

# PROMOÇÃO RADICAL

Seja criativo e concorra a um PS2 zerinho



Nº 92 • Ano 8  
Setembro 2006  
Brasil R\$ 6,90  
Europa € 2,90



# 1235

## DICAS & TRUQUES

### DETONADOS

#### SUPER DRAGON BALL Z

**PS2** Todos os golpes, combos e explicações dos modos de jogo

#### MONSTER HOUSE

**PS2** Chegue ao final e encontre todos os macacos secretos

#### BATTLE STADIUM DOM

**PS2** Tradução dos menus, liberação dos personagens e modos de jogo

### REVIEWS

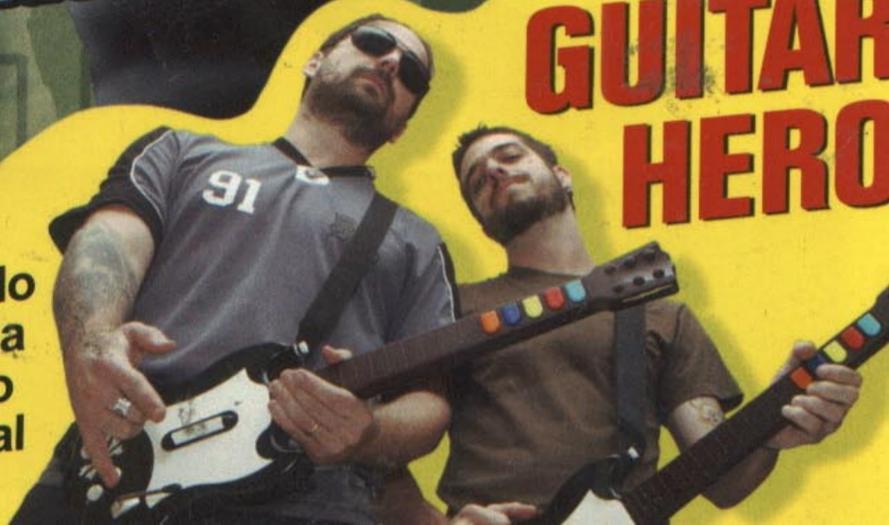
- The Ant Bully **PS2**
- Gradius Collection **PS2**
- Ruff Trigger **PS2**
- Miami Vice **PS2**
- Valkyrie Profile: Lenneth **PS2**
- Ultimate Ghosts 'N Goblins **PS2**

### TEKKEN: DARK RESSURECTION

Todos os golpes dos novos personagens

### GUITAR HERO

Guitarristas do Sepultura e da Pitty duelam no game musical



## MEGANÇAMENTO PS2

# BULLY

Os criadores de GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Saiba tudo aqui

Dicas & Truques para

# PlayStation



CLAUDSON ROCHA



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  
Tel:(0xx11)3227-9870

Amir  
Tel:(0xx11)3313-5902

Atacado dos Games  
Tel:(0xx11)221-8674

Auzycle  
Tel:(0xx21)3970-6330

Inicial Games  
Tel:(0xx19)3236-0179

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha  
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:  
Roberto Araújo - MTb.10.766 - e-mail: araujo@europanet.com.br  
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella  
Redação: Felipe Azevedo, 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, Cristiane Fenyb, Claudson Rocha (ilustração capa), Humberto Martinez, José Júnior, Julio Weechi, Leonardo Bussadori, Lucia Helena Ferreira, Makotron, Matheus Bourg e Marcio Fernando de Lima

**Internet:**  
Webmaster: Cássio Narciso  
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

**Publicidade São Paulo**  
E-mail: publicidade@europanet.com.br  
**Gerentes Comerciais**  
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097  
Maurício Dias (0xx11) 3038-5093  
**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.  
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103  
**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 Midia  
**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados  
**Santa Catarina:** (0xx48) 3223-3968 - MC Representações  
**Publicidade - EUA e Canadá:**  
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

**Circulação e Promoção**  
Gerente de produto: João Alexandre  
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

**Desenvolvimento de Pessoal:**  
Tânia Marília Ribeiro Roriz

**Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:**  
Coordenadora: Fabiana Lopes  
Atendentes: Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, 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  
Pela 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 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

**ANER** Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

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

# AULA DE VIDEOGAME

**O** editorial da Dicas & Truques para PlayStation, o primeiro texto da revista, é sempre o último a ser feito. Ele é escrito depois que a revista já está finalizada, pois assim é possível recapitular tudo o que aconteceu durante o mês.

E olha que neste mês aconteceu coisa, hein! O fato que mais marcou esta edição está estampado na capa: sumido desde o ano passado, *Bully*, o novo trabalho da sempre polêmica Rockstar, volta a ser notícia no mundo dos games. Justo na véspera de fechamento! O game trata de um assunto muito em moda atualmente, o bullying, comportamento estudantil que afeta ou já afetou praticamente todo aluno. Por conta dele, mudamos a matéria de capa na última hora e fomos atrás de todas as informações disponíveis do jogo. E de quebra, explicamos o que é o fenômeno do "bullying" para você não ficar perdido na hora do recreio. Só não vale roubar o lanche do colega!

Temos também uma invasão de anime, com detonados de *Super Dragon Ball Z* e *Battle Stadium D.O.N.*, este último um festival de seres voadores, piratas e ninjas se batendo em um jogo de luta com três dos animes mais populares no Brasil: *Dragon Ball Z*, *One Piece* e *Naruto*. Ambos são para PS2, o que prova que ainda há muito combustível para o videogame mais querido da galera.

A grande, e esperada, novidade do mês fica por conta da página central da revista. A Garota PlayStation, nosso minipôster tradicional, sofreu um upgrade e ganhou a companhia da imagem de um jogo na outra face. Essa não foi uma decisão somente da redação: inúmeros leitores viviam pedindo isso e, de agora em diante, o minipôster é duplo. Você que se vire para decidir qual lado vai beijar a parede e qual lado será beijado por você.

Aproveite o gás extra que demos este mês e curta a sua revista. Aliás, dê uma olhadinha aí embaixo e veja que muitas caras novas estão produzindo a D&T. Contrariando a máxima do futebol, se é para melhorar ainda mais, em time que está ganhando, se mexe!

Eduardo Trivella  
[trivella@europanet.com.br](mailto:trivella@europanet.com.br)

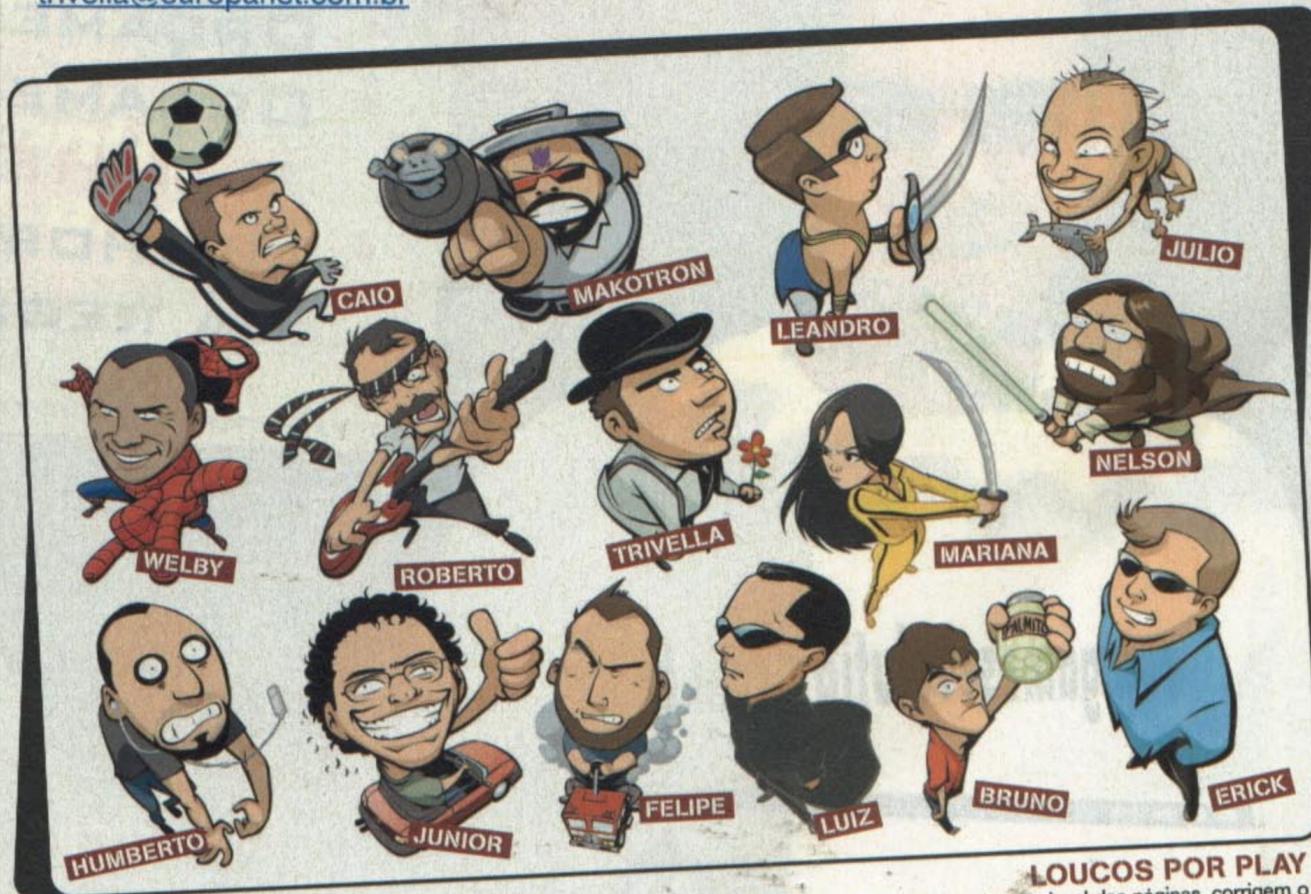


ilustração: Makotron

**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 PlayStation, 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](mailto:atendimento@europanet.com.br)



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



Publicidade  
Fone (0xx11) 3038-5098  
Fax (0xx11) 3819-0538  
e-mail: [publicidade@europanet.com.br](mailto: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](http://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](http://www.gamesevolution.com.br)

# EVOLUTION

# GAME'S



**Tel: (0xx11) 3361-8927**

**[evolution\\_games@terra.com.br](mailto:evolution_games@terra.com.br)**

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

**CAPA**

36 Bully

**GERAL**

- 10 Cartas
- 12 Chora Galera
- 90 Compras
- 54 Garota PlayStation
- 98 Hora do Reset
- 14 News
- 53 Pôster: Prince os Persia: The Two Thrones
- 08 Promoção
- 88 Superteste
- 86 Trash Zone

**PREVIEWS (PS3)**

- 32 Os cinco mais de PS3
- 26 Resistance: Fall of Man
- 22 Star Wars: Force Unleashed

**PREVIEWS (PS2)**

- 26 God Hand
- 28 Just Case
- 27 Test Drive Unlimited
- 24 The Sopranos: Road to Respect

**PREVIEWS (PSP)**

- 31 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 28 Killzone: Liberation
- 30 Lumines II
- 30 Power Stone Collection
- 27 Test Drive Unlimited

**REVIEWS (PS2)**

- 44 Panzer Elite Action: Fields of Glory
- 51 Puzzle Challenge: Crosswords & More!
- 44 Ruff Trigger: Vanocore Conspiracy
- 51 The Ant Bully
- 52 Zathura

**62**

**ESPECIAL  
TEKKEN: DARK  
RESSURECTION**

**REVIEWS (PSP)**

- 48 Every Extend Extra
- 50 Gradius Collection
- 50 Miami Vice: The Game
- 48 MTX: Mototrax
- 42 Ultimate Ghost 'n Goblins
- 46 Valkyrie Profile: Lenneth

**ESPECIAIS**

- 58 Guitar Hero e os Heróis da Guitarra
- 62 Tekken: Dark Ressurrection

**DETONADOS & CIA**

- 80 Battle Stadium D.O.N.
- 74 Monster House
- 66 Super Dragon Ball Z

**DICAS (PS2)**

- 92 Final Fantasy X
- 92 Flatout 2
- 92 Naruto: Ultimate Ninja
- 92 WWE Smackdown! VS. RAW
- 92 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 93 Grand Theft Auto: San Andreas
- 94 Grand Theft Auto: Vice City

**DICAS (PSP)**

- 92 Mega Man Legends
- 92 Metal Gear Acid 2
- 92 Star Wars: Battlefront II

**80**

**DETONADO  
BATTLE  
STADIUM D.O.N.**

- 92 Street Fighter Alpha 3 Max
- 93 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

**TRAPAÇAS**

- 96 Casper: Spirit Dimensions
- 96 Catwoman
- 96 Dynasty Warriors 5: Empires
- 96 Era do Gelo 2: The Melt Down
- 96 Ico
- 96 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 96 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 96 Hitman: Blood Money
- 96 Juiced
- 96 Mafia
- 96 Monster House
- 97 Naruto: Ultimate Ninja
- 97 NBA Ballers
- 97 Rebel Raiders: Operation Nighthawk
- 97 Ruff Trigger: Vanocore Conspiracy
- 97 Super Dragon Ball Z
- 97 Teen Titans
- 97 Urban Chaos: Riot Response
- 97 Warship Gunner 2



**58**

**ESPECIAL  
GUITAR HERO E OS  
HERÓIS DA GUITARRA**

DOIS É COMPANHIA.  
TRÊS É FESTA.



Mau, Ana e Luisa

**Wolverine:** Onde vc estava?

**Maria\_15:** Tive q me trocar. Agora é festa!

**TaTi:** Estou dançando há 3 horas!

**Clara:** Vou quebrar esse recorde.

**MC\_sapo:** Desde q não seja o meu ;-)

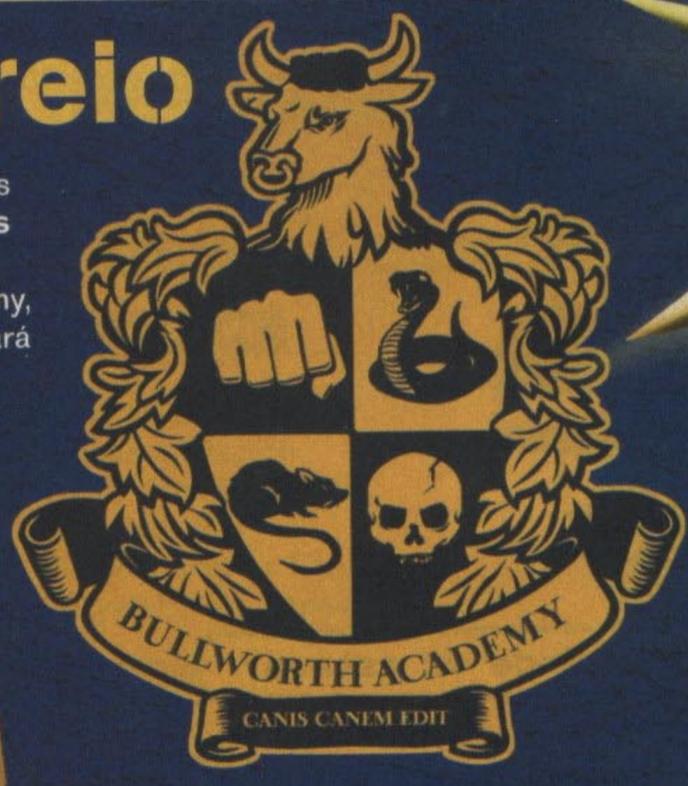
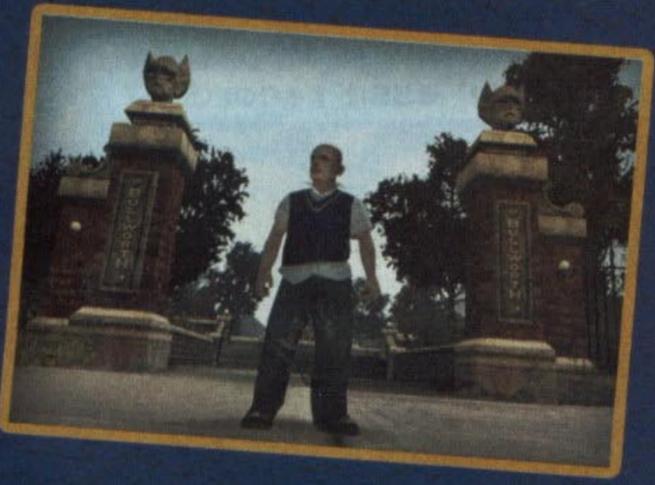
CADASTRE-SE E CURTA COM  
MILHARES DE AMIGOS NO  
HABBO.COM.BR. ONDE MAIS?

**HABBO**<sup>TM</sup>  
habbo.com.br

# PROMOÇÃO BULLY

## Hora do recreio

Escreva uma frase criativa de até 12 palavras dizendo o que a galera da redação da Dicas & Truques para PlayStation faria na hora do recreio se estudasse na mesma escola que Jimmy, do jogo Bully. O autor da frase vencedora ganhará um PS2.



GANHE 1 PS2  
COM 1  
CONTROLE



# BULLY

## PRÊMIO

O GANHADOR LEVA UM PS2

### Promoção Bully – D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de outubro de 2006 para a redação da Dicas & Truques para Playstation.

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_ Jogo Preferido: \_\_\_\_\_

O que a galera da redação da Dicas & Truques faria na hora do recreio se estudasse na mesma escola que Bully?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## LEIA O REGULAMENTO

- Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Bully - Dicas & Truques para PlayStation / Rua M.M.D.C., 121, Butantã - São Paulo/SP, CEP: 05510-900.
- O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de outubro de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
- Os cupons devem ser preenchidos corretamente com os dados pessoais do participante e a frase dizendo o que a galera da redação da Dicas & Truques faria na hora do recreio se estudasse na mesma escola que o personagem principal de Bully.
- Cada cupom deve conter uma frase com, no máximo, 12 (doze) palavras. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
- Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da

- Editora Europa.
- 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 irrecurável. Não é sorteio.
- Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do diálogo à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
- Os cupons que chegarem à redação da Dicas & Truques para PlayStation não serão devolvidos.
- O resultado desta promoção será divulgado na revista Dicas & Truques para PlayStation número 94, que estará nas bancas no

- dia 05 de novembro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de janeiro de 2007 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
- O prêmio para o primeiro colocado é um console PlayStation 2.
- Não é obrigatório comprar a revista Dicas & Truques para PlayStation para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
- O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
- Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

**\* VENDAS \* CURSOS \* ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**Todos os vídeo games.**



GAME BOY  
ADVANCE



**Todos os serviços com técnicos qualificados.**

**Faça seu play 2 rodar jogos + dvds + filmes.**

**Play 2 Tuning:**

**grava/roda +  
100 jogos!**

**curso:**

**conserto de vídeo games!**



**Pague  
em  
até  
36x!**

**(0xx11)**

**3846-1470**

**3846-4375**

**Play2  
R\$570,**

**DRAGON**

**www.dragoon.com.br**

**Rua Silvânia, 157 - Moema - São Paulo - S.P.**

**(Trav. Av. Sto. Amaro, altura 1501)**

**Estacionamento no local**



# FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! A seção de cartas da Dicas & Truques para PlayStation é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós e torça para ver sua carta publicada



■ **CAMPEÃ DE AUDIÊNCIA** Bruna é uma das garotas mais vistas no blog

## UMA GAROTA PLAY QUASE PERFEITA

**P** Compro esta revista excelente há três anos e está cada vez melhor, inclusive as Garotas PlayStation. Só que até agora, não encontrei nenhuma que seja mais bela que a Bruna Spinola, (edição nº 72, janeiro de 2005). Fiquei tão apaixonado pela foto que resolvi descobrir mais coisas sobre a vida dela. Até que tentei conhecê-la pela primeira vez, enviando para a D&T um desenho que fiz da foto e pedindo para que o pessoal entregasse o presente a ela. Vocês ainda tem alguma informação sobre a gata? E uma mensagem a você, Bruna: se você compra ou assina a revista, me responda. Meu email é luczhaas@ibest.com.br. Obrigado por publicar meu e-mail e continuem melhorando a melhor revista do Brasil!

Lucas Haas  
Via e-mail

**R** Ahhh, a Bruna... Sem dúvida, uma das mais lindas Garotas PlayStation de todos os tempos e fonte interminável de inspiração para os leitores solteiros e encaçados da D&T. E ela não é só bonita, não: a moça também é supersimpática e, depois do ensaio que fez para nós, manteve amizade com o pessoal daqui. As últimas informações que tivemos dela é que concluiu seu curso de atriz e já está trabalhando na área. Atualmente é apresentadora de um canal de TV por assinatura e participa da peça teatral Uma Empregada Quase Perfeita. Só não sabemos se ela continua lendo a revista e se um dia vai te responder. Mas temos

quase certeza de que alguns leitores mais engraçadinhos vão te escrever fingindo ser a Bruna. Cuidado com os clones hein!

## AI, MEU DEUS

**P** Gostaria de saber se *God of War 3* vai ser lançado para o PS2. Se for, quando?  
Alan S. Araújo  
São Gonçalo - RJ

**R** *God of War 3* nem está confirmado ainda. O que deve ter confundido a sua cabeça foi a notícia que demos na edição passada: "God of War pode ganhar terceiro jogo". Preste atenção na palavra "pode". Isso quer dizer que os produtores têm planos de lançar GOW3, mas não sabem se vai rolar. De acordo com a Sony, a série foi concebida como uma trilogia e, devido ao sucesso do primeiro jogo, o segundo já está quase saindo e um terceiro pode vir a ser produzido. Nossa aposta é de que, se sair mesmo, *God of War 3* será para PlayStation 3.

## FILHO FELIZ

**P** Meu filho tem cinco anos e quer um PlayStation. Sei que o PS3 sairá em novembro, mas qual a sugestão de vocês? Devo comprar o PS2 ou esperar o lançamento do PS3? A diferença entre eles é muito grande?  
Leonardo F. Lima  
Goiania - GO

**R** Eu, com cinco anos de idade, só tinha bola de gude pra brincar. Mas todos sabemos que a criançada de hoje é diferente de antigamente, não é mesmo?

Bom, a diferença entre o PS2 e o PS3 é grande, principalmente no preço; e apesar de não gostarmos de ficar dando palpite na hora das pessoas optarem por seus consoles, vamos abrir uma exceção no seu caso pois não se trata de gosto pessoal, mas sim de adequação do aparelho à faixa etária de seu filho. Para a idade dele, até o PS1 pode ser uma boa pedida, mas se você puder bancar um PS2, a hora é boa pois há muitos jogos excelentes para o console e seu preço certamente vai cair com a chegada do PS3.

## PARTICIPAÇÃO ATIVA

**P** Gostaria de saber se nós, leitores, podemos participar de alguma seção da revista. Acompanho as edições da D&T de olho sempre nos lançamentos e jogo todos, detalhando passo a passo todo o game. Por acaso os leitores não podem participar dos detonados? Caso a resposta seja positiva, posso enviar um detonado básico e avançado de alguns jogos recém lançados?

Gleison  
Gama - DF

**R** Seria uma boa, hein! Deitar em uma rede com um copo de limonada bem gelada nas mãos e um megafone pra gritar nos ouvidos dos leitores-colaboradores: "Faça isso!"; "Faça aquilo outro!". Mas isso nunca vai acontecer... Apesar de sermos a favor do conceito "toda ajuda é bem-vinda", não podemos abrir esse espaço para os leitores porque senão viraria bagunça. Mas tem uma seção na revista que vocês podem participar: a seção de cartas! Humm... mas acho que vocês já perceberam isso, né? Então vamos combinar uma coisa: se vocês virem algo em nossos detonados

que pode ser feito de outra maneira (de preferência, mais fácil do que a forma que descrevemos), escrevam para cá dando suas próprias dicas, que nós damos um jeito de publicar. Que tal?

## PROCURA-SE

**P** O jogo *Okami*, para PS2, já saiu ou não? Em sites especializados, está escrito que ele vai sair em setembro. Já na edição nº 89 da D&T, há o review do jogo com nota e tudo. Mas eu não encontro para vender em loja alguma! Por favor, me digam quando ele será lançado pois estou louco para comprar.

João Roberto Alves  
Via e-mail

**R** A versão americana de *Okami* sai mesmo em setembro. Aliás, a essas alturas, já deve ter saído. E você vai ver um detonado dele na próxima edição. O review da edição nº 89 foi feito com a versão japonesa do game. Em certos casos, quando o jogo é muito bom e sai antes no Japão, fazemos o review assim que ele é lançado; deixando para detoná-lo quando a versão americana está disponível e mais gente têm acesso ao título. O contrário também acontece de vez em quando, como foi o caso de *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*.

## UM SIMPLES TRAPACEIRO

**P** Queria saber onde vocês acham tanta energia pra ficar horas e horas jogando e fazer esses detonados nota 10. Mas agora a minha enorme dúvida: vocês relatam que o GameShark é extremamente difícil de encontrar em lojas nacionais e importadoras. Hoje, o Action Replay e o Xploder já são mais fáceis de encontrar, então por que vocês não colocam truques para este tipo de aparelhos? Sei que

■ Todo mundo gosta de ganhar presente, ainda mais se for um PlayStation



■ A Sony ainda não chegou ao Brasil, mas já tem presidente



## TAPAS...

Leio a revista PlayStation desde criança e adorava. Mas as últimas edições estão uma m#rd@.  
**Adalberto Jonas de Magalhães**  
São Paulo - SP

E faz um favor de dar um Red Bull para o cara que escreveu aquele infeliz artigo!  
**Alexandre Matheus**  
Cachoeirinha - RS

Sinceramente, acho que vocês deveriam começar do zero novamente.  
**Paulo**  
Curitiba - PR

A revista não é mais aquela. Está com detonados fracos, não detonados decentes como era no início.  
**Rodrigo C. De Farias**  
Betim - MG

## E BEIJOS



Muito obrigado a vocês que fazem esse mundo um pouco melhor.  
**Cristiano Batista Marques**  
Belo Horizonte - MG

A cada ano que passa, vejo que a revista se atualiza mais. Capricho e atenção nas matérias é o que não falta. Meus parabéns.  
**Henrique Monteiro**  
Via e-mail

Rapaz...eu amo a Dicas & Truques Para Playstation! Principalmente os reviews e previews. Muito massa!  
**Renato A. Barbosa**  
Salvador - BA

Só tenho uma coisa a dizer: excêlencia! Ótimas dicas e detonados incríveis.  
**Bruno Raphael Silva e Jesus**  
Osasco - SP

vocês tem muito o que fazer, mas por favor respondam a minha simples pergunta.  
**Marcos Pereira Swistalski**  
Santo André - SP

**R** A energia é encontrada dentro de caixotes, kits médicos e save points estrategicamente espalhados pela redação. Sempre que estamos com a barra de energia no vermelho, corremos para um desses locais e apertamos **R2** para recuperar a vida e continuar servindo incansavelmente ao leitor. Quando isso não resolve de imediato, contamos com o incentivo de nosso chefe Luizão e seus fiéis instrumentos de tortura: uma planilha com os prazos de fechamento e o histórico de nossas avaliações mensais. A resposta para a sua simples pergunta pode ser encontrada na página 96. A partir desta edição, a seção de trapagens contará com códigos para outros acessórios além do GameShark.

### NÃO SEI

**P** Ainda me lembro quando comprei a edição nº 45 da revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Naquela ocasião, havia três oportunidades para ganhar um PS2. Comprei a revista, que era mais barata na época, e participei da promoção. Não ganhei e parei de comprar. Este ano, voltei a comprar (a edição nº 89), mas achei difícil de participar porque não sei desenhar e não tinha como fazer colagens porque não sei criar nada e não

conheço ninguém da equipe. Reparei que vocês só fazem promoção de desenhos. Isso é legal pra quem sabe desenhar, mas e quem não sabe?  
**Clebson Leite**  
Via e-mail

**R** Viajou, hein Clebson. Como assim, só fazemos promoção de desenhos? A maioria de nossas promoções é de frases, justamente porque essa é uma maneira de fazer com que o maior número possível de pessoas participe. E viajou mais ainda porque não leu com atenção o texto da promoção da edição nº 89. Ali, valia qualquer coisa: foto, montagem, colagem, frase, desenho, gravação, declaração de amor... qualquer coisa! Era só soltar a imaginação e torcer para ganhar. E que história é essa de "não sei desenhar, não sei criar, não conheço ninguém da equipe"? Primeiro que nenhum leitor (exceto aqueles que volta e meia nos visitam ou nos encontram em eventos) nos conhece de verdade a não ser pelas páginas da revista; e segundo que, se você não botar uma fé no próprio taco, como espera ganhar alguma coisa na vida? Confie mais em você, rapaz!

### FONTE SEGURA

**P** Estou cursando o 3º ano de design na Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ e desenvolvendo um trabalho acadêmico sobre análise e reformulação da revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Gostaria de contar com a

colaboração de vocês me informando quais são os tipos de fontes utilizadas na revista.  
**Tarcísio Puggian**  
Rio de Janeiro - RJ

**R** Ai que medo... quebramos a cabeça para achar um visual legal que deixa todo mundo babando e você quer reformular tudo de uma hora para outra? Tá bom vai... se é para um trabalho acadêmico, é uma boa causa. As fontes mais utilizadas na revista são Arial Narrow, AG Old Face, Boom Box Br e AG Book Stencil. Se possível, envie uma cópia do trabalho para nós quando estiver pronto. Ficamos curiosos!

### SUCESOR DE KUTARAGI

**P** Não se preocupem, fãs da Sony! Quando eu ganhar na loteria, vou gastar todo o dinheiro comprando ações da Sony. Vou me tornar um executivo e trazer uma fábrica de jogos e consoles para o Brasil. E adeus preços altos e jogos em inglês!  
**Ranieri Felipe**  
Via e-mail

**R** Rei, rei, rei! Ranieri é nosso rei! Mas vê se não faz como a maioria das pessoas e esquece de jogar. Não dá pra ganhar na loteria sem apostar, né? E mesmo que você não consiga a sua fábrica de jogos, não esqueça de pelo menos pagar um sorvete pra gente quando ficar rico.

# VIDA QUASE ETERNA

## O que fazer para seu videogame durar mais

**P** Como faço para que meu PS2 tenha uma vida útil mais longa? Eu sei que deveria usar somente CDs originais mas... Eu queria saber, tipo assim, onde devo deixá-lo, se devo limpá-lo e tudo mais.  
**Lennon Strabelli**  
Via e-mail

**R** Sem dúvida alguma, o uso de softwares originais garante o bom funcionamento do videogame. Mas há outros cuidados que você pode tomar para que seu PS2 tenha uma vida mais "saudável" e duradoura. Procure deixá-lo em um local arejado e onde não bata sol, com a saída de ar sempre desobstruída.

Também é aconselhável que, caso o aparelho tenha que ficar no chão durante o uso, ele esteja em contato direto com uma superfície lisa e fria - nada de tapetes ou carpetes, pois isso ajuda a superaquecer o aparelho. E o mais importante: evite deixar o videogame em pausa por períodos prolongados.

# CHORA, GALERA!

Serviço de utilidade pública: a última página da seção de cartas da D&T é inteiramente dedicada a dúvidas relacionadas à detonação de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de um código salvador? Escreva para nós e chore as pitangas



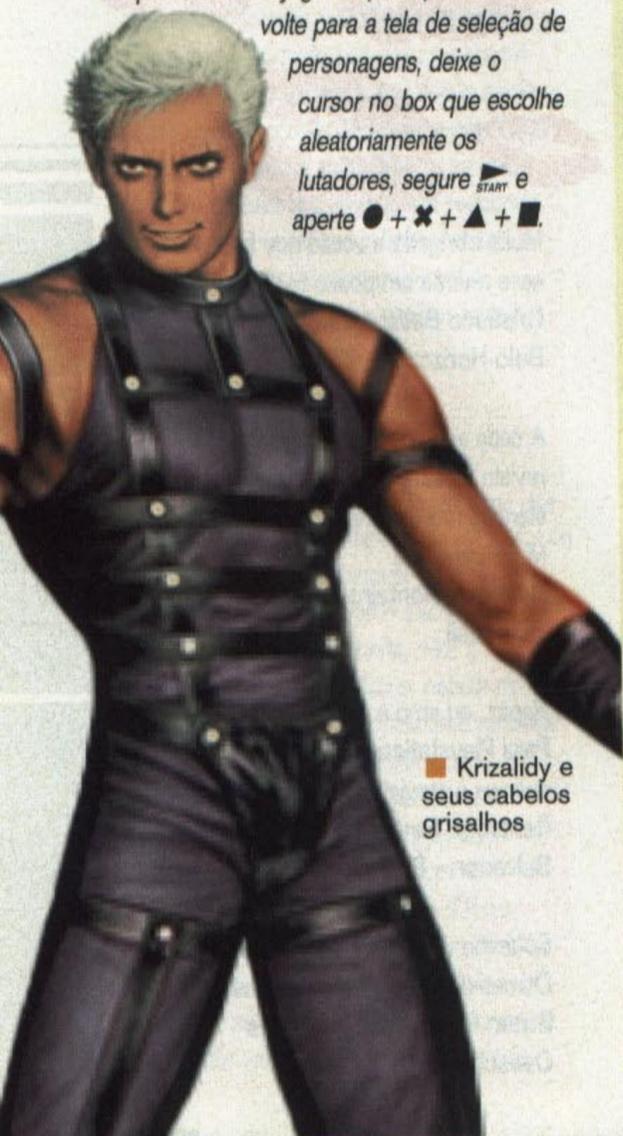
■ **DIETA MEIO ESQUISITA** Será que o Capitão Gancho comia avelãs?

## LUTADOR SECRETO

Estou querendo saber como jogar com Krizalidy no jogo The King of Fighters '99 (PS1). Vocês podem me ajudar?

**Felipe Augusto de Souza**  
São José dos Campos - SP

Podemos sim, mas antes você vai ter que terminar o jogo. Depois que fizer isso, volte para a tela de seleção de personagens, deixe o cursor no box que escolhe aleatoriamente os lutadores, segure **START** e aperte **○ + × + ▲ + ■**.



■ Krizalidy e seus cabelos grisalhos

## ERRATA GELADA

É impressão minha ou a quantidade de erros tem crescido muito? Na edição nº 91, por exemplo, para conseguir os upgrades das espadas de *Pirates of Caribbean 2* é preciso pegar nozes?!? Isso me parece muito familiar ao quadro do detonado de *Ice Age 2*... Fora isso, a revista tem ficado cada vez melhor, principalmente com a volta do Makotron e nossa querida Trash Zone.

**Renan Yuri Lino**  
Via e-mail

É mais do que apenas "muito familiar". O quadro de Piratas do Caribe 2 é o mesmo do detonado de A Era do Gelo 2. Pisamos na bola e colocamos os dados errados na ocasião. Já ouvimos dizer que piratas gostam de rum, mas... de nozes?!? Para consertar a mancada, aproveitamos este espaço na seção "Chora, Galera!", e o puxão de orelha do Renan, para publicar agora as informações corretas. Confira logo abaixo.

### Upgrades das espadas de Piratas do Caribe 2

#### • Fase Temple Terror

Na segunda área, quando os inimigos pularem pela janela de papel, aparecerá um baú com o upgrade.

#### • Fase Sand, Sky, Rum, And Gold

Quando vir as plantas carnívoras pela primeira vez, corte os galhos da direita e abra o baú para pegar o outro upgrade.

## ESSE COLOSSO É UM OSSO

Estou precisando de uma dica para *Shadow of the Colossus*. Na edição nº83, tem o detonado que me ajudou muito, mas quando cheguei no último mestre, travei... Será que vocês têm um código para acabar com ele?

**Enéas Souza da Silva**  
São Paulo - SP

Pois é Enéas, a vida não é fácil. Esse mestre é trabalhoso mesmo, e não adianta apelar: não existem códigos para *Shadow of the Colossus*. Mas para não deixar de ajudar você, vamos passar uma breve instrução de como derrubar o gigante de pedra.

Antes de começar a escalar o Colosso, você precisa fazer o caminho até ele. Esconda-se atrás do muro do lado esquerdo, espere ele parar de atacar e continue sempre para a esquerda, até cair no buraco. Dê a volta ao redor dele e comece a escalar a saia do bicho. Quando chegar às costas do monstro, finque a espada nele. No momento em que ele aproximar a mão, acerte-a. Pule no

antebraço e acerte o ponto no ombro da criatura. Quando a mão se aproximar novamente, salte, agarre-se no ombro dele e suba na cabeça do gigante para acabar com ele e revelar o final deste épico.

## O MELHOR AMIGO DO HOMEM

Estou com uma dúvida no detonado do game *Haunting Ground*. Não consigo fazer o final D. Fiz o que a revista pede, mas ou o cão morre, ou fica agredindo a Fiona. Ai eu entro na floresta e o jogo prossegue, ocorrendo o final A ou C. Vocês podem me ajudar?

**Júlio César Moreira**  
São Lourenço - MG

O que pode estar acontecendo é que você tratou muito bem o cachorro durante a trama toda e, quando vocês chegam na floresta, ele não faz o que deveria. Experimente não fazer muito carinho no seu companheiro e, quando chegar na floresta, judie do coitado e dê algumas cebolas para ele comer. Depois disso, o totó some e você continua o jogo normalmente, apenas com Fiona.



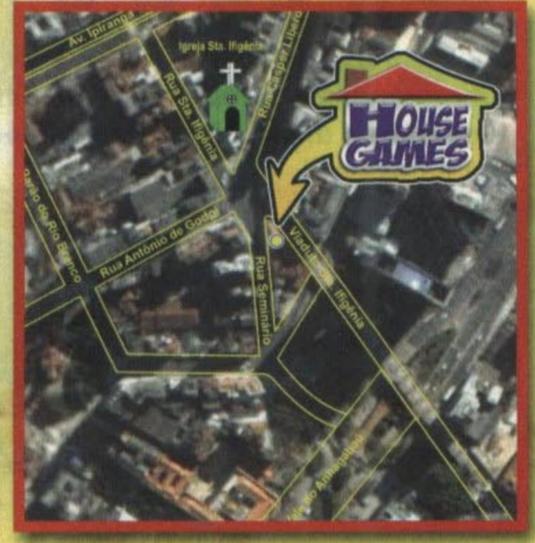
■ **NÃO É MOLE NÃO** Tem que ser fera para acabar com o último colosso



# HOUSE GAMES

## TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA  
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME  
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X\*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:    

VISITE NOSSO SITE: [WWW.HOUSEGAMES.COM.BR](http://WWW.HOUSEGAMES.COM.BR)

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

☎ 3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.  
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)  
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844  
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

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

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

por Matheus Bourg

## SONY DIZ QUE PRODUÇÃO DE JOGOS ESTÁ A TODO VAPORE

PlayStation 3 já possui mais de 100 games em desenvolvimento e esse número aumenta a cada dia, para a sorte dos jogadores de todo o mundo

**E**m uma entrevista publicada no site Guardian Unlimited ([www.guardian.co.uk](http://www.guardian.co.uk)), o presidente da Sony americana, Phil Harrison, disse que o desenvolvimento de jogos para o PS3 vai muito bem, obrigado. Segundo o executivo, mais de dez mil kits de desenvolvimento da plataforma já foram distribuídos entre produtoras ao redor do globo e, inclusive, comentou que as versões finais dos aparelhos também já foram entregues. Harrison ainda aproveitou a ocasião para revelar que os estúdios que trabalham com games para a nova plataforma também já possuem em mãos os gravadores de Blu-Ray, mídia padrão do aparelho, capaz de armazenar cerca de 25Gb em uma única camada.

E enquanto muitos especialistas afirmam que programar no aparelho é uma tarefa difícil, não é isso que acham os times de desenvolvimento da Pandemic, que trabalha em *Mercenaries 2*, e da Eidos, da série *Tomb Raider*.



■ CHEGANDO JUNTO – PS3 segue os passos do PS2 e terá muitos jogos em sua coleção

A produtora de *Mercenaries* afirmou que a lenda sobre a dificuldade é comum no início da geração e que está bastante excitada com as novas possibilidades apresentadas pela plataforma. Já o representante da

Eidos, se declarou mais apaixonado ainda. De acordo com o executivo, o novo console da Sony é claramente o mais potente e, tal potência, além da inclusão do leitor de Blu-Ray, fazem o preço do aparelho valer a pena.

## GAME OVER?

### Saves antigos no PS3, apenas com adaptador

**É** por meio de um jogo de perguntas e respostas no site oficial do PlayStation 3 ([www.us.playstation.com/PS3](http://www.us.playstation.com/PS3)) que a Sony informa uma novidade importante para quem aguarda com ansiedade as capacidades retro-compatíveis do novo aparelho. Questionada sobre a possibilidade de utilizar, na nova geração, saves contidos em memory cards dos dois

consoles anteriores, a resposta é clara: apenas através de um adaptador.

O aparelhinho, cuja produção até o momento não se sabe se ficará a cargo da própria Sony, poderá copiar e transferir dados de cartões de memória antigos para o disco-rígido do console, fazendo com que os seus preciosos saves não se percam na transição para o novo membro da família.



■ Para usar seu save de 100% em *GTA: San Andreas* no PS3, só com o uso de um adaptador

## SPORE GANHARÁ VERSÕES PARA CONSOLES

Promissor jogo para PC estará na nova geração



■ AMEBA A invasão dos seres unicelulares

**W**ill Wright, criador de *Sim City* e *The Sims*, fez recentemente ótimas revelações a respeito de seu mais novo projeto: *Spore*, que será lançado para PC em 2007. O game, que pretende simular fielmente todas as espécies de vida do planeta, receberá versões para as plataformas da nova geração.

Porém, segundo Wright, um revés é o fato de os consoles não possuírem o tradicional mouse. Será que ele sabe que o PS3 permitirá o uso do ratinho?

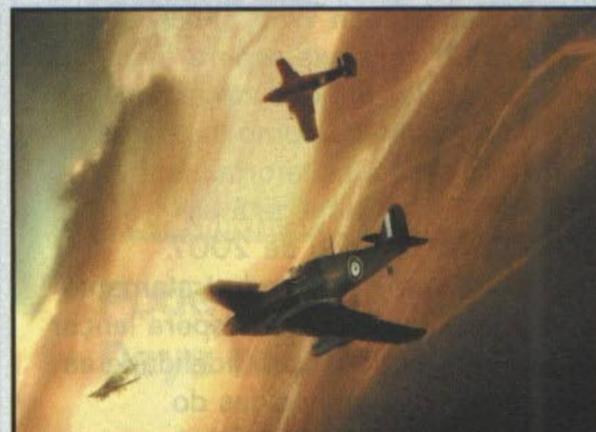
## F.E.A.R E BLAZING ANGELS PARA NOVEMBRO

Títulos engordam a leva inicial do PS3

**E**mbara a nova geração da família PlayStation só desembarque oficialmente no próximo dia 17 de novembro, já é possível dizer que, em matéria de games, haverá opções para todos os gostos. Isso porque, mesmo mantida em absoluto segredo pela Sony, a leva inicial de games para o PS3 vem recebendo cada vez mais adeptos. É o caso de *F.E.A.R.*, premiadíssimo jogo de tiro em primeira pessoa da Vivendi, que estará disponível, repleto de novidades, no primeiro dia de vida do aparelho.

O mesmo acontecerá com *Blazing Angels: Squadrons of WWII*, game da francesa Ubisoft que busca retratar os combates aéreos da Segunda Guerra Mundial.

Como ambos os games já possuem versões para PC, as conversões podem ser produzidas a tempo para o lançamento do console.



■ DUPLAMENTE EXPLOSIVO – *Blazing Angels* (acima) e *F.E.A.R.* (abaixo)



games

Tudo em até 24X

JOGOS  
ACESSÓRIOS  
VÍDEO GAMES  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas



Tel.: (11) 3998-9640

Enviamos via SEDEX  
Av. Itaberaba, 1986 Lj. 12 e 13 – Freguesia do Ó – São Paulo – SP

## STRANGLEHOLD, GAME DE AÇÃO, É ADIADO PARA 2007

Projeto do cineasta John Woo pede tempo

**S**e você aguarda com ansiedade o mais novo projeto para PS3 do cineasta chinês John Woo, (*Missão Impossível 2*), terá que esperar mais um pouco. *Stranglehold*, que até então havia sido anunciado como título de lançamento para a plataforma, sofreu um adiamento e só chegará às prateleiras no começo de 2007.

