

PlayStation



PROMOÇÃO

Concorra a ingressos para
uma sessão exclusiva
do filme Resident Evil:
Degeneração

5 DETONADOS

PS2 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR FINAL FRONTS

Guia de guerra para
sobreviver aos
temidos exércitos
japoneses e alemães

PS2 DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

Lista completa de cápsulas
e itens indispensáveis

PS3 BIOSHOCK

Roteiro e dicas
para ser invencível

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Roteiro supremo para sobreviver em
todas as fases e ainda encontrar todos
os 179 artefatos e as relíquias secretas

PS3 MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Pontos fortes dos lutadores
e lista de fatalities

ESPECIAL SPOILER

GOD OF WAR

Os segredos da mais
envolvente trilogia



TRANSFORMERS ANIMATED

PREPARE-SE PARA
BATALHAS
ALUCINANTES!



Licensed by:



BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR

Envie **TRANSFORMERS**
do seu celular **CLARO**
para o número **250**

glu™



© 2008 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2008 Hasbro. All Rights Reserved. www.transformers.com

PlayStation

Dezembro/2008

EDITORA
EUROPA

Diretores
Aydano Roziz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roziz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTB: 10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistente Editor de Arte: Filipe Dal Gallo
Revisão e de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Carlos Sá, Fábio Santana,
Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgró,
Makotron, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Biscaia (webmaster),
Anderson Ribeiro

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

Gerentes Comerciais:

Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio,
Angela Taddeio, Carla Janes, Claudia Alves, Elisângela Xavier,
Flávia Pinheiro, Raphael Gherardi, Renata Kurotski, Leandro Blotta
e Rodrigo Sacomani

Criação e Publicidade: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (61) 3232-0205 - New Business

Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia

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

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

Publicidade - EUA e Canadá

EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880

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

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção

João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal

Tá nia Marília Ribeiro Roziz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica

Fabiana Lopes (Coordenadora) fabiana@europanet.com.br;

Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrnreich,

Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo

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 Tomazzini (Gerente), Aline Mallo, Gustavo Barbosa,

Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística

Ezio S. Vicenle (Gerente), Guilherme Scalzo e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation

é uma publicação da Editora Europa Ltda.

(ISSN 0194-8732). A Editora Europe não se responsabiliza pelo

conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignaglia Distribuidora S. A.

Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiação à ANER

Associação Nacional dos Editores de Revistas



Somos Filiação à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

O natal vai ser gordo para quem tem – ou vai ganhar – um PlayStation 3. É sério! A avalanche de jogos que infestaram as prateleiras deste final de ano trouxe uma pancada de sucessos e vai ser dura decidir quais levar para casa. Como optar entre levar *Guitar Hero: World Tour*, diversão garantida para juntar a galera e montar uma banda de rock; ou comprar *Dead Space* e *Tomb Raider: Underworld*, os jogos de ação mais quentes do ano. Isso sem falar em outros gêneros que ganharam representantes dignos, como *FIFA 09*, o campeão do futebol virtual de 2008; e *Super Street Fighter HD Remix*, recriação luxuosa de um dos maiores clássicos de luta. Quem dera se todas as dúvidas levassem a caminhos tão empolgantes quanto estes.

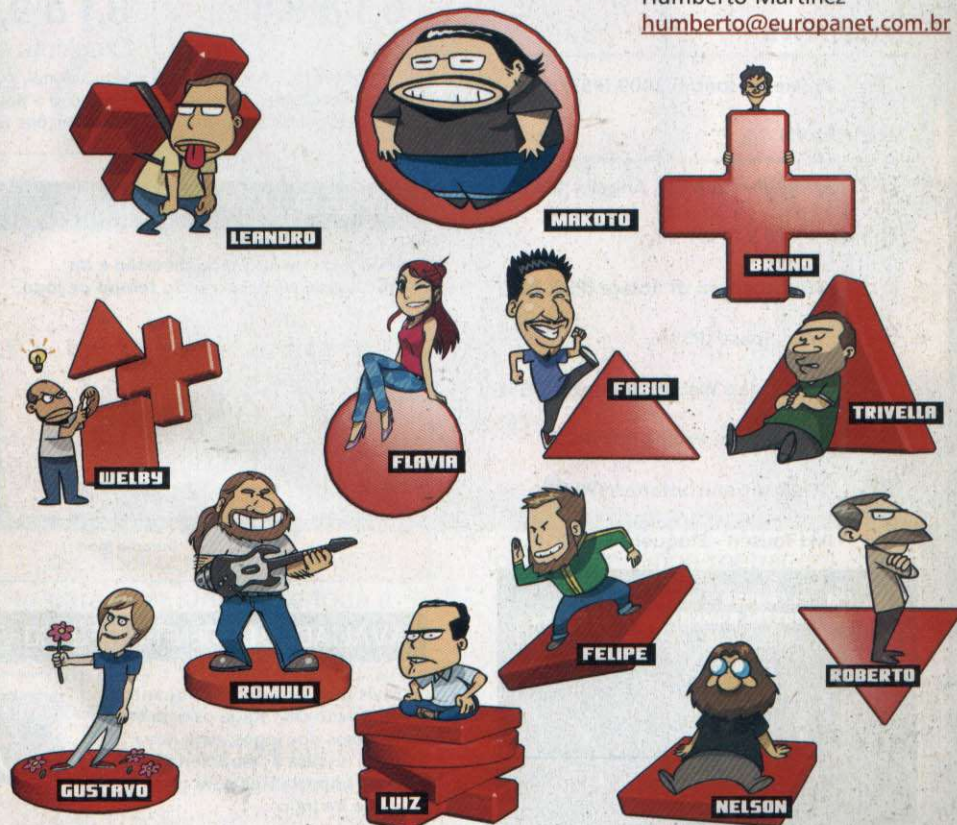
Para não ficar perdido na hora de escolher quais jogos merecem ir para a sua casa, não se esqueça de usar a **D&T**. Além de mostrar quais são as novidades mais quentes que estão por vir, nossa razão de existência é analisar todos os grandes lançamentos para mostrar para você o que cada um tem de melhor (e de pior). Use as nossas análises para conseguir o maior número de informações sobre os jogos que pretende comprar e para investir o seu dinheiro com segurança e propriedade. E depois que levar o game para casa, não deixe de usar os nossos detonados para descobrir segredos, modos extras e faça maior proveito possível dos seus jogos com dicas testadas e aprovadas pela redação.

Natal não é só uma época de festas, mas também é aquela data mágica que nos faz começar a planejar os sonhos que queremos realizar no próximo ano. Por isso, quando começar a bolar sua lista de objetivos para 2009, faça também uma lista de sugestões e críticas e envie para a **D&T**, assim vamos começar o ano ainda mais próximos, nós e você.

Feliz natal e jogue muito, pois nós vamos detonar!



Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



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



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



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br



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

CAPA

36 Tomb Raider Underworld (PS3)

GERAL

- 65** Arte dos Games
- 122** Artigo
- 114** Compras
- 06** Fala, Galera!
- 66** Garota Play
- 10** News
- 120** Perfil
- 05** Promoção
- 112** Review que Ninguém Viu (PS1)
- 104** Spoiler

PREVIEWS

16 Preview Especial 2009 (PS3)

REVIEWS

- 80** Midnight Club Los Angeles (PS3)
- 84** Fallout 3 (PS3)
- 88** 007 Quantum of Solace (PS2, PS3)
- 92** Dead Space (PS3)
- 94** Spiderman Web of Shadows (PS3)
- 96** Motorstorm Pacific Rift (PS3)
- 98** SOCOM Confrontation (PS3)
- 100** Ikki Tousen - Eloquent Fist (PSP)



DETONADOS

- 50** Call of Duty: World at War (PS2)
- 58** Dragon Ball Z: Infinite World (PS2)
- 42** Mortal Kombat VS. DC Universe (PS3)
- 70** Bioshock (PS3)
- 36** Tomb Raider Underworld (PS3)

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

AVALIAÇÃO D&T

Gráfico: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL **8,5**

EXCELENTE

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0

Péssimo

Ausente de atrações. Colectora problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0

Ruim

Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0

Médio

Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

6,1 a 8,0

Bom

Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9

Excelente

Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

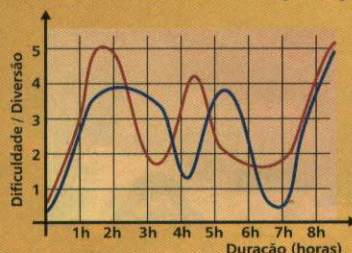
10

Perfeito

Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

RPG

Enredo: ★★★★★
 Sistema de Batalha: ★★★★★
 Evolução (Exp/Level): ★★★★★
 Equipamentos/Magias: ★★★★★
 Colecionáveis: ★★★★★

Ação	Estratégia	FPS	Shooter
Corrida arcade	Quebra-cabeça	Esporte	Corrida simulador
RPG	Luta	Aventura	Musical

PROMOÇÃO EXCLUSIVA D&T

RESIDENT EVIL DEGENERATION

UM FILME ORIGINAL DE CG
(RESIDENT EVIL: DEGENERATION)



Fãs de Resident Evil, preparem-se! Será um evento inesquecível! Apenas 100 sortudos em todo o Brasil poderão assistir a *Resident Evil: Degeneração* em uma apresentação exclusiva na tela de cinema da Sony Pictures!

Adivinhe: você pode ser um dos escolhidos e ainda pode

escolher um acompanhante para levar junto. Use toda a sua criatividade! Crie uma frase com até 15 palavras explicando como acabar definitivamente com a ameaça dos zumbis.

Resident Evil: Degeneração será lançado no Brasil direto em DVD! É a sua chance de assistir

o primeiro longa-metragem original de CG de *Resident Evil* no cinema e ainda faturar um kit especial de brindes da franquia.

Entre no site oficial da Dicas & Truques para PlayStation (www.europamet.com.br/promocao-play) e envie quantas frases quiser.

REGULAMENTO

1. As frases devem ser enviadas para a Editora Europa somente por e-mail. O endereço é www.europamet.com.br/promocao-play
2. O prazo para o envio das frases é dia 27 de Dezembro de 2008
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante. Você pode enviar quantas frases quiser.
4. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
5. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá

- caráter irrevogável e irrecorrível. **Não o sorteio.**
6. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
7. O resultado desta promoção será divulgado no site da revista **Dicas & Truques para PlayStation** no dia 1 de Janeiro de 2009. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de Janeiro de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderá o direito a ele.
8. O prêmio é um ingresso para uma pessoa para assistir a sessão de cinema do filme *Resident Evil: Degeneração*, um Kit Especial de

- brindes da franquia e um Vale-Pipoca. Premiação a ser lida também para um acompanhante a escolha do vencedor.
9. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção.
10. A sessão de cinema do filme *Resident Evil: Degeneração* acontecerá em São Paulo, Capital. Todos os participantes, inclusive os de outras cidades e estados deverão arcar com seu próprio transporte e hospedagem.
11. O envio da frase à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.



» É, meu amigo. Escolheu, agora aguenta. E não adianta fazer corpo mole

MELHOR OU PIOR

Desde que vocês lançaram a revista que eu venho comprando exemplares e mais exemplares. Até já levei bronca da minha mulher, sem contar que tive que viajar 350km uma vez para comprar certo exemplar, pois moro no litoral do estado e tive que ir até a capital. Mas isso tudo não interessa, valeu a pena.

O que me deixou encucado foi que na edição 115 vocês escreveram que seria a pior cantada que ganharia o prêmio da promoção. Pelo amor de Deus! Aquela cantada do Toledo, de Toledo, foi muito criativa; não foi uma cantada daquelas que a mulherada daria uma boa bofetada no cara que a cantou.

Não é papo de quem não ganhou e ficou magoado; mesmo porque já tentei várias vezes e não ganhei nada – uma a mais, uma a menos, não faz diferença. O problema é que vocês pediram uma coisa e premiaram outra! Ao longo dos meus 41 anos, já vi muitas besteiras de vocês e continuo firme e fiel. Mas vamos vacilar menos!

Antonio Pereira dos Santos
Parnaíba – PI

Caro Antônio. A decisão do júri é irrevogável e irreversível. Sendo assim, o vencedor da Promoção Tomb Raider, publicada na edição 115, é Celso Montanari Junior, ganhador de um PlayStation 3. Levamos sua reivindicação ao júri responsável pela apuração, que, após uma análise séria e imparcial, decidiu que todos os cupons enviados para a Promoção Tomb Raider serão reavaliados para a escolha de mais um vencedor, que também terá direito a um PlayStation 3. A nova avaliação do júri vai considerar o tema "Invente o pior xaveco para conquistar Lara Croft" e o vencedor será divulgado na edição 120 da D&T, no mês de janeiro de 2009.

PROFISSIONAL

Gostaria de saber se no modo Be-A-Pro, de FIFA 09, algum time pode me chamar durante a temporada ou eu vou ficar até o final no time em que comecei?

Caique Leal de Jesus
Por e-mail

Nenhum time irá chamá-lo. O Be-A-Pro tem a duração máxima de quatro temporadas e você pode participar de apenas um time neste modo de jogo. Ah, que bom seria se fosse assim também no futebol de verdade... estamos meio cansados de eleger ídolos futebolísticos e depois vê-los trocando de camisa como nós trocamos de cuecas.

FANTASIANDO TOTAL

Amigos, agradeço a vocês pelas últimas edições que estão ótimas. Só queria dar uma dica: acredito que com o lançamento de God of War III e Final Fantasy XIII para este natal, vocês deveriam preparar a edição de dezembro dedicada à história desses dois games. Sou fã das séries e adoraria ver uma revista recheada com ambos os jogos. Acho que seria necessário, no mínimo, duas edições para falar de tudo.

Kallel
Taubaté - SP

Será? Talvez uma única revista dê conta dos dois jogos. Mas... podemos esperar mais um pouco para fazer essa edição recheada? Nenhum deles tem data de lançamento definida, a única coisa que se sabe é que serão lançados em 2009; e não no natal de 2008 como você está

querendo. Tudo isso é ansiedade para falar com o velhinho barbudo chamado Noel?

SEM CONTROLE

Mando este e-mail primeiro para elogiar a revista, que é a melhor, e segundo para fazer uma pergunta: Guitar Hero World Tour mantém a função de jogar com o DualShock ou vai seguir o mesmo caminho do concorrente, Rock Band?

Jonathan de Oliveira Lima
Jundiá – SP

As tradições têm cada vez menos espaço no mundo do rock and roll, Jonathan. O DualShock, no que diz respeito a Guitar Hero, é coisa do passado. Aliás, se você ligar o jogo com esse controle em vez de algum dos instrumentos, ele vai entender que é o microfone que vai ser usado.

CLARIVIDÊNCIA

Quero parabenizá-los pelo detonado do Final Fantasy XII da edição 117. Vocês deveriam fazer sempre assim, visualizando o jogo como um todo e não apenas a história principal, principalmente quando se tratar de RPG. Mas ainda faltaram duas coisas: falar dos monstros raros, que embora não tragam desafio nas lutas, oferecem alguma dificuldade para serem encontrados; e falar mais do Omega MK XII – essa aranha é cabulosa e está entre os três chefes mais difíceis do jogo! Após ler o detonado, fiquei com curiosidade de saber como o jogador normal, sem ajuda das dicas, descobriria quais baús devem ficar fechados para conseguir a Zodiac Spear.

Everaldo de Assis Borges
Por e-mail

Que legal que você gostou, Everaldo. O Amer, autor do detonado, agradece as palavras de apoio e promete melhorar ainda mais em trabalhos futuros.

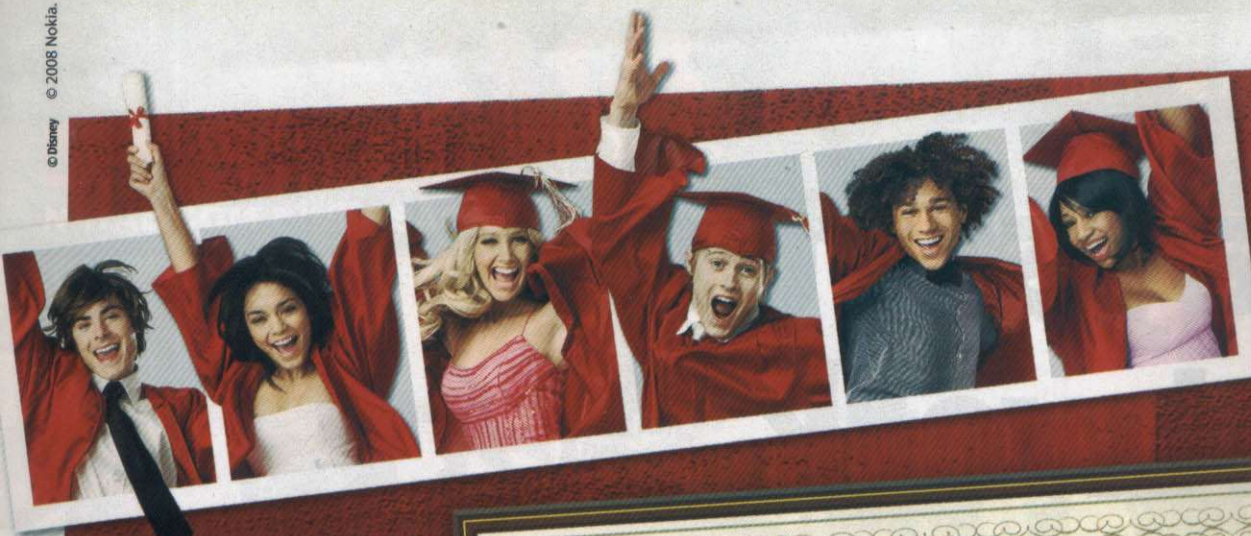
Quanto a sua curiosidade sobre a Zodiac Spear, vamos revelar o segredo (contra a nossa vontade, é verdade; mas como você pediu com educação...): não há como o jogador normal saber disso apenas jogando o game. Nem o Amer, que é bastante anormal, sacou essa. Quem soltou essa dica foi a própria Square-Enix, e se ela não tivesse aberto o bico, ninguém nunca nem saberia da existência da Zodiac Spear.



VENCEDOR - STAR WARS

O ganhador da Promoção Star Wars, publicada na edição 116 da D&T foi Lionel Novaes de Freitas, morador de Itu, SP. Seu prêmio é um PlayStation 3. O tema da promoção exigia colocar Makotron com habilidades Jedi em uma situação com outros personagens.

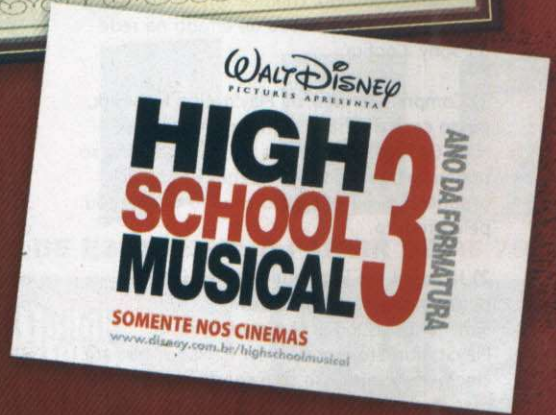




Um celular que parece fã: tem tudo do High School Musical.

Chegou o Nokia 5220 XpressMusic, com conteúdo exclusivo do filme High School Musical 3, só para quem tem TIM.

- Music player
- Câmera 2.0 megapixels
- Bluetooth¹
- Conteúdo exclusivo TIM: vídeo, fulltrack, demo game, wallpapers, screensavers. Só na TIM.



Envie grátis HSM do seu TIM para 9696 e baixe* músicas, vídeos, imagens e games exclusivos TIM.

* Confira preços e tarifas no Portal WAP da TIM. O tráfego de dados para navegação e/ou download do conteúdo serão cobrados de acordo com o plano contratado. Mais informações em www.tim.com.br.



1. Para utilizar essa função é necessário que o dispositivo com o qual se deseja estabelecer uma conexão seja compatível.

Playstation Network

Mancada Online

Na edição N.º 118 da Revista Dicas & Truques para PlayStation ensinamos como compartilhar jogos comprados via PlayStation Network. Porém, olhando mais atentamente os termos de serviços da Sony, constatamos que este ato é considerado ilegal, quebrando direitos autorais das produtoras de games.

Entramos em contato com a própria Sony Computer Entertainment para tirar algumas dúvidas e a mesma confirmou que os cinco downloads por jogo, disponíveis aos usuários são intransferíveis, ou seja, só podem ser feitos pela pessoa que comprou os direitos de uso de determinado jogo.

Por isso, para esclarecer as principais dúvidas que possam surgir aos usuários da PlayStation Network criamos um miniguia para ninguém fazer nada de errado na rede da Sony. Confira:

1) Comprei um jogo via PlayStation Network, posso compartilhá-lo com outros amigos?
Não. Os jogos comprados via rede da Sony só podem ser baixados por apenas um único proprietário, ou seja, pelo usuário que pagou pelo produto.

2) Já baixei um jogo que adquiri via PSN, posso baixá-los outras vezes?
Sim. Todos os jogos comprados via PlayStation Store podem ser baixados por até cinco vezes, mas isso só é considerado lícito caso o usuário que baixe o game seja o mesmo que comprou os direitos de uso de determinado produto.



» Nenhum produto comprado pode ser compartilhado. O uso é único e exclusivo

3) Essa regra vale para todos os tipos de conteúdos disponíveis na rede da Sony?
Sim. Mesmo conteúdos gratuitos e pacotes de expansões disponíveis na rede da Sony não podem ser compartilhados com terceiros.

4) Emprestar a senha da minha conta da PSN para um amigo é ilegal?
Sim. Trocar senhas de contas com amigos é considerado uma quebra de direitos autorais e, portanto, não é permitido.

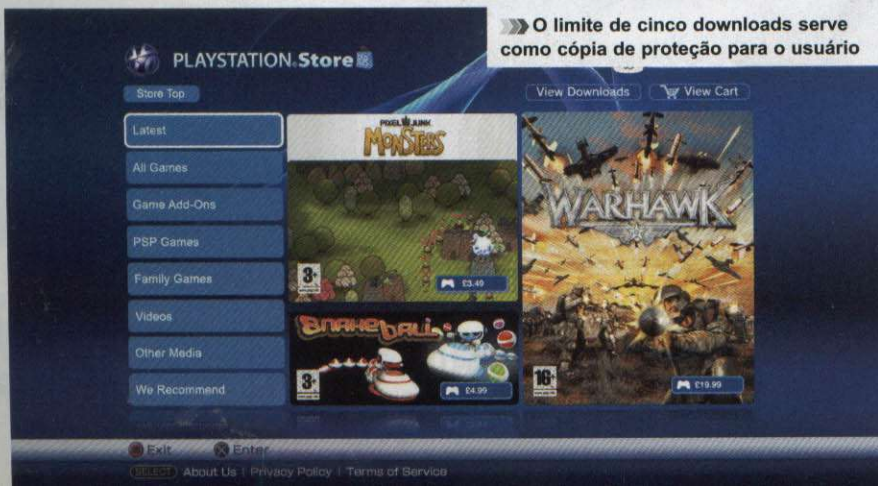
5) Participar de grupos que fazem compras de jogos conjunto vale a pena?
Não. Mesmo que o grupo seja criado por terceiros a cópia do jogo que você baixar para o seu PlayStation 3 continua sendo ilegal.

6) O que pode acontecer com quem compartilha jogos e expansões na PSN?
Por se tratar de uma prática ilegal os jogadores podem sofrer as mesmas penalidades de quem faz algum tipo de pirataria, ou seja, multas previstas pela lei e ser banido da rede da Sony.

7) Se não é permitido compartilhar as minhas compras para que servem os cinco downloads?

Essa função funciona como uma cópia de segurança e segundo a própria Sony isso não deverá mudar. Os jogadores que compram um game da Sony via rede podem baixar mais quatro vezes o mesmo produto. Isso dá uma maior segurança caso o jogador perca o conteúdo do HD do PlayStation 3 ou então troque de aparelho por algum motivo.

Mas vale lembrar que esse novo download só serve para essa finalidade, e que compartilhar a sua compra com terceiros é considerado pirataria.



BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

DESDE 1989

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



consulte R\$ 149,00 R\$ 179,00 R\$ 179,00

Preço Imbatível R\$ 99,00 cada



R\$ 79,00 cada



PlayStation 3 80 GB - Metal Gear 4 R\$ 1.999,00



PSP - Core Edition R\$ 599,00



PSP - God of War R\$ 699,00

R\$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS



TUDO O SITE

10X

S/ JUROS



DESCONTO

10%

BOLETO



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos Preço Imbatível R\$ 169,00 cada



A festa vai voltar para a E3

Feira de games voltará ao seu antigo formato para tentar recuperar posto de maior evento de videogames do mundo



A ESA – Entertainment Software Association – organizadora da E3 resolveu tomar uma atitude e tentar escapar do sufoco. Tudo porque a E3, nos últimos anos, vem sofrendo um gradual processo de esvaziamento, que se agrava cada vez mais.

Isso porque a organizadora resolveu tornar a feira mais restrita, o que fez com que o público, que em 2006 era de 60 mil pessoas, caísse para apenas míseros 5 mil convidados.

Depois de muitas críticas, Michael Gallagher, executivo-chefe da ESA, declarou que a feira voltará a seu formato “show”, com estandes gigantes e com a expectativa de receber cerca de 40 mil pessoas já em 2009, quando ocorrerá entre os dias 2 e 4 de junho.

Se tal atitude vai dar resultado e trazer de volta as empresas que abandonaram a feira nos últimos anos, só o tempo dirá, mas desenvolvedores como John Riccitiello, executivo-chefe da Electronic Arts, já manifestaram apoio ao retorno do formato.



» O formato sério e burocrático da E3 morreu. Ninguém vai sentir saudades

Notícias curtas

PlayStation



2009 é o ano do PSP

A Sony acredita que 2009 será o ano em que o portátil da empresa conquistará definitivamente o mundo. Tal entusiasmo se justificaria pela chegada de *Resistance: Retribution*, em fevereiro, uma das grandes apostas da empresa. Além disso, executivos dizem que existem projetos não divulgados.

John Koller, diretor de marketing de hardware da Sony Computer Entertainment America, declarou que o catálogo do aparelho terá um grande crescimento durante o próximo ano, com uma série de grandes games.



PS2 ficou mais fácil

Durante a Casual Connect, uma feira para desenvolvedores, o gerente de relações de desenvolvimento da divisão europeia afirmou que o PlayStation 2 é efetivamente uma plataforma aberta. Isso na prática significa que os desenvolvedores terão o caminho facilitado no processo de lançamento de games para o consoles. Agora a Sony removeu a necessidade de aprovação prévia de títulos para o catálogo da plataforma. Com isso a empresa espera que novos jogos continuem a sair para o videogame mais vendido do mundo.



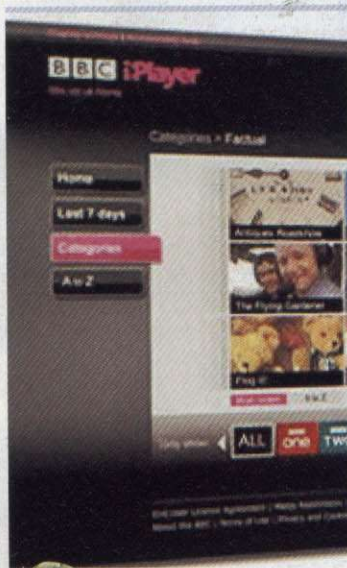
Navegue no PS3

Masaki Takase, responsável direto pela última atualização do PlayStation 3 disse que o navegador do console é um dos mais rápidos navegadores da atualidade. Segundo ele apesar do navegador não bater a velocidade do Google Chrome, consegue superar com relativa facilidade a velocidade do Internet Explorer 7.0. A velocidade de processamento da linguagem de programação JavaScript tem cerca de 180% de melhora em relação à versão anterior do firmware, ou seja, é 2,8 vezes mais rápido.

BBC trabalha em iPlayer para PS3

Notícias em inglês no player para o console

Que o PlayStation 3 é um console totalmente multifuncional todo mundo já sabe, afinal além de jogos ele conecta ao computador, mostra fotos, toca música, Blu-ray, enfim, faz tudo. Mas a lista de serviços deverá aumentar em breve. De acordo com a BBC, uma versão do serviço iPlayer está a caminho do console. O iPlayer é o sistema de transmissão de notícias adotado pela rede de notícias e que já está disponível em diversos formatos. O serviço ainda não tem uma data definida para começar a funcionar.



Sony agora tem permissão para gravar todas as suas conversas online

Mudanças nos termos de serviço mostra que a empresa está de olho no que os jogadores fazem

De agora em diante é bom os jogadores se policiarem antes de soltarem o verbo em uma partida online. Tudo porque a Sony alterou alguns termos de seus serviços online. Agora a empresa se reserva no direito de monitorar e até gravar qualquer atividade e comunicação online em toda a PSN. Ou

seja, tudo que você disser poderá ser usado contra você. Mas calma, você não será punido por xingar aquele adversário que conseguir acertar um headshot no meio da sua testa: essas medidas visam coibir a ação de pedófilos, que se infiltram em certas comunidades de jogos para tentar aliciar menores.

Sony premiará detentores de troféus

Conquistas do console da Sony podem virar extras

Segundo a Official PlayStation Magazine, a Sony planeja premiar os jogadores que tiverem grande quantidades de troféus. A revista vai além e diz que os prêmios podem ser desde itens exclusivos, extras para jogos ou até acesso a conteúdos Beta.

Apesar de ainda não ser nada oficial, fóruns ao redor do mundo tratam de especular sobre o assunto. Talvez seja essa uma forma de convencer os jogadores de que o sistema de troféus pode ser algo realmente atraente.



