www.gameblog.com.br

PlayStation

Dicas & Truques para

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Quem é fã de Tomb Raider pode ganhar um PS2 fácil, fácil. Basta ser criativo

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 88

Nº 88 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Maio 2006



1285 DICAS & TRUQUES

Porrada! PS2

Mortal Kombat Armageddon

A pancadaria vai rolar solta no episódio que reunirá todos os lutadores da série

Detonados PS2

O Poderoso Chefão

Passo-a-passo com missões extras e localização de todos os filmes e cofres

Driver: Parallel Lives

Guia de missões. Todos os truques para você se tornar o melhor piloto de fuga

E mais

PS2 Ace Combat Zero

Curso rápido para quem não pilota nem aviãozinho de papel

PS2 Midnight Club 3: Remix

O melhor jogo de tuning do PS2 voltou turbinado

Truques insanos

Black PS2
Kingdom Hearts II PS2
Shadow of Rome PS2

Reviews

NBA Ballers: Phenom PS2
Daxter PSP
Final Fantasy XII PS2
Syphon Filter: Dark Mirror PSP

Detonado 100% PS2

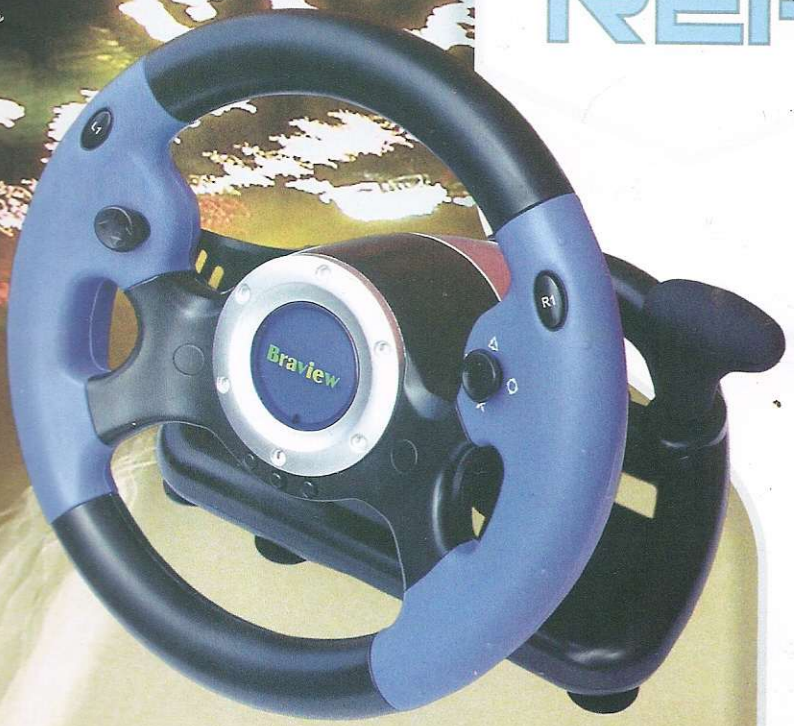
Tomb Raider Legend

Lara Croft voltou! Apavore com este roteiro que traz a localização de todas as 116 recompensas secretas, incluindo as fases bônus

Conheça a linha de Volantes da Braview.

•Diversão garantida

JOGOS COM MUITO MAIS REALISMO



- Conexão USB/PlayStation 1 e 2
- Efeitos de vibração realísticos
- Comandos de resposta rápida
- Precisão de direção com estêrção de 250 graus
- Freio e aceleração através de pedais

Mega Racing Wheel - V9

•Alavanca de câmbio integrada



Race Play - V19



www.braview.com.br

BraView

PlayStation
Maio/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araujo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mario Fittipaldi

Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Julio Mercuri, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho, Jose Junior e Leonardo Bussadori.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alexandre Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nicholas Suzuki, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Coordenação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
Data 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Equipe: E. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tania Mamfia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanna, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Page Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 1414-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

ELA ESTÁ DE VOLTA

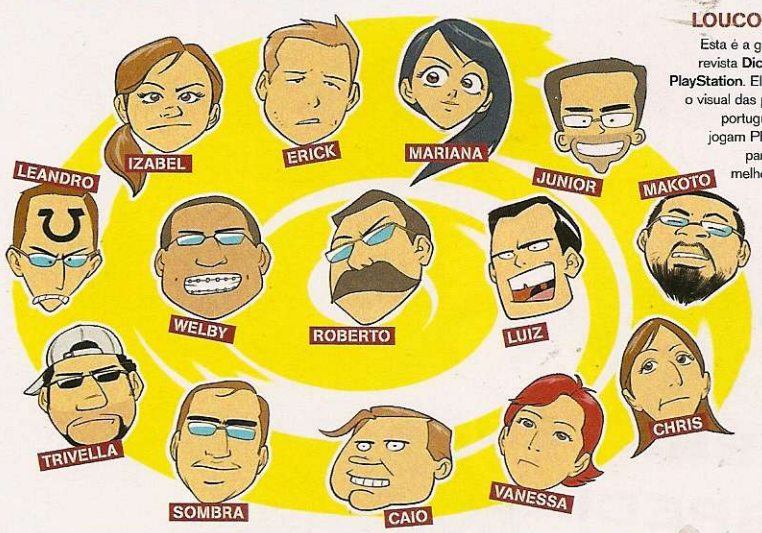
Brincar com paixão antiga é complicado. Quem é veterano dos games sabe muito bem disso. Basta surgir um remake ou uma nova versão de um game antigão do qual gostamos muito que as expectativas vão lá pra cima. Ai do Mega Man, se na conversão para PSP ele não lembrar a nós - "tiozinhos do videogame" - de todas as alegrias que vivemos na infância com o SuperNES. Por melhor que seja o jogo, qualquer defeitinho pesa - e muito - quando comparado às memórias que alimentamos dos tempos de glória do passado.

É, mas nem é preciso ser "tiozinho" para alimentar paixões antigas. Quem no mundo PlayStation não se lembra de uma certa gata que agitava tudo com sua audácia, seus movimentos precisos, suas curvas... É claro que estou falando de Lara Croft, a musa que, pela primeira vez, reuniu todas as qualidades dos maiores heróis com uma dose de sensualidade capaz de deixar qualquer marmanjo babando. Hoje é até banal ver gatas apavorando em jogos de ação, mas há dez anos atrás, em 1996, a idéia era tão revolucionária que a Eidos, distribuidora de Tomb Raider, até pensou em usar um homem como protagonista. Duvida? Dê uma olhada na página 15 da revista.

Paixão, porém, não dura para sempre. É triste confessar, mas nossa querida Lara partiu nossos corações no passado recente. Depois de nos deixar na seca por um tempão, a gata estreou no PS2 com uma aventura banal e sem-graça. É, caro leitor... depois de *Tomb Raider: Angel of Darkness*, até o Welby, que desde a edição nº 1 da **Dicas & Truques para PlayStation** era só elogios para a nossa musa da arqueologia, resolveu satisfazer sua carência em outros colos femininos.

Só que o poder de uma paixão antiga não é algo que possa ser ignorado com facilidade. Quando aquela gata que admirávamos no passado consegue voltar superando até mesmo as nossas mais infladas expectativas, não há marmanjo que resista. Arrisco-me a dizer que até as meninas vão sentir um arrepio quando virem Lara de volta, sensual como sempre e mais habilidosa do que nunca. Sim, meu amigo gamemaníaco; a musa do PlayStation não apenas continua uma gata, como também resolveu, finalmente, mostrar a que veio no PS2. O detonado completíssimo da página 54 é um tributo à volta triunfal dela, porque por mais que as meninas digam que nós, homens, só prestamos atenção nas curvas de nossas gatas, a verdade é que a gente só se apaixona de vez quando a mulherada, como Lara Croft, resolve mostrar do que realmente é capaz.

Leandro Calçada
leandro.calcada@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

EVOLU

TUDO ISSO
POR APENAS

R$ 699,00

Ligue agora
e ganhe um
brinde

OU 6X DE
R$ 142,00
NO CARTÃO



ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

TION GAMES



VISA Maestro REDE SHOP Maestro MasterCard

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP

ÍNDICE

CAPA

54 **Tomb Raider: Legend**

GERAL

10 Cartas
82 Compras
50 Garota PlayStation
8 Promoção
12 NewsStation
92 Hora do Reset
80 Superteste

ESPECIAIS - PS2

46 Ace Combat Zero: The Belkan War
44 Midnight Club 3: DUB Edition Remix

PREVIEW - PS3

20 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

PREVIEW - PS2

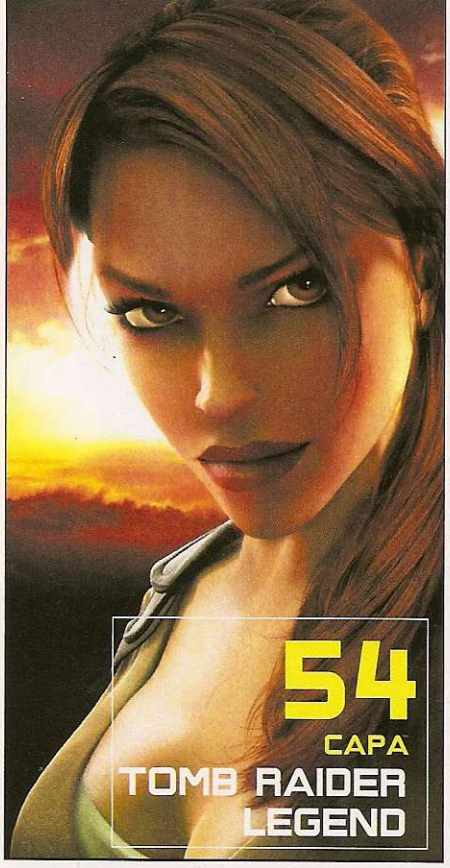
24 Jaws Unleashed
18 Mortal Kombat: Armageddon
24 Naruto: Ultimate Ninja
22 Spy Hunter: Nowhere to Run
21 The Fast & The Furious

PREVIEW - PSP

24 Gradius Collection
22 Tekken: Dark Resurrection
21 The Fast & The Furious

REVIEW - PS2

38 Commandos Strike Force
30 **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**
42 Ice Age 2: The Meltdown



26 NBA Ballers: Phenom
38 River King: A Wonderful Journey
33 Taito Legends

REVIEW - PSP

27 Daxter
42 Mega Man Maverick Hunter X
40 Mega Man Powered Up
36 Metal Gear Acid 2
32 Syphon Filter: Dark Mirror
40 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

DETONADOS & CIA

74 Driver: Parallel Lines (PS2)
64 The Godfather (PS2)

DICAS - PSI

84 Driver

DICAS - PS2

84 Black
84 Driver 3
84 Ghost Recon Advanced Warfighter
84 Gundam: Journey to Jaburo
84 Hunter: The Reckoning Wayward
84 Ice Age 2: The Meltdown
85 Kingdom Hearts II
87 Shadow Hearts: From the New World
87 Shadow of Rome
87 Stuart Little 3: Big Photo Adventure
87 Suikoden V

DICAS - PSP

84 Gripshift
86 Kingdom of Paradise
86 Mega Man Maverick Hunter X
87 Metal Gear Acid 2
87 Midnight Club 3: DUB Edition

GAMESHARK - PS2

90 24: The Game
90 Black
90 Brothers in Arms: Road to Hill 30
90 Fight Night Round 3
90 Final Fight Streetwise
90 Need for Speed: Underground 2
90 Onimusha: Dawn of Dreams
90 Prince of Persia: Warrior Within
90 Radiata Stories



Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992





R$ 449,00



Consulte Nossos Preços ...

Tudo em até 20X

PS2





PSP











Financiamento Próprio!

XBOX 360









NINTENDO DS



6X no cheque SEM JUROS

Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

PROMOÇÃO:

Lara ou Lauro Croft?

Escreva no cupom da Promoção uma frase com até 15 palavras contando o que Lara Croft faria se ela acordasse e descobrisse que virou homem (leia o o detonado de *Tomb Raider Legend* na página 54 e a notícia sobre "Lauro Croft" na página 15). A frase mais criativa ganha um PS2. Não há limite de idade para participar.





GANHE 1 PS2 SLIM!

PRÊMIO

O GANHADOR LEVA UM PS2

PROMOÇÃO ANTERIOR

PEÇA POR PEÇA

A promoção da edição nº 86 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.274 leitores. Na Promoção nº1, um leitor foi premiado por criar uma frase descrevendo a situação mais engraçada possível com os personagens de LEGO da trilogia *Star Wars*. Já a Promoção nº 2 premiou um desenho mostrando a galera da redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** caracterizados como personagens de LEGO. A frase e o desenho mais criativos e bem-humorados e criativos foram premiados com um PS2 cada. Confira os nomes dos ganhadores e veja se você é um dos felizardos.

FRASE

Descreva a situação mais engraçada com os personagens de LEGO da trilogia *Star Wars*:

João Vitor Rego Bonilha
Santo Anastácio/SP
Frase: "Luke entra no banheiro. Obi-Wan diz: 'Que a Força esteja com você!' "
Prêmio: um PS2

DESENHO

Aparecido A. Junior
Indaiatuba/SP
Prêmio: um PS2



LEIA O REGULAMENTO

1 – O cupom devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 – Butantã
São Paulo/SP – CEP: 05510-900
2 – **O prazo limite para o envio do cupom é dia 5 de junho de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 – O cupom devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 15 palavras descrevendo o que Lara Croft faria se acordasse e descobrisse que virou homem.
4 – Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope. Cada um deve conter uma frase respeitando as regras do parágrafo 3.
5 – Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6 – Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7 – Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8 – Os cupons que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9 – O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 90, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de setembro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
10 – O prêmio para o vencedor é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), a critério da redação da **Dicas & Truques.**
11 – Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 – O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Envie o cupom até 5 de junho de 2006.

Nome: _____ Idade: ____
Endereço: _____
_____ Cidade: _____ Estado: ____
CEP: _____ Fone: ( ) _____
E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

O que Lara Croft, do jogo Tomb Raider, faria se acordasse e descobrisse que virou homem? (use até 15 palavras):

_____
_____

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais
Bonita e Completa do Brasil!

Lançamentos e Novidades

consoles – jogos – acessórios



24X no cheque ou carnê!

Financiamento Próprio



PLAY STATION 2

PSP



NINTENDO DS



XBOX 360

10X no cartão!

LINHA COMPLETA DE GAMES PORTÁTEIS



Descontos especiais a vista!

OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS



visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

Loja 1 - Centro - Av. Campos Sales, 600 - Loja 22 - (19) 3236-0056

Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267-2099

INICIAL GAMES

FALA, GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... Vale até pedir dica. Este espaço é seu



REFERENDO GAROTA PLAY

A mulherada continua dando o que falar! Confira o que pensam alguns leitores com relação à mais polêmica seção da D&T, a *Garota PlayStation*! Uns querem que ela continue a aparecer em nossas páginas, outros querem que ela vá para o inferno, e também tem aqueles que não estão nem aí. E você? O que pensa sobre isso? Mande sua opinião para a redação ou então poste seu comentário em www.gameblog.com.br.

UNS VOTAM "SIM"...

Nas ultimas edições, vi que há muita mulher reclamando das Garotas PlayStation. Eu acho que a D&T é a melhor revista de games que existe e as gatas são o "quê" a mais! Continuem sempre assim.
Reginaldo José da Silva
Suzano – SP

...OUTROS VOTAM "NÃO"...

Li a polêmica que a Garota PlayStation está causando e concordo que uma mulher seminua não vai deixar a revista melhor do que já é. Trabalho com vendas de jogos para PS2 e tenho expostas as revistas para que os clientes possam conhecer melhor os games. O pai de um garoto de cinco anos me deu uma bronca porque mostrei a revista a seu filho... tentei passar direto pela parte onde estava a garota, mas não deu. Atendo clientes de todas as idades e, depois deste fato, arranquei as páginas da garota de todas as revistas que tenho. Porém, este mês ela está vestida! Uma Garota PlayStation fica muito mais interessante de roupa esporte, e não de biquini ou nua. Para ver mulheres ou homens sem roupas existem muitas outras revistas.
Daiani
Criciúma – SC

...SEM FALAR NOS "VOTOS EM BRANCO"

Estou mandando este e-mail por um único motivo: tem muita gente (só mulher, pra falar a verdade) pedindo a extinção da Garota PlayStation. Eu gostaria de dar uma sugestão: vocês poderiam, para que as leitoras parem de reclamar tanto, colocar a tradicional "Garota Play" em um mês, e no outro colocar "Garotas do PlayStation" com mulheres virtuais dos games de PS1, PS2 e, por que não, PS3. Garota bonita é o que não falta nos games!
Renan T. Silva
Via e-mail



Como se vê, essa discussão ainda vai dar muito pano pra manga e, se depender de alguns (ou algumas) leitores(as), muito pano para cobrir os corpos das Garotas Play (ou não). Ainda estamos longe de chegar a um veredicto, mas que estamos contentes por diversas pessoas expressarem suas opiniões, isso estamos. Continuem escrevendo!

AGENTE MÚLTIPLO

P O jogo *Tom Clancy's Splinter Cell 4* é para qual console? PS2 ou PS3? A revista **Game Master** nº 12 diz que o jogo será lançado para PS2, enquanto a **D&T para PlayStation** nº 83 diz que ele sairá para o PS3. Afinal, para qual console esse jogo será lançado?
André Milioli Martins
Criciúma – SC

R *Quanta confusão, hein, André? O que aconteceu foi o seguinte:* Splinter Cell 4 Double Agent *foi anunciado no final do ano passado para a nova geração de consoles, e pouco tempo depois a Ubisoft disse que também seriam produzidas versões para a atual geração. Hoje, há previsão de lançamento desse jogo para as seguintes plataformas: PC, PS2, GameCube, Xbox e Xbox 360. "Mas e o PS3?", você deve estar perguntando. Apesar de termos publicado na* **D&T** *de dezembro de 2005 (quando foi anunciado que o game sairia para os consoles da nova geração) que ele seria lançado para o PS3, a Ubi não tem isso anunciado em seu site. Mas como é de costume da produtora lançar seus games para vários consoles, nós não ficaremos surpresos se* Double Agent *der as caras no PS3 juntamente com as outras versões.*

O CAMPEÃO DOS CAMPEÕES

P Galera da **D&T**, a última edição estava demais. Parabéns pelo excelente trabalho! Gostaria de pedir que vocês publicassem os nomes reais dos times fictícios de *Pro Evolution Soccer 5* e também os nomes corretos dos jogadores dos times clássicos.
Júlio César Bruno
Curitiba – PR

O que a gente não faz para agradar aos leitores... Julio, Pro Evolution Soccer 5 é o mesmo jogo que Winning Eleven 9, e todo mundo sabe da importância desse game. Pensando nisso, resolvemos ir a fundo e, em vez de apenas algumas páginas na **D&T**, fizemos um almanaque contando tudo sobre o futebol virtual da Konami, que por falar nisso, já está nas bancas! Dê uma passadinha no seu jornaleiro favorito e peça a Edição Especial **Winning Eleven International**. Lá tem tudo, inclusive os nomes reais dos jogadores que o game não mostrou.

AOS PERSEVERANTES, A RECOMPENSA

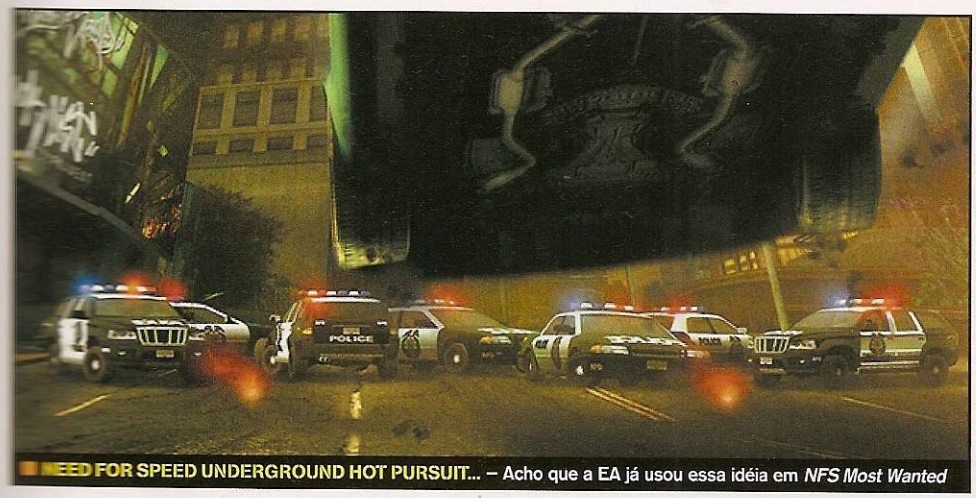
Estou aqui para esclarecer algo que li na seção de cartas. Vi na **D&T** n°86 um leitor indignado por ainda não ter ganhado um PS2. Bem, eu acompanho a **D&T** desde o seu começo e tenho todas as revistas (eu disse todas!). Mandei cartas e mais cartas e já estava pensando que esse PS2 era blefe. Mas depois de seis anos, ganhei a promoção da **D&T** n° 68. O resultado saiu na n° 70, e o PS2 era meu! Quase não acreditei e até matei aula nesse dia. Quando fui receber, o Julio Wecchi disse: "Pô cara, o PS2 está em falta!". Eu disse: "xiii...". Pensei que era mentira, mas não era. Tive que esperar mais um pouco, pois no momento eles realmente não tinham, mas foram atrás! Hoje, com o PS2 na mão, posso dizer: acredite, é verdade!
Glaubson Luiz Sotero Lopes
Rio de Janeiro – RJ

Não que a gente precise, mas olha aí o Glaubson para nos defender. Nosso crédito na praça é inquestionável, mas ainda existem pessoas que não acreditam na veracidade de nossas promoções. Perai, gente! Somos a revista de games de maior sucesso no Brasil, estamos no mercado há quase uma década e nosso trabalho fala por si só. Nunca precisamos e nem vamos precisar recorrer a algo tão baixo como enganar o leitor com falsas promoções. Por isso, a todos os leitores que tentam desesperadamente ganhar um console e vivem nos xingando porque ainda não conseguiram, temos algo a dizer: sigam o exemplo do carioca Glaubson e não desistam de seu objetivo!

UM JOGO MAIS QUE DESEJADO

Deve estar todo mundo sentado aí, né? Só esperando uma fofoquinha de algum herói, heroína, jogos novos... Pois eu tenho uma idéia "da hora", e se vocês puderem ajudar de alguma forma, acho que faria um bem danado para todos os amantes de games de corrida do mundo. Se o *Need for Speed Hot Pursuit* é muito louco pelos carros que tem (Ferrari, Lamborghini, Corvette, etc.) e só com viaturas do mesmo porte para chegar perto dessas velozes e "babáveis" máquinas, imaginem se juntássemos a elas as máquinas do *NFS Underground*! Que tal um racha entre uma Lamborghini original e um Supra todo tunado e com a performance no talo? Seria pouco chão pra muita velô, vocês não acham? Já pensaram no nome do jogo? Eu já! *Need for Speed Extreme Underground Versus Hot Pursuit: The Ultimate Race!* Mandem essa idéia pra Electronic Arts se vocês tiverem um tempinho, tá?
Almir Gomes
Via e-mail

Tempo é algo que temos de sobra, Almir, afinal, passamos os dias sentados à espera de alguma fofoquinha sobre jogos novos. Essa sua até que é interessante, mas acho que é melhor não contar pra EA porque eles têm mania de se apoderar das idéias dos outros e não dar o crédito devido. Ouvimos dizer que eles vão lançar um novo game chamado Não Sei o que Lá Most Wanted... será que é verdade?



NEED FOR SPEED UNDERGROUND HOT PURSUIT... – Acho que a EA já usou essa idéia em *NFS Most Wanted*

TAPAS...

Por que a seção *Dossiê* foi tirada da revista? Assim vocês nos deixam, os portadores de PS1, na mão!
Diego Henrique Gonçalves
Caieiras – SP

Por que só futebol? Eu não gosto de futebol e há muitas mulheres que jogam PS2. Então, já que vocês não podem pôr homens como Garotos PlayStation, façam uns pôsteres de jogos como *Devil May Cry 3*, *Tekken*, *King of Fighters*...
Regiane Penajo De Souza
Campo Grande – MS

Ando me decepcionando muito com a revista, pois os detonados não estão 100%. O detonado de *Onimusha: Dawn of Dreams*, por exemplo, foi um tremendo fracasso!
Sergio Marcelo II
Teresina – PI

E BEIJOS

O detonado do *Onimusha: Dawn of Dreams* está show de bola! Como vocês conseguiram fazer um roteiro para este game tão rápido?
Marcus Guilherme
Via e-mail

Gostaria de dar os parabéns pela rapidez com que a revista se atualiza perante as mudanças no cenário dos games.
Leandro T. Ferreira
São Paulo – SP

Parabéns pela qualidade, variedade e atualidade da revista **Dicas & Truques**. Ela é uma referência para quem joga e possui PlayStation.
Walderjan Vanali
São José dos Pinhais – PR

FALTOU UM PEDAÇO

Quando a gente erra, a galera avisa, mas não perde o carinho. Ainda bem

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pela matéria sobre *God Of War 2: Divine Intervention* da edição nº 87 da revista, pois nem na internet vi tantos detalhes sobre a nova aventura de Kratos, sem contar a qualidade de diagramação das imagens e textos, muito boa mesmo! Mas como nem tudo é perfeito, e logo na página 3, vocês mencionam estar buscando a excelência, vou fazer minha reclamação. Na página 29, no preview do jogo *The Da Vinci Code*, me deparei com um erro grave e não digno da revista. O texto não está terminado. O parágrafo pára nas palavras "... dois personagens controláveis, veículos e, claro, as mais empolgantes". Pois é... quando você está empolgado lendo o texto, ele acaba. Não acreditei e virei para a página 30, com o preview de *Phantasy Star Universe* que também estava incompleto, terminando na frase "Felizmente, quem vai sair ganhando nessa". Isso não anula a imagem que tenho de vocês, mas gostaria de ajudar a manter a qualidade da **D&T**.
Ricardo de Oliveira Silva
Via e-mail

Já ajudou, Ricardo, e muito. Realmente foi um erro crasso e pedimos desculpas pela mancada com os dois previews que sairam sem final. Para que você não se sinta "incompleto", aí vão as conclusões dos textos. The Da Vinci Code: "as mais empolgantes perseguições". Phantasy Star Universe: "Felizmente, quem vai sair ganhando nessa somos nós, os jogadores". Valeu pelo aviso, Ricardo, e por não perder a confiança. Vamos nos esforçar para não repetir essa "tesourada".

TAMANHO GIGANTE

Sony terá o maior estande da E3 2006

Como já é de costume, a Sony vai chegar à E3, a maior feira de games do mundo, que rola nos Estados Unidos, quebrando tudo! Com a maior área de exposição do evento (igualada apenas pela Nintendo) reservada para seus produtos no Centro de Convenções de Los Angeles, a empresa desta vez tem motivos de sobra para tanto gigantismo. Essa será a primeira vez que o PlayStation 3 será exposto em um evento com software jogável e, é lógico, a equipe da **Dicas & Truques para PlayStation** estará lá para experimentar todas essas maravilhas em primeira mão. A partir da edição do mês que vem, você poderá conferir tudo o que rolou de bom na E3 em relação aos consoles da Sony. Não perca!



PS3 NA MÃO – Na E3 2005, o estande da Sony já foi de arrasar. Imagine agora, com o PS3 jogável

Foto: Nelson Alves Jr.

MAIS GAMES NO CINEMA

Jogos populares (e uns nem tanto) ganham versões cinematográficas



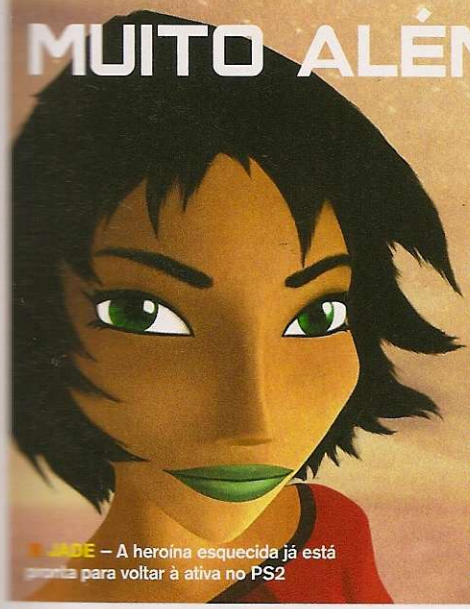
GAMES NA TELONA – Onimusha no cinema a gente entende, mas Marc Ecko? Na boa, não vai rolar...

Tudo bem que *Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure* não é lá essas coisas, mas como o tal do Marc é uma figura conhecida no mundinho fashion americano, isso pode ter sido decisivo para que seu game ganhasse um filme. O designer e a alta cúpula da MTV já chegaram até a contratar roteiristas para adaptar o game às telonas, mas se você está ansioso para ver o longa (ou fugir dele), pode baixar a bola. O filme do pichador ruim de joystick não deve chegar aos cinemas antes do ano que vem.

Outro jogo do PS2 que vai partir dos consoles para a telona em breve é *Onimusha*. A versão *Dawn of Dreams*, a mais recente da série, foi muito bem recebida por critica e público, e o filme, assim como a produção de Marc Ecko, também já está em fase de roteirização. Até o fechamento desta edição, no entanto, nenhum dos dois futuros longa-metragens citados nesta noticia contavam com um diretor escalado para suas produções.

MUITO ALÉM DO BEM E DO MAL

Beyond Good & Evil ganhará seqüência



JADE – A heroína esquecida já está pronta para voltar à ativa no PS2

Depois de receber o título de Sir pela Ordem das Artes e Letras da França, Michel Ancel, produtor da Ubisoft, volta a pegar pesado no batente e começa a trabalhar na seqüência de um de seus maiores sucessos de crítica.

Beyond Good & Evil é um daqueles games que muita gente não jogou por pura falta de conhecimento. Se você é um dos que deixaram passar batido o ótimo game, a chance de se redimir de seu erro chegará quando a seqüência for lançada em 2007, para o PS2. A nova aventura de Jade, heroína que é a personagem principal do primeiro jogo, terá muitas das características apresentadas no original, mas desta vez o produtor já adianta que será possível viajar por diferentes planetas. É esperar para ver.



IGNORADO – Se você foi um dos manés que não viu o primeiro game, jogue-o agora!

SPORE NO PSP

Sensação da E3 2005 ganhará versão portátil



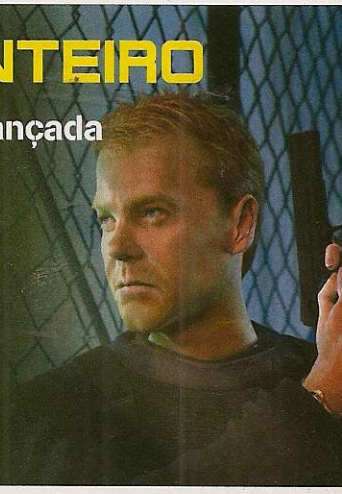
BIZARRO – Se Spore cumprir o prometido no PC já vai ser demais. Agora imagine no PSP...

No ano passado, durante a E3, um game de PC da Electronic Arts atraiu atenção até de quem só gosta de jogar em console. *Spore*, o novo trabalho do consagrado e inovador game designer Will Wright, é um jogo de simulação e estratégia em que o jogador assume uma forma primitiva de vida e a evolui do jeito que bem entender, abrindo possibilidades quase infinitas durante a jogatina.

Acontece que o jogo ainda nem foi lançado, e a EA já está querendo diminuí-lo. Mas no bom sentido, claro: recentemente a empresa colocou um anúncio em seu website convocando prováveis candidatos para trabalhar em "versões portáteis do game *Spore*". Como é apenas uma oferta de emprego, não há nenhum detalhe sobre o processo de produção do título. Mas pode esperar coisa boa por aí.

MÚSICA PRO DIA INTEIRO

Trilha sonora do game 24 Horas é lançada



A Nimrod Productions, produtora musical especializada em games, trabalhou em conjunto com o compositor do seriado 24 Horas, Sean Callery, para adaptar a trilha sonora da série à jogabilidade do game. As músicas foram gravadas por uma orquestra de 70 integrantes e agora estão disponíveis através de download pago no site www.foxmusic.com. Se você é fã de Jack Bauer, aproveite.

CAMPEONATO PARA COBRAS

Konami promove torneio online de MGS3



VÁ TREINANDO – Vencer a galera desse torneio não vai ser fácil. Só vai ter "cobra"

É melhor correr para a internet, e é bom que você saiba ler japonês. No site oficial da Konami, há uma convocação para uma disputa online de *Metal Gear Solid 3 Subsistence*. O torneio começará dia 14 de maio, durará uma semana e terá 1.024 participantes. Os oito melhores ganharão kits da Konami e o Snake mais fera levará pra casa um emblema da Kojima Productions. Se você pensa em participar, é bom ir treinando na Killhouse B, pois as disputas rolarão nesse cenário, com duração de cinco minutos e no modo deathmatch. O endereço do torneio é http://www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub/japanese/event3/index.html.

DESTRUIÇÃO EM MASSA

Seqüência de *Destroy All Humans* está à caminho

No passado, um certo jogo com um alienígena malvado chegou de mansinho e conquistou corações. Trazendo uma jogabilidade semi-aberta quase no mesmo estilo de GTA, com direito a muitas cenas chocantes de extermínio da raça humana, *Destroy All Humans* ganhou milhares de fãs rapidamente e foi uma das revelações da E3 de 2005.

Agora, para a alegria da humanidade, a criadora Pandemic prometeu que *Destroy All Humans 2* chegará ao PS2 até o final deste ano. Crypto 137 retorna ao papel principal e desta vez aprontará das suas em meio à Guerra Fria e outros acontecimentos da década de 1960. A melhor notícia é que o novo game dos aliens perversos contará com um inédito modo multiplayer cooperativo.

REVIRANDO A TERRA

Earthworm Jim voltará à vida no PSP e PS3



Sabe quando você está no colégio e faz uma promessa com seus amigos de se reencontrarem no futuro? Pois foi mais ou menos isso que Doug TenNapel e David Perry fizeram. Esses caras são, respectivamente, o idealizador do personagem Earthworm Jim e o fundador da Shiny, softhouse que criou o jogo da minhoca superdesenvolvida. A equipe de desenvolvimento já está trabalhando em uma nova versão que deverá sair em algum momento do ano que vem para PS3, enquanto Perry já anda negociando com a Atari, que detém os direitos de imagem do anelídeo, para lançar uma versão exclusiva para PSP.

GAMES E CIÊNCIA

Jogos eletrônicos contribuem para pesquisas do cérebro

De acordo com um estudo conduzido por cientistas belgas, uma boa noite de sono pode melhorar suas chances de se situar em uma cidade estranha ou em um mapa de um jogo de tiro em primeira pessoa. Depois de jogarem *Duke Nukem por* um bom tempo, voluntários tiveram de identificar pontos-chave em uma cidade virtual enquanto seus cérebros eram escaneados. Logo em seguida as cobaias foram divididas em dois grupos: um teve uma boa noite de sono e o outro não.

Quando os caras voltaram a jogar, os cientistas descobriram que o grupo que dormiu usou uma região diferente do cérebro para encontrar o caminho pelo mapa, resultando em decisões quase automáticas em relação a onde ir. Já o grupo que não dormiu usou a mesma região do cérebro usada na primeira sessão de jogo, o que exigiu muito mais raciocínio.

