

PROMOÇÃO
Pense,
pense, pense...
e concorra a um
Play 3

5

Detonados

PS2 The King of Fighters XI

Combos e Quick Shifting para 100% de dano com todos os lutadores

PS3 Portal

Guia completo para fugir de todos os cenários sem queimar seus neurônios

PS3 Half-Life

Roteiro para vencer todas as fases e salvar a humanidade (ou não...)

PS2 Bee Movie Game

Solução dos desafios e o guia de profissões para uma abelha rebelde

Naruto
PS2

SHIPPUDEN: NARUTIMATE HERO ACCEL 2

Estratégia completa do maior e mais explosivo game de luta dos ninjas da TV. Só aqui tem os maiores segredos:

- 62 clones ocultos • 42 páginas do livro perdido
- Master Mode • 28 missões especiais • 44 ninjas secretos

+ Tomb Raider Underworld

Primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3

REVIEWS • ROCK BAND • FIRE PRO WRESTLING • PATAPON • PAIN • PHANTASY STAR



www.eurogames.com.br

Dicas e Truques para

PlayStation



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

MP4 em Aço Tela LCD 2.2



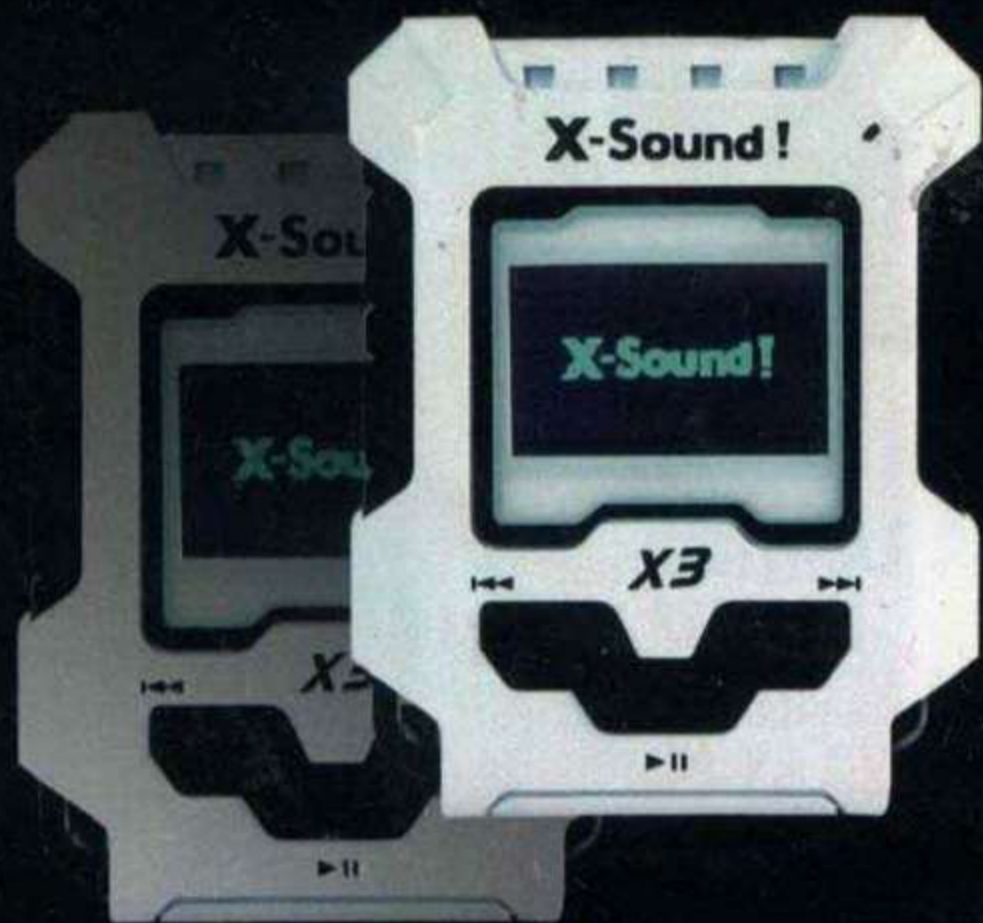
Linha Platinum



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

PlayStation

Fevereiro/2008

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 Filippaldi

Editor: Humberto Martínez
Chefe de Arte: Wólby Dantas
Redação: Leandro Rodrigues
Edição de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Aida Lima, Amer Houchaimi, Bruno Ramalho, Eduardo Trivella, Fernando Wiek, Gabriela Isgró, Gustavo Petro, Luiz Siqueira, Makotron, Mathews Bourg, Nelson Alves Jr. e Romulo Møthel

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia 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 Corrêa, Alessandro Donadio, Angéla Taddeo, Carla Inez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Ghorardi e Rodrigo Saccomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
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 Alexandre (Gerente de produto)
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Mirella 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, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanna, Tainá Biffi e Mari Ehrenreich
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 Pereira
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 Chignalla Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prof Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filhos da ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

O PODER DO FATOR D&T

É festa na redação. A **Dicas & Truques para PlayStation** comemora nove anos de idade e — como posso dizer isso de forma educada? — é a revista de videogames mais antiga presente nas bancas do País. Pensei em colocar o meu cérebro no modo “criação automática de editoriais padrão de aniversário” e contar como a revista cresceu em seus nove anos ou até me gabar de como o número de leitores multiplicou-se neste tempo todo (humildade não é característica de quem joga muito videogame). Em vez disso, vou contar o que a galera da atual redação fazia há nove anos e como a **D&T** foi importante para cada um de nós.

Luiz Siqueira, há nove anos, teve a idéia de criar a **D&T** e, como pai da criança, merece ser o primeiro citado. Naquela época, o Luizão era redator da **Revista do CD-ROM**, ou seja, ainda era considerado um ser humano. O sucesso da **D&T** foi a base do poder conquistado pelo Luizão, que hoje é “mega-ultra-boss-sócio-diretor” da empresa. Agora só recebemos suas ordens por mensagens holográficas. O mesmo pode ser dito do Welby, que, naquela época, criou o projeto gráfico e diagramou a revista por muitos finais de semana — sua responsabilidade real era cuidar da arte da **Revista do CD-ROM**. Pois bem, o seu talento somou-se ao sucesso da **D&T** e hoje ele é o manda-chuva dos artistas da editora inteira. Do trio que restou da equipe original temos Roberto Araújo, que na época era chefão, continua chefão ainda hoje e, suspeito eu, nasceu chefão. Assim como naqueles tempos áureos, sua experiência como jornalista gera conselhos impagáveis para todos nós (olha o meu salário subindo).

Quanto à molecada atual, a maioria de nós pegou o bonde andando. Há nove anos, o Felipe, Nelson e eu trabalhávamos na saudosa revista **Ação Games**, da Editora Abril. Assistimos à **D&T** nascer como concorrente e, confesso, não nos preocupamos muito na época. O resultado você pode imaginar. Posso dizer, por nós três, que ingressar na família **D&T** foi a melhor coisa, sem demagogias, pois foi aqui que pudemos exercitar com liberdade as nossas idéias, o que resultou no crescimento de cada um (o Felipe tornou-se editor da **NGamer**, o Nelson cuida da **Revista Oficial do Xbox 360** e eu fiquei com a **Play** e criei minha própria paixão, a **Animation Invaders**). Parece impossível ter o nome ligado à **D&T** e não crescer.

Eduardo Trivella, ilustre barbado que já ocupou o posto de editor da **D&T**, já era um senhor de idade quando a **D&T** nasceu e trabalhava na Nintendo Hot Line, serviço de dicas por telefone da Gradiente. O “Trivas” também foi peça importante da revista Nintendo Power, mas não resistiu ao chamado e ingressou em nossas fileiras. Hoje cuida de seções que você nem imagina na **D&T**.

Há também quem viu a **D&T** nascer e não imaginava que passaria do status de leitor para membro da equipe. O Leandro “Sombra” é um exemplo: auxiliar administrativo na época, não sabia que iria trocar a vida boa do escritório pela rotina massacrante de redator detonador (até parece que ele não gosta de sofrer com os detonados). O Makotron, acredite se quiser, estava perdido no Japão quando a revista nasceu. Felizmente, ele recebeu o “chamado” durante uma sessão de meditação e veio cumprir o papel vital de ilustrador.

O que contei para você é só uma visão superficial do que **D&T** significa para cada membro da redação, pois é muito difícil expressar o nosso envolvimento profissional e pessoal com essa revista. Isso sem contar a galera nova, como Flávia, Cristina, Rômulo e outros, “novatos” que já sentem efeitos do que pode ser chamado “fator **D&T**”.


E você, ilustre leitor que nos incentiva sempre e fornece fiéis R\$ 6,90 para a nossa conta (um dia terei o bastante para comprar minha Ferrari?). Você também já sentiu o fator **D&T**? Espero que sim, porque é por isso que estamos aqui.

Humberto Martínez
humberto@europanet.com.br



DICAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION 9 ANOS DETONANDO!

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

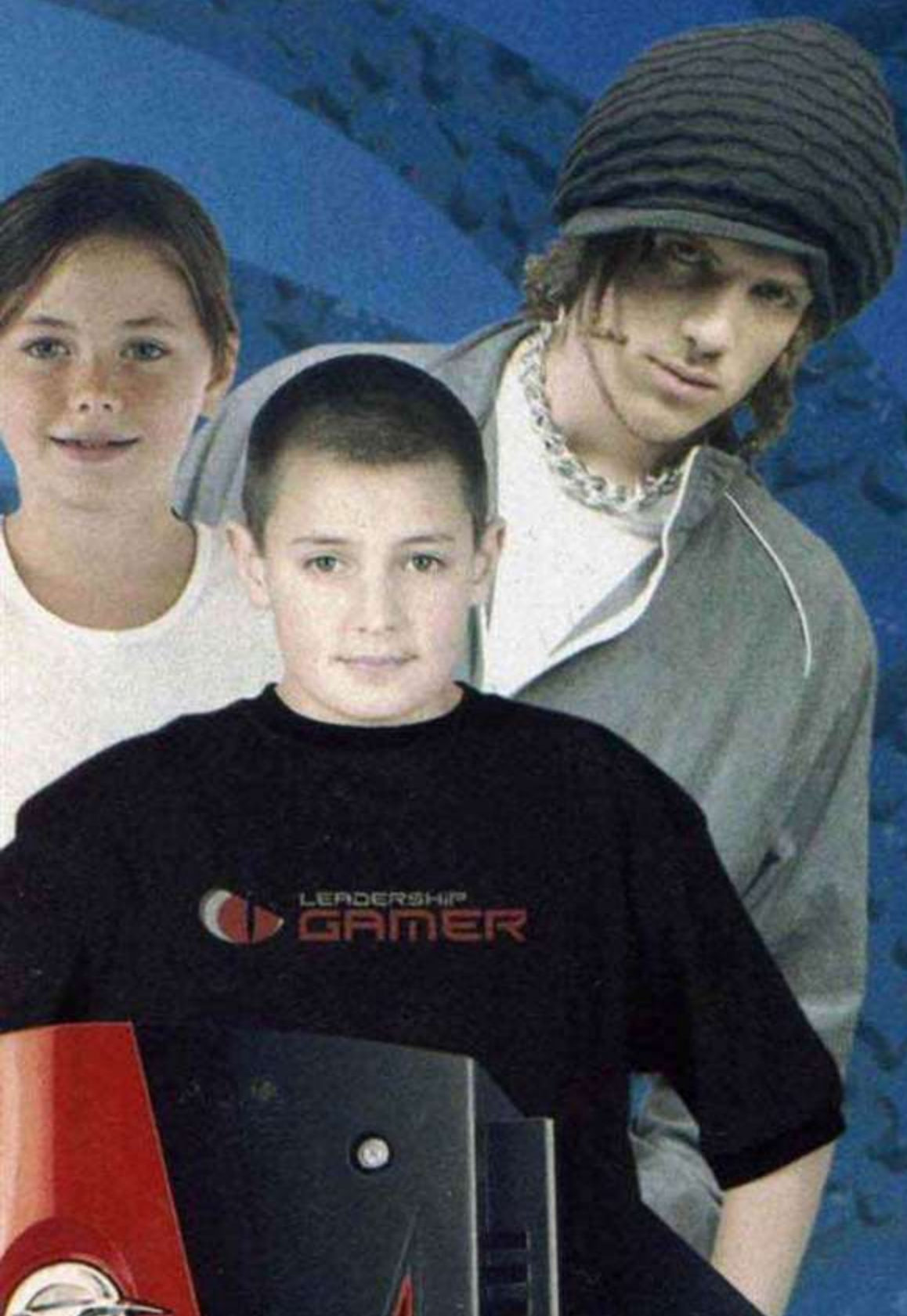
Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP
ou 0800 557667

ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br



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



6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

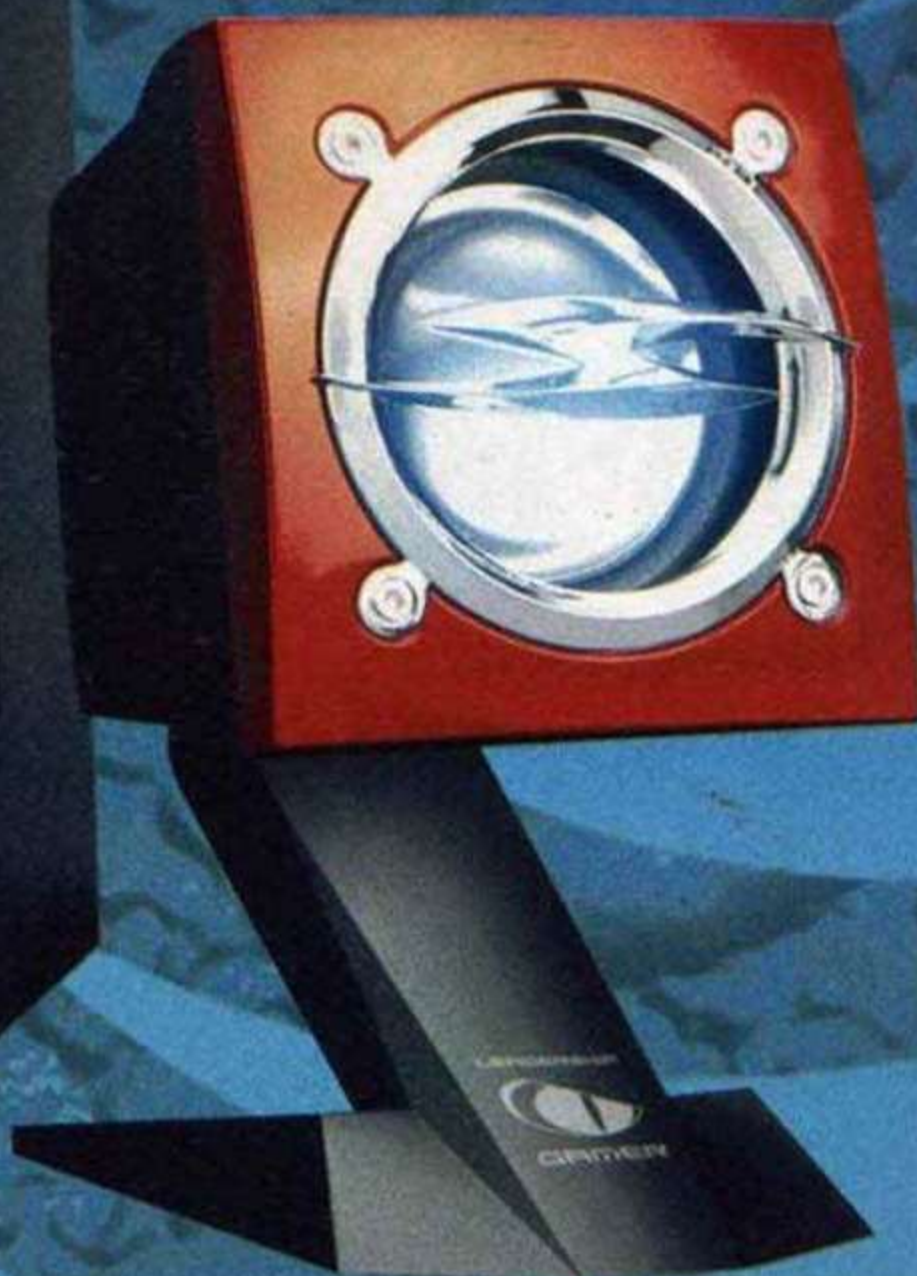


6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

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
Iceberg



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.

30 Naruto Shippuden
Narutimate Accel 2



CAPA

Naruto Shippuden	
Narutimate Accel 2 (PS2)	30

GERAL

Compras	90
Fala Galera!	10
Garota PlayStation	54
Hora do Reset	98
Mundo PlayStation	14
Pôster: "Unreal III"	53
Promoção	8
Review que ninguém viu	89
Superteste	92
Trash Zone	96

PREVIEW

Ghostbusters (PS2 / PS3)	20
Destroy All Humans! Big Willy Unleashed (PS3 / PS2 / PSP)	28
Hei\$t (PS3)	26
Street Fighter IV (PS3)	22
Tomb Raider Underworld (PS3 / PS2)	24

58 Bee Movie Game



Orange Box - Portal **74**



REVIEW

Asterix at the Olympic Games (PS2)	88
Fire Pro Wrestling Returns (PS2)	85
Pain (PS3)	84
Patapon (PSP)	86
Phantasy Star Universe:	
Ambition of the Illuminus (PS2)	88
Rock Band (PS3)	80
Unreal Tournament 3 (PS3)	82

DETONADOS

Bee Movie Game (PS2)	58
King of Fighters XI (PS2)	40
Naruto Shippuden	
Narutimate Accel 2 (PS2)	30
Orange Box, The (Half Life 2)	64
Orange Box, The (Portal)	74

DICAS

Hot Shots Golf: Open Tee (PS2)	94
Legend of Spyro:	
A New Beginning, The (PS2)	94
Max Payne (PS2)	94
MX VS. ATV Unleashed:	
On The Edge (PSP)	94
Orange Box, The (Half - Life 2) (PS3)	94

Ratatouille (PS2)	94
Rock Band (PS2)	94
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron (PSP)	94
Transformers: The Game (PS2)	94

TRAPAÇAS

Bee Movie Game (PS2)	97
Manhunt 2 (PS2)	97
Puzzle Quest:	
Challenge of the Warlords (PS2)	97
Spiderman: Friend or Foe (PS2)	97
WWE - SmackDown vs. Raw 2008 (PS2)	97

40 King of Fighters XI

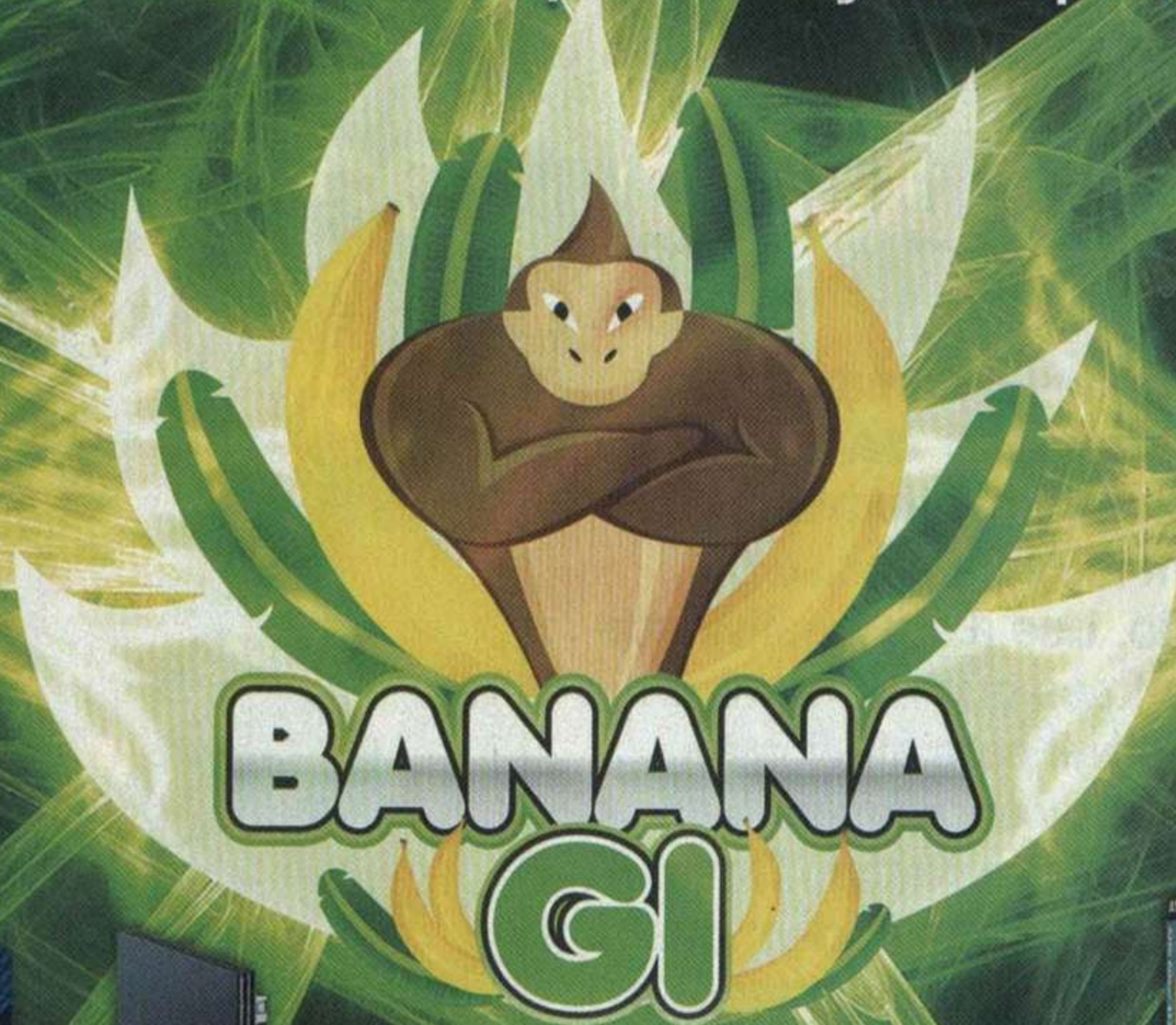


Orange Box - Half Life 2 **64**

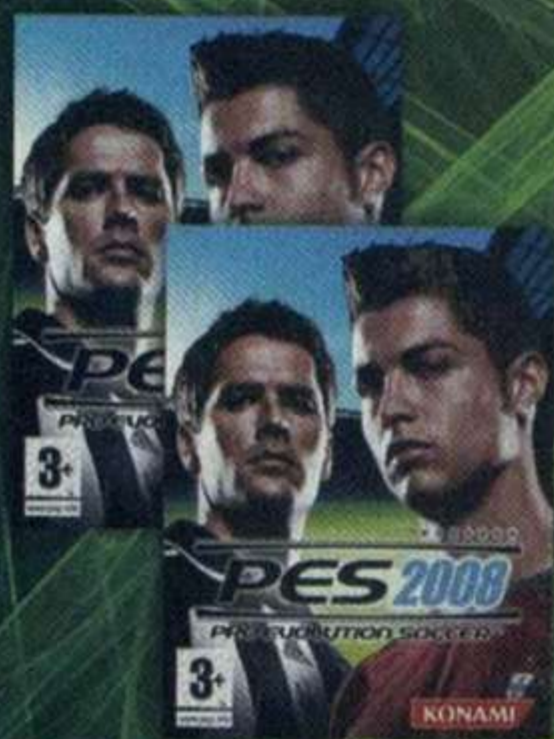


Chegou 2008!

Muitas novidades e promoções para você!



BANANA GI



Consulte-nos

Jogo Pro Evolution
2008 (Playstation 3)



R\$ 499,00

PlayStation 2



R\$ 180,00

Fonte Seveanteam
420w



R\$ 420,00

Processador
Athlon x2 5000+



b

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

Promoção Naruto

A galera da redação da D&T já invadiu quase todos os mundos dos personagens de games, mas ainda há um território não explorado: os vilarejos ninjas de *Naruto*. Desenhe o Makotron e sua turma em uma aula de ninjas com Naruto e os guerreiros de Konoha. O desenho mais divertido, criativo e com a melhor coreografia de grupo vai levar um **PlayStation 3** para casa. Vale até criar técnicas ninjas para essa galera que só entende de videogames.



A Promoção Simpsons, publicada na edição 107 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: Wadson Sandenys Medeiros, Jundiaí, SP
Desafio: Levar a galera da D&T para o mundo dos Simpsons
Prêmio: Um PS3



PROMOÇÃO NARUTO

Envie o cupom até 5 de março de 2008

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: () _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

LEIA O REGULAMENTO

- Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Naruto - D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
- O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de março de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios)
- O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
- Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
- Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
- 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 irreversível. **Não é sorteio.**
- 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.
- Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
- O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 111**, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de julho de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
- 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 ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
- 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.
- 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.

AGORA, A BALADA

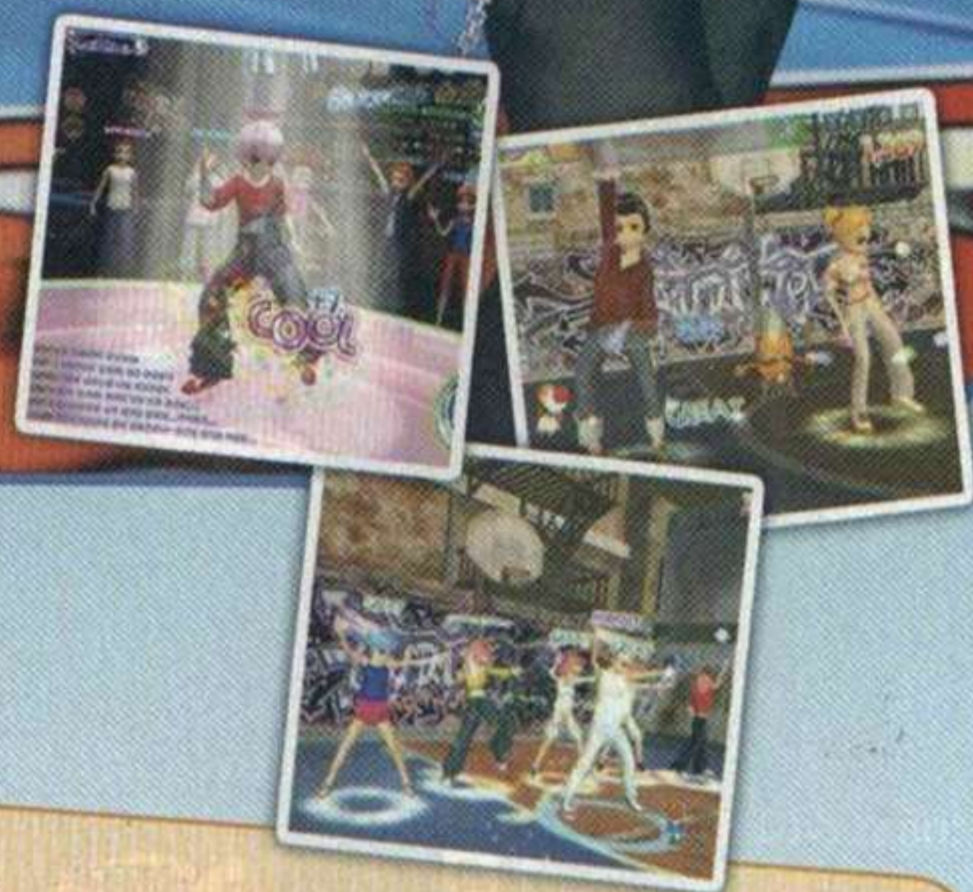
É NO SEU PC!

CHIVE



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

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

Baixe e jogue grátis!

KAIZEN
GAMES

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!

NEED PROSTREET

Ficaram muito show as explicações de *Need for Speed ProStreet* da edição #108. Só achei que faltou falar um pouco do Wheelie. Se possível, me dêem dicas de como vencer essa competição. Já comprei o carro que vocês indicaram e ele nem sai do chão...

André Moura Gomes
São Paulo - SP

Para vencer nessas provas em que é preciso tirar as rodas dianteiras do chão, alguns detalhes precisam ser observados. As marchas devem ser trocadas quando o medidor estiver no vermelho ou no verde e o botão de nitro deve ser acionado quando as rodas da frente começarem a baixar novamente – precisão é vital.

Também é bom deixar o carro nos "trinques" para executar wheelies com maior facilidade e duração. É preciso que os seguintes upgrades estejam no nível 3: suspension, engine, drivetrain, forced induction, nitrous, tires. E também é bom ter spoilers no carro. Ah, e não se esqueça de seguir as recomendações dadas na edição passada para a escolha do veículo.

MAIS NEED PROSTREET

No detonado do jogo *Need for Speed ProStreet* (edição #108), foi colocada a velocidade máxima dos carros em milhas por hora. Por que não em quilômetros por hora, como já conhecemos? Como transformar milhas em quilômetros?

Augusto Davi Meirelles Neves
Rio de Janeiro - RJ

O game só apresenta essa medida, já que foi feito para americanos. Uma milha tem 1,6 km, e um quilômetro tem 0,621 milhas. Agora é só fazer uma conta de multiplicação. Tem uma calculadora aí?

CARTÃO VERMELHO

Na edição #101, vocês publicaram uma matéria mostrando como comprar online na PlayStation Store. Segui todos os passos, informei o endereço sugerido e o meu cartão de crédito internacional (Master), mas não consegui concluir o cadastro, pois deu um erro de cartão inválido. Vocês sabem se realmente dá para comprar aqui do Brasil?

Eduardo José Peixer
Joinville - SC

Dá sim, Edu. O que deve ter acontecido é que seu cartão é Master e, na matéria, dissemos que o único que funciona naquele esquema é o Credicard. Mas fica frio que outro esquema está prestes a ser inaugurado. A Sony já disponibiliza no Japão cartões avulsos com créditos em dinheiro para serem utilizados na PlayStation Store. Logo mais, esses cartões estarão à venda também nos EUA. Daí, é só esperar que importadores tragam a novidade para o Brasil.

VIRA-VIRA

Há quatro edições que acompanho a revista e logo na segunda que comprei, me senti tentado a adquirir um Play 2. Hoje, consigo usufruir dos jogos junto com a mesma.

Assisti ao filme *A Lenda de Beowulf* e pensei "que tal uma matéria relacionando os avanços tecnológicos do cinema e animação e os jogos que viraram filme e os filmes que viraram jogos?". Quais aqueles que se tornaram somente caça-níqueis, os mais

caprichados, os que deram certo e os que deram errado?

Fabiano Marques
Por e-mail

Que vergonha, Fabiano. A D&T já tem nove anos completos de vida (queremos presente no décimo aniversário!) e você só acompanha nosso trampo há quatro edições? Se estivesse conosco há mais tempo, teria visto que já fizemos matérias assim, exatamente do jeito que você descreveu. Não conte para ninguém, mas essa é a pauta mais batida de qualquer revista de games. Só que volta e meia somos obrigados a requeitá-la pois jogos dessa categoria não param de ser lançados. A última que fizemos no estilo foi uma "Hora do Reset" publicada no ano passado. Entre em nosso site (www.europanet.com.br) e dê uma passeada por nossos números antigos para achar algo que te interessa. Tem muita coisa assim em edições anteriores, é só procurar.

Vamos combinar: essa japinha está com uma cara de "Ai, disfarça! Acho que pisei em um toletão de bos"! "



HOUSE GAMES

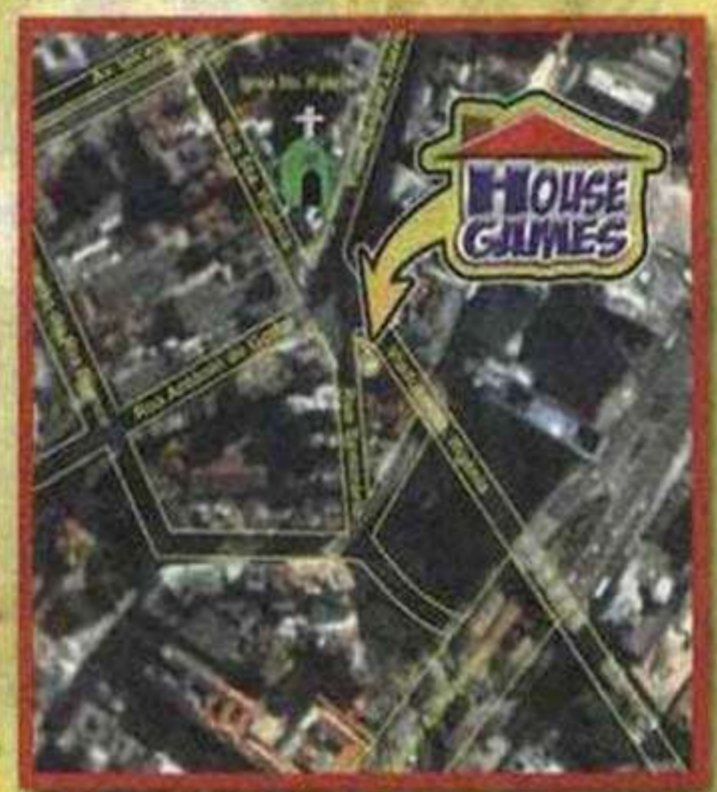
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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*

AGETAMOS 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



Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

M&G 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**



AMESES



(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

Mundo PlayStation

Vitória da Sony na luta entre as mídias



Blu-ray é a mídia definitiva da nova geração. HD-DVD perdeu o apoio de gigantes da indústria cinematográfica e está nocauteado no corner

Luxuoso em tons de vermelho, repleto de monitores de alta definição e, ainda assim, totalmente vazio e abandonado. Este foi o perfil do estande montado para promover o formato HD-DVD durante a edição deste ano da CES (Consumer Electronic Show), o mais importante evento de tecnologia doméstica, realizado em Los Angeles, Califórnia. A competição entre o HD-DVD e o Blu-ray, mídia da Sony e do PS3, para suceder o DVD, parecia que ainda iria durar, mas a falta de interesse do público pelo estande do HD-DVD doeu e o prego final no caixão foi uma notícia dada no próprio evento: Warner Bros., Universal, New Line e HBO anunciaram suporte exclusivo aos tocadores de Blu-ray. Isso vai turbinar ainda mais a venda do PlayStation 3, já que o console é um dos aparelhos de Blu-ray com o maior custo/benefício do mercado.

Além da súbita vitória do formato apoiado pela Sony, o golpe acertou o queixo da

empresa japonesa Toshiba, líder do grupo responsável pelo HD-DVD. A Toshiba, por sua vez, declarou não se preocupar com a onda negativa e revelou que cerca de 1 milhão de tocadores de HD-DVD – contra 3,5 milhões de Blu-Ray – já foram comercializados no Ocidente. Desta forma, a companhia segue com o apoio de empresas como a DreamWorks e a Paramount Studios. No caso da Paramount, a situação é delicada, pois o contrato envolvendo o estúdio possui uma cláusula de rescisão semelhante à que a Warner Bros. usou para pular fora.

Questionada acerca desta repentina popularidade do Blu-ray, a Microsoft foi enfática ao declarar que seguirá a decisão dos consumidores e, conseqüentemente, poderá até mesmo lançar um periférico capaz de reproduzir a mídia em parceria com o Xbox 360. Na opinião do executivo Albert Penello, gerente de marketing do videogame da empresa, a decisão do público não deverá

afetar a guerra entre os dois consoles já que, a exemplo do PS2, bastou um ou dois anos para que a capacidade de tocar DVDs fosse supostamente esquecida pelos interessados pelo PlayStation 2.

O fato inquestionável é que a vitória do Blu-ray, querendo ou não, vai aumentar ainda mais as vendas do PS3 e pode ajudar a combater o maior fator negativo do console: o preço alto.

ENQUANTO ISSO, NO BRASIL

Por aqui, uma queda de preços nas principais lojas do País torna o acervo de filmes em Blu-ray cada vez mais acessível àqueles que possuem um PS3. Antes vendido por cerca de R\$ 99, um filme no formato pode agora ser comprado em redes como a Livraria Saraiva, por exemplo, por aproximadamente R\$ 69. Entre os títulos disponíveis, há obras de peso como *007: Casino Royale* e *Closer - Perto Demais*.

Square-Enix planeja grandes investimentos para o Ocidente

Dona de Final Fantasy preve inclusão da cultura ocidental em futuros jogos criados pela empresa

Foi-se o tempo em que todas as produtoras nipônicas preocupavam-se só com o Oriente no que se refere ao mercado de games. No que depender da Square-Enix, é bem provável que o Ocidente receba ótimas notícias ao longo dos próximos meses. É que, diante da estagnação japonesa em relação a jogos mais sérios (também conhecidos como "hardcores"), o estúdio por trás de séries como *Final Fantasy* e *Kingdom Hearts* pretende expandir sua base de operações nos Estados Unidos e no continente europeu.

Yoichi Wada, presidente da companhia,

declarou ao site GamesIndustry que, como o público entusiasta "cresce rapidamente no Ocidente", seu estúdio precisa estar em constante atualização. A idéia, segundo Wada, é lançar os jogos de acordo com a cultura de cada país – a título de exemplo, o executivo citou a paixão da França por mangás e desenhos japoneses – e, caso seja necessário, comprar produtoras menores e independentes. "Fusões e aquisições não são o nosso método principal, mas, obviamente, devem ser levados em conta", finalizou.

Antes tarde do que nunca, Yoichi.



Menu do PS3 poderá ser acessado durante as seções pipoca

Atualização é a mais esperada pelos jogadores, segundo a Sony



O Play 3 está cada vez mais prático, dinâmico e interativo

Durante um bate-papo com o site The Game Reviews, o executivo Paul Purdy, representante da divisão norte-americana da SCE, revelou que, muito em breve, os jogadores de PS3 poderão realizar o "sonho" de acessar o menu do console até mesmo durante a reprodução de jogos e filmes.

Isso significa ter total acesso às

configurações do aparelho e, por exemplo, à sua lista de amigos. A promessa é de que a atualização chegue em breve por meio de um novo firmware, mas não há data oficial.

A Gamers traz jogos da família PlayStation para os brasileiros

São Paulo recebe a filial da maior rede mexicana de vendas de jogos

No México, há cerca de 20 anos, uma gigante é responsável pela distribuição de jogos e consoles no País: a GameXpress. A loja Gamers é a primeira filial da GameXpress no Brasil, investimento de gente que acredita que o nosso país tem potencial para repetir o sucesso de vendas do mercado mexicano.

Situada no Shopping Morumbi, em São Paulo (SP), a loja conta com um grande acervo de jogos para todas as plataformas, inclusive PS2, PS3 e PSP. O maior trunfo da Gamers é um privilegiado contato direto com quase todas as distribuidoras e comprar os jogos direto da fonte, o que significa que lançamentos vão chegar aqui muito mais rápido e com preço justo.

Anibal Vera, diretor da Gamers, afirma que novas filiais serão lançadas no Brasil até o final deste ano.

Filmes em Blu-ray terão versões extras para PSP

Meta da Sony é promover o portátil como um centro de multimídia

A partir deste ano, determinados filmes lançados em Blu-ray contarão com um inusitado extra: uma versão em resolução menor destinada especialmente ao portátil PSP. Quem divulgou a novidade foi a própria Sony, que conta com esta estratégia para reforçar ainda mais a faceta multimídia do PlayStation em miniatura.

Para conseguir sua cópia, bastará colocar o disco no PS3 e seguir as instruções para que o filme seja transferido para um cartão de memória – só não há, ao menos até o momento, uma lista dos títulos que suportarão essa transferência.



Além da ótima onda de jogos e acessórios, o PSP vai transformar-se em um luxuoso cineminha portátil

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

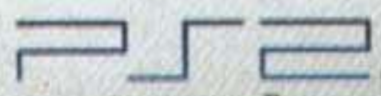
WWW.GAMEX.COM.BR

Wii

PLAYSTATION 3

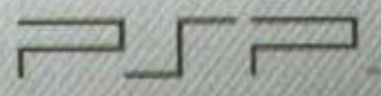


XBOX 360



PlayStation 2

NINTENDO DS



PlayStation Portable



NEWS

Mundo PlayStation

Guns of the Patriots praticamente pronto

Novo Metal Gear não corre o risco de ser adiado, garante Konami

Na edição mais recente do podcast de Ryan Payton, produtor assistente da Konami, rolou uma ótima notícia para quem já esperava por um novo adiamento de *Metal Gear Solid 4*: de acordo com o executivo, o game está praticamente pronto e deve chegar simultaneamente a todas as regiões do planeta. Nas palavras de Payton, novos recursos podem ser implementados em uma última hora, mas o jogo está em um estágio tão avançado que pode ser jogado do início ao fim.



Personagens de Star Wars fazem ponta em novo Soul Calibur

Convidados de honra do game de luta são o mestre Yoda e o vilão Darth Vader



Depois de convidar Link, Spawn e Heihachi para eventuais pontas em sua saga de luta medieval, a Bandai Namco surpreendeu a todos ao anunciar dois inusitados personagens que farão parte de *Soul Calibur IV*, previsto para Play 3. É que enquanto a versão para PS3 contará com a presença exclusiva do imponente vilão Darth Vader, a edição para X360 será a única a permitir que o jogador controle o mestre Yoda. Parece brincadeira, é verdade, mas as imagens divulgadas pela produtora confirmam que o papo é sério. E a modelagem dos novatos é, sem sombra de dúvidas, fenomenal.

Sony confirma GPS para PSP norte-americano

Acessório promete facilitar a vida do jogador

Em anúncio realizado durante a feira de tecnologia CES, em Los Angeles, a Sony revelou que pretende lançar o periférico GPS destinado ao portátil PSP em território norte-americano, mas que ainda não pode divulgar quando – e nem por quanto – o acessório estará nas lojas. De acordo com a empresa, o navegador virá equipado com um luxuoso software capaz de exibir localidades em duas ou três dimensões, indicar direções, pontos de interesse e até mesmo guias especiais, como de restaurantes, cinemas e por aí vai.



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
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US\$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

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

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



Ghostbusters: The Videogame

Fantasma gosmentos, gigantes, raivosos, folgados e graficamente impecáveis dominaram Nova York. Quem você vai chamar para salvar o dia? É óbvio...

Em um mercado no qual jogos inspirados em filmes não prestam em 99% dos casos, chega a ser ingenuidade esperar com ansiedade por um game do gênero. Mesmo que as promessas sejam bacanas, a execução do projeto precisa ser adiantada para cumprir prazos e chegar às lojas antes do filme, o que resulta em mancadas. Ainda assim, *Ghostbusters* promete o contrário.

Planejado tanto para a nova geração como para a antiga, o game adapta a trama do terceiro filme da série estrelada por Bill Murray e companhia — isso mesmo, aquele longa que fora prometido no final da década

de 80 mas que, no final das contas, jamais chegou às telonas.