Sony quer troféu

Conquistas serão obrigatórias em 2009



Em entrevista ao site VideoGamer, a Sony Computer Entertainment da Europa afirmou que já no começo de 2009 todos os jogos lançados para o PlayStation 3 – sejam eles em disco ou via PlayStation Network – deveriam conter o sistema de troféus da empresa. Desde que o sistema foi lançado poucos jogos aderiram aos cobiçados troféus – a medida da Sony pretende ajudar a popularizar o sistema de conquistas de seu console.

Além disso vários games já lançados para o console da Sony devem receber atualizações para implementarem o sistema. Porém, como já é de costume, nenhum deles deve pegar os dados já gravados no console. O que obriga os jogadores que quiserem mais troféus a ter de jogar tudo novamente.

Mais do mesmo

2009 será o ano das grandes continuações



A exemplo do que já vem acontecendo, os próximos anos não devem ser marcados por muita criatividade, pelo menos no que se refere a criação de novas franquias. Vários jogos que ainda nem esquentaram o seu lugar nas prateleiras já possuem continuações confirmadas para os próximos meses,

Esse é o caso de: *LittleBigPlanet*, *Saints Row 3*, *Mercenaries 3*, *Bioshock 2*, entre outros. Sem falar de games como *Burnout Paradise* que já possui outras quatro grandes atualizações prometidas para o ano de 2009.

PSNetwork

Pequenas Grandes Compras

Game da Sony promete diversos pacotes para compras

Se depender da Sony e sua equipe, conteúdos extras não faltaram para o game *LittleBigPlanet*. Ao menos é o que afirmou Mark Valledor, gerente de marketing da Sony CE America. Para mostrar que não estava brincando, logo na semana de lançamento foi liberada dois pacotes com conteúdo extra – e gratuito – para os proprietários felizardos. O primeiro vem com uma máscara de Halloween e o outro com uma roupa de astronauta.

Além disso Valledor já anunciou que o terceiro pacote também será grátis e traz os vencedores da promoção *LittleBigChallenge*, fantasias para o Sackboy, como sapo e gorila (US\$ 0,99 cada); e fantasias "Premium", também para os Sackboy, como Snake e Sephiroth (US\$ 1,99 cada). E a empresa promete não parar por aí. É só aguardar



» Há roupas gratuitas, porém as mais legais chegam a custar US\$2

Sony trabalha loucamente

Sony diz estar trabalhando sem parar na Home



Segundo afirmações de Jamie MacDonald, vice-presidente da Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, a empresa está fazendo de tudo para manter as previsões de lançar uma fase beta aberta para a PlayStation Home.

Recentemente a Sony liberou "convites" para a versão beta fechada, através da edição de novembro da revista eletrônica Qore, porém apenas para quem fez assinatura anual da publicação.

Outra medida que aumentou a quantidade de jogadores participando o Beta fechado da Home foi o envio de 100 mil convites aleatoriamente para membros da PlayStation Network.



Playstation Store volta a funcionar no PC

Versão da loja da Sony para computadores está de volta ao ar

Se você possui um PSP, mas não tem conexão a internet sem fio, a PlayStation Store para computadores é uma ótima alternativa. A loja foi totalmente reformulada e já está online. No entanto, agora o acesso é feito através do programa Media Manager 3.0 – e não mais via navegador. Segundo a Sony, isso aumenta a velocidade e a segurança dos seus usuários.



MotorStorm repleto de atualizações

Produtor prevê atualização semanal

Se depender de Nigel Kershaw, diretor de produção do game *MotorStorm: Pacific Rift*, o jogo deve trazer muitas novidades para os fãs da franquia.

Nigel informou que após o lançamento do game a equipe só terá um curto período de descanso. Ainda segundo ele, a intenção é desenvolver muito conteúdo extra, "algo novo por semana" - disse ele - e alguns pacotes maiores para prolongar a vida útil do game. Ao que tudo indica os produtores estão pensando em mudanças radicais, assim como vem acontecendo com o jogo *Burnout Paradise*.

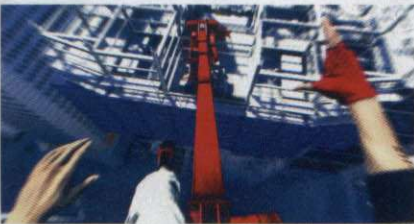


As principais atualizações da PlayStation Network

Saiba quais são as novidades no mês de dezembro na loja online da Sony

Demos

Mirror's Edge



WWE SmackDown vs. Raw 2009 Demo



Alone In The Dark: Inferno Demo



Atualizações

"No Rain" by Blind Melon (Guitar Hero)



Siouxsie and The Banshees Pack 01 (Rock Band)



Sid Meier's Civilization Revolution Artifact/Wonder Pack: The Eternal

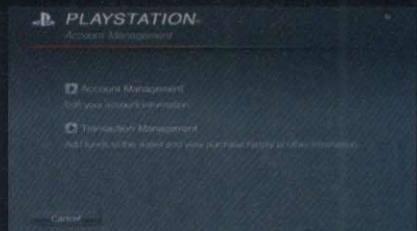


Compre na PSN Americana

Aprenda a comprar na loja on-line da Sony

Para conseguir comprar via PlayStation Store, você precisa de uma conta cadastrada com algum endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma nova conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante.

Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Friends". Escolha "Account", entre na opção opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".



Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efetuar o cadastro. Na tela seguinte, você deverá inserir os dados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente este endereço:

Street Address 1: 1313 Miller Drive

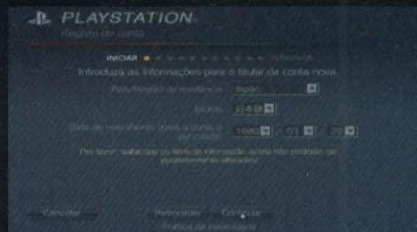
City: Miami

State/Province: Florida

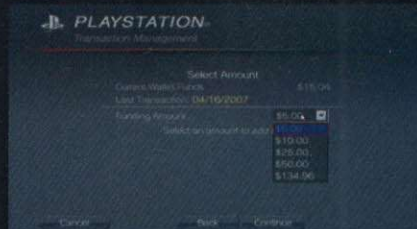
Postal Code: coloque aqui os cinco primeiros

números do CEP da sua casa (Exemplo: seu

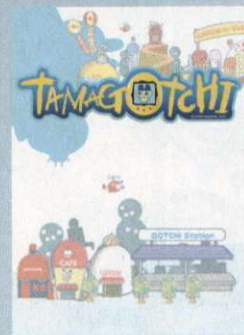
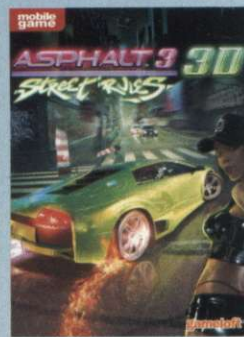
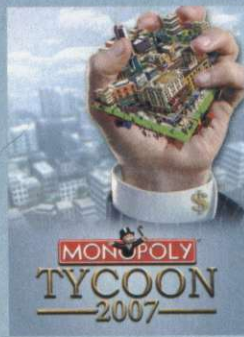
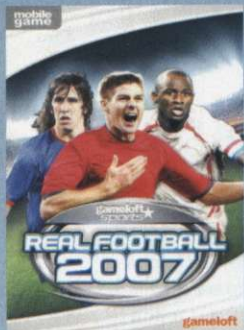
CEP aqui é 12345-678, coloque apenas 12345)



Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois coloque o seu cartão. Na tela seguinte coloque o valor que deseja inserir.



PS: Vale observar que nem todo CEP é aceito na PSN americana.



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

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

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



 **idéias**

www.claroideias.com.br

2009, o ano do PlayStation 3

As festas de fim de ano estão chegando, e com isso, aumenta o consumo, fomentado pelo décimo terceiro salário e pelas fortes campanhas publicitárias que exploram o espírito natalino. Muitos jogadores ainda não possuem o PlayStation 3, e essa é uma boa hora de adquirir um.

Como 2008 já está terminando com um

saldo positivo de bons jogos como *Little Big Planet*, *Metal Gear Solid 4* e *Resistance 2*, a expectativa é que no próximo ano, a safra de títulos para o console seja ainda melhor.

Fizemos uma relação do que vem por aí, separando os melhores títulos por produtora. Confira o que esquentará o leitor de Blu-ray do seu console no próximo ano.

STREET FIGHTER IV

→ Produtora: Capcom

→ Console: PS3

→ Gênero: Luta

→ Lançamento: Fevereiro de 2009

→ Expectativa: ★★★★★



O QUE ESPERAR

- Duelos viciantes
- Combos e mais combos
- Personagens extras
- Personagens de Street Fighter 3
- Gastar mesada ou salário com fichas



Admita. O tempo custa a passar quando o assunto é a expectativa de um novo *Street Fighter*. O quarto jogo de luta da série fez renascer a emoção ímpar que sentimos após o fenômeno chamado *Street Fighter II* invadir os arcades em 1991.

O produtor do jogo, Yoshinori Ono, é fã da série assim como eu e você, e ainda era um moleque quando o jogo estava em seu auge. Agora, mais maduro, ele possui nas mãos um projeto que seria o sonho de todo fanático por hadoukens – reviver o sucesso lançando um novo jogo, completamente novo, mas sem esquecer as raízes que consagraram a franquia em sua meninice.

Agora, *Street Fighter* recebe sua quarta versão, já disponível nos arcades japoneses, mas é no PlayStation 3 que a porrada vai comer solta de verdade. Além de obviamente, permitir que o jogo chegue a um maior número de jogadores via PSN, a Capcom incluiu na versão doméstica muito mais novidades que no jogo profissional.

CHEIRINHO DE ANOS NOVENTA

Se voltarmos no tempo, notaremos um cheiro de nostalgia no ar. Você se lembra quando contou os dias para que *SFII* chegasse ao seu Super Nintendo? Pois bem, agora, a sensação é a mesma e estamos realmente ansiosos para ver como o quarto "Street" se sairá no PS3.

A grande diferença é que antes de

jogarmos em casa, *Street Fighter II* estava presente em cada boteco de esquina, ou até em rodoviária, como diriam os mais nostálgicos, e agora, esse novo jogo está disponível apenas para alguns poucos felizardos e bem longe das mãos dos brasileiros. Isso é ruim? Claro que não! Apesar de aumentar a ansiedade para ver como ficou a jogabilidade, é negável que o gostinho de experimentá-lo pela primeira vez em casa será muito especial.

Modelagem absurdamente caprichada aliam-se a cenários em alta resolução



NOVO MUNDO VELHO

E quanto ao jogo? Como dito, Yoshinori Ono é, antes de tudo, um fã da série clássica, e se preocupou em recuperar tudo o que havia de mais marcante em sua memória. Prepare-se para ver cenários conhecidos, como o comércio



» Diz a lenda que no Acre há extração de borracha, já na Índia existe Dhalsim o homem elástico



Todos os personagens de SFII estarão de volta, sem exceção

na fase da Chun Li, a pista de pouso de Guile, ou a selva amazônica de Blanka, todos com suas trilhas sonoras originais remixadas e atualizadas.

Todos os doze personagens de SFII estarão de volta, sem exceção, além de quatro novos personagens: Crimson Viper, Abel, Rufus e El Fuerte. Adicione à lista os chefes Seth, Akuma e Gouken, o mestre de Ryu e Ken que finalmente apareceu para acabar com os rumores de sua existência desde 92. O PS3 ainda será presenteado com seis lutadores exclusivos dos consoles: Dan, Sakura e Rose, vindos da série Zero/Alpha, Cammy e Fei

Long da série SUPER e Gen, que fez sua estréia no primeiro *Street Fighter*, mas ficou famoso somente em *SF Zero*.

A mecânica de jogo permanece a mesma, as únicas diferenças atendem pelo nome de FOCUS ATTACK e ULTRA COMBO. O Ultra Combo funciona exatamente como o antigo Super Combo, mas será realizado com os três botões de soco ou chute pressionados. Esse novo golpe mostra uma cena cinematográfica muito mais caprichada que a do super combo tradicional. O Focus Attack é uma evolução natural do sistema de Parry, de *Street Fighter III* (pois Ono tem também lembranças de SFIII, no qual deu seus palpites na equipe de produção) e consiste em anular um golpe do oponente e contra-atacá-lo em seguida. Para realizar o Focus Attack, basta apertar os botões de soco e

chute médios, mas sua eficácia dependerá do momento correto de acionamento durante o ataque.

Se analisarmos tudo o que já foi mostrado, *Street Fighter IV* tem tudo para voltar com força total ao coração dos jogadores. A nostálgica viagem no tempo, revendo personagens e cenários famosos se contrastam com um novo visual em alta definição e novidades na jogabilidade. Assim que o jogo chegar, será difícil sair de frente da TV. E por mais que a Capcom negue qualquer intenção até o momento, a torcida para que a empresa disponibilize ainda mais personagens para comprar na PSN será grande. Eu quero comprar o Birdie, e você?



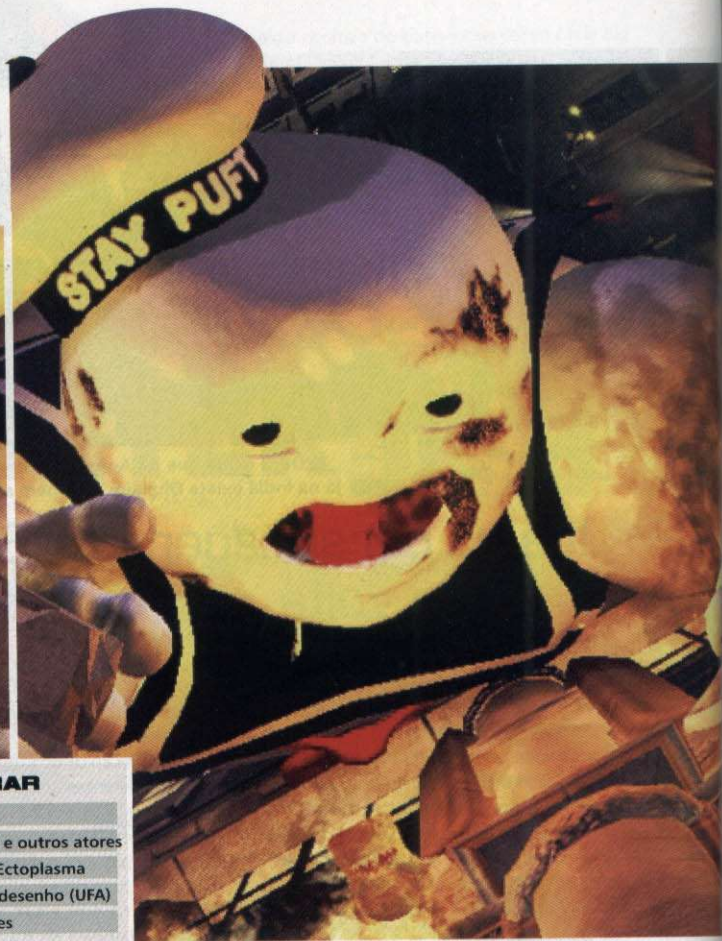
» Considerando que Sakura é uma personagem da serie Alpha/Zero, e que tal série se passa na fase jovem de Ryu e Ken (entre SFI e II), ficam três opções:
 a) Sakura tem a fórmula da juventude eterna
 b) Repetiu de ano muitas vezes para manter o uniforme de estudante
 c) Viajou no tempo para encontrar Ryu mais velho e aprender novos truques



GHOSTBUSTERS

→ Produtora: Terminal Reality → Console: PS3 → Gênero: Aventura
 → Lançamento: Junho de 2009 → Expectativa: ★★★★★

Os Caça Fantasmas finalmente retornarão aos videogames, graças aos esforços de Dan Aykroyd, produtor dos filmes clássicos, e a Atari, que nem ligou para a desconfiança, assegurando seu lançamento. O novo jogo do irreverente trio contará com a voz original dos atores Dan Aykroyd, Harold Ramis e Bill Murray, além de possuir todo o carisma e referências dos anos oitenta. Além dos heróis, monstros famosos dos filmes retornarão, pois Geléia e StayPuft, o monstro de marshmallow, darão as caras (e as gosmas). As armas serão as mesmas, e os raios anti-ectoplasma combaterão os inimigos, mas também causarão grande estrago nos cenários.



» Caçar fantasmas é só um detalhe: legal mesmo é destruir os cenários

O QUE ESPERAR

- Geléia e Stay Puft
- Vozes de Dan Aykroyd e outros atores
- Mochila de Prótons e Ectoplasma
- Personagens do novo desenho (UFA)
- Barriga atual dos atores

GOD OF WAR III

→ Produtora: Sony Computer Entertainment America → Console: PS3
 → Gênero: Aventura → Lançamento: Outubro de 2009 → Expectativa: ★★★★★

» Kratos está com "sangue nos olhos" para socar Zeus e companhia



O QUE ESPERAR

- O jogo mais bonito de PS3
- "Mulé" pelada e minigames picantes
- Conclusão da trama
- Cordialidade e educação
- Paz e tranquilidade

Outubro de 2009 é a data prevista para Kratos retornar para chutar mais bundas do Olimpo, e agora, em alta definição. Se *God of War* já era maravilhoso no PlayStation 2 e até no portátil PSP, não podemos esperar menos que o jogo mais belo da atual geração. O terceiro *God of War* deve ser também, o desfecho final de uma suposta trilogia, até pelo anúncio apocalíptico de Kratos no último teaser: "No final, restará apenas o caos". A pancadaria de sempre você já conhece, e caso ainda não tenha jogado a franquia, aproveite que esse ainda vai demorar e jogue todos os anteriores – e urgente. Em breve surgirão as primeiras imagens de jogo deste sucesso garantido, por isso fique atento com as próximas edições da D&T.



INFAMOUS

→ Produtora: Sucker Punch → Console: PS3
 → Gênero: Ação → Lançamento: Maio de 2009 → Expectativa: ★★★★★

Esse jogo de ação produzido pela Sony com exclusividade para o PlayStation 3 possui uma premissa tentadora para qualquer ser humano: ganhar super poderes para usar como der na telha. Em *infAMOUS*, você encarna Cole, um cara normal que repentinamente ganha poderes especiais de super herói. A parte legal é que o mundo aberto da cidade sofrerá mudanças e conseqüências de seus atos, portanto, a idéia de saber usar sua força extraordinária é ainda mais complexa do que se imagina e vai influenciar no modo como as pessoas enxergam o personagem (você pode ser herói ou anti-herói, tocando o terror sem dó pela cidade).

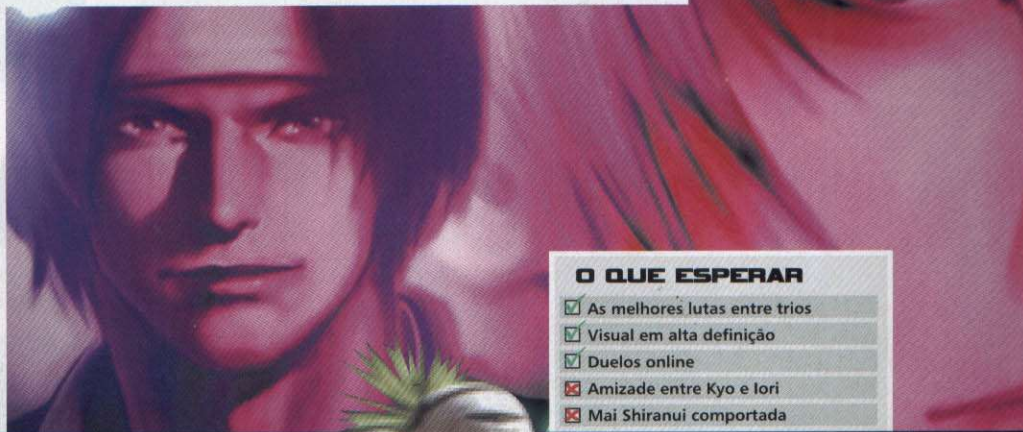
O QUE ESPERAR

- Poderes especiais
- Peso na consciência
- Civis em estado de choque
- Kriptonita
- Cenários intactos

O maior rival de *Street Fighter* nos arcades não quer ficar de fora da festa da alta definição e voltará totalmente reformulado no próximo ano. Esqueça a arte ultrapassada e muito explorada da franquia desde 94. Já estava mais do que na hora de um banho visual nos lutadores, que continuam em 2D lutando em cenários tridimensionais. Outra bela expectativa quanto ao novo título da SNK é a modalidade multiplayer on-line, que finalmente pode dar as caras pela primeira vez no mercado ocidental. A PSN será pequena para Kyo, Iori e companhia.

THE KING OF FIGHTERS XII

→ Produtora: SNK → Console: PS3
 → Gênero: Luta → Lançamento: Março de 2009 → Expectativa: ★★★★★



O QUE ESPERAR

- As melhores lutas entre trios
- Visual em alta definição
- Duelos online
- Amizade entre Kyo e Iori
- Mai Shiranui comportada

FINAL FANTASY XIII

→ Produtora: Square Enix → Console: PS3
 → Gênero: RPG → Lançamento: Sem previsão → Expectativa: ★★★★★



O mais fanático dono de PlayStation 3 certamente ficou desapontado ao ver que o Xbox 360 também ganhará a décima terceira versão do RPG mais famoso do mundo. Apesar do pequeno deslize da Square, eliminando a exclusividade do nosso console preferido, a expectativa por *Final Fantasy XIII* no PS3 ainda é grande.

Pelo menos, quem possui um Play 3, não vai precisar se preocupar em trocar discos no meio da aventura. O Blu-ray dará conta do recado, ao contrário da concorrência, que terá de recheiar o estojo com discos extras. Outra leve vantagem do console da Sony é o fato do desenvolvimento do jogo ser originalmente pensado para o PS3, o que garante uma versão otimizada e mais redonda para a plataforma da Sony.

O QUE ESPERAR

- Personagens profundos
- História arrebatadora
- CGs esbanzantes
- Contrato de exclusividade
- Troca de discos no meio do jogo

FUEL

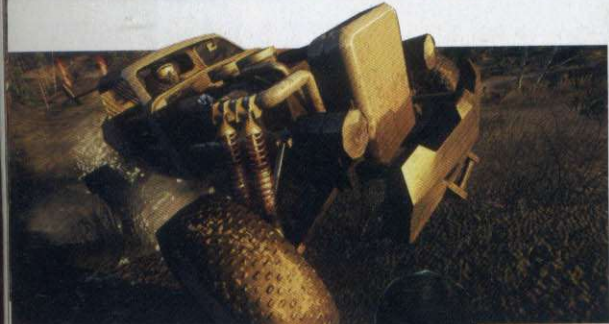
→ Produtora: Asobo Studios → Console: PS3
 → Gênero: Corrida → Lançamento: Maio de 2009 → Expectativa: ★★★★★

Nas palavras do produtor, David Brickley: "Se *Fuel* fosse do tamanho de um envelope, *Burnout Paradise* não seria maior do que o selo postal". Chocante, não? Se tal declaração não viesse de uma das desenvolvedoras de jogos de corrida mais celebradas atualmente, poderia cheirar como um simples hype. O fato é que *Fuel* promete muito: cerca de 70 veículos à disposição, entre carros, motos, caminhões e utilitários, multiplayer para até 16 jogadores e o mais impressionante: um mapa cerca de cinco vezes maior que o visto em *Burnout Paradise*, fruto de uma tecnologia inédita que mistura informações de satélites e dados gerados em tempo real, capazes de criar cinco mil milhas quadradas de cenário.



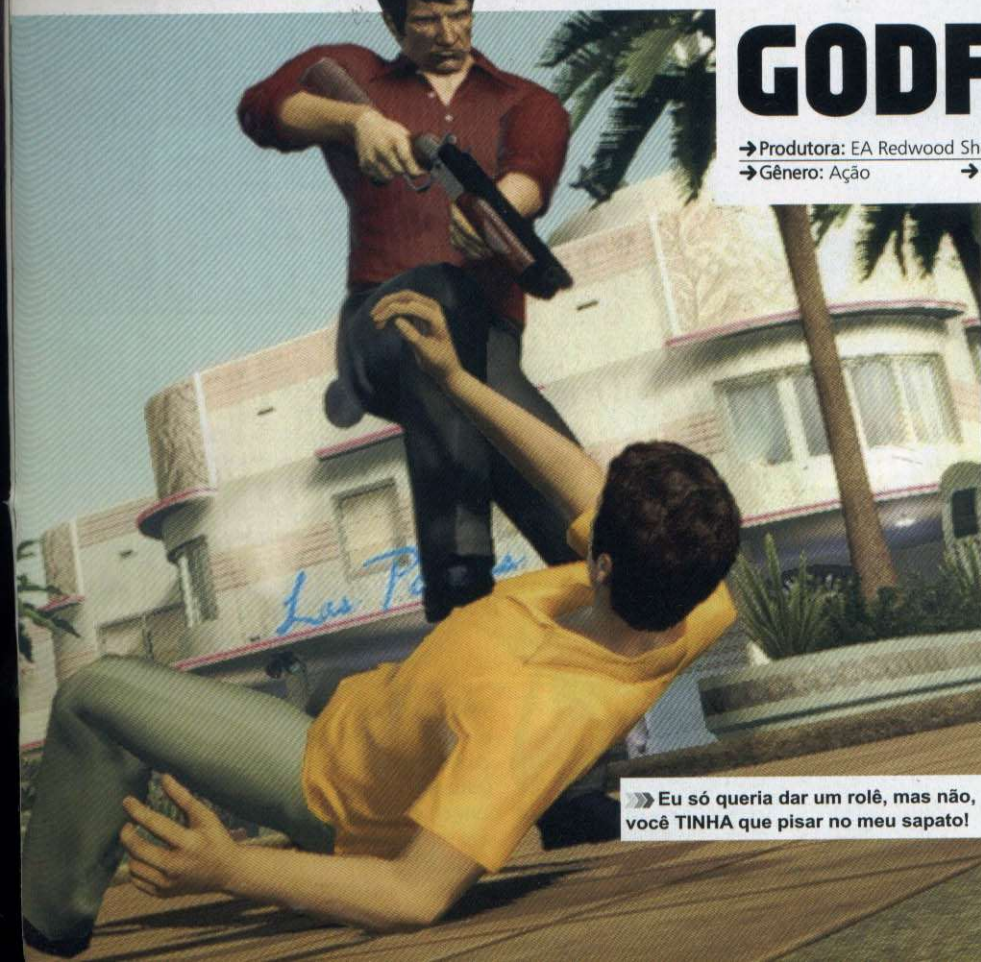
O QUE ESPERAR

- Mapa gigantesco
- Muitos carros para passear
- Jogatina online descomplicada
- Cenários repetitivos
- Etanol e biodiesel



GODFATHER 2

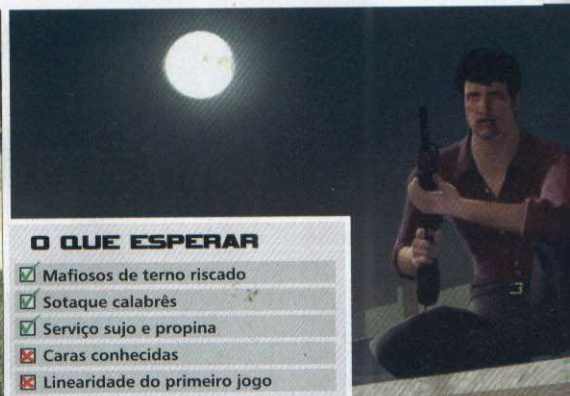
→ Produtora: EA Redwood Shores → Console: PS3
 → Gênero: Ação → Lançamento: Fevereiro de 2009 → Expectativa: ★★★★★



» Eu só queria dar um rolê, mas não, você TINHA que pisar no meu sapato!

O QUE ESPERAR

- Mafiosos de terno riscado
- Sotaque calabrés
- Serviço sujo e propina
- Caras conhecidas
- Linearidade do primeiro jogo



A continuação do jogo baseado na trilogia dos cinemas *O Poderoso Chefão* promete mudar radicalmente. A primeira grande novidade é a ausência dos personagens e atores do filme do cinema, apresentando um novo protagonista. A segunda é o Don's View, que incluirá uma visão aérea nos cenários e permitirá ao usuário administrar melhor seu império, adicionando uma pitada de estratégia à ação típica do jogo. Além da cidade de Nova Iorque, reduto do primeiro jogo, Miami e Havana dos anos 60 também serão mostradas. Os jogadores poderão controlar também helicópteros e barcos em uma experiência que promete durar cerca de 15 a 20 horas de jogo.

LORD OF THE RINGS CONQUEST

→ Produtora: Pandemic Studios → Console: PS3
 → Gênero: Estratégia → Lançamento: Janeiro de 2009 → Expectativa: ★★★★★



O QUE ESPERAR

- Anelzinho precioso
- Terra Média superpopulosa
- Monstros horróricos
- A beldade da Liv Tyler
- Facilidade na campanha

Mais um jogo baseado na famosa série de livros de J.R.R. Tolkien está chegando aos videogames. *Conquest* nada mais é do que uma versão medieval de *Star Wars: Battlefront*, possibilitando batalhas de até 150 guerreiros na tela. O jogador assumirá o controle de Orcs, elfos, anões, além de figuras clássicas como Gandalf, Frodo e Aragorn. O mais legal do jogo está no final: após completar a campanha tradicional com os heróis, o jogador destranca o outro lado da história, começando com um dos Ringwraiths capturando Frodo e entregando o anel para o lado maligno.



