

Calendário 2008



Enfeite o seu quarto com a Garota PlayStation



PlayStation

Dicas e Truques para

PROMOÇÃO
Sua criatividade pode render um PS3 novinho

6 Detonados

Simpsons the Game
Localização de todos os itens secretos e clichês **PS2**

Assassin's Creed **PS3**
Roteiro completo com mapas, tutorial e estratégias

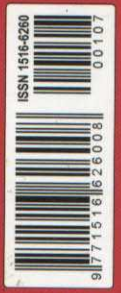
The Sims 2: Castaway **PS2**
Guia de sobrevivência para encarar a vida na selva

Castlevania: The Dracula X Chronicles **PSP**
Estratégia com mapas, segredos e jogos clássicos

+ Winning Eleven 2008 **PS2**
Dicas para vencer 50 missões secretas

Silent Hill: Origins **PSP**
Todos os enigmas e finais secretos

Reviews • Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
• Need for Speed: ProStreet • Sega Rally
• High School Musical Sing it
• Stranglehold



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

COMO BAIXAR:
Acesse o portal **CLARO IDÉIAS**
direto do seu aparelho
e escolha a opção **jogos**.



**ENVIE GRÁTIS UM TORPEDO COM
A PALAVRA **GLU** PARA O NÚMERO **250****



idéias

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroidéias.com.br ou ligue para 1052

© GLU Inc. 2007. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

glu

PlayStation

Dezembro/2007



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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 Pittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Fábio Santana, Fernando Wiek, Felipe Azevedo, Gabriela Isgró, Makotron, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Romulo Mäthel.

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (11) 3038-5097

Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios:

Ana Carolina Corbá, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Ronaldo Mendes (11) 3038-5103

Trafego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (61) 3323-0205 - New Business

Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Midia

Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associações

Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,

Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

João Alexandro (Gerente de produto)

Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal

Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica

Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br

Atendentes: Carla Dantas, Lilliam Lemos, Anne Iris,

Paula Hanne, Tamar Bliffi e Mari Ehrentreich

Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros estados: 0800-557667

Pela internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração

Cecília Tomazelli (Gerente)

Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa,

Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro, Anderson Ribeiro

Suporte Técnico

Ivan Bastos (Coordenador), Bruno Parreira

Telefone: (11) 3038-5070

E-mail: suporte@europanet.com.br

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 Chignaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907

CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiação à ANER

Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada

da Sony Computer Entertainment Inc.

Você sobreviveu à avalanche?

Os últimos dois meses deste final de ano podem ser considerados uma das maiores safras de jogos significantes da história dos videogames. Eu agradeço aos deuses do Olimpo (sim, fui convertido por Kratos) por ter escolhido trabalhar com videogames, pois somente encarando isso como profissão foi possível jogar tanta coisa sem perder completamente a minha vida social – pode conferir, esta edição está recheada. Além disso, tenho outras paixões para alimentar, como mangás, animes, namorada, futebol e cerv... suco de morango – não necessariamente nesta ordem, obviamente.

Tantas novidades turbinaram a nossa seção de detonados – foram 14 nas duas últimas edições. *Assassin's Creed*, o game mais esperado do ano, foi disputado a tapa pelos detonadores. O Sombra só ganhou a peleja porque a galera andava com dó pelo sofrimento que o rapaz passou ao detonar as 50 missões de *Winning Eleven 2008* na edição passada.

Tudo estava certo e *Assassin's* foi escolhido para estampar a capa, até que descobrimos que *Simpsons the Game* tornou-se uma febre nos três consoles da Sony. Começou outro blablablá de interesses e pitacos na redação. Resultado: o Makotron aproveitou a ideia do próprio game dos Simpsons, parodiou games famosos, e misturou Homer Simpson e Altair na capa mais engraçada da D&T. Aposto que até a Jade Raymond (produtora de *Assassin's*) vai adorar. Só espero que o Makotron não tente se aproveitar disso...



Guerreiros de Springfield e Jerusalém unem-se para criar a capa mais engraçada da nossa D&T



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



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



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



Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br



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

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

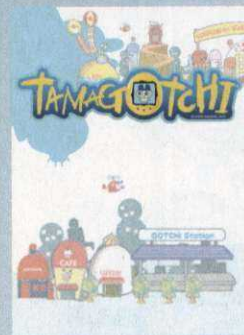
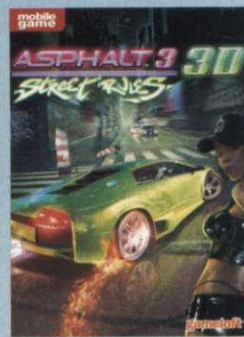
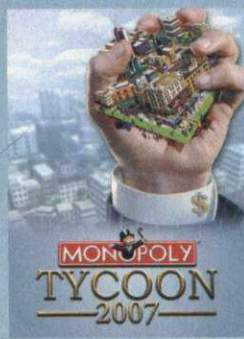
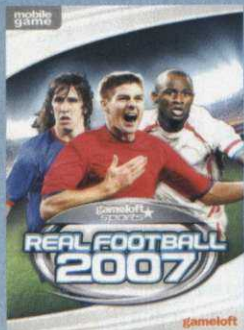
São Paulo - SP

ou 0800 557667

Localização gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br



- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.



 **idéias**

www.claroideias.com.br

64 The Simpsons



CAPA

The Simpsons Game (PS2)	32
Assassin's Creed (PS3)	64

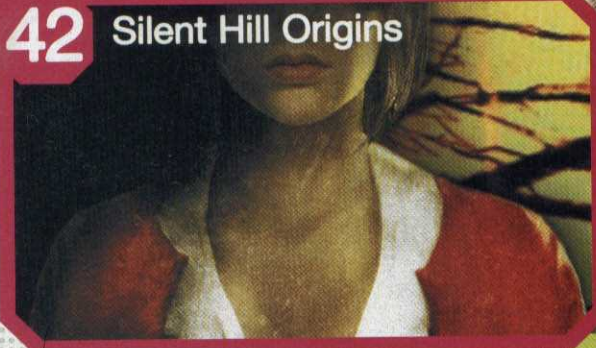
GERAL

Compras	100
Fala Galera!	10
Hora do Reset	112
Mundo PlayStation	14
Promoção	8
Review que ninguém viu	96
Superteste	104
Trash Zone	110

PREVIEW

Battlefield: Bad Company (PS3)	22
Dead Space (PS3)	20
FIFA Street 3 (PS3)	24
Viking: Battle for Asgard (PS3)	23

42 Silent Hill Origins



Winning Eleven 2008 **58**

REVIEW

Aqua Teen Hunger Force (PS2)	96
Avatar: Burning Earth (PS2)	96
Ben 10 (PS2)	95
Folklore (PS3)	86
High School Musical Sing it! (PS2)	92
Need for Speed: ProStreet (PS2)	80
Power Rangers	
Super Legends (PS2)	94
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)	78
Sega Rally (PS3)	82
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron (PSP)	90
Stranglehold (PS3)	88
Tony Hawk's Proving Ground (PS3)	84

DETONADOS

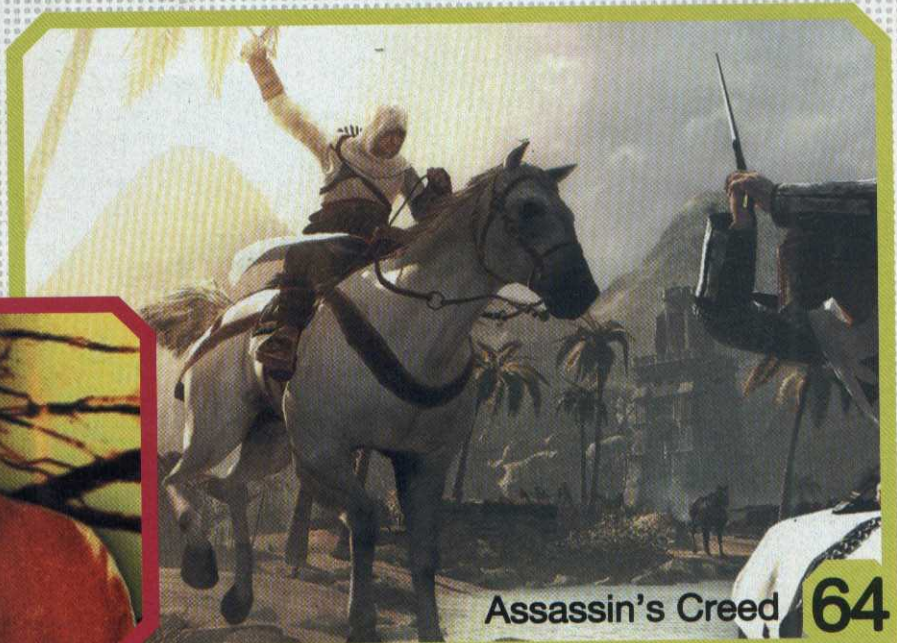
Assassin's Creed (PS3)	64
Castlevania X: Dracula x Chronicles (PSP)	50
Silent Hill: Origins (PSP)	42
The Sims 2: Castaway (PS2)	26
The Simpsons Game (PS2)	32
Winning Eleven 2008 (PS2)	58

DICAS

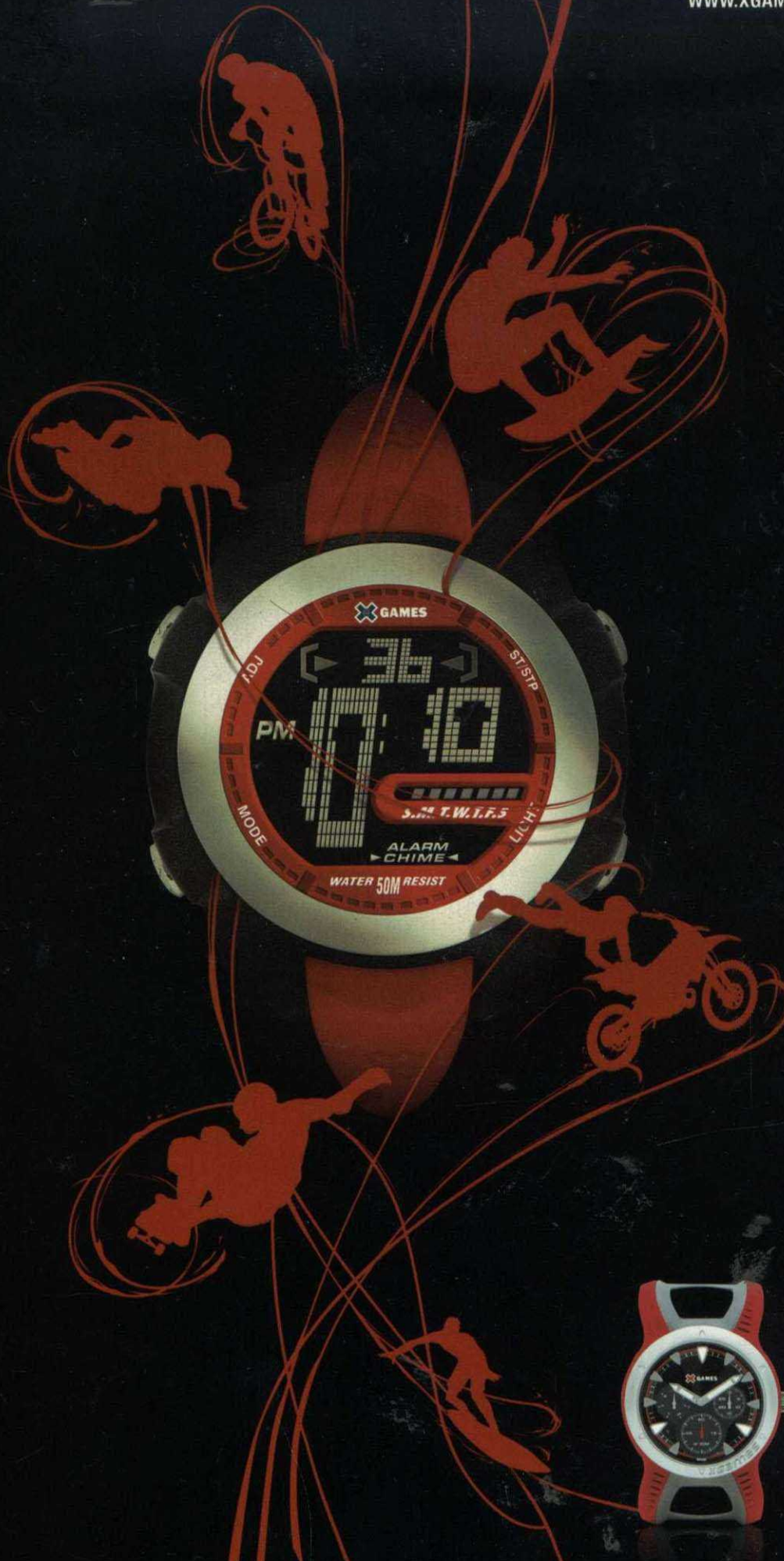
Guitar Hero III (PS2)	106
The Simpsons Game (PS2)	106

TRAPAÇAS

Naruto: Uzumaki Chronicles (PS2)	108
----------------------------------	-----



Assassin's Creed **64**



REF: XMPPD015 - XMPPD003



GAMES
 PRA QUEM TEM
 PULSO FORTE.

Promoção Simpsons

A galera da D&T cansou de trabalhar até altas horas da madrugada e quer tirar férias na cidade de Springfield, a terra natal dos Simpsons. Faça um desenho engraçado que mostre a turma da redação da D&T infernizando a vida de Homer, Bart, Lisa, Margie, Maggie e outros moradores da famosa cidade dos desenhos animados. O dono do desenho mais divertido e criativo vai ganhar um PlayStation 3.



PROMOÇÃO SIMPSONS

Envie o cupom até 15 de janeiro de 2008

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: () _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____



A Promoção Porrada, publicada na edição 105 da Dicas & Truques para PlayStation, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS3 com um controle original. O felizardo foi:

- **Vencedor:** Léo Roger Campos - Contagem - MG
- **Desafio:** desenhar Amy socando Daniel, o psicopata folgado de *Manhunt 2*
- **Prêmio:** um PS3 + um controle original

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Simpsons - D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 15 de janeiro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho.
4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado,

- tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
 8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
 9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 109**, que estará nas bancas no dia 10 de fevereiro de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de abril de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
 10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que

- será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
 12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

O MUNDO
DOS GAMES
NUNCA MAIS
SERÁ O MESMO.
CHEGARAM
AS NOVAS
ARMAS A4TECH.

Todas as marcas e nomes aqui mencionados são de propriedade de seus respectivos donos.



X 755FS

X7
Ultra Veloz
4X3FIRE

3XFIRE



X 710F



X 718F



X 710FS



X 705FS



XL 750F



HS 100



HS 800



G 700



G 600



KX 2810



G 100

Fotos meramente ilustrativas

COM AS NOVAS ARMAS DA A4TECH VOCÊ ESTÁ PREPARADO
PARA DETONAR QUALQUER ADVERSÁRIO QUE PASSAR PELA
FRENTE. NÃO PERCA MAIS TEMPO E LEVE PARA CASA
A MARCA IMBATÍVEL EM QUALIDADE, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO.

A4TECH[®]

WiseCase[®]
Distribuidor exclusivo de produtos A4TECH.

Revendedores: SP Capital - Ceretti Informática (11) 3334-0000 / Comp Work (11) 5504-9205 / HBS News Informática (11) 6286-2001
Helal Micro (11) 3265-7081 - SP Piracicaba - Viva Informática (19) 3423-2323 - SP São Bernardo do Campo - Lógica Informática (11) 4121-6808
RJ Capital - Info GP (21) 2580-5128 / Marcel 188 (21)2595-7117

Distribuidores: AC Rio Branco - Soluções Informática (68) 3224-7001 - AL Maceió - Netpc Maceió Informática (82) 3338-4805
DF Brasília - Byte Brasília Distribuição (61) 3233-0290 / Cel Tecnologia e Informática Ltda (61) 3352-3000 - ES Vila Velha - Multinet Comércio (27) 3289-0800
GO Goiânia - Top Shop Informática (62) 3942-2700 - MG Belo Horizonte - Aftertec Computadores e Comp. Ltda (31) 3297-7575
Set Serviços Técnicos Ltda (31) 3279-7677 - PR Curitiba - AC3 Informática Ltda (41) 3077-1575 - PR Douradina - Gazin Ind e Com de Mov. e Elet. Ltda (44) 3663-8181
RJ Capital - By Star Informática (21) 3867-0842 / Emix Hardware (21) 2562-5400 / Netpc Informática RJ (21) 2502-9211 / Supply House 663 Informática Ltda (21) 2238-4078
RS Novo Hamburgo - Multimídia Informática (51) 3035-2220 - RN Natal - Miranda Computação (84) 3232-3322 - SC São José - Local X (48) 3035-9800
SP Capital - HardCooler (11) 3315-9393 / Hard Matic (11) 6966-0270 / Partenza Distribuidora (11) 2117-4555 - SP Barueri - Among Dist. de Inf. (11) 4193-2003
SP Bragança Paulista - MS Distribuidora (11) 4034-3814 - SP Jundiaí - Info Delivery (11) 4526-2252 - SP Piracicaba Tecmax Informática (19) 3421-6117
Viva Informática (19) 3423-2323 - SP Ribeirão Preto - ARS Representações - (16) 2111-3000 - SP São Carlos - CAT Informática (16) 3372-0424
SP Santa Barbara d'oeste - Donato Informática (19) 3458-3557

TEL. (11) 5585-2888 | WWW.WISECASE.COM.BR

Fala, galera!

Aqui é o seu espaço, então trate de usar. Escreva para nós: mande suas sugestões, pedidos, críticas e o que mais der na sua telha. Mas não abuse!

MAIS PSP

22 Gostaria de elogiar a revista pois o visual é nota 10 e as reportagens são bem interessantes, especialmente a da edição 106 sobre o PSP. Por falar em PSP, tenho uma pequena reclamação: por que tão poucos reviews dele? Nessa mesma edição, houve apenas um review e um detonado, além da "Trash Zone". Será que os lançamentos são poucos?

Pedro Lisboa Filho
Ananindeua - PA

24 São muitos lançamentos, pode ter certeza. E o espaço reservado para o portátil nas páginas da revista vem crescendo gradativamente. Na edição 106, tivemos o review de *Syphon Filter: Logan's Shadow* e os detonados de *Crash of Titans*, *Crisis Core: Final Fantasy VII*, *Spider Man: Friend or Foe* e *Jackass: The Game*, e não apenas um detonado como você disse. Isso sem falar nas seções "Compras", que mostrou pacotes temáticos do sistema; e "Superteste", com a avaliação do novo modelo Slim. Se você pegar edições mais antigas da D&T, verá que o PSP não tinha tanto destaque assim. E isso só tende a crescer, pois, assim como você, muitas outras pessoas estão se rendendo aos encantos desse pequenino. Estão aí os detonados de *Castlevania* e *Silent Hill Origins* para comprovar.

AI AI AYA

22 Gostaria de saber se será lançada a seqüência de *Parasite Eve 2* para PS2 ou PS3. Esse foi um dos melhores jogos do gênero que já encerrei. Também quero saber se vocês já fizeram o detonado do jogo *Final Fantasy X2*, para PS2, em alguma edição anterior.

Felipe Lourenço
Via e-mail

24 *Parasite Eve* é uma série que dá muitas saudades, não é mesmo? Os dois únicos jogos saíram apenas para PS1, e o mais recente data de sete anos atrás. É muito tempo longe de nossa querida Aya Brea. Infelizmente, não se tem notícias de uma seqüência para PS2 ou PS3. Tudo o que podemos lhe dizer é que a Square Enix deu mostras de que está trabalhando em um novo título da franquia, só que ele será para celulares e não para consoles de videogame e, provavelmente, será um



O pequeno notável tem cada vez mais espaço entre os nossos destaques

lançamento apenas para o Japão. O jogo terá o nome de *The Third Birthday* e nós já estamos fazendo orações para que pelo menos uma versão para PSP também seja feita.

Final Fantasy X2 não foi detonado na D&T, mas temos planos de um especial sobre a série e esse título definitivamente não ficará de fora. Aguarde.

CRISE DE IDENTIDADE

22 Há alguma possibilidade de *Crysis* sair para PlayStation 3? Parabéns pelo trabalho bem-feito e continuem assim.

Julio Silva
Jundiá - SP

24 Muito se fala em uma adaptação do título para PS3, mas tudo não passa de boataria. A Crytek,

empresa que desenvolveu *Crysis* para PC, disse que o game até poderia ser adaptado para o console de nova geração da Sony, mas isso exigiria otimização e muito trabalho extra, coisa que ela não está podendo se dar ao luxo atualmente. No entanto, a empresa recentemente começou a montar uma equipe de programadores de PS3; o que significa que, mesmo que *Crysis* não ganhe uma versão para Play 3, a consagrada softhouse (responsável também pelo igualmente impressionante *Far Cry*) logo mais usará seu vasto conhecimento técnico para produzir games para o console.

LICENÇA PARA DIRIGIR

22 Caros amigos, estou ficando louco! Não consigo de forma alguma tirar as licenças do *Gran Turismo 4*. Vocês podem me fornecer os códigos de todas as licenças para que, aí sim, eu possa começar esse jogo maravilhoso?

Ricardo Bragov
São Paulo - SP

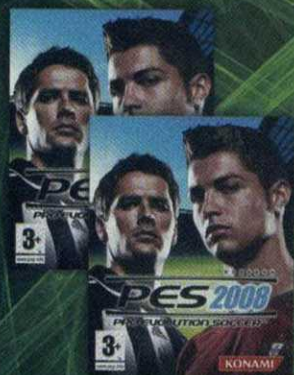
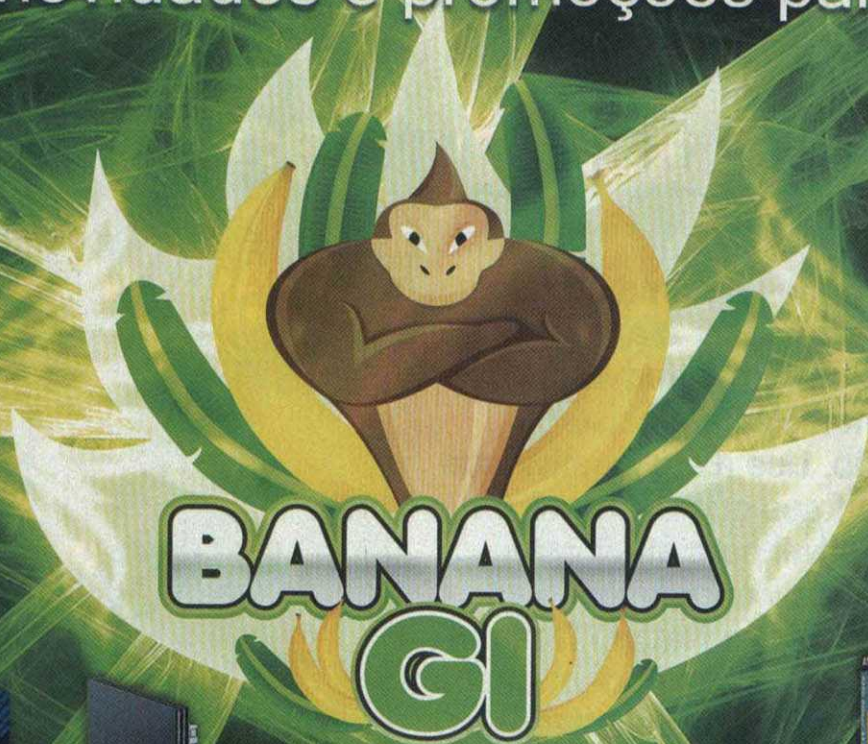
24 Não perca a cabeça, Ricardo. Você vai precisar dela pois esse jogo é extenso pra caramba. Não sabemos se isso o ajudará, mas o único truque (que nem é exatamente um truque) de *G74* no que diz respeito às licenças é para as Licence Test Guides (aceleração e frenagem). Durante o "3, 2, 1, Start", aperte **F3** no controle para que sejam mostrados a melhor rota a seguir e os pontos onde você deve começar a breicar. Mas tenha em mente que isso só funciona nos testes de licença A e B e testes que não têm "carro madrinha" (pace car).



Esqueci, tenho outra dica legal: pague uma grana para amigo mais habilidoso conseguir as licenças para você

Chegou 2008!

Muitas novidades e promoções para você!



Consulte-nos

Jogo Pro Evolution
2008 (Playtation 3)



R\$ 499,00

PlayStation 2



R\$ 180,00

Fonte Seveanteam
420w



R\$ 420,00

Processador
Athlon x2 5000+



R\$ 750,00

Placa Mãe Asus
M2N32-SLI DELUXE



Consulte-nos

XBOX 360 Premium
c/ saída HDMI



Consulte-nos

Aparelho Nintendo
Wii



Consulte-nos

Aparelho PS3

Agradecemos a todos os participantes de nossa promoção!
Confira as fotos do sorteio e do ganhador em nosso site.

(11) 3326-9886
Rua Santa Ifigênia, 195 - Loja 22

WWW.BANANAGI.COM.BR



Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.clarodeias.com.br ou ligue para 1052.

FIFA 08

O melhor futebol do mundo na tela do celular

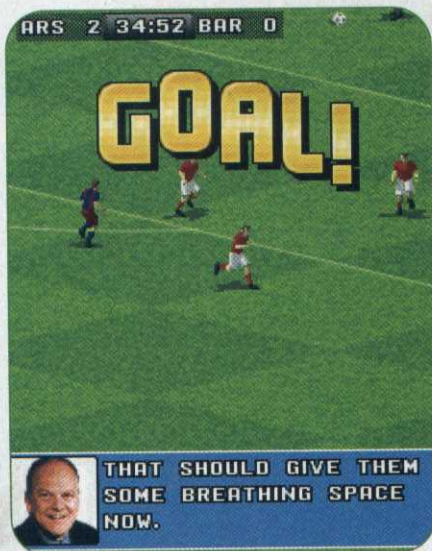
A ÚLTIMA VERSÃO da mais famosa série de futebol do mundo dos games fez muito sucesso nos consoles e, agora, chega aos celulares com a mesma emoção de uma final de campeonato. Com isso, o jogo traz

milhares de times oficiais divididos em 30 ligas espalhadas pelo mundo. Por conta disso, você jogará com os mesmos craques reais e poderá realizar dribles desconcertantes e gols para ficar na história.

A grande mudança em relação à versão do ano passado está na inteligência dos atletas virtuais e na física da bola, que faz o jogo se aproximar da realidade. Com isso, os jogadores tomam decisões sozinhos, aproveitando os espaços para criar uma jogada. Eles voltam para a defesa para marcar os adversários e "pensam" para ajudar você a vencer todas as competições. Somado a isso, a bola reage de forma realista. Isso significa que ela não fica colada nos pés dos jogadores e precisa estar bem dominada para que o chute ao gol saia perfeito. Caso contrário, o disparo irá parar na arquibancada. Para o jogo ficar ainda melhor, é necessário que o controle tenha boa resposta e seja fácil de usar. Isso acontece em *FIFA 08*, fazendo com que qualquer pessoa, até mesmo quem nunca jogou o game, possa fazer gols



facilmente. Para os mais experientes, há dezenas de dribles que podem ser feitos com poucos botões do teclado, deixando o game ainda mais bonito. *FIFA 08* é um excelente jogo de futebol, talvez o melhor da série até o momento, e matará sua fome de bola por um bom tempo.



ASSASSIN'S CREED

Tente mudar o rumo da história

DURANTE O PERÍODO das Cruzadas, o mundo sofreu com a maldade provocada pelos grandes líderes. Em *Assassin's Creed*, cabe a você, na pele de um assassino, eliminar a discórdia de posse de sua espada. Para alcançar os seus alvos, você deve escalar as paredes e muros para evitar os soldados, caminhar pelas sombras para não ser descoberto e usar sua astúcia para escapar ileso das perseguições. Ação e mistério não faltam nesse grande lançamento.

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R\$ 10,00



Caindo na guerra de pára-quedas

NA PELE DE UM SOLDADO de elite da divisão de pára-quedistas dos aliados da Segunda Guerra, você deve enfrentar a resistência com muitos tiros. A novidade é a possibilidade de saltar do avião e descer em qualquer lugar, garantindo liberdade para realizar as missões. Dentro das fases, o tiroteio não pára e você deve criar estratégias para sobreviver. Além disso, há quebra-cabeças que devem ser solucionados para ajudar os soldados.

© 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All other trademarks are the property of their respective owners.

AGE OF EMPIRES III

Reconstruindo a História do mundo

UM DOS MELHORES JOGOS de estratégia chega aos celulares com o mesmo nível de detalhes da versão para os computadores. Em *Age III* você deve fazer a civilização americana, recém descoberta no game, desenvolver-se até o período atual. Para isso, você deve coletar recursos naturais para construir casas, alimentar o povo e produzir armas para as guerras. Um jogo que fará você pensar bastante.

© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.



COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo seu site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço www.claroideias.com.br, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor da compra só será cobrado se a operação for bem-sucedida.

O que é

Jogos para você baixar e jogar no celular. É diversão garantida quando e

Para escolher o Jogo Download, selecione o modelo do seu celular.

Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, clique aqui.

Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos



Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS

- 1 REAL FOOTBALL 2008
- 2 DURO DE MATAR 4.0 - O JOGO MÓVEL XBOX PGR RACING
- 3 FIFA 08
- 4 ASPHALT 3
- 5 XBOX PGR RACING

Mundo PlayStation

Brasil na mira da Sony

Em evento realizado no sul do País, gigante japonesa anuncia seu apoio a produtoras brasileiras que desejam criar jogos para a família PlayStation

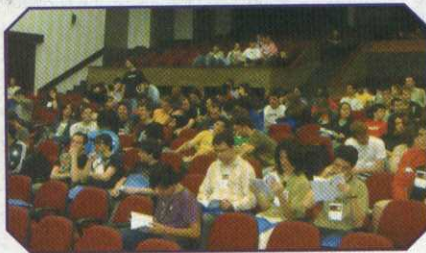


Eis a comitiva da Sony, uma das maiores surpresas do evento

FOTOS: THÉO/UOL JOGOS



Soren Johnson, produtor de *Spore*, falou sobre a importância da Inteligência Artificial nos games



Durante a edição deste ano da SBGames, nada menos que a feira mais importante da América Latina em se tratando da área de entretenimento digital, uma ilustre presença roubou a cena. Era uma comitiva da Sony Computer Entertainment, a mesma divisão da companhia japonesa que, até então, jamais havia colocado o Brasil no seu mapa de games, que desembarcou em São Leopoldo (RS). O motivo da visita, de acordo com a produtora sênior Sarah Stocker, é viabilizar o lançamento de jogos nacionais nas plataformas da empresa e, por outro lado, adquirir títulos já finalizados para publicá-los em seus consoles.

Parece difícil de acreditar, é verdade, mas esse apoio às produtoras tupiniquins não significa que, necessariamente, há planos de trazer o PS3 oficialmente ao País. Nas palavras de Bruno Matzdorf, executivo da SCE que ministrou a palestra "Incubando

Desenvolvedores na América Latina", a empresa planeja fornecer kits de desenvolvimento de todos os seus aparelhos – até então esse privilégio era negado para programadores brasileiros – e apoiar financeiramente aqueles que buscam publicar seus jogos sob a bandeira da Sony.

QUASE UMA GDC

Embora soe um tanto quanto forçada, a comparação entre o evento, que acontece em São Leopoldo, e a imponente Gamers Developers Conference, que acontece todo ano na Alemanha, não é completamente absurda. Na verdade, a edição deste ano da SBGames reuniu profissionais de diversos cantos do mundo – figuras como Soren Johnson, um dos produtores de *Spore*, e Nelson Zagalo, que veio de Portugal para ministrar uma palestra a respeito do uso da emoção no mundo dos games. Curiosamente, logo após o término desta apresentação, é que o pessoal da Sony subiu no palco e revelou o tão inusitado apoio aos desenvolvedores brazucas. É um excelente pontapé inicial e pode ser o começo de uma grande amizade entre a Sony e o potencial brasileiro.

Sony anuncia PS2 mais leve

Vovô PlayStation perde peso e ganha fonte interna para continuar a atrair novos jogadores

Dando seqüência à estratégia de manter a sobrevida do PS2 no mercado, a divisão japonesa da Sony anunciou o lançamento de uma nova versão do aparelho mais vendido dos últimos tempos. A nova edição, cujo código é SCPH-900000, não difere em muito de modelitos mais recentes e a diferença está, basicamente, na fonte interna que acompanha o console e em uma redução de aproximadamente 130 gramas no peso

final do aparelho.

Por outro lado, quem também ganhou uma recauchutada foi o portátil PSP, que, no Japão, já pode ser encontrado em sua edição vermelha – ou, como a companhia faz questão de ressaltar, "Deep Red". Definido como o presente perfeito para as festas de final de ano, o aparelhinho não sofreu qualquer mudança em se tratando do hardware e continua custando a bagatela de 22 mil ienes – cerca de US\$ 199.

Cor luxuosa é a aposta da Sony para o final de ano



EA fecha estúdio de Def Jam e Figh Night

Baixa lucratividade da divisão não será mais problema

No que afirmou se tratar da decisão mais difícil de sua carreira, Frank Gibeau, presidente da Electronic Arts, decretou o fim da divisão da empresa em Chicago, EUA, da empresa. Conhecida pelas séries de luta *Def Jam* e *Fight Night*, a produtora não conseguiu manter o padrão exigido pela matriz no que se refere à arrecadação com seus principais lançamentos.

De acordo com Gibeau, os cerca de 146 funcionários do setor serão realocados em outras equipes e terão total assistência na busca de um novo emprego. Além de Chicago, a distribuidora pretende dar fim às suas atividades em Chertsey, na Inglaterra, divisão responsável por algumas versões das aventuras virtuais de *Harry Potter* e *Catwoman*.

Def Jam tornou os rappers ainda mais idolatrados, mas não salvou os produtores de Chicago



RPG Elder Scrolls pode ganhar episódio online

Domínio virtual que dá a dica foi registrado pelos criadores da série

Para alimentar ainda mais a fogueira de boatos relacionados a uma possível versão online do aclamado RPG da linha *The Elder Scrolls*, o estúdio norte-americano Bethesda Softworks registrou o que vem a ser um possível domínio para o projeto na rede mundial de computadores. Embora tenha confirmado a compra de "elderscrollsonline.com", no entanto, o estúdio afirma não estar trabalhando em nada do gênero – suas atenções estão focadas em *Fallout 3* e o registro só serviu para evitar que alguns fãs o fizessem antes. Será?

Onde há fogo pode muito bem haver um *Elder Scrolls* online em produção



Resident Evil volta às telonas

Filme de terror será feito em computação gráfica

Indo na contramão do sucesso de filmes estrelados por atores de carne-e-osso de sua maior série de ação zumbiresca, a japonesa Capcom anunciou que planeja lançar um novo longa-metragem da série *Resident Evil* de uma forma diferente: desta vez, a produção será semelhante a de trabalhos da grande Square-Enix, como *Final Fantasy Advent Children*, ou seja, inteiramente em computação gráfica.

Infelizmente, tudo o que se sabe sobre o projeto é que seu nome será *Resident Evil: Degeneration* e que a obra não estará pronta até o final de 2008. Dificilmente será lançado um quarto filme para os cinemas, portanto, esse longa será um encerramento.



<http://www.brasilcursos.com.br>

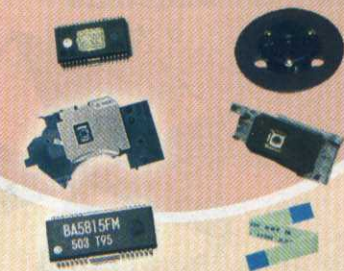
CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

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

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações



VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:



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>

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

Mundo PlayStation

Versão de God of War para PS3 é confirmado

Terceiro episódio da série já está em desenvolvimento. Aleluia!!!

Buscando tranquilizar os fãs após divulgar a notícia de que Cory Barlog, o diretor de *God of War II*, havia deixado o seu cargo na SCEA, foi a própria Sony quem confirmou boatos recentes de que um terceiro game da série de Kratos estaria em produção. De acordo com a companhia, "a equipe por trás dos jogos segue em frente com o objetivo de criar ainda mais conteúdos épicos para *God of War: Chains of Olympus*, para PSP, e também para *God of War III*, para PS3". Mais detalhes sobre o novo game, entretanto, não foram divulgados na ocasião.

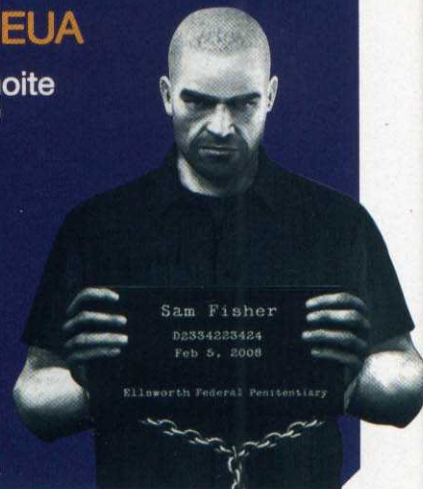


Splinter Cell pode ser motivo de invasão em escola nos EUA

Jovens que agiram na calada da noite estariam cumprindo uma "missão"

Após invadir sua escola durante a madrugada em Washington, EUA, um jovem de 18 anos afirmou que estava apenas participando de uma espécie de missão. De acordo com o rapaz, que agiu ao lado de outros quatro colegas menores de idade, a brincadeira foi impulsionada após o grupo curtir um jogo de Sam Fisher, o espião que protagoniza a série *Splinter Cell*.

A atitude dos jovens preocupou o departamento policial da cidade. Segundo o xerife responsável, a "quadrilha" utilizou vestes escuras, máscaras e só ganhou acesso ao edifício após escalar latas de lixo e descobrir um buraco no teto. Só faltaram os óculos de visão noturna.



PS3 recebe atualização 2.0

Controlar o console com a ajuda de um PSP deixa de ser lenda

Talvez com o objetivo de presentear os jogadores em decorrência do atraso da PlayStation Home – prevista para fazer parte desta mesma atualização, mas adiada indefinidamente meses atrás –, a Sony liberou a esperada versão de número 2.0 do sistema responsável pelo funcionamento do PS3. Entre as principais novidades está a possibilidade de controlar o console por meio do portátil PSP, ser informado a respeito de novos downloads disponíveis na PlayStation Store e, o que é melhor, criar os seus próprios temas para o painel de controle.

O esquema funciona de modo prático: por meio da comunicação sem fio de ambos os aparelhos, torna-se possível

desligar o PS3 com o PSP e até controlá-lo remotamente para assistir a vídeos e ouvir músicas armazenadas no disco rígido.

Em se tratando da possibilidade de ser notificado a respeito de novos itens disponíveis na rede online da Sony, basta habilitar o novo item "Information Bar", presente no menu de opções, para que uma caixa de informação pipoque na sua tela à medida em que novas demos, por exemplo, pintem na rede. Os usuários já aprovaram a atualização e afirmam que ela tornou a navegação pela PlayStation Store muito mais rápida e prática.



O PSP virou a nova janela para o Play 3

Alugue o seu game favorito à distância apenas de um click.



•Mais de 1.200 títulos, o maior acervo do Brasil!

•Somente jogos originais.

•Você escolhe pelo site e recebe diretamente em sua casa.
Depois nós voltamos para pegar.
Tudo isto, sem qualquer custo adicional.

•Sem prazo de devolução.

•Sem limite de games.

•Plataformas PS1, PS2, PS3, PSP, Xbox, X360,
GBA, DS, GameCube, e Wii.

Escolha o seu plano e comece já a diversão!
www.gamemcasa.com.br


gamemcasa
c o m b r
VOCÊ ALUGA. A GENTE ENTREGA.

Niéo[®]





Joystick
Neo



Joystick
Neo Light



Volante para
Video-Game



Stand para
Console



Memory Card
Neo

Conheça os produtos Nejo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

**Suas férias com
muito mais diversão!**

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
<http://www.neotronics.com.br>



Nejo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Mais assustador do que um alienígena é saber que Isaac, o protagonista do game, não sabe lidar direito com armas de fogo



FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: EA Redwood Shores
 GÊNERO: Ação
 PREVISÃO: Final de 2008

Dead Space

EA investe no campo do terror virtual e conta com pesquisa de documentos fornecidos pela Agência Espacial Norte-Americana em sua superprodução

Buscar inspiração em clássicos do terror é o básico para criar um game assustador ao ponto de fazer o jogador pensar duas vezes antes de jogar sozinho no escuro. A EA está seguindo os caminhos certos e já avisou que *Dead Space* vai mostrar influências de diversos livros e obras literárias, tudo para estreitar bem em um segmento dominado por séries como *Resident Evil* e *Silent Hill*.