O game vem recebendo tratamento especial pela Midway, que espera lançar uma obra que retrate com fidelidade as características já conhecidas do cineasta, como as seqüências em câmera lenta e a violência exagerada. Para isso, o estúdio pediu um tempinho a mais para polir a obra.



■ **ASTRO** Chow Yun-Fat vive o Inspetor Tequila

## ESTÚDIO CANCELA DOIS PROJETOS PARA PS3

Dark RPG e Black Blade mandam lembranças



■ **VÃO-SE OS ANÊIS...** – Empresa cancela dois jogos mas confirma *Armored Core 4*

**A** produtora japonesa responsável pelo desenvolvimento de *Armored Core 4* para o novo console da Sony, From Software, anunciou nas páginas da revista semanal japonesa Famitsu, que decidiu cancelar dois de seus trabalhos para o PS3. *Dark RPG* e *Black Blade*, títulos anunciados pela empresa na edição de 2005 da feira de games nipônica Tokio Game Show, foram arquivados, indefinidamente. Os motivos, no entanto, não foram revelados pela empresa.

## SÉRIE MOBILE SUIT GUNDAM GANHARÁ NOVO EPISÓDIO

Game chega até o final do ano no PlayStation 3

**A** divisão norte-americana da Namco Bandai, anunciou que o game *Mobile Suit Gundam*, com lançamento previsto para PS3, chegará ao mercado americano até o final deste ano. Segundo a empresa, graças ao poder do novo console, será possível brindar os jogadores com campos de guerra futuristas e imersivos, belos gráficos e um estonteante sistema de físicas. No entanto, apesar de prometido para este ano, não foi revelado se o game é ou não um título de lançamento para a plataforma.



■ **NA ESTICA** – As armaduras dos pilotos serão as mais detalhadas de toda a série

## GOLDEN AXE NA NOVA GERAÇÃO

Clássico reaparecerá no PS3 ano que vem

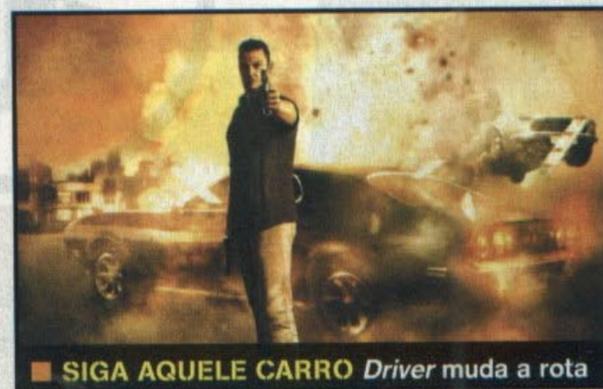
**O** originada há cerca de 17 anos nos Arcades, a série Golden Axe, da Sega, receberá uma versão para PS3. O game, que será completamente remodelado, promete fazer os aficionados vibrarem com uma série de combates intensos e únicos, repletos, é claro, de muita magia. O game tem previsão de lançamento para 2007.



■ **SAUDADES** Será que Tyris Flare, a gata de Golden Axe, vai aparecer no PS3?

## SÉRIE DRIVER PASSA PARA AS MÃOS DA UBISOFT

Mudança de casa pode ser justamente o que a franquia precisa



■ **SIGA AQUELE CARRO** *Driver* muda a rota

**A** venda da série *Driver*, por parte da Atari para a francesa Ubisoft, foi concluída no valor total de 24 milhões de dólares, e todos as propriedades intelectuais da franquia foram repassadas à nova detentora dos direitos. Segundo a Atari, trata-se de uma estratégia para focar no desenvolvimento de projetos especiais, mas todos sabemos que os games da série estavam deixando muito a desejar em suas últimas versões. Vamos torcer para que a criadora de *Rayman* faça um bom trabalho.

# ASSOCIAÇÃO ANUNCIA O FIM DA FEIRA E3

## Mas o show tem que continuar rolando

**T**odo ano era a mesma coisa. Jornalistas se preparavam durante meses para cobrir a maior feira de games do planeta, mas quando chegavam no Convention Center, em Los Angeles, acabavam se misturando em um ambiente caótico repleto de gente que não deveria estar ali. Embora toda a grandiosidade do evento possa ter lhe conferido um certo charme, as produtoras reclamaram por mudanças e a ESA - organização responsável pela feira - anunciou o fim da E3. Ao menos, nos moldes que a conhecemos.

O objetivo da mudança drástica, segundo os responsáveis pelo evento - que a partir de 2007 se chamará E3 Media Festival - é criar um ambiente mais intimista para que desenvolvedores possam se relacionar e expor seus trabalhos de uma maneira mais centrada para a mídia. O evento continuará acontecendo em Los Angeles, só que

não mais no luxuoso Convention Center. Ao invés disso, os encontros serão realizados em salas de convenções de hotéis ainda não definidos.

Embora as críticas contra o festival tenham se tornado mais severas nos últimos tempos (algumas produtoras até sugeriram um boicote ao evento), a ESA já estava ciente de que algo estava errado e precisava mudar. Se essa mudança será para melhor ou para pior, só o tempo poderá dizer.



■ **MULTIDÃO** Os "sapos" não terão mais vez

## GENJI 2 MUDA DE NOME



■ **CORTANTE:** o Japão feudal é o cenário

## Pode chamá-lo de Days of the Blade

**A** esperada seqüência de *Genji*, que promete chegar junto com o PS3 em novembro, finalmente ganhou um título oficial. O game, que se passa três anos após a aventura para PS2, se chamará *Genji: Days of the Blade*. Ao jogador, caberá escolher um entre quatro personagens controláveis e derrotar os inimigos com a ajuda dos mais variados combos e movimentos, tendo como pano de fundo, mais uma vez, o período feudal japonês.

# Lider games

Preço baixo com qualidade

Assistência Técnica especializada em GAMES  
Habilitação e Atualização para: XBOX360, XBOX, Ps2 e PSP  
Cursos para manutenção de Video games  
Customização de Video games, camisetas e animes



Playstation2 R\$ 600,00



Jogos XBOX360 R\$40,00



Jogos de PSP R\$25,00



Memory Card  
R\$ 35,00



Aparelhos com 1 Ano de garantia

Parcele suas compras  
Aceitamos todos Cartões

R. Sta. Ifigênia, 184 2Andar Loja 21  
Tel 32295490

Visite nossa loja virtual  
[www.lidergames.com.br](http://www.lidergames.com.br)

# TOP 5 Os games mais vendidos no Brasil no mês de agosto

## OS MAIS VENDIDOS PS2

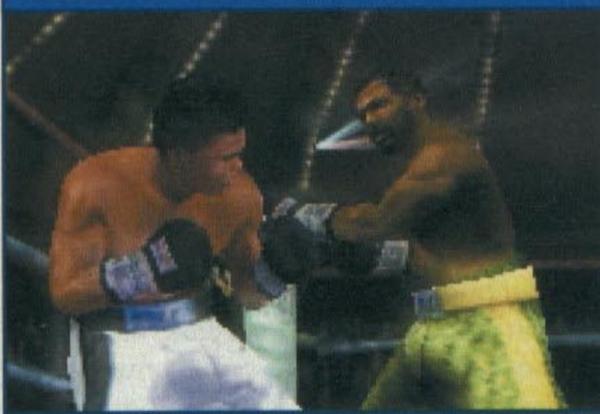


■ **BURNOUT REVENGE** – O mais novo jogo da série *Burnout* acelera nas vendas brasileiras e deixa os concorrentes para trás

JOGO	PRODUTORA
01 – Burnout Revenge	Electronic Arts
02 – GTA - Liberty City Stories	Rockstar
03 – God of War	Sony Computer
04 – Winning Eleven 9 Internacional	Konami
05 – Gran Turismo 4	Sony Computer

Fonte: www.submarino.com.br

## OS MAIS VENDIDOS PSP



■ **NEED FOR SPEED: MOST WANTED** – Já a série *Need for Speed* não vê ninguém no retrovisor quando o assunto é PSP

JOGO	PRODUTORA
01 – Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
02 – Winning Eleven 9 Internacional	Konami
03 – Pirates of Caribbean 2	Buena Vista
04 – Fight Night Round 3	Electronic Arts
05 – NBA Street Showdown	Electronic Arts

## FIFA 2007 CASA PS2 E PSP

Primeiro tempo no console, segundo tempo no portátil

É difícil encontrar alguém que não goste de bater uma bolinha no videogame. Tem gente que gosta tanto, que simplesmente não consegue abandonar uma partida no meio.

Ao anunciar recentemente as novidades que farão parte da versão 2007 de *FIFA*, a Electronic Arts surpreendeu os fãs. Isso porque o game contará com uma inédita integração entre as duas plataformas, permitindo que, por exemplo, o jogador inicie uma partida no console de mesa e termine de jogá-la no portátil, ou vice-versa. Demais detalhes sobre a funcionalidade deverão ser revelados em breve.

## MACACOS PEGAM NO VOLANTE



■ **PERIGO!** Cascas de banana na pista

**Ape Escape ganhará game de corrida para portátil da Sony**

Apertem os cintos! A macacada simpática da série *Ape Escape* está prestes a receber um novo game. Porém, como anunciou a Sony Entertainment of America, o projeto da vez é baseado no gênero de corrida. Batizado no Japão como *Sarugetchu Piposaru Racer*, o game deverá seguir o estilo irreverente da série e permitirá que os jogadores usufruam de itens, armas e demais objetos que forem encontrados ao longo das pistas.

O jogo, que ainda não possui data de lançamento definida, promete trazer mais de 40 opções em termos de veículos, sendo que cada um possuirá características próprias que deverão render boas risadas e desafios. Os únicos problemas serão as cascas de banana espalhadas pela pista. Ou não.

## TOKIO GAME SHOW 2006

Completando uma década, feira japonesa promete muitas novidades

Agora que a E3, como nós a conhecíamos, não existe mais, é provável que o posto de "maior feira de games do planeta" passe para a japonesa Tokyo Game Show. O evento, que é aberto ao público, acontece todo ano e, na próxima edição, que acontecerá entre os dias 22 e 24 de setembro, comemorará uma década de exibição. O evento promete, além de muita festa, exibir mais de 300 produtos das mais variadas plataformas.

Como era de se esperar, o PS3 tem tudo para se tornar o centro das atenções, pois dentre os cinco jogos da plataforma que prometem ser exibidos na feira, dois serão *Resident Evil 5* e *Devil May Cry 4*, ambos em versões jogáveis segundo a própria Capcom, produtora dos títulos. Já o PS2 deverá exibir 34 games e o PSP ficará com a marca de 9 títulos. É importante ressaltar, porém, que, até o evento acontecer, muita coisa pode mudar.



■ **O JAPÃO É LOGO ALI** – Com as mudanças na E3, feira japonesa será mais assediada

# VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS

# MAIS BARATOS

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

## PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (0XX11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R\$ 560,00	R\$ 65,00	R\$ 60,00	R\$ 800,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681-3807	R\$ 549,00	R\$ 65,00	R\$ 56,00	R\$ 850,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R\$ 850,00	R\$ 80,00	R\$ 60,00	R\$ 950,00
GAMELÂNDIA	(0XX11) 6091-0963	R\$ 650,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	R\$ 799,00
GAME WORKS	(0XX11) 5562-2667	R\$ 499,00	R\$ 55,00	R\$ 55,00	R\$ 790,00
INPUT GAMES	(0XX11) 3998-9640	R\$ 650,00	R\$ 70,00	R\$ 70,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3825-7600	R\$ 699,00	R\$ 79,00	R\$ 69,00	R\$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R\$ 550,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	R\$ 900,00
PANDA GAMES	(0XX11) 3743-2180	R\$ 560,00	R\$ 60,00	R\$ 60,00	R\$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585-0566	R\$ 599,00	R\$ 75,00	R\$ 60,00	R\$ 799,00
PORÃO GAMES	(0XX15) 3285-2525	R\$ 799,00	R\$ 89,00	R\$ 89,00	_____
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R\$ 699,00	R\$ 78,00	R\$ 59,00	R\$ 899,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R\$ 780,00	R\$ 95,00	R\$ 80,00	R\$ 1027,00
VISUAL GAMES	(0XX11) 3337-6962	R\$ 590,00	R\$ 60,00	R\$ 50,00	_____

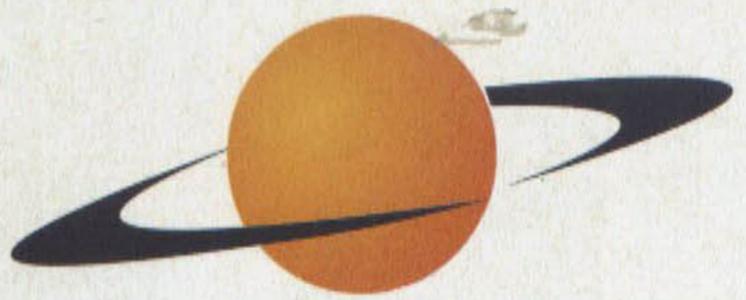
## PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony).

A pesquisa de preço foi feita no dia 11 de agosto, com o dólar valendo aproximadamente R\$ 2,19 (comercial).

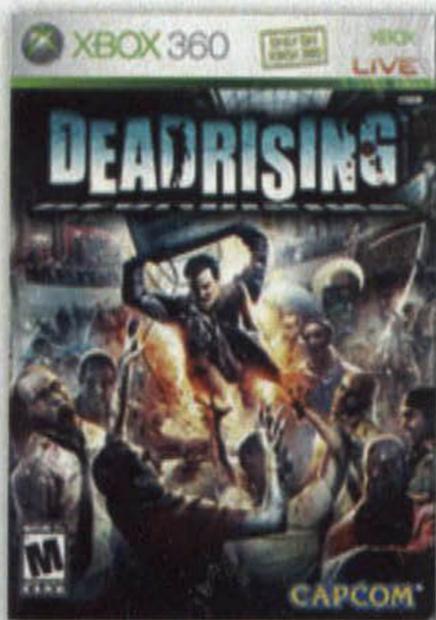
Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos a vista.

LOJA	TELEFONE	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R\$ 930,00	R\$ 75,00	R\$ 75,00	R\$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R\$ 589,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 900,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R\$ 600,00	R\$ 85,00	R\$ 69,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R\$ 690,00	R\$ 59,00	R\$ 59,00	R\$ 990,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R\$ 600,00	R\$ 100,00	R\$ 90,00	R\$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R\$ 730,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R\$ 595,00	R\$ 79,00	R\$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R\$ 570,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R\$ 645,00	R\$ 77,50	R\$ 49,50	R\$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R\$ 550,00	R\$ 70,00	R\$ 50,00	R\$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R\$ 799,00	R\$ 69,00	R\$ 56,00	R\$ 1049,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R\$ 790,00	R\$ 75,00	R\$ 65,00	_____
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R\$ 600,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	R\$ 790,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R\$ 790,00	R\$ 85,00	R\$ 85,00	_____
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R\$ 650,00	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 1050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R\$ 600,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	_____
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R\$ 690,00	R\$ 86,00	R\$ 75,00	R\$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R\$ 799,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R\$ 650,00	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R\$ 700,00	R\$ 60,00	R\$ 60,00	R\$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R\$ 630,00	R\$ 69,00	R\$ 69,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362-0036	R\$ 580,00	R\$ 80,00	R\$ 55,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R\$ 999,00	R\$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R\$ 650,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R\$ 799,00	R\$ 63,00	R\$ 55,00	R\$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R\$ 650,00	R\$ 95,00	R\$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R\$ 699,00	R\$ 99,00	R\$ 90,00	R\$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R\$ 710,00	R\$ 90,00	R\$ 65,00	R\$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R\$ 599,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R\$ 750,00	R\$ 90,00	R\$ 70,00	R\$ 980,00



Netunia  
.com.br

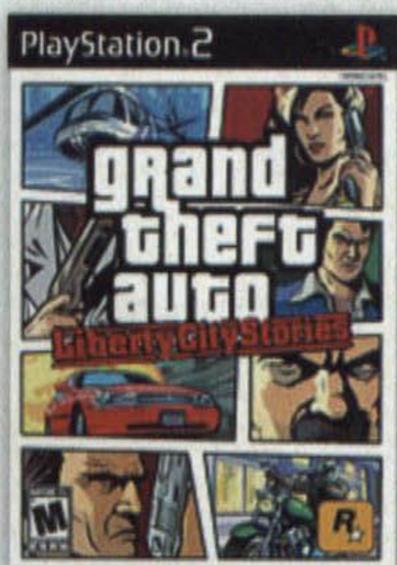
**OS MELHORES  
JOGOS,  
OS MELHORES  
PREÇOS**



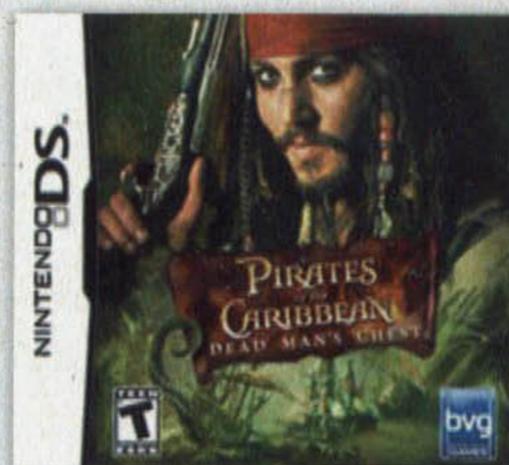
**DEAD  
RISING**



**FIFA  
WORLD CUP  
2006**



**GRAND  
THEFT  
AUTO  
LIBERTY  
CITYSTORIES**



**PIRATES  
OF THE  
CARIBBEAN**

**ATENDIMENTO  
PERSONALIZADO**

**JOGOS ORIGINAIS  
A PARTIR DE  
R\$ 99,00**



**PSP**  
CONSULTE-NOS



**NINTENDO  
DS**

EM

**3X**  
SEM JUROS

**ACEITAMOS CARTÕES:**



**TELEVENDAS (11)**

**3825-7600**

**WWW.NETUNIA.COM.BR**

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

# STAR WARS: FORCE UNLEASHED



**POR QUE VALE A PENA**  
Com tecnologia de ponta em físicas e Inteligência Artificial, não há como não se empolgar com um novo Star Wars para a nova geração.

**Novo game usa e abusa da Força do PlayStation 3**

Distribuidora: LucasArts Produtora: LucasArts Tipo: Ação Plataforma: PS3 Previsão: 2007

por Matheus Bourg

**R**egra: dois em cada três projetos para a nova geração de consoles utiliza como base tecnologias aclamadas como a Unreal Engine. Exceção: algumas produtoras decidem abusar da criatividade e, literalmente, começar os seus jogos do zero. É o que acontece com a LucasArts, responsável pela franquia *Star Wars*, que decidiu criar uma mecânica completamente nova para levar a série de sucesso ao PlayStation 3. Como sugere o nome do game (ainda provisório), a premissa de *Force Unleashed* é elevar para níveis espetaculares o uso da Força contida em cada Jedi, ou no caso, de cada jogador.



■ GUERRA No espaço, a batalha rola solta



■ VISUAL Será difícil diferenciar filme e game

Ainda em estágio inicial de desenvolvimento, *Force Unleashed* pretende agir como um divisor de águas entre os jogos da saga, focando não apenas em aspectos visuais, mas em pontos cruciais de um jogo que se preze, como interatividade com os cenários, Inteligência Artificial e um robusto sistema de físicas. Interatividade, aliás, parece ser a palavra certa para definir a empreitada, que não só uniu a LucasArts a diversas outras empresas, como

a responsável pelos efeitos visuais dos longa-metragens de George Lucas, mas também mudou o modo com que a companhia vê o desenvolvimento de jogos.

## Os caminhos do Jedi

É só falar de *Star Wars* e uma das primeiras imagens que vêm à cabeça é o tradicional sabre de luz. Então, é claro que o poderoso e fatal artefato estará contido no game. As surpresas, no entanto, ficam por conta do uso da Força. Seria ela tão letal quanto a famosa arma? Para alguns inimigos, que utilizarão um revolucionário sistema de inteligência, ela será motivo de resistência. Isso porque os oponentes reagirão à altura de seus ataques, optando pelas melhores táticas para sobreviver - sejam elas fingir de morto ou se pendurar em objetos dos mais variados para evitar uma queda. Alguns elementos, porém, não conseguirão reagir e poderão ser arremessados para longe, proporcionando um espetáculo visual repleto de movimentações fiéis à realidade que, segundo o estúdio, nunca se repetirão. Além das diversas extensões da Força que estarão inclusas no game, o jogador ainda poderá contar com centenas de situações e possibilidades onde o uso de um poder errado colocará em risco todo o andamento do jogo.

É impossível esperar de uma adaptação da série marcada por personagens como Darth Vader, um resultado menos que grandioso.

Apesar de seu enredo permanecer em segredo, *Force Unleashed* aparenta ser aquele tipo de game que chega para mostrar o verdadeiro sentido da expressão "nova geração", que para muitos significa apenas gráficos bonitinhos, mas que na verdade, abrange elementos que alguns jogadores sequer imaginam o significado.

## ■ ELE DE NOVO

*Star Wars* sem os tradicionais Stormtroopers não é *Star Wars*. No novo jogo, haverá dezenas deles para o jogador detonar



INFOGAMES &

# TECGAMES

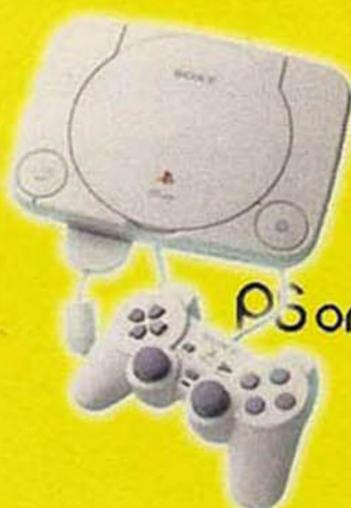
VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX  
P/ TODO BRASIL

XBOX



NINTENDO  
GAME CUBE



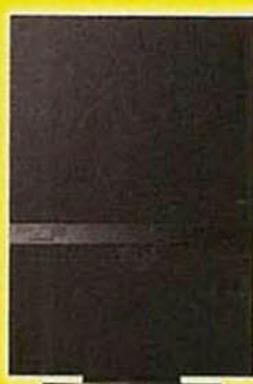
PlayStation™



Play2



GAME BOY ADVANCE



PS TWO



PSP

Preços especiais para Revendedores

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

**TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES**



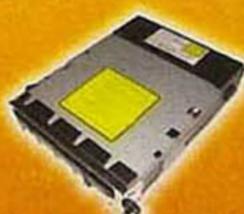
BA5815FM  
203 T74



LEITOR PSONE



LEITOR PS2  
400C



DRIVE X-BOX



LA 6598  
ORIGINAL



LEITOR  
GAME CUBE



LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais  
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: [www.tecgames.com.br](http://www.tecgames.com.br)



Até 12 vezes sem entrada\*  
Faça seu Financiamento  
sem sair de casa.

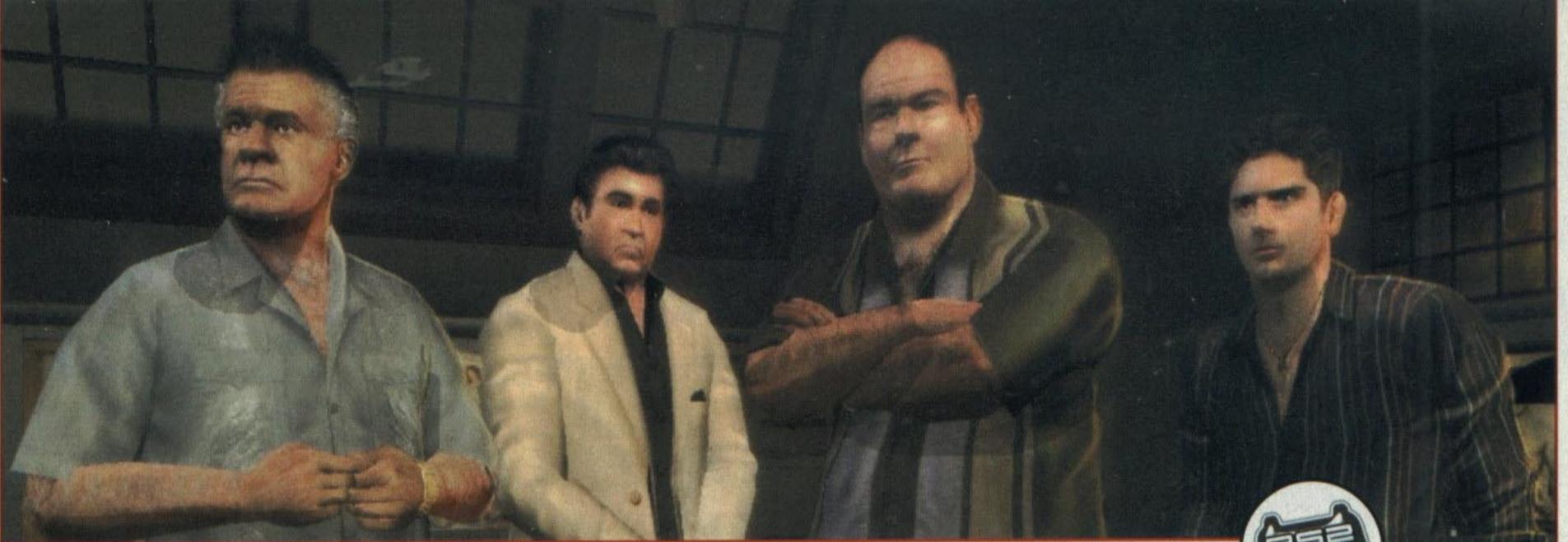
Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22  
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência  
Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301  
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô  
São Bento

\* Sujeito aprovação de crédito



**POR QUE VALE A PENA**  
De cara, porque é um game exclusivo para PS2. Além disso, trata-se de uma adaptação que promete retratar com fidelidade o mundo da máfia.

# THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

**Mostre que o crime está no sangue e suba na vida**

Distribuidora: THQ Produtora: 7 Studios Tipo: Ação Plataforma: PS2 Previsão: novembro

**A** clamada pela crítica, sucesso de audiência ao redor do globo e colecionadora de diversos prêmios, a série que retrata a vida de uma família mafiosa está prestes a estender sua influência para o mundo dos games. Anunciado em maio, durante a feira de jogos E3, o jogo terá o enredo desenvolvido pelo criador do seriado e contará com o trabalho de voz dos principais atores da trama. Se *The Godfather (O Poderoso Chefão)* lhe agradou, o jogo da *Família Soprano* será uma boa pedida, caso o crime organizado seja mesmo o seu negócio. Nos videogames, melhor dizendo.

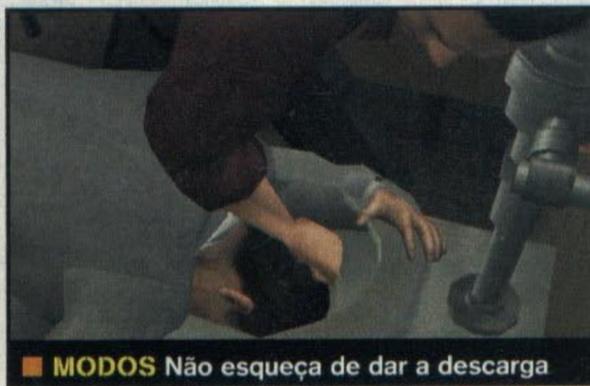
A trama, que se passa entre a quinta e a sexta temporada da série, gira em torno do filho ilegítimo do criminoso Salvatore 'Big Pussy' e da iminente guerra entre as famílias mais poderosas de Nova Jersey. Como Joey LaRocca, o jogador deverá mostrar a sua eficiência ao chefe da família, Tony Soprano, realizando diversas missões para que os criminosos saiam da área de perigo.

## Sutileza acima de tudo

Embora siga o estilo marcado pelo já citado *The Godfather*, e pela série *GTA*, a premissa de *The Sopranos* difere muito de outros jogos da categoria. Aqui, linearidade é a palavra-chave. Não pense na possibilidade de explorar cenários livremente e fazer o que bem entender, pois, como aprendiz de mafioso, seus objetivos serão claros e objetivos. E você sabe o que acontece com quem não obedece o chefe da família, não sabe?

Como "peão", ou se preferir, como um soldado do exército da máfia, você deverá utilizar as mais diversas técnicas para impôr respeito, ganhar dinheiro e adquirir um cargo

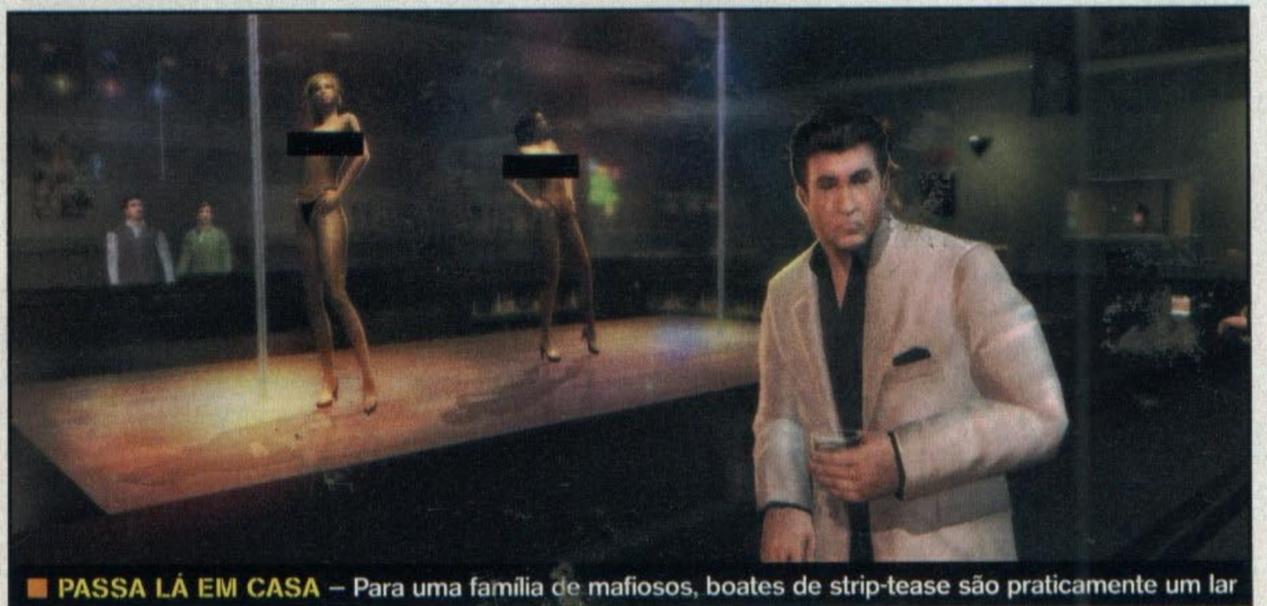
melhor dentro da organização. Apesar de a intimidação funcionar bem quando largamente praticada, a diversão ficará a cargo da violência exagerada nos moldes de *The Punisher*. Sempre há uma maneira de tornar os combates justos para ambos os lados, mas e quem se preocupa com justiça em um game como esse? Ser covarde e atacar pelas costas, ou quando os inimigos estão caídos, além de mais divertido, garantem um bom aumento no nível de respeito do seu personagem. Chega a ser irônico, não? Nesse aspecto, as mecânicas de jogo



■ **MODOS** Não esqueça de dar a descarga

prometem ser bastante flexíveis, possibilitando uma grande interação com os cenários. O jogo também traz um vasto arsenal, com algumas armas não tão convencionais como tacos de golfe, mas capazes de fazer um bom estrago.

Outro elemento bacana que estará em *The Sopranos* é o sistema batizado de Real Time Attitude System, que permitirá ao jogador interagir com os demais personagens nas cenas de diálogo, coisa que geralmente acontece apenas em gêneros como RPG. Dependendo do seu estado emocional, você poderá optar por responder tranquilamente ou de maneira agressiva, dando um ar de interação que não é visto com tanta frequência em jogos do tipo. Se, por exemplo, você notar que seu inimigo está com medo, poderá optar por conversar de uma maneira que faça com que ele se sinta ainda mais aterrorizado. Além de mais divertido e sacana, é um ótimo modo para acrescentar variedade em um jogo que já conta com muitas opções.



■ **PASSA LÁ EM CASA** – Para uma família de mafiosos, boates de strip-tease são praticamente um lar

# World Online

**Aqui**  
o desafio é **maior!**

**maior!**

## Garantia Total

- ▶ Jogos em Rede nos Pc's, PSP em rede wireless, PS2 Online, rede Wireless para Notebook
- ▶ Venda de Consoles ▶ Destravamento
- ▶ Manutenção de Computadores
- ▶ Jogos Originais para todos os Consoles

**Tudo em**  
**até 12X**

Carne, Cheque, Cartão,  
Depósito Bancário

**20º Campeonato**  
**de Wiñing Eleven 8"**

Inscrições Abertas até 10/08"



**Fone: 3698-5598**

Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: [www.worldonlineshop.com.br](http://www.worldonlineshop.com.br)

Av. dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara - Osasco

# GOD HAND



**POR QUE VALE A PENALTA**  
Sob os cuidados dos responsáveis por *Resident Evil 4* e pela série *Viewtiful Joe*, *God Hand* abusa da irreverência sem deixar o conteúdo de lado.

## O poder de salvar o mundo com as mãos

Distribuidora: Capcom Produtora: Clover Studios Tipo: Ação Plataforma: PS2 Previsão: outubro

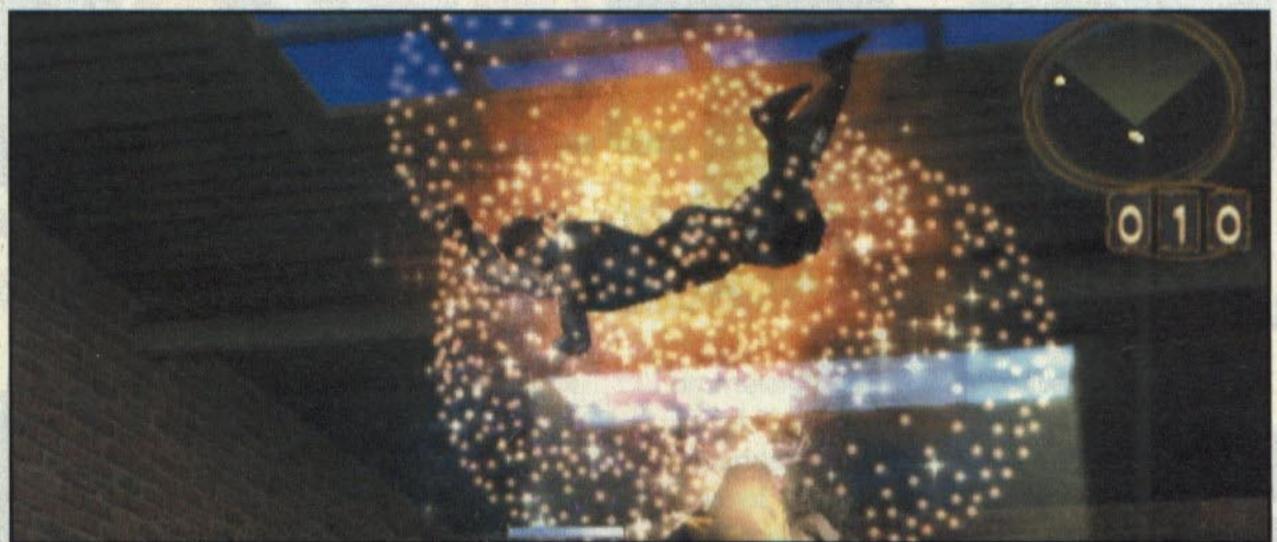
**É** difícil não olhar com esperança para um game produzido pelo mesmo estúdio do ótimo *Okami* e que ainda conta com o diretor de *Resident Evil 4* e a equipe por trás da série *Viewtiful Joe*. Mas deixando isso de lado, é possível enxergar um game que abusa da irreverência e promete boas doses de diversão, além, é claro, de toques da violência digna das mentes criativas dos japoneses.

O jogador controla Jean, que após tentar salvar uma garota (por que elas sempre estão metidas em encrencas?) teve seu braço direito decepado por um mercenário. Inexplicavelmente, o jovem adquire uma relíquia antiga que pertenceu a um corajoso herói: a mão de Deus, um artefato divino capaz de salvar o mundo - que, no entanto, coloca uma marca de "alvo" na testa do protagonista. Dentre os inimigos que o jogador deverá enfrentar ao longo da aventura estão seres bizarros

como robôs, zumbis, aberrações de circo e muitos outros.

Embora a diversão fique por conta de destruir tudo e todos à sua volta, *God Hand* não busca ser apenas mais um jogo de pancadaria e mostra isso ao trazer mais de setenta movimentos e golpes diferentes e igualmente hilários, além de combos

especiais que serão assimilados conforme o personagem evoluir. Graficamente, o game busca trazer uma grande variedade de cenários e ambientes para os combates, mas como visto nos primeiros vídeos liberados pelo estúdio, boa parte da ação promete ocorrer em locais com traços do velho-oeste norte-americano.



■ **INTERVENÇÃO DIVINA** Nenhum pecado escapa impunemente e a mão de Deus a tudo conserta



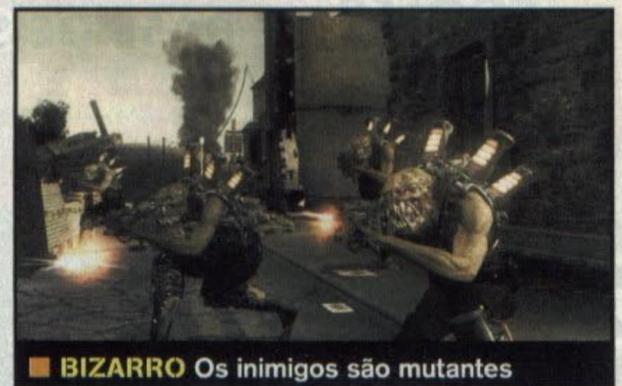
# RESISTANCE: FALL OF MAN

## Combate a seres mutantes na metade do século XX

Distribuidora: Sony Computer Entertainment Produtora: Insomniac Games Tipo: Tiro Plataforma: PS3 Previsão: novembro



**POR QUE VALE A PENALTA**  
Além de ser um projeto de um estúdio renomado, *Resistance* será uma das melhores opções no lançamento do console para quem curte tiroteio.



■ **BIZARRO** Os inimigos são mutantes

**E**ste é o mais novo projeto da produtora da série *Ratchet & Clank*, mas traz uma temática completamente diferente da franquia de sucesso. O game coloca o jogador em um aterrorizante mundo onde os seres-humanos devem evitar que criaturas geneticamente modificadas destruam o planeta.

A trama, que se passa na década de 1950, deixa de lado a fórmula já desgastada de games que se baseiam na Segunda Guerra Mundial e gira em torno de uma suposta aniquilação da Ásia e da Europa por mutantes conhecidos como Chimeras. Misturando tecnologias da época com bugigangas de outra galáxia, o jogador viverá um soldado que combate ao lado de tropas anglo-americanas.

Um dos aspectos mais promissores do game é o arsenal que estará à disposição do jogador. Mais importante do que os modelos e suas capacidades insanas, será a integração que os itens terão com as situações em campo. *Resistance* ainda contará com um sistema de IA que permite que tanto os inimigos quanto os aliados possuam os mais variados comportamentos, além de ambientes com um nível de detalhes

possível somente devido ao grande poder da nova máquina da Sony.

Embora o single-player seja o modo principal, o jogador ainda poderá optar pela ajuda dos amigos e detonar a trama principal de maneira cooperativa. Porém, caso o que te agrade mesmo seja o multiplayer online, o game promete colocar cerca de 40 soldados combatendo em diversos modos de jogo.



# TEST DRIVE UNLIMITED

## A corrida reinventada na ilha dos sonhos

Distribuidora: Atari Produtora: Melbourne House Tipo: Corrida Plataforma: PS2/PSP Previsão: outubro

**S**e você é fã de *Test Drive*, certamente tem a sensação de que a franquia parou no tempo. Porém, após lançar versões mornas e pouco apetitosas, a Atari decidiu concentrar o estúdio em um novo projeto intitulado *Test Drive Unlimited*, que mistura elementos de corrida com RPG online.

O game, que se passa na paradisíaca ilha de Oahu, permitirá que o jogador abuse da liberdade e enfrente outros motoristas ao redor do mundo. O sistema indicará onde há alguém para entrar na competição e você só

precisará acertar os detalhes com o sujeito.

Apesar das mudanças, características comuns aos jogos da categoria não ficarão de fora. *Unlimited*, que permitirá o controle tanto de carros quanto de motos, contará com mais de 125 veículos licenciados e reproduzidos nos menores detalhes. Dentre as diversas montadoras que terão seus possantes no game estão marcas como Dodge, Aston Martin, Mercedes e Ferrari.

Além de explorar toda a ilha em busca de competições, o jogador ainda poderá visitar lojas para comprar roupas para seu personagem e até mesmo adquirir propriedades para se estabelecer no local - em outras palavras, criar a sua garagem. E se pensa que outros jogadores podem atrapalhar seus eventos e desafios, pode ficar tranquilo. A partir do momento em que você aceita participar de uma corrida, só estarão

presentes na ilha os elementos envolvidos na competição.

Enquanto o PS2 receberá o game sem muito alarde, a produtora quer surpreender na versão portátil, pois promete entregar o primeiro jogo genuíno de corrida online para a plataforma. Graficamente, ambas as versões não devem fazer feio, mas considerando o ambiente gigante e a possibilidade de andar por cada metro da ilha, não podemos esperar nada além de visuais que cumpram a sua função.



■ CARONA Unlimited traz elementos de RPG



POR QUE VALE A PENA

Imagine dirigir uma Ferrari em um paraíso tropical. Unlimited é sua chance de transformar esse sonho em realidade. Ou quase isso.



SONY

Centro de Serviço Autorizado

LONGVIDEO  
Assistência Técnica



### Autorizada da Sony



Longvideo Assistência Técnica

Al. dos Nhambiquaras, 693

Moema - São Paulo

Cep: 04090-011 [www.longvideo.com.br](http://www.longvideo.com.br)

Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

## Assistência Técnica A Melhor em Qualidade

### Especializado em:

- Playstation 2
- Câmera Digitais



# JUST CAUSE

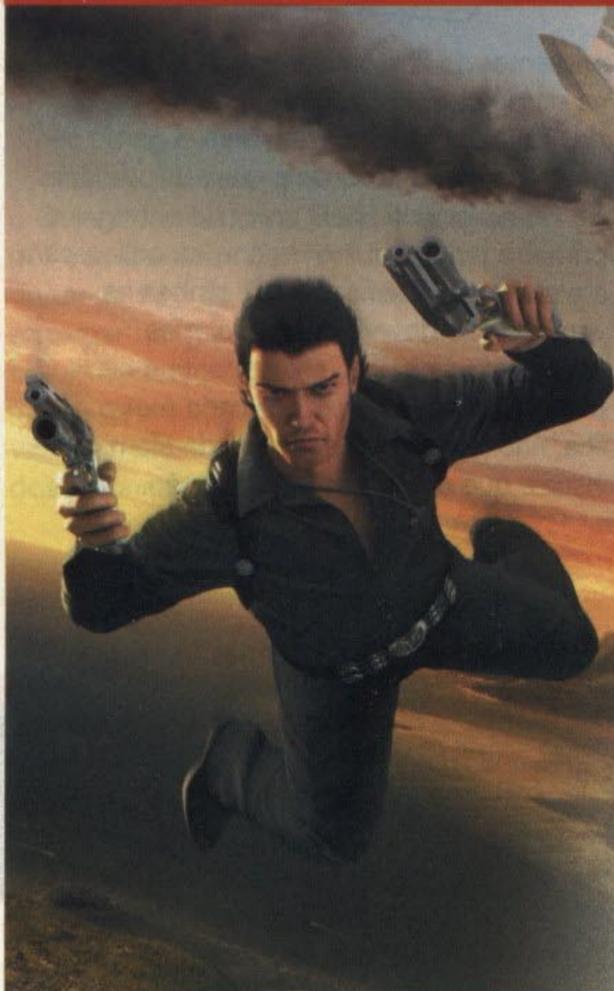
E viva la revolución!