A conclusão do estudo é que o sono acelera o processo normal de recuperação de memória, ou seja, um indivíduo bem repousado sabe que deve virar para a esquerda, direita ou seguir em frente se já conhecer o caminho. Eis aí um belo exemplo de como os games podem ajudar em assuntos sérios. Mas bem que alguém podia avisar aos cientistas belgas que *Black*, do PS2, é muito mais legal que os jogos toscos do *Duke Nukem*.



DUKE NUKEN – O folgadão é o típico machão, mas sempre ajuda os cientistas quando eles precisam

GANHOU VIDA

VIDEOGAMES

Os jogos eletrônicos em geral só ganham com esse estudo dos pesquisadores belgas. Essa notícia é pra calar a boca de todos aqueles que ainda acham que jogar videogame é uma atividade alienante e inútil.

LAURO CROFT ?!?

Heroína dos games já foi homem um dia

Em uma recente entrevista, Toby Guard, criador do visual de Lara Croft (sem dúvida alguma a personagem feminina mais famosa dos videogames), disse que no início a gostosona era "um carinha que andava por algumas tumbas", mas que por decisão geral acabou virando uma garota.

Toby largou seu emprego na Core Design antes que Lara alcançasse a fama que tem hoje, e disse também que a decisão de mudar o sexo do protagonista foi mesmo para atrair o maior número de jogadores, mas que não tinha idéia de que os seios da moça iriam crescer tanto ao longo dos anos. O que você queria, Toby? Peito peludo? Quecão de couro? Sinistro...



JÁ IMAGINOU? O que seria do nosso tão amado PS1 se a musa dos games tivesse nascido assim? Melhor nem pensar nisso...

PERDEU VIDA

CORE

A empresa que criou Lara Croft não chegou a perder vida, mas passou bem perto. Que susto, hein! Quem diria que, um dia, a maior gata dos games já teve gogó e pêlo na perna... Cruz-credo!

TOP 10 DO MUNDO PS2

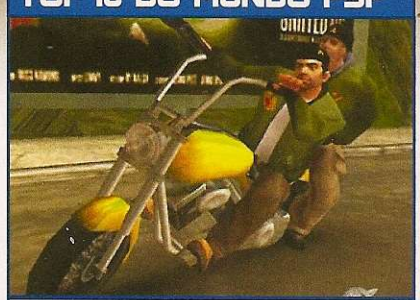


RPG NA VEIA – *Foi Kingdom Hearts II sair em versão americana que a galera não perdoou. Até o game anterior voltou para a lista*

JOGO	PRODUTORA
01 – Kingdom Hearts II	Square-Enix
02 – Kingdom Hearts	Square-Enix
03 – GTA: San Andreas	Rockstar
04 – Suikoden V	Konami
05 – Final Fantasy XII	Squrare-Enix
06 – Dragon Quest VIII	Square-Enix
07 – Tomb Raider: Legend	Eidos
08 – Final Fantasy X	Square-Enix
09 – The Godfather	Electronic Arts
10 – WWE SD vs Raw 06	THQ

Fonte: GameFAQs

TOP 10 DO MUNDO PSP



GTA DOMINA – *San Andreas* pode ter sumido da lista de PS2, mas o sucesso de *Liberty City Stories* no PSP é inegável

JOGO	PRODUTORA
01 – GTA Liberty City Stories	Rockstar
02 – Naruto: Narutimate Portable	Bandai
03 – Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA
04 – Metal Gear Acid 2	Konami
05 – Daxter	SCEA
06 – Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari
07 – Tales of Eternia	Namco
08 – Mega Man Powered Up	Capcom
09 – Monster Hunter Freedom	Capcom
10 – Exit	Ubisoft

Fonte: GameFAQs

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações



VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:



LA6508 original: *a partir de* R$ 37,00



Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$ 55,00



BA5815 para Play2: *a partir de* R$ 14,00



MODEM + HD 80GB PARA PLAY2: *a partir de* R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 18 e 19 de abril, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,11 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB.
Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903 - 1010	R$ 920,00	R$ 90,00	R$ 90,00	R$ 900,00
AMERICANAS	(0XX11) 4003 - 1000	R$ 899,90	_____	_____	R$ 1.119,90
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 790,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R$ 799,00	R$ 95,00	R$ 75,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R$ 790,00	R$ 69,00	R$ 89,00	R$ 990,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R$ 699,00	R$ 90,00	R$ 80,00	R$ 899,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R$ 800,00	R$ 100,00	R$ 70,00	_____
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R$ 630,00	R$ 60,00	R$ 50,00	R$ 850,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	R$ 890,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R$ 670,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 950,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R$ 690,00	R$ 90,00	R$ 80,00	_____
ELETROMÍL	(0XX11) 3362 - 2306	R$ 635,00	R$ 77,50	R$ 45,00	R$ 960,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R$ 849,00	R$ 74,00	R$ 59,00	R$ 1.049,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R$ 680,00	R$ 90,00	_____	R$ 1.000,00
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R$ 850,00	_____	R$ 99,00	R$ 990,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R$ 750,00	R$ 75,00	R$ 85,00	_____
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R$ 800,00	R$ 80,00	R$ 65,00	R$ 1.050,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 950,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R$ 600,00	R$ 99,00	_____	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R$ 760,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 920,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R$ 750,00	R$ 100,00	_____	R$ 1.000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R$ 999,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.200,00
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 65,00	_____
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R$ 750,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R$ 680,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 999,00
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R$ 999,00	_____	R$ 99,00	_____
THUNDER GAMES	(0XX11) 6641 - 4303	R$ 899,00	R$ 100,00	R$ 95,00	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R$ 850,00	R$ 90,00	R$ 80,00	R$ 1.000,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R$ 849,00	R$ 74,00	R$ 58,00	R$ 800,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R$ 750,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R$ 749,00	R$ 129,00	R$ 99,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R$ 699,00	R$ 80,00	R$ 70,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R$ 770,00	R$ 95,00	R$ 80,00	R$ 1.250,00

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation



Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Verdadeira convenção de lutadores no novo Mortal

Distribuidora: Midway Games **Produtora:** Midway Games **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Outubro/2006

POR QUE VALE A PENA

Segundo a Midway, esta é a última oportunidade de jogar Mortal Kombat da forma como estamos acostumados. Depois de Armageddon, tudo vai mudar. Ai, que medo...

por Eduardo Trivella

Jogar *Mortal Kombat* é como fazer xixi no mato: todo mundo já fez. E não há quem não tenha ficado - surpreso quando viu um corpo caindo por um abismo e morrendo empalado em pontas de rocha pela primeira vez. A violência da série criada por Ed Boon e Jon Tobias vem chocando e divertindo quem joga videogame há uns 15 anos, desde quando estreou nos arcades no começo da década de 1990. Polêmico e constante alvo de protestos moralistas, *Mortal Kombat* já passou por todo tipo de console em um sem-número de jogos, mostrando um misto de longevidade e produtividade raro na indústria dos games.

Graças a essa longa vida, já tem muita gente chamando a série de Imortal Kombat e achando que essa treta nunca vai ter fim. Se é assim, por que afinal o próximo game com as iniciais MK leva o nome de Armageddon? Caso você não saiba, Armageddon é o nome do acontecimento bíblico que representa a luta final entre o bem e o mal. Luta final? Então quer dizer que esse é o último *Mortal Kombat* que veremos? Os milhões de fãs de Scorpion, Sub-Zero e tantos outros lutadores carniceiros torcem para que não seja.

O Desfecho da Série

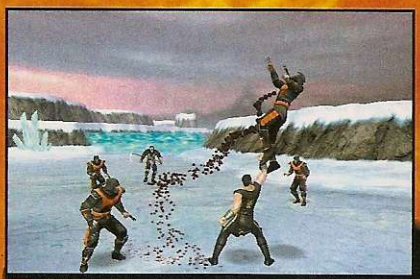
Há muito tempo atrás, os deuses previram que a fúria do *Mortal Kombat* levaria à destruição dos reinos. Todos os guerreiros foram convocados para encarar esse desafio final. A sobrevivência deles depende de sua habilidade em lutar e, em *Armageddon*, todos irão combater a fim de determinar o campeão definitivo.

Essa é a história por trás do novo jogo de pancadaria da Midway, contada no início do trailer do jogo que já está na internet. O próprio Ed Boon se refere a *Armageddon* como "uma batalha épica entre os personagens do bem e do mal", que, aliás, aparecem correndo em uma ravina em dois grupos, prontos para se digladiarem mutuamente. Tudo leva a crer que se este não é o último *MK* de todos os tempos, pelo menos é o último da atual geração de consoles. Parece que a produtora quer "enterrar" a franquia do jeito que a conhecemos e começar vida nova na próxima geração. Mas como ainda é cedo para discutir a evolução da série nos novos consoles, vamos nos concentrar no armagedão de Johnny Cage e companhia.

Pense em um lutador que você já usou em algum *Mortal Kombat*. Qualquer um.



VOCÊ NO RINGUE – Prepare-se para criar lutadores com visual e golpes personalizados



AÇOUGUE – O novo sistema de fatalities vai permitir que você dê múltiplos golpes fatais



ONLINE – Disputas online são a onda do momento e é claro que Mortal terá a opção

Ele estará em *Armageddon*. O novo game será o primeiro a reunir absolutamente todos os lutadores que já participaram de algum game da série. Isso significa que o jogador terá a sua disposição perto de 60 guerreiros para dar seus fatalities. Nada mal, hein? E se isso não bastar, também é possível montar seu próprio combatente, escolhendo atributos físicos, roupas e vários tipos de acessórios e armas. E a liberdade de escolha não acaba aí: além dessa customização, o jogador poderá montar combos e influenciar o quanto quiser no estilo de luta do personagem. É claro que depois de montar o lutador de seus sonhos, você vai querer mostrá-lo a todo mundo; por isso, *Armageddon* terá também um modo online para que você possa exibir suas habilidades sanguinolentas.

Controle de Fatalidade

O sistema de luta será parecido com o das versões *Deadly Alliance* e *Deception*, com diferentes estilos e armas para cada personagem, mas haverá um novo sistema de esquiva no qual, com uma boa sincronia, será possível anular os ataques do adversário e deixá-lo suscetível a combos. O combate aéreo também está sendo bombado em relação aos jogos anteriores e dessa vez haverá muito mais movimentos desse tipo.

A maior característica da série, os fatalities, também vai mudar. Com o novo esquema prometido para o jogo, será possível interligar diferentes fatalities para causar ainda mais devastação nos corpos dos oponentes, resultando em uma espécie de "combo fatality" que vai crescendo conforme a habilidade e a velocidade do jogador em executar os comandos corretos. Um jogador rápido, por exemplo, se executar os movimentos certos, poderá arrancar primeiro o coração, depois o cérebro e, por último, a cabeça de sua vítima. É o sonho de qualquer açougueiro!

O modo Konquest também fará um retorno, com um mundo de jogo expandido. Como antes, o jogador controlará um único personagem, que depois poderá ser liberado para os modos normais de combate. A grande novidade, no entanto, é que essas partes de combate acontecerão todas no próprio modo de exploração, o que, de quebra, permitirá que você enfrente vários inimigos simultaneamente.

Como se vê, a ambição é grande e as promessas são muitas para o último *MK* do PS2. Só esperamos que nosso anseio por um bom jogo de luta não leve um fatality quando o jogo for lançado...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

O combate urbano vai rolar solto na nova geração

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Montreal **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Final de 2006



Las Vegas é conhecida como a capital mundial dos cassinos, mas no mais recente jogo da série de *Tom Clancy*, os caça-níqueis e fichas dão lugar a rifles de assalto e muita munição: a Ubisoft revelou mês passado seu novo projeto para PS3, *Rainbow Six: Vegas*. Pouco se sabe sobre a história, mas pelo menos já foram revelados os personagens principais, que são Logan Keller, especialista em reconhecimento e líder de equipe, Michael Walter, expert em explosivos e demolição, e Jung Park, perito em eletrônicos e combate a longa distância.

Uma cidade fervilhante como Vegas, repleta de construções diferentes e sempre cheia de turistas é, segundo a produtora, cenário ideal para um game com possibilidades virtualmente infinitas. E este cenário superlotado é a oportunidade ideal para demonstrar o poder da nova máquina da Sony. O desejo da Ubisoft é que os jogadores adotem os mais variados tipos de estratégia para enfrentar os desafios impostos pelo game e façam coisas que geralmente só se vê em seqüências de filmes pré-renderizados. Um momento descrito que já nos deixa com água na boca é descer de rapel por paredes envidraçadas de edifícios e arrebentá-las com tiros, invadindo o local e iniciando um tiroteio com terroristas, que normalmente esperariam o jogador entrar pela porta da frente.

Em seu núcleo, o jogo não vai diferir muito daquilo que fez a fama da série: guerrilha tática e realista, combate intenso e nenhuma moleza para quem está no controle, como o aparecimento mágico de itens que recuperam a energia. Uma novidade já mostrada é a mudança da visão de primeira para terceira pessoa em certos momentos, como quando seus aliados estão abaixados em busca de abrigo contra fogo inimigo. E seus comandados não ficarão o tempo todo esperando suas ordens: se houver necessidade, eles podem se tornar voluntários espontaneamente para explodir paredes ou invadir sistemas de computadores, por exemplo.

Os inimigos serão em baixo número, mas terão uma inteligência artificial bem elevada, forçando o jogador a se valer das circunstâncias do ambiente para sua estratégia. Utilizando apetrechos como câmeras espiãs e obtendo um reconhecimento prévio da posição de cada inimigo, será possível determinar a ação que cada membro da equipe adotará assim que o ataque se iniciar. E como o combate vai rolar em áreas habitadas, além da preocupação em eliminar os inimigos, será necessário se preocupar com a vida de civis inocentes. Muitos civis inocentes...

POR QUE VALE A PENA

Rainbow Six é uma das séries mais realistas que existem, e com o que o PS3 pode fazer, Vegas vai ser uma guerra dentro de casa. É bom fazer seguro de vida.





THE FAST AND FURIOUS

Voando baixo nos cinemas e nos games

POR QUE VALE A PENA

Apesar da história fraca, Velozes e Furiosos empolga quem gosta de correr. Se a produtora acertar na jogabilidade, é sucesso na certa

Distribuidora: Namco Bandai Games **Produtora:** Eutechnix **Tipo:** Ação **Plataformas:** PS2 / PSP **Previsão:** Junho/2006 (PS2) e Agosto/2006 (PSP)

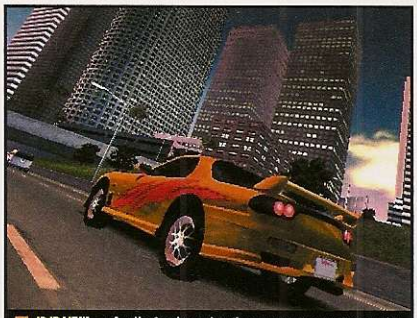
Os dois filmes da série *Velozes e Furiosos* fizeram enorme sucesso mundial, inclusive no Brasil, e quem viu ao menos um dos dois, pode atestar: eles praticamente pedem por uma versão em videogame. Na época de lançamento do primeiro longa, a criadora japonesa Genki começou a trabalhar em um jogo baseado no filme, mas o projeto não foi levado a cabo, pois a detentora dos direitos para games, a VU Games, resolveu cancelar tudo.



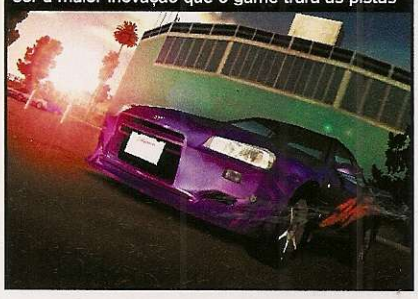
DESAFIO – A concorrência é forte. Vencer Midnight Club e Need for Speed não vai ser fácil

Felizmente, a Namco Bandai encheu o tanque e pisou no acelerador novamente. Com o lançamento do terceiro filme da série, *The Fast & the Furious: Tokyo Drift*, os fanáticos por tunagem e alta velocidade terão mais uma opção para seus consoles e portáteis. O novo game de velocidade será lançado para PS2 e PSP e trará um mundo de jogo relacionado, porém diferente do exibido na tela do cinema.

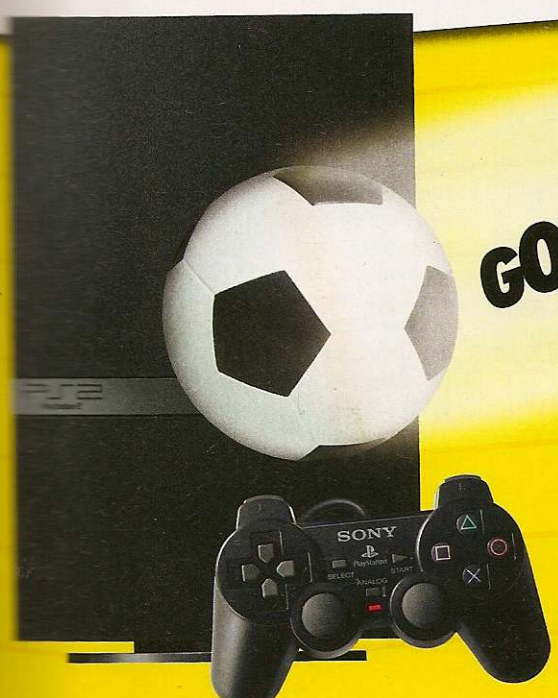
O mundo dos rachas, já deu grandes títulos aos jogadores de videogame, como *Midnight Club* e *NFS Underground,* ou seja, a concorrência é forte. Com isso em mente, o jogo da produtora de *Ridge Racer* quer deixar a oposição para trás com carros top de linha reais, infinitas possibilidades de customização e um sistema de derrapagem (drift) inédito que permitirá ao jogador ligar ou desligar funções especiais de assistência. A versão para PS2 terá modos multiplayer online para até quatro jogadores. No PSP, isso ainda não está definido, mas espera-se algo similar.



DRIFT – A dinâmica de derrapagens promete ser a maior inovação que o game trará às pistas



Eu quero meu Play!!!



GOLEADAAA...

- Aceitamos cartões
- Produtos originais
- Garantia extendida
- Aprovação por telefone
- Sedex para todo Brasil
- Parcelamos em até 15X no carnê

* Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

RICKY Brinquedos

Shopping Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471



SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Perseguições e tiroteios voltam neste sucesso das antigas

Distribuidora: Midway Games **Produtora:** Terminal Reality **Tipo:** Ação / corrida **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 06/2006

Apesar de desconhecida pelas massas, a série *Spy Hunter* é bem antiga e, desde seu início em 1983, trazia um objeto de sonhos de qualquer gamemaniaco: um carro futurista que virava barco. Títulos mais recentes transformavam o veículo também em motocicleta e jet-sky, mas nunca permitiram que seu piloto andasse a pé.

Depois de 23 anos, o personagem vai finalmente poder gastar a sola do sapato: *Spy Hunter: Nowhere to Run* é o primeiro da série a colocar nas ruas o cara que segura o volante do Interceptor, o famoso veículo do game. E quem gostou do filme *A Múmia 2*, tem um atrativo a mais: o ator e lutador de wrestling Dwayne Johnson, mais conhecido como The Rock, emprestou sua aparência para o protagonista do jogo. E para não deixar barato, o cara também atuará no filme sobre o game, que deve chegar aos cinemas dos EUA na metade de 2007.

Nowhere to Run terá jogabilidade em terceira pessoa e, talvez para aproveitar a fama de The Rock como lutador, Alex Decker, o protagonista, poderá enfrentar seus inimigos com golpes de luta livre, além de armas de fogo e técnicas furtivas, mais ou menos como em *GTA San Andreas*.

Mas o combate não está restrito às fases a pé, já que o verdadeiro astro do game é o veículo Interceptor (desculpa aí, The Rock). O carrão vem equipado com um lança-mísseis, uma submetralhadora frontal e uma arma especial que permite atingir vários inimigos simultaneamente.



POR QUE VALE A PENA

O último Spy Hunter do PS2 foi meia-boca, mas com 50% de missões a pé e 50% em veículos, o novo game promete o essencial: variedade

■ **THE ROCK** – Quem liga para o astro dos cinemas quando se pode pilotar o Interceptor?



TEKKEN: DARK RESURRECTION

Recém-chegado aos arcades, novo Tekken invade o PSP

Distribuidora: Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Previsão:** Junho/2006





■ **APELAÇÃO PORTÁTIL** – Apertadores de botões, comemorem! Tekken vai chegar ao PSP

O PSP às vezes sofre algumas injustiças sérias com certos games. Enquanto o PS1 e o PS2 tiveram jogos da série *Tekken* lançados praticamente junto com os consoles, o PSP até hoje não viu as voadoras e toda a proeza marcial dos lutadores da famosa série da Namco. Mas dentro em pouco, essa falha será corrigida: o primeiro jogo portátil da série vai sair em junho e é baseado na nova versão do título que estreou nos arcades: *Tekken 5 Dark Resurrection*. No nome da versão para PSP, porém, o número 5 não aparece sabe-se lá por que motivo...

O jogo trará mais de 30 lutadores, inclusive Dragonov e Lili, os dois novos personagens criados para o jogo de arcade, brigando contra figurinhas carimbadas como Jin, Heihachi, Paul e Law em uma disputa que irá coroar o campeão do Torneio Iron Fist. Os estágios também serão os mesmos do arcade, que, por sua vez são baseados no Tekken 5 original, mas com efeitos de clima e tempo e diversos objetos diferentes nos cenários.

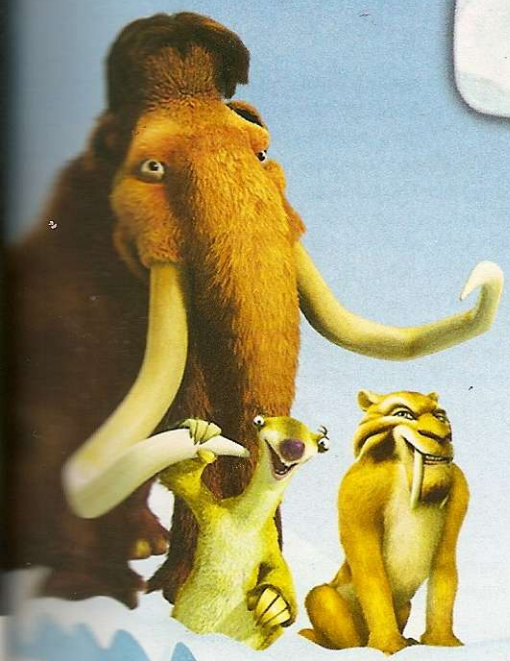
POR QUE VALE A PENA

A seleção de jogos de luta para o PSP é pequena. Em 3D então, nem se fala. Cabe a Tekken mudar esse quadro no portátil

Novos modos de jogo estão planejados, como treinamento, time attack e minigames, além de mais itens de customização e suporte para partidas multiplayer. Essas partidas serão em rede local, mas para a porção online do jogo, a Namco promete o download de "ghost data", ou seja, aqueles que se registrarem na "Tekken-Net" poderão baixar para seus portáteis as recriações digitais das lutas mais impressionantes pelo mundo afora.

A ERA DO GELO 2™

O JOGO







JÁ À VENDA

www.ICEAGE2GAME.com

www.VUGAMES.com.br

TODAS AS IDADES

20th CENTURY FOX

SIERRA

PC CD-ROM

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

Ice Age 2 The Meltdown ™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown e os logotipos associados são marcas registradas ou de titularidade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.



JAWS UNLEASHED

Distribuidora: Majesco Games
Produtora: Appaloosa Interactive **Tipo:** Ação
Plataforma: PS2 **Previsão:** Junho/2006

Tubarões me mordam

Mais conhecida pela série *Ecco the Dolphin*, em que um golfinho boa-praça ajudava seus amigos marinhos com técnicas de combate não-violentas como ondas sonoras, a criadora Appaloosa continua nas profundezas dos mares. Mas seu novo game não é tão pacífico assim.

Controlando um tubarão sangüinário, os jogadores deverão caçar humanos, peixes, orcas e qualquer coisa que se mova em ambientes aquáticos. A trama se passa 30 anos após o clássico filme de Steven Spielberg e mostra os problemas que Michael Brody, filho do protagonista do filme, enfrenta para deter a fúria de uma criatura comedora de carne como você.

Mas comer gente e outros animais não é tudo o que se faz no jogo. Aproveitando a força desproporcional de uma fera como um tubarão branco, será possível saltar no ar, invadir barcos, puxar helicópteros para o fundo do oceano e, de maneira geral, destruir tudo o que vier pela frente.

POR QUE VALE A PENA
Para quem está cansado de controlar humanos ou bichos esquisitos, assumir o papel de vilão dos oceanos pode ser uma boa mudança de ares.



■ MATAR O TUBARÃO? Que nada! Aqui você é a fera e ai de quem cruzar o seu caminho



NARUTO ULTIMATE NINJA

POR QUE VALE A PENA
Para quem é fã do anime, não há o que pensar: o jogo é obrigatório. Para os demais, vale como um bom game de luta.

Naruto nos EUA com três anos de atraso

Distribuidora: Namco America **Produtora:** Cyberconnect 2 **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Jun/2006



■ AGORA SIM – Enfim, quem não manja de japonês vai entender a história deste ótimo game



Lançado três anos atrás no Japão, *Naruto Ultimate Ninja* finalmente dará as caras no Ocidente. Pode ser que essa defasagem afete o desempenho do título neste lado do mundo, mas quando surgiu nas lojas do Oriente, esse até então obscuro game foi recebido com entusiasmo pela crítica, que o chamou de "inovador" para cima.

O combate acontece em largos campos de jogo em dois planos – frontal e traseiro – e com uma simples combinação de botões é possível alternar entre os dois. Ambos os planos possuem muitas opções de interatividade com o cenário, mas a pérola do jogo são os golpes especiais. Com o uso de comandos mostrados na tela, os jogadores entram numa espécie de minigame, no qual ganha aquele que reproduzir a seqüência mais rapidamente. É frenético.



GRADIUS COLLECTION

É jogo de nave que não acaba mais

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Junho/2006

É difícil encontrar alguém que jogue videogame e nunca tenha ouvido falar de *Gradius*. A clássica série de jogos de nave já teve muitos títulos e apareceu em vários sistemas ao longo de sua história, mas agora chegou a vez do PSP emprestar sua tela para Vic Viper e seus inimigos descomunais encherem a tela com seus combates insanos.

POR QUE VALE A PENA
Gradius é um clássico. E quando são cinco jogos em um, fica difícil resistir à tentação.

Gradius Collection, como não poderia deixar de ser, traz uma verdadeira coleção de títulos da série, incluindo *Gradius*, *Gradius II*, *Gradius III*, *Gradius IV* e *Gradius Gaiden*, sendo que este último só havia sido lançado anteriormente em território japonês.

Os games estão praticamente iguais às versões originais, mas ganharão um sistema de save/load que pode ser acessado a qualquer momento com a tecla de pausa. Galerias de vídeo e áudio de todos os jogos farão parte do pacote de novidades.



■ SÓ VELHARIA – E precisa de outra coisa?

SPEED GAMES

Os melhores jogos
por preços arrasadores.

ARTE PLAYSTATION



Playstation
R$ 599,00



XBOX
R$ 700,00



PSP

Tudo em 10x sem juros no cartão de crédito

Videogames & jogos • Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A • Trabalhamos com todos os jogos e acessórios.

Assistência Técnica Especializada

Despachamos para todo o Brasil

Lançamento XBOX 360°



Televendas: (99) 3642-7878 / (99) 8117-7266 / (99) 9651-0975



■ Parece uma reunião dos Harlem Globetrotters com os Jackson Five, mas na verdade são os jogadores de Ballers

por Leandro Rodrigues

NBA BALLERS: PHENOM

O melhor basquete voltou renovado, revisto e ampliado

NOTA **9,0**

Produtora: Midway **Distribuidora:** Midway **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 4 (online) **Ponto forte:** Modo Story longo e cheio de alternativas
Ponto fraco: Nada de dribles novos para humilhar os adversários **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,5

Em um mundo onde pouco se cria e tudo se copia, até as tentativas de sair da mesmice acabam sendo reproduzidas. A Electronic Arts criou a série *NBA Street*, na qual os esportistas saem em busca de fama batendo bola em lugares poucos convencionais. A Midway, querendo também beber dessa fonte, criou *NBA Ballers*, que segue o mesmo estilo, porém focando em uma modalidade nunca antes explorada: o jogo mano a mano. A idéia deu tão certo que o jogo ganhou uma continuação.

O principal não foi alterado: pouca gente em quadra e o objetivo de humilhar ao máximo o seu adversário. Só que agora além das já conhecidas modalidades mano a mano e de três jogadores, sendo cada um por si; agora foi acrescentada uma nova, a dupla contra dupla.

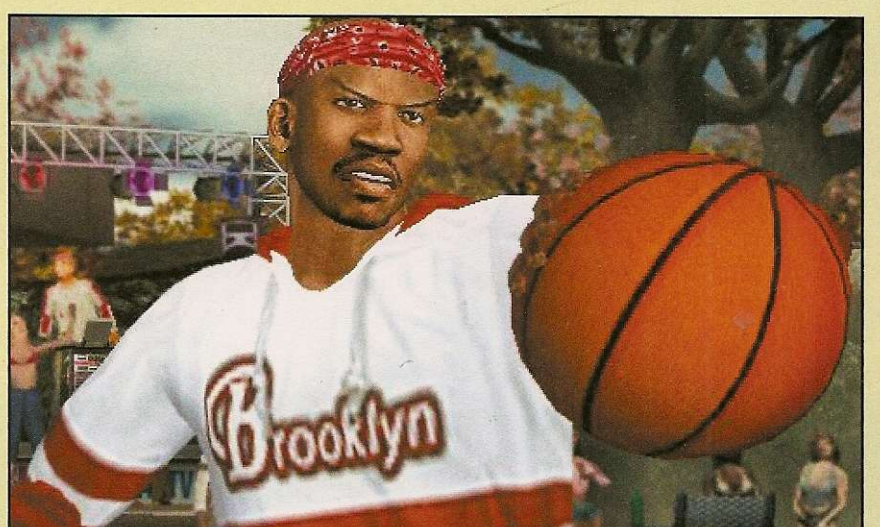
Mas as novidades não acabam aí. No modo Story, o principal, você continua sendo um ilustre desconhecido que almeja o sucesso. Mas isso agora não se resume a uma simples seqüência de torneios: você deve criar seu personagem nos mínimos detalhes e sair por um tour em Los Angeles. Essa longa jornada vai testar sua vontade de se tornar o novo fenômeno do basquete.

Para isso, você vai ter de suar a camisa e fazer de tudo um pouco: lavar carros, cantar rap, testar sua força e até responder a perguntas sobre astros da NBA. Todas essas tarefas resultam em créditos que podem ser trocados por entradas em campeonatos, que por sua vez mesclam jogos de todas as modalidades e regras.

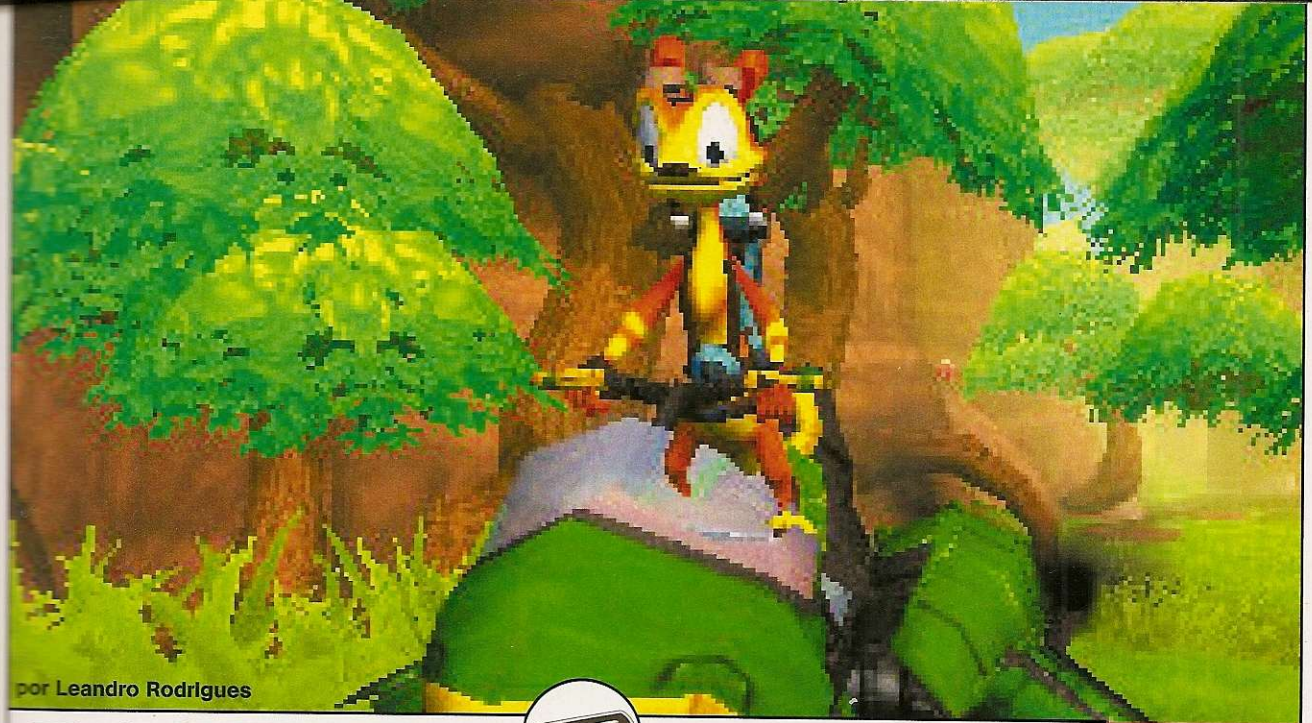
O visual é bom, mantendo a qualidade do game original. A jogabilidade também continua de primeira, mas infelizmente não foi acrescentado nenhum novo drible humilhante, o que pode decepcionar quem jogou a primeira versão. Nada disso impede a diversão em busca do estrelato, no entanto. Tudo acompanhado de uma trilha sonora totalmente hip-hop, criada para o game por uma legião de MCs.



■ **ENTERRA!** – Não economize nas firulas. O esquema aqui é humilhar o adversário



■ **O DONO DA BOLA** – Não seja mesquinho: chame seus amigos para baterem uma bolinha em dupla



por Leandro Rodrigues

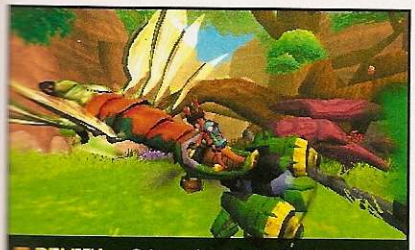
DAXTER

PSP

NOTA **9,0**

Daxter mostra força em sua primeira aventura solo

Produtora: Ready At Dawn Studios **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Movimentação espetacular
Ponto fraco: A câmera às vezes atrapalha um pouco **Gráficos:** 9,5 **Som:** 9,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 8,0



BELEZA – O jogo do peludo é puro colírio

Ser coadjuvante de jogos eletrônicos sempre foi uma tarefa ingrata. Enquanto o protagonista ganha todas as glórias e mocinhas, o pobre ajudante segue de perto vendo tudo acontecer, soltando algumas piadinhas e esperando ansiosamente por aquelas poucas fases em que o personagem principal não pode passar. É uma vida triste e apagada.

Com Daxter, a história não foi diferente. Foram mais de quatro anos lutando ao lado de Jak, mas o carisma do personagem e suas piadas de duplo sentido não passaram em branco, e o pequeno peludo ganhou um game só para ele no portátil da Sony.