Em desenvolvimento há cerca de um ano e meio no mais puro segredo, *Dead Space* foi revelado recentemente em um evento privado da EA. O jogo conta com a típica trama em que você não pode confiar em ninguém. Situado em um ponto oculto da Via Láctea, 500 anos à nossa frente,

Dead Space é a história de uma equipe de exploradores que, na busca por parceiros desaparecidos durante uma missão colonizadora, encontra mais do que desejava. Na verdade, o programador Issac Clarke, a quem o jogador controlará em terceira pessoa, descobre que Ishimura, a nave que buscava, transformou-se em uma espécie de cemitério para os corpos destroçados da sua antiga tripulação. De acordo com a EA, 90% do jogo vai rolar dentro da aeronave.

POR CONTA PRÓPRIA

Sozinho e adepto de uma inconveniente aversão a armas de fogo, Isaac vai passar boa parte da história distante dos seus

parceiros originais. Sendo assim, sua maior arma será improvisar ao máximo para, além de lutar pela sobrevivência, colocar um fim na ameaça alienígena que o cerca. Felizmente, o fato de o cara não curtir pistolas e derivados não será um problema difícil de se resolver: por aqui, praticamente tudo ao redor do personagem poderá servir como arma. Alguns itens, inclusive, poderão ser modificados, consertados e melhorados de acordo com a experiência obtida conforme a trama evoluir. Um elemento que pode colocar essa possibilidade em segundo plano é o sistema implementado pelo estúdio no que diz respeito à tradicional atividade de conferir o seu inventário. Tudo o que o jogador fizer acontecerá sem interrupções, ou seja, sem que os inimigos próximos façam aquela clássica pausa para um lanche enquanto você decide se uma escopeta é a melhor escolha do que um lança-chamas.

Dead Space ainda promete oferecer uma variedade imensa de inimigos. Muito bem detalhados e controlados por uma Inteligência Artificial apurada, os alienígenas nem sempre poderão ser derrotados na



base do poder de fogo – alguns deverão ter seus membros devidamente decepados para que ataques secundários não sejam ativados. O engraçado é que, ao cortar as pernas de um monstrengo, por exemplo, duas coisas completamente distintas poderão acontecer: o monstro poderá continuar a perseguição rastejando ou simplesmente fugirá de forma desesperada. Acredite: a primeira opção é, de longe, a mais traumatizante de todas as demonstradas até então.

FALTA DE AR

Por conta do estágio intermediário de desenvolvimento em que se encontra, *Dead Space* já alcança parcialmente as expectativas da EA, que busca aproveitar ao máximo a potência do PS3 para criar uma atmosfera realista e envolvente. O campo em que essa sensação se mostra mais evidente é o sistema de física, que, neste caso, é moldado com base em pesquisas feitas em materiais impressos e carimbados pela Agência Espacial Norte-Americana, a NASA. Em um dos poucos estágios que



A idéia é criar monstros inovadores, mas o ser repleto de braços acima parece um monstro genérico do clássico *Nightmare Creatures* (PSOne)

rolam fora da aeronave Ishimura, o jogador deverá lidar com os prós e contras da ausência da gravidade e do seu efeito em diferentes materiais. Em uma situação como esta, não será apenas Isaac quem enfrentará dificuldade, por assim dizer, para se locomover por aí: seus inimigos também estarão suscetíveis a erros e, assim como o protagonista, poderão ser engolidos pelo espaço caso dêem um passo em falso.

Felizmente, você poderá contar com o apoio de uma espécie de armadura futurística que, além de fornecer informações sobre o ambiente e sobre o jogo em si, contará com uma reserva de oxigênio para garantir a

sua sobrevivência em locais abertos, como na fase citada, e também em áreas dentro da nave onde o sistema de distribuição de oxigênio esteja comprometido – e tudo indica que estes setores precários serão bastante comuns e servirão para acrescentar um clima de pressão e tensão para dificultar o seu raciocínio e tempo de reação.



O traje especial parece um escafandro e torna o protagonista tão sombrio quanto os alienígenas



ATENÇÃO E CAPRICHOS

Embora o enredo do game não mostre nada de excepcional ou revolucionário, os produtores responsáveis pelo projeto esperam que ele renda cerca de 20 horas de jogatina. Sendo assim, a palavra de ordem no estúdio da EA é caprichar ao máximo na composição de cada capítulo da trama: ao contrário do que acontece com produções tradicionais, em *Dead Space* um estágio só começa a ser desenvolvido por programadores quando a fase anterior esteja 100% finalizada.



Battlefield: Bad Company

Na comando de um renegado, destrua cada centímetro dos cenários em uma guerra sem ideais

FICHA

PLATAFORMAS: PS3

PRODUTORA: Digital Illusions

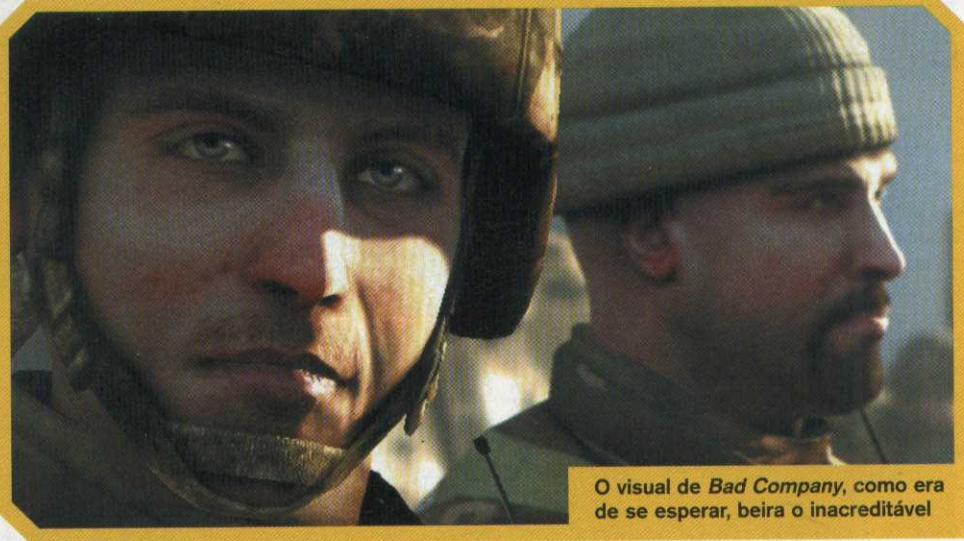
GÊNERO: Tiro

PREVISÃO: Fevereiro de 2008

Desde meados de 2002, quando o primeiro *Battlefield* chegou às lojas, a sueca Digital Illusions tenta criar o game de tiro definitivo. Ela pode estar perto de alcançar o seu objetivo com *BBC*.

Por mais embasbacante que possa parecer, a própria produtora já confirmou que o principal atrativo do game, como especulava-se, é a possibilidade de destruir quase tudo ao seu redor – para quem curte números, isso quer dizer que cerca de 90% do universo do game poderá ser mandado pelos ares. Testamos essa liberdade de destruição durante a Games Convention, evento que rolou em agosto na Alemanha, e garantimos que, quando uma casa é o alvo de granadas ou misseis, apenas o piso e os pilares de sustentação sobrevivem.

O objetivo deste exagero é permitir que você, como agente de um esquadrão de elite, tenha a liberdade necessária para formular táticas que se adaptem às mais diversas situações. Isso vale, principalmente, quando estamos falando de soldados ambiciosos que, insatisfeito com o governo, decide se apropriar de bens inimigos e tornam-se renegados por seus superiores. Em consequência desse pano de fundo sujo e incomum, o objetivo do seu personagem não poderia ser mais canalha: arrecadar riquezas, mandar bala em quem atravessar o seu caminho e elaborar uma vingança contra seus antigos oficiais.



O visual de *Bad Company*, como era de se esperar, beira o inacreditável

DESTRUIÇÃO ESTRATÉGICA

As missões presentes em *Bad Company* poderão ser executadas de diversas maneiras e, durante os combates, o objetivo é fazer com que o jogador não se sinta frustrado. Por conta disso, após morrer e voltar para um "checkpoint", é questão de segundos para retornar à briga. Neste meio tempo, tudo o que havia sido destruído previamente continua em ruínas destruído.

Durante o único estágio demonstrado até o momento, absolutamente tudo ao redor do seu esquadrão pôde ser

detonado com explosivos e cada ataque influenciou drasticamente o universo do jogo. Isso quer dizer que, ao lançar um míssil em um prédio grande, por exemplo, o impacto causado pela explosão afeta até mesmo as vidraças de um edifício do outro lado da rua. Na fase em questão, além de destruir um QG inimigo, essa tática permitiu que o jogador comprometesse a tocaia de atiradores-de-elite que se escondiam bem atrás dessas tais vidraças. Impressionante e bastante promissor.



Não gostou da arquitetura local? Uma arma de calibre grosso pode limpar o terreno para você



VEÍCULOS A GRANEL

Assim como em um bom *Battlefield*, *Bad Company* contará com um sem-número de veículos que poderão ser controlados pelo jogador. A lista contém desde simples jipes e caminhonetes até aeronaves como aviões militares e helicópteros.

Viking: Battle for Asgard

Mitologia nórdica é o trunfo desta nova aposta no campo de batalhas épicas

Especialista na arte de criar combates épicos, o estúdio Creative Assembly (criadores de *Rome: Total War*) elegeu o PS3 como o console ideal para o seu mais novo projeto: *Battle for Asgard*. A ambição dos produtores australianos é tornar o game uma referência no gênero de ação e o trunfo será a força da cultura nórdica.

O desafio será assumir o papel de Skarin, um talentoso guerreiro selecionado pelos deuses de Midgard (mundo terreno) para realizar uma delicada missão: impedir que uma deusa traia, também chamada de Hel, instale um inferno no povoado onde o herói viking vive e traga o Ragnarök (o fim do mundo, segundo a mitologia nórdica).

Ao contrário do que acontece em outros jogos do gênero, toda a brutalidade não é um sinal de que *Battle for Asgard* exige apenas um violento amassar de botões, longe disso, estratégia será fundamental. Skarin pode



Enquanto *God Of War 3* não dá as caras, *Battle for Asgard* poderá ser um aperitivo

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Creative Assembly
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Início de 2008

acionar até mesmo ataques aéreos (cortesia de dragões aliados, veja só) em determinados inimigos especiais. Fora isso, a produtora garante que mais da metade do trama compreenderá a realização de missões

secundárias nas quais, por exemplo, o jogador deverá recrutar aliados para o seu exército e terá que eliminar membros vitais das forças adversárias para motivar e ajudar as suas tropas de vikings.

SUA LOJA NÃO PODE FIGAR FORA DESSA !! ATENDEMOS REVENDAS E LOJAS DE INFORMATICA EM TODO BRASIL



Controle Dual
Com Vibração
PCG-100



Alto Falante Retrátil
Com Suporte
PSP-200



Multi-Tap para
4 Jogadores
PS2-410



Joystick + Controle Remoto
+ Cabo Extensão
PS2-200



Controle Vibração
Master Ergonômico
PS2-170

{11} 4193-2003

contato@among.com.br

WWW.AMONG.COM.BR

WWW.AMONG.COM.BR

FIFA Street 3

Atletas mais rápidos, dribles muito humilhantes e atletas estilizados vão renovar as peladas de rua

FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: EA Canada
 GÊNERO: Esporte
 PREVISÃO: Fevereiro de 2008



Mesmo estilizado, o Ronaldinho Gaúcho continua realista. Será que é por que ele é caricato na vida real?

Por enquanto, *FIFA Soccer* ainda é a série de futebol preferida da EA, mas pode ter certeza de que *FIFA Street* está conquistando o seu espaço. Mesmo com diversas falhas e críticas pesadas nas costas das versões anteriores, a série que coloca jogadores famosos em peladas casuais agradou em cheio ao público e, em 2008, receberá o seu terceiro episódio. Com mudanças em praticamente todas as áreas, o jogo espera caprichar mais no futebol e estrear com movimentos mais velozes, novos dribles e um sistema de Gamebreaker reformulado.

A primeira impressão ao ver *FIFA Street 3* em ação é a de que a maior mudança encontra-se no visual do game. Se nos dois primeiros episódios a produtora achou interessante retratar as peladas em cenários sujos de subúrbios, desta vez, o foco é em cores mais brandas e traços suaves que não sujem a tela. Um exemplo da nova política pode ser visto em um dos únicos cenários divulgados até o momento, uma praia paradisíaca, e na modelagem de atletas como Ronaldinho Gaúcho, Kaká e Peter Crouch — todos parecem ter saído direto de um desenho animado.



O esquema, obviamente, será usar uma vasta lista de dribles dignos de um jogador brasileiro

△ NADA DE PS2?

A princípio, infelizmente, o jogo é exclusivo para sistemas como o PS3 e o X360. Isto se deve, principalmente, ao desejo da EA em apresentar ao público uma experiência mais densa, isto é, com visuais mais caprichados e dezenas de possibilidades online. Como estamos falando da EA, versões mais simples para PS2 e PSP não devem ser descartadas.

O QUE VALE É O GINGADO

Como prova de que, ainda assim, a essência do game permanece intacta, o elemento mais interessante visto em

Personagens com braços e visual de desenho animado são novidades

FIFA Street 3 é um vasto acervo de dribles fantásticos executados pela parceria entre o direcional analógico direito e tudo o que houver ao redor do seu jogador. Desde a distância da bola em relação à parede até a ameaça iminente de um defensor, diversos fatores podem alterar drasticamente as suas chances de acertar em cheio na rede. Felizmente, todo esse esquema é favorecido pela agilidade com que os jogadores, ainda que caricatos, lidam com a pelota — no game, tudo tem a maior pinta de futebol de rua.

Dessa maneira, outro aspecto que não poderia ficar de fora do pacote é a possibilidade de humilhar os seus adversários com a ajuda do sistema conhecido como Gamebreaker. Em sua versão 3.0, ele continua sendo movido pela perfeição dos seus dribles, mas agora o resultado obtido é um verdadeiro "boom" nas capacidades de cada membro do seu plantel. Em suma, isso quer dizer que todos terão os seus atributos maximizados durante um certo período de tempo.



MUNDO DOS GAMES

MUNDO DOS GAMES

**AGORA SOMOS IMBATÍVEIS !!!
TEMOS PACOTES PROMOCIONAIS
PARA TODOS OS CONSOLES.**



PLAY 2 + 1 CONTROLE

R\$ 449,00

3x R\$ 166,00 **visa e master**

6x R\$ 90,00 **visa e master**

12x R\$ 50,00 **master**



PLAY 2 + 1 CONTROLE + MEMORY CARD

R\$ 499,00

3x R\$ 183,00 **visa e master**

6x R\$ 99,00 **visa e master**

12x R\$ 57,00 **master**



PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMORY CARD + TAPETE DE FUTEBOL

R\$ 549,00

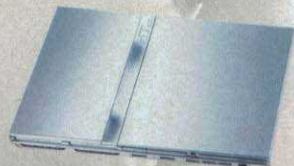
3x R\$ 200,00 **visa e master**

6x R\$ 110,00 **visa e master**

12x R\$ 63,00 **master**

A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Control Remoto	Caneta PS2	CD Musicas	Suporte PS2	Cabo Extensor

R\$ 699,00
em 6x no cartão
sem juros

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Fonte AC	Fone de Ouvido	Case em PVC	Charger p/ Carro	Protetores de tela	Canetas Stylus	Alça p/ pulso	Camiseta NDS	Bolsa NDS	Boné NDS	3 Cases	Cabo USB	Lenço Cleaner

R\$ 599,00
à vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Tetra Cooler	Controle DVD	Adapter PS2/PS3	Controle Wireless	Controle Dual Shock	Skin Silicone	Bolsa PS3	Porta DVD's	CD Musica	Cabo S/ Video	Camiseta PS3	Boné PS3

R\$ 2399,00
à vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Protetor de Tela	Case PVC	Protetor Cristal	Multi Cabo	Alça p/ Pulso	Carregador de mesa	Carregador p/ Carro	Boné PSP	Camiseta PSP	Lenço Cleaner	2 Cases UMD	Fone de Ouvido

R\$ 699,00
à vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Suporte Wii Vertical	Bolsa Wii	Volante	Taco de Baseball	Taco de Golf	Raquete Tennis	Suporte para Remote	Porta DVD's	Controle Nunchuk	Controle Remote 1a	Controle Remote 2a	Wii Sports	Boné Wii	Camiseta Wii

R\$ 1599,00
à vista

imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para mastercard / FINANCIAMENTOS COM CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

The Sims 2 Castaway

Afloure seus instintos de sobrevivência e ajude os Sims a escaparem ilesos de um grande arquipélago desabitado

Responda rápido: você delira com o seriado *Lost*? Tem o filme *Náufrago* na sua lista de favoritos? Considera Robison Crusoe um herói de respeito? Se respondeu positivo a pelo menos duas destas questões, considere-se recrutado para encarar as intempéries tropicanas de uma ilha deserta repleta de mistérios. Seu objetivo é ajudar os ingênuos e temperamentais Sims a sobreviverem e, eventualmente, fazerem amizade com os macacos da vizinhança.

Como é de praxe na série *The Sims*, a primeira coisa a fazer é criar o seu alter ego virtual e definir características como aparência física, roupas e profissão do Sim. Infelizmente, não existem muitas opções para personalização e você dificilmente conseguirá criar um sujeito parecido com a sua pessoa — a não ser que você seja extremamente genérico ou parecido com o manézinho surfista à esquerda.

SOBREVIVA AOS PERIGOS DA SELVA E AOS BUGS

A simulação começa após um acidente de iate. O seu Sim acorda em uma praia desconhecida e, para suprir as suas necessidades, deve usar seus extintos remanescentes dos homens das cavernas. Há que aprender a conviver com a natureza e usar os seus recursos, ou seja, prepare-se para recolher madeira para fazer fogueira, colher plantas e frutas para matar sua fome, construir abrigos com folhas e bambus para se proteger da chuva e caçar para conseguir carne e peles para esquentar seu corpinho poligonal em dias frios. Com o passar do tempo, é possível evoluir as suas técnicas artesanais para a criação de móveis e utensílios que usem vidros, metais e técnicas avançadas. O legal é que todas as tarefas de sobrevivência são transformadas em pequenas missões durante o jogo, combinando a exploração regional com a realização de suas necessidades físicas e mentais.

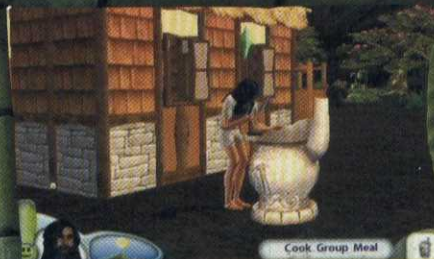
Não fossem os bugs e deficiências técnicas típicas de um jogo mal acabado, *Castaway* seria uma experiência obrigatória. O game tem loadings irritantes para quase todas as ações e erros de programação são comuns. Esses erros, muitas vezes, obrigam o jogador a reiniciar o console. Falhas mais irritantes do que pernilongos e borrachudos virtuais.

FASHION

Você pode até ficar mais de um ano perdido na tal ilha, mas isso não significa que você precise se tomar um bicho do mato fora de moda. Sims são vaidosos (frescos) e gostam de cuidar do visual. Não se esqueça do bronzeado de polígonos, santa!

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
 PRODUTORA: Maxis
 GÊNERO: Simulação
 JOGADORES: 1
 NOTA: 6,0



10 MANDAMENTOS PARA SOBREVIVER EM CASTAWAY

1 Respeite as vontades do seu Sim. Alimente-o sempre que estiver com muita fome, vá para sua tenda quando o Sim estiver cansado e dê um belo mergulho no mar quando o simulacro sentir-se porcão.

2 Ao interagir com alguma coisa, explore o menu "More". Para isso, pressione o direcional digital para ↑ e você encontrará outras opções de interatividade com o objeto.

3 Vasculhe todos os cantos do jogo. Itens, espécies raras de plantas e objetos estão escondidos nos locais mais inusitados. Não tenha preguiça de andar e xeretar.

4 Deixe **L1** apertado para acelerar as ações do jogo, pois é bastante cansativo assistir à realização de todas as tarefas na velocidade normal.

5 Aumente as habilidades do seu Sim. Cozinhe muitos pratos diferentes com frutas, vegetais e carnes para ganhar pontos de Cooking. Criar ferramentas de trabalho e construir casa incrementam o seu status Mechanical. Para ganhar Charisma, é necessário cultivar a amizade com outros Sims, animais e até amigos imaginários. Suba em árvores e pratique atividades como pesca para fortalecer o Body. Pesque com vara, encontre os mapas do tesouro e as peças do hieróglifo ou jogue xadrez para pontuar em Logic. Vista roupas variadas e ouça música para evoluir a Creativity.

6 Salve o jogo a cada avanço. Infelizmente, *Castaway* tem alguns bugs que podem travar o jogo ou impossibilitam pegar algum item importante. Se isso acontecer, reinicie o videogame.

7 Sempre que possível, use o mapa para se transportar de um ponto a outro. Isso poupa tempo e esforço.

8 Monitore as necessidades do seu Sim. Aperte **■** para visualizar as motivações básicas do personagem e tente manter todas elas na barra verde ou amarela para garantir a eficiência nas tarefas.

9 Fique de olho no menu Goal. Pause o jogo, entre no menu Goal e dê uma rápida olhada nas missões para descobrir qual é o próximo passo. Siga o guia de sobrevivência desta edição para completar todas as missões sem quebrar a cabeça.

10 Jogue fora os itens que não servem para mais nada. Para fazer isso, aperte **●** para abrir o menu e entre no Grab Mode – basta apertar **■**. Escolha o item que você quer destruir, aperte **✳** e depois **■**. Todos os itens usados para a construção do objeto selecionado vão voltar para os seus respectivos lugares no inventário.

A Rádio Matão FM informa: banhistas que fizeram suas necessidades na praia serão multados em 1.000 Simoleões

LUAL? NADA DISSO

Olhando assim, até parece um lual divertido para Sims em férias, mas a vida nas ilhas é uma dureza só e você vai passar o tempo todo trabalhando para tentar alimentar e alegrar os vagabundos virtuais



ROTEIRO

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

1. Leia o livro de sobrevivência, ande e movimente o analógico direito para girar a câmera. Recolha alguns bambus no lado esquerdo, ache um coco no chão e coma selecionando a opção Eat. Pressione ● e escolha seu saco de dormir (Sleeping Mat) para mandar o seu Sim tirar um cochilo.



2. Pegue cinco Driftwood, aperte **START** selecione o ícone Plans e escolha a fogueira. Coloque-a no local que você quiser e aperte **X** para que o fogo surja. O próximo passo é montar uma mesa de trabalho; basta colocar uma tábua sobre as duas rochas que estão perto das plantas. Neste local, você pode construir utensílios úteis, como a vara de pescar (Bamboo Spear).

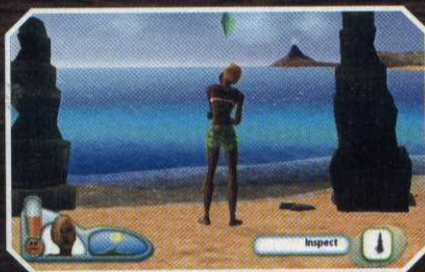
3. Colete todos os itens do cenário e experimente o gosto das plantas desconhecidas para

que elas sejam identificadas. Para cozinhar um peixe na fogueira, basta escolher a opção Cook Meal. Quando o Sim quiser ir ao banheiro, pressione ● e selecione o papel higiênico.

4. Após subir em todas as palmeiras e pegar todos os bambus, vá até o ícone com duas pegadas para explorar o interior da ilha (Deep Jungle). Interaja com todas as plantas do local, pegue exemplares da Harvest Vines e Harvest Leaves, dê bananas para os macacos e brinque com eles até que a opção Hug apareça. Selecione-a e você terá um amigo chimpanzé.

5. Colete o primeiro hieróglifo do jogo (uma pedra quadrada no formato de livro). Volte para a praia, pegue algumas conchas na beira do mar e construa o Shell Axe na mesa de trabalho. Faça novas vestimentas usando as folhas das plantas nativas, vá até o menu Fashion e Grooming e mude seu visual. Volte para Deep Jungle para coletar as madeiras das árvores usando o machado e siga para Shipwreck Lagoon.

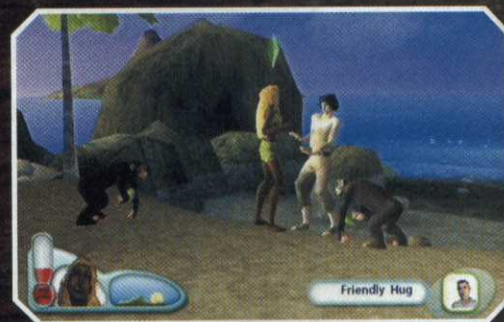
6. Identifique todas as plantas do cenário, pegue todos os itens no chão e crie outra mesa de trabalho no local. Reviste o barco encaalhado e pegue outro hieróglifo sobre ele. Vá para Pier Beach, pegue uma escultura e inspecione o local para observar outra ilha logo à frente.



7. Crie um Raft e, antes de subir nele, pegue mais um hieróglifo do lado das grandes rochas pontudas. Prossiga pelo bote (se seu Sim não quiser viajar por falta

de força, faça-o dormir antes de seguir em frente). Fale com um Sim naufrago, nade no mar, inspecione uma rocha submersa e consiga um pedaço do mapa do tesouro. Vá para Airplane Jungle.

8. Procure um rádio ao lado dos destroços do vião e coloque-o em seu inventário. Colete todos os itens possíveis e entre na Dark Cave. Pegue as rochas, encontre um hieróglifo e uma nova escultura. Siga por uma pequena rampa que levou a uma nova parte da ilha. Pegue mais um hieróglifo ao lado de uma rocha em forma de caveira e vasculhe a vasta floresta em busca de novidades. Siga para West River Plains, encontre outro amigo e explore o local.



9. Quando um macaco chegar perto de você, responda a todas as opções, pois ele carrega itens preciosos, como uma parte do mapa do tesouro. Siga à direita, desça, vasculhe o local em busca de um hieróglifo e vá para East Beach. Encontre outro naufrago, prossiga para South River Jungle e encontre um transmissor dentro dos destroços do avião.

10. Pegue todos os itens do local (não se esqueça do hieróglifo e da escultura na parte rasa do lago) e prossiga para East Beach novamente. Construa um Bamboo Crafting Bench (menu Special Plans) na praia e faça todos os objetos que puder (concentre-se nas ferramentas do Tools Plans e nas cordas do Special Plans). Consiga itens suficientes para montar a canoa na beira do mar (se necessitar de madeira, retire-a das árvores) e vá para o novo continente.

As ilhas do game são repletas de surpresas. Há desde navios naufragados até destroços de aviões. Parece coisa de *Lost*



11. Siga pelo caminho da direita para achar mais dois náufragos. Pegue a última escultura, volte e suba as rochas para encontrar uma nova localidade. Vasculhe o local atrás de uma piscina aquecida e entre nela para ganhar mais um pedaço do mapa do tesouro. Suba o morro que guarda outra piscina térmica e siga pelo caminho da direita para pegar um hieróglifo. Prossiga para Geyser Plains.



12. Encontre o último hieróglifo ao lado de uma grande porta ancestral, construa uma Bamboo Crafting Bench, selecione a opção Leisure Plans e faça o Ancient Stele. Em seguida, inspecione a misteriosa porta e ela se abrirá. Entre, pegue o Monkey Horn no chão e dê a volta no trono para encontrar a Llama Crown (coroa). Procure por um Craft Bench antigo e repare-o. Com isso,

you can forge metals and gain access to a new island in Pier Beach.

13. Vá até o menu Fashion & Grooming, coloque na cabeça de seu personagem a coroa que você pegou há pouco e siga para Hidden Stairway. Colete muitos Harvest Ore e Harvest Obsidian no topo do vulcão e desça a ponte quebrada. Siga em frente, desça por um caminho íngreme à direita para chegar até a praia e caminhe para a passagem da direita.

14. Inspeção o Pier do lado esquerdo e uma nova localidade na água será revelada, a Tidal Pool. Nade até lá, explore o local atrás de elementos úteis, suba a colina à direita e encontre um novo caminho. Ao subir, identifique as novas plantas e adquira um pouco de Harcert Pumice, uma pedra branca bastante porosa.



15. Volte e salte pelo local pelo qual você veio e alguns objetivos do menu Goal serão completados. Saia da água e use a Bamboo Fishing Pole (menu Inventory) para pescar um grande Tiger Shark que comeu metade do mapa. Suba a colina novamente, suba as escadas para alcançar uma nova passagem e entre na porta localizada no topo do tempo.

16. Acesse o Craft Bench de pedra, faça todas as novas ferramentas, siga para Hidden Stairway novamente e desça a ponte. Pegue as madeiras Hardwood e Sandalwood e, quando avistar um javali, fique na frente dele para deixá-lo furioso. Não tenha medo, pois, após o embate, você vai conseguir concluir mais um Goal.



17. Pegue a carne no chão e suba até o topo do vulcão para ganhar mais um pedaço do mapa do tesouro. Vá até Pier Beach. Nade na direção das pequenas ilhas chamadas Crystal Island, dê a volta no lago para pegar outro pedaço do mapa e vasculhe o local em busca de Fine Sand.

18. Abra o mapa e vá para a Dark Cave (localizada na segunda ilha). Abra a porta trancada à esquerda para entrar em Hidden Lagoon. Crie a melhor casa que você puder, com tudo o que tiver direito. Dentro da casa, coloque uma cama e uma mesa;

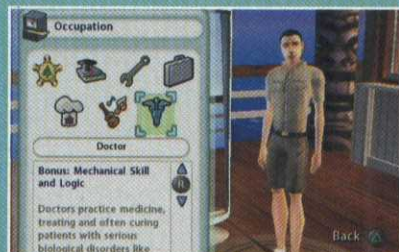


OCUPAÇÃO SIM

No processo de criação de seu personagem, é possível escolher entre sete habilidades diferentes, cada qual com seus próprios pontos fortes. No início do jogo, você pode criar até seis personagens, mas só é possível jogar com um deles. Confira a seguir quais são as características mais marcantes de cada categoria:

- **Ranger:** maior força física e menos cansaço durante o jogo.
- **Teacher:** inteligência para realizar de forma mais simples as tarefas que exijam raciocínio.

- **Mechanic:** grande habilidade para fazer ferramentas e construir casas.
- **Executive:** maior facilidade para criar e sustentar relacionamentos com outras pessoas.
- **Chef:** a fome não será um problema para o seu Sim, já que essa ocupação garante muita habilidade na cozinha e na criação de pratos.
- **Musician:** a alegria e a criatividade são os pontos fortes desta categoria.
- **Doctor:** essa ocupação garante grandes pontuações de inteligência e mecânica.



no lado de fora, faça uma fogueira, acenda, acesse o menu More e escolha a opção Build Home Tiki. Interaja com a nova tocha e selecione Declare Home.

19. Coloque o rádio para tocar e dance bastante para cumprir o objetivo Enjoy the Palace. Isso vai atrair outros Sims e você pode convencê-los a entrar na sua tribo. Para isso, insista com um deles e, quando a opção Special surgir, convide o náufrago com a pergunta Ask to join tribe.

20. Aproveite para plantar uma semente no seu terreno. Para isso, vá até Special Plans,



selecione Cultivable Soil Patch e plante qualquer semente no chão para completar mais um Goal. Crie um Hardwood Crafting Bench (nova mesa de trabalho), faça todos os itens possíveis e, entre eles, um Chicken Trap, armadilha para galinhas.

21. Para pegar as aves, procure por um desses animais na segunda ilha. Chegue perto delas para que voem e coloque a armadilha no local. Saia da tela e depois volte para checar se a galinha entrou na sua arapuca. Se der certo, vá até o menu Special Plans, selecione o Chicken Coop, coloque-o em qualquer lugar do cenário, aproxime-se do puleiro e selecione a opção Add a Chicken. Escolha Serenade Chicken e recolha o ovo.

22. Volte para Hidden Lagoon e, se a semente que você plantou já estiver crescida e dando frutos, faça a colheita para completar o objetivo. Siga a pé para a passagem que leva a East River Plains, pegue um mapa do tesouro e examine o pilar da esquerda para que ele caia.

23. Com todos os mapas em mãos, vá para West Beach e caminhe à esquerda até encontrar um local com muitas plantas e uma rocha redonda. Faça a inspeção desse elemento e prossiga pelo caminho secreto. Suba no navio e pegue o tesouro.



CASAMENTO SIM

Como em todo game da série *The Sims*, você pode incentivar relacionamentos amorosos entre os personagens. Em *Castaway*, é possível casar os Sims náufragos, mas existem algumas condições especiais para que isso ocorra:

1. O seu futuro parceiro precisa ser um membro da sua tribo;
2. Seu relacionamento com o alvo deve estar em 100%, por isso, xaveque até não poder mais;
3. É obrigatório vestir um chapéu próprio para casamentos (Marriage Beanie e roupas novas). Também é indicado cortar os cabelos;
4. Aproxime-se do parceiro, clique em Romantic e, para concluir, escolha a opção Propose.



Como não aceita? Eu comprei esta fantasia de Chaves só para casar e levá-la para o meu barril na cachoeira

24. Com pelo menos um Sim em sua tribo, acelere o tempo até que o seu personagem morra. Automaticamente você tomará o controle do outro personagem da tribo. Vá até o local em que o Sim titular está enterrado, pegue a flor branca e vá a qualquer Crafting Bench para fazer a Death Daisy (Special Plans). Você precisa do level 3 na arte de cozinhar para fazer a poção. Use-a no Sim morto para ressuscitá-lo.



25. O próximo grande objetivo é criar um Bungalow. Vá para Geiser Plains, selecione o menu Plains, escolha o ícone das cabanas prontas e construa uma Ranch Bungalow. Esse é uma das construções mais

trabalhosas e exige muitos itens e um nível de habilidades de construção alto — lembre-se de que você deve fazer o vidro no Craft no templo.

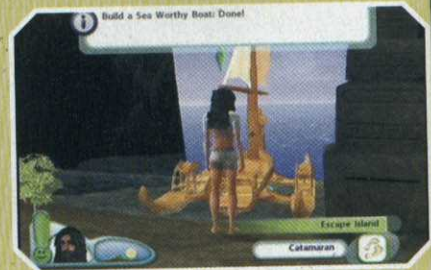
26. Quando acabar de construir a casa, coloque duas cabin chairs (cadeiras para cabana) no cômodo com o diâmetro menor para ganhar a habilidade de construir chuveiros. Crie um Lavish Shower (ele se encontra no menu Outhouse & Shower Plans) e um Bungalow Stove (Firepits & Stoves Plans). Acesse o forno, escolha a opção Cook Group Meal, selecione quatro ingredientes e complete mais um Goal.

27. Fabrique mais um Hardwood Crafting Bench, acesse-o, selecione Clothing Plans, entre no menu de camisetas (Shirt Plans) e crie as roupas que usam conchas (shell) em sua confecção. Bem, chegou a hora de sair desse arquipélago. Confira as opções abaixo:



FINAL 1

Vá ao topo do vulcão pelo Hidden Stairway, coloque o rádio no chão, selecione a opção Repair Transmitter e mande uma mensagem de S.O.S para ser salvo.



FINAL 2

Vá para North Volcano Beach, acesse o Pier e faça um navio Catamaran. Suba nele e volte para a civilização com grande estilo e no seu próprio transporte.

Obs: você obrigatoriamente deve fazer os dois finais para completar todos os objetivos do jogo. Para isso, basta responder Yes após ver a animação final, continuar o jogo como se nada tivesse acontecido e investir no final que resta.



ALI Games

www.aligames.com.br

Jogos e acessórios em geral



Play II
R\$ 439,00
A vista
 (3 anos de garantia)

**Compre acima de
 R\$ 200,00 e concorra a:**

(Kit Oficial BR)



Sorteio dia 12/01



Em até 6 X

Playstation III



Nintendo DS



PSP



Nintendo Wii



Matriz: Rua Comendador Afonso Kherlkian - Nº 85 - Loja 11, Box 20 - Fone: (11) 3311-0961

Filial 1: Rua Santa Ifigênia - Nº 180 - Box 16 - Xtrem Games - Fone: (11) 3229-7600

Filial 2: Rua Santa Ifigênia - Nº 490 - Loja 6 - (11) 3337-3856

The SIMPSONS™ GAME

The Simpsons Game foi gentilmente cedido pela Netúnia. Tel: (11) 3825-7600

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: EA Games
 GÊNERO: Ação/Aventura
 JOGADORES: 1 a 2
 NOTA: 6,5

Um game bacana e, ao mesmo tempo, tão engraçado que compete com os maiores episódios da série de TV

Praticamente um desenho animado interativo, tamanha é a quantidade de animações apresentadas entre as fases para narrar a aventura, *The Simpsons Game* surpreendeu o público com um roteiro original fantástico, considerado uma das histórias mais hilárias já protagonizadas pela família Simpson. A grande sacada foi usar o clássico bom humor e a paródia inteligente da série para brincar com a indústria dos videogames, produtoras, produtores e muitos jogos famosos.

Tudo começa quando Bart encontra na rua um guia com todas as instruções para jogar *The Simpsons Game* e assim descobre que ele e sua família podem ter poderes especiais como personagens de videogames. Com grandes poderes vêm grandes dores de cabeça e logo a família toda é obrigada a combater desde alienígenas até versões desvirtuadas de personagens como Ryu de *Street Fighter* e os jogadores da liga da NFL. Isso é só o começo: ao mesmo em que satiriza as tendências oportunistas de produtoras, os clichês de jogos e até as falhas de revistas especializadas em videogames, o game também traz ao seu universo personagens célebres como Will Wright (criador de *The Sims*) e recria características marcantes de jogos como *GTA*, *Medal of Honor* e outros. É um deleite, principalmente para quem se considera um "nerd" em videogames.

TECNICAMENTE CAPENGA

The Simpsons Game peca em sua estrutura técnica. Sua câmera é horrível, atrapalha o controle e pode irritar o jogador.

A versão de PS2 é inferior ao game lançado para PS3 e conta com menos itens colecionáveis ocultos nas fases, menos poderes especiais para os personagens e não oferece uma cidade para exploração livre como no Play 3. Isso sem contar as desvantagens óbvias, como qualidade gráfica. Ainda assim, o game oferece boa variedade de missões, diversos segredos e diversão na modalidade cooperativa multiplayer.

Humberto Martinez

MULTITAREFAS

Em *The Simpsons Game* não é possível escolher apenas um dos personagens, pois cada um tem suas próprias habilidades e todas elas são vitais para concluir as missões. A família Simpson precisa agir sempre unida

ROTEIRO

THE LAND OF CHOCOLATE

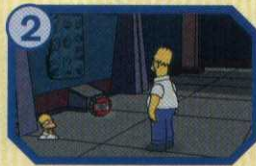
Tampas de Garrafas

1. Está em cima do telhado, do lado esquerdo. Pule no colchão para subir e coletar o item.
2. Procure no telhado do lado direito, na área de primeira fonte da Margie.
- 3- Na área das três fontes, vá até o final da ponte de doces.
- 4- Também na área das três fontes, vá para o lado esquerdo e

suba pelas plataformas brancas.
5- Quando virar uma bola pela primeira vez, pegue-a no alto do morro.



BARTMAN BEGINS



Tampas de Garrafas

1. Na sala das estátuas do lado esquerdo. Está entre as colunas.
2. Acione o dispositivo do lado direito, depois da ponte, e entre pela porta que você acabou de abrir do lado direito.

3. Na sala do dinossauro gigante, volte pela porta abaixo da escada.
4. Investigue a área entre os balcões de informações após as salas com vidros.
5. Suba o mastro do planetário e suba na nave preta.

Figurinhas do Krust

1. Depois de liberar a ponte para o Homer, suba pelas plantas verdes do lado esquerdo.
- 2- Suba usando as plantas do lado direito e pule para a plataforma de concreto.

3. Procure o item na parte mais baixa da árvore, na segunda sala do museu.
4. Ao chegar ao planetário, escale a parede rochosa.
- 5- Vá até o globo no centro da tela do planetário.

AROUND THE WORLD IN 80 BITES

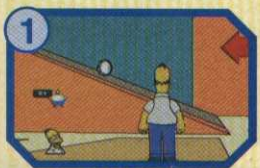
Figurinhas do Krust

1. No cenário da Austrália, use a pedra vermelha em forma de gangorra para subir.
2. Prossiga pela parte alta da pedra vermelha e passe pelos guarda-sóis para encontrar a tampa em cima do muro.
3. No cenário do México, use o leque para subir. Prossiga pelo mastro para atravessar o arame.
4. Suba no mastro azul. Use as plantas para chegar ao lado oposto e coletar o item.
5. Depois de acertar a almôndega gigante, suba pela escada do lado direito e plane até a figura do Krust.

6. Suba no topo da ponte que dá acesso ao continente Americano. Pule para a direita e plane.

Tampas de Garrafas

1. Pegue a tampa no começo da subida na primeira tela.
2. Destrua a pina, suba nos guarda-sóis, pegue o escudo e entre na área de arame farpado.
3. Na Suécia, suba pelo mastro de cor vermelha, preta e amarela e pegue-a sobre o telhado.
4. Do lado direito da rampa que leva à área da França.
5. Assim que entrar na região da Escócia, entre na sala do lado esquerdo e faça uma busca.