UFC 2009 UNDISPUTED

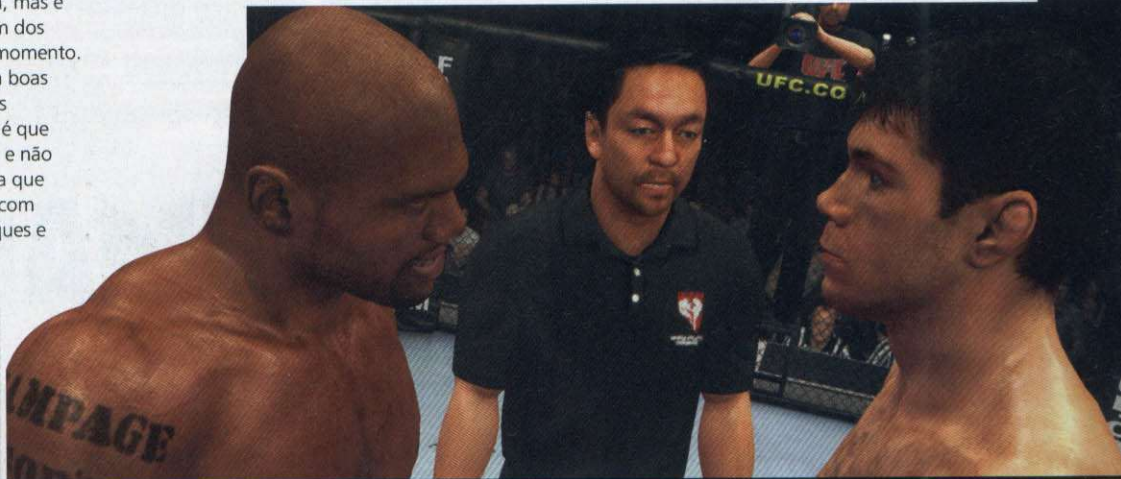
→ Produtora: THQ → Console: PS3
 → Gênero: Esporte → Lançamento: Maio de 2009 → Expectativa: ★★★★★

Um dos jogos mais impressionantes da E3 de 2008 continua no forno e pelo jeito, sairá somente em 2009. Tudo bem que o esporte já foi explorado ao limite em praticamente todas as plataformas desde o primeiro PlayStation, mas é inegável que o visual de *Undisputed* é um dos mais próximos da realidade vistos até o momento.

Esperamos apenas que a THQ inclua boas novidades, pois somente o visual não nos prenderá por muito tempo. O lado bom é que a promessa é de um simulador esportivo e não só um jogo de pancadaria, o que significa que a meta é oferecer combates complexos, com ampla variedade de estilos marciais, ataques e contra-ataques balanceados.

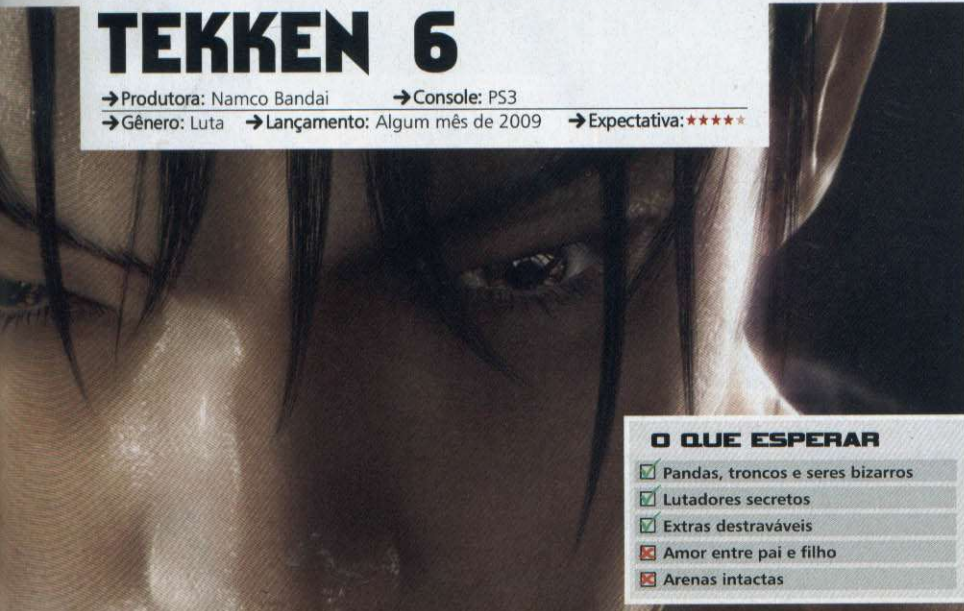
O QUE ESPERAR

- Traumatismos cranianos
- Imobilizações e ossos quebrados
- Mata leão e chave de pernas
- Suavidade e delicadeza
- Golpes diferenciados por lutador



TEKKEN 6

→ Produtora: Namco Bandai → Console: PS3
 → Gênero: Luta → Lançamento: Algum mês de 2009 → Expectativa: ★★★★★



O QUE ESPERAR

- Pandas, troncos e seres bizarros
- Lutadores secretos
- Extras destraváveis
- Amor entre pai e filho
- Arenas intactas

A sexta edição do Iron Fist Tournament está prometida desde a estréia do PlayStation 3. O jogo chegou aos arcades japoneses e desde então, muita coisa rolou, tanto que o console da Sony perdeu a exclusividade da franquia que mantinha desde 1994. Apesar de mais uma derrota da Sony na queda de braço por títulos exclusivos, *Tekken 6* ainda está prometido para 2009, e além do novo subtítulo "*Bloodline Rebellion*", não promete grandes inovações além do visual.

O que mudou foi o número de lutadores: Entre os 45 disponíveis, dez são inéditos na série. As arenas são mais complexas e contam com mudanças temporais e objetos destrutíveis. A única novidade na mecânica é a inclusão da barra RAGE, que dá mais força ao lutador com baixa energia vital. Além disso, a versão PlayStation terá um completo sistema online, com ranking oficial e pequenos torneios. Vale a pena esperar por um dos mais equilibrados e empolgantes torneios marciais da geração PlayStation.

BAYONETTA

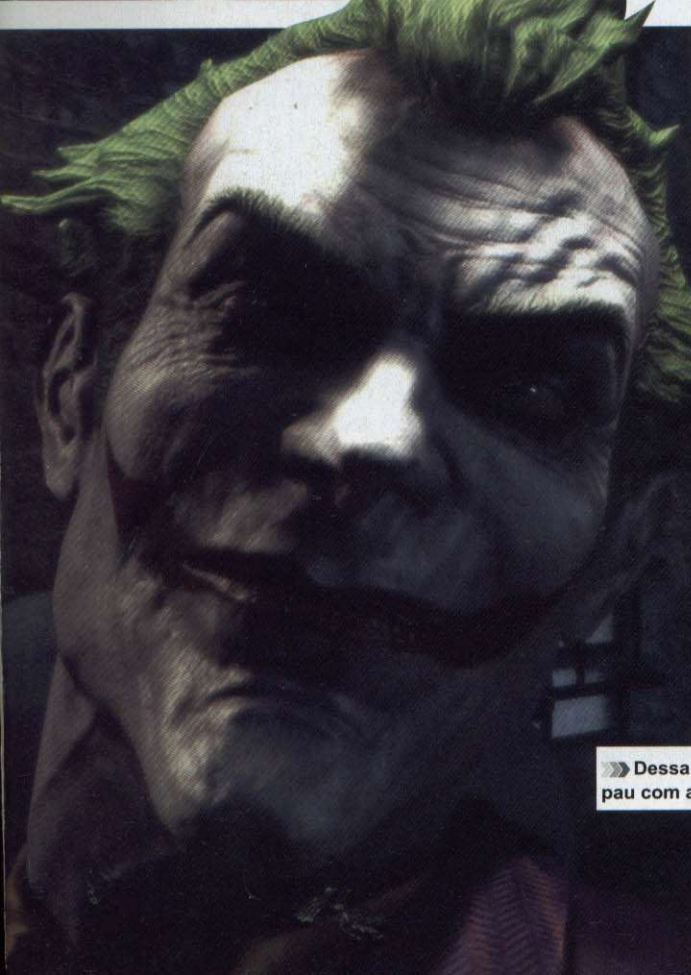
→ Produtora: Platinum Games → Console: PS3
 → Gênero: Aventura → Lançamento: Setembro de 2009 → Expectativa: ★★★★★

Criado por Hideki Kamiya, o criador de *Devil May Cry* e diretor de games como *Resident Evil 2*, *Bayonetta* é a grande aposta da SEGA para agradar tanto o público ocidental quanto o oriental. A sensualidade da protagonista será colocada em prova em cenas de ação de tirar o fôlego de qualquer marmanjo. *Bayonetta* é uma bruxa poderosa, que conta com um armamento pesado para desferir combos incríveis de armas brancas e de fogo, no melhor estilo de Dante. Seria essa uma cópia descarada de *Devil May Cry* ou, pior, falta de criatividade de Kamiya? Talvez seja verdade, mas é inegável que nossa curiosidade foi aguçada após assistir as cenas de ação e estilosa jogatina Hack 'n' Slash.



O QUE ESPERAR

- Sapato com arma no calcanhar
- Roupa de couro colante
- Combos de tiro com salto alto
- Dante e Vergil
- Logo da Capcom na capa

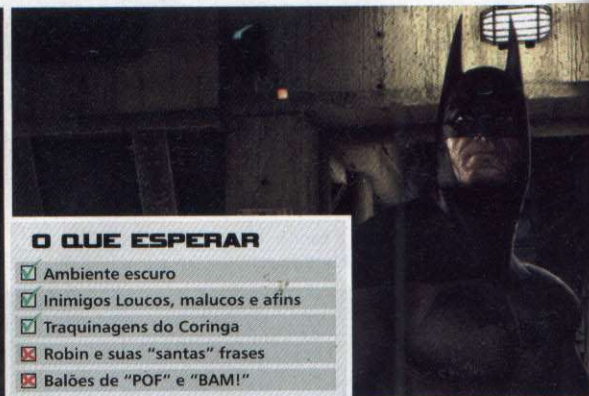


BATMAN ARKHAM ASYLUM

→ Produtora: EIDOS/Rocksteady Studios → Console: PS3
 → Gênero: Aventura → Lançamento: Junho de 2009 → Expectativa: ★★★★★

O QUE ESPERAR

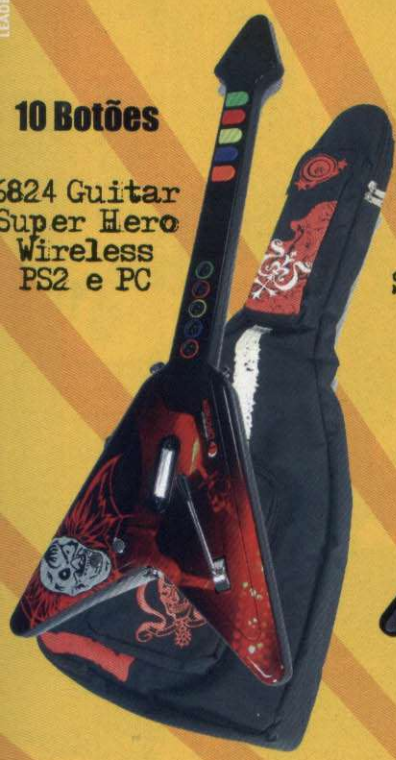
- Ambiente escuro
- Inimigos Loucos, malucos e afins
- Traquinagens do Coringa
- Robin e suas "santas" frases
- Balões de "POF" e "BAM!"



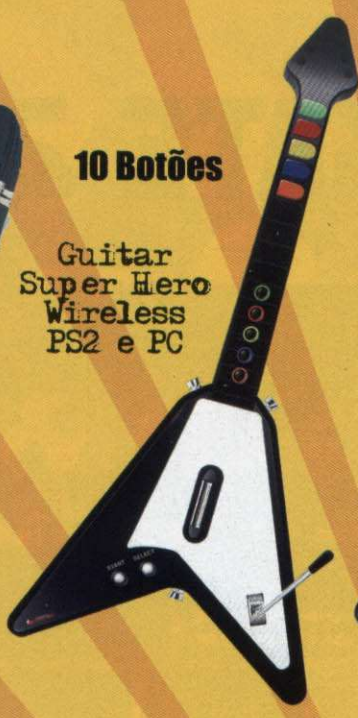
» Dessa vez eu pego o Batman de pau com as minhas pegadinhas. HÁ!

Se considerarmos que o homem morcego é um dos personagens mais legais das HQs, o nível de otimismo não pode ser menor que 90%. Se adicionarmos uma trama rica em detalhes, explorando um dos mais icônicos locais de Gotham City, o asilo Arkham, e lá incluímos uma extensa gama de inimigos liderados por um Coringa cuja personalidade é inspirada no personagem macabro interpretado por Heath Ledger e mesclada à insanidade cômica de Jack Nicholson, é impossível não se empolgar. Dessa vez, Batman tem tudo para ganhar um jogo à sua altura e força. E o melhor: sem o mala do Robin.

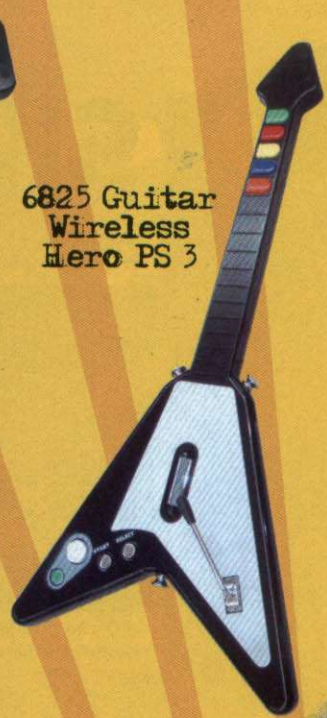
10 Botões
6824 Guitar
Super Hero
Wireless
PS2 e PC



10 Botões
Guitar
Super Hero
Wireless
PS2 e PC



6825 Guitar
Wireless
Hero PS 3



6822 Guitar
Hero
Wireless PS2



Pratique música com
a Leadership Gamer.



6829 MINI BATERIA ROCK
BAND PARA PS2 / PS3



6828 BATERIA ROCK BAND
PARA PS2 / PS3



6833 TAPETE DANCING
PARA PS2 / PS3



Niéo[®]

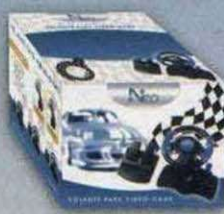




Joystick
Neo



Joystick
Neo Light



Volante para
Video-Game



Stand para
Console



Memory Card
Neo

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

**Suas férias com
muito mais diversão!**

fale conosco:
(51) 3039-3031

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

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

TOMB RA

→ Produtora: Crystal Dynamics

→ Distribuidora: Eidos

→ Console: PS3

→ Gênero: Ação

→ Jogadores: 1

→ Online: Não



O retorno de Lara remete às origens da série: Fases focadas em solução de enigmas, menos combates e espírito de pura aventura

»»» **F**

ã confesso de *Tomb Raider*, assim como você, creio, estava com um pé atrás com tantas modificações prometidas pela Eidos. Tudo bem que *Legends* e *Anniversary* foram episódios salvadores para a série,

com um retorno às origens muito bem-vindo. Ainda assim, qual seria o resultado, por exemplo, em sair das animações pré-programadas para captura de movimentos da personagem? O que, na prática, isso alteraria na mecânica?

Foi uma questão de segundos para o medo dar lugar à satisfação. A produtora garante que há 1700 movimentos possíveis. Eu não contei, mas pelo que pude notar, é algo realmente absurdo. O sistema antigo comparado a esse é de uma tosquice sem precedentes.

A remodelada Lara, de semblante mais austero, maduro, menos exagerada nas proporções, possui tantas articulações que uma das partes bacanas é descobrir do que ela é capaz. Veja só: a ginga do quadril enquanto se locomove é perfeita; agachada, ela mantém o equilíbrio sobre uma das pontas dos pés, como se sentasse sobre o calcanhar; protege o rosto ao se aproximar do fogo; afasta plantas que estão no caminho; atira enquanto está pendurada; corre de forma assustadoramente realista; balança a

cabeça em negativa quando você usa um item em local errado; protege o corpo com as mãos antes de colidir com algum objeto; arqueia as costas quando carrega itens pesados; usa os braços para se equilibrar sobre postes; e a lista continua. É algo que realmente se destaca.

Entretanto, no meio de tanto capricho na movimentação, destoa a limitação durante os combates. Lara não usa o cenário para se proteger, mesmo que de forma simples. Isso significa ficar pulando de um lado para o outro enquanto atira sem parar. É um disparate você ter tantas opções durante a exploração e ficar tão limitado durante os embates. Bom que se saiba, aliás, os combates são fraquíssimos e, diferentemente do que se espera de um momento de ação, quebram a sua concentração em desvendar os mistérios. O clima de tensão poderia ser inteiramente baseado no que rola dentro do navio, na fase *Realm of Dead*. Além de plasticamente lindo, cinematográfico, explora as habilidades da personagem sem descambar para a chatice dos tiroteios.

A SÉRIE REFEITA

Agora, quando o assunto envolve os enigmas, aí sim o caldo engrossa. Isso é o que se espera de um bom *Tomb Raider*. A observação minuciosa do

cenário é parte inerente da mecânica de jogo. Você deve sacar tudo o que está ao redor e visualizar todas as alternativas possíveis. Jogadores afobados não têm muita chance de vitória ou, para ser realista, tendem a considerar a partida monótona. Quem curte fritar a cuca, por outro lado, tem diversão de sobra.

Os cenários são imensos e, apesar de os quebra-cabeças oferecerem uma única solução, há um bocadinho de áreas a serem vasculhadas, até porque existem incontáveis itens escondidos — o que já garante maior longevidade à partida, caso você resolva encontrar tudo.

Como prometido pela Eidos, esta seria a verdadeira estréia da série na nova geração, não somente em relação aos já citados movimentos da protagonista, mas principalmente aos recursos gráficos. Promessa cumprida. Um dos detalhes mais impressionantes é a refração da luz na água. Os ambientes trazem mais áreas no breu, o que explica o uso de uma lanterna presa à lapela da personagem, mais ou menos como ocorre em *Silent Hill*. A vegetação é vasta e se movimenta conforme você se encosta nela. Muitos dos objetos podem ser movidos e alguns deles servem inclusive para criar plataformas para ajudar na exploração. Das novidades gráficas, a principal também envolve

RAIDER UNDERWORLD

AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Localização dos Segredos
- Resumo da Trama

EXCELÊNCIAS



CIRURGIA PLÁSTICA
Lara ganhou visual remodelado e minucioso



COLECIONADORA COMPULSIVA
A quantidade de segredos coletados nesta aventura é absurda



MULHER PERFEITA
Lara Croft é bonita, esportista, poliglota, rica, aventureira, sexy e musa do mundo dos games

Lara. Além de sair ensopada da água, a garota fica suja à medida que se esfrega pelas paredes ao explorar o cenário.

UM NOVO EPISÓDIO

Underworld está longe da perfeição, apesar de tantas novidades técnicas bacanas. A questão, porém, é conseguir divertir a ponto de você esquecer os deslizes. Pilotar a moto é ruim? Sim, mas é algo inexpressivo perto do montante. Os combates entendiam? Com certeza, no entanto ocorrem com pouca frequência, pois o foco central é nos enigmas. No bojo, a diversão é o ponto principal. Mesmo os quebra-cabeças mais insanos são resolvidos com um pouco de paciência, jamais tornando a partida chata ou desestimulante.

Um detalhe bacana, que costumeiramente passa despercebido, mas ao qual vale manter-se atento, é a ótima sensação de controlar a Lara e sentir como ela é f%#@! A nova movimentação deixou a personagem bem realista, verossímil e digna do status de heroína que carrega. Minhas expectativas foram superadas de longe. Aguardava bem menos do que o pacote entrega, e isso já vale a indicação. >

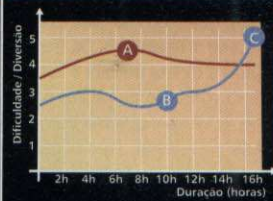
AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO



- Enredo e Ambientação: ★★★★★
- Inteligência Artificial: ★★★★★
- Atrações Extras: ★★★★★
- Sistema de Câmeras: ★★★★★
- Chefes: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** Puzzles inteligentes e cenários gigantes tornam a exploração e o desafio elevado, porém duas fases são curtas e meramente ilustrativas.
- B** Em alguns trechos é confuso pular e se agarrar em plataformas, pois o comando simplesmente não responde como deveria.
- C** A quantidade de tesouros existentes é enorme e estimulam a vasculhar minuciosamente cada cenário.

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★

Controle: ★★★★★

Áudio: ★★★★★

Replay: ★★★★★

Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL 8,0

BOM



Os novos movimentos de esquiva com armas são perfeitos para fugir das piores armadilhas

ROTEIRO

MEDITERRANEAN SEA



THE PATH TO AVALON

1. Ao mergulhar, use o sonar para encontrar a cabeça de pedra gigante. Fique de frente para ela, mas mantenha distância. À esquerda, procure uma gruta camuflada por algas nas pedras e pegue o Treasure 1. Atrás desta gruta, um pouco à esquerda, há um conjunto de pedras: dê a volta nelas para encontrar o Treasure 2 em outra pequena gruta atrás de corais.

2. Em um dos olhos da cabeça da estátua citada, encontra-se o Treasure 3. De frente para a cabeça, nade para a direita de Lara e localize outra gruta no último conjunto de pedras para encontrar o Treasure 4. Visite a caverna que está de frente para a cabeça citada, para pegar o Treasure 5 e uma manivela. Leve o item para dentro da



Sinta o clima de exploração no ambiente. Tomb Raider voltou mesmo às suas origens

caverna na cabeça, use-a na parede em frente e faça o mesmo com a segunda manivela no chão.



3. A figura é um conjunto de três círculos, acione a manivela do meio para a figura do olho ficar para cima, então acione as duas restantes para que os outros dois olhos fiquem voltados para o centro e abra a passagem – antes de avançar, nade para a abertura logo acima e pegue o Treasure 6.

4. Ao longo da caverna submersa, pouco antes de ver algo se escondendo, pegue o Treasure 7. Saindo da água, quebre os jarros junto à parede do lado oposto ao corredor, para encontrar o Treasure 8 (lembre-se do formato do jarro, pois os demais tesouros estão dentro deles). O Treasure 9 está atrás da rampa, dentro d'água, mais adiante no corredor; enquanto o Treasure 10 está no alto da parede, em um dos cantos, ao lado das três barras horizontais. Saindo da água, mais adiante, escale a parede e localize a

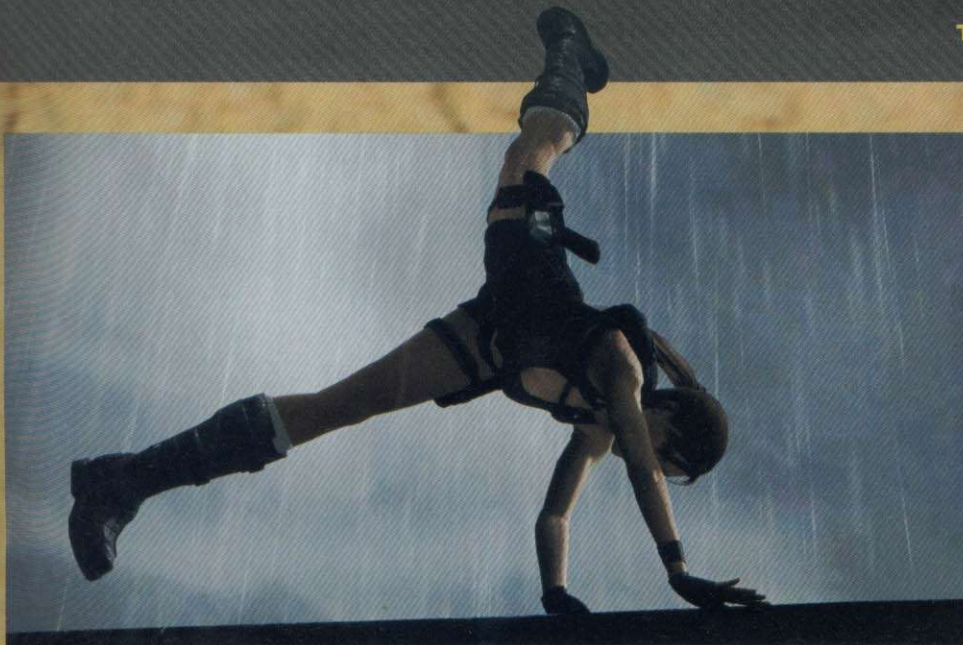
barra horizontal solitária. Use a parte da parede que permite ser escalada para chegar à barra e acessar o outro lado do salão. Use o gancho na cabeça da estátua e puxe-a para travar o botão no chão; deposite os dois blocos próximos sobre o segundo botão e acione a alavanca ao centro.

NIFLHEIM

5. Logo na primeira plataforma do corredor, localize uma abertura na parede para pegar o Treasure 11. Logo que chegar do outro lado do corredor, ao pé da escada, pegue o Treasure 12. No alto da escada, à direita na entrada do corredor, está o Treasure 13. Mais à frente, o Kraken está bloqueando o caminho.



6. Vá pelo corredor à direita e desça pela parede do primeiro buraco. Bem ao lado, desça o lance de escada na direção do polvo e siga para direita. Olhe atrás da pedra no canto, para encontrar



» Não é só de curvas que se faz uma aristocrata inglesa: Lara arranca aplausos com novas acrobacias e movimentos graciosos

vasos com o Treasure 14. Bem ao lado há um lance de escada, suba rápido e ignore a entrada para pegar o Treasure 15 no final do corredor. Use a passagem ignorada a pouco, chegando a uma engrenagem gigante. Use o gancho para puxar a coluna e soltar o tentáculo, depois escale a parede até a alavanca e acione-a. Fique sobre o braço esquerdo da estátua e mergulhe em um ponto seguro. Sob a água, junto ao monstro, procure o Treasure 16. Na água, suba o lance de escada com o Treasure 17 para ter acesso ao outro lado do salão.



7. Antes de avançar pela passagem à sua frente, pegue o Treasure 18 no final do corredor à esquerda. A citada passagem o leva até outras engrenagens gigantes. Fique sob a corrente e use o gancho em uma argola na engrenagem para puxá-la. Escale a parede, pule sobre a coluna e então acione a alavanca. Use o braço da estátua na sala central para pendurar-se na fenda da parede acima do polvo e acione a alavanca central. Atire nos elos danificados da corrente para soltar a plataforma central, mas não desça ainda. Salte de uma parede para outra, em um dos pontos em que estavam as correntes, para encontrar o Treasure 19 na plataforma acima.

8. Mergulhe, acione a alavanca atrás de onde o monstro estava e avance pela nova passagem. No corredor adiante, escale a parede até o outro lado do primeiro buraco e equilibre-se sobre a plataforma no segundo.

THE NORSE CONNECTION

9. Ignore a sala da esquerda e escale a coluna à direita, chegando em outra sala com dois blocos.

Pegue um, fique sobre o botão para abrir a porta e aperte **■** para lançar o bloco na sala adjacente. Repita o processo e dê um mergulho para sair antes da porta fechar.



10. Deixe os blocos sobre um dos botões no salão e pise no outro. Lance o gancho no portão e puxe-o. No salão com a estátua de Thor, pegue o Treasure 20 em um dos cantos. Naquela sala ignorada no começo, pegue o Treasure 21 e no final do corredor acima, o Treasure 22. Ao fundo da próxima sala encontra-se o Treasure 23.

11. Use as colunas para chegar na plataforma e alcançar outro corredor, após o trecho estreito, com o Treasure 024 logo ao lado. No alto do salão onde matou o Kraken, use o gancho



» Jogar Tomb Raider é assim: um olho nos perigos e outro nas curvas de Lara

para chegar ao outro lado e pegue o Treasure 25 ao lado da pilha de pedras. Escale estas pedras, pelo outro lado e, após escorregar pela rampa, pendure-se na beirada ao lado e siga pendurado para a direita para encontrar o Treasure 26.

12. Salte para a plataforma ao lado e siga a pequena passagem até a Relic. Faça o caminho inverso até aquela rampa e desça usando a parede ao fundo. O resto é basicamente voltar para seu barco e chegar a um navio.

GOD OF THUNDER REALM OF THE DEAD

13. Escale pela âncora, depois use os contêineres para chegar no ponto mais alto e continue até entrar no interior do navio. Após a cena com Natla, o navio começa a afundar. O final do caminho termina ao escalar duas paredes.

COASTAL THAILAND

REMMANTS

14. Dentro d'água, na abertura do paredão, pegue o Treasure 1. Suba na plataforma e escale a parede, seguindo para o lado direito para pegar o Treasure 2. Mergulhe e escale o paredão para o lado direito até se pendurar em uma viga, então salte para trás e suba no beiral. Vá até o limite e salte para a frente, chegando a uma rampa com uma barra lateral que dá acesso à escadaria.

15. Na lateral da escada há um ponto de escalada que leva até o Treasure 3. Suba e continue escalando a parede adiante até avistar um ponto isolado (sobre a água) com o Treasure 4. Salte até lá para pegá-lo, depois pule para o penhasco e escale de novo, chegando a um ponto onde deverá usar o gancho para cruzar um buraco. No final do caminho, pegue o Treasure 5 (decore o tipo de vaso) e salte entre as colunas para se agarrar e ter acesso a outro ponto de escalada ao





» Cada vez mais humana, menos exagerada e, nem por isso, menos sexy. Lara está belíssima

lado. No alto, siga pendurado para o outro conjunto de colunas para escalar até o topo da parede. Adiante há um conjunto de colunas que deve ser usada para descer sem segurança até um rio. Ao final deste há um pequeno lago, pegue o Treasure 6 atrás da mureta e use o conjunto de colunas mais adiante para escalar.

16. Em um trecho, deve-se saltitar entre duas colunas até o topo. Neste ponto, localize uma caverna na parede do lado oposto a escada e pegue o Treasure 7 lá – o salto da lateral da coluna deve ser preciso. Chegando à escada citada, siga pendurado para a direita antes de subir por ela para pegar o Treasure 8.

17. No andar acima, use a barra lateral à esquerda da escada para chegar no alto do muro. Pendure-se no final dele para alcançar duas barras laterais até o Treasure 9 ao lado da cachoeira – use o pedaço de coluna vertical ao lado para voltar. Seguindo pela escada do templo, siga pendurado pelas laterais da parede no corredor. Ao fundo da passagem, use a parede para alcançar a viga lateral e pegar o Treasure 10 ao lado, antes de seguir saltando por outras vigas até a escada.