A história se passa entre os eventos de *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* e *Jak 2: Renegade*. Nesse período, Jak é preso por uma facção inimiga, mas Daxter consegue escapar. Ele é contratado por engano por Osmo, um velho exterminador de insetos que precisa da sua ajuda para acabar com a infestação. A julgar por esse primeiro jogo solo, é melhor Jak procurar outro parceiro, pois Daxter já está arranjado na vida.

Sem dúvida, este é um dos títulos mais bonitos do portátil, a começar pelos cuidados com a modelagem dos cenários e iluminação. A movimentação também é outro fator a ressaltar: todas as ações do personagem são suaves, perfeitas e, acima de tudo, engraçadas. Experimente deixar Daxter parado por alguns segundos e acompanhe as piruetas que o peludo realiza.

No som, o jogo é praticamente perfeito, com destaque para a dublagem dos personagens que deixa tudo em clima de desenho animado. Como em todo jogo de plataforma que se preze, itens para coletar não faltam. Aqui, são ovos coloridos que liberam extras, trapaças e minigames, esses últimos constituindo outro destaque.

Daxter pode dormir no quarto da casa de Osmo e, durante esse cochilo, você enfrenta os sonhos mais selvagens do personagem, cada qual representado por uma sátira de um filme famoso, como por exemplo *Matrix*, *Coração Valente*, *Indiana Jones* e *O Senhor dos Anéis*.

Daxter é um jogo que você não pode deixar passar batido de jeito nenhum, seja pela qualidade do game ou pelas piadas e animações que proporcionam uma diversão acima da média.



Daxter mandou Jak passear e agora curte maior liberdade em seu game de estréia como protagonista

Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



PSP
CONSULTE-NOS

NINTENDO DS
CONSULTE-NOS

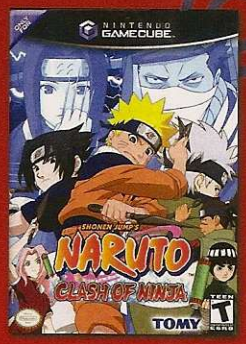


TELEVENDAS
(11) 3825-7600

ATENDIMENTO PERSONALIZADO



GRAN TURISMO 4



NARUTO



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTANCE



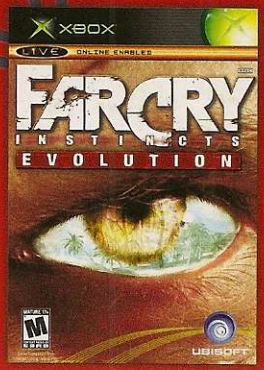
WINNING ELEVEN 9

R$169,00

EM 3X SEM JUROS



KINGDOM HEART 2



FARCRY INSTINCTS EVOLUTION

JOGOS ORIGINIAIS A PARTIR DE **R$ 99,00**

EM 3X SEM JUROS

ACEITAMOS CARTÕES: AMERICAN EXPRESS VISA

TELEVENDAS

(11) 3825-7600

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL

WWW.NETUNIA.COM.BR



por Nelson Alves Jr.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Várias novidades e pouca empolgação

NOTA 7,0

Produtora: Pandemic Studios **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Estratégia **Jogadores:** 1-8 (online) **Ponto forte:** Inteligência artificial
Ponto fraco: Os veículos não divertem **Gráficos:** 7,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 9,0

No primeiro jogo, os adversários pareciam enfeites esperando pela morte, mas felizmente a produtora consertou esse erro em *Ten Hammers*. O grande destaque do novo jogo é, sem sombra de dúvida, a inteligência artificial. Os inimigos agora atuam de forma muito realista, reagindo de acordo com a situação em que se encontram. Quando em desvantagem numérica, eles recuam e esperam reforços, fogem de granadas, procuram por abrigo longe dos soldados que você controla e evitam ficar expostos. Por outro lado, quando estão em maior número, ficam mais agressivos e sempre procuram tirar proveito do terreno para surpreendê-lo. Enquanto um grupo atrai a sua atenção, por exemplo, outro busca alternativas para criar uma emboscada. Isso resulta em tensão extra durante as partidas, já que você precisa eliminar os alvos visíveis e também descobrir uma maneira de não ser pego de surpresa. A maior dificuldade também exemplifica essa melhoria da IA que foi mencionada há pouco. Os inimigos não só agem coordenadamente como também têm uma mira invejável. Um simples vacilo e seu pelotão já era! E eles também visam destruir as proteções usadas por seus aliados, como barracas e carros.

Os times Alfa e Bravo continuam sob sua tutela. O que mudou é o fato de que cada quarteto pode ser dividido em duplas, dando a você mais opções de ordens. Os comandos também estão diferentes, com funções inéditas, mas pouco práticas. Você pode enxergar o combate pela visão de um soldado a qualquer instante e disparar sua arma como em um game em primeira pessoa. Só que isso, além de fugir à proposta estratégica do título, causa vulnerabilidade. Ou seja, a opção não funciona da maneira que deveria funcionar. Helicópteros e tanques foram acrescentados em certas missões, mas o que deveria ser divertido não passa de maçante. Ten Hammers é tão atraente quanto a primeira versão e mais desafiador, só que seus controles confusos comprometem o quadro de maneira geral.



ESPERTÃO – Aqui não tem inimigo burro



O desafio de Ten Hammers é bem alto. Tá pensando que a guerra é moleza?

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA Um Ano GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor **R$19,99**



Controle PS2 **R$69,99**



Jogo Original **R$69,99**



Suporte PS2 **R$29,99**



Cd-rom Qual É A Música **R$69,99**



CD Remixes **R$19,99**



Boné PS2 **R$19,99**



Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX 64/GameCube **R$49,99**



Camiseta PS2 **R$29,99**



Bolsa Exclusiva PS2 **R$39,99**



Porta-cd PS2 **R$19,99**

Controle Remoto **R$69,99**

Só fica sem play 2 quem quer!



24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

ligue e consulte condições

PlayStation2 original

\+

02 controles analógicos
01 camiseta exclusiva PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-rom Qual É A Música
01 jogo original
01 bolsa exclusiva PS2
01 boné exclusivo PS2
01 cabo extensor
01 cabo s/ vídeo universal
01 suporte
01 caneta PS2
01 cd Remixes

Promoção QUERO TUDO



R$ 699,00

Pack 1



Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2



Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3



Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4



Tudo por:
R$ 49,99

fotos meramente ilustrativas

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br



Tamanho não é documento: o Syphon de PSP é bem melhor do que a versão de PS2

por Felipe Azevedo

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

PSP

NOTA 8,0

Bonito e engenhoso, porém pouco funcional

Produtora: Sony Bend **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 (até 8 online ou em rede local) **Ponto forte:** Variedade e visual de primeira
Ponto fraco: O esquema de controle não é muito amigável **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,5



SUA CARA - Se estiver cansado de Logan, você pode criar um personagem para o multiplayer

Se a versão *The Omega Strain*, a única que saiu para o PS2, não foi capaz de superar nenhum dos três episódios anteriores lançados para o PS1, *Dark Mirror* conseguiu cumprir a façanha com facilidade. O game para PSP não só é o mais bonito da série, levando em consideração a potência do portátil, é claro, como também é o mais variado e divertido de todos.

O foco da ação, assim como nas versões não-portáteis, está nos combates armados. No entanto, é a diversidade de ações que precisam ser realizadas durante as missões que fazem toda a diferença. Por exemplo, em um dos vários estágios protagonizados por Gabe Logan – Lian Xing também é uma personagem controlável, mas aparece com uma freqüência muito menor – é necessário acionar os mesmos terminais em que o personagem secundário, que fica no forro do local, trabalha. Como é impossível ver a localização do parceiro a olho nu, você deve equipar os óculos de visão térmica para enxergá-lo. A grande sacada, porém, é que em nenhum momento o jogo indica, de maneira clara, o que é preciso fazer.



SUTIL – As pistas do jogo são subjetivas

Todas as dicas são dadas de forma subjetiva, por meio de diálogos. Na seqüência descrita acima, por exemplo, o ajudante de Logan solta a seguinte frase: "Você é um agente secreto, será que não tem nenhum equipamento que possa usar para ver onde estou?". Em outra missão, antes de uma área escura, o personagem que precisa ser escoltado diz ao espião que não pode avançar por não conseguir enxergar, dando uma pista para que o jogador use a lanterna e o guie por determinadas áreas do cenário.

Além do visual, que como já foi dito é o melhor da série, outro aspecto técnico que merece destaque são as físicas. Embora os inimigos mortos desapareçam depois de algum tempo, seus corpos respondem de maneira bastante realista a disparos ou, dependo do local onde foram eliminados, aos objetos dos cenários.

Contudo, *Dark Mirror* está longe de ser perfeito. O esquema de controle é a grande falha. Mesmo com três configurações diferentes, o número de botões existentes no PSP não é suficiente para acomodar, de uma maneira prática e funcional, todas as opções disponíveis. Para se ter uma idéia, não há como trocar de arma usando apenas um botão. Para fazer isso, é preciso manter o direcional pressionado e então apertar o botão que corresponde ao armamento desejado. Esse mesmo sistema é utilizado para fazer a troca de equipamentos, o que acaba dificultando ainda mais as coisas.

TAITO LEGENDS 2

Coletânea de clássicos para anciões

NOTA **7,0**

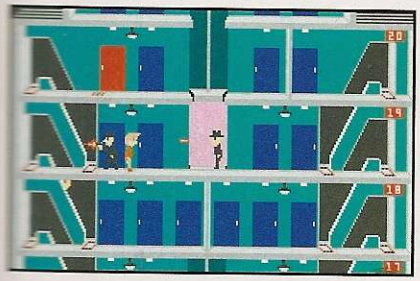
por Danilo Porto Bastos

Produtora: Taito **Distribuidora:** Empire Interactive / Taito **Tipo:** Compilação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Nostalgia
Ponto fraco: Enjoa rápido **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 9,0

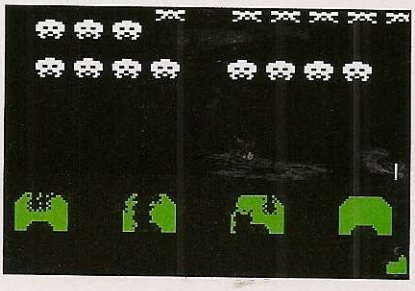
Como é bom reviver momentos de diversão. Principalmente situações de cerca de 20 anos atrás, como quando meu irmão e eu jogávamos o antigo Legend of Kage. Tá certo que continuo tirando sarro do jogo assim como fazia nos anos 80, mas o simples fato de poder jogá-lo novamente com meu mano já vale o fim de semana. E é para isso que *Taito Legends 2* está aqui. São mais 39 clássicos para juntar-se à primeira compilação, lançada no ano passado. Títulos como *Balloon Bomber, Wild Western, Elevator Action, Front Line, Legend of Kage, Rastan Saga 2, Cadash, Violence Fight, Gun Frontier, Hat Trick Hero, Arabian Magic, Ray Storm, G Darius, Space Invaders Part 2, Crazy Balloon e Puzzle Bobble 2*, todos em suas versões originais de arcade, são itens obrigatórios não só para colecionadores e nostálgicos, mas também para os curiosos de hoje que quiserem saber o que os "tiozinhos" jogavam décadas atrás.



CLÁSSICO – Mas pode chamar de velharia







PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

III NDI

Desde 1992





- Venda e troca de consoles
- Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
- Conserto: 6 meses de garantia
- Consertamos PSP

Limpeza da lente gratuita

Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br

Al. Ihambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

DRAGOON

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PAGUE EM ATÉ 24 X

PS2

XBOX

- Todos os vídeo-games
- PC para Jogadores





- Todos os serviços

*Até final do estoque

ESTACIONAMENTO NO LOCAL

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157-Moema- SP

GAMES

/ VENDAS / CURSOS

GAME BOY ADVANCE

- **Técnicos** especializados.
- Faça seu vídeo-game rodar todos os tipos de jogos, filmes e DVDs (Serviço em 1 hora*).
- **Play Tuning:** HD + cooler
  Grava, armazena e roda
  + 100 jogos
- **Micros** para jogadores.
  Fazemos vendas e up grades

Cursos:

Pintura e arte digital
(tablet & photoshop)

Mangá / HQ / Óleo

Conserto de vídeo-games



(011) 3846-1470 / 3846-4375



O visual foi todo reformulado e agora traz gráficos em cel-shading

por Felipe Azevedo

METAL GEAR ACID 2

Cartas e bugigangas no novo jogo de Snake

NOTA 8,0

Produtora: Kojima Productions **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Estratégia **Jogadores:** 1-2 (rede local) **Ponto forte:** As reformulações deixaram a ação mais rápida **Ponto fraco:** O periférico Solid Eye não faz muita diferença **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 10,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,0

O visual novo, muito mais atraente do que na versão anterior, é o que menos importa aqui. O que faz *Metal Gear Acid 2* superar o primeiro game da série vai muito além dos gráficos, com opções inéditas e mudanças inspiradas feitas no sistema de jogo. Para começar, o ritmo da jogatina ficou mais rápido e, em vez de definir a trajetória dos personagens, selecionando o número de casas e a direção desejada, o jogador move os personagens, em tempo real, casa por casa, e depois confirma as escolhas. A vantagem desse novo estilo é a possibilidade de realizar algumas ações que, na versão anterior, só podiam ser concluídas ao término de cada jogada, como alternar entre as duas posições disponíveis, atacar inimigos com golpes básicos ou chamar a atenção deles com aqueles batidas já famosas em paredes ou objetos do cenário. No novo game, todas essas ações podem ser executadas a qualquer momento durante o modo de movimentação, sem que o jogador seja obrigado a finalizar a jogada logo em seguida. Quer um exemplo? Ao usar uma carta que possibilita o avanço de seis casas, é possível nocautear um soldado desatento no meio do caminho e, por fim, se esconder em um local seguro – isso se a quantidade restante de casas for suficiente, lógico. Pode parecer um recurso inútil para quem não curtiu o primeiro *Acid*. Mas não é. Isso possibilita novas oportunidades e torna a experiência um pouco mais parecida com os jogos não-portáteis.

Outra novidade que faz de *Acid 2* um título muito mais variado que seu antecessor é a inclusão de um novo efeito colateral que dificulta a vida do jogador. Além das hemorragias, queimaduras e desmaios, o jogador pode deixar de ver as funções das cartas disponíveis se ficar coberto de óleo quando escorregar nas poças de certos locais, ou de pó químico, caso um extintor de incêndio seja destruído próximo a ele.

Um ponto polêmico é o Solid Eye. O apetrecho, que acompanha o jogo, deixa os gráficos com um aspecto holográfico, mas não é nada confortável usá-lo por períodos longos. Por essa razão, você é obrigado a acoplá-lo e retirá-lo do portátil várias vezes se quiser conferir as novidades visuais, o que, convenhamos, não é nada prático.



BONECAS DE LUXO – Os fantoches esquisitos e com instintos assassinos do primeiro jogo foram embora. Gatas como Venus, acima, são a novidade

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.



Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games	Espírito Santo
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179	Tel:(0xx27)3391-0733

por Nelson Alves Jr.

RIVER KING: A WONDERFUL JOURNEY

Igual à pescaria de verdade: haja paciência!

NOTA 4,0

Produtora: Marvelous Interactive **Distribuidora:** Natsume **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O desafio de pegar mais de cem peixes **Ponto fraco:** Tédio é a palavra-chave do jogo **Gráficos:** 3,0 **Som:** 4,5 **Controle:** 5,0 **Diversão:** 2,0 **Desafio:** 5,5

Vamos direto ao que interessa: este jogo é chato, cansativo e não vai fazer a menor diferença se você deixá-lo de lado. Trata-se de um RPG em que o objetivo central é pescar. Você deve encontrar iscas pelo cenário, que vão de minhocas a camarões, comprar itens que melhoram o seu equipamento (você começa o jogo com 200 "dinheiros") e avançar pescando para melhorar suas habilidades de... bem, de pescador. Como dá pra notar, a idéia cai bem para o mercado oriental, que tem gosto duvidoso para enredos. Fica difícil até de entender a decisão de trazer tamanha esquisitice para o Ocidente.

De toda forma, para quem ainda tiver curiosidade, vale lembrar que a mecânica de jogo é extremamente simples. O movimento do personagem é feito pelo analógico e o acesso à vara de pescar rola com o botão ▲. Mais básico impossível. Você caminha pelo cenário com o intuito de coletar pistas dadas pelos moradores. Alguns dizem como conseguir um certo peixe, outros falam de torneios que vão acontecer e por aí em diante.

O game tem mais de cem peixes a serem coletados. É quase um *Pokémon* do rio. Quanto melhores forem suas habilidades, maiores as chances de pegar animais raros. Game indicado apenas para quem tem paciência de sobra, porque tudo rola em ritmo de tartaruga.



■ **COLEÇÃO** – São mais de cem peixes para pescar. O duro é ter paciência para aturar o jogo





■ **MARASMO** – Até uma lesma é mais ágil

por Nelson Alves Jr.

COMMANDOS STRIKE FORCE

"Force" nada! O novo Commandos é bem fraquinho

NOTA 4,5

Produtora: Pyro Studios **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1-8 (online) **Ponto forte:** Alternar entre os personagens em tempo real **Ponto fraco:** Visual defasado **Gráficos:** 3,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 4,0 **Diversão:** 4,0 **Desafio:** 6,0

A série *Commandos* nasceu como estratégia e assim deveria ter permanecido. Gostaria de saber quem foi o "esperto" que teve a idéia de mudar o conceito na versão *Strike Force*... só sei que o resultado final é lastimável. Como se não bastasse a pobreza visual, o game oferece alguns momentos deprimentes: diálogos absolutamente sem propósito, falta de fluidez na movimentação e animações grotescas, típicas de jogos de primeira leva de um console recém-lançado.

Boas ferramentas de programação não são sinônimo de qualidade; o que importa realmente é a competência de quem produz e a maneira como tais ferramentas são usadas. *Call of Duty* e *Burnout 3*, para citar apenas dois exemplos, utilizam o pacote de aplicativos RenderWare, desenvolvido pela Criterion. Ambos os títulos são excelentes e dispensam comentários. *Commandos Strike Force*, vejam só, também surgiu sob o alicerce RenderWare, mas infelizmente não tira proveito de nenhum dos recursos que fizeram do software um sucesso absoluto até hoje, como gráficos, simulação física e inteligência artificial.

Das características famosas da série, agrada a chance de alternar entre os soldados, em tempo real, durante o tiroteio. Você pode ter um soldado em uma área do mapa e um atirador de elite em outra, o que abre um leque de ações mais diversificadas. Mas isso é muito pouco para salvar um título medíocre.

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

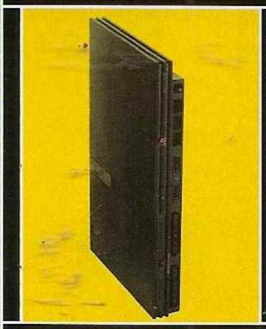
ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

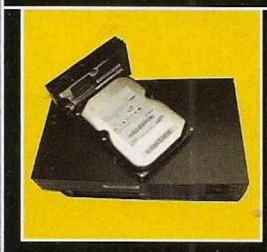
Console PS2
US$ 245
50001



Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

por Danilo Porto Bastos

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

PSP

NOTA 7,0

Joe parte para o vale-tudo no portátil

Produtora: Clover Studio **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 (até 4 em rede local) **Ponto forte:** Nova atividade para Joe **Ponto fraco:** Poucos personagens **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 8,0



Viewtiful Joe entrou no ringue, mas não saiu como campeão



SOLIDÃO – Há poucos personagens no game

O primeiro *Viewtiful Joe* foi uma ótima novidade. Utilizando gráficos estilosos e muita pancadaria, o game renovou o gênero de plataforma 2D. Depois do segundo game, porém, a fórmula começou a apresentar sinais de desgaste. Foi a partir daí que a Capcom resolveu tentar algo diferente e criou o conceito de *Red Hot Rumble*, o primeiro jogo de luta baseado no universo do personagem.

O game segue a mesma linha da série *Super Smash Bros.*, com arenas criativas e recheadas de plataformas. Diferentemente do quebra-pau nintendista, no entanto, o objetivo nos confrontos nem sempre é espancar os adversários. Em alguns cenários, o vencedor é aquele que conseguir coletar o maior número de itens antes do término do tempo. Em outros, ganha quem sobreviver por mais tempo a um bombardeio frenético.

Infelizmente, *Red Hot Rumble* não possui longevidade, um fator que é de extrema importância em jogos de luta. A principal razão para isso é a velocidade frenética e o excesso de caos. É comum perder seu próprio personagem de vista por causa da quantidade abusiva de itens e efeitos especiais. E isso, claro, piora ainda mais quando a disputa rola em multiplayer, com quatro pessoas ao mesmo tempo. Enfim, a Capcom ganharia muito mais se lançasse outra seqüência normal.



por Felipe Azevedo

MEGA MAN POWERED UP

NOTA 8,0

PSP

Remake de qualidade inquestionável

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Tanto a jogabilidade quanto o desafio original da série permaneceram intactas, mas o visual foi turbinado **Ponto fraco:** O atraso nos controles, apesar de pequeno, pode comprometer o jogo **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 10

Com *Powered Up*, a Capcom fez o que todas as produtoras que lançam remakes para o PSP deveriam fazer. A jogabilidade clássica foi mantida e o nível de desafio permaneceu intacto. Em compensação, o visual foi totalmente reformulado, com um estilo de arte mais contemporâneo. Na minha opinião, isso é bom por dois motivos. Primeiro, porque os novos gráficos são muito mais atraentes e causam a impressão de se estar jogando algo inédito. Segundo, porque eles atraem os jogadores novos, que aprendem que os games clássicos, que não tinham nada a ver com criminalidade, terror ou tunagem, podem ser tão divertidos quanto os *GTAs*, *Need for Speeds* e *Resident Evils* que a galera de hoje está acostumada a jogar.

Além da qualidade superior no visual, algumas opções e detalhes no conteúdo do jogo contribuem para o bom resultado. Há, por exemplo, dois modos principais: Old Style e New Style. No primeiro, o número e a estrutura das fases são os mesmos do game original, mas a ação é exibida em 4x3 e os gráficos são tridimensionais. No segundo modo, além de três estágios inéditos, a tela do portátil é 100% usada, e as fases antigas apresentam áreas, inimigos, obstáculos e itens diferentes que, se coletados, ficam disponíveis no modo para construção de fases.

Duas coisas afetam bastante a jogabilidade, uma para melhor e outra para pior. A que melhora é a possibilidade de mudar os poderes adquiridos sem a necessidade de pausar o game, usando apenas os botões L e R. A que piora é um pequeno atraso na movimentação do personagem. Isso não chega a atrapalhar na maior parte do tempo, mas nas seqüências de pulos que requerem precisão total, essa falha aparentemente insignificante compromete, e muito, a diversão.



CASCA - O desafio é grande como sempre

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos ilustrativas

X-BOX

PS One

Promoção
6 x R$ 75,00

PROMOÇÃO
Por R$ 139,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00
Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00
Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00
Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello


Venus


Thunder Chip


Matrix Infinity


DMS 3



LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL



ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos Cartões

MasterCard VISA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

por Eduardo Trivella

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

Um veterano em plena forma

NOTA 9,0

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Desafiador sem ser frustrante **Ponto fraco:** O velho slow-down do PSP **Gráficos:** 9,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 9,0



AÇÃO – Em Mega Man não existe descanso

Mega Man sempre foi sucesso desde que surgiu em sistemas antigos. Depois de alguns jogos, porém, a série evoluiu e ganhou um ar um pouco mais adulto (mas nem tanto) com o advento da sub-série "X". Este novo título de PSP é um remake do primeiro *Mega Man X* de que se tem notícia, que saiu em 1993 para SNES.

Dizer que a nova versão está muito mais linda do que o original é citar o óbvio, mas não é exagero nenhum afirmar que esse é um dos jogos mais bonitos do personagem. Pena que, de tão bonito, ele fica lento em certos momentos – mas sem atrapalhar a experiência como um todo.

A única demonstração desnecessária de tecnologia foi o acréscimo de vozes para Mega Man e os outros personagens. Como quem mais vai curtir esse remake são os jogadores mais velhos que conhecem a versão antiga, as vozes pentelhas e diálogos ridículos estragam um pouco as memórias que esse povo tinha. Fora essa mudança, a inclusão do novo modo Vile (termine o jogo e use outro personagem) e algumas localizações diferentes de itens, o game é o mesmo e é uma delícia de jogar.



A única coisa chata são as vozes de caras como esse

ICE AGE 2: MELTDOWN

Mais um jogo de plataforma, agora no gelo

NOTA 7,0

por Leandro Rodrigues

Produtora: Vivendi Universal **Distribuidora:** Vivendi Universal **Tipo:** ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Diálogos engraçados **Ponto fraco:** Câmera ruim **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 6,0

Ganhar uma versão interativa para os consoles: esse é o caminho para quase todos os grandes filmes da atualidade. Isso se torna praticamente obrigatório quando se trata de um título infantil. *A Era do Gelo 2*, claro, não foge à regra.

O trio composto por Manfred, o mamute mal-humorado; Diego, o tigre de dentes-de-sabre; e Sid, o bicho-preguiça, está de volta. A missão deles, porém, mudou. Agora eles devem ajudar todos os bichos do vale a escaparem da grande inundação que está para ocorrer.

Mas diferentemente do que você imagina, a grande estrela do jogo é Scrat, o esquilo pré-histórico que vive correndo atrás de nozes. Todas as características de um jogo plataforma estão presentes: pulo duplo, centenas de itens para coletar e o famoso problema de câmera, uma constante nesse gênero. Para compensar o defeito, no entanto, o jogo tem um sistema de controle preciso que melhora muito a experiência.

O ponto alto do título é a diversão. Além de diálogos divertidíssimos, *Ice Age 2* ainda conta com minigames durante as missões. E os joguinhos são simples. Basta apertar um botão e você executa um movimento predeterminado. Para se ter uma idéia, há um momento em que Scrat precisa coletar todas as nozes que estão atrás de Diego sem ser percebido. Para escapar, a cada vez que o Tigre olha para trás, você deve apertar o botão para se fingir de morto. É cômico.



NOZES – É tudo o que deseja nosso amigo

Mesmo assim, não se engane. *Ice Age 2* é um típico jogo de plataforma 3D, que não consegue inovar em nenhum momento. Para jogadores novatos, a experiência pode ser sensacional, mas para os veteranos dos games, o título não passa de mais uma aventura com vários elementos repetitivos. Vale a pena para fãs do filme, crianças e, claro, viciados em jogos de plataforma.

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.



Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS*** no cartão de crédito.



Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.



PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.





Jogos Originais novos a partir de R$99,00 em 3x sem juros no cartão!

Ou acima de **R$100,00** em produtos, você pode parcelar em **6x sem juros** no cartão*!
Compre em nosso site e receba em sua casa!

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!



A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.







F: (19) 2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

por Eduardo Trivella

Uma cidade a mais e pequenas surpresas para os fãs de tunning são as novidades desta versão incrementada do racha da Rockstar

Os outros caras da redação já não agüentam mais me ouvir falar de *Midnight Cub 3*, afinal, jogo esse game compulsivamente desde que ele foi lançado, em abril de 2005. O jogo de corridas urbanas da Rockstar está para mim como *Winning Eleven* está para a maioria dos jogadores – é aquele jogo que você liga no PS2 a toda hora para jogar uns 15 ou 20 minutos. Agora, com o lançamento da versão *Remix*, eu tenho pelo menos mais um ano para continuar azucrinando a paciência de meus colegas de trabalho.

Na época em que estreou, *MC3* tinha como missão bater a série peso-pesado do tunning *Need For Speed Underground*. A franquia da Electronic Arts pode até ser mais popular e profunda no que diz respeito à customização de carros, mas nada bate a velocidade de *Midnight Club 3*.

Com a nova geração de consoles apontando no horizonte, algumas produtoras de games resolveram reciclar títulos de seu catálogo que fizeram sucesso para manter o PS2 na ativa. Este é o caso de *MC3 Remix*, que traz algumas delícias especialmente preparadas para os fãs da série.

Como o game em seu núcleo é idêntico ao *MC3 original*, o jogador pode aproveitar o seu save e começar *Remix* no exato ponto em que parou no primeiro game. Se estiver com 100% no save, o novo jogo já se inicia com 77% de progresso. Todos os veículos, com quaisquer modificações que porventura tenham sido feitas, também são importados. E para quem não estava satisfeito com a

"pequena" seleção de carros e motos do original, composta de mais de 60 itens, *Remix* abre ainda mais espaço na garagem e traz 23 novas carangas e motocas, além de mais uma viatura (veja o quadro ao lado) e itens de personalização mais recentes do mercado real de tunning. E 25 é o número de novas composições de rap, reggae, rock and roll e música eletrônica na trilha sonora.

Jogatina expandida

Só a inclusão de itens e carros extras, porém, é pouco para os padrões da Rockstar. Por isso, os caras da equipe de San Diego foram além e prepararam uma surpresa para quem acompanha a série há mais tempo. Tóquio, a última e mais complexa cidade de *Midnight Club 2* está de volta. A cidade sofreu uma remodelagem para se adaptar aos padrões estéticos de *MC3* e chega com tudo para abrilhantar o game. O legal é que agora a quarta cidade se encaixa no jogo independentemente das outras três. Sua progressão na capital japonesa segue o esquema do modo carreira de San Diego, Atlanta e Detroit, com corridas opcionais e campeonatos do mesmo estilo, mas as disputas também podem ser enfrentadas diretamente pelo modo Tokyo Challenge. Para completar, essa cidade oferece um tipo de desafio inédito: torneios cuja exigência para participação é a classe, e não o tipo do carro. Por outro lado, no modo Cruise de Tóquio não há os logotipos da Rockstar espalhados pelo cenário, que destravam itens exclusivos nas outras cidades.

Uma das únicas reclamações que eu tinha em respeito ao jogo original, era que a taxa de frames por segundo (a fluidez do movimento) caia consideravelmente quando chovia e muitos carros estavam na tela ao mesmo tempo. Talvez tenha sido sorte, mas não vi isso acontecer na versão *Remix*. Em contrapartida, o tempo de loading parece estar ainda maior, especialmente quando se está na garagem fazendo ajustes nos carros.

Sem dúvida alguma, *Midnight Club 3 Dub Edition Remix* é um dos melhores jogos do gênero. Pelas novidades, a expansão vale até para quem já jogou o *MC3* original. Já para quem não conhece a série, o novo jogo é parada obrigatória.

NOVOS VEÍCULOS

Fabricante	Modelo
Cadillac	1966 Coup DeVille
Cadillac	1970 El Dorado
Chevrolet	1963 Corvette
Chevrolet	1970 Chevelle
Chevrolet	SSR
Chevrolet	Cobalt SS
Dodge	Charger SRT8
Dodge	Magnum R/T
Dodge	Super 8 HEMI
Ducati	Paul Smart 1000
Gemballa	1998 F355
Gemballa	GT 750
GM	H3T
GMC	Yukon Denali
Hotmatch	Chingon
Hotmatch	V-Lux
Infiniti	FX45
Infiniti	G35
Lamborghini	1998 Diablo
Mercedes	CLS55 AMG
Nissan	Sport Concept
Pagani	Zonda C-12 Sony
Scion	TC

NOVAS MÚSICAS

Artista	Música
Blame	Artificial Intelligence
Bloc Party	Banquet (Phones Disco Edit)
Crisis	You Like My Style
Damian Marley	Hey Girl
Damian Marley	Welcome to Jamrock
Drummatic Twins	Twister
Lady Sovereign	Random
Lee Combs	Shiver (Plump DJs Mix)
Logistics	Static
Logistics	Release the Pressure
Morningwood	Jetsetter
Nemesis	Alter Ego
Nine Black Alps	Not Everyone
Paul Wall	Sittin' Sideways
Plump DJs	Soul Vibrates
Plump DJs	The Rub Off
Sean Paul	Breakout
Slim Thug	Playa You Don't Know
Smith & Might Feat.	B-Line Fi Blow
Soul of Man	Foxy Moron
Stat Quo	Like Dat
Stereophonics	Brother
Stereophonics	Doorman
Sunchase	As We Look (Instrumental)
The Game	Higher



Produtora: Rockstar San Diego **Distribuidora:** Rockstar Games **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 8 (online) **Ponto forte:** A inclusão da cidade de Tóquio, com uma série de desafios extras **Ponto fraco:** O pacote de novidades poderia ser maior **Gráficos:** 9,0 **Som:** 9,5 **Controle:** 10,0 **Diversão:** 10,0 **Desafio:** 8,0

NOTA **9,5**

Produtora: PS2 **Distribuidora:** Namco **Plataforma:** Namco **Tipo:** Combate aéreo **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Jogabilidade **Ponto Fraco:** Sem novidades **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 7,0

NOTA 7,0

ACE COMBA
THE BELKAN WAR

Um tapinha aqui, outro tapinha ali, e pronto. Eis mais um Ace Combat

por Danilo Porto Bastos

Comentar cada nova versão de *Ace Combat* para PS2 é chover no molhado. Que o jogo é bom, não há dúvida, mas assim como *Winning Eleven*, cuja evolução segue o mesmo padrão, o título passa por sucessivas versões recebendo apenas pequenos ajustes. E o game atual não é exceção. Não que as melhorias não sejam bem-vindas, mas a falta de novidades de verdade decepciona.

Esta "receita" para criar seqüências era comum há cerca de 20 anos, quando os games não dispunham de verbas milionárias e a exigência dos jogadores era baixa. Mas no nível atual da indústria, jogar um título novo com a impressão de se tratar de uma maquiagem do mesmo jogo de antes incomoda bastante.

A boa notícia para os que ainda não jogaram, no entanto, é que *Ace Combat* ainda é o melhor game de combate aéreo do PS2, graças à sua jogabilidade simplificada e dinâmica, além dos belos gráficos e do visual cinematográfico. Os veteranos podem questionar a falta de novidades, mas os iniciantes irão se esbaldar. Não por acaso, o guia ao lado é voltado exatamente para quem está começando. Se você nunca pilotou um avião no seu PS2, prepare-se para começar agora.



ACADEMIA DE PILOTOS

Esta nova seqüência, que na verdade reconta as origens das batalhas de *Ace Combat*, continua com uma estrutura de tarefas bem simples, que dispensa dicas individuais para cada missão. Seus objetivos são sempre destruir os alvos principais da missão (indicados pela cor vermelha no radar) antes que o tempo da fase se esgote. Os alvos secundários (nas cores verde e laranja) sevem para liberar medalhas e premiações extras. A única variação é que há fases em que é preciso proteger ou comandar seus aliados (alvos de cor azul) durante a tarefa. Enfim, se você souber identificar os alvos e pilotar o avião, como o tutorial ao lado ensina, não terá dificuldades para zerar o jogo. Aproveite estas dicas e apavore.

T ZERO:



■ **ACELERAÇÃO** – Segure o botão R1 para aumentar a velocidade da aeronave tanto para alcançar inimigos distantes quanto para facilitar a fuga quando estiver sob a mira dos oponentes. Acelerar também facilita o controle do avião ao finalizar um looping. Abuse deste recurso.



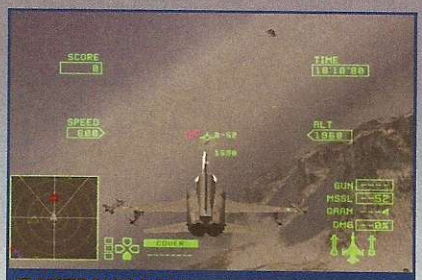
■ **REDUÇÃO DE VELOCIDADE** – Segurar L1 reduz a velocidade do avião. Isso é útil para ajustar sua distância do alvo ou mesmo para fazer uma curva extremamente brusca e fugir de ataques inimigos. O recurso também facilita a execução do looping, se utilizado no ponto mais alto da manobra.