O que nos leva a confiar tanto no jogo dos *Caça-Fantasmas* é a certeza de que a obra encontra-se em boas mãos: independentemente das versões, a base do game está sendo minuciosamente planejada por figuras como Dan Aykroyd e Harold Ramis, responsáveis pelos roteiros dos dois únicos filmes já lançados da série. Fora isso, com a exceção de atores falecidos (o intérprete do Príncipe Vigo, por exemplo), toda a galera que participou dos primeiros episódios faz parte do pacote. Isso inclui não apenas a aparência física,

mas também as vozes e os tradicionais toques de humor associados aos personagens clássicos, como Venkman, Spengler e Stantz.

BEM-VINDO À TRUPE

No game, o jogador assume o papel do mais novo recruta dos Caça-Fantasmas. O ano é 1991 (dois anos após os eventos de *Ghostbusters II*) e o pano de fundo de toda a ação é uma Nova York assustadoramente entregue aos caprichos do vilanesco Gozer. Sendo assim, cabe a você a divertida tarefa de pegar uma mochila de prótons e distribuir raios de luz para todos os cantos.

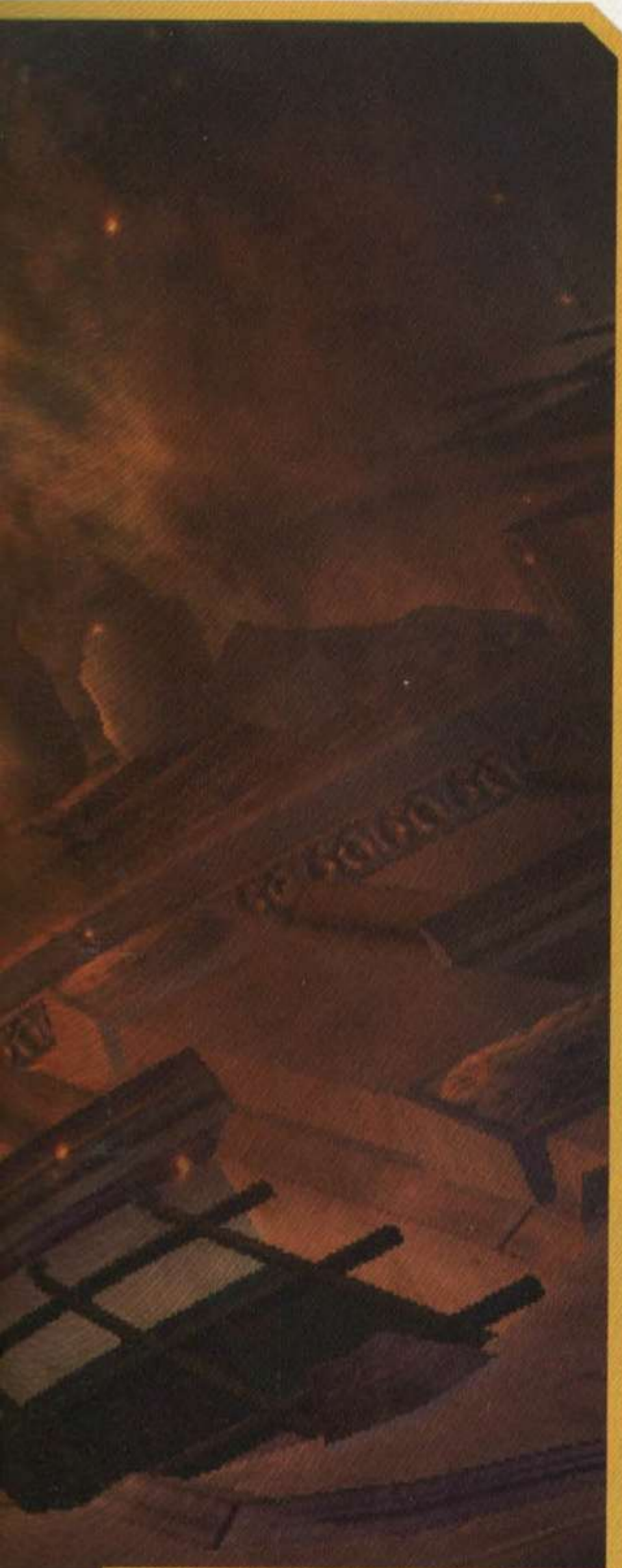
PLATAFORMAS: PS3, PS2

PRODUTORA: Terminal Reality (PS3) Red Fly Studios (PS2)

GÊNERO: Ação

PREVISÃO: Dezembro de 2008

FIGURA



O clássico Monstro de Marshmallow está ainda mais assustador e calórico

A Nova York virtual é detalhadíssima. Quato mais bonita, mais gostoso será destruir com as armas futuristas



Só é válido ressaltar que isso não significa que o jogo seguirá os moldes de um *GTA* em dimensões e liberdade, pois mesmo muito detalhada, a cidade do game não poderá ser explorada de cabo a rabo.

Em grande parte, essa limitação é necessária para que o enredo do jogo siga uma estrutura bem linear: como um bom *Ghostbusters* que se preze, a obra é recheada por aqueles momentos cômicos (e muitas vezes assustadores), que perderiam toda a graça caso o jogador tivesse a oportunidade de interrompê-los.

AÇÃO COM DIREITO A UPGRADES

Como um jogo de ação tradicional, *Ghostbusters* rola, na maior parte do tempo, em terceira pessoa — um dos

lances que o diferenciam em meio ao gênero são detalhes como a ausência de qualquer indicador de energia ou munição na tela. Não há um modo de saber exatamente a quantas anda a saúde do seu personagem (a tela apenas escurece caso seu estado seja crítico) e cabe ao



SÓ CARONA

Embora permaneça rodeado por segredos, o papel do Ectomóvel foi rapidamente explicado durante uma demonstração do jogo. Na ocasião, o jogador tomou o posto de carona durante uma perseguição pelas ruas de Nova York e sua tarefa era atirar em fantasmas que surgissem pelo caminho. Dirigir, que é bom, por enquanto, nada.



O Ectomóvel está com um visual invocado, mas tudo indica que você não poderá dirigi-lo

próprio jogador a tarefa de observar o estado de sua arma para saber, por exemplo, se ela está superaquecida. Como estamos falando de uma arma de prótons, você certamente não vai precisar limitar muito seu poder de fogo.

Uma das poucas missões que demonstram a alma do game acontece em um estágio situado no subsolo da biblioteca pública de Nova York. Você se lembra daquela assustadora senhora que tomava conta do local? Pois ela está de volta ainda mais nervosa e aterrorizante – some isso a livros voadores e fantasmas medievais e você já pode imaginar os tipos de assombração que circulam pelo local.

Ao menos você não terá que ter medo de encarar as almas penadas, pois a ação rola de forma bastante simples: basta sacar sua arma e bzzzzzzz, mandar ver com os raios de próton. Os oponentes, obviamente, ficam mais perigosos e resistentes à medida em que o jogo progride. Por conta disso, toda a sua equipe é capaz de aperfeiçoar cerca de três categorias de munição que fazem parte da tradicional mochila: Proton, Electron e Slime. Conforme evolui, você ainda desbloqueia brinquedos adicionais,

como é o caso da poderosa Shot Blast e da melequenta Theter Gun. Enquanto a primeira arma funciona com uma escopeta, a segunda permite que o jogador crie elos entre inimigos e objetos à sua volta com uma espécie de cola. Uma das possibilidades consiste em atirar no teto da sala, por exemplo, para, em seguida, atingir um fantasma – de forma divertida e automática, a criatura será automaticamente puxada com toda força pela outra extremidade.

Outro detalhe que não podemos esquecer é que o jogador pode simplesmente optar por superaquecer sua mochila de forma proposital e, desta forma, dar origem a um escudo capaz de protegê-lo temporariamente de ataques

inimigos. Os oponentes, ao que tudo indica, podem fazer o mesmo e contam com métodos de defesa.

VISUAL ASSOMBROSO

Durante a missão na biblioteca, é praticamente impossível não babar com o nível de detalhe dos cenários ao seu redor – e isso porque se trata de uma versão primitiva na qual os personagens sequer têm animações capturadas por meio de um sistema complexo.

O destaque fica com os efeitos de iluminação e com o show visual que rola na tela a cada disparo da arma de próton: não bastasse aquele barulhinho tradicional das armas nos filmes, o jogo ainda apresenta um verdadeiro espetáculo de raios e luzes



Geléia

Se você se lembra do engraçado fantasma Geléia, a boa notícia é que ele faz parte do jogo. Sua presença, embora secundária, serve para quebrar o clima e divertir o jogador durante momentos mais tensos. De acordo com a produtora, a criatura será capaz de se comunicar por meio de gritos: haverá um para demonstrar susto, raiva, medo e por aí vai.



Quebre tudo que quiser e ainda espalhe gosmas por todos os lados, afinal, você é pago para isso



A versão "Geléia" do game será mais parecida com a famosa do desenho, ou seja, mais engraçada e histérica



Os personagens usam o visual e a dublagem do elenco oficial

no que diz respeito à versão destinada ao PS3, a máquina que possui um poder de processamento muito maior. Prova disso é que o console consegue rodar com fluidez o conjunto de aplicativos conhecido como Infernal. Em desenvolvimento há cerca de oito anos pela Terminal Reality, o sistema foi o que convenceu a Sierra a publicar *Ghostbusters*: trata-se de um motor, por assim dizer, capaz de proporcionar uma apuradíssima simulação física, texturas para lá de definidas e animações que buscam cada vez mais realismo.

O modo como o ambiente reage à

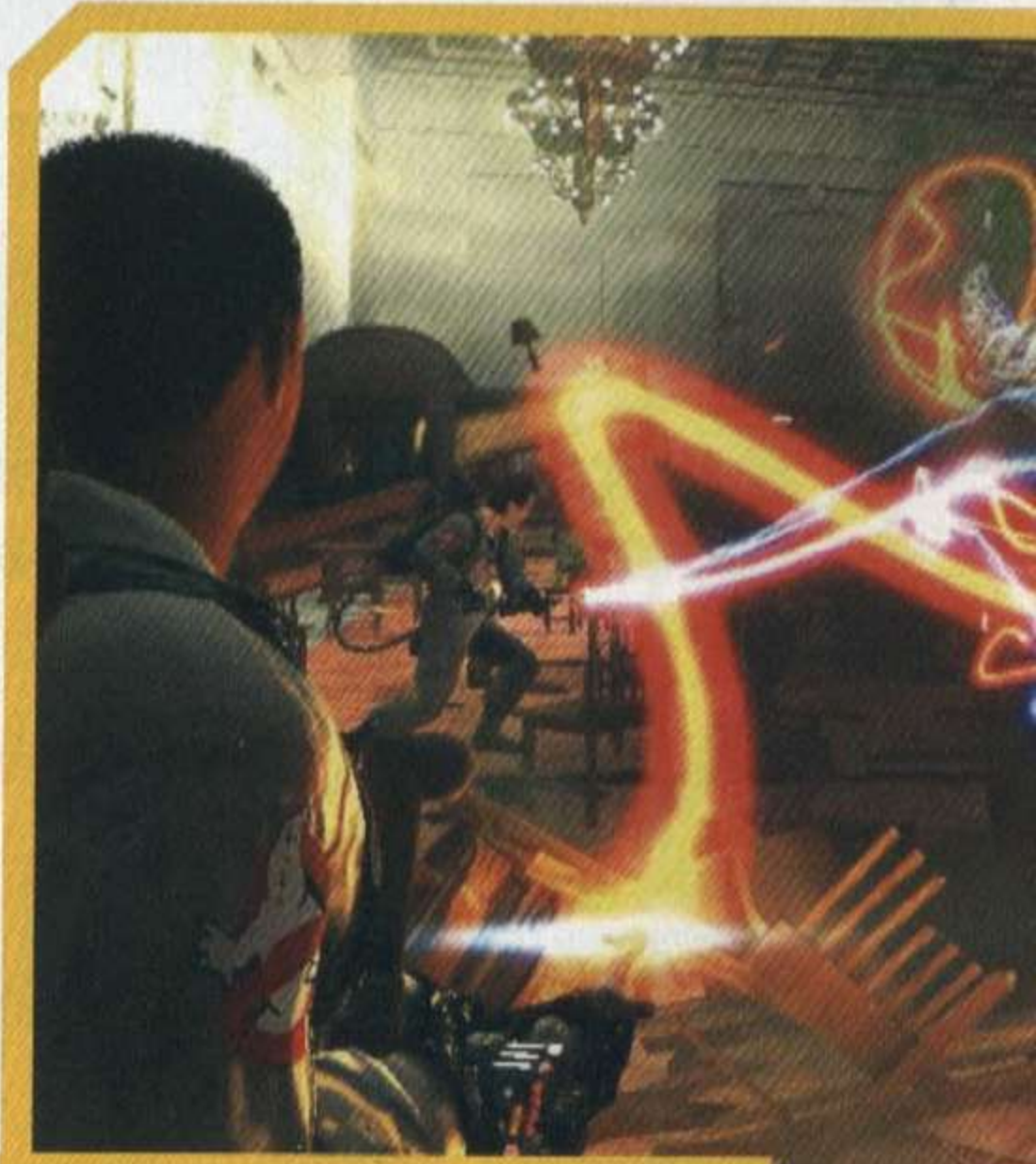


Inimigos de todas as cores e tamanhos não vão faltar... sorte que a munição é infinita

presença do jogador também é muito impressionante: durante os tiroteios, é comum ver pedaços voando das paredes, móveis quebrados em pedaços e janelas explodindo em centenas de cacos. Há até mesmo um marcador que indica, em dólares, o dano causado ao patrimônio durante toda a missão: a regra diz que tudo que pode ser visto, como mesas, cadeiras e lustres, também pode ser destruído – seja por acidente ou, o mais divertido, por puro e calculado vandalismo.

O QUE VEM POR AÍ

Como planeja lançar *Ghostbuster* apenas durante o próximo Natal, a Sierra fez questão de garantir a ansiedade geral e exibiu uma prévia de outros elementos que fazem parte do game. Certamente você se lembra do charmoso e fofíssimo Monstro de Marshmallow (mais conhecido, no filme



A ação parece até uma festa rave tamanha explosão de cores das armas

original, como Mr. Stay Puft). Saiba que ele está de volta e é um dos chefes, literalmente, mais gostosos da trama. Ao que tudo indica, o jogador deve deter a criatura ao mesmo tempo em que ela tenta desesperadamente alcançar o topo do edifício onde os caçadores se encontram. Como outras batalhas importantes do game, derrotá-lo consiste em se livrar de pequenos monstros liberados por Puft e, obviamente, atingi-lo em pontos vitais.

Ghostbusters também promete modalidades de multiplayer online e locais. É uma pena que a promessa envolva apenas modos competitivos para o PS3, pois a produtora acredita que uma campanha cooperativa do modo central tiraria a graça do game. O mesmo, contraditoriamente, não vale para o PS2, que suportará este esquema com até quatro jogadores em um mesmo console. Como os jogos são produzidos em estúdios diferentes, só nos resta esperar e pagar para ver.



A versão de PS3 oferecerá combate multiplayer, porém deixou de fora a campanha cooperativa

Street Fighter IV



Uma imagem diz tudo: Ryu nunca foi tão bem modelado e os cenários, agora tridimensionais, evoluíram bastante

Evolução da série conserva o tradicional sistema de luta 2D e impressiona com visual 3D detalhado

Nos últimos meses, apenas uma notícia foi capaz de nos fazer esquecer o inesperado trailer de *Street Fighter IV*, exibido no finalzinho de outubro: a revelação de que o game não vai acompanhar o estilo artístico exibido pelo trailer e o visual será remodelado em um luxuoso aspecto tridimensional. Além disso, foi confirmado que as lutas vão usar a tradicional jogabilidade 2D.

Street Fighter com modelação 3D parece estranho. O objetivo da Capcom é evoluir o visual colorido e vibrante de sempre, acrescentando uma quantidade enorme de detalhes e novas perspectivas de câmera. Até o momento, o único estágio revelado em tempo real foi o refúgio de Chun-Li. A lutadora, inclusive, é uma das poucas figuras tradicionais que já possuem presença confirmada no novo episódio. Além dela, estão confirmados Ryu, Ken, Dhalsin e a estreadora Crimson Viper.

HORA DE INOVAR

Street Fighter IV promete atualizações significantes. O

sistema Parry, utilizado em *SFIII*, caiu fora e deu lugar a novidades como o Saving. Trata-se de um barra dividida em quatro segmentos preenchidos conforme o lutador apanha. Com apenas um destes segmentos, será possível usar um ataque especial que, além do dano aplicado com estilo, poderá deixar o inimigo imobilizado. Acumule três segmentos do Saving e será possível usar uma versão ainda mais poderosa do ataque ou os ataques EX,



versões turbinadas de ataques especiais. Estes ataques poderão ser cancelados durante sua execução, permitindo enganar os adversários e diversificar combos.

Os Super Moves, ataques especiais vistos nas edições anteriores da série, estão garantidos, mas a Capcom ainda não escolheu em qual versão se inspirar (*Super Street Fighter II Turbo*, *SFII Alpha* ou *SFIII*). Outra novidade são os especiais Ultra, seqüências automáticas de ataques com direito a mudanças de câmera para incrementar o impacto da cena — este é o único momento com mudança de câmera.

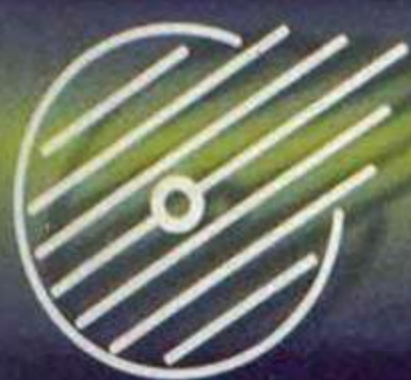
Street Fighter IV terá uma modalidade de combate multiplayer online, porém a Capcom não divulgou informações complementares sobre as opções de combate.

FICHA

PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Capcom
 GÊNERO: Luta
 PREVISÃO: Não definida



O novo visual foi uma boa surpresa, mas as expressões são forçadas e caricatas demais



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

Tomb Raider Underworld

Lara Croft vai voltar à ação com uma novidade impressionante: sua roupa vai ficar molhada

É verdade. Uma das maiores novidades em *Tomb Raider Underworld*, o primeiro game da série feito pensando na nova geração, é um tecnologia de interação com o meio ambiente que permitirá que a roupa da personagem fique molhadinha após os clássicos mergulhos em cachoeiras. Brincadeiras adolescentes à parte, um dos recursos apresentados com mais orgulho pela Eidos é realmente o modo como a heroína reage com os elementos a sua volta: ela fica suja de lama; sua roupa e pele ficam molhadas não só com a água de lagos e chuva, mas também com o próprio suor; e suas pegadas ficarão impressas no cenário – a produtora afirma que o jogador poderá orientar-se pelas próprias pegadas. Só para ter uma idéia do capricho,

Lara é construída com doze camadas, recurso avançado necessário para simular com maior realismo a reação de sua textura a iluminação ambiente e contato com água, lama, sujeira etc.

A Lara da nova geração também promete a movimentação mais graciosa da série e, pela primeira vez, a heroína conta com sistema de captura de movimentos reais para garantir maior número de detalhes e reações. Ao correr pela mata, por exemplo, Lara protege os olhos contra os galhos e pode cair ao esbarrar em elementos da arquitetura. Há outros trunfos, como sincronismo labial com a dublagem (voz de Keeley Hawes, como nas versões

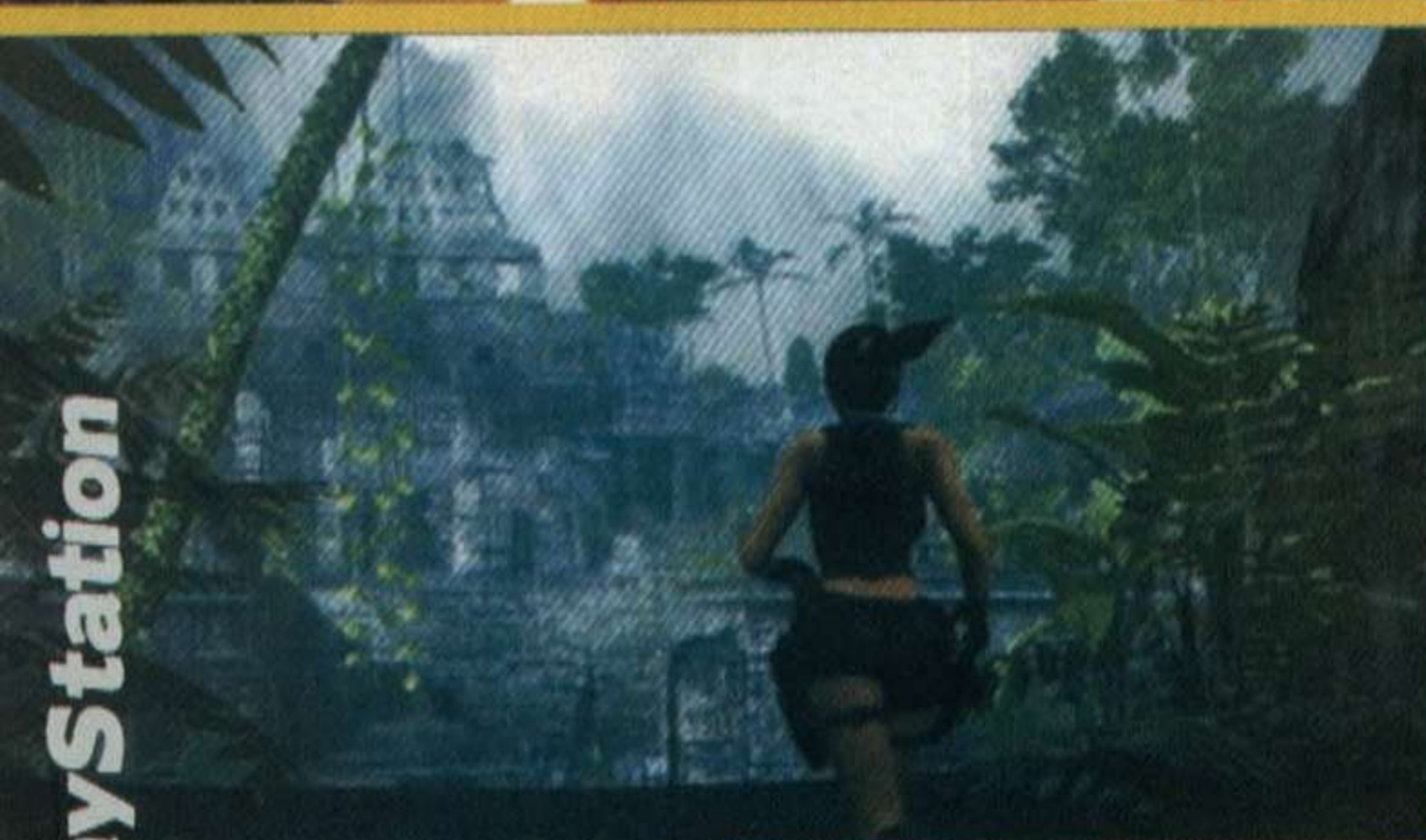
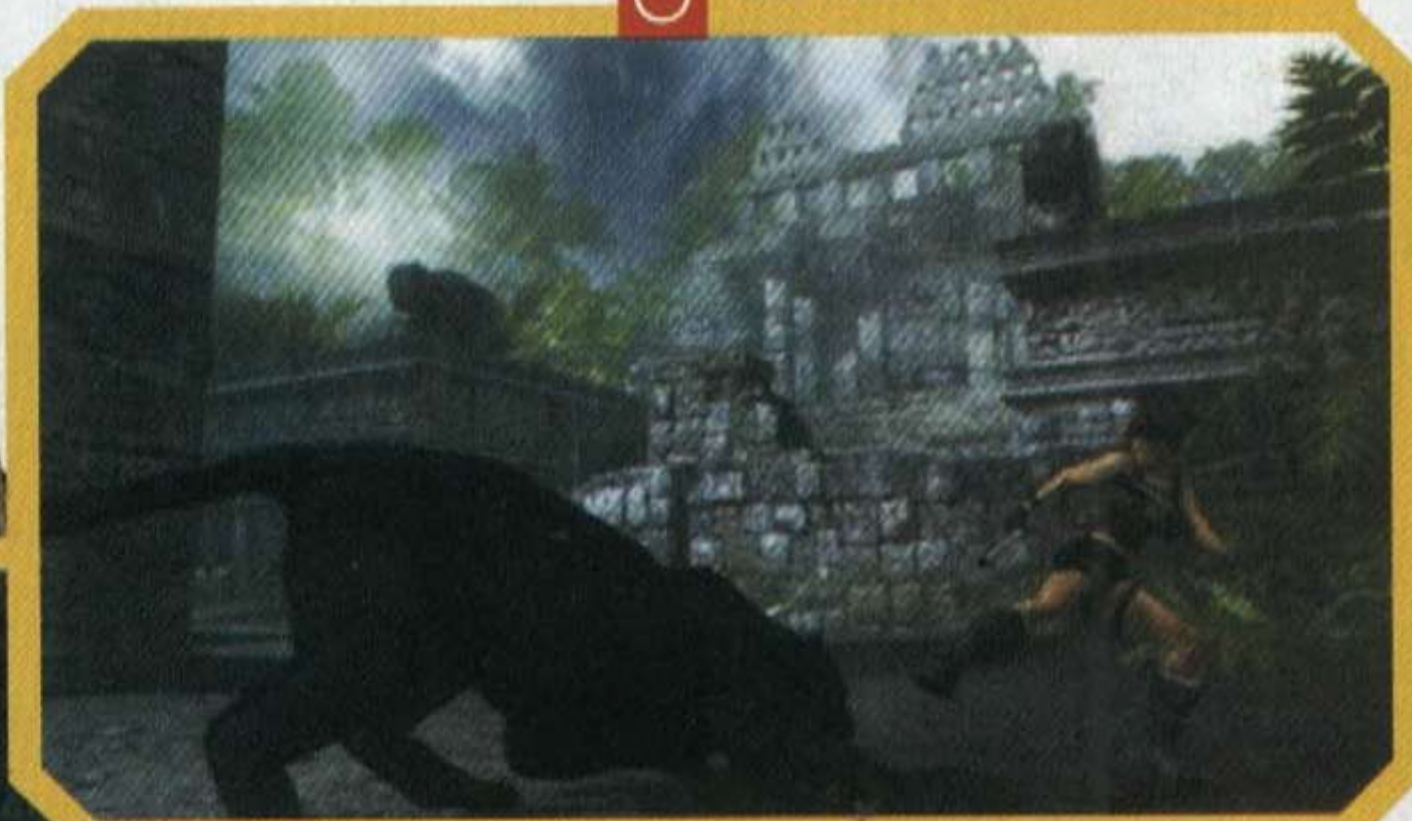
FICHA

PLATAFORMAS: PS3, PS2

PRODUTORA: Crystal Dynamics

GÊNERO: Ação

PREVISÃO: Dezembro



Maior interação com o meio ambiente é o desafio central de Underworld



O sistema de controle é uma evolução do usado em Legend

anteriores), muito mais expressões faciais – já era hora – e um inédito sistema de combate corpo a corpo no qual Lara poderá socar com estilo a fuça dos inimigos ou até empurrá-los para ganhar tempo para sacar as pistolas.

EXPLORAÇÃO INTELIGENTE

Continuação direta de *Tomb Raider Legend*, *Underworld* pretende investir em desafios mais complexos e constantes, do jeito que os fãs mais conservadores gostam. Em primeiro lugar, os cenários serão muito

maiores e obrigarão o jogador a explorar todas as suas possibilidades. Para intensificar isso, os cenários podem ser enxergados em sua totalidade, sem névoas que limitem a visão do jogador. Isso significa que você vai enxergar aquele templo no topo de um enorme rochedo e vai se perguntar: "como diabos eu vou chegar lá?".

Durante a maior parte do tempo, você terá que se preocupar com os enigmas acrobáticos de travessias ponto a ponto, mas haverá também muitos quebra-cabeças. A Eidos garante que vai apostar em enigmas interligados, desafios que só vão gerar uma reação após o jogador unir uma cadeia de ações em pontos diferentes do cenário.

Tomb Raider Underworld está previsto para o final do ano e, para a alegria geral, foi anunciado também para PlayStation 2.



TURBULÊNCIA

A Sci Entertainment, dona da Crystal Dinamic e da Eidos, as produtoras e distribuidoras de *Tomb Raider*, está passando por uma crise financeira sem precedentes. A empresa fechou o ano no vermelho e amargou uma queda de 61% no valor de suas ações, fato que espantou investidores e atrasou projetos – *Tomb Raider Underworld*, por exemplo, foi inicialmente previsto para o primeiro trimestre de 2008 e agora pode pintar só no início de 2009. Há grandes chances de crise da Sci levar todo o grupo à falência, mas isso não vai resultar no cancelamento de *Underworld*, já que empresas como a Ubisoft e Warner mostraram interesse em adquirir as licenças da Sci.



Cenários gigantescos e repletos de mistério. Mal posso esperar

DRAGOON GAMES

Play2
a partir
de
R\$ 450,

Pague
em até
36 x!

* Todos os
vídeo-games e
serviços!

* Assistência Técnica

* Vendas



* Curso:
conserto de
vídeo-games

* Também: celulares
I-pods/PCs

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

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

Site Seguro / Loja Virtual
www.dragoon.com.br
Entregamos para todo o Brasil



Hei\$t

FICHA

PLATAFORMA: PS3

PRODUTORA: InXile Entertainment

GÊNERO: Ação

PREVISÃO: Não definida

Não basta manjar o inglês básico à la "the book is on the table", aqui há que saber gírias de malandro

Mistura de GTA e Ghost Recon, game inova ao permitir que você comande comparsas na base do grito

Jogos de ação que ousam imitar o estilo de *Grand Theft Auto* existem aos montes: *The Getaway* e *Saint's Row* são exemplos disso. Porém, nenhum deles consegue trazer tantas novidades à mesa como *Hei\$t*, um ambicioso projeto que busca mesclar a violência da franquia da Rockstar aos comandos táticos de um shooter como *Ghost Recon*. Por aqui, o seu objetivo é organizar uma equipe, formular diversas táticas para assaltar os bancos de uma São Francisco dos anos 60 e passar as suas ordens para seus comparsas por meio de um headset.

ORGANIZANDO A CAMBADA

Como fazer um assalto sozinho não é uma boa ideia, o jogador pode contar com a ajuda de alguns comparsas manjados: Crumb, um fortão sem cérebro; Kid, o motorista indispensável para as fugas; Cracker, especialista no arrombamento de cofres. Todos acompanham Johnny durante 100% do jogo e podem ser controlados

por comandos de voz. Para evitar que Crumb descarregue sua escopeta em um inocente, por exemplo, basta falar, em inglês, o equivalente a "Ei, cara, relaxa". O legal desse sistema é que suas ordens – sejam boas ou ruins – são consideradas em missões posteriores. É como se os personagens aprendessem de acordo com os gostos do jogador.

Em se tratando dos demais aspectos, a verdade é que *Hei\$t* ainda precisa suar um pouco para impressionar: embora bonitinha e tudo o mais, a cidade retratada no jogo ainda nos parece completamente sem vida. A promessa é que, em se tratando da versão final, haja um intenso tráfego de pedestres e de veículos. Neste último caso, entretanto, ainda permanece a dúvida: sabemos que muitas das missões do jogo acontecerão sobre quatro rodas, mas infelizmente não chegamos a ver nenhuma ao vivo. Em outras palavras: não há como saber se você vai dirigir o veículo ou se simplesmente dará cobertura à fuga – a segunda opção é mais provável.

A malandragem predomina em *Hei\$t*, brother. É melhor você se garantir...



**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

Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

Proteja o seu cérebro, pois Krypto voltou e trouxe um bonecão sorridente com estranho gosto culinário

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
 PRODUTORA: Locomotive Games
 GÊNERO: Aventura
 PREVISÃO: Março de 2008

Já divulgamos por aqui, na **D&T**, *Path of Furon*, a nova versão para PS3 do hilário *Destroy All Humans!* destinada ao PS3. Felizmente, o Play 2 não vai ficar sem uma de suas séries originais mais criativas e *Big Willy* está chegando – também anunciado para PSP.

Situado em tempos anteriores a *Path of Furon*, *Big Willy Unleashed*, como o próprio nome sugere, o desafia a destruir cada pedacinho da face da Terra a bordo de um hilário boneco gigante.

Não pense que, por conta da estreia do bonecão, toda a fórmula consagrada pelos jogos antigos da série será deixada de lado: na verdade, o jogo continua com o mesmo charme de sempre. Você também poderá controlar o inconseqüente Crypto, alien cujo objetivo é vasculhar o planeta em busca de uma amostra de DNA humano compatível com os estudos tocados por sua civilização. Nessa epopéia, o alien une-se ao igualmente maquiavélico Pox e investe em um curioso disfarce: passa a administrar a cadeia de restaurantes conhecida como Big Willy. Nos arredores do local, criaturas capazes de causar a maior destruição podem ser facilmente controladas pelo jogador, que ainda pode optar por passeios a pé ou a bordo de objetos voadores não-identificados, OVNI's para os íntimos.

PARA GENTE GRANDE

O legal de *Big Willy Unleashed* é que, mesmo sendo uma continuação repleta de novidades e tudo o mais, o game continua funcionando nos moldes dos *Destroy All Humans!* anteriores. Isso significa que tudo o que você precisa fazer para prosseguir na história resume-se a causar o maior estrago em terra firme – detonar ou abduzir seres humanos é apenas uma entre as muitas possibilidades – e que os controles continuam basicamente os mesmos. Até o tradicional minigame necessário para entrar



Big Willy é um grandalhão sorridente cujo combustível são os frágeis seres humanos

em um corpo alheio durante missões de espionagem continua intacto.

No que diz respeito ao grande atrativo do pacote, controlar o tal Big Willy, podemos adiantar que o esquema funciona de forma bastante simples. A partir de um determinado estágio, Crypto pode controlar o boneco deliberadamente: trata-se de um transporte um tanto quanto lento, mas exageradamente poderoso. Além da

possibilidade de esmagar veículos e pequenos prédios, o garoto-propaganda típico de restaurantes norte-americanos ainda é capaz de arrotar fogo e esmagar a cabeça de pedestres ao seu redor. Mais que uma diversão, essa brutalidade é necessária para manter Willy funcionando, uma vez que os cérebros humanos, embora pequenos e nada apetitosos, funcionam como combustível aos olhos do monstro.



Krypto odeia humanos (quem não odeia?) e não resiste a espalhar o terror pessoalmente

MUNDO DOS GAMES

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

MUNDO DOS GAMES



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**



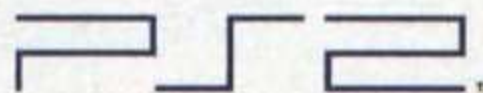
PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMORY CARD + TAPETE DE FUTEBOL

R\$ 549,00

3x R\$ 200,00 **visa e master**
6x R\$ 110,00 **visa e master**
12x R\$ 63,00 **master**



PROMOÇÃO QUERO TUDO



Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Controle 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 Wirelles	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**

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

imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / financiamentos com cartão de crédito sujeito a aprovação

Naruto Shippuden

Narutimate Accel 2



FICHA NARUTO SHIPPUDEN NARUTIMATE ACCEL 2



DISTRIBUIDORA:
Bandai Namco
PRODUTORA:
CyberConnect 2
GÊNERO: Luta
JOGADORES: 2
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 7
REPLAY: 9
ACABAMENTO: 8

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
ESTIMATIVA: 4 horas (Nível Normal);
8 horas (com todos os segredos)
SEGREDOS: 28 missões, 62 clones,
44 lutadores extras, 42 páginas
CURVA DE
APRENDIZAGEM:
Alta. Jogabilidade simples

NOTA
8,0
Muito bom

Reviva os melhores momentos do desenho animado japonês



Accel 2 é ideal para torneios entre fãs de games de luta



Cinco dezenas de ninjas insanos e combates frenéticos: Narutimate alcançou o seu ápice

O público geralmente pensa em títulos como *Virtua Fighter*, *Tekken*, *Super Smash Bros.* (citando a concorrência) e os *Street Fighter* da vida como referências supremas do combate virtual. Coube à série *Narutimate Hero* provar que é possível criar um sistema de combate sólido, empolgante e envolvente com base em uma franquia vinda de fora do mundo dos games, mais precisamente do mercado de animação japonesa — fórmula que costuma gerar mais jogos ruins do que peixes no mar.

Narutimate Accel 2 é o quinto game da série, exclusivo para Play 2, e acumulou lições aprendidas em sua jornada. Os golpes estão ainda mais simples de aplicar, desde o sistema para carregar o Chackra (energia especial) até os Jutsus e técnicas avançadas dos ninjas, tudo pode ser realizado sem

grandes peripécias. A movimentação dos ninjas está ainda mais fluida e as cenas dos golpes especiais são de arrasar, deixando no chinelo os golpes da série de TV dos ninjas de Konoha.

A maior novidade no campo de batalha é a possibilidade de usar personagens de suporte de forma mais inteligente. Nas versões anteriores, só era possível chamar um segundo personagem por meio de itens e por um breve instante. Em *Accel 2*, é possível montar parcerias que, de acordo com a afinidade entre os ninjas, podem gerar até ataques especiais em dupla. O resultado é devastador e mata a vontade dos fãs de ver combinações como Naruto e Sasuke, seu maior amigo/inimigo, juntos em um único ataque.

Além dos combates há o tradicional "modo história", desta vez batizado como

Master Mode. Trata-se de um sistema aberto no qual você pode visitar diversos cenários famosos, conversar com pessoas, comprar itens e interagir com ambiente em uma espécie de mistura de RPG e ação. O Master Mode começa exatamente onde a versão anterior parou: no confronto entre Naruto e Kakashi contra Deidara. Isso rola na temporada Shippuden da série original, onde Naruto, Sakura e seus amigos já são adolescentes. Esta versão cobre a história em que vai até o encontro explosivo de Naruto e Sasuke no templo de Orochimaru, por isso, prepare-se para momentos de tensão.

Além de reviver a história do anime, você pode estender sua diversão com diversos extras, como caçar dezenas de ninjas clonados, procurar páginas secretas de um livro e colecionar brinquedos, vídeos e trilhas sonoras. Diversão não falta aqui.

ROTEIRO

MASTER MODE

CAPÍTULO 1: SAVE GAARA ARC

1. Pegue um item à esquerda, fale com as pessoas ao seu redor e vá para Hokage Highway (7). Entre no escritório, converse com todos e saia do local. Siga à direita da bifurcação, quebre alguns barris e continue até chegar a Training Grounds (1). Contra Kakashi, apenas vença a batalha.

2. Saia do local e fale com o cidadão à direita para conhecer os ícones que aparecem sobre a cabeça das pessoas. Siga na direção do Save Point, pegue o item brilhante ao lado e volte a falar com o homem de roupa marrom.



イルカ

Continue em Konoha Gate (8) para encontrar Ikura. Encare Deidara e derrote-o.

3. No controle de Kankuro, pegue um baú à direita, converse com todos e siga pela passagem em frente. Suba pela escadaria, salve o jogo e prossiga. Corra (R2) até Sand Cloud Desert (20) em menos de três minutos para encontrar o time Akatsuki no ponto vermelho no mapa. Vença Sasori. Com Naruto, siga para Hokage Office (7), entre no escritório e mais uma luta terá início. Seja rápido e vença Jiraiya.

4. Saia do local e, após a conversa com Sakura, volte ao escritório. Siga para Sand Village (18) e ataque os ninjas a distância com □ ou, para ganhar experiência, brigue no mano-a-mano. Pule nas plataformas da colina para achar a saída de Konoha Knoll (10).



5. Em Hidden Sand's Main Street (17), compre acessórios e itens na loja. Siga em frente até chegar ao portão protegido para abrir alguns baús e vá ao ponto vermelho no mapa à direita (perto da loja). Volte na direção do deserto até encontrar um mercador em apuros. Acabe com os bandidos e volte ao ponto 17. Fale com Sakura perto do portão prossiga para Hidden Sand's Gates (16) para encontrar Chiyo. Após as cenas, siga para River Country Forest (28) e vença Kisame em um batalha comum.

6. No controle do time de Naruto, continue o trajeto anterior até que Chiyo apareça. Ajude um homem desacordado (ponto vermelho no minimapa) e, ao início de uma nova contagem de tempo, siga para o centro do cenário para encontrar outro cidadão. Vá a River Country Forest (28) e vença Itachi duas vezes.



MAPA GERAL

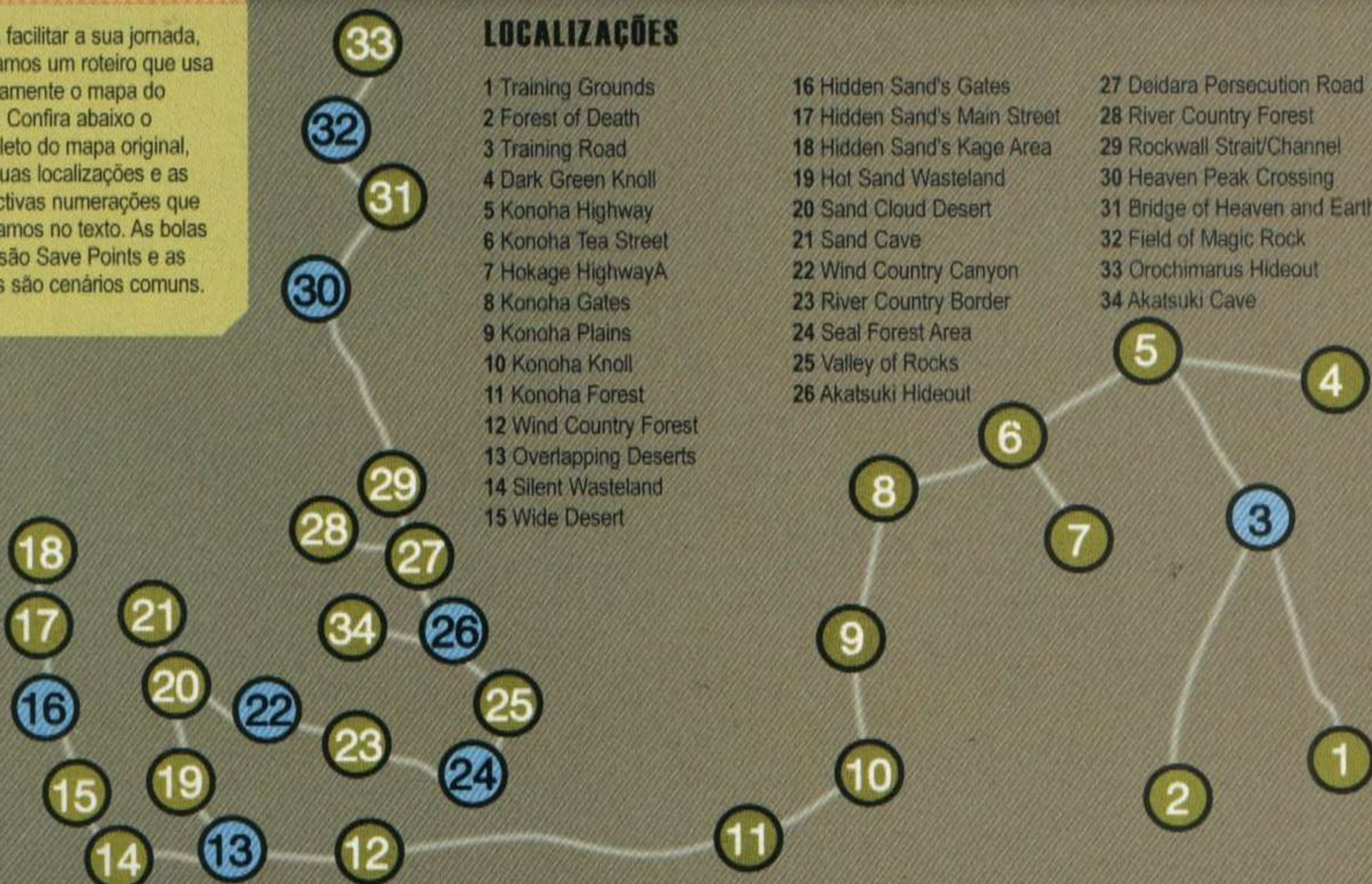
Para facilitar a sua jornada, criamos um roteiro que usa intensamente o mapa do game. Confira abaixo o esqueleto do mapa original, com suas localizações e as respectivas numerações que apontamos no texto. As bolas azuis são Save Points e as verdes são cenários comuns.