LISA THE TREE HUGGER

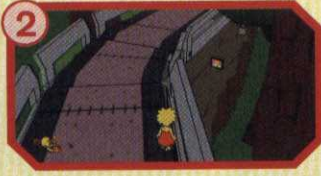
Figurinhas do Krust

1. Investigue o galho da árvore em frente ao trator.
2. Sobre a serra gigante. Acerte um disparo no alvo verde com o seu estilingue para desligá-la.
3. Após descer das esteiras, use o poder da Lisa para formar a plataforma na árvore.
4. Use o poder de Buda para mover os barris de produtos tóxicos. Está no último espaço.
5. No rio, pule nos troncos e jacarés para chegar à ilha.

6. Sobre as tubulações, do lado esquerdo. Suba pelo vapor.

Cupons da Malibu Stacy

1. Use o poder de levitação da Lisa no primeiro toco de árvore.
2. Desça perto do galho usado pelo segundo atirador.
3. Em cima do morro, entre as árvores. Vasculhe a área dos barris tóxicos.
4. No rio, suba nos troncos e pule com precisão para pegá-lo na plataforma à direita.



1

2

3

4

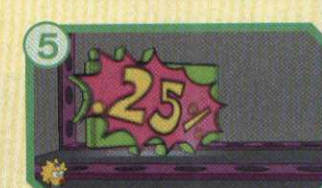
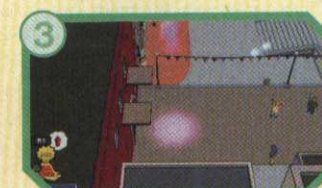
MOB RULES

Cupons da Malibu Stacy

1. No parapeito do prédio.
2. Está no lado esquerdo da escada. Use o poder de Buda para formar uma plataforma usando a escada verde.
3. Escale o prédio verde ao lado do outdoor eletrificado.
4. No elevador, pule no parapeito e salte nas vigas do outdoor.
5. Procure sobre uma das viaturas policiais.

Cupons de Desconto

1. Mande as pessoas destruírem a parede falsa dentro da garagem.
2. Entre com a Maggie no duto de ventilação do lado esquerdo.
3. Forme uma plataforma e colete o item com Margie.
4. Com Lisa, coloque a caixa na frente do jato d'água.
5. Use a pequena Maggie para entrar no duto no final da fase, no final do corredor.



Uhu! Eu tenho todas as dicas apelonas para vencer a Margie e a Menina Bart nesse negócio de video coisa... (a Menina Bart sempre vence e a minha cabeça dói)

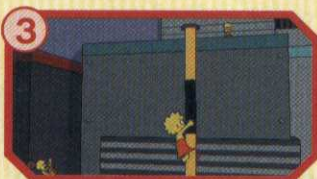
ENTER THE CHEATRIX

Figurinhas do Krust

1. Use o cabo de aço sobre a área das catracas para chegar ao fundo da tela.
2. Após entrar no terceiro cano verde, suba pela viga cinza e vire à esquerda para encontrar o item.
3. Antes de entrar no quarto cano verde, procure a figurinha depois de usar a mola para subir.
4. Na área dos trampolins, investigue a área antes da esteira.
5. À esquerda dos trampolins, use o gancho para alcançar o item.
6. Nas caixas do lado esquerdo, a figurinha está na área do Gorila.

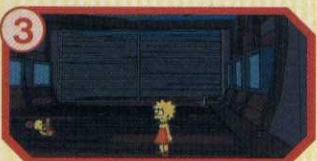
Cupons da Malibu Stacy

1. Volte pelo tubo e pegue o cupom na parte mais baixa.
2. Use a mola ao lado da estrutura para pegar o cupom que está no lado direito.
3. Após entrar no quarto túnel, suba pela viga preta e amarela e pule na mola.
4. Desça até a esteira mais baixa e vire à direita para encontrá-lo.
5. Depois de sair da área com vários canos coloridos, procure pelo cupom no lado direito.
6. Entre as caixas do lado direito, na área do Gorila.



Chup, Chup, Chuup!
(Tradução: Que página bonitinha, quero comê-la! Homem-Gordo, prepare-se para limpar as minhas fraldas). Chup, Chup!

THE DAY OF THE DOLPHIN



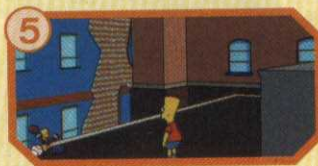
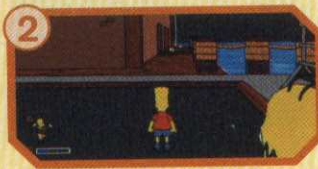
Figurinhas do Krust

1. Use o gancho para entrar no galpão do lado esquerdo. Passe pela porta e vire à esquerda.
2. Está no lado esquerdo da barraca, à esquerda dos cachorros-quentes.
3. Feche o tanque dos golfinhos do lado esquerdo e suba. Passe pelas cordas e pegue-a na rocha.
4. Use a fumaça do lado direito da área dos tanques para subir nas cordas.

Cupons da Malibu Stacy

1. Monte o caminho para o carrossel usando os barcos.
2. Depois de passar pelo pôster do polvo, está do lado esquerdo.
3. Passe pelo barco e, ao descer pelo túnel, vire para trás.
4. Coloque as plataformas rosas no lado direito, suba para o lado direito e pegue-o sobre o tubarão.





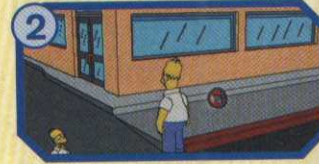
SHADOW OF THE COLOSSAL DONUT

Figurinhas do Krust

1. Dentro do tubo mais alto, entre os três tubos na área da construção. Procure bem.
2. Está lado direito do cais, procure no caminho estreito.
3. Use a lixeira em frente ao táxi para pular mais alto e subir até o parapeito do prédio. Vá para a direita para pegar a figurinha.
4. Use a lixeira ao lado do cais para subir e use o colchão para chegar à área mais alta.
5. Escale a parede do prédio azul e pegue-a do lado direito.
6. Suba no prédio laranja em frente à loja de pesca.
7. Use o gancho para escalar até o parapeito do prédio.
8. Aproveite o ar que sai da máquina cinza para subir até o alto da construção.

Tampas de Garrafas

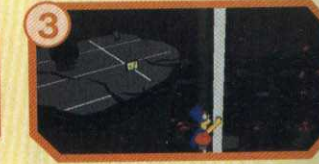
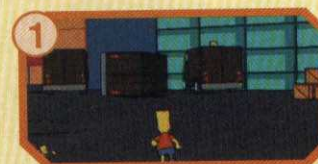
1. Em frente à porta do Studio.
2. À direita da lanchonete.
3. À direita do cais, use a forma "bola de banha" do Homer para chegar ao outro lado.
4. Está dentro do cano preso no guindaste. Suba com pulo duplo.
5. Suba no guindaste em frente ao carro e use o ar dos balões para chegar à tampa.
6. No topo do prédio, em frente ao letreiro da loja de pesca.
7. No telhado da loja de Donut.
8. Pegue-o sobre o outdoor gigante da peixaria.
9. Atrás da loja de Donut, entre no local indicado pela foto.



INVASION OF THE YOKEL-SNATCHERS

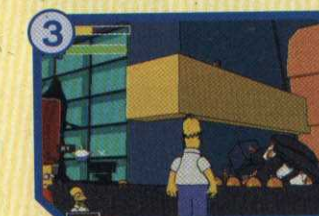
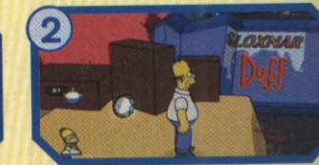
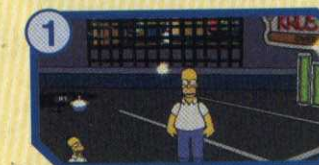
Figurinhas do Krust

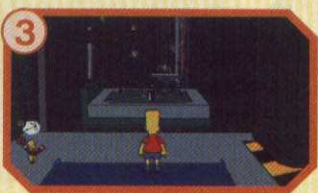
1. Procure sobre um dos furgões no começo da fase.
2. Pule e plane do alto do caminhão azul até a figurinha.
3. Suba até o topo do mastro do supermercado. Pule e use a capa do Bartman para planar com precisão até o esconderijo da figurinha do Krust.



Tampas de Garrafas

1. Suba no caminhão usando os gases, entre pelo lado oposto e pegue a tampinha.
2. Use os gases para voar e pegue a tampa sobre a parte direita do caminhão amarelo.
3. Use a mola para pular e chegar ao parapeito do prédio.
4. Desative os portais de alienígenas na sala redonda e pegue-a no buraco que surge.





BARGAIN BIN

Tampas de Garrafas

1. Após descer a rampa do lado direito, procure atrás das caixas.
2. Infle Homer com o gás na área da empilhadeira e suba até a plataforma de metal.
3. Pule na plataforma seguinte, após a empilhadeira.

Figurinhas do Krust

1. Após acertar o alvo, siga pela plataforma do lado direito.
2. Procure atrás das caixas do

- lado direito da empilhadeira.
3. Pule na plataforma após a área da empilhadeira.
4. Após destruir a primeira parede com Homer, use o gancho para alcançar a plataforma mais alta.



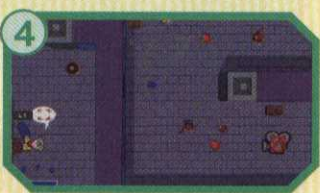
NEVERQUEST

Cupons de Desconto

1. À esquerda da carroça de feno, no alto do morro.
2. Conserte a teia de aranha do lado direito da tela e use-a para alcançar o seu cupom.
3. Quebre a parede rachada e entre para pegar o item.
4. Pegue-o no baú, na área da segunda chave dourada.
5. Dentro da imagem do dragão vermelho, do lado esquerdo. Use Maggie para pegar o cupom.
6. Investigue o lado esquerdo. O item está ao lado da caverna.

Tampas de Garrafas

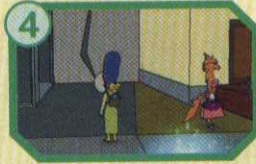
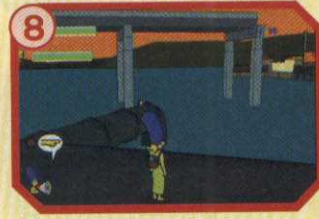
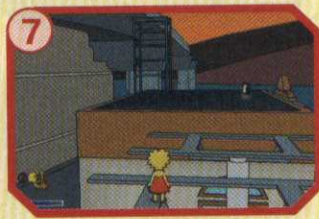
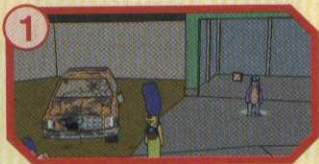
1. Entre as mesas.
2. Dentro da tumba, use o gás depois do elevador de concreto e vá para o lado direito da tela.
3. Dentro do labirinto, procure no lado esquerdo.
4. Escale a estátua do dragão vermelho. Está sobre a cabeça.
5. Na plataforma no centro da lava. Tome cuidado para pegá-la.
6. Na plataforma bem no centro da lava.



Aqui eu não preciso estudar para me dar bem e ainda me deixam trapacear



GRAND THEFT SCRATCHY



Cupons Malibu Stacy

1. À direita do carro amarelo, logo no começo da fase.
2. O item está oculto no topo do mastro, atrás da casa rosa.
3. À esquerda do andaime.
4. Na praia, ao lado do outdoor.

5. Na saída do esgoto, logo depois das pedras.
6. Atrás do outdoor gigante.
7. Use o elevador de carro para pegar o cupom no teto.
8. Em cima do cano, depois de passar pela ponte quebrada.

Cupom de Descontos

1. Suba na lixeira atrás do prédio laranja. Deixe a Maggie entrar no pequeno buraco para pegar o cupom ao lado da cadeira.
2. Atrás do prédio em ruínas.
3. Use o elevador de carro e

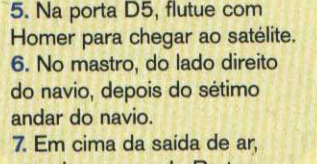
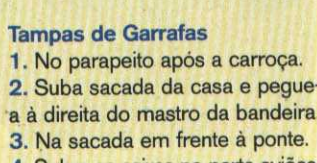
- depois suba as escadas para encontrar o cupom oculto.
4. Conserte a parede ao lado da construção – o cupom está atrás.
5. Faça Lisa ligar os dois geradores do elevador. Com a Margie, vire à esquerda.

MEDAL OF HOMER



Figurinhas do Krust

1. No telhado da casa, pegue-a em frente à praça.
2. Use a forma redonda do Homer para subir na carroça e destruir o telhado.
3. No meio do rio, use as vacas na água para chegar até lá.
4. No alto da torre mais alta.
5. Destrua a bateria antiaérea e aproveite o gás para subir.
6. Está no terceiro andar do navio, depois de abrir a porta com um explosivo C4.
7. Do lado direito, no mastro, depois do sétimo andar do navio.
8. Do lado esquerdo, entre os barris, na área do navio.
9. Plataforma no alto do mastro ao lado do amigo do Homer.



Tampas de Garrafas

1. No parapeito após a carroça.
2. Suba sacada da casa e pegue-a à direita do mastro da bandeira.
3. Na sacada em frente à ponte.
4. Sobre as caixas no porta-aviões.
5. Na porta D5, flutue com Homer para chegar ao satélite.
6. No mastro, do lado direito do navio, depois do sétimo andar do navio.
7. Em cima da saída de ar, usando a roupa do Bartman.



Ouvi falar que o Leandro "Sombra" é um amante da natureza e literatura. Ai, ai, ai...

BIG SUPER HAPPY FUN FUN GAME

Tampas de Garrafas

1. Em cima do morro, atrás da primeira casa do lado esquerdo.
2. Do lado esquerdo, atrás das pedras, após entrar na caverna.
3. Use a rampa de gelo para chegar até a tampa.
4. Coloque o lustre no local, suba nele e pule até a tampinha.
5. Use a forma redonda do Homer para subir no mastro central do barco flutuante.
6. Na ponta do barco.

Cupom Malibu Stacy

1. Ao lado do bambu.
2. Use a mão de Buda para levantar as casas.
3. Levante as casas do lado direito usando o poder da Lisa.
4. Suba na pedra que se movimenta e pule na rocha.
5. Na rocha do lado esquerdo, sobre a máquina de sushi.
6. Em cima da máquina de Sushi, à direita, na área das rochas.



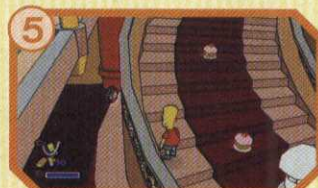
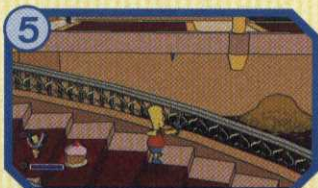
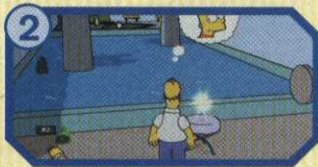
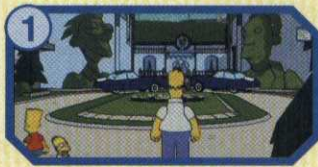
FIVE CHARACTERS IN SEARCH OF AN AUTHOR

Tampas de Garrafas

1. Use a forma radioativa do Homer para destruir o carro do lado direito.
2. Entre pela porta do lado direito. Use o Bart para atravessar o lago e usar a alavanca para o Homer.
3. Na sala dos quadros, perto da grade dourada do lado esquerdo.
4. Ative as duas plataformas, suba com Homer na segunda e atravesse a estrutura central para encontrar sua tampinha.
5. Esta tampa está à esquerda da escada. Pegue-a durante o confronto com Matt Groening.

Figurinhas do Krusty

1. Logo no começo da fase, suba nos arbustos do lado esquerdo e pegue a figurinha.
2. Pegue-a em cima da fonte, depois de passar pela escada que foi liberada.
3. Na primeira sala dentro do castelo, suba com Bart nos quadros de ramos.
4. Usando a foto como ponto de referência, pule e plane com a capa do Bartman para alcançar mais uma figurinha.
5. Procure na sacada do lado direito, na mesma área onde rola o confronto com Matt Groening.



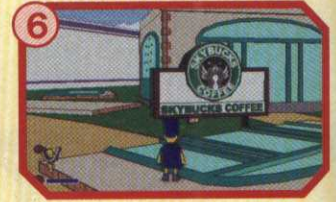
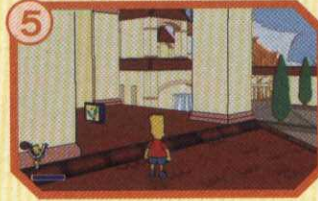
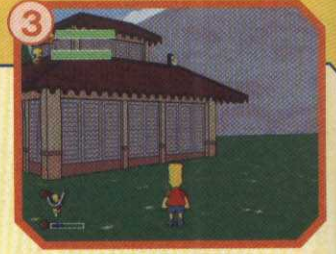
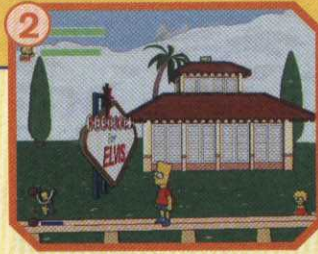
GAME OVER

Figurinhas do Krusty

1. No centro da área das nuvens. A figurinha está perto do altar.
2. Sobre a última casa do lado direito. Use a placa para conseguir subir até lá.
3. Use o seu gancho para chegar ao telhado da primeira casa do lado direito.
4. Suba no telhado da última casa do lado esquerdo.
5. No telhado da casa do lado esquerdo, após abrir os portões.
6. Do lado direito da piscina onde a pedra de gelo (inimigo congelado) arremessada pelo poder de Buda faz a água evaporar.

Cupom da Malibu Stacy

1. Do lado esquerdo da casa, também do lado esquerdo.
2. Na área dos fliperamas.
3. Em frente ao portão.
4. No centro da área das nuvens, junto ao altar do Buda.
5. No telhado da casa do lado esquerdo, após abrir os portões.
6. Atrás da segunda placa da cafeteria Star Bucks.



LISTA COMPLETA DOS CLICHÊS DOS VIDEOGAMES

Veja a seguir a lista de clichês e descubra como habilitá-los:

THE LAND OF CHOCOLATE

1. Double Jump: dê um pulo duplo.
2. Switches and Lever: acione o dispositivo que liga as plataformas.



Ah, mas que ótimo! A D&T fez mais um detonado com 100% dos segredos. O que poderia ser mais clichê?

SIMPSONS HOUSE

3. The Doors: tente abrir a porta do quarto no segundo andar.

BARTMAN BEGINS

4. Pressure Pads: ative os dois dispositivos sobre a porta e, em seguida, use a alavanca.
5. Collectible Placement: colete a quinta tampa de garrafa.

AROUND THE WORLD IN 80 BITES

6. Times Trial: automático.

LISA THE TREE HUGGER

7. Giant Saw Blades: passe perto das serras gigantes.

MOD RULES

8. Invisible Barrier: comece a fase e siga sempre em frente para bater em uma barreira invisível.
9. Cracked Up: destrua a parede com rachaduras na garagem.

ENTER THE CHEATRIX

10. Red Ones Go Faster: encontre o primeiro lutador vermelho.
11. Trampolines: encontre os trampolins na parte inferior da tela e pule sobre qualquer um deles.

SIMPSONS GARDEN

12. AI Running into Walls: circule pelo jardim depois que as cercas forem destruídas e fique preso na cerca.

THE DAY OF THE DOLPHIN

13. Water Warp: mergulhe na água.

SHADOW OF THE COLOSSAL

14. Obvious Weakness: acerte o primeiro ponto fraco do robô gigante.

INVASION OF THE YOKELSNATCHERS

15. Temporary Power Up: pegue o escudo perto do caminhão vermelho.

BARGAIN BIN

16. Chasm Death: caia no buraco.

GAME HUB

17. Lame Tutorials: quando Liza ganhar novos poderes, aperte os botões para cancelar as instruções.
18. Key Card: vá ao segundo andar do salão e tente abrir a porta sem a chave.

SIMPSONS HOUSE

19. Rift Portal: mexa no computador.

NEVERQUEST

20. Lava: pule no rio de lava.

21. Ammo Box: abra o túmulo do lado direito após sair do labirinto.

GRAND THEFT SCRATCHY

22. Enemy Spawners: destrua um dos furgões dos inimigos.
23. The Road to Nowhere: na base do elevador, vá para a esquerda na direção da rota sem saída.

MEDAL OF HOMER

24. Wooden Crate: destrua a caixa do lado esquerdo, no início da fase.
25. Explosive Barrel: destrua um barril vermelho explosivo.

BIG SUPER HAPPY FUN FUN GAME

26. Flying Boat: entre no barco.
27. Elemental Enemies: automático.

FIVE CHARACTERS IN SEARCH OF AN AUTHOR

28. Evil Genius: encontre o chefe.
29. Timing Puzzle: suba nas estantes com lápis em movimento.

GAME OVER

30. Re-Used Enemies: destrua todos os inimigos na área das nuvens.
31. Collecting Every Cliche: colete todos os clichês do game.

THRUSTMASTER®

Aumente o som!
O seu game nunca mais
será o mesmo.



Sistema 5.1 com 70 W RMS

Som surround em vídeo games e DVDs

5 satélites de madeira e subwoofer

Controle remoto com fio

Compatível com:

PS2, PS3, XBOX 360, PC e Wii



Sistema 2.1 com 40 W RMS

Som surround em vídeo games e DVDs

2 satélites de madeira e subwoofer

Controle remoto com fio

Compatível com:

PS2, PS3, XBOX 360, PC e Wii



JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: 3068-9009

jptech@jptech.com.br

www.jptech.com.br



O NOVO CHAMADO

Travis é um caminhoneiro que teve a péssima idéia de cortar caminho por Silent Hill e se deu mal – porém, você sabe que não existem coincidências nesta série. Logo que chegou à cidade, o caminhoneiro bancou o herói e salvou a pequena Alessa de sua casa em chamas. Mas algo de errado aconteceu: ao visitar o hospital, um médico suspeito diz que a menina não deu entrada no local, ao mesmo tempo em que uma conhecida enfermeira diz que a pobre garota não resistiu e morreu. Para completar, a cidade está deserta e Travis passa a ser atormentado por memórias trágicas e pela manifestação espiritual de Alessa. Cabe a você descobrir o que está acontecendo na região e, principalmente, o motivo deste novo “chamado”.

Silent Hill

Origins

De volta às origens no sentido histórico, novo episódio espanta com inovação tecnológica e artística

Silent Hill: Origins é um game com grandes missões: revelar eventos progressos da trama do mais idolatrado episódio da série (SH1), provar que outra produtora que não seja a Team Silent pode criar um game à altura do mito e, por fim, testar o PSP como um fonte portátil de terror virtual. Parecia improvável, mas *Origins* se deu bem em todos os testes de qualquer fã exigente e conservador.

Produzido pela divisão europeia do estúdio Climax, *Silent Hill Origins* começa em um momento que já ouvimos falar muito: no incêndio da casa de Alessa, a garota cujo poder é responsável por quase tudo o que você viu no primeiro *SH*. Além de revelar mais informações sobre a menina, o game envolve outros personagens obrigatórios, como Kaufmann e Lisa Garland e Dahlia Gillespie, incrementa os arquivos de informações sobre o culto religioso que está por trás dos problemas da cidade. Isso tudo é apresentado como pano de fundo da história central, que gira em torno de Travis,

um caminhoneiro bacana e inédito, mas que não tem a profundidade de Harry Mason (*SH1*) ou James S. (*SH2*).

A BELEZA DO TERROR

Havia grandes chances de a trama ser o grande atrativo do game, mas isso não aconteceu. O visual da cidade de Silent Hill e o seu hospital, hospício, teatro e motel são fabulosos e roubam a cena. A quantidade de detalhes, a qualidade das texturas, o design de ambientes e o clima são impressionantes e combinam-se para formar cenários que rivalizam com as versões lançadas para consoles de mesa. *Origins* ainda tem um trunfo próprio: seu sistema de iluminação em tempo real é capaz de criar sombras e efeitos de qualidade nunca vistos na série. Mire a lanterna em um monstro e a sombra projetada na parede torna-se ainda mais aterradorante do que a própria criatura – você só não vai notar tanto esta qualidade porque a luz atrai os monstros e é mais fácil surpreendê-los com as

luzes apagadas. As criaturas, quase todas inéditas, estão entre as mais criativas da série e há até um concorrente ao cultuado Pyramid Head de *SH2*.

O sistema de combate tornou-se mais presente e eficiente. Travis pode usar inúmeras armas improvisadas, como pedaços de pau, TVs, garrafas etc ou variações de armas de fogo – no desespero, dá até para sair no soco. Há alguns tipos de defesa em que comandos surgem na tela e você deve executá-los para escapar da morte, porém isso não serve para contra-atacar e é muito fácil executá-los, o que tira o clima de medo.

Há também problemas no pacote: em alguns cenários, a câmera não funciona como deveria; os enigmas são criativos, porém muito fáceis; há pouca participação dos personagens secundários; existem só três finais; e o game é curto. Porém, estas são falhas irrelevantes diante desta joia indispensável para qualquer fã de *SH*.

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Climax Studios
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 9,5



Os novos monstros são bastante criativos, razoavelmente espertos e, pode acreditar, botam muito medo

g... it's smoke... My God...

ROTEIRO

INFERNO NA ESTRADA

1. Travis é um caminhoneiro que resolve contar caminho pela cidade de Silent Hill. Sua viagem é interrompida com o surgimento de um vulto no meio da estrada, surpresa que o obriga a brejar repentinamente. Ao descer do caminhão, Travis não vê ninguém, exceto, horrorizado, a imagem de uma garota que só pode ser vista em seu retrovisor. Após o susto, o caminhoneiro vê a garota seguir pela estrada e resolve segui-la. Ele encontra uma casa em chamas e ouve o grito de uma garota.

2. Seu objetivo é entrar na casa e resgatar uma garotinha. Suba pela escada e abra a porta em frente; no andar em chamas, vire na primeira à esquerda, direita e esquerda para encontrar a garota carbonizada. Pegue-a e faça o mesmo caminho para voltar. O piso vai ceder sob os seus pés, prossiga e uma energia sinistra vai abrir o caminho entre as chamas até a saída. Ao escapar da casa, o herói desmaia por causa da intoxicação.

3. Travis acorda em um banco na calçada de Alchemilla Hospital, no centro de Silent Hill.

O caminhoneiro pega o mapa da cidade no mural; este item é de vital importância – aperte **▲** para acessá-lo. Você precisa entrar no hospital, pois o herói quer saber sobre o estado de saúde da garota que salvou. Antes de entrar, aproveite a tranquilidade temporária para matar a saudade deste ambiente nostálgico e colete alguns medicamentos.

ALCHEMILLA HOSPITAL

4. Entre no hospital e pegue o mapa no mural. O triângulo vermelho na parede é um Save Point, só use se você quiser. Vá até o elevador para encontrar um médico familiar. Após o papo, entre no elevador e vá

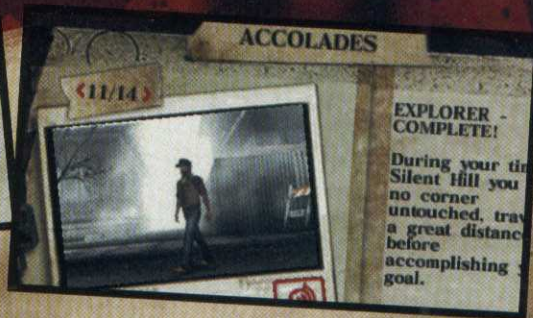
para o segundo andar. A primeira enfermeira zumbi o espera, pegue o martelo sobre o bancô, equipe-o e bata sem dó. Entre no Quarto 205 (Room 205), examine o espelho e tente sair para viajar para a dimensão das sombras, o Otherworld.

5. Antes de sair do Quarto 205, pegue o item Plastic Lungs na caixa. Pegue o item Golden Egg no quarto 202 (Room 202). Olhe o mapa e vá para a escadaria. No andar inferior há uma porta com o desenho de uma fênix, use o Golden Egg para abri-la e entre no banheiro feminino. Examine a privada, clique em Yes e pegue o item Plastic Liver. Olhe o espelho para voltar à dimensão normal.

6. Pegue a Staff Lounge Key sobre a tampa da privada. Na porta está escrito o nome de uma garota e a sua idade, anote. Abra a sala



Salve Alessa em menos de 80 segundos para habilitar um belo machado de incêndio após o final do game



ACCOLADES

Esta novidade é um sistema diferente de analisar o seu desempenho, praticamente como um sistema de Achievements (Conquistas) do Xbox 360. Siga as instruções abaixo para conseguir cada um dos Accolades e, após terminar o game, pause o novo game e acesse o menu Options para encontrar a lista de Accolades. Além das

- recompensas citadas abaixo, cada Accolade habilita uma roupa secreta.
- **Savior**: termine o game pela primeira vez. **Recompensa**: você recebe a arma Moon Gauntlets (luvas indestrutíveis e poderosas).
- **Butcher**: termine pela segunda vez e faça o final ruim do game. **Recompensa**: Great Cleaver (um enorme facão de cortar carne).
- **Ambassador**: faça o final UFO. **Recompensa**: Tesla Rifle (rifle espacial com munição infinita).

- **Stalker**: use a lanterna por menos de três horas no total. **Recompensa**: Night Vision Goggles (óculos de visão noturna).
- **Collector**: encontre mais de 300 itens.
- **Sprinter**: termine o game em menos de 2 horas.
- **Sharpshooter**: elimine mais de 75% dos inimigos com as suas armas de fogo.
- **Weaponsmith**: elimine mais de 75% dos inimigos usando apenas armas brancas (facas, porretes, etc.).
- **Brawler**: elimine mais de 75% dos inimigos usando apenas as suas mãos.
- **Cartographer**: acesse os mapas menos de 25 vezes.
- **Explorer**: percorra mais de 22.500 metros na sua jornada.
- **Daredevil**: termine o game sem salvar nenhuma vez.
- **Fireman**: salve Alessa do incêndio em menos de 80 segundos. **Recompensa**: Fire Axe (machado de incêndio).
- **Codebreaker**: termine o game, comece uma nova partida e faça o clássico truque da Konami: **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ×, ●**. Um ruído bastante incomum confirmará quando os comandos forem executados corretamente.

Staff Lounge, pegue a Exam Room Key pendurada e anote a informação sobre outra garota, escrita na parede. Vá para a Exam Room, acione a iluminação dos Raios-X na parede e anote a idade da última garota. Nas pias estão os itens Plastic Stomach e Plastic Intestine. Saia da sala.



7. Volte ao segundo andar, troque de dimensão no espelho do Quarto 205 e abra o Quarto 204. A senha do cofre é a junção das idades das três garotas, na ordem decrescente (312319). Pegue o Plastic Heart, volte para a dimensão normal e vá ao Exam Room no andar térreo. Use os órgãos de plástico para montar o manequim. A ordem certa é: Intestine, Stomach, Liver, Heart e Lung. Com isso, o manequim abre os olhos, pegue-os (Glass Eyes).

8. Mude de dimensão no banheiro feminino e use o Glass Eyes no rosto da porta do Lobby. Vá até o Doctor's Office e detone o monstro para encontrar a primeira parte do Flauros, um item chamado Future Piece. Após ver Alessa, Travis desmaia e acorda na recepção do hospital. Fale com a enfermeira Lisa e saia do hospital pela porta da frente (siga pelo corredor ao lado do banheiro).

CEDAR GROVE SANITARIUM

9. Seu destino é o Cedar Grove Sanitarium, porém todas as ruas de acesso estão destruídas. O único meio de chegar lá é descer a Rua Low St. e entrar no açougue (Butcher). Ao entrar, você vai assistir a uma cena grotesca: um monstro parecido com o

Pyramid Head executa uma enfermeira. Fique tranqüilo, ele não vai atacá-lo. Saia pelos fundos e vá para Cedar Grove.

10. Entre no sanatório e siga pela direita no saguão. O mapa está na única sala aberta à direita (East Solarium). Antes de prosseguir, volte e pegue a Target Pistol no West Solarium. Passe no Storage para coletar munições, vá para a escadaria e suba para o segundo andar. Há um inimigo invisível muito perigoso neste andar: aproxime-se sorrateiramente, com a lanterna apagada, e destrua-o com uma única paulada ou fuzile-o a distância. Vá até a sala TB Ward e examine o maquinário. Você deve deixar todos os ponteiros no vermelho sem ultrapassar o limite. Para isso, clique nos botões na seguinte ordem (numeração da esquerda para direita): 1, 3, 5, 3, 1 e 5. Pegue a Basement Key e saia.

11. Volte à escadaria e use sua nova chave para abrir a porta do subsolo. Os corredores da área do Boiler Room estão infestados de inimigos invisíveis e oferecem apenas poucas munições, só vá até lá se quiser. Seu destino é a escadaria ao norte do mapa, corra para lá e suba ao segundo andar. Vá à sala Female Hydro Therapy e aperte o botão na parede para escoar a água da banheira e fazer uma chave descer ralo abaixo. Entre na sala Female Treat e use o espelho para mudar de dimensão.



12. Vá para a escadaria. No subsolo há uma boa quantidade de munição, porém um monstro está vigiando. Seu objetivo é o primeiro andar. Caso você sobreviva ao susto no corredor, entre no banheiro feminino



Clique nos remédios das gavetas e coloque nas bocas dos bonecos certos, respeitando as seqüências de cores



e troque de dimensão. No mundo normal, dê descarga no banheiro e a chave que está presa na tubulação vai descer. Ainda não é a hora de pegá-la.

13. Vá à sala Female Dorm 5 e pegue a chave Patient Belongings. Siga por este mesmo andar, passe pela East Solarium e abra a sala Patient Belongings. Use o espelho para mudar para a dimensão sombria. Pegue a arma Shotgun e saia da sala. Fuja dos monstros, vá para a escadaria e desça para o subsolo. Você se lembra da chave que desceu pelo ralo? Vá buscá-la no East Pipe Room.



14. Volte para a dimensão normal na Storage. Suba até o segundo andar e use a nova chave para abrir a sala Archive. Use o espelho para viajar para a dimensão sombria. Vá à escadaria e desça ao subsolo. No Storage há um espelho, ignore-o por enquanto e vá até a escadaria ao norte. Suba ao primeiro andar e visite a ala Male Seclusion para conseguir algumas pistas. Vá até a Infirmary e encare um enigma. Você deve colocar os comprimidos corretos na boca dos bonecos. A solução é: primeiro boneco = pilula verde; segundo boneco = pilula azul; terceiro boneco = pilula azul; quarto boneco = pilula vermelha; quinto boneco = pilula amarela. A recompensa é a chave Dr. Harri's Key.

15. Volte ao subsolo e use o espelho do Storage para voltar à dimensão normal. Suba pela escadaria mais próxima até o primeiro andar e abra a sala Dr's Office. Pegue o Jocasta Artifact e vá até o banheiro feminino ao lado do Female Dorm 3, no lado direito do mapa. Mude de dimensão e use o Jocasta Artifact na porta do Female Seclusion. Prepare-se para enfrentar alguém muito íntimo. Fique distante e atire sem parar com a Shotgun. A recompensa é o Past Piece. Após a animação, pegue o item Theater Ticket sobre a mesa da recepção do hospício e abandone o local. Na saída, pegue a chave Lumber Yard no porta-malas do carro.

ARTAUD THEATER

16. A rota para o teatro é simples: passe pelo açougue (Butcher) e vá até a área Lumber Yard. Abra o portão no beco e atravesse o depósito. Vá para Greenfield Apartments e suba pela escada nos fundos. Dentro do apartamento há um buraco no piso, pule dentro para cair no apartamento inferior. Investigue a caixa de correio e grave na memória o número da única caixa de correspondências que está aberta (213). O caminho para o teatro está livre.



17. Use o Theater Ticket na bilheteria para abrir a porta. Entre, pegue o mapa sobre o banco e encontre Lisa no Auditorium. Passe pelo Storage e vá ao Curtain Control. Examine o painel, pegue o memorando e saia pela porta ao lado da escrivaninha. Tome cuidado com as marionetes. Pegue o item Sun Totem e a arma Service Pistol na sala Directors Office. Mude para a dimensão sombria na ala Men's Dressing Room.

18. Pegue a Balcony Corridor Key na sala Directors Office. Volte à dimensão normal no Men's Dressing Room, vá até a recepção do teatro e suba pela escadaria. Abra a porta do Balcony Corridor e pegue as lâmpadas na sala Lighting Box. Abra a porta que leva à próxima escadaria. Desça e pegue o Moon Totem.

19. Entre na dimensão sombria e vá ao primeiro andar. É preciso colocar os dois artefatos nos encaixes ao lado da porta. Encaixe o símbolo do sol à sua direita e o da lua à esquerda. Prossiga e vá até o final do corredor para pegar a arma Hunting Rifle do lado de fora do Storage. Volte para a dimensão normal no Costume Storage e vá até o Catwalk. O desafio é encaixar as lâmpadas corretas nos holofotes certos. A sequência é a seguinte (as letras estão desenhadas nos holofotes): A = 500W; B = 125W; C = 750W; D = 250W. Feito isso, examine o painel na parede e ative o mecanismo para ligar os holofotes.

20. Desça até o Curtain Control e ative o



painel na parede para abrir as cortinas do palco. Entre no palco e investigue o painel à direita para manipular o cenário. Monte o cenário da floresta (primeira alavanca do lado esquerdo + segunda alavanca da direita), então use o grande espelho do palco para entrar na dimensão sombria deste cenário. Pegue a Stage Office Key na árvore e volte. Monte o cenário da biblioteca no palco (terceira alavanca da esquerda + primeira alavanca da direita) e entre pelo espelho da biblioteca sombria para coletar arquivos.

21. Volte à dimensão real e vá até Stage Office – use sua nova chave para entrar. Pegue o item Control Lever. Volte ao palco e use-o no painel para montar o último cenário (segunda alavanca da esquerda + terceira alavanca da direita). Entre neste espelho para enfrentar um enorme monstro quadrúpede. Não há mistérios para vencer: fique distante e

ataque com o seu rifle de caça. Vença e pegue o item Falsehood Piece. Pegue a Motel Key na recepção e saia do teatro.

RIVERSIDE MOTEL

22. Antes de seguir para o próximo destino, entre no Public Records (do outro lado da rua) para coletar algumas informações interessantes. Vá até o final da Rua Koontz, passe pela trilha perto do buraco e entre no Andy's Books. Pegue a arma Assault Rifle no display e examine a caixa registradora. Lembre-se do número da caixa de correio dos apartamentos? É a senha para abri-la: 213. Pegue a Bookstore Key e abra a porta dos fundos. Desça pela Rua Crichton, entre na loja General Store e saia pelos fundos.

23. Entre no motel pela porta de funcionários. Entre na recepção e pegue o mapa no mural. Pegue a chave Room 306 na parede e saia pelos fundos. Suba pela escada e investigue os quartos para coletar munições. Desça pela próxima escada, abra o quarto 306 e vá para a dimensão sombria. Avance até chegar à ala 500, então abra o Quarto 503 para voltar à dimensão normal. O Quarto 502 é o portal para o Final UFO; leia as instruções do quadro Finais Secretos para descobrir como habilitá-lo.



24. Entre na Maintenance Room e pegue o memorando. Passe pelo buraco na parede e bisbilhote os quartos pelos buracos nas paredes. Em um deles é possível ver o dia 12 marcado em um calendário – memorize a data. Pegue a Manager's Office Key. Volte à recepção do motel, abra a Manager Office e saia pelos fundos.

25. Vá até o Quarto 108 e pegue a pistola Redeemer. Enfrente o maníaco açougueiro na Kitchen. Fique longe e ataque com a Redeemer ou com o rifle de caça. Prossiga até a Game Room e pegue o Token sobre o fliperama. Entre no Laundry Mat e use o Token na máquina de lavar. Gire o botão para escolher as funções da máquina. Escolha as funções seguindo a ordem indicada pela foto à esquerda para receber a Cleopatra Key.

26. Suba pela escada, abra o Quarto Cleopatra e pule no buraco para flagrar Lisa. Mude para a dimensão sombria e pegue



Clique nas funções da máquina de lavar de acordo com a ordem exibida pela foto. Isso garante uma nova chave

o item Jeweled Heart na piscina. Entre no Diner, pegue a Ornamental Dagger e use-a para abrir o Quarto Nero, no andar superior.



27. Entre e pule no buraco no banheiro para cair no Quarto King Suite. Passe pelo buraco na parede e saia pela porta. Volte à dimensão normal no Quarto 503 e vá ao Maintenance Room. Use o Jeweled Heart na morsa para quebrá-lo e pegue o Wedding Ring.

28. No anel há uma menção ao mês Junho. Junte essa pista com o número 12 que você viu no calendário e o número 61 do colar de Travis para chegar à data 06/12/1961. Volte à Reception e use-a no calendário para abrir um compartimento. Use o Wedding Ring e a

chave do Quarto 500 vai aparecer pendurada no chaveiro atrás de você.