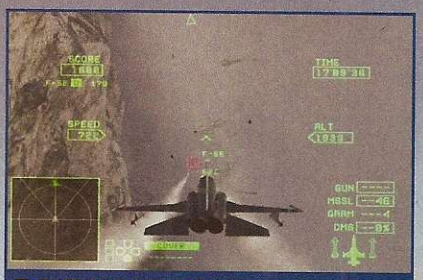
■ **RADAR AMPLIADO** – Quando o cenário é muito grande ou os inimigos se movimentam demais, talvez você se distancie de seus alvos e os perca de vista. Para localizá-los de novo sem perder tempo, segure ■ para ampliar o radar.



■ **MÍSSIL** – Provavelmente é a arma que você vai utilizar a maior parte do tempo. Mantenha a mira no alvo para até que ela fique vermelha e trave no inimigo (um bipe contínuo confirma o travamento da mira). A não ser que o alvo esteja passando em alta velocidade, use ● e dispare dois mísseis de uma vez. Na maioria das vezes, dois acertos são suficientes para eliminar os inimigos. Mas cuidado para não ficar sem munição.



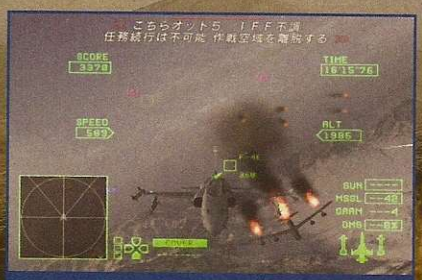
■ **METRALHADORA** – Em alguns alvos, quando o inimigo está muito próximo ou quando você quer atingir os alvos marcados em laranja, não é possível travar a mira para usar mísseis. Para não desperdiçar preciosos mísseis atirando a esmo, utilize o ✖ para ativar a metralhadora e procure manter a mira estabilizada no alvo para causar o maior dano possível. Evite utilizar a metralhadora quando puder disparar mísseis, já que a arma é fraca e exige muitos disparos para detonar os alvos.



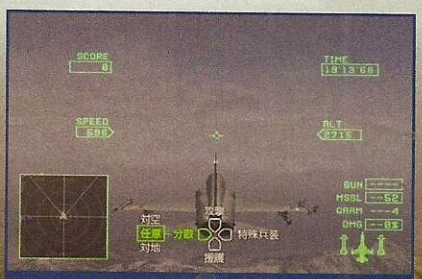
■ **CURVAS BRUSCAS** – Na maior parte das missões, você precisará ser rápido e reagir com agilidade. Para facilitar na hora de efetuar viradas bruscas, reduza a velocidade no início da manobra e acelere no final.



■ **CURVAS SUAVES** – Se precisar apenas de um pequeno ajuste na sua rota, não arrisque girar o eixo do avião. Pressione L2 ou R2 para mover o leme, virando a aeronave sem causar alterações de altitude ou velocidade. É uma manobra lenta, mas precisa e fácil de executar.



■ **MUDANDO O OLHAR DO PILOTO** – Em alguns momentos, principalmente quando alvos próximos não estiverem à sua frente, use o analógico direito para ter uma melhor visão da situação antes de agir.



■ **COMANDANDO A ESQUADRA** – A última dica talvez seja a mais importante. Utilizando o direcional digital, você pode dar ordens para o piloto de apoio. Pressione ↑ para mandá-lo atacar sempre, sem se preocupar com você, ou use → para lhe dar permissão para utilizar a melhor arma que estiver carregando. Já o ← pode ser utilizado três vezes: com um toque você manda seu aliado atacar qualquer alvo nas proximidades, com dois toques ele irá atacar apenas alvos aéreos, e com três toques ele irá atacar apenas alvos em solo. Para que ele volte a lhe dar cobertura, aperte ↓.

Sua área de interesse está



Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



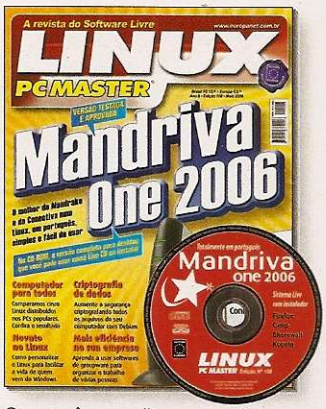
Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



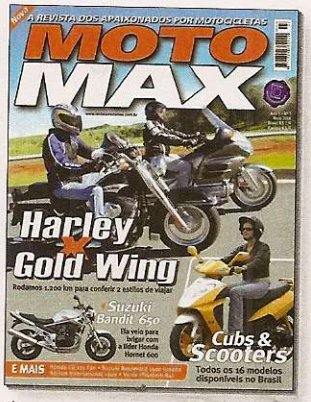
Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Anime Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar exclusivamente de games baseados em animes ou animes baseados em games.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



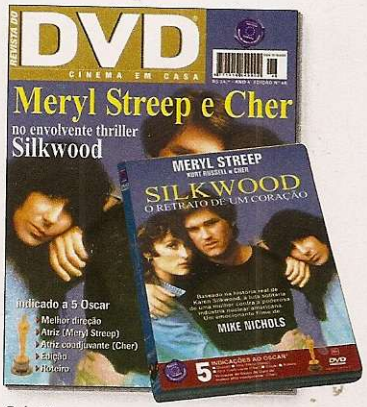
Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



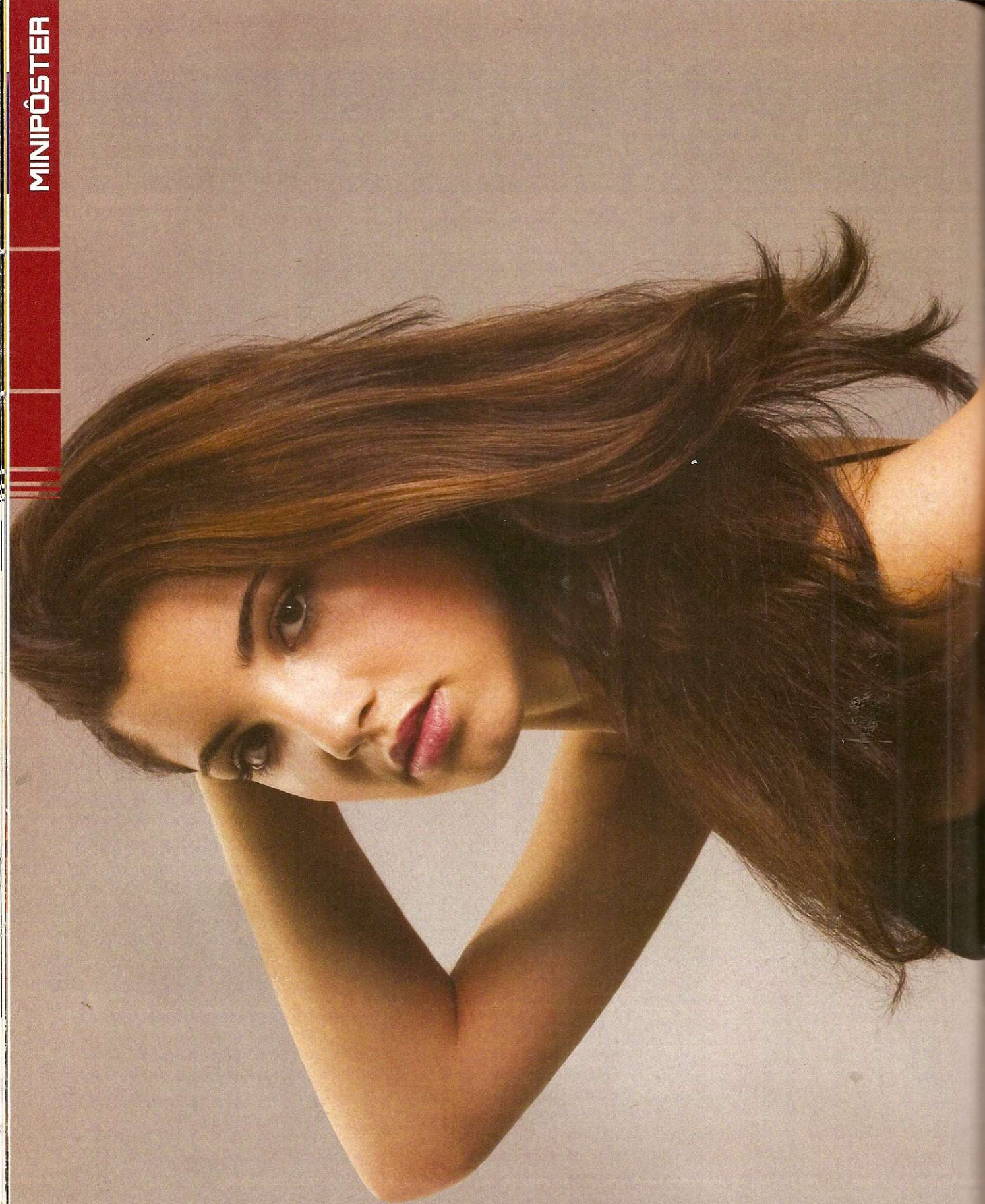
A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE



Fotos: Valerio Romahn – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Adilson Vital - BLZ
Modelo: Bruna Alves – **Agência:** People Agency - **Tel:** (0xx11) 3887-6218 – **Calça-short e shorts:** Poko Pano - **Tel:** (0xx11) 3898-1325



GAROTA PLAYSTATION
MAIO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Bruna Alves
Idade: 16 anos
Onde mora: São Paulo/SP
O que faz: é modelo
O que a gata curte: dançar e jogar voleibol
Jogos preferidos: Super Mario Bros. e qualquer um da Nintendo (ei, mas essa revista não é a **Dicas & Truques para PlayStation?**)
Gostou da garota?
Pergunta besta, não? Se quiser babar em mais algumas fotos da maravilhosa Bruna, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

A DICA CERTA PARA DETONAR



ED. 87 R$ 6,90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2



ED. 86 R$ 6,90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9



ED. 85 R$ 6,90

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa



ED. 84 R$ 6,90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City



ED. 83 R$ 6,90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves



ED. 82 R$ 6,90

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man



ED. 81 R$ 6,90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9



ED. 80 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3



ED. 79 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Nove Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)



ED. 78 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** WinningEleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2

EDIÇÕES ESPECIAIS



CÓD. 36003

R$ 9,90

WINNING ELEVEN

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade



CÓD. 36014

R$ 8,90

ALMANAQUE 12

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2



CÓD. 60013

R$ 11,90

ALMANAQUE 11

- Detonados do PS1: Syphon Filter 3; Silent Hill 1; Tomb Raider 1; Mortal Kombat 4; Convert Ops: Nuclear Dawn e C-12



CÓD. 60012

R$ 6,90

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22



CÓD. 60010

R$ 11,90

ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

PARA QUEM CURTE ANIME



ED. 4 **R$ 8,90**

▸Fullmetal Alchemist: informações sobre os Homúnculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais.



ED. 3 **R$ 8,90**

▸Tudo sobre o Jump Superstars: combinações para montar os 651 komas, detonado com todas as missões, ilustrações originais...

DICAS E TRUQUES PARA GAMES

CÓD. 61004



ED. 4 **R$ 7,90**

▸Aqui tem trapaças, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC

CÓD. 61003



ED. 3 **R$ 7,90**

▸Aqui você encontra dicas e truques para 249 jogos. Tem Resident Evil 4, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur e muito mais

EDIÇÕES E KITS DA GAME MASTER



ED. 15 **R$ 8,90**

▸Crisis, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista, enredo surpreendente e muito desafio



ED. 14 **R$ 8,90**

▸Começou a febre do Winning Eleven on line. Aqui, 16 páginas para você curtir essa onda no seu PS2, Xbox, PC, PSP, DS...

Edições 4, 5 e 6 da Game Master



KIT 2 **R$ 14,90**

▸Aqui tem 12 jogos detonados e 3 Guias Completos com detonados. Este kit é composto por 3 edições já publicadas da Game Master

Edições 1, 2 e 3 da Game Master



KIT 1 **R$ 14,90**

▸Aqui tem 11 jogos detonados e 3 Guias Completos com detonados. Este kit é composto por 3 edições já publicadas da Game Master

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, PELO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO.

Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº121
05510-900 - São Paulo - SP ou pelo Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

***Fretes para postagem simples de revista** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega: de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Escolha sua forma de pagamento: **OFERTA 125**

☐ **Cartão de Crédito**

☐ MasterCard Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ____ ano ____

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ - _____ Data de nasc.: ____/____/____

Profissão: _____

DDD: _____ Fone: _____

Celular: _____ Fax: _____

RG: _____ CPF: _____

E-mail: _____

Preços válidos de 01/05/2006 a 31/05/2006, apenas para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física.

TOMB RAIDER:

Após dez anos de altos e baixos, Lara Croft enfim volta à boa forma

por Leandro Rodrigues



O mundo dos games é curioso. Enquanto alguns jogos só mantêm o sucesso enquanto forem capazes de envolver o jogador, há séries em que o carisma do protagonista acaba se tornando maior do que o jogo em si. É isso que acontece em *Tomb Raider*. E não é para menos, afinal, não é qualquer série que tem Lara Croft, a arqueóloga e musa dos games.

A gata ganhou muitos fãs nestes dez anos de *Tomb Raider*, principalmente nas duas primeiras aventuras no PS1. Depois disso, porém, a Core, produtora do game, só acumulou fracassos, culminando com o péssimo *Angel of Darkness*, do PS2. Não por acaso, a Eidos, detentora dos direitos da série, entregou a criação do novo game para a Crystal Dynamics. Foi uma decisão mais do que acertada.

MAIS BONITA DO QUE NUNCA

A primeira coisa que se nota ao jogar *Tomb Raider: Legend* é que Lara está bem mais bonita. A modelagem da gata é de primeira linha e sua movimentação foi melhorada, com acrobacias dignas de uma atleta olímpica. Com um treinamento rígido em sua sala de ginástica particular, que aparece na fase bônus, Lara pode pular à vontade, superando penhascos, montanhas e enormes lagos.

A interação com esses ambientes é perfeita, com direito até a umidade na roupa da musa quando ela sai da água. Mas como sempre há espaço para falhas, o sistema de colisão com objetos menores é péssimo. Ver a arqueóloga subindo em pedras como se fossem terreno plano decepciona, e os efeitos sonoros, com explosões e paredes que caem sem qualquer impacto, também não agradam.

HABILIDADES EXTRAS

Fora as acrobacias, a pilotagem da moto é uma das principais inovações no sistema de jogo, mas os controles lentos atrapalham. Os quebra-cabeças, por outro lado, continuam ótimos, e estão muito bem integrados aos ambientes, o que torna sua solução muito intuitiva. Difícil mesmo é achar os mais de cem itens secretos do game, mas com o roteiro a seguir, a única dificuldade vai ser não se apaixonar – mais uma vez – pelas curvas e pela audácia de Lara Croft.

COMANDOS

- ■ - Soco
- ▲ - Ação
- ✖ - Pular
- ● - Abaixar / Rolar
- ↑ - Usar Kit de Primeiros Socorros
- → - Acionar binóculos
- ↓ - Mudar arma
- ← - PLS
- R1 - Atirar
- R2 - Lança granada
- L1 - Travar câmera
- L2 - Centralizar câmera / HUD
- START - Pausa
- SELECT - PDA
- AE* - Movimentar o personagem
- AD* - Movimentar a câmera
- R3** - Ativar mira manual

* AE/AD – analógico esquerdo / direito
** R3 – Pressione o analógico direito

TESOUROS ESCONDIDOS

Para facilitar a busca pelos itens secretos, sua localização está indicada no texto do roteiro pelo número do item seguido das letras B (bronze), P (prata) e G (ouro), ou seja, a sigla 1B indica o primeiro item de bronze da área, a sigla 2P indica o segundo de prata e assim por diante. Fique atento e boa caça às reliquias.

LEGEND

Produtora: Crystal Dynamics **Distribuidora:** Eidos **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Movimentação da protagonista e integração dos quebra-cabeças aos ambientes **Ponto Fraco:** Sistema de colisão e câmera **Diversão:** 8,5 **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 8,5 **NOTA 8,0**

DETONADO

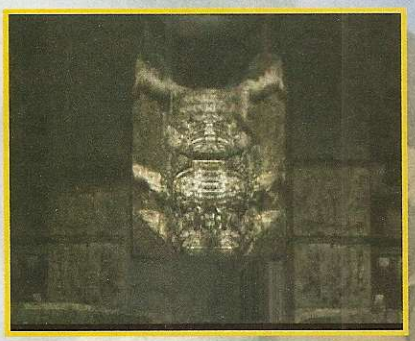
BOLIVIA - TIWANAKU

Itens Secretos

1 - Ouro / 5 - Prata / 10 - Bronze



1. Assim que começar a fase passe do lado esquerdo da pedra à sua frente. Pegue a recompensa (1B), depois volte e passe por cima da ponte, pulando o buraco. Na passagem do lado direito há mais uma recompensa (2B).
2. Atravesse o lago e suba na margem direita. Escale a montanha e empurre a pedra que bloqueia o caminho. Pule para o outro lado, suba nos cipós e salte para a esquerda. Pule para o outro cipó, vire para a sua esquerda e salte rumo à caverna. Acenda a lanterna e pegue a recompensa (1P). Siga em frente e tome o caminho da esquerda. Pule o vão ao chegar ao ar livre.
3. Depois do vídeo, pule e pendure-se na beirada da parede ao seu lado. Use o botão ▲ para passar rapidamente. Ao chegar à extremidade, pule para o lado direito rumo ao riacho e corra para o lado esquerdo. Espere a pedra cair, depois suba e salte para se agarrar na barra de madeira. Pule para a próxima barra e siga até o beiral ao lado da cachoeira. Pule para o outro lado da queda d'água.
4. Mate o guarda e suba na estrutura à sua direita. Empurre a pedra até ela cair, desça e pegue a recompensa do lado esquerdo (3B). Pule no galho para fazer a pedra subir, gire e pule na cachoeira. Suba. Quando chegar ao portal ao fundo, jogue a sua corda e puxe a pedra.
5. Atravesse a passagem aberta, mate os dois guardas e suba no beiral atrás das cachoeiras. Passe rapidamente para o lado esquerdo e pule no galho, em seguida pule na parede. A seguir, dê a volta, pule na parede em frente e suba.
6. Pule no novo cipó, suba no vão atrás da cachoeira e pegue a relíquia (4B). Continue pela direita, passe pelas duas barras de ferro e mate o guarda. Há um vão em frente. Note o símbolo do botão de pulo no alto. Ele indica um ponto para fixar sua corda. Pule e, no meio do salto, aperte o botão de novo. Balance para chegar ao outro lado.
7. Siga em frente. À esquerda há mais uma recompensa (5B). Após a animação, o símbolo do botão de ação surgirá. Aperte-o para atirar no local indicado e derrubar as pedras nos inimigos, depois desça e mate os guardas à esquerda. No canto direito há outra recompensa (6B). Pegue-a, volte e vá pela esquerda.
8. Siga pela parte mais baixa. Do lado direito, pegue uma recompensa (7B). Volte e suba no cipó. Mate todos os guardas do outro lado, inclusive os que se escondem atrás do carro. Ao subir as escadas, no meio do caminho à sua esquerda, você verá uma passagem com tijolos. Atire nela e abra caminho para mais uma recompensa (2P).
9. Ao passar pelo portão, corra, salte e use a corda para escapar do buraco que vai se abrir no chão. Suba a escada e entre na passagem à esquerda para pegar a relíquia (8B). Volte e siga pela direita. Suba pelas correntes até chegar à altura da caverna, depois pule e siga.
10. Pule na água e suba na plataforma no meio do caminho. Pegue a penúltima recompensa de bronze (9B), depois volte para a água e siga para a direita. Mate o jaguar e passe rapidamente entre as paredes que se fecham. Agarre a caixa e empurre-a rumo às outras paredes para se proteger. Vá para o salão principal.
11. Esta parte é trabalhosa. Pegue a última recompensa de bronze na direita, junto à corrente (10B). A seguir, puxe a caixa e coloque-a sobre o dispositivo no centro. Desça, mate o jaguar e posicione uma das caixas sobre a catapulta. Suba e pule na outra ponta, depois volte e faça o mesmo com a outra caixa.



12. Coloque uma caixa no dispositivo da direita, depois corra para o da esquerda, mas não coloque a caixa nele ainda. Passe sobre a caixa e pise no dispositivo. Quando a porta no fundo estiver na mesma posição da foto, saia.
13. Suba na corrente à esquerda e pule no beiral no centro. Passe por outra corrente e pule para o lado oposto. A seguir, suba nos orifícios da parede e pule para a porta. Continue a escalada e pegue a recompensa de ouro (1G). Gire e faça o caminho de volta pela direita para pegar outra recompensa (3P), depois volte e entre pela porta. Passe pelo corredor em que o chão se abre e aperte os botões que surgirem na tela.
14. Desça no saguão e suba na beirada do lado esquerdo. Pule na barra e pegue a recompensa (4P). Desça novamente e localize a pedra móvel. Empurre-a até o final e siga para a direita. Pegue a recompensa (5P).



15. Suba pelo mesmo beiral e passe pelo corredor. Depois da animação, um helicóptero tenta derrubar Lara da ponte. Corra e pule os trechos destruídos para fugir. No centro da tela, mate todos os sete soldados para passar de fase.

PERU - RETURN TO PARAÍSO

Itens Secretos

1 - Ouro / 2 - Prata / 8 - Bronze



16. Siga em frente e aproveite o boneco para treinar novos golpes. A seguir, entre à direita e suba no telhado da casa. Pule no telhado da casa do outro lado da rua com o auxílio de sua corda. Você vai encontrar uma recompensa caída no meio das casas (1B).

17. Depois de falar com Anaya, prepare-se para o confronto com os inimigos. Use os pontos indicados pelo símbolo do botão ▲ para causar explosões e eliminar vários de uma vez só. Após subir a escada, pule na parte superior da barraca, depois salte para a sacada do prédio. Pule nas barras de ferro e pegue a recompensa (2B). Desça pela corda, vire a primeira à direita e, no canto esquerdo, procure por mais uma recompensa (3B).

18. Suba no mastro da bandeira no centro da tela, entre à esquerda e abra a porta da casa. Lá dentro você encontra mais uma recompensa (1P). Volte, pule na outra sacada e siga para a próxima usando a sua corda. Entre na porta à esquerda e mate o inimigo. Pegue as granadas em cima da mesa.

19. Saia pela porta, desça, vá para o centro da tela e mate todos os inimigos. Siga até o final do percurso. No canto direito, pegue mais uma recompensa (4B). Ao encontrar a moto começa a primeira fase de pilotagem. Acelere muito e mate os inimigos nas outras motos. Use os botijões de gás que estão no caminho para causar explosões. Quando se aproximar dos caminhões, elimine o inimigo e suba na carroceria.

20. Você está sem nenhum equipamento, exceto sinalizadores para iluminar o seu caminho. Use-os para seguir em frente e passe pela madeira que está estendida no meio do percurso. Após atravessar, tome o caminho da esquerda. Uma explosão vai bloquear a sua passagem. Para prosseguir, volte e tome o caminho da direita.

21. Ao passar por baixo da grade, você encontrará o corpo de sua amiga. Empurre a caixa em cima do dispositivo. Uma barra de ferro vai aparecer. Suba na caixa, pule na barra e salte sobre a plataforma. Do seu lado direito há uma recompensa (5B). Pegue-a, pule no beiral e corra para o outro lado.

22. Há uma bola gigante em cima de um dispositivo. Retire-a, depois suba um nível e pule na corda. Salte para o nível mais alto e caia do outro lado. Um monstro vai matar seu amigo e começar a perseguir Lara. Corra e pule os obstáculos até que o inimigo bata em uma parede.

23. Você precisa ativar outro dispositivo. Suba as plataformas, derrube a bola e coloque-a sobre o dispositivo. Suba novamente no local onde a bola estava e salte para o outro lado. Fale com a sua amiga e, em seguida, pule na barra de ferro. Na outra plataforma, corra até o lado direito e pegue a recompensa (6B). Entre na próxima sala e veja a animação.

24. Nessa nova área há uma relíquia atrás de algumas caixas, à esquerda (7B) e no centro das madeiras existe outra (8B). Entre na água e siga adiante sempre descendo para o nível mais baixo. Ao chegar ao salão principal, desative os botões com luzes. São quatro ao todo. A água vai baixar. Em uma das cavernas há uma recompensa (2P). Pegue-a. Depois da animação, suba na parede do lado esquerdo e pule para a direita. Use a corda para subir a rampa. Repita o procedimento na parede seguinte até chegar ao checkpoint.

25. Ao chegar ao alto você precisa apertar os botões no momento exato para escapar do desabamento. Na próxima sala há um quebra-cabeça. Pegue a bola do lado esquerdo e coloque-a sobre o dispositivo da direita. Isso abrirá um portal. Suba as escadas, pule para o centro e continue subindo. No alto, empurre a outra pedra redonda para baixo.

26. Lá do alto, note que existe uma outra bola em cima de uma pilastra. Vá até lá, jogue a corda e puxe a bola. Agora posicione as pedras nos dispositivos que faltam. Entre na passagem que se abriu. Depois da animação, volte e continue a subida pelo lado direito. Pule para a parede no fundo, ande pela beirada e pule no cipó. Suba por ele e pule na parede do lado esquerdo. A seguir, caminhe para a direita e entre na passagem escondida. No final do percurso você encontra uma bola. Empurre-a. Ela vai abrir caminho pela parede e cair no centro da tela.

27. Desça e posicione a bola na plataforma do meio. A tumba vai subir e revelar a recompensa (1G). Pegue-a, vire para o outro lado e salte, depois atire nos guardas e desça. Faça todo o caminho de volta tomando cuidado com os guardas no percurso.

28. Ao chegar ao jipe, elimine a oposição no local, incluindo o inimigo que se aproxima do veículo por trás. Depois disso, é só acompanhar a animação para concluir a missão.

JAPAN - MEETING WITH TAKAMOTO

Itens Secretos

1 - Ouro / 4 - Prata / 6 - Bronze



29. Lara precisa se encontrar com Takamoto. Para isso, a gata se veste da forma mais sensual possível. Por motivos óbvios, você não carrega arma nenhuma. Desça as escadas e fale com o barman. Ele vai avisar que já estão à sua espera. Entre pela porta do lado direito e, depois da conversa, volte ao saguão.

30. Você vai ter que enfrentar os homens de Takamoto. Acabe com todos para ganhar um cartão, depois siga até o elevador do lado esquerdo. Após subir, saia pelo lado esquerdo. atire no tambor e suba no encanamento para seguir até o telhado do prédio.

31. Na parte mais alta, atire na caixa usando a mira livre e pegue a primeira recompensa (1B). Puxe a parte metálica do teto de vidro com a sua corda. Isso vai abrir uma passagem. Entre e desça até o local onde está a moto. Antes de subir na motoca, pegue a recompensa que está na caixa ao lado (2B). Há outra caixa com uma recompensa (1P) do lado oposto, entre as caixas de papelão. Pegue-a, depois volte e suba na moto. Passe pela escada, saia e use a rampa no telhado para ir ao outro prédio. Fique atento para apertar os botões que aparecem na tela para escapar vivo.

32. Depois do checkpoint, desça e pegue a recompensa no fundo (3B), depois volte e suba até as barras de ferro. Atire na argola que segura a janela para deixar a corda livre. Pule e atravesse para o outro lado da área, depois escorregue pela outra corda para seguir adiante.

33. Jogue sua corda para puxar a plataforma para o seu lado. Suba, pule e acerte a corda no ponto indicado. Continue passando pelas plataformas até chegar ao outro lado e descer no jardim. Mate os inimigos e também os cachorros para evitar que Lara seja atacada.

34. Entre na porta no canto direito, desça a escada e pegue a recompensa (4B) junto às caixas. Volte e suba até o andar mais alto. Pule nos encanamentos e pegue outra recompensa (2P). Desça e entre na porta do andar inferior. Mate todos os inimigos da sala dos computadores. Após limpar a área, pegue a recompensa na caixa do lado esquerdo. (5B). Do lado direito, suba a escada pequena e pegue a estátua dentro do armário (3P).

35. Vire-se para o telão e acerte as presilhas que o seguram, no alto. A seguir, jogue a corda no símbolo do centro da tela e puxe-o. Entre na passagem que apareceu, mate os guardas e passe pela porta. Do lado de fora, suba no cano do lado esquerdo. Pule na barra do lado direito e suba para a próxima barra. Vire-se para a esquerda e puxe a plataforma com a corda. Pule sobre ela e vire-se para a direita, depois puxe outra plataforma e suba nela.

36. Continue subindo até o alto usando os canos e as plataformas. Entre na porta de vidro e mate os inimigos. Entre na passagem à direita e suba na sacada. Pegue a recompensa dentro da caixa (6B), desça e entre na porta à esquerda. Pegue outra recompensa no armário (4P), depois entre na outra porta de vidro. Na sala da esquerda há um computador. Use-o para ligar o alarme e puxe a bola de cima da estrutura. Empurre a bola até o final do corredor, protegendo-se da metralhadora.

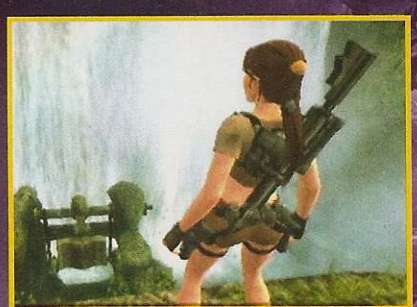
37. Entre na sala e mate os inimigos. Quando estiver tudo livre, jogue sua corda na parte indicada na estátua do dragão. Ela vai abrir uma passagem. Entre, mate mais inimigos, vire à direita e puxe o móvel vermelho. Jogue o móvel pela janela que o dragão quebrou, depois desça e pegue a recompensa (1G).

38. Volte e suba pelo elevador para enfrentar Takamoto. Atire nele e suba em um dos canos atrás da estátua. No andar de cima, não se preocupe com as metralhadoras. Corra, jogue as granadas no chefe e abuse dos tiros. Quando ele lançar a magia verde, pule.

GANA - PURSUING JAMES RUTLAND

Itens Secretos

1 - Ouro / 4 - Prata / 5 - Bronze

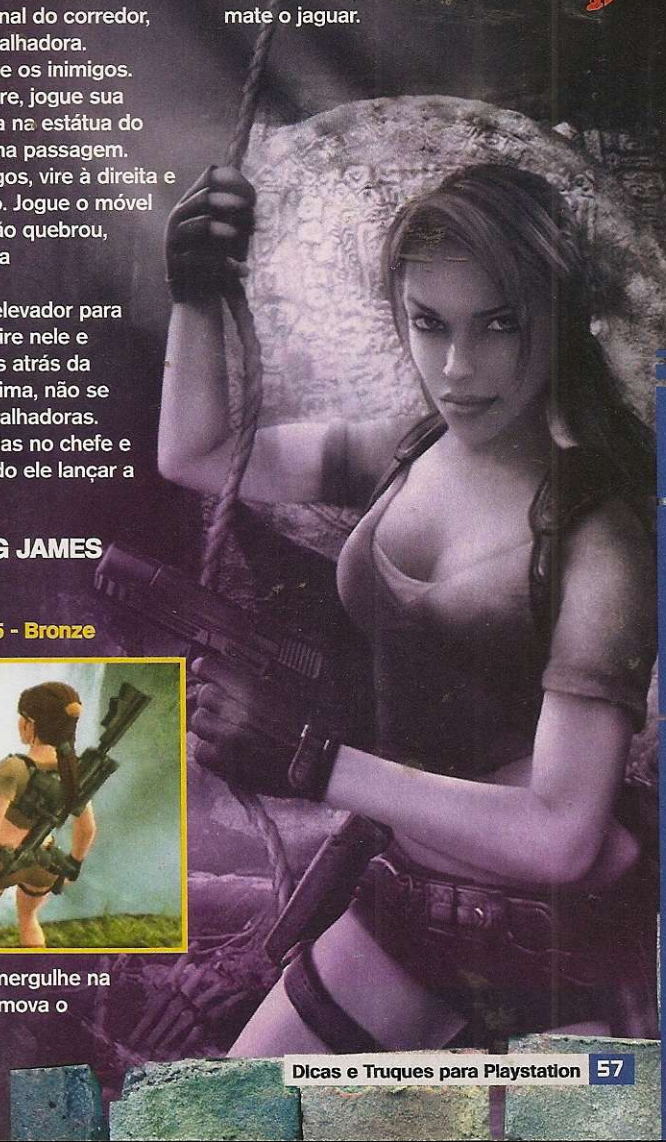


39. Siga em frente e mergulhe na água. A seguir, pule e mova o analógico esquerdo para frente. Na área ao lado, pegue uma recompensa do lado esquerdo e outra do lado direito (1B e 2B). Suba na ilha e pule na corda para puxar a trava. Desça e jogue a sua corda no portão. Puxe a ponte. Antes de entrar no templo, pule na água e entre na caverna para pegar outra recompensa (1P). A seguir, entre no templo.

40. Ao chegar à água, jogue sua corda e puxe o bote. Suba nele e, em seguida, pendure-se nas duas cordas. Siga em frente e pule o obstáculo. Após subir no dispositivo, passe pelos obstáculos e atravesse a porta que está fechando.

41. Na sala grande, elimine todos os inimigos sem dó, depois suba na plataforma do lado oposto e use a metralhadora fixa. Pegue a recompensa (3B) e destrua a viga de concreto do lado esquerdo. Isso vai ativar uma roda. Vá para o lado esquerdo da plataforma e pule em uma das barras de metal desta roda. Salte para o outro lado.

42. Puxe a plataforma, pule na corda e, em seguida, salte na barra de ferro. Do outro lado, suba as escadas e pule para o beiral do lado esquerdo. Suba mais uma escada, passe pelo portal e mate o jaguar.



43. Suba a rampa à direita, passe para o lado oposto e pegue a recompensa (4B). Suba pelo pilar do lado direito e pule nas plataformas móveis. Quando a plataforma estiver na altura correta, pule na escada e salte na água do outro lado.
44. Nade para o canto esquerdo e suba na plataforma. Há uma recompensa à direita. (2P). Volte para a água e nade pela direita. Entre na passagem à direita e suba na bolsa. Jogue sua corda na parte baixa da pilastra que brilha e puxe, depois jogue a corda na pilastra da esquerda e puxe novamente. Suba na escada e pule na plataforma. Quando a outra plataforma estiver na altura certa, salte nela.
45. Depois da coluna da esquerda você encontra a última recompensa de bronze (5B). Pule para o outro lado e desça pela coluna com rachaduras. Salte para os beirais da parede ao lado e suba até a plataforma do outro lado. A seguir, suba no dispositivo para derrubar a caixa. Espere a plataforma móvel voltar ao início e atravesse-a. Puxe a caixa e deixe-a em cima do dispositivo. Volte ao primeiro dispositivo e, assim que ele for ativado, corra até a plataforma do centro. Jogue a corda no centro da recompensa gigante e puxe-a. Isso vai ativar a água.
46. Faça o caminho de volta. Você vai encontrar a segunda roda funcionando. Suba na barra de ferro que está presa nela e pule rumo à porta. Passe com cuidado pelos obstáculos. No corredor, empurre o pedregulho usando-o como escudo. Siga pelas lanças até a animação da pedra gigante. Corra pela passagem passando pelas lanças sem parar.
47. Depois da escapada, desça pela escada do lado esquerdo. Pegue a recompensa (3P) lá embaixo, depois suba de volta pela escada. Pule na barra de ferro e escale a pilastra, depois pule na outra pilastra e salte para a barra antes que a pedra caia na sua cabeça. Continue rumo ao lado esquerdo e entre na caverna.
48. Passe pelos corredores pulando e jogando a corda nos locais indicados. A seguir, pule nas vigas de metal do lado de fora e suba pela coluna ao lado da cachoeira. Antes de subir, pule para o outro lado da cachoeira. Há uma porta marrom neste local. Jogue uma granada para abri-la e pegue a recompensa (4P). Continue subindo e pule nas outras vigas. Volte pelas vigas e mate os inimigos. Não use explosivos, ou você não conseguirá passar pela ponte de madeira.
49. Na nova sala, mate o jaguar e suba na escada à esquerda. Uma pedra vai rolar. Pule na corda no centro e salte para o outro lado, depois suba e esconda-se na passagem da parede à direita. Pise no dispositivo do centro, mas não entre ainda. Desça e entre no portão marrom para pegar a relíquia (1G), depois volte e entre na porta ignorada.
50. Matar o inimigo é fácil. O problema são as pedras que ele usa para se recuperar. Acerte o cara, e quando ele subir, trave a mira nas pedras das plataformas. Ao quebrar cada proteção, jogue a corda e puxe a pedra para derrubar a plataforma. Após detonar todas as pedras, é só matar o inimigo.