BHOHAVATI

18. À sua frente tem uma plataforma com uma alavanca. Por hora, siga para o lado esquerdo e desça pelo vão da parede, então use o gancho para chegar do outro lado, pegue o Treasure 11 e um bastão, que deve ser usado na coluna. Suba e

fique de pé sobre o bastão para saltar à coluna ao lado. Escale a parede e salte sobre o alto das colunas para chegar à lateral do sistema de roldanas. Pendure-se na barra vertical ao lado e aperte **▲** para arrancá-la. Volte até depois de usar o gancho, então pendure-se na parede junto à coluna e salte precisamente no ponto abaixo do sistema de roldanas.



19. Desça pela parede ao lado e volte àquela plataforma ignorada para acionar a alavanca. Ao fazer isso, lance o gancho na argola para não morrer, e então desça. Detone os lagartos e ignore as estátuas móveis por ora. Desça por um dos corredores laterais até outra estátua. Use o gancho nela e desça pelo buraco, onde se encontra o Treasure 12.

20. Examine a parede à esquerda para encontrar um trecho de escalada. No alto, use o conjunto de vigas laterais para subir até o alto do portão, tendo acesso a uma grande área com colunas e muitos lagartos. Ao fundo, escale a parede à

esquerda para chegar ao Treasure 13. Ao lado, salte entre a coluna e parede ao fundo para chegar numa plataforma com um portão ao lado. Dê a volta na coluna da plataforma onde você está e escale-a até o topo, de onde poderá usar o gancho para chegar até a primeira Gem. Ao pegá-la, prenda o gancho no suporte ao lado e desça um pouco pela parede ao lado, então dê um salto para ter acesso a uma coluna que conduz ao Treasure 14.

21. Desça e procure a parede ao fundo da sala, entre as escadas, para avistar (e pegar) o Treasure 15. Volte e continue escalando a parede, então visite a área com escada à esquerda para obter o Treasure 16. Aqui, pendure-se na parte da frente da área e solte para chegar ao Treasure 17 abaixo.



22. Agora vá para o outro lado da sala, ao lado das escadas, e escale a coluna para obter a segunda Gem e abrir um portão abaixo de você. Prenda o gancho no suporte e desça até o portão. Passando o primeiro buraco no corredor, fique de



REECREVENDO A HISTÓRIA

Em 1996, o nome Lara Croft ganhou o mundo e revolucionou o gênero aventura em ambientação 3D. Assim a saga Tomb Raider começou de maneira promissora, mas com a onda de sucesso veio a pressa de lançar novas aventuras com gosto repetitivo. Mas foi graças ao lançamento de Tomb Raider: Legend - seguido do remake do primeiro game com

o subtítulo Anniversary - que o espírito aventureiro voltou a brilhar e dar novo fôlego para Tomb Raider: Underworld. Diferente dos primeiro games, este mantém o elo com Legend e Anniversary, elucidando os mistérios por trás da família Croft e enriquecendo ainda mais o universo ficcional envolvendo mitos e lendas. É um pacote de aventuras e tanto.



pé na barra lateral e pendure-se no ponto acima. Siga para o lado esquerdo, fazendo o caminho inverso (por cima) usando as vigas laterais para chegar ao Treasure 18. Pendure-se do lado do corredor de entrada e faça o caminho até depois daquela barra lateral, então avance e use o gancho para descer do outro lado.

23. Ao final da escada, procure o Treasure 19 no fundo da área à direita, depois escale os destroços. No alto da primeira coluna, salte para a parede ao lado para encontrar o Treasure 20. Volte para o alto da coluna e continue o caminho até o alto da plataforma. Pendure-se e solte para se agarrar logo abaixo e ganhar acesso a outro conjunto de vigas laterais. Chegando até amais baixa, salte para o alto da coluna ao lado e siga pendurado pela parede até o Treasure 21. Faça o caminho inverso e continue escalando a estrutura central até chegar a um corredor sem chão.

24. Siga pelos pontos de escalada da parede até acessar as barras laterais para continuar. Ao final desta, encontra-se o Treasure 22 e mais adiante, uma estátua segurando duas plataformas. Pise na mais alta para que a estátua gigante ao fundo baixe o braço. Vá até a mão dela e use uma Gem, volte e pise na outra plataforma para erguer o braço novamente.



25. Use o gancho para puxar um suporte junto das plataformas e use-o para descer. Lance novamente o gancho, desta vez para subir do

outro lado. Puxe a jaula e use-a como plataforma, pegue o Treasure 23 ao fundo da sala, depois escale a coluna e pendure-se na barra lateral do braço da estátua. Desça rapidamente e puxe a jaula para baixo da plataforma sustentada pela estátua. Deposite a Gem restante na mão da estátua gigante, tire a jaula debaixo da plataforma e desça. O resto da tarefa é simples: posicionar as estátuas para refletir a luz no cristal.



THE ANCIENT WORLD

26. Na sala adiante, pegue o Treasure 24 atrás da estátua e depois use o gancho para puxá-la e quebrar o chão. Durante a descida, localize uma argola e lance o gancho para sobreviver. Aproxime-se da figura na parede e abra a porta. À esquerda, use o gancho para descer e pegar o Treasure 25. Suba de volta e, próximo da árvore ao centro do salão, desça pela parede ao fundo para usar a luva de Thor e girar a estrutura central em sentido anti-horário – pegue o Treasure 26 no compartimento que se revela.



27. Quando parar, salte para o resto da plataforma à esquerda e use o gancho chegar do outro lado. Preste atenção na parede, pois há um espaço entre as colunas e a estrutura. Passe por este canto para dar a volta e continue

empurrando até o limite. Use o gancho para voltar na lateral da plataforma central, suba e vá pegar o Treasure 27. Desça por trás da estrutura central e termine de girá-la até a saída. Antes de atravessá-la, pendure-se na lateral voltada para a estátua e use o gancho para chegar ao chão. Passe pelo vão entre a estrutura e a parede e continue empurrando até o limite.

28. Use o gancho para voltar à estrutura central e termine de girar, formando uma ponte até a Relic atrás da estátua. Desça pela lateral da ponte e puxe-a um pouco, aproximando-se da plataforma de saída acima. Volte para a parte de trás da base da estrutura e escale-a, seguindo para a saída.

PUPPET NO LONGER

29. Use o gancho e corra na parede o mais próximo da água. Então salte para se agarrar na plataforma atrás de Lara. Escale até a barra lateral, para abrir uma passagem submersa. Dentro da água, antes de avançar, pegue o Treasure 28. O corredor submerso é longo, então seja rápido e fique atento para pegar o Treasures 29 antes de abrir a porta no caminho – há um ponto no teto para respirar –; siga então até seu barco.



CROFT MANOR

PROTECTED BY THE DEAD

30. Destrua o vaso ao lado para encontrar o Treasure 1 (memorize o tipo de vaso). Ao lado da coluna de madeira adiante está o Treasure 2. No salão, use a plataformas da esquerda para chegar ao Treasure 3, depois use a barra vertical ao fundo para chegar ao Treasure 4. O Treasure 5 encontra-se sob a plataforma da direita. Suba por esta plataforma e siga pela ➤



QUEM É LARA?

Ela já foi chamada de Indiana Jones de saia, de símbolo antifeminista e o diabo a quatro. A questão, porém, é que as mulheres adorariam ser como ela; os homens adorariam casar com ela.

A protagonista da série *Tomb Raider*, que inicialmente seria latino-americana e se chamaria Laura Cruz, mas acabou nascendo na aristocracia inglesa e foi batizada de Lara Croft.

Lara faz parte da 11ª geração de condes da família Croft, título concedido pelo rei Edward VI, em 1547, que garante ainda os direitos sobre Abbingdon, região em que fica Surrey, na Inglaterra – terra natal de Lara.

Filha de Amelia Croft e de Richard Croft, um famoso arqueólogo, Lara desfrutou desde cedo de uma educação digna de uma condessa. Dos três aos seis anos frequentou a Escola para Garotas de Abbingdon, local em que se destacou por sua genialidade prematura.

Aos nove, sua vida dá uma guinada. Durante uma viagem, o avião em que estava cai no Himalaia, ocasionando a morte da mãe. Esta é a primeira história que mostra a sua natureza prodigiosa. Ela sobrevive dez dias num dos lugares mais inóspitos do planeta, consegue abrigo em Katmandu e, de um bar local, telefona para seu pai buscá-la.

Durante os seis anos seguintes, Lara jamais saiu do lado de Richard, que passou a levá-la em suas expedições pelo mundo. A educação da garota ficou a cargo de tutores particulares, além da própria experiência absorvida do pai.

Quando Lara completou 15 anos, Richard Croft desapareceu no Camboja. O corpo jamais foi encontrado. Sem a identificação oficial, a garota não poderia reclamar o título de condessa Croft, o que gerou um conflito com seu tio Errol pela posse de Abbingdon. Lara ganhou na Justiça o que já era seu de direito, mas a rusga familiar perdura desde então.

Tornou-se arqueóloga e sua fama superou a do pai. É creditada por mais de quinze descobertas, mesmo que seus métodos "truculentos", como definem alguns estudiosos, dividam o meio científico. Para outros, a falta de documentação dos achados e a força utilizada em suas expedições podem ter contaminado a maioria dos sítios, o que faria dela uma caçadora de tesouro, jamais uma arqueóloga.

Mesmo vítimas de tais acusações, nunca comprovadas, e do abuso dos tablóides, Lara Croft mantém sua vida privada distante dos holofotes. Discrição é palavra de ordem para ela. Nunca concedeu uma entrevista nem sequer fez comentários sobre as difamações em relação ao seu método de trabalho. Nem mesmo as biografias não-autorizadas sobre a jovem condessa, relatando desde encontros com dinossauros vivos até a invasão da suposta Área 51, em Nevada, EUA, costumam ganhar confirmação. No máximo, há breves notas divulgadas por seus advogados afirmando que tais livros são "uma desgraça, trabalho dispensável e puramente ficcional."



» Nunca foi tão necessário tanta coragem para saltar e equilibrar-se em áreas estreitas

seqüência de barras verticais adiante. Mais a frente, use a barra lateral solitária para subir no canto da parede e encontrar o Treasure 6. Arranque o bastão e desça a escada – pegue o Treasure 7 no caminho – e suba pela outra escada, do outro lado da sala com a alavanca giratória, e use o bastão na parede para chegar ao Treasure 8.

31. Na sala abaixo, pegue o bloco e leve-o para o corredor à esquerda, deixando-o sobre o botão que a abre o portão mais adiante. Neste mesmo corredor, pegue outro bloco e deixe-o com o primeiro. Feito isso, volte um pouco no corredor para pegar a Relic na pequena passagem aberta. Depois pegue os dois blocos e lance-os para o outro lado do portão.



32. Use-os sobre o botão atrás da estátua para acender uma luz (e manter os portões abertos). Vá até a sala do mecanismo giratória e examine as alavancas da estrutura ao fundo, para projetar a sombra das lâminas e reproduzir a silhueta dos dois anjos no vitral para destrancar a porta. Faça a manivela ao centro para abrir a porta logo acima, rapidamente suba pela lateral da coluna, salte e lance o gancho para se pendurar no teto e projetar-se para o outro lado da porta. Diante da escada você encontra o Treasure 9 e, no final do corredor, o Treasure 10.

33. Após uma cena, encare os dois monstros (atire até atordoá-los, aproxime-se e aperte ▲ para eliminá-los) e use a luva de Thor para mover a coluna em sentido anti-horário, deixando-a entre a coluna fixa que tem uma lâmpada e uma jaula.

Use a jaula como plataforma para subir na coluna e ter acesso à plataforma com o Treasure 11. Mova a coluna para o outro lado da jaula para chegar ao Treasure 12 na próxima plataforma e a uma passagem onde está o Treasure 13. Acione a alavanca no final do corredor para voltar à mansão e refazer aquele caminho do início do jogo. Após encontrar seus amigos, suba na coluna ao lado da lareira para alcançar a barra lateral e pular a parede de vidro.



SOUTHERN MEXICO

THE UNNAMED DAYS

34. Siga de moto e detone os vasos no portal adiante e após o primeiro buraco, obtendo os Treasures 1 e 2. Em frente ao templo adiante está o Treasure 3. Escale as colunas em frente e continue na parede do templo para chegar a uma passagem à esquerda. Dentro dela, use o gancho para puxar a alavanca e pendure-se para ter acesso à passagem mais abaixo na parede. Pegue o Treasure 4 e a cabeça sobre o altar, e então use as paredes laterais para subir. Continue com sua moto, mas não deixe de pegar os Treasures 5, 6 e 7 junto aos muros antes do túnel. No templo adiante, pegue os Treasures 8 (atrás do muro à esquerda) e 9 (na entrada do templo).

XIBALBA

35. Use a cabeça sobre a base da alavanca no centro do círculo e gire a alavanca até o anel de pedra do meio ficar com a figura alinhada ao ▶

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



» O controle aquático ainda precisa de ajustes, mas permite combate satisfatório

círculo maior. Depois mexa no pedestal ao fundo e gire o círculo maior para deslocar o menor para o centro, gire este para alinhar a figura e, por fim, volte a alinhar o círculo maior.

36. Volte para sua moto e siga a trilha à direita para pegar o Treasure 10 na entrada do portal no caminho. Vá até a bifurcação. Siga pela caverna à esquerda e atenção ao subir o barranco após o túnel para pegar os Treasure 11 e 12 – um deles atrás de uma árvore. O resto do caminho o leva até outro templo. Na base da escada, à esquerda, encontra-se o Treasure 13 e um bastão, enquanto no alto, à direita, está o Treasure 14. Sobre uma das duas colunas à direita está o Treasure 15, já o Treasure 16 encontra-se à esquerda das colunas diante do templo. Use o bastão na coluna e, ao final, agarre-se na trave entre as colunas.



37. Ao entrar no templo, pegue o Treasure 17 antes de usar as barras para subir – no alto da coluna está o Treasure 18. Desça dentro do templo, pegue o Treasure 19 no buraco da parede, e suba pelo outro lado, encontrando o Treasure 20. Siga para o ponto alto, até avistar a argola. Lance o cabo, ande para o lado e puxe-o para derrubar o bloco, abrindo uma passagem.

38. Desça e solte-se no ponto em que Lara fica com os pés na parede, para se agarrar área de escalada. Ao fim da descida, use o bloco para ter acesso a uma cabeça. Use a coluna sem a parte do meio para se agarrar na parede e chegar ao Treasure 21. Agora use o pedaço de coluna para dar a volta pela parede ao redor da sala e voltar à superfície. Volte de moto até aquela bifurcação e entre no vale adiante, para coletar os Treasures 22 a 26. Siga de moto pelo caminho restante, chegando noutra templo. Deixe o bloco sob o bocal na parede, pegue o bastão caído no chão e encaixe-o no bocal, pendurando-se para abrir a passagem ao lado – não deixe de pegar o Treasure

27 ao lado da porta. Ao entrar, pegue o Treasure 28 e bote a cabeça no ponto vazio do círculo de pedra, então repita o processo de alinhamento das marcas para abrir uma passagem no vale abaixo. Volte para a moto e siga rapidamente para a passagem do vale, antes dela fechar – se isso acontecer, visite o primeiro círculo de pedras e alinhe as figuras para abrir a passagem.

THE MIDGARD SERPENT

39. Siga de moto com cuidado até o buraco sem as rampas e não deixe de pegar o Treasure 29 no caminho. Ao avistar um buraco sem as rampas de madeira, pare; use as barras verticais na parede ao lado para alcançar o trecho da coluna que suspende as rampas, então prossiga de moto até o imenso salão – do lado de dentro, em um dos cantos da porta, está o Treasure 30.

40. No meio do salão procure um bastão e coloque-o na mão de uma das estátuas – escale a parede da porta por onde entrou e, no alto, pegue o Treasure 31. No alto da escadaria ao fundo há outro bastão, faça o mesmo com a estátua restante para erguer a estrutura central.

41. A estrutura central mostra quatro encaixes coloridos. Cada estátua com o bastão deitado no colo abre passagem para uma sala. Gire a estátua (em sentido anti-horário) correspondente ao encaixe branco. Na sala, passe rapidamente assim que as paredes se recolherem e dê um mergulho no final. Pegue a placa de pedra e use o gancho para puxar um bloco até onde você está. Use-o para subir numa das paredes laterais quando elas se fecharem. Pegue o Treasure 32 e, para sair, pendure-se assim que as paredes abrirem. Solte-se e dê um mergulho adiante.



42. Para entrar na sala correspondente à cor azul, use o gancho na parede à direita, salte para a

plataforma ao lado e escorregue até a porta onde se encontra o Treasure 33. Não há perigos para pegar a placa de pedra, nem coletar os Treasures 34 a 36 – este último está acima da porta e, para chegar lá, é preciso pular sobre uma das cabeças de pedra na parede. Ao abrir a porta correspondente a cor amarela, olhe para a direita para ver algumas colunas com caveiras.



43. Use o espaço na parede entre estas caveiras para chegar ao ponto de escalada, se pendurar na lateral da parede (no ponto mais alto) e saltar para a parede vizinha. Chegando ao final, agarre-se na coluna e salte para a plataforma ao lado, para pegar o Treasure 37. Pule para o alto da coluna e siga pelas demais até chegar à mais baixa, então pule para a estrutura de pedra ao lado.



44. Dê a volta nesta estrutura para chegar a uma barra lateral e na coluna ao lado, de onde poderá saltar a uma viga lateral e, daqui, até a porta. Atenção com as lanças que saem do chão e do teto. Quando avançar, abaixe-se para evitar as espadas. Após obter a placa de pedra, escale a parede à direita e salte por cima das lanças, usando as espadas como plataformas até o Treasure 38. Ao abrir a porta restante, suba a escada que leva à porta onde você pegou a placa branca. Na lateral dela há uma viga na parede,

use-a para chegar ao alto da coluna e, dela, para a viga que dá acesso à parede. Na segunda barra lateral, fique sobre ela para saltar e se agarrar na fenda na parede.

45. Ao final desta fenda, salte para trás e use as barras que ligam as duas colunas para chegar à viga da parede em frente. Ali está o acesso à porta onde se encontram os Treasures 39 e 40. Dentro da sala, pegue os Treasures 41 e 42 (este fica bem acima da porta). Passando a primeira lufada de fogo, fique de pé sobre a barra lateral acima de você e espere a cabeça de pedra do chão cuspir fogo. Rapidamente, ande até a ponta da barra e salte para a barra seguinte, por cima das labaredas e desça antes de a cabeça abaixo soltar uma baforada.

46. Agarre-se novamente na barra lateral, fique de pé sobre ela e, após o fogo, salte para a barra logo acima. Fique de pé sobre ela e salte para a seguinte, assim que o fogo da parede cessar. Obtendo a placa de pedra, o processo para voltar é o mesmo usado para entrar. Ao depositar as quatro placas de pedra na estrutura central, empurre as quatro estátuas até o centro. Depois, deixe sua moto sobre um botão no chão e pise no outro para abrir caminho.



47. Pegue a moto e avance o longo corredor e colete os Treasures 43 e 44 (um antes e outro depois da rampa) até chegar a uma cabeça de estátua. Pegue-a e siga adiante, pegando os Treasures 45 e 46, até chegar ao salão com um tanque de líquido mortal. Enquanto dá a volta pelo salão, livre-se dos mortos-vivos (o esquema é atacá-los e finalizar com ●). Tendo acesso à cabeça da serpente que derrama líquido, pule na barra lateral dela para fechar a boca e esvaziar um pouco o tanque. No final da sala há uma parede que deve ser escalada. Use-a para



voltar à entrada. Pendure-se na beirada para achar um ponto para escalar. Desça pelas colunas até o ponto mais baixo, então seja rápido para seguir dependurado e saltar para o ponto seguinte antes de tudo cair.

48. Siga equilibrando-se nas vigas laterais até o outro lado. Agarrando-se no ponto de apoio na coluna adiante, suba e salte entre as colunas para chegar ao final do caminho. Suba na pedra e lance o gancho para se balançar para o outro lado. Lá, use o gancho no escudo da estátua de Thor e puxe-o, depois se pendure nele para prosseguir e pegar o Treasure 47. Pendure-se na barra lateral da cabeça da serpente para esvaziar um pouco mais o tanque. Escale a coluna adiante para chegar ao centro do salão. Use gancho no parafuso gigante e puxe-o para abrir o peito da estátua, use a coluna para chegar lá – pegue o Treasure 48 na lateral de uma coluna, à direita da estátua.



LAND OF THE DEAD

49. Após ganhar o cinto de Thor, desparafuse a peça para a cabeça da

estátua ficar baixa. Empurre a grande coluna até o fim e use o gancho na boca da estátua de serpente para se projetar até a plataforma na lateral do salão – feche a boca da serpente logo depois.

Use os vãos da parede ao fim do caminho para voltar às vigas laterais, atravesse para o outro lado e salte pelo topo das colunas até o martelo da estátua para pegar a Relic. Use o gancho na boca da estátua de serpente mais acima e, rapidamente, balance para a parede em frente à entrada do salão.



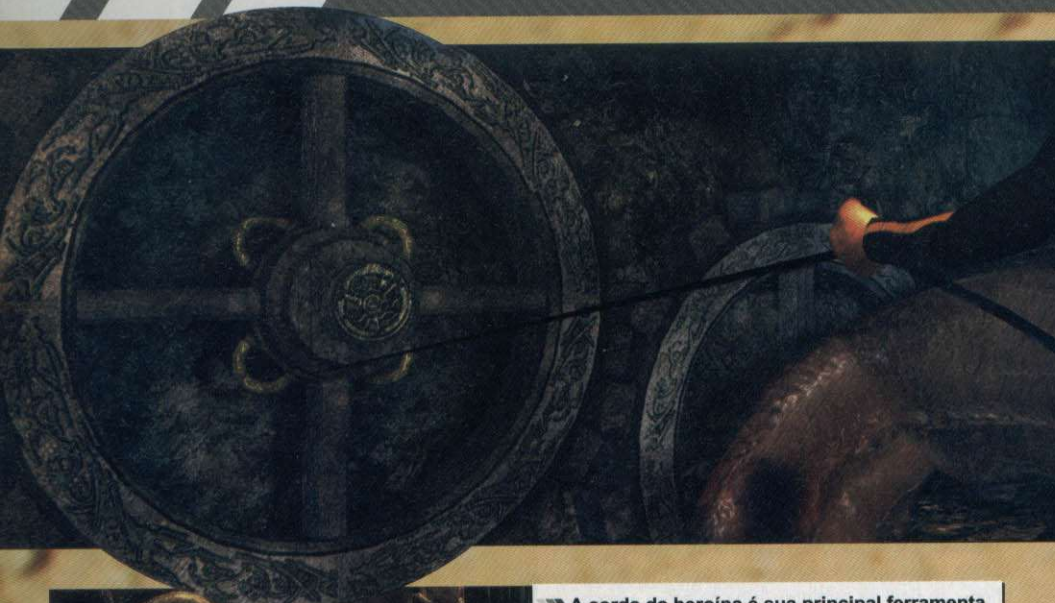
50. Com as luvas de Thor, puxe a pedra para revelar os Treasures 49 e 50. Vá para sua moto e faça o caminho de volta para a superfície. Tenha cuidado no corredor final – há um ponto em que você deve descer uma rampa para avançar. Use a cabeça de estátua que coletou ao lado da alavanca, para abrir a saída.

JAN MAYEN ISLAND

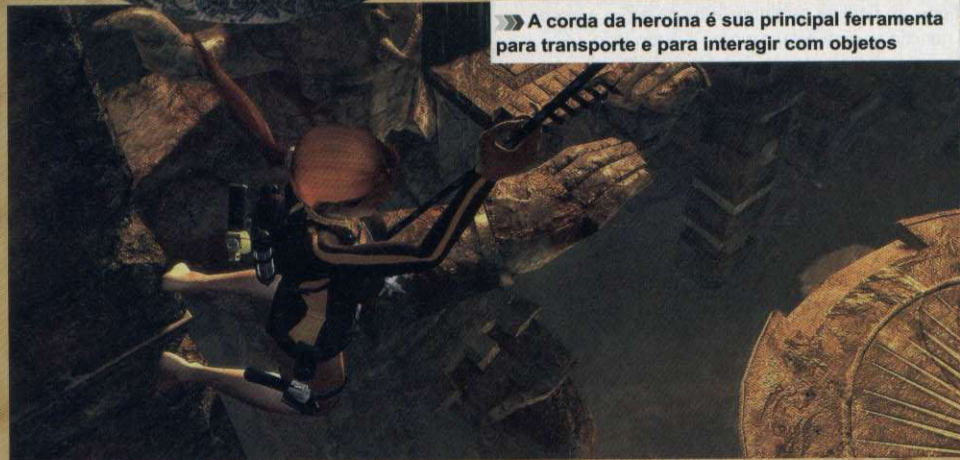
GATE OF THE DEAD

51. Siga com a moto e abra o portão usando as luvas de Thor, então pegue o Treasure 1 ao lado. Ao longo da gigante descida em espiral, acelere com cuidado para não cair nos buracos e use a curvatura das paredes em alguns trechos. Ao final da descida, procure os Treasures 2 e 3, então pegue três objetos de pedra e ▶

» Não dá para encarar um monstro do tamanho de Kraken de forma convencional. Descubra uma forma inteligente para acabar com ele



» A corda da heroína é sua principal ferramenta para transporte e para interagir com objetos



encaixe-os na imensa coluna ao centro. Use as luvas para achar um ponto de interação com a coluna: o objetivo agora é combinar a figura na qual você está tocando com o desenho no chão – feito corretamente, um feixe de luz aparecerá.

52. Com a coluna de pedra em atividade, escale-a para encontrar outras três figuras e combiná-las, abrindo o portão – além de encontrar os Treasures 4, 5 e 6. A escalada não vai ser fácil. Tenha cuidado com os jatos de vapor. O processo de descida é igual ao de subida, ou seja, atenção na hora de se soltar de um ponto para se agarrar na área inferior.

VALHALLA



53. Ao entrar, pegue os Treasures 7, 8 e 9 no corredor inicial. O ambiente é um labirinto, porém simples de decorar. Explore cada canto dele e ache os Treasures 10 a 20. Encontrando a saída do labirinto, puxe um bloco junto a uma rampa e posicione-a próximo da barra horizontal, então pendure-se nela para abrir um portão do lado oposto de onde você está. Seja rápido para chegar do outro lado do portão com sua moto para encontrar o Treasure 21. Retorne àquela barra e puxe o bloco para a parede ao fundo, deixando-o sob o bucal. Pegue o bastão no chão e encaixe-o no bucal, então se pendure para abrir outro portão. Pegue sua moto e faça rapidamente o caminho inverso rumo ao portão de entrada, mas passe direto. O portão que se abre está à esquerda do último corredor, lá você obtém mais uma Relic.

54. Vá para o final do labirinto e saia pela passagem no alto da parede para entrar em um salão com martelos gigantes – pegue o Treasure 22 ao lado da porta. Ao avançar, a estrutura vai quebrar: pule para a lateral da coluna adiante e siga pendurado até o final, saltando para uma barra de ferro. Vá até a ponta dela, sobre a rampa, para escorregar até uma viga lateral.

55. O caminho pendurado é óbvio, mas após saltar entre uma parede e outra para subir, pule na coluna ao lado e solte para o ponto abaixo –

» Lara acha que pode encarar o Kraken



o trecho seguinte também é evidente. Chegando ao alto de outra plataforma, ignore a passagem ao lado e avance até o outro lado da ponte (que se quebra). Visite a passagem próxima para encontrar o Treasure 23.



56. Volte e vá por aquela passagem ignorada para encontrar o Treasure 24 e dois pêndulos de pedra. Pendure-se em um deles e, no alto, salte para uma das barras das engrenagens. Fique de pé e agarre-se na corrente, passando com cuidado pelas engrenagens no corredor adiante. Chegando a um dos martelos, espere ele se aproximar da entrada e pendure-se nele; dê a volta em sentido anti-horário.

57. Salte para a parede quando chegar do outro lado, seguindo pendurado para o martelo parado adiante. Entre na caverna, passando com cuidado pelas engrenagens e colete o Treasure 25 ao lado da porta. Use a corrente para descer sobre uma das barras e se projetar até o pêndulo.

58. Em terra firme, puxe o bloco e use-o para alcançar a passagem que leva ao Treasure 26, depois use o mesmo bloco para se agarrar ao pêndulo e voltar até o martelo que, agora, está ativo. Use a lateral dele para se agarrar na parede adiante, então entre no corredor ao lado e use o gancho para descer. Corra na parede e salte para a parede vizinha, que conduz até o Treasure 27. Pule para a plataforma abaixo.

59. Ao sair, pule sobre a coluna cujo topo é escorregadio. Dela, escale a coluna adiante (ou pule sobre a coluna vertical abaixo), então siga para a coluna vizinha. Agora salte para o topo das vigas, chegando à próxima coluna de onde terá que pular entre uma parede e outra para subir. No fim do caminho, visite a sala próxima e use o



gancho para correr na parede em frente e pular até a parede ao lado, que conduz à sala adjacente com o Treasure 28.

60. Depois de pegá-lo, faça o caminho inverso e, do lado de fora da passagem, use o gancho sob a ponte adiante. Na passagem do outro lado, derrote o gigante — após acabar com a energia dele, aproxime-se e aperte **▲**. Colete os Treasures 29 e 30, depois use a parede para saltar e se agarrar no alto do pêndulo. Ao segurar uma das barras giratórias, fique de pé e note que as correntes são puxadas para o lado contrário. Ao se pendurar, avance ao mesmo tempo em que aperta **▲** repetidamente para prosseguir.