Distribuidora: Eidos Interactive Produtora: Avalanche Studios Tipo: Ação Plataforma: PS2 Previsão: setembro



**POR QUE VALE A PENA**

Com cenários gigantes, dezenas de armas e veículos e muitas possibilidades, *Just Cause* é o tipo de game que leva em conta as escolhas do jogador.



A trama de *Just Cause*, game que mistura elementos de *GTA* com *Mercenaries* se passa em uma ilha regida por um corrupto ditador e repleta de conflitos internos, em sua maioria causados pela presença de facções criminosas no local. O jogador entrará na pele de um agente norte-americano infiltrado que deverá derrubar o governo e trazer a paz de volta ao local. Para isso, diversas armas e veículos, como carros, motos, barcos e aeronaves, estarão à sua disposição.

Para completar o objetivo, o jogador poderá optar pelas mais variadas estratégias, como aliar-se a cartéis criminosos ou à população em geral, por exemplo. De acordo com o presidente da produtora Avalanche, a principal meta é entregar um game não-linear e lotado de possibilidades. Se depender do cenário, ou melhor, da ilha onde a ação acontece, em que há praias, vilarejos, florestas e áreas montanhosas, além, é claro, de ambientes

fechados característicos de uma civilização dominada pela ilegalidade, como cassinos e cabarês, diversão é o que não vai faltar. E se gosta de passar horas cumprindo objetivos extras, saiba que mais de trezentas missões paralelas estarão espalhadas ao longo do game.

Apesar de todos os pontos que fazem com que o game pareça imperdível, um modo multiplayer ainda permanece como uma incógnita. Resta saber se o estúdio está disposto a deixar essa boa oportunidade de lado.



■ GOLPE Derrube o governo corrupto da ilha



# KILLZONE: LIBERATION

A guerra sequer começou

Distribuidora: Sony Computer Entertainment Produtora: Guerilla Games Tipo: Ação Plataforma: PSP Previsão: outubro

**POR QUE VALE A PENA**

Além de ser a seqüência da versão para PS2, trata-se de um game que mistura ação, estratégia e tiroteios dentro do portátil.



dois meses após os eventos do primeiro game, o jogador controlará mais uma vez o soldado Templar, ao lado de outros membros do já conhecido esquadrão, na luta contra os cruéis seres que insistem em continuar com a guerra. Dividido em quatro capítulos com cerca de quatro fases cada, o game deixará de lado os combates frenéticos em primeira pessoa e passará a exigir um pouco mais de estratégia por

parte dos jogadores. Além da possibilidade de se equipar com as mais variadas armas antes de cada missão, como metralhadoras, pistolas ou lança-granadas, o jogador ainda poderá controlar alguns veículos como tanques de guerra, sempre buscando fazer o maior estrago possível.

A interação com elementos do cenário, como caixas e barris, também exercerá uma valiosa função na aventura. Além de servirem como cobertura nos momentos de ação, os objetos poderão conter armamentos, itens ou pacotes de energia, caso você os quebre. E o game adotará um sistema de câmera que estará sempre focado na ação, dando ao jogador um eficiente campo de visão.

Para quem curte jogar com os amigos, haverá, além de um modo cooperativo para dois jogadores, modos multiplayer com combates para até seis valentões.

Se você pensa que a batalha contra os Helghast teve fim com a conclusão de *Killzone*, para PS2, saiba que está redondamente enganado. Os demônios resolveram tomar conta de mais uma plataforma da Sony, desta vez o portátil PSP, e você terá que suar a camisa para mandá-los de volta para o inferno.

Em *Killzone: Liberation*, que se passa



■ DE DOIS Há um modo cooperativo no jogo



# SUPER ARENA

Sistema interativo para jogos de Luta

A batalha  
apenas  
começou  
Levante-se  
e entre no  
jogo!!!

Frete Grátis

6X Sem  
Juros

R\$ 41,50

ou a vista

R\$ 249,00

Versões Para



Compatível  
com os  
melhores jogos



Televendas

0800 773 0429



Depósito Bancario

[www.superarena.com.br](http://www.superarena.com.br)



[superarena@superarena.com.br](mailto:superarena@superarena.com.br)

Atendimento a Revenda 11-3761 0429

# POWER STONE COLLECTION

## Voltando a lutar como antigamente

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom Tipo: Luta Plataforma: PSP Previsão: outubro

**P**ara quem não conhece a série, que surgiu nos arcades e depois migrou para o Dreamcast, o fato de uma coletânea estar sendo preparada para o PSP pode ser visto como uma oportunidade de ouro. Trazendo consigo o *Power Stone* original e a sua seqüência, a compilação promete relembrar as frenéticas lutas que tomavam lugar nos ambiente mais inusitados e interativos do mundo dos games.

Vale lembrar a simplicidade do sistema de controles, que consiste basicamente em atacar, defender, pular e pegar (ou largar)



■ **TESOURO** Os dois melhores jogos da série

itens espalhados pelos cenários. A diversão rola com os ataques especiais graças à coleta das chamadas "pedras do poder", que deixam os jogadores mais fortes e ágeis. No meio de tantos socos, chutes e pontapés, não podemos esquecer dos combos insanos que os vários personagens do game são capazes de dar.

No portátil, *Power Stone Collection* promete trazer todos os tradicionais modos de jogo contidos nas versões de mesa, somados a novidades pra lá de agradáveis, como novas opções de câmera e a possibilidade de tirar fotos de momentos especiais e guardá-las na memória do aparelho. A coletânea contará com os mesmos visuais coloridos das versões originais, mas tem tudo para ficar ainda mais bonita se considerarmos a tela brilhante do PSP. Seguindo fielmente a franquia, o jogo virá com modos multiplayer que acolherão até dois jogadores em *Power Stone* e até quatro em *Power Stone 2*. Felizmente, o sistema de compartilhamento

de disco será adotado, permitindo que dois jogadores lutem juntos mesmo que apenas um deles possua uma cópia do game no aparelho.



■ **MOLEZA** Com apenas um disco, dois jogam

**POR QUE VALE A PENA**  
Além de ser uma coletânea de uma série clássica, *Collection* terá belos gráficos e um modo multiplayer com compartilhamento de disco.

# LUMINES II

## Seqüência promete boas novidades

Distribuidora: Buena Vista Games Produtora: Q Entertainment Tipo: Puzzle Plataforma: PSP Previsão: novembro

**D**ono de PSP que se preze certamente já cansou de jogar *Lumines*, quebra-cabeças com toques musicais que viciou legiões de jogadores ao redor do mundo. Ele é daqueles games que se pode jogar a qualquer hora, em qualquer lugar, pelo tempo que se quiser, que a satisfação é garantida.

E para dar ainda mais gás a esse viciante game, que em breve receberá

uma versão para PS2, a Q Entertainment decidiu desenvolver a seqüência tirando o pouco que havia de ruim e melhorando aspectos que, aparentemente, não poderiam ficar melhor.

A trilha sonora de *Lumines II* será completamente diferente, mas tão boa quanto, a da versão anterior. Com artistas e bandas famosas como New Order, Black-Eyed Peas e Chemical Brothers, o jogo terá no som uma forte qualidade.

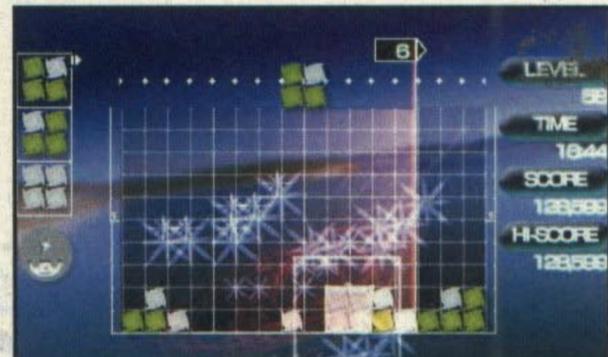
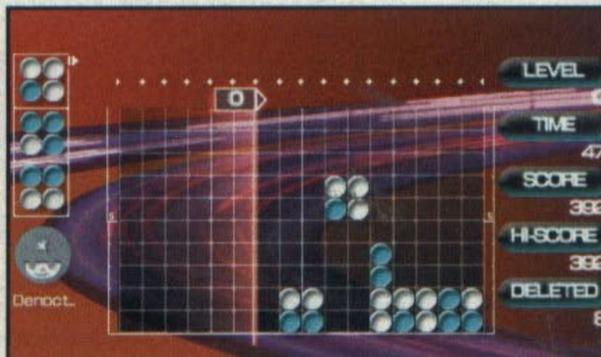
Além das novas músicas, o game promete trazer ainda cinco modos de jogo, novas opções no menu e a possibilidade de enviar dados, como rankings, para outros jogadores através do modo online.

Dentre todas as novidades, o verdadeiro charme de *Lumines II* ficará a cargo da enxurrada de novas skins, selecionadas pelo próprio criador do game, Tetsuya Mizuguchi e que podem ser adaptadas a seu gosto pessoal.

**POR QUE VALE A PENA**  
Seqüência de um dos melhores jogos do PSP. *Lumines* é um dos únicos jogos estilo Tetris que não copia descaradamente o game original



■ **CUIDADO** Senão o demônio do vício te pega



# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

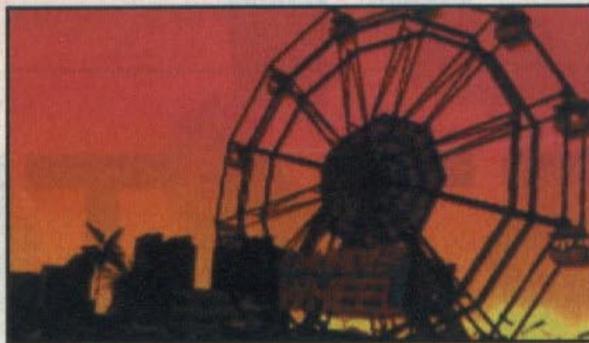
Agora só falta San Andreas Stories

Distribuidora: Rockstar Leeds / Rockstar North Produtora: Rockstar Games Tipo: Ação Plataforma: PSP Previsão: outubro

**P**arece que a Rockstar ouviu aqueles que afirmavam que a aventura protagonizada por Tommy Vercetti em *Vice City* havia sido a melhor dentre os games da série *Grand Theft Auto*. Agora, seguindo o sucesso de *Liberty City Stories*, a empresa anuncia um novo episódio para o portátil PSP. Se você chutou *Grand Theft Auto: Vice City Stories*, acertou.

Novamente, não se trata de um remake ou de uma simples conversão, mas sim de um jogo com enredo novo que busca complementar a versão do PS2. A trama acontece por volta de 1984, ou seja, dois anos antes de *Vice City*, e tem como protagonista o ex-fuzileiro naval Victor Vance. O nome lhe é familiar? Pois deveria, já que Victor é assassinado logo no início do jogo para PS2. Apesar de boa parte da história ainda permanecer em segredo, algumas novidades bem interessantes já foram reveladas sobre o projeto.

Para começar, *Vice City Stories* será



muito maior em termos de espaço do que o game original, sendo que alguns prédios do jogo de Tommy Vercetti serão retratados ainda em construção. Outro aspecto que o jogador poderá notar será uma melhora significativa no alcance da visão. Itens que que estiverem longe do personagem serão melhor visualizados, e haverá um aumento em relação à quantidade de elementos nos cenários, como veículos, pedestres e estabelecimentos comerciais. Some isso à presença das tradicionais rádios, dessa vez com músicas diferentes, e o game se torna ainda mais promissor.



**POR QUE VALE A PENA**  
Vice City Stories é um jogo completamente novo e conta com animações e efeitos visuais bem mais caprichados do que na versão para PS2.

Mas... é só isso? Lógico que não. A Rockstar sabe que os fãs de GTA não se contentam com pouco e promete ainda novos fenômenos meteorológicos, como tornados, e a possibilidade de controlar helicópteros, jet-skis e, felizmente, colocar o personagem para nadar.

E para aqueles que adoram tirar onda no modo online, uma excelente notícia: a produtora também já confirmou que o mesmo multiplayer contido em *Liberty City Stories* poderá ser apreciado no novo episódio, o que com certeza renderá boas doses de diversão.



■ **TÔ NEM AÍ** A loira caminha sem imaginar que vai ser atropelada por uma moto na praia

# PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

**III NIDI**  
Desde 1992



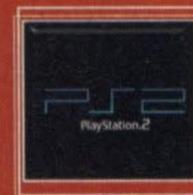
Limpeza da lente gratuita

▶ 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



Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: [www.ps6.com.br](http://www.ps6.com.br)

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

por Cristiane Fenyö

# TOP 5

## PLAYSTATION 3

O PS3 está chegando. Enquanto somos obrigados a esperar, ficamos sonhando. Conheça os cinco games mais desejados pela equipe da D&T

**N**a redação da **Dicas & Truques para PlayStation**, a contagem regressiva para o lançamento do PS3 começou faz tempo. E quanto mais se aproxima o tão esperado dia, maior a nossa ansiedade. Tem gente que

nem dorme direito, imaginando como será encarar mundos de aventura com o realismo que só o PS3 pode proporcionar.

Já que não há como tirar o novo videogame da cabeça, preparamos uma seleção de cinco títulos imperdíveis para

ele. Alguns serão lançados junto com o console, outros demorarão um pouco mais. Uma coisa é fato: eles são obrigatórios em qualquer coleção. Confira por que seguir a relação e descubra por que estes cinco gigantes foram selecionados.

### Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

**Produtora:** Kojima Productions **Distribuidora:** Konami **Tipo:** ação **Previsão:** final de 2007

**O** mais novo *Metal Gear* criado por Hideo Kojima quer tirar proveito de todos os recursos do PS3 e oferecer ao jogador um grau de realismo jamais visto. A história se passa logo após a de *MGS2* - o subtítulo *Guns of the Patriots* é referência a uma sociedade secreta que surgiu no segundo episódio da série - e

promete apresentar a missão de infiltração mais difícil da série.

Em meio a uma guerra na qual não há lugar para se esconder e tudo pode ser destruído, Snake usa alguns recursos inovadores, como uma roupa capaz de se camuflar em qualquer ambiente, um tapa-olho futurista, que mostra imagens de satélite e permite enxergar mais longe, e um robô chamado Metal Gear Mark II, que ajuda o espião no cumprimento de suas missões.

Um dos detalhes mais intrigantes do game é a aparência envelhecida de Snake, que apresenta cabelos grisalhos, ao contrário de outros personagens, como Naomi Hunter, coronel Campbell, Meryl,

Liquid Snake e Otacon. Além de Snake, outro que sofreu mudanças radicais foi Raiden. Ao que tudo indica, ele não é mais o soldado hesitante visto no segundo *Metal Gear* e agora conta com incríveis habilidades acrobáticas.



■ **MISTÉRIO** - Uma das dúvidas que existem é se Snake realmente se suicida, como no trailer da E3

# Assassin's Creed

Produtora: Ubisoft Distribuidora: Ubisoft Montreal Tipo: ação Previsão: início de 2007



■ **ACROBATA** Altair é um mestre das piruetas

Dos mesmos criadores de *Prince of Persia* e *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* promete trazer uma experiência única ao jogador combinando novos estilos de jogo com uma história sofisticada.

O game será ambientado em 1191, na época da Terceira Cruzada, quando conflitos tomam conta da Terra Santa. O jogador assume o papel de Altair, membro de um clã de assassinos contratados para matar grandes personalidades nos dois lados da guerra, na tentativa de colocar um fim ao

conflito sangrento.

Ao contrário do que geralmente acontece em jogos do gênero, o assassino não precisa se esconder nas sombras para



■ **HASSASSINS** É o grupo muçulmano que deu origem a palavra "assassinos"



■ **SANGUE FRIO** É preciso manter a calma

não ser notado. Ele se mistura com a multidão, que reage às suas ações..

O assassino apresenta muitas habilidades vistas em *Prince of Persia*, além de outras próprias, como por exemplo a capacidade de saltar do lombo de um cavalo para alcançar lugares mais altos. No que se refere às técnicas de combate, muitas das habilidades estão relacionadas à defesa e contra-ataque, o que faz com que ele se saia bem em lutas, mesmo estando desarmado.

## Formula One 06

Produtora: Sony Distribuidora: Sony Tipo: corrida Previsão: novembro de 2006 (Europa)



■ **POLE POSITION** F1 06 vai acelerar seu PS2



■ **LARGADA** O jogo sai ainda este ano

A Fórmula 1, principal categoria do automobilismo mundial, anda mais disputada do que nunca. Para ficar à altura de toda a emoção que pilotos como Michael Schumacher e Fernando Alonso nos proporcionam, a Sony quer lançar para o PS3 a corrida de videogame mais realista já vista até hoje. Imagens em alta definição, sistema de som full surround, carros que ficam cada vez mais sujos e que quebram no decorrer da corrida são alguns dos ingredientes nos quais a produtora está investindo para garantir esta sensação. Além disso, os carros que participam da corrida deverão contar com uma Inteligência Artificial que dará um trabalho danado àqueles que querem ser o Rubinho Barrichello no mundo virtual. O quê? Ninguém quer ser o Rubinho? Tá certo, então:

àqueles que querem ser o Felipe Massa no mundo virtual.

Licenciado pela FIA (Federação Internacional de Automobilismo), o game traz todas as equipes, pilotos e circuitos oficiais da temporada 2006 e

é o primeiro jogo do gênero a apresentar o Safety Car, aquele carro que participa da volta de aquecimento.

■ **INOVAÇÃO** – F1 06 poderá ser usado em conjunto com o PSP, que funcionará como espelho retrovisor



# Warhawk

Produtora: Sony Distribuidora: Incog Inc. Montreal Tipo: ação Previsão: novembro de 2006



■ **É SÓ INCLINAR** – A aeronave de Warhawk poderá ser pilotada apenas com os movimentos do controle

O jogador tem a missão de proteger sua terra natal da invasão da armada de Chernovan e, para isso, conta com o avião de guerra mais moderno do mundo: o Warhawk. A aeronave é capaz de fazer manobras acrobáticas durante os combates e de voar rente ao chão, oferecendo suporte às tropas terrestres. Para isto, ela conta com uma metralhadora de tiros infinitos na parte frontal e uma série de outras armas, entre as quais mísseis e uma espécie de raio elétrico. Mas o combate não se limita ao ar: em terra, o jogador continua a batalha usando armas como pistolas, rifles e granadas e ainda pode dirigir jipes, tanques e outros veículos.

O grande atrativo do game é, sem

dúvida, o novo sistema de controle. Inclinando o joystick para frente, por exemplo, a nave mergulha em direção ao solo. Já se o jogador o inclinar para trás, ela ganha altitude. Há ainda a possibilidade de inclinar o joystick para os lados e executar manobras. Só não vale cair da cadeira nessa movimentação.



■ **RETORNO** Warhawk volta depois de anos

Depois de fazer sucesso no PlayStation, *Warhawk* vai invadir o PS3 em um remake do jogo original. O game deverá ser lançado simultaneamente ao novo console e será um dos primeiros a tirar proveito do novo joystick do PlayStation 3.

# Motorstorm

Produtora: Sony Distribuidora: Evolution Tipo: corrida Previsão: novembro de 2006

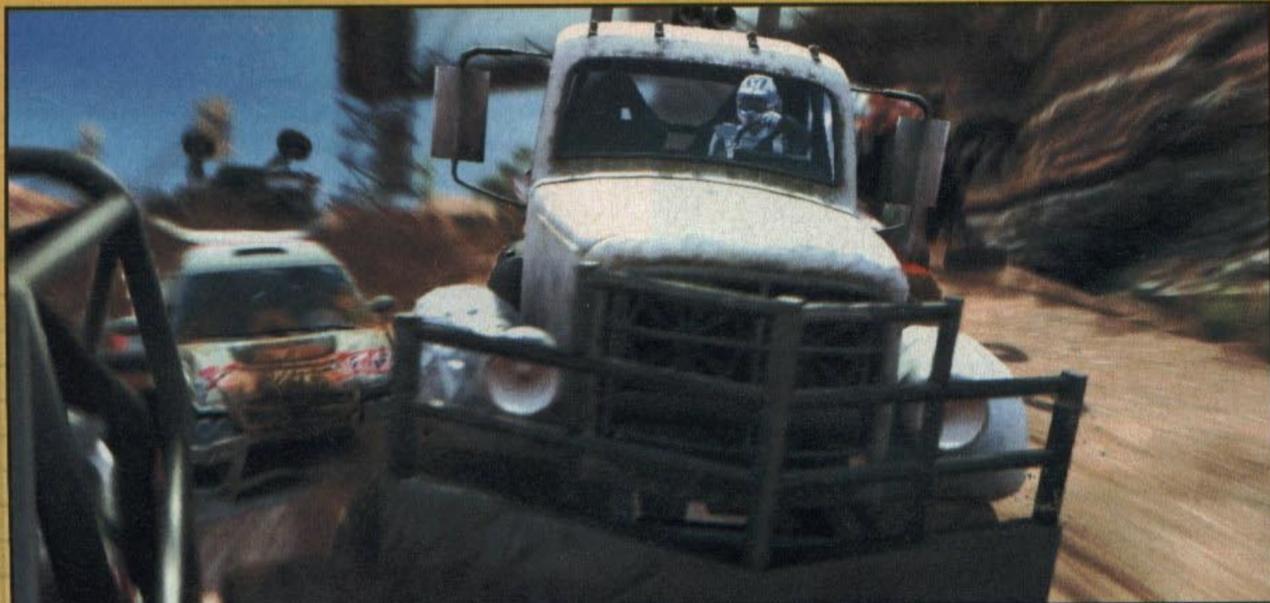
Em *Motorstorm*, você escolhe qualquer veículo disponível (ao todo são 35, entre buggies, carros de rally, motos e até monster trucks) e encara disputas off-road alucinantes.

São doze circuitos com mais de um traçado cada e, como as regras foram deixadas de lado, vale tudo para chegar na

frente, inclusive colocar o adversário para fora da pista ou cortar caminho. Se você optar por correr com uma moto, por exemplo, ficará vulnerável ao ataque de veículos maiores, mas poderá encarar subidas mais fortes, que não podem ser superadas pelos adversários, e assim ganhar terreno.

O game é ambientado em Monument Valley, mais precisamente no MotorStorm Festival, um evento que, além das corridas, apresenta shows de bandas e outras atrações. Por isto, a produtora está negociando com várias bandas de rock e DJs para montar a trilha sonora que será executada como música de fundo durante todo o game.

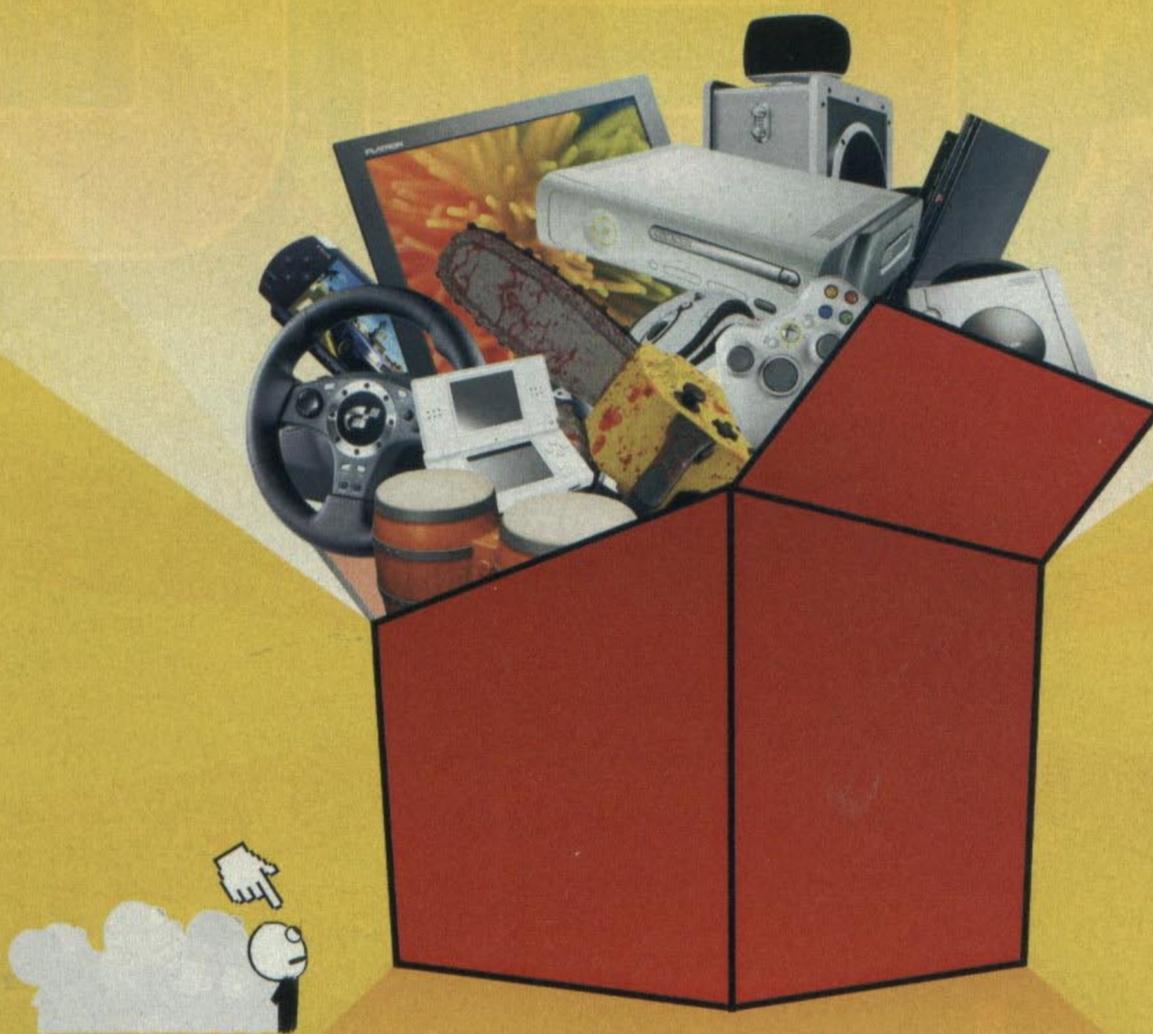
Quem preferir, poderá ainda colocar qualquer CD de áudio no PS3 para jogar ouvindo suas próprias músicas, como se elas estivessem sendo executadas ao vivo nas arenas de disputa. Imagine uma corrida animal com sua banda favorita!



■ **VALE TUDO** – Não há restrições: qualquer veículo pode correr contra outro em Motorstorm



# NOSSA LINHA DE PRODUTOS CRESCERU TANTO QUE NÃO COUBE NESTE ANÚNCIO!



São mais de **500 jogos originais** de Playstation 2, PSP, Nintendo DS, GameCube, GameBoy Advance, Xbox 360 e PC! Além de toda a linha de acessórios para todas as plataformas, monitores LCD, Home Theaters e periféricos para informática.

[www.GameOne.com.br](http://www.GameOne.com.br) 



**(19) 2122-5252**

Entregamos para todo o Brasil!

Av. Barão de Itapura, 1647 - Campinas/SP

SONY Microsoft

SAMSUNG

Nintendo

LG

date!

Logitech

Genius

CLONE

THRUSTMASTER

# BULLY

por Eduardo Trivella  
e Cristiane Fenyö

## Férias pra quê? Em Bully, jogo polêmico da Rockstar, o divertido é ir para a escola

Imagine a cena: você acorda cedinho, toma o café da manhã, beija sua mãe e vai para a escola. Depois de algumas aulas bem chatas, chega a tão aguardada hora do recreio. Você sai com seus coleguinhos para o pátio, escolhe um local sossegado, abre a lancheira e começa a desembulhar o sanduiche de mortadela que sua mãe fez com todo o carinho. De repente, uma mão passa zunindo próximo à sua orelha e você toma um tapa bem ali naquela área do "pedala, Robinho!". Antes que você perceba o que aconteceu, o sanduba some das suas mãos e o valentão do colégio está de pé a seu lado, sorrindo com a boca cheia de mortadela. Você foi vítima de um bully, aquele figura que aparenta ter um único propósito na vida: atazanar os outros.

Esse tipo de cidadão existe há muito tempo - quem é que nunca viveu uma situação parecida com essa que foi descrita ainda há pouco? Aliás,

you mesmo pode ter sido um bully e talvez nem tenha percebido. Como o fenômeno do "bullying" tem crescido mundialmente, a ponto de virar tema de simpósios e debates, a Rockstar, empresa especializada em jogos controversos, não dormiu no ponto e aprontou uma boa para cima da liga da moral e dos bons costumes: *Bully*, o novo jogo da produtora de *Grand Theft Auto*, chega em outubro para PlayStation 2 e promete virar a escola de pernas para o ar.

Para quem é fã da Rockstar, *Bully* já está na lista de pedidos ao Papai Noel faz tempo. O game foi anunciado um pouco antes da E3 do ano passado e depois sumiu, deixando com água na boca aqueles que anteviam mais um sucesso da produtora.

Muitos pensaram que o jogo havia sido cancelado (a versão de Xbox foi mesmo, o que faz de *Bully* um título exclusivo para PS2), ainda mais depois de todos os protestos de entidades que visavam impedir que o jogo fosse lançado. Mas todo mundo sabe que a Rockstar gosta de uma boa briga e não abandona o ringue assim tão fácil. O gigante estava apenas adormecido e agora resolveu acordar.



■ ENXAQUECA Crabblesnitch é o diretor



## Aluno exemplar

Bully se passa em um dos locais mais perigosos aos olhos de um adolescente: o pátio do colégio, cenário de brincadeiras, brigas e, por que não, romances. A história segue as aventuras de Jimmy Hopkins, um garoto de quinze anos levado e malcriado que foi expulso, por motivos variados, de todas as escolas por onde passou. Quem já passou ou viu isso acontecer, sabe o martírio que é: muitas escolas não aceitam o bagunceiro e ele acaba relegado àquelas instituições de ensino despreparadas e que estão mais preocupadas em ganhar dinheiro do que formar cidadãos.

É exatamente o que acontece com Jimmy. Sua mãe, já de saco bem cheio por ver o filho aprontar tanto, resolve colocá-lo na Bullworth Academy, o colégio interno de pior reputação da Nova Inglaterra, região que engloba vários estados norte-americanos. Abandonado pela mãe que parte em sua quinta lua-de-mel (caramba!), Jimmy terá que se virar sozinho e encarar um ano inteiro de suposto aprendizado em um lugar que mais parece um hospício. Mas pensando bem... qual escola não é assim?

Falta pouco tempo para o lançamento do game e a Rockstar continua fazendo segredo ele. Pelas informações divulgadas até agora, e pelo vídeo que rola na internet, pode ser que Bully não seja um jogo tão "do mal" assim. Afinal, Jimmy pode ser um apenas menino mau ou um bom menino mau. Confuso? Então vejamos:

O objetivo do jogo é aprender a superar obstáculos na Bullworth e impor sua vontade

aos outros. Mas há uma certa dubiedade aí: Jimmy pode muito bem ser um simples arruaceiro e arrumar encrenca com todos ou usar a experiência adquirida em outros colégios para enfrentar os valentões ou quem quer que seja que cause problemas a ele ou a seus colegas. No fundo, o que ele deve fazer é subir na escada social da instituição, defendendo seus direitos contra os mentirosos, pilantras e todo tipo de gente esnobe que frequenta o internato. Os métodos empregados para se atingir esse objetivo são de total escolha por parte do jogador. Se conseguir sobreviver ao ano letivo, Jimmy se torna o "dono do colégio", por assim dizer.

É natural que, ao ver o título do jogo, a pessoa automaticamente assumira que o bully da história é o próprio Jimmy. Mas não é bem assim. Existem outros "bullies" na parada que se destacam dos demais personagens usando camisas brancas. E são eles contra todo o resto da escola: diretores, professores, serventes, alunos e nerds em geral. Durante o jogo, Jimmy é encorajado a lutar por seus ideais, e embora os jogadores possam executar ações de caráter duvidoso, a sociedade do jogo não tolera mau comportamento.

No começo do vídeo que está disponível na internet, Jimmy recebe as boas-vindas da Bullworth e é encorajado a "se divertir". E como é possível se divertir em uma escola? Entre outras coisas, pregando peças nos colegas, participando de aulas de boxe na academia, disfarçando-se de mascote para entrar no meio das

## AVISO IMPORTANTE

A função da D&T para PlayStation não é chocar ninguém ou causar polêmica, estamos aqui simplesmente para informar o leitor dos lançamentos para seu videogame e oferecer diversão em forma de jornalismo de games. Nossos votos são de que ninguém confunda as coisas e ache que estamos incentivando atitudes como essas que rolam em *Bully*. Diversão e consciência devem andar sempre de mãos dadas.

animadoras de torcida e xavecando todas as meninas. Lógico que cada uma dessas atividades poderá ser levada a cabo de maneiras diferentes, assim como os meios de transporte e combate do personagem também serão variados. Jimmy terá à sua disposição uma bicicleta e um skate (outros ainda podem ser revelados) para passear pelos domínios do colégio, e um estilingue e um taco de beisebol para quebrar vidraças e causar alguns hematomas nos inimigos. Outro método de "combate", que, aliás, é de uso muito comum em colégios de verdade, é o famoso cuecão, aquela brincadeira de puxar a cueca de alguém até a nuca que todo mundo odiava quando criança.

Já deu para perceber que o novo game da Rockstar será polêmico como quase todos os outros do catálogo da empresa. E em muito pouco tempo saberemos se é tão divertido quanto eles também.



# Mas o que é esse tal de bullying?

O termo "bullying" vem de "bully", que em português significa algo como valentão, encrenqueiro, arruaceiro, e compreende todo o tipo de atitude agressiva, intencional e freqüente que ocorre sem motivação específica, praticada por um ou mais estudantes contra outros e executada dentro de uma relação desigual de poder que visa intimidar a vítima. Isso pode envolver desde um simples ato como colocar apelidos em alguém ou tomar pertences à força, até coisas mais sérias como humilhação pública ou discriminação de qualquer espécie.

O bullying é um problema que pode ser detectado em qualquer escola do mundo inteiro, não estando restrito a nenhum tipo específico de instituição primária ou secundária, pública ou privada.

Fonte: ABRAPIA (Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e à Adolescência)

rural ou urbana. Existem diferentes níveis de envolvimento com o fenômeno. Há os alvos (apenas sofrem na pele os efeitos do bullying), os alvos/autores (ora sofrem, ora praticam), os autores (apenas praticam) e as testemunhas de bullying (não sofrem nem praticam, mas convivem em um ambiente onde ele ocorre).

A maior pesquisa feita até hoje sobre o assunto foi realizada na Grã-Bretanha e indica que 37% dos alunos do primeiro grau e 10% do segundo grau admitem ter sofrido bullying pelo menos uma vez por semana. Um levantamento realizado no Brasil em 2002 envolveu perto de 6.000 estudantes da 5ª à 8ª séries e revelou que 40,5% desses alunos admitiram ter estado diretamente envolvidos em atos de bullying naquele



■ COVARDIA Eis o porquê de tanta revolta

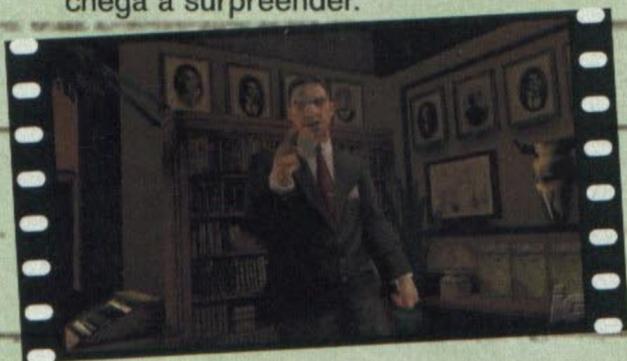
ano, sendo 16,9% alvos, 10,9% alvos/autores e 12,7% autores de bullying.

Os meninos têm uma incidência muito maior e estão mais envolvidos com o bullying, tanto como autores quanto como alvos. Entre as meninas, embora com menor freqüência, o comportamento também ocorre e se caracteriza, principalmente, como prática de exclusão ou difamação.

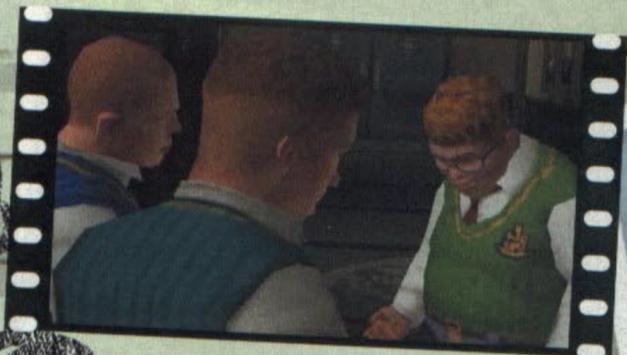
## Trailer de Bully

O trailer de *Bully* dá uma boa idéia das confusões que você vai encontrar no jogo. Rola encrenca pra todo lado e é preciso muita personalidade para escapar de confusões ou agressões por parte dos valentões. Confira a seguir algumas cenas do trailer e veja o que é possível descobrir a partir delas:

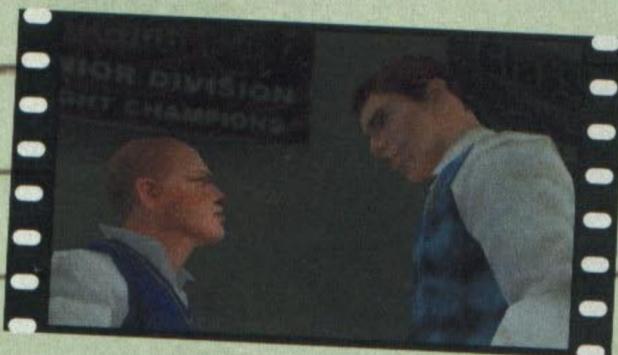
**1-** "Hopkins, você é um dos piores garotos que eu conheci". Vindo do diretor de uma escola onde encrenqueiros estão por todos os lados, a frase chega a surpreender.



**2-** Jimmy, acompanhado de um outro valentão, ameaça um garoto. O menino treme de medo, e, obviamente, aceita as imposições feitas pelos bullies.



**3-** Cara feia é sinal de fome, não garantia de escapar dos brigões. Aqui, o feitiço vira contra o feitiçeiro e Jimmy é ameaçado por um outro valentão.



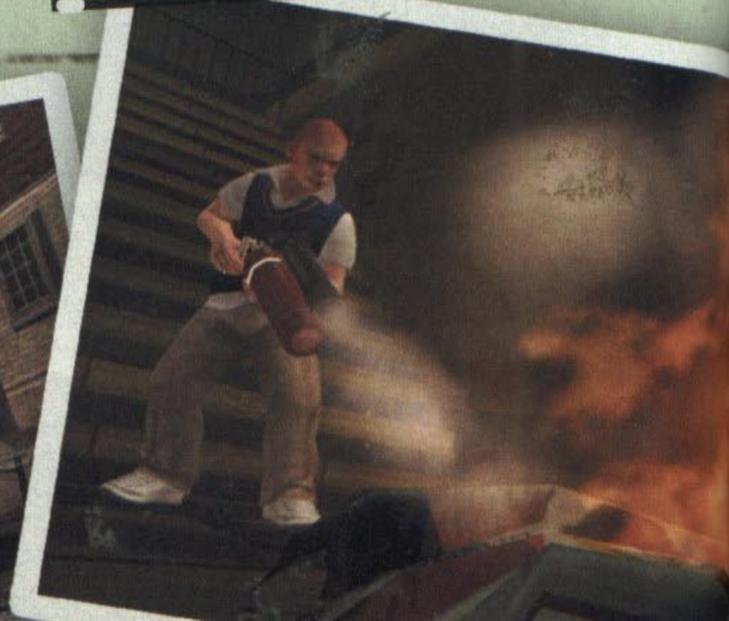
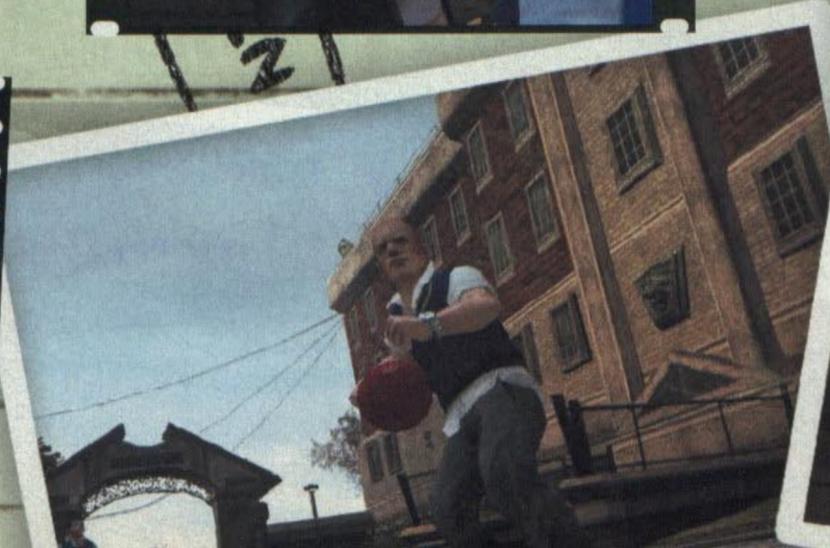
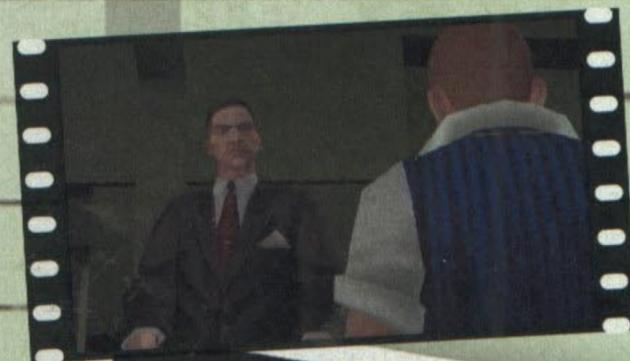
**4-** A sedução é uma grande arma e as garotas sabem bem como usá-la. Esta joga todo seu charme para pedir a Jimmy que recupere seus pertences "roubados" por algum pilantra.



**5-** Ter um comportamento "bully" não é coisa exclusiva de menino. Esta garota acha que pode fazer o que quiser.



**6-** Jimmy apresenta a Crabblesnitch, o diretor da Bullworth, sua opinião sobre a escola: "Este lugar está cheio de maniacos". O diretor discorda. E você?



# Os bullies e o cinema

Muito antes de chegar aos videogames, o fenômeno do bullying invadiu o cinema. Nos anos 1980, os valentões eram quase que uma regra nos filmes adolescentes e geralmente protagonizavam cenas engraçadas. No final dos anos 1990 e nos anos 2000, assim como na vida real, eles ficaram mais agressivos, um reflexo da sociedade atual. Confira a seguir alguns filmes e valentões que marcaram época no cinema e são referências sobre o tema.

## • O Garoto do Futuro (1983)

Neste filme, que traz Michael J. Fox na pele de um lobisomem que jogava basquete, um valentão chamado Mick McAllister azucrinar a vida do protagonista. Típico bully, ele intimida a todos, inclusive ao juiz dos jogos de basquete.

## • Karate Kid (1984)

Johnny Lawrence, o valentão que vivia batendo em Daniel LaRusso é talvez o maior ícone dos bullies. Ele era um dos melhores alunos da escola de caratê Cobra Kai e temido por todos no colégio.