KAZAKHSTAN - PROJECT CARBONEK

Itens Secretos

1 - Ouro / 4 - Prata / 5 - Bronze



51. Pule do morro onde você começa a missão. Quando estiver chegando ao chão, aperte o botão que surge na tela. Do alto do telhado, use a metralhadora fixa para acabar com os soldados que estão no galpão ao fundo.
52. Antes de descer, pule no poste do lado direito e pegue uma recompensa dentro da caixa, em cima do telhado (1B). A seguir, desça e mate quem sobrar lá dentro. Na sala dentro desse galpão, pegue a relíquia sob a estante (2B). Volte ao salão principal e suba a escada.
53. Pule para o outro telhado e acabe com todos que estiverem no chão. Não deixe de usar os tambores com explosivos. Entre na porta da sala à esquerda e veja a animação. Saia e acabe com a pilha de caixas do seu lado direito. Atrás existe uma passagem pela grade. Pegue mais uma recompensa (1P).
54. Volte e acione o painel do fundo à direita. Ao abri-lo, um monte de latas explosivas vai cair. Acerte uma delas para matar todos os inimigos. Entre no novo galpão e acione o painel de controle. Suba a escada nesta mesma sala e, no telhado, suba na torre. Use os dois cabos de aço para voltar ao ponto inicial da fase.
55. Mate os guardas e entre no portão que se abriu. Pegue a moto e siga o trem. Você deve seguir pela trilha até o local onde é possível passar por cima do trem. Siga em cima dele e acompanhe a animação. Fique atento, pois depois do loading você precisa apertar os botões que aparecem na tela no momento certo.

56. Quando estiver em chão firme novamente, jogue sua corda no pilar no alto, puxe e pule na corda fixa. Pule para a próxima plataforma e suba a escada. Jogue-se na placa atrás de você e, em seguida, pule nas duas barras de ferro. Pule na última placa e desça.

57. Do seu lado direito, abaixo da plataforma, há mais uma recompensa (3B). Suba novamente na plataforma e puxe o pilar novamente, só que desta vez para o lado oposto. Pule na corda e na plataforma a sua frente. Atire no ventilador e entre no buraco.

58. Pule os cabos de energia e pegue a pedra junto a corpo nas grades. Siga pelo caminho da esquerda. Pule na barra e desça a rampa. Cuidado com os cabos de aço no meio da descida. Continue pelos corredores desviando dos obstáculos. Quando chegar à próxima barra de ferro, desça antes de seguir em frente. Pegue outra recompensa (4B).

59. Para subir, aperte ✖ durante o pulo e use sua corda para subir. Pule para o outro lado e, quando estiver próximo à borda, aperte ▲. Desça e destrua o ventilador para chegar à outra sala grande. Pule na placa à esquerda e salte nas plataformas deste lado. Atrevesse para o lado oposto por trás da máquina e, em seguida, pule para a corda. Isso vai descer o combustível na máquina.

60. Desça, jogue a corda na frente da máquina e puxe. Isso vai abrir a porta que estava trancada. Atravesse o corredor pelas plataformas. Cuidado nas barras de ferro, pois se você tomar um choque vai cair em um local cheio de gases venenosos. Ao passar pela porta você verá Amanda muito diferente do normal.

61. Há uma máquina aqui, mas você só vai usá-la mais tarde. Desça a rampa e pegue uma recompensa à direita da máquina (5B), depois suba nela. Suba pelos ferros à esquerda até chegar à plataforma, depois jogue uma granada na porta da sala com grades à esquerda. Lá dentro, pegue outra relíquia à direita (2P).

62. Entre na porta que está com a luz verde e siga em frente pelo corredor até chegar à outra sala. Mate os inimigos e puxe a caixa o máximo que puder. Suba nela e pule para a escada. Continue pelas barras e pule na corda. Balance o corpo para chegar ao pilar no centro da tela, dê a volta e pule para o outro lado.

63. Pegue outra pedra junto ao corpo, puxe a alavanca e desça de volta à sala. Puxe a caixa com sua corda por todo o trilho. Ao voltar ao corredor, jogue as cordas e puxe as correntes no teto. Corra assim que o fluxo de energia parar. Ao ver um painel amarelo, puxe a porta para a esquerda e solte-a.

64. Quando a energia for reativada, entre na porta do lado direito. Lara encontra um escudo. Saia pela outra porta e suba na máquina que você ignorou antes. Puxe a plataforma com o botão L1, arraste-a para a direita e empurre-a com o botão R1. Aproveite para puxar algumas latas e jogar do outro lado para matar os soldados. Pule na plataforma que você armou e entre pelo próximo corredor.



65. Se você deseja pegar a estátua de ouro, empurre essa plataforma o máximo possível. Vire para a lateral direita e tire as caixas indicadas na foto. Não mova a caixa que aparece na imagem. Pule no local que foi aberto, caminhe pela esquerda e pule nas plataformas. Vire, salte na barra de ferro e pegue a recompensa (1G).

66. Volte à plataforma móvel e atire nos obstáculos de metal para abrir caminho. Lance a corda e puxe. Siga usando a mesma estratégia até o fim do corredor para encarar um chefe.

67. Seu objetivo não é matá-lo e sim pegar mais uma parte da espada que você quer. Então, assim que começar o combate, corra ao redor da sala e puxe as alavancas, ao todo são quatro que ativam a máquina no centro da tela. Fique atento às marcas vermelhas que aparecem no chão, é nesse local que vai cair uma bola de fogo.

68. Suba correndo na máquina e mire nas bolas gigantes. Empurre as quatro usando o botão R1 várias vezes. Quando o campo de força estiver completo, jogue sua corda no alto da máquina para puxar a espada.

ENGLAND - KING ARTHUR'S TOMB?

Itens Secretos

1 - Ouro / 5- Prata / 9 - Bronze

69. Dê alguns passos em frente e gire 180°. Jogue sua corda no duto de ar no alto da tela e puxe a grade para abrir caminho. Puxe a caixa e coloque-a exatamente embaixo da abertura. Suba e entre na passagem. Quebre a caixa que existe nesse local e pegue a primeira recompensa (1B). Puxe a outra grade e passe por ela.

70. Pule em uma das bordas da janela e salte para a esquerda. Passe pela grade e acione a caixa de luz. Suba pelo cano, passe pelo fio desencapado e entre na porta à esquerda. Com a luz ligada, siga e puxe a espada para abrir o portão.

71. Vire para a sua direita, pule na janela pequena do quarto, entre e pegue a recompensa (2B). Saia novamente, pule na barra de ferro e salte para a barra da esquerda. Uma ponte vai abaixar. Pule rapidamente para a barra anterior, depois suba na ponte de novo. Atire na trava que prende o barco do lado esquerdo, pule e, do outro lado, à sua direita, entre pelo buraco pequeno. Pegue a recompensa lá dentro (3B).





72. Após pegar a relíquia, volte e movimente a espada que está na pedra. Isso vai fazer uma madeira cair. Jogue a corda e puxe o instrumento que surgiu. Passe pelo portão rapidamente.
73. Há uma empilhadeira nesse local. A primeira coisa a fazer é remover a grade à direita da tela. A seguir, volte, entre na empilhadeira e coloque duas caixas uma em cima da outra para subir no buraco onde estava a grade. Pegue a recompensa lá dentro (1P).
74. Volte, entre novamente na empilhadeira e desça pela rampa atrás das caixas. Use o veículo para quebrar a tumba e pegar mais uma recompensa (2P), depois tire as duas caixas da frente da parede da esquerda e aproveite a empilhadeira para quebrar a parede. Siga pelo corredor dirigindo a máquina, e quando chegar ao portão, use-a para levantá-lo e liberar a passagem.
75. Continue em frente, mas fique esperto, pois a empilhadeira vai cair e você precisa apertar o botão que aparece na tela na hora certa. Suba. À sua direita há uma recompensa na parede (4B). Jogue a corda para puxá-la. Desça alguns degraus do lado esquerdo e jogue a corda para puxar outra relíquia na parede do lado oposto (5B). A seguir, pule no beiral à esquerda e continue sempre em frente, andando rápido. Na área com várias janelinhas, suba e pegue a recompensa (6B). Continue descendo. Ao chegar à parte mais baixa, você encontra uma porta com o símbolo III. Siga pelo caminho da direita.
76. Aqui há um buraco com fogo. Vire à direita. Você verá ainda mais fogo. No momento em que o fogo abaixar, pule na plataforma. Passe pelas plataformas seguintes usando o mesmo procedimento, puxe a caixa que está nesse local e coloque-a junto à parede. Suba e passe pelo portão.
77. Ao encontrar um local com armadilhas em todas as portas, repare na armadilha da direita. Sua velocidade se reduz em certos momentos. Passe por baixo dela ha hora certa, pegue a caixa e empurre-a contra o mecanismo. Passe e continue empurrando a caixa até a porta da esquerda. Pegue a recompensa (3P), volte e puxe a alavanca. Em seguida, passe pela porta central.
78. Siga este passo apenas se quiser pegar a estátua de ouro (1G). Continue empurrando a caixa e posicione-a do lado esquerdo. Suba e empurre a porta com o número I. Agora volte e, do lado direito, empurre a porta com o número II. Siga em frente normalmente. Na volta você vai usar a porta que você ignorou para abrir a sala secreta.
79. Puxe a outra alavanca e entre no portão que se abriu. Continue pelos corredores lineares. Depois de passar pela grade, vire à esquerda e passe pela área com água. Puxe o lustre neste local e solte-o para que ele quebre a grade no alto. Pegue a recompensa que agora está livre (7B), puxe o outro lustre e, quando ele quebrar outra grade, puxe o caixão que está nesse local. Suba nesse mesmo caixão, jogue a corda nos lustres e puxe-a até chegar à outra margem. Puxe o caixão e posicione-o em cima do dispositivo.
80. Passe pelo portão que agora está aberto e pule na água. Volte um pouco, agora por baixo do piso, e pegue a recompensa (8B). Acione a alavanca e continue pela água. Deixe o caixão seguir até o fundo do cenário. Você deve entrar a direita e, em seguida, à esquerda. Acione outra alavanca. Suba no caixão e use os lustres para entrar na primeira passagem à direita. Pegue a recompensa no alto da parede ao fundo (4P).
81. Volte e pare em frente ao portão, depois suba e salte para o outro lado. Após descer pela cachoeira, corra até a margem do lado oposto. Puxe o lustre do lado direito, siga para o lado esquerdo e suba nas plataformas do lado direito. No meio da ladeira, pule para o lustre. Para chegar ao outro lado, pule rapidamente usando o lustre central e sua corda. Salte pelo muro do lado direito.
82. Corra até o lado esquerdo. Você encontrará mais uma recompensa (5P) junto às pedras. Desça pela corda do sino, no centro da tela. Depois da animação, ande até os túmulos do lado esquerdo até encontrar um que está quebrado. Puxe esse túmulo e alinhe-o junto ao pilar do lado direito. A seguir, puxe o lustre de modo que ele balance na direção do sino que está no chão, suba no túmulo que você puxou e pule no peso do lado oposto. Isso vai levantar o sino e, se o lustre tocar nele, você libera a estátua do rei Arthur e pega o pedaço da espada.
83. Ao sair você vai ter de enfrentar uma cobra gigante. Apesar do tamanho, o bicho é fácil de vencer. Não o ataque diretamente. Acerte um dos pilares dos sinos. Isso vai produzir um som que fará a cobra olhar para o pilar. Aproveite a chance, jogue a corda na alavanca e puxe-a. Repita o procedimento com os quatro pilares. Quando o monstro cair, nade até onde está o corpo dele e use-o como escada. Suba os beirais e continue em frente. Pule o buraco e, no meio da descida, fique esperto para pular.
84. Aperte os botões que aparecem na

tela para escapar de vez da fera. Atire na trava em cima do portão e escale-o. Use a corrente e pule do outro lado para pegar a recompensa (9B). Suba novamente no portão e use a corrente para pular do outro lado e acionar a alavanca. Ao descer você voltará para perto das armadilhas com fogo.
85. Continue em frente matando os inimigos. Quando chegar ao pátio, empurre a porta com o número III. A porta do outro lado vai se abrir. Pegue a recompensa (1G). Suba pelo elevador e continue matando todo mundo que cruzar o seu caminho. Suba a escada de madeira e acompanhe a animação.

ITENS SECRETOS

1 - Ouro / 6- Prata / 9 - Bronze



86. Agarre na borda da parede do seu lado esquerdo, mas não demore, pois tudo está prestes a cair. Suba e deslize pela ladeira. Pule para o outro lado antes do final do trajeto e continue seguindo pelas beiradas. Na ponta, pule na parede do outro lado. Não demore, pois ela também está a ponto de cair. Suba na plataforma de madeira, pule na barra de ferro, suba e desça do lado oposto. Pegue a recompensa (1B).
87. Suba de volta e pule para as barras de gelo. Pule rapidamente para o outro lado e suba pelas bordas com gelo. Existe uma plataforma no alto, mas ignore-a por enquanto, continue até o final e pegue a recompensa (1P).
88. Volte e suba. Atire na parede do lado direito para entrar na caverna, pule nas plataformas e entre no avião caído. Vire de costas e atire na parede que ficou na sua frente. Uma caverna vai se abrir. Pule, pegue a recompensa (2P) e volte. Pule na asa do avião no canto direito, desça com cuidado e puxe a recompensa do lado da asa (2B).
89. Continue descendo e mate o leopardo. Ignore o avião por enquanto. Pule no canto direito e puxe a parte solta dos escombros. Pule para o outro lado e pegue a recompensa (3P), depois volte e puxe o pedaço do avião que está solto. Entre na ponta do avião e puxe a peça para dentro. Agora você consegue ir até o fundo. Aperte os botões que aparecem para que Lara possa escapar inteira.



90. Com o caminho aberto, pule na rampa e desça de rampa em rampa até chegar lá embaixo. Vire para o lado oposto e jogue a corda para puxar a recompensa (3B). Pule nas beiradas do outro lado e, em seguida, para o pilar. Há outra barra de gelo no caminho. Pule nela e, em seguida, na plataforma. Pise bem no meio, vire-se de costas e puxe outra recompensa (4B). Pule para o outro lado e agarre-se. Siga para a direita. Ao chegar ao local da imagem, pule para a direita, siga em frente e pegue a relíquia (1G).
91. Pule do lado esquerdo e siga pelas beiradas. Quando for pular na parede do fundo, note que ela brilha. Seja rápido, pois ela vai cair. Na área a frente, elimine todos os inimigos e pegue a recompensa no fundo (5B). Suba em um dos pilares no chão e atire na parede do fundo. Há uma recompensa escondida nesse local (4P). Do lado esquerdo desta caverna também há uma recompensa (6B).
92. Suba no morro à direita e pule no cabo de aço para chegar ao outro lado. Desça a ladeira e pegue outra relíquia do lado esquerdo (7B). Mais à frente há um lago. Pule nas pedras que bóiam e atire em uma que está no alto. Pise nela e siga até pular no buraco da esquerda.
93. Pule nas placas de gelo flutuantes, siga para a esquerda e, mais à frente, pule no buraco da esquerda e pegue outra recompensa (5P). Volte às placas e entre na caverna do lado oposto. Você vai entrar no templo. Mate o leopardo e desça pela escada à direita. Vire à direita, quebre a parede que brilha e pegue a recompensa (6P). Suba novamente a escada. Há três sinos no teto. Pule em todos eles, quando voltar ao chão mate o leopardo.
94. Antes de mexer no quebra-cabeça, suba a escada da esquerda e pegue uma recompensa (8B). Desça e vá até a escada do lado oposto. Lá também há uma recompensa (9B). Agora volte para resolver o problema da balança.
95. Você precisa levar o bloco dourado para cima. Primeiro pise na balança e chute a caixa pequena para cima dela. A seguir, escale o prédio e pule do outro lado do aparelho. Puxe a caixa dourada para cim da balança. Suba novamente no prédio pule do lado da caixa pequena. Quando chegar ao chão, puxe a outra caixa para junto da pequena. A caixa dourada ficará no alto. Suba e puxe a caixa exatamente para cima do dispositivo também dourado. Entre na porta que se abriu.
96. Desça até o centro da tela onde um animação mostra a espada reconstruída A seguir, entre na passagem ao lado da escada que você desceu e use a espada para quebrar a porta ao fundo. O templo está desmoronando. Pule nas pontes e seja rápido na fuga. Na última ponte, espere ela inclinar um pouco para frente e pule para a outra plataforma.

BOLIVIA - THE LOOKING GLASS

97. Depois da animação, você aparece de volta no templo. Mate todos os guardas. Com a espada que você carrega essa tarefa é mole. Em seguida, Amanda se transforma usando uma pedra. É hora de enfrentá-la.

98. Amanda, apesar de ter ficado grande, ainda é frágil. Tenha apenas uma coisa em mente ao tentar matá-la: o botão R1. Fique embaixo da garota e aperte-o sem parar. Isso vai soltar seguidas vezes a magia da espada na monstrenga. Assim que ela cair no chão, aperte ▲. Repita o procedimento até esgotar a energia dela. Isso encerra a aventura principal, mas, se você quiser completar 100% do jogo, ainda é preciso coletar as recompensas ocultas na fase bônus, a seguir.

FASE BÔNUS - ENGLAND CROFT MANOR

Itens Secretos

1 - Ouro / 10 - Prata / 16 - Bronze





01. Assim que começa a missão, vire para a sua esquerda e pegue a relíquia (1B). Volte para o lado direito e entre no escritório com portas de vidro. Use o notebook no chão para abrir o cofre. Pegue o item, saia e entre na primeira porta a direita.

Piscina

02. Siga pelo corredor. Antes de entrar na piscina, observe a escultura de peixe. Puxe-a. Atrás dela há uma recompensa (2B). Entre na piscina e pegue outra recompensa (3B). Saia e, atrás das cadeiras de praia, há outra relíquia (4B). Puxe a ponta da lança da escultura do lado esquerdo e as outras esculturas em forma de peixe.

03. Suba em uma das esculturas de peixe e pule para a vara de metal. Pule no centro e continue até o outro lado. Pegue a recompensa em cima do trampolim (5B). Olhe para trás. No chão você vê uma marca de um X. Gire as espadas das esculturas de modo que formem um X também. Uma máscara vai aparecer. Ative a língua. para abrir a outra grade na piscina, mas não vá lá ainda.

04. Siga para o outro lado da sacada e pule na vida de ferro. Pule de novo e use a corda para chegar até a outra viga. Salte para a outra sacada e pegue os binóculos na estátua de cavalo. Use a sua corda e puxe a bola em cima da estátua de peixe. Posicione-a sobre o dispositivo no centro. Atrás da outra estátua de peixe há uma relíquia (1P).

05. Volte e desça até a escultura de peixe onde você pegou uma estátua de bronze. Suba nela, puxe a planta no centro com a sua corda e pule no vaso. Pule na outra sacada e pegue a relíquia (2P), depois desça e pegue outra na piscina (3P). Siga pelo túnel até o outro lado e pegue outra relíquia na saída (6B).

06. Você está em uma sala de ginástica olímpica. Para facilitar a sua vida, siga a seqüência de imagens ao lado para achar outras sete relíquias.

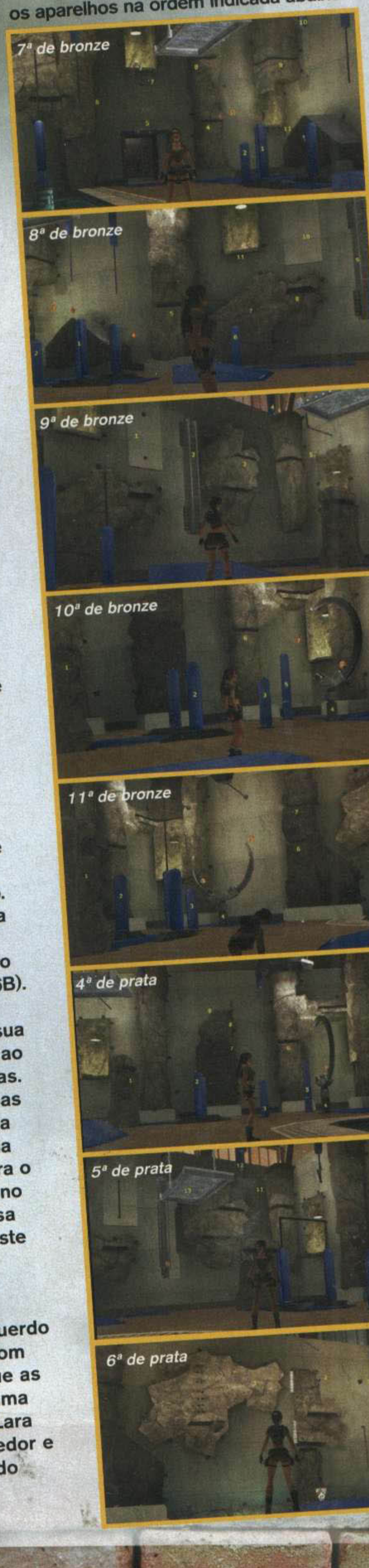
07. Depois de pegar as recompensas na sala de ginástica, saia pela porta ao lado da piscina e volte até a sala de estar. Suba a escada e siga para o lado esquerdo. Puxe o dispositivo no alto e pegue mais uma recompensa (12B). Entre na segunda porta neste mesmo corredor.

Quarto da Lara

08. Siga em frente. Do lado esquerdo você vai observar uma parede com duas espadas. Acione-as e pegue as pistolas que aparecem. Pegue uma recompensa atrás da cama da Lara (13B), depois volte para o corredor e atravesse as escadas para o lado

RECOMPENSAS EXTRAS

Saiba como pegar as sete relíquias ocultas na sala de ginástica. É só usar os aparelhos na ordem indicada abaixo:



direito. Atire no dispositivo e pegue mais uma recompensa (7P) depois volte pela escada e entre na primeira porta do lado esquerdo.

Escritório

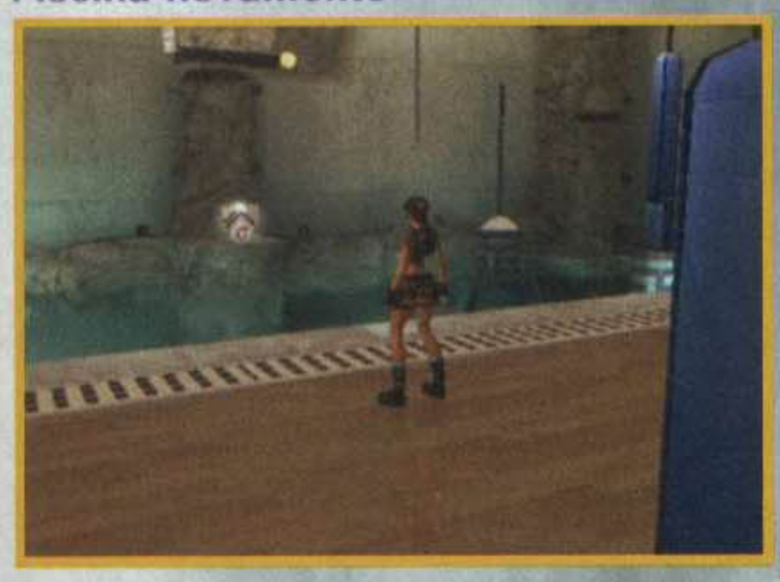


09. Caminhe pelo corredor até entrar no escritório e pegue sua lanterna em cima da mesa. Volte e atire na parede de madeira do lado direito da porta que você entrou. Isso vai liberar uma passagem. Pegue a recompensa (8P). Puxe a escada que está nesse local e posicione-a em cima do dispositivo perto da mesa.

10. Puxe a outra escada que está do lado direito da mesa e coloque-a em cima do outro dispositivo. Desça pelo corredor escuro e pegue mais uma recompensa (9P). Continue pelo corredor e, atrás dos engradados do lado direito, movimente a máscara na parede. Isso vai girar uma parede, mexendo nela você escuta a primeira dica para a estátua de ouro.

11. Atire nas caixas do lado esquerdo e pegue outra recompensa de bronze (14B). Continue até o final do corredor e mexa na outra máscara. Isso vai abrir a porta que conduz de volta ao quarto da garota.

Piscina novamente



12. Volte até a porta da piscina, suba na sacada novamente e mexa nas estátuas deixando-as uma de costas para a outra. Isso vai revelar outra parede. Mexa nela e escute a segunda dica do enigma. Volte ao escritório.

De volta ao escritório



13. No escritório, empurre o livro azul à sua direita, suba a escada e entre no quarto. Pegue a recompensa do lado direito (15B). Empurre o livro amarelo. Antes de sair, puxe a espada do lado da escrivaninha e pegue a recompensa (16B) no buraco que abriu. Saia e, no corredor empurre o livro verde. A seguir, desça e empurre o livro vermelho para liberar outra recompensa (10P).

14. Leia o enigma na parede que se revelou, saia do escritório e volte à sala de estar. No fim do corredor, à direita, você encontra uma máscara. Antes de mexer nela, puxe os postes junto à parede de vidro. Mexa na máscara, pule nos postes e, do outro lado, mexa na outra máscara. Uma escultura é revelada no chão da sala de estar.

15. Desça e vire a escultura de modo que ela fique com a espada de frente para a janela. Pise no dispositivo em frente às escadas. A recompensa de ouro aparece em cima do pilar (1G). Basta subir e pegar a última para cumprir 100% do game.

THE GOD



■ **DON CORLEONE**
No leito de morte do pai de Johnny, o chefão da máfia prometeu ao garoto que ele teria sua vingança "no tempo certo". Para isso, no entanto, você precisa provar o seu valor para a "familia".

É assim que se faz um jogo baseado em um filme de sucesso

Dez anos atrás, o anúncio de um jogo de um filme de sucesso causava expectativa por dois motivos: primeiro, pela raridade deste tipo de game, afinal, jogos e filmes não se misturavam; segundo, porque os jogadores não viam a hora de poder explorar as cenas do filme numa versão interativa.

Nos dias de hoje, o primeiro motivo não existe mais. Jogos baseados em obras cinematográficas praticamente se tornaram regra para qualquer grande produção. O maior problema, porém, fica por conta do segundo motivo. Os jogos/filmes freqüentemente são tão fiéis às suas obras de origem que não sobra nenhuma novidade para o game, que freqüentemente fica sem graça.

Quando surgiu o anúncio de que o filme *The Godfather*, lançado aqui no Brasil como *O Poderoso Chefão*, iria ganhar uma versão para os consoles atuais, a reação geral foi de receio. Afinal, não é de hoje que games derivados de filmes são produzidos como meros caça-níqueis oportunistas, sem qualquer inovação, e o maior medo dos fãs da série era de que *The Godfather* se enquadrasse nesta categoria. Felizmente, não é este o caso com a produção da Electronic Arts. *The Godfather*, além de extremamente agradável, mostra que, com uma produção adequada, um bom filme pode render jogo de igual qualidade.

COMANDOS

A PÉ

- ■: Bloquear / Encostar na parede
- ✖: Correr
- ▲: Ação / Falar
- ●: Abaixar
- L1: Travar mira
- L2: Mira livre
- R1: Disparar / Agarrar (Mira travada)
- R2: Executar a vítima
- AD*: Movimentar câmera / Combate
- AE*: Movimentar personagem
- ←→: Mudar armas
- ↑: Sacar arma
- ↓: Guardar arma
- SELECT: Mostrar objetivos
- START: Menu de pausa

FATHER

por Leandro Rodrigues

Produtora: EA **Distribuidora:** EA **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Enredo paralelo ao filme **Ponto Fraco:** Qualidade visual **Gráfico:** 7,5 **Som:** 8,0 **Desafio:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Controles:** 9,0

O FILME É SÓ O COMEÇO

Ao contrário do que se possa imaginar, a história do filme original aqui é apenas a base para os eventos do jogo. Tudo começa com uma introdução na qual você controla Johnny, um funcionário de Don Corleone que é morto por rivais. Após o evento, você assume o papel do filho de Johnny, que jura vingança.

Seu instrutor nos negócios da família é ninguém menos que Luca Brasi. Com o auxílio dele, você deve realizar missões para subir na hierarquia da máfia (veja quadro ao lado). Mas cumprir tarefas apenas não basta. Há centenas de objetivos extras no jogo, que vão desde convencer o comércio a aceitar "proteção" até assassinar rivais. Tudo para ganhar grana e – principalmente – respeito.

ELENCO DE PRIMEIRA

The Godfather é um game digno de aplauso. A começar pela recriação da Nova York dos anos 40. Casas, carros, trajes... Tudo remete ao clima do filme, inclusive os personagens, modelados à imagem dos atores da época. Só Al Pacino, que não quis participar, ficou de fora. Trilha e efeitos sonoros completam o pacote, que ainda conta com a dublagem dos atores do longa.

Com adaptação impecável e horas de diversão garantida, *The Godfather* é um jogo que não pode ser deixado de lado por quem é fã de *O Poderoso Chefão*. Aliás, se você ainda não conhece o primeiro filme da trilogia, assista-o. Só depois de ver o longa você pode aproveitar o nosso detonado e curtir o game ao máximo.

NO CARRO

- ■: Frear / Marcha a ré
- ✖: Acelerar
- ▲: Entrar / Sair do veículo
- ●: Freio de mão
- L1: Frear / Marcha a ré
- L2: Olhar para trás
- R1: Acelerar
- R2: Freio de mão
- AD*: Movimentar câmera
- AE*: Conduzir veículo
- ←→: Sem função
- ↑: Aproximar / Afastar câmera
- ↓: Aproximar / Afastar câmera
- SELECT: Mostrar objetivos
- START: Menu de pausa

*AE/AD – analógico esquerdo/direito

ESTRUTURA DE MÁFIA

Quando Luca Brasi o encontra em um beco em Nova York, você não passa de um aspirante a malandro. Para subir na vida, é preciso conhecer a máfia. Saiba como é a estrutura de uma família mafiosa e como se tornar um Don.



Outsider (Estranho)

É assim que você começa o jogo. Ninguém, a não ser Luca Brasi, o conhece. Ajudando a máfia em suas tarefas rotineiras, você deve lutar para se tornar conhecido e começar sua escalada ao topo da pirâmide.



Associate (Associado)

Não chega a ser um cargo respeitado na máfia. Um associado não passa de um garoto de recados, que cuida dos assuntos mais banais que incomodam a família a qual ele pertence. É um trabalho de início de carreira.



Soldier (Soldado)

Obrigatoriamente, um soldado já foi um associado. Esse é o primeiro cargo de maior importância na família. Para se tornar um soldado, o associado deve ser recomendado por um dos capitães. Normalmente, este soldado passa a fazer parte do grupo desse capitão e, conseqüentemente, obedece as ordens do mesmo.



Capo (Capitão)

Sua responsabilidade principal é controlar seu próprio grupo de soldados. Geralmente, cada grupo conta com dez soldados. É o capo que estabelece as missões dos soldados, assim como o valor que deve ser cobrado nos negócios da família e a comissão que cada membro deve receber. Tudo sempre obedecendo as diretrizes do Don, é claro. Os capos são recomendados pelos subchefes ou, em casos raros, diretamente pelo Don.



Consigliere (Conselheiro)

Trata-se de um cargo de grande prestigio n família. Um conselhei tem o papel de ajuda o Don a tomar as decisões corretas. O cargo não exige que se coloque a mão na massa, mas um conselheiro sempre tem alguns soldados para ajudar em suas tarefas mais sujas. N caso da família Corleone, o Consigliere também é um advogado, o que o torna ainda mais valioso.



Underboss (Subchefe)

Nomeado diretament pelo Don, ele tem a função de controlar e dar ordens a todos os capitães. É ele tambe o primeiro na linha de sucessão caso ocorra algo com o chefe da família, como um problema de saúde ou com a justiça.



Don (Chefe)

Sua palavra é lei. É o Don quem decide quem entra e quem s da máfia. Todos os membros da família devem pagar uma fat de seu rendimento mensal para o chefe, e sua morte pode desestruturar toda a máfia.



Don de Nova York

É o cargo mais alto d jogo. Você só alcanç essa posição quando completa pelo menos 91,5% dos objetivos da cidade. Nessa altu do jogo, todos os chefes das famílias rivais já estão mortos e você passa a reinar soberano.

NOVA YORK VAI FICAR PEQUENA DEMAIS PARA ESTAS CINCO FAMÍLIAS

Nova York é pequena demais para ser dominada por cinco famílias rivais. Elas praticamente criaram perímetros para os seus domínios e cada uma "governa" um bairro, mas os conflitos são freqüentes e ocorrem por diversos motivos. Conheça o poder de influência e saiba qual a área de atuação de cada uma das famílias:



Corleones
Graças ao prestigio que o pai do seu personagem tinha com Don Vito Corleone e a um pedido da mãe do cara, a família do Poderoso Chefão finalmente se interessa por você. Agora que seu personagem foi aceito na máfia, você deve ajudar seus "parentes" a tomar o controle de Nova York.



Straccis
Controlam o bairro de New Jersey, que fica na periferia de New York. Sua influência está em ascensão graças aos negócios que o grupo administra no bairro, mas o que eles mais gostam de fazer mesmo é matar, portanto, fique esperto ao lidar com essa familia.



Barzinis
É a mais poderosa entre todas as famílias que disputam o controle de Nova York. Suas operações estão concentradas no bairro de Midtown e boa parte do poder da família vem do grupo de falsários que eles controlam. A grana produzida por esses foras-da-lei proporciona aos Barzinis uma grande quantidade de armas, muita influência na polícia e, principalmente, recursos de sobra para esmagar qualquer oponente que não esteja muito, mas muito bem preparado para enfrentá-los. Enquanto você não tiver grana e capacidade de sobra para uma guerra de verdade entre duas familias mafiosas, fique longe do território dos Barzinis. Eles serão o seu maior desafio antes de você se tornar o grande Don de Nova York.



Tattaglias
Atuam com maior força no Brooklyn e usam a força bruta para sufocar as classes mais baixas do bairro. É considerada a familia mais traiçoeira de todas. Esse é o melhor bairro para você começar a exercer o seu domínio.



Cuneos
O bairro controlado por esta família é o Hell's Kitchen. Para sobreviver aqui é preciso ser forte, pois a barra é pesada. E força eles tem de sobra. Se você quer comprar uma briga com os sempre bem armados Cuneos, não deixe de se preparar bem.

A ARTE DAS ARMAS

Mafioso bom é mafioso armado. Conheça o arsenal que você pode usar na Nova York dos anos 40 e não seja pego de surpresa por um capanga mais esperto:

Garotte – É a melhor forma de executar seu inimigo sem chamar a atenção. Esse instrumento mata seu alvo por estrangulamento. Ande abaixado atrás da vitima e pegue-a pelas costas.