29. Mude para a dimensão sombria no Quarto 503 e abra o Quarto 500. Prepare-se para uma batalha traumática. A cabeça é o seu alvo, fuzile-a com a metralhadora. Fuja dos tentáculos e do jato que ela cospe. Vença, pegue o Truth Piece e, logo depois, o Present Piece. O desafio é montar o quebra-cabeça. Aperte **■** para girar as pedras, **LT/RT** para mover a pedra central e **●** para confirmar. Deixe cada face do artefato com os mesmos símbolos. Se você não conseguir juntar todos os símbolos iguais, desencaixe duas peças e troque de lugar para testar outras possibilidades. Resolva o enigma e uma animação vai rolar.

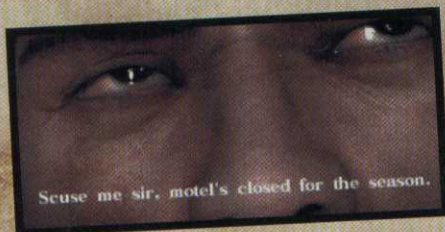
30. Fuja do hospital, pegue o mapa de rabiscos na parede e oriente-se por ele para escapar do Inferno. Chegando ao clássico antiquário, entre e passe pelo pequeno buraco na parede. Após a animação, você terá que enfrentar o demônio. Fuja das bolas de fogo e ataque com a metralhadora até destruí-lo. Não é uma batalha difícil e garante sua passagem ao final do game.

FINAIS SECRETOS

Como manda a tradição, *SH: Origins* conta com finais secretos, inclusive um hilário final alienígena. Confira a seguir como assistir aos três finais do game:



• **Final Bom**
Apenas termine o jogo pela primeira vez para descobrir se Travis se safou das enrascadas.



• **Final Ruim**
Comece uma nova partida usando o Save Game adquirido no final do game e destrua mais de 200 inimigos para induzir o Final Ruim.



• **Final UFO:** Após terminar o game e começar uma nova partida com o Save especial, vá até o edifício que fica em frente ao portão lateral do hospital e suba pela escada para encontrar o item secreto Room 502 Key. Quando chegar ao motel, use esta chave secreta para abrir o Quarto 502 e prepare-se para assistir ao novo final alienígena, marca registrada de todas as versões de *SH*.



CHEGOU AO BRASIL
A NOVA MANEIRA
DE ALUGAR GAMES

GAMEX

A 1ª LOCADORA
DE GAMES ONLINE



- Sem prazo de devolução
- Sem multas de atraso
- Sem taxas de entrega
- Acervo 100% original

WWW.GAMEX.COM.BR

Wii PLAYSTATION 3

XBOX 360

PS2
PlayStation 2

NINTENDO DS

PSP
PlayStation-Portable





Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

ME 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

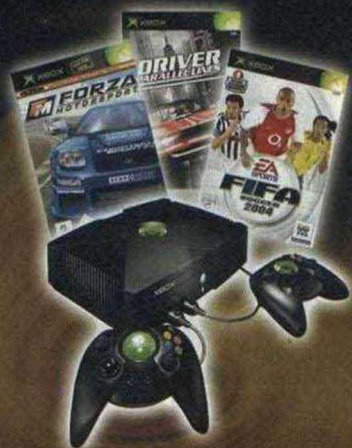
CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ
COMPRAR SEU PS2!!!

- 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**

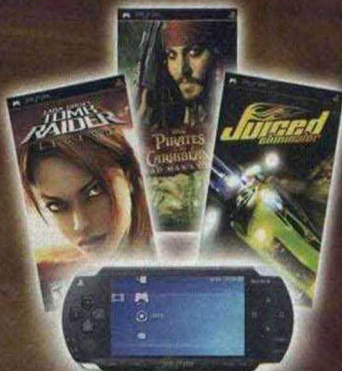
Memory card
R\$ 39,90
CONFIRA!!!



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

Cas

FICHA

○ PLATAFORMA: PSP
 PRODUTORA: Konami
 GÊNERO: Ação
 JOGADORES: 1 a 2
 NOTA: 9

CAÇA EM FAMÍLIA

Richter Belmont (à direita) é descendente de Simon – herói do primeiro *Castlevania* – e o escolhido da vez para impedir a volta de Drácula. Maria Renard (à esquerda) é a cunhada de Richard e vai ajudá-lo



SYMPHONY OF THE NIGHT

A terceira fase de *Rondo of Blood* esconde o maior segredo do game: um item que habilita o clássico *Symphony of the Night*, sucesso de Play 1. Esta é uma das versões de *Castlevania* mais entupidas de segredos e garante tranquilamente dez horas de diversão da melhor qualidade. Assim como a versão clássica de *Rondo*, *Symphony* não

foi ajustado para a tela widescreen do PSP, porém conta com melhorias: redublagem completa (sem cafonices como "Die, monster!"), a melosa – porém legal – trilha de encerramento "I am the wind" foi substituída pela faixa "Mournful Serenade", erros da tradução japonês-inglês foram consertados e a personagem Maria Renard tornou-se habitável.



PlayStation

Castlevania

The Dracula X Chronicles

O mais raro episódio da luta contra o Drácula ressurge com classe para provar que é possível mesclar o clássico e o moderno

A indústria de videogames é muito oportunista e remakes costumam ser iscas para arrancar dinheiro fácil de fãs que idolatram jogos ou séries famosas. Felizmente, *The Dracula X Chronicles* não se enquadra nesta categoria e oferece aos jogadores ocidentais a chance única de conhecer o clássico

Akumajo Dracula X Chi no Rondo, (*Dracula X: Rondo of Blood*).

O game foi lançado em 1993 no Japão, para PC Engine, e por lá ficou — o máximo que vimos por aqui foi *Dracula XX*, versão resumida e adaptada para SNES.

Rondo foi refeito para PSP com uma mescla de cenários 3D e movimentação 2D, uma prova de que games deste estilo podem ganhar recursos mais

modernos sem perder sua identidade original. Os cenários ganharam profundidade e efeitos caprichados; os inimigos foram remodelados e os personagens estão imponentes. Quer comparar? Basta habilitar a versão original completa de *Rondo of Blood* — escondida na fase 4: *Atop Countless Terrors* — e conferir com os seus próprios olhos as diferenças gritantes entre as duas versões.

RECONTAGEM LUXUOSA

O respeito ao clássico é grande neste remake, o que pode significar problemas para os jogadores menos pacientes: nível de dificuldade impiedoso, pulos com trajetória fixa (não dá para mudar a direção no ar), movimentação pesada e intolerância com o fracasso (acabaram as vidas? Volte ao início da fase) são características comuns da época que foram mantidas na versão PSP. Além disso, o protagonista, Richter Belmont, não conta com habilidades especiais e facilidades típicas de versões atuais de *Castlevania* e, no máximo, depende do seu chicote e armas secundárias (machado, água benta, etc).

Richter nem ao menos pode correr e anda em passos pesados, como se carregasse o peso do mundo nas costas. É difícil de acostumar, ainda mais para quem não jogou os clássicos, mas vale a pena tentar.

Muitas novidades foram acrescentadas ao remake: trilha sonora remasterizada, cenas inéditas para os pontos-chave da trama, dublagem, novos diálogos, desafios extras espalhados em cada fase e o modo Boss Rush, uma opção secreta para ampliar a diversão. O Boss Rush o desafia a encarar os chefes em disputas por tempo e pode ser jogado de forma cooperativa multiplayer via Ad-Hoc. Há até um novo chefe, a Hidra, e uma forma monstruosa inédita para Drácula, o chefe final.

Para aumentar o valor colecionável do game, há uma coleção de trilhas sonoras, desde que você encontre os itens secretos durante a partida para habilitá-las.

Chega de papo: siga para a próxima página e confira as dicas para detonar a nova versão do clássico *Rondo of Blood*.

Humberto Martinez

O visual é o que mais se destaca no remake: cenários com elementos 3D e seres remodelados dão o toque atual



ROTEIRO

ANTES DA AVENTURA

Algumas fases possuem duas versões interligadas e podem dividir o mesmo confronto contra chefes. Normalmente, cada fase também oferece dois caminhos distintos que podem levar a dois chefes. Estas possibilidades estão indicadas nos mapas: o ponto verde indica o começo da fase e o vermelho mostra a localização do chefe. É importante explorar todos os caminhos e possibilidades para obter a porcentagem máxima do jogo. Para habilitar alguns segredos e fazer o melhor final do jogo, é importante resgatar três personagens no decorrer da partida – detalhes ao longo da estratégia.

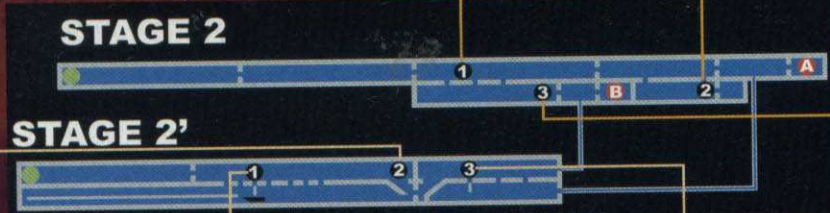
STAGE 0: PROLOGUE

A aventura começa com a clássica batalha contra Death. Neutralize os ataques do inimigo destruindo sua foice e seu projétil.

STAGE 2: GOD, GRANT ME STRENGTH

1 Fuja de Behemoth e, antes que ele se arrebente na parede, destrua-o para ganhar o Item N.º 14. Quebre as velas para encontrar a primeira Key, mas fique atento para não cair nos buracos.

2 Use a Key para abrir o portão no fim da área subterrânea e habilitar a personagem Maria Renard.



STAGE 2': BREAKING, THROUGH THE FRONT

1 Destrua o bloco onde o gárgula ganhou vida. Neste local, caso queira completar a fase mais rápido, caia no terceiro buraco para ser levado de barco. Acerte a vela no caminho para pegar o Item 16.

2 Não destrua as duas caveiras que cospem fogo no caminho superior, suba nelas com Maria e use o pulo duplo para alcançar uma plataforma adiante. Neste local está o Item 17.

3 Assim que a ponte de ossos quebrar, caia para o lado esquerdo para encontrar o Item 18 em uma vela. O caminho se divide em dois: o caminho inferior leva ao Chefe A e a área superior leva ao Chefe B.

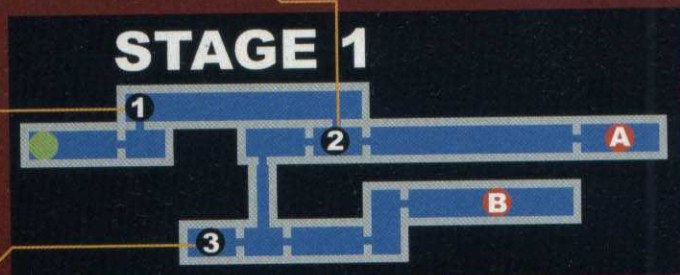
3 No local onde você encontrou o item Key, caia em um dos três buracos para chegar a este segundo ponto subterrâneo. Atenção para pular pelas plataformas e tome cuidado com os olhos voadores. Ao final do caminho, destrua a última vela para encontrar o Item 15.

B CHEFE: B. Golem
O inimigo é um quadrúpede e o seu ponto fraco é a cabeça. Abaixar-se próximo dele ou corra para longe sempre que ele arquear o peito para fugir do ataque flamejante. A segunda forma é alada e, além da cabeça, o peito passa a ser um ponto fraco. Evite contatos diretos e, sempre que pular para escapar dos projéteis, ataque. A forma final é um amontoado de ossos. Fique sobre ele para evitar as investidas e ataque pelas laterais.

STAGE 1: DINNER OF FLAMES

1 Quebre a parede à esquerda da escada e tome cuidado com os inimigos que saltam das janelas.

2 Quebre a parede do lado direito superior (abaixo da primeira escada) para recuperar seu HP. Escolha um dos caminhos: a porta à direita ou a passagem escondida atrás da parede (quebre-a) à esquerda.



3 Destrua a parede para encontrar a sala secreta e destrua o Rose Stone. No fundo da sala, quebre a parede para pegar o Item 13.

A CHEFE: Wyvern
Acompanhe os movimentos do inimigo, evite as suas investidas e ataque-o. Vença-o para habilitar o Stage 2: God, Grant Me Strength.

B CHEFE: Serpent
Mantenha-se em movimento junto com o inimigo e ataque a cabeça de Serpent. Quando ela se erguer, afaste-se para evitar os projéteis. Vença este inimigo para acessar a fase Stage 2'.

A CHEFE: Werewolf
Ataque e recue para evitar contra-ataques, especialmente as poderosas investidas do inimigo. Werewolf vai saltar aleatoriamente pelo cenário, acerte-o para neutralizá-lo. Ao derrotá-lo, afaste-se para evitar o contragolpe final.



COMANDOS ESPECIAIS

Richter

× ×: Backflip

↑ + ■: Arma secundária

▲: Ataque especial da arma secundária

Maria

↓ + ×: Slide

↘, → + ×: Rolamento

→, ←, ↑, ↓, → + ■: Ataque secreto



STAGE 3: AN EVIL PRAYER SUMMONS DARKNESS

1 Logo no começo, suba o lance de escada e empurre a lápide para cair em uma caverna secreta e encontrar alguns itens.

3 Destrua a parede baixa para encontrar alguns itens.

4 Destrua a coluna de caveiras vermelhas para encontrar o Item 22. Acerte as engrenagens adiante para derrubar as bolas de espinhos – quando cair a segunda bola de espinhos, entre no buraco que ela criou e desça pela nova passagem no chão para encontrar a rota que leva ao Chefe B.

2 Fique sobre a plataforma no poço de lama e quebre a parede para recuperar HP. Quebre a parede abaixo da porta adiante para encontrar uma área isolada, então desça pela escada para encontrar Tera e ganhar o Tera's Necklace. Este item permite destruir colunas de caveiras vermelhas e os Red Skeleton (caveiras que se regeneram).

5 Destrua a serpente de ossos e acerte a planta verde no canto superior esquerdo para formar uma plataforma. Use-a para cruzar as demais plataformas acima e alcançar uma lápide, destrua-a para encontrar o Game Item 1 e habilitar o game *Castlevania: Symphony of the Night* no menu principal. O final do caminho conduz ao Chefe A.

Anneta, irmã de Maria, foi raptada por assecias do vampiro milenar

STAGE 3'

STAGE 3

STAGE 3': RELEASE FROM THE THIRST OF BLOOD

1 Tome cuidado com as armadilhas do piso: tábuas rotatórias são ativadas quando vítimas desavisadas pulam sobre elas. Fique atento com as cabeças de medusa, evite-as ou destrua todas que vierem na sua direção.

2 Após a seqüência de buracos, pule e acerte as três estátuas no alto das colunas e deixe-as na mesma posição para ganhar um saco de dinheiro. Ataque a caveira dourada que protege a porta e acerte a cabeça dela várias vezes para mantê-la no ar – você vai ganhar pontos a cada oito acertos.

5 No controle de Maria, use o comando Slide (↓ + X) para escorrer pelo espaço da passagem. Destrua os inimigos e pegue o Item 20 no final da passagem.

3 O caminho normal leva ao Chefe A. Para encontrar o Chefe B, é necessário pegar a arma secundária Axe e ficar sobre o elevador à esquerda, então use-a para destruir a pedra que trava a corda. Também é possível quebrar esta pedra usando o pulo duplo de Maria. Assim que subir com o elevador, quebre a parede à esquerda para obter o Item 21.

4 Você chega a esta área ao cair em uma das passagens durante a travessia dos pontos 1 ou 2. Aqui há uma coluna de ossos vermelhos que protege o Item 19, mas você só conseguirá destruí-la após salvar Tera e ganhar o item Tera's Necklace na fase Release From the Thirst of Blood.

Nunca ataque sem medir as conseqüências e analise os pontos fracos dos seus adversários. Cada monstro tem um estilo de ataque e basta observá-lo com atenção para evitar os golpes

A CHEFE: Minotaurs

Use as plataformas de pedra para fugir dos ataques. O monstro investe com ataques que atravessam a tela quando o seu HP fica baixo, acerte-o quando ele ficar preso na parede. Ao derrotá-lo, fique de costas para o vilão, no centro da tela, e use o pulo duplo para fugir de sua última investida.

B CHEFE: Dogether

Este inimigo não é muito perigoso, porém é melhor não facilitar, por isso, tome cuidado com as suas variações de ataques. O ataque mais destruidor de Dogether é a sua investida final, golpe executado logo depois que ele é derrotado.



STAGE 4: ATOP COUNTLESS TERRORS

1 Suba o lance de escada e ative o botão à esquerda para revelar outra escada. Passe pelos blocos de espinho em movimento à direita.

2 Neste local, você encontra uma coluna de cristal, destrua-a para encontrar o Item 23.

3 Suba até metade da escada. Salte para a plataforma à esquerda, vá até o final e volte para que itens apareçam abaixo.

4 Destrua a coluna de ossos vermelhos para chegar ao Item 24.

5 Neste local, há uma plataforma e uma bola de espinhos em movimento. Use a plataforma para chegar ao lance de escada, salte até a base da parede, quebre-a e acione a dinamite para abrir um novo caminho.

6 Destrua os inimigos na área inferior e suba no segundo bloco de espinhos móveis. Siga até o final para pegar o Game Item 2, item que habilita o game *Castlevania: Rondo of Blood* original.

STAGE 4'

STAGE 4': FORTRESS OF THE WATER DEMON

1 O meio mais rápido de concluir este estágio é pegar uma carona nas jangadas. Fique atento e prepare-se para saltar da jangada no momento que surgir a águia que carrega uma placa.

2 O barqueiro vai levá-lo até metade da caverna. Há uma coluna de cristal no caminho que esconde a vela com o Item 27, volte mais tarde para quebrá-la. Embarque na plataforma adiante e acerte a vela para pegar o item Key, use-o para abrir o portão que leva ao Chefe B.

3 No caminho há um sapo diferente dos demais, atraia-o até as estátuas de sapos para completar a seqüência. Faça isso para que uma passagem surja em uma das plataformas de madeira, no caminho de onde o sapo veio.

4 Não há nada de muito interessante neste trecho, exceto pela trilha que conduz ao Chefe. Apenas fique atento com os esqueletos que pulam do segundo plano para atacá-lo e destrua-os rapidamente.

5 Salve Iris no fim deste trecho e receba o acessório Iris's Charm, que permite quebrar as colunas de cristal. Faça o caminho de volta e quebre duas colunas de cristal para obter o Item 25.

B CHEFE: Carmilla

Evite ficar na parte baixa ou terá seus corações roubados pela mulher. Concentre seus ataques em Carmilla e a vilã vai ficar flutuando de um lado para o outro – desvie das lágrimas de fogo. Destrua o inimigo principal, fique longe da explosão e aniquile a mulher que está perambulando no chão.

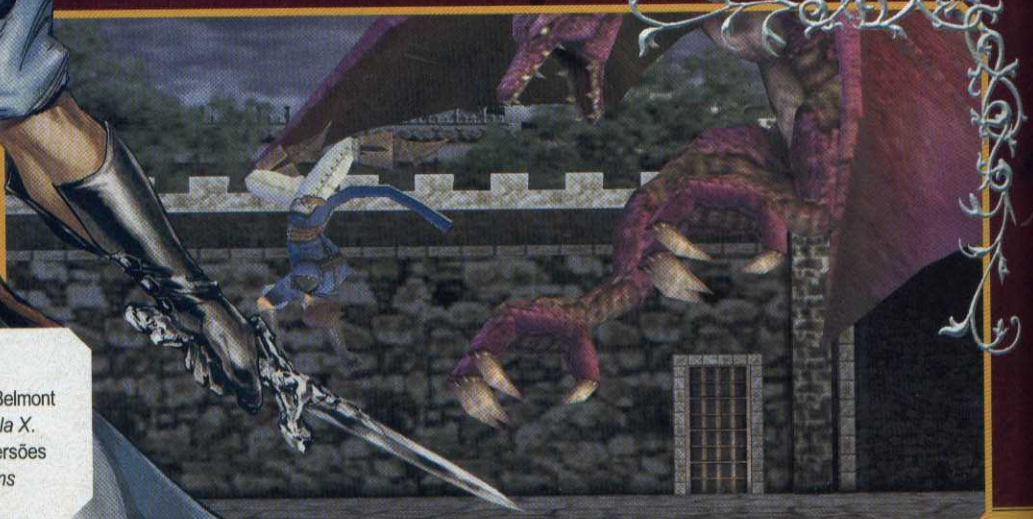
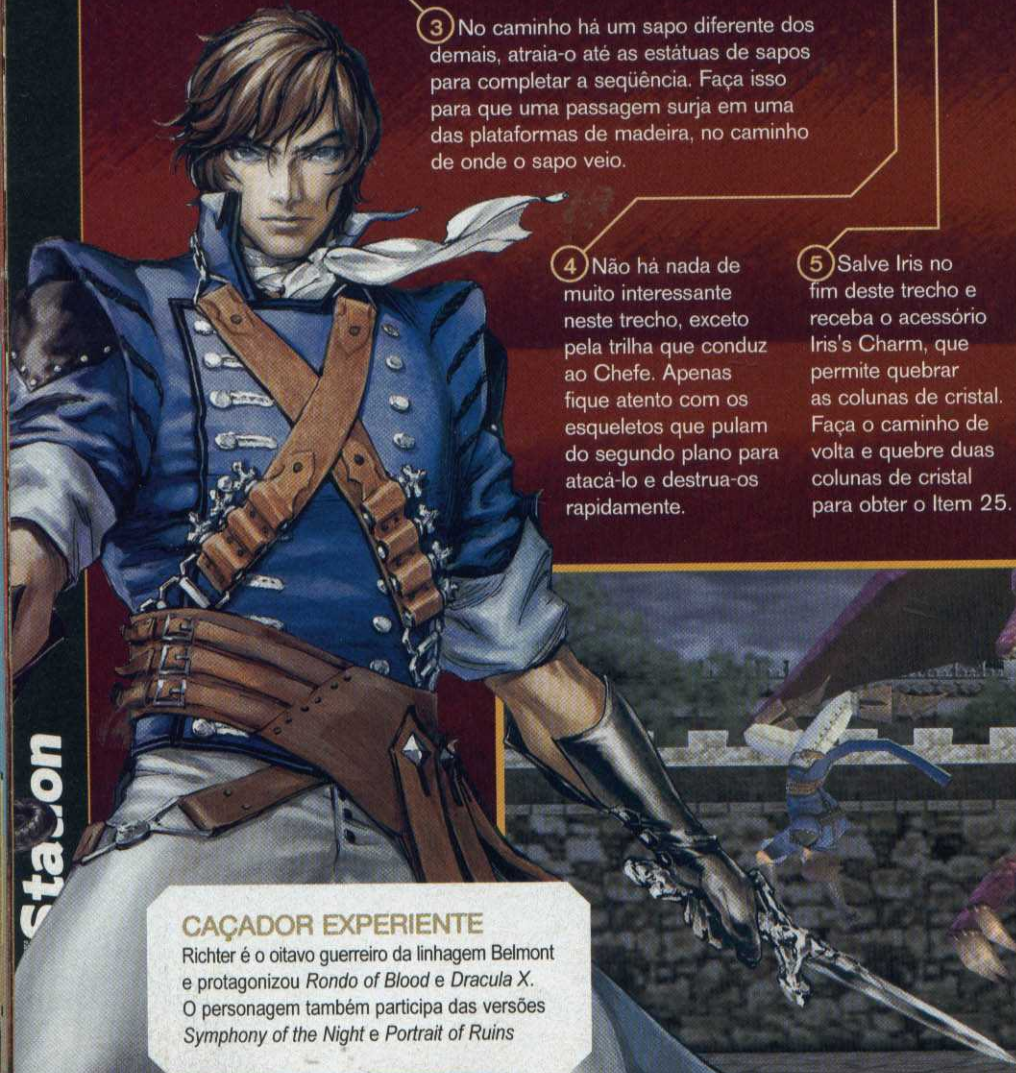


A CHEFE: Dullahan

Equipe a arma secundária Holy Water e use-a enquanto permanecer no canto superior esquerdo para evitar a maioria dos ataques. Tome cuidado quando a cabeça do inimigo voar em sua direção, evite o contato. Acompanhe o ritmo de ataques de Dullahan, desça e ataque-o quando tiver oportunidade.

CAÇADOR EXPERIENTE

Richter é o oitavo guerreiro da linhagem Belmont e protagonizou *Rondo of Blood* e *Dracula X*. O personagem também participa das versões *Symphony of the Night* e *Portrait of Ruins*





STAGE 5: THE DEVIL FLIES BY NIGHT

1 Passe pelo caminho formado por plataformas de madeira e procure pela plataforma de pedra na área mais baixa, fique sobre ela e quebre a plataforma à direita para encontrar o Item 28.

2 Não desça pela escada: quebre a parede à esquerda, entre na sala adjacente com uma abertura no teto. Destrua a vela e pegue o Item 29.

8 Na base no mastro, do lado esquerdo, destrua a caixa isolada para recarregar o HP.

4 Armas flutuantes vão tentar detê-lo, destrua a arma certa para que todas sejam derrotadas. Não é difícil, mas exige atenção.

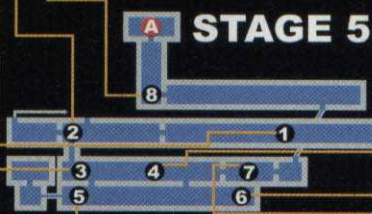


6 Destrua a coluna de ossos vermelhos sob a escada e pegue o Item 31.

7 O combate contra o quadro vivo exige atenção, pois um contato direto com ele é morte imediata. Ataque-o a distância.

3 O caminho à direita conduz à próxima sala, porém opte em ir para o lado esquerdo, quebre a parede na base da plataforma e empurre as caixas para encontrar uma passagem alternativa.

5 Destrua o motor para ganhar uma vida. No controle de Maria, use o Slide para escorregar por uma pequena passagem e encontrar o esconderijo do Item 30.



STAGE 5'

STAGE 5': WANDERING

1 Logo no começo, evite quebrar o bloco onde o inimigo Peeping Eye aparece. Use o bloco para subir na plataforma e pegue a arma secundária Stopwatch. O final deste trecho se dividirá em dois caminhos.

2 Além das placas giratórias e cabeças de medusa que insistem em fazer da sua vida um inferno, você precisa pisar no botão para que algumas estátuas sejam usadas como plataforma – passe rapidamente, pois elas vão voltar à posição normal.

5 Ao chegar à plataforma onde há um botão, evite pisar nele e destrua a parede em frente. Salte sobre a coluna adiante e quebre a estalacite para pegar o Item 34.



3 Fique na beirada da primeira plataforma e espere o Axe Armor subir na última plataforma, então use a arma secundária Holy Water ou Bible para derrubá-lo. Salte entre as plataformas e acerte a harpia. Abaixo, quebre a coluna de cristal e pegue o Item 35.

4 Controle Maria e use o ataque especial da arma secundária Turtle para destruir a parede abaixo da escada.

B CHEFE: L. Vampire

Preste atenção nos morcegos que o chefe lança e desvie do modo certo: algumas vezes fuja para longe ou fique em pontos-chave.

6 Os dois Armor Lords são muito perigosos, mas não atacam ao mesmo tempo: desvie do ataque de um deles, ataque o outro e vice-versa. Repita a estratégia com cautela e paciência até vencer.

A CHEFE: Death

Death começa a batalha no ar e arremessa pequenas foices – tome cuidado para não cair do mastro e destrua os projéteis inimigos. O vilão lança crânios, fique em um dos cantos e caminhe para o outro extremo para fugir. Em sua segunda forma, Death parte para o ataque físico; não use armas secundárias ou o inimigo vai revidar com disparos teleguiados, ataque depois que o vilão usar o ataque duplo. Ao jogar Death para o canto, não fique no meio do mastro ou vai sofrer um ataque giratório.

7 Passar pela longa linha de plataformas à esquerda é uma tortura, pois elas caem quando você pisa nelas, por isso, use o ataque especial da arma Stopwatch para paralisar o tempo e pegar Item 36 no final. Na mesma área, no final do trecho rumo ao chefe, destrua a parede de ossos vermelhos para pegar o Item 37.



A CHEFE: Hydra

A primeira cabeça da Hydra vai atacá-lo com investidas ou projéteis – pule por cima deles. Após vencer a cabeça, suba até o corpo e ataque oito vezes a cabeça vermelha da direita para tirá-la de ação por um tempo. Ignore a cabeça da esquerda e fique atento com as esferas de energia que ela lança (pule-as). Preste atenção na cabeça que balança no alto da tela e acerte o peito da Hydra, o único ponto fraco do monstro.

**STAGE 6:
A NIGHTMARE REBORN**

1. Esta área é pequena e o desafio é encarar uma seqüência de batalhas. Suba o primeiro lance de escada, salte para a plataforma à esquerda e quebre a parede para pegar o Item 38. Abaixo da escada, do lado direito, quebre a coluna e a parede no final para coletar uma arma secundária.

CHEFES A: Vampire Bat, Medusa, Mummy e Frankenstein
O combate contra Vampire Bat é patético: destrua as bolas de fogo, fique longe do seu

ataque de rodopio e destrua-o. A próxima é Medusa: fique no canto da tela para evitar o ataque quando ela saltar e, quando seus olhos brilharem, abaixe-se para escapar dos raios petrificantes. O ponto fraco da Medusa é a cabeça. Contra Mummy, a estratégia é atacar freneticamente de perto. Pule sobre os blocos para não ser prensado na parede e espanque a múmia. Frankenstein é o último chefe. Fique sobre a plataforma para acertar

sua cabeça e, quando ele esticar os braços, prepare-se para pular o poderoso projétil. Fique no canto da parede para fugir dos destroços que caem quando o monstro pula.

CHEFE B: Shaft
Acerte ou esquive das esferas de energia. Ataque o vilão e ele vai ficar em movimento constante, aproveite para acertá-lo e desvie das suas investidas.

STAGE 7: HEAR NOW THE REQUIEM OF BLOOD

1 Destrua a coluna de ossos vermelhos e acione o botão para ativar as engrenagens – esta tarefa é importante para salvar Annette, por isso, não se esqueça de executá-la.

2 No alto da torre, acerte seis vezes a engrenagem no canto superior direito para abrir uma passagem secreta. Entre e derrube a água gigante para obter uma Key.

3 Destrua a parede à direita – com cuidado para não descer pelas engrenagens – e pegue o Item 39.

4 Na terceira torre do relógio há uma cela falsa, abra com a Key e destrua a Succubus disfarçada de Annette. Para encontrar a verdadeira Annette, quebre a coluna de cristal na parte de cima da torre e acione o botão. Uma nova passagem é revelada diante da cela falsa, prossiga e salve Annette. Jogue esta fase novamente e volte até a cela para coletar dinheiro e a arma secundária Stopwatch.

5 Acerte as duas grandes estátuas para fazer com que o Item 40 apareça.

6 No caminho à direita, pise nos botões para abrir os portões, use o poder especial da arma secundária Stopwatch para paralisar o tempo e pegue o Item 44 no final do caminho. Siga para o lado esquerdo, caia no terceiro buraco e quebre a parede à esquerda para recarregar o HP, depois suba novamente e siga até o fim do caminho à esquerda para concluir este setor.

7 Quebre o alto da parede no final da sala para coletar uma vida. No controle de Maria, use o Slide para passar pelo espaço na parede e pegar o Item 43. Siga o trajeto indicado pela seta no mapa e vá pelos pêndulos.

8 Esta sala é composta por paredes que só podem ser quebradas com as armas certas, ou seja, colete as armas necessárias pelo caminho e teste-as contra a próxima parede. Repita o processo até chegar ao final.

A CHEFE: Shaft Ghost

O desafio aqui pode variar entre L. Vampire (se você não salvou Annette) ou o fantasma de Shaft (para quem salvou a garota). O vilão muda de posição na tela quando sofre danos e evoca morcegos – acabe com eles ou só desvie. Shaft conta com um dragão que ataca com bolas de fogo (fique nos cantos para fugir) ou parte em uma investida direta (fique sob Ghost Shaft). Fique no canto oposto e pule para fugir das investidas da criatura que surge no chão.



VAMPIRO LATINO

O visual do Drácula desta versão parece uma mistura de Raul Julia e Antonio Banderas, mas nem por isso a impetuosa Maria vai perdô-lo de levar uns bons bofetões

STAGE 8: BLOODLINES

No final da escada, fique sobre a rachadura do chão destacada em marrom e pule segurando ↑ para subir em uma escada invisível. Pegue os Itens 45 e 48. Volte e prossiga para o confronto final – pegue a arma secundária Holy Water ou Cross e guarde-a para o final da batalha.

CHEFE: Dracula

O inimigo supremo conta com três formas e em todas elas o seu ponto fraco é a cabeça. Dracula se teletransporta aleatoriamente e lança bolas de fogo que você pode evitar com pulos duplos e atacando-as abaixado. Quando o vampiro lançar duas esferas de energia, fique abaixado até a primeira passar e salte na segunda.

Ao assumir a sua forma monstruosa, Dracula começa a persegui-lo com saltos e cospe três bolas de fogo. É fácil desviar delas a distância, porém, quando estiver perto do vilão, afaste-se um pouco para evitar a primeira, depois fique junto e abaixe para evitar a segunda e afaste-se. Vez ou outra, ele fica no canto e lança uma grande parede de energia; abaixe-se para evitá-la.

Assim que Dracula assumir a sua última forma, fique sob o inimigo para evitar a chuva de sangue. Abaixar-se próximo do inimigo ou fique longe para evitar os ataques na forma de morcego. Para fugir dos ataques na forma de lobo, é só ficar longe e pular ou abaixar de acordo com o ataque. Quando o chão brilhar, é hora de se mexer para evitar as colunas de fogo.

Assim que Dracula for para o fundo do cenário, movimente-se para evitar as bolas de fogo. Quando o vilão levantar o braço para criar estacas de sangue no chão, fique em movimento para evitá-las e, assim que elas pararem, abaixe-se para evitar as duas maiores. Os ataques finais de Dracula consistem em uma esfera de sangue que o perseguirá (destrua-a) ou ataques na forma de morcego. Use a arma secundária Holy Water ou Cross para finalizar este clássico da série *Castlevania* e mandar novamente o vampiro milenar de volta ao seu descanso



BOSS RUSH MODE

Termine o jogo e colete os seus segredos para participar dos desafios do Boss Rush Mode. As batalhas desta modalidade são vitais para alcançar 100% de desempenho (o prêmio consiste em três músicas extras). O fator tempo conta bastante aqui, portanto seja rápido para destruir os chefes. Use Maria, pegue a arma secundária Dragon, acumule corações e use o especial só nos chefes mais difíceis para aniquilá-los rapidamente – vá na raça contra os demais chefes e economize as armas secundárias.

- **Boss Rush Normal:** termine a modalidade uma vez para ganhar o Item 32 e duas vezes para ganhar o Item 26.
- **Boss Rush Dash:** termine uma vez para ganhar o Item 42, duas vezes para ganhar o Item 41 e três vezes para ganhar o Item 33.
- **Full Boss Rush:** termine uma vez para ganhar o Item 49, duas vezes para ganhar o Item 47 e três vezes para ganhar o Item 46.

Assistência Técnica

Vendas

Todos os
vídeo games e
serviços!

* Curso:
concerto de vídeo-games

Também: cel./I-pods/PCs



Site Seguro / Loja Virtual
www.dragoon.com.br

Entregamos para todo o Brasil

F.: (0xx11) 3846-1470 / 3846-4375

Loja física: Rua Silvânia, 157
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501)
Moema-S.P.

DRAGOON GAMES



pague em até
36
vezes!*

Play2
a partir
de
R\$450,



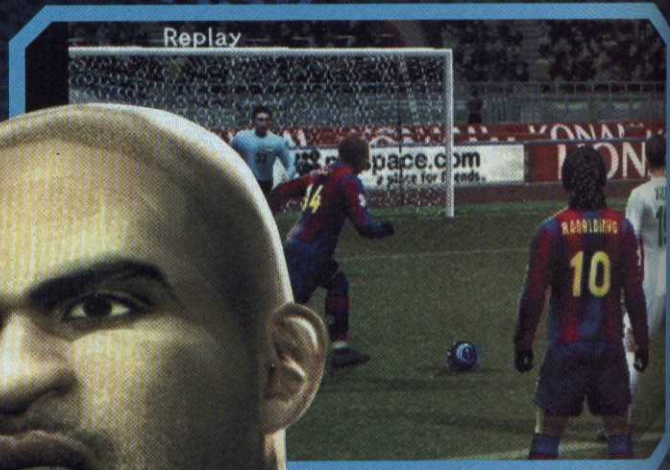
10 anos de
mercado

Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008

Os primeiros 50 desafios do World Tour eram só o aperitivo: prepare-se para mais 50 partidas secretas

A nova temporada de *Winning Eleven* trouxe um desafio que deixou os fãs de cabelos em pé: o World Tour, modalidade que acrescenta missões especiais às partidas de futebol. Vencer sem fazer faltas e virar placares desvantajosos com um time repleto de jogadores cansados são alguns dos desafios desta modalidade. Na edição passada, publicamos um roteiro com dicas para detonar as 50 missões do World Tour. Pois bem, aquilo foi só o começo. Após os créditos de encerramento, eis que surgem 50 missões secretas, ou seja, são 100 missões no total. Haja coração!

As missões extras são, obviamente, ainda mais difíceis e exigem que você aplique todos os macetes futebolísticos que aprendeu em anos de torneios virtuais contra os seus amigos em *Winning Eleven*. Jogadas manjadas e habilidade no controle ajudam nesta tortuosa jornada, mas não basta; por isso, montamos um roteiro avançado para ajudá-lo na segunda parte do World Tour. Apontamos as melhores formações táticas e estratégias para vencer sob condições extremas. Siga com atenção as nossas dicas e, ao concluir todos os desafios, você vai ganhar a quantidade necessária de PES (a moeda corrente de *Winning Eleven*) para comprar todos os artigos da loja do game. E pode ficar tranqüilo que, desta vez, os créditos finais são realmente o fim do sofrimento.



FICHA	PLATAFORMA: PS2
	PRODUTORA: Konami
	GÊNERO: Esporte
	JOGADORES: 1 a 8
	NOTA: 9,0

Adriano é conhecido como "Imperador" no Inter de Milão e ainda bate um bolão em WE

ROTEIRO

WORLD TOUR SEGUNDA TEMPORADA

As estratégias a seguir foram criadas para ajudá-lo a cumprir os 50 desafios que surgem após terminar o modo World Tour.

ASIA OCEANIA ROUND

Missão 51 - Win Comfortably 2

Condição: vença com dois ou mais gols de vantagem. **Estratégia:** posicione o time de forma ofensiva (4-3-3 ou 4-2-4) e parta para cima do adversário. Se você levar um gol em contra-ataque, não fique na defensiva, pois o que vale é aumentar a sua vantagem.

AFRICAN ROUND

Missão 52 - Put Away Your Chances 2

Condição: vença o jogo com 80% dos chutes em direção ao gol. **Estratégia:** só chute quando tiver certeza que a bola vai em direção ao gol - você não precisa fazer o gol para que o chute seja contado como certo. Quando colocar a bola para dentro das redes, não ataque mais e prenda o jogo no meio campo para garantir que a sua porcentagem não será diminuída.

Missão 53 - Offside Trap

Condições: vença o jogo e faça com que o atacante adversário entre em impedimento. **Estratégia:** no menu Formation, vá a Team, selecione Change Game Plan e ative a função Offside Trap em qualquer botão. Em Team Strategy, coloque a letra A nas duas opções. Espere o outro time atacar, segure **L2** e aperte o botão que escolheu para ativar o Offside Trap para adiantar sua zaga e pegar os adversários com a calça nas mãos.

Missão 54 - Last 15 Mins. 2

Condições: vire o placar e ganhe o jogo. **Estratégia:** a primeira coisa a fazer, se você não usa um time muito ofensivo, é modificar a formação para 4-3-3 ou 4-2-4. Com força total no ataque, coloque dois atacantes dentro da área e dois jogadores rápidos nas laterais para que eles puxem as jogadas de ataque e façam lances nas laterais ou triangulações com os atacantes fixos.

NORTH / CENTRAL AMERICAN AND CARIBBEAN ROUND

Missão 55 - Score With a Substitute 2

Condições: substitua um jogador, faça um gol com o atleta que entrou e vença a partida. **Estratégia:** para facilitar, substitua todos os jogadores de ataque para aumentar muito as suas chances de marcar com um reserva. Leve a bola ao ataque com um meio-campista, sirva o atacante mais próximo ao gol e chute com força moderada para marcar.

Missão 56 - Good Teamwork 2

Condição: vença o jogo com pelo menos 70% da posse de bola. **Estratégia:** paciência é a palavra-chave. Troque diversos passes entre os defensores antes de partir para o ataque. Quando fizer um gol, segure a bola na defesa e continue com esse joguinho até o final da partida.