## • Revenge of the Nerds (1984)

O filme apresenta não apenas um, mas dois valentões típicos. O primeiro é Stan Gable, um clássico bully. Ele é

machista, namora a líder de torcida da escola e é o capitão do time de futebol americano. O outro bully é Ogre, o braço direito de Gable. Ogre tem um longo histórico de ataques a nerds e adora espirrar cerveja na cara de inocentes.

## • De volta para o futuro (1985)

O valentão Biff Tanner fez tanto sucesso quanto George McFly, sua principal vítima. Presente nos três filmes da série, ele apronta tudo que tem direito, seja na pele de um adolescente ou na de um senhor de certa idade.

## • Te pego lá fora (1987)

Buddy Revelle é um bully que foge do estereótipo. Não pratica esportes, não namora líderes de torcida, mas adora uma confusão. Tanto que no primeiro dia de aula, além de marcar uma briga (que acaba perdendo) se envolve em várias encrencas, todas provocadas por ele próprio.

## • Big Bully - Inimigos para Sempre (1996)

Vinte e cinco anos após haver se mudado, David, que quando criança sofria na mão de um valentão chamado Roscoe, retorna à sua cidade natal. Os problemas entre valentões e

suas vítimas continuam existindo, só que agora é o filho de David quem atormenta o filho de Roscoe. Não demora muito para os antigos inimigos de infância se encontrarem e, como se ainda fossem crianças, começarem a pregar peças um no outro.

## • Bully (2001)

Com um nome desses, não há nem dúvidas sobre o assunto principal do filme. *Bully* conta a história real de Bobby Kent, um garoto que vivia em Hollywood, nos Estados Unidos. Ele era o valentão de sua turma, mas acabou morto por seus colegas, que estavam cansados de suas brincadeiras.

## • Lucas, um intruso no formigueiro (2006)

O fenômeno do bullying é tão marcante que invadiu até mesmo as animações infantis. Neste filme, o protagonista é Lucas Nickle, um garoto de 10 anos que acabou de chegar à cidade e é atormentado pelos valentões locais. Mostrando que também tem um lado bully, Lucas desconta toda sua frustração nas formigas, até o dia em que elas decidem se vingar e o obrigam a viver como se fosse uma delas, cuidando de tarefas no formigueiro.

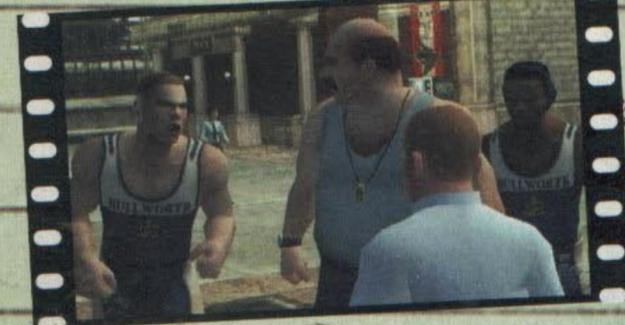
7- Como em qualquer escola, na Bullworth Academy, o famigerado cuecão é uma das brincadeiras mais humilhantes e temidas.



8 Às vezes, até quem é valentão precisa fugir. Que o diga nosso amigo Jimmy nesta perseguição!



9- Nem mesmo a presença de professores intimida os arruaceiros. Este marombado à esquerda da imagem está doido pra acertar as contas com Jimmy.



10- "Jimmy, eu gosto de você, mas preciso que você me faça um favor". Muda a garota, mas não a tática.





Souza  
Jogador do  
São Paulo F.C.

**MAG GAMES**  
**AQUI O CAMPEÃO**  
**DO MUNDO**  
**É VOCÊ !!!**

**3361-8844**  
**3361-4957**  
**3338-1801**

**TELEVENDAS: 3331-7286**  
**ENTREGAMOS GRATUITAMENTE**  
**EM TODA A GRANDE**  
**SÃO PAULO**  
**FALE COM NOSSOS ATENDENTES**

**PREÇOS**  
**ESPECIAIS**  
**PARA LOGISTA**  
**CONFIRA**



# AMES



(SUPER LANÇAMENTO)



X-BOX 360 C/ 3 JOGOS  
R\$ 1.899,00

**CONFIRA AGORA**  
**10** MOTIVOS PARA VOCÊ  
COMPRAR SEU PS2!!!

- 1º APARELHO NOVO
- 2º RODA TUDO DIRETO!!!
- 3º GARANTIA DE 1 ANO  
TOTAL DO APARELHO
- 4º CONTROLE ORIGINAL
- 5º + 1 CONTROLE ORIGINAL
- 6º MEMORY CARD ORIGINAL
- 7º BASE VERTICAL
- 8º MOCHILA
- 9º CONTROLE DVD ORIGINAL
- 10º OS 10 MELHORES JOGOS  
PARA O SEU PS2



PROMOÇÃO  
ESPECIAL

Memory card  
R\$ 39,90  
CONFIRA!!!



X-BOX C/ 3 JOGOS  
R\$ 879,00

SEU PLAY SLIM  
A PARTIR DE  
R\$ 520,00  
CONFIRA!!!



PSP + DOWNGRADE  
R\$ 849,00



SEU PS2 COM HD  
R\$ 339,00

HD DE 40 GB  
R\$ 179,00



HD DE 80 GB  
R\$ 209,00



(INSTALAÇÃO GRATIS)



MEMORY STICK  
PSP 1 GB  
R\$ 199,00

# ULTIMATE

## GHOSTS 'N GOBLINS

NOTA

9,0

PSP

Velhas amigas são para sempre



Produtora: Capcom Distribuidora: Capcom Tipo: ação Jogadores: 1 Ponto forte: tão bom quanto os jogos antigos

Ponto fraco: os menos determinados podem desistir Gráficos: 9,0 Som: 9,0 Controle: 8,5 Diversão: 9,5 Desafio: 10,0

por Eduardo Trivella

**N**a vida, conhecemos muitas pessoas e nem todas nos acompanham no dia-a-dia. Algumas somem durante um tempo e, quando reaparecem, é aquela festa. Com os games, acontece mais ou menos a mesma coisa.

A série *Ghosts 'N Goblins*, pelo menos para mim, traz memórias ternas de épocas que já não voltam mais. Mas que podem muito bem ser revividas a qualquer momento com o jogo certo para PSP.

*Ultimate* é um novo game digno de carregar o bom nome da série. A principal característica continua intacta: o grau de dificuldade está entre os mais altos de que se tem notícia. Mas ao contrário do que se possa pensar, o jogo não é frustrante a ponto de fazer o jogador colocar o portátil de lado depois da décima morte. E o que

contribui para isso, em parte, é o fato de recomeçar sempre do mesmo local quando se perde uma vida. A não ser, é claro, na hora do Continue.

E para melhorar, o jogo é bonito como poucos. Supera até a beleza tridimensional dos jogos *Maximo* que saíram para PS2 e que têm um certo parentesco com *GNG*. E a tradicional queda de frames que sempre amaldiçoou os jogos da série, aqui não tem vez.

A história, como sempre, gira em torno do resgate da princesinha que foi abduzida pelas forças do mal. O jogador avança por lindas telas 2D - que em certos momentos apresentam elementos 3D - e enfrenta monstros e fantasmas saídos das mais diversas mitologias.

A quantidade de itens extras parece ser maior do que aquilo que se viu em todos os jogos da série juntos e sempre dá para descobrir algo novo a cada jogada. *Ghosts N' Goblins*, seja bem vindo de volta à minha vida!



■ Esse duende aparece em vários lugares, sempre com algum item bacana no saco. Seja rápido e afane os pertences do baixinho



■ CUEÇÃO Perca a armadura e fique quase nu

# APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA  
VENDA  
TROCA  
FINANCIA

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

SEDEX PARA  
TODO BRASIL

• ATACADO E VAREJO

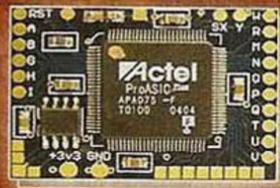
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle



• R\$ 99,00

Matrix - Destravamento



• R\$ 199,00

Controle PS2 Original



• R\$ 65,00

GameCube Prata



• R\$ 499,00

PlayStation Slim



• R\$ 599,00



• Consulte

Memory Card Original



• R\$ 65,00



• Consulte

ROCKERS GAMES



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

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

# RUFF TRIGGER: VANO CORE CONSPIRACY

Apenas outro jogo de plataforma 3D

NOTA  
**6,0**

**Produtora:** Playstos Entertainment **Distribuidora:** Natsume **Tipo:** ação / aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** vinte mapas enormes e milhares de itens para coletar **Ponto Fraco:** falta de originalidade em todos os aspectos **Gráficos:** 6,0 **Som:** 6,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,5 **Desafio:** 6,0



por Leandro Rodrigues

**E**xistem alguns jogos que chegam para revolucionar a indústria de games. Em contrapartida, outros surgem simplesmente para copiar uma fórmula de sucesso e tentar conquistar a mesma popularidade. Infelizmente *Ruff Trigger* se enquadra neste segundo grupo.

Uma corporação chamada Vanocore criou o que acredita ser o mais perfeito animal de estimação, o Piglot. Carregamentos lotados destes bichinhos foram roubados, sabotados e espalhados

pelo planeta Endust. Você é Ruff Trigger, um mercenário, contratado para recuperar todos os Piglots.

Genários enormes, milhares de itens para coletar e muitas armas para comprar: tudo isso seria suficiente para agradar aos fãs do gênero. Isso se não fosse a enorme, para não dizer total, semelhança com *Ratchet and Clank* (série famosa no gênero). O visual, as armas, os checkpoints, as lojas... tudo lembra, e muito, os dois mascotes da Sony, mas sem o mesmo carisma e qualidade.

Se você gosta muito de jogos deste estilo e não se importa de jogar uma

versão genérica de um grande sucesso, *Ruff Trigger* é uma alternativa. Caso contrário, continue aguardando os próximos bons lançamentos que ainda vão rolar este ano.



■ GENÉRICO Onde você já viu isso antes?

# PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

Falta de cuidado estraga uma boa idéia

NOTA  
**2,0**

**Produtora:** Zoofly **Distribuidora:** Jo Wood Productions **Tipo:** ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** a idéia do jogo **Ponto fraco:** idéia mal executada **Gráficos:** 2,0 **Som:** 2,5 **Controle:** 2,0 **Diversão:** 1,0 **Desafio:** 3,0



por Nelson Alves Jr.

**C**ontrolar tanques em combates reais, como o Dia D no desembarque da Normandia, era uma idéia que fazia a minha cabeça muito antes *Fields of Glory* ser lançado. O chato é que, depois que o jogo saiu, eu não fiquei satisfeito.

O visual é grotesco. E não adianta tentar ignorar esse fator pois há poucos motivos (ou quase nenhum) para jogar este game até o final. A meu ver, o que pega aqui é o sistema de gravação automática, que de tão automática incomoda demais o jogador. Não é algo que rola natural e sem atrapalhar o

andamento do jogo. A qualquer momento, inclusive no meio das batalhas, há interrupções sem nenhum aviso prévio. Tipo, justamente quando você explode



■ CHATO De elite, Panzer Action não tem nada

meio mundo, o jogo é pausado e uma tela de gravação aparece. Tudo bem que você pode desligar a opção de autosave, mas isso não resolve a questão da diversão.

A parte gráfica, como mencionado anteriormente, é tão fraca que não dá pra pensar em outra coisa senão incompetência para justificar tamanha ruindade. Será que os produtores não poderiam ter se espelhado um pouco mais nos inúmeros bons títulos para o PS2?

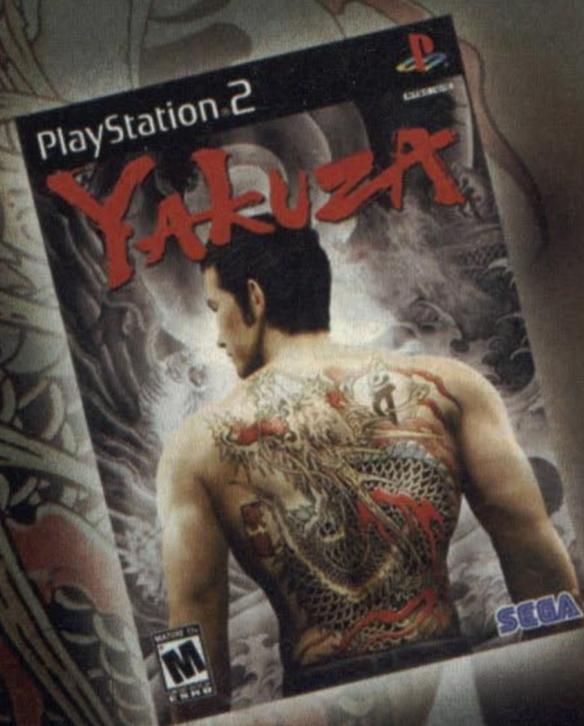
Mas se você acha que isso é pouco, ainda há a total falta de criatividade e emoção. Não tenho nada contra cumprir missões lineares, mas se não há empolgação nelas, isso passa a ser um problema.

# YAKUZA

**Você tem uma  
nova missão...**

**PROMOÇÃO DE LANÇAMENTO\***

**Na compra do jogo YAKUZA  
você ganha um super  
boné exclusivo.**



**Acompanha manual  
em português**



  
**JP Tech**  
DISTRIBUIDOR OFICIAL  
NO BRASIL.

**SEGA**®

\*Enquanto durar o nosso estoque. Verifique no site: [www.jpotech.com.br/yakuza](http://www.jpotech.com.br/yakuza) as lojas participantes desta promoção.

SEGA está registrado no escritório de marcas e patentes dos EUA. SEGA e o logo SEGA são marcas registradas de Sega Corporation. "PlayStation" e os logos da família "PS" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



# VALKRIE PROFILE: LENNETH

NOTA  
**9,0**

Clássico renasce com novidades para o portátil PSP

Produtora: Tri-ace Distribuidora: Square Enix Tipo: RPG Jogadores: 1 Ponto forte: trama inspirada na mitologia nórdica e estrutura complexa de evolução Ponto fraco: ausência de lojas de armas e equipamentos. Gráficos: 9,0 Som: 9,0 Controle: 9,5 Diversão: 9,5 Desafio: 9,5

por Humberto Martinez

**A** pesar do novo subtítulo, *Lenneth*, a versão de *Valkyrie Profile* lançada para PSP é o mesmo game lançado em 1999 para PSOne. Além da adaptação para o formato widescreen, as únicas novidades são animações extras. Mas sete anos não tornaram o game ultrapassado e sua combinação de RPG clássico com ação é imbatível: as batalhas são organizadas por turnos e é possível atacar com até quatro personagens ao mesmo

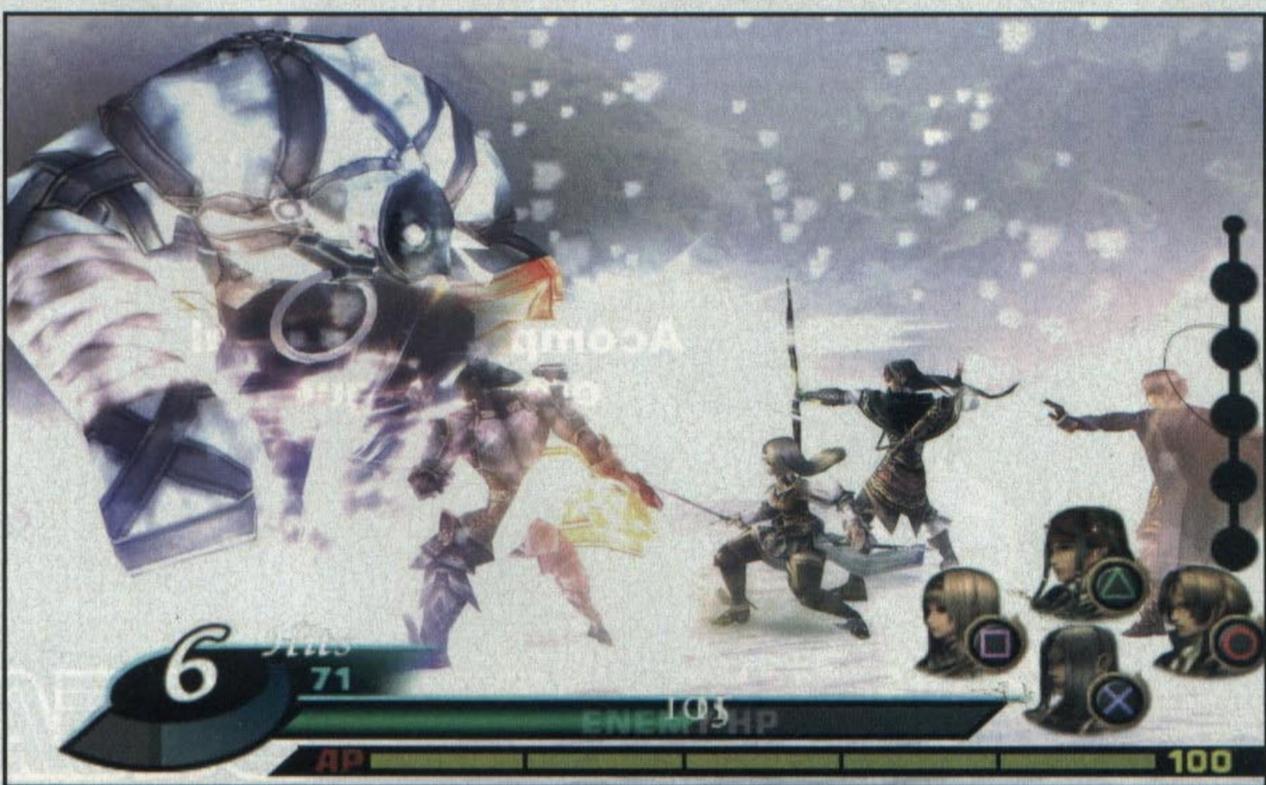
tempo; a movimentação nos cenários é apenas lateral, porém há liberdade para pular, escorregar, arrastar objetos e até disparar cristais para criar degraus nas paredes e escalar locais altos.

A trama se baseia na mitologia nórdica, porém sem seguir fielmente os rumos dos contos míticos. A protagonista é a valquíria Lenneth, uma das três deusas da guerra de Asgard, o mundo dos deuses. Odin, o maior dos deuses, deu à Lenneth a missão de descer ao mundo mortal, conhecido como Midgard, e recrutar as almas de valorosos guerreiros no momento de suas mortes.



Conhecidos como einherjar, estes bravos fortalecerão o exército dos aesires, raça divina comandada por Odin, na batalha contra os vanires, tropas de monstros e gigantes que agem sob a liderança de Loki.

Conforme recruta os einherjar, você deve liderá-los em jornadas perigosas e assim fortalecê-los em características exigidas pelos regentes divinos. Há como desenvolver senso de liderança, capacidades estratégicas, especialidade em confronto contra monstros e diversos outros aspectos com os pontos de experiência ganhos. Também é importante equipá-los com as melhores armas, acessórios e descobrir livros que lhes permitam usar magias. É uma missão difícil e contra o tempo, que não é tão longo quanto parece. O mais difícil é abrir mão de um einherjar que você eleva aos limites do poder e enviá-lo para Asgard, para então recomeçar a "turbinar" outros. Todo esse contexto e cobrança dão um clima épico ao game, culminando no Ragnarök, palavra de origem nórdica que significa "batalha final dos deuses", ou seja, o fim do mundo.



■ RAGNARÖK A batalha final entre bem e mal que rola no jogo tem o nome de um famoso MMORPG

# SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade

**Nota Fiscal**

Procedência

Oficina Própria

**11 ANOS**  
no mercado

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

**1 ANO**  
nossa Garantia

A maior do Brasil

## PS2 SLIM

APENAS  
**6 x R\$ 147,50**  
(SOMENTE NO VISA)  
ou **R\$ 750,00**  
(PARA PAGAMENTO  
À VISTA)

APENAS  
**6 x R\$ 133,50**  
(SOMENTE NO VISA)  
ou **R\$ 680,00**  
(PARA PAGAMENTOS  
À VISTA)

### Promoção 1

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

### Promoção 2

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

SUA COMPRA EM TODO...  
...BRASIL!



CONTROLE ORIGINAL  
+  
MEMORY CARD 8MB



APENAS  
**R\$ 110,00**  
À VISTA

MODELO 75001

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões. Para conhecer essas e outras promoções acesse [www.fratelllogames.com.br](http://www.fratelllogames.com.br)

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

# Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295

2º andar loja 215/216 -

Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092

Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - 2º andar loja 208 -

Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques. As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



# MTX: MOTOTRAX

Excelente conversão do jogo de PS2

NOTA

8,0

**Produtora:** Left Field Productions **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto Forte:** o melhor motocross para o portátil **Ponto Fraco:** poderia, ao menos, ter algum conteúdo exclusivo **Gráficos:** 7,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,5



por Felipe Azevedo

**S**e em 2003 você ainda não havia conseguido juntar a grana suficiente para comprar um PlayStation 2, com certeza perdeu um dos melhores anos em termos de lançamentos de jogos para o console. Além dos principais destaques - *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *GTA: San Andreas* - inúmeros outros títulos bacanas foram lançados naquele ano, e *MTX: Mototrax* foi um deles. Na tentativa de fugir do esquema típico usado nas demais séries de motocross existentes até então, a produtora Left Field resolveu criar algo nos moldes da série *Tony Hawk's*. Ou seja, além das tradicionais corridas em pistas de terra e das competições de manobras, o jogo contava

com vários cenários diferentes, todos com um número razoável de objetivos variados para serem cumpridos no momento em que o jogador bem entendesse.

Apesar de ter gostado muito do game, não pude jogá-lo tanto quanto gostaria, já que ele travou logo na uma semana depois do lançamento. Agora, no entanto, posso finalmente matar minha vontade de jogar com esta conversão para o PSP, que funciona de maneira idêntica à versão original, tanto em relação ao visual quanto ao sistema de controle.

Para quem jogou o game original até a exaustão (o que nem de longe é o meu caso), no entanto, esta versão portátil de *MTX* não acrescenta nada de novo à experiência de jogo. Não há sequer um único personagem inédito que possa ser

habilitado para justificar o fato de terminá-lo novamente. É tudo igual ao que se viu antes. De qualquer forma, o game é a melhor pedida para aqueles que são fãs de esportes radicais e curtem o estilo de jogo da série *Tony Hawk's*.



**LIVRE PARA VOAR** Não há limite de insanidade para as manobras do motocross

## EVERY EXTEND EXTRA

Simples e com ritmo

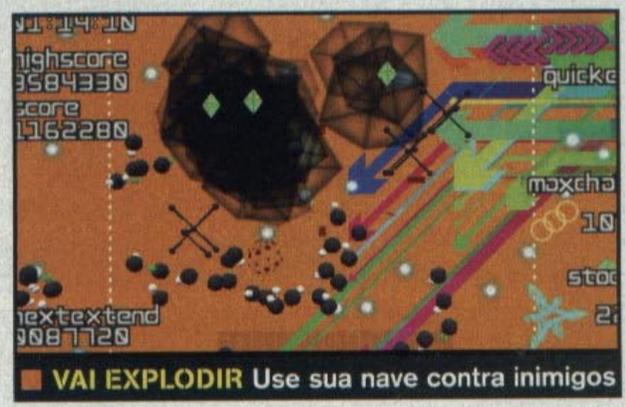
**Produtora:** Q Entertainment **Distribuidora:** Buena Vista Games / Bandai **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** clima alucinante e totalmente viciante **Ponto Fraco:** desafio pode espantar os jogadores casuais **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,5

NOTA

# 8,0

por Leandro Rodrigues

**Q**uebra-cabeças e portáteis formam uma dupla imbatível. *Every Extend Extra* é mais uma aposta da empresa Q Entertainment neste tipo de jogo. Ao olhar o jogo pela primeira vez, tudo parece tão simples que fica difícil não compará-lo ao clássico *Asteroids* do Atari. Só que ao invés de atingir os asteróides, você deve destruir dezenas de esquadrões inimigos.



**VAI EXPLODIR** Use sua nave contra inimigos

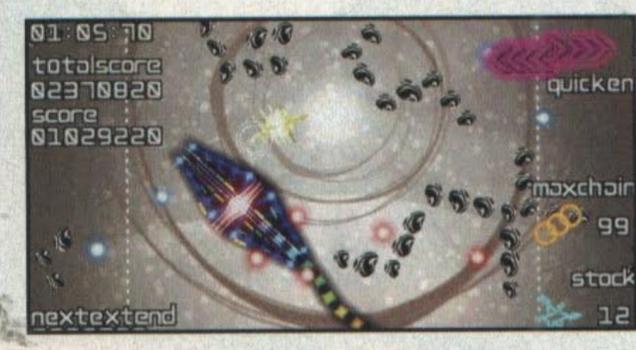
E a maneira de acabar com esses inimigos é bem inusitada: você deve explodir a sua própria nave e envolver o maior número possível de oponentes nesse ato. Com isso, eles também se despedaçam e formam uma cadeia de explosões. Quanto maior o número de naves envolvidas, mais pontos você ganha.

Os inimigos atingidos deixam diamantes coloridos na tela, sendo que cada cor tem uma função. Os verdes

aumentam seus pontos, os amarelos dão tempo extra, os roxos aumentam a velocidade da música e, por consequência, a quantidade de inimigos na tela.

Os gráficos seguem a linha do jogo, ou seja, muito simples. Porém, se o ritmo da música aumentar, o visual de fundo fica mais colorido e alucinante, criando uma atmosfera de caos.

*Every Extend Extra* é um puzzle diferente e envolvente, com um certo toque de *Lumines*, onde o visual simples e o ritmo das músicas fazem a diferença.



# CIDADE DO GAME

VIDÉO GAMES, JOGOS, ACESSÓRIOS E PEÇAS



ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

CONFIRA: A TAXA EM BH PODE SAIR A PREÇO ZERO

**(31)3272-1007**

PLAY 2 R\$570,00 no dinheiro  
ou 6X R\$117,99 no cartão

X BOX R\$790,00 no dinheiro  
ou 6X R\$163,55 no cartão

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
COM QUALIDADE E RAPIDEZ**



CHEQUE PRE'

PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO SEM AVISO PRÉVIO, OS VALORES ANUNCIADOS SÃO NO DINHEIRO E PARCELAS NO CARTÃO  
AV. AUGUSTO DELIMA Nº655 / 909 - ED. CENTRAL PARK - CENTRO - BELO HORIZONTE - MG - CEP:30190-000

# GRADIUS COLLECTION

NOTA

8,0

Todos os clássicos em um só disco

Produtora: Konami Distribuidora: Konami Tipo: Tiro Plataforma: PSP Jogadores: 1 Ponto Forte: cinco jogos de qualidade, pelo preço de um só Ponto Fraco: faltou a versão de Gradius V Gráficos: 7,0 Som: 8,0 Controle: 8,5 Diversão: 8,0 Desafio: 8,0



por Leandro Rodrigues

Já vai longe o tempo em que jogos de tiro com naves eram populares. Hoje em dia, esse estilo clássico está à beira da extinção. Ainda bem que a Konami resolveu dar um novo fôlego à sua famosa série, juntando em um só disco, vinte anos de história.

Esta coletânea conta com as versões arcade de *Gradius* (1985), *Gradius II* (1988), *Gradius III* (1989), *Gradius IV* (1998) e um jogo original que foi lançado



para PSOne, *Gradius Gaiden*. Para deixar o pacote mais completo, só se a Konami, incluisse o jogo mais recente da série, *Gradius V*, que foi lançado para PlayStation 2.

Para quem não conhece, *Gradius* tornou popular o estilo de jogo de nave com a tela correndo na horizontal. Foi ele também que inaugurou o sistema de "powerups", uma espécie de tuning para as naves: cápsulas aparecem na tela para aumentar o seu poder de fogo, velocidade e até especiais.

Os jogos são praticamente iguais aos originais, mas contam com alguns extras bem legais. Um deles é a possibilidade de aumentar o campo de visão, tornando a tela mais espaçosa e o jogo, mais fácil. Também é possível aumentar o número de vidas, tudo para não espantar os jogadores que desistem facilmente.

Em resumo, *Gradius Collection* é uma coletânea que não aparece a todo

momento, com cinco jogos de bom nível, novos recursos e a velha jogabilidade que fez da série um sucesso.



■ GRANDÕES Os chefes enchem a tela

# MIAMI VICE: THE GAME

NOTA

6,5

De volta para o presente

Produtora: Rebellion Distribuidora: Sierra Tipo: ação / aventura Jogadores: 1 a 2 Ponto Forte: multiplayer cooperativo com estatísticas individuais Ponto Fraco: pouca variedade nas missões Gráficos: 7,0 Som: 7,0 Controle: 6,5 Diversão: 7,0 Desafio: 6,0



por Leandro Rodrigues

Buscando inspiração em um passado não muito distante, a produtora Rebellion resolveu criar um novo jogo sobre a famosa série dos anos 1980, *Miami Vice*. Depois de uma versão frustrada para o PlayStation 2 que deixou os fãs da série



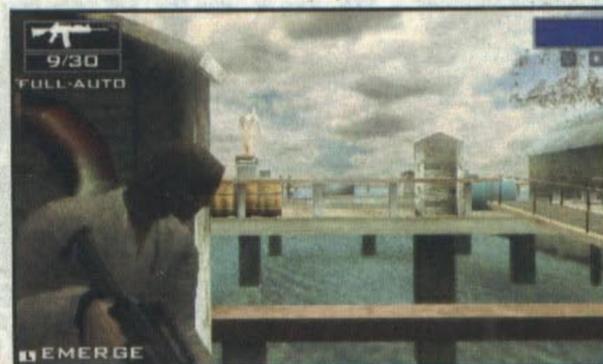
■ NA MOSCA Crockett e Tubbs nunca erram

um tanto quanto irritados, a empresa aposta novamente na franquia, desta vez tomando carona no novo longa-metragem que estreou aqui no Brasil no último dia 25 de agosto.

Revisada, repaginada e melhorada, a série está mais atual. Deixando de lado os visuais repletos de néon, que eram moda em outros tempos, o jogo combina aventura e tiroteios, sempre com os cenários ensolarados do estado norte-americano da Flórida.

O jogador pode escolher entre os detetives Crockett e Tubbs, mas não espere grandes diferenças. Pelo contrário: a aventura é exatamente a mesma para ambos. Diversidade, alias, é o que falta durante a maior parte do game, porque todas as fases são parecidas.

Basicamente, o objetivo é matar dezenas de inimigos e chegar até a outra ponta do mapa. Por outro lado, o modo multiplayer traz uma opção muito boa: usando a rede sem fio do PSP, dois jogadores podem jogar a mesma missão simultaneamente. Desta maneira, os usuários podem criar estratégias individuais, com barras de reputação e dinheiro próprios.



## 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:



## 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**

CALIFORNIA  
FLORIDA  
GEORGIA  
HAWAII  
ILLINOIS

J M I N R I L A A I I I I C  
E A P C I L E  
Z Q  
O R K



## PUZZLE CHALLENGE: CROSSWORDS & MORE!

NOTA  
**5,0**

### O fim do papel e do lápis

VERMONT

Produtora: Supersonic Distribuidora: Crave Tipo: Puzzle Jogadores: 1 Ponto Forte: nada de rasuras Ponto Fraco: controles Gráficos: 2,0 Som: 4,0 Controle: 3,0 Diversão: 6,0 Desafio: 9,0



■ TREINAMENTO É bom para o vocabulário

por Leandro Rodrigues

**Q**uem nunca passou alguns minutos diante de um passatempo de jornal ou revista, um dia com certeza passará.

*Puzzle Challenge* é uma coletânea com mais de mil quebra-cabeças diferentes. São cruzadinhas, caça-palavras e outros tipos de desafios dos mais diferentes níveis de dificuldade.

Os produtores prometem mais de duzentas horas de entretenimento, um desafio na medida certa para quem deseja treinar e aprimorar o vocabulário da língua inglesa.

Mas ficam aqui alguns avisos: os gráficos são os mais básicos possíveis, o som é monótono e dá muito sono e os controles podem fazer com que os menos persistentes sintam falta das revistinhas em poucos minutos.

## THE ANT BULLY

NOTA **5,0**

### Não deveria ter saído do cinema

Produtora: A2M Distribuidora: Midway Tipo: Ação / Aventura Jogadores: 1 Ponto Forte: fácil de jogar Ponto Fraco: repetitivo Gráficos: 5,5 Som: 4,5 Controle: 5,0 Diversão: 4,0 Desafio: 5,0

por Leandro Rodrigues

**É** impressionante a quantidade de jogos baseados em filmes e animações. *The Ant Bully*, exibido aqui no Brasil com o título de *Lucas, Um Intruso no Formigueiro*, chega para engrossar essa lista. Infelizmente, o título entra para a lista de jogos feitos às pressas, sem tempo para uma maior elaboração.

Baseado no livro de John Nickle, a história conta a saga de Lucas, um garoto que acaba destruindo o formigueiro errado com um revólver de água. Ele, então, é reduzido ao tamanho



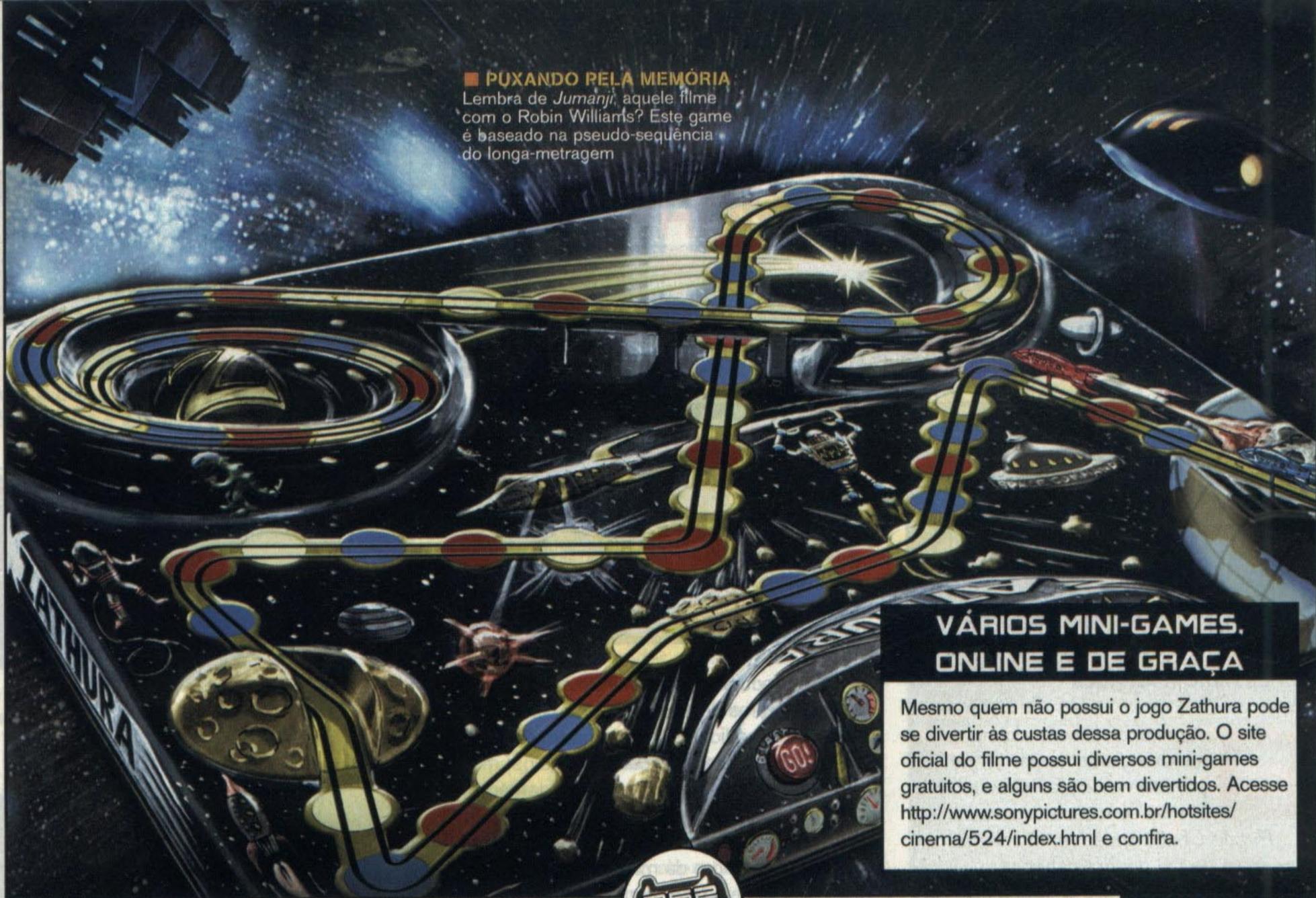
de uma formiga e obrigado a trabalhar na colônia para consertar os estragos e aprender a lição.

É necessário desenvolver todas as habilidades para ser uma formiga perfeita e cumprir as tarefas comuns a esse inseto, como por exemplo fazer os serviços da comunidade e enfrentar os inimigos da colônia.

*The Ant Bully* é um jogo claramente produzido para o público mais jovem. Mesmo assim, deveria ter objetivos mais diversificados para prender a atenção dos jogadores, sem falar que é possível chegar ao final da aventura com pouco mais de quatro horas de jogo.

■ PUXANDO PELA MEMÓRIA

Lembra de *Jumanji*, aquele filme com o Robin Williams? Este game é baseado na pseudo-sequência do longa-metragem



VÁRIOS MINI-GAMES,  
ONLINE E DE GRAÇA

Mesmo quem não possui o jogo *Zathura* pode se divertir às custas dessa produção. O site oficial do filme possui diversos mini-games gratuitos, e alguns são bem divertidos. Acesse <http://www.sonypictures.com.br/hotsites/cinema/524/index.html> e confira.



# ZATHURA

Tabuleiros cósmicos

NOTA

6,0

Produtora: High Voltage Software Distribuidora: 2K Games Tipo: Aventura Jogadores: 1 Ponto Forte: dublagem dos atores do filme Ponto Fraco: simples e sem carisma, bem diferente do filme Gráficos: 5,0 Som: 7,0 Controle: 5,5 Diversão: 6,0 Desafio: 6,0 Escondido desde: novembro de 2005

por Leandro Rodrigues

**E**xplorar uma fórmula que deu certo, nem sempre é garantia de bons resultados. *Jumanji*, o filme, fez um grande sucesso quando foi lançado, em 1995. Baseado em um livro do escritor Chris Van Allsburg, o longa conta a história de dois jovens que encontram um misterioso jogo de tabuleiro no sótão da sua casa. Logo na primeira partida, o jogo se revela muito mais real e perigoso do que eles gostariam.

Dez anos depois, a Sony Pictures lança *Zathura*, mais um filme baseado em um livro de Chris Van Allsburg, muito parecido com *Jumanji*. As semelhanças são tantas que fica difícil não pensar em *Zathura* como um *Jumanji 2*. Tanto que a produtora cogitou chamar Robin Williams para essa produção, já que, na primeira, ele era um dos atores principais.

No filme, dois irmãos estão passando uns tempos na casa do pai. Quando eles começam a brigar, Danny, o caçula, vai até o porão da casa e descobre um tabuleiro de ferro com a inscrição "Zathura". Daí para

frente, a confusão é total, ou seja, assim que eles começam a jogar, tudo que aparece no tabuleiro começa a se materializar na casa, que ainda vai parar no meio do espaço enquanto eles jogam. A única chance de voltarem é terminando a partida.

Mesmo o filme não tendo feito muito sucesso, principalmente aqui no Brasil, o PlayStation 2 ganhou uma versão interativa da aventura. Apesar de o jogo ser baseado no filme, muitas coisas extras aparecem durante as 24 fases.

Você controla os irmãos Danny e Walter em um jogo de plataforma 3D. Seu objetivo é terminar o tabuleiro e assim colocar sua casa no lugar. Só que a tarefa não é fácil: além de superar os muitos desafios que o game impõe aos jogadores, também será necessária muita paciência para controlar a desajeitada câmera da aventura.

O visual, tanto dos personagens como dos cenários, são extremamente simples, lembrando os primeiros lançamentos do PlayStation 2. Já a trilha sonora segue a linha do filme e não decepciona. Os personagens

ainda contam com a dublagem dos atores-mirins que fizeram o filme. Os efeitos sonoros é que deixam um pouco a desejar, tornando-se repetitivos em pouco tempo.

*Zathura* não chega a ser um jogo ruim, mas para uma produção que chegou ao console no final do ano passado, era de se esperar, no mínimo, um visual mais apurado. Até vale uma conferida, tanto para jogadores que adoram o estilo plataforma ou então para quem ainda não acompanhou o filme e deseja conhecer um pouco mais sobre essa "quase continuação" de *Jumanji*. Só não jogue no porão de casa.



■ CURIOSO? Procure o filme. E o game



## TRONO DUPLO

### Prince of Persia: The Two Thrones

é o terceiro game da série moderna do Príncipe da Pérsia e inaugura uma nova série de pôsteres na sua D&T. De um lado, sempre uma Garota Play. Do outro, uma imagem irada dos melhores jogos do mundo.

Dicas & Truques para  
**PlayStation**



GAROTA PLAYSTATION  
SETEMBRO 2006

FICHA DA GATA

**Nome completo:** Alyne Escórcio

**Idade:** 18 anos

**Onde mora:** Osasco/SP

**O que faz:** é estudante do curso superior de Comércio Exterior

**Jogos preferidos:** Alyne joga muito videogame, mas é sempre em

companhia do namorado, então nem adianta bancar o engraçadinho. Seus

games prediletos são os das séries *Crash*, *GTA*, *Need for Speed*,

*Resident Evil* e, mais recentemente, *Shadow of Colossus*.

**Gostou da garota?**

Lógico que você adorou! Se quiser conferir mais algumas fotos da Alyne, visite o site da Editora Europa: [www.europanel.com.br](http://www.europanel.com.br)







# Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992



## GUITAR HERO

RS 449,00



Consulte  
Nossos Preços ...

Tudo em até 20X



### GAME BOY ADVANCE



Financiamento Próprio!

### XBOX 360



### NINTENDO DS



6X no  
cheque  
SEM JUROS

Televendas  
19 3242-0541

Compre também pelo SITE  
[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

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

# GUITARRA E OS HERÓIS D

por Eduardo Trivella  
fotos Nelson Alves Jr.

## Guitarristas das bandas Sepultura e Pitty testam game musical do Play 2

**A** paixão nacional é o futebol. Mas há outras paixões, como os games, por exemplo, que logicamente mexem com os leitores da **D&T**. A música também é algo que desperta sentimentos em muita gente. Junte essas duas paixões - jogos eletrônicos e música da boa - e está formada a receita do sucesso.

Um game musical tão animal quanto *Guitar Hero* faz todo mundo entrar no clima e agir como se fosse um roqueiro de verdade, ainda mais se estiver com a guitarra-controladora nas mãos. Nossa redação é testemunha disso: o game chama a atenção de todos quando está ligado. Mas se é fácil para um jogador de videogame fingir que é guitarrista, resolvemos descobrir se a recíproca é verdadeira: será que um guitarrista pode virar jogador de videogame?

Para tirar a dúvida, fomos atrás de dois astros do rock nacional e pusemos os caras para duelar no modo multiplayer de *Guitar Hero*. Saiu até faísca do estúdio quando o som rolou. O resultado dessa briga sadia você confere a seguir.

### Montando a banda

O primeiro a confirmar presença no show foi o Martim Mendonça, guitarrista

da Pitty, banda da roqueira baiana de mesmo nome. Marcamos de ir até o estúdio da banda, próximo ao centro de São Paulo, em uma sexta-feira à tarde. Com Martim garantido na formação, era preciso arrumar um segundo guitarrista. Corre, acessa site, telefona pra assessoria e nada de arrumar outro cara. Até que o Nelson dá a solução: "Por que você não tenta o Andreas Kisser, do Sepultura? Eu já fiz uma matéria com ele pra **Game Master**. O cara é super gente-fina e apostado que vai

curtir tocar *Guitar Hero*". E não é que ele tinha razão? Andreas aceita de primeira e também está disponível no dia marcado. Rock and roll!!