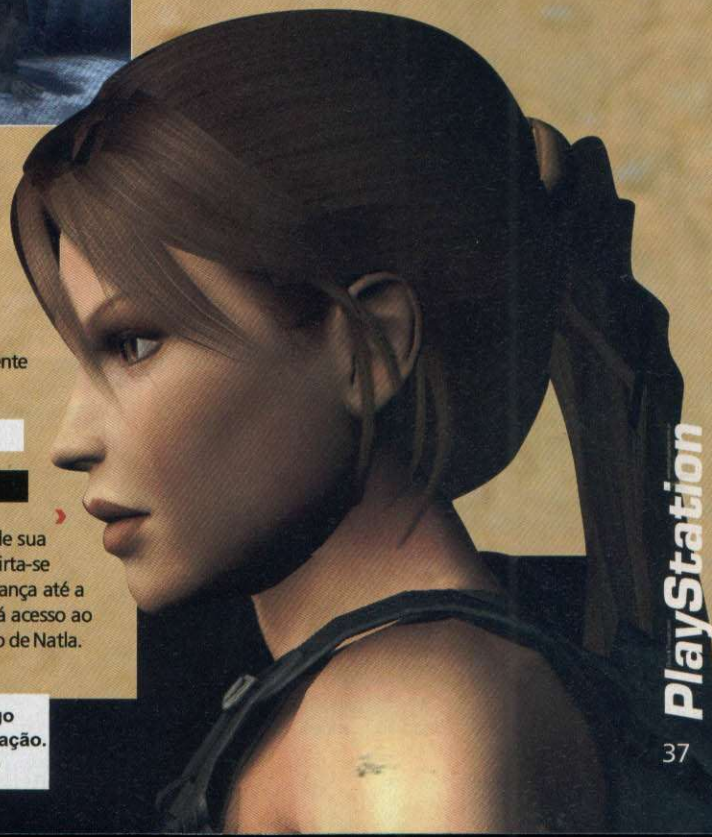
61. Na passagem acima, pule na barra e emende um pulo em seqüência entre as engrenagens (não deixe Lara girar). A seguir, use as demais barras para chegar no ponto do martelo possível de ser escalado. Solte quando passar sobre a plataforma e, sobre esta, rapidamente corra para o outro lado.

ANDAMAN SEA

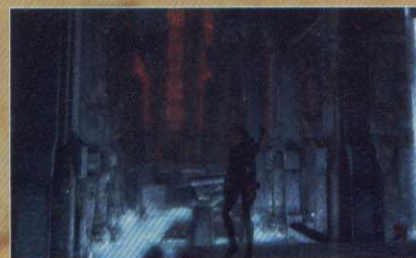
RITUALS OLD

62. Essa fase é pura diversão. Mude sua arma para o martelo de Thor e divirta-se detonando bandidos enquanto avança até a parte de trás do navio. Lá você terá acesso ao interior, avance até chegar ao cativo de Natla.

» Underworld é o primeiro jogo realmente feito para a nova geração. Dá para perceber pelo realismo



» Cenários densos, enormes e repletos de rotas alternativas para testar sua criatividade

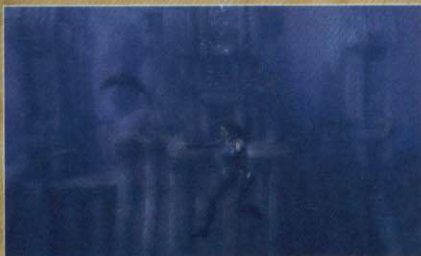


plataforma abaixo, junto ao rio mortal. Ao redor desta área você precisa empurrar duas colunas para desativar a máquina – cuidado com os ataques de Natla: contra-ataque com o martelo de Thor quando ela se aproximar. Feito isso, procure a estrutura danificada e salte de uma parede a outra para retomar ao andar inicial. No alto, procure a beirada mais próxima para saltar e se agarrar. Use as plataformas móveis para chegar à estrutura com engrenagens ao lado, suba por trás e destrua o ornamento mágico para soltar mais plataformas flutuantes. Volte à plataforma inicial (onde você começou), pendure-se no vão e siga pendurado para o centro da estrutura. Salte de uma parede a outra para chegar ao ponto de escalada. Na estrutura adiante, use o gancho para chegar ao outro lado e empurre mais uma coluna. Volte e use o gancho para escalar a parede e se agarrar no ponto de escalada ao lado. No alto, pendure-se e pegue carona na única plataforma móvel deste ponto até a estrutura com engrenagens adiante

ARCTIC SEA

HELHEIM

63. Ao mergulhar, visite a parte de trás da cabeça das duas estátuas à esquerda e acione o dispositivo para erguer as espadas. Na última estátua do lado direito, nade para sua base e use as luvas encaixar as engrenagens, só então acione o dispositivo na cabeça – na estátua quebrada em frente está o Treasure 1. De frente para o templo mais adiante, siga para a base da escada à esquerda e pegue o Treasure 2. Entre na passagem acima e, no alto da torre, pegue um ornamento avermelhado e o Treasure 3. Dentro da água, ainda dentro da torre, siga o corredor lateral para encontrar o Treasure 4 entre as pedras.



64. Nade para uma passagem mais acima para chegar em outro corredor. Ignore-o por enquanto e continue para a passagem no teto para achar os Treasures 5 e 6. Visite o corredor ignorado abaixo para pegar o segundo ornamento vermelho e o Treasure 7. Volte para a frente do templo e nade para o outro lado. Na base da escada, dê a volta pela lateral para encontrar o Treasure 8. Entre pela passagem no alto da escada e pegue o terceiro ornamento no alto da torre, além dos Treasures 9 a 11. Do lado de fora, nade para o alto da lateral do templo e procure uma passagem nas colunas, para pegar o Treasure 12.

65. Do lado de fora, entre cada torre e a estrutura principal, há quatro pedestais de pedra e, ao lado de um deles, está o quarto ornamento vermelho e o Treasure 13. Use os ornamentos nos pedestais, então acione o dispositivo entre as duas cabeças de serpente ao centro do templo para abrir o portão. Antes de entrar, vasculhe a fenda sob a base do templo para encontrar os Treasure 14 a 16. Dentro do templo há uma seqüência de corredores com destroços bloqueando o caminho. Investigue cada um desses destroços antes de avançar (para encontrar os Treasure 17 a 22) pela passagem que dá acesso ao grande salão. Na

entrada estão os Treasure 23 e 24. Aqui, abuse do martelo de Thor contra os inimigos.

66. Na lateral da porta de entrada, acione o símbolo na parede. Logo que descer pela primeira coluna, pegue o Treasure 25 e equilibre-se na coluna deitada à esquerda para pegar o Treasure 26 e acionar o segundo símbolo. Equilibre-se sobre a coluna menor adiante e siga pendurado pela parede até a estrutura central, onde se encontra o Treasure 27. Na plataforma abaixo está o Treasure 28 e na plataforma menor, junto da coluna, está o terceiro símbolo e o Treasure 29. Continue pela coluna inclinada à esquerda e use a parede para chegar à nova passagem.

IGGDRA SIL

67. Pegue o Treasure 30 ao lado e acione o quarto símbolo na lateral da porta de entrada. Se você acionou os quatro símbolos sem morrer, a sala vai tremer. Volte até aquela plataforma alta no centro do salão e use o gancho na argola para se balançar até uma caverna (antes oculta pela cachoeira) e pegar a Relic. Feito isso, siga pela porta do outro lado da sala. O corredor a seguir estará lotado de monstros: abra caminho até encontrar Natla no alto da colossal estrutura Jörmungandr.

OUT OF TIME

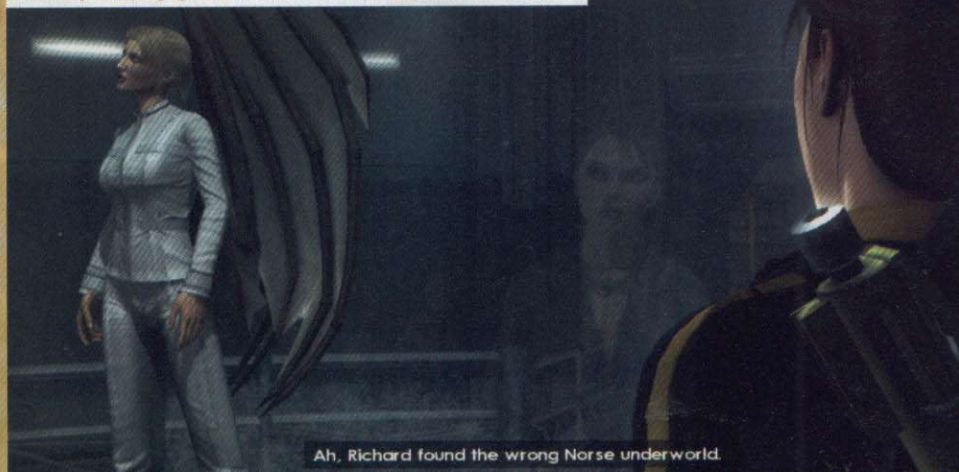
68. Há algumas plataformas girando em torno da estrutura central. Pule em uma delas e depois para a plataforma com uma argola onde o gancho é utilizado. Pendure-se neste para chegar à



para destruir mais um ornamento mágico que solta outras plataformas móveis.

69. Use a argola ao lado para descer e use as plataformas móveis para chegar à parede da estrutura central. Escale-a até o topo. No alto, espere ficar sobre uma rampa e solte-se para escorregar até o último ornamento mágico a ser destruído. De resto, é assistir ao desfecho desta fantástica aventura de Lara Croft.

» A trama de Underworld está relacionada ao primeiro Tomb Raider, por isso jogue a versão Anniversary para relembrar



Ah, Richard found the wrong Norse underworld.

A Bazeta de Game City

Game City, dezembro de 2008

Informativo Mensal produzido pela Metr pole Games

Viol ncia e divers o tomam as ruas de Game City

Muito sangue, susto e divers o, esta   a promessa de grandes lanamentos como Gears Of War 2, Resistance 2, Farcry 2, Saints Row 2, Dead Space, Fallout 3, Fable 2 e Bioshock para PS3.

por RICARDO CAMPOS
Arte por NAODESIGN



Enfrente os inimigos e divirta-se com os grandes lanamentos que j  est o na Metr pole Games

A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

Rachas liberados em Gamecity

A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.



Acelere fundo nestes lanamentos

www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

J  est o na Metr pole Games os grandes sucessos Need For Speed Undercover e Midnigh Club Los Angeles.

acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

Futebol: na Metr pole Games o campeonato 2009 j  come

A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender. A Metr pole Games tem o melhor para sua divers o: games irados, acess rios diferenciados e os principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

Junte-se aos seus amigos e crie jogadas incr veis nos novos FIFA Soccer 2009 e Pro Evolution Soccer 2009.



principais consoles. Al m disso, parcelamos no cart o de cr dito. Temos todos os lanamentos. Para conhecer nosso cat logo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para n s. Teremos prazer em lhe atender.

Use os dedos e drible seus amigos

SIGA O MAPA E ENCONTRE OS MELHORES GAMES DA CIDADE

METR POLE Games

Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifig nia, 66, box 410 - 412

Ligue e faa seu financiamento por telefone
Tele vendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827



Conheça os novos games para se divertir no celular

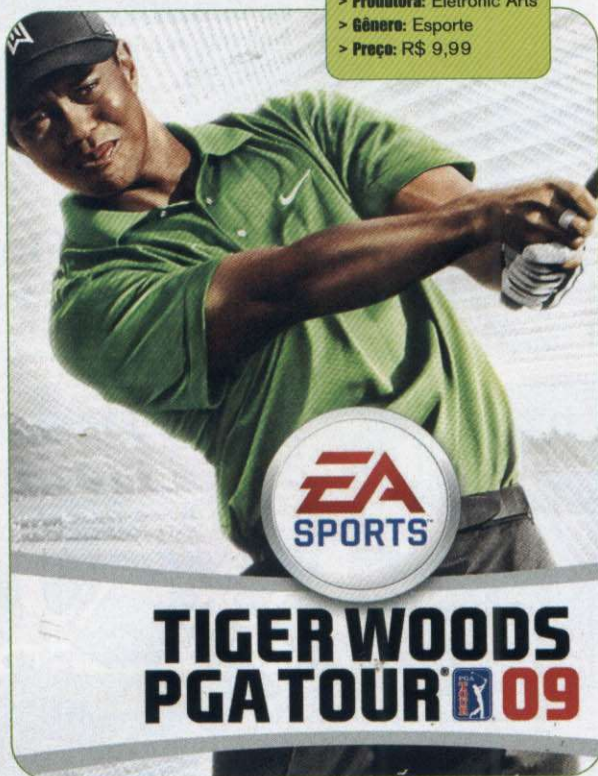
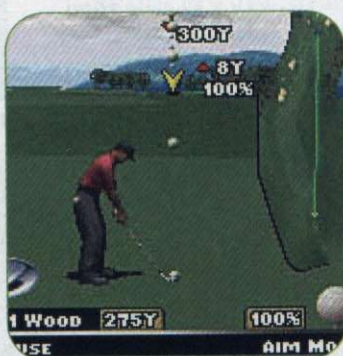
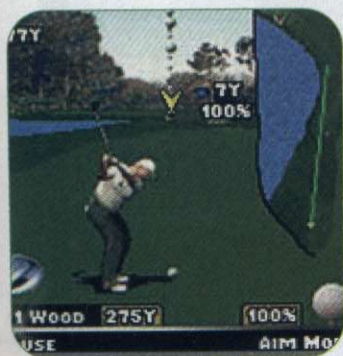
IMPORTANTE

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

EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 09

Simulação convincente no maior torneio de golfe do ano

JOGUE GOLFE COM TIGER E OUTROS JOGADORES DO PGA TOUR OU CRIE SEU PRÓPRIO JOGADOR. Suba no ranking Amador, Profissional e Lenda nos modos Treino, Desafio e Torneio. Mostre suas habilidades através do curso Lendário. Dê sua melhor tacada usando o swing meter. Siga sua tacada pela ball cam. Ganhe troféus em seu caminho para se tornar uma lenda do golfe. O primeiro jogo de celular que adiciona recursos ao Tiger Woods 09 para seu console Xbox 360 ou PS3.



- > Produtora: Electronic Arts
- > Gênero: Esporte
- > Preço: R\$ 9,99

TIGER WOODS PGA TOUR 09

SONIC 2 DASH

Ultrapasse a velocidade do som com Sonic

CORRA RÁPIDO COMO O VENTO! Desafie a gravidade e escale montanhas verdejantes. Voe sobre as luzes cintilantes das cidades. *Sonic 2 Dash* marca a estreia de Tails, parceiro de Sonic! Um dos maiores clássicos dos videogames está de volta, agora no seu celular.

(C) SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens Ilustrativas.

> Produtora: Tectoy mobile
> Gênero: Aventura
> Preço: R\$ 9,99



> Produtora: Glu mobile
> Gênero: Aventura
> Preço: R\$ 9,99



MADAGASCAR 2

Aventure-se na selva e lute pela sobrevivência

DAS TELAS DO CINEMA PARA O SEU CELULAR! Junte-se à turma de *Madagascar 2*, com Alex, Marty, Melman e Glória. Percorra a selva com a ajuda de todos os seus amigos, mas lembre-se de que não chegará muito longe se tentar entrar sozinho no mundo selvagem. Reserve o seu ingresso para essa aventura africana, cheia de deslizamentos e divertidos quebra-cabeças.

Madagascar: Escape 2 Africa.™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L.C.

> Produtora: Glu mobile...
> Gênero: Aventura
> Preço: R\$ 9,99



PERNALONGA

Desafios divertidos com a turma do Pernalonga

DOS DESENHOS ANIMADOS PARA SEU CELULAR! Ajude o Pernalonga a fugir de algumas enrascadas neste jogo cheio de quebra-cabeças. Marvin, o Marciano, Eufrazino, Hortelino Troca-Letras e outros personagens prenderam o Pernalonga. Utilize objetos estratégicos para vencer os lendários inimigos Looney Tunes e salvar esse coelho atrevido.

LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment, Inc.

COMO BAIXAR

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

O que é

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

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

Selecione o seu celular:

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

Ainda não é o cliente? Claro no seu celular não está na lista, clique aqui.

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



Nesta corrida caótica com níveis absurdos de obstáculo, você correrá e subirá em seus adversários e até mesmo dirigirá um dino para alcançar a vitória. Construa a sua reputação e seu fã-club em três diferentes circuitos tropicais ao longo de 30 missões.

Racing Fever GT 3D

Preço: R\$ 10,00

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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO



1. FIFA 09



2. GUITAR HERO III



3. SONIC JUMP 2



4. BEN 10



5. PICA-PAU

MORTAL KOMBAT

V

→ Produtora: Midway

→ Distribuidora: Midway

→ Console: PS3

Um game que desafia a lógica



Quando *MK vs DC Universe* foi anunciado, boa parte da comunidade gamer agiu com descrença (inclusive a nossa redação). Reconheçamos que há algum tempo, *Mortal Kombat* já não era mais a franquia poderosa que foi no passado e misturar Scorpion e Sub-Zero com Superman e Batman não parecia a melhor idéia para revitalizar a série. Tais temores se mostraram infundados, pois o game se mostrou um título bem mais sólido do que todos nós poderíamos esperar. Na verdade, a maioria das pessoas vai ficar muito satisfeita em constatar que este game é um dos mais divertidos da nova geração.

Por mais improvável que possa parecer, a mistura entre personagens da DC e o universo de *Mortal Kombat* funciona com perfeição. Após algum tempo de jogo, cenas como Batman e Sonya Blade trocando chutes se tornam tão comuns que você vai se perguntar como ninguém teve essa idéia antes.

O game também tenta agradar a todos, e mistura controles 2D com controles 3D. Caso não tenha curtido a jogabilidade de *MK* desde que a série migrou para o Playstation 2, pode usar o direcional e dar as velhas voadoras e uppercuts que a jogabilidade antiga da série nos permitia; mas caso prefira movimentação livre nas três dimensões, movimente seu personagem com a alavanca analógica e poderá desviar de projéteis com um simples passo para o lado.

Visualmente falando, *MK vs DC* é de tirar o fôlego, com detalhes que enchem os olhos de qualquer um. A roupa de Scorpion possui detalhes que se assemelham à carapaça de um escorpião, enquanto a armadura de Sub-Zero



O ENCONTRO DE DOIS MUNDOS

Em Metrópolis, o déspota intergaláctico Darkseid viu mais uma de suas tentativas de conquista da Terra ser frustrada por Superman. O vilão tentou fugir através de um de seus tubos de explosão, dispositivos que lhe permitem viajar através da galáxia.

No momento em que fugia, no entanto, Superman destruiu sua máquina de teletransporte, o que causou uma distorção no espaço e no tempo, fazendo Darkseid desaparecer.

Enquanto isso, em Outworld, o

imperador Shao Kahn também havia sido derrotado pelos guerreiros da luz e ao tentar fugir por um portal dimensional, Raiden disparou um relâmpago contra ele. A energia mística do deus do trovão unida à feitiçaria de Shao Kahn fez com que o vilão também desaparecesse.

Os dois vilões, presos em distorções dimensionais acabaram se fundindo em um só ser de pura perversão: Dark Kahn. E não apenas eles, mas seus respectivos universos iniciaram um processo de fusão que eventualmente destruiria totalmente

ambas as realidades.

Os guerreiros do *Mortal Kombat* começaram a ser transportados para Metrópolis e Gotham City, enquanto os super heróis da Terra passaram a aparecer no Templo de Raiden e no Inferno de Scorpion, sem saber o que estava acontecendo.

Conseguiriam os guerreiros destes dois mundos se unirem para derrotar a ameaça comum que pode destruir a todos, ou lutariam entre si até não haver mais esperança?

EXCELÊNCIAS



NÃO PODEMOS SER AMIGOS?
Bata primeiro, pergunte depois! Esta parece ser a regra em ambos os universos!



FINISH HIM?
Os Fatalities perderam a graça. Nada de decapitações ou desmembramentos!



EU SOU BOBO, EU SOU PALHAÇO!
Mesmo em uma crise cósmica, o Coringa não perde a chance de ser mala.

S. DC UNIVERSE

→ Gênero: Luta → Jogadores: 2

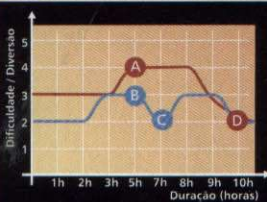
por existir e não ser ruim

reflete seu status como membro do clã Lin Kuei. Os heróis DC não fazem feio e possuem um visual que mescla realismo e quadrinhos, como Batman, cujo uniforme usa as cores dos quadrinhos, mas que na verdade é uma armadura, como nos filmes. E não estranhe se acabar se apaixonando pelas lutadoras, pois elas estão bellissimas nesta versão. Sonya Blade e a Mulher Maravilha em particular...

A maior polêmica envolvia a existência ou extinção dos Fatalities. A Midway anunciou que eles seriam amenizados, devido à imposições contratuais da DC Comics, mas realmente tiraram a violência excessiva dos Fatalities? Infelizmente, sim. As finalizações não são mais tão brutais e grotescas como no passado. Algumas ainda são bem legais, como o beijo da morte de Kitana, a baforada de fogo de Scorpion e os mísseis que Lex Luthor dispara via satélite, mas no geral, eles são decepcionantes. Nem tanto pela falta de violência, mas porque são muito pouco criativos quando comparados às idéias que a equipe de *Mortal Kombat* teve no passado.

Outro problema seria a falta de coisas a fazer. Fora os obrigatórios modos Arcade e Versus, as únicas outras opções de jogo são o Story Mode e Kombo Challenge. Comparado aos games anteriores de *Mortal Kombat*, que traziam dezenas de modos e centenas de segredos para serem liberados, *MK vs DC* acabou saindo um pouco magro e depois de terminados os modos principais, a menos que tenha amigos para desafiar, não vai ter muitos motivos para voltar a jogar.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



■ Dificuldade ■ Diversão

- A** Os modos Arcade e Story são divertidos, e aprender a dominar os personagens e descobrir a história por trás do game vai mantê-lo entretido.
- B** A inteligência artificial do game é inconstante. Em alguns momentos o oponente vai te surrar sem piedade...
- C** ... mas em outros, ficará parado recebendo seus combos como se fosse pago para ser sacó de pancada.
- D** Após terminar tudo com todos, não vai ter muitos (na verdade, nenhum) motivos pra continuar jogando.



PS3 AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL **8,0**

BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

LUTA



Diversidade de Golpes: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Sistema de Luta: ★★★★★
Modos de Jogo: ★★★★★
 Cenários/Arenas: ★★★★★

KOMBATENTES



SCORPION

Após ter sua família e clã exterminados, Scorpion se tornou um espectro da vingança, obcecado em destruir Sub-Zero, que ele acreditava ser o responsável por tais crimes, além de sua morte. Scorpion prefere se manter neutro durante os conflitos e não se alia aos guerreiros da luz ou às forças de Outworld. Ele normalmente persegue objetivos próprios nestas ocasiões.

Em jogo: Scorpion é um dos personagens mais versáteis e com uma boa quantidade de combos. Sua melhor arma é seu soco com teletransporte, que em oito de dez tentativas consegue pegar seu oponente desprevenido. Seu arpão ainda é uma ótima arma para imobilizar o inimigo e iniciar um combo.

• Combo Recomendado
Blown Away: ■, ■, ✕

• Fatalities
Toasty!: ↓, ↓, ↓, ● (meia distância)
Lava Pool: →, →, ←, ↓, ✕ (a um passo)

RAGE

Logo abaixo do medidor de energia de seu personagem, há uma barra que é preenchida conforme a luta se desenrola. Esta é a barra de fúria do lutador e usá-la pode lhe permitir virar uma luta. Quando ela estiver cheia, pressione **R2** e **L2**. Seu lutador ficará com um brilho amarelado em volta e causará o dobro de dano no oponente, ao mesmo tempo que se torna muito mais resistente a seus ataques. É sábio guardar o uso do Rage para os momentos finais de lutas difíceis, pois ele lhe dá uma grande vantagem sobre o adversário.



SHANG TSUNG

Shang Tsung era o encarregado de vencer dez torneios Mortal Kombat e com isso abriu as portas do Reino da Terra para que Shao Kahn pudesse conquistá-lo. Após ser derrotado por Liu Kang e fracassar em sua missão, o feiticeiro permaneceu como um dos principais assistentes do imperador, mas sempre aguardando uma oportunidade de tomar seu lugar.

Em jogo: a força de Shang Tsung está em seu bom arsenal de golpes especiais. Sabendo usá-los, o mago se torna praticamente intocável. Os seus combos são muito eficientes também, mas somente após a guarda do oponente ser aberta com uso dos especiais.

• Combo Recomendado
Tricky Ways: ■, ■, ●
(pode emendar com Blending Pain: ▲, ▲)

• Fatalities
Back Breaker: ←, ↓, →, ✕ (perto)
Morph: ↓, ↓, →, →, ▲ (perto)

SUB-ZERO



Sub-Zero é membro dos Lin Kuei, um temido clã de ninjas chineses. Este é o segundo Sub-Zero, irmão mais novo daquele que assassinou Scorpion. Embora seja um Lin Kuei, ele não se sente confortável com os modos assassinos do clã e tenta conquistar a confiança de Raiden para se tornar um guerreiro da luz sob sua tutela.

Em jogo: Sub-Zero ganhou golpes que podem confundir o adversário e deixá-los indefesos para um combo. Uma de suas principais armas é o teletransporte de gelo, que pode congelar adversários ao mesmo tempo que o tira do campo de ataque deles.

• Combo Recomendado - Power Lift: ■, ■, ●

• Fatalities
Freeze Slam: ←, ←, ↓, ←, ● (Perto)
Freeze Kick: ←, →, ↓, →, ▲ (Perto)

SONYA

Após passar meses presa em Outworld, Sonya (juntamente de seu amigo e colega militar Jax) desenvolveu um portal dimensional para uso do exército. Através dele, ela mantém contato com Kítana e seus aliados em Outworld e permanece preparada para novos ataques de Shao Kahn.

Em jogo: Sonya é bastante ágil e possui bons combos. Seus ataques especiais são eficientes, porém menos que os de outros personagens, portanto não conte muito com eles.

• Combo Recomendado - Dazed Victim: ▲, ▲, ■

• Fatalities
Kiss of Death: ↓, ↓, ←, →, ■ (meia distância)
Neck Breaker: ↓, ←, →, →, ● (a um passo)





KITANA

Princesa de Edenia e por muitos anos filha adotiva de Shao Kahn, Kitana foi a primeira pessoa a organizar uma revolta armada contra o imperador. Ela formou alianças com os guerreiros da Terra e com os exércitos de Goro. Kitana é uma das pessoas mais importantes e influentes de Outworld.

Em jogo: Kitana é equilibrada e possui muitos golpes capazes de imobilizar o oponente e deixá-lo com

a guarda aberta. Varie o uso de seus golpes especiais com seus combos para pegar os oponentes desprevenidos, neutralizar suas defesas e acabar com eles.

• Combo Recomendado
Queen of Sky: ✕, ■, ■

• Fatalities
Fan Throw to the Head: ←, ←, →, ■ (meia distância)
Kiss of Death: →, ↓, ↓, ←, ✕ (perto)

JAX

O Major Jackson Briggs é um dos guerreiros mais durões que o Reino da Terra já produziu. Jax nunca temeu nada que Shao Kahn e suas tropas pudessem oferecer e se mostrou um adversário mais que à altura de todos eles. Jax se comporta como um irmão mais velho de Sonya, protegendo e aconselhando sua protegida – mesmo que a moça não queira.



Em jogo: Jax é pesado e bate forte. Seus golpes especiais são eficientes para repelir adversários que se aproximem demais, mas não podem segurar uma luta sozinhos. A melhor maneira de jogar com ele é se concentrar em combos e dar pouco espaço para que os oponentes ajam.

• Combo Recomendado
Jax Attack: ■, ■, ●

• Fatalities
Air Machine Gun: ←, →, →, ←, ▲ (perto)
Head Smash: →, →, ←, ←, ✕ (perto)

RAIDEN

Raiden é o deus do trovão e protetor do reino da Terra. Juntou os Guerreiros da Luz, defensores do bem contra Shao Kahn.

Em jogo: Raiden possui bons combos, mas se destaca no uso de golpes especiais, bons para lutar à distância

• Combo Recomendado - Wind Cutter: ✕, ●, ▲

• Fatalities - 1. Electrocutation: ↓, →, ↓, ↑, ▲ (a um passo)
2. Wrath of Thunder: ←, →, →, ↓, ● (a um passo)



LIU KANG

Liu Kang é o atual campeão do Mortal Kombat e principal defensor do Reino da Terra. Ele derrotou Shang Tsung e Shao Kahn e demonstrou ser o guerreiro mais poderoso a ficar entre o imperador e seus sonhos de conquista. A união de Shang Tsung e Quan Chi conseguiu sobrepujá-lo em uma ocasião, mas a morte não conseguiu detê-lo e Liu Kang voltou para continuar sendo o maior adversário de Shao Kahn.



Em jogo: Liu Kang é um dos personagens mais poderosos do game. Seus combos estão entre os melhores e seus ataques especiais são surpreendentemente fortes e eficazes. Ele não possui muitos pontos fracos, portanto dominá-lo é uma chave para vitórias constantes neste game.

• Combo Recomendado - Final Act: ■, ■, ✕, ✕

• Fatalities
MK Arcade Drop: →, ←, ↓, ↓, ✕ (meia distância)
Head Stomp: ↓, ↓, →, ↓, ● (a um passo)

KANO

Kano é um dos mais antigos membros da organização criminosa Black Dragon. Perseguido em diversos países – e com Sonya Blade em seu encalço constante –, ele encontrou refúgio entre as tropas de Shao Kahn. Embora seja um mero capanga do imperador, Kano se sente muito confortável entre as tropas sanguinárias de Outworld.



Em jogo: Kano não é o mais eficiente lutador. Seus golpes especiais e combos não são grande coisa e verdade seja dita, ele não se destaca em nenhuma área. Você provavelmente só jogará com ele para ver seu final no modo Arcade e depois o deixará de lado, e ninguém o culpará por isso.