LOCALIZAÇÕES

- 1 Training Grounds
- 2 Forest of Death
- 3 Training Road
- 4 Dark Green Knoll
- 5 Konoha Highway
- 6 Konoha Tea Street
- 7 Hokage HighwayA
- 8 Konoha Gates
- 9 Konoha Plains
- 10 Konoha Knoll
- 11 Konoha Forest
- 12 Wind Country Forest
- 13 Overlapping Deserts
- 14 Silent Wasteland
- 15 Wide Desert

- 16 Hidden Sand's Gates
- 17 Hidden Sand's Main Street
- 18 Hidden Sand's Kage Area
- 19 Hot Sand Wasteland
- 20 Sand Cloud Desert
- 21 Sand Cave
- 22 Wind Country Canyon
- 23 River Country Border
- 24 Seal Forest Area
- 25 Valley of Rocks
- 26 Akatsuki Hideout

- 27 Deidara Persecution Road
- 28 River Country Forest
- 29 Rockwall Strait/Channel
- 30 Heaven Peak Crossing
- 31 Bridge of Heaven and Earth
- 32 Field of Magic Rock
- 33 Orochimarus Hideout
- 34 Akatsuki Cave



7. Prossiga para o próximo cenário e caminhe até a saída para encontrar o time de Gai. Com Neji, destrua os símbolos Byakugan nos quatro cantos do cenário. Use **▲** para localizar os selos e mire com **L1**. Vença os clones, acabe com as bombas voadoras em frente (use **L1**) e entre na caverna para encarar Deidara e Sasori. Vença Sasori com o personagem suporte de Chiyo (aperte **R1**).



8. Continue em frente com Naruto e pule sobre os tocos de madeira (não encoste nas aranhas) para chegar ao final de cenário em menos de três minutos. As batalhas contra Sasori e Deidara não exigem nenhuma condição especial, apenas vença na raça.



CAPÍTULO 2: SASUKE RESCUE ARC

9. Vá para Konoha Highway (5) e encontre o time Kurenai. Vá para o escritório Hokage (7). Após a conversa, vá para Konoha Gate (8), fale com o time Kurenai novamente e faça o trajeto para Silent Wasteland (14) sem que nenhum inimigo encoste em você. Volte para o ponto 7 e assista à animação antes de encarar Sai em uma batalha convencional.

10. Prossiga para o escritório e, após a conversa, vá ao ponto 08. Sai vai entrar no seu time. Siga para Silent Wasteland (14), vá para Hidden Sand's Kage (18) e volte um cenário para ganhar uma nova missão. Em Sand Cave (21), acabe com os bandidos e vasculhe a caverna em busca de itens.

11. Volte para Hidden Sand's Kage e acabe com mais adversários. Após a conversa, vá para Heaven and Earth Bridge (29) e, no meio do caminho, encare Yamato. Continue o trajeto até entrar na caverna e vá até o fundo do cenário para encontrar um selo na parede. Enfrente

o clone de Sakura e encerre a luta com um golpe do suporte (**R1**). Repita o processo para vencer o clone de Naruto.

12. Saia da caverna, siga pelo caminho da esquerda e vá até o ponto 29 do mapa para encarar Kabuto. Em seguida, prepare-se para lutar com Orochimaru. Após a cena em que Sai trai o grupo, atravesse a ponte e siga em frente até encontrar o boneco feito por Yamato. Novamente em um combate com Orochimaru vença a luta com o suporte de Naruto (**R1**). Encare Kabuto em desvantagem, já que ele conta com mais força e velocidade – fique atento com a sua defesa e aplique combos que tirem bastante energia.



13. Após as batalhas, siga para Orochimaru's Hideout (33) e explore o local até encontrar Sai. Vença-o e continue em frente (entre nas portas para pegar itens) e encontre Sasuke. Encare Sasuke e abuse dos seus suportes (Sai e Sakura) para compensar a desvantagem.

MISSÕES EXTRAS

Confira a seguir quem são as pessoas que dão missões secretas no game, como cumpri-las e quais são os seus prêmios.

Missão 1: fale com a senhora em Konoha Gate (8) para receber a missão. Vá até Hokage Highway (7) e fale com um garotinho com o símbolo da missão do lado direito. A recompensa é a Golden Lucky Charm.

Missão 2: encontre Jiraya em Hokage Highway (7). Vá para Training Grounds (1) sem ser pego pelos bandidos e fale com Ebizu. O prêmio é o Genin's Clothes.

Missão 3: converse com o homem no meio da bifurcação em Training Road (3). Encare os bandidos e vença-os para ganhar o item Red Ring.



CONTROLES

BATALHAS CONVENCIONAIS

- - Atacar
- - Arremessar itens
- ▲ - Ougi (acerte o oponente com ● para realizar o golpe)
- ✖ - Pular
- ✖ + ✖ - Dash
- ↑ + ✖ ou ↓ + ✖ - Mudar de plano
- R1 - Chamar personagem suporte
- L1 - Trocar item
- R2 - Defesa
- R2 - Kawarimi no Jutsu (aperte R2 no exato momento em que o seu adversário acertá-lo)
- ↑↑ + ● e ↓↓ + ● - Jutsus
- ↓ (segure) - Carrega a barra de Chakra
- ↑ (segure) - Awakening
- Oi Uchi - Após um combo aéreo ou arremesso, aponte o direcional na direção do oponente para aparecer atrás dele e finalize o ataque com ●

MASTER MODE

- - Interagir com pessoas e itens
- - Arremessar kunai
- ▲ - Jutsus (só durante as batalhas)
- ✖ - Pular
- L1 - Visão em primeira pessoa
- R1 - Mudar o personagem de controle
- R2 e L2 - Correr
- - Ativar/desativar minimapa

Missão 4: fale com o sujeito na entrada da Forest of Death (2). Siga os pontos amarelos no mapa e acabe com os inimigos em menos de três minutos para ganhar o Gold Necklace.

Missão 5: Lee em Training Grounds (1). Vá até Hokage Highway (7) e fale com Sakura. Volte, converse com Lee, reencontre Sakura e responda com a segunda opção. Finalize a missão com mais uma visita à Lee e ganhe Hot Blood Band.

Sasuke cedeu para o lado negro da força e Naruto vai salvá-lo



Missão 6: encontre Shizune perto do lago em Forest of Death (2). Pegue os quatro itens. Volte a falar com Shizune e saia do local. Quando presenciar uma cena, escolha a segunda opção e ganhe o Anbu Clothes.



Missão 7: encontre Sakura em Hokage Highway (7). Entre no escritório e fale com Tsunade. Saia e converse com duas pessoas de frente ao portão. Siga para Dark Green Knoll Area (4) e fale com uma garotinha. Converse com ela novamente e pegue o item brilhante que está atrás de Iruka. Siga para Hokage Highway, fale com Sakura e volte a conversar com a garotinha. Ela fará três perguntas, então responda com a seguinte sequência: 2-3-3. Volte ao ponto 7 do mapa para terminar a missão.

Missão 8: fale com Ikura em Dark Green Knoll (4). Sobreviva a uma batalha contra cem oponentes. Prepare-se muito antes de entrar na luta, pois os inimigos são perigosos. A recompensa é o Rasengan.

Missão 9: encontre Shizune no escritório de Tsunade (7). Entre no escritório e você não encontrará Tsunade. Saia, suba a rampa à direita para encontrar Jiraiya e Tsunade. Responda com a primeira opção, vá para Training Grounds (1) e, após a conversa, siga para Sand Village (17) e fale com Kankuro. Ele pede cinco peças da caixa de música. Elas estão escondidos nos seguintes locais:

△

SAVEPOINTS

Para salvar seu progresso em *Naruto Accel 2*, é necessário encontrar os círculos reluzentes espalhados pelo jogo. Após terminar o Master Mode, é possível usar os Save Points como teletransporte para viajar a áreas distantes de forma muito mais rápida. As opções são:

1. Salvar o seu progresso
2. Teletransporte (a opção surge após terminar o game)



Dê férias aos seus pés. Use os serviços grátis de teletransporte

3. Sair

Obs: para usar o teletransporte de um ponto azul para o outro no mapa, é necessário comprar um pergaminho em Konoha Shop (custa 5.000 Ryo)



Compre o pergaminho laranja pela bagatela de 5.000 Ryo

1. Sand Cave (21), em um baú à direita.
2. River Country Forest (28), perto da entrada, em uma colina à esquerda.
3. Orochimarus Hideout (33), perto de uma árvore à direita.
4. Konoha Weapon Shop (6). Não aceite a missão de Hinata.
5. Forest of Death (2), à esquerda.

Volte a Sand Village, fale com Kankuro e siga para Training Grounds para encontrar a garota. Vá sozinho e ganhe a Music Box.

Missão 10: converse com Neiji e Tenten em Training Grounds (1). Aceite o desafio, esconda-se atrás da pedra do memorial e fique lá até o tempo acabar. A sua recompensa é o Crystal Necklace.

Missão 11: encontre-se com Hinata em Konoha Gate (8). Siga na direção de Sand

Village para encontrar Hinata no caminho. O seu desafio é chegar ao final do cenário em três minutos e falar com o chefe dos bandidos para ganhar o Hinata's Health Potion.

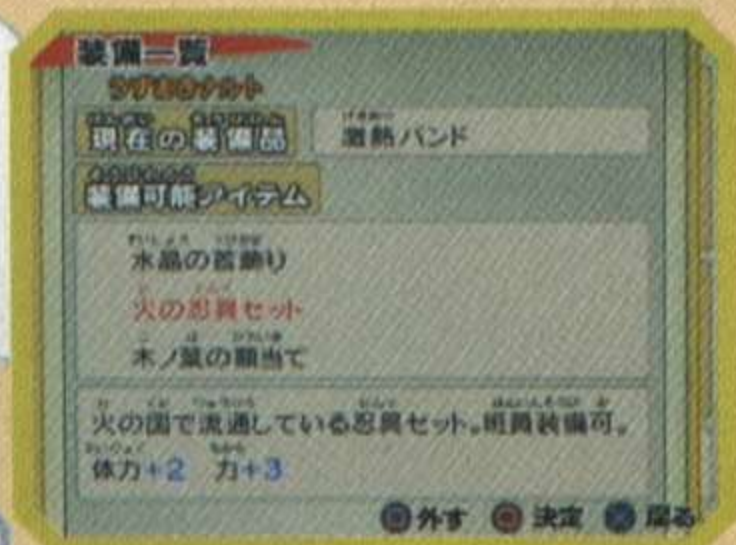
Missão 12: fale com Kakashi em Konoha Highway (5). Vá para Konoha Gate (8) e fale com Jiraiya duas vezes. Prossiga para Sand Cave (21) e lute contra Sakura. Volte para Konoha Gate e lute contra Shizune (encerre



△

EVOLUA OS SEUS NINJAS EM 3 PASSOS

1 No Master Mode, não deixe de turbinar os níveis dos Jutsus. Pause o jogo, selecione o ícone dos pergaminhos coloridos e escolha o seu ninja. Na nova tela (imagem abaixo), selecione a segunda opção e equipe um item a sua escolha.



2 Em seguida, vá à primeira opção e aperte ▲ para ver os Jutsus. Ao lado estão os cinco atributos: Energia, Chakra, Força, Defesa e Velocidade. Para aumentar o nível do Jutsu, é necessário modificar os atributos indicados.



3 Volte, aperte ●, aumente as habilidades corretas e clique no grande botão vermelho na parte de baixo para aceitar as alterações. Continue o processo, aumentando um Jutsu por vez até que eles cheguem ao nível máximo (Lv3).





a batalha com um Jutsu). Siga para Konoha Highway e fale com Kakashi. Ao enfrentar Tsunade, encerre a luta usando a técnica Rasengan (↓, ↓ + ●) – mantenha uma barra de Chakra reserva. O prêmio é o Raikiri Jutsu.

Missão 13: encontre Gai em Training Grounds (1). Vá até Konoha Gate (8), fale

com Kakashi e volte para Training Grounds. Você precisa vencer Gai o, durante a luta, executar três Kawarimi no Jutsu (consulte a lista de comandos) e encerre a batalha com um Jutsu.

Missão 14: fale com Tsunade em seu escritório (7). Na entrada de Konoha Gate (8), fale com um homem de preto para receber uma carta e volte a conversar com Tsunade. Forme o seu time durante o bate-papo e siga para Orichmarus Hideout (33). Entre na caverna, vá reto até chegar à sala com a cabeça da serpente, pegue uma chave perto da escultura, volte a Hokage Highway (aperte ● repetidamente na conversa com o mensageiro e fale com Tsunade). Você não vai ganhar nenhum item com esta missão e será encaminhado para a próxima missão.

Missão 15: no controle de Sasuke, seu desafio é encontrar uma maneira de avançar nas salas cheias de desafios. No total, são vinte cenários e o clone de Orochimaru o espera no final. Tenha cuidado com os inimigos e com as armadilhas pelo caminho. Sempre use a câmera para virar e para ver o que o aguarda. Quando avistar paredes em ruínas, pressione



ENTENDA OS PRINCIPAIS MENUS DO GAME

Quem acompanha a série *Narutimate Hero* desde os seus primórdios dificilmente aprendeu a ler japonês, mas certamente aprendeu a identificar as "figuras". Para garantir que ainda assim você não fique perdido, eis as principais traduções:



1. Novo jogo
2. Carregar jogo salvo



1. Master Mode
2. Batalha livre
3. Treino
4. Loja
 - Figurinos • Vídeos
 - Vozes dos personagens
 - Músicas
5. Coleção
 - Curiosidades sobre os personagens
 - Vídeos • Sons diversos
6. Opções
 - Nivel de dificuldade de (1 a 5, 3 é o padrão)
 - Configuração de controle
 - Posicionamento da tela
 - Configuração de som
 - Restaurar as configurações originais



1. **Mochila:** lista de todos os itens. Eles estão divididos em quatro categorias:
 - Itens de recuperação
 - Equipamentos
 - Itens de batalha
 - Pergaminhos de Jutsus
2. **Pergaminhos coloridos:** altera os atributos de seus personagens
3. **Pergaminho verde:** mapa
4. **Livro com um Kunai:** anotações
 - Recapitulação da história
 - Missões ativas
 - Sidequests ativos
 - Missões de história ativas
 - Missões de Jutsu ativas
 - Buscas finalizadas
 - Sidequests completos
 - Missões de história completas
 - Missões de Jutsu completas
 - Lista de Jutsus aprendidos
 - Controles
 - Controles de movimento
 - Controles de batalha
 - Estatísticas do game
 - Batalhas em que lutou
 - Bandidos que matou
 - Sidequests finalizados
 - Caixas quebradas
 - Passos dados
5. **Livro verde:** lista com os todos os personagens clone derrotados
6. **Livro branco:** mostra quantas páginas de memória foram coletadas durante o jogo. São 20 no total
7. **Miniatura de um cômodo:** sala de treinamento com Kakashi. Aproveite este local para treinar os novos Jutsus
8. **Porta:** saída do Master Mode



- Seleção de personagens**
- - selecionar personagem
 - ✳ - voltar para o Menu Principal ou mudar os parâmetros da luta (1p vs COM, 1p vs 2p, Com vs 2p ou COM vs COM)
 - L1 - mudar a cor da roupa do personagem
 - R1 - selecionar a segunda forma do personagem



1. ■: opções de luta
 - **Tempo da luta;**
 - **Dificuldade:** muito fácil, fácil, normal, difícil, muito difícil
 - **Quantidade de itens distribuídos nas lutas:** nenhum, pouco, normal ou muito
 - **Chakra:** normal ou infinito)
 - **Ougi:** muda o estilo de disputa de Ougis
 - **Equilíbrio:** modifica o nível de força dos jogadores para tornar as lutas mais equilibradas. Recomendado para encarar adversários apelões, sejam controlados pela máquina ou humanos
2. ▲: selecionar Jutsus do personagem (esta opção só ficará disponível depois que você destravá-la no Master Mode)
3. ●: começar a batalha
4. ✳: voltar

- ▲ para usar um Jutsu e aperte
 - freneticamente para destruir a construção.
- A partir da sala 11, é necessário ter Jutsus no nível três para quebrar as paredes. Use
- ▲ para ativar os dispositivos atrás das jaulas.



Missão 16: encontre Tsunade em seu escritório (7). Vá até Chizune, complete o seu time com Sakura, Sai e Yamato e fale com Tsunade. Siga para Orochimarus Hideout – responda sempre com a primeira opção às perguntas do mensageiro que surge no caminho. Entre na caverna e vá para o portão do lado direito do cenário (local trancado com correntes). Siga até o vigésimo andar (é aconselhável evoluir a poder de seus personagens em conjunto), acabe com dois bandidos poderosos, siga em frente e pegue a Kunai de Sasuke para terminar a missão.

Missão 17: fale com Kiba em Konoha Gate (8). Após a conversa, vá até Seal Forest (24), siga em frente até ver uma cachoeira e pegue o item. Volte para Konoha Gate e fale com o homem que estava ao lado de Kiba quando você aceitou a missão para ganhar o Streaming Water Ninja Weapon.

Missão 18: encontre Ino em Konoha Highway (5). Vá para Training Grounds (1), fale com Ino e desafie-a. Sua missão, além de vencer, é fazer seis Kawarimi no Jutsu.

A próxima desafiante é Sakura: execute três Kawarimi no Jutsu, três Oi Uchis e vença para ganhar o item Raging Fire Ninja Weapon.

Missão 19: fale com Tsunade no escritório (7). Vá até a loja (6) e fale com Sakura e Chouji. Siga para o ponto 5, fale com uma mercante com o simbolo do pergaminho na cabeça e siga para Sand Village (18). Fale com outro mercador e volte para Konoha em menos de cinco minutos. Após outro papo com Tsunade, siga para Dark Knoll (4), procure por Tsunade e responda a todas as perguntas com a primeira opção para desafiá-la. Vença em trinta segundos e ganhe o Leaping Kick.



Missão 20: encontre o cozinheiro em Konoha Gate (8). Sua missão é encontrar ingredientes para a receita do chefe. Investigue estes locais:

1. Konoha Forest (11), perto do centro;
2. Overlapping Deserts (13), no centro, perto de uma pedra com cactus;
3. Akatsuki Hideout (26), na água perto do centro.

Entregue os ingredientes para o cozinheiro em Konoha Gate para ganhar o Hurricane Ninja Weapon.



Missão 21: encontre Neji e Hinata em Training Grounds (1). Com Neji no seu grupo, acabe com os três grupos de bandidos que estão no local em menos de três minutos. Repita o processo e vença em menos de dois minutos e meio. Após vencer os desafios, Gai desafiará Hinata para um combate. Vença-o com um combo com mais de 15 hits (o golpe ↓, ↓ + ● faz isso facilmente). Com Naruto, encare Neji, faça três Kawarimi no Jutsu e finalize com um Ougi. A recompensa é o Hakke Kuushou.

Missão 22: vá ao escritório de Tsunade (7). Siga para Sand Village (18) e escute a conversa dos sujeitos à direita. Vá para Overlapping Deserts (13), desça no buraco à esquerda e pegue o item à direita, perto do baú (isso se você não o pegou antes). Siga para Sand Village, desvie dos bandidos, fale com Tsunade e vá para Akatsuki Cave (26). Na caverna, fale com Tsunade e saia. Pegue o item do lado direito do lago e fale com a moça para ganhar o Desert Rose.

Missão 23: fale com Shikamaru em Konoha Gate (8). Em Heaven and Earth Bridge (31), acabe com os bandidos sobre a ponte. Após a primeira vitória, volte ao cenário da ponte e derrote seis grupos de bandidos em três minutos para ganhar o Super Strength Band.



Missão 24: fale com Ino em Konoha Gate (8). Vá a Orochimarus Hideout (32) e, no ponto amarelo do mapa, vença os bandidos. Em Konoha Gate, fale com Ino, vá para Sand Village (18), encontre o vendedor que você salvou há pouco e receba um novo item. Volte a Konoha Gate, fale com Ino e ganhe Karen Shikisai Jutsu Scroll.



COMBATE EM DUPLAS

O destaque de Accel 2 são os Ougis e Jutsus em duplas. Para indentificar qual personagem tem ligação (boa ou ruim) com outro ninja, basta observar o sapo que surge na tela de seleção de personagens:

Sapo amarelo: Ougi em dupla; **Sapo Azul:** Golpe Especial; **Sapo Marrom:** Jutsu em dupla. Termine o Master Mode e vença todos os clones para destravar todas as duplas possíveis. As combinações são:

UGIS

- Sasori + Deidara
- Kisame + Itachi
- Sakura + Naruto
- Chiyo + Sakura
- Orochimaru + Sasuke

JUTSUS

- Shikamaru + Chouji
- Naruto + Gaara
- Naruto + Sasuke
- Naruto + Sai
- Tsunade + Jiraya
- Sasuke + Naruto



No que diz respeito ao nível de detalhes nos cenários e a velocidade do combate, Naruto Accel 2 arreventa

Missão 25: encontre Shizune perto do escritório de Tsunade (7). Volte um ponto no mapa para encontrar Shino e fale novamente com Shizune. Vá ao ponto 11, acabe com os bandidos e volte a falar com Shizune. Prossiga para Konoha Highway (5), fale com o mercador duas vezes e use a seguinte sequência de respostas: 3, 1, 2, 3. Encontre Shizune para ganhar o Red Crystal Necklace.



Missão 26: fale com Kakashi em Konoha Highway (5). Com Sai no grupo, vá para Training Grounds (1) e encare uma série de lutas. Contra Chouji e Kiba, vença usando seu parceiro pelo menos uma vez e termine a batalha com 30% ou mais de energia – contra Rock Lee, use o seu parceiro pelo menos uma vez e termine a luta com 50% ou mais de energia e ganhe o Hokage Clothes.

Missão 27: vá ao escritório de Tsunade (7). No caminho, fale com Kakashi para recrutá-lo. Fale com Tsunade. Encontre Baki em Sand Village Gate (16), volte para Overlapping Deserts (13) e fale com Kiba e Kankuro. Pegue o item próximo ao Save Point e reencontre Baki. Sua missão é pegar todos os itens esféricos espalhados pelo deserto. Nos pontos 13, 14, 15 e 19, existem três itens em cada. Ao chegar ao ponto 20, encontre Temari e Shikamaru. Destrua todos os oponentes no cenário em menos de três minutos. Vá para Sand Cave (21), acabe com mais bandidos e volte para Sand Village Gate. Seja rápido e pegue todas as esferas do local. No ponto 16, é necessário pegar três esferas; no ponto 17, seis; e no ponto 18, sete (uma delas está em cima de uma das casas no lado direito). Siga para o castelo Kazekage abrindo o portão ao fundo do cenário e destrua os bandidos mais fortes do jogo.

Missão 28: encontre Ebizu em Konoha Street (6) para receber um prêmio em dinheiro por concluir todas as missões.

BATALHA DOS CLONES

Há diversos clones espalhados pelo game – eles podem ser identificados pelo símbolo prateado de Konoha sobre a cabeça. Destrua cada um deles para habilitar personagens e assistentes para o modo Versus. A ordem do detonado refere-se à organização do livro verde, mas você pode encontrá-los em qualquer ordem. Quando dois personagens diferentes têm a mesma localização, significa que você deve vencer o primeiro deles, sair do cenário e voltar para que o outro surja.

1. **Naruto:** ponto 7, no topo do escritório da Tsunade
2. **Sakura:** ponto 4, à esquerda do cenário
3. **Sai:** ponto 10, à direita.
4. **Kakashi:** ponto 23, no centro
5. **Neji:** ponto 24, no centro
6. **Rock Lee:** ponto 20, no centro
7. **Tenten:** ponto 06, no centro
8. **Gai:** ponto 20, no centro
9. **Shikamaru:** ponto 25, na entrada
10. **Chouji:** ponto 19, à direita
11. **Ino:** ponto 4, perto da entrada
12. **Asuma:** ponto 1, perto da pedra do Memorial de Konoha
13. **Kiba:** ponto 27, à esquerda
14. **Shino:** ponto 28, à esquerda
15. **Hinata:** ponto 22, à esquerda
16. **Kurenai:** ponto 22, no centro
17. **Gaara:** ponto 18, escale até a construção
18. **Kankuro:** ponto 21, à esquerda
19. **Temari:** ponto 14, no centro



Naruto já é um adolescente na nova fase e ainda sonha ser um Hokage

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

- 20. **Chiyo**: ponto 16, à esquerda
- 21. **Chiyo Puppets**: ponto 34, no centro
- 22. **Itachi**: ponto 31, no centro da ponte
- 23. **Kisame**: ponto 29, no centro
- 24. **Deidara**: ponto 27, no centro
- 25. **Sasori Hiruko**: ponto 31, na ponte
- 26. **Sasori Real**: ponto 34, no centro
- 27. **Jiraiya**: ponto 7, logo na entrada
- 28. **Tsunade**: ponto 7, em cima do escritório
- 29. **Shizune**: ponto 2, perto da entrada
- 30. **Yamato**: ponto 11, perto da entrada
- 31. **Orochimaru**: ponto 33, procure o vilão na sala que contém uma serpente
- 32. **Kabuto**: ponto 32, à esquerda da entrada da caverna
- 33. **Sasuke**: ponto 33, entre pela porta que leva à caverna
- 34. **Naruto (B)**: ponto 8, no centro
- 35. **Sasuke (B)**: ponto 33, investigue a primeira sala da direita
- 36. **Sakura (B)**: ponto 6, à direita
- 37. **Neji (B)**: ponto 7, perto da entrada
- 38. **Rock Lee (B)**: ponto 3, rota da esquerda
- 39. **Tenten (B)**: ponto 15, à esquerda
- 40. **Shikamaru (B)**: ponto 10, à esquerda
- 41. **Chouji (B)**: ponto 5, perto da entrada
- 42. **Ino (B)**: ponto 5, na colina à esquerda
- 43. **Kiba (B)**: ponto 12, à direita
- 44. **Shino (B)**: ponto 12, à direita
- 45. **Hinata (B)**: ponto 9, perto da entrada
- 46. **Hanabi (B)**: ponto 9, perto da entrada
- 47. **Konohamaru**: ponto 8, no centro
- 48. **Anko**: ponto 2, perto da entrada
- 49. **Nidaime**: ponto 7, procure o lendário ninja perto da entrada do escritório
- 50. **Shodaime**: ponto 11, à direita
- 51. **Sandaime**: ponto 1, perto do memorial
- 52. **4th Hokage**: ponto 7, sobre o escritório. Você só pode vencê-lo após derrotar todos os clones da lista inteira
- 53. **Gaara (B)**: ponto 13, perto do save
- 54. **Kankuro (B)**: ponto 17, no centro
- 55. **Temari (B)**: ponto 18, à esquerda
- 56. **Kimimaro**: ponto 32, ao final de cenário
- 57. **Sakon**: ponto 29, perto da entrada
- 58. **Tayuya**: ponto 25, no final do cenário
- 59. **Kidomaru**: ponto 24, procure pelo personagem em uma colina perto da entrada
- 60. **Jirobo**: ponto 19, perto da entrada
- 61. **Zabusa**: ponto 26, lado direito
- 62. **Haku**: ponto 26, lado direito

LIVRO DE LEMBRANÇAS

Logo no início do Master Mode, você ganha uma missão bem trabalhosa de um homem em Training Road (ponto 3): reunir todas as páginas perdidas de um livro. Veja a seguir a localização de todas elas:

Primeira Parte

- 1. Ponto 06, à direita do shop
- 2. Ponto 11, na entrada
- 3. Ponto 13, à direita
- 4. Ponto 16, na área mais baixa, à esquerda
- 5. Ponto 17, à esquerda
- 6. Ponto 18, em cima da ponte
- 7. Ponto 20, à esquerda
- 8. Ponto 23, no centro
- 9. Ponto 24, na colina do centro
- 10. Ponto 24, perto da saída
- 11. Ponto 25, perto da saída
- 12. Ponto 26, lado esquerdo da caverna
- 13. Ponto 28, atrás de uma árvore à direita

Segunda Parte

Após coletar todas as páginas, volte a Training Road e Tsunade vai revelar que existem novas páginas entre Akatsuki Hideout e a base de Orochimaru. Elas estão em:

- 14. Ponto 27, no chão, perto da entrada do ponto 28
- 15. Ponto 29, sobre um dos pilares de pedra
- 16. Ponto 30, perto do Save Point
- 17. Ponto 31, perto da saída
- 18. Ponto 32, perto da árvore à esquerda

Após conseguir essas páginas e completar todas as missões extras, fale com Tsunade em seu escritório para ganhar mais 24 páginas e completar o livro.

LOCALIZAÇÃO DOS JUTSUS

Descubra como conseguir todos os Jutsus extras do game:

Jutsus à venda

- Compre-os com o vendedor no lado direito do ponto 2:
- **Ninpou - Dokugiri**
 - **Anki - Bakusen Kunai Dama**
 - **Kagura Shuriken**
 - **Hakushiki Eisen: Kai**
 - **Chou Kaifuukuyaku**
 - **Yoru Houou**
 - **Tsuuga**

- **Suiton - Suijinheki**
- **Doton - Doryou Dango**
- **Suiton - Suiryuudan no Jutsu**

Jutsus encontrados em baús

- **Oogumo Otoshi**: ponto 12, perto da saída
- **Chiyoshigure**: ponto 18, à esquerda, em cima de uma construção
- **Shunchouda**: ponto 34, à esquerda. Procure perto dos pilares de pedra
- **Gekinetsu Randa**: mapa 15 do caverna em que Sasuke enfrentou diversos desafios
- **Bakunetsu Houjin**: ponto 21, na parte mais afastada do cenário
- **Nehanshouja no Jutsu**: ponto 27, em uma colina perto da bifurcação
- **Katon - Gokakyuu no Jutsu**: mapa 19 da caverna de Sasuke
- **Shinobi Hana Tori Kabuto**: ponto 2, perto do vendedor
- **Suiton - Suikousandan**: ponto 22, no meio do rua

Jutsus adquiridos em missões

- **Hakke Kuushou**
- **Rasengan**
- **Raikiri**
- **Karen Shikisai**
- **Tenshu Kyaku**



O Rasengan é o melhor golpe para acertar grupos inteiros

Naruto conta até com o apoio de seres lendários na série original

Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ

Wii



PSP



PLAYSTATION 3



NINTENDO DS



XBOX360



www.diskgames.com.br

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

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

www.diskgames.com.br



SEDEX A COBRAR



19 3741.4100



King of Fighters XI



FICHA THE KING OF FIGHTERS XI

DISTRIBUIDORA:
SNK Playmore
PRODUTORA:
SNK Playmore
GÊNERO: Luta
JOGADORES: 1 a 2

AVALIAÇÃO TÉCNICA

GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8,5
ÁUDIO: 8
REPLAY: 8
ACABAMENTO: 8

INFORMAÇÕES AVANÇADAS

DURAÇÃO: 18 horas (nível Normal de dificuldade); 27 horas (coletando todos os segredos)
SEGREDOS: 14 personagens extras; 20 finais de times secretos
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média. Os combos mais extensos exigem prática

NOTA
8,0
Muito bom

ATAQUE DUPLO

Ao mesmo tempo em que lidam com a ameaça do vilão Magaki, o patrocinador do novo torneio KOF, Kyo e Iori precisam investir todas as suas forças contra Ash, um misterioso guerreiro que pretende roubar as chamas sagradas que alimentam o poder de Iori e Kyo.



fighters XI

Clássico dos fliperamas ganha novo fôlego no Play 2 e impressiona com combates complexos

Desde o seu surgimento em 1994, *The King of Fighters* é o rei dos fliperamas, seja em grandes parques ou em botecos precários. Sua estrutura de times, que permite montar trios de lutadores para revezar nas batalhas, foi um divisor de águas entre os jogos de luta em 2D e influenciou gerações.

Além disso, a grande quantidade de personagens à disposição do jogador, o carisma desses lutadores e a jogabilidade extremamente técnica, que premia os jogadores que mais se dedicam em aprender as nuances de cada personagem, causaram um verdadeiro frisson entre os fãs de *Street Fighter*.

ANOS DIFÍCEIS

A partir da versão 97, os famigerados combos (golpes feitos em seqüência que não dão chance de defesa ao adversário) se tornaram outro aspecto marcante do título, e essa evolução se entendeu até a versão 99, momento em que a SNK (empresa que criou o jogo) entrou em uma grande crise financeira. Antes que a SNK falisse, a coreana Playmore comprou a empresa e adquiriu a patente de todas as suas marcas famosas. Infelizmente, essa mudança não foi muito boa para a marca *KOF* e as versões que vieram depois da 2000

mostraram que o game merecia uma grande chacoalhada para voltar a reinar.

Então, eis que uma luz surge ao fim do túnel: *The King of Fighters XI*. O game, lançado para fliperamas em 2006, acaba de ganhar uma versão americana para o PS2 e traz novos elementos que realmente agregam maior dinamismo às batalhas. Como em *KOF 2003*, você pode trocar os lutadores a qualquer momento da luta e permite emendar combos utilizando os três personagens de seu grupo. Antes das batalhas, é necessário escolher um líder para o time e somente ele pode executar as LDM, movimentos secretos que equivalem aos superespeciais dos games anteriores.

Mesmo sendo o primeiro game da franquia a usar a poderosa placa de arcade Atomiswave (a mesma de *Guilty Gear*), os gráficos continuam em baixa resolução. Em compensação, os cenários estão muito belos e a trilha sonora empolga mais do que nas últimas versões.

Para comemorar a volta do brilho da série em *KOF XI*, preparamos um detonado avançado como não se via há muito tempo em revistas de games no Brasil. Esqueça as listas de golpes convencionais (estas você pode ver no próprio game): aqui você vai aprender a executar os devastadores Quick Shiftings, combos que arrancam 100% da energia do seu adversário, e ainda leva dicas para vencer as 40 missões especiais. Coisa final! Para os feras dos fliperamas.

O visual ainda precisa melhorar, mas a estrutura de combate compensa muito



CONTROLES

- - soco fraco
- ▲ - soco forte
- ✖ - chute fraco
- - chute forte
- R1 - golpe que derruba
- L1 - provocação
- L2 - combo programado
- SELECT - lista de golpes
- + ▲ - troca para o lutador à esquerda da barra de energia
- ✖ + ● - troca para o lutador à direita da barra de energia
- + ✖ ou R2 - esquiva para frente ou para trás



ROTEIRO

TUTORIAL PARA USAR COMBOS E SHIFTING

Para vencer inimigos realmente difíceis em *The King of Fighters XI*, ou seja, adversários humanos – principalmente aqueles ansiosos para zoar com a sua cara – é vital aprender a usar os combos e o shifting.

A extensa lista de comandos que você vai encontrar nas próximas páginas revela dois grupos de comandos para cada lutador: o primeiro grupo mostra os combos mais simples e o segundo ensina comandos de Quick Shifting (QS).

Os combos são razoavelmente simples para aprender e deixam pouca margem para contra-ataque adversário. Decore os comandos e execute-os no tempo certo. Alguns golpes podem ser cancelados com o uso de um DM, para isso, basta aplicar o Super Cancel.

O Quick Shifting é uma seqüência complexa de golpes na qual os personagens do trio atacam alternadamente durante a seqüência. Para entender a organização desses combos, vamos tomar como exemplo o QS de Iori:

PASSO 1. INÍCIO/CONTINUAÇÃO

Os movimentos indicados no campo "Início/Continuação" podem ser aplicados no início de um combo ou no meio dele.

• Pule (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ✕ (QS): se você estiver começando um combo, pule com ● ou, caso esteja no meio de um combo, dê o comando do QS (■ + ▲ ou ✕ + ●); aperte ● e continue o combo até chegar ao próximo (QS), que significa que você deve trocar para outro personagem.

• Pule (ou QS) com ● ou ▲, → + ■, → + ■, ↓ ↙ ← + ● (1 hit) (QS): quase a mesma coisa do exemplo anterior, só que aqui o ↓ ↙ ← + ● só deve acertar uma vez; então, é necessário cancelar esse movimento

ARCADE E ARRANGED

Para aumentar a gama de possibilidades, a SNK incluiu dois sistemas de jogos distintos em *KOF XI*: Arcade e Arranged. O Arcade é idêntico à versão lançada para fliperamas. Já o Arranged conta com mais cenários e um ajuste na jogabilidade (o que tirou um pouco do brilho dos combos). Entre em Options para alternar estes modos. O detonado foi feito com base no Arcade.



O sistema Arranged facilitou a execução dos combos. Isso é desonra para os fãs

no momento em que ele alcançar o número de hit indicado (1 hit = 1 golpe).

PASSO 2. FINALIZAÇÃO

Essas combinações fecham o ciclo de combos e devem ser feitas, preferencialmente, pelo líder do seu grupo.

• QS com ● ou ▲, ■, → + ■, ↓ ↘ → ↓ ↙ ← + ▲ (8 hits), *DC*, ↓ ↘ → ↓ ↙ ← + RT: após dar o QS com o segundo lutador, comece o combo com ●, prossiga, deixe o DM ↓ ↘ → ↓ ↙ ← + ▲ acertar o oponente por oito vezes, cancele-o imediatamente com DC (Dream Cancel) e finalize com o movimento seguinte. Em alguns casos, o combo também utiliza o SC (Super Cancel) e seu funcionamento é idêntico ao do DC, porém, em vez de cancelar um DM em troca de um LDM, você cancela um golpe comum em troca de um DM. Por regra, o SC sempre vem antes do DC.

COMBOS COM 100% DE DANO

Treine muito e sua dedicação não será em vão, pois os combos com Quick Shifting que ensinamos, geralmente, podem resultar em 100% de dano em uma execução perfeita. Isso significa que, se você fizer tudo certo, pode acabar com a barra de energia inteira do oponente em uma única combinação de ataques. Não é só a eficiência que compensa, mas a beleza mortal do ataque. Isso é arte.

SISTEMA INÉDITO DE LÍDER DO TRIO

Como é comum em *KOF*, você pode escolher três personagens para formar o seu time. A novidade desta versão é que você pode escolher qual deles será o líder do grupo – somente ele pode realizar o LDM (especiais acionados com o botão RT, também chamado de BO na lista de golpes)

Antes do início da partida, escolha o líder e a seqüência em que os personagens devem surgir na batalha.

Lembre-se: você pode alternar os personagens a qualquer momento apenas apertando

■ + ▲, ✕ + ●.



Blue Mary voltou ao torneio como integrante do Time Agents

HITCOMBO

PlayStation



△ GLOSSÁRIO KOF XI

Só os ratos de fliperamas conhecem os termos usados para indentificar os recursos de KOF. Não fique boiando e conheça a seguir os termos mais importantes:

• **Counter:** interromper um combo adversário.

• **Recovery:** recuperar-se rapidamente ao cair no chão. Aperte ■ + ✕ antes de tocar o solo.

• **Guard Cancel:** recurso para escapar de combos. Ao defender um golpe, aperte ■ + ✕.

• **Guard Cancel Shift:** similar ao Guard Cancel, permite esquivar trocando de personagem. Aperte ■ + ▲ ou ✕ + ● ao defender-se.

• **Guard Cancel Blowout:** derivado do Guard Cancel, permite contra-atacar com **R1**.

• **Guard Crush:** medidor da resistência da sua defesa (fica sobre a barra de energia). O seu lutador ficará vulnerável se esta barra esgotar.

• **Power Stock:** energia usada para executar os Desperation Moves e Leader Desperation Moves.

• **Skill Stock:** medidor localizado acima da Power Stock, usado no Quick Shifting ou no cancelamento de um golpe para aplicar outro mais poderoso.

• **Desperation Move (DM):** golpe especial ativado por combinações extensas de botões. Gasta uma barra de Power Stock.

• **Leader Desperation Move (LDM):** é o ataque mais poderoso do game e só pode ser efetuado pelo líder do trio. Gasta duas Power Stocks.

• **Super Cancel (SC):** cancelar um golpe em troca de um especial. Para realizar um SC, é necessário ter um estoque de Skill.

• **Dream Cancel (DC):** exclusividade do líder do trio, cancela um DM em troca de um LDM. Custa um Skill Stock e três Power Stock.

• **Quick Shifting:** trocar de lutador em um ataque comum, combo ou DM (aperte ■ + ▲ para trocar pelo lutador à esquerda da barra e ✕ + ● para o lutador da direita). Custa uma Skill Bar.