Missão 57 - Score From Open play 3

Condições: vença o jogo e faça pelo menos três gols depois de uma assistência. **Estratégia:** esqueça as arrancadas fenomenais ou gols de falta. O esquema é chegar ao ataque em massa, com todos os seus atacantes, tocar a bola para um atleta em boa situação e chutar quase que de primeira para o gol. Não é difícil, mas é necessário marcar três gols dessa maneira.

SOUTH AMERICAN ROUND

Missão 58 - Join the Attack

Condição: faça um gol com um defensor. **Estratégia:** não adianta bancar o espertinho

e colocar um defensor no ataque, pois isso não dá certo. A melhor opção é apostar nas jogadas de escanteio. Cruze a bola na direção de um dos seus zagueiros (o melhor em jogadas aéreas) e torça. Faltas cobradas para a área também são boas alternativas.

Missão 59 - Score a Hat-trick 2

Condições: vença o jogo e faça mais de três gols com o mesmo jogador. **Estratégia:** não existem segredos nesta missão. Calibre sua pontaria, escolha um jogador para ser o artilheiro do jogo e meta gols no adversário. Para que ele seja considerado um Hat-trick, é necessário que qualquer jogador em campo marque três gols na mesma partida. É lógico que é mais fácil para um atacante chegar a esse número.

Missão 60 - Overcome Player Deficit 3

Condições: vire o placar após ter um jogador expulso e não tome nenhum gol. **Estratégia:** com um jogador a menos em campo, você precisa fazer um ajuste de posicionamento. Reforce a defesa para evitar gols e mantenha-se com pelo menos três atletas. Não tenha dúvida em sacrificar o meio-campo em prol dos objetivos propostos.

Missão 61 - Attack Down the Wings 2

Condição: vire o jogo com três gols feitos após um cruzamentos. **Estratégia:** esta prova depende muito do time escolhido, pois jogadores altos, com força física e presença de área são primordiais para vencer. Coloque dois jogadores com bom passe e cruzamento nas pontas do campo e posicione seus atacantes com melhor cabeceio na grande área. Cruze com o jogador em direção à grande área e tente ganhar no alto.

Missão 62 - Watch Your Stamina 3

Tempo: 15 minutos. **Condição:** Vença a partida. **Estratégia:** esta missão é muito rápida, portanto atacar com tudo é vital. Mude a estratégia do seu time para a mais ofensiva possível e não pare de



Raça é o mínimo que você precisa ter de sobra para vencer tantos jogos de virada no World Tour



atacar um minuto sequer. Quando conseguir a vitória temporária, segure a bola na defesa para o tempo passar mais rápido.

Missão 63 - Major Comeback 2

Condição: vire o placar. **Estratégia:** o tempo é escasso e o seu time está com dois gols atrás no placar. Use uma tática ofensiva (4-2-4 ou 4-3-3) e coloque em campo os jogadores com maior força de ataque. A defesa pode ser enfraquecida em troca de mais atacantes, mas tenha cuidado com os contra-ataques.

EUROPEAN ROUND A

Missão 64 - Good Teamwork 3

Condições: vença a partida, acumule 70% de posse de bola e acerte 90% dos passes. **Estratégia:** no começo do jogo, parta para cima e tente marcar um gol logo no início. Após esse feito, mantenha o toque de bola com a defesa e não erre os passes. Faça lançamentos de um lateral para o outro para confundir a marcação adversária.

Missão 65 - Manager's Orders 2

Condição: vença a partida com o seu técnico controlado pelo computador. **Estratégia:** o computador vai gerenciar o seu time, portanto jogue uma boa partida se quiser conseguir a vitória. É possível editar algumas características do seu time, mas recomendamos que você tente fazer o resultado antes que o técnico queira trocar os titulares, já que eles sempre fazem uma alteração equivocada.

Missão 66 - Overcome Player Deficit 4

Condição: vença a partida com três jogadores a menos na sua equipe. **Estratégia:** seu time tem três jogadores expulsos, então não faça mais nenhuma falta violenta. Espalhe seus jogadores em campo para não deixar muitos buracos na marcação e ataque pelas laterais para abrir espaços no meio campo. Um centro-avante artilheiro é uma boa ajuda aqui.

Missão 67 - Win Despite Bad Player Conditions

Condição: vença a partida com jogadores em péssimas condições físicas. **Estratégia:** todos os seus jogadores, inclusive os reservas, estão na pior condição física possível. Só os melhores jogadores do seu time serão capazes de se livrar da marcação e chutar ao gol com possibilidade de acerto. Tente monopolizar os chutes com aquele

jogador de confiança ou faça uma jogada manjada com chances máximas de acerto.

Missão 68 - Fairplay 2

Condição: vença sem cometer faltas. **Estratégia:** evite qualquer lance que possa resultar em faltas acidentais. Não dê carrinhos e só roube a bola pela frente do adversário. Não faça a marcação com **RT** e **X** apertados e só aperte **X** quando for a hora certa de dar o bote – invista mais em cercar o adversário. Para piorar, seu time tem um jogador expulso.

Missão 69 - Put Away Your Chances 3

Condição: vença com menos de cinco chutes ao gol. **Estratégia:** com atacantes em condições terríveis, seu desafio é ganhar o jogo arriscando, no máximo, cinco chutes a gol. É uma tarefa difícil, mas nem tanto. Coloque meio-campistas com bom poder ofensivo e pontaria no ataque e complete o meio-de-campo com jogadores reservas. Quando a partida começar, jogue normalmente e não se esqueça de chutar apenas quando sentir a sensação de que pode fazer o gol – se você quiser abortar um chute, use o corte.

EUROPEAN ROUND B

Missão 70 - Attack is the Best Defense

Condições: vença a partida arriscando mais de dez chutes e obtenha 80% de acerto. **Estratégia:** a formação tática da equipe está fixada em um sistema ofensivo, aproveite para bombardear o arqueiro adversário. A maior dificuldade nesta missão é acertar a grande quantidade de chutes (dez, no mínimo) no gol, sem erros. Então, maneire na força dos chutes.

Missão 71 - Watch Your Stamina 4

Condições: vença a partida com jogadores em más condições e sem fazer substituições. **Estratégia:** você não sofrerá muito para passar desta missão caso esteja no comando de um bom time, já que os bons jogadores são eficazes mesmo sem estar fisicamente em plenas condições de jogo. Leve a partida em um ritmo cadenciado, com muito toque de bola, e faça pelo menos um gol.

Missão 72 - Overcome Player Deficit 5

Condição: vença com dois jogadores a menos. **Estratégia:** com a placar adverso e

com dois jogadores expulsos, tente minimizar o prejuízo com um time bastante ofensivo. Monte uma linha de três zagueiros na defesa, dois jogadores no meio-de-campo e três atacantes na frente. Não apele para a violência e use bastante jogadas individuais com um jogador técnico ou veloz.



Missão 73 - All About Defense 2

Condição: vença a partida com menos de 35% de posse de bola. **Estratégia:** o seu time começa a partida vencedor por um gol de vantagem e a sua obrigação é acumular apenas 35% de posse de bola. É preciso agüentar a pressão do time adversário e, sempre que roubar a bola, afastar com chutões. Nunca fique com a gorduchinha nos pés.

Missão 74 - Add Variation to your Attack 3

Condição: vire o placar com gols de dois jogadores diferentes. **Estratégia:** faça pelo menos um gol com cada atacante ou invista com o meio-campo.

Missão 75 - Injured Players 2

Condição: vire o placar com jogadores contundidos em sua equipe. **Estratégia:** com dois gols de desvantagem no placar e jogadores machucados, você tem que usar toda a sua habilidade com a bola nos pés para virar esse jogo. Mantenha a equipe ofensiva e só finalize com o melhor atacante. Troque muitos passes entre os jogadores e evite correr com eles para ter menos chances de perder a bola e também para que eles não se contundam seriamente.

EUROPEAN ROUND C

Missão 76 - Watch you Discipline 2

Condição: vire o placar sem realizar

Modifique os esquemas táticos para se adequar aos desafios



substituições. **Estratégia:** além de começar a partida com dois gols de desvantagem no placar, todos os seus jogadores estão com um cartão amarelo, ou seja, tomar outro cartão vai resultar em expulsão. Concentre-se no ataque, mas não esqueça de defender com lealdade para evitar punições severas. Busque as laterais para abrir espaço na defesa adversária e chute com precisão.

Missão 77 - Strong Defense

Condições: vença a partida e não deixe que o adversário chute contra seu gol. **Estratégia:** sua missão é defender tão bem a ponto de o time adversário não chutar ao gol nenhuma vez. Use o esquema 4-4-2 com dois volantes no meio-de-campo. Com isso, o seu time vai ficar forte na defesa e também terá poder suficiente para fazer o gol da vitória. Tente não ficar sob tenso e lembre-se: "O ataque é a melhor defesa".

Missão 78 - Change the Game With a Substitution 2

Condições: vire a partida com três gols feitos por um jogador reserva. **Estratégia:** no início do jogo, verifique qual é o melhor atacante reserva do seu time e coloque-o em campo. Modifique sua formação para que a qualidade do jogador que entrou seja melhor aproveitada e foque suas jogadas nesse atleta. É claro que um time ofensivo facilita as chances de ataque e você precisa arriscar bastante.

Missão 79 - Accurate Passing 2

Condições: vire o placar e alcance mais de 95% nas estatísticas de passes. **Estratégia:** a maior dificuldade nessa missão não é virar o placar, mas acertar 95% dos passes, ou seja, quase todos. Sempre use **X** para tocar a bola e nem pense em usar **▲** ou fazer lançamentos. Domine a bola corretamente antes de fazer qualquer ação, já que a boa colocação do corpo do jogador influencia diretamente na precisão do passe. Tente fazer dois gols logo no início do jogo e troque poucos passes, de preferência na defesa.

Missão 80 - Penalty Shootout 2

Condições: vença e não erre as cobranças. **Estratégia:** com bons jogadores, bater nos cantos do gol é mais seguro, mas se você não tem muita confiança em alguns de seus batedores — escolha os especialistas para fazer as cobranças. A melhor opção é bater no meio, rasteirinha (**↓ + ■**). No controle do goleiro, sempre escolha um canto, pois o computador não costuma chutar no meio.

Missão 81 - Put Away your Chances 3

Condições: vença o jogo com dois gols de vantagem e termine com menos de 40% da posse de bola. **Estratégia:** o melhor jeito de fazer os gols é partir em um contra-ataque rápido, com passes rápidos e pouca posse de bola. A partida começa com o placar de 1x0 para o time adversário e você precisa adquirir uma distância de dois gols com ataques certos. As substituições estão bloqueadas,

então use menos os jogadores em más condições. Aperte Start e monitore sua porcentagem em Clear Conditions.

EUROPEAN ROUND D

Missão 82 - Win a

Tempestuous Encounter 2

Condição: vire o placar com quatro jogadores expulsos em sua equipe. **Estratégia:** A situação é realmente difícil. Não é fácil armar jogadas de ataque e defender com apenas seis jogadores na linha, mas ainda assim você deve investir em um esquema ofensivo. Deixe a zaga com três jogadores, o meio de campo apenas com um meio-campo de ligação e o ataque com dois atletas. Para piorar, você não pode fazer substituições. Não centralize as jogadas e use tabelas entre os atacantes para furar a defesa.



Missão 83 - Watch Your Stamina 5

Condição: vire o placar com todos os jogadores em más condições físicas. **Estratégia:** ajuste o time da forma mais ofensiva e não deixe que as contusões dos jogadores seja um empecilho para a sua vitória. Toque bastante a bola e não corra como um desesperado. Jogadores habilidosos não perdem muita qualidade por conta da condição física precária, conte com eles. Substituições estão proibidas.

Missão 84 - Cut and Thrust

Condições: vença com dois gols de vantagem e deixe o adversário chutar pelo menos dez vezes contra seu gol. **Estratégia:** além de vencer o jogo por dois ou mais gols de diferença, é necessário permitir que o time adversário chute pelo menos dez vezes no nosso gol. Force o adversário a fazer apenas jogadas aéreas no ataque para facilitar sua tarefa e diminuir as chances de levar gol.

Missão 85 - Score From Distance 2

Condição: vire o placar com um gol feito a pelo menos 30 metros de distância. **Estratégia:** se você tem bons chutadores, agradeça, pois eles serão muito úteis. Os gols só podem ser feitos de fora da área e a mais de 30 metros de distância. Chute na direção do pé preferido do jogador (canhotos chutam melhor para a esquerda e os destros para a direita). Aperte **R2** antes de o atleta acertar a bola para chutar com mais precisão e veneno. Não é um desafio que exige força, mas jeito. Caso você ache difícil fazer o gol com a bola rolando, seja malandro e cave uma falta, então cobre com perfeição.

Missão 86 - Dominate Opposition 2

Condições: vença a partida com diferença de quatro gols, não sofra nenhum gol e não faça uma falta sequer. **Estratégia:** como diz o nome da missão, você tem que dominar e jogar uma partida perfeita. Coloque os jogadores mais ofensivos em campo para ter poder de ataque e fazer os quatro gols necessários, mas mantenha a base da defesa, pois se você tomar um gol terá que recomeçar o desafio. Para não fazer faltas no jogo, não marque com **R1** e **X** apertados (só tome a bola na boa, sem afobação), não dê carrinhos e não faça lançamentos.

Missão 87 - Put Away your Chances 4

Condições: vire o placar com, no máximo, dois chutes. **Estratégia:** esta missão vai testar a sua pontaria. Perdendo de 1x0, sua tarefa é fazer dois gols em apenas duas tentativas. O tempo é bastante curto (30 minutos) e essa pressão não pode fazê-lo agir impulsivamente. Lembre-se de que o desafio não manda fazer dois gols rapidamente, por isso faça o primeiro gol e só chute novamente quando tiver certeza — o mais indicado é driblar o goleiro e entrar com bola e tudo, só para garantir.

SELECTION ROUND

Missão 88 - Strong Defense 2

Condições: vença o jogo e não permita que o adversário chute contra seu gol. **Estratégia:** configure seu esquema tático em 4-4-2 ou 5-3-2 com dois volantes, mas mantenha uma atitude ofensiva, mesmo que o posicionamento de seus atletas esteja mais recuado do que nas outras missões. Mantenha a posse de bola e só parta para o ataque quando perceber a real chance de gol. Se você fizer um gol, não pense em recuar, pois isso inevitavelmente irá chamar o adversário para sua defesa e qualquer chute desprezível de fora da área pode acabar com sua missão. Mantenha-se no ataque e, quando perder a bola, marque sob pressão no meio-de-campo.



Missão 89 - Major Comeback 3

Condições: vire o placar e não tome mais nenhum gol. **Estratégia:** você tem que fazer quatro gols em 45 minutos e não pode levar nenhum gol. Balanceie ataque e defesa com uma formação mais segura, como o 4-4-2, mas organize seus jogadores de forma com que o ataque seja bastante forte (coloque apenas um volante). Tente acertar a meta inimiga em todas as oportunidades que surgirem e tome extremo cuidado com faltas perto de sua área, pois o computador é bom em cobranças diretas.

O goleiro pode ajudá-lo em missões cujo desafio é fazer gols com diferentes jogadores



Missão 90 - Win as a Team 2

Condição: vença o jogo com mais de quatro gols de diferença. **Estratégia:** você começa com dois gols de desvantagem e deve fazer seis gols no adversário. Se não bastasse essa dificuldade, dois gols devem ser feitos por um jogador titular, dois por um reserva e os restantes são livres. Mude a estratégia para 4-3-3 ofensivo, coloque o reserva em campo e ataque com tudo.

Missão 91 - Add Variation to your Attack 4

Condição: vire o jogo com gols de quatro jogadores diferentes. **Estratégia:** você vai tirar esta missão de letra se for acostumado a usar os meio-campistas para atacar. Para facilitar, coloque no ataque quatro jogadores com bom atributo de velocidade e chute. Revez as tentativas contra o gol adversário para que todos eles possam marcar pelo menos uma vez. Seja rápido para criar as oportunidades e não as desperdice.

Missão 92 - Make a Difference

Condição: vença o jogo controlando um jogador. **Estratégia:** você só pode controlar apens um atleta no campo. Antes do início da partida, selecione o jogador que você tem mais confiança – de preferência, um bom meio-campista – e construa jogadas de ataque. Se quiser trocar de jogador no meio da partida, pause o jogo, vá a Player Settings, aperte **■** e mude o atleta controlado. Sempre cobre as faltas e escanteios para que as chances de gol sejam maiores. Vire o jogo com pelo menos três gols de vantagem.

CLASSIC ROUND

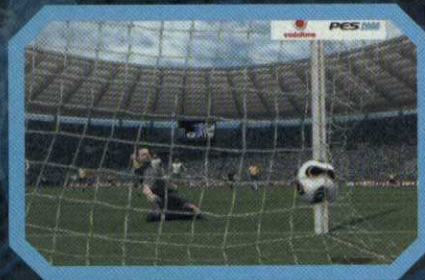
Missão 93 - Manager's Tactics

Condição: vença o jogo como técnico. **Estratégia:** sua missão é administrar e modificar os jogadores para que sua equipe vire a partida. No primeiro tempo, não modifique seu grupo – espere para ver o que acontece. Já no segundo, mude a formação para uma mais ofensiva e troque os jogadores que achar necessário. Você pode definir estratégias de jogo no menu Team, como

atacar mais pelas pontas (R.Side Att. e L. Side Att.), uma boa alternativa para escapar da marcação.

Missão 94 - No Radar 2

Condição: vença o jogo sem fazer faltas. **Estratégia:** além de não poder cometer infrações, o radar é desativado e dificulta a vida de quem depende dele para encontrar um jogador desmarcado no ataque. Mude a câmera para a mais distante possível (Wide) e marque os adversários com cuidado, pois a visão mais distante dificulta saber a hora certa de tomar a bola sem fazer uma falta boba. Não lance a bola para evitar impedimentos e, após marcar um gol, segure o jogo na defesa.



Missão 95 - Attack Down The Wings 3

Condições: vire o placar com dois gols de cruzamento e com jogadores cansados. **Estratégia:** todos os seus jogadores estão em péssimas condições físicas, por isso, jogadas que exijam raça e combate corpo a corpo com a zaga adversária. Cruze e invista em gols de cabeça. Você não pode dar mais de dez arremates para o gol, por isso só cabeceie quando seu atacante estiver bem colocado, pois cabeçadas de muito longe dificilmente resultam em bolas no fundo da rede.

Missão 96 - Superb Passing

Condições: vença com quatro gols após uma assistência e acumule mais toques de bola. **Estratégia:** é necessário tocar muito a bola para garantir uma porcentagem de posse maior (confira os números na opção Clear Condition) e faça os gols necessários.

Missão 97 - No key players 2

Condição: vença o jogo por dois gols ou mais de vantagem, sem os jogadores-chaves. **Estratégia:** ao começar o jogo, veja quais as alterações devem ser feitas e arrume o time do modo que você achar mais produtivo.

Missão 98 - Counter Attack

Condição: vença o jogo por três gols feitos de diferentes formas. **Estratégia:** com uma formação diferente e tática fixa de contra-ataque (não é possível modificá-los), você tem por obrigação fazer três ou mais gols, cada um de uma maneira diferente: um gol deve ser como conclusão de uma arrancada digna de Kaká, com pelo menos 35 metros; outro deve ser após uma assistência; e por último, um gol após um cruzamento. Com um bom time, essas jogadas serão fáceis de executar.

Missão 99 - Go for Goal as a Team 2

Condições: vença, faça gols com diversos jogadores e não tome nenhum gol. **Estratégia:** mostre a força do seu grupo de atletas e marque um gol com o atacante, um com um meio-campista e outro com um defensor (zagueiro ou lateral). O mais difícil é fazer o gol com o defensor, já que há poucas jogadas para incluir o zagueiro no ataque. Você pode conduzir a bola sozinho desde a zaga até o campo de ataque, cobrar faltas ou escanteios para o zagueiro emplacar de cabeça. Tome cuidado com os contra-ataques adversários e não sofra gols.

FINAL ROUND

Missão 100 - Final Challenge

Condições: vença o jogo com pelo menos três gols, acumule 80% de chutes ao gol, 60% de posse de bola e não tome gols. **Estratégia:** o último desafio do jogo é um dos mais exigentes. Mesmo que você tenha uma partida inteira para fazer os gols e os jogadores estejam em condições normais, os adversários estão em excelente forma e não é permitido levar gols. Quando estiver no ataque, lembre-se de que é necessário um nível de acerto de pelo menos 80%, ou seja, ao fazer os três gols necessários e obter a taxa mínima requerida, não chute mais contra a meta adversária. Aproveite esse tempo para tocar a bola e conseguir um número superior a 60% – isso não é tão alto –, mas se torna desafiador pela grande qualidade do time inimigo. Missão cumprida, agora vá jogar futebol na rua com os seus amigos.





Maio

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

1 - Dia do Trabalho 22 - Corpus Christi

Junho

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Novembro

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
²³ / ₃₀	24	25	26	27	28	29

2 - Finados 15 - Proclamação da República

Dezembro

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

25 - Natal



Garota
PlayStation

PlayStation
Dicas e Truques para

Calendário 2008

Janeiro

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

1 - Conferência Mundial

Fevereiro

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

5 - Carnaval

Março

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23 ³⁰	24 ³¹	25	26	27	28	29

21 - Paião de Cristo 23 - Páscoa

Abril

D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

21 - Tíradentes

Maior

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

1 - Dia do Trabalho 22 - Corpus Christi

Junho

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Julho

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Agosto

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24 ³¹	25	26	27	28	29	30

Setembro

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

7 - Independência do Brasil

Outubro

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

12 - Nossa Sra. Aparecida

Novembro

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23 ³⁰	24	25	26	27	28	29

2 - Finados 15 - Proclamação da República

Dezembro

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

25 - Natal

ASSASSIN'S CREED

Calendário 2008

Janeiro

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2 3 4 5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

1 - Confraternização Mundial

Fevereiro

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

5 - Carnaval

Março

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

21 - Paixão de Cristo 23 - Páscoa

Abril

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2 3 4 5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

21 - Tiradentes

Julho

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2 3 4 5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Agosto

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Setembro

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2 3 4 5 6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

7 - Independência do Brasil

Outubro

D	S	T	Q	Q	S	S
						1 2 3 4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

12 - Nossa Sra. Aparecida

*Chegue mais rápido...
O futuro está aqui!*

MP4 em Aço Tela LCD 2.2



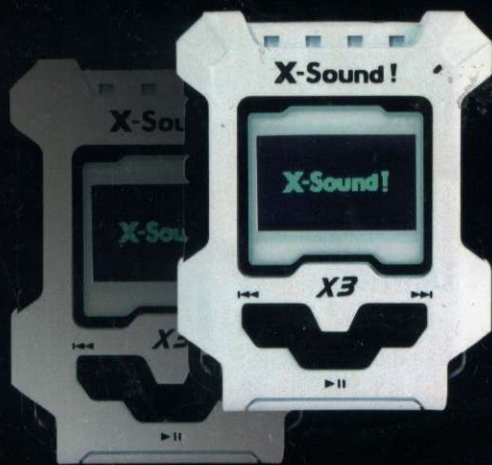
Linha Platinum



MP4 com Câmera



MP4 em Aço Tela LCD 2.0



- Mp3;
- Pendrive;
- Gravador de Voz;
- Rádio FM;
- Grava de todas fontes de Áudio;
- Bateria Recarregável;
- Tela Oled colorida.

MP3 X3 Innovation

X-Sound!

Bem Vindo ao Futuro

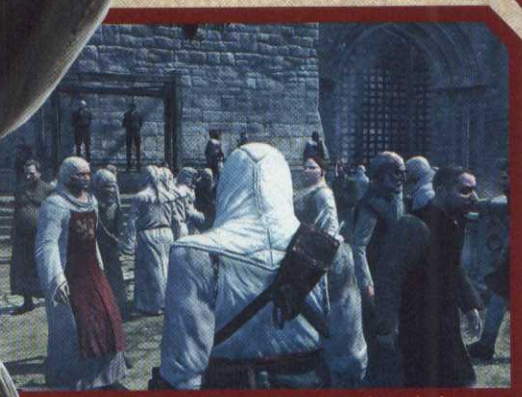
Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br



AS

PlayStation



O povo é interesseiro, só para variar: ajude-os ou eles vão denunciá-lo aos templários inimigos



FICHA

○

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Activision
 GÊNERO: Esporte
 JOGADORES: 1-2 (8 online)
 NOTA: 6,0

SURPRESA

A trama de Assassin's role em Jerusalém, Damasco e Acre, na Idade Média – isso todo mundo já sabe. O que surpreendeu foi a revelação, logo no início da trama, de que o game é baseado em viagens de um personagem futurista que acessa e revive as memórias do seu antepassado, Altair



Assassin's Creed

O game mais esperado do ano chegou... e poderia ter demorado um pouco mais

Desde a sua primeira aparição durante a E3 2006, *Assassin's Creed* tornou-se o título mais indicado para revelar a verdadeira potência da nova geração, uma espécie de divisor de águas destinado a separar as adaptações pouco evoluídas dos projetos realmente inovadores. Pois bem, a pergunta que não quer calar é: *Assassin's Creed* é digno de toda a especulação criada? Não, pois é um game extremamente repetitivo, sofre com alguns bugs e irrita com um sistema de combate simplório. Mas, ainda assim, conta com aspectos que vão fazer história, por isso vamos aos detalhes.

A EVOLUÇÃO DA EXPLORAÇÃO

Altair, o protagonista, é um dos personagens mais impressionantes já criados. Não estou falando de carisma ou que ele carrega uma grande história, mas por suas habilidades acrobáticas assustadoras. Se a concorrência for esperta, séries como *Tomb Raider* e *Prince of Persia* (que, justiça seja feita, inspirou o próprio *Assassin's*) deveriam seguir o exemplo.

Altair move-se com características humanas, desde o balançar dos ombros até a reação atrapalhada ao tropeçar em algo. A movimentação é linda e impressiona ainda mais com a naturalidade da interação com os cenários. O personagem escala paredes e pula de ponta a ponta com uma leveza que faz tudo parecer fácil. E acredite: o cara pode usar qualquer elemento a seu favor, por isso, não há cenário impossível de escalar ou interagir de forma eficiente. Imagine-se sobre



um telhado, com uma vontade louca de pular para pendurar-se em um simples tijolo exposto na parede da casa vizinha: isso é fichinha para Altair. As infinitas possibilidades acrobáticas são vitais para a sua sobrevivência e, sem dúvida, farão *Assassin's* ser lembrado.

INTELIGÊNCIA A SERVIÇO DO POVO

Como prometido, a Inteligência Artificial é um fator constante na população virtual. É possível interagir e causar diferentes reações com o povo. Se você quiser passar sem chamar a atenção, basta andar com calma e apertar os comandos certos para afastar as pessoas com gentileza. Seja grosseiro e derrube alguém (há comandos para isso também) e o "auê" vai começar, o que resulta em templários na sua cola.

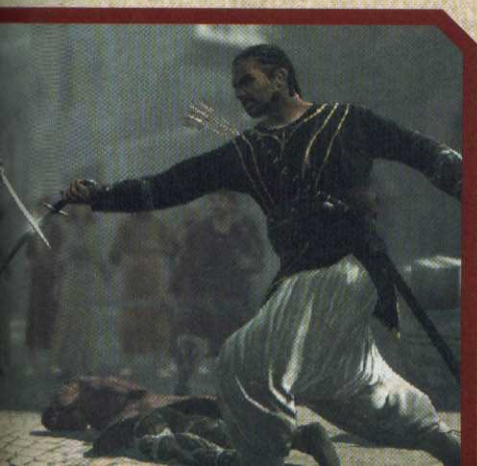
Também é possível manipular o povo de forma psicológica. Ajude as pessoas (isso se resume a espancar soldados que importunam o povo e nada mais, pois a falta de criatividade predominou) e você ganhará aliados. Neste caso, as pessoas ajudam a escondê-lo em momentos de perseguição ou atrapalham os guardas perseguidores. Acredite, isso facilita muito. Não seja gentil com o povo e você terá o tratamento oposto e ainda vai levar pedradas na cabeça quando bancar o Homem-Aranha nas paredes.

Independentemente da opinião popular, Altair tem os seus meios de conseguir discrição: sentar em um banco junto dos populares, esconder-se em montes de feno ou fingir que está rezando para camuflar-se entre religiosos são os mais comuns.

PORÉM...

Os gráficos, o controle, a movimentação e IA de *Assassin's* são impressionantes, porém os problemas são igualmente presentes. A falta de criatividade, por exemplo, é assombrosa. Você vai passar o jogo INTEIRO repetindo os pouquíssimos tipos de desafios. Tudo se resume a sentar em bancos para xeretar conversas, salvar pessoas do abuso dos soldados (só varia o número de inimigos) e roubar carteiras para juntar pistas que levem aos seus alvos. Tenha dó, Jade Raymond!

Outros problemas assombram o game: quedas de frames constantes, bugs de programação que colocam em risco o brilho do sistema de interação com os cenários e, o segundo pior desastre (os desafios são chatos demais e merecem o troféu): o sistema de combate é baseado em "toma lá, dá cá", ou seja, não há golpes suficientes para compor uma batalha em tempo real, pois tudo é resumido a bater e esperar para tomar a sua porrada. Só os contra-ataques funcionam razoavelmente bem.



ROTEIRO

MEMORY BLOCK ONE

MEMORY: ACQUISITION

1. Fale com os seus parceiros e corra para pular nas vigas de madeiras. Suba pela escada, aproxime-se sorratamente do inimigo, selecione a arma mais simples e golpeie-o. Desça pela escada para encontrar o grupo de inimigos e use o movimento no momento indicado para tentar assassinar o seu alvo. Corra pela caverna e escale as plataformas de madeira até alcançar a porta no alto. Prossiga e escale a parede.

MEMORY: FAILURE

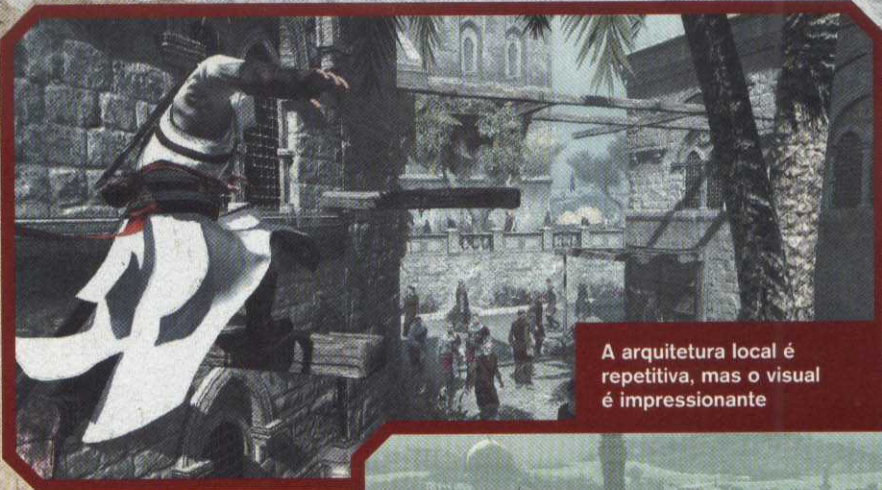
2. Suba até o alto da colina para encontrar os soldados: ignore-os e suba até reencontrar o homem da praça. Prossiga, entre no templo e siga até o segundo andar. Após conversar com Mualim, já do lado de fora, desça para falar com o seu conhecido. Empunhe a espada, desça até a praça e elimine os inimigos. Volte ao início do estágio.

MEMORY: GLORY

3. Suba em direção ao templo e entre na primeira à direita. Encontre o homem que

está escalando o templo – siga-o pelas escadas. Vá até a plataforma de madeira do lado direito para descobrir que os inimigos estão planejando invadir o templo. Deste ponto, mergulhe no monte de feno na área mais baixa.

4. Atravesse para o outro lado usando o tronco que serve como ponte e atravesse por mais dois troncos seguintes até chegar na parede. Use os buracos como apoio para escalar a parede e aproveite os troncos no local. No alto, acerte a viga de madeira e derrube as toras sobre o exército inimigo.



A arquitetura local é repetitiva, mas o visual é impressionante



MEMORY BLOCK TWO

Animus

5. De volta ao laboratório, espere até que os doutores saiam do local para entrar pela porta do lado direito. Siga até o banheiro no fundo e suba na pia para ouvir o que eles estão falando. Volte para a sala e fale com Lucy. Vá ao quarto e tire um cochilo. O doutor vai acordá-lo no dia seguinte, fale com ele e retorne ao laboratório para mais um dia de aventura.

Investigando o paradeiro do Traidor

6. Converse com Mualim. Saia do templo e siga até a entrada da praça para falar com o informante. Continue descendo até chegar ao local, sente-se no banco e use a sua visão em primeira pessoa – duas pessoas devem aparecer com aura branca. Dê o comando novamente para ouvir a conversa. Após a espionagem, siga para o próximo local.



7. Novamente, aproxime-se do local e sente-se no banco. Use a sua visão em primeira pessoa e, após identificar o seu alvo, aproxime-se e espere ele parar de falar com a mulher. Quando ele começar a subir pela rua, aproxime-se e segure o botão de empurrão para pegar o objeto necessário.



BELÍSSIMO

Há poucos games que contam com um acervo de ilustrações belas como as distribuídas pela Ubisoft na divulgação de *Assassin's*. O estilo pintura impressiona, mas o grande destaque é a quantidade absurda de detalhes nos cenários

Indicações do mapa

As cidades possuem pontos específicos que devem ser habilitados no mapa e que são fundamentais para terminar o jogo. Confira cada um deles:

View Points Ao chegar a uma cidade ou distrito novo, seu mapa vai estar completamente vazio, sem nenhuma marcação. Nessa hora, a única coisa que você tem a fazer é procurar um prédio ou estrutura bem alta para dar uma olhada na região ao seu redor. Ao chegar lá em cima, basta apertar o botão de visão para que seu as indicações sejam habilitadas no mapa. Essa é a única maneira de identificar tudo e encontrar as pistas para a sua investigação.

Save Citizens Essas são pessoas que estão passando por dificuldade no meio da rua. Os soldados templários por algum motivo estão as torturando. Ao passar por elas, um alerta aparece no canto esquerdo inferior. Altair

precisa eliminar todos os soldados que estão no local e depois conversar com a pessoa que foi salva para fazer com que as outras se tornem suas aliadas. As missões Save Citizens são completamente opcionais.

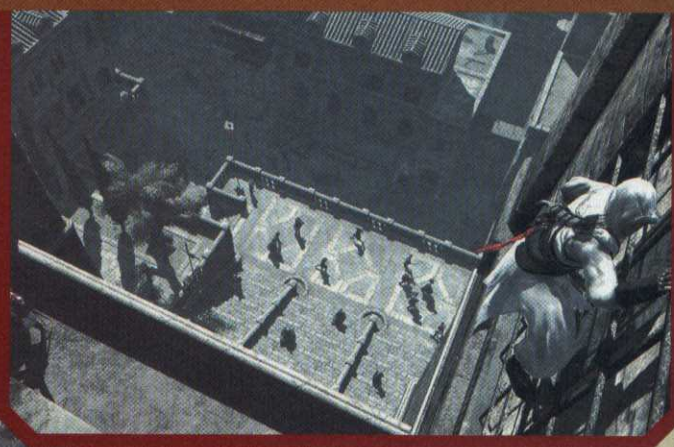
Flags São bandeiras espalhadas por todos os cantos das cidades do Oriente Médio. A quantidade espalhada pelos cenários é absurda, chegando a um total de 480 no jogo inteiro. Além de colecionáveis, cada vez que você pega uma delas, sua energia é automaticamente restaurada ao máximo.

Assassin's Bureau

Cada uma das cidades possui uma agência de assassinos. Depois de coletar as pistas das

investigações, cabe a você ir a essa "entidade" para pegar a autorização para executar o seu alvo. É o líder deste local que vai passar a localização de cada um dos nove alvos que você precisa encontrar no jogo. Só é possível entrar nessas agências é pelo telhado e, mesmo assim, só quando você não está sendo perseguido por nenhum soldado persistente.

Pistas São seis pistas espalhadas por cada cidade. Você precisa encontrar de duas a três delas para conseguir descobrir o paradeiro do seu alvo. Essas pistas podem ser conquistadas por meio de vários métodos. Veja o quadro "Investigações".



APRENDA, FISHER!

O clima de espionagem é composto por momentos em que você precisa ouvir uma determinada conversa pública sem atrair atenção indevida ou, como você pode ver na ilustração à esquerda, é desafiado a eliminar um alvo de forma "limpa" e silenciosa. Quando você consegue assassinar um alvo do modo correto, Altair pode abandonar a cena do crime antes mesmo que alguém perceba o que aconteceu e alerte as autoridades legais. Esse é o objetivo máximo de um assassino da seita de Altair: ser uma sombra letal. Este sistema de assassinatos e camuflagem entre as pessoas, em plena luz do dia, certamente vai influenciar o game *Splinter Cell: Conviction*, o próximo episódio da famosa série do espião Sam Fisher. Também produzido pela Ubisoft, *Conviction* vai rolar em cenários abertos e repletos de pessoas, em plena luz do dia, exatamente como em *Assassin's Creed*. Só não espere ver o espião norte-americano pendurado em tudo quanto é parede.



8. Vá até o local onde Masun está fazendo um discurso, aproxime-se e espere que ele termine a ladainha. Espere ele começar a subir a ladeira, então aproxime-se e dê uns cascados no rapaz para fazer ele falar. Na sala de Mualim, converse com o líder para receber uma lista com os nomes das nove vítimas com as quais você precisa "lidar".

9. Saia do templo e siga até o portão do local indicado no seu mapa. Monte no cavalo e siga até a área fora do reino. Ao chegar ao seu destino, escale a torre para ativar o primeiro View Point. Siga para Damascus.

DAMASCUS: POOR DISTRICT

10. Ajude o homem que está sendo atacado pelos guardas e ele vai recompensá-lo com uma pista que revela uma maneira de entrar no distrito. Junte-se ao grupo de religiosos que está rezando e imite-os para entrar no distrito de Damascus. Procure os View Points para achar os alvos da sua investigação.

Investigando o paradeiro de Tamir

11. **Pista A: Espionagem.** Vá até a área indicada (1) e encontre os três homens que estão conversando em frente a uma escadaria onde há outro homem fazendo um discurso. Sente no banco em frente ao homem e use a visão em primeira pessoa para espionar.



12. **Pista B: Furto.** Vá até o local onde existe uma fonte (2) e passe entre vários lances de escadas. Use sua visão para identificar o seu alvo de investigação. Aguarde a conversa terminar, aproxime-se e execute o roubo.

13. **Pista C: Espionagem.** Siga até o local entre as barracas dos comerciantes (3), sente-se no banco que está na sombra e observe os dois homens conversando sob a estrutura de madeira — escute a conversa.

14. **Pista D: Furto.** Desça na viela, siga pelo lado direito e passe pelos guardas (4). Fique atento à conversa e use a visão especial para identificar o seu alvo. Siga-o de perto e roube a bolsa assim que ele vacilar.

15. **Pista E: Espionagem.** Mais uma vez você é obrigado a espionar alguém em uma região onde existe uma fonte no centro (5).

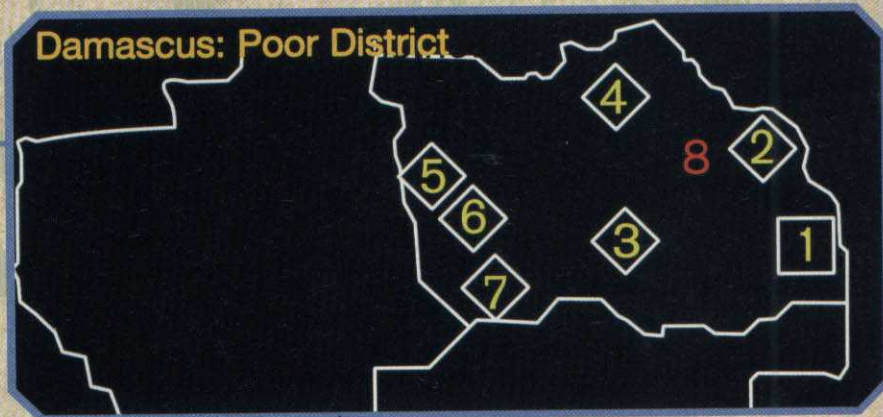
O jogo começa com um monte de ações desconexas, basta esperar alguns segundos e tudo vai passar. De volta ao laboratório, escute as instruções até Altair voltar a deitar.

Dentro da área de realidade virtual, entre no modo de primeira pessoa e gire a câmera para ver o ambiente. Observe os comandos que aparecem do lado esquerdo da tela, mantenha o botão de empurrão apertado para passar pelo meio da multidão. Agarre o inimigo a sua frente e

jogue-o na luz. O próximo passo é correr e chegar antes do inimigo no portal branco.

Elimine o soldado que está em frente à escada, depois suba pela mesma e esconda-se no jardim no alto. Saia de lá depois que o outro soldado desistir de procurar você.

Passa pela nova leva de guardas com o botão de reza apertado, até chegar novamente ao portal. Aperte o botão de primeira pessoa para ver a aura da população.