• Combo Recomendado - Rage Machine: ■, ●, ●

• Fatalities - 1. Knife Throw: ←, ↓, ←, →, ■ (a um passo)
2. Flip Stomp: ↓, ↓, →, ←, ● (perto)

É MÁGICA!

A idéia de ver o Superman apanhando do Kano ou o Coringa sendo capaz de lutar de igual para igual com o Scorpion fez muita gente coçar a cabeça, mas há uma explicação para isso.

Quando Shao Kahn e Darkseid se fundiram, houve um grande desequilíbrio na ordem cósmica e as energias mágicas de ambos os universos se espalharam de forma caótica.

Superman sempre foi vulnerável à mágica e teve os seus poderes muito reduzidos graças a isso, enquanto o Coringa (entre outros) teve sua força muito amplificada.

Portanto, quando não tiver certeza sobre o que aconteceu, apenas repita para si mesmo: foi mágica!

BARAKA



Em Outworld, não existem guerreiros mais violentos que os nômades Tarkatans e, entre eles, não há ninguém pior que Baraka. Um dos principais generais de Shao Kahn, a selvageria de sede de sangue de Baraka é conhecida em diversos mundos.

Em jogo: Baraka é um dos dois personagens do game (o outro sendo o Exterminador) que possui dois estilos de luta.

Quando apertar ●, Baraka saca as espadas em seus braços e seu estilo se tornará mais agressivo e brutal. Oscilar entre os dois estilos de luta de Baraka pode confundir o adversário, o que somado à força do mutante pode acabar facilmente com qualquer um.

• Combo Recomendado - Tears of Pain: ▲, ▲, ●

• Fatalities

Stab Slam: ←, →, ↓, →, ■ (perto)

Chest Stab: →, →, ↓, ↓, ✖ (perto)

KLOSE KOMBAT

Ao pressionar **R1** perto do oponente, seu lutador vai agarrá-lo para começar um combate à curta distância. Cada vez que apertar um dos botões, seu personagem executará um golpe diferente. A única maneira de quebrar esta seqüência acontece se o oponente apertar simultaneamente o mesmo botão que você. O Klose Kombat é uma boa forma de fugir de apertos e, se bem utilizado, pode virar uma luta facilmente.

DC UNIVERSE

SUPERMAN

Enviado para Terra ainda bebê, Kal-El é o último sobrevivente do planeta Krypton. Criado por Jonathan e Martha Kent e rebatizado de Clark, ele descobriu que o sol amarelo da Terra lhe dava poderes quase ilimitados. Agora, Clark Kent usa suas habilidades para proteger seu planeta adotivo e fazer dele um lugar mais seguro.

Em jogo: Superman é muito equilibrado: possui bons combos e ótimos golpes especiais. Suas vantagens são as capacidades de puxar o adversário para perto ou congelá-lo, permitindo o uso de combos em seguida. É como ter o melhor de Scorpion e Sub-Zero em um só personagem.

• Combo Recomendado - To The Gut: ■, ■, ✖

• Heroic Brutalities

Ground Pound: ↓, ↓, →, →, ■ (Perto)

Freeze Slam: →, →, ↓, ←, ● (Perto)

BATMAN

Após presenciar o assassinato de seus pais, o jovem Bruce Wayne dedicou sua vida à combater o crime e impedir que outras pessoas sofressem o mesmo que ele. Ele estudou artes marciais, ciências, técnicas de investigação e tudo que pudesse ser útil em sua cruzada. Usando a imagem de um morcego para aterrorizar os criminosos, Batman é o guardião de Gotham City, um Cavaleiro das Trevas.

Em jogo: Batman é um dos personagens mais eficientes por causa de seu enorme arsenal de ataques especiais.

Seu Batarang por exemplo, pode causar dano nos oponentes ao voltar e não apenas isso, mas também pode quebrar combos e abre a defesa para encaixar combos.

• Combo Recomendado - Vengeance: ■, ■, ▲

• Heroic Brutalities - 1. Grappling Hook: ↓, ←, →, →, ● (meia distância)
2. Bat Swarm: ↓, ↓, ↓, ↑, ✖ (meia distância)



SHAO KAHN

O terrível imperador de Outworld, Shao Kahn vive pela conquista. Com seus exércitos praticamente infinitos, ele vive para invadir e dominar outros mundos, fundindo-os com Outworld. Muitos lutadores e heróis já tombaram diante de sua força bruta e truculência. Atualmente, somente Raiden e os seus guerreiros da luz permanecem entre o imperador e a conquista total de toda a realidade.

Em jogo: Kahn é estupidamente forte.

O melhor jeito de jogar com ele é partindo para cima do oponente e o detonando com ataques especiais e combos. Kahn tem resistência para aguentar qualquer pancada do inimigo, portanto faça uso disso.

Combo Recomendado

1 Win - ✖, ■, ■

Fatalities

Shao Kahn não tem Fatalities.



DISTÂNCIA PARA FATALITIES

Como na maioria da série MK, é preciso manter a distância correta do adversário para executar os Fatalities (ou Heroic Brutalities, no caso dos heróis). Acertar a distância será seu maior problema, ainda mais porque o lutador costuma se mover quando o comando de finalização é executado. A solução para isso é segurar a defesa enquanto se aperta as direções no direcional e soltá-la uma fração de segundo antes de apertar o botão final do golpe. É um pouco difícil no começo, mas com o tempo se pega o jeito.

As distâncias são as seguintes:

- Perto: encoste no oponente
- A um passo: próximo ao adversário, mas sem encostar. Fique perto da vítima, dê um passo para trás e pronto.
- À meia distância: fique aproximadamente a dois metros do oponente (fique à distância de uma rasteira de seu oponente. Se ele estiver no canto da tela, você precisa ficar no meio dela e assim por diante).

FREEFALL COMBAT

O Freefall Kombat funciona de forma similar ao Klose Kombat, mas para ativá-lo é preciso prensar o oponente contra o canto da tela em alguns cenários. Caso esteja em um lugar alto, seu personagem vai arremessar o oponente desta grande altura e ambos despencarão, em uma cena muito popular em filmes de ação, trocando golpes enquanto caem. Novamente é preciso apertar os botões para atacar e o oponente deve apertar o mesmo botão que você para evitar seu golpe.

A diferença para o Klose Kombat é que há uma barra lateral durante o duelo e, quando preenchida até um certo nível, você pode apertar **RT** para finalizar com um ataque bem estiloso. Tome cuidado pois o oponente pode fazer o mesmo e isso significa perder um belo pedaço da sua barra de energia.



MULHER MARAVILHA (WONDER WOMAN)

Criada por Hippolyta, a rainha das Amazonas, Diana se tornou a melhor guerreira da ilha de Themyscira e foi eleita para ser uma embaixadora das Amazonas no mundo dos homens. Dotada da sabedoria de Atena, a força de Hércules, a beleza de Afrodite e vestindo um traje forjado pelo próprio Hefesto, Diana se tornou a Mulher Maravilha, uma das mais poderosas e importantes heroínas a proteger a Terra.

Em jogo: Diana é uma personagem equilibrada como Superman, mas não possui golpes especiais tão eficientes como ele. A melhor forma de usá-la é variar entre combos e ataques especiais, fazendo uso de todas as suas habilidades em combate.

• Combo Recomendado - No Escape: ▲, ▲, ✖

• Heroic Brutalities

Lasso Spin: ↑, ←, ↓, →, ■ (meia distância)

Lasso Slam: →, ←, ←, →, ● (meia distância)



FLASH

O cientista forense Barry Allen acabou vítima de um bizarro acidente onde produtos químicos foram atingidos por um relâmpago. Inexplicavelmente, Allen adquiriu o poder da super velocidade e é capaz de dar a volta ao mundo em poucos minutos ou até mesmo vibrar suas moléculas para poder atravessar objetos sólidos. A velocidade de Flash permite ver coisas que passariam despercebidas para outros heróis. Muitos acreditam que o Flash existe em mais de uma realidade ao mesmo tempo.

Em jogo: Flash é um dos melhores personagens, com uma tonelada de combos e ataques especiais incrivelmente eficientes. Varie entre o uso de ataques especiais e combos.

• Combo Recomendado - Like the Wind: ▲, ▲, ■

• Heroic Brutalities: 1. Flashy Beatdown: ←, ←, →, →, ● (meia distância)
2. Whirlwind Slam: ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ✖ (perto)



LANTERNA VERDE (GREEN LANTERN)

Hal Jordan era um piloto da Força Aérea dos EUA, até que cruzou o caminho do alienígena Abin Sur. Sur era membro da tropa dos Lanternas Verdes, um grupo responsável por vigiar e proteger a galáxia, equipados com anéis de força de poder quase ilimitado. Como seu último ato, o alienígena entregou o seu anel para Jordan e fez dele um herói. Há diversos outros Lanternas Verdes vindos da Terra, como Guy Gardner e John Stewart, mas Hal Jordan foi o primeiro e ainda é reconhecido como o maior de todos eles.

Em jogo: o Lanterna Verde tem um excelente arsenal de ataques especiais, que servem para repelir os oponentes e para pegá-los de surpresa e minar suas energias. Seus combos, por outro lado, são menos eficientes, portanto concentre-se em usar ataques especiais.

• Combo Recomendado:
Plasmic Stopper: ■, ■, ✖

• Heroic Brutalities

Hammer Smash: →, ←, ↓, →, ✖ (meia distância)

Orb Squeeze: ←, →, ↓, ↓, ● (meia distância)

CAPITÃO MARVEL (CAPTAIN MARVEL)

Billy Batson era um órfão que lutava para sobreviver. Um dia, ele encontrou a caverna de um mago e se mostrou digno de usar os poderes dos deuses e heróis da antiguidade para lutar pela justiça. Agora, sempre que pronuncia a palavra SHAZAM, Batson se transforma no Capitão Marvel.

Em jogo: Marvel é bastante forte e tem bons combos, mas seu verdadeiro poder está em seus ataques especiais. Você pode optar por manter seus oponentes à distância disparando relâmpagos ou partir para ataques especiais.

• Combo Recomendado - Punied Death: ■, ■, ●

• Brutalities - 1. Ground Slam: ↓, →, ←, →, ■ (perto)
2. Slam and Stomp: ↓, ←, ↓, →, ▲ (a um passo)



O CORINGA (THE JOKER)

O Príncipe Palhaço do Crime é o mais temível adversário do Homem Morcego. Um frio assassino, o Coringa já perdeu a conta de quantas pessoas matou. Embora não possua superpoderes e suas habilidades de combate sejam limitadas, sua inteligência diabólica e imprevisibilidade o tornam um dos homens mais perigosos da Terra. O Coringa é um agente do caos e suas motivações não fazem sentido algum, exceto para si mesmo.

Em jogo: o Coringa não é fisicamente o mais apto dos lutadores. Sua força está nos ataques especiais, que podem repelir, surpreender e destruir defesas inimigas sem que eles possam fazer muito para impedir. O Coringa

também é eficiente para contra-golpes, o que o torna ainda mais perigoso.

• Combo Recomendado - Psycho Crusher: ■, ■, ✖

• Fatalities

Playing Cards: →, ←, →, ■ (perto)

Gunshot: ←, ↓, ←, →, ▲ (perto)



LEX LUTHOR

O maior inimigo do SuperHomem tem como principal arma a inteligência. Como homem de negócios, Luthor é dono de metade de Metrópolis e não perde a chance de aumentar seu



império. Mas por trás da fachada filantrópica que assume perante a opinião pública, Luthor é um homem inescrupuloso e cruel, capaz de se aliar ao demônio em pessoa caso isto lhe traga algum benefício. Tal natureza já foi responsável por diversas calamidades, como a criação de Metallo, a fundação da Legião do Mal e alianças com Darkseid que quase destruíram a Terra.

Em jogo: assim como Jax, Luthor é lento e bate forte, portanto, a maneira mais eficiente de usá-lo é atacando constantemente e dando pouco espaço para o inimigo agir.

• Combo Recomendado - Metal Man: ■, ■, ▲

• Fatalities

Body Twist: ↓, →, ↓, ←, ▲ (perto)

Missile Attack: ↑, ↑, ↑, ■ (a um passo)

DARKSEID

O despótico ditador do mundo de Apokolips, Darkseid é um dos seres mais poderosos do universo e sua obsessão é descobrir a Equação Anti-Vida, o que lhe dará poder infinito para governar a toda existência. Darkseid é tão forte e resistente quanto Superman, mas seu principal poder são os Raios Ômega, capazes de desintegrar praticamente qualquer coisa e que nunca erram o alvo.



Em jogo: Darkseid é ainda mais forte que Shao Kahn. Avance sem medo e enfie a porrada no adversário, aproveitando a alta resistência do vilão para acabar com a energia do oponente antes que ele acabe com a sua.

Combo Recomendado

Destroyer – ●, ■

Fatalities

Darkseid não possui Fatalities.



O EXTERMINADOR (DEATHSTROKE)

Slade Wilson passou por um experimento do exército e como resultado, teve sua força, agilidade e sentidos aumentados muitas vezes em relação a um humano normal. Sendo um mestre do combate corpo-a-corpo e estrategista brilhante, Slade ganha a vida como um mercenário. Suas habilidades são tamanhas que ele se mostrou capaz de subjugar diversos heróis simultaneamente. Ele é uma das poucas pessoas do mundo capaz de lutar de igual para igual com Batman.

Em jogo: o Exterminador possui dois estilos de luta, sendo que no segundo ele usa sua espada. Para sacar a arma, pressione ● e seu estilo se tornará mais agressivo e forte. O Exterminador tem bons combos e é bastante forte. O uso de sua espada só o torna mais eficiente.

• Combo Recomendado - Slice and Dice: ■, ■, ●

• Fatalities

Gunshot: →, →, ↓, →, ▲ (perto)

Neck Breaker: →, ↓, ←, →, ✖ (perto)

MULHER GATO (CATWOMAN)

Selina Kyle é a maior ladra da cidade de Gotham City, em decorrência de suas incríveis habilidades acrobáticas e de combate, aliadas a seu charme e sensualidade, que podem ser fatais como suas garras. Ela possui uma relação de amor e ódio com Batman, muitas vezes o ajudando, e às vezes sendo uma pedra em seu sapato. Mesmo assim, a Mulher Gato é uma das pessoas em quem o Cavaleiro das Trevas confia.



Em jogo: A Mulher Gato é muito ágil e tem facilidade em desviar de ataques. Esta deve ser sua arma ao usá-la. Ela não é muito forte e seus ataques não são potentes, portanto faça uso de sua agilidade felina para se dar bem.

• Combo Recomendado - Reaching for Air: – ■, ■, ✖

• Fatalities

Claw Attack – ↓, ←, ↓, →, ▲ (Meia Distância)

Neck Breaker – →, ←, →, ←, ● (Meia distância)



FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.



PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.

PROTEÇÃO ANTIFURTO
DE MARCA

REF: XMP9A001 - XMP9D057 - XGPP1001

CALL OF DUTY WORLD AT WAR - FINAL FRONTS

→ Produtora: Rebellion

→ Distribuidora: Activision

→ Console: PS2

→ Gênero: Tiro

→ Jogadores: 1

A nova versão do Call of Duty consegue demonstrar o quanto uma guerra pode ser feia quando é mal programada

Algumas produtoras continuam lançando jogos para PlayStation 2 e isso é um atilude louvável. O problema é que para algumas delas – a maioria na verdade – isso deixou de ser o foco principal da empresa e passou a ser um grande fardo. Isso explica algumas conversões tão fracas que chegam a ser abaixo do nível dos seus antecessores. Esse é o caso de *Call of Duty: World at War Final Fronts*, um jogo que não consegue chegar aos pés da última versão lançada para PS3 e nem mesmo alcança o nível dos jogos lançados na época de ouro do PS2.

SEM MOTIVAÇÃO

Diferentemente da versão do Playstation 3, *Call of Duty* no PS2 parece que vem regredindo a cada nova versão. Seja por falta de motivação dos produtores, seja por falta de cuidados com o acabamento a nova versão de *Call of Duty* sofre com problemas, que vão desde texturas sem qualidade e personagens medonhos até uma Inteligência Artificial que beira o ridículo.

A tristeza já começa com a apresentação do jogo. Um menu preto, sem nenhum detalhe com a opção de começar o jogo e nada mais. Ao selecionar o nível de dificuldade o jogador já entra de cara na primeira missão do pacote. A partir daí o jogador se depara com um festival de coisas bizarras. Construções repetidas à exaustão, personagens que seguem a mesma fórmula e efeitos como fogo e explosões que nem de longe lembram

os melhores gráficos criados no console da Sony. Neste emaranhado de problemas apenas um efeito se salva, o da granada de fumaça que continua passando a sensação de volume impressionante.

As coisas ficam ainda piores quando se aumenta o volume da televisão. As falas, gritos e trilha sonora são genéricos e não conseguem transmitir a sensação de tensão necessária.

Contar com a ajuda dos seus companheiros é outra coisa impossível. Raramente seus aliados dão uma mãozinha, chegando ao máximo de passar pelos inimigos sem serem acertados e muito menos de acertar alguém, deixando todo trabalho sujo para você.

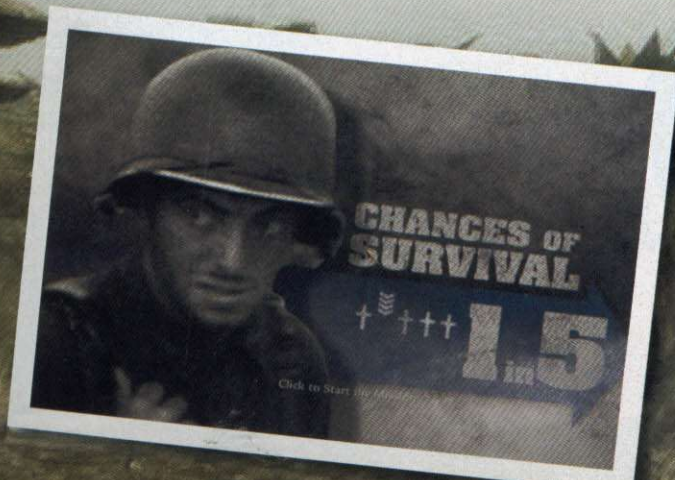
Mas quando o assunto - entenda alvo - é você, as coisas mudam. Os inimigos conseguem enxergar você de longe e mesmo depois de deixar 100 aliados passarem na sua frente, são capazes de acertar um tiro bem no meio da testa do seu personagem.

POUCA VIDA ÚTIL

Call of Duty: World at War Final Fronts também não possui nenhum tipo de atração

extra que justifique o jogador a tentar uma nova investida no game. Simplesmente não existem itens para coletar, alvos extras para acertar e nem mesmo armas bacanas para conquistar. O seu único objetivo é terminar as quatro campanhas que o game oferece e, caso seja corajoso, voltar a jogar o game em outro nível de dificuldade.

Nem mesmo um modo multiplayer offline está disponível neste *Call of Duty*, ou seja, não adianta que mesmo que você queira sugar ao máximo esse jogo não vai gastar mais do que 6 horas para acabar com todos os desafios. *Call of Duty: World at War Final Fronts* só tem duas funções, entreter por alguns poucos minutos e também estimulá-lo a comprar um PS3.



AVALIAÇÃO DO GÊNERO

TIRO



Inteligência Artificial: ★★★★★
 Sistema de Danos: ★★★★★
 Arsenal: ★★★
 Multiplayer: não há nenhum
 Design de Cenários: ★★★★★

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 4,0

RUIM

TV ONTS

» Você vai aprender a temer o ataque frenético dos japoneses

EXCELÊNCIAS



Pior Conversação
Jogo sofre com a falta de cuidado com acabamento



Banido
Não existem modos multiplayer nesta versão do jogo



Sem atrativos
Também não existem itens ou qualquer outro atrativo extra

AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Dicas para sobreviver na guerra

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** Pode até ter alguém que goste de sofrer, mas Call of Duty não consegue divertir por muito tempo. O jogo é muito repetitivo e sem estímulos para segurar o jogador por mais tempo.
- B** O game não oferece grandes desafios. Basicamente basta ir de um ponto ao outro no mapa, chegar ao alvo, eliminá-lo e depois correr para o próximo tempo. Além disso o jogo oferece dezenas de checkpoints durante todas as missões. Isso facilita a vida de qualquer pessoa que goste e entenda um pouco de jogo de tiro.

SOFRA SOZINHO

De alguns anos para cá não existe um só jogo de tiro que não se preocupe em colocar ao menos um modo de multiplayer local. *Call of Duty: World at War Final Fronts* conseguiu ser o único que deixou essa modalidade passar em branco.

Não existe um modo multiplayer online, coisa que realmente já era pedir demais, mas o fato de não colocarem sequer um modo de Mata Mata para jogar

com um amigo usando o segundo controle é muitofrustrante.

Também não existem extras desbloqueados depois do final do modo principal. Ou seja, depois de terminar as quatro campanhas do modo principal – coisa que acontece rapidamente – só resta ao jogador encarar outro nível de dificuldade.

Se você está curioso, arrisque uma locação, só isso já é o suficiente para terminar.

» Os aliados russos são leais, mas não ajudam como deveriam



ROTEIRO

CAMPANHA 1: WAR IN THE PACIFIC



BASIC TRAINING

01. Primeiro siga até a área de treino de tiro aperte e segure **[R2]** para pegar a arma. Logo em seguida aperte **[B1]** para atirar e depois aperte e segure **[L1]** para usar o zoom. Acerte o capacete do boneco do lado esquerdo.
02. Vá para o lado direito, pegue a nova arma e entre no galpão. Acerte o primeiro alvo com um golpe **[R3]**, continue em frente e acerte os demais



ABRINDO CAMINHO COM UM LANÇA CHAMAS

A arma mais bacana do jogo infelizmente não está liberada para que o seu personagem a utilize. Trata-se de um lança-chamas usado por um dos membros da sua tropa para abrir caminho em áreas muito fechadas, eliminando portas, vegetação rasteira e tudo mais que se atrever a entrar na sua frente.

Mas a cobiçada arma só aparece em animações no começo das missões. Mesmo quem terminar o jogo na esperança de pegar essa maravilha vai se decepcionar.

Mais uma bola fora da produtora que poderia ter colocado a cospe-fogo como um extra para quem tiver paciência para terminar esse game.

Como no PS2 não existem atualizações online, quem sabe em uma próxima versão os produtores liberem essa belezinha para os fiéis fãs da série *Call of Duty*.

alvos. Saia e siga os soldados. Pegue as granadas e jogue-as nas janelas de baixo usando **[R2]**. Um pouco mais à direita você encontra a granada de fumaça. Jogue-a na janela de cima do galpão. 03. Corra usando o **[L3]** até se encontrar com os soldados novamente. Siga pela trilha apertando **[X]** para abaixar e **[Z]** para pular. No fim do caminho você é jogado na poça de lama.

TOKYO EXPRESS

04. Primeiro atire nos soldados no alto do morro para abrir caminho para os seus soldados. Elimine também os outros na frente do túnel. Espere o soldado com o lança-chamas abrir a entrada do túnel e entre.
05. Siga pelos túneis acabando com todos os guardas. Cuidado ao cruzar a frente de uma porta ou então de uma escada. Isso porque os inimigos costumam esperar escondidos e também jogar granadas contra você.
06. Entre na cabana do lado esquerdo e acabe com todos os soldados que estão na frente e na janela da casa. O soldado com o lança-chamas vai acabar com o resto dos inimigos. Suba e entre na casa queimada, vá até a artilharia antiaérea que está marcada no seu radar com uma estrela e aperte e segure o **[Z]** para instalar a



bomba e destruir a arma. 07. Afaste-se e depois que tudo for pelos ares, passe a ponte acabando com os guardas nos barracos em frente. Use a metralhadora giratória para acabar com todos os inimigos, um ataque aéreo vai ajudar você a concluir a sua missão.

BETIO ASSAULT

08. Ao descer do barco, passe com cuidado pelos buracos na areia e entre, mas pare logo no começo do túnel. Uma bomba vai cair à sua frente: só depois siga em frente. Acabe com os soldados e uma bomba de fumaça será lançada. Fique atento aos soldados que aparecem do nada.
09. Siga até o final do corredor e entre pela porta que se abriu. Siga pelos destroços da casa e vire para a esquerda, acabe com os guardas e saia pela porta logo à esquerda. Passe pelo novo túnel e instale a bomba no centro da instalação, no fim do corredor.
10. Vólte e se reúna com a tropa, siga para o próximo ponto, acabe com as dezenas de



inimigos no alto da tela. Pule no túnel ao fundo e instale o segundo explosivo. Saia correndo e se junte a tropa novamente. Use o detonador que está no chão para concluir a missão.

BETIO AIRFIELD

11. Destrua os inimigos na entrada do bunker e invada o local. Acabe com todos no local e saia do outro lado da instalação. Siga em frente e elimine todos na entrada do próximo prédio. Lá dentro acabe com os guardas e destrua os equipamentos (as peças bizarras em dourado) para destruir o sistema antiaéreo do local.



12. Saia encontre o general, entre novamente e siga pela porta que está aberta. Destrua todos inimigos e espere que um avião aliado acabe com o tanque de guerra. Siga em frente e encontre mais aliados. Acabe com todos os inimigos do próximo prédio.

13. Destrua os inimigos que estão no andar de baixo da instalação e entre. Suba até o telhado e acabe com os soldados que tentam invadir o local pelo lado direito. Pegue a bazuca e acabe com os três tanques. Desça até o primeiro andar e encontre-se com o sargento.

CODINAME: FORAGER

14. Defenda o seu posto atacando qualquer inimigo que aparecer no local. Quando a área estiver limpa, siga para o lado esquerdo e acabe com todos inimigos. Pegue a bazuca e acerte a entrada do bunker ao fundo.

15. Siga pela trincheira e acabe com todos os guardas. Acerte os inimigos nos túneis e atravesse o bunker, acertando os guardas no alto e ao fundo. Ao chegar do outro lado, mate os guardas que jogam granadas de fumaça e também os que tentam invadir as suas instalações. Pegue a bazuca e acerte dois tiros em cada tanque.



MOUNT TAPOCHAU

16. Siga pela floresta com os seus homens e mate todos os soldados que se escondem atrás das árvores e dos troncos caídos no chão. Quando a área estiver livre, siga em frente e busque proteção para acabar com os homens que estão protegendo a caverna.



17. Quando tudo estiver limpo, suba até a entrada e siga pelo túnel. Tome cuidado: o local está infestado de inimigos que se escondem atrás das latas.

18. Um soldado com lança-chamas vai chegar ao local e acabar com o resto dos inimigos. Ele mesmo vai queimar a porta do local e abrir

caminho para que você siga em frente. Neste novo local os inimigos estão escondidos no escuro, então tome cuidado e ande devagar. 19. Do lado de fora, uma tropa inimiga está andando distraída. Jogue uma granada e acabe com tudo. Suba a montanha, abrindo caminho entre os inimigos. Ao chegar na entrada do local, tome cuidado pois um soldado da sua tropa joga uma bomba. Invada o local e acabe com todos os soldados que estiverem lá. Siga em frente até encontrar o armamento inimigo.

CAMPANHA 2: WINTER OFFENSIVE

ETTELBRUCK

20. No primeiro ponto de confronto acabe com todos os inimigos. Cuidados com os soldados que estão escondidos na cabana do lado esquerdo. Um tanque vai aparecer: você deve entrar nas casas do lado direito e seguir um caminho alternativo para evitar o confronto. 21. No alto da segunda casa, acerte todos inimigos que atacam pelo lado direito e depois pela frente da casa. Continue a fuga para chegar ao próximo ponto. 22. Você escapa do tanque e um tanque da sua



» O combate aéreo é bem explorado na versão de Play 3, mas ficou de fora em Final Fronts



tropa vai aparecer. Siga em frente até o centro da cidade usando o lado esquerdo para chegar até lá. Fique sempre próximo às paredes para não ser surpreendido. Ao chegar no centro, acabe com todos os adversários para garantir a segurança da sua equipe.



THE RACE TO BASTOGNE

23. Uma missão inteira dentro de um tanque de guerra. Basicamente seu objetivo é acertar todos os veículos inimigos. Eles aparecem de todos os lados e de todos os lugares. Tome cuidado. Quando acabar com todos da área central, o veículo vai para as montanhas.

24. Acabe com todas as baterias antiaéreas que estão escondidas no meio das árvores. Tome cuidado, pois novos tanques e soldados também aparecem. Acerte todos. Suba pela montanha e passe a ponte.

Agora o objetivo é destruir três tranques inimigos enormes. Tome muito cuidado para não ser surpreendido pelas costas. Infelizmente esses tanques exigem mais do que simples três tiros. Fique esperto.



» Não espere contar com o apoio de veículos na batalha – a cavalaria aparece só nos vídeos

THE RELIEF OF BASTOGNE

25. Siga até o primeiro posto e acabe com todos os guardas que estão escondidos entre as caixas. Entre na torre e suba até o alto. Pegue a Sniper e acerte todos os soldados da tropa inimiga.

26. Desça e encontre-se com o sargento da sua equipe. Desça com cuidado e passe pela certa. Acabe com todos os inimigos do local. Pegue novamente a sniper do lado direito e acabe com as sentinelas no centro da cidade, logo após a ponte.

27. Siga pelas escadas e do alto da casa, e mate todos os inimigos. Desça e elimine o restante dos inimigos e suba na nova casa. Acerte o explosivo atrás do tanque e acabe com a resistência. Pegue a bazuca e acabe com três tanques inimigos – os dois primeiros estão ao fundo e outro aparece quando você vai para a janela da direita. Desça para concluir a missão.

BATTLE OF BURE

28. Vá atrás dos seus companheiros sempre acabando com os guardas nas janelas dos prédios vizinhos.

Ao chegar ao segundo prédio, desça e instale um explosivo atrás do tanque inimigo.