• **Saving Shift:** alternativa para se salvar de um combo feito com o Quick Shifting. Pressione ■ +

HERO TEAM



OSWALD

1. Pule com ▲, ●, → + ■, ↓ ↘ ← + ■, ↓ ↘ → + ■, ↓ ↘ ← + ✕
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ + ■, ↓ ↘ ← + ■, ↓ ↘ → + ■, ↓ ↘ ← + ✕
3. ↓ + ● (1 hit), → + ■, ↓ ↘ ← + ■, ↓ ↘ → + ■, ↓ ↘ ← + ✕
4. ↘ + ■, ↓ ↘ ← + ■, ↓ ↘ → + ✕
5. Pule com ▲ ou ●, ●, → + ■, ↓ ↘ ← + ✕, ↓ ↘ → + ▲ (o golpe final pode ser cancelado com um DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/continuação: Pule (ou QS) com ▲, ▲, → + ■, ↓ ↘ ← + ■ (QS)

B. Finalização: QS com ▲, ▲, → + ■, ↓ ↘ → + ■, ↓ ↘ ← + ▲, *SC*, ↓ ↘ → ↓ ↘ ← + ▲ (20 hits), *DC*, ← → ← → + + **R1**

ASH

1. Pule com ●, ↓ + ✕, ↓ + ✕, ↑ + ●
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ + ■, ↑ + ●
3. ↓ ↘ → + ▲, ↑ + **R1** (o comando ↑ + ● pode ser substituído pelo especial ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pule (ou QS) com ●, ↓ + ■, ↓ + ■, ↑ + ● (QS)

B. Finalização: QS com ●, ↓ + ■, ↓ + ■, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕

RIVAL TEAM



ELISABETH

1. Pulo com ●, ▲ (2 hits), → + ■, ↓ ↘ → + ■
2. ✕, → + ■, → ↓ ↘ + ▲
3. ■, ■, → + ■, → ↓ ↘ + ■
4. ↓ + ✕, ↓ + ■, → + ■, ↓ ↘ → + ■
5. → ↓ ↘ + ▲, → ↓ ↘ + ■, ↓ ↘ → ↓ ↘ ← + ▲ (nos dois primeiros combos, o comando ↓ ↘ → + ▲ pode ser substituído por um DM ou LDM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: pule (ou QS) com ●, ▲ (2 hits), → + ✕, → + ■ (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲ (2 hits), → + ✕, → + ■, ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + ▲ (6 hits), *DC*, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **R1**

SHEN

1. Pule com ●, ▲, → + ✕, ↓ ↘ → + ▲
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕
3. Pule com ●, ▲, ↓ ↘ ← + ■, ↓ ↘ → + ■ (o último comando pode ser substituído por um DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pule (ou QS) com ●, ▲, → + ✕, ↓ ↘ → + ■ (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ✕, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■

DUOLON

1. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ ↘ → + ■ (3x)
2. ↓ + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ▲, ↘ + ●, ↓ ↘ → + ■ (3x)
3. Pule com ●, ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ ↘ → + ■, → + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ▲, ↓ ↘ → + ■ (3x)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: pule (ou QS) com ●, ↓ + ■, ↓ ↘ → + ■, → + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ▲ (QS)

B. Finalização: QS com ●, ↓ + ■, ↓ ↘ → + ■, → + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ▲, *SC*, ↓ ↘ ← ↓ ↘ → + ▲

BENIMARU

1. ▲, → + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ● (o último golpe pode ser substituído por um DM)
2. Pule com ▲, ▲, → ↘ ↓ ↘ ← + ■
3. Pulo com ●, ↓ + ✕, ↓ + ✕, → ↓ ↘ + ✕, → ↓ ↘ + ✕

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: pule (ou QS) com ●, ●, → + ✕, → ↘ ↓ ↘ ← + ●, (QS)

B. Finalização: QS com ●, ●, → + ✕, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ (2 hits), *DC*, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **R1**



GAROU TEAM



DUCK

1. Pule com ●, ↓ + ■, ↓ + ■, ×, ▲, ↓ ↙ ← + ×
2. ↓ + ×, ↓ + ■, ×, → + ▲, ↓ ↙ ← + ×
3. ×, ×, → + ▲, ↓ ↘ → + ■ (aperte ■ no final do golpe para conseguir um golpe extra). Todos os golpes finais podem ser substituídos por → ↓ ↘ + × seguido de ↓ + ▲

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: pulo (ou QS) com ●, ↓ + ■, ×, → + ▲ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ↓ + ■, ×, → + ▲, ↓ ↙ ← → + ■, ■, ■, ×, ■, ▲, ▲, ●, ▲, → ↓ ↘ + RT

TERRY

1. Pulo com ●, ▲, ↘ + ▲, ↓ ↙ ← + ■
2. Pulo com ●, ▲, ← ↙ ↓ ↘ → + ×, → → + ×, → → + ●
3. ↓ + ×, ↓ + ■, ↘ + ▲, ↓ ↘ → + ▲ (os últimos golpes dos combos podem ser substituídos por um DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↘ + ▲, ← ↙ ↓ ↘ → + ×, → → + × (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ▲, → ↓ ↘ + ×, ■ + ×, ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + RT

KIM

1. Pulo com ■ ou ×, ▲, ↓ ↙ ← + ■ (3x)
2. ↓ + ×, ↓ + ■, ↓ ↙ ← + ■ (3x)
3. Pulo com ■, ↓ + ×, ↓ + ■, ↑ + ● (↓ + ● no ar)
4. Pulo com ● ou ▲, ▲, ↓ ↙ ← + ●

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲ (2 hits), ↓ ↙ ← + ■ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ▲ (2 hits), ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ×, ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + ● ou ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + RT

MOTW TEAM



GATO

1. Pulo com ×, ▲ ou ● (1 hit), ↓ ↘ → + ■, → → + ■
2. Pulo com ×, ●, ↓ ↙ ← + ×, ×
3. Pulo com ●, ▲, ↓ ↙ ← + ■, ▲
4. ↓ + ×, ▲, ↓ ↘ → + ●, → → + ●
5. ↓ + ×, ↓ + ■, ↓ ↘ → + ■, → → + ■ (↓ ↘ → + ■ pode ser cancelado por DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↓ ↘ → + ■ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ● (2 hits), ↓ + ×, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■, *DC*, → ↓ ↘ + RT (3x)
- QS com ●, ● (1 hits), → ↓ ↘ + RT (3x)
 - No canto, QS com ●, ● (1 hits), ↓ ↙ ← + ×, ×, ▲, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ×

JENET

1. Pulo com ▲, ▲, ↓ ↘ → + ●, ↓ + ● repetidamente com o inimigo no ar
2. ↓ + ×, ↓ + ×, ↓ ↘ → + ●, ↓ + ● repetidamente com o inimigo no ar
3. ■, ▲, ↓ ↘ → + ●, ↓ + ● repetidamente com o inimigo no ar

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ■, ▲, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ▲ (6 hits) – este DM é opcional – (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ■, ▲, ↓ ↘ → + ● (2 hits. Interrompa o golpe com ↓ + ●), ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ▲ (5 hits), *DC*, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + RT

TIZOC

- Pulo com ●, ■, ← ↓ ↙ + ■
- Pulo com ●, ■, 360° + ■
- ▲, ↘ + ▲, 720° + ▲

Quick Shifting

- Início/Continuação
- QS com ●, ●, ↘ + ▲
- Finalização
- Pulo (ou QS) com ●, ●, ↘ + ●, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ●



NOVO SISTEMA DE DESEMPATE

Se você achava injusto o sistema de desempate dos KOF anteriores, em que vencia o lutador com mais energia, pode comemorar. Em KOF XI, sem o jogador que atacar mais e for mais dominante na batalha. Um incentivo para os jogadores corajosos.



EXECUTE COMBOS DEVASTADORES COM UM ÚNICO BOTÃO

A versão KOF XI oferece uma alternativa para quem não tem muita paciência para decorar os combos: o modo Command. Com ele,

é possível gravar até dez segundos de comandos e guardar esse combo em um único botão. Isso significa que basta chegar próximo ao adversário e pressionar o L2 (botão padrão do Command) para espancar o oponente.



Executar combos com apenas um botão é moleza, mas convenhamos que é covardia

Para gravar seu combo, é preciso ir até a seção Practice. Escolha os personagens que pretende personalizar e, no menu que surge antes do treino, escolha Command. Selecione Record com ● e faça um conjunto de movimentos que não ultrapasse os dez segundos – pode ser um combo, mas infelizmente não um QS. Agora, com os movimentos bem decorados, aperte SELECT para começar a gravação e faça os movimentos corretamente. Pause o jogo novamente, vá a Exit e salve a gravação em cima da original.



RYUKO NO KEN TEAM



RYO

1. Pulo com ●, ▲, ↓↘→ + ■
2. ↓ + ✕, ↓ + ▲, ↓↘→ + ■
3. Pulo com ▲, ↓+■, ↓+▲, ↓↘← + ✕
4. Pulo com ●, ↓+✕, ↓+■, ↓↘← + ●
(é possível finalizar os dois primeiros combos com →↓↘ + ✕ ou qualquer DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ■ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ▲, ↓↘→↓↘← + ■ (14 hits), *DC*, ↓↘→↓↘→ + RT

YURI

1. Pulo com ■, ▲, ↓↘→ + ●, ↓↘← + ▲, →↓↘ + ▲ (2x)
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ + ✕, →↓↘ + ▲ (2x)
3. ↓ + ✕, ↓ + ✕, ↓ + ■, →↓↘ + ▲ (2x)
(dê um DC no primeiro →↓↘ + ▲ com DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↓ + ✕ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ▲, ↓ + ●, ↓↘→↓↘← + ● ou ↓↘→↓↘→ + ●

KING

1. Pulo com ●, ● (1 hit), ↓↘→ + ●
2. Pulo com ●, ● (2 hits), ↓↘← + ✕, ↓↘←↓↘← + ●
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓ + ●, ↓↘← + ●

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ● (2 hits), ↓ + ● (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ● (1 hit), ↓ + ●, ↓↘← + ✕ ou ↓↘←↓↘← + ●
• QS com ●, ● (2 hit), ↓↘→↓↘→ + RT



IKARI TEAM



RALF JONES

1. Pulo com ●, ↓ + ▲, →↓↘ + ■, pule e dê ↓↘→ + ▲
2. Pulo com ●, ▲, ←↘↓↘→ + ●
(opcional: aplique um DM após ▲)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, →↓↘ + ■ (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ↓ + ▲, ↓↘→↓↘← + ▲ (6 hits), *DC*, ↓↘→↓↘→ + RT

WHIP

1. Pulo com ●, ●, ↓↘→ + ▲
2. Pulo com ▲, ↓ + ▲, → + ■ (3x)
3. ✕, ✕, ↓ + ✕, ↓↘→ + ▲
4. No canto, ▲, → + ■ (3x), ←↘ + ▲

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ↓ + ▲, → + ■ (2x), (QS)
- B. Finalização: QS com ● ou ▲, ↓ + ▲ (1 hit), ↓↘←↓↘→ + ▲ (11 hits) ou ↓↘→↓↘→ + ▲ (9 hits), *DC*, ↓↘←↓↘→ + RT

CLARK STILL

1. Pulo com ●, ▲, ↓↘→ + ✕, ↓↘→ + ▲
2. ✕, ▲, ↓↘→ + ▲, ↓↓ + ▲
3. Pulo com ■, ✕, ▲, ↓↘→ + ✕ ou ●
4. ▲, → + ✕, ↓↘→ + ▲, ↓↓ + ▲
(após ▲ é possível emendar qualquer DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ✕ (QS)
- B. Finalização: QS com ● ou ▲, ↓ + ■, ←↘←↓↘← + ● (6 hits), *DC*, →↘↓↘←→↘↓↘← + RT



ATRIBUTOS FÍSICOS

Conheça a pontuação dos atributos de todos os lutadores. Quanto menor o número, melhor.

DEFESA

- 095: Maxima
- 096: Griffon, Gai
- 097: Terry, Ralf, Clark, Ryo, Silver
- 100: Ash, Oswald, Shen Woo, Kim, K', Kyo, Iori, Shingo, Gato
- 102: Elizabeth, Vanessa, Eiji, B, Jenet, Kensou
- 103: Benimaru, Blue Mary
- 104: Duck, Duo Lon, Ramon
- 105: Whip, Kula, Malin, Yuri, King, Athena, Momoko, Kasumi
- 108: Jazu
- 110: Hayate
- 111: Adelheid e o restante

RESISTÊNCIA A GUARD CRUSH

- 090: Maxima
- 091: Griffon, Silver
- 092: Ralf, Clark, Hayate
- 095: Kasumi, Gai
- 096: Ramon, Yuri
- 097: Malin, Athena
- 098: Kim, Benimaru, Vanessa, Iori, Kensou
- 099: Oswald, Terry, Whip, Jyazu
- 100: Todos os outros

RESISTÊNCIA A TONTURA (STUN)

- 095: Gai
- 096: Oswald

- 097: Maxima, Kasumi, Kensou, Momoko

- 098: Elizabeth, Ralf, Eiji, B, Jenet
- 099: Ramon
- 100: Ash, Shen Woo, Terry, Kim, K', Kula, Kyo, Iori, Shingo, Gato, Griffon
- 102: Oswald, Duo Lon, Whip, Vanessa, Blue Mary, King
- 103: Duck, Clark, Malin, Ryo, Yuri, Athena
- 105: Benimaru
- 125: Adelheid
- 130: Hayate, Jyazu e o restante



AGENT TEAM



RAMON

1. Pulo com $\blacktriangle, \blacktriangle, \rightarrow \downarrow \triangleright + \times$, $\rightarrow \downarrow \triangleright + \times, \downarrow \downarrow + \blacksquare, \downarrow \leftarrow + \blacksquare$
2. $\blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare, \downarrow \leftarrow + \blacksquare$
3. $\downarrow + \blacktriangle, \triangleright + \times, \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ ou $\downarrow \leftarrow + \blacksquare$

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: QS com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare$ (QS). Opcional: Pulo (ou QS) com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow \downarrow \triangleright + \times, \rightarrow \downarrow \triangleright + \times, \downarrow \downarrow + \blacksquare$ (QS)

B. Finalização: QS com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare, \downarrow \leftarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \bullet$ (10 hits), *DC*, $\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + \text{RT}$

VANESSA

1. Pulo com \bullet, \blacktriangle ou $\bullet, \rightarrow + \blacksquare$ (1 hit), $\downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ (aperte \blacktriangle repetidamente)
2. Pulo com $\blacktriangle, \downarrow + \times, \rightarrow + \blacksquare$ (1 hit), $\rightarrow \downarrow \triangleright + \blacksquare$
3. $\downarrow + \times, \rightarrow + \blacksquare$ (1 hit), $\downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ (aperte \blacktriangle repetidamente). Os golpes finais podem ser substituídos por um DM.

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com \bullet, \blacktriangle (2 hits), $\downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ (aperte o botão 4x) (QS). Opcional: Pulo (ou QS) com \bullet, \blacktriangle (2 hits), $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ (3 hits) (QS)

B. Finalização: QS com \bullet, \blacktriangle (2 hits), $\rightarrow + \blacksquare$ (1 hit), $\downarrow \leftarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ ou $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$

BLUE MARY

1. Pulo com \bullet, \blacktriangle (1 hit), $\rightarrow + \times, \leftarrow \rightarrow + \times, \downarrow \triangleright \rightarrow + \times$
2. \blacktriangle (1 hit), $\rightarrow + \blacksquare, \rightarrow \downarrow \triangleright + \bullet$ (2x) (o último combo pode ser finalizado com um DM qualquer)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com $\blacktriangle, \blacktriangle$ (2 hits), $\rightarrow + \times$ (2 hits), $\leftarrow \rightarrow + \times$ (QS)

B. Finalização: QS com $\blacktriangle, \blacktriangle$ ou \bullet (1 hit), $\rightarrow + \blacksquare, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \bullet$ ou $\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + \text{RT}$

Opcional: QS com $\blacktriangle, \blacktriangle$ ou \bullet (2 hit), $\rightarrow + \times$ (2 hits), $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$ ou $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \bullet$ ou $\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + \text{RT}$

PSYCHO SOLDIERS TEAM



MOMOKO

1. Pulo com $\bullet, \downarrow + \blacktriangle, \rightarrow + \times, \downarrow \leftarrow + \times$
2. $\downarrow + \blacktriangle, \triangleright + \times, \rightarrow \downarrow \triangleright + \bullet, \uparrow + \bullet$
3. $\downarrow + \blacktriangle, \triangleright + \times, \downarrow \leftarrow + \bullet$
4. $\blacktriangle, \rightarrow + \times, \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com $\bullet, \blacktriangle, \uparrow + \bullet$ (QS). Opcional: Pulo (ou QS) com $\bullet, \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \times, \blacksquare, \blacktriangle, \text{RT}$, $\times, \blacksquare, \blacktriangle$ (2 hits), (QS)

B. Finalização: QS com $\bullet, \downarrow + \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \times, \blacksquare, \blacktriangle, \text{RT}, \times, \blacksquare, \blacktriangle, \text{RT}$. Opcional: QS com $\bullet, \downarrow + \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$, pulo alto com RT . Opcional 2: QS com $\bullet, \bullet, \triangleright + \times, \downarrow \triangleright \rightarrow + \times$ ou $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ ou $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \times, \blacksquare, \blacktriangle, \text{RT}, \times, \blacksquare, \blacktriangle, \text{RT}$

KENSOU

1. Pulo com $\downarrow \leftarrow + \blacktriangle, \downarrow + \blacksquare, \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacksquare$
2. $\blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare, \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacksquare$
3. $\blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare, \rightarrow \downarrow \triangleright + \times, \downarrow \triangleright \rightarrow + \bullet$
4. $\blacktriangle, \rightarrow + \times, \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$
5. $\rightarrow \downarrow \triangleright + \blacksquare, \downarrow \triangleright \rightarrow + \bullet$ (troque os golpes finais por DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare$ (QS)

B. Finalização: QS com $\bullet, \blacktriangle, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \blacktriangle$ (16 hits), *DC*, $\downarrow \leftarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \text{RT}$. Opcional: QS com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow + \blacksquare, \rightarrow \downarrow \triangleright + \bullet, \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \leftarrow + \bullet$

ATHENA

1. $\blacktriangle, \rightarrow + \times, \downarrow \leftarrow + \bullet$
2. $\blacktriangle, \rightarrow + \times, \rightarrow \downarrow \triangleright + \blacktriangle$ (em ambos os combos é possível cancelar o último golpe por um DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow \downarrow \triangleright + \blacktriangle$ (1 hit), (QS). Opcional: - No canto, pulo (ou QS) com $\bullet, \rightarrow + \times$ (2 hits), $\rightarrow \downarrow \triangleright + \blacktriangle$ (1 hit), (QS)

B. Finalização: QS com $\bullet, \blacktriangle, \rightarrow + \times$ (2 hits), $\downarrow \leftarrow + \bullet$. Opcional: QS com $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow + \text{RT}$. Opcional 2: No canto, QS com $\bullet, \rightarrow + \times$ (2 hits), $\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + \bullet$



Iori vai sofrer uma grande perda no final do torneio de KOF XI

MAIS CORES PARA SEUS LUTADORES

No total, existem 12 cores diferentes para todos os personagens. Para escolher uma delas, basta selecionar seu lutador com algum dos seguintes botões: $\blacksquare, \blacktriangle, \times, \bullet, \text{RT} + \blacksquare, \text{RT} + \blacktriangle, \text{RT} + \times, \text{RT} + \bullet, \text{L1} + \blacksquare, \text{L1} + \blacktriangle, \text{L1} + \times$ e $\text{L1} + \bullet$.



K' TEAM



K'

1. Pulo com ●, ▲, ↓↘→ + ■, → + ✕
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘→ + ■, → + ✕
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↘ + ▲, ↓↘← + ✕
4. Pulo com ●, ▲ (1 hit), → + ✕, ↓↘→↓↘→ + ■
5. Pulo com ●, ▲ (1 hit), → + ✕, ↓↘→ + ■, → + ●, →↓↘ + ■ (→ + ● no ar)
(no último combo, o golpe →↓↘ + ■ pode ser substituído por qualquer DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ✕, →↓↘ + ▲ (1-hit) (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→↓↘→ + ● (8 hits), *DC*, ↓↘→↓↘← + [R1]

Opcional: No canto, QS com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ■, → + ●, ↓↘→↓↘← + [R1]

KULA

1. Pulo com ▲, ▲ (1 hit), → + ■, ↓↘← + ✕, → + ●, →↓↘ + ▲
2. ↓ + ✕, ↓ + ✕, ✕, →↓↘ + ▲
3. Pulo com ▲, ▲, ↓↘→ + ■, ↓↘← + ✕, →↓↘ + ▲

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲ (2 hits), ↘ + ▲ (2 hits), (QS)

B. Finalização: QS com ● ou ▲, ▲ (1 hit), → + ■, →↓↘ + ▲ ou ↓↘→↓↘→ + ■, *DC*, ↓↘←↓↘← + [R1]

MAXIMA

1. Pulo com ▲, ●, → + ■, ↓↘→ + ■ (3x)
2. ●, → + ■, ↓↘→ + ✕
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘→ + ■ (3x)
(o DM ↓↘→↓↘→ + ✕ pode ser executada seguidamente no canto do cenário)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ●, → + ■, ↓↘→ + ■, ↓↘→ + ■ (2 hits), (QS)

B. Finalização: QS com ●, ●, → + ■, ↓↘←↓↘← + ▲ ou ↓↘←→ + [R1]

KYO & IORI TEAM



IORI

1. Pulo com ▲, ▲, ↓↘← + ▲ (3x)
2. Pulo com ▲, ▲, →↓↘ + ▲
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘← + ▲ (3x)
4. Pulo com ●, → + ■, → + ■, ↓↘← + ▲ (3x)
5. Pulo com ■, ↓ + ✕, ✕, ▲, ↓↘← + ▲ (3x)
O golpe →↓↘ + ▲ pode ser substituído por qualquer DM.

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ✕ (QS)

- Opcional: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, → + ■, → + ■, ↓↘← + ● (1 hit) (QS)
- Opcional 2: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, ↓↘→ + ▲ (2 hits) (QS)

B. Finalização: QS com ● ou ▲, ■, → + ■, ↓↘→↓↘← + ▲ (8 hits), *DC*, ↓↘→↓↘← + [R1]

KYO

1. Pulo com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ▲, ↓↘← + ▲, → + ▲ (→↓↘ + ▲ no ar)
2. ▲, ↓↘→ + ● (aperte ● para finalizar o golpe), →↓↘ + ▲
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘→ + ✕ (aperte ✕)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ▲, ↓↘← + ▲ (QS)

B. Finalização: QS com ● ou ▲, ▲, ↓↘→ + ● (aperte ● para finalizar o golpe), ↓↘→↓↘→ + ■, *DC*, ↓↘←↓↘← + [R1] • Opcional: QS com ● ou ▲, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ▲, ↓↘← + ▲, → + ▲, →↓↘ + ▲

SHINGO

1. Pulo com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ▲
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘→ + ■
3. ↓ + ✕, ●, → + ✕, ↓↘→ + ▲
4. ▲, →↓↘ + ●, ↓↘→ + ✕
(o golpe ↓↘→ + ▲ pode ser substituído por qualquer DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ■ (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ✕, ↓↘←↓↘→ + ■ (3 hits), *DC*, ↓↘→↓↘→ + [R1]



ANTI-KYOGENRYU TEAM



MALIN

1. Pulo com ●, ↓ + ✕, ↓ + ■, →↓↘ + ▲
2. Pulo com ▲, ●, → + ✕, ↓↘→ + ✕
(o golpe final pode ser cancelado por um DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ● (2 hits), (QS)

B. Finalização: QS com ↓↘→↓↘→ + ▲ (antes de a personagem tocar o chão)

- Opcional: QS com ●, ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↘→ + ▲, *SC*, ↓↘→↓↘→ + ▲
- Opcional 2: QS com ●, ▲, → + ✕, ↓↘→ + ● *SC*, ↓↘→↓↘→ + ●, ■ + ✕, ↓↘→↓↘→ + [R1]

KASUMI

1. Pulo com ●, ▲, → + ■ (1 hit), ↓↘← + ■ (4x), ↑ + [R1]
2. Perto, ↓ + ■, ■, ▲, ●
3. Perto, ↓ + ■, ■, ▲, ↓↘→ + ▲
(o golpe ↓↘← + ■ pode ser substituído por ↓↘←↓↘→ + ■ e, em seguida, pule com ● e ↓↘← + ✕)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ■ (1 hit), ↓↘← + ■ (3x), (QS)

• Opcional: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ■ (1 hit), ↓↘← + ■ (3x) (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ■ (2 hits), ↓↘←↓↘← + ▲ ou ↓↘→↓↘→ + ▲

EIJI

1. Pulo com ✕, ●, ↓↘→ + ■ ou ←↓↘ + ●
2. Pulo com ●, ●, ←↓↘ + ✕

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ● (2 hits), ↓↘← + ▲ (QS)

B. Finalização: QS com ● ou ▲, ● (2 hits), ↓↘→↓↘← + ● (6 hits), *DC*, →↘↓↘←→↘↓↘← + [R1]





PERSONAGENS EXTRAS

GAI

1. ▲, → + ▲, ↓
2. ●, → + ●, →, ←, ↓
3. ●, → + ●, ↓ ← ← + RT, ← ← ↓ ↓ → + RT



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ●, → + ●, →, → (QS) • Opcional: Pulo (ou QS) com ●, ●, → + ●, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ●, →, →, ↓, ↓, ↑, →, ↓, → (QS)

B. Finalização: QS com ●, ●, → + ●, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ●, →, →, ↓, ↓, ↑, →, ↓, ↑

JAZU

1. Pulo com ▲, ■, ×, → + ▲, ↓ ← ← + ■
2. ↓ + ×, ↓ + ▲, ↓ ← ← + ■
3. ↓ + ×, ↓ + ▲, ↓ ← ← + ×, → ↓ ↓ + ×
4. ■, ×, → + ▲, → ↓ ↓ ← ← + ●, → ↓ ↓ + ×, ↓ ↑ + ■ (troque os golpes finais por um DM)



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↓ + ▲ (1 hit), ↓ ← ← + ▲ (5 hits) (QS) • Opcional: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↓ + ▲ (1 hit), ↓ ← ← → + ▲ ou ↓ ← ← → + ● (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ▲, ↓ ← ← → + ● (13 hits), *DC*, ↓ ← ← → + RT

SILBER

1. Pulo com ●, ▲, → + ×, ×
2. Pulo com ●, ▲, → + ■
3. ▲, → + ■, ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← + ▲, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ●



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ■ (QS)

• Opcional: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ■, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← + ▲ (1 hit) (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ■, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← + ▲ (2 hit), *DC*, ← ← ← → + RT

• Opcional: QS com ●, ▲, ← ← ← → + RT (segure ← quando pressionar o ▲)

EXCLUSIVOS DO PS2

SHION

Modo WuShu

1. ↓ + ×, ↓ + ×, → + RT, → ↓ ↓ + ▲
2. ↓ + ×, ↓ + ×, ↓ + ■, ↓ ↓ ↓ + ▲



Modo Spear

1. Pulo com ●, ↓ + ●, ↓ + ■
2. ▲, → + ■, ↓ ↓ ↓ + ▲, ↓ + ■ (os modos são trocados com o comando → ↓ ↓ + RT. No modo Spear, o golpe ↓ ↓ ↓ + ▲ pode ser cancelado por DM)

QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: No modo Wushu, pulo (ou QS) com ■ ou ● ou ▲, ↓ + ×, ↓ + ×, → + RT (QS)

B. Finalização: No modo Wushu, QS com ■ ou ● ou ▲, ↓ + ×, ↓ + ×, → + RT, → ↓ ↓ + ■, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + RT • Opcional: No modo Spear, QS com ● ou ▲, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ●

EX KYO

1. Pulo com ●, ●, → + ×, ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ← ← + ▲, → + ▲
2. ▲, ↓ ↓ ↓ → + ●, ●, ↓ ← ← + ×, → ↓ ↓ + ▲
3. ▲, → + ×, ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ↓ ↓ → + ■, ↓ ↓ ↓ → + ×, → ↓ ↓ + ▲
4. ●, ↓ ↓ ↓ → + ●, ●, ↓ ↓ ↓ → + ■ (3x)



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + × (2 hits), ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ← ← + ▲ (QS)

B. QS com ●, ▲, → + ×, ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ↓ ↓ → + ▲, ↓ ↓ ↓ → + ■, ↓ ↓ ↓ → + ×, ↓ ← ← + ▲, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ▲ • Opcional: Canto, QS com ↓ ← ← + ● (2ht), → ↓ ↓ + ■, → ↓ ↓ + ■, → ↓ ↓ + ■ • Opcional 2: QS com ●, ▲, → + ×, → ↓ ↓ + ▲, *SC*, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + ▲, *DC*, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + RT

Nove lutadores exclusivos detonam no torneio para Play 2



SHO HAYATE

1. Pulo com ▲, ▲, ↓ ← ← + ●, ↓ + ●
2. ▲, → + ▲, ↓ ← ← + ●, ↓ ↓ ↓ + ▲ ou ← ↓ ← + ▲ (no ar)
3. ▲, → + ▲, ↓ ↓ ↓ + ●
4. ↓ + ×, ↓ + ▲, ↓ ← ← + ▲
5. ↓ + ×, ↓ + ▲, ↓ ← ← + ×, ↓ ↓ ↓ + ▲ ou ← ↓ ← + ▲ (no ar) (O golpe ↓ ↓ ↓ + ▲ e o ↓ ← ← + ▲ podem ser substituídos por um DM)



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲, → + ▲, → ↓ ↓ + ● (1 hit) (QS)

B. Finalização: QS com ● ou ▲, ▲, → + ▲, ↓ ← ← ↓ ← ← + ▲ ou ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← + RT ou → ↓ ↓ ↓ ← ← → + RT

ADELHEID

1. Pulo com ●, ▲ (2 hits), → + × (1 hit), ↓ ↓ ↓ → + ● (2x)
2. ↓ + ×, ↓ + ×, → + × (1 hit), ↓ ↓ ↓ → + ■, ↓ ↓ ↓ → + ● (2x)
3. ↓ + ×, ↓ + ×, → + × (1 hit), ↓ ↓ ↓ → + ● (2x)
4. ▲ (2 hits), → + × (1 hit), ↓ ← ← + ▲ (↓ ↓ ↓ → + ● pode ser substituído por DM)



QUICK SHIFTING

A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲ (2 hits), → + × (1 hit) (QS)

B. Finalização: QS com ●, ▲ (2 hits), → + × (1 hit), ↓ ↓ ↓ → + ▲, *SC*, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← + RT ou ↓ ← ← ↓ ↓ ↓ + RT

O novo torneio esconde surpresas trágicas para alguns lutadores

05
HITCOMBO



HOTARU FUTABA

1. Pulo com ●, ▲, → + ✕, ↓↙← + ▲
2. Pulo com ●, ▲, → + ✕, ↓↙↘, ✕, ↓↙ + ■, ▲, ■
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↙← + ▲
4. ↓ + ■, ← → + ✕, ✕ (2x), ▲, ■
(o golpe ↓↙← + ▲ pode ser substituído por um DM)



QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, → + ✕, ↓↙ + ✕, (QS)
- B. Finalização: QS com ●, ▲, → + ✕, ↓↙→↓↙→ + ▲ (7 hits), *DC*, ↓↙→↓↙→ + RT

MR. BIG

1. ▲, → + ■ (2 hits), ↓↙← + ▲ ou →↓↙ + ▲
2. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↙→ + ●
3. ▲, → + ■ (1 hit), ↓↙← + ● ou ↓↙→ + ●
(troque ↓↙← + ▲ por um DM)



QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, →↓↙ + ▲ (3 hits) (QS) • Opcional: Pulo (ou QS) com ●, ■, → + ■ (2 hits) (QS) • Opcional 2: Pulo (ou QS) com ●, ↓ + ●, ↓↙←↓↙→ + ▲ (9 hits) (QS)

- B. Finalização: QS com ●, ▲, ↓↙←↓↙→ + ▲ (6 hits), *DC*, ↓↙←↓↙← + RT

ROBERT GARCIA

1. Pulo com ●, ● (1 hit), → + ✕, ↓↙← + ✕ (3x) ou ↓↙→ + ✕
2. Pulo com ●, ↓ + ✕, ↓ + ■, ↑ + ✕
3. ▲, → + ■, ↓↙← + ●
4. ●, → + ✕, ↓↙→ + ■

(No último combo, o ↓↙→ + ■ se transforma em uma DM, portanto, só execute-o quando tiver uma barra de especial cheia. O comando ↓↙→ + ✕ pode ser cancelado com um DM)

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● e ▲, ▲, → + ✕ (QS)
- Opcional: Pulo (ou QS) com ● e ▲, ▲, → + ✕, ↓↙→↓↙← + ■ (12 hits) (QS)

- B. Finalização: QS com ● e ▲, ▲, → + ✕, ↓↙→↓↙← + ■ (11 hits), *DC*, ↓↙→↓↙→ + RT
- Opcional: No canto, QS com ● e ▲, ▲, → + ✕, ↓↙← + ✕ (4x), ↓↙→↓↙→ + RT (no ar)



MAGAKI

Obs: ele não executa combos

QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ● ou ▲, ▲ (2 hits) (QS)

- B. Finalização: QS com ● ou ▲, ● (1 hit), ↓↙→↓↙← + RT
- Opcional: QS com oponente no ar ou no chão, ↓↙→↓↙← + RT



GEESE HOWARD

1. Pulo com ✕, ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↙→ + ▲
2. ↓ + ■, ↓ + ■, ↓↙→ + ▲
3. ↓ + ✕, → + ▲, →↙↓↙← + ■



QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↓↙← + ■ (2 hits) (QS)

- B. Finalização: QS com ●, ↓ + ✕, → + ▲, →↙↓↙← + ■, *SC*, →↙↓↙←→↙↓↙← + ▲
- Opcional: QS com ▲, ↓ + ▲, ←→↙↓↙←↙↙ + ▲ ou ←→↙↓↙←↙↙ + RT (↓↙←→ + RT, ■, ■, ✕, ✕, ▲, ▲, ●, ●, ↓↙← + RT)

MAI SHIRANUI

1. Pulo com ●, ▲, → + ✕, ↓↙← + ▲, ↓↙← + ▲
2. ↓ + ▲, ↘ + ✕, ↓↙← + ✕, ↓↙← + ▲
3. ↓ + ✕, ■, ↘ + ✕, ↓↙← + ✕, ↓↙← + ▲
(↓↙← + ▲ pode ser cancelado com um DM)



QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ●, ▲, ↘ + ✕ (1 hit), ↓↙→ + ● (1 hit) (QS)

- B. Finalização: QS com ↓↙→↓↙→ + RT (execute o golpe antes que a personagem toque o chão)
- Opcional: QS com ●, ▲, → + ■, ↓↙→↓↙→ + RT • Opcional 2: QS com ●, ▲, ↘ + ✕, ↓↙←↓↙→ + ● (6 hits), *DC*, ↓↙→↓↙→ + RT

TUNG FU RUE

1. Pulo com ▲, ▲, → + ■, ↓↙← + ▲
2. ▲, → + ■, →↓↙ + RT
3. ↓ + ✕, ↓ + ■, ↓↙← + ■
(troque ↓↙← + ▲ por um DM)



QUICK SHIFTING

- A. Início/Continuação: Pulo (ou QS) com ▲, ▲, → + ■ (QS) • Opcional: Pulo (ou QS) com ▲, ▲, → + ■, ↓↙→↓↙→ + ● (4 hits) (QS)

- B. Finalização: QS com ▲, ▲, → + ■, ↓↙→↓↙→ + ● (6 hits), *DC*, ↓↙→↓↙→ + RT



Magaki é o chefe no PS2 e é outro vilão obcecado pelo deus Orochi

SEGREDOS

MODO CHALLENGE

Descubra a seguir quais são os desafios especiais para vencer as lutas do modo Challenge em *KOF XI*.

1. Derrote o oponente usando apenas socos e chutes. Não utilize comandos especiais.
2. Derrote o oponente usando apenas golpes especiais. Não utilize socos ou chutes.
3. Execute o Recovery (■ + ✖) dez vezes.
4. Escape dos agarrões apertando ▲ + ● ou **R1** na hora exata do arremesso.
5. Derrote Shion.
6. Derrote Magaki.
7. Defenda e esquive um golpe com Guard Cancel (■ + ✖). Repita dez vezes.
8. Defenda e aperte **R1** logo em seguida para executar o Guard Cancel Blowout.
9. Derrote três times de forma consecutiva.
10. Sobreviva durante 30 segundos. No controle de Robert, abaixe-se para escapar das magias altas e defenda ou contraataque (← → + ●) os projéteis rasteiros de King.
11. Execute o Quick Shifting cinco vezes. Desfira um soco ou chute no adversário e, imediatamente, aperte ■ + ▲ ou ✖ + ●.
12. Execute o Saving Shift com ■ + ▲ ou ✖ + ● enquanto estiver sob ataque.
13. Execute um Super Cancel (aplique um golpe qualquer e emende um DM).
14. Execute um Dream Cancel (execute um golpe qualquer, faça um Super Cancel e, no meio do especial, aplique o LDM).
15. Rebata dez magias. Execute o comando

↓ ↙ ← + ✖ ou ● no momento em que a magia encostar no seu personagem.

16. Ganhe o combate por limite de tempo. Use personagens que tenham golpes de múltiplos hits, pois o que conta é a quantidade de ataques. Não use golpes fortes para não eliminar os adversários.
17. Ataque o oponente durante os seus golpes para conseguir cinco contra-ataques.
18. Execute o Guard Cancel Shift cinco vezes (aperte ■ + ▲ ou ✖ + ● durante a sua defesa).
19. O adversário vai executar diversos Saving Shiftings, aproveite para acertar, ainda no ar, o personagem que entrar na luta.
20. Derrote todas as mulheres de KOF em dez minutos. Termine as lutas com DM ou LDM para aumentar o nível de energia.



21. Faça um combo com Quick Shifting. Confira a lista de QS do seu lutador favorito nas páginas anteriores do detonado.
22. Execute o LDM de Clark para rebater o golpe Galactica Phantom de Ralf.
23. Faça uma seqüência com, no mínimo, 15 hits. Use personagens com especiais de muitos hits ou use Quick Shifting.
24. Vença sem perder sua energia. Escolha um lutador que use projéteis, como Magaki, e invista no combate a distância.

Cumpra todas as missões para habilitar vários lutadores secretos

U3
HITCOMBO



25. Em apenas dez segundos, derrote um personagem que regenera 30% de sua energia. Escolha um lutador forte, como Kyo, e faça um combo extenso.
26. Derrote dez lutadores em sete minutos. Use a mesma estratégia do desafio 20.
27. Sobreviva durante 15 segundos sem ser atingido. Use personagens com muitas magias, como Magaki, e fique longe.
28. Execute um Super Cancel e cancele o especial em um Dream Cancel. Use a estratégia do desafio 14 para vencer.
29. Quebre a defesa adversária com um combo extenso e repita o processo até vencer.
30. Derrote um oponente que abusa de Guard Cancels. A melhor dica é controlar King e atacar com os seus projéteis.
31. Derrote um adversário que regenera 50% de sua energia. Escolha personagens fortes, faça um combo usando o Quick Shifting e finalize com um DM.
32. Vença oponentes que contam com quantidade infinita de Power Stock.
33. Derrote todos os adversários.
34. Vença um inimigo que recupera 80% de energia. Felizmente, você pode usar um líder; então, memorize um grande combo utilizando o Quick Shifting com os três personagens e finalize com um LDM.
35. Vença um inimigo três vezes mais forte.
36. Rebata todas as magias do seu oponente (use ↓ ↙ ← + ▲ com precisão).
37. Faça um combo com mais de 20 hits com o Quick Shifting, sem usar DM ou LDM.
38. Vença sem contar com a sua defesa.
39. Use o Quick Shifting e faça um combo usando todos os seus personagens.
40. Controle Geese e derrote o oponente com apenas 50% de energia. O adversário só perde energia com golpes após Counter (destrua um golpe do adversário no meio de sua execução). Um bom golpe para contraatacar é ↓ ↙ ← + ✖.

PERSONAGENS SECRETOS

Confira a seguir como habilitar os lutadores secretos do game. Após liberá-los, siga com o cursor para a esquerda de Ash para ver os chefes e personagens secretos da versão lançada para fliperamas ou à esquerda de K' para encontrar os lutadores exclusivos do PlayStation 2.

- **Mr. Big:** complete o Challenge 35.
- **Ex Kyo:** complete o Challenge 30.
- **Tung Fu Rue:** complete o Challenge 25.
- **Mai Shiranui:** complete o Challenge 20.
- **Hotaru Futaba:** complete o Challenge 15.
- **Robert Garcia:** complete o Challenge 10.
- **Magaki:** complete o Challenge 06.
- **Shion:** derrote-o no modo Arcade.
- **Silber:** derrote-o no modo Arcade.
- **Sho:** derrote-o no modo Arcade.
- **Jazu:** derrote-o no modo Arcade.
- **Gai:** derrote-o no modo Arcade.
- **Adelheid:** derrote-o no modo Arcade.
- **Geese Howard:** complete o Challenge 40.

FINAIS SECRETOS

Além dos finais convencionais dos times titulares, é possível revelar imagens de times secretos para o Ending Gallery.

Vença Magaki para poder assistir aos finais, monte os trios indicados a seguir e termine o game com eles para habilitar as imagens.