Sente-se no banco em frente à fonte e só fique atento para escutar a conversa.

16. **Pista F: Interrogatório.** Seu alvo está sob outra estrutura de madeira (6). O problema é que o lugar é protegido por dois guardas. Espere o homem acabar com o discurso furado dele. Assim que isso acontecer, ele vai entrar em uma viela em frente ao local, aproveite para segui-lo e sentar o porrete no pobre coitado.

Hora de Eliminar Tamir

17. Vá até a agência de assassinos (7). Só é possível entrar no prédio pelo telhado do local. Desça e fale com o líder. Ele vai entregar a você um instrumento que autoriza a execução de Tamir. Saia da loja e siga até o local onde o alvo está localizado (8). Ao chegar ao local, observe a atrocidade que Tamir vai cometer e, em seguida, persiga o mesmo até que ele esteja sozinho. Acerte um golpe certo e depois corra para o lado direito. Escale a parede do fundo, suba nas

vigas, corra por elas no alto e pule direto no carrinho de feno. Com a barra limpa, vá até a agência de assassinos (7) para entregar o DNA da vítima.



MEMORY BLOCK TREE

Animus

18. Converse algumas vezes com Lucy e depois vá para o quarto dormir. No outro dia de manhã, saia e fale com o doutor. Depois, volte a maca e se prepare para a próxima missão. De volta ao templo, fale novamente com Mualim e ganhe novas habilidades. Saia do local e escolha o seu próximo alvo para dar continuidade à aventura.

ACRE: POOR DISTRICT

19. Ao investigar o paradeiro de Garnier Naplouse, ajude a mulher que está sendo atacada por alguns soldados no lado esquerdo da estrada. Elimine-os, fale com ela e junte-se ao grupo que está rezando e entre camuflado no distrito de Acre.





A primeira coisa a fazer é procurar alguns View Points para localizar seus objetivos.

20. Pista 1: Informante. Esse é o novo modo de conseguir uma pista. Você vai encontrar um informante (1) e ele vai lhe propor uma tarefa para que você consiga a sua informação. Nesta missão, o informante vai pedir que você colete 20 bandeiras brancas em, no máximo, três minutos. Elas estão nos lugares mais complicados, mais seguem um circuito. Identifique-as no mapa no canto inferior direito e prossiga.

21. Pista 2: Furto. Aproxime-se do beco (2) e fique na esquina esperando os dois homens terminarem a conversa. Siga-os de perto e fure a bolsa que ele carrega.

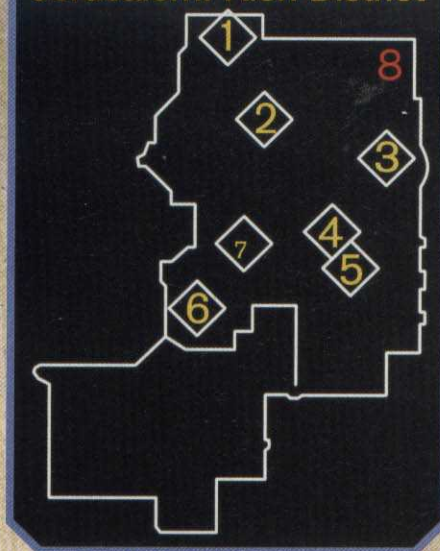
22. Pista 3: Espionagem. Na praça com árvores secas (3), sente-se no banco e aguarde o fim da conversa.

23. Pista 4: Informante. Fale com o informante que está escondido atrás do prédio (4). Ele vai pedir para que você elimine o cavaleiro templário que está entre os prédios. Voltê rapidamente e comunique que a missão foi cumprida, caso contrário, seu informante pode ser eliminado.

24. Pista 5: Interrogatório. Siga até a praça e observe o homem que está na frente da porta (5). Desfira alguns golpes para fazer ele soltar a língua.



Jerusalem: Rich District



25. Pista 6 - Furto. A única maneira de encontrar o homem é entrar pelo telhado do prédio (6) e esperar terminar a conversa. Aproxime-se e passe a mão na sacolinha dele.

Elimine Garnier Naplouse

26. Vá até a agência de assassinos (7).

Assim como na cidade anterior, aqui só é possível entrar na agência pelo telhado. Desça e converse com o líder atrás do balcão para pegar a autorização para executar Naplouse. Siga até pátio onde seu alvo está (8). Use o grupo de seminaristas para entrar fingindo que está rezando. Acompanhe a sequência na frente do hospital e entre pelo lado esquerdo. Siga pela lateral fingindo que está rezando e use sua visão para localizar seu alvo — a cor da aura dele é amarela. Aproxime-se e tome cuidado com os loucos. Execute o golpe certeiro, suba nas vigas e escape pela janela no alto.

JERUSALEM: RICH DISTRICT

27. Investigue o paradeiro de Talal. Ao chegar à entrada de Jerusalém, vire à direita e entre no terreno ao lado. Ajude o senhor que está sendo importunado por soldados. Elimine-os e volte à entrada. Infilte-se entre os seminaristas e prossiga.

28. Pista 1 - Espionagem. Siga até as proximidades do local (1) e se infiltre no grupo de seminaristas que está na parte de trás da igreja. Entre com eles e sente no bando do lado direito. Observe os dois

Entenda o sistema de espionagem

Para desempenhar um bom trabalho durante o jogo, é necessário dominar todos os sistemas disponíveis para ajudar Altair. Confira quais são eles:

Armas Altair possui quatro tipos de ataques. Escolha o seu e parta para cima do alvo:

- **Punhos:** é a famosa porrada. Apesar de rápido, este é o ataque mais fraco e, por isso, é pouco eficiente. Evite utilizá-lo.
- **Espada:** a lâmina da espada de Altair é poderosa e capaz de dar cabo de vários inimigos. Esta arma proporciona os momentos de maior ação, com belíssimas animações e coreografias.
- **Adaga:** apesar do curto alcance no combate corpo a corpo, as adagas podem ser arremessadas nos inimigos à distância.
- **Lâmina oculta:** esta é a melhor e mais letal arma de Altair. É uma engenhoca instalada no braço do assassino e sai justamente através do espaço criado pelo dedo amputado do protagonista.

Visão em primeira pessoa Esta função permite que Altair identifique as pessoas por meio da cor de suas auras. São eles:

- **Azul:** são aliados. Essas pessoas ajudam você a se esconder.
- **Vermelho:** soldados inimigos.
- **Branco:** objetivos secundários.
- **Dourado:** objetivo principal, esses são os seus inimigos da lista.

Esconde-esconde Depois de executar alguma vítima ou esbarrar na pessoa errada, sua barra de status é elevada ao máximo, ficando na

cor vermelha. Nesse momento, sua única alternativa é conseguir fugir das vistas dos inimigos. Quando esse status passar para amarelo, é hora de procurar um disfarce e esperar tudo voltar ao verde. Confira os esconderijos e as condições para usá-los:

- **Jardim:** estão localizados no alto das construções. É possível entrar pelos quatro lados destes cercados, desde que ninguém veja você entrando no local.
- **Monte de feno:** há vários montes espalhados pela cidade. Se seu status já estiver amarelo, basta correr na direção dele e se esconder completamente.
- **Bancos:** esses bancos estão em vários locais da cidade, sempre com duas pessoas sentadas. Aproxime-se e sente no meio. Se você passar correndo por esses locais as pessoas simplesmente vão se levantar e sair. Vá com calma.
- **Seminaristas:** são grupos com quatro religiosos, todos vestidos de branco. Basta se aproximar rezando para que eles deixem você se esconder no centro da roda.



homens conversando na área do centro e preste atenção na conversa deles.

29. Pista 2: Informante. Encontre o informante entre os pilares (2). Ele vai solicitar dois favores em troca da sua informação. Existem dois alvos e eliminá-los não é complicado, basta se aproximar e atacar com golpes certos.

30. Pista 3: Interrogatório. Vá até a frente do palanque (3) e espere o rapaz terminar o falatório. Depois você já sabe o que fazer: acabe com ele sem fazer alarde.

31. Pista 4: Informante. Este é mais um informante pidão (4). Ele pede que você pegue 18 bandeiras espalhadas pelo local para passar a informação de que você precisa.

32. Pista 5: Furto. Siga até a praça (5) e espere o momento certo para passar a mão na bolsinha do homem distraído.



33. Pista 6: Furto. Siga para a região pelos felhados (6), desça e espere a conversa terminar. Pegue-o desprevenido e roube a sacolinha dele.

Hora de Eliminar Talal

34. Mais uma vez, vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar Talal. O seu alvo

está próximo ao local por onde você entrou na cidade (8). Siga até lá e entre no prédio, uma porta será fechada atrás de você. Vá até o fundo da sala e espere a grade abrir.

35. Entre na nova sala para cair em uma armadilha obrigatória. Elimine todos os guardas do andar inferior e suba pelo primeiro lance de escadas. Jogue o arqueiro para baixo e suba o novo lance.

Sistema de investigação

Para encontrar o paradeiro dos alvos que estão na sua lista, é necessário fazer algumas tarefas. Veja quais são:

WOLVERINE?

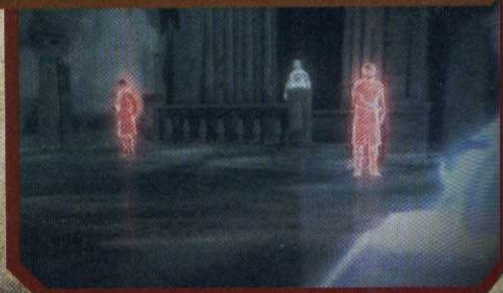
Todo mundo sabe que Wolverine, o herói mais esquentado da Marvel, tem suas seis garras de Adamantium como marca registrada. Altair conta com um trunfo parecido e tão letal quanto: uma adaga que "brota" do espaço deixado por um dedo amputado em sua mão esquerda. Snikt!

Eavesdropping A pista mais fácil de conquistar. Basta chegar ao local, usar sua visão para localizar a pessoa que brilha com uma aura branca. Encontre um banco próximo desta pessoa, sente-se e aperte o gatilho esquerdo para ouvir a conversa reveladora.

Pickpocket Para cumprir esta tarefa, é necessário ter mão leve. Aproxime-se da vítima (ela sempre está conversando com alguém). Espere até que eles parem de conversar, trave a mira no alvo e, quando ele estiver distraído, puxe a bolsa dele.

Interrogation São pessoas que estão fazendo algum tipo de discurso e sabem demais. Espere o alvo sair do meio da multidão e acerte uma seqüência de porradas no coitado e só pare quando ele começa a falar. Sutileza? Nada disso.

Informer São informantes escondidos nos becos das cidades. Eles possuem informações cruciais para ajudar você a encontrar seus inimigos, porém eles sempre querem algo em troca. Geralmente, pedem para que você elimine inimigos deles, mas alguns também pedem um teste físico e solicitam que Altair recolha bandeiras espalhadas pelo cenário.



Saia em perseguição a Talal. Não tenha dó: mande porrada para cima do baixinho.

MEMORY BLOCK FOUR

Animus

36. Converse algumas vezes com Lucy e vá dormir no quarto. Dê uma olhada no seu guarda-roupa para pegar um código que será utilizado mais tarde. Deite e durma um pouco. No outro dia, depois de uma conversa com o doutor, siga-o. Antes de partir para a próxima aventura, vá atrás do doutor, aproxime-se e pegue do bolso dele o cartão de acesso que permite voltar às suas memórias.

37. Volte à cama e prossiga o jogo. Valem dois lembretes aqui. Deste momento em diante você tem a capacidade de selecionar o seu destino, basta chegar ao portão do local e indicar no menu para onde você deseja ir. O outro é que agora as investigações exigem pelo menos três pistas.

DAMASCUS: RICH DISTRICT

Investigando o paradeiro de Abu'l Nuqoud

38. Ao chegar à entrada de Damascus, vire à direita e entre no terreno ao lado. Ajude o senhor das garras dos cinco soldados. Elimine-os e volte a entrada. Infiltre-se no grupo de seminaristas e siga em frente. Vá até a agência e o homem

vai falar que o assassino está no distrito rico da cidade (Rich District). Siga até lá e procure um prédio alto para ser o seu primeiro view point. Depois apenas siga os mesmos procedimentos das outras fases para liberar o mapa.

39. Pista 1: Espionagem. A pista está ao lado do rio (1). Procure o banco e observe os dois homens atrás dos prédios da direita.

40. Pista 2: Espionagem. Vá até a praça (2) e observe os dois homens ao fundo, ao lado

do local onde existe outro homem fazendo um discurso para um grupo. Sente-se no banco e escute a conversa para concluir.

41. Pista 3: Informante. Encontre-se com o informante (3): ele está em frente à porta verde. Ele vai pedir que você elimine dois inimigos em três minutos. Suba pela escada do lado direito e entre no mercado pelo teto. Elimine os dois alvos e volte correndo, mas sem chamar a atenção dos soldados. Isto encerra esta parte da missão.



Videogames

PS3 :: Wii :: PS2 :: PSP :: Nintendo DS



Os Melhores Jogos e Acessórios



Nintendo DS Case
Bart Simpson



Nintendo DS Case
Homer Simpson



PSP Slim
Black



PS3



Wii

PSP

É Ainda: Locação e Venda de DVDs :: Lan House e Sala de Jogos

NATAL BROTHER GAMES : EM DEZEMBRO, FUNCIONAREMOS TAMBÉM AOS DOMINGOS!

(De 10hrs até às 15 hrs)

PSP Slim Daxter

Mais fino e mais leve, com uma saída de áudio e vídeo para conectar o aparelho a uma TV. O PSP-2000 vem num pacote que inclui o jogo "Daxter", um filme em UMD e um cartão de memória de 1 GB.



brother games
diversão ao seu estilo

www.brothergames.com.br



ENVIAMOS PARA
TODO BRASIL

Telefones: 31 3272.3097
31 3272.3486

Rua Curitiba, nº 689 - 8º Andar - Centro
Belo Horizonte / MG - CEP: 30170-120



42. Pista 4: Furto. Volte à região do mercado (4) e observe os dois homens conversando na esquina. Pegue a bolsinha dele assim que ele vacilar.

43. Pista 5: Interrogatório. Corra até o palanque (5) e espere o homem terminar o sermão. Acerte-o antes que ele tente passar pelos guardas, caso contrário você vai perdê-lo.

44. Pista 6: Informante. Fale com o informante (6) e colete as 20 bandeiras.

Abu'l Nuqoud

45. Mais uma vez, vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas Abu'l Nuqoud. O seu alvo está em um lugar bem vigiado (8). Para entrar, pule o muro com grades e passe devagar pelo portão que está entreaberto. Depois que as pessoas começarem a correr, siga para o lado esquerdo e escale a coluna vermelha. No alto, pule para a direita, elimine o arqueiro que o avistou e escale o prédio principal. Posicione-se em cima da viga onde Nugoud está e pule para eliminá-lo. Volte à agência, converse com o líder e volte ao Masyaf para ganhar novas habilidades.

ACRE: RICH DISTRICT

O paradeiro de William de Montferrat

46. Entre na região de Acre com cuidado entre os seminaristas para passar pelos guardas. Siga até a agência e fale com o líder para descobrir que William está morando na região rica de Acre. Siga até lá e procure um prédio alto para ser o seu primeiro View Point.

47. Pista 1: Informante. Ele está atrás das caixas (1). Corra até lá, converse com ele e elimine os dois alvos que ele indicou.

48. Pista 2: Furto. Entre na área reservada (2) por meio do telhado da estrutura. Pegue o homem quando ele estiver desprevenido.

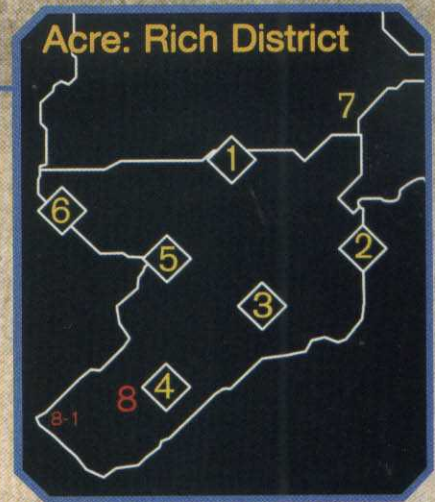
49. Pista 3: Interrogatório. Vá à frente das escadas da igreja (3). Espere ele terminar o discurso e pegue-o. Porém, algumas pessoas vão ajudá-lo, então bata em todos.



50. Pista 4: Informante. Este é mais um informante (4) que pede uma coleção de 20 bandeirinhas. Não se preocupe, pois esse é o circuito mais fácil do jogo.

51. Pista 5: Furto. A dupla está conversando em frente a dois guardas (5), espere o alvo se distanciar do local e roube a bolsa dele.

52. Pista 6: Furto. O alvo está abaixo da escadaria (6). Espere ele terminar de conversar com o soldado e parta para cima dele para roubá-lo.



Elimine William de Montferrat

53. Vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas William de Montferrat. Observe o vilão sair montado a cavalo (8) até chegar às muralhas (8-1). Vá até lá, suba pela escada do lado esquerdo e suba nas muralhas. Elimine o guarda e espere William terminar o discurso para acabar com os guardas. Desça com cuidado e elimine-o. Suba pela plataforma de madeira e corra para fugir até a agência.

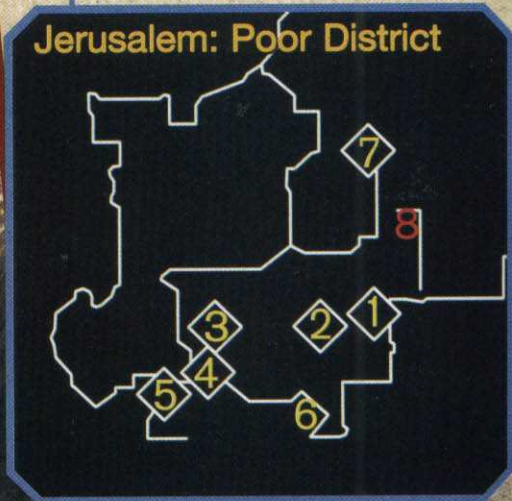
JERUSALÉM: POOR DISTRICT

Investigue a paradeiro de Majd Addin

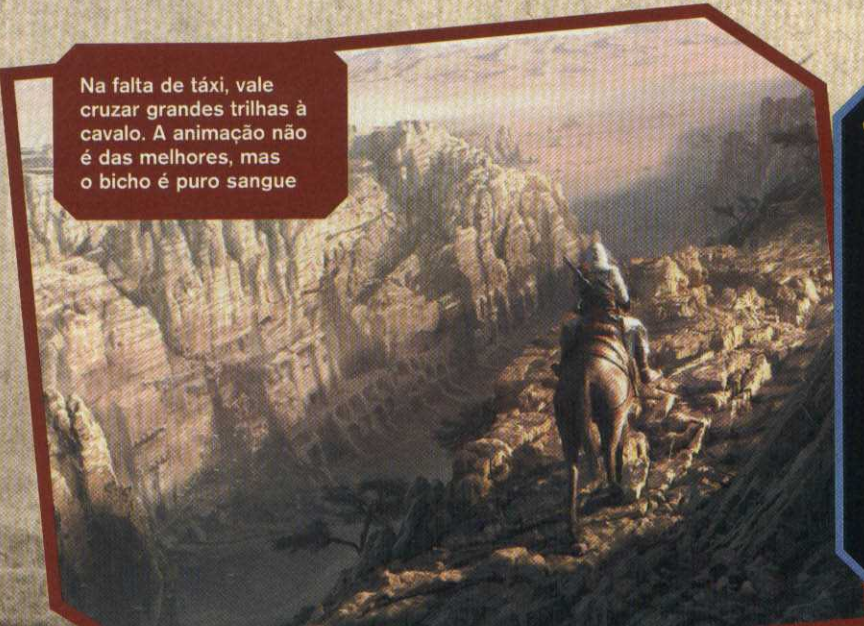
54. Entre em Jerusalém e vá direto para a agência. Você descobre que Majd Addin está no distrito pobre da região. Siga até lá e procure um prédio alto (nesta região, os edifícios não são tão altos) para ver o seu primeiro View Point.

55. Pista 1: Furto. Assim que encontrar a dupla (1), espere o alvo ficar sozinho.

56. Pista 2: Furto. A dupla está do lado direito do mercado de tapetes (2). Espere os dois terminarem a conversa e pegue o item antes que a vítima passe pelos soldados – seja rápido e preciso para executar a tarefa.



Na falta de táxi, vale cruzar grandes trilhas a cavalo. A animação não é das melhores, mas o bicho é puro sangue





eliminar Majd Addin. Espere Addin terminar o discurso (8), passe pelo meio da multidão até chegar ao lado direito da tela. Encontre o grupo de seminaristas e, quando estiver na frente do palanque, suba e dê um golpe certeiro em Addin. Volte à agência.



MEMORY BLOCK FIVE

Animus

62. Converse rapidamente com Lucy, vá para o quarto e acorde disposto para mais um dia de batalha. De volta a Masyaf, converse com Mualim para receber a nova missão: eliminar dois alvos, um no Acre e outro em Damascus. Vá primeiro a Damascus.

DAMASCUS: MIDDLE DISTRICT

Investigue o paradeiro de Jubair Al Hakim

63. Vá para a agência e converse com o líder local. Seu alvo está no Middle District. Siga até lá, faça o reconhecimento nos View Points e depois parta para cima das pistas.

64. **Pista 1: Informante.** Fale com o seu informante (1) e ele vai desafiá-lo a eliminar três alvos em menos de três minutos. Todos os alvos estão próximos, então o limite de tempo não será problema.

65. **Pista 2: Furto.** Vá ao local ao lado da primeira pista (2). Espere o rapaz bobear e pegue a bolsa dele.

57. **Pista 3: Informante.** Fale com o seu informante (3). Ele pede a cabeça de duas vítimas, faça o serviço sem chamar atenção.

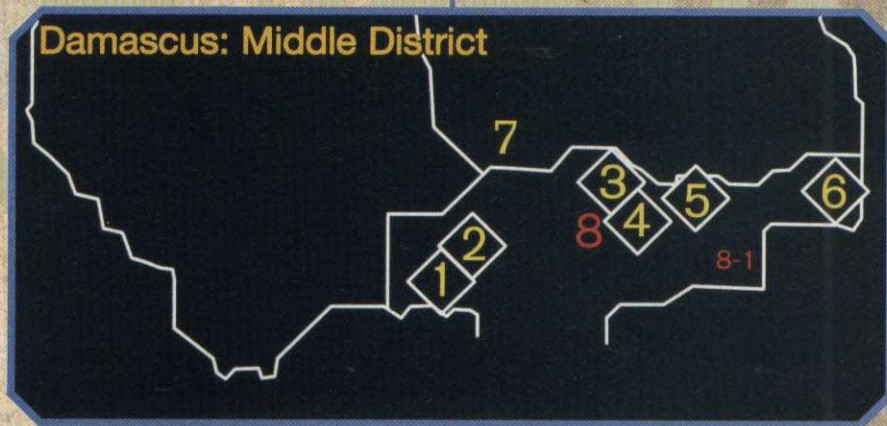
58. **Pista 4: Interrogatório.** Vá até o palanque improvisado (4) e espere até que o alvo desça e acabe com eles.

59. **Pista 5: Informante.** Fale com o seu informante que está em um canto, ao lado do banco (5), e esse também pede a cabeça de três vítimas. Tenha cautela, pois os três alvos estão muito próximos.

60. **Pista 6: Espionagem.** Sente-se no banco que está no beco (6) e escute a conversa da dupla em frente.

Elimine Majd Addin

61. Vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder para receber a autorização para



OLÉ Games

Tudo para seu Video Game

- Assistência Técnica**
- Compra**
- VendeTroca**



Jogos originais a partir de R\$ 49,90

A loja de games que dá um olé nas outras.

Financiamos em até
3x sem juros no Visa
OU **6x**
sem juros no Master



Fone: (11) 3331-3800

Rua 24 de Maio - Nº 36 - Loja 21 - Centro - SP

E-mail: olegames@globo.com





66. Pista 3: Interrogatório

Vá em frente à igreja (3) e espere o alvo terminar e ataque antes que ele saia do local.

65. Pista 4: Informante. Este informante (4)

vai dar apenas cinco minutos para que você elimine quatro inimigos. Não é uma tarefa complicada, mas você precisa tomar muito cuidado com os guardas. Caminhe rezando sempre para não despertar atenção alheia.

66. Pista 5: Furto. Aproxime-se e fique próximo ao muro (5). Dois homens estão conversando, mas o seu alvo está ao fundo: espere eles saírem e pegue apenas o rapaz que ficou para trás.

67. Pista 6: Espionagem. Siga até a praça coberta (6) e sente-se no banco para escutar toda conversa.

Elimine Jubair Al Hakim

68. Vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas Jubair Al hakim.

69. A única maneira de chegar até Jubair é pelo telhado do local (8). Dê a volta no local, desça pela escada. Assista ao povo na queima de vários objetos até que o seu alvo apareça.

70. Sua gangue vai multiplicar-se e surgem vários pontos no mapa. Não se engane: o seu alvo principal foi para o sudoeste (8-1). Corra até lá, desça pelo telhado e, quando ele estiver de costas, desça e execute-o. Retorne à agência e, em seguida, vá a Masyaf para encerrar a próxima missão.



ACRE: MIDDLE DISTRICT

Animus

71. Converse com Lucy até que a porta do seu quarto seja liberada. Durma e volte rapidamente para outro dia de lembranças.

Investigue o paradeiro de Jubair Al Hakim

72. Vá direto para a agência e converse com o líder local. Seu alvo está em Middle District. Siga até lá, faça o reconhecimento por meio dos View Points e vá atrás das pistas que vão revelar o esconderijo do seu alvo.

73. Pista 1: Espionagem. Entre no corredor estreito (1). Espere chegar o momento certo e sente-se no banco para ouvir a conversa da dupla de soldados.

74. Pista 2: Informante. O novo informante (2) é exigente e pede a cabeça de cinco inimigos em quatro minutos. Corra e não bata em nenhum guarda.

75. Pista 3: Informante.

Este informante (3) pede menos inimigos, mas também tira um minuto do seu tempo, ou seja, corra muito.

76. Pista 4: Interrogatório

Desta vez a vítima está no jardim (4). Espere ele terminar de falar e detone-o.

77. Pista 5: Furto. Espere que o idoso termine de falar com os guardas (5) e vá atrás dele. Tome cuidado com o bêbado, pois ele pode empurrar você e denunciar sua presença.

78. Pista 6: Furto. Espere o homem terminar de conversar (6). O procedimento é o mesmo de sempre, porém, é necessário tomar cuidado com as mulheres que ficam pedindo esmola, pois elas atrapalham.

Elimine Sibrand

79. Vá até a agência de assassinos (7). Fale com o líder e receba a autorização para eliminar Sibrand. Ele está no porto (8). Siga até lá e acompanhe tudo do alto da escada. Quando ele sair, vá pela passagem do meio (a que leva aos barcos). Pule nos dois barcos ao fundo e nas toras de madeira em frente ao barco principal. Suba na lateral do barco e espere Sibrand se aproximar. Suba e pegue-o pelas costas.

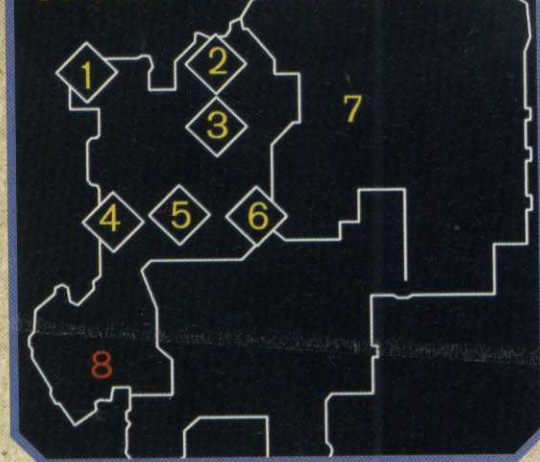


MEMORY BLOCK SIX

Animus

80. O procedimento é o mesmo. Entre com cautela na cidade e vá até a agência para descobrir o paradeiro de Sibrand. O líder informa que ele está em Middle District.

Jerusalem: Middle District



JERUSALEM: MIDDLE DISTRICT

Robert De Sable

81. A rotina é a mesma: entre com cautela na cidade e vá até a agência para descobrir o paradeiro de Robert De Sable. O líder informa que ele está em Middle District.

82. Pista 1: Espionagem. Não vacile: sente no banco (1) e espere a conversa terminar, mas fique de orelha em pé.

83. Pista 2: Furto. Invada o local pelo alto da construção (2), pois as portas estão vigiadas. Desça e pegue a bolsa do sujeito – tome cuidado com os loucos e roube antes que o seu alvo saia do local.

84. Pista 3: Informante. Este é mais um informante folgado (3) que pede as cabeças de cinco inimigos em cinco minutos.

85. Pista 4: Informante. Este informante (4) exige que você elimine três inimigos ao lado do prédio cheio de guardas. Tome cuidado para não causar alarde ou terá que começar tudo novamente.

86. Pista 5: Interrogatório. Acabe com o sujeito assim que ele descer do palanque (5).

87. Pista 6: Furto. Esta missão é fácil. A vítima é um templário (6) vestido de branco. Espere ele olhar para trás pela primeira vez e parta para cima dele.

Elimine Robert De Sable

88. Vá até a agência de assassinos (7) para descobrir o paradeiro de Robert. Vá até o prédio indicado (8) e invada o local pelo muro do lado direito. Depois de assistir à briga, você não vai chegar até Robert, pois ele e os companheiros templários vão tentar pegar você. Elimine-os e tenha cuidado para nunca ficar no centro da roda. Use a parede para não ser cercado. Quando sobrar só Robert, acerte alguns golpes e, na hora de acabar com ele, Altair descobre que esse não é o verdadeiro Robert.

Acre: Middle District





89. Volte à agência (7) para descobrir o paradeiro do verdadeiro Robert. Ele indica que o alvo está em um vilarejo chamado Arzuf, próximo à cidade de Acre. Volte ao mapa do reino (Kingdom) e vá até Arzuf, indicado com destaque no mapa do game. Suba pelo morro passando por todas as barreiras com vários templários. No topo você vai encontrar o último grupo, fale com todos e parta para a pancadaria. Quando eles estiverem caídos, Robert vai aparecer e você terá um confronto direto com ele. A briga não é difícil, use somente contra-ataques.

MEMORY BLOCK SEVEN

Animus

90. Assim que o doutor entrar no quarto do lado direito, fale duas vezes com Lucy para liberar a porta do seu quarto. Durma e, no dia seguinte, volte para as lembranças.

Em busca do verdadeiro Robert De Sable

91. Suba em direção ao templo. Elimine os soldados em frente à entrada principal e passe pela multidão. Na batalha contra o mentor, evite as ilusões.

A lista

92. Destrua novamente os nove inimigos da lista. Evite os ataques diretos e aguarde para acertar os contragolpes. Caso a situação complique, guarde a espada e corra pelo cenário para recuperar a sua energia.

Os nove

93. Você não precisa eliminar todos os clones, afaste-se deles e use sua visão para localizar o alvo dourado. Elimine-o e os outros somem.

Mualim

94. Agora ele vai partir para o confronto direto. Toda vez que você o acertar simplesmente some e cobre a tela com uma névoa. Basta dar uma olhada ao redor e avistar o brilho dourado. Repita o procedimento de quatro a cinco vezes para finalmente eliminá-lo.

Animus

95. De volta ao laboratório, assim que Desmond ficar sozinho, use a visão em primeira pessoa para ver os símbolos nas paredes e no chão. Siga até o seu quarto e use novamente a visão para olhar os símbolos atrás da cabeceira da cama e ver os créditos. Não parece um final de videogame, mas é.



www.meritopropaganda.com.br



PlayStation 2

10X

R\$ **59,90**



OU R\$ 499 À VISTA EM DINHEIRO

10 ANOS



Nintendo Wii Controle sem fio

R\$ 1.199

PARCELAMENTO FÁCIL



PlayStation 3 HD 60Gb

R\$ 1.999

PARCELAMENTO FÁCIL



(51) 3235.6666 ou 9986.6000 PADRE CACIQUE 690

EM FRENTE AO BEIRA-RIO,
PORTO ALEGRE - C/ESTAC.

WWW.BEBGAMES.COM.BR



6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.

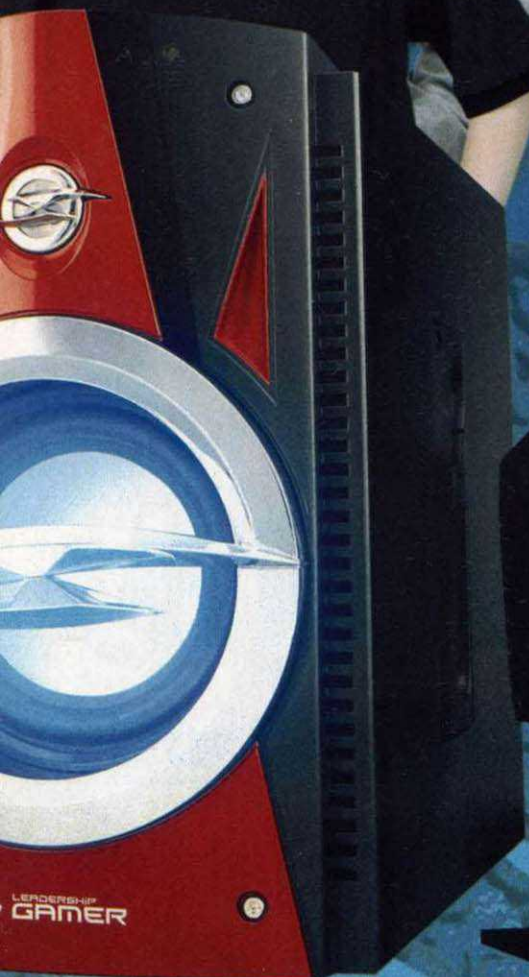


6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

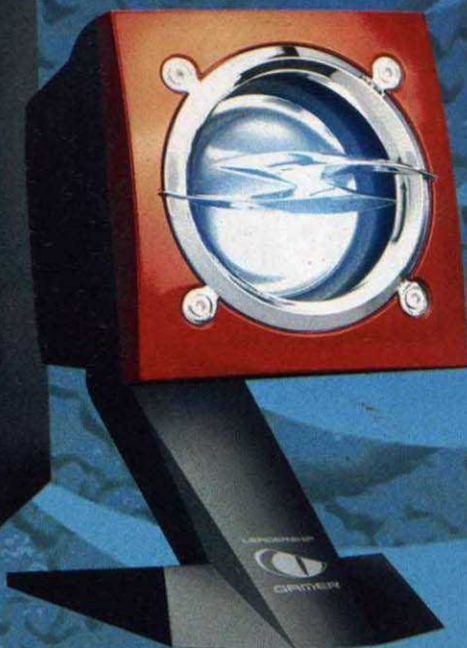


6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac



6860 - Mouse
Ótico Fighter



6730 Joystick
Pilot Pro



6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer



6861 - Mouse
Ótico Survivor

e desafie seus limites

LEADERART



6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye



6420 - Gabinete
Gamer XI Viking



6404 - Gabinete
Gamer X Transformer



6705 - Gabinete
Gamer IV ET



6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.



6706 - Lan Party Bag



6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower



6441 - Cooler
Silver Knight



6444 - Cooler
para HD



6443 - Cooler para
placa VGA.



6442 - Cooler
Iceborg



6447
Ventilador Fox



6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE
LEADERSHIP
GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

POR LEANDRO RODRIGUES

Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction

As verdadeiras mascotes da Sony fazem uma estréia de gala no PS3

FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Insomniac Games
 GÊNERO: Ação
 JOGADORES: 1
 NOTA: 9,0



Nada de repetição. Ratchet e Clank visitam 15 planetas completamente diferentes um do outro. Tem fase no gelo, no fogo, na floresta e por aí vai, todas repletas de detalhes

A dupla Ratchet e Clank chegou sem grandes pretensões à geração passada. Corria por fora e garimpava um lugar ao Sol. Na época, o console já possuía vários candidatos ao cargo de "A Mascote da Sony". Os dois correram bem, desbancando outros títulos como: *Crash*, *Jak and Daxter*, *Spyro*, *Sly Cooper* e outros games de personagens fofinhos.

Agora no PlayStation 3 a coisa mudou. Ratchet e Clank chegaram com pompa, fazendo as honras da casa, como boas mascotes que são. Mesmo quem não gosta do gênero deve dar uma espiada para sentir o quanto o jogo conseguiu evoluir de uma plataforma para a outra explorando os recursos que só o PS3 pode oferecer.

ATIRE EM TUDO QUE SE MEXER (OU NÃO)

A história é a mais simples possível. *Ratchet e Clank* devem conter a invasão de vilões, comandada pelo Emperor Percival Tachyon, à cidade de Metropolis. Tachyon tem a intenção não só de dominar a cidade, mas também de capturar Ratchet, o último sobrevivente da raça Lombax. Pode parecer chato, mas o forte da série nunca foi a história e sim seus diálogos hilários, que, desta vez, estão repletos de referências a versões anteriores.

Aliás, quem jogou algum dos títulos do PS2 vai se sentir em casa. Pouca coisa mudou na jogabilidade, a dupla continua com um arsenal incrível e, igualmente impagável, de armas. O destaque fica para a

Groovotron, uma pistola que solta globos de discoteca e literalmente faz todos os inimigos dançarem. O jogo força o jogador a usar armas diferentes, já que cada arma é mais eficaz para determinado tipo de inimigo. Mas quem não gosta de variar não precisa se preocupar: é possível terminar toda aventura usando apenas as armas mais comuns.

Durante o jogo, raramente você tira o dedo do "gatilho". Quando isso acontece, é sinal de que você deve enfrentar uma área de plataformas, onde uma boa precisão é fundamental.

ISSO É VISUAL DE PLAYSTATION 3

A sensação ao circular pelos cenários é a de um verdadeiro pandemônio. Raramente



Os diálogos do jogo são ainda mais divertidos e o melhor são as legendas em português



CONTROLE INSENSÍVEL

Mesmo não dispensando o uso dos sensores do SIXAXIS, *Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction* escolheu o caminho dos sábios, usá-los sem interferir na jogabilidade. Em algumas seqüências, é possível utilizar o recurso para controlar os heróis: enquanto eles estão em plena queda livre. Apesar de estar disponível, o recurso não influencia em nada. Mesmo que você largue o controle, e deixe tudo acontecer na sorte, nada vai rolar até que você chegue ao chão.

a tela fica sem um movimento fora do eixo principal do jogo. É comum deslizar por um cano enquanto um prédio desmorona ao fundo. Ou então pular de plataforma em plataforma enquanto naves cruzam o plano de fundo a todo o vapor.

As fases continuam gigantescas, com a diferença de que agora estão repletas de detalhes e muito mais elementos. Destruir as caixas com parafusos deixou de ser apenas uma maneira de conquistar mais "grana" para montar a suas engenhocas. Agora essa tarefa é um espetáculo para os olhos, já que a tela é tomada por um sem-número de porcas e parafusos.

O trabalho da direção de arte também é notado na preocupação em variar de uma fase para outra. Cada um dos 15 planetas possui características únicas, que não deixa o game cair na monotonia durante as suas quase 20 horas de jogo.

Mesmo sem usar todos os recursos do PS3, *Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction* é um dos jogos que melhor aproveitaram o poder do PS3 até agora. E que venham as outras mascotes, pois essa dupla já mostrou o que é possível fazer quando se tem competência e boa vontade.



Ratchet é o último sobrevivente da raça Lombax e está sendo literalmente caçado pelo vilão do novo jogo



POR FERNANDO WIEK

Need For Speed ProStreet

Esqueça as corridas ilegais e entre para o seleto grupo dos pilotos profissionais

Com a fama adquirida após *Underground* e *Most Wanted*, a série *Need For Speed* tenta se renovar com um jogo bem diferente do estilo adotado nos últimos anos. Em *ProStreet*, não existem mais rachas à noite e policiais na sua cola. A bola da vez é ser um cara dentro da lei e fazer parte das associações de pilotos profissionais para participar de campeonatos patrocinados por grandes empresas. Infelizmente, tudo o que não é proibido pode se tornar um pouco banal.

PROFISSIONAL DO ANO

Se antes você brigava pelo respeito no submundo das corridas ilegais, em *Pro Street* você faz o papel de um piloto tratado a pão-de-ló, com patrocinadores a dar com rodo, glamour e muita mulher bonita. A competição é feita em um final de semana chamado de Race Days. Nesses dias, são alugados os melhores autódromos do mundo e é montada uma verdadeira festa para os pilotos, que devem mostrar toda a sua habilidade dentro de carros modificados até não poder mais.