29. Reúna-se com sua tropa na entrada da

igreja e continue, seguindo seus amigos. Ao chegar ao local acabe com o todos os soldados e não se preocupe com o tanque. Agüente firme até que o ataque aéreo chegue para ajudá-lo.



30. Entre na igreja e proteja o local dos ataques que surgem de todos os lados. Quando a área estiver segura, saia pelo portão na frente da igreja e entre no jipe, acerte todos os inimigos no caminho. Depois da ponte, a missão termina.

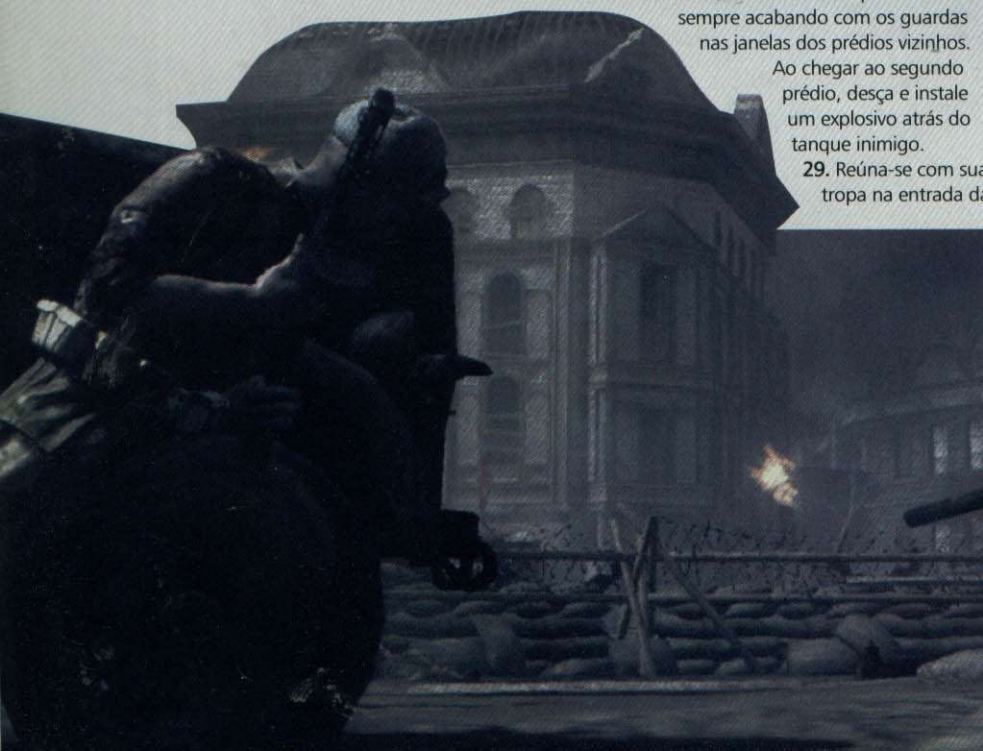
CAMPANHA 3: VICTORY IN EUROPE

THE RHINE

31. Acabe com os inimigos no começo da fase e suba no prédio. Pegue a escopeta e acerte todos os adversários. Um tanque vai surgir do lado esquerdo, vire para a direita e suba as escadas. Pegue a bazuca e acerte o tanque.



32. Entre na sala a seguir e acabe com as invasões que acontecem. Depois siga para o lado direito, acabe com os inimigos e outro tanque aparece. Acerte mais alguns soldados e outro tanque vai surgir. Esse último dá um pouco mais de trabalho: use a bazuca.





BRAUNAUAM INN

33. Acerte os primeiros inimigos que aparecem na fase e procure a entrada para o Bunker. Elimine todos os guardas e suba até o alto da estrutura. Ao chegar lá, entre no túnel e mande bala para todos os lados até que tudo esteja limpo.

34. Continue em frente e cuidado com as granadas que caem a todo instante do alto. Ao encontrar a tropa aliada, vá em frente e pule no buraco que está do lado esquerdo. Lá dentro, cuidado com a quantidade absurda de inimigos e também de granadas.

35. Ao sair, acabe com todos, vire à direita e coloque uma bomba no foguete. Volte e afaste-se do local para ver a animação que encerra esta missão.

CAMPANHA 4: VICTORY IN THE PACIFIC

TYPHOON OF STEEL

36. Desça o morro e pule na trincheira. Siga para o lado direito e no final do caminho elimine todos

dentro do bunker. Saia e vire à direita, acabe com todos os soldados e siga pelo novo caminho nas trincheiras.

37. Siga para a parte mais baixa e destrua todos os inimigos pelo caminho. Suba a escadaria. Acabe com os soldados e invada o bunker. Volte e agrupe-se à tropa. Siga para a direita e invada o próximo bunker. Saia novamente e termine a missão.

SHURI CASTLE

38. Espere antes de descer o morro. Seus

aliados vão acertar tudo. Depois, acabe com os demais inimigos. Infiltra-se na trincheira e vire para a direita para abrir o caminho. Suba rumo ao castelo, eliminando todos pelo caminho.

39. Coloque um explosivo no portão principal do castelo e desça até o seu grupo. Entre no castelo e acabe com todos que estiverem lá dentro do local.

40. No pátio principal, destrua as três baterias antiaéreas e depois posicione-se no centro da tela.

Acabe com todos os japoneses que surgirem de todos os lados do castelo.



» O quinto episódio mostra as cenas mais violentas da série

**VAI SER DADA A LARGADA.
VOCÊ ESTÁ PRONTO?**



PURE

Enviando **Pure** por SMS para **9696**,
você baixa o jogo no seu celular.



Viver sem fronteiras

Também disponível nas plataformas Playstation 3, Xbox 360 e PC DVD-Rom.

© Cloway
 Consulte disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho. A negociação na Portal Wap da TIM e/ou a conexão através do download do jogo serão cobradas de acordo com os dados fornecidos, contatar o suporte ao cliente da TIM Wap/TIM Wap nos sites www.tim.com.br



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



AMES



(SUPER LANÇAMENTO)



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

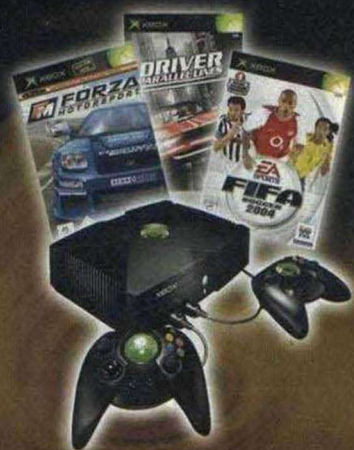
CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ
COMPRAR SEU PS2!!!

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



**PROMOÇÃO
ESPECIAL**

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



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



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



PSP + DOWNGRADE
R\$ 849,00



SEU PS2 COM HD
R\$ 339,00

HD DE 40 GB
R\$ 179,00



(INSTALAÇÃO GRATIS)

HD DE 80 GB
R\$ 209,00



MEMORY STICK
PSP 1 GB
R\$ 199,00

EXCELÊNCIAS



PAN VS. FREEZA
Prepare-se para encarar lutas que nunca aconteceriam na série animada

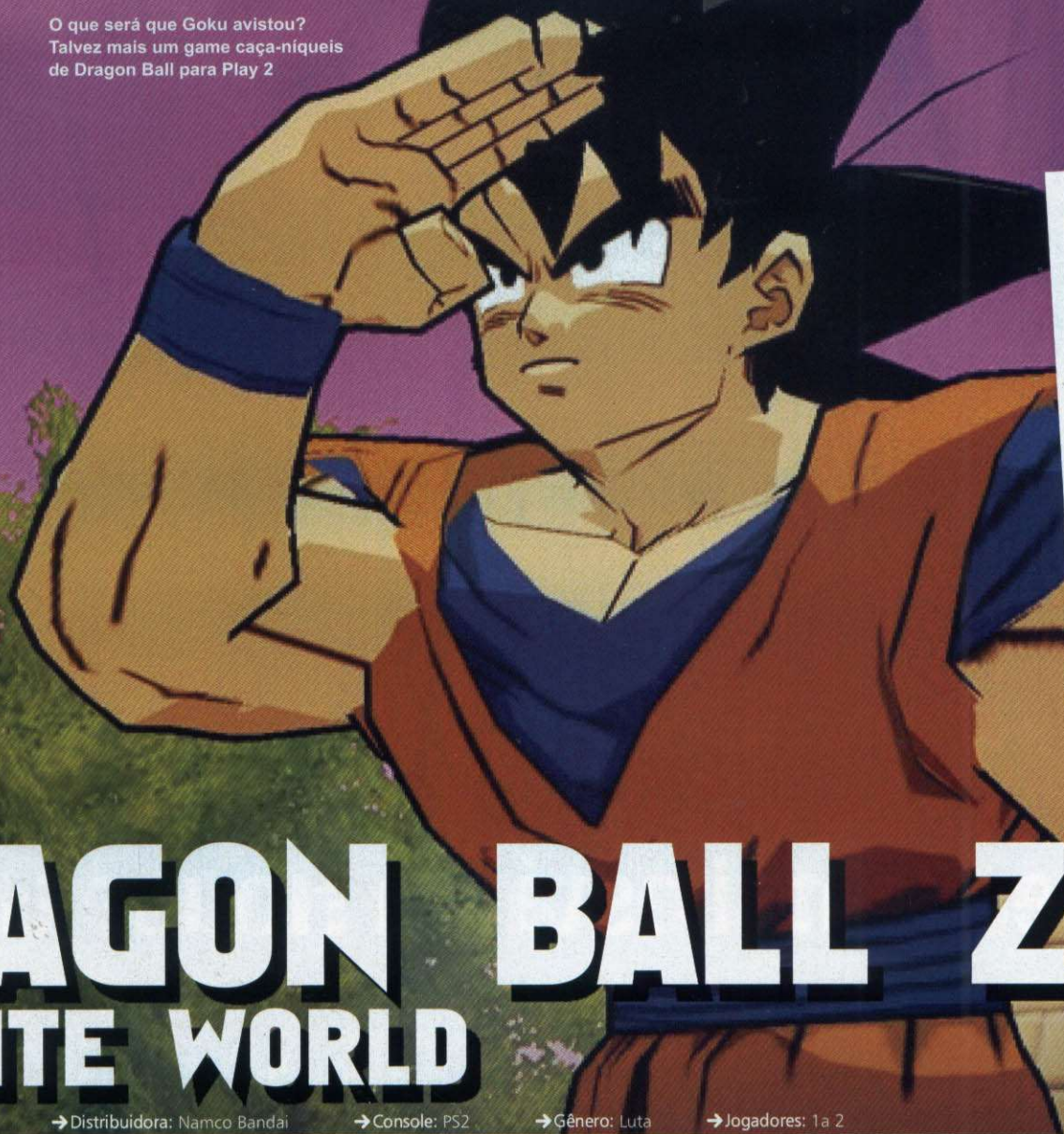


QUERO SEIS DA VERMELHINHA
Você vai gastar tanto dinheiro em cápsulas que entenderá porque a família da Bulma é absurdamente rica



SHENG LONG, VOCÊ JÁ FOI MAIS ÚTIL... Juntar as sete Esferas do Dragão nunca foi uma perda de tempo maior.

O que será que Goku avistou?
Talvez mais um game caça-níqueis de Dragon Ball para Play 2



DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

→ Produtora: Dimps Corporation

→ Distribuidora: Namco Bandai

→ Console: PS2

→ Gênero: Luta

→ Jogadores: 1 a 2

Muito menos do que um game saído do forno para inovar, Infinite World está mais para uma atualização oportunista em busca de dinheiro fácil

PlayStation

A série *Budokai* é uma das melhores referências em jogos da saga animada de Akira Toriyama. Apesar das falhas, a série conseguiu reproduzir com fidelidade as espetaculares lutas do anime japonês. O seu auge foi *Dragon Ball Z: Budokai 3*. O game levou os fãs à loucura, com excelente visual, comandos precisos, jogabilidade frenética e viciante e uma enorme coleção de personagens. A soma de qualidades fez de *Budokai 3* um dos melhores games de luta do PS2, tanto que agradou não apenas aos fãs da série, mas também a aquelas pessoas que não sabem a diferença entre Goku e Goten. Por isso, *DBZ Infinite World* é um jogo agradável, pois não passa de *Budokai 3* com algumas "atualizações".

NÃO TÃO NOVO ASSIM

Infinite World oferece oito personagens a mais do que *Budokai 3*; sendo que seis são totalmente

inéditos na série e vieram direto da fase *GT* do animê (Goku e Vegeta versão *GT*, Great Sayaman 2, Pan, Super Baby e Super Android 17) e dois que já eram conhecidos dos games de PSP (Janemba e Paikuhhan, que aqui se chama Pikkon).

A inclusão de novos personagens é uma adição divertida, especialmente porque desde 2004, muitos fãs reclamavam da ausência de mais personagens de *GT*. Infelizmente, os novos lutadores parecem ter sido produzidos às pressas e "colados" em *Budokai 3*. Goku e Vegeta na versão *GT* funcionam de forma igual às suas versões antigas, apenas com um visual novo, o que tira o sentido da presença dos dois no jogo. E a inclusão de personagens novos não redime a exclusão de antigos, como Kid Goku e Cell Jr, que simplesmente foram limados sem motivo aparente. Isso sem contar que os personagens novos são claramente mais fortes que o elenco original. A pequena Pan por exemplo, tem um ataque tão poderoso que pode encerrar uma luta em poucos momentos.

Todas as vezes que utilizar um dos Ultimate Moves (ataques especiais que aniquilam o cenário) com um dos personagens antigos, deverá passar por um minigame de medição de forças, onde quem recebe o golpe tem uma chance de se defender e não receber o dano total. Essa chance de defesa não existe quando se usa um dos lutadores novos e seus Ultimate Attacks sempre atingem o oponente com força total, o que causa um desequilíbrio enorme no jogo.

Por falar em falta de equilíbrio, a dificuldade deste game foi elevada à décima potência. Mesmo no menor nível de dificuldade, os oponentes do modo Story conseguem virar a luta em pelo menos metade das ocasiões. Mesmo que o seu lutador mantenha o controle da batalha, as chances do oponente executar dezenas de combos indefensáveis em seqüência é enorme; ou seja, prepare-se para se descabelar. Algumas produtoras não percebem que não é divertido fazer o jogador passar raiva por horas a fio.



- AQUI TEM**
- Lista Completa de Cápsulas
 - Táticas Fundamentais
 - Dica para Encontrar as Esferas



» O visual pode não ser o mais moderno, mas é bastante superior ao do animê japonês



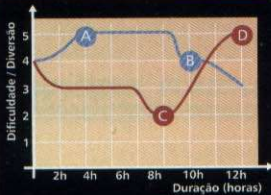
SEM EVOLUÇÃO

Infelizmente, o visual de *Infinite World* está bastante ultrapassado. O estilo e nível gráfico era bom em *Budokai 3*, mas já se passaram quatro anos e ele não impressiona mais ninguém.

Apesar de tudo, *DBZ Infinite World* não é um game ruim, pelo contrário. É muito superior a *DBZ Burst Limit* (considerando que *Burst Limit* é exclusivo da nova geração, este é um elogio e tanto), mas não dá para afastar a sensação de que este é exatamente o mesmo *Dragon Ball Z* que os fãs vêm jogando há anos, com alguns enfeites novos.

Os melhores games de Goku e sua turma ainda são *Budokai 3* e *Budokai Tenkaichi 3*, mas *Infinite World* não deixa de ser uma boa adição para os fãs destes heróis que não hesitam em explodir o mundo para poder salvá-lo.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** A dificuldade do modo Story é meio exagerada. A partir da luta com Freeza você vai suar um bocadinho para avançar.
- B** Quando conseguir a maioria das cápsulas e puder equipar seus lutadores como bem entender, fica mais fácil superar as apelações do computador.
- C** Encarar o modo Story enquanto tenta juntar grana para equipar decentemente seu lutador pode ser uma experiência muito cansativa e frustrante.
- D** Quando finalmente habilitar todos os personagens e fazer as lutas que bem entender no modo Versus será só alegria!

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

LUTA

- Diversidade de Golpes: ★★★★★
- Inteligência Artificial: ★★★★★
- Sistema de Luta: ★★★★★
- Modos de Jogo: ★★★★★
- Cenários/Arenas: ★★★★★

AVALIAÇÃO D&T

- Gráficos: ★★★★★
- Controle: ★★★★★
- Áudio: ★★★★★
- Replay: ★★★★★
- Acabamento: ★★★★★

PS2

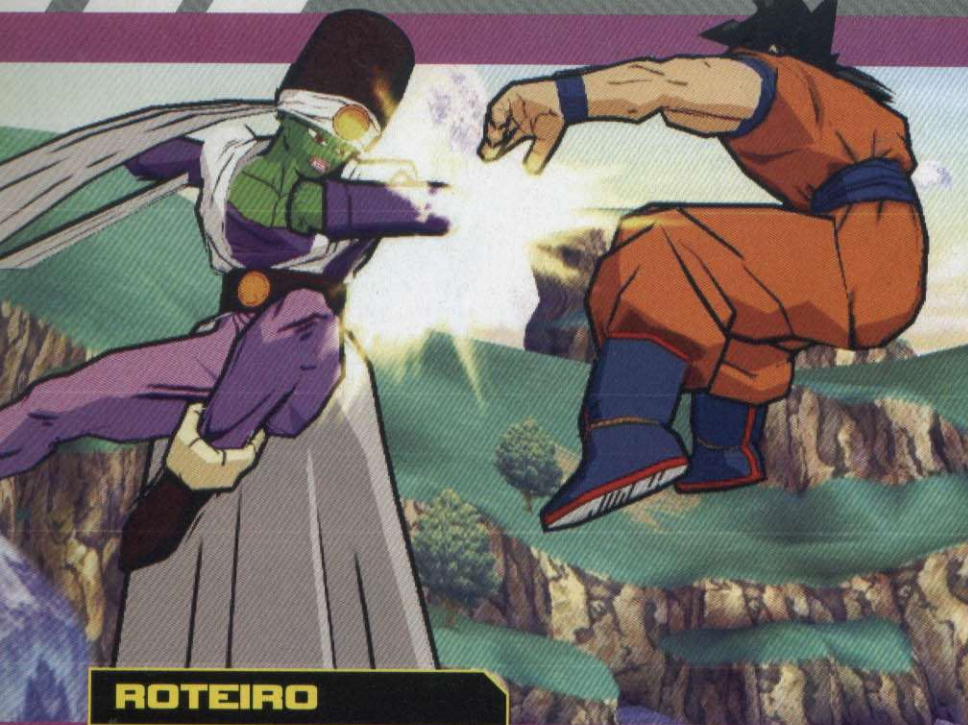
NOTA FINAL

7,0

BOM

SUPER SAIYAJIN 4

Ik! Você comprou a cápsula Transform para Goku e ela não permite que o lutador fique nem ao menos como Super Saiyajin de nível 1 e você está arrancando os cabelos de ansiedade. O negócio é que você precisa comprar a mesma cápsula mais de uma vez para aumentar suas habilidades. Por exemplo, comprando a cápsula Transform de Goku uma vez, você tem acesso ao Kaioken, comprando pela segunda vez terá acesso à transformação em Super Saiyajin e por aí vai. Tal lógica se aplica às demais cápsulas também. Comprar um mesmo golpe mais de uma vez o deixará mais poderoso e um item se tomará mais eficiente. Quanto mais vezes comprar a cápsula do Senzu Bean, mais energia ele irá restaurar, portanto abra a carteira, rapaz!



ROTEIRO

NOVIDADES NA JOGABILIDADE

Infinite World tem uma jogabilidade diferente de *Budokai 3*. Os controles foram simplificados e está mais parecidos com os games de *DBZ* para o PSP. Caso nunca os tenha experimentado, veja a seguir as mudanças e como usá-las com eficiência.



• **Transformação:** quando tiver o número de barras de Ki necessárias, aperte **↓** e o botão de ataques de energia (que pode ser configurado na tela de opções). Com as condições corretas, o lutador vai se transformar e aumentar sua força. O momento da transformação o deixa invulnerável por alguns instantes e repele adversários muito próximos, portanto pode ser usado para anular o efeito de golpes como Kamehameha ou quebrar combos.

• **Ultimate Attacks:** novamente, é necessário ter um certo número de barras de Ki. Para acionar este golpe, aperte **↑** e o botão de disparo de energia. Seu personagem vai usar um golpe que, se atingir o adversário, iniciar a animação do Ultimate Attack. Será preciso então participar de um minigame de medição de forças para quebrar a defesa do oponente e causar dano completo com o ataque. O melhor momento de utilizar estes ataques é quando a barra de fadiga do oponente estiver cheia e ele estiver ofegante; neste momento ele não poderá esquivar e será mais fácil vencê-lo no minigame de medição de forças.

• **Rush Attack:** ao ativar o Rush Attack (na configuração original, o botão **L2**) seu personagem vai estourar a barra de Ki e ficar com um brilho azulado ao seu redor. Neste momento você pode usar uma seqüência rápida de teletransportes para causar um bom dano no oponente. Inicie com um ataque forte (**R2** na configuração original) e quando arremessar o oponente no ar, aperte o botão de carregamento de Ki (**L1** na configuração original) repetidas vezes para golpear o inimigo consecutivamente. Tais seqüências de ataques podem causar um



dano muito alto no adversário, mas aumentam a fadiga de seu personagem, portanto use com moderação. Quando o oponente entrar no modo Rush Attack, afaste-se até que o brilho azulado se vá. Não tente medir forças com ele nesse estado.

• **Evite a Fadiga:** no medidor de energia, logo abaixo do retrato do personagem, há uma pequena barra que enche conforme seu personagem é atingido pelo oponente: é a barra de fadiga. Quando estiver cheia, você ficará tonto por alguns instantes, o que dá uma vantagem enorme para o oponente. Evite ser atingido por combos muito longos, usando as transformações de seu personagem para quebrar as seqüências de seu oponente. Ataques como Kamehameha aumentam bastante a fadiga do oponente quando ele é atingido, portanto use-os a curta distância para aumentar as chances de sucesso do ataque.



ITENS DE USO GERAL (PARA QUEM QUISER SOBREVIVER A APELAÇÃO)

Os itens a seguir podem ser equipados por qualquer personagem. Quando equipados, basta segurar o botão de defesa e apertar **↓** duas vezes. A mesma cápsula precisa ser comprada múltiplas vezes para atingir seu máximo em eficácia.

- Steamed Bun: recupera energia
- Special Steamed Bun: recupera energia
- Ramen Noodles: recupera Energia
- Fried Rice: recupera Energia
- Roast Pig: recupera Energia
- Cold Well Water: recupera Ki
- Sport's Drink: recupera Ki
- Special Sport's Drink: recupera Ki
- Korin's tea: recupera Ki
- King Kai's Coofee: recupera Ki

- Senzu Bean: recupera energia e Ki
- Centipede Eel Soup: reduz fadiga
- Super Holy Water: reduz consumo de Ki
- Super Holy Water Bottle: reduz consumo de Ki
- Babidi's Basic Spell: impede que o seu oponente use ataques especiais
- Babidi's Intermediate Spell: impede que o seu oponente use ataques especiais
- Portable Shield: anula dano resultante de ataques especiais
- Vaccine: anula o efeito do Viral Heart Disease
- False Courage: anula dano ao bloquear ataques
- Pilaf's Torment: oponente perde o controle
- Attack Power Down: enfraquece o nível de força dos ataques do oponente
- Defense Power Down: enfraquece o nível de defesa do oponente

HABILIDADES GERAIS

As habilidades listadas a seguir podem ser equipadas em qualquer personagem. Elas permanecem ativadas durante a batalha e você não precisa se preocupar em executar comandos para fazê-las funcionar.

- Unlimited Power: ataques normais mais fortes
- Unlimited Ki: maior dano em ataques especiais
- Full Force Power: todos os ataques mais fortes
- Fruits of Training: Ki recupera mais rápido
- Mental Concentration: Ki carrega mais rápido
- Relax: diminui o gasto normal de Ki
- Ki Control: gasta menos Ki no Aura Burning
- Iron Defense: diminui o dano causado por ataques normais
- Iron Ki Defense: diminui o dano causado por

STORY MODE



Para liberar todos os personagens do game é preciso terminar o Story Mode duas vezes. Na primeira vez só é possível jogar com Goku. Caminhe até as localidades do mapa para participar de atividades como minigames ou lutas. Cada vez que terminar uma das sagas, novos personagens estarão a disposição para serem comprados na lojinha. Quando terminar o game com Goku, poderá começar o Story mais uma vez e jogar com os outros personagens para repetir batalhas específicas da série. Não é preciso jogar absolutamente todas as fases de uma saga, apenas aquelas que possuem relevância para a história. Por exemplo, treinar com Yamcha na primeira saga não faz diferença, mas enfrentar Raditz sim. Há dois tipos de luta no modo Story: aquelas em que é necessário derrotar o inimigo e as que só é preciso sobreviver por um tempo (lutas nas quais surge um relógio na tela).

MINIGAMES

Entre uma luta e outra no modo Story, será necessário passar por alguns minigames para poder avançar no jogo. Eles são variados entre si, mas não mudam muito entre uma fase e outra. Seus objetivos serão os seguintes:

- **Aventura:** tais missões ocorrem no solo com o seu personagem correndo. Você pode vagar livremente e precisa realizar um certo objetivo para completar a fase. Há diversos itens aqui, que vão desde poções para restaurar o ki a pedaços de carne para recuperar energia. Em algumas é preciso atravessar todos os anéis azuis, em outras é preciso encontrar uma Esfera do Dragão e em uma ocasião será preciso agarrar Bubbles, o macaco do Senhor Kaioh. Quando não souber onde está o próximo alvo a ser encontrado na fase, aperte **▲** e veja no Radar do Dragão que aparece no canto da tela.
- **Corrida:** voando, seu objetivo é atravessar todos os anéis azuis do cenário o mais rápido possível. A barra na parte inferior da tela demonstra a distância que seu inimigo está de completar o objetivo antes de você. Para atrasá-lo, passe pelo círculo com a foto do dito cujo e continue em seu trajeto. Siga sempre a seta que aparece na tela para saber em qual direção está o próximo anel e lembre-se de acelerar com **RT** para ter vantagem sobre o oponente.

AS ESFERAS DO DRAGÃO

As Esferas do Dragão podem ser encontradas aleatoriamente nas fases que rolam em cenários. Na saga de Cell no entanto, uma das fases tem por objetivo encontrar uma Esfera do Dragão (é a que está marcada no mapa como o Radar do Dragão). Seu objetivo é destruir máquinas espalhadas pelo cenário (parecem enormes tangerinas com antenas) e encontrar a Esfera do Dragão. Esta é a única fase de aventura onde há 100% de chances de conseguir uma das danadas, então repita-a sete vezes e faça um pedido à Sheng Long. Infelizmente, as únicas coisas que podem ser pedidas são Ultimate Attacks e novas roupas, e ambas podem ser compradas na loja de cápsulas.

- **Tiro ao Alvo:** jogando com visão em primeira pessoa, acerte os alvos arremessados pelo Senhor Kaioh ou por Piccolo. Apenas foque sua mira no alvo e dispare.
- **Seqüências de botões:** uma série de botões em ordem aparecem na parte inferior da tela. Como em um game de ritmo, aperte-os no momento certo para ter êxito.

DICAS PARA O STORY MODE

Mesmo na menor dificuldade, os personagens do computador são bastante fortes e vão lhe dar uma bela canseira. Para melhorar suas chances, equipe-se com as cápsulas corretas:

- **Ataques Simples:** equipe as habilidades básicas. Ultimate Attacks são pouco úteis pois não há muitas chances de usá-los. Atenha-se a poderes simples como Kamehameha ou Galick Gun.
- **Senzu Bean:** esta cápsula recupera parte de sua energia e Ki (dependendo do nível dela, pode recarregar quatro barras de cada), indispensável próximo ao final da luta, quando o computador começar a usar combos absurdos.
- **Fighter Body:** esta cápsula aumenta a energia inicial de seu personagem (podendo lhe dar até quatro barras a mais, dependendo do nível dela), algo extremamente necessário uma vez que os personagens do computador sempre tem muito mais energia que seu lutador.



ataques especiais

- **Perfect Defense:** menos dano em ataque
- **Veteran Warrior:** aumenta dramaticamente seu ataque e sua defesa
- **Honed Ki:** diminui o consumo de Ki para ataques especiais
- **Demon Beast Yakon:** aumenta o consumo de Ki do oponente
- **Dende's Healing:** parte do dano recebido é absorvido pelo Ki
- **Viral Heart Disease:** causa dano contínuo à energia dos dois lutadores
- **Pressure:** Ki do oponente restaura mais lento
- **WE GOTTA POWER:** aumenta a quantidade de dinheiro recebido ao final das lutas
- **Heavy Blow:** a fadiga do oponente aumenta muito com o dano causado.

- **Essential's of Evasion:** diminui o consumo de Ki usado no teleporte e esquiva
- **Hidden Ki:** diminui o consumo de Ki usado em Ultimate Attacks
- **Fighter's Body:** aumenta sua energia inicial

CÁPSULAS DO SISTEMA

Estas são as cápsulas que liberam novos cenários e novos personagens, além de novos níveis de dificuldades para tornar sua vida ainda mais difícil e sofrida.

- **World Tournament:** cenário
- **Hyperbolic Time Chamber:** cenário
- **Archipelago:** cenário
- **Urban Area:** cenário
- **Mountains:** cenário

- **Plains:** cenário
- **Grandpa's Gohan House:** cenário
- **Planet Namek:** cenário
- **Cell Ring:** cenário
- **Supreme Kai's World:** cenário
- **Inside Buu:** cenário
- **Red Ribbon Base:** cenário
- **Fighter Road:** libera o modo de jogo secreto "Fighter's Road"
- **Add Difficulty Level:** permite comprar os níveis de dificuldade "Very Hard e Z"
- **Ability Tray 3:** libera um espaço para equipar habilidade para o personagem cujo nome aparece na cápsula
- **Ability Tray 4:** libera mais um espaço para equipar habilidade para o personagem cujo nome aparece na cápsula

LISTA DE CÁPSULAS

Aqui está a lista com todas as cápsulas do game, vá conferindo quais já comprou até ter 100%. O efeito das cápsulas amarelas será descrito junto de seus nomes.