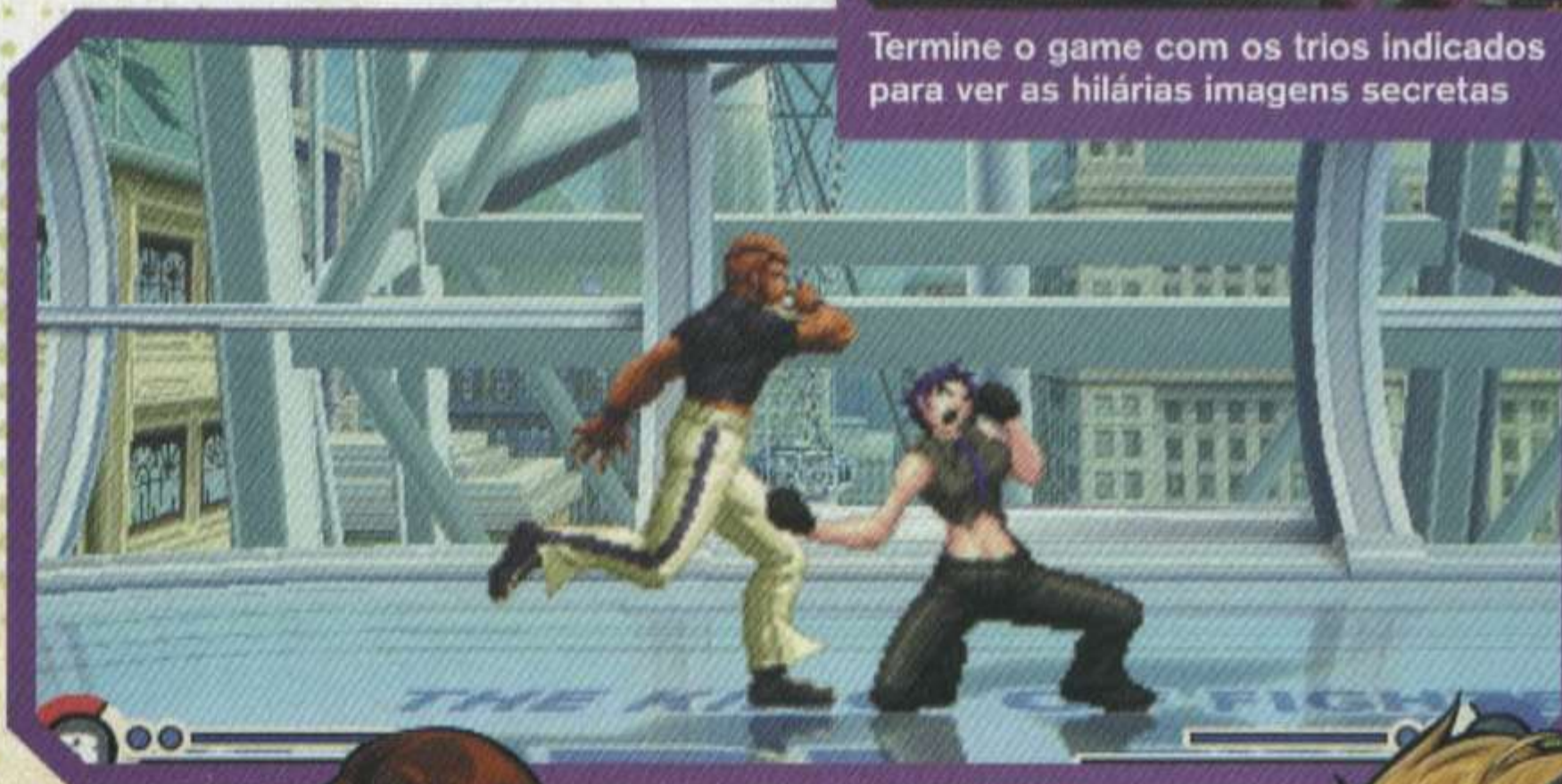
- **New Challenger Team:** escolha três lutadores secretos (Hotaru, Mai, Robert, Tung Fu Rue, EX Kyo, Mr. Big, Geese).
- **Gai with Buriki One Girls:** Gai como líder e dois lutadores a sua escolha.
- **Sho Hayate Portrait:** Sho atuando como líder e dois lutadores a sua escolha.
- **Silber Portrait:** Silber atuando como líder e dois lutadores a sua escolha.
- **Adel's Ending:** Adel atuando como líder e dois lutadores a sua escolha.
- **Reinventing Oneself:** termine o game com Kim atuando em um time de vilões.
- **Bird Team:** Duck, Griffon e Jazu.
- **Girls Team:** Athena, Momoko e Kula.
- **Unrequited Love:** Ramon, Robert e Kensou.
- **2003 Main Characters Team:** Ash, Duo Lon e Shen.
- **Kyokugenryu Team:** Ryo, Yuri e Robert.
- **Authority Team:** Elizabeth, Whip e B.Jenet.
- **Women's Team:** Elizabeth, Vanessa e King.
- **Ninja Team:** Eiji, Mai e Jazu.
- **Elder Brothers Team:** Adel, Ryo e Gato.
- **Buriki Team:** Gai, Ryo e Silver
- **KOF Main Characters Team:** Ash, Kyo e K'.
- **Justice Team:** Kim, Griffon e Athena.
- **One Sided Love Team:** Robert, Kensou e Ramon.

ESCOLHA SEU Oponente

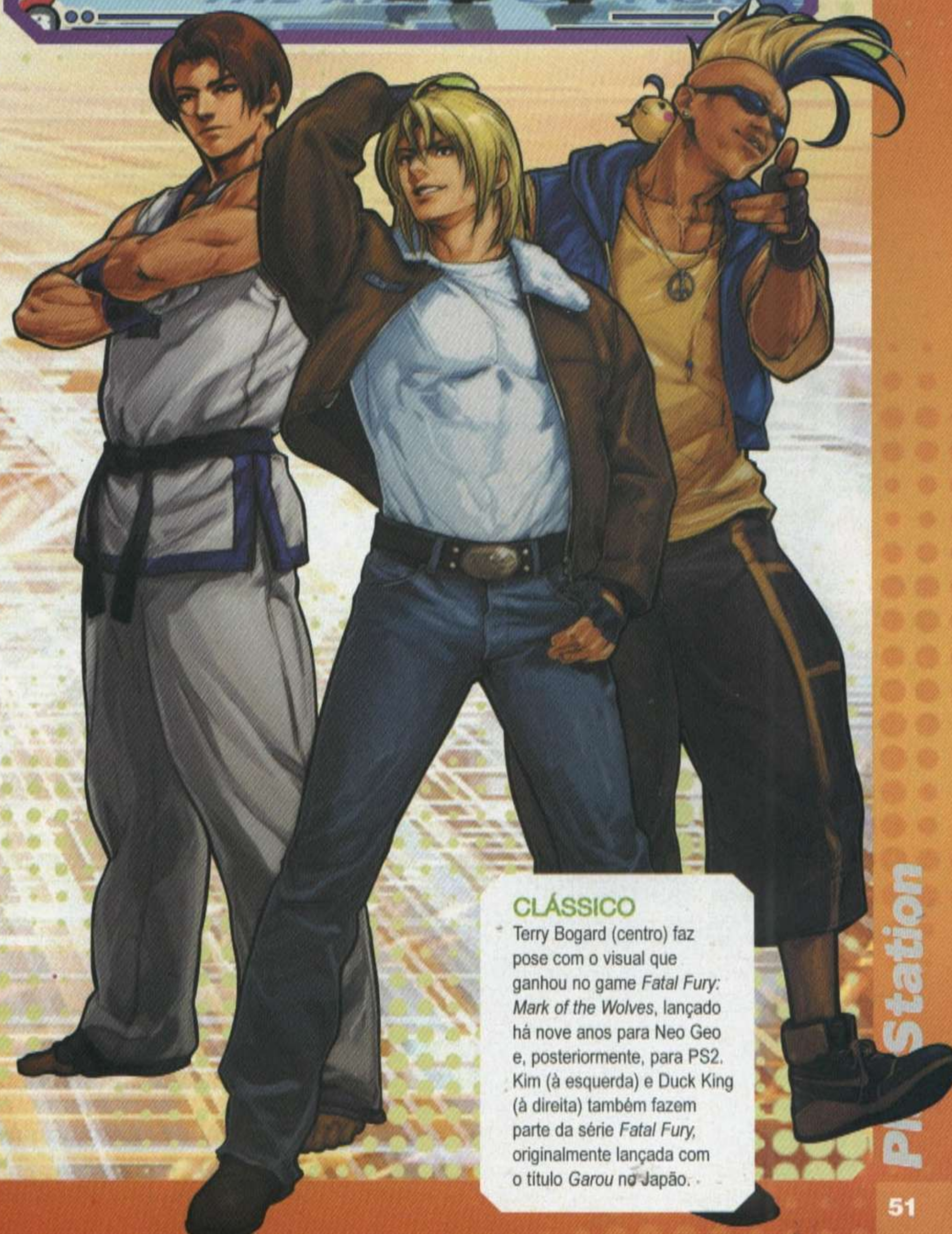
O adversário do Stage 4 do Arcade Mode depende do seu desempenho nos combates anteriores. Ao vencer diferentes lutadores neste estágio, você consegue destravá-los na tela de seleção de personagens. Descubra os requerimentos para lutar com todos os adversários possíveis no Stage 4:

- **Jazu:** derrote seis personagens com DM e use pelo menos dois LDM nas lutas. Não deixe que um integrante de seu time morra.

- **Sho Hayate:** derrote três personagens com LDM e não deixe um amigo perder.
- **Gai:** derrote um personagem com LDM.
- **Silver:** derrote seis personagens com DM e use pelo menos 2 LDM nas lutas. Não deixe que um integrante de seu time perca.
- **Adelheid:** não alcance nenhum dos requisitos anteriores.



Termine o game com os trios indicados para ver as hilárias imagens secretas

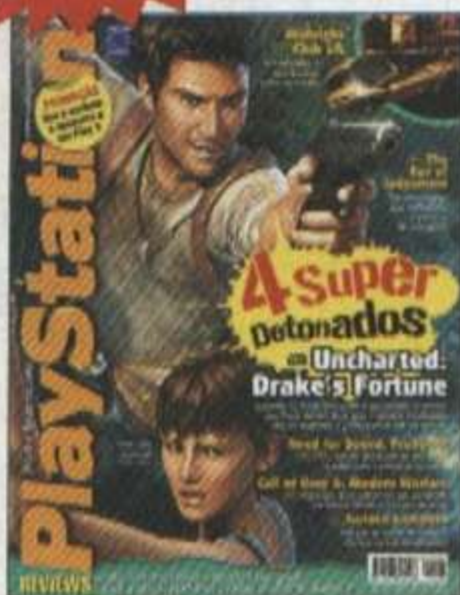


CLÁSSICO

Terry Bogard (centro) faz pose com o visual que ganhou no game *Fatal Fury: Mark of the Wolves*, lançado há nove anos para Neo Geo e, posteriormente, para PS2. Kim (à esquerda) e Duck King (à direita) também fazem parte da série *Fatal Fury*, originalmente lançada com o título *Garou nō Japão*.

Compre 2 edições e ganhe 15% de desconto

PROMOÇÃO



Ed. 108 R\$ 6,90

- ▶ 4 superdetonados: Uncharted: Drake's Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- ▶ Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida



Ed. 107 R\$ 6,90

- ▶ 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin's Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- ▶ Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction



Ed. 106 R\$ 6,90

- ▶ 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- ▶ Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008



Ed. 105 R\$ 6,90

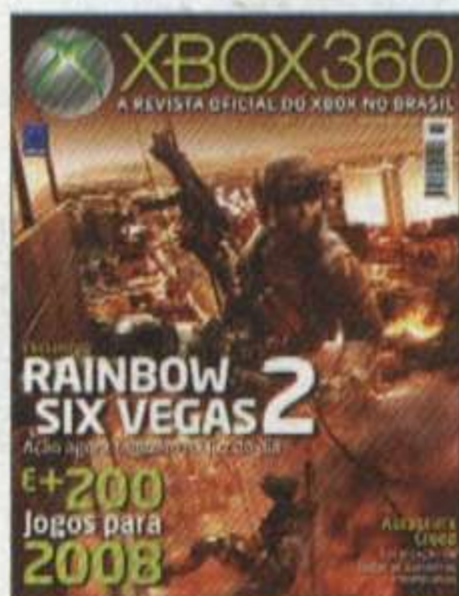
- ▶ Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- ▶ Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- ▶ Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3



Ed. 104 R\$ 6,90

- ▶ 4 Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome
- ▶ Heavenly Sword, Metal Gear 4 e Killzone 2: tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem
- ▶ Reviews: Ninja Gaiden Sigma

A Revista Oficial do Xbox no Brasil



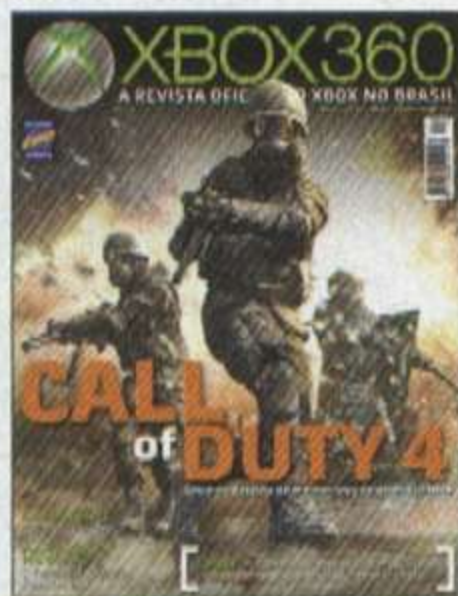
Ed. 14 R\$ 9,90

- ▶ Exclusivo: Rainbow Six Vegas 2. Ação agora também na luz do dia
- ▶ E mais 200 games para 2008
- ▶ Assassin's Creed: localização das bandeiras e templos



Ed. 13 R\$ 9,90

- ▶ Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox360
- ▶ Prévia exclusiva do Ghostbusters



Ed. 12 R\$ 9,90

- ▶ Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- ▶ Detonado: Eternal Sonata
- ▶ Need for Speed Pro Street: Oo melhor jogo da série?



Ed. 11 R\$ 9,90

- ▶ Assassin's Creed: ação no século 12, baseado em fatos reais. Mude a história da humanidade
- ▶ Halo: dossiê e detonado
- ▶ Review: Project Gotham Racing 4



Ed. 10 R\$ 9,90

- ▶ Review Exclusivo: Halo 3. A trilogia chega ao final... E, de quebra, traz o melhor multiplayer já criado
- ▶ Detonados: Blue Dragon e Bioshock

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europenet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

Desejo adquirir as seguintes edições (nome da revista e número da edição): _____ Preço Total (adicionar frete*): _____

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade _____/_____/_____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____ Celular: (____) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretos para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones

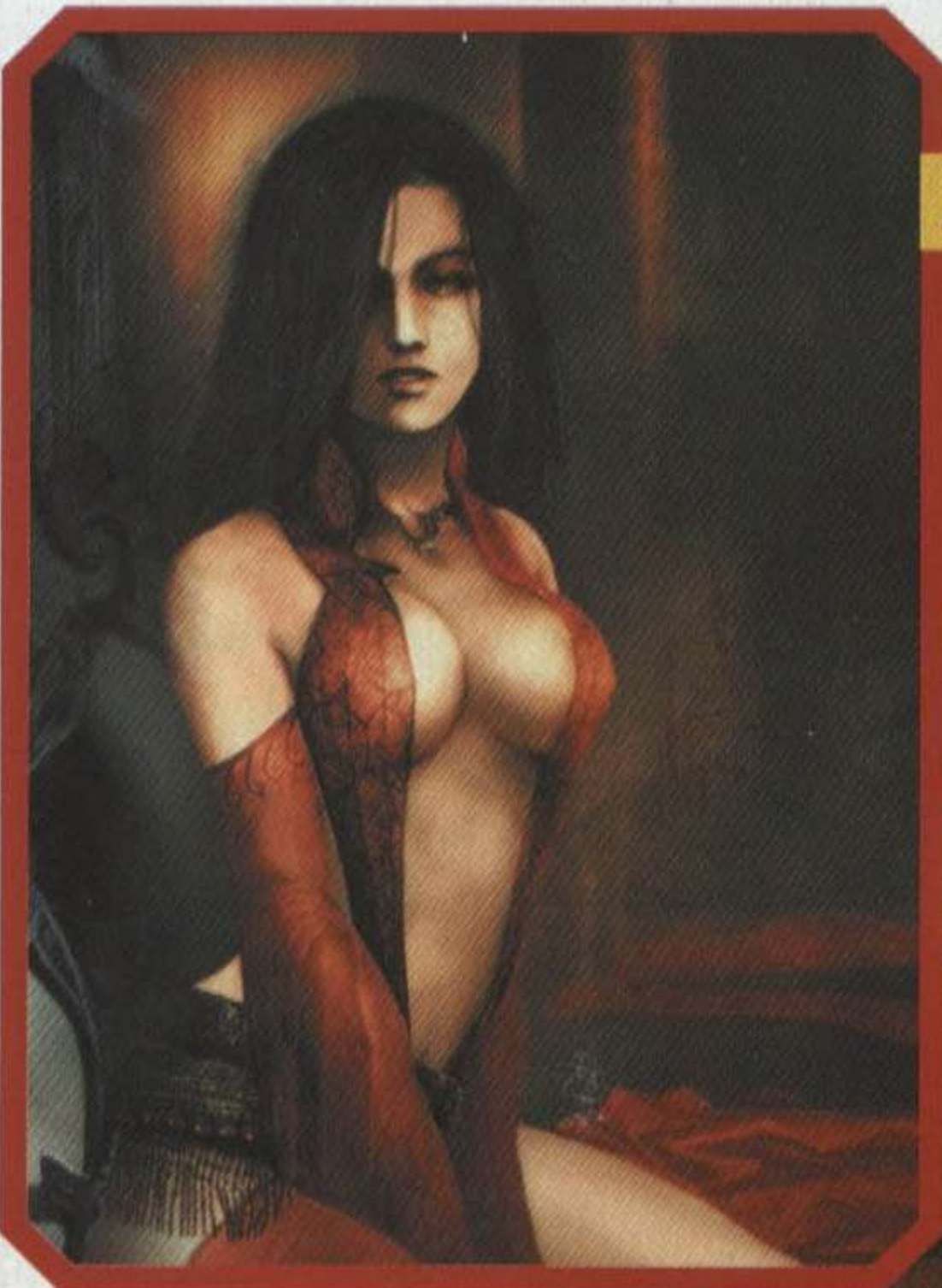


PlayStation



FIGURA

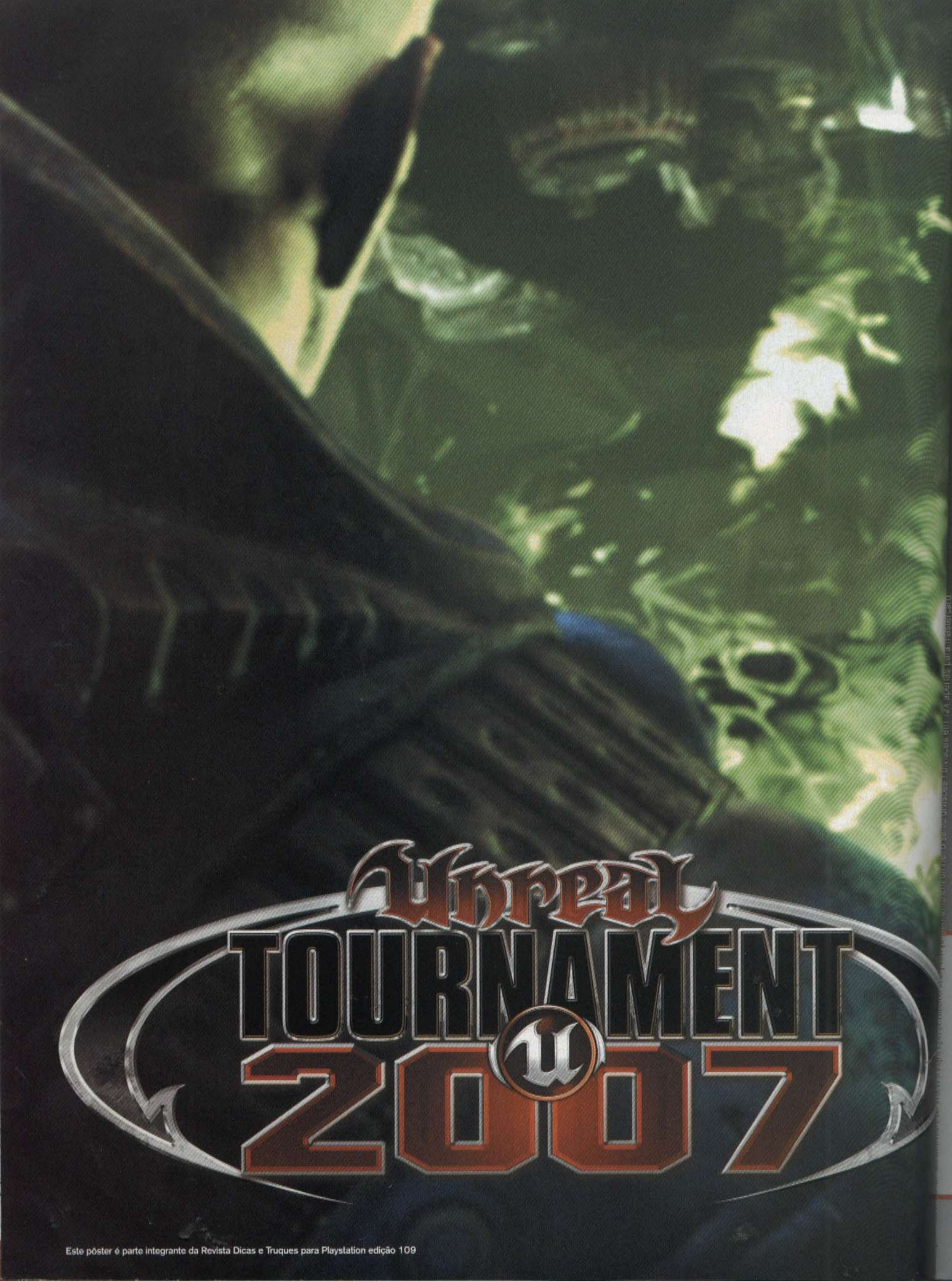
FEVEREIRO 2007
NOME: Júlia Paludetto Minicucci
IDADE: 28 anos
CIDADE: Franca - SP



KAILEENA

Nada é melhor do que uma Garota Play especial para comemorar os nove anos de aniversário da **Dicas & Truques para PlayStation**. Para o delírio da redação e leitores, a modelo Júlia Paludetto transformou-se em Kaileena, a nossa musa favorita e Imperatriz do Tempo de *Prince of Persia: Warrior Within*.





WWE
TOURNAMENT
2007

MUNDOS GAMES

A maior garantia do Brasil



Nintendo Wii

R\$ 999,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Sony PSP

R\$ 499,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2.º 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

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jaqueira - SP/SP (Metrô Consórcio) (11) 5070-7571

SAC (11) 2227-3000 www.mundosgames.net



PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC
de R\$ 299,00
por R\$ 149,90



PlayStation 2 e PC
de R\$ 99,00
por R\$ 49,90

PlayStation 3

R\$ 1299,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Nintendo DS

R\$ 499,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC
de R\$ 199,00
por R\$ 99,90



Guitarra
para PlayStation 2
R\$ 99,00
à vista (em dinheiro)

PlayStation 2

R\$ 349,00
à vista (em dinheiro)



Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!





Bee Movie Game

Uma abelha contra o mundo em um processo judiciário (e um game hilário)

O que você espera do resultado de um inocente jantar entre o comediante Jerry Seinfeld (criador do famoso seriado que leva o seu sobrenome) e o genial Steven Spielberg? No mínimo, uma conta bem cara e idéias malucas, como o filme *Bee Movie*, criado entre uma garfada e prováveis goles de vinho.

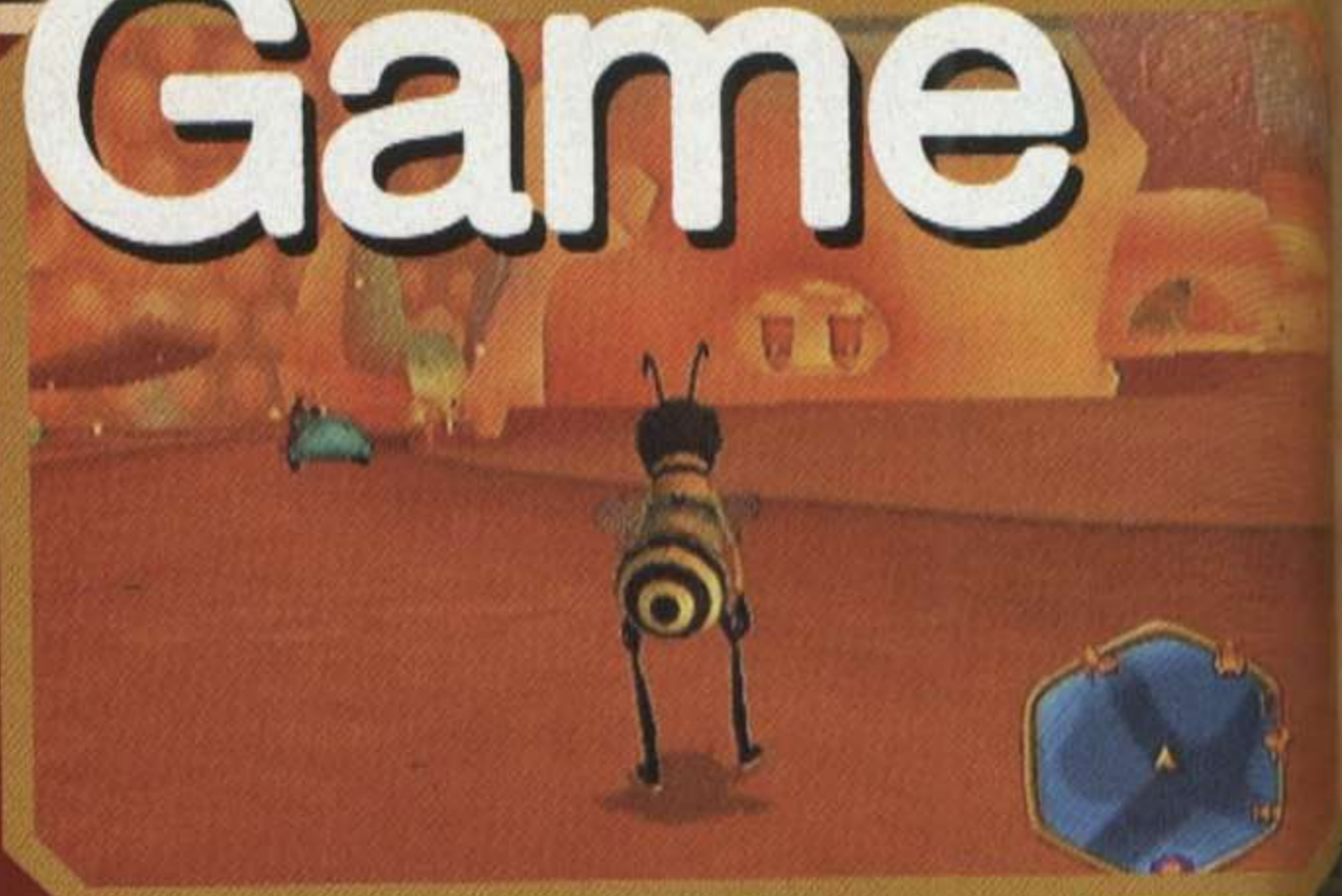
Sucesso nos cinemas, a premiada animação *Bee Movie*, assim como o game, conta a história de Barry B. Benson, uma abelha recém-formada na universidade. Barry vê todas as suas ambições de uma vida diferente frustradas pelo fato de que não há oportunidades no mercado apiário. Tudo que lhe resta é seguir os passos de seu pai e trabalhar no único emprego reservado às abelhas: misturador de mel.

Porém, rebelde de carteirinha, Barry decide quebrar a maior regra das abelhas (nunca sair da colméia) e cai no mundo, mais especificamente em Nova York. Até aí não há grandes invenções no enredo e Barry cai até no clichê de apaixonar-se por uma humana (tenha dó), mas uma idéia salva toda a trama: indignado ao descobrir que os humanos ganham dinheiro com o

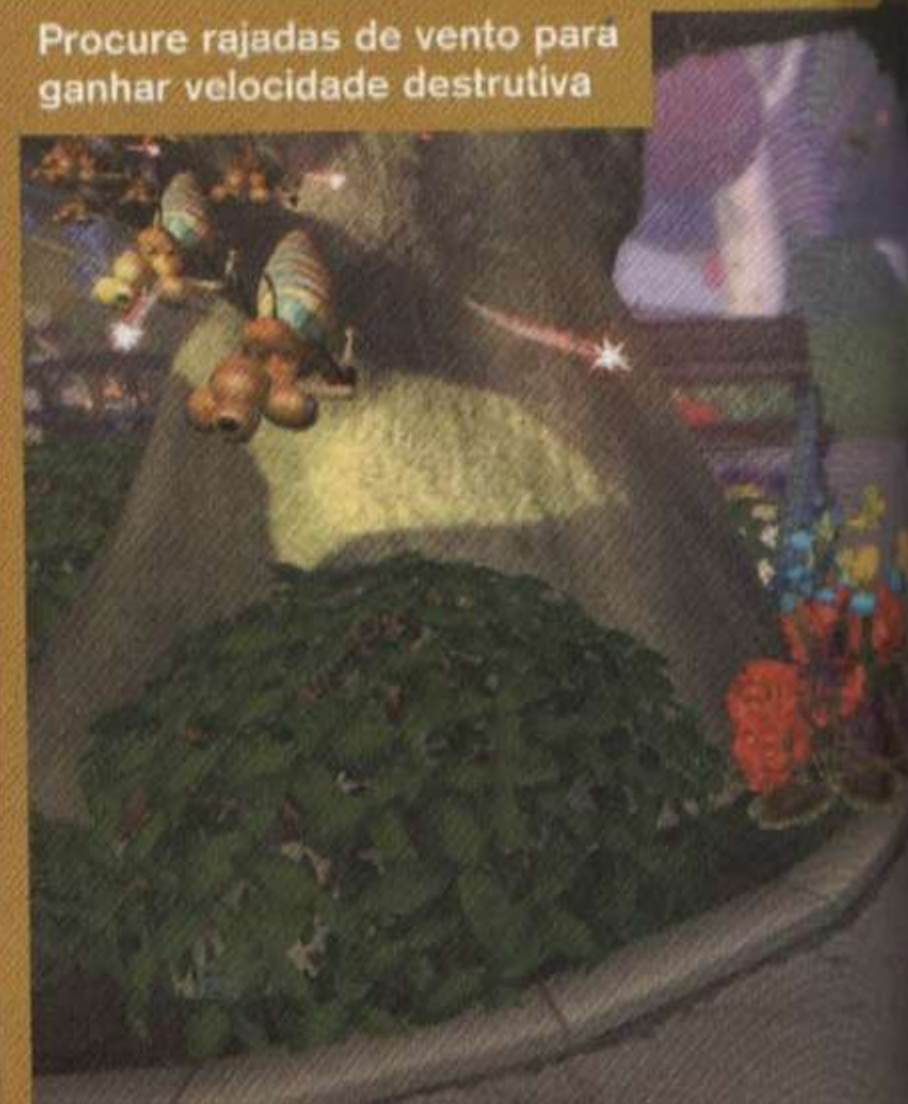
mel produzido pelas abelhas, Barry decide processar toda a humanidade por apropriação indevida de recursos alheios (!). Além disso, a abelha aproveita para salvar seu novo amor, Vanessa, de um sujeito pilantra.

A trama é, sem dúvida, o pilar desta aventura maluca e divertida, indicada para os jogadores mirins de Play 2. Além da aventura central, na qual o jogador deve reviver eventos do filme, há diversos atrativos únicos, como minigames à la *GTA*, nos quais Barry pode bancar o taxista, entregador de comida e até piloto de corrida. Vale tudo para juntar uma grana para jogar fliperama ou comprar carros (essa sim é uma abelha com espírito norte-americano).

O sistema de controle é bacana e intuitivo, criado para intensificar suas risadas e impedir qualquer dor de cabeça com peripécias complicadas.



Procure rajadas de vento para ganhar velocidade destrutiva



Estão acabando as idéias para desenhos de animais. Alguém arrisca no urubu como futuro astro de cinema?



FICHA BEE MOVIE



DISTRIBUIDORA:
Activision
PRODUTORA:
Beenox
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 1

AValiação

GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 8
REPLAY: 4
ACABAMENTO: 8

AVANÇADO

ESTIMATIVA: 8 horas (normal);
8 a 10 horas (coletando todos os favos de mel)

SEGREDOS: Seleção de fases
(depois de terminar o jogo)

CURVA DE
APRENDIZAGEM:

Rápida. Controle simples
e sem grandes desafios

NOTA
6,0
Médio

ROTEIRO

CHAPTER 1

1. Assim que começar, passeie pela cidade e faça alguns minigames para ter acesso à primeira missão real do game. Quando aparecer a mensagem avisando que há uma nova missão, vá para sua casa (é o ponto marcado com uma estrela no mapa).

FIRST FLIGHT

2. É a primeira vez que Barry sai da colmeia, portanto aproveite para acostumar-se ao vôo. Basta seguir os comandos que aparecerem na tela e apertar os botões no momento certo. Quando o sapo te pegar, aperte o botão que aparecer na tela sem parar.

POLLINATION 101

3. Barry vai aprender a polinizar as flores. É simples: procure as flores saudáveis (são as com uma névoa amarela em volta), trave a mira com **L2** e pegue seu pólen com **R2**. Quando extrair todo o pólen da primeira flor,

troque de alvo usando **R3** (aperte a alavanca analógica direita como se fosse um botão) e prossiga até o medidor lateral estar cheio.

4. Quando completar o seu estoque, procure as flores secas (indicadas pela névoa púrpura) e repita o processo de coleta, trocando o alvo com **R3** quando necessário. As flores saudáveis são pontinhos amarelos no mapa e as secas, pontinhos azuis.



BEE THE BALL

5. Hora de jogar tênis de um ponto de vista pouco comum: o da bola. Preste atenção aos comandos da tela e aperte os respectivos botões no momento certo.

CHAPTER 2

RAIN!

6. Ok! Abelhas não podem voar na chuva, portanto, é hora de ser engenhoso. Use as proteções que encontrar pela rua: latões de lixo, toldos, o guarda-chuva dos pedestres e por aí vai. Você pode usar o Bee Vision, que funciona como uma espécie de Bullet Time — efeito de câmera lenta que ajuda a desviar das gotas de chuva. Este efeito tem tempo limitado, portanto, use-o apenas para sair de uma proteção e seguir para outra. Aliás, aperte **○** para usar essa função.

7. Preste atenção nas correntes de ar que existem no cenário (espirais de setinhas), pois elas são o seu principal meio de transporte. Use as correntes até chegar ao ponto final marcado da fase, mas tenha cuidado, pois você não está imune à água

dentro das correntes de ar. Fique atento para não bater nas gotas de chuva.

PARTY CRASHER

8. Chegou a hora de irritar alguns humanos. Escolha um deles, trave a mira com **L2** e vá zunir na cara dele. Fique no hexágono em frente ao humano até que o medidor de estresse do sujeito fique cheio. Quando aparecer DANGER escritos na tela, fuja. Movimente-se em círculos para estressar o humano mais rápido. Siga os comandos que surgem na tela para terminar de estragar o dia do sujeito e irrite outras pessoas.



CHAPTER 3

AFTERNOON PICNIC

9. Hora de passar um tempinho a sós com Vanessa. Ahhhh, Vanessa... Em primeiro lugar, polinize algumas flores para deixar o lugar mais bonito, afinal, é bom impressionar a moça. Mas, como sempre acontece quando você encontra a garota de seus sonhos, um exército de vilões aparece e estraga tudo. Barry ensina ao pelotão de libélulas que ninguém pode atrapalhar o namoro de um homem... ou abelha!



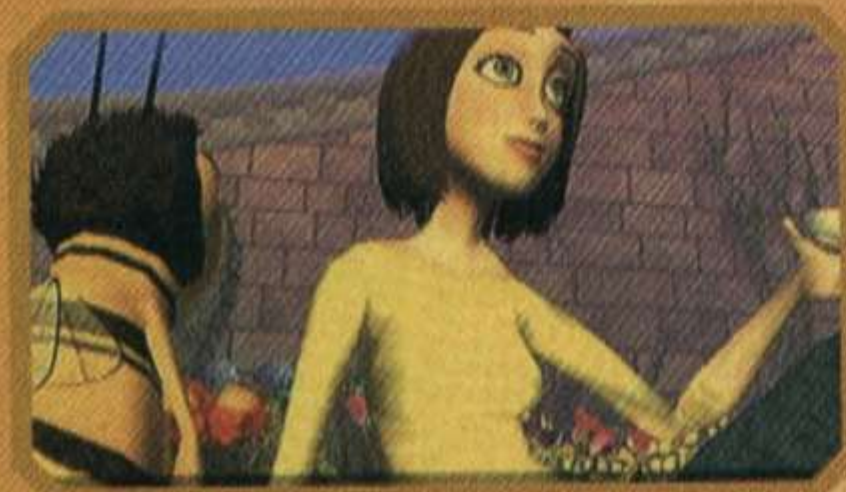
10. Contra as libélulas, voe sem parar e não pare de apertar **R2** – a mira trava automaticamente nos inimigos quando estiverem na distância certa. Como os inimigos não ficam parados, você tem pouco tempo para atirar, portanto, metralhe o botão de tiro sempre que tiver chance.

CHAPTER 4

DUEL

11. Os humanos têm planos nefastos para usar o mel das abelhas e é hora de ir fundo nessa história. Infelizmente, Barry tem que se esforçar um bocado para conseguir as pistas necessárias, portanto, duela com o bigodudo até extrair dele o que você precisa.

12. Desvie dos ataques – fique nos pontos mais baixos da tela – e espere surgir o aviso "Lock On" para travar a mira (com **L2**, você já aprendeu, né?) e fique zunindo na cara dele. Quando encher a barra de estresse dele, siga os comandos da tela. Repita esta operação até encurrular o meliante na parede e conseguir as informações de que precisa. Solid Snake faria melhor? Provavelmente, sim – me desculpe Barry, mas é a verdade.



TRUCK CHASE

13. Você algum dia jogou *Road Avenger* no Sega CD? Claro que não, você não é um velho chato como eu. Bom, esta etapa é parecida com este velho jogo. Barry segue um caminhão e é preciso apertar o direcional na direção correta quando a seta surgir na tela.

14. Assim que sair do tráfego, é hora de lutar para sobreviver a um pequeno passeio no parque. Pressione os comandos corretos que aparecem na tela. Em seguida, é preciso desviar do tráfego novamente e, outra vez, seguir os comandos direcionais que surgem na tela. Ei, ninguém nunca disse que abelhas eram seres criativos.

CHAPTER 5

HONEY FARM

15. Esta fase é dividida em etapas: na primeira, Barry deve provar que consegue ser bom espião (como Raiden, pelo menos, já que superar Snake está fora de cogitação).



Para isso, é preciso fotografar alguns trechos da fazenda. Voe até os pontos do mapa que mostram pequenos ícones verdes e procure ao seu redor por um hexágono verde flutuante; vá até ele, aperte **L2** até a mira travar e, quando **R2** aparecer na tela, aperte-o para tirar uma foto.

16. A foto mais chatinha de tirar é uma específica em que é preciso registrar um apicultor trabalhando. Caso você trave a mira da câmera e o **R2** demore a aparecer, mantenha a posição com paciência e espere até que um apicultor venha até o local para tirar a foto.

17. Após conseguir as provas necessárias (ARRÁ! O MAL SERÁ PUNIDO!), é hora de combater um enxame de vespas que quer destruir as caixas de abelhas. O princípio do combate é o mesmo da luta com as libélulas, mantenha-se em movimento e atire sem parar para alvejar os oponentes assim que a mira travar neles. Vai ser preciso ser rápido aqui, pois senão seus inimigos destruirão os alvos que você deve proteger.

18. Após vencer as vespas, prepare-se para enfrentar um apicultor (uma abelha não pode ter um minuto de folga por aqui?). O duelo com o apicultor é similar ao duelo com o bigodudo no armazém. Permaneça em movimento, desvie dos ataques e espere a mensagem "Lock On" para travar a mira e fique zunindo como o chatão que você aprendem a ser. Faça isso três vezes seguidas e, na terceira, fique exatamente atrás dele para desviar de seus borrifos de veneno. Ufa! Depois dessa, é melhor tomar um chazinho com mel...

Irritar pessoas não é uma apenas uma tarefa, mas sim a arte suprema das abelhas! Irrite com orgulho



Os Áses do Pólen são as únicas abelhas que podem sair da colméia

CHAPTER 6

TRAFFIC RUSH

19. Novamente, é hora de desviar do tráfego, mas deve ser hora do almoço, pois há muito mais barbeiros aqui do que da outra vez. Siga os comandos e tudo ficará bem. Há trechos em que é preciso sobreviver a perigos que não são os carros, como um vendedor de cachorros-quentes pirado (um cara que sai correndo na rua atrás de uma abelha não pode bater bem da bola) e um cachorrão enfurecido. Fique atento aos comandos na tela e não se distraia.

RESTAURANT

20. Quem diria, é mesmo hora do almoço! Isso explica o trânsito. Prepare-se para estragar a refeição de algumas pessoas. Comece irritando o recepcionista do restaurante. Em seguida, tire uma foto do livro de reservas do restaurante.



21. Entre no recinto, procure o pontinho verde no mapa e tire uma foto da reunião de Montgomery (o gordão de terno). Vá bater um papo com o infeliz que está tomando sopa – quando eu digo "bater um papo", significa irritar o sujeito até estragar o almoço dele. O recepcionista vai levar Montgomery até uma mesa do lado de fora, siga-o.

22. É preciso tirar mais fotos, mas Barry não pode aproximar-se normalmente. Preste atenção, pois existem correntes de ar ao redor do gordão e de seu sócio; use-as para ficar nas posições certas, tirar as fotos necessárias e, finalmente, chegar ao centro da mesa.

CHAPTER 7

RAINING AGAIN

23. Esta chuva é pior, portanto, preste atenção. Use o Bee Vision, esconda-se na lixeira mais próxima e, em seguida, pegue a corrente de ar



Apesar de alguns desafios repetitivos, a aventura de Barry tem lá o seu charme

mais próxima do seu esconderijo. Barry será lançado perto de um poste – ative o Lock On (L2) no botão do semáforo e use Dash (■) para apertar o dito cujo.

24. O semáforo vai fechar e é hora de ser rápido. Sempre há um pedestre próximo ao poste antes de apertar o botão, portanto, assim que o fizer, vá para debaixo do guarda-chuva do sujeito e trave o Lock On nele para ficar protegido até atravessar a rua. Use o Bee Vision, siga novamente até a lixeira logo adiante e pegue a corrente de ar mais próxima. Barry vai parar em um beco. Atravesse o local até a outra saída e pegue a corrente de ar logo em frente, mas com cuidado para a chuva não te pegar. Nem preciso dizer que usar Bee Vision é necessário aqui, certo?



25. Barry vai parar debaixo de um toldo. Espere o Bee Vision carregar por completo e voe até a árvore no meio das pistas, tomando cuidado com os carros e com a chuva; seja rápido e use Dash para chegar logo à árvore. Há uma corrente de ar próximo dela, use-a e Barry irá parar embaixo de outra árvore. Acabou a moleza: é preciso voar na chuva até a frente do prédio, no ponto iluminado. Ative o Bee Vision, seja rápido e use o Dash para evitar as gotas de água. Não há dicas aqui, exceto ser ágil e concentrado.

MONTGOMERY'S OFFICE

26. Aqui é preciso fotografar três partes de um código para abrir o cofre de Montgomery. É isso aí, é hora de ferrar o gordão, no sentido apiário da expressão. Há três salas e cada uma contém um computador. Na primeira sala, distraia o sujeito para que ele saia do PC. Aproxime-se da máquina que

está ao lado do bebedouro, trave a mira e use o Dash no botão para ligá-la. O executivo vai se levantar para desligar o aparelho e esta é sua chance. Vá até o monitor e trave a mira no botão vermelho do teclado. A senha vai aparecer na tela do PC, seja rápido e fotografe antes que ele volte.