Nos dias de competições, existem inúmeras

provas, e você deve ganhar a maioria para ser considerado o Dominator, ou seja, o melhor de todos. Confira as modalidades existentes:

- **Drift:** Popular desde o primeiro *NFS: Underground*, o Drift desafia o jogador a fazer a maior quantidade de derrapadas e ao mesmo tempo, completar o percurso sinuoso da pista. Ganha quem fizer derrapagens mais longas e radicais.
- **Grip:** É a disputa convencional. Quem chegar em primeiro lugar ganha a prova. Como a maioria delas é em circuitos, ultrapassar (e ser ultrapassado) é mais fácil que nos games anteriores.
- **Speed Run:** Aceleração máxima é a regra básica aqui. Mantenha-se na pista e use o vácuo para ultrapassar os adversários.
- **Drag:** Corridas de arrancadas que exigem precisão nas trocas de marchas.

A variedade de modalidades de *ProStreet* é a grande atração, mas sem novidades



- **Wheeling:** Ganha quem percorrer a maior distância apoiado apenas nas rodas traseiras da caranga.

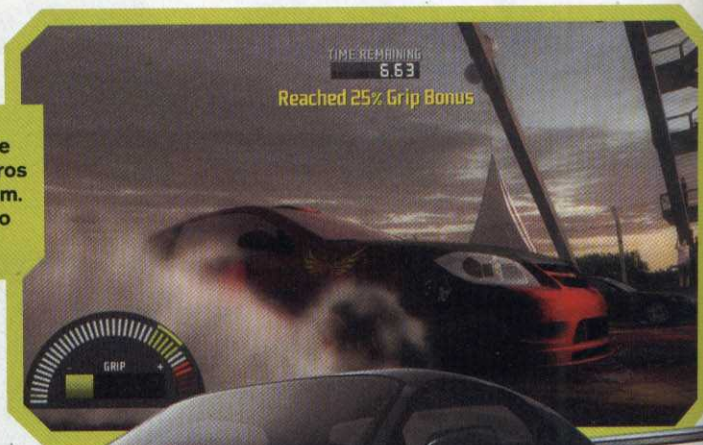
UM POUCO DE SIMULAÇÃO

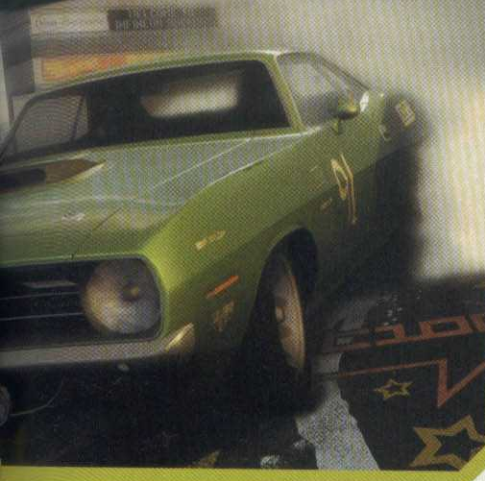
Quem joga *NFS* habitualmente irá perceber que *ProStreet* tende para o lado simulador, mas não chega a ser um *Gran Turismo*. Está mais difícil tangenciar as curvas, já que a frenagem não é tão imediata como antes. Outro aspecto que aumenta o sentimento de realidade é que os veículos sofrem danos internos com as batidas. O carro não amassa (isso somente na versão de PS3), mas o

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PS3
 PRODUTORA: Electronic Arts
 GÊNERO: Corrida
 JOGADORES: 1 a 2
 NOTA: 6,5 (PS2) , 7,5 (PS3)

Na versão de PS2, os carros não amassam. Esse recurso só no PS3





motor pode ser inutilizado se você bater muito forte de frente. Ao final da corrida, é necessário pagar uma taxa para recuperar o carro caso queira utilizá-lo novamente, portanto, cuidado redobrado com as manobras mais ousadas.

Outro aspecto interessante é o tuning dos automóveis, que está bem mais realista graças à inclusão de um dinamômetro capaz de testar a potência dos bólidos. As opções de personalização estão bem fartas e muitas marcas famosas estão presentes com seus melhores produtos.

DERRAPANDO NO PS2

No PS2, *ProStreet* é quase um retrocesso na franquia em termos gráficos. O jogo apresenta texturas simples e poucos detalhes gerais, chegando ao cúmulo dos interlúdios entre uma corrida e outra

serem vídeos capturados da versão PS3 (neste console tudo é feito em tempo real). O sistema de batidas usado nos videogames da nova geração também não está presente, o que frustra profundamente, já que títulos como *Burnout* estão aí para provar que o PS2 tem poder para simular acidentes realistas. Outro fator estranho é que no PS3 existem 60 carros, enquanto que no PS2 somente 46, e isso não foi por falta de espaço na mídia. Isso nos leva a crer que *ProStreet* foi desenvolvido com foco nos consoles next-gen, e a versão para o

Carros bonitos deste jeito só no PS3. No PS2, ficou tudo meia-boca

PS2 foi feita para capitalizar em cima, ou seja, gerar um maior lucro para a empresa.

Em todo o caso, se você sente falta de um jogo de corrida recente, não tenha dúvidas em pegar *Need For Speed: ProStreet*. Ele tem muitas qualidades, principalmente em relação às provas diferenciadas e ao tuning mais profissional, mas a morosidade das corridas faz com que ele se torne repetitivo rapidamente. Se você tiver um PS3, sua experiência melhora de forma sensível, principalmente graças ao sistema de danos, mas nada que faça o jogo deixar de ser mais um título mediano.



GAMES Atacado

Distribuidora: **INFINITY**

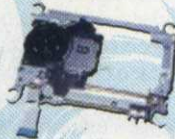
Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral. Para vendas no atacado, entregamos em todo Brasil. Faça um cadastro conosco !!!

-  Controle Infinity
-  Memory Infinity
-  Bolsas
-  Peças para manutenção
-  Suporte para Slim
-  Unidade óptica

www.gameatacado.com.br

E-mail: contato@gameatacado.com.br Tel: 3337-7949 Fax: 3333-4738

End: Rua Santa Ifigênia N. 211 / 2 andar loja 23, Cep: 01207-000 Centro São



Promoção

Kit: Bolsa, memory e suporte Slim
Por apenas: R\$59,00



POR NELSON ALVES JR.

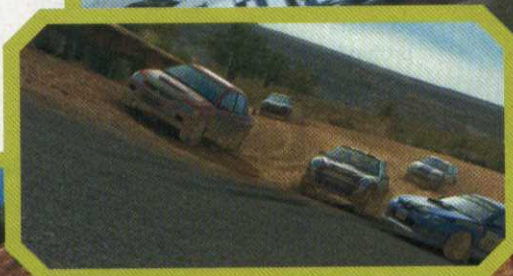
Sega Rally

Corrida no melhor estilo arcade e muita lama



FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: SEGA
 GÊNERO: Corrida
 JOGADORES: 1
 NOTA: 8,5



Agora é assim, os buracos feitos na pista ficam até o final da corrida. Perfeito!

O maior mérito de *Sega Rally* é justamente o de não se levar a sério. Aqui não há milhões de carros, centenas de pistas, incontáveis ajustes mecânicos nem sequer sistema de danos. Ou seja, para quem lê apenas essas características, pode erroneamente pensar que o jogo é uma meleca sem graça e dispensável. Acontece que a idéia da série é a diversão descompromissada, na mais pura acepção do termo.

Cada prova exige a escolha de um carro, pneus para asfalto ou terreno acidentado (a diferença entre eles é apenas o aumento entre tração ou velocidade, mais nada) e marcha manual ou automática. Acabou. O resto é pé embaixo o tempo todo sem medo

de precisar recomeçar porque a "birmboça da parafuseta" quebrou.

O MODO CARREIRA

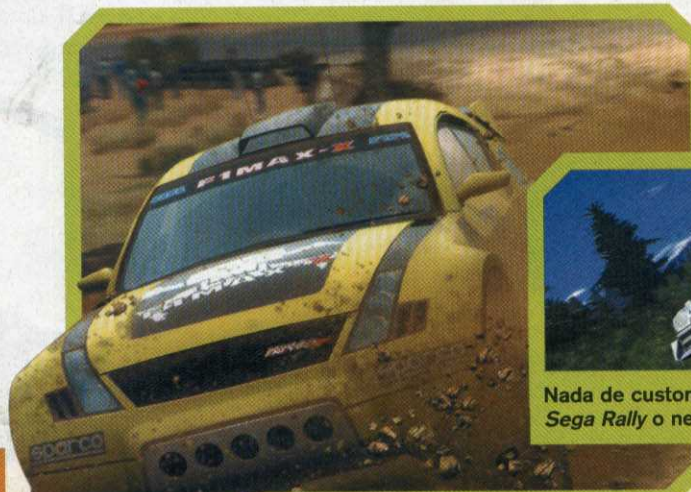
Apesar de ter um modo online razoavelmente bacana, cujas corridas suportam até seis jogadores simultâneos, é o modo carreira que deve prender a sua atenção por mais tempo. Ele é longo e bastante desafiante. Há uma quantidade insana de provas a serem disputadas e, como pede um bom arcade, a dificuldade cresce assustadoramente à medida em que você avança.

A diferença entre os — poucos — carros beira o imperceptível. Trata-se mais de uma questão de gosto pessoal que de potência. Os controles mantêm a característica da série: são simples, com uso intenso do acelerador e freio apenas de enfeite de luxo; os carros derrapam muito e são leves ao extremo outro jogo de corrida. Os

cenários são os mais variados e previsíveis possíveis, incluindo serras, centros urbanos, campos e boa variedade de terrenos, entre eles neve, lama e asfalto.

E já que o assunto são os terrenos, prepare-se para juntar os pedaços do queixo depois que ele cair no chão. Tudo o que *Sega Rally* não possui de realismo nas corridas, principalmente pelo comportamento dos carros e pela falta de colisões, é compensado no sistema de deformação dos terrenos. Veja bem, não estou falando sobre um ou outro buraquinho na terra, um pedregulhinho pulando de vez em quando muito menos de uma poeira à toa sendo levantada. Me refiro à deformação mesmo, de verdade. Para você entender bem o que isso significa, só jogando, mas vou tentar explicar. A Sega criou uma engine específica para cuidar da física das pistas, seja ela na terra, lama, neve ou qualquer outra. Batizada de "GeoDeformation", a ferramenta cria em tempo real as mesmas alterações que você veria numa prova real. O efeito é mais que impressionante. Não existem duas voltas idênticas no jogo. Com seis carros simultâneos na pista, cada trecho de lama vira um emaranhado de buracos e sulcos, que, por sua vez, mudam completamente o comportamento do carro quando você passa por ali novamente. Ou seja, a deformação não é apenas estética.

Sozinho, o efeito já valeria a compra do jogo. A partir de hoje, é o novo parâmetro para comparação em todos os jogos de corridas em produção.



Nada de customização ou simulação. Em *Sega Rally* o negócio é acelerar

CB GAMES

Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US\$ 13
Matrix	US\$ 40
Ótica PS1	US\$ 28
Ótica PS2 400B - CR HD7	US\$ 76
Ótica Dreamcast jap	US\$ 28
Flat Alongadora	US\$ 2
Flat PS1 Laranja	US\$ 4
Laser PS1	US\$ 4
Laser PS2	US\$ 25
Suspensão c/ lente PS1	US\$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US\$ 13
Suspensão 400-R	US\$ 27
LA 6508 orig.	US\$ 33
BA 5986	US\$ 6
BA 5810	US\$ 6
BA 5815	US\$ 6
BA 5954	US\$ 6
BA 5977	US\$ 6
BA 6392	US\$ 6
BA 6398	US\$ 6
BA 6664	US\$ 6
BD 6667 p/ X-BOX	US\$ 6

Bios PS1	US\$ 10
Capacitor 100X200V	US\$ 1
Fonte GAME CUBE	US\$ 75
Controle MEGADRIVE	US\$ 2
Controle PS2orig	US\$ 23
Controle SEGASATURN	US\$ 2
Controle X-BOX VR5	US\$ 17
Modem PS2	US\$ 20
Memory Card PS2	US\$ 20
Lente p/ PS1	US\$ 3
Motor CD p/ PS1	US\$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US\$ 4
Polia CD PS1	US\$ 2
CDX 8606	US\$ 10
Kit Engrenage PS1	US\$ 3
Modulador RF 2CAN	US\$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL

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

Console PS2
US\$ 245
50001



Console PS2
Slim
US\$ 205



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



Informática

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

Assistência Técnica para todo o Brasil

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

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

POR FELIPE AZEVEDO

Tony Hawk's Proving Ground

O skatista já se aposentou. Agora é a vez da série

Depois de jogar *skate.*, fica simplesmente impossível olhar para a série *Tony Hawk's* com os mesmos olhos. Isso significa que *Proving Ground* é ruim? Tecnicamente, não. Mas se você espera um jogo tão inovador quanto à nova franquia da Electronic Arts, esqueça. A fórmula utilizada nesta versão é a mesma de sempre: não mexer na jogabilidade e incluir algumas opções inéditas. Ou seja, enquanto você tem uma experiência completamente nova com *skate.*, com *THPG* tem a velha sensação de mais do mesmo — o que, em se tratando de uma série com nove versões lançadas em oito anos, não pode ser considerado como um ponto positivo.

NOVIDADES POUCO ÚTEIS

Caso você não pretenda abrir mão de *Tony Hawk's* tão cedo, fique sabendo que esta versão traz novidades. A primeira é uma habilidade chamada Aggro Kick, que serve para você ganhar velocidade e realizar saltos mais altos. Para utilizá-la, basta pressionar o **R1** no ritmo certo — sempre que o pé usado pelo skatista para remar esteja para tocar o chão. Outra habilidade que estreia em *Proving Ground* é o Skate Checking: uma pancada desferida pelo personagem que deve ser usada para derrubar pedestres (a fim de completar objetivos) e destruir obstáculos (para ter acesso a áreas

inicialmente fechadas nos cenários). E como era de se esperar, a opção Nail the Trick foi atualizada. Agora, além de flips, é possível realizar grabs e manuals em câmera lenta.

Bacanas ou não, o fato é que nenhum desses recursos agrega nada de muito especial à experiência. As únicas opções inéditas que podem agradar àqueles que vêm se decepcionando com a mesmice da série são os editores de cenário e de vídeo.

O primeiro é utilizado para incluir ou modificar obstáculos nos estágios, seja para cumprir objetivos

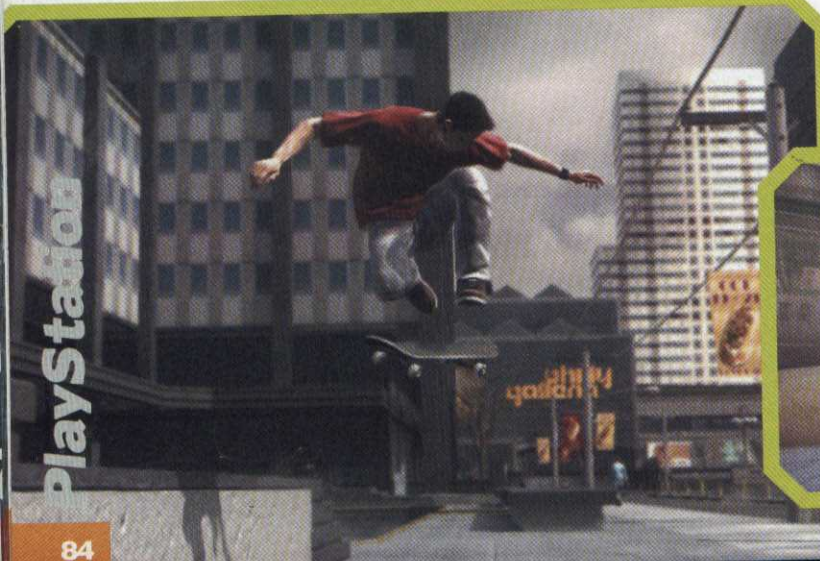
ou apenas para criar linhas perfeitas para combos monstruosos. O segundo serve para criar vídeos — uma opção completa e funcional, mas que chegou atrasada demais.

Apesar de a Neversoft se esforçar para incluir novidades a cada nova versão, o que realmente precisa ser feito é uma reformulação geral na fórmula básica do jogo. Desta vez, os produtores têm como desculpa o fato de não saberem o que a EA estava tramando com *skate.* Mas se a próxima versão não apresentar mudanças consideráveis, a série dificilmente vai recuperar o status que ganhou ao longo dos anos. Ah, que saudade de *Tony Hawk's Pro Skater 2...*



FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Activision
 GÊNERO: Esporte
 JOGADORES: 1-2 (8 online)
 NOTA: 6,0



PlayStation



As novas peripécias podem ser gravadas com o novo editor de vídeos



OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!



METRÓPOLE
Games

www.metropolegames.com.br



Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

POR FABIO SANTANA

Folklore

Conto de fadas moderno que foge dos clichês da indústria de RPGs

Estética europeia e novo conceito de batalhas empolgam nesta viagem



FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Game Republic
 GÊNERO: RPG/Ação
 JOGADORES: 1
 NOTA: 9,0



Folklore é obra do estúdio Game Republic, responsável pelo bom *Genji* (PS2) e sua decepcionante seqüência, *Days of the Blade* (PS3).

Por isso, revela-se como a redenção da equipe de criação e, mais importante do que isso, representa um surto de criatividade em meio a uma indústria de clichês.

UM CORPO QUE CAI

A trama contemporânea é um conto de fadas com pitada de mistério. Tudo converge para o vilarejo irlandês de Doolin. A jovem Ellen é atraída para a cidade por uma carta de sua mãe supostamente morta. O jornalista Keats recebe a ligação de uma mulher em perigo, chamando-o para a vila litorânea.

Os dois protagonistas, com motivações e personalidades diferentes, envolvem-se em uma intrigante história de assassinato que revela o fatalismo de seus passados há muito esquecidos, porém fortemente interligados.

O elo entre órfã e escritor, presente e passado, realidade e fantasia, é um lugar conhecido como Netherworld, o mundo dos mortos, cujo portal de acesso está em Doolin.

ENTRE DUENDES E FADAS

Folklore faz valer seu nome ao beber da mitologia céltica para compor sua estética e mecânica. Doolin é coberta por uma

atmosfera de sobriedade, e Netherworld é habitado por criaturas fantásticas, os folks.

O visual é um dos departamentos que mais chamam a atenção. Não por causa de tecnologias como HDR e Normal Mapping, tão banalizadas hoje em dia, mas pelo colorido que surge diante de seus olhos em panoramas extasiantes. O design de personagens evita desgastados padrões de RPGs japoneses em favor de looks europeus.

TEMOS QUE PEGAR TODOS

Nos combates, os protagonistas não atacam diretamente: os folks cuidam disso. Você configura uma criatura para cada um dos quatro botões frontais, para então utilizar seus poderes. Para ganhar novos monstros, você precisa atacá-los e capturar suas almas

fazendo movimentos com o Sixaxis. Há diferentes técnicas para arrancar as almas e o processo pode ser cansativo para os braços mais exaltados.

Os monstros mais poderosos, principalmente os chefes, exigem ataques específicos para expor as almas — as batalhas contra chefões, a propósito, rivalizam com as da série *Zelda* em criatividade e variedade.

TAMANHO COMPACTO

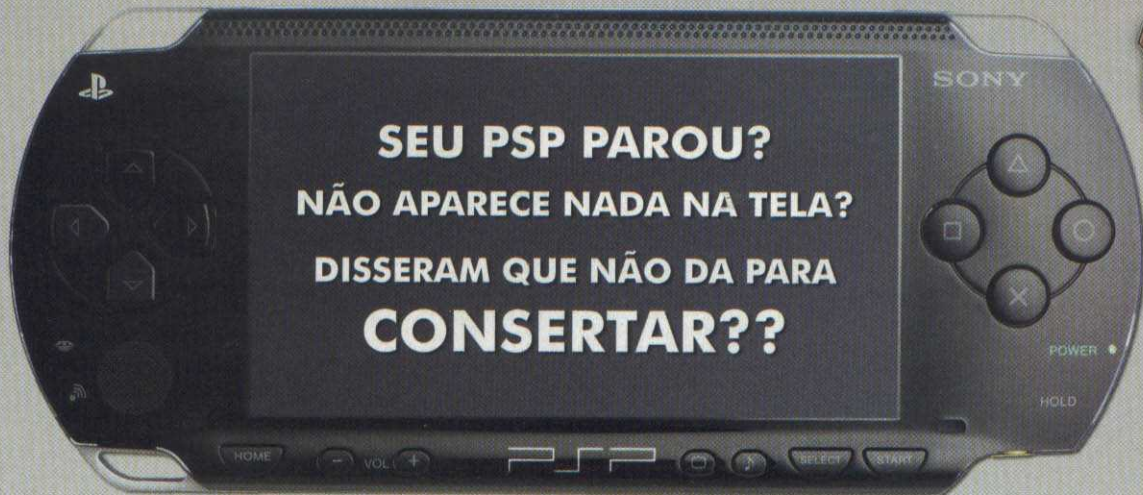
A progressão se dá por meio de capítulos separados para cada um dos protagonistas (são sete para cada, mais o prólogo). Inicialmente, os passos de um são seguidos muito de perto pelo outro. Variam alguns trechos e os folks disponíveis, mas isso não é o suficiente para evitar a sensação de déjà-vu, que só se remedia nos capítulos finais, quando os caminhos se diferem mais.

A duração é relativamente curta: menos de 15 horas com o domínio do jogo e cerca de 20 se encontrar dificuldades. Caso opte por capturar e evoluir todos os folks, adicione mais uma dezena de horas.

Folklore é uma daquelas raras pedras preciosas que a maioria das pessoas não compreende o valor ou nem mesmo conhece a existência. É uma fuga dos mais óbvios paradigmas de *Final Fantasy* e *Zelda* em busca de um novo sabor. Não se deixe deslumbrar pelos pratos mais vistosos a ponto de não apreciar esta apetitosa iguaria.



"Colecionar" sempre foi um hobby viciante e aqui os itens são muito úteis



ENTÃO VOCÊ PRECISA DE UM
ESPECIALISTA!



O HOSPITAL DOS GAMES é a primeira assistência técnica em GAMES do **BRASIL** que:

- É especializada em todas as versões de PSP
- Recupera seu PSP de todo tipo de problema* (tela preta, nível de bateria errado, analógico ruim e etc)
- Recupera qualquer modelo de PSP (Independente do Modelo da Placa ou Firmware)



Endereço:
Av: Pau Brasil, 25 - Cd. das flores - Osasco - SP

CENTRAL DE ATENDIMENTO
HOSPITAL DOS GAMES

(11) 3607-3468

hospitaldosgames.com

POR EDUARDO TRIVELLA



Stranglehold

As tretas cinematográficas de Hong-Kong em sua essência

O cinema de John Woo é único. Tido como um dos melhores diretores do mundo para filmar cenas de ação, seus filmes são sempre muito movimentados e quase deixam o espectador sem fôlego. Dando agora seus primeiros passos nos games com *Stranglehold*, Woo mostra que também pode dominar outras mídias.

Poucos jogos são tão "cinema" como este aqui. E como dá para imaginar, ele segue direitinho a "Cartilha Woo para Filmes/Jogos de Ação", ou seja, você vai ver pombas voando a todo momento — inclusive algumas em locais nada a ver — e cápsulas de bala dançando pela tela como se fossem bailarinas do Teatro Municipal. O personagem principal é o Inspetor Tequila, interpretado por Chow Yun Fat, um dos atores favoritos do diretor e que já viveu o mesmo personagem no filme *Hard Boiled*. Sua atuação não é

digna de Oscar, nem muito menos a de qualquer outro personagem do game. Na verdade, a história é um amontoado de clichês daqueles. Mas quem se importa? O grande barato de *Stranglehold* é furar inimigos com balas de pistola, rifles de assalto, metralhadoras e outras armas de fogo — às favas com o enredo! Nesse sentido, o game é ótimo e não fica devendo em nada aos filmes de Woo.

MORTE E DESTRUIÇÃO

Não precisa economizar munição. Balas existem aos montes e por um bom motivo: você pode destruir praticamente tudo. Na fase do porto, por exemplo, perdi a conta de quantas coisas explodiu e quantas construções pus abaixo. Além de ser muito divertido, isso às vezes se torna necessário para abrir novos caminhos. Os tiroteios são os mais cinematográficos que se têm notícia em um

FICHA	PLATAFORMA: PS3
	PRODUTORA: Midway
	GÊNERO: Ação
	JOGADORES: 1 (online 6)
	NOTA: 8,5

game, tudo graças ao "Tequila Time", um efeito manjado de câmera lenta que aparece em tudo que é game de ação nos dias de hoje. Mas longe de ser apenas mais um "bullet-time", a parada é estilosa, mas não é de graça nem pode ser usada o tempo todo.

Existem muitos objetos que emitem um brilho intenso. Isso significa que você pode interagir com eles; e quanto maior for a sua interação seguida de disparos certos, mais pontos de estilo você ganhará. Com eles, você pode usar "poderes" — adquiridos com o passar do tempo — para deixar o game mais animal ainda. O primeiro é uma simples recuperação de energia, mas depois vem uma mira extremamente precisa que permite atingir partes específicas dos corpos dos inimigos (experimente mirar no meio das pernas), uma habilidade que dispara uma sarajada de balas em poucos segundos e, por fim, um ataque giratório que atinge todos os bandidos que estiverem ao seu redor.

Stranglehold não é uma obra-prima perfeita nem um jogo lindo para os padrões atuais. Pelo contrário, tem muitas falhas técnicas e suas texturas são feias quando vistas de perto. Mas, por outro lado, é bem divertido de jogar e desestressante. Recomendável depois de ficar umas duas horas encaixado no trânsito.



Armas e munições são oferecidas sem mesquinha para você "desestressar"





ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY



Microsoft



**COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA**

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo®



SEDEX

Para todo o Brasil

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

POR NELSON ALVES JR.

Star Wars Battlefront Renegade Squadron

Conquista de territórios e batalhas especiais para os fãs mais fiéis

Pense em uma versão de *Battlefield* com soldados do Império e você terá uma idéia do que é *Renegade Squadron* – só que menos intenso



FICHA

PLATAFORMA: PSP

PRODUTORA: LucasArts

GÊNERO: Tiro em terceira pessoa

JOGADORES: 1 (16 online)

NOTA: 6,5

Como levar um jogo de tiro a uma plataforma portátil que conta com apenas um analógico? No caso deste *Star Wars*, a solução foi simplificar os comandos sem comprometer o dinamismo das batalhas. A mesma alavanca cuida de direcionar o personagem e virar a câmera para os lados. Ao segurar o botão **R**, a mira trava no inimigo e você consegue ainda mover-se lateralmente.

Com o principal empecilho resolvido, o restante parece moleza. Errado. Justamente a personalização do personagem – leia-se

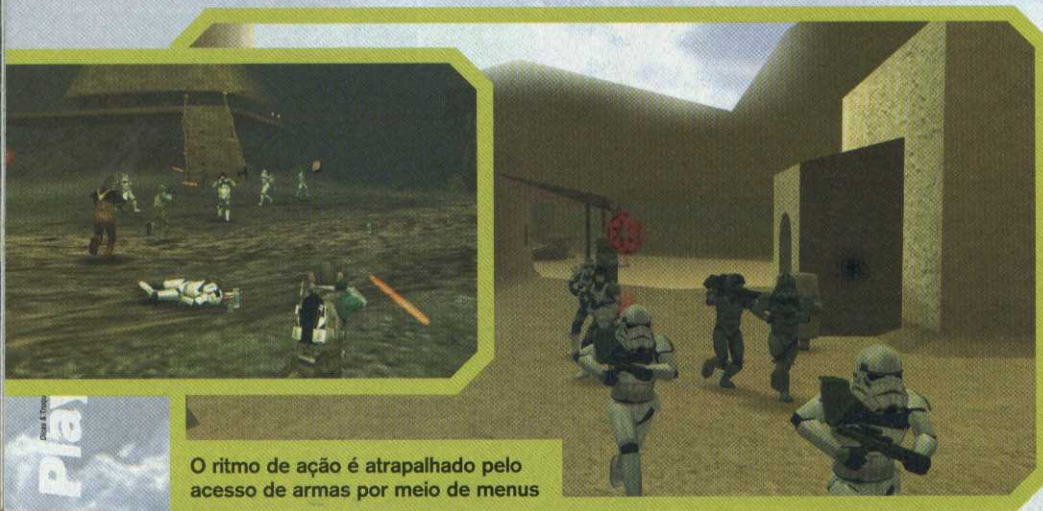
uso de armas e especiais – deveria ser bacana e tornou-se um porre. Pouco prático, o sistema exige que você acesse um menu toda vez que precisar acessar uma nova arma ou um poder específico do personagem, que pode variar entre velocidade e até a quantidade de energia disponível. A idéia, evidentemente, é dar um toque de estratégia às missões, no entanto, o entra-e-sai do menu acaba por atrapalhar a ação. Não chega a ser um problemão, mas irrita.

Como novidade, o episódio de bolso de *Battlefront* traz batalhas também pelo espaço.

Atuando pelo lado dos rebeldes, você tem todas as máquinas famosos da saga: X-Wing, Y-Wing e afins. Aqui sim a escolha ajuda a decidir um confronto. Cada uma tem suas próprias características, vitais dependendo do estágio. No entanto, para não tornar a experiência frustrante, mesmo uma escolha equivocada pode ser consertada no meio da muvuca. Basta retornar ao ponto inicial do estágio, pousar (isso rola automaticamente) e pegar outro modelo. Sem pausa, sem interrupção e, o melhor, sem correr o risco de falhar na missão.

Em tempo, para quem não conhece a série, o objetivo central finca-se na conquista de bases inimigas. Grosso modo, funciona como em *Battlefield*: você avança pelo cenário, elimina os incontáveis oponentes até chegar ao ponto demarcado. Uma vez lá, é preciso permanecer por alguns instantes até que a cor inidcada (geralmente os inimigos são os vermelhos) mude para a do seu time, azul. Só que não se resume a isso, claro. Entre um e outro posto conquistado, há objetivos obrigatórios que surgem, como eliminar um determinado alvo, encontrar um item ou resgatar um aliado.

Entre altos e baixos, *Renegade Squadron* diverte, mas não empolga. Funciona bem para quem curte *Star Wars*, mão não possui atrativos suficientes para ser um convite irresistível para quem prefere um tiroteio virtual descompromissado.



O ritmo de ação é atrapalhado pelo acesso de armas por meio de menus

HOUSE GAMES

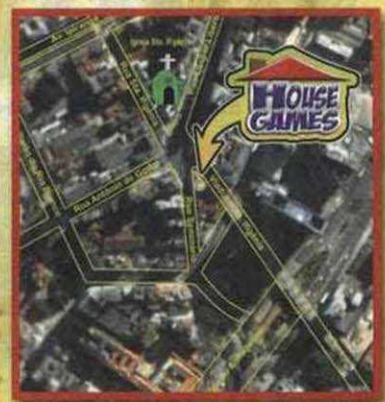
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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

HOUSE GAMES



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

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 LEANDRO RODRIGUES

High School Musical Sing it



O visual de desenho animado é bacana, mas realista seria melhor

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: Disney Interactive
 GÊNERO: Musical
 JOGADORES: 1 a 8
 NOTA: 6,5



Divertido, mas só para quem sabe as letras

Em meio a tantos filmes que acabam virando jogos, nem mesmo o gênero musical escapa desta tendência que vem se perpetuando nos últimos anos. *High School Musical* é uma série que conta a história de dois adolescentes que se encontram e descobrem o amor em comum pela música. Para migrar das telonas para os consoles, a Disney preferiu não arriscar e escolheu fazer um karaokê.

O visual do jogo é simples e apostou em recriar os personagens do seriado com traços de desenho animado. Até que engana,

mas se tivessem colocado os clipes do filme teria agradado muito mais aos fãs que idolatram os artistas de carne e osso.

No jogo, claro, você escolhe uma das estrelas da série e pode personalizá-la com roupas, calçados e até chapéus. Depois é só escolher uma das 30 canções do jogo, que incluem músicas dos dois primeiros filmes. É só inspirar-se nos filmes e sair cantando. Porém, é neste momento que os problemas

começam, pelos menos se você, assim como eu, acha que, por ser viciado em *Karaoke Revolution* ou *Singstar*, vai arrasar em *HSM*. Pode tirar seu microfone da chuva. As músicas são exclusivas do universo dos filmes e, se você não conhece, o melhor é ficar longe para não passar vergonha. Mas experimente deixar o microfone perto de uma criança ou adolescente que goste da série e vai ser difícil recuperar o seu console.



O clima de espetáculo norte-americano foi muito bem recriado para o game e você vai se sentir parte do elenco do musical



NDS games

Desde 1989

**AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**

**OS MELHORES VÍDEO GAMES
E PEÇAS DO MERCADO**

TEMOS OS MELHORES PREÇOS



**TEMOS A TÉCNOLOGIA
PARA CONSERTO DAS
3 LUZES VERMELHAS**



RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52

CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP

TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

**TELEVENDAS:
(11) 3227-2732**

ACEITAMOS TODOS CARTÕES



POR AMER HOUCHAIMI

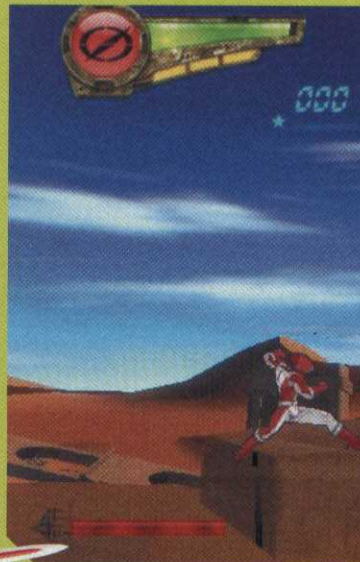
Power Rangers Super Legends

Porque heróis de ceroula nunca desistem

Tudo bem, ninguém está olhando! Pode admitir, você gosta de *Power Rangers*. Gosta sim ou não estaria lendo este review. Bom, *Power Rangers Super Legends* foi lançado para comemorar os 15 anos da franquia e é um joguinho muito bacana de pancadaria.

Não espere uma obra de arte, *Super Legends* é um jogo bastante simples: você avança, soca soldados, avança mais e soca mais soldados até chegar ao chefe. Colete Orbs de energia durante a fase para evoluir o seu Ranger e colete todas as letras da palavra "Ranger" para liberar mais um

FICHA	PLATAFORMA: PS2
	PRODUTORA: A2M
	GÊNERO: Ação
	JOGADORES: 1 a 2
	NOTA: 7



Os cenários são bacanas... mais legais do que os da série de TV

herói colorido no seu exército.

Os personagens têm uma boa variedade de golpes e socar os soldados genéricos nunca fica chato se você for criativo.

Cada capítulo tem seu próprio grupo de personagens e você pode controlar diversas encarnações dos heróis, como S.P.D, Tempestade Ninja e os clássicos Mighty Morphin, os primeirões que vimos nas manhãs da *TV Colosso*. Eu sei que

você assistia, não tente me enrolar.

A decepção do jogo fica para as etapas de batalhas com os Zords, meras seqüências de comandos que aparecem na tela e que devem ser pressionadas na hora e ordem certa para derrotar o inimigo. Depois das pancadarias nas fases, é meio sem graça usar um robô gigante desta maneira. Estes gigantes deveriam ser usados para destruir carros e prédios (em nome da Justiça, é claro).

De qualquer forma, *Power Rangers Super Legends* é um jogo desprezioso e divertido. É só não torcer o nariz para os heróis de ceroula colorida que você vai ter um ótimo passatempo para o fim de semana. Go Go Power Rangers!

Em CG, os uniformes até que são menos vergonhosos



Personagens de diversas temporadas de *Power Rangers* são habilitáveis para socar as fuças de vilões genéricos

POR AMER HOUCHAIMI

Ben 10 Protector of the Earth

Transforme-se em aliens para espancar... aliens

Para quem não conhece, *Ben 10* é um desenho animado de ação exibido no Cartoon Network. O seriado conta as aventuras de Ben, sua prima Gwen e seu avô Max, que passam o verão juntos em uma viagem pelo país. As férias mudam na noite em que Ben encontra o Omnitrix, um "relógio" vindo do espaço cuja habilidade é permitir ao usuário transformar-se em diversos tipos de alienígenas. Claro que depois disso, Ben e a sua família têm de enfrentar alienígenas do mal todo santo dia.

O game é um beat'em up, o gênero perfeito para um enredo desses. O jogador é desafiado a guiar Ben em diversos cenários e espancar os inimigos até chegar ao chefe da fase – mudando de formas quantas vezes quiser pelo caminho.

Se quiser usar força bruta, transforme-se no "Quatro-Braços" ou opte pelo "Chama" para fritar os aliens. O que foi? O Ben deu esses nomes para os aliens, não eu!

É possível se transformar quantas vezes quiser durante as fases, basta esperar até que o medidor de transformação recarregue – isso não demora muito. As transformações acrescentam muito ao game e evitam que ele fique chato.

Por fim, como em *God of War*, algumas lutas contra os chefes seguem o mesmo esquema de inserir comandos que surgem na tela, ou seja, enfie a porrada até aparecer um ícone sobre o chefe, então siga esses comandos e veja uma animação bacana

enquanto arregaça o inimigo. Se é para copiar, que seja do melhor game do gênero.

Ben 10 é muito divertido e pode ser aproveitado muito bem até por quem nunca viu o desenho animado. Eu juro que queria um Omnitrix para mim. *_*



Os momentos de falatório são poucos. O que pega mesmo é pancadaria geral



Ceninhas típicas do desenho animado servem para agradar aos fãs carentes

FICHA	PLATAFORMA: PS2
	PRODUTORA: High Voltage
	GÊNERO: Ação
	JOGADORES: 1
	NOTA: 8,0

PlayStation

95

SPY Games



- Acessórios em geral
- Sedex para todo Brasil
- Preços especiais para lojistas
- Ass. Técnica Especializada

Loja 1 - R. Barão de Duprat, 323 - 3º andar L313 A - SP
Tel: (11) 3311-8789 ou 8410-5222

Loja 2 - R. Sta. Ifigênia, 180 Lj. 18 - Tel: (11) 3229-0009

Loja 3 - Rua Sta Ifigênia, 92 - 25/29 - Tel: (11) 3315-9189

Promoção Detonada

PS2Slim • 02 controles
10 brindes • 01 bolsa
03 anos de garantia

R\$ 470,00

Compre o pacote promocional e
concorra no dia 20/12/07 a

01 PS3

POR AMER HOUCHEIMI

Avatar Burning Earth

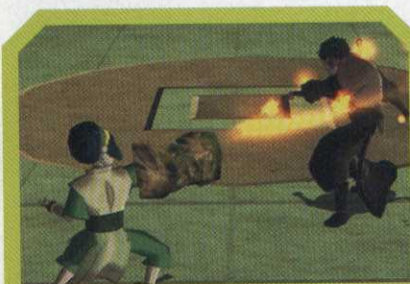
Desta vez, deixe a Nação do Fogo vencer

O segundo game do careca Aang chegou ao PS2. Para quem não é ligado em desenhos animados, *Avatar* é uma série exibida no canal a cabo Nickelodeon. Repleta de pancadaria, ação, superpoderes e artes marciais, sua história narra a luta de Aang e seus amigos contra a Nação do Fogo. Pode acreditar: o desenho é show de bola e é justamente por isso que este game acabou como uma decepção.

Avatar: Burning Earth não é ruim, mas tem alguns problemas técnicos que atrapalham um bocado. O game é uma aventura no estilo *Baldur's Gate*, com visão aérea, pancadaria gratuita e evolução de personagens. Em games assim, é fundamental que a câmera funcione bem, mas aqui ela é uma desgraça, mal posicionada e não é possível virá-la, o que atrapalha pra burro na hora de saltar plataformas. Todos sabemos o quanto é frustrante errar salto de plataforma e que isso nos faz morder joysticks... algumas vezes.

Os controles são um pouco duros e há um atraso chatinho entre o momento em que se aperta os botões e a sua resposta. É uma coisa mínima, de milésimos de segundos, mas em um game pode ser a diferença entre passar de fase e ficar com vontade de usar um maçarico para derreter o DVD.

Há um modo de arena no qual é possível jogar com os chefes derrotados no modo história, mas não é nada digno de nota, só uma coisinha para brincar depois de terminar o game.



O atraso dos comandos é capaz de acabar com a paciência de um avatar

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: THQ
 GÊNERO: Ação
 JOGADORES: 1 a 2
 NOTA: 5,0



Não tem como controlar a câmera e isso resulta em mortes bestas



POR AMER HOUCHEIMI

Aqua Teen Hunger Force Ninja Zombie Pro-Am

O hilário show de TV virou uma piada infame

Para as pessoas que dormem cedo no sábado ou que (com certeza) viram a noite na balada, *Aqua Teen* é uma série animada para adultos exibida na madrugada do *Adult Swim*, quadro para marmanjos do Cartoon Network. O seriado conta a história de Master Shake, Batatão e Almôndega, três comidas gigantes que usam suas habilidades para... mmmm... absolutamente nada. Tem também o Carl, o vizinho gordo, careca e malandro que sempre se lasca na mão das comidas folgadas (apesar de que elas não têm mãos).

Apesar de não se basear em coisa nenhuma e não ter enredo algum, a série é bastante engraçada e uma boa diversão para quem gosta de palavrões e humor ácido.