Na sexta-feira, chegando à casa de Andreas para apanhá-lo, vejo a bandeira do São Paulo pendurada na janela e já imagino qual o assunto que será discutido no caminho até o estúdio: futebol, a tal da paixão nacional. "Rogério Ceni (goleiro do São Paulo) é o Jimi Hendrix do gol. Assim como Hendrix reinventou a guitarra, o Rogério reinventou a posição de goleiro", soltou o são-paulino roxo em meio



■ **DELÍRIO** Andreas, do Sepultura, entra em transe com a fantasia de *Guitar Hero*

Fotos: Nelson Alves Jr.

# HERO

## A GUITARRA

ao trânsito da cidade. Durante a animada conversa, pude comprovar a afirmação do Nelson: o guitarrista do Sepultura é gente boa e normal como uma pessoa qualquer. Faz até o sinal-da-cruz quando passa em frente a uma igreja. E tem gente que diz que rock é coisa do demônio...

Chegamos ao estúdio quarenta minutos antes da hora marcada. Sexta-feira à tarde, sol alto no céu, o calor do centro de São Paulo, tempo para gastar e sede de rock and roll. O que fazer nesses quarenta minutos de ociosidade? Ainda bem que tem um bar ao lado do estúdio! Depois de algumas geladas, Martim aparece e, mesmo de ressaca, junta-se a nós. Bom, se fosse diferente, ele não seria do rock, não é mesmo? E para matar de vez aquela idéia de que roqueiro famoso é tudo enjoado, o guitarrista da Pitty também logo se mostra simpático e disposto a ajudar. Ele e Andreas já se conheciam de outras baladas, então a química da banda estava assegurada. Sem perder mais tempo, pegamos algumas latas, as guitarras, o PlayStation 2 e subimos para o estúdio.

### Botando o show na estrada

A banda da Pitty, que foi formada na Bahia, ensaia nesse estúdio de Sampa desde janeiro de 2005, e vários integrantes já chegaram a morar ali. O local é simples, nada de frescuras ou luxos excessivos, mas bem agradável e aconchegante. O estúdio propriamente dito é separado por uma porta da área onde ficam a sala e a cozinha. Há DVDs, livros e CDs por todos os lados, pôsteres nas paredes (o filme *Scarface*, a banda Ramones e algumas figuras abstratas ou que eu não consegui identificar direito) e

até uma imagem de Nossa Senhora. No fundo, a aparelhagem da banda: amplificadores, microfones, peças de bateria e guitarras. Várias guitarras. Alguns modelos até fazem parte do jogo que viemos testar.

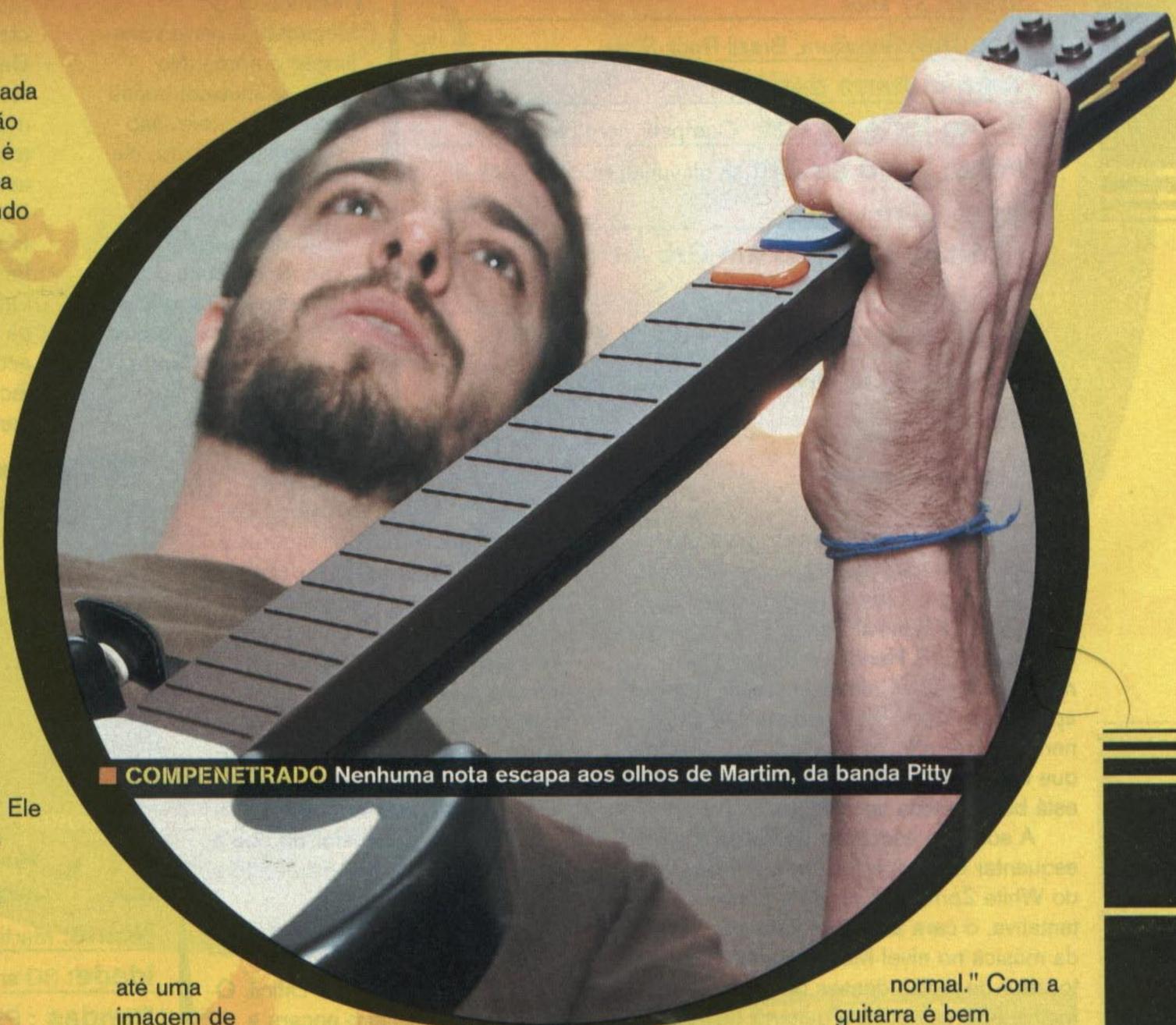
Os dois guitarristas, aliás, já haviam tido oportunidade de jogar *Guitar Hero* anteriormente. Andreas, inclusive, chegou a testar a guitarra, mas foi por pouco tempo. Martim não teve tanta sorte: "Em um fim de semana, esse jogo apareceu quando estávamos jogando PS2. Eu até aprendi a jogar, mas foi com o controle

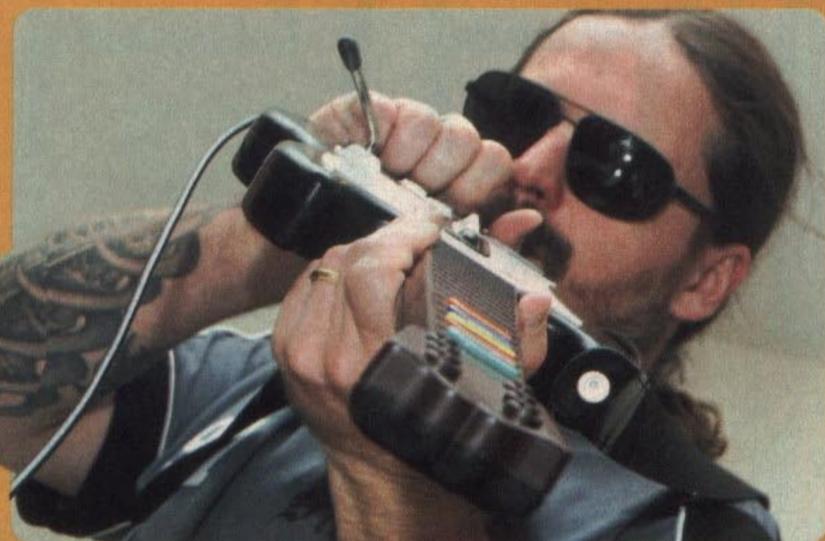
normal." Com a guitarra é bem diferente, né? "Muito! Mas

eu pensei que fosse mais difícil, já que tem que usar a mão direita pra palhetar<sup>(1)</sup> o tempo todo. Depois de um tempo, tudo fica mais fácil", assegura Martim. Andreas também teve problemas no início: "A maior dificuldade é ligar as notas, coordenar a mão direita com a esquerda".

O primeiro som testado pelo guitarrista do Sepultura foi um dos maiores clássicos roqueiros de todos os tempos, *Smoke on the Water* do Deep Purple, uma de suas bandas favoritas. O nível escolhido de dificuldade foi o Médio,

■ **COMPENETRADO** Nenhuma nota escapa aos olhos de Martim, da banda Pitty





**Nome:** Andreas Rudolf Kisser

**Idade:** 37 anos

**Bandas:** Sepultura, Brasil Rock Stars

**Toca guitarra desde:** 1981

**Ponto forte de GH:** "Competir com os amigos."

**Ponto fraco de GH:** "A alavanca é uma bo\$%@, tem pouco efeito."

**Músicas favoritas em GH:** Ace of Spades, do Motörhead, e Iron Man, do Black Sabbath

**Músicas que gostaria de ver em GH2:**

*Sad But True*, do Metallica, e *Roots Bloody Roots*, do Sepultura

pois não ficaria bonito para um cara com a reputação dele jogar no Fácil. Pena que falhou miseravelmente aos 9% da música: "Po%#a! Tô com vontade de encarnar o Jimi Hendrix e tacar fogo nessa guitarra!". Calma, Andreas. O show apenas começou. Não queime seu filme, nem a guitarra e passe a bola pro Martim, que está louco pra mostrar porque a Pitty está bem servida de guitarrista.

A sonzeira escolhida por Martim para esquentar os dedos foi Thunder Kiss '65, do White Zombie. E logo na primeira tentativa, o cara arrepiou; indo até o final da música no nível Médio. Sentindo-se um tocador de violão desses de estação de metrô, Andreas pega a guitarra de volta e, desta vez, mostra um dos muitos motivos pelos quais o Sepultura é conhecido mundialmente: Killer Queen, do Queen, é detonada pelo mestre das seis cordas sem maiores dificuldades no nível Médio. A réplica da Gibson SG mais uma vez troca de mãos e Martim tenta a sorte com No One Knows, do Queens of the Stone Age. A música foi escolhida pois a banda dele já tocou algumas vezes esse cover. O chato é que essa é uma das músicas mais difíceis do jogo e o cara não conseguiu sequer tocar a primeira seqüência. Andreas não falou nada, mas eu quero ser

cantor de sertanejo se ele não sentiu um certo alívio ao ver que o colega também era capaz de falhar no videogame, aparelho bem mais complicado de manusear do que uma guitarra. Pelo menos para os dois.

Irritado com a falha na última tentativa, Martim dá uma de criança egoísta e não larga o brinquedo. Seleciona rapidamente Symphony of Destruction, do Megadeth e parte para limpar o nome. No meio da música, quase entrando na televisão de tão empolgado, ele começa a banguear<sup>(2)</sup> e agitar a guitarra feito doido. Nesse momento, solta o poder e eu pergunto se ele realmente quis isso ou se foi sorte. "Que poder? Foi poseragem<sup>(3)</sup> mesmo!", diz o

honesto

músico. Andreas, já totalmente à vontade e praticamente viciado em *Guitar Hero*, resolve encarar sua terceira música e escolhe Iron Man, do Black Sabbath. "Eu sei que é fácil e a gente já tocou esse som no Sepultura muitas vezes", comemora o guitarrista, que, por força do hábito move os dedos pelo braço da guitarra com uma rapidez maior do que o necessário. "Estou acostumado a tocar isso no pau!", é a justificativa de Andreas, que é desafiado por mim a tocar a mesma música no nível Difícil. O *guitar hero* brasileiro encara a parada e sai de cabeça erguida: Iron Man detonada no Hard!

Bom, parece que os meninos aprenderam a brincadeira. Hora de dar início ao duelo de verdade.

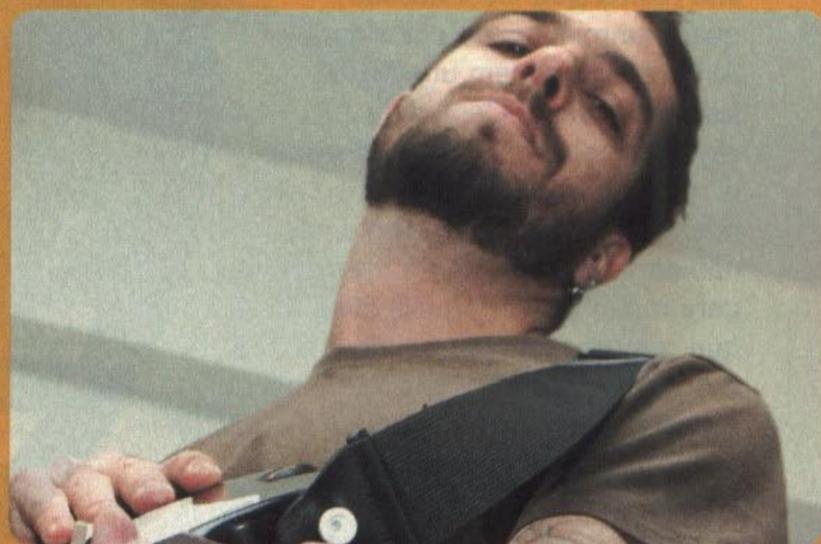
### Briga Boa

Não há dúvidas de que *Guitar Hero* é um game divertidíssimo, só que essa diversão é multiplicada por dez quando se joga no multiplayer. Nesse modo, os

dois jogadores tocam alternadamente partes das músicas para ver quem faz mais pontos no final.

Como se tivessem combinado, Martim e Andreas escolhem *Unsung* assim que o nome da música surge na tela. Pelo jeito, *Helmet* é uma das influências dos guitarristas. Este verdadeiro hino da música pesada não possui solos complicados, mas a base é composta por muitas notas, tocadas em seqüências rápidas e que cansam os dedos do jogador. Andreas abriu o bico antes de Martim e o resultado foi previsível: 60 mil a 50 mil (números aproximados) para o guitarrista baiano.

Mas não há tempo para relaxar. A próxima da lista é a banda Pantera e seu clássico *Cowboys from Hell*. Dimebag Darrel foi um dos instrumentistas mais técnicos e rápidos do heavy metal, e suas músicas mostram isso. Na vida real, quem toca de verdade até consegue acompanhar o falecido guitarrista do Pantera, mas no mundovirtual de *Guitar Hero*, isso é impossível para quem não tem muitas e muitas horas de jogo. Guitarrista de verdade ou não. Por isso, os dois mais erram do que acertam os acordes e a disputa acaba em um empate técnico: aproximadamente 30 mil pontos para cada.



**Nome:** Martim Mendonça

**Idade:** 30 anos

**Bandas :** Pitty, Cascadura, Malefactor

**Toca guitarra desde:** 1989

**Ponto forte de GH:** "A semelhança com a parada de verdade e o repertório."

**Ponto fraco de GH:** "A alavanca poderia ser mais bem empregada."

**Músicas favoritas em GH:** No One Knows, do Queens of the Stone Age, e Stellar, do Incubus

**Músicas que gostaria de ver em GH2:**

*Back in Black*, do AC/DC, e *Stairway to Heaven*, do Led Zeppelin



■ **DOUBLE TROUBLE** Fala sério: você emprestaria sua guitarra pra esses caras?

Para resolver o impasse, sugiro algo mais leve e peço para que ambos testem algumas técnicas verdadeiras, utilizadas por eles mesmos quando tocam, e analisem como a guitarra emula isso no game.

A banda ZZ Top empresta sua Sharp Dressed Man para ajudar nesta última parte do "estudo" e Martim aproveita o ritmo mais cadenciado para dar palhetadas para baixo e para cima com uma palheta de verdade. Ele já havia feito isso, sem resultados satisfatórios, em algumas músicas anteriores com o próprio dedão; e disse que "Com a palheta, faz sentido tocar alternado e funciona. Fica muito mais fácil tocar as partes rápidas". Apesar de a música ter

uma base relativamente fácil, os solos exigem rapidez. Por isso, peço a Andreas para que experimente usar ligados<sup>(4)</sup> durante os solos. Depois de executar alguns, ele diz que "Funciona, sim". Mas é preciso tocar mais rápido, mais lento, mais forte, mais fraco do que em um instrumento de verdade? "Não sei, cara. Prefiro tocar guitarra", diz ele depois de vencer a última disputa com Martins por uma vantagem de uns seis mil pontos. Tá bom, velho. Deixa eu coletar alguns dados técnicos com vocês e a gente já encerra a entrevista.

## GLOSSÁRIO DE TERMOS ROQUEIROS

- (1)**Palhetar**: 99% dos guitarristas usam palhetas. "Palhetar" é o ato de tocar a guitarra batendo a palheta nas cordas.
- (2)**Banguear**: balançar a cabeça freneticamente ao ritmo da música. Pesada, de preferência.
- (3)**Poseragem**: atitude ou comportamento de "poser", alguém que faz pose só para aparecer ou bancar o gostosão.
- (3)**Ligado**: técnica que exige apenas uma palhetada para duas notas ou mais.

Produtora: Bandai Namco Distribuidora: Bandai Namco Tipo: luta Jogadores: 1 a 2 Ponto forte: não fica devendo nada para as versões não portáteis Ponto fraco: poderia ter mais personagens inéditos Gráficos: 10 Som: 8,0 Controle: 10 Diversão: 9,0 Desafio: 8,5

NOTA  
**9.0**

# TEKKEN: DARK RESSURRECTION



Um dos jogos de luta mais irados do PS2 vira o melhor game do gênero no PSP

por Felipe Azevedo

**D**ark Ressurrection é, sem sombra de dúvidas, o melhor game de luta já lançado para o portátil da Sony. Graficamente, a versão do PSP – que é uma conversão da edição especial da série lançada para arcade com o nome de *Tekken 5: Dark Ressurrection* caso você não saiba – impressiona. Exceto por algumas texturas que tiveram de ficar com

uma resolução menor, o visual está no mesmo patamar das versões para PS2.

Quanto à jogabilidade, não existe uma única diferença sequer em relação às edições não portáteis da série. Como apenas o direcional digital e os botões principais (▲, ■, ✕ e ●) são utilizados, a sensação é exatamente a mesma de se jogar com o controle do PS2.

No que concerne o conteúdo do game, merecem destaque alguns modos de jogo inéditos, como o Command Attack e o Gold Rush. No Command Attack, o objetivo é realizar todos os golpes e seqüências indicadas na tela no menor tempo possível. O mais bacana dessa modalidade é que além de o nível de desafio ser alto, ela serve como um tutorial avançado, perfeito para jogadores iniciantes que pretendem se aprimorar no jogo. O Gold Rush, por outro lado, funciona como uma luta normal, só que com algumas peculiaridades. Aqui, sua tarefa não é nocautear os adversários, mas espancá-los ao máximo em 30 segundos.

## PERSONAGENS NOVOS

Além de todos os personagens existentes na versão de PS2, *Dark Ressurrection* conta com dois novos lutadores: Lili, que mistura técnicas de dança e luta

de rua, e Dragunov, especialista em artes marciais russas como Sambo e Systema. Quer conhecê-los na prática? Então confira a lista de golpes a seguir.



### DRAGUNOV



- Eye Gouge to Hilt: ..... ■, ■, ✕
- Jab to Body Blow: ..... ■, ▲
- Salvo: ..... ■, ▲, ■
- Hammer and Sickle: ..... ■, ✕, ▲
- One Two Scud Kick: ..... ▲, ■, ✕
- One Two Mine Kick: ..... ▲, ■, ●
- Karnov Kick: ..... ●, ✕
- Iron Flail: ..... ✕ + ●
- Stung Gun: ..... → + ▲, ●
- High Salute: ..... → + ✕
- Cougar Slash: ..... → + ●, ●
- Cougar Maul: ..... → + ●, ↓ + ●
- Scabbard: ..... → + ■ + ▲
- Switchblade: ..... ↓ + ■
- Scimitar: ..... ↓ + ▲
- Mantis Heal: ..... ↓ + ✕
- Bunker-buster Elbow: ..... ↓ + ■
- Razer: ..... ↓ + ▲

### LILI



- Left Right Back Strike: ..... ■, ▲, ✕
- Left Right Piercing Thorn: ..... ■, ▲, ●
- Sunrise Sunset: ..... ▲, ✕
- Bed Time: ..... ▲, ●
- Broken Heart: ..... ■ + ▲
- Diving Step: ..... ✕ + ●
- Pendulum Strike: ..... → + ▲, ■ + ▲
- Circle Knee: ..... → + ✕
- Ivory Revolver: ..... → + ●
- Stinging Nettle: ..... → + ■ + ▲
- Sundial: ..... → + ✕ + ●
- Delayed Sundial: ..... → + ✕ + ●, ✕
- Garland Kick Combo: ..... → + ✕ + ●, ✕, ●
- Direct Persuasion: ..... ↓ + ■
- Submissive Heel: ..... ↓ + ✕
- Dominating Heel: ..... ↓ + ●, ●
- Backflip Spinning Edge: ..... ↓ + ✕ + ●, ✕ + ●
- Heavy Languish: ..... ↓ + ■, ▲, ●

## DRAGUNOV

March of Tyranny:	↓ + ✕, ●
Separator:	↓ + ●, ■, ✕
Heavy Separator:	↓ + ●, ●, ✕
Death's Door:	↙ + ▲, ■, ▲
Clipping Sweep:	↙ + ✕
Clipping Sweep to Feint & Catch:	↙ + ✕, ■ + ▲ (próximo ao oponente agachado)
Eye Blast:	← + ■
Eye Gouge to Stingray:	← + ▲, ■, ✕
Back Lock Kick to Ear Grab:	← + ✕, ■
Death March to Ear Grab:	← + ●, ▲, ■
Death March to Takedown:	← + ●, ▲, ■ + ▲
War Machine:	← + ●, ✕
Blizzard Hammer:	← + ■ + ▲
Inertia Kick:	← + ✕ + ●
Sub-Zero:	← + ▲ + ✕
Counterstrike:	↖ + ▲
Falcon Dive:	↗ + ▲
Slicing Sobat:	↗ + ●
Scorpion Scissors:	↗ + ✕ + ●
Russian Sickel:	→, ⇒ + ▲*
Feint & Catch:	→, ⇒ + ▲, ■ + ▲*
Stinger Kick:	→, ⇒ + ✕*
Rolling Thunder:	→, ⇒ + ●*
Stinger Elbow:	↓, ↘, ⇒ + ▲*
Snap Knee:	↓, ↘, ⇒ + ●*
Pinpoint Fracture:	■, ✕, ●, ▲ ou ▲, ●, ✕, ■ (durante Snap Knee)
Mass Elbow:	↓, ↙, ← + ▲
Russian Assault:	→, →, → + ▲
Spetnaz Assault:	→, →, → + ●
Double Hit:	■, ✕ (levantando)
Ballistic Upper:	▲ (levantando)
Glacial Hit:	✕ (levantando)
Frost Tackle:	■ + ▲ (levantando)
Integral Slicer:	▲, ✕ (durante Sidestep)**
Integral Blitz:	▲, ■ + ▲, ● (durante Sidestep)**
Integral Takedown:	▲, ■ + ▲, ■ + ▲ (durante Sidestep)**
Cane Stab:	↓ + ✕ (de costas para o oponente)
Living Dead:	■ + ▲ (deitado no chão, de bruços)
Six Feet Under:	↓ + ✕ + ● (com o oponente deitado no chão)
10 Hit Combo 1:	■, ✕, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ✕, ▲
10 Hit Combo 2:	■, ✕, ■, ▲, ●, ■ + ▲
Volk Clutch:	■ + ✕ ou → + ■ + ✕ (próximo ao oponente)
Purge Slam:	▲ + ● ou → + ▲ + ● (próximo ao oponente)
Tarantula Sting:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, pela esquerda)
Reverse Fracture:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, pela direita)
Absolute Silence:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, por trás)
Reverse Victor Clutch:	→ + ■ + ● (próximo ao oponente)
Victor Clutch:	→ + ▲ + ✕ (próximo ao oponente)
Blizzard Rush:	→, ⇒ + ■ + ▲ (próximo ao oponente)*
Cold Fate:	↓ + ■ + ✕ ou ↓ + ▲ + ● (próximo ao oponente agachado)
Ambush Tackle:	↙ + ■ + ▲
Frost Bite:	■ (durante Ambush Tackle)
Achile's Hold:	▲ (durante Ambush Tackle)
Iron Curtain:	■ + ▲ (durante Ambush Tackle)
Red Alert:	← + ■ + ✕ ou ← + ▲ + ● (antes de ser atingido pelo oponente)

## LILI

Bloody Masquerade Piton:	↓ + ▲, ▲, ✕
Bloody Masquerade Lance:	↓ + ▲, ▲, ●
Matterhorn Ascension:	↓ + ✕ + ●
Freesia Thrust:	↙ + ✕
Edelweiss:	↙ + ●
Shattered Crown:	← + ■
Heliotrope:	← + ▲, ■
Twist of Fate:	← + ✕
Feisty Rabbit:	← + ●
Rabbit's Foot:	← + [●, ✕]**
Rabbit Thorn:	← + [●, ●]**
Dendrobium:	← + ■ + ▲
Mirror Image:	← + ✕ + ●
Piercing Thorn Fortissimo:	← + ■ + ●
Angel Knee:	↗ + ✕ + ●
Angel Knee Ascension:	↗ + ✕ + ●, ✕ + ●
Sunflower Lance:	↗ + ●, ✕
Allonger Le Bras:	→, ⇒ + ▲*
Alstroemeria:	→, ⇒ + ✕, ✕ + ●*
Root of Evil:	→, ⇒ + ●*
Piercing Thorn:	→, ⇒ + ✕ + ●*
Dew Glide:	↓, ↘, →
Slashing Vine:	↓, ↘, → + ■
Angel Heart:	↓, ↘, → + ▲
En Garde:	■ (levantando)
Delicate Uprising:	▲ (levantando)
Honeysuckle:	✕, ● (levantando)
Horizon Slide:	↘ + ✕ (agachado)
Stunning Toe Kick:	✕ (durante Sidestep)**
Minuet:	■ + ▲ (durante Sidestep)**
Shears to Spinning Edge:	●, ✕ + ● (de costas para o oponente)
Tempest:	■ + ▲ (de costas para o oponente)
Reverse Divine Step:	✕ + ● (de costas para o oponente)
Autumn Wind:	↓ + ✕, ● (de costas para o oponente)
Orchid Ring:	↓ + ✕ + ● (de costas para o oponente)
10 Hit Combo 1:	●, ■, ✕, ●, ●, ✕, ●, ●, ✕ + ●
10 Hit Combo 2:	●, ■, ✕, ✕ + ●, ✕, ●, ✕, ■, ✕ + ●, ●
10 Hit Combo 3:	●, ■, ✕, ✕ + ●
Kiss of Devotion:	■ + ✕ ou → + ■ + ✕ (próximo ao oponente)
Femme Fatale:	▲ + ● ou → + ▲ + ● (próximo ao oponente)
Solei:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, pela esquerda)
Monaco Mixer:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, pela direita)
Ravaging Beauty:	■ + ✕ ou ▲ + ● (próximo ao oponente, por trás)
Rafflesia:	↘ + ■ + ▲ (próximo ao oponente)
Attack Reversal:	← + ■ + ✕ ou ← + ▲ + ● (antes de ser atingido pelo oponente)

\*: comandos em branco devem ser mantidos pressionados

\*\* para realizar um Sidestep, pressione ↓ ou ↑ rapidamente antes de desferir os golpes desejados

\*\*\*: comandos entre [ ] devem ser pressionados com o dobro da velocidade das seqüências normais

# Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

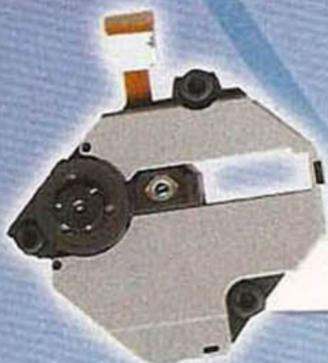
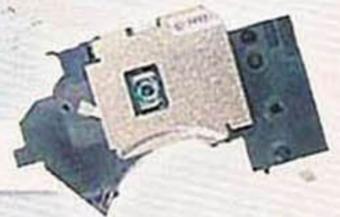


**Tudo para sua  
assistência Técnica.  
[www.playparts.com.br](http://www.playparts.com.br)**



HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim



Unidade óptica para PS one



KHS 400C

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

# 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



# SUPER

# DRAMA

É sua hora de bancar os lutadores que desafiam todas as leis da gravidade. Derrote o vilão Cell e salve o planeta de mais uma tragédia!

por Marclio Fernando de Lima

A famosa série de animação que ainda vai ao ar na televisão brasileira nos brinda com mais um bom fruto. *Super Dragon Ball Z* é produzido pela Crafts & Meister, estúdio liderado por Noritaka Funamizu, um dos responsáveis pelo game de luta mais jogado de todos os tempos, o clássico *Street Fighter II*. A história de *Super DBZ* rola com base no episódio de Cell, em que os guerreiros Saiyan precisam enfrentar vários adversários e depois encarar o

próprio Cell no final e tentar acabar com a raça do sujeito.

Este título traz uma grande novidade na serie DBZ: agora você pode deixar seu personagem muito mais forte. É só entrar no menu *Customize* e escolher qualquer um dos lutadores disponíveis para que ele evolua nas batalhas contra seus oponentes. E como o que não falta é briga por aqui, pode acreditar que dá pra deixar os personagens bem bombados.

O game tem dezoito personagens disponíveis. O número até que não é baixo, mas perde para muitos jogos modernos. E

cinco desses lutadores são secretos, liberados com pedidos feitos ao dragão Shenron no decorrer do jogo.

No novo jogo de Gohan e seus amigos (e inimigos), também existe a possibilidade de lutar utilizando as três dimensões dos cenários, o que permite uma liberdade de movimentos muito grande e satisfatória.

A jogabilidade, como em quase todos os jogos *DBZ*, é muito boa. Todos os botões podem ser usados independentemente ou em combinações para se conseguir vários ataques diferentes. E é aí que está a diversão. Cada jogador tem seus golpes diferenciados, criando muitas possibilidades de combate.

■ **POR AQUI, SENHOR**  
Por favor, deixe que eu tome conta de seu casaco e sua espada. Aproveite a festa *DBZ*



# GOON BALLZ

## COMANDOS GERAIS

- : ataque fraco
- ▲: ataque forte
- ✖: defesa
- : pulo
- L1 ou ■ + ▲: arremessa o oponente
- L2: corrida (Dash)
- R1 ou ■ + ✖: corrida (Dash) com um golpe fraco
- R2 ou ▲ + ✖: corrida (Dash) com um golpe forte
- , ●: plana no ar.
- + ■: magia



Os personagens de Super Dragon Ball Z voam mais do que moscas em padaria



## Detonado

### Todos os modos de jogo

#### • Original

O modo principal de jogo é baseado na saga de Cell, e você terá que enfrentar vários guerreiros cenários, antes de encará-lo. Jogando normalmente, você pode até terminar o jogo, mas não ganha as Esferas do Dragão, que são muito importantes para destravar itens e personagens secretos. Para ganhá-las, é preciso jogar com um personagem customizado.

#### • Customize

Este é o menu onde você pode modificar seus personagens. Entre na opção "Create Character Card", escolha um dos personagens disponíveis e altere o nome (se quiser). É possível criar até 30 personagens diferentes. Depois, é preciso evoluir o personagem, como se estivesse jogando um "RPG", enchendo uma barra com experiência adquirida derrotando seus adversários durante as batalhas nos torneios. Após enchê-la, volte neste menu novamente e entre na opção "Train New Skill", para que o personagem aprenda novos golpes e habilidades e fique mais forte. Você terá que passar por alguns níveis chamados "Skill Trees" que variam de 1 a 6 (de acordo com o personagem escolhido) e que possuem duas ou três opções cada. Por exemplo, jogando com Cell, no primeiro nível há duas opções: você escolhe entre ter seu ataque ou defesa mais fortes e, conforme o personagem evolui, mais níveis aparecerão para serem habilitados. Preste atenção na hora em que for escolher as habilidades, pois não há volta. Não se preocupe com as outras que ficaram de fora pois não é possível ter todas as habilidade com um único personagem. Você também pode trocar a cor ou estilo de roupa. No começo, só há dois tipos, os outras você consegue com os pedidos ao dragão Shenron.



#### • Z-survivor

Para participar deste torneio é obrigatório ter um personagem customizado, caso contrário, nada feito. Mas não pense que será fácil terminar essa missão. É necessário vencer o campeonato derrotando todos os oponentes com apenas uma barra de energia (mas que pode ser enchida novamente depois de cada vitória). Após vencer o adversário, você também pode ganhar BP (Battle Points, experiência necessária para evoluir seu personagem) e EXP (deixa seu personagem um pouco mais poderoso no decorrer das lutas), além de ter a oportunidade de conseguir as Esferas do Dragão escolhendo-as na roleta formada por sete Dragon Balls. Cada uma dá um tipo de poder a seu lutador. Confira:



**Esfera de 1 estrela:** esferas Dragon Ball  
**Recompensa:** ganhe de 1 a 3 esferas  
**Esfera de 2 estrelas:** ATK UP

**Recompensa:** 10%, 15% ou 20% a mais na sua força de ataque para a próxima luta  
**Esfera de 3 estrelas:** EXP Bônus nível 2  
**Recompensa:** bônus duplo de experiência  
**Esfera de 4 estrelas:** Ultimate Gauge Heal  
**Recompensa:** enche a barra de magia (1 a 3).

**Esfera de 5 estrelas:** DEF UP

**Recompensa:** 10%, 15% ou 20% a mais na sua defesa para a próxima luta.

**Esfera de 6 estrelas:** HP Recover

**Recompensa:** recupera sua energia em 20%, 50% ou 100%.

**Esfera de 7 estrelas:** BP bônus

**Recompensa:** ganhe mais BP bônus. Chegando no nono guerreiro com cinco símbolos de gratificação, vença-o para enfrentar um lutador secreto. Se conseguir ganhar esse desafio extra, sua recompensa será o dobro de EXP e BP normais. Mas se perder a luta, os prêmios conquistados até então, inclusive as Dragon Balls não pertencerão mais a você. Se estiver na dúvida se vai ganhar, não aceite o desafio; mas se estiver apostando no seu taco, detone-o para destravar personagens e outras opções de jogo.

#### • Dragon Summoning

Após coletar sete Dragon Balls, entre neste menu para fazer seu pedido. Aqui, Shenron pode realizar seus desejos, como escolhas das cores das roupas, personagens secretos, mudar a voz do narrador do torneio, habilidades dos inimigos e muitas outras coisas. Conforme você evolui seu personagem, jogando principalmente no modo Z-survivor, mais desejos ficaram disponíveis e deixarão o game mais interessante.

#### • Training

Como o próprio nome já diz, neste local você treina seus golpes e combos com os

lutadores normais e também com os personagens customizados.

#### • Versus

Este é o modo para lutar contra um amigo. Entre nessa opção caso queira disputar algumas lutas contra seus colegas. Caso tenha um personagem customizado, também é possível usá-lo.

#### • Option

Altera o nível de dificuldade do game, configura os botões do controle etc...

### Entenda melhor

Entenda o que significa cada barra colorida na hora da luta.

**Life Gauge:** barra amarela - energia do guerreiro

**Ultimate Gauge:** barra verde - magia do lutador

**Action Gauge:** barra azul - determina o tempo que seu lutador pode voar ou usar os botões **L2**, **R1** e **R2**.

### Habilidades

Para não ficar na dúvida com suas habilidades, dê uma olhada na lista a seguir:

**ATK UP:** aumenta seu ataque

**DEF UP:** aumenta sua defesa

**Ultimate Gauge Upgrade 1:** enche rapidamente ao atacar o inimigo

**Ultimate Gauge Upgrade 2:** enche mais rápido ao ser atacado pelo inimigo

**Ultimate Gauge Upgrade 3:** começa a luta com um nível da barra cheio

**Ground Speed UP:** faz o lutador andar um pouco mais rápido

**Movement UP:** ganhe um bloco a mais no Action Gauge

**Flying Speed UP:** faz o personagem voar um pouco mais alto

**Impact UP:** seu golpe arremessa o inimigo mais longe

**Rapid Movement Recovery:** recupera o Action Gauge mais rapidamente

**Armor Strike:** corrida (Dash) recebe proteção contra nocautes

**Senzu Bea:** recupera a energia

**Wall Smash:** seus inimigos ficam tontos ao serem atingidos perto das paredes

**Switch Guard:** atire projéteis enquanto se defende

**Enhanced Force:** quando seu lutador estiver com menos de 35% de energia, seus equipamentos ficam melhores

**Guard Cancel:** cancele a defesa a qualquer momento e use magia ou um golpe (essa ação consome um nível da Ultimate Gauge)

**Assault Style:** quando o personagem estiver com menos de 35% de energia, isso aumenta o ataque, mas diminui a defesa

**Shield Sprint:** passe ileso pelas pequenas magias usando qualquer corrida (Dash) em conjunto com um golpe

**Infinity Rage:** quando seu lutador estiver com menos de 35% de energia, a Ultimate Gauge enche mais rápido

**Super Cancel:** você pode cancelar um golpe em qualquer momento e, logo em seguida, usar seu especial

**Weight Increases:** quando for arremessado

para o alto pelo adversário, você cairá no chão mais rápido

### Listão com todos os golpes

#### Goku



#### Combos

Combo 1: ■,▲,▲

Combo 2: ■,■,▲

Combo 3: ■, ■, →, ▲

Combo 4: ■, ■, ↑, ▲

Combo 5: ■, ■, ↓, ▲

#### Golpes

Kamehameha: ↓↘→ + ■ ou ▲ (mantenha o botão pressionado para carregar)

Flurry Kick: ↓↙← + ■ ou ▲

Blast Fist: →↘↘→ + ■ ou ▲

Kaioken: ✕ + ■ + ▲ (enche sua magia, mas você perde um pouco de energia para o sacrifício).

Super Kamehameha:

↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

Super Saiyan: →↙↘↘→ + ■ ou ▲

#### Skill Tree

Esses comandos e equipes aparecem conforme você evolui seu personagem nos níveis da opção Skill Tree. Dependendo do item (equipe) escolhido, não é possível pegar outro que gostaria no próximo nível.