27. Na segunda sala, faça aquilo que Barry faz de melhor: estragar o dia das pessoas. Trave a mira no sujeito e irrite-o até que ele derrube o café escaldante em suas partes baixas (ui!). Ok, ele é um executivo do mal, mas ninguém merece um banho de café pelando nos países baixos. Aperte o botão vermelho no teclado e fotografe a segunda parte da senha na tela do PC.

28. Na terceira sala, não há ninguém, mas o PC está desligado. Sem problema: vá até a parte de baixo da mesa e trave a mira no botão da CPU, aperte o botão e pronto. Basta apertar o botão no teclado e fotografar a última parte do código.



29. Por fim, vá até a pintura de Montgomery na parede, trave nela e aperte o botão. É hora de acabar com o mal! Mas nada é fácil como parece: Montgomery tomou precauções e contratou um exército de insetos durões para acabar com Barry. Não sei como ele a ajuda desses vespões, mas deve ter oferecido um excelente plano médico. Mantenha-se em movimento e segure R2 sem parar para atingir os bichos assim que entrarem em sua mira. Eles são mais agressivos que os oponentes anteriores, portanto, mexa-se.

WAREHOUSE RETURN

30. De volta ao armazém, prepare-se para enfrentar os Homens de Preto. Sinto muito, mas Will Smith não está aqui. Esta fase é um

pouco difícil, mas não impossível. Olhe no mapa os pontinhos verdes e vá até eles, mas tomando cuidado com os Mib's no caminho. Tire fotos de todos os locais necessários. A dica é enconder-se nos vãos das estantes, esperar os Mib's passarem e só então seguir até o local da próxima foto.

31. Após conseguir toda a prova em que precisa para incriminar Montgomery (é isso aí, vamos acabar com o gordão de vez), os bandidos prendem seu amigo Adam dentro de um copo e, óbvio, você precisa salvá-lo. Siga para o ponto marcado no mapa o mais rápido possível e tomar cuidado com os Mib's para não perder tempo. Trave a mira no copo e use um Dash para libertar o seu amigo.

32. Os sprinklers do armazém serão ligados e vai começar a "chover" no lugar. Aqui não há correntes de ar, então é preciso ser ágil para sobreviver. Use a Bee Vision e voe de uma estante para outra, sempre esperando nos lugares seguros até que seu Bee Vision recarregue. Prossiga até chegar à porta final.

CHAPTER 8

TRAPPED

33. Prepare-se para encarar Ken pela última vez. Comece com um Hadouken e, em seguida... não, espere, jogo errado. Siga as setas que aparecem na tela para desviar de seus ataques e, quando o queixudo cansar, trave a mira e polinize a cara dele com **R2**.

Ele vai usar armas como o chuveirinho e um spray de laquê. Mova-se do topo para a parte mais baixa da tela sempre que ele o atacar – polinize a fuça do infeliz quando ele abrir a guarda. Quem sabe se, depois dessa, Vanessa perceberá que namora um tremendo mané?

Martin Benson é o pai de Barry, um trabalhador tradicional



HONEY LAB

34. Barry está no coração da base inimiga e precisa descobrir de uma vez por todas a verdade por trás de tudo. No meio do corredor, há uma porta que só vai abrir



depois que você tiver... amostras físicas de cada um dos cientistas que trabalham no lugar. Não é tão nojento quanto parece, pode acreditar. Trave a mira e use o Dash nos botões próximos às portas para abrir a gaveta e use-a para entrar nas salinhas. Lá dentro, irrite o cientista até nocautear os sujeitos. De cada um é necessário pegar uma coisa: um pedaço da luva, uma amostra de bafo e um teco da foto na escrivaninha. Basta usar **L2** e ver onde a mira vai travar.

35. Não é possível acumular as três amostras, portanto, leve uma de cada vez na porta especial no meio do corredor. Após



É claro que humanos e abelhas podem se apaixonar... Isso acontece o tempo todo

usar todas, entre. Depois de descobrir os planos de Montgomery, encare mais vespões. Voe em círculos pela sala e não pare de atirar.

CHAPTER 9

THE VERDICT

36. Hora de acabar com o xexelento Montgomery. Acione os interruptores nas laterais das mesas. Cada um deles aciona um ventilador da sala, fique sob eles e siga a seqüência de comandos que aparece. Quando o vilão provar do próprio veneno (literalmente), procure outro interruptor e repita a operação até acabarem os ventiladores.



37. No combate cara a cara, desvie com o Dash (■) e, sempre que ele parar para recarregar sua bombinha de veneno, trave a mira nele e o irrite. Repita até que um dos lustres da sala acerte-o bem no coco. Pronto! Você derrotou o mal e salvou as abelhas do mundo inteiro. Coma um jarro inteiro de mel para celebrar, você merece!

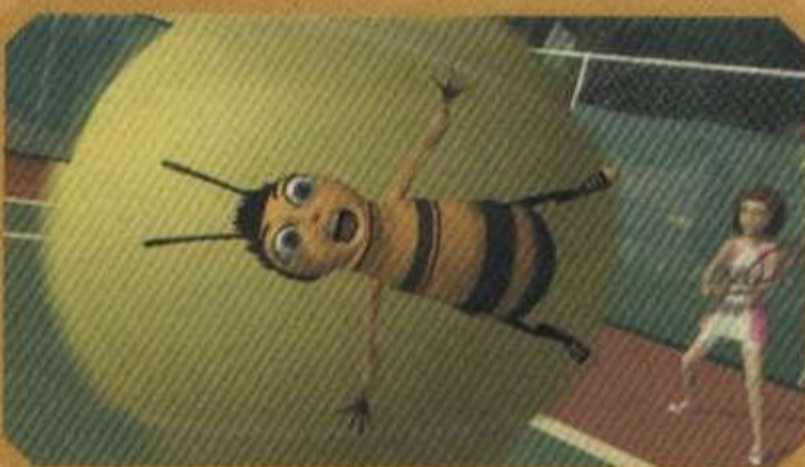
THE CREDITS

38. O jogo acabou e tudo que lhe resta a fazer é polinizar de volta todas as flores do Central Park. Apenas segure L2 e voe pelo cenário para deixar tudo florido. (Viva!)

DIVERSÃO EXTRA

VÁ TRABALHAR!

Ao longo do game, existem diversos trabalhos que podem ser realizados na colméia. Eles rendem uma graninha extra e ajudam a evoluir



na trama. Quando fizer um número aceitável de missões em um determinado emprego, Barry ganha o direito de ir para casa e fazer mais uma missão da história.

Com o dinheiro, você pode comprar novos carros, jogar no fliperama da colméia e comprar novas roupas, como Abelha de Elite ou Advogado. Veja que a vida na colméia é surpreendentemente capitalista. Conheça os empregos que você pode encontrar:

HONEYCOMB COLLECTOR

Controle um tubo na parte inferior da tela e colete os favos de mel que caem do topo. Pegue os favos bons e evite os queimados. Fique de olhos bem abertos e não confie na trajetória inicial dos favos, pois eles têm o péssimo hábito de mudar de caminho.



CAB DRIVER

Pegue um táxi e leve passageiros até os pontos marcados no mapa.

RACE DRIVER

Pilote carros envenenados e corra furiosamente para a vitória! Ok, não é tão emocionante assim, mas quebra o galho. Em algumas corridas, é preciso completar voltas e, em outras, simplesmente passar por checkpoints. Há itens espalhados que podem ser usados como armas, no melhor estilo Mario Kart de ser.

CAR MECHANIC

Siga os comandos na tela e deixe o carro de todo mundo ronronando que nem um gatinho... ou zunindo com uma abelha.

CRANE OPERATOR

Com um guindaste, recolha os tonéis de mel antes que eles caiam da esteira e sejam desperdiçados, deixando centenas de milhares de abelhas infelizes.

FOOD DELIVERY

Com sua lambretinha, entregue comida para o pessoal da colméia. A pilha de caixas na motoca é alta, por isso, use L2 e R2 para equilibrar e não deixar cair.



HONEY DRAFTER

Encha os tonéis vazios com mel e passe para a próxima leva. Quando ficar sem mel, recarregue em um dos tonéis no alto ou na área inferior.



Nada de vida natureba. Seja uma abelha produtiva e arrume pelo menos cinco empregos



Janet, mãe de Barry, queria que o filho seguisse os passos do pai



Half

Um dos mais revolucionários games de tiro do PC mantém todo o seu brilho na conversão para PlayStation 3

ESTAMOS SALVOS

Gordon tem cara de sujeito comum, mas é o típico herói que, querendo ou não, terá que salvar o universo. Para variar, óbvio que ele conta com a ajuda de uma gata (assustada), Alyx Vance — ela, na verdade, disputa o papel central da trama

Half-Life 2



Caixas e serras podem ser manipulados para resolução de enigmas

Quando *Half-Life 2* foi lançado em 2004, então exclusivo para computadores, o projeto PlayStation 3 nem havia sido revelado. Hoje, mais de três anos depois, o jogo está rodando no novo console da Sony e ainda causa a mesma sensação de euforia e, para quem ainda não havia jogado, consegue surpreender como algo com cara de novo.

Conhecido como um dos mais revolucionários games de ação em primeira pessoa (FPS), *Half-Life 2* conta com um trunfo que não envelhece

jamais: um grande e complexo enredo.

A aventura da vez começa quando Gordon Freeman, famoso

físico da série, está

em um trem rumo à cidade 17. Assim que sai do transporte, tudo parece alterado, a Terra não é mais a mesma e dezenas de acontecimentos rolam em uma espécie de reação em cadeia com conseqüências extradimensionais. E é só isso que podemos falar, revelar maiores detalhes desta trama seria um grande crime. Mas fica um aviso: a exemplo do primeiro jogo, aqui também vão restar muitas lacunas na história que exigirão a interpretação do jogador.

Acontece que Gordon embarca em uma história de ação de primeira linha, com requintes de detalhes em um nível (qualidade + quantidade) ainda raro nos jogos atuais.

Por onde o protagonista passa, existem histórias acontecendo: pessoas vivendo suas vidas, assistindo à televisão, discutindo indiferentes – isso nem sempre – à sua presença. Só isso

já impressiona bastante, mas essa é só a ponta do iceberg.

A FÍSICA É UMA ARMA POTENTE

Não é só na história que os detalhes estão presentes. Todos os cenários contam com dezenas de itens espalhados pelos ambientes. Mas ao contrário da maioria de games concorrentes, em *Half-Life 2*, quase todos são manipuláveis. Cada um desses objetos apresenta uma reação e resistência diferentes. É possível pegar desde uma lata no chão e jogar no seu inimigo até empilhar caixas para obstruir uma porta. Também é possível formar caminhos alternativos, dispensando, algumas vezes, a solução de quebra-cabeças. Por exemplo: uma grade que oferece um enigma para abri-la pode ser facilmente ignorada montando uma pilha de caixas e pulando por cima dela.

Para completar a brincadeira com a física, o game oferece a Gravity Gun, uma arma capaz de pegar qualquer objeto no cenário e jogá-lo longe ou ainda parar qualquer coisa que tenha sido arremessada na sua direção e pará-la em pleno ar. É o melhor – e mais mortal – brinquedo dos games atuais.



FICHA HALF-LIFE 2



DISTRIBUIDORA:
Valve
PRODUTORA: Valve
GÊNERO: Tiro
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS3

AValiação Técnica

GRÁFICO: 8
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 10
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 9

INFORMAÇÕES AVANÇADAS

DURAÇÃO: 15 horas (Nível Normal);
menos de 10 horas (Nível Avançado)
SEGREDOS: novo menu de abertura
(termine o jogo)
CURVA DE APRENDIZAGEM:
Alta. Controles fáceis
e liberdade de ação

NOTA
9,0
Excelente

ROTEIRO

POINT INSERTION

1. Saia do trem e vire para o lado esquerdo. No final do corredor, vire à esquerda. Ignore o guarda e passe pela porta giratória. Siga pelo corredor escuro, à esquerda, e passe pelo saguão da estação. Vire à direita nas grades.

2. Continue pelo caminho linear entre as grades e passe pelo vão formado entre os dois guardas do lado direito. As portas vão fechar e um guarda abre uma nova passagem e manda você segui-lo. Faça o que ele manda e entre na sala que ele abriu.



3. Após uma longa conversa, o seu amigo Barney (não, não é o dinossauro) manda você fugir pela porta dos fundos. No depósito, use a escada de mão e coloque uma caixa embaixo da janela. Passe pela janela e pule para o outro lado.

4. Entre no prédio e suba pelas escadas. Um guarda está na porta, impedindo a passagem. Aproxime-se e ele vai jogar uma lata no chão,

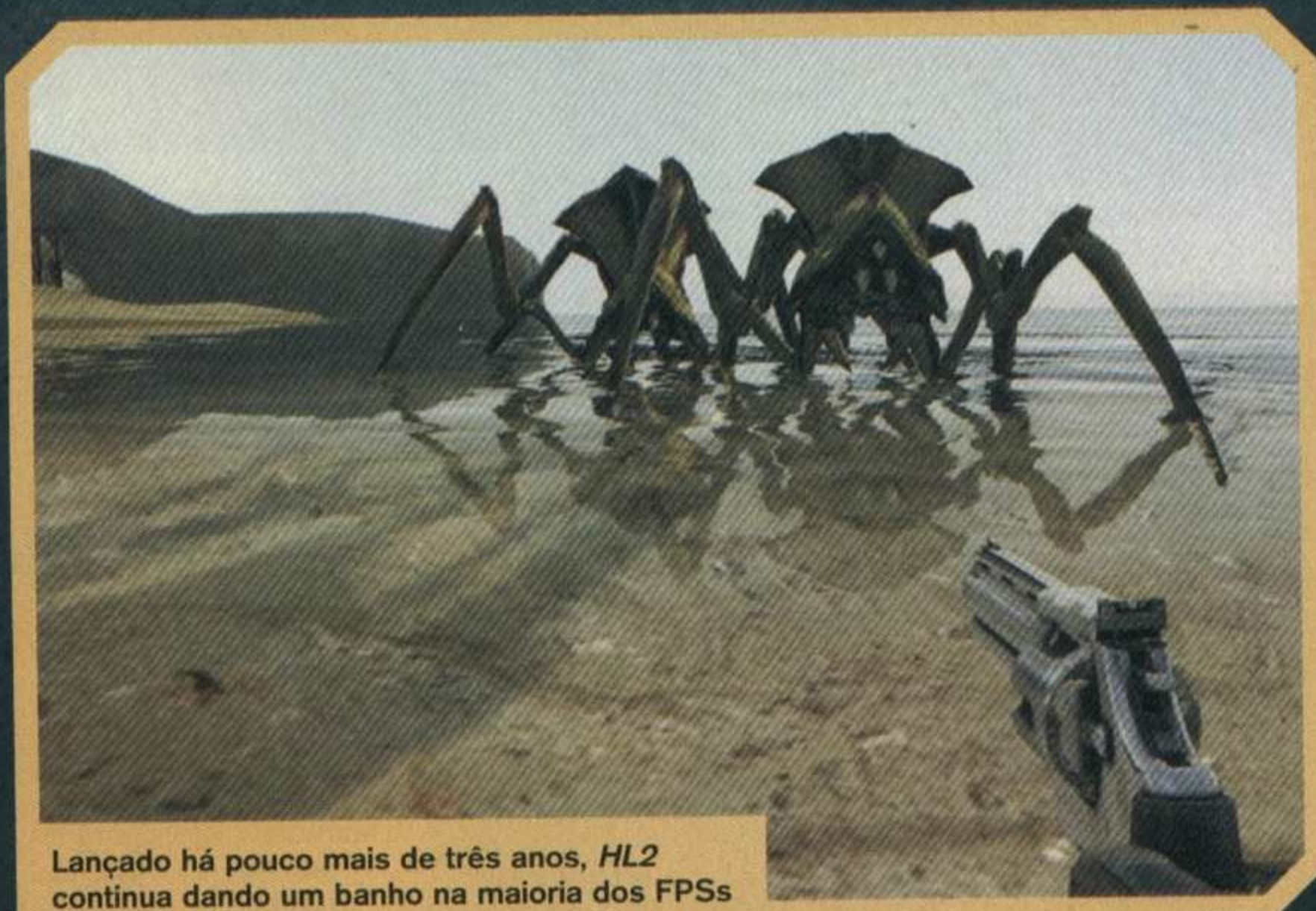


pegue-a e jogue no lixo para liberar sua passagem. Siga até o final da sala, vire para a direita e abra a porta dupla do lado direito.

5. Do lado de fora, nas ruas da cidade, siga para a direita e entre no beco do lado direito, no local onde há várias plantas. Suba pela escada de mão e pule na sacada. Caia no próximo buraco, vire para o lado direito e passe pelo parque. Passe pela porta do lado esquerdo e suba as escadas.

6. No alto, ao avistar os guardas, entre no apartamento do lado direito. Espere os guardas saírem, volte ao corredor e siga até o fundo. Suba mais alguns lances de escada e entre no apartamento onde um homem chama você. Corra pelos corredores adiante até sair pelo outro lado, perto das escadas.

7. Para fugir do cerco dos guardas, vire à direita e continue subindo. No alto, entre na sala e um homem vai fechar a porta. Continue subindo e saia pela janela do sótão. Ande pelo telhado e siga com cuidado pela beirada das janelas. Continue em frente até achar duas janelas abertas. Entre e desça a escada que vai desmoronar. Você acaba cercado e Alyx Vance, outro membro da Black Mesa, salva sua pele. Entre no elevador que ela indica e siga a garota pela passagem do lado direito.



Lançado há pouco mais de três anos, *HL2* continua dando um banho na maioria dos FPSs

A SOCIEDADE SECRETA

Bancar o Rambo nos tiroteios é legal, mas usar a cabeça também: fique atento para encontrar o símbolo que aparece na foto abaixo e investigue a área ao redor para encontrar itens escondidos pela Black Mesa. Geralmente trata-se de kits médicos e munição.



Os símbolos indicam os esconderijos de itens úteis para a sua batalha

I RED LETTER DAY

8. Desça pelas escadas e siga a garota até chegar às máquinas de refrigerantes. Ela vai abrir uma passagem e revelar o laboratório. Depois de muito blablablá, Barney entra e abre uma porta. Depois da fuga do mutante, entre na sala e pegue a sua nova roupa.

9. Equipado com lanterna e uma barra de energia, siga para o lado oposto da sala. Barney e o cientista vão explicar como funciona a máquina de teletransporte. Após ver o teste com Alyx, é a sua vez de bancar a cobaia, mas o bicho mutante atrapalha tudo. Espere a confusão terminar para sair do laboratório e encarar ação de verdade.



10. Passe entre os resistores de energia e suba pela escada. Do lado de fora, siga em frente e Barney vai jogar um pé de cabra para você. Use-o para quebrar as madeiras que impedem a sua passagem. Desça perto dos trens, vire para o lado esquerdo e entre no vagão. Quebre as caixas e siga em frente.

11. Vire à direita e tome cuidado com o trem que vem do outro lado da tela. Siga até o lado esquerdo, entre no novo vagão e suba pela escada de mão. Pule no vagão a sua frente, quebre as madeiras e desça pelas escadas.

ROUTE KANAL

12. Siga pelo corredor verde, vire para o lado direito, acerte o pé-de-cabra nos dois guardas e pegue a primeira arma de fogo. Use a ferramenta para abrir a passagem. Suba pela escada e acerte o guarda. Prossiga e detone o segundo guarda. Vire à esquerda, desça pela escada de ferro e espere o trem passar. Suba mais uma vez pela escada, pule no trem e siga para o lado oposto. Acerte o barril do lado oposto para eliminar os guardas.

13. Vire para o lado direito, abra caminho e entre na casa. Saia do lado oposto, acerte o barril no alto e abra a grade. Pule a grade quebrada, vire para o lado direito e passe por baixo do contêiner. Use o pé de cabra para quebrar as caixas e pegar os itens. Siga em frente, vire para o lado direito, desça no túnel e vire à direita novamente.



14. Suba pela escada, elimine os dois guardas e recupere sua energia no kit preso à parede. Acerte os inimigos que surgem na parte inferior do túnel. Suba pela escada ao fundo, passe pela ponte e desça do outro lado. Elimine os guardas, vire à esquerda e desça no canal.

15. Siga pela água até o fundo para encontrar um contêiner vermelho. Suba pela escada do lado esquerdo e entre no local. Fale com um dos moradores e saia. Quebre as madeiras e siga pelos destroços de trem. Adiante, você vai encontrar um bicho que usa seus tentáculos para puxar sua vítima. Aproveite que ele vai engolir um crânio e siga em frente.

Não há muitas rotas alternativas, por isso pode investir os seus neurônios na pura ação



ESTRANHAS COMPANHIAS

Criaturas nojentas tentando laçar o seu pescoço nos esgotos fazem parte da rotina. Além dos monstros bizarros, Gordon entra em contato com raças bizarras aliadas, como os Vortigaunts e Antlions, ex-inimigos dos humanos que resolveram dar uma trégua por estarem na lista dos poderosos Combine, seres que pretendem dominar toda e qualquer forma de vida do universo (sejam elas nojentas, esquisitas e asquerosas ou não).

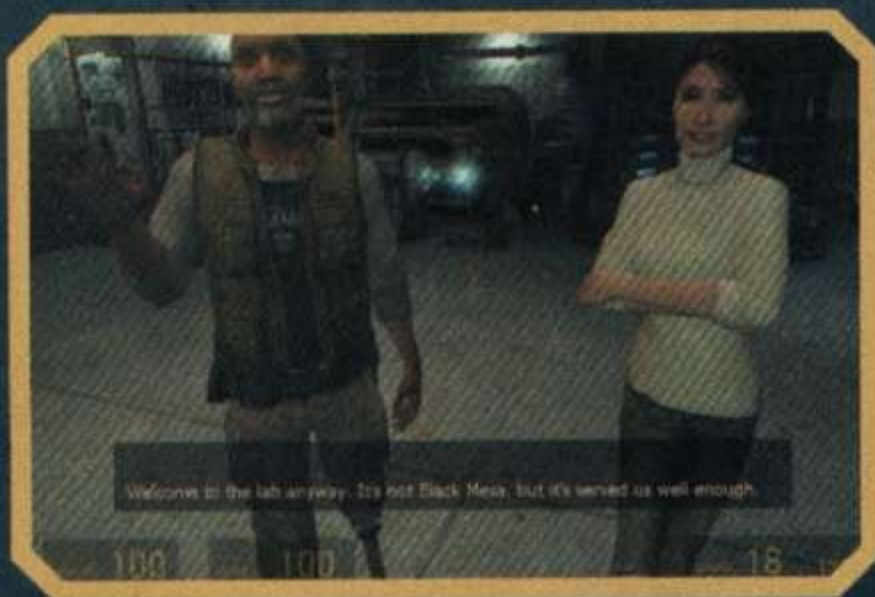


Nada como um sistema de mira eficiente para tratar os inimigos com crueldade máxima



16. Continue em frente e acerte o guarda em cima do muro ao fundo. Vire à direita e entre no túnel, também à direita. Acerte o guarda que está no local e suba pela escada de mão no fim do corredor. Saia de fininho e acerte o barril para eliminar os dois guardas. Use a metralhadora fixa para eliminar todos inimigos que surgirem na parte de baixo da tela.

17. Acerte todos, inclusive os inimigos que aparecem no alto da tela. Acerte também um barril do lado direito para derrubar uma plataforma e formar uma ponte. Um tanque vai lançar misseis na sua direção, corra e passe pela lateral direita, onde a ponte se formou. Passe pelos escombros e desvie dos bichos no teto — você pode derrubar barris e, quando os bichos puxarem, atire. Na área nova, vire à esquerda e entre no túnel.



18. Tome cuidado, pois os guardas podem acertá-lo no vão entre os dois túneis. Vire à direita e continue em frente. Ao sair, acabe com os dois guardas e acerte os barris explosivos embaixo da ponte para derrubá-la. Siga em frente e abaixe para seguir pelos túneis. Use o barril para não ser pego pelos bichos no teto.

19. Pule na água, siga até o fim e suba nas placas de madeira. Entre no novo túnel e saia no local onde há uma espécie de gangorra e tijolos. Coloque sete tijolos do lado esquerdo da gangorra e suba para pular do outro lado. Desça no vão e passe correndo, pois um

helicóptero vai tentar acabar com você. No lado oposto há uma escada, suba e entre na porta do lado esquerdo.

20. Desça no buraco do lado direito e pegue os itens. Suba e vire para o lado esquerdo. Desça, tome cuidado com os bichos no teto e vire à esquerda. Vire pela última vez à esquerda e siga pelo corredor. Suba pelas escadas e continue em frente para reencontrar um amigo.



21. Encare os robôs voadores e seja rápido para derrubá-los. Siga pelo corredor da direita, entre na última passagem do lado esquerdo, passe pela área externa e entre no outro lado. Saia na área aquática, desça e dê a volta pelas grades. Entre no túnel submerso do lado esquerdo.

22. Desça na parte mais baixa e passe pela tubulação. Continue até o fundo e volte por cima desta tubulação, com cuidado para não ser ferido com o vapor. Abra um buraco entre as madeiras e vá à

COMBINE

A força antagonista em *Half-Life 2* é chamada Combine, uma raça de seres extraterrestres e, como se não bastasse, extradimensionais. Além da dominação humana, o real objetivo desta raça é um mistério.



área mais baixa. Passe pela água. Desvie dos barris, vire à direita e entre na primeira à direita. Passe pelo corredor e destrua todos os robôs. Passe pelo portão, vire à esquerda e suba pela escada do lado direito.

23. Siga até o fundo da sala e quebre o duto de ar no chão – abaixe-se e siga por ele. Quando cair, quebre outro duto e desça pela escada. Não atire nessa sala, destrua os robôs com o pé-de-cabra – uma explosão pode gerar uma reação em cadeia fatal. Suba pela escada de mão e pule no canos até chegar ao outro lado da sala. Desça do lado oposto e pule no cano branco, ligue a válvula e volte à primeira sala. Entre no túnel vermelho, libere tudo que está preso no chão e suba.



24. Atravesse a sala e suba pela escada. Ao chegar ao local infestado de inimigos, acabe com todos eles e passe por dentro do contêiner. Quando estiver do outro lado, siga em frente, por cima das tábuas, até encontrar uma mulher. Converse com ela para pegar emprestado um bote para navegar pela área dos esgotos. Siga com o seu bote até encontrar o portão. Saia, gire a manivela e volte ao veículo para prosseguir e encerrar a fase.

WATER HAZARD

25. Use o veículo para navegar pelo rio. Quando avistar um barracão do lado direito, suba e elimine os zumbis. Suba pela escada para chegar até a parte mais alta da casa. Mova o barril no sótão para derrubar várias caixas. Pule na água e pegue os itens.

26. Volte ao veículo e siga para o lado direito. Desça após a estrutura de metal e pegue os três barris azuis para fazer a plataforma submergir. Use o veículo para transpor a rampa que formou-se. Continue em frente e ignore os inimigos – mas, se possível, atropelê-os. Use a rampa do lado esquerdo para pular a barreira.



27. Continue em frente e, ao fundo, vire novamente à direita. Suba pela escada de mão, elimine o guarda e abra a porta. Siga pelas salas e colete os itens. Quando sair novamente, tenha cuidado com o guarda que maneja uma metralhadora fixa. Use o carrinho de mão do lado esquerdo como escudo para conseguir chegar perto do guarda para destruí-lo.



Em um grupo de rebeldes tão grande o que não falta é traidores. Suspeitos não faltam.

28. Entre na nova sala, elimine os guardas e suba pelas escadas do lado direito. A válvula está fechada: acerte os barris do lado direito e volte ao seu veículo. Prossiga desviando dos ataques e use as rampas laterais para seguir em frente. Passe pelos túneis e, quando estiver novamente do lado de fora, o portão vai fechar. Vire à direita e estacione no fundo, do lado esquerdo.



29. Atire no cadeado da porta, entre e pegue a nova arma. Suba pelas escadas e elimine todos os inimigos. Siga novamente para fora, corra sem parar e acerte todos os inimigos. Entre no galpão, elimine os guardas do lado esquerdo, suba pela escada da direita e use os contêineres para chegar ao outro lado.

30. Continue em frente e acerte as caixas para abrir caminho. Desça e vire à esquerda. Suba pela escada e ative o equipamento para abrir o portão. Volte ao veículo e siga pelo caminho liberado. Durante a perseguição, fique atento para desviar das bombas que são jogadas na água. Ao chegar à torre, pule por cima dos destroços e entre no túnel.

31. Suba pela escada de mão, passe pela escada, derrube a lava-roupa e desça. Pegue o bloco e coloque-o no elevador também. Puxe a alavanca para formar uma rampa. Volte ao veículo, pule no outro lado e siga em frente. Fale com os seus amigos, que vão instalar uma metralhadora no veículo.

32. Siga pelo túnel a sua frente e tome cuidado quando o veículo for cercado: elimine





Nem sempre vale a pena atirar desesperadamente: procure barris explosivos que intensifiquem o ataque



todos rapidamente e use a rampa do lado esquerdo para continuar. Siga até encontrar o barco encalhado e acerte os barris explosivos dentro do contêiner para abrir caminho. Continue em frente e, ao reencontrar o helicóptero, não tenha dó e acabe com ele. Quando ele cair, suba pela escada de mão e use a alavanca para abrir a comporta.

33. Passe com o veículo, vire para o lado direito e vá até o fundo. Use a alavanca para derrubar uma escada. Desça, entre na cabine e acione mais uma alavanca. Volte ao veículo e use a rampa para pular a comporta.

BLACK MESA EAST

34. Pare o veículo ao lado da escada de mão, suba e vire à direita. Entre no local e, após ser liberado, siga a doutora Mossman. Converse com Eli, Alyx e saia para treinar com a Gravity Gun, sua nova arma.

35. Aperte **L2** para pegar as coisas que Dog lançar. Em seguida, brinque de jogar bola para ele. Quando começarem os ataques, siga Alyx até o elevador. Siga Dog, atire no cadeado que impede o uso da escada de mão e suba correndo.

WE DON'T GO TO RAVENHOLM...

36. Saia da cabana onde você está e entre na próxima, do lado direito. Elimine os zumbis e saia do outro lado. No próximo corredor, do lado direito, fique sob a lâmina giratória para atrair os seus inimigos para uma armadilha. Na próxima cabana, ligue a lâmina e aguarde os inimigos. Quebre a madeira e saia da casa.

37. Acerte os zumbis do lado de fora e use a válvula do lado esquerdo para apagar o fogo.

Entre pela porta liberada, acabe com os inimigos e tire os móveis da escada. Suba até o terceiro andar e use a alavanca para desligar a energia. Saia do local e continue subindo a rampa. Use outra válvula para acabar com o incêndio, elimine mais inimigos e suba pelas escadas.

38. Depois de encontrar um padre que parece estar disposto a ajudar, desça nas vigas de madeira e siga em frente. Elimine mais alguns zumbis e siga em frente. Acione a segunda alavanca para baixar o carro e pule no teto dele para chegar à sacada de madeira em frente. Entre na janela do próximo prédio.

39. Siga em frente até ficar frente a frente com o padre e ganhar uma arma de grosso calibre. Pule dentro da caixa d'água e suba pelas escadas. Entre no prédio, chame o elevador e desça por ele. Use a rampa em cima do carro para passar a cerca.

40. Siga em frente até aproximar-se do dispositivo com a hélice, então vire para o lado direito e suba pelas escadas da cabana. Acione a alavanca e volte para o centro da cidade. Desça pelo lado direito, escale as caixas e pule na sacada ao fundo. Suba pela escada e passe pelas madeiras até chegar à plataforma. Prossiga e elimine os zumbis.

41. Saia pelo outro lado e pule no telhado do lado esquerdo. Desça do outro lado do muro e, quando chegar ao prédio, suba pelas



escadas, entre e abra a porta. Continue subindo e fale novamente com o padre. Chame o carrinho e elimine os inimigos. Suba no seu transporte e puxe a alavanca para descer.

42. Siga o padre e entre pelo portão que ele está segurando. Suba pelas escadas, pule no poço, escale a escada, vire para o lado direito e passe pelas vigas. Suba o túnel e acione a hélice. Quando sair, vire à direita e siga até o final para ajudar seus companheiros. Siga o homem que está chamando.

HIGHWAY 17

43. Entre no jipe e um guindaste vai colocá-lo na estrada. Após capota, use a Gravity Gun para virar o seu carro. Siga pela estrada e, assim que passar o túnel, vai rolar outro acidente. Prossiga beirando a praia para encontrar o acampamento aliado antes de prosseguir a sua jornada.



44. Siga o seu companheiro e olhe as instruções que todos estão recebendo. Você vai ganhar um lança-foguetes, pegue-o e derrube a nave que vai aparecer no local. Em seguida, suba no seu carro e continue pela estrada que foi liberada.

45. Use o guincho para levar o seu carro para o outro lado da ponte. Ainda com o guincho, force a ponte para derrubá-la. Entre com o carro pelo galpão e acione a alavanca. Passe pela porta que foi liberada e entre no segundo galpão. Pule pela janela com o veículo, vire para o lado direito e use a Gravity Gun para tirar os calços das rodas do veículo.

46. Volte ao carro e suba desviando dos carros parados no penhasco. Ao chegar à área mais alta, suba pela escada que está danificada e pegue as armas. Entre pela porta embaixo da ponte e siga pelas vigas de ferro até o final, do lado direito. Acerte a tomada que liga o campo de força e volte.

47. Pegue o seu carro novamente, suba nos trilhos e siga até o outro lado. Entre no túnel e use o turbo para não ser esmagado. Vire no túnel da esquerda.

SANDTRAPS

48. Suba pela estrada a bordo do seu veículo e ignore os inimigos dentro dos túneis. Desvie da primeira barreira adiante e, na segunda barreira, vire para o lado direito para passar pelo morro ao lado do caminhão. Entre na cabana do lado direito para encontrar três recipientes para baterias – dois estão vazios.



Pegue a primeira bateria em cima da cama e a segunda dentro do motor do carro azul.

49. Siga pelo portão ao fundo e estacione ao lado do farol. Suba pelas escadas e destrua todos os inimigos que subirem no local.

Aproveite o lançador de mísseis e derrube a nave inimiga. Quando a área estiver livre, desça e fale como o seu companheiro para descobrir uma passagem secreta. Siga pelas rochas do lado direito e passe por um túnel.

50. Siga até a cabana do fundo e ligue a máquina para afastar os insetos. Continue pelo lado direito até encontrar o inseto gigante. Em conjunto com o seu companheiro, elimine-o e entre na caverna. Você vai aprender a controlar os insetos.

51. Suba o morro e passe pelos bunkers. Em seguida, siga para o lado direito e escale as rochas. Puxe a escada e continue subindo. No alto, entre no encanamento e destrua todos. No alto das construções, use o lança-mísseis para derrubar duas naves. Passe pela fenda que foi aberta na parede e use as válvulas para acabar com os incêndios.

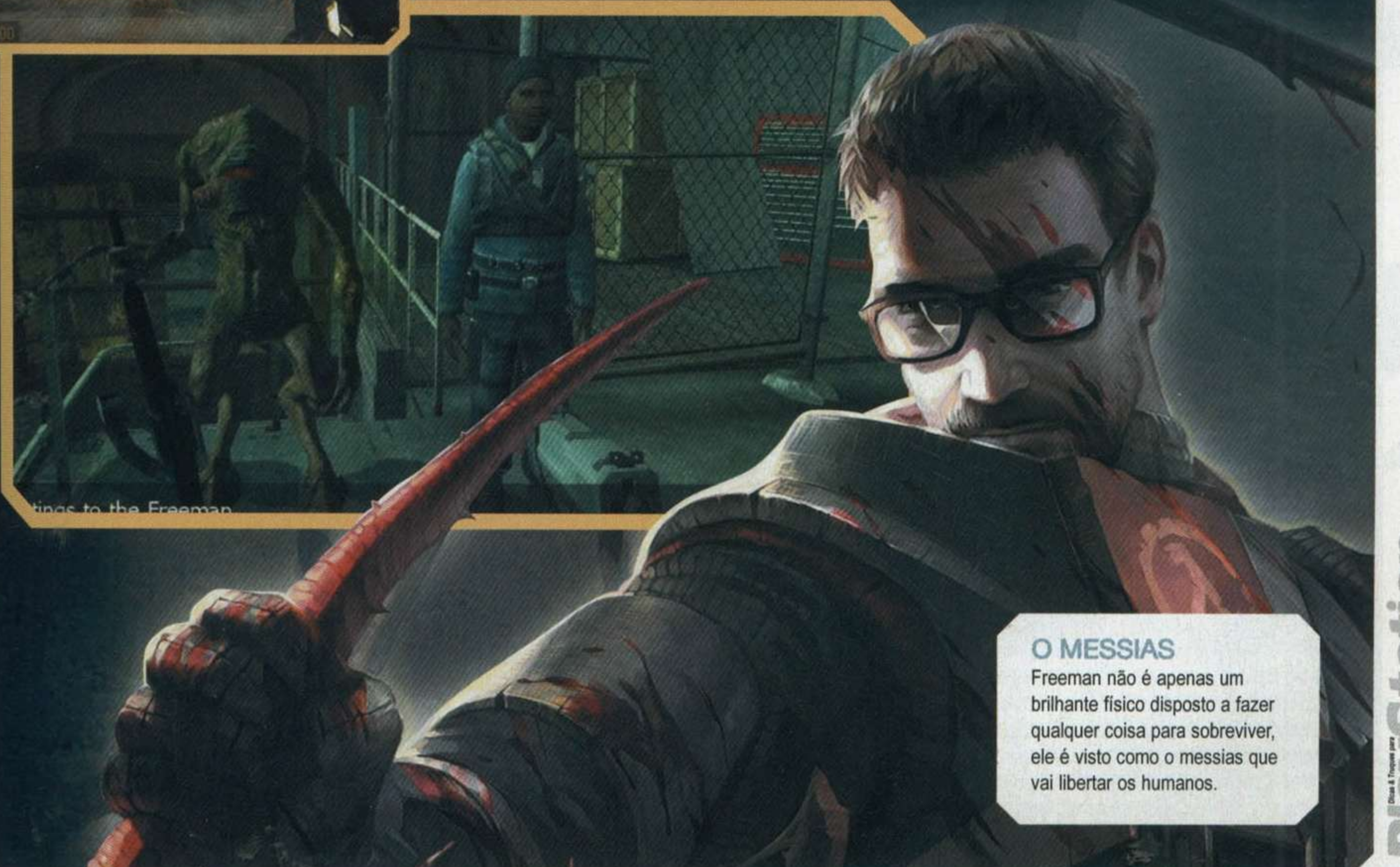


Os fictícios cenários de City 17 são infestados de enigmas e soldados furiosos

NOVA PROSPEKT

52. Desça pela escada, vire para o lado esquerdo e entre na cela. Passe pelo buraco na parede. Suba pelas escadas e passe por baixo da grade retorcida. Continue em frente, desça pelas escadas e vire para o lado direito. Suba dois lances de escada, derrube os inimigos e continue em frente. Abra a porta e desça pela escada.

53. Passe pelo vão no centro da tela e, na parte mais baixa, acabe com os inimigos – jogue uma granada nos entulhos em frente à porta dupla. Elimine o inseto gigante e passe por outra porta dupla. Na próxima área,



O MESSIAS

Freeman não é apenas um brilhante físico disposto a fazer qualquer coisa para sobreviver, ele é visto como o messias que vai libertar os humanos.

deixe os insetos e os guardas se enfrentarem e elimine só quem sobrar. Siga até o fundo e destrua a tomada do campo de força.

54. Vire para o lado direito e acione a alavanca. Vire na próxima para o lado esquerdo, suba pela escada e acione outro dispositivo para abrir uma porta na área inferior. Siga para a cela que foi aberta, corra até o fundo, elimine o robô e entre no duto do lado direito. Um ventilador gigante está obstruindo o local, pegue a pá e desobstrua a hélice para passar. Acabe com os inimigos e destrua o campo de força caso queira a ajuda dos insetos. Volte até a escada.

55. Elimine os guardas e suba as escadas. Vire à esquerda e passe pelo vão na grade. Destrua todos os inimigos, suba até a sala com várias janelas de vidro e pule no buraco. Elimine o inimigo, tire o entulho do corredor, empilhe as caixas e vá na direção do fogo.

ENTANGLEMENT

56. Pule no buraco e siga Alyx pela parte inferior do túnel. Siga a garota pelo caminho que ela abre e entre no elevador. Elimine os guardas e prossiga até encontrar o pai de Alyx.

57. Alyx vai abrir caminho para você, mas você precisa seguir sozinho. Entre no escritório, derrube os armários e entre no duto de ar. Vá à sala central, acabe com qualquer resistência e Alyx vai ressurgir.

58. Siga a garota até chegar em um ponto de segurança. Desça entre as celas e outra vez faça o serviço sujo, ou seja, limpe o caminho para que Alyx volte para destravar mais algumas portinhas. Elimine alguns soldados com ela até reencontrar Mossman. Proteja a máquina enquanto Alyx ativa o portal. Siga Alyx e fale com o doutor.

ANTICITIZEN ONE

59. Dog vai ajudá-lo no começo da fase. Elimine todos os guardas para que Dog abra um portão no final da rua. Vire para o lado direito e, em seguida, vá pela primeira a esquerda. Volte ao parque e reencontre as pessoas da sua equipe.

60. Pegue a passagem do lado direito e siga em frente. Fora do prédio, atravesse a rua e entre na estrutura em frente. Verifique o lado direito e encontre um membro da sua equipe ferido antes de subir. Suba até o alto do prédio, pule no buraco no chão, acerte o barril explosivo e saia para a rua.



A Gravity Gun permite carregar objetos leves e, posteriormente, corpos inimigos

61. Atravesse o buraco usando o prédio do lado direito e entre no prédio do lado esquerdo. Siga em frente e elimine todos os guardas. Elimine todos os robôs no túnel – use a arma Gravity Gun para agarrá-los – e passe pelo lado esquerdo do caminhão. Atire no cadeado que está no lado de dentro da porta com grade.



63. Faça a escolta enquanto sua aliada abre outro portão. Quando ela abrir, use a Gravity Gun para lançar longe a bola de energia. Passe pelo portão, aguarde Alyx analisar o local e pule no canal. Siga pelo lado esquerdo, entre na passagem e suba pelos encanamentos. Acione a alavanca na cabana. Quando o elevador chegar, acione-o outra vez e pegue uma carona. Prossiga a escalada e escolha o caminho da esquerda para continuar a aventura.

FOLOWW FREEMAN!

62. Siga até o fundo onde um membro da sua equipe, que está do outro lado da parede, vai abrir um buraco para você passar. Siga em frente e passe abaixado pelo segundo buraco. Siga pelo local inundado pela água contaminada. Suba o cano que forma uma rampa do lado esquerdo. Entre no segundo duto de ar e continue em frente. Suba pelos prédios e, quando chegar à parte alta, use a alavanca para formar uma rampa. Elimine os inimigos até chegar à parte baixa e reencontrar Alyx. Desça até a rua e detone todos os seus inimigos. A garota vai abrir a porta para você sair do prédio.