Police Baton – O cassetete de madeira da policia é resistente, pois é revestido por uma camada de pele. É a ferramenta ideal para desarmar os inimigos.

Baseball Bat – Forte, mas pouco resistente. Perfeito para intimidar os donos de comércio que não colaborarem.

Pistol – Pistola semi-automática. Tem capacidade para oito balas e uma cadência de tiros muito boa. Também tem um ótimo tempo de recarga. Ideal para ajudar outros mafiosos em invasões a áreas lotadas de inimigos.



Magnum – Arma de velocidade média e capacidade para seis balas. Sua potência é alta e um simples tiro pode ser fatal.

Revolver – É a arma padrão da policia. Apesar de silenciosa, a arma é fraca. Só com muitos tiros dá para matar alguém.



Saturday Night Special – Trata-se de uma magnum modificada. Além de rápida e potente, a arma tem capacidade para 60 balas ao todo.

Shotgun – Uma ótima arma para acertar alvos à curta distância. Ela exige uma recarga a cada dois tiros, portanto use-a em locais com poucos inimigos.

Street Sweeper – É a ferramenta de destruição mais poderosa do jogo. Tem capacidade para dez cartuchos e dispara como uma pistola automática. Você só encontra essa maravilha com alguns vendedores que estão escondidos em becos escuros.

O FILHO ASSASSINADO
Como no filme, Sonny, o primogênito da familia Corleone, é assassinado pelos rivais em uma guerra com os Tattaglias. Evidentemente, você não pode impedir o crime, mas seu papel na vingança será fundamental

Machine Gun – Metralhadora compacta e rápida. Ideal para invadir um local com muitos inimigos. Ela consegue eliminar dezenas de inimigos em tempo recorde, mas tem um sério problema: o tempo para recarregar é lento e pode ser fatal.



Dillinger – A mais avançada metralhadora disponivel em New York é capaz de disparar a uma velocidade incrivel e pode ser carregada com até 75 balas. Infelizmente, o custo dessa beleza não é nada atrativo. Pode preparar $ 500.000 se você quiser possuir este equipamento.

Dinamite – Este poderoso artefato é capaz de provocar uma grande destruição. É ideal para arrombar caminhões, cofres e bancos, mas você só pode carregar três de cada vez. Também existe a possibilidade de colocar uma dinamite próxima a um carro ou um balcão para provocar uma explosão, mas fique atento, pois o pavio é curto.

Time Bomb – Essa bomba é capaz de devastar um local por completo, e é ideal para ganhar guerras contra familias rivais. O pavio é maior que o de uma dinamite, mas mesmo assim você deve ser rápido ao instalá-la em um local, pois é preciso sair antes que tudo vá pelos ares.



Molotov – Uma garrafa de vidro com muito combustível e um pano na boca. Acenda e jogue-a nos seus inimigos. O coquetel molotov causa uma explosão e queima todo mundo que estiver por perto.

Tubo – Você encontra essa "arma" com maior freqüência perto dos sistemas de esgoto. Não é forte e não causa grandes danos, mas serve como último recurso.

Python – Rápida e mortifera, esta pistola na verdade é uma Magnum modificada. Ela usa balas ocas que causam muito mais destruição aos seus inimigos.

Garrafa – Ela não é uma arma, mas toda vez que você avistá-la vai ficar feliz, pois a garrafa recupera sua energia por completo.



VIDA DE MAFIOSO

Saiba o que você pode fazer em Nova York para conquistar grana e respeito. Só com 100% dos objetivos você poderá se tornar um verdadeiro chefão da Máfia.

ASSASSINATOS CONTRATADOS

Alguém precisa fazer o serviço sujo para a família Corleone e você, ansioso para ganhar reconhecimento, vai topar tudo. Executando esses "serviços", além de ganhar respeito, você leva uma grana, que pode ficar ainda maior se você respeitar as condições do seu contratante. Procure os pontos amarelos indicados no mapa. Eles indicam a localização exata dos contratantes. Assim que você falar com um deles, um X amarelo aparece no mapa, indicando a localização da sua vítima. Veja no quadro vermelho abaixo as condições para cada assassinato.

EXTORSÃO

A cidade de Nova York tem centenas de estabelecimentos comerciais, e cada uma das famílias quer controlar a maior quantidade deles. Seu objetivo é entrar em cada uma das lojas e ganhar a "cooperação" do comerciante. Ao entrar nas lojas, você deve falar com o dono e mostrar quem manda. Para isso, vale tudo. Porrada, tiro, empurrar ou simplesmente quebrar tudo ao seu redor. Fique de olho na barra que fica do lado direito superior. Você deve ultrapassar a marca azul do indicador para que a vítima fique disposta a cooperar, e quanto mais nervoso o comerciante ficar, mais grana ele vai fornecer semanalmente. Mas cuidado. Se você abusar e a barra ficar vermelha, seu "parceiro" vai partir para o tudo ou nada e você vai ser obrigado a matar o infeliz e acabar com o negócio.

NEGÓCIOS ILEGAIS

Alguns dos estabelecimentos de comércio conquistados pela família Corleone não passam de fechada para negócios ainda mais lucrativos como jogos clandestinos, tráfico de drogas e venda ilegal de armas. Sempre que o comerciante concordar em passar o controle da loja para você, verifique se não existe alguma porta que dá acesso aos fundos. Quando essa porta existir, saque a arma e entre matando todo mundo. A seguir, fale com o dono do local (o cara que tem o ícone da marionete na cabeça) e conquiste mais uma grana para a família.

ARMAZÉNS / CAMINHÕES

Cada família controla uma quantidade de armazéns onde guarda os produtos fruto do seu trabalho ilegal. Conquistar esses locais é um tremendo golpe contra o seu inimigo. Feche os caminhões que trafegam pelas ruas de Nova York e você descobrirá onde ficam os armazéns. Para conseguir isso, vale atravessar um carro na frente do caminhão ou simplesmente parar na frente do veículo com a cara e a coragem. Antes de partir para uma atitude dessas, no entanto, certifique-se de que você está muito bem armado. Há sempre dois guardas e um motorista protegendo cada caminhão. Mate os guardas e interrogue o motorista. É ele que vai fornecer a localização do armazém. Você também pode pegar um saco de dinheiro que está no caminhão, mas fique esperto. Sempre que roubar um caminhão, você vai ser perseguido posteriormente, então corra até um dos seus esconderijos para deixar a grana.

CENTROS DE TRANSPORTE

Os centros de transporte são locais muito bem vigiados, onde as famílias deixam toda a sua frota de caminhões. Conquistá-los rende um bom retorno financeiro, mas lembre-se de que cada um desses centros é vigiado por cerca de 50 inimigos, por isso, tome muito cuidado e tenha certeza de estar carregando muitas armas e munição.

ESCONDERIJOS CONQUISTADOS

Em todos os bairros de Nova York existem esconderijos a serem conquistados. Cada um oferece um save point, armas, munição e também itens para recuperar a sua energia. Conquistar todos os 26 esconderijos é um dos objetivos extras do jogo.

GUERRA ENTRE FAMÍLIAS

Cada vez que você entra em conflito com uma das famílias rivais, uma barra de vingança aparece no lado direito superior da tela. Quando essa barra fica com todos os níveis em vermelho, é sinal de que uma guerra entre os Corleones e a família que você está atacando vai estourar. Quando isso acontece, você só tem duas alternativas. A primeira é procurar um posto do FBI e subornar um agente. Isso vai acalmar as coisas para o seu lado. Você também pode resolver o problema invadindo algum dos negócios da família rival e colocando uma bomba-relógio no local.

BANCOS

Com tanta grana nos cofres, é claro que os bancos estão sob a mira dos mafiosos. Antes de decidir invadir algum dos bancos de Nova York, porém, certifique-se de que está levando uma bomba-relógio. Tudo verificado, entre no local, acabe com todos os guardas e instale a bomba em frente ao cofre. Mantenha a distância e, com as portas detonadas, volte e pegue os sacos de dinheiro. Ao sair do banco, a polícia vai persegui-lo. Corra até um dos esconderijos que você já possui para esconder a grana conquistada.

SUBORNANDO GUARDAS

A melhor maneira de ficar longe sossegado enquanto você comete pequenos crimes é subornando um guarda local. Procure um guarda que faz a ronda nas ruas ou simplesmente vá até uma delegacia e suborne-os. Uma barra verde aparece ao lado do seu minimapa no canto direito inferior. Enquanto essa barra não acabar, você pode cometer crimes leves sem ser importunado.

HABILIDADES

A cada missão concluída, você ganha novos pontos de habilidades. Você deve usar esses pontos para melhorar os seus atributos. Assim, seu personagem fica mais veloz, ágil e aumenta a sua capacidade de carregar mais itens.

ASSASSINO – Conheça os objetivos específicos de cada missão de assassinato

Núm.	Alvo	Contratante	Recompensa	Condição
1	Mikey Saleri	Tessio	500 / 2.500	Matar sem usar armas
2	Donnie Marinelli	Tessio	500 / 2.500	Matar com taco de baseball
3	Tony Bianchi	Tessio	500 / 2.500	Matar com garrote
4	Freddie Nobile	Tessio	4.000 / 20.000	Matar sem deixar testemunhas
5	Johnny Tattlaglia	Tessio	4.000 / 20.000	Queimar a vítima até a morte
6	Plinio Ottaviano	The Trojan	1.500 / 7.500	Queimar a vítima até a morte
7	Leon Grossi	The Trojan	1.500 / 7.500	Atirar o alvo no forno de padeiro
8	Oscar Zavarelle	The Trojan	1.500 / 7.500	Atirar no joelho, ombro e queixo
9	Bobby Marcolini	Clemenza	1.500 / 7.500	Jogar o alvo da ponte
10	Mario de Bellis	Clemenza	1.500 / 7.500	Atropelar o alvo
11	Jaggy Jovino	Al Neri	7.500 / 37.500	Não matar nenhuma acompanhante
12	Ronie Tosca	Clemenza	4.000 / 20.000	Matar com um tiro no meio da cabeça
13	Jack Fontana	The Trojan	5.000 / 25.000	Estrangular com as mãos
14	Luciano Fabbri	Clemenza	7.500 / 37.500	Falar com ele antes de executá-lo
15	Salvatorre Stracci	The Trojan	5.000 / 25.000	Matar o alvo antes que ele destrua o armazém
16	Marco Cuneo	Clemenza	7.500 / 37.500	Fazer com que o crime pareça um acidente
17	Big Bobby Toro	Al Neri	7.500 / 37.500	Não matar nenhum policial
18	Pietro Testa	Al Neri	5.000 / 25.000	Atirar quando o alvo estiver apertando a mão
19	Domenico Mazza	Al Neri	10.000 / 50.000	Subornar o guarda-costas para que ele o ajude
20	Emilio Barzini Jr.	Al Neri	10.000 / 50.000	Matar todos os Barzinis antes de eliminar Emilio

DETONADO

THE PRICE OF LOYALTY

01. Essa missão é apenas uma introdução para o game. Você controla Johnny, um dos funcionários de Don Corleone, mas alguns capangas o cercam você precisa se defender. Trave a mira no seu adversário e movimente o botão de combate para executar o golpe. Repita o procedimento com os outros dois inimigos Um deles vai deixar um taco de baseball q vai servir como arma. Use-o. Infelizmente seu desempenho não fará diferença aqui. Mesmo vencendo a briga você será alveja A partir de agora, você passa a controlar Aldo, o filho de Johnny, que assistiu a todo assassinato e vai atrás de sua vingança.

THE ALLEY

02. Aldo não anda tendo grande sucesso na vida, sempre se metendo em encrenca e andando com más companhia Atendendo ao pedido da mãe de Aldo, Do Corleone pede que Lucas Brasi o encontr o ajude. Ao chegar ao beco, Luca o ajuda escapar da surra e aproveita para ensinar alguns truques para seu personagem. Execute os movimentos que ele ensina. Na tenha pressa, o objetivo aqui é ficar intimo sistema de combate. Quando dominar os comandos, acabe com os dois malandros.

03. Assim que nocautear os manés, Luca lhe dará um mapa da cidade. Ele ind onde fica o seu primeiro esconderijo no jo Siga até o ponto azul indicado. Dentro do esconderijo, a cama é o seu save point. Salve o jogo para não ter de começar novamente e ser obrigado a assistir todas animações outra vez.

FRENTE A FRENTE



04. Com o jogo salvo, pegue o taco beisebol no canto do quarto, desça e aten ao telefone. Você será informado de que Luca está do lado de fora esperando para conversar. O mafioso explicará o funcionamento dos negócios da familia Corleone. Sua primeira tarefa é entrar no açougue (butcher) e forçar Emilio, o dono pagar pela proteção da máfia. Aqui você ter de extorquir um comerciante pela primeira vez (veja a seção Vida de Mafios esquerda). Depois de uma pequena forcin ele vai ceder e aceitar a sua proteção.

05. Assim que você pegar a grana, Emilio vai abrir a porta dos fundos. Suba

ENQUANTO ISSO...
Apesar de seguir a história do longa-metragem, o foco principal do jogo está no que rola entre as cenas do filme. É aí que o seu personagem deve mostrar a que veio

para falar com Frankie. Ele vai vender o cassino clandestino para você, o que faz com que os rendimentos do negócio passem a pertencer à família Corleone. Desça e suborne o guarda, assim ele deixa você em paz por um momento. A seguir, saia da loja e fale com Lucas, que está lhe esperando do outro lado da rua.

A GRAVE SITUATION

06. Vá até o Falconite Social para encontrar Monk e Paulie. Você deve segui-los e dar uma lição nos dois estudantes que estão incomodando a filha de Bonasera. Caminhe abaixado para não chamar a atenção das vítimas. Quando estiver perto, entre correndo. Eles não têm como fugir. Dê uma boa surra em cada um dos garotos para ensiná-los a não mexer com a moça. Assim que você terminar com o segundo, a tarefa acaba.

SLEEPING WITH THE FISHES



07. Fale com Monk. Ele vai lhe informar que Luca está querendo ver você outra vez. É recomendável salvar o jogo antes de encontrá-lo.

08. Ao falar novamente com Luca, ele lhe ensina a usar uma arma de fogo. Saque a arma e mova a mira. Você deve atingir o manequim. Acerte-o primeiro nos ombros, para desarmá-lo, e depois nos joelhos, para imobilizá-lo. Atire-nos outros dois manequins que estão no beco e por último no caminhão.

09. Corra até o carro e leve Luca em quatro minutos até o Luna Bar. Não se esqueça de olhar de vez em quando no mapa para não se perder e pegar o caminho errado. Chegando ao local, você acompanha a triste tentativa de Luca de se infiltrar na gangue de Solozzo, um momento clássico do filme. Seu objetivo agora é vingar Luca. Pegue o homem que o assassinou. Invada o local pelos fundos. Se esconda atrás das paredes e caixas para conseguir acabar com todos. No bar você vai encontrar seu alvo, acabe com ele sem dó.

10. Hora de fugir. Entre no carro e volte correndo para o seu apartamento. Tome cuidado, pois policiais vão tentar acertar você. A melhor maneira de se livrar deles é fechar as viaturas e fazê-las colidirem com outros carros ou com paredes.

THE DON IS DEAD

11. Encontre Monk na barbearia. No momento do encontro, Don Corleone sofre um atentado. Seu objetivo é protegê-lo e livrar Frankie, a irmã de Monk, das garras dos bandidos. Não saia para a rua. Detone todos usando as paredes da barbearia como escudo. Faça tudo isso antes que a barra de energia da garota se esgote, depois saia e use as caixas como escudo para continuar o combate. Mire no cara que está com Frankie como refém e acerte o ombro dele para desarmá-lo e fazê-lo soltar a garota. Com ela a salvo, acabe com o safado.

12. Frankie não é mais o seu problema. Agora você precisa ajudar a salvar Don Corleone. Escolte a ambulância até o hospital, mas não a deixe abrir muita distância. Ao chegar à ponte, você vai ter de enfrentar um monte de capangas. Acabe com todos, exceto o que tem um ícone branco na cabeça.

13. Você precisa interrogar o capanga que sobrou e fazer o safado contar quem é o mandante do atentado. Após obter o nome do cara, entre na ambulância e leve Don Corleone até o hospital. Fique de olho na barra de energia do Don. Evidentemente, se o chefão morrer é Game Over.

WELCOME TO THE KINGDOM



14. Vá até a até a casa dos Corleones e fale com Sonny. Ele vai introduzi-lo à família com o ranking Outsider. Encontre Clemenza no bar. Ele pede que você verifique como está o Don no hospital. Corra até lá.

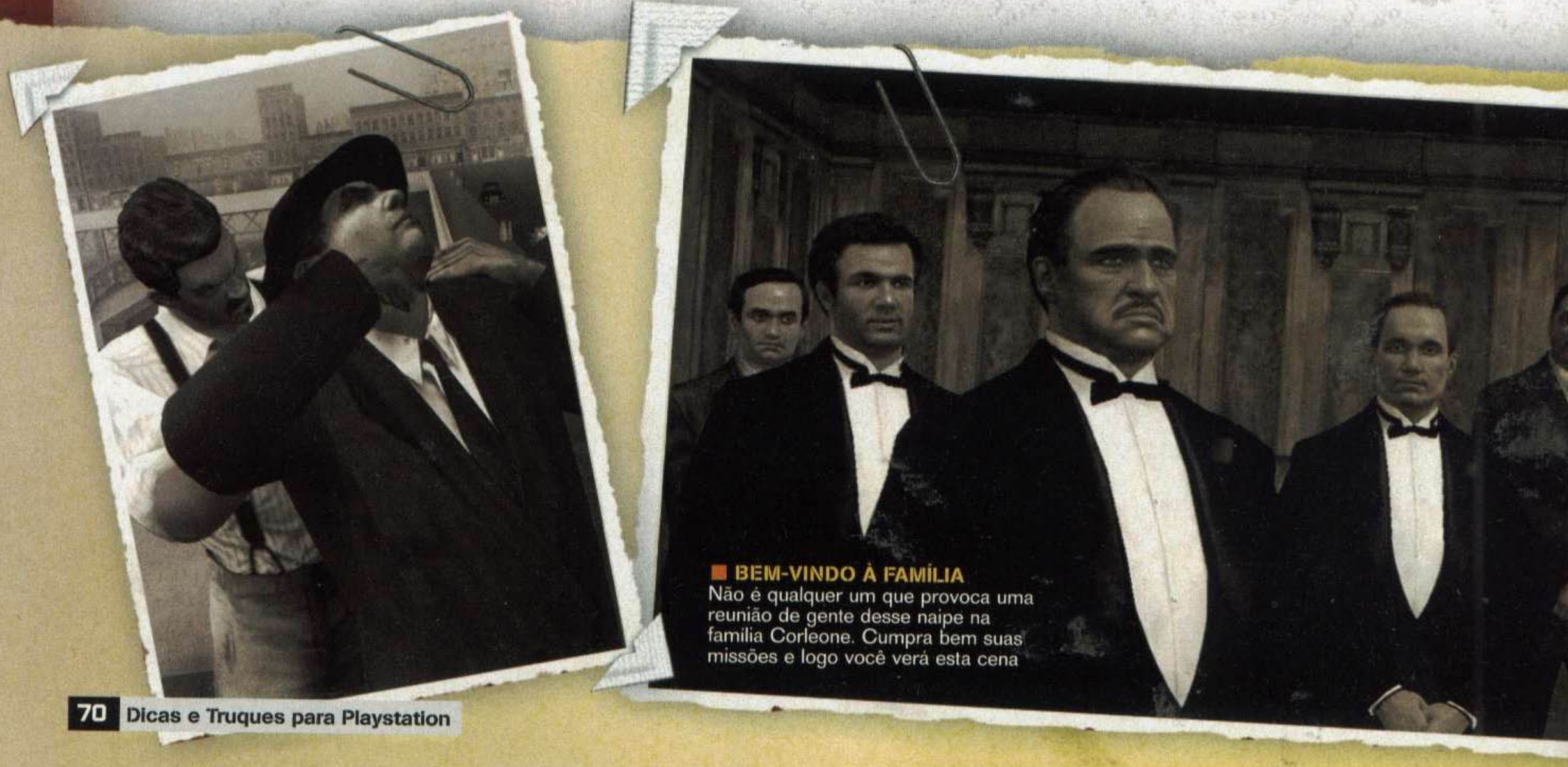
INTENSIVE CARE

15. Ao chegar ao hospital você encontra Frankie, que veio visitar o irmão. Você deve seguir a garota, mas a porta na recepção está trancada. Fale com o guarda. Ele deixa você passar, mas fica com suas armas.

16. Suba para o segundo andar e siga até o final do corredor. Enquanto você conversa com Frankie, um assassino vai entrar e tentar matar Monk, pensando que é Don Corleone. Acabe com ele. Você não tem armas, por isso esconda-se atrás da porta e, quando ele entrar, pegue-o e não dê uma segunda chance ao cara.

17. Saia do quarto. Michael Corleone vai encontrá-lo. Ele lhe dá uma arma e pede que você escolte Frankie até o subsolo. Desça e acabe com todos que aparecerem no caminho. Esconda-se atrás das paredes para atingi-los, caso contrário, você será alvejado com facilidade. Frankie vai segui-lo de longe.

18. Quando chegar perto da garagem, atire na bomba de gasolina. A explosão acaba com todos os inimigos da sala.



■ **BEM-VINDO À FAMÍLIA**
Não é qualquer um que provoca uma reunião de gente desse naipe na família Corleone. Cumpra bem suas missões e logo você verá esta cena

Coloque a garota em uma ambulância e volte à recepção. Michel pede que você vá com ele até a frente do hospital para vigiá-lo até que Sonny chegue com reforços.

INVITATIONS

19. Encontre Clemenza no Gabriel Villa's Taibor. Ele manda você ir para a floricultura. Todos os figurões vão estar lá em uma festinha especial.

FIREWORKS



20. A tal floricultura é meio escondida, no meio de uma viela. Entre e fale com Rosa, a dona do local. Ela avisa que a festa é nos fundos e que você pode entrar. Fale com o capanga ao pé da escada para subir. Fale com Monk, Paulie e também com Sonny, que está no quarto.

21. A policia vai invadir o local e o Sargento Galtosino vai levar Rosa. Desça e suborne o guarda. Ele abre a porta e deixa você fugir. Siga pela esquerda e, andando abaixado, você deve pegar os guardas sem chamar a atenção dos outros. Caso seja surpreendido por um deles, você deve eliminá-lo em 30 segundos. O último policial, ao lado da porta, tem uma chave.

22. Entre nessa porta e acabe com os quatro policiais que estão no andar de baixo. Cuidado com o que aparece na escada. A seguir, suba e salve Rosa. Agora você deve pegar o sargento. Entre pela porta dos fundos e suba até o telhado.

23. Não mate o sargento logo de cara. Você tem de fazer tudo parecer um acidente. Agarre-o e acerte alguns golpes. Vá empurrando o grandão até a beirada do telhado e jogue-o lá de cima. Rosa aparece e lhe dá uma garrafa de bebida para completar a cena do "acidente".

DEATH TO THE TRAITOR

24. Vá até a casa dos Corleones. Desta vez, fale com Clemenza. Você vai sair no carro com ele e Paulie. Siga para o restaurante, entre e pegue as armas no segundo andar. Mate os capangas que estão importunando o cozinheiro, fale com ele e siga-o. Entre na porta que o cara abrir e pegue mais armas, depois saia e fale novamente com Clemenza.

25. Siga Clemenza e Paulie pelo beco. Ao parar na porta do bar, pegue sua melhor arma e entre atirando. Existem dois inimigos atrás do balcão e mais dois nas próximas portas. Suba a escada e, no andar de cima, acabe com todos e coloque a bomba-relógio junto ao balcão com o símbolo azul. Desça correndo e assista à explosão.

26. Agora é a hora de dar um fim em Paulie, o traidor. Assim que sair do carro, ele corre para o meio do ferro-velho. Entre atrás dele. Ande com cuidado, sempre se escondendo atrás das pilhas de carros amassados para ver o que está para acontecer. Paulie sempre atira em explosivos para tentar atingi-lo. Quando chegar ao centro do ferro velho, esconda-se atrás das caixas e espere até ele parar de atirar para contra-atacar.

27. Entre no carro e fuja da policia rumo ao ponto azul, que é o apartamento do cara que você acabou de eliminar. Use as rampas espalhadas nas ruas para conseguir despistar os policiais.

FRIENDS AND ENEMIES

28. Os Corleones o presenteiam com o apartamento de Paulie. Aproveite para salvar o jogo. Você vai receber instruções para se encontrar com Monk. Ele o informará que Sonny está satisfeito com os seus serviços e que deseja encontrá-lo para lhe passar uma nova missão. Você vai receber as coordenadas para a próxima tarefa, que rola em Hollywood.

HORSEPLAY



29. Você precisa convencer o produtor Wotz a dar o papel principal do seu novo filme ao afilhado de Don Corleone. Ajude Rocco a entrar sem chamar a atenção e deixar um recado para o produtor. No começo, deixe-o ir à frente mostrando-lhe o caminho até o celeiro. Os guardas não podem ver vocês, então a melhor coisa é seguir abaixado entre os carros e muros.

30. Ao chegar ao celeiro, você deve acabar com o guarda que vai entrar. Você tem 30 segundos para fazer isso. Quando Rocco já está com a cabeça é hora de abrir caminho para ele. Suba a escada abaixado e use o garrote para acabar com o guarda.

31. Siga pela esquerda, suba outro lance de escadas e entre na mansão. Você não pode matar nenhum inocente, portanto espere o mordomo sair da cozinha e pegue o oficial, que está de costas na porta à sua direita. Vire à direita, suba a escada e pegue o guarda. No próximo cômodo, espere a empregada conversar com outro guarda e pegue-o assim que ele virar de costas. Siga até o final do corredor e espere Rocco chegar e preparar o susto.

THE LOVE NEST

32. Você está na casa dos Corleones. Fale com o cara e siga até a Midtown para falar com Tom Hagen. Ele vai lhe dar um apartamento como demonstração de agradecimento. Fale com Frankie dentro do apartamento e desça. A seguir, vá até a casa dos Corleones.

A RECIPE FOR REVENGE

33. Os Corleones decidem que Michael deve vingar Don Corleone e você, claro, deve ajudar. Dirija rapidamente para o restaurante de Louis e entre pelos fundos, eliminando os dois capangas sem chamar a atenção. Fale com Orlando, que vai precisar de um incentivo (leia-se porrada) para abrir a porta dos fundos para você. Entre abaixado e siga diretamente para o banheiro do seu lado direito.

34. Depois de uma longa cena em que Michael pega a arma e mata Sollonzo e McCluskey, seu aliado foge para o carro. O grande problema aqui é chegar até o carro para dirigi-lo. Você deve abrir caminho eliminando todos os inimigos. No veículo, siga para as docas. O caminho é longo, por isso o melhor é estudar o mapa, traçar uma rota e fechar qualquer carro preto que aparecer do seu lado.

NOW IT'S PERSONAL

35. Encontre Tom Hagen no Falconite Social. Você receberá uma nova promoção, desta vez do próprio Don Corleone. Saia do bar e vá falar com Frankie. Quando ela colocar um som romântico e você fechar as cortinas, prepare-se. Após um movimento estranho na rua, capangas invadem o locam e levam a garota.

36. Você deve acabar com todos e, no saguão do hotel, interrogar o bandido que está com o símbolo na cabeça. Depois de algumas porradas, ele resolve falar. Frankie está sendo mantida como refém na igreja de St. Michael no Brooklyn.

37. Use o telefone e chame Monk. A seguir, entre no carro e vá até o local indicado para pegá-lo. Corra até a igreja. Você deve invadir a igreja com Monk pelo lado esquerdo. Mate todos os capangas usando a parede como escudo.

THE SILENT WITNESS



38. Apesar dos seus esforços, Frankie está morta e você tem mais uma vingança nas costas. Logo você descobre que Bruno Tattaglia e seu capo estão envolvidos no

crime. Encontre Sonny, que está mantendo esse capo como refém. É preciso confrontar o cara para saber o paradeiro de Bruno. Corra até o local, interrogue o capo e depois deixe que Sonny tome conta do resto.

39. Bruno está no crematório. Entre e acabe com todos os capangas, inclusive o que está na garagem, depois desça pelo elevador. Bruno vai acertar você. Mate os capangas. Quando ele vir em sua direção, agarre-o e jogue-o dentro do forno. Não tente matá-lo de outra maneira. O único jeito de detonar Bruno é jogando o cara no forno.

IT'S A JUNGLE OUT THERE...



40. Encontre Sonny na casa dos Corleones. Ele pede para que você o encontre mais tarde no apartamento de Lucy.

SONNY'S WAR

41. Você deve entrar no carro e levar Sonny até o local indicado no mapa. Acabe com todos e interrogue o dono do local. Para variar, ele só vai lhe dar a informação necessária depois de uma surra. Não mate o safado de jeito nenhum, senão ele não fala o que você quer saber.

42. Pegue o carro e siga o caminhão que leva o vendedor de armas. A seguir, interrogue o gordo e volte para o carro. Você deve levar Sonny ao armazém dos Cuneos em dois minutos e meio. O local fica perto das docas. Invada o armazém e interrogue o dono. Prepare os punhos. Ele só vai cooperar depois de muita porrada.

CHANGE OF PLANS

43. Volte à casa dos Corleones. Ao tentar falar com Sonny, o mafioso sai correndo para resolver um problema com a irmã. Entre no carro e persiga-o. Aqui surge outra cena do filme. Não importa o quão rápido você seja, Sonny vai morrer em um atentado no pedágio. Você deve seguir o guarda do pedágio e descobrir quem foi o mandante do crime.

44. Você descobre que o mandante do crime está em um clube no Hell's Kitchen. Corra até lá em quatro minutos, mate todos no local e pegue o subchefe dos Tattaglia. Ele diz que o verdadeiro mandante do crime foi Barzzini. Volte à casa dos Corleones correndo e assista à reunião entre os cinco chefes de família.

ORDER TO KILL



45. Volte até a casa dos Corleones. Agora quem quer falar com você é Michael Corleone, o filho do chefão da máfia. Ele vai promovê-lo a Capo. A seguir, você deve se encontrar com Monk para uma investida em um hotel da família. O FBI está investigando o local e cabe a você descobrir o que eles querem.

FILMES

Encontre todos os filmes indicados neste mapa para completar 100% do jogo:





46. Limpe o hotel dos inimigos. No último andar, Monk mata o suporto traidor. A seguir, você atende um telefonema de Michael dizendo que Monk é o verdadeiro traidor. Desça e pegue um carro para chegar até o safado. Cuidado com as ruas bloqueadas. Abra caminho usando o seu próprio carro.

47. Monk está com muitos capangas dos Cuneos. Mate todos usando os muros e também os barris como escudo. Depois de detonar os capangas, pegue Monk ao lado do piano do lado esquerdo. Basta uma rajada de metralhadora para resolver tudo.

PRELUDE

48. Volte à casa dos Corleones e fale com Tom. Ele vai pedir que você encontre Willy Circi, no Brooklyn.

IT'S ONLY BUSINESS

49. Você deve entrar na reunião dos Barzinis na cola de Tessio. Siga-o quando ele tentar fugir e mate-o. Use a metralhadora para conseguir acertar uma boa quantidade de tiros no cara de uma só vez.

BAPTISM BY FIRE

50. Você deve falar com Michael no cemitério. Ele está planejando a grande tomada. O primeiro golpe é contra Don Stracci. Para planejar o golpe, encontre-se com Clemenza na floricultura. Ele vai lhe passar todas as instruções para você conseguir acabar com Stracci.

51. Stracci pensa que vai ter uma reunião para selar a paz, mas o plano é exatamente o oposto. Entre no hotel da família rival e suba sem sacar a arma em nenhum momento. Ao falar com o Don, acompanhe-o até o elevador. No andar térreo, você e Clemenza devem matá-lo. Ajude Clemenza a limpar a área. Ao sair, você terá apenas 13 minutos para acabar com Don Cuneo.

52. Siga até a barbearia em Hell´s Kitchen e encontre Willi Cicci. É ele quem vai dar as instruções agora. Você deve ir até o Hotel Savannah, em Midtown, para acabar com Cuneo. Assim que sair do carro, siga Willi. Ele vai entrar pela porta da garagem. Mate os guardas do saguão e saia para as ruas. Don Cuneo está lá. Acabe com o safado.

53. Não há tempo para relaxar. Agora você tem 13 minutos para matar Don Tattaglia. Fale com Willi. Ele vai mandar você encontrar Rocco no Embassy Club, no Brooklyn. Assim que falar com Rocco, ele informa que Don Tattaglia está se divertindo com uma garota ali por perto, mas não informa a localização exata. Fale com a mulher do lado de fora para que a localização apareça no seu mapa.

54. Entre no hotel, suba até o terceiro andar e mate todo mundo que se mover. Tattaglia está em um dos quartos. Espere que ele empurre a garota e acerte-o sem dó. A seguir, fale com Rocco, que avisa que você precisa encontrar Al Néri no bairro de Little Italy. Você está buscando uma maneira de acabar com Don Barzini. Novamente você tem apenas 13 minutos.

55. Al Néri é um policial corrupto que vai ajudá-lo. Pilote a viatura do cara. Assim que Barzini, que está indo para o tribunal, estacionar, fique esperto e espere até que o policial se aproxime da viatura. Quando ele der o sinal, abra fogo e corra atrás do seu alvo que fugiu pelo lado direito. Após eliminá-lo, você deve fugir da policia durante dois minutos e meio.

56. Vá até o local onde está acontecendo o batizado de que Michael está participando. Só ao chegar lá você poderá concluir a missão. Fale com o homem de preto. Ele vai lhe dizer que todos o aguardam na casa dos Corleones. Ao chegar lá, Michael o abraça e o promove a subchefe.



59. Agora sem os Dons das famílias rivais, seu objetivo é conquistar de vez o domínio dos negócios. Para isso, você precisa eliminar as casas de cada uma das famílias. Localize no mapa cada uma delas. Você precisa explodir as duas sedes de cada uma. Para se infiltrar na casa é complicado, pois há guardas por todos os lados. Seja cauteloso e tenha calma. Entre em cada casa, coloque a bomba no porão e saia correndo. Ao destruir as duas casas, você conquista o bairro da família rival. Repita a operação com todas as famílias, depois volte à casa dos Corleones. Isso o promoverá a Don, terminando a história do jogo.

Isso não significa que a aventura acabou aqui, no entanto. Se você gostou do jogo e ainda quer mais, tente conquistar todos os itens do jogo e obter ao menos 91,5% do jogo. Assim você se torna Don de New York, o que garante munição infinita para todas as armas. Use o mapa e a lista abaixo e boa sorte.