#### Nível 1

ATK UP

Ultimate Gauge Upgrade 1

#### Nível 2

Guided Kamehameha: ←↘↙← + ■ ou ▲

Instant Transmission: ↓↘→ ou ↓↙← ou

→↘↘→ ou ←↙↘← + ●

#### Nível 3

Flying Speed Up

#### Nível 4

Spirit Bomb: ↓↙← duas vezes + ■ + ▲ (mantenha o botão pressionado para carregar o poder. A ação consome três barras da Ultimate Gauge)

Blast Flurry Fist:

↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

Kiai Blast: ← → + ■ ou ▲

#### Nível 5

Armor Strike

Senzu Bean

Enhanced Force

#### ■ NÃO OLHE MUITO

Senão Cell, o vilão do jogo, é capaz de absorver até os seus poderes

**Gohan**



**Combos**

Combo 1: ▲, ▲, ▲  
 Combo 2: ■, ■, ▲

**Golpes**

Masenko: ↓↘→ + ■ ou ▲  
 Saoring Dragon Strike: ←→ + ■ ou ▲  
 Fissure Fist: →↓↘→ + ■ ou ▲  
 Dragon Shot: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲  
 Energy Charge: ←→↓↘← + ■ ou ▲  
 Super Saiyan: →←↘↓↘→ + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

Ultimate Gauge Upgrade 1  
 Ultimate Gauge Upgrade 2

**Nível 2**

Energy Barrage: ↓↘← + ■ ou ▲  
 Power Barrage: ←↘↘← + ■ ou ▲  
 Super Kamehameha: ↓↘← duas vezes + ■ + ▲ (gasta 3 barras da Ultimate Gauge)

**Nível 3**

Super Kamehameha  
 Energy Barrage  
 Power Barrage

**Nível 4**

Movement UP  
 Ultimate Gauge Upgrade 3

**Nível 5**

Super Cancel  
 Senzu Bean  
 Assault Style

**Trunks**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲  
 Combo 2: ▲, ▲, ▲  
 Combo 3: ▲, ▲, ↑  
 Combo 4: ▲, ▲, ↓

**Golpes**

Crescent Wave:  
 ↓↘→ + ■ ou ▲ ou ■ + ▲  
 Stylish Wave: ←↘↘← + ■ ou ▲  
 Aura Smash: ←→ rapidamente + ■ ou ▲  
 Slash Break: ↓↘← duas vezes + ■ ou ■  
 Super Saiyan: →←↘↓↘→ + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP  
 Rapid Movement Recovery

**Nível 2**

Movement Up  
 Japanese Sword  
 Laser Sword

**Nível 3**

Cannon Shot: ↓↘← + ■ ou ▲  
 Ground Speed Up

**Nível 4**

Spin Blade: →↓↘→ + ■ ou ▲  
 Cyclone Blast: gire duas vezes o direcional fazendo 360°(anti-horário) + ■ + ▲ (usa três barras da Ultimate Gauge)

**Nível 5**

Wall Smash  
 Shield Sprint  
 Enhanced Force

**Frieza**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲  
 Combo 2: ■, ▲, ▲  
 Combo 3: ■, ▲, ■

**Golpes**

Round Dash: ←→ ou →← + ●. Aperte ■ ou ▲ para atirar  
 Sonic Warp: ↓↘→ ou ↓↘← ou →↓↘→ ou ←↘↘← + ●  
 Frieza Cutter: ↓↘→ + ■ ou ▲  
 Psychokinesis: ↓↘← + ■ ou ▲  
 Flex Laser: ←→ + ■ ou ▲  
 Death Ball: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲  
 Death Ball 2: ↓↘→ duas vezes + segure ■ (quanto mais tempo pressionado, maior a bola de energia)

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP  
 DEF UP

**Nível 2**

Red Sphere: →← + ■ ou ▲  
 Fissure Slash: ↓↘← duas vezes + ■ ou ▲ (segure o botão para carregar)

**Nível 3**

Ultimate Gauge Upgrade 1  
 Ultimate Gauge Upgrade 2  
 Weight Increase

**Nível 4**

Weight Increase  
 Ultimate Gauge Upgrade 1  
 Ultimate Gauge Upgrade 2

**Nível 5**

Guard Cancel  
 Wall Smash  
 Infinity Rage

**Vegeta**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲  
 Combo 2: ■, ▲, ▲  
 Combo 3: ■, ▲, ■

**Golpes**

Lucora Gun: ↓↘→ + ■ ou ▲ (aperte rapidamente para dar vários tiros).  
 G. Slicer: ↓↑ ou ↑↓ + ■ ou ▲  
 Assault Rush: →↓↘→ + ■ ou ▲  
 Counter Break: ↓↘← + ×  
 Galick Gun: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲  
 Super Saiyan: →←↘↓↘→ + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP  
 Ultimate Gauge Upgrade 3



■ Piccolo observa a tudo e a todos

## Nível 2

Big Bang Attack: ↓↙← + ■ ou ▲

Stalk Energy: ← → + ■ ou ▲

## Nível 3

Endive: ↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

Final Flash: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲  
(gasta três barras da Ultimate Gauge)

## Nível 4

Rapid Movement Recovery

Rapid Movement Recovery

Ultimate Gauge Upgrade 1

## Nível 5

Super Cancel

Shield Sprint

Infinity Rage



## Cell



### Combos

Combo 1: ■, ▲, ▲

Combo 2: ▲, ▲, ▲

### Golpes

Hell Needle: ↓↘→ + ■ ou ▲

Interrupter: ↓↑ ou ↑↓ + ■ ou ▲

Drain Life: →↓↘→ + ■ ou ▲ ou ■ + ▲

Drain Life (Skill Drain): ← → + ■ ou ▲

Judgment: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

### Skill Tree

#### Nível 1

ATK UP

DEF UP

#### Nível 2

Execution: →↘↓↙← + ■ ou ▲, ↑↓ + ■  
+ ▲ (após o arremesso)

Instant Transmission: ↓↘→ ou ↓↙← ou  
→↓↘→ ou ←↓↙← + ●

Psychokinesis: ↓↙← + ■ ou ▲

#### Nível 3

Psychokinesis

Execution

Instant Transmission

#### Nível 4

Barrier: no momento em que for atingido,  
gire duas vezes o direcional em sentido anti-  
horário + ■ + ▲ (consome três barras da  
Ultimate Gauge)

Endive: ↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

Solar Flare: ↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

#### Nível 5

Ground Speed Up

Weight Increase

Impact Up

#### Nível 6

Super Cancel

Shield Sprint

Enhanced Force

Kamehameha: ↓↘→ + ■ ou ▲ (mantenha  
o botão pressionado para carregar)

Flicker: ← → + ●

Superdestructo Disk: ↓↘→ duas vezes + ■  
ou ▲ (mantenha o botão pressionado para  
carregar)

### Skill Tree

#### Nível 1

DEF UP

Ultimate Gauge Upgrade 1

#### Nível 2

Horming Blast: ← → + ■ ou ▲

Afterimage Attack: ↓↙← + ■ ou ▲

Solar Flare: ↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

#### Nível 3

Solar Flare

Afterimage

Horming Blast

#### Nível 4

Ground Speed UP

Ultimate Gauge Upgrade 3

#### Nível 5

Switch Guard

Senzu Bean

Infinity rage

## Android 18



### Combos

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲

Combo 2: ■, ■, ■

Combo 3: ■, ▲, ▲

Combo 4: ■, ▲, ■

### Golpes

Violence Hold: ■ + ✕. Depois de acertar o  
adversário, aperte ■

Blaster: ↓↘→ + ■ ou ▲

Savage Combo: →↓↘→ + ■ ou ▲

Infinity Hold: ↓↙← + ■ ou ▲

Ultimate Blaster: ↓↘→ duas vezes + ■  
ou ▲

### Skill Tree

#### Nível 1

ATK UP

Ultimate Gauge Upgrade 3

#### Nível 2

Surround Attack: ↓↑ ou ↑↓ + ●, ■ ou

▲ (para golpear)

Infinity Break: ← → + ■ ou ▲

Rising Sun: ↓↙← duas vezes + ■ ou ▲

## Nível 3

Rising Sun

Infinity Break

Surround Attack

## Nível 4

Ground Speed UP

Weight Increase

Impact UP

## Nível 5

Armor Strike

Assault Style

Shield Sprint

## Chi-Chi



### Combos

Combo 1: ■, ▲, ▲

Combo 2: ▲, ▲, ■

Combo 3: ▲, ▲, ▲

### Golpes

Power Pole attack: ↓↘→ + ■ ou ▲ (aperte  
rapidamente para mais danos)

Power Slugger: ↓↙← + ■ ou ▲

Banana Fan: ← → + ■ ou ▲

Super Power Slugger: ↓↙← duas vezes +  
■ ou ▲

### Skill Tree

#### Nível 1

Ultimate Gauge Upgrade 1

DEF UP

#### Nível 2

Tsuten Swirl: ↓↑ + ■ ou ▲

Feng Shui: →← + ■ ou ▲

Power Pole Tornado: ↓↘→ duas vezes +  
■ ou ▲

#### Nível 3

Feng Shui

Tsuten Swirl

Power Pole Tornado

#### Nível 4

Weight Increase

Movement UP

#### Nível 5

Guard Cancel

SwitchGuard

Infinity Rage

## Krillin



### Combos

Combo 1: ■, ■, ■, ▲

Combo 2: ▲, ▲, ▲

Combo 3: ▲, ▲, ■

### Golpes

Knee Drop: ●, ↓ + ▲

Destructor Disk: →↓↘→ + ■ ou ▲

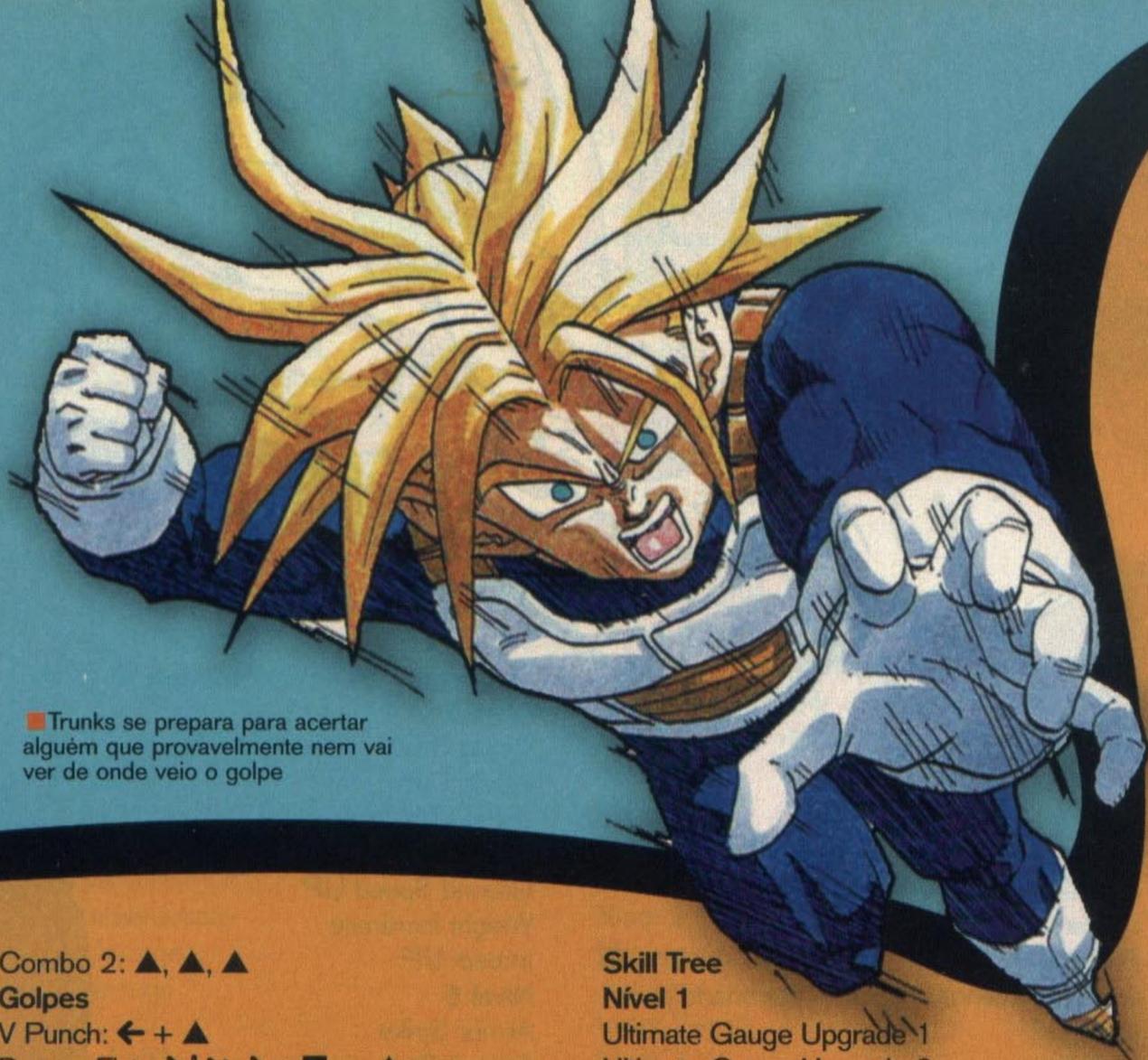
Scatter Blast: ↓↑ ou ↑↓ + ■ ou ▲

## Piccolo



### Combos

Combo 1: ■, ■, ▲



Trunks se prepara para acertar alguém que provavelmente nem vai ver de onde veio o golpe

Combo 2: ▲, ▲, ▲

**Golpes**

V Punch: ← + ▲

Demon Fist: →↓↘→ + ■ ou ▲ ou ■ + ▲

Beam Cannon: ↓↘→ + ■ ou ▲

Dimensional Barrier: ↑↓ + ■ ou ▲

Special Beam Cannon: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP

Rapid Movement Recovery

**Nível 2**

Light Grenade: ↓↘← + ■ ou ▲, ↓↘← + ■ ou ▲ para mudar de direção

Shock Attack: ←↓↘← + ■ ou ▲

**Nível 3**

Movement UP

Ultimate Gauge Upgrade 3

Maou Rebirth Ranbu: ←→↘↑↘↓←→ ou ←→↘↓↘←↑→↘↓←→ + ■ + ▲

(aperte rapidamente para mais danos. Consume três barras de Ultimate Gauge)

**Nível 4**

Ground Speed UP

Impact UP

**Nível 5**

Guard Cancel

Wall Smash

Assault Style

**Majin buu**



**Combos**

Combo 1: ■, ▲, ▲

Combo 2: ■, ▲, ■

Combo 3: ▲, ▲, ●

**Golpes**

Spread Ball: ↓↘→ + ■ ou ▲

Hazard Breath: ↓↑ ou ↑↓ + ■ ou ▲

Hurricane Dash: ↓↘← + ■ ou ▲

Detonation: gire o direcional duas vezes em sentido anti-horário + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

Ultimate Gauge Upgrade 1

Ultimate Gauge Upgrade 2

**Nível 2**

Fat Gun: ←→ + ■ ou ▲

Magaton Drop: →↓↘→ + ■ ou ▲

**Nível 3**

Impact UP

Weight Increase

Magic Prism: ↓↘← duas vezes + ■ ou ▲

**Nível 4**

ATK UP

**Nível 5**

Super Cancel

Switch Guard

Assault Style

**Android 16**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲

Combo 2: ▲, ▲

**Golpes**

Rocket Punch: ↓↘→ + ■ ou ▲

Mega Tackle: ←→ + ■ ou ▲

Gigantic Press: ●, ↓ + ■ + ▲

Evolution Buster: gire o direcional 360° em sentido anti-horário + ■ ou ▲

Hell Flash: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP

Ground Speed UP

**Nível 2**

Armor Mode: ↓↘← duas vezes + ■ ou ▲

Speed Mode: ↓↘← duas vezes + ■ ou ▲

**Nível 3**

Movement UP

Weight Increase

Ground Tempest: gire o direcional duas vezes em sentido anti-horário + ■ ou ▲

**Nível 4**

Switch Guard

Armor Strike  
Infinity Rage

**Android 17**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲

Combo 2: ■, ■, ■

Combo 3: ■, ▲, ▲

Combo 4: ■, ▲, ■

**Golpes**

Violence Hold: ■ + ✕, (acertando o oponente) aperte ■ para completar o golpe

Blaster: ↓↘→ + ■ ou ▲

Savage Combo: →↓↘→ + ■ ou ▲

Avenging Fork: ↓↘← + ■ ou ▲ (aperte rapidamente para causar mais danos)

Ultimate Blaster: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

Energy Field: gire o direcional 360° em sentido anti-horário + ■ + ▲

**Skill Tree**

**Nível 1**

ATK UP

DEF UP

Movement UP

**Nível 2**

Surround Attack: ↓↑ ou ↑↓ + ●, ■ ou ▲ (para dar combos)

Infinity Break: ←→ + ■ ou ▲

Rising Sun: ↓↘← duas vezes + ■ ou ▲

**Nível 3**

Ultimate Gauge Upgrade 1

Ultimate Gauge Upgrade 2

Ultimate Gauge Upgrade 3

**Nível 4**

Ground Speed UP

Weight Increase

Impact UP

**Nível 5**

Wall Smash

Armor Strike

Enhanced Force

**Personagens secretos**

Todos esses lutadores são liberados com os pedidos a Shenron, mas alguns deles só são liberados com mais de dez pedidos.

Confira a seguir a lista completa com todos os golpes dos lutadores secretos

**Majin Vegeta**



**Combos**

Combo 1: ■, ■, ▲

Combo 2: ■, ▲, ▲

Combo 3: ■, ▲, ■

Combo 4: ▲, ▲, ▲

**Golpes**

Lucora Gun: ↓↘→ + ■ ou ▲

G. Slicer: ↓↑ ou ↑↓ + ■ ou ▲

Assaut Rush: →↓↘→ + ■ ou ▲

Counter Break: ↓↘← + ✕

Blast Flare: ↓↘← + ■ ou ▲

Galick Gun: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

## Skill Tree

### Nível 1

ATK UP

Movement UP

Impact UP

### Nível 2

Barion Ray: ↓↙↘ + ■ ou ▲

Endive: ↓↙↘ + ■ ou ▲

### Nível 3

Ultimate Gauge Upgrade 2

Wall Smash

Assault Style

### Nível 4

Super Cancel

Armor Strike

Ultimate Gauge Upgrade 1

## Videl



### Combos

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲

Combo 2: ■, ■, ■

Combo 3: ■, ▲, ▲

### Golpes

Trick Shoot: ●, ↓ + ▲

Triple Crush: ↓↘→ + ■ ou ▲ (aperte rapidamente para completar o combo)

Slash Drop: ↓↙↘ + ■ ou ▲

Trick Move: ↓↑ ou ↑↓ + ●, ■ ou ▲ (para atacar)

Volteks Aura: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

### Skill Tree

#### Nível 1

ATK UP

DEF UP

#### Nível 2

Rainbow Storm:

↓↙↘ duas vezes + ■ ou ▲

Blocking: ↓↙↘ + ✕

#### Nível 3

Guard Break: ←→ + ■ ou ▲

#### Nível 4

Ground Speed UP

Flying Speed UP

Impact UP

#### Nível 5

Shield Sprint

Guard Cancel

Senzu Bean

## Ultimate Gohan



### Combos

Combo 1: ■, ■, ▲

Combo 2: ▲, ▲, ▲

Combo 3: ▲, ▲, ↓

Combo 4: ▲, ▲, ↑

### Golpes

Double Sting: ↑ + ▲

Masenko: ↓↘→ + ■ ou ▲

Stylish Buster: ←↙↘ + ■ ou ▲

Fissure Kick: ←→ + ■ ou ▲

Switch Sword: ↑↓ + ■ ou ▲

Dragon Shot: ↓↘→ duas vezes + ■

### Skill Tree

#### Nível 1

ATK UP

Rapid Movement Recovery

#### Nível 2

Impact UP

Energy Barrage: ↓↙↘ + ■ ou ▲

Spin Blade: →↓↘→ + ■ ou ▲ (aperte novamente para mais golpes)

#### Nível 3

Ground Speed UP

#### Nível 4

Ultimate Gauge Upgrade 1

Ultimate Gauge Upgrade 3

Tomado Cutter: ↓↙↘ duas vezes + ■ ou ▲

#### Nível 5

Weight Increase

#### Nível 6

Guard Cancel

Assault Style

Enhance Force

## Cyborg Frieza



### Combos

Combo 1: ■, ■, ▲, ▲

Combo 2: ■, ▲, ▲

Combo 3: ■, ▲, ■

### Golpes

Sonic Warp: ↓↘→ ou ↓↙↘ ou →↓↘→ ou ←↙↘ + ●

Frieza Cutter: ↓↘→ + ■ ou ▲

Crack Bomb: ↓↙↘ + ■ ou ▲. Ao atingir o oponente, faça a mesma operação para explodir a bomba

Flex Laser: ←→ + ■ ou ▲

Death Ball: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲ (mantenha o botão pressionado para carregar)

### Skill Tree

#### Nível 1

Missile Launcher: →↓↘→ + ■ ou ▲

DEF UP

#### Nível 2

Ultimate Gauge Upgrade 2

#### Nível 3

Grenade Launcher: ←↙↘ + ■ ou ▲

ATK UP

#### Nível 4

Ultimate Gauge Upgrade 1

#### Nível 5

Ultimate Gauge Upgrade 3

OX Mine: ↓↙↘ duas vezes + ■ ou ▲

#### Nível 6

Armor Strike

Shield Sprint

Enhanced Force

## King Piccolo



### Combos:

Combo 1: ■, ■, ▲

Combo 2: ▲, ▲, ▲

### Golpes:

Drill Kick: ← + ▲

Demon Fist: →↓↘→ + ■, ▲ ou ■ + ▲

Majin Rendan: ↓↘→ + ■ ou ▲ (aperte rapidamente para mais danos)

Wasougeki: ←→ + ■ ou ▲

Bukiri Maha: ↓↘→ duas vezes + ■ ou ▲

### Skill Tree

#### Nível 1

Ultimate Gauge Upgrade 3

Movement UP

#### Nível 2

Light Grenade: ↓↙↘ + ■ ou ▲. (Faça ↓↙↘ + ■ ou ▲ para controlar a magia)

Dimensional Barrier: ↓↑ + ■ ou ▲

Maou Rebirth Ranbu: ←↙↘↑↘↓↙↘→ ou ←→↓↙↘↑↘↓↙↘→ + ■ + ▲

(aperte rapidamente para mais danos, mas consome três barras de Ultimate Gauge)

#### Nível 3

ATK UP

Shield Sprint

Enhanced Force

#### Nível 4

Armor Strike

Wall Smash

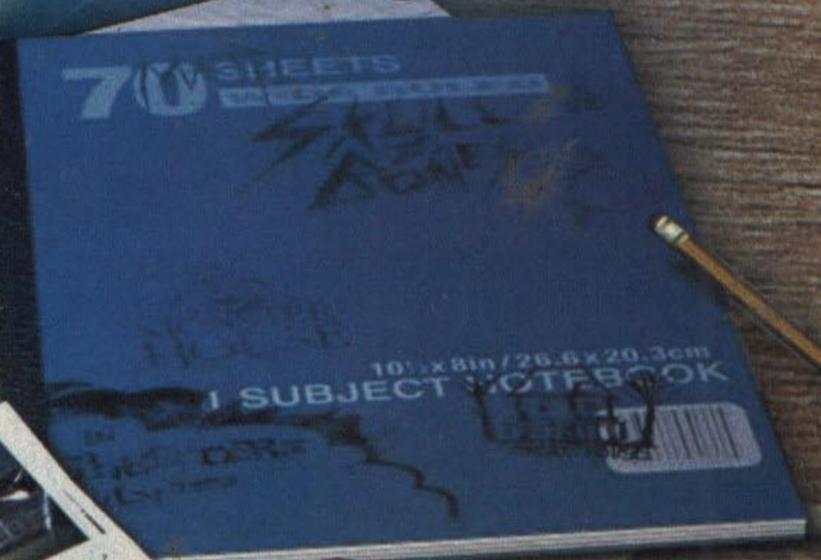
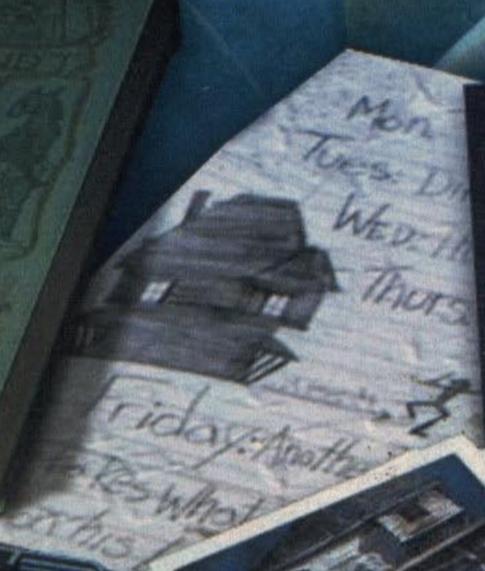
DEF UP

■ Só de olhar pra esses dois caras, já dá medo...

# Monste

## ■ LOS TRES AMIGOS

Depois de entrar em uma casa assombrada, DJ, Chowder e Jenny vão ter que suar para escapar dessa fria



# r House

## Não se perca na Casa Monstro

### • Itens

**Lata de soda:** restaura parcialmente a energia.

**Copo de soda:** restaura totalmente a energia.

**Pote de sorvete:** restaura totalmente a energia.

**Arcade Tokens:** são as fichas que você vai utilizar para jogar o minigame do menu principal.

**Camera Film:** funciona como segunda arma para DJ e paralisa o inimigo.

**Macacos Secretos:** ao todo são 32

Macacos Secretos que você deve coletar durante as fases. Eles liberam a galeria de arte no menu principal do jogo.

**Slingshot Marble:** bolinhas de gude, que servem como munição para a segunda arma da garota.

### • Macacos Secretos

Durante o jogo, você deve encontrar todos os Macacos Secretos para habilitar os

extras do jogo. No detonado, damos as localizações de todos eles. Toda vez que a sigla MS aparecer, significa que ali há um dos Macacos Secretos.

### • Minigame

Há um minigame liberado desde o começo neste jogo, mas você precisa conseguir fichas que valem créditos. O nome é Thou Art Dead e as fichas são encontradas nos vasos espalhados por todas as fases do jogo principal.

- ✕: Atira
- : Usa a segunda arma
- : Botão de ação
- ▲: Recarregar

- Ⓛ: Agacha e pula de lado
- Ⓡ: Coronhada
- ↑: Walkie Talkie
- ←, →: Muda o alvo

- Ⓛ3: Giro de 180°
- ▶: Pausa
- Analógico Direito: Câmera
- Analógico Esquerdo: Movimentação

## Comandos Gerais

**Produtora:** A2M **Distribuidora:** THQ **Tipo:** luta **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** desafio na dose certa para o público jovem **Ponto fraco:** câmera atrapalha às vezes **Gráficos:** 7,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 6,5

NOTA

7,0

## A Casa Monstro tem esse nome, mas não assusta ninguém. Quem lê os detonados da D&T está pronto para enfrentar qualquer assombração

por Leandro Rodrigues

**M**onster House é mais um jogo baseado em uma animação produzida por Steven Spielberg e Robert Zemeckis, os mesmos de *O Expresso Polar*. Aqui no Brasil, o filme estreou nos cinemas no começo de setembro com o título de *A Casa Monstro*.

Na história, os amigos DJ, Jenny e Chowder vão parar dentro de uma casa maligna que tem vida própria. Assustados, eles devem descobrir o mistério por trás destas paredes e chegar ao ponto fraco da construção. Dentro da casa, tudo está vivo: cadeiras,

lustres, mesas e até televisores estão prontos para tirar a sua pele.

Apesar da aparente atmosfera de terror, o jogo é feito para o público mais jovem, ou seja, não tem intenção alguma de assustar. Longe disso. Tanto que as armas usadas pelos heróis durante toda a aventura disparam jatos d'água. Pode parecer estranho acabar com todos os inimigos dando um belo de um banho neles, mas se você levar em consideração que está dentro de uma casa que tem vida própria, essa sensação passa rapidinho. Além da aguaceira que você pode fazer, existem também armas secundárias, como bolas de gude e máquinas fotográficas.

Na parte gráfica, o jogo não decepciona: visual de desenho animado, efeitos especiais de qualidade e animações divertidas. Som e dublagem também não ficam atrás, contando inclusive com as vozes do elenco original do filme. O maior defeito deste título, e que é comum a quase todos jogos de plataforma 3D, é a maldita câmera, principalmente quando você trava a mira em algum inimigo.

No conjunto, *Monster House* tem um desafio na medida certa para o público mais jovem, com gráficos e som de qualidade e ainda conta com um minigame divertido. Ideal para complementar o filme de animação.

## Chapter One Inside the House

1. Vá na direção da escada, mantendo-se próximo à parede da direita. Pegue a chave da cozinha dentro do baú, volte e abra a única porta que está com o caminho livre. Apague o fogo em cima da mesa.
2. Uma lata de refrigerante aparece perto da janela. Ao se aproximar, uma cadeira vai atacá-lo. Assim que eliminá-la, entre na porta do lado esquerdo da janela. No fundo desta sala, você encontra o primeiro MS (1).
3. Volte até a cozinha, através da porta em frente à geladeira. Continue até o final do corredor, ignorando a porta da direita. Pegue a chave do banheiro, dentro do baú e entre na porta que você ignorou.



4. Na sala de troféus, dentro do armário da esquerda, você encontra um MS (2). Vá até o outro lado da sala para escapar do ataque dos livros, aperte **L1** para agachar e passe pela porta.
5. Atravesse o banheiro e saia pela outra porta. No corredor, você aprende a usar a câmera. Acabe com a cadeira, vire para trás, encontre o MS (3) e saia pela outra porta.
6. Com Jenny, vire para trás e pegue o MS (4). Siga em frente, pulando os buracos. No final do caminho, existe um baú com várias bolinhas de gude. Atire no cadeado que fecha a grade e entre.

## Chapter Two Ground Floor

7. Agora com Chowder, siga em frente e na bifurcação, vire à esquerda. Passe pela porta para chegar à sala de jantar. Acabe com todas as cadeiras antes de tentar

■ **O MUNDO LÁ FORA**  
Para voltar à segurança da rua, nossos amigos devem vencer a casa e seus objetos estranhos

- qualquer outra coisa.
8. Pegue a Spare Light na caixa do lado esquerdo e saia através da porta do outro lado. Chowder está agora na cozinha, vire para trás e pegue o MS (5) nos entulhos. Destrua os vasos e pegue os itens. Depois da animação, você reassume o controle de DJ.
9. Na biblioteca, existe uma porta do lado esquerdo, mas você ainda não possui a chave. Vire à esquerda e pegue o MS (6), que está atrás do sofá. Quando a música parar, os livros começam a atacar. Fique agachado para escapar deles e pegue o pacote que sobrou, pois ele garante uma melhoria à sua arma. Passe pela porta que foi liberada.
10. Continue pelo corredor mas, tome cuidado com um monstro que vai tentar te acertar. Aperte o botão que aparece na tela para escapar do ataque e passe pela porta logo em frente.
11. Nesta nova sala existem duas cadeiras que você deve destruir. Tente sair pela outra porta e o piano vai começar a tocar. Acabe com as duas cadeiras que o atacam e, em seguida, acerte o piano. Pegue a chave da biblioteca que apareceu e, antes de sair, apague a lareira e pegue o MS (7). De volta à biblioteca, abra a porta do lado do urso com a chave que você acabou de pegar.
12. O corredor em que você se encontra está cheio de livros assombrados. Depois da primeira curva para a esquerda, você vai encontrar um pedestal que precisa de um livro. Continue em frente e pegue o caminho da esquerda. No final do corredor você encontra o Dusty Book. Antes de colocar esse livro no pedestal, siga pelo caminho da direita, o mesmo

- que você ignorou agora há pouco. No final desse corredor, em cima do sofá, você encontra mais um MS (8).
13. Volte e coloque o livro no pedestal. Siga pela passagem que se abriu e, em seguida, pela grade junto ao chão. Embaixo da escada existe outro MS (9). Em frente ao carro da polícia, você encontra um walkie talkie. Para falar com seu amigo Chowder, que costuma dar boas dicas, basta apertar **↑**.
14. Entre pela porta do lado direito e passe pelo banheiro. Existe uma caixa nessa nova sala, mas, infelizmente, você ainda não tem a chave para abri-la. Não se desespere. Vire para o lado direito e tente abrir a porta do canto. A fechadura marota vai fugir de você, mas ela não perdê por esperar. Vá até o outro lado da sala e ligue as duas máquinas de lavar. Isso fará uma caixa cair.



15. Empurre a caixa até o armário onde está a maçaneta. Abra a porta e continue em frente. Do lado esquerdo, pegue mais um MS (10) e passe pela porta do lado oposto. Você deve destruir um vaso que está entre os barris para pegar a chave do baú. Antes de passar para a próxima sala, volte e pegue o gancho dentro do baú com essa chave.
16. Com o gancho, entre na sala. Siga

pelo lado direito e vá até o fundo. Passe por baixo da prateleira e pegue o MS (11), ao fundo. Volte e empurre a caixa, usando as marcas no chão como referência. Coloque a caixa em cima das lanças, passe por cima e puxe a caixa até o fundo. Coloque-a em baixo da escada e use o gancho para abaixá-la. Suba e passe pela porta.

## Chapter Three Second Flor

**17.** Vá para o lado direito. Após ser puxado para nova sala, abra o baú do lado direito e pegue um MS (12). Puxe a caixa do outro lado e pegue a chave (Red Key) dentro do vaso.

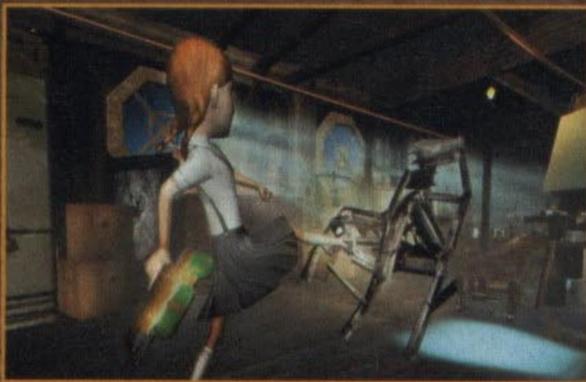
**18.** Entre pela porta do lado esquerdo e pegue barra de ferro dentro do baú. Volte e use-a na lareira. Assim que abrir, apague o fogo, entre e puxe a pilha de caixas do lado direito. No espaço que foi aberto, empurre a caixa que está do lado esquerdo. Suba e entre no duto de ar.

**19.** Vire para o lado esquerdo e passe pela porta. Pegue a chave (Blue Key) na caixa do lado esquerdo. Vá até o fundo da sala e pegue o MS (13). Volte e escolha o caminho da direita. Tome cuidado com os monstros que saem da parede e passe pela porta no final do corredor.

**20.** Do lado direito da sala, logo abaixo da grade onde a garota aparece, há mais um MS (14). Agora você precisa passar pela porta no final da sala, ande devagar

para não ser pego de surpresa pelas barras que saem do chão.

**21.** Você continua na mesma sala, mas desta vez estará andando pela parede. Acabe com as cadeiras e entre na grade para, desta vez, andar no teto com o objetivo de ajudar sua amiga.



**22.** Novamente no controle da garota, siga pelo corredor e fique atento: uma árvore vai atacar através da janela. Passe pela porta e por mais um corredor. Na porta ao fundo, acerte uma bolinha de gude no cadeado. Passe pelo banheiro e entre no quarto.

**23.** Você vai precisar enfrentar a televisão: acerte três bolinhas de gude nela. Embaixo do móvel do lado direito da janela encontra-se o MS (15). Saia pela porta do outro lado, atravesse o corredor e acabe com todas as cadeiras.

**24.** O primeiro chefe do jogo é uma espécie de boneca com um lustre em volta dela. Quando ela começar a girar, abaixe-se. Assim que parar, aproveite para jogar água em uma das lâmpadas. Continue girando sempre em volta dela. Se ela bater no chão, fique longe para evitar o choque. Apague todas lâmpadas. Uma animação interativa vai aparecer e

você deve apertar os botões que aparecem na tela para eliminá-la de vez.

## Chapter Four The Attic

**25.** Ainda no comando de Jenny, siga em frente pulando nas caixas. Vá até o fundo e pegue o MS (16). Volte e acerte o cadeado da porta que você deixou para trás. Entre, passe pela porta do elevador de louça e continue em frente. No meio da sala, acabe com o lustre que vai te atacar. Quebre outro cadeado na porta ao fundo.

**26.** Nesta sala, tome cuidado com a luz da janela: toda vez que ela ilumina seu corpo, vários inimigos aparecem. No canto direito, existe uma passagem para pegar a Telescope Key.

**27.** Volte, acerte o lustre e passe pela porta da direita. Existe um forno no centro desta sala e é claro que ele também vai te atacar. Não dê trégua para o danado e, quando ele morrer, pegue o MS (17) perto dos vasos. Passe pela porta azul usando a chave que você acabou de pegar.

**28.** Siga pelos corredores até um beco sem saída. Como a porta do lado direito não se abre, faça o caminho de volta até encontrar DJ, passando a controlá-lo.

**29.** Siga pelo corredor em frente, tomando cuidado com os ataques das árvores. Passe pelo banheiro para chegar ao quarto. Acabe com todos inimigos e



### ■ BORRANDO AS CALÇAS

Mesmo usando o Walkie-Talkie para se comunicar com DJ, Chowder está sempre com medo e reclamando da vida



**■ CIRCO DE HORRORES**

A razão pela qual a Casa Monstro é do jeito que é, está intimamente ligada à esta mulher da imagem

pegue o pacote que aparece no pé da cama: ele melhora sua arma. Continue eliminando os móveis e suba na capa para pegar o item.

**30.** Novamente com Jenny, volte e passe pela porta que estava fechada. Você vai encontrar uma miniatura de um trem. Atire na roda da bicicleta para movimentá-la. Com isso, o trem vai revelar uma passagem secreta. Siga por ela.

**31.** A sala está cheia, é preciso eliminar dois fornos e vários lustres. Como prêmio, a engrenagem do elevador de louças vai aparecer. Saia pela outra porta e coloque a engrenagem no elevador.

Chapter Five  
Down Below

**32.** Ande devagar pelo corredor inundado, onde alguns monstros rastejantes aparecem de repente. No meio do corredor, a raiz da árvore atravessa a parede. Aperte o botão indicado na tela para se livrar do ataque. Continue em frente e passe pela porta.



**33.** Pegue os itens espalhados no cenário e entre no túnel. Do outro lado, siga até os canos e pegue o MS (18). Suba por esses canos, empurre a caixa

até a válvula e gire-a para escoar a água. Desça, acabe com os inimigos usando sua arma secundária. Cuidado com o cano assassino.

**34.** Empurre a caixa até a parede, do canto direito. Para se localizar, procure a marca preta no chão. Suba, pegue a chave na caixa atrás dos fornos, volte e entre na porta ao lado da caixa por onde você subiu.

**35.** Neste pequeno corredor, siga em frente e só pare diante das duas caixas em frente à porta. Pegue mais um MS (19) e passe pelo banheiro. Atravesse a caverna e, assim que descer no local cheio de água, tome cuidado com o ataque da árvore. Siga até o fim e acabe com as duas televisões mutantes. Vá até o fundo do corredor e passe pela luz azul.

**36.** No salão oval, acabe com todos inimigos e siga pelo túnel. Passe pelo corredor e depois do forno, pegue outro MS (20). Ao virar para a direita, tome cuidado com o ataque da árvore. Hora de enfrentar a tubulação da casa.

**37.** Primeiro, localize a caixa com a munição da arma secundária. Finalize todos os inimigos rastejantes usando o jato de água. Quando não houver mais nada na tela, corra atrás do encanamento usando a arma secundária. Repita o procedimento até acabar com ele.

Chapter Six  
The basement

**38.** Novamente com Jenny, passe pela porta do lado direito das duas máquinas. No corredor, logo depois dos três barris, tome cuidado com mais um ataque de outra árvore. Ande próximo à parede da

direita para descobrir o MS (21). Acabe com as televisões e entre na porta no final do cômodo.

**39.** Nesta sala, acabe com todos inimigos rastejantes e, em seguida, com o forno. Você vai encontrar DJ e o comando passará para o seu amigo Chowder. Limpe a sala e passe pela porta ao lado das máquinas de lavar. No novo corredor, ignore a passagem do lado direito, siga em frente e passe pela primeira porta à direita.

**40.** Atire na grade do lado direito para encontrar o MS (22). Existe uma única caixa do lado esquerdo da sala; empurre-a acompanhando os riscos no chão. Você deve alinhá-la logo abaixo do buraco da parede.

**41.** Tome cuidado com os pratos que voam a todo momento nesta sala. Suba na caixa que está ao fundo e entre no buraco na parede. Pegue o MS (23) entre as grades do lado esquerdo, escale os caixotes e entre no novo buraco.



**42.** Vire para o lado esquerdo, ignore a porta e pegue o MS (24). Volte e entre pela porta. Vire imediatamente à esquerda e pegue mais um MS (25). Siga pelos corredores de brinquedos, desviando dos aviões que aparecem e também das luzes, que fazem mais inimigos correrem atrás de você. Eventualmente, as raízes das árvores podem tentar te acertar - fique de olho. Passe pela porta no final do corredor.

**43.** Pegue o caminho ao fundo e, no final do corredor, você encontrará o MS (26). Faça o caminho de volta. Acabe com o forno e continue seu retorno. Pegue o caminho da esquerda, tome cuidado com o ataque das raízes e entre na porta ao fundo.

**44.** Dê um giro de 180° e pegue o MS (27). Ao chegar ao centro dos brinquedos, você precisa enfrentar dois canos. Não fique parado para não ser pego desprevenido e mande água em cima deles assim que possível. Pegue

também os dois MS (28-29), que estão nesse local.



**45.** Siga pelo corredor que foi liberado e passe pela porta. Continue em frente por vários corredores até encontrar um brinquedo. A opção Play vai aparecer na tela. Aperte o botão indicado e acerte seis alvos. Pegue o MS (30) e o disco dentro do baú que se abriu.

**46.** Entre pelas grades. Do lado esquerdo, mais um MS (31). Suba no carrossel e coloque o disco dentro da boca do palhaço. Passe pela passagem aberta, acerte mais seis alvos no novo jogo e pegue outro disco no baú. Antes de voltar ao carrossel, pegue também o último MS (32), perto da parede azul. Coloque o disco no carrossel para encontrar seus amigos.

## Chapter Seven Escape!

**47.** O objetivo desta fase é simplesmente fugir, ou seja, não se preocupe em eliminar todos os inimigos da fase ou em procurar itens secretos - corra direto para a próxima porta. Na primeira sala, corra até a porta do fundo. No corredor, pegue a primeira porta à esquerda.

**48.** Desvie dos inimigos e entre no buraco da parede. Dê a volta na mesa e saia pela porta do banheiro. Siga pelo corredor e entre pela porta. Tome cuidado neste novo corredor pois um tubo vai tentar pegá-lo. Aperte o botão na hora certa para escapar e passe pela porta.

**49.** Com a garota, acabe com o forno e entre no buraco com a luz amarela. Atravesse a caverna e, no meio do caminho, desvie novamente do tubo. Continue até o final do corredor, pegue as bolinhas de gude e acerte a porta.

**50.** Atravesse o banheiro e siga até outra porta. No centro do cenário, você deve

eliminar todos inimigos. Entre no túnel e a garota será capturada pelo tubo. Relaxe: não há como escapar.

**51.** Com Chowder, atravesse a sala e saia pelo outro lado. Atravesse esta nova sala e saia pela porta ao lado do urso empalhado. Assim que atravessá-la, uma árvore vai tentar pegá-lo. Aperte o botão correspondente ao que aparece na tela, continue até o final da biblioteca e entre na porta liberada.

**52.** Novamente no comando da garota, atravesse o quarto e saia pelo banheiro. Você está agora em um quarto repleto de canos. Siga o caminho que eles formam, suba na caixa e entre no duto de ventilação.

**53.** Vá até o fundo do corredor. Como vários tubos não permitem que você continue, volte e entre na ventilação que foi liberada. Neste novo quarto, passe pela porta da esquerda.

**54.** O controle volta para Chowder, dentro da estufa. Siga sempre pelos caminhos da esquerda, tomando cuidado com a árvore que aparece mais uma vez. Passe pela porta e à esquerda da mesa. Passe por mais uma porta, continue pelo corredor, entre à esquerda e atravesse o escritório.

**55.** De volta com DJ, passe pela sala de jogos, dando a volta pelo sofá. Seu destino é a porta que está atrás dele. Vire à direita e vá até o final do corredor, onde uma luz vai se acender. Volte pelo corredor e entre na porta do lado direito.

## Chapter Eight The Chase

**56.** A casa está louca e começa a correr atrás de você pelas ruas! Desvie dos obstáculos apertando os botões que aparecem na tela. Jenny é controlada com o botão ■, DJ com o botão ✕, e o botão ● controla Chowder. No final do percurso, você deve apertar o botão que aparecer na tela para finalizar essa fase.

## Chapter Nine Final Showdown

**57.** Chowder está dentro do trator. Aperte **R1** para atacar e recue para escapar do tapa que a casa vai tentar desferir. Caso ela te agarre, gire o analógico esquerdo no sentido anti-horário. Volte a atacar até que a energia dela se acabe. Uma animação entra e você deve apertar os botões que aparecem para que DJ jogue uma dinamite nos destroços. Prontinho! Casa Monstro detonada, meninada salva e o final da aventura de bandeja para você. Agora confesse: não deu nem tempo de sentir medo, não é?



### ■ A CASA DO FIM DA RUA

Praticamente toda criança já deu de cara com uma casa parecida com essa. A questão é: quem tem coragem de entrar ali?



Produtora: Eighting Distribuidora: Bandai Namco Games Tipo: Luta Jogadores: 1 a 4 Ponto Forte: clima frenético e muitos extras  
 Ponto Fraco: sistema de extras prioriza a sorte e não a habilidade. Gráficos: 8,0 Som: 7,0 Controle: 7,5 Diversão: 7,0 Desafio: 7,0

NOTA  
**7,5**

# BATTLE ST

Personagens de três animes famosos, Dragon Ball Z, One Piece e Naruto, entram no ringue para resolver suas diferenças na base do tapa

■ É UM, É DOIS, É TRÊS  
 Ruffy (*One Piece*), Goku (*DBZ*) e Naruto medem forças no jogo de luta que mistura os três animes



# ATIUM DON

por Leandro Rodrigues

**Q**uando três animes de enorme popularidade são reunidos em um só jogo, os fãs só têm motivos para comemorar. E se você ainda não entendeu o que é a sigla D.O.N., é só lembrar de *Dragon Ball*, *One Piece* e *Naruto*.

O sistema de jogo é muito parecido com *Smash Bros* (franquia de sucesso da Nintendo, que conta com a participação dos principais personagens da empresa) e as batalhas são frenéticas, contando com até quatro lutadores simultaneamente na tela. Durante as lutas, uma verdadeira chuva de powerups cai no cenário. Alguns, como armas, energia e até itens que te fazem virar um gigante, podem ajudar; mas outros atrapalham a sua vida de vez, diminuindo a velocidade, transformando você em miniatura ou prendendo uma bola de ferro no seu pé.

Os cenários das lutas não são meros coadjuvantes porque eles têm papel fundamental no desenvolvimento da disputa.

Além de usar golpes, itens e poderes para acertar seus oponentes, também é possível simplesmente mandá-los para fora do "ringue". Por exemplo, na área do navio, há a possibilidade de jogar os adversários na água. Alguns desses locais ainda têm características particulares, como a luta em uma árvore gigante onde os personagens precisam subir em nuvens enquanto a tela se movimenta na horizontal.

O jogo não decepciona no visual, trazendo cenários dos três animes e passando muito bem o clima deles, principalmente no momento dos especiais. Os efeitos sonoros também são bons, principalmente na dublagem dos protagonistas principais; só as músicas que, apesar de boas, tornam-se repetitivas rapidamente.

O jogo traz, logo de cara, doze personagens, mas existem outros oito combatentes para desbloquear. O grande problema é que, para conseguir essa

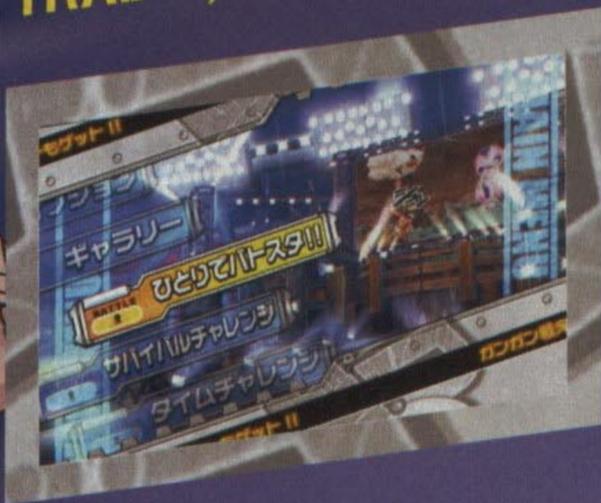
façanha, não basta somente habilidade, também é necessária uma boa dose de sorte, já que esses extras são liberados em uma máquina caça-niqueis.