64. Siga em frente pela rua e jogue uma granada dentro da janela de onde vem o primeiro feixe de luz azul. Vire no beco do lado direito e acerte mais uma janela. Entre pela porta do lado esquerdo e desça a rampa que leva à água. Fale com o membro que está ferido e suba pelas escadas.

65. Ignore a passagem do lado esquerdo e continue em frente. Pegue granadas e encontre Barney nos fundos do andar. Acerte



as duas janelas com granadas e comece a seguir seu amigo. Vá pela passagem ignorada até então e volte à rua.

66. Barney vai abrir a porta, entre na passagem para o prédio e siga em frente para reencontrar a sua equipe. Elimine o robô, entre no outro prédio e pegue munição. Suba dois andares para encontrar outro computador. A porta será liberada depois de muita conversa.

67. De volta às ruas, siga em frente até encontrar uma construção do lado esquerdo, siga por ela e desça com cuidado. Chegando ao meio do jardim, siga até o final e entre no lado direito. Continue em frente e encontre um campo de força – ele pode ser desativado; basta acertar a tomada ao fundo.

68. Siga pelos becos até chegar aos telhados. Elimine todo mundo, principalmente os spiders, as máquinas gigantes. Siga pelo túnel e volte aos telhados. Passe pelas vigas e pule na rua onde ainda existem inimigos. Dog vai reaparecer e abrir caminho para você.

OUR BENEFACTORS

69. Desça com cuidado pelas rochas e pule no cano à sua frente. Siga para o próximo cano e suba pelas vigas até chegar a uma espécie de linha de produção. Siga para a cápsula do fundo e pule para entrar nela.

70. Depois de uma longa viagem, você terá as suas armas confiscadas e acaba ficando só com a Gravity Gun, que, para sua sorte, ficou muito mais poderosa e pode pegar quase tudo. Use-a para desativar campos de força – pegue a bola de energia antes – e até puxar corpos. Suba pelo elevador e siga para a sala do fundo.

71. Você vai encontrar uma sala protegida por um outro campo de força. Puxe três bolas de energia para liberar o caminho. Prossiga até chegar a outra linha de cápsulas; use-a para dar mais uma volta.



DARK ENERGY

72. Quando você for libertado, siga Been junto com Alyx. Ao chegar à parte inferior, pegue a Gravity Gun, siga-o e entre no elevador. Vire para o lado direito e pule nas plataformas em volta do núcleo.

73. Tire as bolas de energia das cápsulas e siga em frente. Suba os elevadores e, quando ficar frente com o núcleo, use a Gravity Gun para puxar as bolas de energia e jogar nas peças em volta dele. Quando todas acabarem, acerte o centro da nave e "aproveite" o final mais babaca dos últimos tempos.



GAMES Atacado

Distribuidora: **INFINITY**

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.

Vendas no atacado e varejo.

Para vendas em atacado, entregamos **SEDEX** para todo Brasil.

Lojista faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

Memory card infinity

Controle infinity

Bolsas

Unidade óptica

Peças para manutenção

E-mail: contato@gameatacado.com.br

Msn: games-atacado@hotmail.com

Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949

Endereço: Rua: Santa Ifigênia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep: 01207-000 Centro São Paulo

Promoção de carnaval

Tapete de luta: R\$100,00

Tapete futebol R\$60,00



A protagonista é Chell, uma mulher usada como cobaia nos testes das armas que criam os portais de teletransporte



Portal foi gentilmente cedido pela Gamers. Tel: (11) 5189-4960

Portal

FICHA PORTAL



DISTRIBUIDORA:
EA Games
PRODUTORA: Valve
GÊNERO: FPS/Puzzle
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA

GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 9
REPLAY: 9
ACABAMENTO: 7

INFORMAÇÕES AVANÇADAS

DURAÇÃO: 4 horas (sem pressa);
menos de 1 hora (usando atalhos)
SEGREDO: Modalidade secreta
Time Attack (termine o game)
CURVA DE APRENDIZAGEM:
Média, pois exige doses cavalares de raciocínio

NOTA
8,0
Muito bom

Distorça as leis da física e queime os seus neurônios em um quebra-cabeça em forma de jogo de tiro

O pacote *The Orange Box* não tinha necessidade de inovar, já que o seu fator custo/benefício garantiria boas vendas. Afinal, não é todo dia que você encontra um pacote que ofereça cinco ótimos games pelo preço de um: *Half-Life 2* e os seus dois episódios extras, o multiplayer massivo *Team Fortress 2* e *Portal*. Apesar da qualidade dos games famosos, o que mais surpreendeu jogadores e crítica foi *Portal*, a única novidade dentro do pacote.

Portal é um quebra-cabeça 3D em forma de shooter, criativo e desafiante ao extremo. A ideia parece simples: prender o jogador em cenários nos quais, para encontrar a saída, é obrigatório usar portais de teletransporte. A sua disposição, estão as Aperture Science Handheld Portal Device, também conhecidas como Portal Gun, duas "armas" ativadas pelos gatilhos do joystick. Os seus disparos criam portais de entrada e saída em superfícies lisas. Exemplo: para alcançar uma plataforma alta, basta atirar e criar um portal de saída sobre ela, criar a entrada na parede ao seu lado e atravessar. No início, o recurso é usado apenas da forma mais óbvia, para transporte, mas há diversas outras funções, como eliminar os raros inimigos, transportar itens e por aí vai. Os portais preservam a velocidade com a qual você o atravessa, ou seja, crie um portal no chão, pule de uma plataforma muito alta para cair dentro dele em grande velocidade e você será arremessado para fora do portal de saída com a mesma velocidade.

O desafio de *Portal* pode ser, ao mesmo tempo, simples ou muito complexo. Caso você escolha jogar com calma e tranquilidade para analisar os enigmas, vai terminar o game sem grandes dores de cabeça. Porém, *Portal* pode tornar-se um bicho de sete cabeças para quem escolher fazer um Speed Run, ou seja, solucionar os enigmas no menor tempo possível e descobrir atalhos impressionantes. Para você ter uma ideia, há fases que você pode terminar em três minutos seguindo as pistas normais ou em 20 segundos com uso de atalhos espertos. O site YouTube está repleto de vídeos de recordes absurdos.

SIMPLES E DIVERTIDO

Portal não se preocupa com gráficos lindos ou excesso de detalhes. Os labirintos do jogo passam uma sensação de solidão, com poucas cores e elementos visuais. Porém, o jogo não é feio e a narração feita pela Inteligência Artificial GLaDOS, dona de um senso de humor impagável, torna-se sua companheira. GLaDOS, aliás, é um dos personagens mais elogiados de 2007 e, de lambuja, canta um tema final absurdamente hilário.



Mensagens nas paredes revelam as pistas mais óbvias



Os cenários são complexos. Nada de caminhos óbvios, como escadas



ROTEIRO



TESTCHAMBER 00

1. Espere o final da contagem regressiva. Assim que abrir o primeiro portal, vire à esquerda e contorne a sala central.
2. Passe pela porta, espere o cubo cair no chão e coloque-o sobre o dispositivo vermelho. Siga em frente e entre no elevador.



TESTCHAMBER 01

3. Vire à esquerda e caia na área mais baixa. Dê um giro de 180° para visualizar o portal. Entre nele quando aparecer a sala com o cubo. Saia de costas e entre novamente quando surgir a sala com o dispositivo



TESTCHAMBER 02

4. Vire para o lado direito e espere a porta abrir. Desça pela escada e passe pelo portal na parede do lado direito. Caia na sala central e pegue a arma no centro da tela. Olhe para cima e elimine a primeira câmera.



5. Use a arma em uma das paredes para voltar à parte alta. Mire na parede do lado esquerdo e, rapidamente, volte pelo portal aberto atrás de você. Acerte a câmera no alto do corredor à direita e volte pelo portal. Vá pela porta da direita e entre no elevador.



TESTCHAMBER 03

6. Acerte a câmera ao lado da placa do teste 03. Vire para direita e atire na câmera no fundo do corredor. Atire à esquerda da placa do teste e entre. Vire à direita, desça até o meio da escada e acerte a câmera no alto da parede à direita. Volte, entre no portal que surge logo atrás e vire à direita.



TESTCHAMBER 04

7. Siga pelo corredor e acerte a câmera no alto da parede do lado esquerdo. Vire para o lado direito, observe o cubo que caiu e crie um portal sob ele para transportá-lo para

Coloque um portal sob outro e pronto: você terá um túnel de queda infinita



perto do dispositivo vermelho na entrada. Acione-o e continue até o final do corredor para chegar ao elevador.

 TESTCHAMBER 05

8. Acerte a câmera sobre a porta – ela não vai cair. Entre na nova sala e observe o portal no alto. Vá para o lado direito e acerte o chão sob o cubo para que ele apareça em frente ao portal.

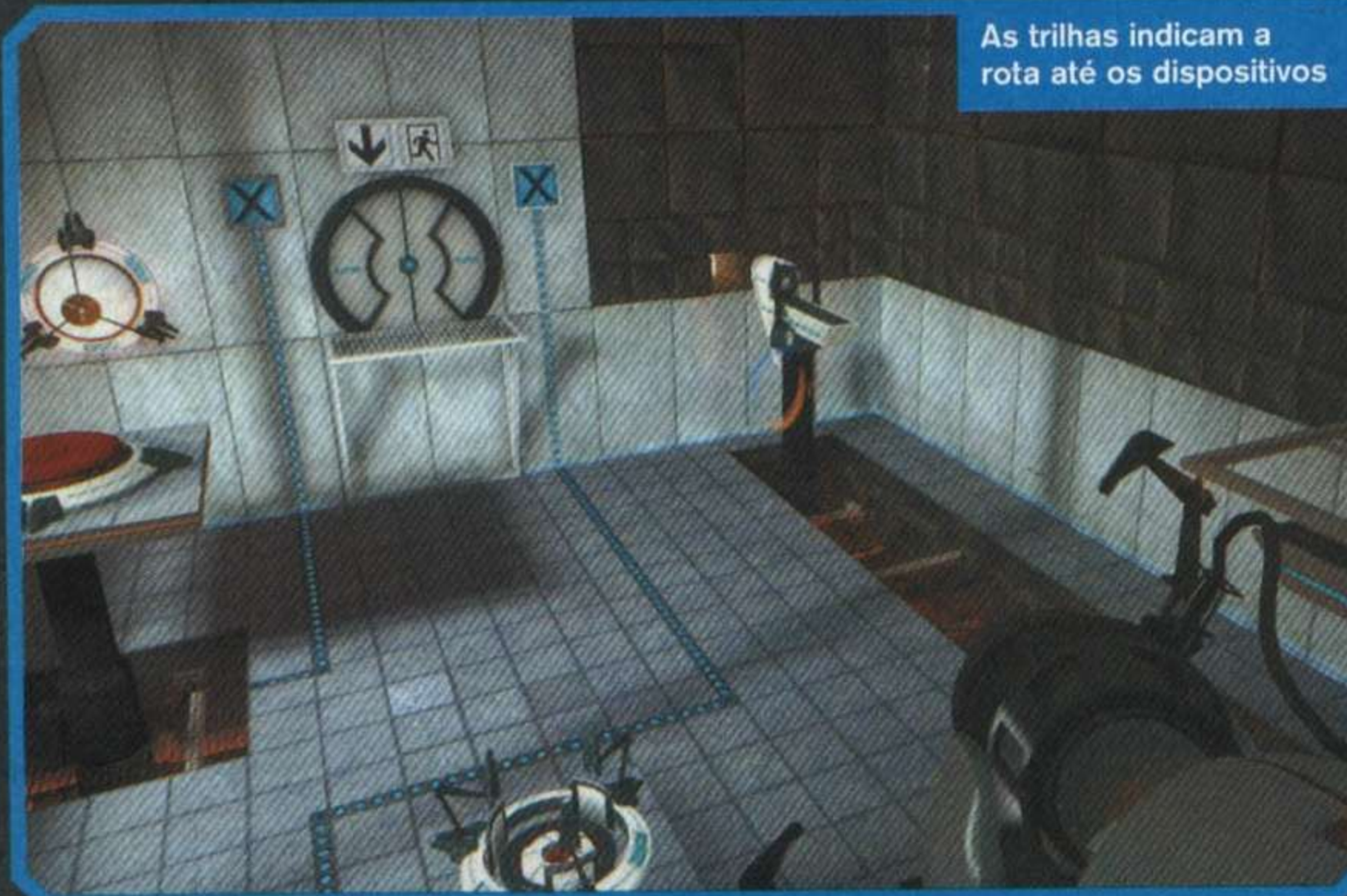
9. Acerte a parede do lado direito da plataforma e entre. Pegue o cubo e jogue-o no chão. Olhe para a plataforma do lado oposto da sala e acerte um disparo na parede atrás do cubo. Entre e pegue o segundo cubo e jogue-o no chão.



10. Coloque os cubos sobre os dispositivos para abrir uma porta. Entre e atire na parede do lado esquerdo da porta que você usou para entrar. Na nova sala, acerte a câmera e siga pelo corredor até o elevador.

 TESTCHAMBER 06

11. Entre na sala e observe a bola dourada. Vire para o lado direito e acerte o teto sobre o dispositivo – área de tom alaranjado – para fazer a bolinha trocar de dispositivo. Siga até o final da sala e pule na plataforma que está abaixando. Pule novamente e suba a parede para alcançar o elevador.



As trilhas indicam a rota até os dispositivos

Encontrou um bloco? Procure pelo dispositivo



 TESTCHAMBER 07

12. Do alto da escada, observe onde a bola dourada vai bater – o local fica marcado em preto, na parede do lado direito – e atire para fazer a bolinha entrar no dispositivo no centro da tela. A plataforma ao fundo será ativada.

13. Acerte rapidamente o teto acima da plataforma e entre no portal no centro da tela. Quando cair em cima da plataforma, siga até o final e pule para o lado direito para chegar ao elevador.

 TESTCHAMBER 08

14. Siga até a plataforma adiante e veja o local onde a bola dourada vai bater: acerte este local, espere a bola passar e atire na frente do dispositivo para conduzir a bola.

15. Vire à direita e acerte a parede. Passe pelo portal, atire na parede do lado oposto e espere a plataforma passar, então suba nela e pule na área do lado esquerdo.

 TESTCHAMBER 09

16. Entre na sala e atire na plataforma do lado esquerdo, no alto. Em seguida, acerte o

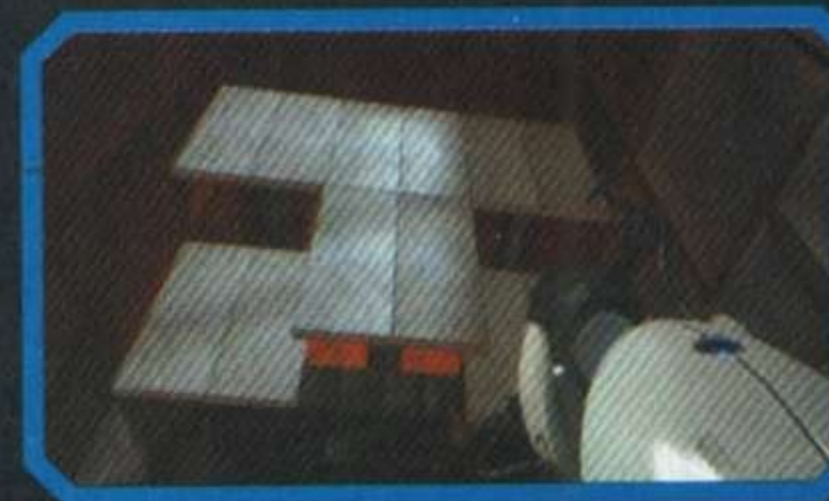
chão sob o cubo do lado direito. Caia pelo mesmo portal que se formou no chão. Acerte a janela do lado esquerdo, no alto. Pegue o cubo e volte pelo portal atrás de você. Ao cair, coloque o cubo no dispositivo e siga pelo corredor em frente.

 TESTCHAMBER 10

17. Entre na sala e acerte a câmera do lado esquerdo e a parede à esquerda – corra para não cair no buraco. Siga em frente e, ao chegar ao buraco, atire no chão, pule e passe pelo portal que se formou.



18. Ao chegar a terreno firme, vire para trás e atire no centro da placa mais alta. Pule novamente no buraco do centro e passe pelo portal. Mais uma vez, vire para trás e acerte o centro da plataforma. Caia pela última vez no buraco ao centro para chegar ao elevador.



 TESTCHAMBER 11

19. Vire para o lado direito e acerte a parede ao lado do campo de força. Espere até que a plataforma apareça e prossiga para acionar o portão vermelho. Uma porta vai abrir no alto da parede oposta, acerte um tiro lá.

20. Espere que o canhão vire para o seu lado e abra um portão atrás de você. Passe por ele e acerte a mancha negra na parede do

lado direito. Espere a plataforma móvel aparecer e siga por ela.

21. No centro, pegue a nova arma e aperte o botão vermelho. Acerte a parede por trás da nova porta que abriu. Volte pela plataforma móvel e acerte a parede com o gatilho oposto para formar a outra ponta do portal. Desça, vire à esquerda e vá ao elevador.

TESTCHAMBER 12

22. Entre na sala e vire para o lado direito. Acerte a plataforma no alto com o portal laranja. Vire na plataforma mais baixa, atire com o portal azul e pule nele. Vire para o lado oposto e acerte a plataforma no alto com o portal laranja.



23. Caia novamente no portal azul. Espere as plataformas se alinharem e acerte a parte do centro. Pule mais uma vez no portal azul para cair ao lado do cubo. Pegue-o e passe rapidamente para frente para colocar o cubo no dispositivo. Pule pela última vez no portal azul e vire à esquerda para pegar o elevador.



A velocidade dos saltos serve para ganhar altura



As placas expostas em cada andar antecipam os desafios que virão

TESTCHAMBER 13

24. Acerte o portal azul ao lado do cubo no andar de cima e acerte o portal laranja na parede do lado esquerdo. Entre no portal, pegue o cubo e coloque-o no dispositivo vermelho do andar de baixo.

25. Volte pelo portal e siga pela plataforma do andar de cima. Dentro da nova sala, crie o portal azul na marca preta na parede e o portal laranja em cima do dispositivo – isso vai fazer a bola laranja acioná-lo.

26. Acerte o teto em cima da plataforma móvel e espere o momento certo para descer. Pegue o cubo e caia. Acerte o portal azul na plataforma com o dispositivo vermelho mais alto. Pegue o cubo e passe pelo portal laranja. Solte-o em cima do dispositivo e pule para a outra plataforma.

27. Acerte um tiro com o portal azul na parede após a porta que foi aberta e passe pelo portal laranja. Acerte a câmera e vire à direita para finalizar esse teste.

TESTCHAMBER 14

28. Crie o portal laranja embaixo da plataforma adiante. Vire para a esquerda e acerte a parede ao fundo. Entre no portal laranja e, ao chegar ao destino, vá até o buraco em frente e crie um portal azul no chão. Pule nele para cair na sacada do local onde está o elevador.



TESTCHAMBER 15

29. Destrua a câmera do lado direito. Fique entre as placas e acerte o portal laranja na



parte alta da tela, sobre a porta. Em seguida, acerte o portal azul um pouco à frente destas placas. Pule e passe pelos dois buracos.

30. Na sala adiante, destrua a câmera no alto, acerte a marca na sua frente e o bloco ao seu lado. Isso vai transferir a bola laranja para o local onde você está. Acerte a parede e o teto a sua frente para acionar o dispositivo.

Ao encontrar bolas de energia, crie portais para conduzi-las aos dispositivos certos



Os portais permitem criar perspectivas malucas

31. Suba pela plataforma e, na sala seguinte, acerte a plataforma no alto e suba pela escada à direita. Crie um portal no chão e, durante a queda, crie outro para passar pelo escudo.

32. Repita o procedimento na próxima para chegar aos dispositivos. Crie o portal azul na parede da esquerda e o portal laranja na parede da esquerda para mudar a bola laranja de lado. Faça uma seqüência de portais para voltar à posição inicial na sala.

33. Passe pela plataforma criando portais a sua frente e, ao chegar à última sala, acerte a câmera ao fundo. Acerte a sala da esquerda e crie um portal para chegar até lá. Acerte a sala do lado oposto e, em seguida, a parede do lado do dispositivo.

34. Acione os dois dispositivos e acerte os pontos em preto na parede para ativar a plataforma do outro lado. Siga até lá e suba até chegar ao elevador.

 **TESTCHAMBER 16**

35. Entre na porta à direita e elimine a câmera adiante. Crie um portal para derrubar o robô do lado direito. Continue pelo corredor e crie um portal atrás do próximo robô. Crie a segunda parte do portal e pegue o robô desprevenido. Você pode erguê-lo e

soltá-lo no chão para destruí-lo.

36. Destrua o próximo robô. Na sala em frente, faça um portal azul no X em cima do robô, faça um portal laranja no

chão e jogue uma caixa sobre o robô. Siga em frente e crie um portal azul entre os robôs. Passe por ele e elimine os dois.

37. Entre na porta do lado direito, acerte o X no teto e jogue uma caixa no robô. Destrua mais dois robôs e elimine a câmera do lado direito. Acione o dispositivo vermelho.

 **TESTCHAMBER 17**

38. Pegue a caixa e use-a para subir nos níveis mais altos adiante. No alto, use-a como

escudo para chegar até o fundo do primeiro corredor. Vire para o lado direito e siga até o fundo do segundo corredor.

39. Destrua as duas câmeras e coloque o portal azul sobre a mancha na parede. Siga em frente e crie o portal laranja em frente ao dispositivo. Pegue a caixa, entre na porta à esquerda e use-a para obstruir a bola laranja e ligar o dispositivo.

40. Volte à sala anterior e coloque a caixa no dispositivo vermelho ao fundo. Volte ao primeiro corredor e crie um portal no fundo. Volte ao local onde você deixou o cubo e crie outro portal. Deixe a bola laranja passar para ligar o dispositivo ao fundo.

41. Use o mesmo portal para subir e passe pelas três plataformas. Coloque o cubo em cima do dispositivo vermelho e vá até o fundo. Acione o dispositivo, pegue o cubo e jogue-o no buraco. Siga para o elevador e complete este estágio.

Para que abrir a porta se você pode atravessá-la?



TESTCHAMBER 18

42. Faça um portal no teto, no fundo da tela. Volte e faça outro portal na parede do corredor onde você começa a missão. Caia, vire para a parede branca atrás de você, faça um portal no teto acima dela e outro na própria parede – desça e entre por ele. Faça outro portal no teto e um no chão, entre e acerte a parede do lado direito, no alto. Faça o par desse portal e entre.



43. Ao cair perto do dispositivo vermelho, olhe para trás e acerte o centro da plataforma mais alta, sobre a porta. Abra um buraco no chão e caia duas vezes pelo portal para ser jogado na porta em frente ao dispositivo.

44. Na próxima sala, existem quatro inimigos em cima dos pilares; crie um portal em cima de uma das marcas pretas na parede e outra em frente ao inimigo. Espere a bola laranja aparecer e derrubar cada um deles. Depois crie um portal na plataforma ao fundo, do lado esquerdo e outro na marca da parede do lado esquerdo. Assim que a bola laranja passar, vire para o lado esquerdo e crie um portal no alto e outro na parte mais baixa. Passe e acione o dispositivo para abrir a porta e a bola passar.



45. Siga pela plataforma que foi acionada e pule para o outro lado. Atire na parede do lado direito, corra até o dispositivo e atire na plataforma do lado oposto. Passe pelo portal e, rapidamente, vire para a direita e acerte o chão para ganhar impulso e pular na plataforma móvel. Pegue o cubo e atravesse a plataforma. Volte ao começo da fase e coloque o cubo no dispositivo vermelho.

46. Volte, acione o portal e passe pela porta. Use os portais para subir nas plataformas sobre a água e para criar impulso e chegar às plataformas mais altas. Quando chegar à plataforma que está na

vertical, suba e pule para o lado oposto. Entre no campo que dá acesso ao elevador.

TESTCHAMBER 19

47. Destrua a câmera na parede do lado direito. Vá até as plataformas diagonais e crie um portal de cada lado. Quando a bola laranja estiver do lado direito, crie outro portal na parede para acertar o dispositivo no alto. Quando tudo estiver ligado, volte para descobrir uma plataforma ativa.

48. Abra uma porta na plataforma no fundo da tela, siga até lá e crie um portal mais à frente. Ligue o dispositivo sobre o pilar para abrir uma porta. Corra até a beira do local e crie um portal antes que a porta feche. Quando a plataforma móvel passar, suba nela e tome cuidado com a bolinha de energia que fica no meio do corredor – abra um portal para fazer com que ela suma.

49. Crie um portal para escapar do obstáculo do lado esquerdo e entre no forno. Quando chegar à beirada da porta, crie um portal usando a parede no alto, sobre o fogo. Vá até lá e crie outro portal no alto, perto do exaustor. Crie um portal no chão e dê um pulo duplo para chegar ao outro lado.



50. Vire à direita perto dos tanques de gás e suba pela escada – ela vai cair. Crie um portal para chegar ao alto, vire para o lado direito e abra a porta. Suba mais um lance de escada e faça um portal do outro lado da grade para conseguir seguir em frente. Abra a nova porta. Passe pelo exaustor com outro portal e dê um pulo duplo para chegar plataforma de metal mais alta.

Carregar blocos nem sempre é a solução: seja preguiçoso e jogue-os nos portais



51. Desça pela escada do lado direito e use o portal para chegar ao alto. Suba pela escada ao lado do exaustor, pule no cano quebrado e desça pelo duto. Crie um portal dentro da sala, atrás do campo de força. Crie outro portal para fazer as peças do cubo cair sobre o dispositivo.

52. Siga pela porta e desça no buraco. Crie um portal do outro lado e passe abaixado. Crie um portal do outro lado da grade e atravesse o buraco para chegar ao alto. Desça sobre uma das válvulas vermelhas, acerte o buraco na parede do lado esquerdo e entre. Use o pistão vermelho ao fundo e crie um portal em cima dele para chegar à área mais alta da sala.

53. Vire à direita. Continue subindo e passe com cuidado pelo corredor vermelho com pistões. Na sala seguinte há vários pistões: suba na parte mais alta e pule no buraco entre as grades amarelas. Na parte mais baixa, destrua todos os robôs que estão nos buracos. Passe abaixado pelo túnel liberado. Atravesse a ponte e acione o dispositivo.

54. Na sala final, você encontra GLaDOS. Acione o dispositivo para abrir a fornalha e jogue o olho dentro. Crie portais para fazer com que os foguetes do chefão voltem contra ele. Para pegar os próximos dois olhos, é preciso criar portais no alto e agarrá-los no alto. Jogue-os na fornalha e curta a trilha sonora chiclete de encerramento.



POR EDUARDO TRIVELLA

ROCK BAND

Garagem é coisa do passado. Afaste o sofá porque agora a sua banda vai tocar na sala



A interação vocal de um karaokê sem ser brega. Isso é Rock Band

Depois de muita expectativa, principalmente por causa da concorrência com outra série musical de sucesso que atende pelo nome de *Guitar Hero*, o game produzido pela Harmonix (a mesma dos dois primeiros *GH*) em conjunto com a MTV chega para arrebentar o palco e competir seriamente pelo posto de melhor título multiplayer de todos os tempos.

A diversão vivenciada por três ou quatro pessoas jogando *Rock Band* ao mesmo tempo, na mesma sala, só não é maior que a grana que deve ser desembolsada para isso. Lá fora, o game completo não chega aos US\$ 200,00; mas aqui no Brasil, se você realmente quiser fazer barulho como o barulho deve ser feito, vai ter que torrar mais ou menos R\$ 1.500,00. Tá na cara que não é para qualquer um, mas quem está com essa quantia sobrando pode ter uma certeza: este é o melhor investimento para quem quer se divertir com a turma usando um videogame.

SONHO JUVENIL

Quem nunca teve vontade de montar uma banda de rock que atire a primeira baqueta. Com *Rock Band*, esse desejo de milhares de músicos frustrados pode ser realizado sem maiores problemas.

FICHA
 ○ PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: MTV Games
 GÊNERO: Musical
 JOGADORES: 1 a 4
 NOTA: 9,0



O clima do game é de puro espetáculo, empolga ao extremo

Diferentemente de *Guitar Hero*, que é muito mais centrado na experiência para um jogador, o novo game musical praticamente berra para ser jogado em grupo. E tem para todo mundo: guitarra, baixo, bateria e vocal. O pacote completo do PS3 vem com uma guitarra, um microfone e uma bateria com quatro "tambores", um pedal de bumbo e duas baquetas. Tudo sem fio! Para integrar um baixista à banda, é preciso comprar outra guitarra-controladora separadamente ou então utilizar o acessório de *Guitar Hero*.

São 45 músicas, todas em gravações originais, além de mais 13 canções bônus de bandas menos conhecidas. A seleção musical não é tão extensa ou tão eclética ou empolgante como a de *Guitar Hero 3*, mas, em compensação, você pode tocar cada uma com três instrumentos diferentes e, ainda por cima, soltar a voz para acompanhar os miados dos gatos durante a madrugada.

Todos os jogadores dividem a mesma tela, mas ao contrário da zona que isso sugere, é tudo muito bem sinalizado e organizado. Os instrumentos são

Nada de frescura com a "batera", o lance é descer as mãos com vontade



acompanhados na parte inferior da tela (com o número de divisões correspondente ao número de participantes) e a vocalização corre na parte de cima. As notas da guitarra aparecem mais ou menos no estilo de *Guitar Hero*, mas sem as estrelas ou notas brilhantes de "ligado"; as da bateria obedecem à correlação de cor / posição do tambor, sendo que o bumbo aparece como um risco laranja na hora em que deve ser acionado; e o vocal é sinalizado por uma barra que oscila visualmente entre graves e agudos juntamente com as letras da música. Ou seja: só não toca quem for cego, surdo e mudo.

UM SHOW QUASE PERFEITO

Depois que toda a aparelhagem estiver montada, você vai ter a impressão de que se trata de um conjunto musical de verdade. O microfone é praticamente igual a qualquer modelo que você já viu nos karaokês da vida, mas os outros acessórios merecem uma descrição detalhada.

A guitarra é uma réplica da Fender Stratocaster (modelo preferido de feras como Eric Clapton e Ritchie Blackmore) e tem o tamanho de um instrumento de verdade, além de tarrachas, captadores e botões que, mesmo sem funcionalidade real, dão um brilho todo especial ao acessório. Há cinco botões de notas na extremidade esquerda do braço e mais cinco na outra extremidade, que podem ser usados durante os solos e que não



O equipamento é completo, mas o estilo fica totalmente por sua conta

precisam ser acompanhados por palhetadas – basta apertar o botão correspondente à cor que aparece na tela.

A alavanca de efeito é a peça que mais se assemelha à coisa real: leve e precisa, ela distorce as notas de uma maneira altamente satisfatória. O ponto negativo fica por conta da Strum Bar, aquela barra branca que deve ser "palhetada" toda vez que você quiser tocar uma nota. O acessório reage bem às palhetadas dadas de baixo para cima, mas quase não reconhece essa ação quando os movimentos são feitos de cima para baixo. Quem é veterano de *GH* sabe que é muito mais fácil tocar de cima para baixo do que ao contrário, sem contar que há músicas mais rápidas que exigem os dois tipos de palhetadas.

A bateria é, sem exagero, algo que deixa todo mundo babando. São quatro tambores dispostos um ao lado do outro e um pedal para o bumbo (só que o bumbo mesmo não existe, o pedal toca somente o "ar"), além de duas baquetas iguaizinhas às utilizadas por bateristas de verdade. O mais legal desse acessório é o seguinte: não é que você pode descer a mão, você DEVE descer a mão na bateria! Pode botar pra f...! Tocar com suavidade não rola.

Mas mesmo com toda a diversão que *Rock Band* proporciona, o game ainda precisa ajustar alguns detalhes para ficar realmente perfeito. Exatamente como aconteceu com seu concorrente *Guitar Hero*, que estreou muito bem e foi ficando melhor ainda com o lançamento de novos títulos da franquia. Quem sabe *Rock Band 2* não ganhe nota máxima na D&T daqui um tempo...



Personagens com visual cartunesco dão um toque único ao game



POR GUSTAVO PETRÓ



Unreal Tournament 3

O símbolo máximo da competitividade virtual dos PCs emplaca sua evolução no PlayStation 3

FICHA	PLATAFORMA: PS3
	PRODUTORA: Midway
	GÊNERO: Shooter/Ação
	JOGADORES: 1 (até 16 online)
	NOTA: 9,0

O que mais gosto de fazer depois de uma semana intensa de trabalho é chegar a minha casa e jogar um shooter que não frite os neurônios do meu cérebro. Não quero saber de enredo, missões complexas ou qualquer outra coisa que me obrigue a pensar, só quero distribuir tiros até cansar. Para isso, nada é melhor do que uma boa partida de Deathmatch.

Ao longo dos anos, muitos shooters destacaram-se com multiplayer insanos, como *Counter-Strike* e *Team Fortress*. Porém, o título que mais ajudou o gênero a crescer foi *Unreal Tournament*, lançado em 1999 para PCs. As versões seguintes, 2003 e 2004, só confirmaram que a série é a melhor em termos de combates online e offline. Por conta disso, a expectativa em relação a *Unreal Tournament III* era altíssima.

O título da Epic Games, no entanto,

cumprirá a que veio. Mas quem espera por mudanças na jogabilidade pode se decepcionar. Em relação às versões anteriores, o game não mudou em quase nenhum aspecto, mantendo a mesma exigência de uma mira perfeita e reflexos de gato. Por outro lado, isso mantém os jogadores veteranos felizes e também atrai novatos para o tiroteio.

DEATHMATCH DOS BONS

É bom que você saiba que *UT III* foi feito para ser jogado online. Portanto, uma conexão rápida é de suma importância para a sua

diversão. Claro que é possível jogar offline, mas, contra bots burros, o game perde 70% da graça. Mas se você não se importar com isso, terá um excelente game de tiro em mãos.

Isso porque o novo título da Epic Games utiliza o que existe de melhor da Unreal Engine III (usada em games como *Bioshock* e *Gears of War*) para criar ambientes detalhados, velocidade nos combates e personagens realistas que participam de uma guerra contra uma invasão alienígena. Você tem cenários baseados tanto na cultura oriental, com construções japonesas e



Com tantos personagens "singelos", fica difícil saber quem bota mais medo



PATCH PARA MODS

Até o fechamento desta edição, a Epic Games, a produtora do game, não havia lançado um patch para o PlayStation 3 que permitisse que os jogadores criassem mods. A versão de PC já conta com esse recurso, mas Mark Rein, produtor da série, afirma que a atualização para o console da Sony precisa de alguns testes antes de ser lançada.



Não basta ter ação de primeira: o visual também tem que arrancar suspiros

Os veículos ampliam o poder e a velocidade de distribuição do fator "morte" nas partidas



luminárias chinesas, quanto em um mundo espacial futurista. Os efeitos criados pelos tiros com armas a laser e as explosões dos lança-mísseis e bombas estão entre os melhores do console da Sony, com direito, ainda, a transparências e reflexos sem nenhuma queda de velocidade.

Os personagens seguem o mesmo padrão nipo-futurista. Eles (todos brutamontes muito parecidos com o herói de *GoW*) usam quimons robotizados, capacetes mecânicos e outros apetrechos de proteção. Eles podem dar pulos altos, o que permite alcançar áreas de difícil acesso, e utilizar itens que dão novos movimentos, como as jump boots.

FRENESI E ESTRATÉGIA

Caso você seja como eu e siga a doutrina "atire antes e pergunte depois", *UT III* é o seu jogo. Entretanto, *Unreal* teima em contar uma. Após sobreviver ao falatório, você entra de sola nos combates e tem acesso a uma grande variedade de armas e veículos.

Os modos Deathmatch e o Capture The Flag continuam os mesmos, com até 15 bots (ou jogadores) no modo online e combates mais frenéticos. Em muitos deles, você pode usar uma arma de teletransporte, permitindo a criação de táticas para invadir o terreno adversário ou usar um skate voador para navegar em cenários gigantescos.

O que realmente faz *UT III* ser o melhor do seu gênero é o modo Warfare, que possui os combates mais intensos do game. Trata-se de uma guerra entre equipes, mas, além de trocar tiros, é necessário proteger a fonte de energia da sua base e destruir a do

adversário. Só para você entender como isso funciona, existem "nods" com a cor do seu time espalhados pelo cenário; você precisa interligar esses nods com a sua cor, destruir e dominar os nods adversários para poder destruir a fonte de energia do inimigo. Isso garante horas e horas de tiroteio. No modo online, o Warfare exige um trabalho de equipe enorme: alguns deverão ficar de guarda na base, outros deverão conduzir companheiros por meio dos veículos e, os que sobram, deverão realizar um ataque organizado e fatal.

Tamanho não é documento? Então bobeie na frente deste trabuco...



O ritmo de ação do game não perdoa, não dá nem para piscar em segurança

POR LUIZ SIQUEIRA

Pain

A dor é o objetivo desta sensação da PlayStation Store

Os jogos casuais são uma mania por serem simples e literalmente viciantes. *Pain* pode ser usado como exemplo perfeito para este tipo de game. O objetivo é simples: lançar um personagem num cenário cheio de objetos e torcer para que o coitado se arrebente o máximo possível.

O arremesso é feito com a ajuda de um estilingue gigante; mais intuitivo, impossível. O jogo não tem mais nada, é somente isso. Pode parecer pouca coisa, mas a física e o cenário cheio de detalhes tornam os arremessos muito divertidos. Cada lançamento tem uma seqüência de pancadas e choques diferente. Apesar de o personagem sofrer e gemer de dor, não há sangue e muito menos pedaços do corpo se despedaçando, o que torna a experiência mais cômica do que violenta.

Por conta da

simplicidade dos momentos divertidos, é difícil parar de jogar *Pain*. Se fosse necessário resumir o game em uma única frase, bastaria dizer que *Pain* é um "BurnOut humano". Isto é, faz mais pontos quem conseguir um arremesso com

seqüências de pancadas e destruição em cadeia. Aliás, durante o voo do personagem, é possível fazer diversas poses, afinal, sempre é bom acrescentar um toque de classe ao sofrimento alheio.

O SEGREDO É A SIMPLICIDADE

O difícil é acreditar que seria preciso um PS3 para fazer um jogo como *Pain*. É verdade que os gráficos e efeitos sonoros são bacanas, mas nada que um Play 2 não fosse capaz de fazer. Então, se você resolver jogar *Pain*, saiba que o grande mérito dele é o fator diversão.

Um ponto negativo é o fato de o game trazer apenas dois personagens e só um cenário. Mesmo com essa escassez criativa, vale os US\$ 10 (aproximadamente R\$ 19) cobrados. Mesmo após conquistar todos os troféus do game, o replay é grande e prende por mais tempo do que muitos games que custam R\$ 200. Diversão garantida.

FICHA
 PLATAFORMA: PS3
 PRODUTORA: Idol Minds
 GÊNERO: Ação
 JOGADORES: 1
 NOTA: 6,5



O plano de saúde é bom, por isso, dispense a piedade



Quer leite batido? Jogue a vaca contra um prédio



Os correios são infalíveis... sempre há uma caixa para socar sua fuça



POR AMER HOUCHAIMI

Fire Pro Wrestling Returns

Gráfico bonitinho é coisa de frufu: aqui o que conta é descer a cadeirada nas cacholas dos bombadões

Ah sim, luta livre profissional! Nenhum outro esporte consegue ser tão bom no combate ao estress. Dois caras em um ringue, enfiando a porrada um no outro, sem nenhuma piedade e usando tudo que estiver a seu alcance para maximizar o dano recebido pelo adversário.

Fire Pro é tão realizador quanto subir em um ringue de verdade e encher a cara do colega de tapa, mas eu concordo que não causa uma boa primeira impressão.

O game tem gráficos que parecem de Super Nintendo, não dá para negar. E nem ao menos conta com uma trilha sonora que se destaque. É difícil de aprender a jogar também, então você me pergunta por que perder tempo com um game desses. Muito simples, meu caro, porque é um dos lançamentos mais viciantes do gênero. Assim que você pegar o jeito da coisa, você simplesmente não vai conseguir largar

o controle e vai se perder na infinidade de modos de luta diferentes oferecidos.

Quer rachar a cabeça de um oponente com uma cadeira? Manda ver! Cansou de lutar com homens e quer ver duas garotas se matando? Fique à vontade! Quer lutar em um ringue cercado de arame farpado para se sentir macho de verdade? Vai que é tua! Há diversões para todos os gostos até para a falta de bom gosto.



Apesar de parecer um jogo feito para celular, a quantidade de golpes compensa

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Spike
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1 a 8
NOTA: 8,0



PlayStation

85

PlayStation2



RODA TODOS JOGOS + 2 CONTROLES
+ 5 BRINDES INCRÍVEIS

Só 10 vezes de

R\$ **69,90**

ENTRADA
SOMENTE
PARA
30 DIAS

OU À VISTA EM DINHEIRO POR R\$ 549

Nintendo
Wii
100% AMERICANO
R\$ 1.199

PlayStation 3
HD 80GB
+ 1 BRINDE
R\$ 1.999

Memory Card
ou Contr. NEO
SUPER OFERTA
R\$ 49

MP4
1GB
Kit Completo
R\$ 99

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

EM FRENTE AO BEIRA-RIO ESTACIONAMENTO NO LOCAL

PORTO ALEGRE/RS

WWW.BEBGAMES.COM.BR



(51) 3235.6666 ou 9986.6000 - PADRE CACIQUE, 690

www.meritopropaganda.com.br

POR FERNANDO WIEK

Patapon

Entre no ritmo e dance rumo à guerra e à dominação global

Parece que o PSP finalmente está deixando de ser um repetidor de jogos do PlayStation 2 para se tornar uma plataforma com mais identidade. *Patapon*, jogo feito pelos mesmos criadores de *LocoRoco*, é a prova. Aqui você controla os Patapons, uma tribo selvagem determinada a aumentar seus domínios a qualquer custo. Sua missão é organizar essa tropa e conquistar todos os espaços de terra possíveis. Seria uma ideia normal se não fosse a grande sacada do game: você controla os guerreiros por meio de comandos musicais.

PATA, PATA, PATA, PON

Exposto a comandos musicais que vão grudar e nunca mais sairão da sua cabeça, você deve controlar quatro elementos sagrados de percussão: Pata, Pon, Don e Chaka. Cada um deles representa um botão do PSP e é com o som que eles emitem que são feitas as seqüências de ordens. Exemplo: para fazer os guerreiros andarem, é preciso repetir a marchinha "Pata, Pata, Pata, Pon". "Pon, Pon,

Pata, Pon" é a ordem de ataque. Há diversas outras ações representadas por seqüências musicais e você deve executá-las no ritmo da música que rola ao fundo. Acerte diversos comandos para entrar no modo Fever e ganhar maior eficiência.