COFRES

Confira a lista de todos os comércios que têm cofres. Para localizá-los pelos nomes, abra o mapa e use R1 ou L1 para ver a lista de lojas do bairro desejado:

Little Italy (23 Cofres)
Arezzo Seafood
Bella Siciliana
Boolie's Bakery
Bowery Hotel
Chinaware Warehouse
DeMantagnas
Dr. Harvey's Clinic
Dr. Valachi
Emilio's Butcher Shop
Global Trading Co.
Harry's Bar
Hotel Alioto
Italia Hauling Co.
Lipari Warehouse
Primola
Saint Martin Hotel
Sammy's
Sicilian Imports Inc.
Smoke Signals
The Continental
Trapani's Bakery
Va Va Voom Room
Verona Warehouse

New Jersey (16 Cofres)
Arnold's Famous 47
Boris Amchini
B. Fidanque, MD
Fabio Satriani and Sons
Joe Foley's
Joey's Baked Goods
Johnny Congers
Santo
Sicilian Goods
Stracci Compound
Stracci Hub
The Crane Club
The George Hotel
The Highway Hotel
Velveteen's
Waterside Warehouse

Midtown (22 Cofres)
Barzini Compound
Barzini Hub
Chateau Toledo
Dr. Alexander Noel (Clinic)
Flowers of Scotland
Hawk's Steakhouse
Hotel Madison
Isao Kimota
J. Sizzle's Steakhouse
Lumpy's Bar
Madame Polly's
Orchid Inc.
Palermo Warehouse
Palladio Willow
Raphael's
Savannah Hotel
St. Alban's Hotel
The Carnegie Club
The Colonial Club
The Luna Bar
The Peak
West Side Willy's

Hell's Kitchen (24 Cofres)
After Hours
Arezzo Seafood
Caruso!
Casey Quinn's
Cuneo Compound
Cuneo Hub
Dale Mangano's
Doc Thody's Dahlias
Dr. O'Riains (Clinic)
Hell's Kitchen Clinic
Holden Holdings
M. Powers & Sons
Milk Co. Warehouse
Mrs. Spillane's
Orchid Inc.
Poppy's - Westside
Providence Hotel
Scotty's Biscotti
The Colonial Tavern
The Elegante
The Red Fox
The Tunnel Club
Tyler's Top Cuts
West Side Philly's

Brooklyn (Cofres)
Cafe Vitales
Dr. Marshall's Clinic
Global Trading Co.
Liberto's
Michelangelo Salera
Midnight Rosie's
S. Elia Warehouse
Sicilian Goods
St. Sebastian Hotel
Tattaglia Compound
Tattaglia Hub
The Ambassador
The Full Moon
Valentino's
Wright Wronsky's

DRIV PARALLE

Bonito e sem bugs, *Driver* melhorou, mas ainda vive à sombra de *GTA*

por Eduardo Trivella

A série *Driver*, freqüentemente vista como clone de *GTA*, quando na verdade foi uma espécie de criadora do gênero, tem um público fiel, que espera outro jogo novo assim que termina aquele que está nas prateleiras das lojas. Ironicamente, os games da Reflections, apesar de seus atrativos, nunca conseguiram enfrentar de igual para igual os títulos da série *Grand Theft Auto* que, não há como negar, influenciaram bastante na produção dos jogos mais recentes do motorista pistoleiro que é sempre encarnado por um personagem diferente. Em *Parallel Lines*, o figura atende pelo nome de TK, e as semelhanças com *GTA* estão ainda mais acentuadas do que em *Driv3r*, o jogo anterior. A nova aventura se passa em Nova York, e a cidade virtual é uma recriação gigante e detalhada da real, com direito aos principais bairros e pontos famosos reproduzidos com exatidão.

O enredo acompanha duas fases distintas da vida de TK. A primeira é em 1978, quando ele era apenas um jovem que pisava fundo no acelerador e cumpria missões para uma gangue de criminosos que acabam por trai-lo e mandá-lo para a prisão. A segunda é em 2006, depois que TK passa 28 anos na cadeia e recupera a liberdade com uma sede louca de vingança.

Como era de se esperar, há missões obrigatórias, que fazem o enredo avançar, e tarefas paralelas, que podem ser acessadas a qualquer momento e sempre que o jogador quiser ganhar uma graninha extra, além de carros especiais estacionados em pontos da cidade com outros objetivos diversos. As missões principais não resultam em grana para o seu bolso, por isso, se você quiser equipar e tunar seus carros na garagem, é preciso participar de corridas e cumprir os objetivos secundários. Munição para as armas também é conseguida dessa maneira, ou então no próprio esconderijo depois que ele for aberto e certas missões cumpridas.

Algumas partes da dinâmica de jogo funcionam muito bem, como a possibilidade de recomeçar uma missão depois de morrer sem ter de voltar ao local de início, mas

PARALLEL LINES

Produtora: Reflections Interactive **Distribuidora:** Atari **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Cidade enorme com duas épocas diferentes **Ponto Fraco:** Polícia maldita **Gráficos:** 7,5 **Som:** 8,5 **Desafio:** 9,0 **Diversão:** 6,5 **Jogabilidade:** 7,0

NOTA 6,5

COMANDOS

AE* – Movimentação
■ – Freio/Marcha-a-ré
✖ – Accelera
▲ – Sai/entra no carro
● – Freio de mão
L1 – Saca arma/Mira automática
L2 – Olha para a esquerda/Controle em câmera lenta
R1 – Saca arma/atira
R2 – Olha para a direita/Reposiciona câmera lenta
R2 + L2 – Olha para trás
L3** – Buzina
R3** – Ação
START – Pausa
SELECT – Mudar câmera

*AE = analógico esquerdo / direito
**L3 = analógico esquerdo; R3 = analógico direito

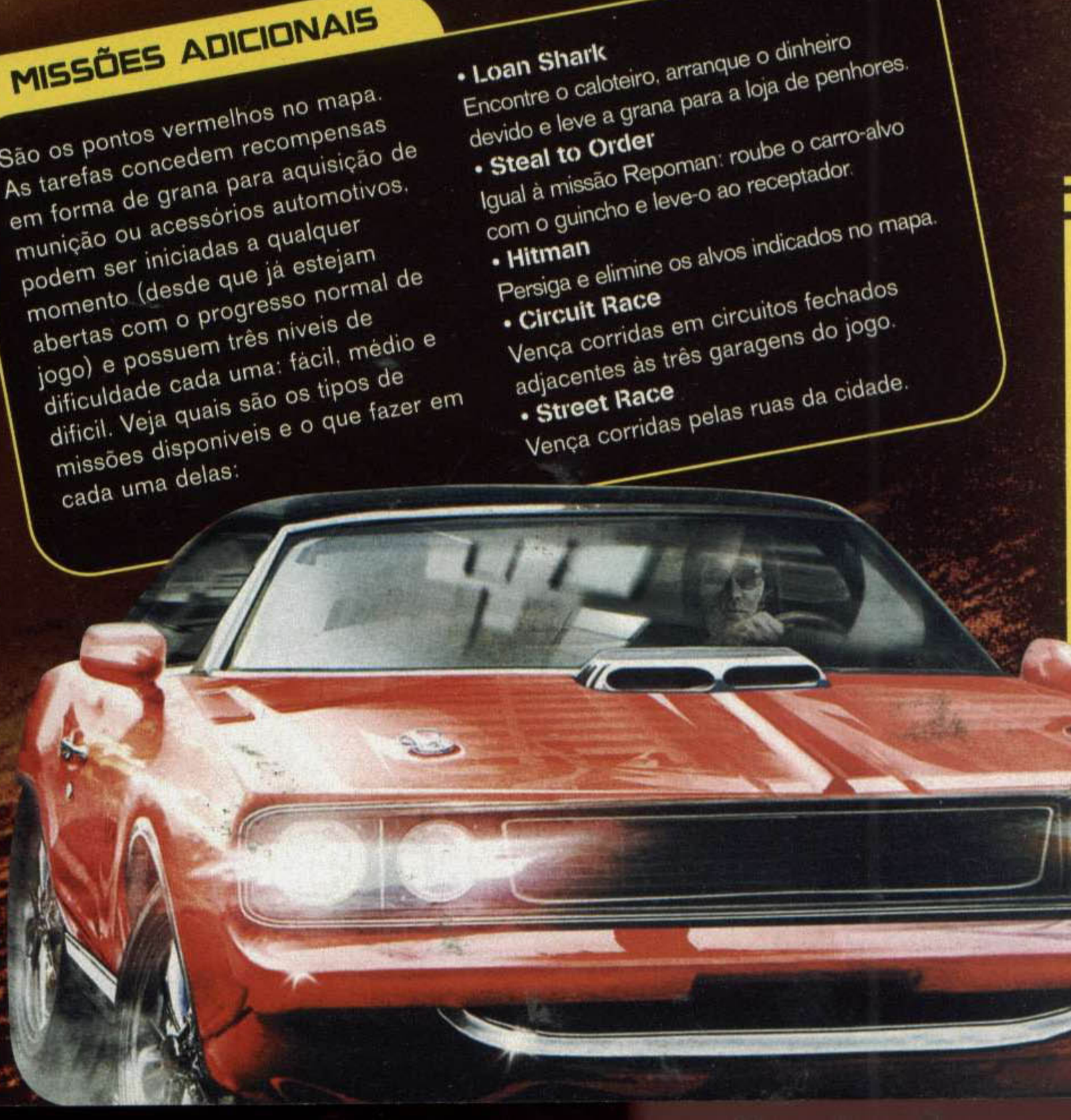
também há coisas que tiram a paciência de qualquer um. O que mais me irritou no novo *Driver* é a polícia: não se tem sossego em momento algum! É preciso ficar atento ao mapa para ver se não há viaturas por perto, e como o símbolo delas não aparece direito, é um martírio chegar aos locais desejados sem cometer nenhuma infração de trânsito, o que atrai os homens da lei. E se você estiver sendo procurado (carro e jogador têm níveis diferentes nesse aspecto), não é possível iniciar nem finalizar missão alguma.

Para se divertir com *Parallel Lines*, é preciso ignorar esse fato, ter calma e fazer as coisas sem pressa. E se você encalhar em alguma missão, é só conferir nosso guia que se inicia a seguir. Aproveite!

MISSÕES ADICIONAIS

São os pontos vermelhos no mapa. As tarefas concedem recompensas em forma de grana para aquisição de munição ou acessórios automotivos, podem ser iniciadas a qualquer momento (desde que já estejam abertas com o progresso normal de jogo) e possuem três níveis de dificuldade cada uma: fácil, médio e difícil. Veja quais são os tipos de missões disponíveis e o que fazer em cada uma delas:

- **Loan Shark**
  Encontre o caloteiro, arranque o dinheiro devido e leve a grana para a loja de penhores.
- **Steal to Order**
  Igual à missão Repoman: roube o carro-alvo com o guincho e leve-o ao receptador.
- **Hitman**
  Persiga e elimine os alvos indicados no mapa.
- **Circuit Race**
  Vença corridas em circuitos fechados adjacentes às três garagens do jogo.
- **Street Race**
  Vença corridas pelas ruas da cidade.



DETONADO



MISSÕES EXTRAS

- CIRCUIT RACES
- ESTRELAS
- GETAWAY
- DEMOLITION
- STEAL TO ORDER
- TAXI DRIVER
- STREET RACES
- LOANSHARK
- MOTOCROSS
- DRIVER GP
- STICK UP
- PERFECT DELIVERY

1978

Nickel and Dime – Despiste a policia no caminho para o ponto amarelo do mapa. Deixe o passageiro e siga para a garagem de Ray.

Wheelman – Pegue o carro avariado no beco e leve-o para a garagem sem danificá-lo mais ainda. Conserte a lata velha selecionando o icone Repair e, em seguida, use a opção Clear Felony para limpar sua ficha com a policia. Buy



Parts e Acessories são as próximas duas escolhas, sendo que você ganha inteiramente grátis um dos seguintes itens: pneus à prova de bala, vidros à prova de bala ou vidros com insulfilm. Agora pense em uma cor nova para o carro e use os icones Respray e Base Color para personalizá-lo. Com Performance Parts, Engine e Stage 1, você deixa o carro preparado para cumprir as próximas missões. Guarde-o com Store Vehicle e saia com Exit Garage. Agora você deve provar à Slink que é rápido na direção: passe pelo primeiro checkpoint a 60 milhas por hora, pelo segundo a 70 e pelo terceiro a 100 mph.

Gunman – Atire nos barris vermelhos e depois circule o carro esvaziando sua arma nele. No segundo carro, atire à distância depois de apertar R2 e acerte os pneus antes de destruí-lo por completo. Por último, persiga o inimigo e atire nele em movimento.

Pay Ray – Consiga $1.500 cumprindo missões paralelas ou vencendo corridas pela cidade (entre em qualquer ponto vermelho) e leve a grana de volta para a garagem em La Guardia.

Hot Wheels – Roube o carro da gangue rival e faça barbaridades no trânsito para atrair a atenção da policia. Despiste os tiras e devolva o carro ao dono.

Bread Run – Você tem nove minutos para passar pelas quatro boates, pegar o dinheiro e trazer de volta para Slink. Depois de passar pela primeira boate, inimigos vão começar a persegui-lo; portanto, se sentir que há necessidade, elimine-os e depois retome o curso normal da missão.

Repoman – Você tem 12 minutos para cumprir esta missão. Pegue o guincho na garagem da Phoenix Auto Shop e roube os três veiculos indicados, trazendo-os de volta para a garagem sem danificá-los. Estacione com o guincho na frente deles e dê ré devagar para guinchá-los. Para soltar os carros do guincho, aperte R3. Você vai enfrentar perseguição por parte dos donos dos carros, então, se a coisa apertar, desça do guincho e meta bala neles. Depois do terceiro carro, desça e fale com o cara no guichê.

Last Chance – Corrida de motocicleta. Atenção aos carros brancos que fazem barreiras na estrada – use as rampas quando possivel – e corte caminho pelo mato na parte de ladeiras sinuosas. Ganhe e o esconderijo ficará disponivel.

Turning the Screw – Dirija feito louco e assuste o dono do carro. Quando a barra à esquerda da tela estiver cheia, ele responderá a algumas perguntas e ai você deve repetir a sessão de tortura automobilística mais algumas vezes até chegar a hora de levá-lo de volta pra casa. Desacelere enquanto ele passa as informações sobre a prisão para não correr o risco de destruir o carro sem necessidade.



Paddy Wagon – Siga o caminhão blindado e escoltado por duas viaturas. Sempre de dentro do carro, ataque primeiro a viatura de trás, fazendo-a explodir com seus tiros. Continue a perseguição e cuide da mesma maneira da segunda viatura. Não deixe o caminhão fugir e continue atirando até que todos os policiais saiam de dentro. Acabe com eles e roube o caminhão.

Rosalita Racer – Se ainda não tiver, leve um carro ou moto que sejam rápidos e personalize-os com uma nova carroceria ao custo de $1.000 – é só com um veiculo assim que você pode entrar nessa corrida. Chegue primeiro até onde está Rosalita (o carro que está sendo apostado), pegue-o e volte até o ponto inicial da fase. Além de precisar tomar cuidado com a polícia, já que o carro está com um nivel médio de procura, os outros competidores vão persegui-lo e atirar em você: proteja Rosalita e não deixe o marcador esvaziar. Use os trilhos de trem no caminho de volta, correndo à sua margem, pois os inimigos ficam mais lentos ali.

Air Mail – Com a moto fornecida, siga o helicóptero e vá recolhendo os pacotes que ele soltar pelo caminho. Vai chegar um momento em que você vai ver um policial agachado embaixo de uma escada. Atire no barril explosivo dali e pule de moto pela rampa que foi originada. Continue subindo e pegue o último pacote no telhado do prédio antes que o helicóptero da polícia chegue. Leve tudo de volta para o ponto inicial.

Circuit Breaker – Entre nas corridas de La Guardia e Hunt's Point, mas não vença nenhuma delas. Em vez de chegar em primeiro, jogue sujo com os outros competidores para fazer com que o carro com o marcador amarelo ganhe as corridas. A maneira mais fácil de passar pela missão é entrando nas corridas com um furgão ou caminhão e ficar parado perto da linha de chegada. Quando os carros concorrentes passarem, entre na frente deles e saia quando passar aquele que deve vencer.

Jail Break – Na garagem, pegue o caminhão blindado que você ganhou na fase Paddy Wagon e vá até a prisão. Espere os portões abrirem e estacione no local marcado. Avance pela ponte e pare no próximo ponto. Saia, pegue a escavadeira e vá seguindo pelo caminho por entre a obra, atirando nos guardas sem descer do transporte. No final, arrebente o muro com seu veiculo e entre pela porta. Dentro da prisão, a estratégia é adotar o estilo Rambo. Vá matando os guardas e usando as armas que eles deixam para trás, trocando sempre pela mais poderosa, até chegar à cozinha e encontrar o cara que você deve resgatar. Depois que entrarem no furgão, volte ao esconderijo.

Gift Wrapped – Suba até o topo do estacionamento nas redondezas do início da missão. Você pode entrar pela cancela normal (nesse caso, vai enfrentar resistência) ou pode usar as rampas que formam um caminho pelos contêineres para chegar ao topo sem ser notado. Pegue o carro dos colombianos e leve-o para a garagem da missão Repoman. O carro vai ser arrumado e ainda terá uma bomba plantada. Dirija de volta ao estacionamento sem danificar o veiculo e antes que o cronômetro zere. Deixe o carro estacionado do jeito que estava antes e caia fora dali.

Kidnap – Siga para o ponto redondo amarelo e espere o comboio passar. No momento em que o comando de voz for dado, aperte R3 para explodir o outdoor e fazer o comboio desviar de direção. Siga na mesma direção que eles e, quando estiver perto, aperte R3 novamente para explodir um dos carros do comboio. Agora tome a frente deles e pare embaixo da ponte por onde passa o trem. Saia do carro, plante a bomba e espere o comando de voz dentro do carro, em cima da marca amarela. Depois de explodir a ponte, siga para o posto de gasolina, plante uma bomba e mande tudo pelos ares. Por último, espere na área da emboscada, elimine os bandidos que sairem de dentro do carro (não atire nos caras nos telhados dos prédios, pois eles são seus aliados!) e leve-o de volta para a garagem sem a polícia por perto, saindo dali pelo corredor lateral.

Ransom – Você tem cinco minutos para chegar ao estacionamento. Suba ao último andar e pegue a moto com o dinheiro do resgate. Vá saltando pelos telhados até chegar a um canteiro de obras. Suba no caminhão e metralhe os veículos inimigos, mirando nos pneus ou no motorista. Agüente firme o máximo que puder e, se por acaso seu caminhão explodir, roube algum carro e faça o resto do caminho por conta própria até Hunt's Point.

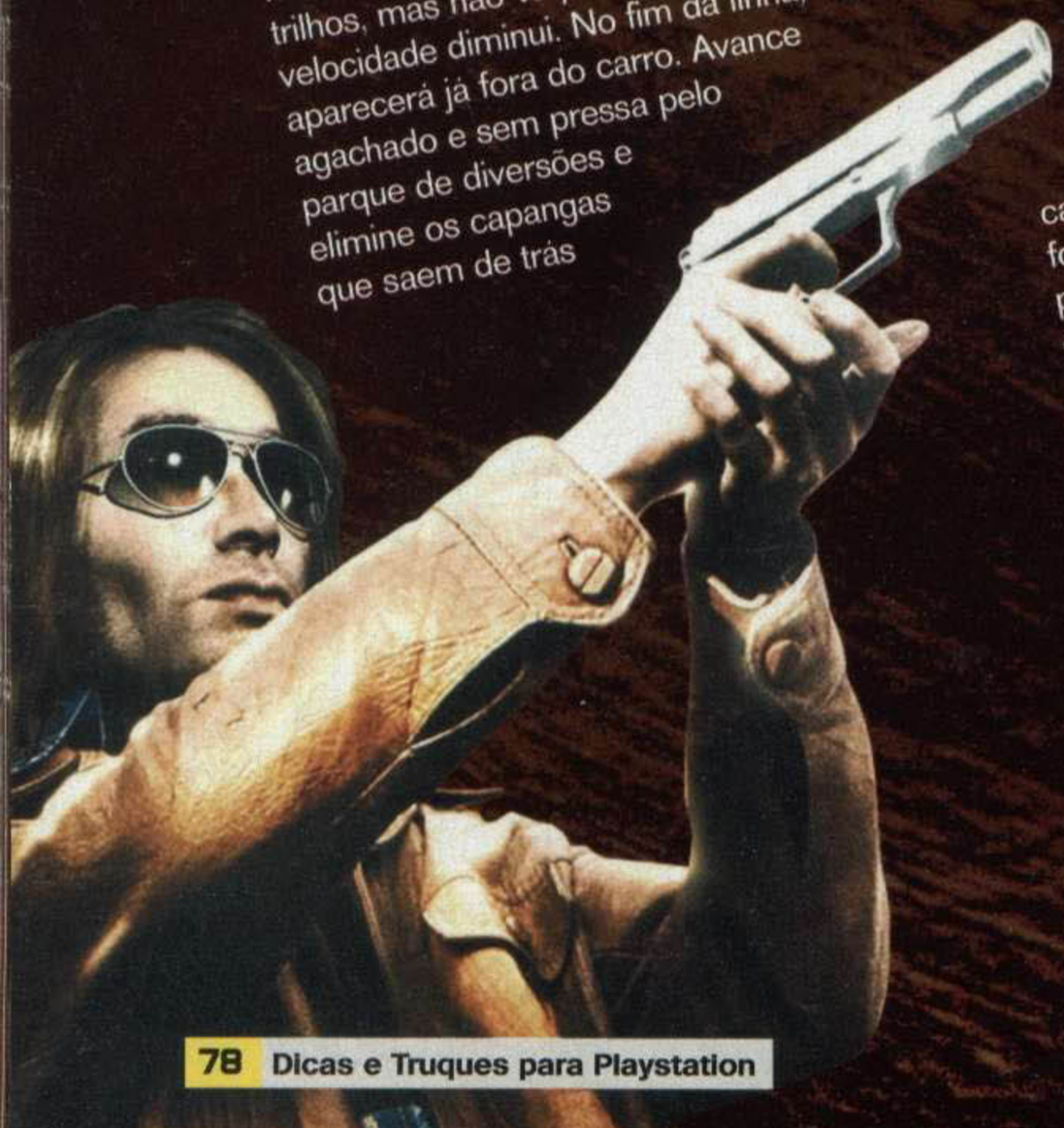


MISSÕES EXTRAS

- CIRCUIT RACES
- ESTRELAS
- GETAWAY
- HITMAN
- STEAL TO ORDER
- TAXI DRIVER
- STREET RACES
- MOTOCROSS
- DRIVER GP
- STICK UP
- PERFECT DELIVERY

2006

The Mexican – Pegue algum carro ou moto veloz e siga o trem. Acompanhe os trilhos, mas não vá por cima deles, pois sua velocidade diminui. No fim da linha, você aparecerá já fora do carro. Avance agachado e sem pressa pelo parque de diversões e elimine os capangas que saem de trás de todos os cantos. Quando Mexican aparecer no alto de uma das atrações do parque, agache-se atrás do caixote e espere os inimigos virem para cima. Vá avançando aos poucos e guarde a munição da metralhadora para o mexicano.



Tailgate – O inicio desta missão independe de sua vontade, pois ela começa logo após o término da anterior. Persiga o cara que explodiu seu carro e acabe com ele. Quando ele estiver fora do caminho, despiste os tiras e siga para encontrar Maria, o contato de Ray. Não é possivel trocar de veiculo, então tome cuidado com policia, pois a essa altura seu carro deve estar com alto nivel de procura por conta do tiroteio que se passou.

Ram Rider – Você começa encurralado em um beco. Acelere em frente e fuja por entre o bloqueio inimigo. Quando começar a perseguição, distancie-se o suficiente para que apenas um carro venha atrás. Quando isso acontecer, saia de seu carro para esperar os inimigos. Mate todos e siga para o próximo ponto da missão. Com a nova caranga blindada, siga para as lojas indicadas no mapa e destrua todas entrando pelas vitrines e atropelando as estantes. Depois da terceira, despiste os inimigos para finalizar.

Guardian Angel – Despiste ou mate seus perseguidores. Uma das maneiras é atrair os inimigos para algum local com água. Jogue seu carro na água e eles os seguirão; você reaparecerá vivo fora do carro, mas eles não.

Rush Hour – Você tem nove minutos para descobrir qual dos quatro carros está transportando as drogas. Siga cada um deles e atire até que o motorista saia. Entre no carro e, se ele não for o certo, repita o procedimento com os próximos. Não se preocupe com a polícia até começar a perseguir o último deles.

Gauntlet – Siga de perto o carro de Maria e cuide da segurança dela. Você dará de cara com vários bloqueios feitos com dois carros. Escolha um e jogue o seu veiculo com tudo contra ele, visando a matar os dois bandidos que saem dali. Elimine os outros atropelando-os ou atirando, de preferência com metralhadora. Quando a barra estiver limpa para Maria avançar, saia de seu carro, recarregue energia e munição, pegue um carro novo e repita a ação no próximo bloqueio. Quando o motorista dela morrer, assuma o lugar dele e leve-a de volta para o local de destino.

Shell Shock – Entre na caminhonete estacionada no hangar e acelere imediatamente. Os bandidos mandaram um missil em sua direção! Saia do hangar e vire à direita, seguindo pelo meio dos contêineres e utilizando a rampa no final para chegar à rua. Avance mais um pouco e saia do carro para eliminar os inimigos que estão atrás de você (dois carros com dois



homens cada), depois leve a caminhonete tranqüilamente para a garagem em La Guardia. Há um último bloqueio um pouco antes de chegar lá, mas é só aproveitar a força do carro para passar com tudo.

Riding Shotgun – Entre no caminhão e atire nos helicópteros e carros inimigos. Quando o caminhão parar, suba na moto e leve-a à casa do cliente.

Gate Crasher – Atraia a atenção da polícia e leve os homens da lei em direção aos bandidos nos três pontos amarelos. Quando a policia parar de persegui-lo e se concentrar em seus inimigos, fuja e repita o processo.

Slink – Persiga Slink e acabe com ele. Tente alcançá-lo logo na primeira grande reta para metralhá-lo sem parar. Não ligue para os capangas dele que vêm em um carro amarelo, é melhor concentrar o fogo apenas em Slink.

Candy – Pegue um carro ou moto veloz no jardim de Candy e saia em perseguição a ele. A droga que ele lhe ministrou vai começar a fazer efeito, então quanto mais cedo você alcançá-lo, melhor, já que sua visão fica cada vez mais turva com o passar do tempo. Cole na traseira dele e mande bala com a metranca.

Bishop – Vá até a mansão de Bishop armado com o lança-misseis. Antes de tocar no marcador que inicia a missão, suba na moto ao lado, pois ela é mais difícil de ser atingida. Siga o tanque de perto e dispare três misseis nele.

Bear Cage – Pegue a viatura de polícia e dirija até a delegacia. Estacione na vaga de Corringan e suba de elevador. Plante os explosivos na mesa dele e volte para o elevador antes da explosão, matando os guardas que aparecem no caminho. Pegue o carro vermelho e fuja do estacionamento. Se alguma porta se fechar, atire no painel de controle para que ela se abra novamente. Ao sair do prédio, livre-se dos tiras.

Home Wrecker – Siga a limusine e atire nela para que pare. Elimine os policiais e dirija até a mansão de Corrigan. Avance lentamente matando todos os seguranças dele e depois pegue um dos carros para fugir da mansão. Despiste a polícia em algum descampado da região.

Corrigan – Entre no beco e vá matando os inimigos que aparecem. Se tomar muitos tiros, volte um pouco e pegue algum medkit, pois há vários no armazém. Suba até ser obrigado a voltar. Na rua, mate todos os policiais com alguma arma poderosa, pegue o carro esporte e persiga Corrigan, que está no helicóptero. Depois de chegar ao túnel, seu objetivo imediato passa a ser escapar dali. Não acelere muito, senão não haverá espaço para desviar das rochas que caem do teto e dos carros desgovernados. Do lado de fora, volte a perseguir Corrigan disparando misseis e atirando com seu rifle de assalto para completar mais um episódio de *Driver*.

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

LOCALIZAÇÃO:



(3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifig
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-

CORDLESS ACTION CONTROLLER

Liberdade e simplicidade num controle semelhante ao do PS2 sem fios e sem lag

por Leandro Rodrigues

Uma coisa já é certa para a próxima geração, controles sem fio vão deixar de ser um opcional de luxo e se tornar padrão em todos os novos consoles. Se você não quer esperar até o final do ano para ver como isso vai ficar no PS3, esse controle da Logitech é uma boa opção para começar a adaptação.

QUASE IGUAL AO DO PS2

A maior qualidade do Cordless Action é não ter grandes diferenças em relação ao Dual Shock 2, o controle original do Playstation 2. À primeira vista, o joystick parece um pouco menor que o normal, mas na verdade ele é levemente maior. Em jogo, porém, não se nota a diferença. O encaixe nas mãos é perfeito e sua superficie emborrachada facilita muito a empunhadura.

Os analógicos também têm o mesmo tamanho do Dual Shock e são um pouco mais duros, mas nada que atrapalhe. Muito pelo contrario, a impressão que se tem é que os comandos ficam ainda mais precisos.

RÁPIDO, SIMPLES E ECONÔMICO

A instalação do Cordless Action é extremamente simples. Um pequeno receptor é encaixado na entrada do controle nº 1 do videogame. Com isso, ele consegue receber seus comandos a uma distância de até 10 metros em área livre. O controle, como todos os dispositivos sem fio modernos, trabalha a uma freqüência de 2,4 GHz, o que o torna praticamente imune a lags (aquele atraso entre o toque no botão e a ação).

Um botão do lado esquerdo, um pouco acima do SELECT, liga e desliga o controle. Do lado direito, em cima do START, há um botão chamado vibration, que serve para ligar e desligar o sistema de vibração do controle. Por se tratar de um controle sem fio, é mais sensato manter essa função desligada, já que o controle não inclui uma bateria recarregável. A Logitech garante, porém, que o controle é um dos mais econômicos em sua categoria. Com uma pilha alcalina de boa qualidade, a duração estimada da jogatina é de cerca de 50 horas com vibração e de 100 horas sem ela.

ENQUANTO O PS3 NÃO VEM...

Simples, econômico e praticamente igual ao Dual Shock 2 da Sony, o Cordless Action da Logitech é o substituto perfeito para o controle original do PS2 se você quiser se livrar dos fios sem perder a funcionalidade do controle original. Este joystick é a melhor opção wireless que você pode experimentar antes que o controle do PS3 chegue às lojas.



ECONOMIA – O botão acima do Start permite desligar a vibração do controle para economizar pilhas

ANALÓGICOS – São levemente mais duros que os do controle original do PS2, mas têm precisão maior

TRANSMISSOR – Plugado na entrada do controle 1, ele opera na freqüência de 2,4 GHz

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Logitech

Site: www.dreamanimeclub.com.br

Onde encontrar:
Dream Anime Club (0xx11) 4365-2114

Preço: R$ 150,00

Ponto forte: É praticamente um Dual Shock 2 sem fios

Ponto fraco: O preço salgado

Nota: 9,0

Características
- Tamanho idêntico ao do Dual Shock 2
- 2,4 GHz
- Alcance de 10 metros em campo livre
- Funciona com duas baterias AA
- Produto licenciado pela Sony Computer Entertainment
- Exclusivo para PS2

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA



ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle



• R$ 99,00

Matrix - Destravamento



• R$ 199,00

Controle PS2 Original



• R$ 65.00

PlayStation Slim



• R$ 599,00



• Consulte

GameCube Prata



• R$ 499,00



• Consulte

Memory Card Original



• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

MANIAS DE FÃ

por Leandro Rodrigues

Quem gosta muito de um jogo em especial não se contenta só em terminá-lo. Para demonstrar sua paixão, vale todo tipo de tranqueira

RESIDENT EVIL 4 CHAINSAW LE CONTROLLER



A empresa Nuby Tech desenvolveu este controle no formato da serra elétrica encontrada no jogo *Resident Evil 4*. Além de contar com todos os botões do controle padrão do PS2, o brinquedo vem com uma função adicional no mínimo curiosa. A corda de acionamento, que existe na versão real da motosserra, aqui tem a função do botão Start. A caixa que acompanha o controle funciona como um pedestal.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nuby Tech

Preço médio: US$ 40,00 (valor aproximado)

Onde comprar: www.ebgames.com (EUA)

BOX TRILHA SONORA GTA – SAN ANDREAS



Caixa com a trilha sonora do game *Grand Theft Auto: San Andreas*. São oito CDs com mais de 120 músicas. A coletânea pode ser comprada aqui mesmo no Brasil, por meio de importadoras.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony

Preço médio: R$ 255,00 (valor aproximado)

Onde comprar: www.cdpoint.com.br (Brasil)

TRILOGIA O PODEROSO CHEFÃO EDIÇÃO LIMITADA

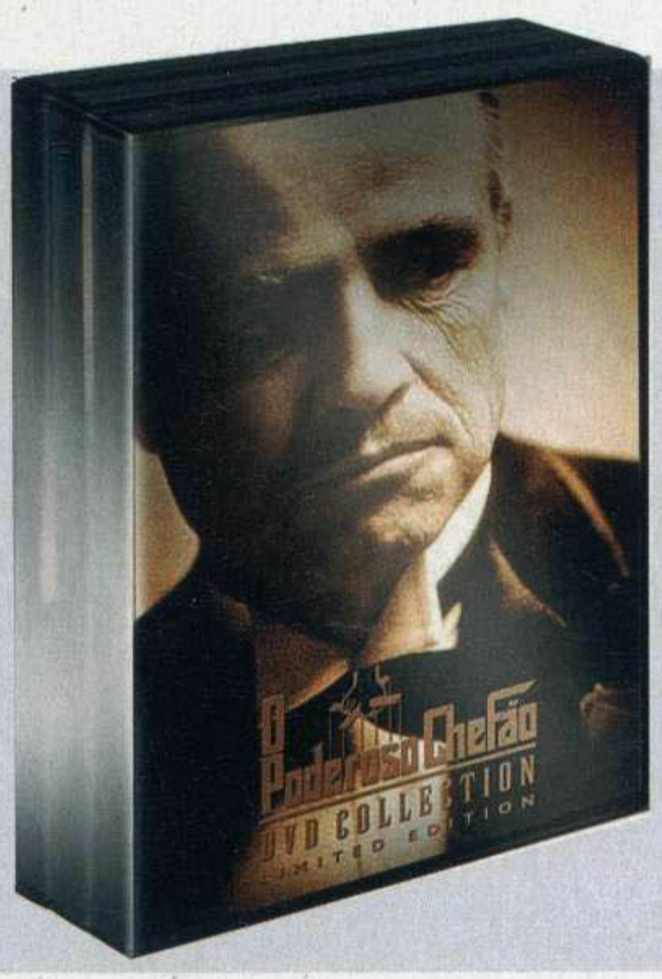
Se você gostou do detonado da página 64 e quer saber um pouco mais sobre essa fantástica obra de Francis Ford Coppola, a é uma oportunidade imperdível. Esse box contém os três filmes da série *O Poderoso Chefão* e um DVD recheado de extras para matar todas as suas curiosidades.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Paramount

Preço médio: R$ 80,00 (valor aproximado)

Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)



KATAMARI DAMACY HAT



Tem louco para tudo. O jogo *Katamari Damacy* gerou uma mania curiosa no portal Ebay, o maior site de leilão do mundo. Vários canadenses estão vendendo toucas inspiradas na Katamari, a bola grudenta do jogo do PS2. Totalmente feita de tricô, a touca tem o mesmo aspecto curioso e engraçado da bola grudenta do game. E o melhor é que os vendedores ainda colocam fotos deles mesmos usando o produto. É cômico.

CARACTERÍSTICAS

- Totalmente feita em tricô
- Perfeita para quem é fã de *Katamari* e não tem medo de passar vergonha

FICHA TÉCNICA

Preço médio: US$ 18,00 (valor aproximado)

Onde comprar: www.ebay.com (EUA)

ONIMUSHA 3 SOUL CONTROLLER



Praticamente desconhecido aqui por nossas bandas, este acessório saiu logo depois do lançamento de *Onimusha 3*, do PS2, em 2004. Agora, com a versão *Dawn of Dreams* de *Onimusha* à venda, a loja coreana Link-sang voltou a vender o controle em forma de Katana, a espada japonesa samurai. O pacote inclui um pedestal para você deixar o controle na sua estante só para que seus amigos babem de inveja.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Hori

Preço médio: US$ 90,00 (valor aproximado)

Onde comprar: www.link-sang.com (Coréia)

Dicas e segredos para iniciados.
E ainda, cartão para jogar por 15 horas.



Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

por Julio Wecchi

Não importa se o jogo roda no PS1, PS2 ou PSP. Cedo ou tarde você vai precisar de alguma dica. Nestas horas pode contar conosco

B

BLACK
PS2

– Destruindo tudo
BFG liberada: FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
BFG na fase City Streets:
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV,
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
ou EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
– Extras liberados na raça
Dificuldade Black Ops: complete o game na dificuldade Hard.
Metralhadora M16A2 em todas as fases: detone o game na dificuldade Black Ops. Uma nova metralhadora será liberada em todos os niveis de dificuldade.
Modo Silver Weapons (munição ilimitada): detone o game na dificuldade Normal ou Hard.

D

DRIVER
PS1

– Modo Cheat
Use os truques a seguir no menu principal. Você escutará um som de confirmação. O código correspondente será liberado na tela Cheats.

Invencibilidade: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Sem polícia: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Manobras: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Minicarros: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
Suspensão alta: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Tela ao contrário: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Ver créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

DRIVER 3
PS2

– Códigos especiais
Pressione os botões a seguir na tela do menu principal. Um som especial confirmará o truque.
Todas as armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
Imunidade: ●, ●, L1, L2, R1, R2, ■
Invencibilidade (não funciona no modo Story): ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2
Munição ilimitada: R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■
Todas as missões liberadas: L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●
Todos os veículos: L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●

G

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
PS2

Dificuldade Warfighter (superdifícil): para liberá-la, é só completar o jogo no nivel Hard (dificil).

GRIPSHIFT
PSP

Todas as fases disponíveis: vá para a opção Extras e pressione R, R, R, L, L, L.

GUNDAM: JOURNEY TO JABURO
PS2

– Armas recomendadas
Saiba qual é a melhor arma para encarar cada uma das fases do game:
Fase 1: arma Beam Sword
Fase 2: arma Hyper Bazooka
Fase 4: arma Beam Rifle, Hyper Bazooka
Fase 5: arma Beam Rifle
Fase 6: arma Beam Rifle
Fase 7: arma Beam Rifle
Fase 8: arma Beam Rifle
Fase 9: arma Hyper Bazooka



■ A ERA DO GELO II – Infelizmente, não há dica para fazer o esquilo conseguir a sua noz

H

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD
PS2

– Trapaças da caça
Depois de detonar o game e receber o troféu, entre com as seqüências no menu de Cheat:
Todas as armas (requer o troféu Looter): ■, ✖, ●, ✖, ↑, ↓, ↑, ↓
Todos os cheats ativados: ●, ■, ▲, ✖, L1, L1, ←, ←
Monstros difíceis (requer o troféu Team Up): ■, ■, ▲, ■, L2, L2, ↑, ↓
Mais danos (requer o troféu Machine Boss): ↓, ↓, R1, R1, ↑, ✖, ↑, ●
Vidas ilimitadas (requer o troféu Warrior): →, →, →, ✖, ↑, ▲, ↑, ■
Munição ilimitada (requer o troféu Gun Bunny): →, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Energia no máximo (requer o troféu Pitfighter): ▲, ▲, ●, ●, ■, L1, ■, R1
Munição ilimitada (requer o troféu Rouge Hunter): ✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓, ↓

I

ICE AGE 2: THE MELTDOWN
PS2

Pedras ilimitadas: pause o jogo e pressione ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓ usando o direcional digital ou analógico.
Seleção de fases: aperte e segure R1 e pressione ■, ●, ●, ▲, ✖ e ▲.

■ Black



■ KINGDOM HEARTS II – Com estes itens até o Pateta consegue terminar o game

K

KINGDOM HEARTS II

■ PS2

KEYBLADES EXTRAS

Conheça as 20 KeyBlades especiais e saiba como conseguir cada uma delas:

– Amulet Of Promise/Oath Keeper
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 3 / **Habilidade:** Form Boost
Efeito: mais tempo para o Drive Transformation.
Onde encontrá-la: no final da segunda visita à Twilight Town.

– Memories Past/Oblivion
Ataque: 6 / **Ataque de magia:** 2 / **Habilidade:** Drive Boost
Efeito: o Faster Drive Gauge recarrega durante o MP Charge.
Onde encontrá-la: no World That Never Was, detone Xigbar e se encontre com Riku.

– Star Seeker
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** Air Combo Plus
Efeito: incrementa 1 ponto no Air Combo.
Onde encontrá-la: próximo ao final do Mysterious Tower, quando você ganha a Brave Form.

– Hidden Dragon
Ataque: 2 / **Ataque de magia:** 2 / **Habilidade:** Damage Aspir
Efeito: recupera MP todas as vezes que você perde energia.
Onde encontrá-la: no The Land Of Dragons, detone Shan Yu.

– Hero's Crest
Ataque: 4 / **Ataque de magia:** 0 / **Habilidade:** Air Combo Up
Efeito: incrementa o Air Finisher com um grande número de hits.
Onde encontrá-la: no Olympus Coliseum, acabe com Hydra.

– Monochrome
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 2 / **Habilidade:** Item Up
Efeito: ativa o efeito quando você usa um item no campo.
Onde encontrá-la: no Timeless River, detone Pete e consiga a Wisdom Form.

– Follow The Wind
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** Draw
Efeito: pegue os prêmios que cairam nas proximidades.
Onde encontrá-la: no Port Royal, detone Barbossa.

– Circle Of Life
Ataque: 4 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** MP Haste
Efeito: o MP recarrega rapidamente.
Onde encontrá-la: no Pride Land, depois que você conversar com Simba, no Oásis.

– Photon Debugger
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 2 / **Habilidade:** Thunder Up
Efeito: detona os inimigos com a Thunder Up.
Onde encontrá-la: no Space Paranoids, logo depois de detonar Dangerous Program.



■ Kingdom Hearts II

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br



- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS





PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

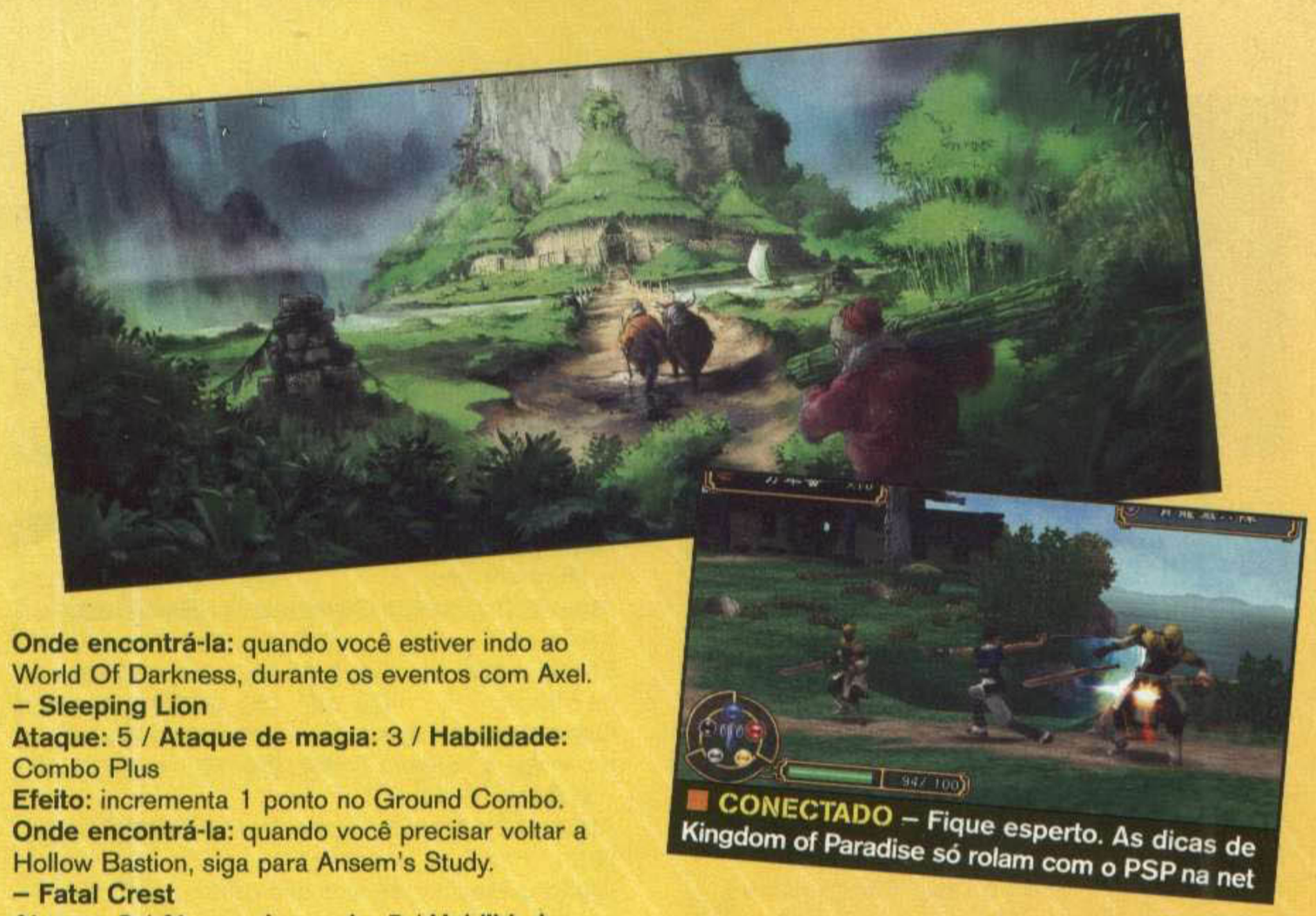
CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

– Gullwing
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 0 / **Habilidade:** EXP Chance
Efeito: aumenta a experiência após detonar um inimigo no Pinch ou Crisis.
Onde encontrá-la: após conseguir 1.000 corações de batalhas, siga para Postern e converse com Yuna.
– Rambling Rose
Ataque: 5 / **Ataque de magia:** 0 / **Habilidade:** Finish Plus
Efeito: finalização de combos consecutivos.
Onde encontrá-la: após conseguir 1.000 corações de batalhas, visite o castelo Beast e siga para a Beast's Room. Em seguida, converse com a criatura.
– Guardian Soul
Ataque: 5 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** Reaction Up
Efeito: causa danos com o Reaction Command.
Onde encontrá-la: na segunda visita ao Olympus Coliseum, acabe com Hades.
– Wishes Lamp
Ataque: 4 / **Ataque de magia:** 3 / **Habilidade:** Prize Up
Efeito: muitos prêmios de Munny, HP e MP aparecem para seu herói.
Onde encontrá-la: na segunda visita ao Agrabah, detone Jafar.
– Holy Pumpkin
Ataque: 6 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** Combo Up
Efeito: incrementa o Ground Finisher com um grande número de combos.
Onde encontrá-la: na segunda visita à Halloween Town, vença o Test Object.
– Sweet Memory
Ataque: 0 / **Ataque de magia:** 0 / **Habilidade:** Luck Up
Efeito: muitas caixas com prêmios-surpresa aparecem.
Onde encontrá-la: no 100 Acre Wood, termine a Spookey Cave.
– Wonder Of Abyss
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 3 / **Habilidade:** Blizzard Up
Efeito: magia baseada no poder de dano dos inimigos.
Onde encontrá-la: em Atlantica, termine o capítulo 4.
– Bond Of Flame
Ataque: 4 / **Ataque de magia:** 4 / **Habilidade:** Fire Up
Efeito: ataque de fogo baseado no poder de danos dos inimigos.
Onde encontrá-la: quando você estiver indo ao World Of Darkness, durante os eventos com Axel.
– Sleeping Lion
Ataque: 5 / **Ataque de magia:** 3 / **Habilidade:** Combo Plus
Efeito: incrementa 1 ponto no Ground Combo.
Onde encontrá-la: quando você precisar voltar a Hollow Bastion, siga para Ansem's Study.
– Fatal Crest
Ataque: 3 / **Ataque de magia:** 5 / **Habilidade:** Charge Berserk
Efeito: seus combos continuam atacando mesmo durante o MP Charge.
Onde encontrá-la: vença o torneio Goddess Of Fate, no Olympus Coliseum.
– Fenrir
Ataque: 7 / **Ataque de magia:** 1 / **Habilidade:** Combo Minus
Efeito: diminui 1 ponto do Air/Ground Combo
Onde encontrá-la: primeiro detone Sephiroth no Dark Depths of Radiant Garden. Depois, converse com Cloud no Market Place of Radiant Garden. Em seguida, fale com Sephiroth e assista ao Showdown Of Fate 2. Você receberá esta Keyblade mais tarde das mãos de Tifa.



■ **CONECTADO** – Fique esperto. As dicas de Kingdom of Paradise só rolam com o PSP na net

KINGDOM OF PARADISE

■ PSP

– Itens secretos e Kenpu
Estes segredos só funcionam quando o portátil estiver plugado à internet. Na tela principal (no titulo do game), entre em Download e, quando você estiver conectado, entre com um dos códigos:
Genbu 6 dan Bugei: zoeuiss
Acessório de Seima 1: ydkvcex
Acessório de Seima 2: aietmaw
Byakko Kenpu 31: ptiuquc
Kirin Kenpu 31: qucmtkb
Espada Miracle: rkjulvj
Bracelete de Seima: jticgek
Brinco de Seima: lfiynvg
Presilha de Seima: otkciet
Anel de Seima: xktmvut
Seiryu Kenpu 31: kakeiti
Suzaku Kenpu 31: myuicei

M

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

■ PSP

Nova tela principal: basta detonar o game.
Vídeo Megaman X e Vile jogável: detone o jogo usando o personagem X.
Arma ilimitada de Vile: após detonar o jogo com o personagem Vile (veja a dica anterior), salve o game. Carregue o save, comece uma partida e confira a nova arma que surgiu na tela de seleção de armas.

■ Mega Man Maverick Hunter X



■ METAL GEAR ACID 2 – Que Yu-Gi-Oh! que nada. Jogar com cartas só é emocionante com Snake

METAL GEAR ACID 2

■ PSP

– Cards extras
Use uma das senhas abaixo na tela Passwords e carregue o jogo usando um save game. Os truques com " * " funcionam somente na versão japonesa e os com " ** " na americana. Os demais passwords funcionam em qualquer versão.
Card 046 – Strain*: Vrs
Card 099 – Gijin–san*: Cct
Card 119 – Reaction Block: Konami
Card 161 – Viper: Viper
Card 166 – Mika Slayton: Mika
Card 170 – Karen Houjou: Karen
Card 172 – Jehuty: Jehuty
Card 187 – XM8: Xmeight
Card 188 – Mr. Sigint: Signt
Card 188 – SIGINT*: Sgnt
Card 197 – Sea Harrier*: Hrrr
Card 197 – Sea Harrier**: shrrr
Card 203 – Decoy Octopus*: Dcyctps
Card 203 – Decoy Octopus**: Dcy
Card 212 – Roger McCoy*: Rgr
Card 281 – Hinomoto Reiko*: Xx
Card 285 – Kinoshita Ayumi*: Kinoshitaa
Card 286 – Ishii Meguru*: Shiimeg
Card 287 – Sano Natsume*: Nonat
Card 288 – MGS4*: No Place
Card 294 – Solid Snake de MGS4: Snake
Card 295 – Otacon de MGS4: Otacon
Card Gekko**: Gekko
Card MGS4: NEXTGEN
Card Gijin–san: shinta
Card Strand: nojiri
Card Ishii Meguru: mgr
Card Kinoshita Ayumi: aym
Card Metal Gear MK II (MGS4): mk2
Card Sano no vídeo Solid Eye: ntm
Card Reiko Hinomoto: Hnmt
Card Roger McCoy: Mccy

P

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

■ PSP

– Truques da madrugada
No menu de opções, vá para Cheat Codes e entre com os passwords abaixo:
Veículo cromado: haveyouseenthisboy
Cabeça de caveira: getheadn
Homem de neve: getheadm
Todas as cidades no Arcade: crosscountry
Agro: dfens / **Zone**: allin
Cidades Atlanta e Detroit: roadtrip
Sem danos no veículo: ontheroad
Smile amarelo: getheadj

S

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

■ PS2

Modo Theater: basta terminar o jogo para curtir um modo bônus.

SHADOW OF ROME

■ PS2

– Armaduras extras
Se você conseguir um determinado número de Salvo Points, um nova armadura será liberada:
Fortus Rex Amor: consiga 300.000 Salvos Ponts
Talon Aegis: consiga 300.000 Salvos Ponts
– Segredos de Roma
Descubra como liberar os bônus interessantes:
Chariots of Ire: consiga ouro e todos os Hard Gladitorial Events.
Galeria de arte: ganhe bronze em todos os eventos da dificuldade Normal.
Minigame Great Escape: consiga ouro em todos os eventos da Normal.
Modo Survivor e Arena Labyrinth: consiga prata em todos os eventos da Normal.
Minigame Ugly Duck Fling: ganhe bronze em todos os eventos do Hard.
– Trapaças do César
Em primeiro lugar, você precisa completar o game na dificuldade Normal e depois na Hard para liberar a Extreme. Feito isso, comece uma partida na Extreme e ganhe bronze, prata ou ouro em todas as arenas para liberar opções de trapaças no menu de Cheats:
Instant Kill (inimigos morrem com apenas um ataque) e DemiGod (invencibilidade): ouro
Unbreakable (armas não podem ser defendidas) e Juggernaut (inimigos não se defendem): prata
The Unseen (inimigos invisíveis) e The Oracle (energia do inimigo revelada): bronze
– Visual descolado
Veja como conseguir novas roupas para o seu personagem:
Roupa de camaleão: compre todos os itens de todos os vendedores.
Cabeça do Mr. Onion: compre os últimos 5 itens.
Roupão de Pansa: compre os últimos 10 itens.
Cabeça oca: compre os últimos 20 itens.
Roupa de gorila para Agrippa: complete todos os Gladiator Challenges

STUART LITTLE 3: BIG PHOTO ADVENTURE

■ PS2

Jetpack: basta tirar as seis fotografias em cada uma das fases. Para escolher o equipamento, use o menu Outfit.

SUIKODEN V

■ PS2

– Cenas especiais
Combine personagens e leve-os para dentro do Bath, no seu HQ. Para cada união, uma cena extra será mostrada.
Cena 01: Josephine + Maroon + Faylen
Cena 02: Kisara /Lun + Subala
Cena 03: Eresh + Leilei + Shunmin
Cena 04: Zerase + Nikea + Bernadette
Cena 05: Lyon + Miakis + Roy
Cena 06: Flail + Byarkuren
Cena 07: Lu + Jeane + Marina
Cena 08: Nifsara + Norma + Linfa
Cena 09: Lorelai + Viki + Zweig
Cena 10: Isabel + Nelis + Sharmista
Cena 11: Lyon + Sialeeds
Cena 12: Maroon + Muroon + Faylon
Cena 13: Dinn + Isato + Matthias
Cena 14: Kyle + Gavaya
Cena 15: Roog + Nick + Rania
Cena 16: Ernst + Ax + Moroon
Cena 17: Logg + Retso
Cena 18: Levi + Wabon + Babbage
Cena 19: Alhazred + Ganoh + Sairoh
Cena 20: Zegai + Killey + Gunde
Cena 21: Nakula + Raven + Egbert
Cena 22: Rahal + Lance + Mohsen
Cena 23: Cathari + Hazuki + Urda
Cena 24: Bergen + Sorensen + Dongo
Cena 25: Georg + Richard + Yahr + Taylor
Cena 26: Shigure + Sagiri
Cena 27: Galleon + Goesch + Murad
Cena 28: Cornelio + Baslan



■ Shadow of Rome



■ TRETA EM ROMA – Se você só apanha no Coliseu, experimente usar as dicas aqui ao lado

por Leandro Rodrigues

Se está muito difícil detonar os seus jogos preferidos, faça uma prece para o São GameShark, o santo das vidas infinitas. Ele faz milagres

O

24: THE GAME
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
98269B74 7892A7DE
Energia infinita
28031ED6 DBAC8564
Munição infinita
280D1A0A 0CA57A65


24 HORAS – Se o detonado da D&T nº 87 não resolveu, pode apelar para o GameShark

B

BLACK
PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
98332722 78815141
Energia infinita
28047FF6 0CA57A65
28047F0A 64168562
Munição infinita
280F8D82 0CA57A65
280F8DE0 0CA57A65
Granadas infinitas
280F147C 0CA57A65
Desbloquear todas missões e níveis de dificuldades
485205D4 0C347AF1
5976E5CC 0CA57A65
Tenha todas as missões completadas
485205FF 0C347AF1
5963E57B 0CA57A65

BROTHER IN ARMS: ROAD TO HILL 30
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980E3B2B 78D0A3C6
Energia infinita
2816ED03 F7157AB1
2816EDF7 A19C8E08
2816ED54 845A52F2
284DC8F7 A14269F1
Munição infinita
2816ED40 F7C9E485
2816EDD8 A1A14201
2816EDED 6D1D5268
285B8051 A1426965
Destrave todas as missões e extras
487C806F 0C0D7A56
5963E5C2 0CA57A65

F

FIGHT NIGHT ROUND 3
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9843A440 78C4E308
2816ED40 FB1B7AF2
2816EDD8 0CA3A47C
2816EDED 0C5AA402
2816EDD0 FB5A7A65
2816ED0C FB83E451
2816ED72 01A77AF2
2816EDA1 023BF80C
2816ED78 427E7A65
2816ED03 3D137A0F
2816EDF7 01963EE5
2816ED54 60967A03
2816ED01 60967AF7
2816ED65 427E7A71
2816ED6F 3D137A0F
2816EDF1 01963EE5
2816EDF2 60967A54
2816EDCF 60967A01
2816ED37 F8AA7AF1
282F4EA1 78426965
Energia infinita do P1
0816CD40 0CA57A56
Dinheiro infinito no modo carreira
286E056D 1CD1A03E

FINAL FIGHT STREETWISE
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980840E6 78D092A5
2816ED0C 01967A2B
2816ED72 F7567867
2816ED3A F8AA7AF1
280FEFF1 78426965
280FEFF2 FBD99522
Energia infinita
2816ED40 8396950A
2816EDD8 84969522
Instinto infinito
2816EDED 839695F6
2816EDD0 8496958B
Arma em uso infinito
280F429C 0CA57A65
Grana no máximo
2816ED03 84969574
Respeito no máximo
2816EDF7 6F96E4F6
2816ED54 8496DA01
2816ED01 8496DA0C
2816ED65 8496DA72
2816ED6F 8496DAA1
Destrave todos os bônus
482BFBDE 0CD07A3F
5963E5C2 0CA57A65
Destrave todos os personagens do modo arcade
282BFB19 0CA57A56
282BFB40 0CA57A56

N

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
98345365 78C26F86
Nitro infinito
282A9DFF 0CA57A65
(Aperte L1 para recarregar)
Tempo de missão infinito
283D9BD4 0CA57A65

O

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
98091C22 78D0E1BB
Energia infinita
2837EFB6 808A7A65
Magia infinita
28375C03 808A7A6A
Mate todos inimigos com um só golpe
2816ED0C 6F967A56
2816ED72 CFE97A56
2816EDA1 6F422C03
2816ED78 F8AA7AF1
283D89F7 7842696F

P

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980AF40C 78D028E6
2816ED40 FB6D7A82
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED65 831B7A5A
282BC337 78426965
282BC3A5 0CA57A65
Energia infinita
2816EDD8 FB3A95A0
2816EDED 6D3AACD4
Areias do tempo infinitas
2816ED72 FB3A43E5
2816EDA1 6D3AFA88
Energia no máximo
2816EDD0 6F967A10
2816ED0C 6D3A95A0
Areias do tempo infinitas
2816ED78 6F967A6A
2816ED03 6D3A43E5
Tenha todos os poderes do tempo
2816EDF7 6F960F3E
2816ED54 6D3A4364
Destrave tudo
48679ECF 0CD07A56
2E187D54 0CA57A65

R

RADIATA STORIES
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9808E7A0 78D0AB8F
Itens infinitos
2833B7B1 0CA57A65
Todos itens no máximo
2816ED2E 6F967A4F
2816EDA9 95BE7A71
2816ED55 F8AA7AF1
2816EDFB 245A7A65
285A9FD4 78426972
Todos amigos disponíveis
2816ED5A 5A3A7A1B
2816EDF9 F7567A03
2816EDE0 F8AA7AF1
2816ED86 7C3A7A1B
E818E349 0C88575A
2820C57C 7842690C
2820C568 0CCA1402



GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
• Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
• Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
• Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
• Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
• Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
• Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

• Amazon: www.amazon.com
• BestBuy: www.bestbuy.com
• EBGames: www.ebgames.com
• Mad Catz: www.madcatz.com



PlayOff games

Sua diversão começa aqui!



Jogos para Play II
à partir de R$ 75,00

Play Slim
R$ 599,00



PSP
CONSULTE



Jogos para Xbox 360
CONSULTE

Xbox 360
CONSULTE



Jogos para Xbox
CONSULTE

Xbox
CONSULTE



DS + Mario Kart

a partir de
R$ 699,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade. (Apenas pessoalmente)

PROMOÇÃO:
Jogos para computador. Confira:



Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

American Express · Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club International · Rede Shop · Visa Electron · Visa

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

por Leandro Rodriguez

ESPECIAL TOMB RAIDER

Lara Croft conheceu a fama e o fracasso em seus dez anos de história, mas agora voltou ao topo. Conheça a trajetória da musa do PlayStation

1996 – Tomb Raider 1: Curse of the word



Em seu primeiro game, Lara Croft foi contratada por uma empresária, chamada Jaqueline Natla, para encontrar um artefato raro, conhecido pelo nome de "The Scion". Mas Lara desconfia que as intenções de sua contratante não são boas e resolve não entregar a reliquia até desvendar todo o mistério.

1997 – Tomb Raider 2: The Dagger of Xian



O artefato procurado agora é a "Dagger of Xian". Diz a lenda que a pessoa que encontrar e usar esta relíquia passará a ter a força de um dragão. Evidentemente, Lara parte em busca do artigo passando por 18 fases repletas de desafios e segregos. Os cenários que a arqueóloga vai explorar vão desde a Muralha da China, até o Tibete e a cidade de Veneza.

1998 – Tomb Raider 3: The Lost Artifact



No século 19, marinheiros ingleses encontram um misterioso meteoro com quatro artefatos, mas a maioria dos marinheiros morre de forma misteriosa. Décadas depois, em pleno século 20, Lara encontra um destes artefatos na Índia e agora a arqueóloga deve achar as outras relíquias e desvendar esse poder oculto do passado.

1999 – Tomb Raider 4: The Last Revelation



Uma lenda egipcia conta que Horus, o filho da luz, venceu e aprisionou o maligno deus Seth em um túmulo secreto. Mais de cinco mil anos depois, Lara encontra esse túmulo. Ao abrir o local, a jovem heroina desencadeia uma maldição que pode acabar com toda humanidade. É nesse episódio que acontece a suposta morte da musa.

2000 – Tomb Raider 5: Chronicles



O jogo começa com os amigos de Lara Croft chorando em um funeral. Todas as fases são baseadas em lembranças que esses amigos têm das aventuras da heroina. Ao todo são quatro histórias pequenas divididas em subfases. Para alegria de todos, no final tudo é revelado e você descobre como a garota escapou do desastre do jogo anterior.

2003 – Tomb Raider 6: The Angel Of Darkness



A primeira e tão esperada aventura da arqueóloga para o PS2 finalmente saiu, e com ela uma ducha de água fria em todos os seus fãs. A série, que nessa época já andava decadente, quase afundou de vez. Os produtores tiraram os itens secretos e criaram um enredo muito fraco. Acusada de matar seu velho mentor Werner Von Croy, Lara é obrigada a fugir das autoridades e deve percorrer dezenas de cenários para provar a sua inocência. Essa foi a única versão em que era possível controlar outro personagem. Tratava-se de Curtis, um ex-legionário.

2006 – Tomb Raider 7: Legend



A heroina volta à sua boa forma em uma aventura digna de sua reputação. Confira o detonado completo e todos os seus segredos na página 54 desta mesma edição.

FORA DO PLAYSTATION

Se foi traição ou não, ninguém sabe, mas Lara ganhou outros três títulos exclusivos para os portáteis Game Boy Color e Game Boy Advance, da Nintendo. Eis os jogos:

- Tomb Raider: The Nightmare Stone (2000)
- Tomb Raider: Curse Of The Sword (2001)
- Tomb Raider: Prophecy (2002)

Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona!

Ano 2 • Nº 16 • Maio 2006
Brasil R$ 8,90 • Europa€ 4,90

Promoção Final Fantasy VII
Os 10 leitores mais criativos levam um DVD do filme

DICAS PARA TODOS OS CONSOLES

Revista

GAMEMASTER

9 771807 729005 16
www.gameblog.com.br

Guia Completo

E3 2006

32 Novidades que vão explodir na Maior Feira de Games do Mundo



PlayStation 3 jogável



Joystick do Revolution



O controle do PS3 já era



Final Fantasy VII ou XIII



Halo 3 para vencer o PS3



Gran Turismo Vision



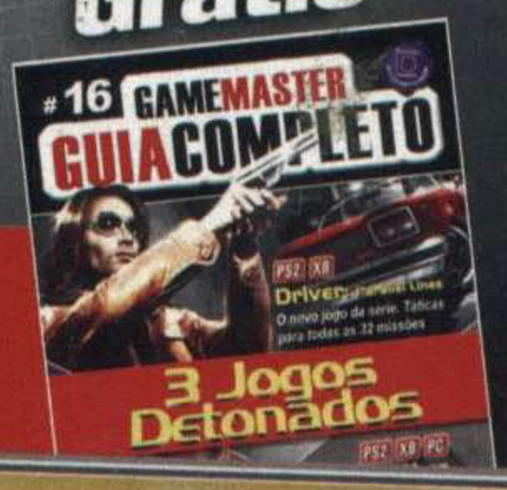
Nova Geração
Os jogos anunciados que vão arrebentar no PS3 e no X360

God of War 2
Kratos foi traído pelos deuses de novo. Aqui, tudo sobre o novo épico

Metroid DS
Desvendamos o melhor jogo multiplayer do portátil da Nintendo

Trabalho com Game
As oportunidades de ganhar dinheiro com games no Brasil

Grátis



Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GAME BOY ADVANCE · PlayStation · PS2 · NINTENDO64 · XBOX

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!



PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas



Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos



Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia



PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão



Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
PSone
GAMEBOY ADVANCE
GAMECUBE
Dreamcast
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Assitência Técnica Especializada
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games
Morumbi
Desde 1993
LAN & NET

(11) 3721-4045
www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO
ENTREGAMOS VIA SEDEX
explosaogames@terra.com.br
Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games
Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Destravamento e Consertos
Orçamento sem Compromisso
Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS
COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX N64 Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO
UNIDADE ÓTICA
TRANSCODIFICAÇÃO
FONTE
VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

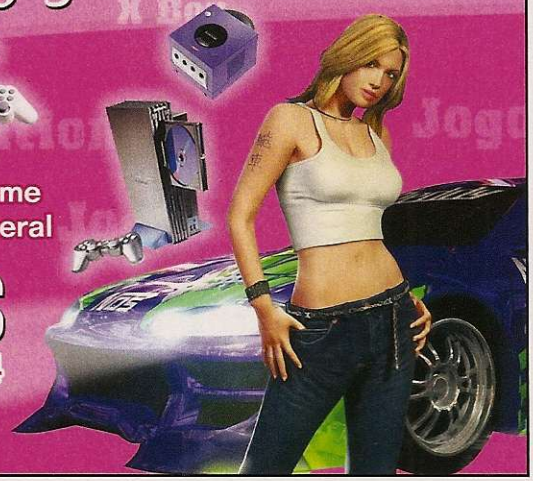
PlayStation
Nintendo
X Box
e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

www.awi.com.br/artgame

011 6098-1377
6682-9535

O prazer de jogar Vídeo Game



Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES

Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

PS2 · Xbox · GameCube · Nintendo 64 · GameBoy Advance · PS1

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

*sujeito a aprovação de crédito

Rock GAMES

O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF NET informática e games



SEDEX MANDOU, CHEGOU.
A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

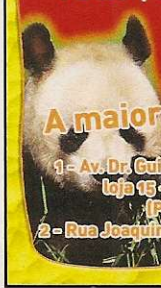
Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

PS2 · PS1 · Xbox · GameBoy Advance



A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 13 – Shopping Open Center
(Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES

TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada



Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

*4% de juros no cartão

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Visa Electron · Visa
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X



Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA



FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL



PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1608 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA



Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

Acessórios, jogos e consertos



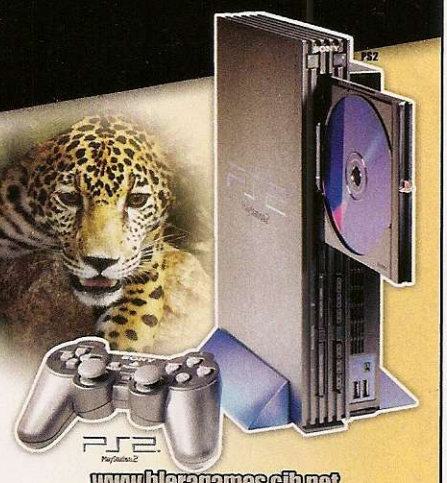
V-Thunder

Assistência técnica em games



R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hieragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL

assistência técnica para celulares credenciada CLARO

R.Albion ,21-Lapa - SP

3834-5524

Destravamento de PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card

Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Tilty's Games



- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP

Tel: 6191-3000 / 6193-7163

www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses

Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

DESPACHAMOS Para todo Brasil via : SEDEX GLOBAL MESSENGER

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<





PlayStation.2

>XBox<

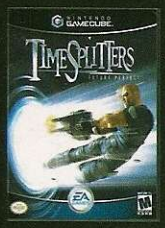




XBOX

>GameCube<





GAMECUBE

>GameBoy<





GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<



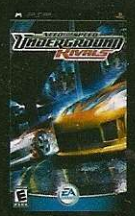
NINTENDO DS.



>PSP<



PSP



TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell



Promoção do mês



Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)



Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco 24 Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:


PSP


Frantix


GTA


Marvel Nemesis


MediEvil


Nintendo DS


Castlevania


Nintendogs


The Sims 2


X-Box


Burnout Revenge


Far Cry Instincts


Mortal Kombat Shaolin Monks


Ninja Gaiden Black


Game Cube


DDR Mario Mix


FIFA Soccer 06


Fire Emblem


Pokemon XD


Play Station 2


Harry Potter and the Goblet of Fire


Ratchet Deadlocked


Resident Evil 4


SOCOM 3


Soul Calibur 3


Tony Hawks American Wasteland


Ultimate Spider-Man


Urban Reign

Informática:


Coolers Processadores


Fontes


Gabinetes


Mouses Ópticos


Placas de Vídeos


PC's Porão Games


Teclados


Teclados PC & PS2


Coolers Gabinetes


Grelhas


Headfones


Joysticks


Mídias CD's & DVD's


Neon


Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD, ASUS, ATi, COOLER MASTER, hp, THE LEADERSHIP GROUP, LG, MSI, intel inside, PHILIPS, SAMSUNG, Seagate, SONY

VIDEO-GAMES: PSP, NINTENDO DS, N-GAGE NOKIA, XBOX, GAMECUBE, PS2, GAME BOY ADVANCE SP, PlayStation

Aparelhos ilustrados podem ser diferentes do produto original. Preços sujeitos a alteração sem aviso prévio. Não nos responsabilizamos por erros tipográficos. Fotos meramente ilustrativas. Frete não incluso. Preços para pagamentos via cartão de crédito VISA de 01 à 6x sem juros.