*Battle Stadium D.O.N* só saiu no Japão e não há previsão de lançamento no ocidente. Mas para quem não quer deixar de curtir esse jogão, traduzimos os menus, ensinamos a destravar os personagens e tudo mais a que o leitor tem direito. Afinal, não é todo mundo que tem um Makotron em casa.

## COMANDOS

- × - Pulo
- - Ataque
- ▲ - Especial
- - Super
- R1 - Agarra
- L2 / R2 - Bloqueia
- START - Pause

## TRADUÇÕES DOS MENUS



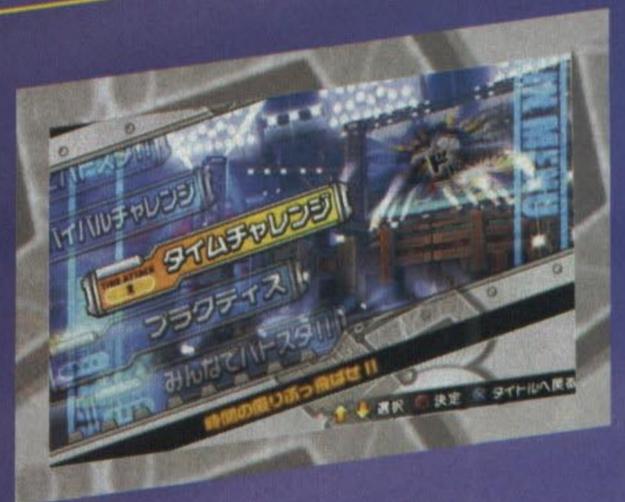
### MENU PRINCIPAL

- 1 Modo História
- 2 Modo Sobrevivência
- 3 Modo Time Attack
- 4 Treinamento
- 5 Modo de batalha para 4 jogadores
- 6 Luta customizada
- 7 Opções

8 Galeria (só aparece depois de terminar o modo Story)

### MENU DE OPÇÕES

- 1 Som: estere - Mono
- 2 Música de fundo
- 3 SFX
- 4 Autosave: On - Off

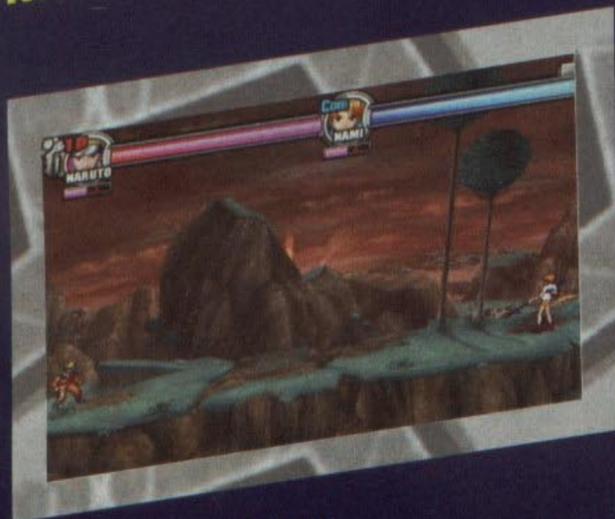


- 5 Save
- 6 Load

### MENU DE PAUSE

- 1 Volta ao jogo
- 2 Lista de golpes
- 3 Voltar ao menu principal

## MODOS DE BATALHA



### MODO HISTÓRIA

A clássica batalha de um jogador contra o computador. Vence quem possuir a maior barra de energia ao término do tempo, ou então, conseguir zerar completamente a barra dos oponentes. Essas lutas podem ser: um contra um, um contra dois, ou um contra três personagens controlados pelo computador. Além de golpes, também é possível arremessar os inimigos para fora do cenário. É nesse modo de batalha que aparecem as missões que rendem moedas para a máquina caça-niqueis.

### MODO SOBREVIVÊNCIA

Luta com as mais variadas regras. Seu objetivo é conseguir vencer o maior número de batalhas consecutivas, utilizando apenas uma barra de energia. O objetivo neste modo é apenas superar o seu próprio recorde. Não é possível conquistar moedas para a máquina caça-niqueis jogando nessa modalidade.

### MODO TIME ATTACK

Acabe com a maior quantidade de inimigos durante o tempo concedido. Vale tudo que



you can imagine: attacks, specials, supers, or then, just play for the screen. Here also the only objective is to win the most number of opponents, always trying to beat your own record.

### TREINAMENTO

There is not much to explain. Time to memorize all the commands from the list of attacks.

### MODO DE BATALHA PARA 4 JOGADORES

Insane fights for up to four players. If you have a multiplay to play with the whole team, this mode is simply imperishable.

### LUTA PERSONALIZADA

Using the coupons earned in the machines (see session missions), you can customize the fights with the most crazy rules. See the following translation of each of the rules to leave the battle with your face.



- 1 Todos os lutadores presos com uma bola de ferro
- 2 Todos os lutadores com asas para pulo longo
- 3 Todos os lutadores com super velocidade
- 4 Todos os lutadores com velocidade reduzida
- 5 Barra de poder carregando mais rápido
- 6 Super soco
- 7 Sem defesa
- 8 Luta só com itens de tiro (shurikens, estilingues)

- 9 Energia dos lutadores começa com tamanho aleatório
- 10 Nenhum lutador pode utilizar ataque super
- 11 Não é possível dois lutadores usarem ataques super ao mesmo tempo
- 12 Todos os lutadores gigantes
- 13 Todos os lutadores miniaturas
- 14 Todos itens são bombas
- 15 Luta de bomba
- 16 Bombas caindo pelo cenário
- 17 Luta de bastões
- 18 Luta com estilingues
- 19 Luta com shurikens
- 20 Luta de espada
- 21 Todo mundo começa com a energia do zero
- 22 As telas com movimentação horizontal se movem duas vezes mais rápido
- 23 Direções invertidas
- 24 As telas com movimentação vertical se movem duas vezes mais rápido
- 25 Golpes tiram o dobro de energia
- 26 Quem cair fora da tela, perde toda energia
- 27 Barra de energia invisível
- 28 Adversário só perde energia se for jogado para fora da tela
- 29 Luta com 60 segundos
- 30 Luta com 120 segundos
- 31 Luta com tempo infinito



## COMO DESTRAVAR TODOS OS PERSONAGENS, CENÁRIOS E DIFICULDADES



- 10° 5 cupons raros
- 11° Usopp (personagem)
- 12° 5 cupons raros
- 13° Gaara (personagem)
- 14° Último chefe (cenário)
- 15° Dragon Ball Z (cenário)
- 16° 5 cupons raros
- 17° 5 cupons raros
- 18° Cell (personagem)
- 19° 5 cupons raros
- 20° Boo (personagem)

Além dos doze personagens já liberados no início, você pode desbloquear mais oito lutadores, além de alguns cenários extras. Acompanhe o passo a passo de como conseguir esses prêmios, mas prepare-se: fora a paciência, você também vai precisar de muita sorte para conseguir tudo o que deseja.

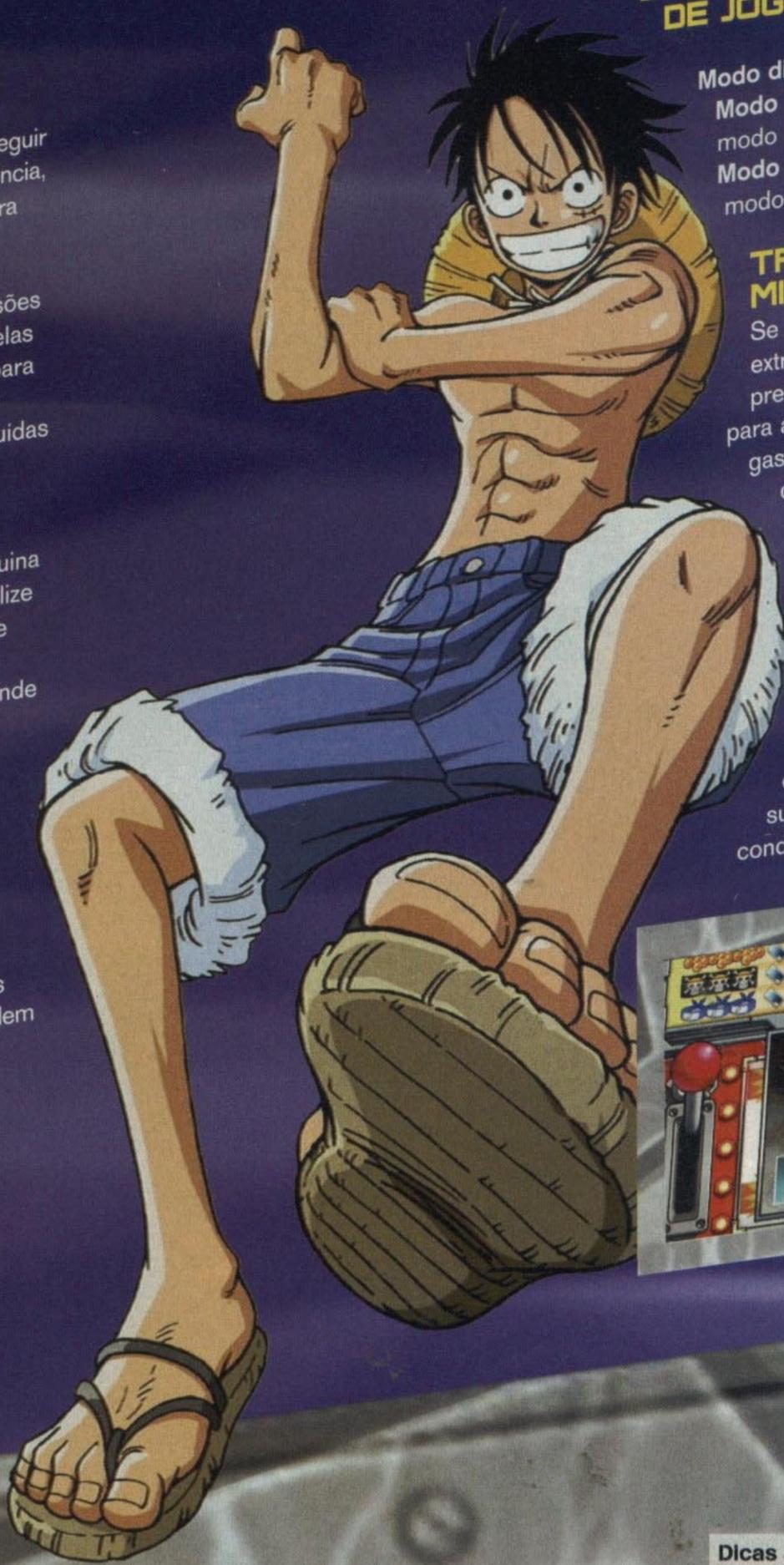
**A** Durante o modo história, algumas missões aparecem no centro da tela. Na verdade, elas são condições que você precisa cumprir para ganhar alguns prêmios. Essa premiação vem em forma de moedas que são distribuídas de acordo com o grau de dificuldade destes desafios.

**B** Ao terminar o modo história, uma máquina de caça-níqueis aparece para que você utilize essas moedas. Na primeira tela, você deve alinhar os três símbolos da Jump Comics. Faça isso e vá para a segunda máquina, onde é preciso alinhar três interrogações.

**C** Além de personagens e cenários, essas máquinas também liberam cupons, que podem ser utilizados no modo de batalha personalizada.

**D** Para liberar todos os personagens e cenários, você precisa acertar vinte vezes os símbolos de interrogação. Acompanhe a ordem em que os itens são liberados.

- 1° Namek (cenário)
- 2° 4 cupons raros
- 3° Frieza (personagem)
- 4° 4 cupons raros
- 5° Nami (personagem)
- 6° Rock Lee (personagem)
- 7° Vines (cenário)
- 8° Floresta (cenário)
- 9° Trunks (personagem)



## DESTRAVE NOVOS NÍVEIS DE DIFICULDADE E MODOS DE JOGO

Modo difícil = Termine o modo normal  
Modo muito difícil = Termine o modo difícil  
Modo Time Attack = Termine o modo difícil

## TRADUÇÕES DAS MISSÕES

Se você deseja destravar todos os extras que o jogo possui, vai precisar cumprir várias missões para acumular moedas, ficar rico e gastar a fortuna nas máquinas caça-níqueis. E ainda tem que torcer para ter a sorte de ganhar os prêmios. Como o jogo está em japonês, e o Makotron não vai querer ir até a sua casa, traduzimos todas as missões e capturamos suas respectivas imagens. Agora basta você comparar com a que apareceu na sua tela e cumprir a condição imposta.



# TRADUÇÕES DAS MISSÕES

Fique esperto: olhe atentamente quando as missões pipocarem em sua tela e saiba o que fazer acompanhando as imagens abaixo



NÃO AGARRE NENHUM DOS ADVERSÁRIOS



TERMINE A LUTA COM A BARRA DE ESPECIAL NO MÁXIMO



NÃO CAIA DO CENÁRIO



NÃO SAIA DO CHÃO



DEFENDA PELO MENOS 20 ATAQUES



NÃO DEIXE SUA BARRA DE ENERGIA CHEGAR AO ZERO



PULE 50 VEZES DURANTE A LUTA



NÃO DEIXE SUA BARRA DE ENERGIA FICAR BAIXA



NÃO DEFENDA OU BLOQUEIE OS ATAQUES





PULE 100 VEZES DURANTE A LUTA



VENÇA A LUTA EM MENOS DE 60 SEGUNDOS



FAÇA UM REVERSE ATTACK



FIQUE AGACHADO POR 60 SEGUNDOS DURANTE A LUTA



SAIA DO CENÁRIO 3 VEZES



JOGUE O ADVERSÁRIO PARA FORA DO CENÁRIO 3 VEZES



ACERTE APENAS UM INIMIGO DURANTE TODA A BATALHA



VENÇA A LUTA ENQUANTO ESTIVER NO MODO BURST



NÃO PULE



NÃO USE GOLPE ESPECIAL



VENÇA SEM RECEBER NENHUM GOLPE



FIQUE 30 SEGUNDOS SEM RECEBER NENHUM GOLPE

# TRASH ZONE

## Cada vez mais gordo e rabugento, Makotron agora também responde às cartas de leitores

**E**sta é a edição de setembro da D&T, mas eu escrevi estas linhas ainda em agosto, mês do cachorro louco. E é assim mesmo que estou me sentindo: como um cão raivoso, pronto para morder o traseiro do primeiro que cruzar o meu caminho!

Esse é apenas o segundo mês depois

do meu retorno e já estão pegando pesado comigo: agora falaram que eu também vou ter que responder às cartas de quem quiser falar comigo. Bom, eu vou entrar na deles porque o vento está soprando a meu favor: estão fazendo uma reforma na minha lata de lixo e me trazem pão de queijo quentinho da padaria todo fim de tarde.

### FALE COM O MAKOTRON

#### Que tal ganhar um "amigo"?

Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do email.

### SERÁ QUE ELA TEM UMA RATINHA CHAMADA FRISNOKOKAS?

**P** Que nojo! Revista porca! Só de olhar pra essa revista, eu vomito. E aquela baleia boca-suja chamada Makotron, como é que vai? Se entupindo de cachorro-quente?

Boiola! Será que você nunca vai sair dessa lata de lixo? Ou está entalado? Puxadores de s@#o do PlayStation! O PS já era, se liguem no Xbox 360, seus chupa-s@#o!

Carla Dias

Via e-mail

**R** Eu vou bem, Carlinha querida. Entupindo a barriga de cachorro-quente, como você bem adivinhou, e imaginando como uma menina pode ter uma boca tão suja assim. Só se fosse uma versão feminina de mim mesmo. Perai... seu nome por acaso não é Makotrôna?

### CIDÃO

**P** Olá amigos da D&T!

Estou enviando este e-mail somente porque quero aparecer na Trash Zone.

Renan Yuri Lino

Via e-mail

**R** Mas você é aparecido mesmo, hein? Já apareceu lá atrás no Chora, Galera apontando um erro nosso (eta rapazinho enxerido!) e agora é o primeiro leitor a aparecer na minha nova seção. Não lembro de outro leitor ter aparecido tantas vezes na mesma edição. E quem disse que sou seu amigo? Desaparece daqui!



■ A ordem é pé na bunda dos jogos porcos



## SHINOBIDO

### Até minha avó de quase 100 anos é mais ninja que esse palhaço vestido de preto

**W**ay of the Ninja, é o subtítulo dessa bomba, e quer dizer "O caminho do Ninja". Se o caminho é tão sofrível assim, eu é que não quero ser um deles. Ainda mais

se tivesse que caçar pedaços de minha alma por tudo que é lugar do Japão. Pois é esse o objetivo do jogo. Isso me faz pensar se o personagem principal é morto-vivo. Ou seria meio morto-vivo, já que são só pedaços, e não a alma inteira que está fora dele. Será que o cara tá meio vivo, meio morto? Que coisa mais sem nexô.

Para um ninja, classe que é conhecida por ser extremamente silenciosa, este aqui até que é bem barulhento. Incrível como os inimigos não ouvem aquelas calças dele batendo uma perna na outra. E de que adianta ser ninja, se você morre ao cair dentro de um simples poço? Pior é que há a

instrução de "jogue qualquer coisa aqui dentro e ninguém vai ver". Só esqueceram de avisar que isso inclui você mesmo.

Mas tem horas em que ele parece um ninja, sim. Como por exemplo quando passa pelo meio do mato e a vegetação não se mexe. Ou ao carregar um caixote, que quando está no chão parece ter um peso considerável a julgar pelo tamanho, mas que quando está nas costas do ninja parece feito de papel. Isso é que é força!

Se o que um ninja faz é ficar invisível, deixe que Shinobido cumpra seu papel e seja o mestre dessa arte. Faça de conta que você nunca viu esse jogo.



■ POR TRÁS Ninja só ataca na trairagem

NOTA

**2,131313**

Produtora: Acquire Distribuidora: Eidos

Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 2

Gráficos: 3,0 Som: 2,0 Controle: 2,5

Diversão: 0,5 Desafio: 1,0

# ERA DO GELO 2 <sup>TM</sup>

## O JOGO



**JÁ À VENDA**

[www.ICEAGE2GAME.COM](http://www.ICEAGE2GAME.COM)

[www.VUGAMES.COM.BR](http://www.VUGAMES.COM.BR)



PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

# VOLANTE FERRARI GT - 2 EM 1

Produto oficial da montadora italiana realiza sonho dos pilotos de videogame

por Leandro Rodrigues

**A**lguns poucos felizardos neste mundo têm o privilégio de possuir uma Ferrari. Outros bilhões de seres humanos menos abastados apenas sonham com uma dessas fabulosas máquinas.

Para esses que provavelmente nunca terão uma Ferrari nas mãos, a Thrustmaster lançou oficialmente no Brasil dois volantes oficiais da montadora italiana para matar pelo menos um pouco dessa vontade.

### Com retorno é mais caro

A versão com Force Feedback é a que melhor simula um carro de verdade. As imperfeições da pista, os erros, as derrapagens, tudo é transmitido com uma fidelidade incrível. O volante possui um giro de 240°, muito pouco se comparado a concorrentes que chegam a possuir 900°, mas isso pode acabar sendo um grande trunfo; já que um ângulo maior pode facilitar a perda do controle e até fazer o carro girar na pista. Outro destaque é que o retorno de força pode ser ajustado em três níveis diferentes, e você pode se adaptar aos poucos à nova opção.

### Vibrando com economia

O volante com a função Rumble Force é uma boa opção para quem não deseja gastar muito e não exige tanto realismo durante a disputa. Visando suprir essa falta do Force Feedback, a Thrustmaster colocou molas para cumprir o papel do retorno de volante. A solução não é ruim: as molas realmente dão um retorno satisfatório, mas deixam uma pequena "zona morta" no volante, como se fosse uma folga na direção. Não chega a ser um defeito grave, mas até se acostumar com essa indesejável "função", você vai rodar várias vezes pela pista.

### O conjunto da obra

Ambos volantes são extremamente leves e têm um acabamento de qualidade. O câmbio seqüencial borboleta facilita a vida até daqueles pilotos que sempre jogaram com a transmissão automática ativada. E o sistema de fixação deles é simplesmente perfeito: com apenas uma alavanca na parte inferior do acessório, você consegue prender o produto em qualquer mesa, sem o auxílio de nenhuma ferramenta e

sem fazer grandes esforços. Os volantes ainda contam com representante oficial no Brasil e um ano de garantia.

### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> Thrustmaster
<b>Representante no Brasil:</b> JPTech (www.jptech.com.br)
<b>Onde Encontrar:</b> Submarino (www.submarino.com.br)
<b>Preço:</b> R\$ 299,00 (Volante com Rumble) e R\$ 579,00 (Volante com Feedback)
<b>Ponto Forte:</b> Leve, confortável e ainda funciona no PS2 e no PC.
<b>Ponto Fraco:</b> A versão Rumble, possui uma pequena zona morta (folga nos movimentos)
<b>Nota:</b> 6,5 (Volante com Rumble) e 8,0 (Volante com Feedback)
<b>Características</b>
• Volantes leves, confortáveis e de fixação precisa
• Funcionam perfeitamente, tanto no PlayStation 2, como no PC
• 240° graus de giro
• Câmbio seqüencial borboleta
• Garantia de um ano do próprio representante brasileiro



### CÂMBIO BORBOLETA

Agora não tem mais desculpa para deixar a transmissão no automático

### VOLANTES, TREMEI!

Este é o botão que liga, desliga e regula a intensidade do retorno



# Mercado dos GAMES

**Compra • Venda • Troca**



**Tel: (11) 6682-1898 • e-mail: nilprado@bol.com.br**

# ACESSÓRIOS PARA JOGADORES

Incrementamente sua experiência de jogo com estes itens e, quando cansar de jogar, aproveite a pausa para ler um bom livro



## MALETA PS2 SLIM

É uma maneira segura e descomplicada de levar o seu aparelho para qualquer lugar. Essa maleta para PlayStation 2, modelo Slim, é confeccionada em poliéster importado, de alta qualidade. Além do espaço ideal para o console, também possui bolsos extras para levar acessórios, cabos e jogos. Seu videogame merece, afinal um aparelho tão caro não pode continuar a ser transportado em saquinho de supermercado.

### CARACTERÍSTICAS:

- Maleta exclusiva para o modelo Slim.
- Feita em poliéster de alta qualidade
- Armazena perfeitamente o seu aparelho

### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> Portare
<b>Valor:</b> R\$ 47,90
<b>Onde Encontrar:</b> <a href="http://www.americanas.com.br">www.americanas.com.br</a>

## SKINS PLAYSTATION 2

PS2 pode ser uma excelente máquina de entretenimento, mas, convenhamos, ele não é exatamente bonito. Se você também não curte muito o visual do aparelho, ou apenas cansou da aparência de sempre, existem dezenas de opções de personalização para o seu aparelho. Uma empresa chamada Gamer Graffix



## SMARTJOY FRAG

SmartJoy chegou para facilitar a vida de quem está acostumado a jogar no PC e quer se aventurar nos consoles.

O adaptador é conectado na entrada 1 do seu PS2 e depois é só ligar o mouse e teclado no acessório. O fabricante afirma que o produto funciona com todos jogos, até mesmo aqueles que não possuem suporte para mouse e teclado. Perfeito para quem gosta de jogos de tiro em primeira-pessoa e quer ter um controle mais preciso.

### CARACTERÍSTICAS:

- Fácil instalação e não exige configuração
- Funciona com mouses e teclados com entrada PS2
- Compatível com todos modelos de PS2



### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> SmartJoy
<b>Valor:</b> U\$19,90
<b>Onde encontrar:</b> <a href="http://www.link-sang.com">www.link-sang.com</a>

### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> EMS Production
<b>Valor:</b> U\$59,99
<b>Onde encontrar:</b> <a href="http://www.link-sang.com">www.link-sang.com</a>



## USB MEMORY ADAPTER

A capacidade do memory card do PS2 é de oito mega, o que não é pouco. Mas sempre tem gente querendo mais. Que tal aproveitar o espaço do HD do seu

computador para guardar todos seus savegames? Com esse adaptador, que funciona com memory cards de PS1 e PS2, isso é perfeitamente possível. Basta encaixá-lo no adaptador e ligá-lo ao PC através de um cabo USB que acompanha o produto. Assim, você pode salvar, compactar e até gravar suas façanhas em um CD, de certa forma ganhando um memory card com espaço praticamente infinito.

confecciona adesivos em vinil, para aplicar no PlayStation 2, tanto na versão quadrada (mais antiga), como na Slim.

Opções é o que não faltam, com destaque para a coleção da Marvel com adesivos do Hulk, X-Men e Spider-Man, que você vê na imagem ao lado.

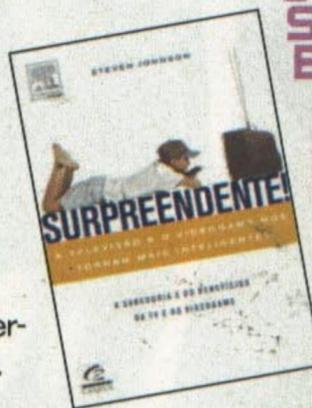
### CARACTERÍSTICAS:

- Vários modelos diferentes
- Muda completamente o visual do PS2
- Adesivo confeccionado em vinil

### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> Gamer Graffix Worldwide
<b>Valor:</b> U\$ 19,99
<b>Onde Encontrar:</b> <a href="http://www.gamergraffix.com">http://www.gamergraffix.com</a>

## UMA OBRA SURPREENDENTE E INTELIGENTE



No livro *Surpreendente! A Televisão e o Videogame nos Tornam mais Inteligentes*, o crítico social e cultural Steven Johnson defende que os videogames e a televisão estão aumentando a

capacidade de aprendizado das pessoas. Uma boa leitura para o seu pai, ou então para enriquecer o seu arsenal de motivos para continuar jogando videogame sem sentir culpa.

### FICHA TÉCNICA

<b>Fabricante:</b> Editora Campos
<b>Valor:</b> R\$ 49,90
<b>Onde Encontrar:</b> <a href="http://www.campus.com.br">http://www.campus.com.br</a>



# 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



## PROMOÇÃO:

Jogos para computador. Confira:



Confira as promoções em nosso site:  
[www.playoffgames.com.br](http://www.playoffgames.com.br)

Parcelamos em até 24X



(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 Jullo Wecchi

# Faça chuva ou faça sol, a Dicas e Truques para PlayStation cumpre o seu papel: facilitar a sua vida nos jogos de PS1, PS2 e do portátil PSP



Final Fantasy X

## F

## FINAL FANTASY X

PS2

## – Summons secretos

Aprenda a conseguir dois Summons na raça:

**Summon Anima:** escondido no mesmo lugar onde Tidus enfrentou Geosgaeno, o grande peixe que tentou comê-lo. É o mesmo Summon de Seymour. Para pegá-lo, você deve solucionar os segredos de todos os templos.

**Summon The Magus Sisters:** as três deusas das flores estão escondidas no receptáculo, um local protegido por uma energia estranha. Para Yuna ter este Summon, você deve obter os itens Flower Scepter e Blossom Crow.

## FLATOUT 2

PS2

## – Malandragem total

No menu principal, entre em Extras, depois em Code e escreva uma das senhas abaixo:

Todos os carros e um milhão em créditos:

GIVEPIX

Todas as pistas: GIVEALL

Caminhão Big Rig: RAIDERS

Carro Flatmobile: WOTKINS

Carro foguete: KALJAKOPPA

Ônibus escolar: GIEVCARPLZ

## M

## MEGA MAN LEGENDS

PSP

## – Novos níveis de dificuldade

**Dificuldade Easy:** termine o game na dificuldade Normal em menos de três horas ou apenas detone o jogo na Hard.

**Dificuldade Hard:** detone o game na Normal.

## METAL GEAR ACID 2

PSP

## – Cards na raça

**Card E-Z Gun:** detone seis levels do modo Arena na dificuldade Easy.

**Card G36C:** termine seis levels do Arena na dificuldade Extreme.

**Card Stealth Camo:** acabe seis levels do Arena na dificuldade Normal.

**Card Metal Gear RAY:** vença a campanha duas vezes.

**Card Metal Gear Rex:** complete o game na dificuldade Normal.

**Card MGS4:** detone o jogo na dificuldade Easy.

**Card Running Man:** complete seis levels do Arena na Hard.

## N

## NARUTO: ULTIMATE NINJA

PS2

## – Lutadores secretos

Os lutadores abaixo são liberados na ordem em que mostramos:

1. **Cursed Marked Sasuke:** consiga o rank Chunnin.
2. **Gaara:** finalize a história de Zabuza.
3. **Haku:** termine a história de Hinata.
4. **Hinata Hyuuga:** acabe a história de Neji.
5. **Kyuubi Naruto:** complete todas as missões com rank B.
6. **Neji Hyuuga:** termine o modo Story com seis lutadores básicos.
7. **Orochimaru:** detone a história de Garaa.
8. **Zabuza Momochi:** acabe a história de Haku.

## S

## STAR WARS: BATTLEFRONT II

PSP

## – Truques Jedi

Pause o game e pressione os botões no modo Single Player (um jogador):

Munição ilimitada:

↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →

Invencibilidade:

↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →

## STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

PSP

(Street Fighter Zero 3 Double Upper)

**EX-M.Bison e Final-Vega jogáveis:** primeiro detone o modo Arcade. Feito isso, vá para a tela de seleção de lutadores, aperte e segure **SELECT** e escolha M.Bison (Balrog na versão americana do game) ou Vega (M.Bison na americana). Vale lembrar que Final-Vega não estará disponível em todos os modos de jogo.

**Shin Gouki:** detone o Arcade usando Evil Ryu. Feito isso, selecione Gouki (Akuma no jogo americano) pressionando **SELECT**. Shin Gouki é uma versão bem mais poderosa e extremamente rápida de Gouki.

**Enfrente Shin-Akuma no Final Battle:** segure **L1** + **R1** enquanto o jogo entra no Final Battle.

## W

## WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

PS2

## – Mostros do wrestling

Triple H e JBL alternativos: ganhe o GM of the Year.

Steve Austin alternativo: detone os Legend Challenges.

## AVALANCHE DE GTA

Quais as dicas mais pedidas pelos leitores? As da série GTA, lógico! Então agora nós vamos exagerar!

## GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

PS2

## LIBERTE-SE

Pressione os comandos abaixo durante o jogo e confira os resultados. Vale lembrar que alguns truques não podem ser desfeitos e ficam permanentemente no seu save game. Por isso, recomendamos que você tire o memory card do slot do console antes de usar uma das trapaças que mostramos:

## – Protagonista em ação

Pacote de armas 1: ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →

Pacote de armas 2: ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →

Pacote de armas 3: ↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, →

Nunca procurado: **L1**, **L1**, ▲, **R1**, **R1**, ×, ■, ●

100% de colete (barra azul):

**L1**, **R1**, ●, **L1**, **R1**, ×, **L1**, **R1**

Restaurar energia (barra vermelha):

**L1**, **R1**, ×, **L1**, **R1**, ■, **L1**, **R1**Chamar a atenção: **L1**, ↑, →, **R1**, ▲, ■, ↓, ×

Incrementar nível de perseguição:

**L1**, **R1**, ■, **L1**, **R1**, ▲, **L1**, **R1**

Chamar pedestres para o carro:

×, ■, ↓, ×, ■, ↑, **R1**, **R1**Cometer suicídio: **L1**, ↓, ←, **R1**, ×, ●, ↑, ▲

## – Personagens secundários

Galera com cabeça de balão:

↓, ↓, ↓, ●, ●, ×, **L1**, **R1**

Pedestres seguem seu herói:

↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, **L1**, **R1**

Pedestres atacam seu herói:

**L1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, ↑, ▲

Pedestres armados:

**R1**, **R1**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, →, ●

Pedestres revoltados:

**L1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, ←, ■

Pedestres com roupas aleatórias:

**L1**, **L1**, ←, **L1**, **L1**, →, ■, ▲

## – Veículos fáceis

Rhino (tanque de guerra):

**L1**, **L1**, ←, **L1**, **L1**, →, ▲, ●Trashmaster: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, **L1**, **L1**

## – Trânsito maluco

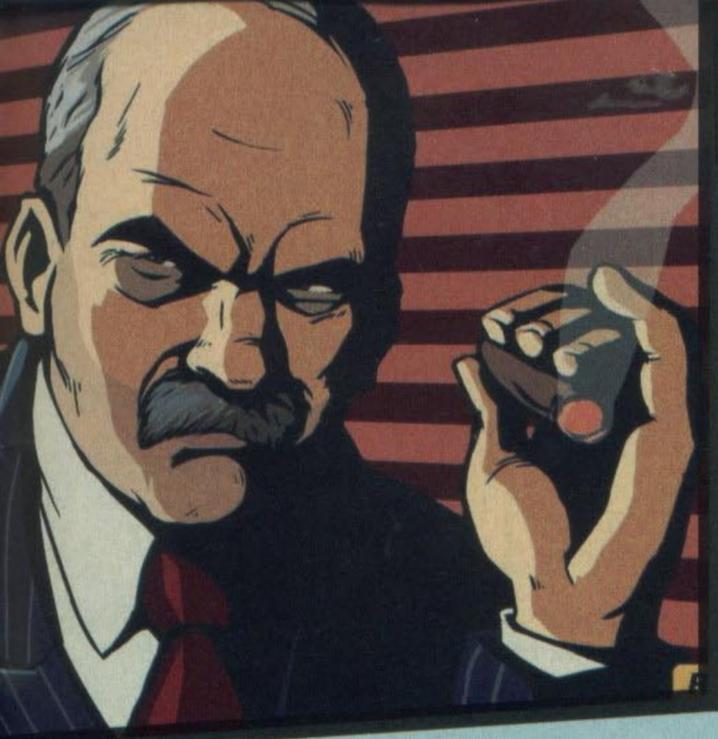
Tração perfeita: **L1**, ↑, ←, **R1**, ▲, ●, ↓, ×

Motoristas agressivos:

■, ■, **R1**, ×, ×, **L1**, ●, ●

Todos os semáforos abertos:

▲, ▲, **R1**, ■, ■, **L1**, ×, ×



- Veículos fáceis
- Tanque de guerra: **L, L, ←, L, L, →, ▲, ●**
- Trashmaster: **▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L**
- Veículos mutantes
- Veículos cromados: **▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲**
- Carros pretos: **●, ●, R, ▲, ▲, L, L, ■**
- Carros andam sobre a água: **●, ×, ↓, ●, ×, ↑, L, L**
- Mudar o tamanho dos pneus da bike: **●, →, ×, ↑, →, ×, L, ■**
- Tração perfeita: **L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ×**
- Mandando no tempo e clima
- Céu limpo: **↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R**
- Nublado: **↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ×, L, R**
- Tempo chuvoso: **↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R**
- Jogo lento: **R, ▲, ×, R, ■, ●, ←, →**
- Tempo ensolarado: **L, L, ●, R, R, ■, ▲, ×**
- Céu cinza: **↑, ↓, ×, ↑, ↓, ▲, L, R**
- Outros truques
- Todos os semáforos abertos: **▲, ▲, R, ■, ■, L, ×, ×**
- Destruir todos os carros: **L, L, ←, L, L, →, ×, ■**
- Mostrar os créditos do game: **L, R, L, R, ↑, ↓, L, R**
- 250.000 em dinheiro: **L, R, ▲, L, R, ●, L, R**

- Todos os veículos cromados: **▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲**
- Carros andam na água: **●, ×, ↓, ●, ×, ↑, L, L**
- Modificar pneu da bike: **●, →, ×, ↑, →, ×, L, ■**
- Destruir todos os carros: **L, L, ←, L, L, →, ×, ■**
- Carros pretos: **●, ●, R, ▲, ▲, L, L, ■**
- Carros brancos: **×, ×, R, ●, ●, L, L, ▲, ▲**
- Controlando o tempo e clima
- Céu limpo: **↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R**
- Céu escuro: **↑, ↓, ×, ↑, ↓, ▲, L, R**
- Tempo nublado: **↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ×, L, R**
- Tempo chuvoso: **↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R**
- Relógio acelerado: **L, L, ←, L, L, →, ●, ×**
- Jogo acelerado: **R, R, L, R, R, L, L, ↓, ×**
- Jogo lento: **R, ▲, ×, R, ■, ●, ←, →**
- Tempo ensolarado: **L, L, ●, R, R, ■, ▲, ×**
- Truques para o Multiplayer
- Duas gangues de 14 personagens: **↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R, L**
- Quatro gangues de 28 personagens: **↑, ↑, ↑, ●, ●, ×, L, R**
- Sete gangues de 43 personagens: **↑, ↑, ↑, ×, ×, ■, R, L**
- Novas aparências para os personagens (skins): **↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L, R**
- Outros truques
- Mostrar créditos do game: **L, R, L, R, ↑, ↓, L, R**
- 250.000 em dinheiro: **L, R, ▲, L, R, ●, L, R**
- Modo ponta-cabeça 1: **↓, ↓, ↓, ×, ×, ■, R, L**
- Modo ponta-cabeça 2: **×, ×, ×, ↓, ↓, →, L, R**

## GTA: LIBERTY CITY STORIES

■ PSP

### A CIDADE É SUA

Pressione os botões durante o jogo:

- Tommy Vercetti em ação

Cometer suicídio: **L, ↓, ←, R, ×, ●, ↑, ▲**

Colete no máximo (barra azul):

**L, R, ●, L, R, ×, L, R**

Energia completa (barra vermelha):

**L, R, ×, L, R, ■, L, R**

Nunca procurado: **L, L, ▲, R, R, ×, ■, ●**

Aumentar nível de perseguição:

**L, R, ■, L, R, ▲, L, R**

Roupas aleatórias de pedestres:

**L, L, ←, L, L, →, ■, ▲**

Galeria de armas 1: **↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →**

Galeria de armas 2: **↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →**

Galeria de armas 3: **↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, →**

Carros brancos: **×, ×, R, ●, ●, L, ▲, ▲**

- Personagens secundários

Motoristas agressivos: **■, ■, R, ×, ×, L, ●, ●**

Garotas seguem o protagonista:

**↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R**

Pedestres atacam seu personagem:

**L, L, R, L, L, R, ↑, ▲**

Pedestres armados: **R, R, L, R, R, L, →, ●**

Pedestres revoltados:

**L, L, R, L, L, R, ←, ■**



## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

■ PS2

### DOMINE O SUBMUNDO

Pressione os comandos abaixo durante o jogo. Para desfazer a trapaça, é só pressionar os mesmos botões novamente (alguns macetes não podem ser desfeitos).

- Trapaças mistas

250.000, energia completa e colete intacto:

**R1, R2, L1, ×, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑**

Todos os veículos são motos de entrega de pizza e pedestres atendentes de fast food ou palhaços:

**▲, ▲, L1, ■, ■, ●, ■, ↓, ●**

Todas as garotas de biquínis, carros de praia e protagonista de short:

**↑, ↑, ↓, ↓, ■, ●, L1, R1, ▲, ↓**

- Carl Johnson em ação

Munição ilimitada:

**L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1**

Energia ilimitada e outras imunidades:

**↓, ×, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲**

Travar nível de perseguição:

**●, →, ●, →, ←, ■, ▲, ↑**

Diminuir nível de perseguição:

**R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓**

Nível de perseguição insano de 6 estrelas:

**●, →, ●, →, ←, ■, ×, ↓**

Cometer suicídio:

**→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1**

Armamento completo enquanto dirige:

**↑, ↑, ■, L2, →, ×, R1, ↓, R2, ●**

Fôlego ilimitado: **↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓**

Supersoco: **↑, ←, ×, ▲, R1, ●, ●, ●, L2**

Supersaltos: **↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, R2, R2**

Gordura (fat) no máximo: **▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓**

Músculos (muscle) no máximo:

**▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←**

Respeito (respect) no máximo:

**L1, R1, ▲, ↓, R2, ×, L1, ↑, L2, L2, L1, L1**

Sexy (sex appeal) no máximo:

**●, ▲, ▲, ↑, ●, R1, L2, ↑, ▲, L1, L1, L1**

Nunca sente fome:

**■, L2, R1, ▲, ↑, ■, L2, ↑, ×**

Sem músculos (muscle) ou gordura (fat):

**▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →**

Aumentar nível de perseguição:

**R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←**

Pacote de armas 1:

**R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑**

Pacote de armas 2:

**R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←**

Pacote de armas 3:

**R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓**

- Personagens secundários

Motoristas agressivos:

**→, R2, ↑, ↑, R2, ●, ■, R2, L1, →, ↓, L1**

Todos os pedestres são Elvis:

**L1, ●, ▲, L1, L1, ■, L2, ↑, ↓, ←**

Garotas de programa com acessórios:

**■, →, ■, ■, L2, ×, ▲, ×, ▲**

Sem pedestres ou polícia, somente gangues:

**L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓**

Sem pedestres, mas com tráfego:

**×, ↓, ↑, R2, ↓, ▲, L1, ▲, ←**

Pedestres revoltados (não pode ser desfeito):

**↓, ↑, ↑, ↑, ×, R2, R1, L2, L2**

Pedestres briguentos (não pode ser desfeito):

**↓, ←, ↑, ←, ×, R2, R1, L2, L1**

Pedestres armados (não pode ser desfeito):

**R2, R1, ×, ▲, ×, ▲, ↑, ↓**

Pedestres atiram como loucos:

**×, L1, ↑, ■, ↓, ×, L2, ▲, ↓, R1, L1, L1**

Pedestres da Yakusa (com katanas):

**×, ×, ↓, R2, L2, ●, R1, ●, ■**

Garotas de programa pagam para sair com você:

**→, L2, L2, ↓, L2, ↑, ↑, L2, R2**

Recrutar qualquer pedestre com 9mm:

**↓, ■, ↑, R2, R2, ↑, →, →, ↑**

Recrutar qualquer pedestre com lança-foguetes:

**R2, R2, R2, ×, L2, L1, R2, L1, ↓, ×**

- Veículos mutantes

Tráfego agressivo:

**R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2**

Todos os carros com nitro:

**←, ▲, R1, L1, ↑, ■, ▲, ↓, ●, L2, L1, L1**

Todos os taxis com nitro e opção de salto (L3):

**↑, ×, ▲, ×, ▲, ×, ■, R2, →**

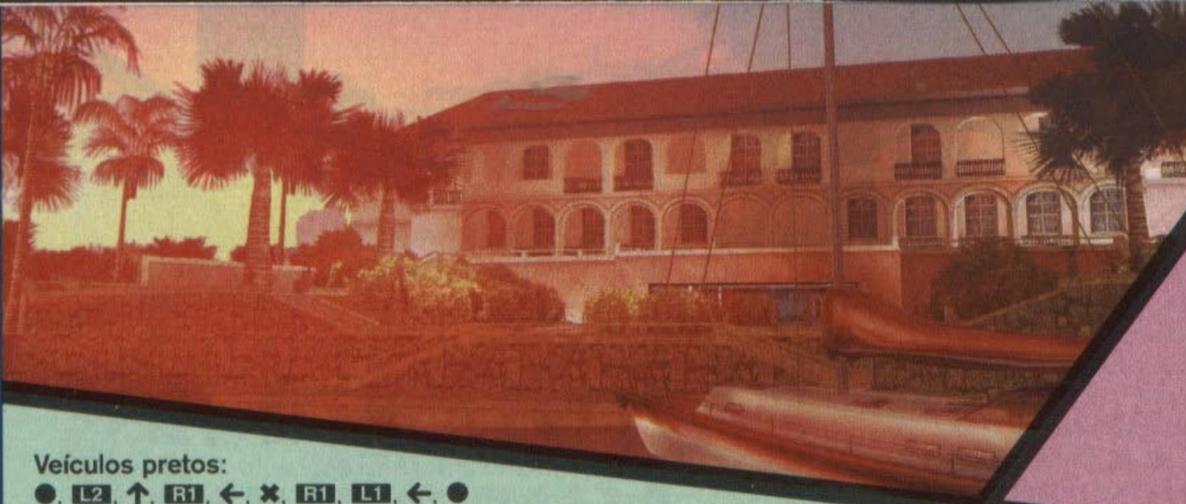
Todos os carros são Junk Cars:

**L2, →, L1, ↑, ×, L1, L2, R2, R1, L1, L1, L1**

Todos os veículos invisíveis:

**▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1**





**Veículos pretos:**

●, L2, ↑, R1, ←, ×, R1, L1, ←, ●

**Veículos cor-de-rosa:**

●, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, →, ●

**Carros flutuam quando batem:**

■, R2, ↓, ↓, ←, ↓, ←, L2, ×

**Carros voadores:**

■, ↓, L2, ↑, L1, ●, ↑, ×, ←

**Carros andam sobre a água:**

→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2

**Carros mais rápidos:**

→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1

**Embarcações voadoras:**

R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲

**Carros muito rápidos:**

↑, L1, R1, ↑, →, ↑, ×, L2, ×, L1

**Todos os carros do Country Vehicles:**

▲, ←, ■, R2, ↑, L2, ↓, L1, ×, L1, L1, L1

**Todos os carros dentro do Country Vehicles:**

L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, ↓, ←, ↑

**Veículos com estabilidade perfeita:**

▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

**Supersaltos com a bike:**

▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2

**- Mandando no tempo e clima**

Relógio marca Oh: ■, L1, R1, →, ×, ↑, L1, ←, ←

**Relógio acelerado:**

●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

**Neblina na cidade:**

R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ×

**Tempo ensolarado:**

▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →

**Tempo nebuloso:**

L2, ↓, ↓, ←, ■, ←, R2, ■, ×, R1, L1, L1

**Tempestade:**

R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ●

**Sempre de manhã:**

R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ■

**Sempre de noite:**

R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ▲

**Céu laranja:**

←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, ×

**Tempestade de areia:**

↑, ↓, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2

**- Veículos fáceis**

**Monster (picape estilo monster truck):**

→, ↑, R1, R1, R1, ↓, ▲, ▲, ×, ●, L1, L1

**Parachute (para-quadras):**

←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1

**Rhino (tanque de guerra):**

●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲

**Stretch:**

R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Blooding Banger:**

↓, R1, ●, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←

**Caddy (carrinho de golfe):**

●, L1, ↑, R1, L2, ×, R1, L1, ●, ×

**Dozer:**

R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, ×, L1, ←

**Hotring Racer #1:**

R1, ●, R2, →, L1, L2, ×, ×, ■, R1

**Hotring Racer #2:**

R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2

**Hunter:**

●, ×, L1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1

**Rancher:**

↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2

**Tanker:**

R1, ↑, ←, →, R2, ↑, →, ■, →, L2, L1, L1

**Hydra:**

▲, ▲, ■, ●, ×, L1, L1, ↓, ↑

**Quadbike:**

←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, ●, ▲, R1, R2

**Vortex:**

▲, ▲, ■, ●, ×, L1, L2, ↓, ↓

**Stuntplane (avião):**

●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, ×, ▲

**Romero:**

↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

**Trashmaster:**

●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Jetpack:**

←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →

**- Outros truques**

**Todos os semáforos abertos:**

→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1

**Modo Adrenaline:**

×, ×, ■, R1, L1, ×, ↓, ←, ×

**Modo Chaos:**

L2, →, L1, ▲, →, →, R1, L1, →, L1, L1, L1

**Destruir todos os carros:**

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1

**Máximo de status para os veículos:**

■, L2, ×, R1, L2, L2, ←, R1, →, L1, L1, L1

**Jogabilidade lenta:**

▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

**Jogabilidade rápida:**

▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■



**GRAND THEFT AUTO: VICE CITY**

**PS2**

**CÓDIGOS SECRETOS**

Faça os truques abaixo durante o jogo:

**- Segredos para Tommy**

**Energia completa:**

R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Colete intacto:**

R1, R2, L1, ×, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Todas as armas 1:**

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Todas as armas 2:**

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

**Todas as armas 3:**

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

**Aumentar nível de perseguição:**

R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →

**Diminuir nível de perseguição:**

R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

**Motoristas agressivos:**

R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

**Pedestres violentos:**

↓, ←, ↑, ←, ×, R2, R1, L2, L1

**Pedestres armados:**

R2, R1, ×, ▲, ×, ▲, ↑, ↓

**Todos contra você:**

↓, ↑, ↑, ↑, ×, R2, R1, L2, L2

**Mulheres armadas e de biquíni:**

→, L1, ●, L2, ←, ×, R1, L1, L1, ×

**Mulheres aos seus pés:**

●, ×, L1, L1, R2, ×, ×, ●, ▲

**Explodir todos os carros:**

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1

**Cometer suicídio:**

→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

**Direção perfeita:**

▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

**Carros voadores:**

→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

**Carros andam na água:**

→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2

**Rodas deformadas:**

R1, ×, ▲, →, R2, ■, ↑, ↓, ■

**Câmera lenta:**

▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

**Acelerar o tempo:**

●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

**Retardar o tempo:**

▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

**- Heróis alternativos**

Os macetes abaixo trocam o personagem principal, Tommy Vercetti, por outro. Procure não salvar o jogo após fazer uma troca, pois ela não pode ser desfeita.