O jogo, porém, é uma porcaria composta por três tipos de minigames: golfe, porções

de combate e etapas de corrida. São todos abominavelmente ruins, com péssimo controle e gráficos hediondos. Os ninjas e zombies do título devem ter fugido, pois não aparecem.

Eu sei o que você está pensando: "Não pode ser tão ruim!". Pois bem, se você tiver paciência para chegar ao final, verá que o game é muito curto, tão curto que passa a impressão de que os produtores simplesmente largaram o jogo sem sequer tê-lo completado e a distribuidora lançou assim mesmo para recuperar algum dinheiro.

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: Midway
 GÊNERO: Ação/Esportes
 JOGADORES: 1
 NOTA: 2,0



Batatão & Cia. perdem tempo em partidas de golfe e corridas toscas

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é SÓ aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência
Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
 nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT

(Nova geração)



este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo
 8Mb

1 Stand Vertical Neo



6X R\$ 125,62 24X R\$ 554,00
 12X R\$ 70,04 36X R\$ 293,00

ou apenas:
R\$ 599,00
 à vista. *

PSP E KIT



este KIT acompanha:

1 Memory Stick
 2Gb



6X R\$ 156,07 24X R\$ 42,65
 12X R\$ 87,02 36X R\$ 34,33

ou apenas:
R\$ 790,00
 à vista. *

Ver filmes e Fotos
 Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00
 12X R\$ 164,49
 24X R\$ 100,64

36X R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
 à vista. *

PLAYSTATION 3

(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 485,33
 12X R\$ 270,00
 24X R\$ 165,57

36X R\$ 132,66

ou apenas:
R\$ 2.490,00
 à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TUDO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "dois" Playstation 3!
 Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.



SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratellogames.com.br

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

Central de atendimento:
 Fone: (11) **3362.2206**

Visite uma de nossas lojas
 Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
 Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista. Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões. Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

POR MATHEUS BOURG

Dark Cloud 2

Combates inspirados e possibilidade de restaurar cidades perdidas: ainda assim passou batido

△ DIRETO DO FUNDO DO BAU

Nesta seção, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado.

FICHA

PLATAFORMA: SCE
 PRODUTORA: Level 5
 GÊNERO: RPG
 JOGADORES: 1
 NOTA: 8,5

ESCONDIDO DESDE
 NOV/2002

No game, as armas é que devem ser evoluídas



O visual infantil lembra DQ VIII, obra da mesma produtora



Aqui os combates rolam em tempo real

Algumas produtoras são conhecidas especialmente por seus trabalhos em um determinado gênero: assim acontece com a japonesa Level 5, responsável por jogos como Rogue Galaxy, Dragon Quest VIII e, embora provavelmente você não conheça, pela série Dark Cloud. Nascida junto com o PS2, em 2000, a franquia ganhou uma continuação dois anos depois - uma pena, no entanto, que praticamente ninguém notou. Ao que tudo indica, a culpa pelo fracasso do episódio foi da própria Sony, que divulgou o projeto como sendo de uma grandiosidade que nunca existiu.

Isso não quer dizer que Dark Cloud 2 não seja bom, muito pelo contrário. É um dos RPGs mais inspirados lançados nos últimos tempos e inova, principalmente, ao mudar um conceito que sempre esteve cravado na cabeça de quem é fã do gênero: o de que os personagens devem evoluir com o avançar na aventura. Por aqui, quem realmente evolui são as diversas armas que os dois protagonistas do game: Max e Monica.

MUITO MAIS DO QUE UM SIMPLES RPG

Se por um lado não há muita novidade em se tratando do sistema de combate, que se desenrola em tempo real, é impossível não se surpreender com uma das características mais curiosas do game: a possibilidade de criar ou consertar uma infinidade de itens. Na verdade, há até mesmo uma modalidade específica para se aventurar nesta área. Conhecido como Georama, esse modo permite que o protagonista do game invista seu tempo na reconstrução de cidades e vilarejos destruídos previamente por vilões como Griffon (veja o box).

Indo ainda mais longe, Dark Cloud 2 também marcou época graças à ausência de linearidade em sua trama e de personagens ditando o que você deve ou não fazer.

DIREÇÃO CLÁSSICA

É aquela velha história: por ser um tanto quanto antigo - mais precisamente, de uma época em que os desenvolvedores

ainda não tiravam leite de pedra com o PS2 -, é provável que Dark Cloud 2 não seja mais um colírio para os seus olhos. Mesmo assim, o jogo conta com uma direção de arte fantástica e uma trilha sonora muito agradável, nada menos que dois aspectos em que o estúdio por trás do projeto jamais decepcionou.

VIAGEM NO TEMPO

Logo no começo da aventura você é apresentado à Monica, uma misteriosa garota que afirma vir de um futuro distante em que a humanidade encontra-se ameaçada por um vilão conhecido como Griffon, que recentemente voltara ao passado para apagar todo o contingente militar da aliança que estava prestes a derrotá-lo. A mocinha logo encontra Max, um simpático inventor do vilarejo de Palm Brinks, que se compromete a ajudá-la e embarca em um enredo repleto de desafios.



Detonamos o SLIM!!!

R\$ **499,00***

A Venda nas Melhores Lojas!



Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471



R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312



Praça Leonor Kaupa, 100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654



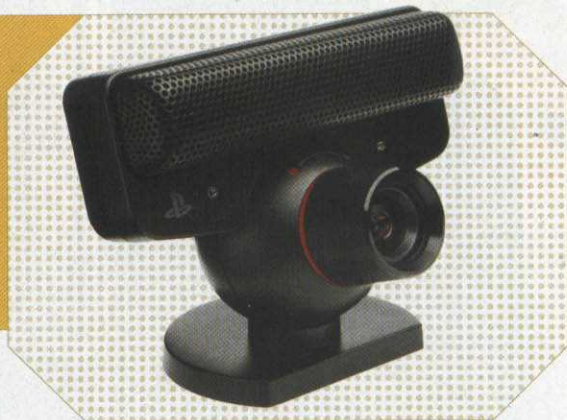
* Promoção para pagamento à vista, válida até o fim do estoque

Acessórios de luxo

Novidades para turbinar o seu PlayStation

PlayStation Eye

Se você não vê a hora de se arriscar nos combates com as cartas místicas de *The Eye of Judgement* ou soltar a voz em *Singstar*, saiba que o primeiro passo é encomendar este acessório híbrido de câmera e microfone, produzido pela Sony. Criado para o PS3, o periférico possui lentes que captam movimentos em alta definição e ainda conta com uma sofisticada entrada de som especializada em gravar e filtrar ruídos. Para quem curte customizar os seus vídeos e fotografias, a boa notícia é que a câmera ainda acompanha um software próprio para isso.



FICHA

FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.cduniverse.com
PLATAFORMA: PS3
PREÇO MÉDIO: US\$ 39,99



FICHA

FABRICANTE: Thrustmaster
ONDE ENCONTRAR: www.amazon.com
PLATAFORMAS: PS3/PS2
PREÇO MÉDIO: US\$ 49,99

Thrustmaster Ferrari GT Experience

Novidade na linha de periféricos licenciados pela montadora italiana Ferrari, o volante GT Experience é uma opção luxuosa para os donos de PS3 e PS2. Com controles 100% programáveis, vibração e resistência linear, o acessório conta até mesmo com um botão no formato de guia semelhante ao encontrado no controle da nova geração da Sony. Se você logo pensou em curtir o recém-lançado *Gran Turismo 5 Prologue*, saiba que este volante é indispensável para uma maior simulação.

FICHA

FABRICANTE: Playgear
ONDE ENCONTRAR: www.ebgames.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US\$ 19,99

PSP Stealth Ear Buds

Como discrição às vezes é fundamental, não existe nada pior do que chamar a atenção das pessoas à sua volta devido ao som produzido pelo PSP. Isso pode ser evitado com os fones de ouvido da Playgear, que evitam ruídos exteriores e reproduzem com extrema fidelidade todas as músicas e explosões geradas pelo seu portátil. Os fones acompanham três adaptadores de silicone para proporcionar o máximo de conforto.



Para colecionar

Edições especiais que você não pode perder



Sega Rally Collection (PS2)
Onde Encontrar: www.play-asia.com
Preço: US\$ 14,99



Persona 3 Special Edition (PS2)
Onde Encontrar: www.play-asia.com
Preço: US\$ 59,99



Guitar Hero Dual Pack (PS2)
Onde Encontrar: www.play-asia.com
Preço: US\$ 59,99

www.GameOne.com.br

Video Games e Informática

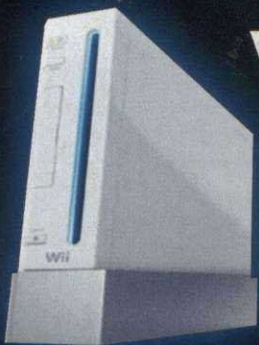
PLAYSTATION 3



XBOX 360



GAME CUBE



Wii



PS2



DS



PSP



Assistência Técnica Especializada:



Playstation PC

XBOX 360 Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*



*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil.

SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO





Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

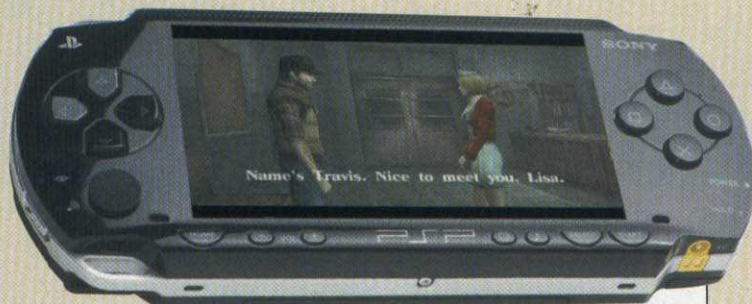
A pesquisa de preços foi feita no dia 26 de setembro, com o dólar valendo aproximadamente R\$ 1,80 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a

pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europenet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

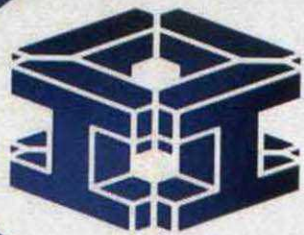
LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R\$ 1.989,00 (60 GB)	R\$ 489,00	R\$ 55,00	R\$ 49,00	R\$ 699,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	R\$ 2.100,00 (60 GB)	R\$ 470,00	R\$ 55,00	R\$ 40,00	_____
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R\$ 1.900,00 (60 GB)	R\$ 540,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 700,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	_____	R\$ 650,00	R\$ 69,00	R\$ 65,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R\$ 1.850,00 (40 GB)	R\$ 550,00	R\$ 55,00	R\$ 32,00	R\$ 689,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R\$ 2.799,00 (80 GB)	R\$ 589,00	R\$ 69,00	R\$ 59,00	R\$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R\$ 2.350,00 (80 GB)	R\$ 450,00	R\$ 60,00	R\$ 50,00	_____
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R\$ 1.890,00 (40 GB)	R\$ 499,00	R\$ 59,50	R\$ 29,50	R\$ 690,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R\$ 2.200,00 (80 GB)	R\$ 530,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 680,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R\$ 2.459,00 (60 GB)	R\$ 569,00	R\$ 69,00	R\$ 59,00	R\$ 899,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R\$ 1.780,00 (60 GB)	R\$ 470,00	R\$ 55,00	R\$ 55,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R\$ 2.400,00 (80 GB)	R\$ 580,00	R\$ 60,00	R\$ 50,00	R\$ 780,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R\$ 2.190,00 (80 GB)	R\$ 499,00	R\$ 59,50	R\$ 39,50	R\$ 649,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R\$ 2.400,00 (40GB)	R\$ 699,00	R\$ 79,00	R\$ 60,00	R\$ 839,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R\$ 2.399,00 (80 GB)	R\$ 549,99	R\$ 64,99	R\$ 39,99	R\$ 799,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R\$ 2.599,00 (80 GB)	R\$ 699,00	R\$ 89,00	R\$ 89,00	R\$ 650,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R\$ 580,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 650,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R\$ 600,00	_____	R\$ 70,00	_____
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R\$ 550,00	R\$ 60,00	R\$ 34,99	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R\$ 650,00	R\$ 80,00	R\$ 40,00	R\$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R\$ 2.300,00 (40 GB)	R\$ 490,00	R\$ 60,00	R4 40,00	R\$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R\$ 2.350,00 (80 GB)	R\$ 600,00	R\$ 70,00	R\$ 50,00	R\$ 650,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R\$ 2.200,00 (80 GB)	R\$ 480,00	R\$ 60,00	R\$ 50,00	R\$ 680,00
RPG GAMES	(11) 3337-4590	R\$ 2.300,00 (40 GB)	R\$ 470,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 650,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R\$ 2.300,00 (80 GB)	R\$ 550,00	R\$ 55,00	R\$ 50,00	R\$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R\$ 1.800,00 (60 GB)	R\$ 500,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 600,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R\$ 2.400,00 (80 GB)	R\$ 460,00	R\$ 80,00	R\$ 60,00	R\$ 1.000,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R\$ 2.800,00 (80 GB)	R\$ 599,00	R\$ 80,00	R\$ 50,00	_____
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R\$ 2.190,00 (80 GB)	R\$ 649,00	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 900,00



Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores



PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil



Inputbox

games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

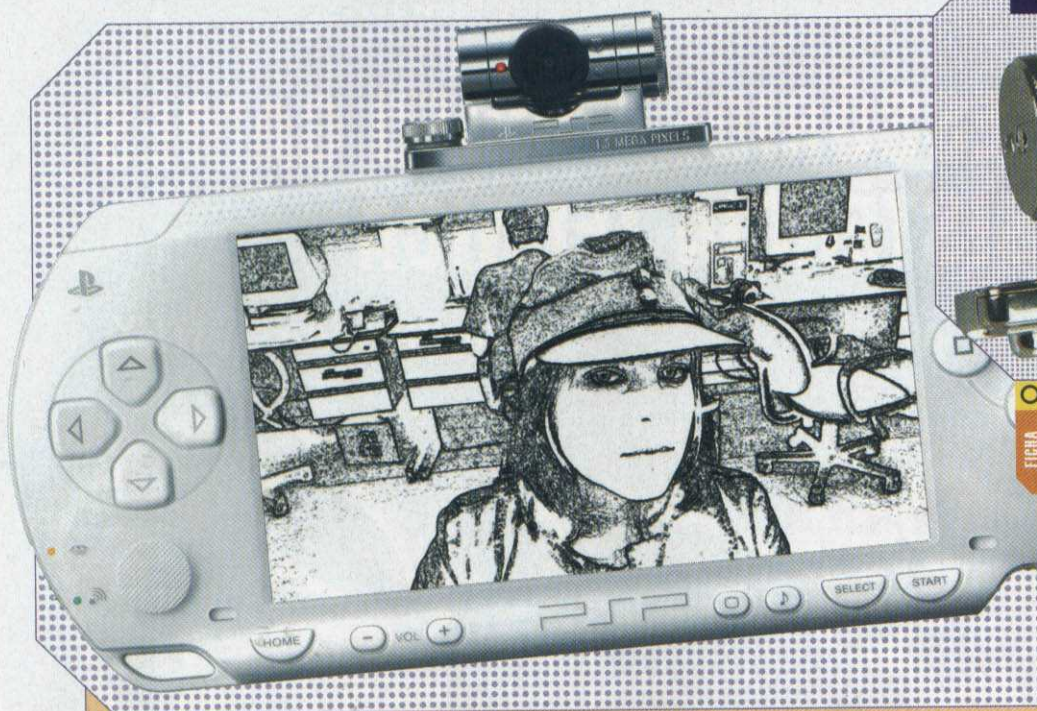


Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Go! Cam

Faça belas fotos, filmes e edições com o melhor acessório já inventado para o portátil da Sony



△ PRÓXIMOS TESTES
Nesta edição, você conheceu a Go! Cam e o seu software de edição. Em janeiro, na edição 108, vamos apresentar o GPS exclusivo do PSP

O acessório encaixa com firmeza na entrada USB do portátil e não cai fácil



- FABRICANTE:** Sony
ONDE ENCONTRAR: CJ Games (11) 5072-2073
PLATAFORMAS: PS2 / PC
PREÇO MÉDIO: R\$ 230,00
CARACTERÍSTICAS:
- Tira fotos nas resoluções: 320 X 240, 380 X 272, 640 X 480 e 1280 X 960
 - Faz aproximadamente 50 minutos de vídeos em um Memory Stick de 1 GB
 - Acompanha um software de edição para tratar fotos e vídeos
 - Câmera articulável de fácil instalação

Cada vez mais multifuncional. Não há outra maneira de descrever o portátil da Sony. Depois de ganhar uma versão mais compacta do aparelho, chegou a vez de o Ocidente começar a conhecer os acessórios que há algum tempo fazem sucesso na terra do Sol Nascente. A Go! Cam vai começar a ser comercializada na Europa, mas aqui no Brasil, para variar, só via importação. Logo de cara, o acessório espanta pelo tamanho: minúsculo e potente, pouco maior do que o Memory Stick usado no PSP.

BEM NA FOTO
Apesar da sua aparente baixa capacidade (tem apenas 1.3 megapixel, resolução equivalente a alguns celulares), o acessório é capaz de tirar fotos incríveis nos formatos: 320 X 240, 380 X 272, 640 X 480 e 1280 X 960. Resoluções mais do que suficientes para garantir uma boa foto. Com um Memory Stick de 1 GB, é possível tirar até 10 mil fotos na resolução máxima. Além disso, o produto possui efeitos bacanas, como tirar fotos com pequenas distorções e um filtro de esboço que deixa

tudo estilizado em preto-e-branco. Outra função bacana é fazer filmes com até 30 quadros por segundo. Pode parecer pouco, mas para uma câmera portátil é muito bom e todos os vídeos são gravados em MP4. Quem quiser conferir a qualidade entre no nosso site: www.gameblog.com.br

PACOTE COMPLETO
Nada adiantaria ter uma boa câmera se não fosse possível brincar com a sua foto. A Sony também pensou nisso e incluiu no pacote um editor completo. Com esse programa, é possível tratar a foto no próprio PSP. Dá para tirar detalhes indesejados, reduzir a vermelhidão dos olhos ou até inserir itens para "enfeitar" a foto, como balões coloridos, textos, bichinhos e até fogos de artifício.

O mesmo aplica-se aos vídeos. Você pode editá-los para excluir trechos que não deseja ou para juntar diversos trechos de vídeo em uma única seqüência. Também é possível usar recursos para inserir textos, imagens e até trilhas sonoras. Transformar o PSP em uma verdadeira estação de foto e vídeo é barato, porém o idioma pode atrapalhar alguns, já que a maioria das câmeras Go! Cam à venda no Brasil vem do Japão.



A Go! Cam é pequena e totalmente discreta. Você pode filmar ou fotografar sem chamar atenção indevida

Arrebente no seu PlayStation 3 com
a nova linha Thrustmaster!

THRUSTMASTER®



Controle
Run'N' Drive
3 em 1 (PS2, PS3 e PC)



Joystick
T.Flight Stick X
2 em 1 (PC e PS3)



Controle Dual Trigger
Rumble Force
3 em 1 (PS2, PS3 e PC)



Controle Run'N' Drive
Wireless Rumble Force
3 em 1 (PS2, PS3 e PC)



Controle T-Wireless
Rumble Force
3 em 1 (PS2, PS3 e PC)

Volante Ferrari GT Experience
Racing Wheel - 3 em 1
(PS2, PS3 e PC)



Controle Dual Trigger
3 em 1 (PS2, PS3 e PC)



Volante Universal
Challenge Racing Wheel 5 em 1
(PS3, PS2, PC, Game Cube e Wii)



JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

G

GUITAR HERO III PS2

- Hyper Speed

Na tela de Cheats (no menu de Options), toque as seguintes notas: Laranja, Azul, Laranja, Amarela, Laranja, Azul, Laranja, Amarelo.

Air Guitar: Na tela de Cheats (no menu de Options), toque as seguintes notas: Azul + Amarelo, Verde + Amarelo, Verde + Amarelo, Vermelho + Azul, Vermelho + Azul, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Amarelo, Azul + Amarelo, Azul + Amarelo, Verde + Amarelo, Verde + Amarelo, Amarelo, Vermelho + Azul, Vermelho + Azul, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Amarelo, Verde + Amarelo, Verde + Amarelo, Vermelho + Amarelo

Precision Mode: Na tela de Cheats (no menu de Options), toque as seguintes notas: Verde + Vermelho, Verde + Vermelho, Verde + Vermelho, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Azul, Vermelho + Azul, Amarelo + Azul, Amarelo + Laranja, Amarelo + Laranja, Verde + Vermelho, Verde + Vermelho, Verde + Vermelho, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Azul, Vermelho + Azul, Amarelo + Azul, Amarelo + Laranja, Amarelo + Laranja

Performance Mode: Na tela de Cheats (no menu de Options), toque as seguintes notas: Vermelho + Amarelo, Vermelho + Azul, Vermelho + Laranja,

Vermelho + Azul, Vermelho + Amarelo, Verde + Azul, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Azul
Todas as Músicas (modo Quick Play): Na tela de Cheats (no menu de Options), toque as seguintes notas: Amarelo + Laranja, Vermelho + Azul, Vermelho + Laranja, Verde + Azul, Vermelho + Amarelo, Amarelo + Laranja, Vermelho + Amarelo, Vermelho + Azul, Verde + Amarelo, Verde + Amarelo, Amarelo + Azul, Amarelo + Azul, Amarelo + Laranja, Amarelo + Laranja, Amarelo + Vermelho, Vermelho + Amarelo, Vermelho, Amarelo, Laranja.

- Lista de códigos

Digite na opção Cheats do jogo.

AintFallin - Destrava perfect rail / no bails

BeefedUp - Destrava estatísticas cheias

Booyah - Destrava super check

CRAZYBONEMAN - Destrava Boneman

Dapper - Destrava Spence

Flyaway - Destrava Eric

FOREVERNAILED - Destrava 100% branch completion

GiveMeStuff - Destrava CAS items

INGONNABUILD - Destrava todas as rig pieces

INTERGALACTIC - Destrava MCA

LAIDBACKLOUNGE - Destrava todas as Lounge Themes

LetsGoSkate - Destrava todos os decks

LooksSmelly - Destrava Rube

LOTSOFTRICKS - Destrava todos os especiais

MagicMan - Destrava o Skatista sem shape

MoreMilk - Destrava Bosco

Movers - Destrava Shayne

Myopic - Destrava focus ilimitado

NeedsHelp - Destrava 50 skill points

NotACamera - Destrava Cam

NotADude - Destrava Mel

OverTheTop - Destrava alguns itens legais

Piledriver - Destrava El Patinador

PutEmOnTop - Destrava todos os video editor overlays

Rabbies - Destrava Mad Dog

Shaker - Destrava TV Producer

Sketchy - Destrava Eddie X

STILLAINTFALLIN - Destrava perfect manual

SUPERSLASHIN - Destrava slash

grinds ilimitados

SweetStuff - Destrava todas os itens do lounge bling

TheCoop - Destrava Cooper

TheIndoorPark - Destrava o Air e o Space Museum

THELOCALPARK - Destrava Lansdowne

TheMissing - Destrava o homem invisível

ThePrezPark - Destrava o parque FDR

TinyTater - Destrava o skatista pequenino

Trippy - Destrava todos os efeitos no editor de video

WatchThis - Destrava todos os videos de Skate

As lendas do rock sabem o que é bom: dicas, truques e rock'n'roll... pelo menos acho que era isso



A família Simpson e a ilustração mais manjada desta série de TV

S

THE SIMPSONS PS2

Poder Infinito: Entre na seção de Extras do menu principal e digite o seguinte código:

●, ←, →, ●, ■ e L3

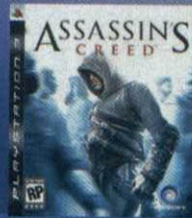
Desbloquear os troféus e roupas secundárias da Lisa: Para desbloquear todos os troféus e roupas da Lisa, insira este código no menu principal: ■, ▲, ■, ■, ■ e L3

Desbloquear os troféus e roupas secundárias da Marge: Para desbloquear todos os troféus e roupas da Marge, insira este código no menu principal: ▲, ■, ▲, ▲, ■ e R3



LANÇAMENTOS DE JANEIRO

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIACÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



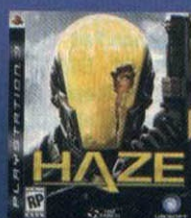
assassins creed



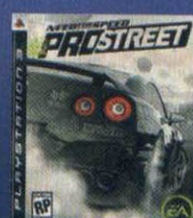
blacksite
area 51



call of duty 4
modern warfare



haze



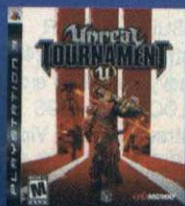
need for speed
pro street



Half-Life 2



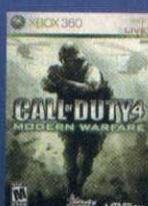
uncharted
drake's fortune



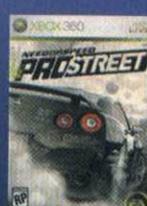
unreal
tournament



assassins
creed



call of duty 4
modern warfare



need for speed
pro street



dragon ball z
budokai tenkaichi



fire emblem
radiant dawn



ghost squad



dragon ball z
budokai
tenkaichi



mario & sonic
at the olympic
games



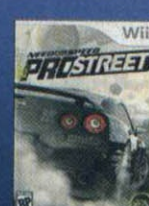
medal of honor
heroes 2



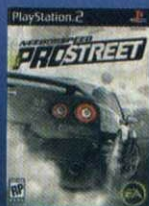
resident evil
umbrella
chronicles



super mario
galaxy



need for speed
pro street



need for speed
pro street



castlevania
dracula x



medal of honor
heroes 2



silent hill
origins



the simpsons
game



contra 4



the simpsons
game



star wars



zelda
phantom
hourglass



ultimate
mortal kombat

Televendas: (11)

Tudo em **3x** sem juros

3825.7600

Não deixa os ninjas assustarem você. Fornecemos todos os códigos para você fazer bonito com toda a turma do Naruto



ATENÇÃO!

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e

os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

• Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;

• Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
• Carregue somente uma trapaça por vez;
• Inicie um jogo novo quando carregar o código;
• Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modificados.

NARUTO CHRONICLES 2



Código-mestre

983A90F9 78D09FF5
Grana Infinita
28262473 0C363E9B
Itens no máximo
08263A21 0CA57A4F
18263A83 0CA5D74F
28263AA0 E249D74F
28263A88 E249D74F
08263A2B 0CA57A4F

NARUTO

Energia no máximo
082624D4 0CA57AF7
Energia Infinita
182624A0 0CA5E485
Chakra no máximo
08262435 0CA57AF7
Chakra Infinito
18262480 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
082624C8 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
08262462 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
082624A2 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
08262410 0CA57AF7
Virtue Infinito
2826246D 0C517867

KAKASHI

Energia no máximo
082683ED 0CA57AF7
Energia Infinita
18262419 0CA5E485
Máximo de Chakra

082683FE 0CA57AF7
Chakra Infinito
1826240D 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
082683A6 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
082683D0 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
0826838C 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
082683A8 0CA57AF7
Virtue Infinito
28268340 0C517867

SAKURA

Energia no máximo
0826833A 0CA57AF7
Energia Infinita
18268354 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826839E 0CA57AF7
Chakra Infinito
1826836C 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
082683C6 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
082683AF 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
08268367 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
08268309 0CA57AF7
Virtue Infinito
28268337 0C517867

ROCK LEE

Energia no máximo
0826832E 0CA57AF7

Energia Infinita

18268351 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826834B 0CA57AF7
Máximo de Chakra Bonus
18268383 0CA5AC3C
Chakra Infinito
182683B3 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
08268387 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
082683A9 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
08268352 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
082683A4 0CA57AF7
Virtue Infinito
282683E0 0C517867

SHIKAMARU

Energia Máxima
0826838B 0CA57AF7
Energia no Máximo
1826837C 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826834C 0CA57AF7
Chakra Infinito
182683C8 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
0826830B 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
082683F6 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
08268385 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
082683C9 0CA57AF7
Virtue Infinito
28268366 0C517867

GAARA

Energia no Máximo
0826C057 0CA57AF7
Energia Infinita
1826C0F1 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826C0E3 0CA57AF7
Chakra Infinito
1826C0C6 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
0826C017 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
0826C0E6 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
0826C029 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
0826C041 0CA57AF7

Virtue Infinito

2826C0B1 0C517867

NEJI

Energia no Máximo
0826C0A0 0CA57AF7
Energia Infinita
1826C073 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826C04D 0CA57AF7
Chakra Infinito
1826C087 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
0826C098 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
0826C088 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
0826C03B 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
0826C0BC 0CA57AF7
Virtue Infinito
2826C055 0C517867

CHOJI

Energia no Máximo
0826C019 0CA57AF7
Energia Infinita
1826C01E 0CA5E485
Máximo de Chakra
0826C097 0CA57AF7
Chakra Infinito

1826C00B 0CA5E485

Máximo de TAI-ATT
0826C08A 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
0826C022 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
0826C092 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
0826C089 0CA57AF7
Virtue Infinito
2826C015 0C517867

SASUKE

Energia no Máximo
08263454 0CA57AF7
Energia Infinita
182634D8 0CA5E485
Máximo de Chakra
08263413 0CA57AF7
Chakra Infinito
18263499 0CA5E485
Máximo de TAI-ATT
08263448 0CA57AF7
Máximo de TAI-DEF
08263401 0CA57AF7
Máximo de NIN-ATT
082634B4 0CA57AF7
Máximo de NIN-DEF
0826341B 0CA57AF7
Virtue Infinito
28263403 0C517867

Gostaria de fazer
uma pose legal
assim? Não?
Nem eu...



MUNDO DOS GAMES

E depois dizem que Papai Noel não existe...

Nintendo Wii e Play 3
com 1 ano de Garantia

Playstation 2
2 anos de Garantia

por R\$ 1699,00 à vista

por R\$ 2499,00 à vista

por R\$ 649,00 à vista

por R\$ 599,00 à vista

por R\$ 699,00 à vista

Vários títulos
à vista
R\$ 49,90 unit.
* consulte títulos disponíveis

A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2

PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMÓRIA CARD + TAPETE DE FUTEBOL
3X R\$ 200,00 VISA e master
6X R\$ 110,00 VISA e master
12X R\$ 63,00 master
R\$ 549,00

PLAY 2 + 1 CONTROLE + MEMÓRIA CARD
3X R\$ 183,00 VISA e master
6X R\$ 99,00 VISA e master
12X R\$ 57,00 master
R\$ 499,00

PLAY 2 + 0 CONTROLES
3X R\$ 166,00 VISA e master
6X R\$ 90,00 VISA e master
12X R\$ 50,00 master
R\$ 449,00

Shopping Silvo Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

Se o pai pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para instância



RASHZONE

General Makotron segue impiedoso em sua cruzada contra a mediocridade de certos games e não poupa nem figuras históricas

NAPOLEON DYNAMITE THE GAME

Minigames de lógica incompreensível e bobearas agudas exalam como esterco desta birosca

A té alguns dias atrás, eu conhecia apenas dois caras de nome Napoleão. Um deles é o motorista do caminhão de lixo que sempre entra aqui no beco com aquele monstro de ferro querendo levar minha lata embora. O outro é um francês baixinho que já virou pó embaixo da terra e que, pelo jeito, perdeu a

guerra em uma situação bem desconfortável, já que todo mundo fala "foi assim que Napoleão perdeu a guerra" quando alguém cai de joelhos no chão. Bom, não é bem "de joelhos", mas tudo bem.

Só que essa função de analisar jogos porcos reserva muitas surpresas e eis que dou de cara com outro Napoleão. De estrategista, esse Napa não tem nada — ele é apenas um caricato personagem que teve um filme lançado em 2004 e que agora ganha um jogo. Mas mesmo esses quase quatro anos que os criadores idiotas desse

personagem idiota tiveram para bolar um game que prestasse não foram suficientes. E foi assim que esse Napoleão perdeu a guerra contra a imbecilidade eletrônica.

LHAMA NA LAMA

Os gráficos de *Napoleon Dynamite* só não podem ser mais escrotos porque a tela do PSP é pequena. Não vi o filme e nem quero ver, mas se for nesse nível, é o filme mais feio de todos os tempos. Os personagens têm cabeças maiores do que os corpos e parecem feitos de cartolina. E os diálogos, que só aparecem escritos, vêm em um pedaço de papel amassado. Me pergunto por que o responsável pela aprovação deste game não amassou o projeto logo que lhe foi apresentado...

O jogo é uma coletânea de minigames. Ainda bem: eu não agüentaria acompanhar a criação de um personagem tonto como esse. Geralmente, coletâneas de minigames são dinâmicas e divertidas. *Dynamite* faz de tudo para fugir dessa fórmula batida e consegue ser justamente o oposto: arrastado e sem graça. Parabéns para ele! Certos minigames desafiam as razões da própria razão e me fazem questionar se ainda há espaço para mais mediocridade neste mundo. Como, por exemplo, um em que Napa tem que alimentar sua lhama de estimação. Para isso, é preciso conduzir o personagem para frente da lhama e ficar apertando * até encher o bucho do animal com ração. Para não dizer que a tarefa é muito fácil, a besta fica cuspidando uma nojeira verde que precisa ser evitada. Botinadas deixam a coitadinha tonta e gambás servem sabe-se lá para quê.

Em um minigame de nave, voei em cima de um cavalo alado, atirei em golfinhos robóticos, esquilos furiosos, aviões supersônicos e vacas subsônicas. Você entendeu? Nem eu...

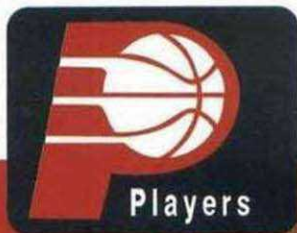
Mas o mais frustrante de todos foi um em que o objetivo era construir uma máquina do tempo usando peças com formas tétricas (nada a ver com morte, mas sim com o jogo *Tetris*). Não consegui resolver o quebra-cabeça e fiquei frustrado: tudo o que eu queria era voltar no tempo e esquecer esta porcária.

FICHA

PLATAFORMA: PSP
 PRODUTORA: 7 Studios
 GÊNERO: Minigames
 NOTA: Cabum!



Parece um trabalho de colagem feito por uma criança da segunda série



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

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

Sentindo na carne

Quer mais realismo? Então toma!

O médico norte-americano Mark Ombrellaro criou uma roupa capaz de transmitir sensações de impactos aos jogadores. O traje foi desenvolvido para facilitar as consultas via internet realizadas pelo doutor. Dr. Ombrellaro, que observou que neste tipo de atendimento online não era suficiente fazer apenas perguntas aos pacientes e desenvolveu o produto para

transmitir a sensação do seu toque. O colete chama-se 3rd Space e, por enquanto, só dá suporte ao jogo *Call of Duty*, mas seu criador já planeja assinar contratos com fabricantes de jogos para aumentar a quantidade de games suportados. Para os interessados o produto está disponível pelo site www.tngames.com e custa US\$ 169,99.

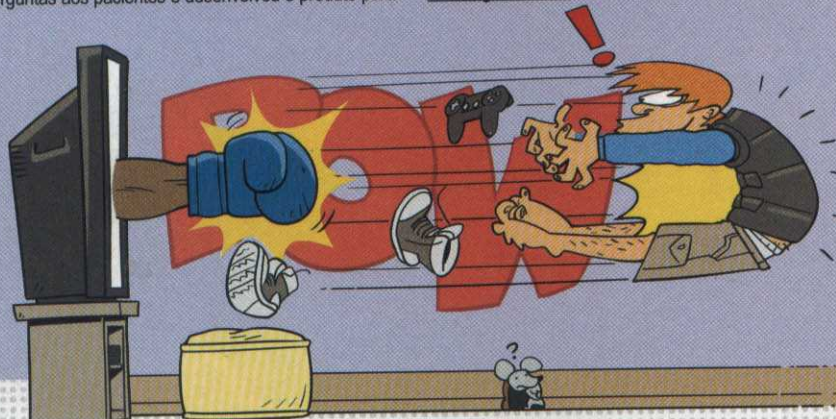


Ilustração: Makronon

Estátua do Master Chief

Abertos os jogos

A estátua de John Harvard, na universidade de Harvard, foi vítima de um trote. Os alunos da MIT, a famosa universidade vizinha, transformaram o símbolo da faculdade em Master Chief, herói de *Halo 3* (X360).

Os estudantes entraram no campus de Harvard durante a noite do dia 24 de setembro e vestiram a estátua com um capacete e um rifle de brinquedo, fazendo com que o patrono da universidade vizinha se parecesse com o personagem do jogo. Para completar o trote, foi colada a frase "Master Chief in Training" (Master Chief em treinamento) e, no ombro direito de Harvard, colaram o emblema do castor, símbolo do MIT.

Os responsáveis por Harvard afirmam que gostaram da brincadeira.



Imaginem as disciplinas de uma universidade liderada por Master Chief. Dói só de pensar

Imersão Total

Uma verdadeira central de entretenimento para colocar seus equipamentos

Uma companhia alemã desenvolveu uma verdadeira estação de lazer. A Battle-Rig Pro foi desenvolvida para oferecer uma experiência de imersão completa para os jogadores de computador. Com um confortável assento ergonômico, um sistema de alto-falantes estrondosos e vários compartimentos para acomodar uma infinidade de equipamentos, a central de entretenimento esconde todos os fios para deixar tudo bonitinho.

O problema será convencer a sua mãe a deixar você comprar uma geringonça desse tamanho para colocar no seu quarto.



Pode comprar, é bem legal... mas não reclame se chamarem você de nerd doidão

Evitando o caos aéreo - 1

Pesquisadores apostam em jogo para melhorar a segurança

Pesquisadores da University of Southern California, Los Angeles, garantem que os seguranças de aeroporto poderão melhorar sua eficiência graças a um jogo que vai simular modelos de patrulhas diferentes e apresentar custos e eficácia para cada uma das opções.

Os guardas serão instruídos a realizar patrulhas de modos aleatórios, como no game, já que um agente humano tende a aprender uma rotina e segui-la.

Será que o tal game ainda sem nome terá fases no estilo *Splinter Cell*?



Evitando o caos aéreo - 2

País dos videogames proíbe jogatina nos aviões

Visando melhorar o sistema de segurança dos aviões no Japão, o Ministro dos Transportes resolveu proibir o uso de videogames portáteis com comunicação Wi-Fi. As companhias aéreas costumavam apenas pedir que os passageiros evitassem o uso de videogames com a função wireless. Porém, o Ministro considerou que os consoles de mão são nocivos e agora estão proibidos.

Para tornar a vida dos passageiros um tédio ainda maior, nas terras nipônicas também não é permitido usar mouses sem fio e fones de ouvido durante o voo. O jeito é levar um baralho e propor uma partida de truco com o seu vizinho de cadeira.

AGORA, A BALADA

É NO SEU PC!



AUDITION™

ONLINE DANCE BATTLE



Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

KAIZEN
G A M E S

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2

Xbox 360



PlayStation 3

Nintendo Wii



PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares



Ipod Touch

Câmeras Digitais



Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

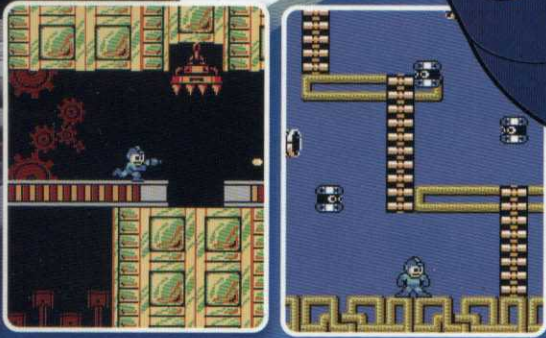
para mais informações.

ENVIAMOS
SEDEX
PARA TODO
O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

MEGA MAN® II

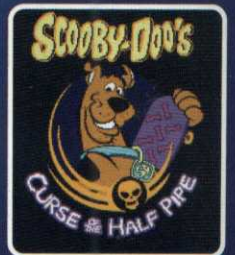
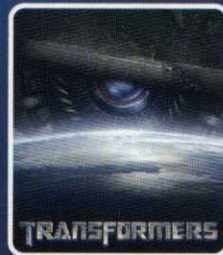
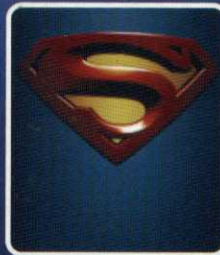
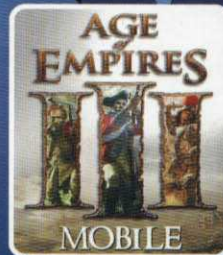
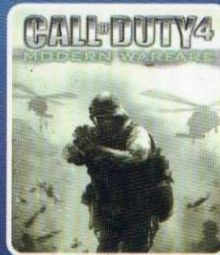
CAPCOM
interactive



Envie **GRÁTIS**
a palavra **GLU**
para o número **250**

COMO BAIXAR:

- 1** Acesse o portal **CLARO IDÉIAS** direto do seu aparelho
- 2** Escolha a opção **jogos**.



idéias

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation.

glu™