Nas primeiras fases, a única preocupação é andar, atacar e recolher itens pelo caminho. Com esses elementos resgatados, é possível criar novos combatentes, divididos em três categorias: arqueiros, lanceiros e guerreiros com machados. Depois de algum tempo de jogatina, o game se torna bem mais difícil, pois, além de adivinhar o ritmo em que os comandos devem ser feitos, é necessário prestar muita atenção no cenário, já que eles guardam segredos importantes para que você possa continuar a explorar novas localidades.

FICHA

- PLATAFORMA: PSP
- PRODUTORA: SCEI
- GÊNERO: Musical/Ação
- JOGADORES: 1
- NOTA: 8,5

Como em *LocoRoco*, o sistema que domina é o bom e velho 2D, com técnica de vetores para que não haja nenhuma distorção nas imagens. Seus comandados, uma tribo de olhos gigantes com pernas e braços, contam com inúmeras animações e a tela é entulhada de elementos diferentes, tudo sem causar quedas na velocidade.

Patapon é uma grata surpresa e superou qualquer expectativa. Sua jogabilidade original traz uma complexidade muito bem-vinda para qualquer público e a trilha sonora gruda.



Difícil é manter o ritmo com monstregos bocudos devorando os seus zoiudinhos

Os patapons, são "zinhos" guerreiros movidos a música



ALI Games

www.aligames.com.br

Jogos e acessórios em geral



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

Playstation III



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

Nintendo DS



(Kit Oficial BR)



Sorteio dia 12/01

PSP



Nintendo Wii




Em até 6 X

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

POR AMER HOUCHAIMI

Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus

Agora você pode criar milhares de personagens

Phantasy Star Universe foi uma certa decepção, pois não passava de uma expansão daquilo que a Sega vinha fazendo com *Phantasy Star Online* desde o Dreamcast, com a diferença que retiraram o que o game tinha de mais legal e acrescentaram muito pouco. *Ambition of Illuminus* não vai mudar sua vida, mas retoma aquilo que *PSO* tinha de melhor: criação de personagens, um modo offline competente e muitos itens para colecionar. E, para ser sincero, o game dá tantas opções para criar personagens que é capaz de você passar um bom tempo brincando de Deus antes de seguir para a aventura principal. Diferentemente de jogar com personagem principal genérico do *PSU* anterior, poder criar o SEU PRÓPRIO personagem genérico deixa o game muito mais legal.

O maior atrativo deste lançamento é seu

modo online e se você tiver todos os requisitos para jogá-lo (grana para pagar a mensalidade e uma conexão de internet decente), pode passar muitas horas ganhando level e caçando itens exclusivos para fazer inveja a seus amigos.

Mesmo para quem não vai se aventurar pela rede, este é um jogo bastante recomendável, embora eu ainda ache que a Sega deveria lançar *Phantasy Star* como era no bom e velho Mega Drive, ou seja, um RPG clássico.

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: Sega
 GÊNERO: RPG / Ação
 JOGADORES: 1
 NOTA: 7,5



Viva online e cace itens raros para fazer inveja aos seus amigos (uau!)



POR AMER HOUCHAIMI

Asterix at the Olympic Games

Os gauleses encaram esportes olímpicos

Se o Mario e o Sonic podem competir em um jogo para homenagear as Olimpíadas, por que Asterix também não pode fazê-lo? Por Tutatis, você não sabe quem é Asterix? Bom, ele é o personagem de quadrinhos mais famoso da França e, há quase 50 anos, Asterix e Obelix, o amigo gordão, já estiveram em dezenas de quadrinhos, desenhos animados e até em filmes live action. De fato, este game toma emprestado o nome da próxima aventura cinematográfica do baixinho gaulês.

O game é um típico título de ação no qual você guia Asterix e Obelix em várias missões, como encontrar javalis pela floresta, participar de competições esportivas e, claro, bater em muitos soldados romanos.

Os gráficos são excelentes e reproduzem muito bem o estilo dos quadrinhos. Caso o seu inglês seja bom, certamente a

dublagem vai garantir boas risadas.

Na história, um dos vilões abriu portões dimensionais e os diversos mundos estão se misturando, portanto, não é raro ver um ator bombado contracenando com os personagens em computação gráfica. A cena é tão bem-feita que a interação ocorre naturalmente. Se você curte games de ação, este aqui sem dúvida vale cada centavo. E vá ler um pouco de *Asterix* que vale a pena.

FICHA

PLATAFORMA: PS2
 PRODUTORA: Spike
 GÊNERO: Ação/Esportes
 JOGADORES: 1 a 2
 NOTA: 8,0



As modalidades são diversas e sempre resultam em cenas cômicas



POR LEANDRO RODRIGUES

Psychonauts

Com muito humor e charme, o game mostrou que nem sempre um bom jogo se traduz em boas vendas



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: PS2
 PRODUTORA: Double Fine Productions
 GÊNERO: Plataforma
 JOGADORES: 1
 NOTA: 9,0

ESCONDIDO DESDE
 NOV/2005



Os desafios exigem bastante concentração do jogador



Se você não conhece Tim Shafer, o cara por trás de sucessos irreverentes como *Grim Fandango* e *Full Throttle*, é bem provável que você realmente não conheça o jogo que estampa a seção deste mês. Inicialmente considerado um título exclusivo para o primeiro Xbox, *Psychonauts* acabou esbanjando toda a sua genialidade no PS2. A sorte foi nossa, obviamente, mas o azar foi de Shafer, que assistiu a seu primeiro game produzido de forma independente encarar um tenebroso fiasco comercial.

Uma das teorias que explicam o fracasso de *Psychonauts* está intimamente ligada à originalidade com que o game foi

concebido: pode parecer puxação de saco, mas não há nada igual em se tratando do gênero da plataforma no que diz respeito ao PS2. Por aqui você acompanha a hilária trajetória de Raz, um jovem físico que decide se candidatar a um emprego em uma espécie de agência paranormal e, por conta disso, deve encarar um rigoroso programa de treinamento ambientado em uma colônia de férias. Trata-se apenas de uma prévia de tudo aquilo que está escondido dentro do game e que, infelizmente, pouquíssimos jogadores tiveram a ousadia de degustar.

COM LICENÇA... DEIXA EU ENTRAR?

No game, cada estágio é situado dentro da cabeça (ou melhor, do cérebro) de cada um dos personagens que compõem a trama. Justamente por conta disso, é praticamente impossível não se espantar com a criatividade traduzida em quebra-cabeças inteligentes e em uma direção de arte única e impecável. Mesmo seguindo à risca os conceitos de um jogo de plataforma, *Psychonauts* se aproveita da imensidão dos cenários para deixar de lado todas as restrições no estilo "não pode ir por aí" ou



VAL E VOLTA

Algumas fases de *Psychonauts* exigem que certos poderes mentais sejam executados caso o jogador deseje alcançar itens secretos. O curioso, no entanto, é que, muitas vezes, você ainda não é capaz de cumprir esses requisitos e precisa voltar novamente a esses locais.

"aquele trecho é inatingível".

Outro ponto legal do game atende pelos poderes mentais que Raz pode utilizar para detonar inimigos, resolver enigmas ou simplesmente invadir novas mentes e desbloquear cenários. O interessante é que até atingir o nível máximo de suas habilidades, o jogador precisa encontrar boa parte dos itens secretos e aproveitar as mais de 15 horas de *Psychonauts*.



No que depender da liberdade, o game é um primor em sua categoria

Quitutes para gamers

Refresque-se com a bebida do seu jogo preferido



FICHA

FABRICANTE: Boston America Corp
ONDE ENCONTRAR: www.toysnjoys.com
PLATAFORMA: -
PREÇO MÉDIO: US\$ 2,50

Duff Energy Drink

A cerveja mais conhecida do mundo dos desenhos animados e também a bebida que mais patrocina eventos estranhos na série *Os Simpsons* chegou às prateleiras americanas. Mas nem adianta ficar pensando em tomar porres homéricos, no mundo real a bebida só é comercializada como um simples energético. Vale como curiosidade ou então como item de coleção.



Flaming Moe Energy Drink

Quem acompanha a série *Os Simpsons* sabe que o bar do Moe vive em uma eterna decadência. Acontece que Moe já viveu seus dias de glória, com shows diários da banda Aerosmith e longas filas de espera para conseguir entrar no recinto. Tudo se deve à bebida Flaming Moe, está à venda em sites americanos – e em alguns sites de leilões por aqui. Essa versão enlatada do Moe Flamejante é apenas um energético sem álcool.



FICHA

FABRICANTE: Boston America Corp
ONDE ENCONTRAR: www.toysnjoys.com
PLATAFORMA: -
PREÇO MÉDIO: US\$ 2,50

T-Virus Antidote Energy Drink

A série *Resident Evil* é cercada de misteriosos vírus, capazes de transformar qualquer humano em um feroz zumbi. Se você conhece alguém que está nessa situação, não se preocupe. Antes de chamar um esquadrão para eliminar o seu colega, recorra ao T-Virus, que é mais um energético sem álcool.

FICHA

FABRICANTE: Boston America Corp
ONDE ENCONTRAR: www.toysnjoys.com
PLATAFORMA: -
PREÇO MÉDIO: US\$ 1,95



Stewie's Mind Erase Elixir Energy Drink

O desenho *Uma família da Pesada* não é muito conhecido aqui no Brasil. A série conta as histórias malucas da família Griffin; o astro é Stewie, uma criança de colo que ainda toma mamadeira, mas sonha em dominar o mundo. Para conseguir isso, ele criou dois energéticos. Um capaz de apagar e outro de controlar a mente dos humanos.

FICHA

FABRICANTE: Boston America Corp
ONDE ENCONTRAR: www.toysnjoys.com
PLATAFORMA: -
PREÇO MÉDIO: US\$ 2,50

Dragon Punch Energy Drink

Esse energético é assinado por Ken, o famoso personagem da série *Street Fighter*. Pouco foi revelado sobre a rara bebida, mas há quem diga que é justamente esse líquido que proporciona a grande força do lutador e também dos seus poderes para lá de especiais.

FICHA

FABRICANTE: Boston America Corp
ONDE ENCONTRAR: www.toysnjoys.com
PLATAFORMA: -
PREÇO MÉDIO: US\$ 1,95



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 15 de janeiro, com o dólar valendo aproximadamente R\$ 1,77 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se

you 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\$ 499,00	R\$ 49,00	R\$ 45,00	R\$ 699,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	R\$ 2.200,00 (60 GB)	R\$ 470,00	R\$ 50,00	R\$ 40,00	_____
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R\$ 2.100,00 (80 GB)	R\$ 600,00	R\$ 80,00	R\$ 60,00	R\$ 800,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	_____	R\$ 590,00	R\$ 60,00	R\$ 55,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R\$ 1.890,00 (40 GB)	R\$ 550,00	R\$ 55,00	R\$ 29,00	R\$ 689,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R\$ 2.299,00 (40 GB)	R\$ 589,00	R\$ 69,00	R\$ 59,00	R\$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R\$ 2.100,00 (80 GB)	R\$ 450,00	R\$ 60,00	R\$ 45,00	_____
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\$ 2.000,00 (80 GB)	R\$ 530,00	R\$ 59,00	R\$ 39,00	R\$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R\$ 2.799,00 (60 GB)	R\$ 579,00	R\$ 69,00	R\$ 59,00	R\$ 829,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R\$ 1.700,00 (40 GB)	R\$ 450,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R\$ 2.390,00 (40 GB)	R\$ 680,00	R\$ 69,00	R\$ 50,00	R\$ 890,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R\$ 2.250,00 (80 GB)	R\$ 549,00	R\$ 59,50	R\$ 39,50	R\$ 689,00
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\$ 2.299,00 (80 GB)	R\$ 549,99	R\$ 64,99	R\$ 29,99	R\$ 799,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R\$ 2.295,00 (40 GB)	_____	R\$ 90,00	R\$ 55,00	R\$ 907,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R\$ 539,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 689,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R\$ 539,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 689,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R\$ 550,00	R\$ 60,00	R\$ 35,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R\$ 600,00	R\$ 85,00	R\$ 50,00	R\$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R\$ 2.300,00 (40 GB)	R\$ 490,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R\$ 2.350,00 (80 GB)	R\$ 580,00	R\$ 70,00	R\$ 49,00	R\$ 745,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R\$ 2.200,00 (80 GB)	R\$ 550,00	R\$ 65,00	R\$ 50,00	_____
RPG GAMES	(11) 3337-4590	_____	R\$ 520,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	R\$ 700,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R\$ 2.300,00 (80 GB)	R\$ 550,00	R\$ 60,00	R\$ 39,00	R\$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R\$ 2.200,00 (80 GB)	R\$ 530,00	R\$ 60,00	R\$ 45,00	R\$ 620,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R\$ 2.500,00 (80 GB)	R\$ 550,00	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\$ 60,00	R\$ 900,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R\$ 2.190,00 (80 GB)	R\$ 590,00	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

ez Vision

Acessório high-tech promete simular uma tela de grandes proporções em cima do seu nariz

Nem adianta tentar. É impossível usar esse acessório e não chamar a atenção



FABRICANTE: eZ Gear
ONDE ENCONTRAR: CJ Games (11) 5072-2073
PLATAFORMAS: PS3, PS2, X360, Wii
PREÇO MÉDIO: R\$ 350,00
CARACTERÍSTICAS:

- Totalmente portátil
- Funciona com todos os videogames de mesa
- Funciona em outros aparelhos de vídeo, desde que possuam saída de áudio e vídeo
- Simula uma tela de 60 polegadas

Fotos: Nelson Alves Jr

Você adoraria jogar seu videogame em qualquer lugar, em uma tela de 60 polegadas e com um som de qualidade. Sabe do que você está precisando? De uns óculos.

PRECISA DE ESTÔMAGO

Convenhamos que uma televisão de grande porte não é algo fácil de levar para qualquer

lugar, mas esse acessório promete proporcionar a mesma sensação de um aparelho deste tamanho e, o melhor, pesando menos de 200 gramas.

Na verdade, o que os óculos possuem são duas minitelhas com pouco menos de 1 polegada, mas quando colocados na posição correta — em frente aos seus olhos — a sensação é exatamente essa.

O que pode soar como uma grande vantagem é justamente uma das pequenas desvantagens do acessório. Algumas pessoas aqui na redação chegaram a sentir uma leve tontura depois de jogar por mais de 30 minutos com o aparelho.

DIVERSÃO EGOÍSTA

A privacidade não fica só por conta da telinha que só você vê. O som também fica restrito ao telespectador, que escuta tudo por meio de dois fones de ouvido fixados nas hastes dos óculos. Esse recurso ajuda a completar a sensação de imersão. Algo bom para o jogador, que consegue ouvir tudo com extrema clareza, e também para as outras pessoas presentes ambiente, que não são incomodadas. Resta para quem não está usando os óculos se deliciar acompanhando a engraçada performance do jogador que estiver no controle. Algo imperdível.

Enfim, a ez Vision é uma ótima compra, proporciona diversão de qualidade e é totalmente portátil. Mesmo sendo um investimento relativamente barato, fica aqui a nossa sugestão: a melhor opção é tentar testar o acessório antes de sair gastando toda sua grana. Vai que você acaba comprando um aparelho que pode deixar você completamente enjoado.



A ez Vision além de totalmente portátil, acompanha fones de ouvido e controle de volume

www.GameOne.com.br

Video Games e Informática

PLAYSTATION 3



XBOX 360



GAME CUBE



Wii



PS2



DS



PSP

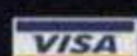


Assistência Técnica Especializada:



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



Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

H

HOT SHOTS GOLF: OPEN TEE

PS2

Para destravar todos os personagens, cursos e itens do jogo, basta criar um personagem com o nome 5TNEPO.



Faça bonito nos campeonatos de Hot Shots com o código que libera tudo

L

LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING, THE

PS2

Energia Infinita

Pause o game e faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, L1, R1, R1, START. Um som confirmará que você realizou tudo corretamente.

Fôlego Infinito

Pause o jogo e faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1.

M

MAX PAYNE

PS2

Destrave Todas as Fases

Durante o loading da primeira para a segunda fase, faça a seguinte seqüência: ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

Invencibilidade

Dê pause no jogo e faça a seqüência: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.

Destrave Todas as Armas

Para liberar o arsenal de pause no jogo, faça a seqüência: L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ×, ■.

Bullet Time Ilimitada

Abuse dos tiros em câmera lenta. Dê pause no jogo e faça a seqüência: L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ×, ■.



Grana fácil, vidas infinitas e até minigames. Aqui só não tem queijo

MX VS. ATV UNLEASHED: ON THE EDGE

PSP

Trapaças Aceleradas

Entre no menu cheats e escolha o código que você deseja. Mas atenção, só é possível usar um código de cada vez.

Destrave Todos os Bônus - TOOLAZY

1,000,000 Pontos - BROKEASAJOKE

Motos 50cc - MINIMOTO

Todos os Motores - WARDROBE

Todos os Motoqueiros - WANNABE

Todas as Pistas Freestyle - HUCKIT

Todos os Veículos - LEADFOOT

Todas as Pistas - PITPASS

O

THE ORANGE BOX (HALF - LIFE 2)

PS3

Recupere sua Energia

Para restaurar sua energia ao máximo, faça a seqüência abaixo em qualquer momento do jogo: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ×.

Munição ao Máximo

Para restaurar a munição da arma que você estiver usando, faça a seqüência abaixo em qualquer momento do jogo: ▲, ●, ×, ■, R1, ▲, ■, ×, ●, R1.

Destrave Todas as Fases

Para liberar todas as fases e realizá-las na ordem que desejar, faça a seguinte seqüência a qualquer momento do jogo: ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

R

RATATOUILLE

PS2

Melhor que Queijo

Entre com os códigos abaixo para conquistar vários extras:

Ganhe 10,000 Gusteau points Gusteaujack

Ganhe 5,000 Gusteau points Gusteaupot

Ganhe 50,000 Gusteau points Gusteauomni

Invencível Shielded

Destrave Todas as Artes Gusteaures

Destrave Todos os Modos de Campeonatos

Gusteauship

Destrave Todos os Minigames (multiplayer)

Mealtime

Destrave Todos os Minigames (singleplayer)

Gusteaulevel

Destrava Todos os Vídeos Gusteauvid

Destrave Todos os Concepts Arts Gusteauart

Destrave a Dificuldade Mais Baixa Pieceocake

R

ROCK BAND

PS2

CD Completo

Se você deseja liberar todas as músicas de Rock Band, mas não quer ter trabalho nenhum, faça a seguinte seqüência na tela inicial do jogo:

Vermelho, Amarelo, Azul, Vermelho, Vermelho, Azul, Azul, Vermelho, Amarelo, Azul.

S

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

PSP

Invencibilidade

No menu de criação de profile, faça a seguinte seqüência para ficar completamente invencível: ↑, ↓, ↑, ▲, ●, ←, →, ↓.

TRANSFORMERS: THE GAME

PSP

Energia Infinita

Pause o jogo e aperte os seguintes botões: ■, ▲, L, R, ↑, ↓, ←, →.



Agora ficou bem mais fácil liberar tudo em Rock Band do PS2



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



Makotron volta ao passado. Tomara que fique por lá e não volte mais

ATARI CLASSICS EVOLVED



Evolução nada! Esse game merece é uma devolução ao buraco de onde saiu

dinheiro querem arrancar algumas "fichas" de trouxas como nós.

Atari Classics Evolved é

mais uma coletânea de joguinhos que deveria ter permanecido esquecido em algum canto obscuro da memória coletiva. Se o homem já está quase dando um jeito de ir para Marte, para que jogar *Lunar Lander* novamente e tentar pousar uma sonda na Lua? Total falta de bom senso e do que fazer! Se pelo menos fosse para pegar um naco de queijo para esse rato faminto que não come nada há dois meses...

E o desfile de coisa ruim não pára por aí. Há "máquinas de arcade" de várias melecas de décadas passadas como (além das já citadas) *Missile Command*, *Asteroids*, *Super Breakout*, *Tempest* e algumas outras

que eu não tive saco para destravar. Além dos jogos originais, exatamente como eles eram, há versões "evoluidas" de cada um deles. Essa evolução fica somente na parte gráfica e sonora, e olhe lá! Nem que eu me esforce, consigo ver beleza nessa podreira toda com cara de cirurgia plástica feita às pressas em fundo de quintal. Na parte dos controles, não houve evolução alguma. Muito pelo contrário. Resultado: os controles do PSP não dão conta do recado e o que poderia ter pelo menos uma sombra de diversão acaba virando uma dor de cabeça insuportável, pois você não consegue nem fazer a bolinha do Pong rebater direito.

Pena que aqui no Brasil os depósitos de lixo não são iguais aos do Japão. Se fossem, eu já iria sair caçando um exemplar do *Intellivision* para esquecer essa história toda.

Quando morava no Japão, eu costumava visitar o lixão municipal de minha cidade atrás de artigos reaproveitáveis. Comestíveis ou não, pouco importa. E você já deve ter ouvido falar que nos depósitos de lixo japoneses, é possível encontrar de tudo um pouco. A japonesada, tendo acesso a aparelhos eletrônicos de ponta antes de todo mundo e por preços justos, costuma jogar fora videogames assim que um novo modelo é lançado.

Foi no lixão que consegui meu primeiro Atari e minha vida mudou. Mudou para pior, como vocês podem perceber. Se não fosse esse pequeno acidente de percurso, talvez nunca tivesse me envolvido com essa droga chamada videogame e não teria que jogar pelo menos um game porco todo mês para depois ficar aqui escrevendo baboseira sobre ele. Maldita hora!

CARNIÇA DAS PIORES

Em coisa morta, é melhor não mexer. Quanto mais se mexe, mais o fedor penetra pelas narinas e emporcalha o cérebro. Isso vale para games também: se tranqueiras do passado já foram devidamente mortas, enterradas e esquecidas, porque alguns gananciosos donos de empresas de videogame insistem em trazer de volta à vida coisas como *Pong* e *Centipede*? Deve ser por que não existem mais máquinas de arcade desses títulos espalhados por aí e, mesmo assim, esses tecnocratas ávidos por

FICHA

PLATAFORMA: Atari
 PRODUTORA: Stainless Games
 GÊNERO: Compilação
 NOTA: 3,2



Pintou uma dificuldade na sua aventura? Não tenha vergonha: apele para os melhores códigos que separamos para os seus games favoritos

**ATENÇÃO!**

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.



O detonado não foi o suficiente? Use os códigos!

B**BEE MOVIE GAME**

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre

980BF362 78D02B2B

Drops de Néctar Infinito

289A3751 1CD1A03E

28153A01 840B7A7C

28009240 A14288E5

Avance de Nível**Rapidamente**

28153A0C 01C97A56

28153A72 F7F35526

28153AA1 A1C962B7

28153A78 840B7AE9

280092CF A1428864

M**MANHUNT 2**

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre

9821C8E9 7836AAB5

Energia Infinita

283504F9 01923E05

283504E0 84217AB6

28350486 0B347AB6

2835042E 0CA57A65

Munição Infinita

282C137C 0CA57A65

282C5574 0C16EC2F

God Mode

085194F7 0CA57A56

S**SPIDERMAN: FRIEND OR FOE**

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre

9829F8A1 78C2A822

Barra de Combo no**Máximo (Personagem 1)**

2825EF03 B1CD2165

Barra de Combo no**Máximo (Personagem 2)**

2825EFF7 B1CD2165

Infinito Mega Damage

2825AF88 0CA57AD3

Invencibilidade Infinita

2825AF2B 0CA57AD3

Todos os Poderes**Infinitos**

4825AF88 0C427A56

5963E533 0CA57A65

2825AF7C 0CA57A65

Keystones Infinitas

2825AF93 0CA57A4F

Destrave Todos os**Personagens**

48252115 0C427A56

1476EBC2 0CA57A65

08252189 0CA57A56

Todos os Personagens**com Todos os Upgrades**

082521B2 0CA57A56
1825211F 0CA5AC56
48252154 0C107A56
1476EBC2 0CA57A65
1825216D 0CA5AC56
08252184 0CA57A56

W**WWE - SMACKDOWN VS. RAW 2008**

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre

980A54F1 78A34820

Destrave Todos os Itens da Loja

28507E5A 948C883E

28507EF9 948C883E

Grana Infinita

2853E965 B46AC23E

- Personagem com as**Estatísticas no Máximo****Undertaker**

48594FD0 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

The Rock

4859A2E6 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Steve Austin

4859CF37 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Triple H

48598A54 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Kane

485971FB 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

King Booker

4859545A 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Edge

4859CAA5 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Jeff Hardy

4859F301 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Matt Hardy

4859120C 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Shane McMahon

48591264 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

JBL

485943F6 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Vince McMahon

4859C96D 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

William Regal

485952F9 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Carlito

485907E9 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Bobby Lashley

48597C65 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Rey Mysterio

48593715 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Maria

4859A351 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Ric Flair

48599EA1 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

CM Punk

48599E9C 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Kenny Dykstra

4859D5D4 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Chris Masters

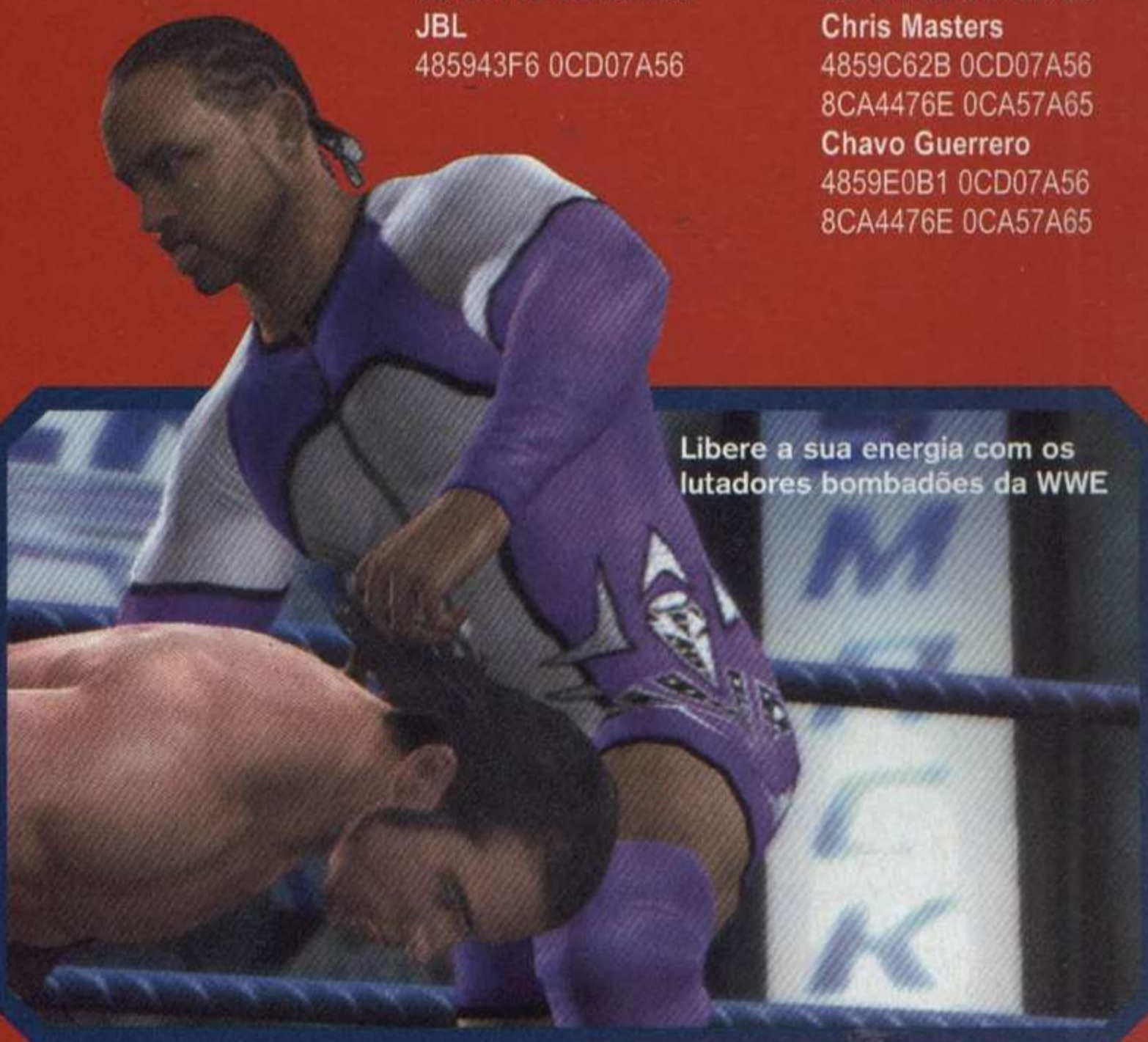
4859C62B 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65

Chavo Guerrero

4859E0B1 0CD07A56

8CA4476E 0CA57A65



Libere a sua energia com os lutadores bombadões da WWE

P**PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS**

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre

983FCF74 7826FFD0

Ouro Infinito

28153A03 01C97A56

28153AF7 F7F35526

28153A54 A1C962D1

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

Até as baratas gostam do Wii

Segundo publicação japonesa, o Wii emite freqüências que atraem os insetos peçonhentos para a sua sala

Grças a *BARKS*, uma revista japonesa de entretenimento, um novo rumor passou a circular na internet. Segundo a publicação, os consoles Wii, da Nintendo, podem emitir uma determinada freqüência sonora que supostamente agradaria aos insetos, em especial, às baratas.

O site Reg Hardware explicou que as baratas não possuem audição, porém também cita um estudo que diz que estes insetos podem responder a movimentos no ar e vibrações no solo, detectados por pêlos em seu corpo. Ainda segundo o site, seria improvável que as baratas sejam atraídas pelo Wii ou qualquer outro aparelho com conectividade sem fio. Por via das dúvidas, deixe um mata-insetos por perto, caso você tenha o Wii.

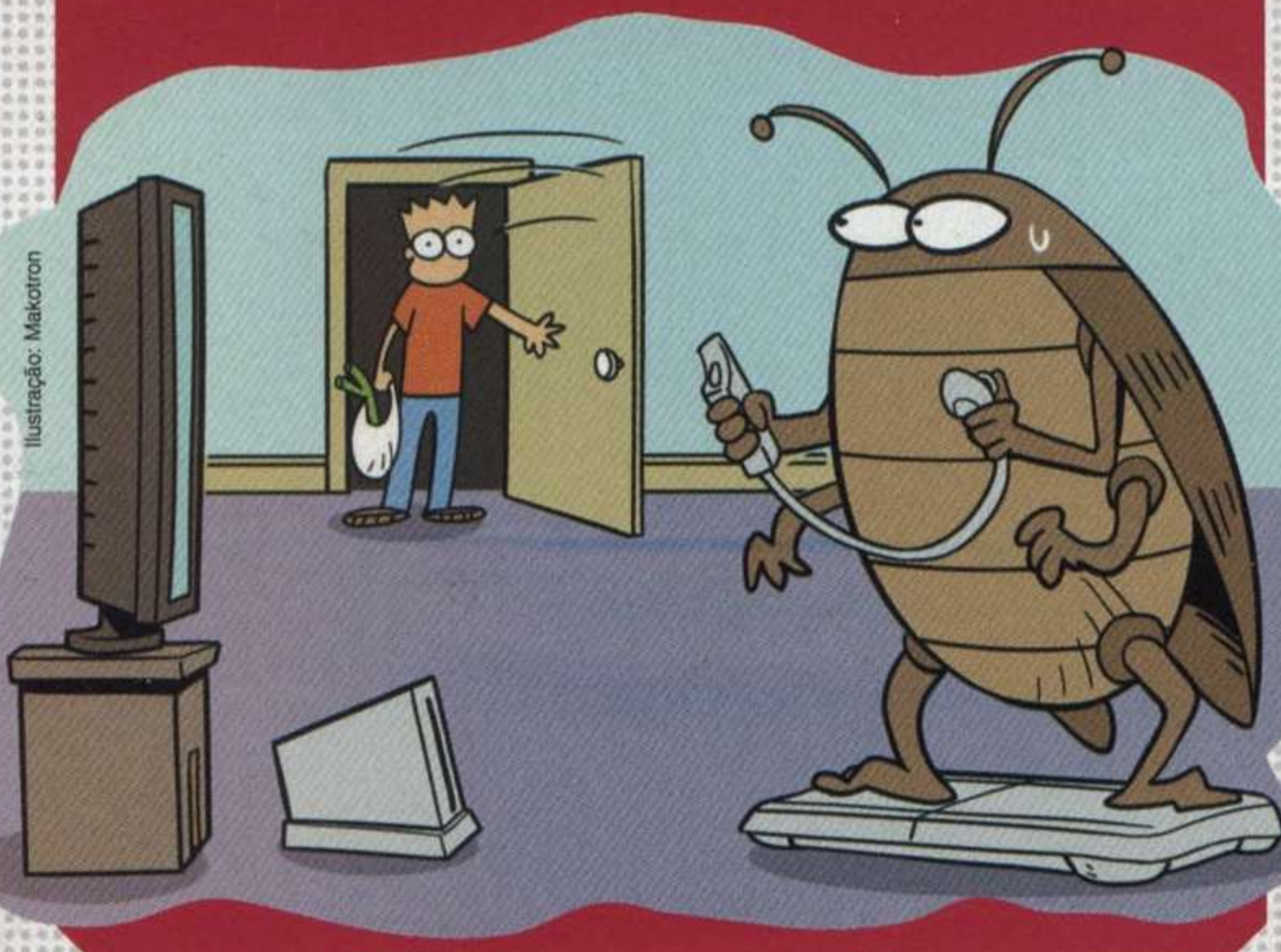


Ilustração: Makatron

Rock Bando

Ladrões roubam um carregamento de acessórios para o jogo da EA

Dois bandidos seqüestraram um caminhão de carga com mil cópias do jogo *Rock Band* e seus acessórios. De acordo com reportagem do *Los Angeles Times*, o motorista do veículo foi rendido e ameaçado por um dos homens enquanto o outro descarregava os produtos. Entre os acessórios roubados, estavam kits para o Xbox 360 e PlayStation 3 que somados, chegam ao valor estimado de US\$ 170 mil.

"Estamos felizes que ninguém ficou ferido, mas esperamos que esses assaltantes acabem formando uma banda na cadeia", disse Bryce Baer, porta-voz da Electronic Arts. Até o momento não há nenhuma pista sobre os assaltantes, mas se forem presos, eles terão muito tempo para treinar já que podem pegar prisão perpétua.



Mais um jogo de videogame é banido de Cingapura

Romance em RPG é alvo de censura

O governo de Cingapura, conhecido pela sua linha dura com jogos de videogame, voltou a proibir a venda do jogo *Mass Effect* para o Xbox 360.

O motivo da proibição foram algumas cenas quentes entre uma mulher terráquea e uma mutante alienígena. Cingapura já teve medidas similares com outros jogos como *God of War II* e *The Darkness*, o primeiro por cenas de mulheres nuas e o segundo por violência excessiva. Segundo a lei do país, os games não podem conter cenas apelativas de sexo ou violência, muito menos ofensas a religiões ou raças. O governo até admite voltar atrás, mas ainda assim restringiria as vendas para maiores de 18 anos.



Mass Effect é a bola da vez em Cingapura

Comilança de Natal

Árvore de Natal do Pac-Man enfeita Madri

Estamos em fevereiro e ainda aparecem notícias sobre enfeites natalinos exóticos. Uma árvore de natal muito especial foi montada em Madri. Um criativo grupo formado por fãs de *Pac-Man* aproveitou os festejos natalinos para montar uma árvore de natal temática, em homenagem ao clássico game da Atari. A árvore estava em pleno centro empresarial da capital espanhola e encantou a todos que passaram por lá. Se você não era um dos felizardos que estava na Europa para ver essa maravilha, de uma vasculhada pelo YouTube (www.youtube.com), vale a pena!



Só faltou um controle em frente à árvore de natal gigante

w00t

É a palavra do ano de 2007

Uma editora americana de dicionários elegeu a palavra "w00t" como o vocábulo mais popular do ano de 2007. W00t é uma expressão de alegria cunhada por adeptos de jogos online e segundo a editora está ganhando ainda mais popularidade por meio de videogames e mensagens de texto em celulares.

A votação foi feita pelo do site da editora, as pessoas foram convidadas a votar entre 20 palavras de uma lista das mais procuradas no site.



OS MAIORES NOMES DA AVENTURA AGORA EM DVD



**VOL.
01**

Um lançamento do jeito que os fãs pediram, reunindo a versão dublada da TV e ainda a exclusiva versão japonesa sem cortes – com extras, brindes e abertura e encerramento originais!



AGUARDE

**EM MARÇO
VOLUME 2
NAS LOJAS!**

CINCO PRIMEIROS VOLUMES DISPONÍVEIS SEPARADAMENTE OU EM UM BOX ESPECIAL!

A SAGA DO INFERNO

Finalmente no Brasil a aguardada continuação da batalha contra o diabólico HADES.

QUATRO VOLUMES AVULSOS OU EM UM BOX ESPECIAL COM O EPISÓDIO ZERO!



A Terra acaba de se tornar palco da batalha entre os demônios conhecidos como mamodo!

Ação e humor que conquistaram os fãs de Pokémon e Digimon!



PlayArte
HOME VIDEO

www.playarte.com.br

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.

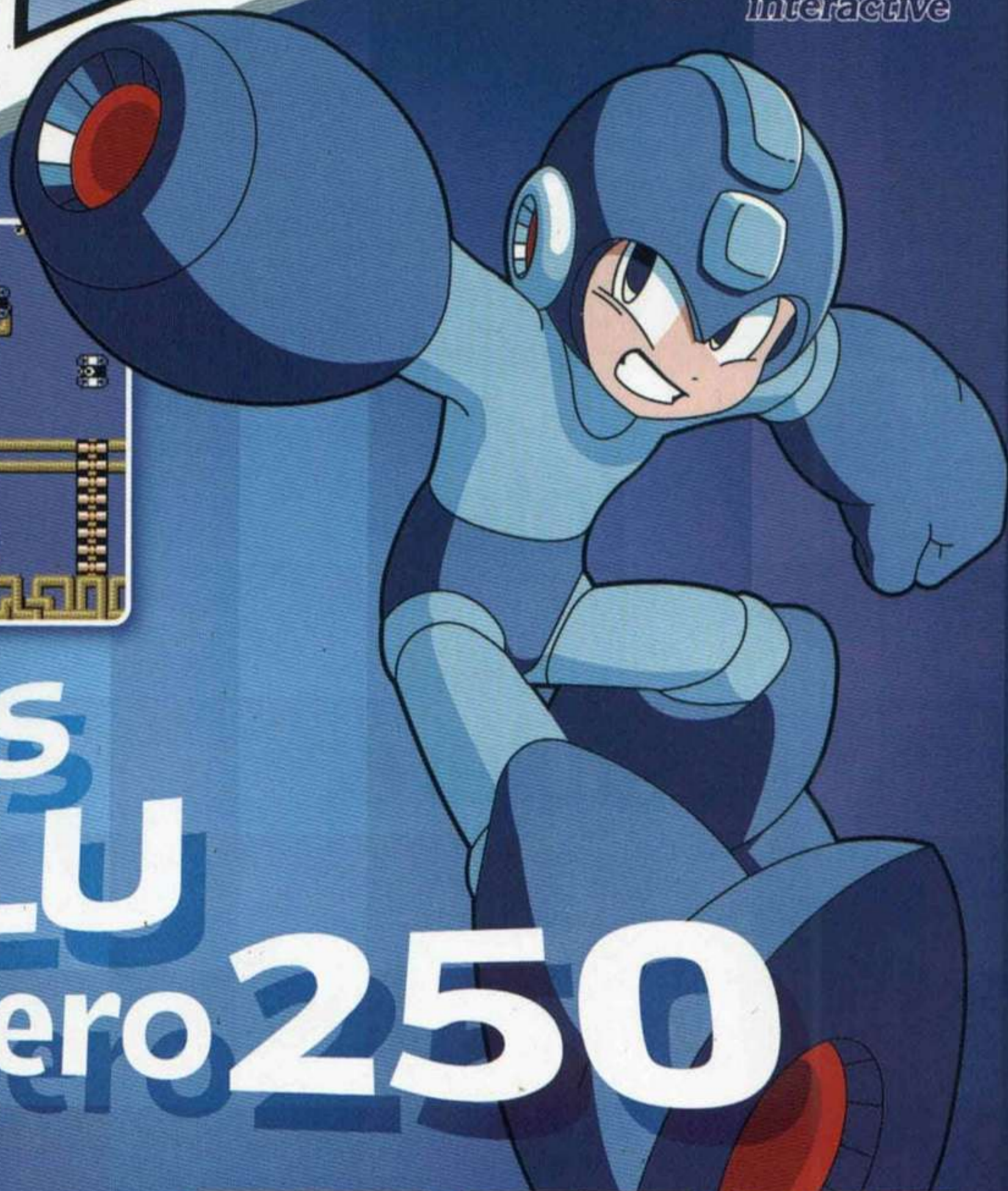
para mais informações.

ENVIAMOS
SEDEX
PARA TODO
O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

MEGA MAN® II

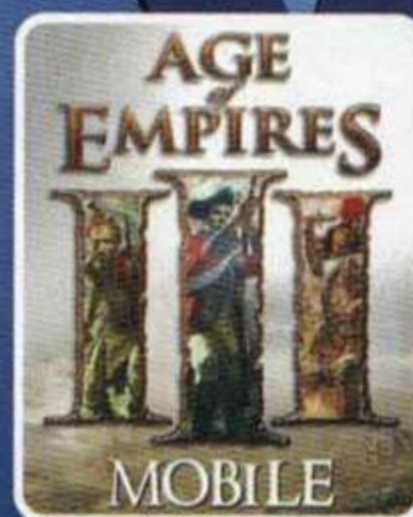
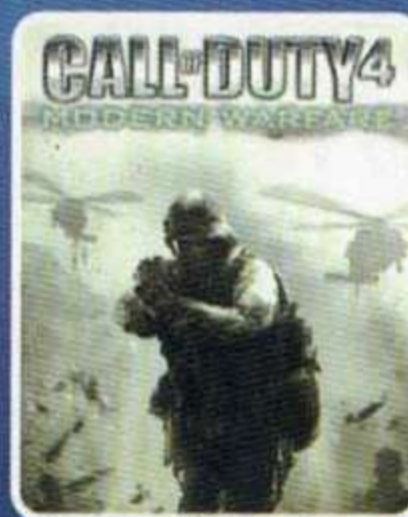
CAPCOM®
interactive



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™