**Personagens aleatórios:**

→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →

**Candy Suxxx:**

●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ×, L2

**Guitarrista do Love Fist:**

R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ×, ■, L1

**Hilary King:**

R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ×, R2

**Ken Rosenberg:**

→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ×, R1

**Lance Vance:**

●, L2, ←, ×, R1, L1, ×, L1

**Mercedes:**

R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲

**Phil Cassidy:**

→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●

**Ricardo Diaz:**

L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2

**Sonny Forelli:**

●, L1, ●, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

**Vocalista do Love Fist:**

↓, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

**- Veículos fáceis**

**Rhino (tanque de guerra):**

●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲

**Blooding Racer:**

↓, R1, ●, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←

**Blooding Banger:**

↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2

**Hotring Racer 1:**

R1, ●, R2, →, L1, L2, ×, ×, ■, R1

**Hotring Racer 2:**

R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2

**Romero's Hearse:**

↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

**Love Fist:**

R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Trashmaste:**

●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Sabre Turbo:**

→, L2, ↓, L2, L2, ×, R1, L1, ●, ←

**Caddie:**

●, L1, ↑, R1, L2, ×, R1, L1, ●, ×



Muito mais variedade e muito mais diversão para o dia das crianças, você encontra aqui !!!



Volante + Controle Ferrari



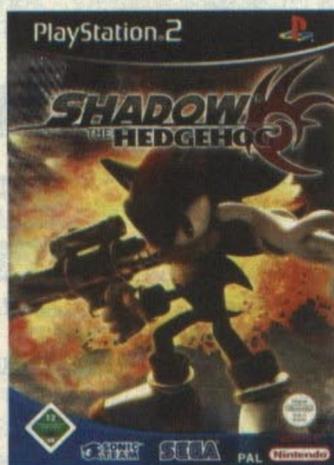
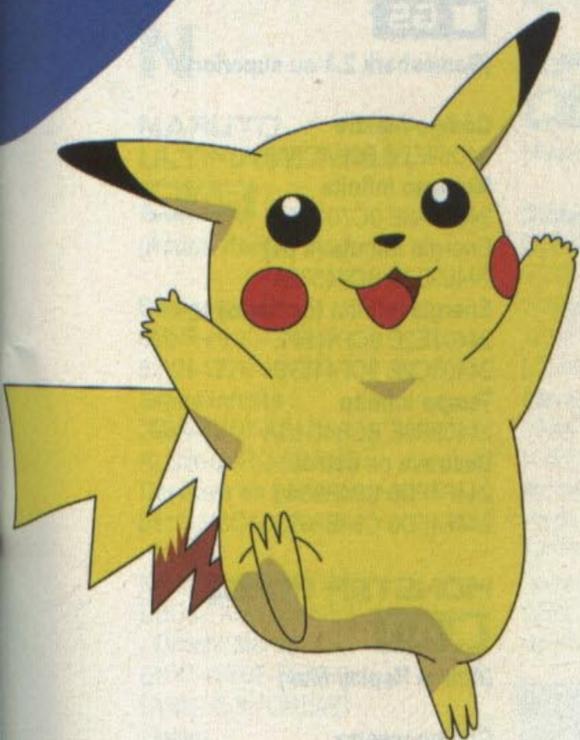
Gamer Grafix  
Personalize seu aparelho\* com esta novidade.



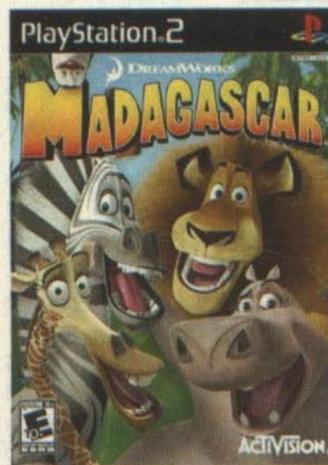
PS2 Controller  
Shadow the Hedgehog



Pokemon Carrying Case



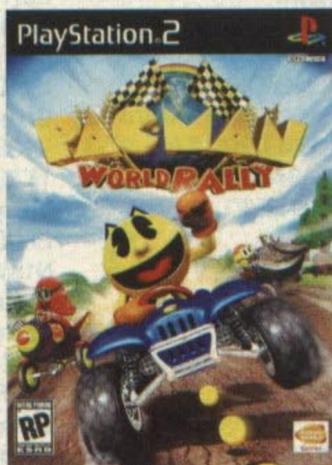
Shadow The Hedgehog



Madagascar



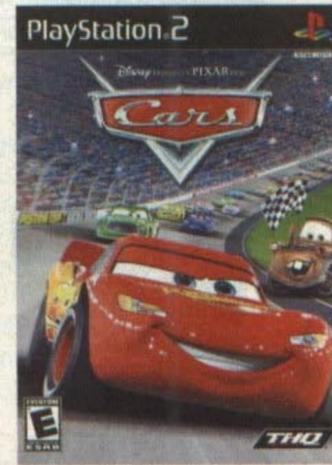
Ultimate Spider-Man



Pac Man World Rally



Over The Hedge



Cars



**JP Tech**  
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: (11) 3068-9009  
jptech@jptech.com.br  
www.jptech.com.br



\*Gamer Grafix - disponível para todas plataformas com diversos temas licenciados.

por Leandro Rodrigues

# Você pede, a D&T obedece: a antiga seção GameShark agora tem o nome Trapaças e conta também com códigos do Action Replay Max

## C CASPER: SPIRIT DIMENSIONS

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
F452B02A B13CDB8E  
**Energia infinita**  
14903728 B6F0578E  
**Créditos infinitos**  
14903428 B6F0573C  
**Aumente seu salto**  
1490372A 36F057AE  
1490372A 36F0573E

## CATWOMAN

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
94D115A2 1B664022  
**Domínio infinito**  
24D453E8 46A5C4FC  
**Domínio no máximo**  
24D451E8 46A5C44C  
**Pontos no máximo**  
2411197E 9734DDCE  
**Diamantes no máximo**  
24511B7E 97B4DD7E

## D DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
980EDD01 78D06BBE  
**+1000 KO por morte**  
28023D40 6F49E4F6  
**Tropas azuis no máximo**  
28752ED8 0C9655BC  
**Tropas azuis no mínimo**  
28752ED8 0CA57A65  
**Tropas vermelhas no máximo**  
28752EED 0C9655BC

**Tropas vermelhas no mínimo**  
28752EED 0CA57A65

## E ERA DO GELO 2: THE MELT DOWN

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
9836892B 78C2F800  
**Energia infinita**  
2806D486 0CA57A65  
2806E0F9 DBF1F957

**Resistência infinita**  
2801F8D6 0CA57A65  
**Munição infinita**  
2801A501 6F157A13  
2801D9A5 6F157A13

## I ICO

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
F402BC24 B7640A0E  
**Salve em qualquer lugar (Aperte 4 vezes L2)**  
D400BF37 BFBCCCC2  
1410372E 3430C17C  
**Inimigos com AI baixa**  
249AD40A 1475470C  
249AD40A 1475472C  
249A530A 14755158  
24901328 14745178

**Ande no ar:**  
- Para ligar (Aperte 4 vezes SELECT)  
E486996D 16FC93FE  
249AD40A 14754758  
24909428 14744778  
- Para desligar (Aperte 4 vezes L2)  
E486992D 16FC93FE  
248FD4B4 5D6D0E51  
2499D4A6 11574F78

## INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
76024360 00000000  
F441B634 F7744C16  
**Energia infinita**  
76082590 00000000  
2490928C 0694072C  
248892A8 86B4471E  
2490928A 8694073D  
**Munição infinita**  
760C9020 00000000  
2400A6E8 38B451FB

## G GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

**AR**  
(Action Replay Max)

**Código-mestre**  
BP6M-K9TQ-VNZ3C  
YT0R-QFYJ-VYJY7  
**Grana infinita**  
HQEJ-MGPU-JCN6Z  
KH8J-9ZH4-M5VNW  
UJFT-XBP5-A8ERA  
**Munição infinita**  
28KT-WT5G-24BVM  
37MJ-UGTE-RUHAH  
HQF7-NM6F-6EFX4

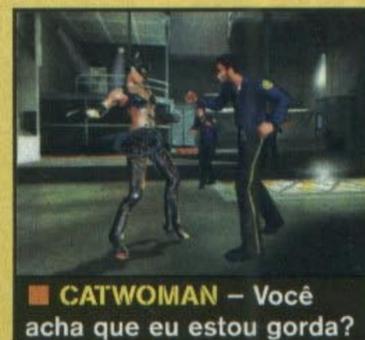
**Corrida infinita**  
PKYG-4J67-P70XB  
T779-7WA4-XGUEP  
**Recarregue a energia**  
(Aperte o botão SELECT + R1)  
W77W-H7HD-3AQCY  
M60H-5YG0-PP4J9  
YK8M-PYTG-2GR8H  
M60H-5YG0-PP4J9  
V4XW-8A4M-2K58W  
M60H-5YG0-PP4J9  
H6U2-PG8R-8EDN4  
**Recarregue a proteção**  
(Aperte o botão START + R1)  
PNXZ-52Y0-GT12R  
KQA0-HB1U-1YTA9  
3JVU-Q16P-J7WG0  
KQA0-HB1U-1YTA9  
NP2K-9ZGK-WUG2D  
KQA0-HB1U-1YTA9  
D0VF-C99F-B2YJB  
**Modo cabeção**  
5GHE-N07M-7AHPQ  
BCT2-2BT1-6M142

## H HITMAN: BLOOD MONEY

**AR**  
(Action Replay Max)

**Código-mestre**  
TDYX-XYJ9-WD8XT  
36C7-17N9-9U24W  
**Saves infinitos**  
6PDW-PEFP-2KT8V  
4BJ9-4EKF-9RGWW  
**Nunca recarregue**  
NKH9-4NBB-5478B  
EB7F-MVAN-1Y230  
**Munição infinita**  
6MNT-13TK-4ETTE  
UK4C-B9K3-4UEE7  
**Grana infinita**  
V0GE-HQ2M-CM6HE  
18ZE-6MJE-XYB5H  
**Energia infinita**  
EPUD-93D1-9NC7R  
N18M-5UXF-27XJX  
**Destrave todas fases no modo Rookie**  
707Z-N6QU-7181N  
YYPF-VHV1-YA458  
**Destrave todas fases no modo Normal**  
66XR-H6BC-JX6NQ  
1P5B-DHD3-HRY10

**Destrave todas fases no modo Expert**  
G9KN-UZBP-VWHHC  
Z32V-RX4B-68NGB  
**Destrave todas fases no modo Pro**  
0MG6-K5WF-CB0JM  
PP2U-F7HM-AXUA5



## J JUICED

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
98235782 78361AF1  
**Nitro infinito**  
2816ED40 01E200CF  
2816EDD8 B1C37A65  
2816EDED A1C91E6C  
2816EDD0 6413E422  
2800D36F A1426965

## M MAFIA

**GS**  
(GameShark 2.3 ou superior)

**Código-mestre**  
94D59EE6 B2EAC5A6  
**Munição infinita**  
24001A6E 9C70C75E  
**Energia infinita (a pé)**  
24403E2E BC74535A  
**Energia infinita (no carro)**  
24403E2E 9CF445FE  
24403C2E 9CF4457E  
**Tempo infinito**  
24409B6E BCB4D1DA  
**Destrave os carros**  
244F4FD6 C94B88A3  
244F4FD6 C94B8893

## MONSTER HOUSE

**AR**  
(Action Replay Max)

**Código-mestre**  
RHYY-KUKE-PCEHR  
NJF3-ZY75-63VU3  
**Galeria de Arte**  
ZE1K-HX3J-ZTD2X  
4H1H-F4NJ-WCD3V  
3WR2-CG3U-H2T88  
**Selecione a fase**  
NYRB-KNZD-80GQA



Hitman



Mafia

GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu acessório, que existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso tenha problemas para carregar algum deles, consulte antes as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros.
- Observe atentamente se o código que você escolhe é compatível com a versão do aparelho.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

- Comece na fase 1  
YX0A-MEXR-6M60P  
WRY2-JVTP-ZRFXG

- Comece na fase 2  
0A5M-TBDF-Q8A5R  
KANC-7ZH2-YJ01F

- Comece na fase 3  
G15V-XTHM-XQZY  
KM9Q-NN5A-8EAVN

- Comece na fase 4  
WZ9M-W88E-1Q39W  
89WR-RT1D-596C2

- Comece na fase 5  
VA1U-5G92-42MCV  
CJHC-XNDH-EVKY3

- Comece na fase 6  
137D-KMDP-6073D  
7THT-D86J-5R2D8

- Comece na fase 7  
7E9Q-UC73-PEWWX  
0B9P-KX4V-DU3NK

- Comece na fase 8  
A58A-AAF1-5D2WZ  
41VF-74BG-HTHZM

- Comece na fase 9  
BUN8-RFE0-CWU13  
1CNJ-YMHR-KYFNF

Créditos infinitos  
BY7R-2X5Q-1Q7FK  
W58U-BWKF-Q5EYG

Energia infinita  
521X-NAVN-R4FH8  
KH3M-KUX6-1KWKB

Vidas infinitas  
JD19-PKKT-1WPF7  
9YF5-TGJJ-77DCN

- Nine-Tailed Naruto  
XKUP-YNR0-78VQV  
9DHQ-XXRK-WTZY8

- Curse Marked Sasuke  
NMT4-3F7Q-BEZWQ  
W3Z6-C3CT-X20CM

- Gaara  
WZ8C-3QTX-X9B5E  
JR3Y-5NTX-TTEQZ

## NBA BALLERS

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre  
949094A6 9D6654EC

Juice infinito  
248ABDFE A0D405C1

Grana no máximo  
244CC92E FAB31A37

Destrave todos os especiais  
24909028 36B0533C

Destrave:

- Todos os carros  
240FCB96 EB0B1C67  
240FCB96 EB0B1C57

- Todas as revistas  
240FC896 EB0B1C47

- Todos os amigos  
240FC896 EB0B1C57

- Todos Big Shots  
240FC896 EB0B1C77

## R

### REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre  
980B54F6 78A35ED1

Proteção infinita  
283C2EB1 46B65965

### RUFF TRIGGER

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre  
JEV6-0FPQ-A3A6M  
46QB-6BMH-DN934

Energia infinita  
KHJF-FAZ5-Q8VDC  
DZUW-59V1-5Q0ZV

Munição infinita  
062A-VBXF-5W96Z  
P9EZ-92DW-9NWUZ

Ar infinito  
PAJB-5ND3-GC4D7  
DFRB-DYRW-WDUNM

Tempo infinito  
W5R1-3YDX-ZFE9W  
0ZYW-RXWY-YCR7H



■ NBA BALLERS – Leitor da D&T sabe enterrar



## S

### SUPER DRAGONBALL Z

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre  
XDRX-K5H3-MBAR1  
E2WA-K6VH-9FT62

Energia infinita para o jogador 1  
DGM4-XDRY-4RYBV  
ZBE2-AYDW-EYUR9  
46PT-W4M7-E1C3Y  
T2N9-5Y9Q-36CKH  
CVVZ-EPEJ-3D3YB

Jogador 2 sem energia  
2D7W-98HA-5VYUC  
ZBE2-AYDW-EYUR9  
YBK7-A3X5-7VQ7P  
T2N9-5Y9Q-36CKH  
2WVP-16AY-J9A4W

Dragon Balls infinitas  
YKAH-7FVG-UV3DN  
FEJ4-KK65-4BU5T  
2XVP-URX5-06N09

Destrave todos personagens  
AVG6-F9Y5-M61JR  
WYA2-7TEP-PM20A

## T

### TEEN TITANS

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre  
RN3P-W9DJ-AXAE7  
M2P0-XQQY-2C051

Destrave todos os personagens  
A6X5-V7NA-3T2T4  
QXM0-APB4-7ZREF  
DCJ4-9M9E-18NDT

Destrave todas as arenas  
0282-F3Q0-VHH26  
4XYX-EYA9-3UH8A  
7C75-E2H2-R2Y3A

Energia infinita  
F9EH-B78G-HHNGU  
VNY5-GAD4-789CH

Vida infinitas  
KUE0-DNAP-PRNFM  
XU91-ZFUQ-5D7EU

## U

### URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre  
M717-KXKD-82RKN  
4Z9U-UCCE-EJNWW  
CEW9-PPBH-3K6H0  
TT5B-ZKK5-RERP3  
46KT-5VZ0-Q4G7T  
F5D7-TE26-48CP3  
5CJG-0DPD-7UZZ5  
0QN3-UMKZ-FEW2E  
5EK9-RBPG-AVD18

Munição infinita  
7APT-A4WP-QJMED  
C9MJ-N9R6-0FC2V  
X74N-ZRU1-WDAZ8

Energia infinita  
PRQM-FWJP-RU1ZC  
PNER-AZRG-NTNE8  
0JF2-CH2V-7TR56  
0G4D-0VTU-YRBCF  
G71A-HVDQ-7CPQV  
2XJA-RHN8-TKW2Z

Destrave todas as fases  
MYUF-R8KC-NJ065  
K46A-T93V-GG127

### ■ TEEN TITANS

Com cinco integrantes, seriam eles superiores ao Quarteto Fantástico?

Todas as medalhas  
7C5P-5RR1-N8XW6  
HN1B-D9R3-G8X55  
NJPF-RRYF-AWKMA

## W

### WARSHIP GUNNER 2

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre  
9838E151 78A7A3D8

Energia infinita  
280F25F1 02AA18F8

Não perca armadura  
280F27E0 0CA57A65  
280F36F2 0CA57A65

Reparos ilimitados  
280FD55A 02E88902

## N

### NARUTO: ULTIMATE NINJA

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre  
6MPR-HNKP-252JR  
62YN-122K-96VZE

Grana infinita  
J0BN-4UD7-K5AN6  
RUJW-Q9RQ-5QGER

Destrave os personagens  
551Q-VZCA-XKW03

- Negi  
NZWC-N12G-MZBTF  
DBC3-TKMK-W1ME9

- Orochi Maru  
ENYT-WEBF-PTEH2  
EY9N-75JG-QREMD

- Haku  
JZKA-WFRA-KWDT1  
X6UZ-DKJ-9WM76

- Zabuzza  
BCRV-YM8Z-W0AJQ  
QE3K-EMAV-PA3ED

- Hinata  
DGX3-UJEE-AUK9N  
YBEP-J607-D4ADZ



■ NARUTO – Com nossas trapaças, você é o ninja

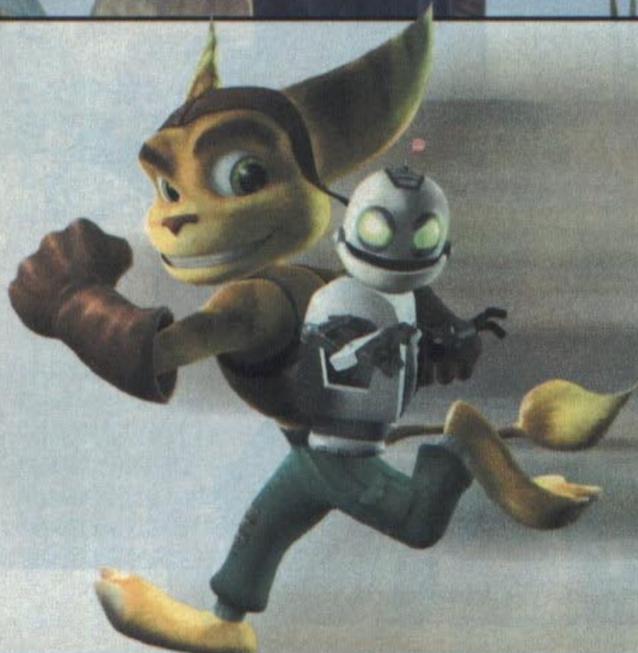


■ Urban Chaos

# DUPLAS DO PLAYSTATION

Sozinhos eles não teriam o mesmo peso, mas em dupla são praticamente imbatíveis. Confira as melhores parcerias do PS2

por Leandro Rodrigues



## Ratchet e Clank

**Última aparição: Ratchet: Deadlocked (2005)**

Ratchet e Clank formam uma das duplas mais engraçadas que já apareceram no Playstation 2. O primeiro é um mecânico intergaláctico que não vê a hora de se aposentar e o segundo é um robô fugitivo que acaba virando a mochila de Ratchet. Eles contam com um arsenal de armas de fazer inveja a James Bond e com artefatos que podem desmaterializar os inimigos, ou então, transformá-los, por exemplo, em galinhas. Juntos, já estrelaram quatro jogos para o console da Sony, sempre enfrentando os mais loucos vilões, que acabam de alguma maneira entrando no caminho deles.

## Jak e Daxter

**Última aparição: Jak X: Combat Racing (2005)**

É bem provável que o autor da famosa frase "os opostos se atraem" tenha inicialmente pensado em Jak e Daxter. Enquanto o primeiro é caladão, a ponto de passar um jogo inteiro sem falar uma palavra, o segundo é um tagarela. A dupla tem quatro títulos no Playstation 2 e recentemente o falastrão estrelou uma aventura solo no PSP. No primeiro jogo, Daxter cai em um poço e se transforma em um animal laranja, muito similar a uma lontra. Dai para frente, as coisas pioram e ele não perde a oportunidade de soltar piadinhas de duplo sentido e de cantar todas as fêmeas que aparecem na sua frente.



## Ico e Princesa Yorna

**Última aparição: Ico (2001)**

Ico é um garoto de doze anos de idade preso em um misterioso castelo. Sua única esperança de escapar reside na princesa Yorna, uma garota com capacidade de abrir portões mágicos. O problema é que ela não fala a língua de Ico, é fraca e totalmente indefesa. O jogador tem que literalmente arrastá-la pelos cenários em busca da saída do castelo. O que impressiona na trama é o comportamento realista dos personagens, que faz com que você acabe criando um forte vínculo emocional com eles.

## Spanx e Redmond

**Última aparição: Whiplash (2003)**

Acorrentados e forçados a trabalhar juntos, Spanx e Redmond são fugitivos de um laboratório que realiza experiências com animais. Spanx é uma doninha, que usa seu parceiro, o coelho Redmond, como arma e ferramenta durante a aventura toda. O objetivo é escapar do laboratório e libertar os outros animais aprisionados. A situação é tão cômica que o jogador passa horas só descobrindo novas maneiras de fazer o coelho sofrer.



# PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE PARA: (11)3038-5122

**WAR GAMES** VISA MasterCard

TUDO EM 24 X

JOGOS  
ACESSÓRIOS  
VIDEO GAMES  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

6255-6535

AV DIREITOS HUMANOS 27 IMIRIM SÃO PAULO SP

## GAMELÂNDIA

Temos os melhores preços de:



### Assistência Técnica e venda

Financiamos em até 06x em todos os cartões. Aparelhos, Jogos e Acessórios para todos os games.



Tel: (11) 6684-9842 ou 6091-0963

Rua Maria Carlota, 611 Penha  
Próx. ao metrô V. Matilde

Augusto Montenegro

**SOS GAME**  
Assistência Técnica e acessórios para seu vídeo game

BR - 316

Pedro Alvares Cabral

Pass. Jarbas Passarinho nº 146

Almirante Barroso

XBOX GAME CUBE PS2 PlayStation Dreamcast

[www.sosgame.com.br](http://www.sosgame.com.br)

Pas. Jarbas Passarinho nº 146  
CEP: 66645-410 Belém-PA  
Tel: (91) 32370523

DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

**FANTASY GAMES**

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

ACQUIVOCÊ ENCONTRA OS MELHORES GAMES, ACESSÓRIOS E CONSOLES, TUDO PARA SUA DIVERSÃO

ADQUIRA SAN FÁTRIGENIA, 700, LOTA 404 - MEIÃO SÃO BENEDETO SÃO PAULO

TELEFONOS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

## PANDA GAMES - DISTRIBUIDOR DE PEÇAS PARA VÍDEO GAMES

PS2 Slim  
R\$ 560,00

ba5810fp  
R\$10,00

PVR-802W  
R\$35,00

12c508  
R\$5,00

lente%20laser%20ps  
R\$15,00

flat controler  
R\$12,00

flat 400C  
R\$12,00

flat70001  
R\$12,00

HD7  
R\$180,00

OTICA-XBOX

KHM-430  
R\$45,00

prato  
R\$6,00

SPU-3107J  
R\$70,00

PS\_Repairwipperwire  
R\$70,00

Sedex para todo Brasil

braco slim  
R\$6,00

braco 39  
R\$6,00

braco 50  
R\$6,00

Tel.: (11) 3743-2180 ou Tel: (11) 7276-3796  
e-mail: xuerou258@yahoo.com.cn  
Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210  
loja 15 - Shopping Open Center (Portal do Morumbi)



Assistência e Suporte Técnico especializado em games

[WWW.GAMESSERVICOS.COM.BR](http://WWW.GAMESSERVICOS.COM.BR)

FON: FAX 3223-2194

Enviamos sedex para todo Brasil

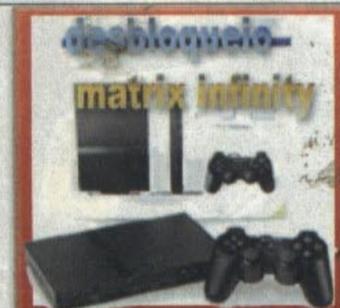


PS one™  
GAME BOY ADVANCE



venda e troca

R: AURORA, 300 BOX 20,30, SANT EFIGENIA





# INICIAL GAMES

A Sua Diversão Começa Aqui!  
TELEVENDAS 19 3236-0056



[www.inicialgames.com.br](http://www.inicialgames.com.br)

Loja 1  
19 3236-0056  
Loja 2  
19 3267-2163  
Campinas-SP



INICIAL GAMES

PS one  
NG4  
GBC  
Snes  
Dreamcast  
Saturn  
Mega Drive

**POINT** games  
Morumbi  
Desde 1993  
LAN & NET

(11) 3721-4045  
[www.pointgames.com](http://www.pointgames.com)

PS2  
XBOX  
NINTENDO GAMECUBE  
GAME BOY ADVANCE

**"Antes de comprar alugue"**  
Delivery - Consignação - Vendas de Consoles  
Jogos e Acessórios em geral  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

**HELP GAMES**

Assistência técnica autorizada  
(oficina própria)  
Especializada em PS2  
e demais consoles  
Peças originais

Rua Albion, 513  
Lapa

PlayStation  
XBOX  
NINTENDO  
Dreamcast  
TECTOY  
GENIUM  
DYNACOM

(11) 3645-3005  
(11) 3832-5096  
[www.helpgames.com.br](http://www.helpgames.com.br)

CONSOLES | JOGOS | ACESSÓRIOS

XBOX 360  
XBOX  
PSP

**PLAY**

A MAIS COMPLETA LOJA DO ITAIM.

Consoles em até 3X no cartão de crédito.  
SEDEX para todo o Brasil.

R. JOÃO CACHOEIRA, 789/795 | Lj. 23 | SÃO PAULO/SP | T: 11 3073-1049

LANÇAMENTOS

**Disk Games** É Pura Diversão!!!  
Desde 1992

Compre também pelo SITE  
[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

**Sempre na Frente!!**

Tudo em até 20x  
Televendas  
19 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725  
Castelo - Campinas - SP

**BIG GAMES**  
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R\$ 850,00 à vista  
Super Promoção por R\$ 939,00

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

Tel.: (11) 3681-3807 / (11) 3681-7178  
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178

Av. Dep. Emilio 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](http://www.tropgames.com.br)

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

# Portal **GAMES**

## Compre aqui!!

Jogos · Consoles · Acessórios

Rua Sta. Ifigênia, 257 Lj. 08 – São Paulo – SP · Fone: (11) 3224-8625

### Promoção Playstation 2

por apenas **R\$ 499,00**  
à vista ou em  
**10 X de R\$ 78,68**  
todos os jogos e filmes rodam direto.

comprando o Play 2 você ainda  
ganha 02 Brindes: 02 DVD's  
Lançamento ou 01 DVD com 40 jogos

Acessórios que acompanham  
o Play 2: Manual, cabo de áudio  
e vídeo, dvd original e fonte  
alimentadora, tudo com garantia.

**G**  
GAMENWORKS

- Entregamos em toda grande São Paulo
- Enviamos para todo Brasil
- Assistência técnica em geral a mais de 8 anos
- Faça seu cadastro por telefone
- Parcele suas compras em até 24 X
- Delivery para conserto



Tels: (11) 5562-2667 / 9738-7483  
e-mail: play3games@hotmail.com

Rua Gonçalo Borges, 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP

## DRAGOON GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS  
[www.dragoon.com.br](http://www.dragoon.com.br)

Venda de todos os vídeo-games e serviços.

Técnicos especializados.

Tuning: grava, armazena, roda + 100 jogos.

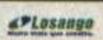
PC p/ jogadores e up grades.

Cursos: Conserto v.games / pintura digital.

Fones: 11- 38461470 / 38464375

R.Silvania, 157 -SP- ESTACIONAMENTO NO LOCAL

PAGUE EM  
ATÉ  
36 X!



GAME BOY  
ADVANCE

## Art Games



MELHORES  
PREÇOS E  
CONDIÇÕES

ATENDIMENTO ON-LINE PELO MSN  
[ART\\_GAMES@HOTMAIL.COM](mailto:ART_GAMES@HOTMAIL.COM)

11 6682-9535

11 6098-1377

R: Astorga 745 - São Paulo - S.P cep:03542 -000

# GAME SHOW

VIDEO-GAMES-JOGOS-ACESSÓRIOS EM GERAL

Assistência Técnica Especializada  
Orçamento feito na Hora e sem Compromisso

## SUPER PROMOÇÃO

Play2 Slim (Novo)

R\$ 590,00

Console original e com Garantia de 6 meses

**APROVEITE !!**

Consulte outras Promoções

FONE: (011) 6981-8779  
(011) 8549-0607

Aceitamos os cartões Visa e Master-Card  
Entregamos Via Sedex para todo Brasil

Av: Júlio Buono, 2.376 - Vila Gustavo - São Paulo - SP



WAVE GAMES



VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS EM GERAL  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE TODOS OS CONSOLES

**CONSULTE NOSSOS PREÇOS**

Shopping SP Market - Lj. PAL11B - Tel: (11) 5541-2066 / 2067  
Av. Das Nações Unidas, 22.540 • [www.wavegames.com.br](http://www.wavegames.com.br)

# WONDER GAMES

## Compra - Venda - Troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral



### Assistência Técnica Especializada

Xbox - PS2 - Game Cube



Financeira em até 15 vezes  
Obs: Somente para São Paulo  
Entregamos via Sedex

Tel.: (11) 3106-2612  
Fax: (11) 3105-2797  
[www.xpgames.com.br](http://www.xpgames.com.br)  
Rua José Bonifácio, 176  
loja 07 - térreo



# KAMI KAZE GAMES

A melhor  
de Ribeirão  
e Região

✓ INFORMÁTICA  
✓ VIDEOGAMES ✓ JOGOS ✓ ACESSÓRIOS  
✓ COMPRA ✓ VENDA ✓ TROCA ✓ NOVOS ✓ USADOS  
✓ ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Orçamento sem Compromisso



**16 3624.2335**

CONHEÇA NOSSA LOJA VIRTUAL SEM SAIR DE CASA NO BRASIL OU EM QUALQUER LUGAR DO MUNDO  
[www.kamikazegames.com.br](http://www.kamikazegames.com.br)

Av. Meira Junior, 1353 - Jardim Mosteiro - Ribeirão Preto - SP



# CASA DA UNIDADE ÓPTICA



Playstation • CD • DVD  
Automotiva • Flat Cable  
Circuito para Games

**Troca de  
leitorea na hora**  
PS1 / PS2 / PS two

**Mande-nos seu Playstation  
para conserto via SEDEX**

**Enviamos para todo o Brasil**

Tel.: (11) 3362-0478 / 3362-0243 - Rua Sta. Ifigênia, 348 - Lj. 24

# PLANET GAMES

- Consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

Financiamos para todo o Brasil no cheque por telefone em até 16X ou 1 + 3 s/ juros. E no carnê em até 12X p/ SP\*.



Fones: (11) 6987-2641  
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95  
Vila Sabrina - São Paulo-SP

contato@planetshopping.com.br

# STAR FOX

Assistência técnica especializada em Video Games

Consoles em geral

Jogos e Acessórios



Show de Compras

Rua João Cachoeira, 715  
Loja 39 - Itaim Bibi - São Paulo  
(0xx11) 3078-3874 / 3078-5516

# PONTODOGAME

<http://www.pontodogame.com.br>

Temos a maior variedade de peças para video games

A Ponto do Game sempre lhe oferecendo o melhor preço!



XBOX 360



PlayStation 2

MEMORY CARD  
PLAYSTATION 2



BA5815



UNIDADE OTICA  
PVR-802W



UNIDADE OTICA  
KSS-210A

Aceitamos todos os cartões



Consertamos playstation, Playstation 2 e Cameras Digitais

Assistência Técnica para todo Brasil

Av. Visconde de Guarapuava, 2869  
CEP: 80010-100  
Centro - Curitiba - PR  
Teleendas: (41)3232-8156 - 3225-2001

# SUPERGAMES

Compra - Venda - Troca

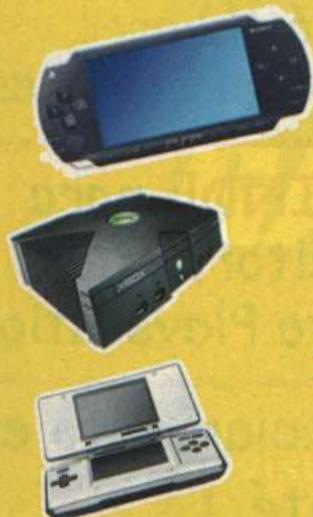
Novos, semi-novos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

FINANCIAMENTO EM ATÉ 15X



FONE: (11) 6194-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)  
Rua Antonio de Barros, 1334 - Tatuapé - SP



**GAMES FOR US**  
**Games**  
**Animes**  
**CardGames**  
 Baitousai records  
 Anime clube  
 11-3663-6769  
 WWW.GAMESFORUS.COM.BR

**Bits Games**  
 www.bitsgames.com.br  
 bitsgames@bitsgames.com.br  
 Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel,  
 Assistência Técnica e vendas  
 Rua: Carljós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro  
 (31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

**Front Games**  
 Promoção de jogos para Playstation 1 e 2, mais de 2000 títulos.  
 Peça sua lista  
 Sedex para todo Brasil  
 Site: www.frontgames.net  
 frontgames2002@hotmail.com  
 Tel.: (0xx11) 9778-9586

**HOUSE GAMES**  
**TUDO PARA O SEU VIDEOGAME**  
 COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA  
 LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME  
 VENHA JOGAR PS2 POR HORA  
 FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X\*  
 (3326-0045)  
 ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO  
 WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM  
 Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)  
 Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

**SUPER STAR GAMES**  
 Comércio e Serviços  
**Compra / Venda / Troca**  
**Assistência Técnica Especializada**  
**Venda de peças em geral**  
 Preço especial para Assistência Técnica  
 10 anos de tradição  
 Tel.: (11) 3222-2775  
 Rua Santa Ifigênia, 218 - loja 26 - Centro - SP

**Fantasy Star**  
 Enviaamos para todo o Brasil  
 Games e Mídias  
 Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados  
 Assistência técnica para video-games, Cd's virgens  
 Acessórios para Video-Games em Geral  
 www.fantasystar.com.br  
 Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br  
 Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000 - São Paulo / SP

**PIER 88**  
 Há 10 anos atendendo a Zona Leste.  
**BRINDE** para leitores da "Revista Playstation".  
 Financiamento em até **12X**.  
**Piso Metrô - loja 20M**  
**Fones: (11) 6197-5783 6192 9624**  
**Shopping Metrô Tatuapé**

# FÁCIL GAMES

## Consertamos Controles

Loja 1 - Rua Timbiras, 108 Santa Efigênia - Galeria Tim

Fone : (11) 3382-1903 / 3382-8381

Loja 2 - Av. Paulista, 1114 loja 88 e 26

Fone : (11) 3285-7088 / 3285-7226

Loja 3 - Av. Francisco matarazo, 892 Água Branca

Fone : (11) 3873-4953 / 3675-8136

Loja 4 - Rua João Padilha, 127 Mooca

Fone: (11) 6188-8019

Loja 5 - Rua Tabellão Passarelo, 488 Mairiporã (Em Breve)

PS1, PS2,  
Xbox, Dream Cast,  
Câmeras Digitais, MP3,  
Assistência Técnica,  
Peças e Acessórios



Acesse o Site:  
[www.facilgames.com.br](http://www.facilgames.com.br)

Augusto Montenegro

**SOS GAME**  
Assistência Técnica e acessórios para seu vídeo game

BR - 316

Pedro Alvares Cabral

Pass. Jarbas  
Passarinho nº 146

Almirante Barroso

XBOX GAME CUBE PS2 PlayStation Dreamcast

[www.sosgame.com.br](http://www.sosgame.com.br)

Pas. Jarbas Passarinho nº 146  
CEP: 66645-410 Belém-PA  
Tel: (91) 32370523

DESVENDE UM UNIVERSO DE FAN+ASIA E AVEN+URA

**FANTASY GAMES**

WWW.FAN+ASYGAMES@ONLINE.COM.BR

PROBOS DE LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO

AQUI VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES GAMES, ACESSÓRIOS E CONSOLES PARA TODA SUA DIVERSIDADE

VIADUTO SANTA EFIGÊNIA, 20 - LOJA 404 - BELÉM SÃO BENEDETO SÃO PAULO

TELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

**GAMELÂNDIA**

Temos os melhores preços de:

Assistência Técnica e venda  
Financiamos em até 06x em todos os cartões.  
Aparelhos, Jogos e Acessórios para todos os games.

Maestro MasterCard VISA Electron Rede Shop

Tel: (11) 6684-9842 ou 6091-0963  
Rua Maria Carlota, 611 Penha  
Próx. ao metrô V. Matilde

# VISUAL GAMES

Games - Acessórios  
Assistência Técnica  
Vendas

**Promoção**  
Play 2 Slim com 2 controles,  
1 memory Card e 1 base.  
R\$ 630,00 e ganhe um adesivo.

msn: [visualgames@hotmail.com](mailto:visualgames@hotmail.com)

Trabalhamos com os cartões de crédito: MasterCard VISA Electron Rede Shop

**Tel: 9969.5092 ou 3337-6962**

Rua Santa Efigênia, 452 - Loja 36 - Centro - São Paulo - SP

# ELE

20 ANOS

G A

[www.eletromil.com.br](http://www.eletromil.com.br)

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<



PS2  
PlayStation.2

>XBOX<



XBOX

>GameCube<



GAME CUBE

>GameBoy<



GAME BOY  
ADVANCE

>NINTENDO DS<



NINTENDO DS



>PSP<



PSP



# TROMMEL

M E S

Enviamos  
SEDEX

## 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



NIPPONIC

imation



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:



DEI 3 CHAPÉUS  
NO MESMO CARA.

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES



Nestlé  
**NESCAU**

ENERGIA  
QUE DÁ GOSTO