GOKU

- Kamehameha: Ataque Especial
- Super Dragon Fist: Ataque Especial
- Spirit Bomb: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Super Sayajin nível 1 ao nível 4)
- Wild Heart: Reduz o consumo de Ki
- Fusion (Gogeta): Ultimate Attack/Transformação
- Fusion (Gogeta SSJ4) – Ultimate Attack/Transformação
- Potara (Vegeto): Ultimate Attack/Transformação
- Costume (1 a 7): Roupas extras



KID GOHAN

- Masenko: Ataque Especial
- Masendan: Ataque Especial
- Full Power Consecutive Ki Blast: Ultimate Attack
- Ultimate Masenko: Ultimate Attack
- Lost in Rage: os seus ataques se tornam indefensáveis. Bastante recomendável
- Transform: Transformação (Unlock Potential)
- Costume: Roupa Extra



TEEN GOHAN

- Kamehameha: Ataque Especial
- Masenko: Ataque Especial
- Soaring Dragon Strike: Ataque Especial
- Super Kamehameha: Ultimate Attack
- Father-Son Kamehameha: Ultimate Attack
- Transform: Transformações (Super Sayajin nível 1 e nível 2)
- Lost in Rage: Ataques se tornam indefensáveis. Ótimo para montar combos



GOHAN

- Kamehameha: Ataque Especial
- Ki Blast Cannon: Ataque Especial
- Soaring Dragon Strike: Ataque Especial
- Super Kamehameha: Ultimate Attack
- Transform: Transformações (Super Sayajin 1 a Mystic Gohan)
- Lost in Rage: os ataques do personagem ataques se tornam indefensáveis
- Costume: Roupa Nova



GREAT SAIYAMAN

- Justice Punch: Ataque Especial
- Ki Blast Cannon: Ataque Especial
- Justice Kick: Ataque Especial
- Justice Pose: Ultimate Attack
- Heart of Justice: Provoações diminuem o Ki do oponente



GOTEN

- Kamehameha: Ataque Especial
- Charge: Ataque Especial
- Fusion (Gotenks): Ultimate Attack/Transf.
- Full Power Consecutive Ki Blast: Ultimate Attack



» Julgando a cena pela impressão que passa e a cara de assustado de Bubbles... é claro que eles estão brincando de esconde-esconde

- Transform: Transformação (Super Sayajin 1 para Goten)
- Mischief: Diminui aleatoriamente uma das habilidades do inimigo



VEGETA

- Galick Gun: Ataque Especial
- Final Impact: Ataque Especial
- Big Bang Attack: Ultimate Attack
- Fusion (Gogeta): Ultimate Attack/Transformação
- Fusion (Gogeta SSJ4): Ultimate Attack/Transformação
- Potara (Vegeto): Ultimate Attack/Transformação
- Transform: Transformação (Super Sayajin nível 1 ao nível 4)
- Babidi Brainwash: Pode se transformar em Majin Vegeta caso receba muito dano
- Ultimate Fighting Spirit: Reduz o consumo de Ki
- Costume (1 a 3): Roupas Extras



TRUNKS

- Buster Cannon: Ataque Especial
- Finishing Buster: Ataque Especial
- Shining Slash: Ataque Especial
- Burning Slash: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Super Sayajin 1)
- No Mercy: Diminui o Ki do oponente toda vez que lhe causar dano
- Costume (1-2): roupas extras



KID TRUNKS

- Double Buster: Ataque Especial
- Final Cannon: Ataque Especial
- Fusion (Gotenks): Ultimate Attack/Transformação
- Full Power Consecutive Ki Blast: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Super Sayajin 1)
- Mischief - Diminui uma das habilidades do inimigo



KRILIN (KURIRIN)

- Kamehameha: Ataque Especial
- Solar Flare: Ataque Especial
- Destructo Disc: Ataque Especial
- Chain Destructo Disc: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (técnica Unlock Potential)
- Earthling Pride: Aumenta o poder do Ultimate Attack
- Costume: Roupa Nova



PICCOLO

- Destructive Wave: Ataque Especial
- Light Grenade: Ataque Especial
- Special Beam Cannon: Ultimate Attack
- Hellzone Grenade: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Fuse with Kami)
- Regeneration: Recupera energia enquanto o seu personagem ficar na defesa
- Costume – Roupa Nova



TIEN (TENSINHAN)

- Dodon Ray – Ataque Especial
- Solar Flare – Ataque Especial
- Tri-Beam – Ataque Especial
- Neo Tri-Beam – Ultimate Attack
- Chiaotzu's Assistance – Diminui o Ki do adversário



YAMCHA

- Kamehameha: Ataque Especial
- Wolf Fang Fist: Ataque Especial
- Spirit Ball: Ultimate Attack
- Puar's Assistance: Diminui a quantidade de Ki do adversário



HERCULE (MR. SATAN)

- Dynamite Kick: Ataque Especial
- Rolling Hercule Punch: Ataque Especial
- Present for You: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (High Tension)
- Champion Dignity: Ataques do oponente perdem a força



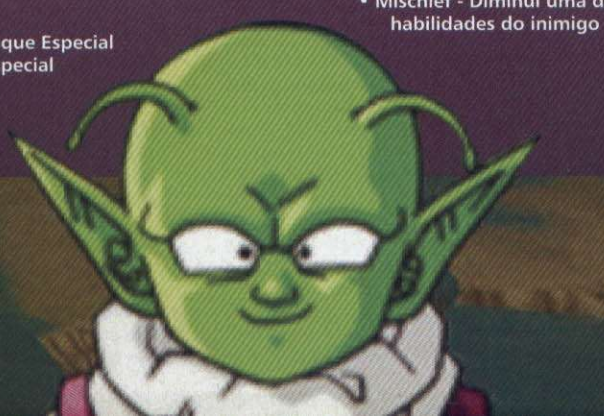
VIDEL

- Eagle Kick: Ataque Especial
- Hawk Arrow: Ataque Especial
- Videl's Close Call: Ultimate Attack
- Unyielding Spirit: Todos os ataques se tornam indefensáveis



RADITZ

- Double Sunday: Ataque Especial
- Saturday Crash: Ataque Especial
- Saturday Crush: Ultimate Attack



• Watch your Guard: Diminui sua fadiga e aumenta a do adversário



NAPPA

- Bomber DX: Ataque Especial
- Headbanger: Ataque Especial
- Giant Storm: Ultimate Attack
- Powerful Protection: Recupera energia enquanto se defender



CAP. GINYU

- Milky Cannon: Ataque Especial
- Strong Jersey: Ataque Especial
- Body Change: Ultimate Attack
- SP Fighting Pose (1 e 2): Ataque Especial
- New Fighting Pose: Provoações diminuem o Ki do oponente



RECOOME

- Recoome Eraser Gun: Ataque Especial
- Recoome Kick: Ataque Especial
- Recoome Bomber: Ultimate Attack
- SP Fighting Pose (3 e 4): Ataque Especial
- New Fighting Pose: Provoações diminuem o Ki do oponente



FREEZA

- Death Beam: Ataque Especial
- Death Wave: Ataque Especial
- Death Ball: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (2ª forma até a forma final)
- Freeza's Spaceship: Pode ressuscitar como Mecha Freeza caso derrotado
- Rage: Reduz o consumo de Ki



Nº 16

- Rocket Punch: Ataque Especial
- Rocket Tackle: Ataque Especial
- Hell's Flash: Ultimate Attack
- Infinite Energy: Reduz o consumo de Ki



Nº 17

- Power Blitz: Ataque Especial
- Energy Field: Ataque Especial
- Accel Dance: Ultimate Attack
- Infinite Energy: Reduz o consumo de Ki



Nº 18

- Deadly Dance: Ataque Especial
- Energy Field: Ataque Especial
- Destructo Disc: Ataque Especial
- Accel Dance: Ultimate Attack
- Infinite Energy: Reduz o consumo de Ki



DR. GERO

- Photon Wave: Ataque Especial
- Photon Laser: Ataque Especial
- Ki Blast Absorption: Ataque Especial
- Drain Life: Ultimate Attack
- Dr. Gero Research: Quando atingido por ataques de energia, seu Ki aumenta
- Fruits of Research: Diminui os poderes do oponente



CELL

- Kamehameha: Ataque Especial
- Energy Field: Ataque Especial
- Spirit Bomb: Ultimate Attack

- Transform: Transformação (Semi Perfect até Super Perfect)
- Self Regeneration: Recupera energia enquanto se defender



MAJIN BUU

- Innocence Cannon: Ataque Especial
- Innocence Express: Ataque Especial
- Angry Explosion: Ultimate Attack
- Candy Play: Sela os movimentos do oponente por algum tempo



SUPER BUU

- Ill Flash: Ataque Especial
- Ill Ball Attack: Ataque Especial
- Absorption: Ultimate Attack
- Candy Play: Sela os movimentos do oponente por algum tempo



KID BUU

- Vanishing Ball: Ataque Especial
- Assault Rain: Ataque Especial
- Kamehameha: Ataque Especial
- Instant Transmission Kamehameha: Ultimate Attack
- Pure Evil: Reduz o consumo de Ki



DABURA

- Hell Blitz: Ataque Especial
- Evil Blast: Ataque Especial
- Hell Blade Rush: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Demon King Will)
- Demon King Spit: Sela os movimentos do oponente por algum tempo



COOLER

- Destructive Ray: Ataque Especial
- Sauzer Blade: Ataque Especial
- Supernova: Ultimate Attack
- Full Power Consecutive Ki Blast: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Final Form)
- Cooler Spaceship: Pode ressuscitar como Metal Cooler caso derrotado
- Rage!: Diminui o consumo de Ki



BARDOCK

- Riot Javelin: Ataque Especial
- Heat Phalanx: Ataque Especial
- Saiyan Spirit: Ultimate Attack
- Saiyan Pride: todos os seus ataques se tornam indefensáveis



BROLY

- Blaster Shell: Ataque Especial
- Gigantic Press: Ataque Especial
- Gigantic Meteor: Ultimate Attack
- Gigantic Slam: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Legendary Super Saiyajin)
- Lost in Rage: Ataques se tornam indefensáveis



SYN SHENRON

- Whirlwind Spin: Ataque Especial
- Dragon Thunder: Ataque Especial
- Minus Energy

- Power Ball: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Omega Shenron)
- Dark Power: Diminui o nível de força dos poderes do oponente



SAIBAMEN

- Acid: Ataque Especial
- Screwdriver: Ataque Especial
- Self-Destruct: Ultimate Attack
- Culture Fluid: Recupera energia enquanto se defender



GOKU (GT)

- Kamehameha: Ataque Especial
- Ki Blast Cannon: Ataque Especial
- Super Dragon Fist: Ataque Especial
- Super Kamehameha: Ultimate Attack
- Spirit Bomb: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Super Saiyajin nível 1 ao nível 4)
- Wild Heart: Reduz o consumo de Ki
- Costume: Roupa nova



SUPER BABY 2

- Big Bang Attack: Ataque Especial
- Final Flash: Ataque Especial
- Revenge Death Ball: Ultimate Attack
- Blutz Wave: Todos os ataques se tornam indefensáveis



SUPER Nº 17

- Flash Bomber: Ataque Especial
- Thunder Eraser: Ataque Especial
- Drain Field: Ataque Especial
- Shocking Death Ball: Ultimate Attack
- Dr Gero Research: Quando atingido por ataques de energia, seu Ki aumenta
- Hell Energy: Reduz consumo de Ki



JANEMBA

- Hell Gate: Ataque Especial
- Rakshasa's Claw: Ataque Especial
- Spike Hell: Ultimate Attack
- Villainous Soul: Diminui o Ki do oponente toda vez que lhe causar dano



PIKON (PAIKUHAN)

- Blazing Shoot: Ataque Especial
- Hyper Tornado: Ataque Especial
- Ultimate Thunder Flash: Ultimate Attack
- Best in the Galaxy: Aumenta o poder do Ultimate Attack



VEGETA (GT)

- Shining Rage Attack: Ataque Especial
- Final Flash: Ataque Especial
- Big Bang Attack: Ultimate Attack
- Transform: Transformação (Super Saiyajin nível 1 ao nível 4)
- Fusion (Gogeta SSJ4): Ultimate Move/Transformação
- Ultimate Fighting Spirit: Reduz o consumo de Ki
- Costume: Roupa Nova



GREAT SAIYAMAN 2

- Justice Eagle: Ataque Especial
- Justice Hawk: Ataque Especial
- Justice Phoenix: Ultimate Attack
- Great Saiyaman Cheer: Recupera energia e fadiga



PAN

- Kamehameha: Ataque Especial
- Maiden Burst: Ataque Especial
- Reliable Friend: Ultimate Attack
- Giru's Teasing: Você e o oponente perdem habilidades aleatórias



NDS games

Desde 1989

**AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**

**OS MELHORES VÍDEO GAMES
E PEÇAS DO MERCADO**

TEMOS OS MELHORES PREÇOS



**TEMOS A TÉCNOLOGIA
PARA CONSERTO DAS
3 LUZES VERMELHAS**



RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52

CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP

TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

**TELEVENDAS:
(11) 3227-2732**

ACEITAMOS TODOS CARTÕES





Dicas & Truques para **PlayStation** www.eurogames.com.br

Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 119

»» GAROTA PLAY

MAI SH

DEZEMBRO 2008



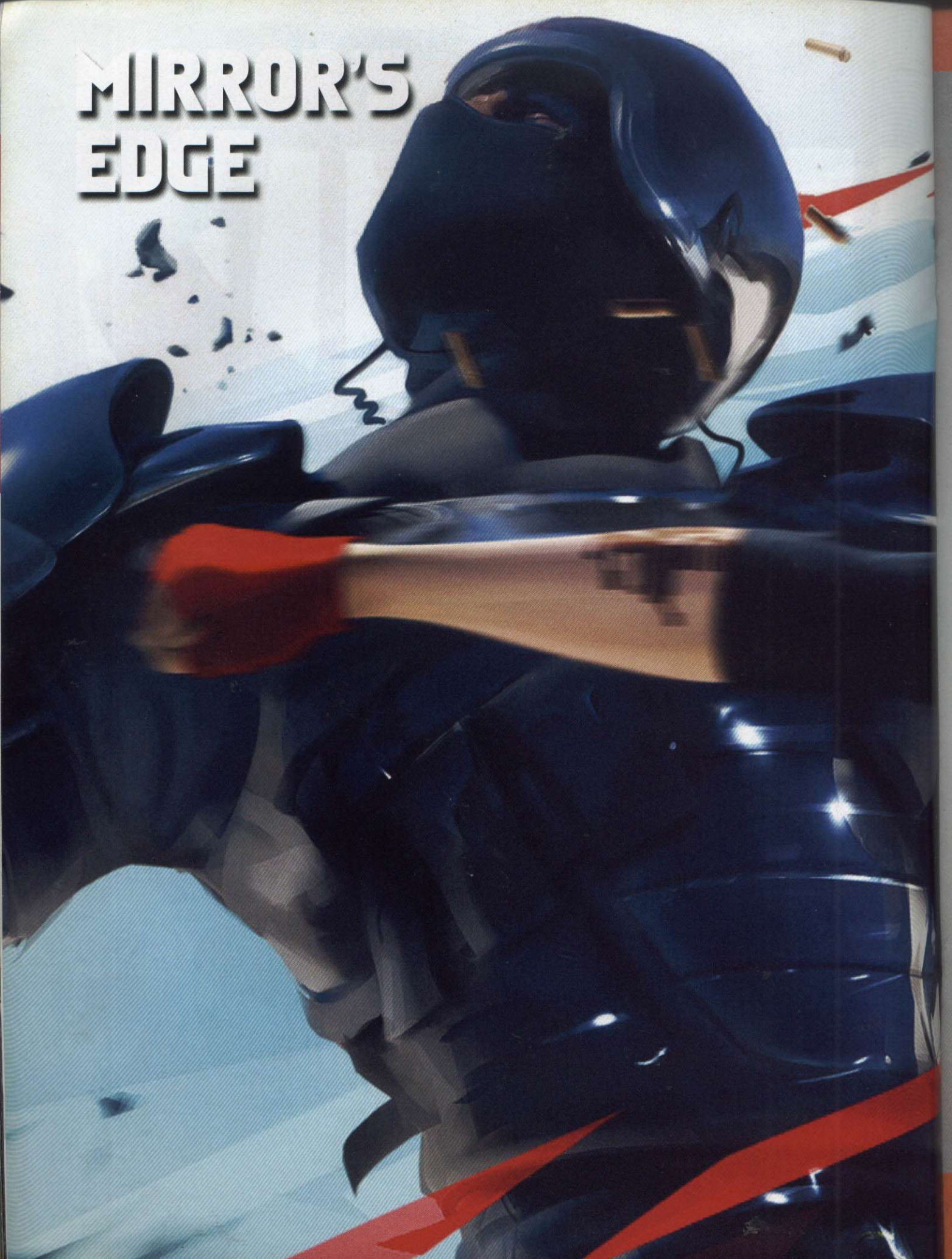
Discos & Truques para **PlayStation** www.scegames.com.br

IRANI



Modelo: Beatriz Vallego
19 anos, São Paulo - SP
Fotos: Nelson Alves Jr.
Maquiagem: Israel Escobar
Produção: Aida Lima e Gabriela Isgroi
Acessórios: Leda - Cós & Costura

MIRROR'S EDGE





**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

BIOSHOCK

→ Produtora: Digital Extremes, 2K Marin/Boston/Australia

→ Distribuidora: 2K Games

→ Console: PS3

→ Gênero: FPS

→ Jogadores: 1

Viaje para o fundo mar para conhecer a fabulosa trama que revolucionou o estagnado gênero FPS

N

ão há como negar que os jogos do gênero FPS (first person shooter ou tiro em primeira pessoa) ficaram muito tempo sem passar por uma evolução notável. De *Wolfenstein 3D*, passando por *Doom* e chegando em *Half-Life*, o objetivo principal da categoria sempre foi colocá-lo em desafios de sobrevivência contra hordas de inimigos e, simultaneamente, encontrar seu caminho por labirintos imensos e muitas vezes confusos, apanhando um ou outro item-chave no caminho.

Embora tal fórmula tenha funcionado por mais tempo do que provavelmente deveria, ela precisava evoluir em algum momento. *Bioshock* mostra que finalmente, esta evolução chegou.

DISTOPIA SUBMARINA

Aqui você controla Jack, um sujeito cujo avião cai no mar e acaba perdido em uma distopia submarina habitada por mutantes enlouquecidos. A chave para a sobrevivência neste lugar está nas mãos das Little Sisters, meninas que são caçadas pelos habitantes do lugar e que tem como única defesa os titãs tecnológicos que as acompanham: os Big Daddies.

Diferente de outros games no estilo FPS, *Bioshock* não coloca todas as esperanças do jogador em seu arsenal, acrescentando poderes especiais que podem ser a diferença entre a vida e a morte em muitas situações. Além disso, há diversas habilidades diferentes que podem ser equipadas, permitindo que cada jogador customize o protagonista como bem entender.

Um dos diferenciais de *Bioshock* é a ênfase nas decisões morais de quem joga: quando encontrar uma Little Sister, o que você irá fazer? Sacrificar a pequenina e aumentar suas forças; ou permitir que ela viva, mesmo não podendo se tornar tão poderoso quanto gostaria? Só no momento que vir uma delas indefesa e assustada na sua frente, você saberá a resposta.

Apesar de ter mais de um ano de idade, pois foi lançado em 2007 para X360, *Bioshock* ainda é um dos games mais impressionantes da nova geração. O visual do jogo é tremendamente impressionante e passa com perfeição o clima sufocante de Rapture, enquanto o fantástico áudio aumenta bastante a tensão e a sensação de se estar em tal lugar.

Bioshock não é um título difícil e até mesmo pessoas com pouca ou nenhuma experiência com FPS podem avançar no jogo com relativa facilidade. Você dificilmente ficará sem munição, uma vez que

pode comprar o quanto quiser ao longo do jogo e é muito fácil saber para onde ir, pois uma seta enorme no alto da tela impede que você se perca. *Bioshock* deve ser aproveitado como um bom filme de terror: apague todas as luzes da casa e jogue de madrugada para maximizar o aproveitamento, pois você dificilmente terá uma experiência como esta de novo. Pelo menos não até *Bioshock 2* ser lançado...

O INFERNO NO FUNDO DO MAR...

A história se passa no ano de 1960, na cidade submarina de Rapture, construída pelo magnata Andrew Ryan como uma forma de fugir da sociedade opressiva e corrupta que habita a superfície. Ryan levou apenas pessoas que ele considerava dignas para viver nesta cidade. Os habitantes de Rapture podiam se submeter a alterações genéticas capazes de dar poderes aos seres humanos e acelerar sua evolução, graças à descoberta dos componentes ADAM e EVE.

No entanto, os habitantes da cidade começaram a ingerir muito mais ADAM do que deveriam e, ao mesmo tempo que desenvolveram enormes poderes, tornaram-se loucos e violentos. A sociedade utópica criada por Ryan se destruiu em pouco tempo, tornando-se um lugar muito mais bárbaro do que o mundo da superfície. Em meio a este caos se encontra Jack, um homem comum cujo avião caiu próximo à entrada para Rapture.

Perdido no oceano e sem chance de resgate, nada resta exceto se aventurar no brutal mundo submarino criado por Ryan. Mas teria seu acidente sido mero acaso do destino, ou haveria algo mais por trás desta história do que mera coincidência? E seria Jack capaz de manter sua humanidade em um lugar infernal como Rapture ou sucumbiria à violência irracional como tantos antes dele? ▶



CHALLENGES

Quando foi anunciado a vinda do *Bioshock* para o PS3 esperava-se alguma novidade além dos novos plasmids. E essa novidade veio, em forma de um novo modo de jogo, as Challenges, que podem ser compradas na PSN Store. São três desafios onde você deve resgatar as Little Sisters.

O atrativo dos desafios é que se deve usar a cabeça para achar a maneira correta de salvá-la, com limitação nos tipos de armas e plasmids. Os desafios ainda vem com doze novos troféus, aumentando ainda mais o nível de dificuldade, como achar todas as rosas e resgatar a Little Sister abaixo do tempo alvo.

CK

AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Lista de Tonics
- Lista de Plasmids
- Dicas para evoluir a chave inglesa
- Dicas para detonar os Big Daddies

EXCELÊNCIAS



AQUAMAN, SOCORRO!!!
Uma cidade submarina funciona muito bem como cenário de terror.

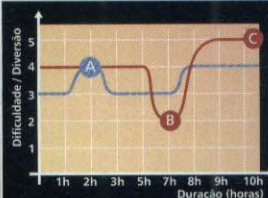


PENSE NAS CRIANCINHAS
O dilema moral de salvar ou não as Little Sisters aumenta a tensão do jogo.



NOSSA, COMO É GRANDE!!!
Quando um Big Daddy vier correndo em sua direção, sua vida passará diante de seus olhos!

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



■ Dificuldade ■ Diversão

- A** A dificuldade se mantém constante e só aumenta de verdade próximo ao fim do jogo. Porém, o primeiro confronto com um Big Daddy é um pouco desesperador e o novo nível de dificuldade é só para os corajosos.
- B** Encontrar todas as partes necessárias para se tornar um Big daddy é uma experiência um bocadinho maçante.
- C** A luta final contra Adam, no entanto, é mais empolgante que dirigir um carro em alta velocidade em um campo minado (nunca tentem fazer isso, ok?).

Acima, um Big Daddy e sua broca gigante; e, à esquerda, uma Little Sister e sua seringa bizarra. Quem bota mais medo?

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

FPS



- Inteligência Artificial: ★★★★★
- Sistema de Danos: ★★★★★
- Arsenal: ★★★★★
- Multiplayer: não há nenhum
- Design de Cenários: ★★★★★

AVALIAÇÃO D&T

- Gráficos: ★★★★★
- Controle: ★★★★★
- Áudio: ★★★★★
- Replay: ★★★★★
- Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL

9,0

EXCELENTE

ROTEIRO

WELCOME TO RAPTURE

1. Assim que perceber que está no controle, nade até a construção e use o batiscofo para descer até Rapture. Pegue o rádio dentro do batiscofo, saia e pegue a chave inglesa e a pistola logo que as encontrar. Aproveite este começo para se adaptar ao combate. Preste atenção à seta no alto da tela: ela sempre indica para onde você deve ir.



MEDICAL PAVILLION

2. Seu objetivo é encontrar uma rota até Neptune's Bounty. No caminho há robôs de vigilância, aproveite para hackeá-los e pegar o jeito nisso, pois será uma habilidade muito necessária posteriormente.



3. Há um salão cuja entrada está bloqueada por gelo e para prosseguir é preciso achar o Plasmid Incinerate. Vá até um dos andares superiores e procure pelo escritório onde só é possível entrar rastejando. Entre para encontrar o Plasmid Incinerate.



LOCALIZE-SE, TURISTA!

Não é difícil achar o seu caminho em Rapture. Na maior parte das vezes, uma seta no alto da tela indica para onde você deve ir, então siga a orientação. Quando a seta não estiver presente, preste

atenção no cenário, pois normalmente existem placas indicando os nomes dos lugares. Use estas indicações em conjunto com o mapa (aperte **M** para abri-lo) e saberá facilmente para onde tem de ir.

4. Quando estiver cercado por Splicers no escritório, use Incinerate na mancha de óleo no chão e veja-os queimar. Quando for seguro prosseguir, volte até à porta congelada e use seu novo poder para abrir caminho. Procure a máquina Gatherer's Garden (normalmente está indicado no mapa) para adquirir o novo Plasmid Telekinesis e treine um pouco com ele. Explore a área para encontrar a Machine Gun, Shotgun e novos Tonics; quando quiser avançar na história, vá para Surgery para encontrar Steinman.

5. O vilão vai bloquear uma porta para impedir sua passagem. Um Splicer vai jogar granadas em você, use Telekinesis para deter as granadas em pleno ar e arremesse-as contra a porta que Steinman bloqueou; repita até abrir caminho. Prossiga até encontrar Steinman novamente.

CHEFE - STEINMAN

6. A primeira coisa a fazer é dar um jeito na Medical Station da área inundada ou Steinman vai usá-la para restaurar energia durante a luta. É possível destruí-la, mas o ideal é hackeá-la, pois assim ela causará dano no vilão. Para atacar,



use Electro Bolt para imobilizá-lo e atire com a Machine Gun ou Shotgun. Outra opção é usar a Incinerate, pois as chamas causam dano constante. Prossiga até encontrar a primeira Little Sister do jogo e decida se vai salvá-la ou não. Em seguida será preciso enfrentar um Big Daddy. Derrote-o e poderá decidir o destino de mais uma Little Sister. Não esqueça de usar o ADAM que ganhou com as meninas na Gatherer's Garden.



NEPTUNE'S BOUNTY

7. Hackeie todas as câmeras de vigilâncias e metralhadoras automáticas que puder. Estes mecanismos não apenas o protegerão contra os Splicers, mas serão uma grande ajuda quando encontrar Big Daddies. Quando chegar à área inundada, use o código 5308 para abrir a porta. Procure por Peach e cuidado com os Spider Splicers que surgem nesta área; use a Shotgun contra eles para não passar por apuros.

8. Peach quer que você traga uma câmera antes de abrir caminho. Prossiga até a Interrogation Room (local onde só é possível entrar por um buraco na parede) e apanhe o objeto. É preciso fotografar três Spider Splicers. O primeiro está do outro lado do vidro e os outros dois você terá de procurar pela fase. Explore o lugar para



» Os únicos prêmios desta área são inimigos ainda mais monstruosos. Quem se importa? Fogo neles!



» Parece um engraxate pinguço, mas é só o chefe de fase... mesmo assim o ponto fraco dele é o fogo

encontrar o que precisa e quando tiver as três fotos, volte para falar com Peach. Antes de entrar na sala, coloque suas armas no Pneumo Container e equipe Enrage e Telekinesis antes de prosseguir.

CHEFE: PEACH

9. Peach arremessará granadas contra você. Use Telekinesis para detê-las no ar e arremesse-as de volta. Quando ele evocar a ajuda de outros Splicers, use Enrage contra eles para obrigá-los a

atacar uns aos outros ou simplesmente arremesse as granadas de Peach neles. Espere que Atlas o contate pelo rádio e vá para a próxima localização.

SMUGGLER'S HIDEOUT

10. Siga para o painel de controle e e puxe a alavanca. Quando a porta for trancada, espere ela se abrir, avance até o submarino e elimine os Splicers. Após a explosão, vá para a saída.



CEIFAR AS LITTLE SISTERS VALE A PENA?

Discursos morais à parte, detonar ou não as pequeninas é uma escolha que você deve fazer considerando como pretende evoluir e montar sua personagem.

Cada vez que sacrificar uma garotinha (opção "Harvest") receberá 160 pontos de ADAM; poupando-as (opção "Rescue") receberá apenas 80. No entanto, cada vez que salvar três Little Sisters, um presente será deixado junto a máquina Gatherer's Garden mais próxima, na forma de um ursinho de pelúcia. Cada presente dá 200 pontos de ADAM ou armas, Plasmids e Tonics que não podem ser adquiridos de outra forma.

Faça sua escolha decidindo se quer ter uma tonelada de ADAM para comprar todos os poderes que puder ou prefere conseguir habilidades e itens exclusivos, comprando poderes com mais cuidado. E as questões morais, é claro.

ARCADIA

11. Quando avistar um homem gritando por socorro, siga em sua direção. Nesta etapa vão surgir os Houdini Splicers, que se teleportam após atacar. Use Electro Bolt para imobilizá-los e atacar com a Shotgun. Dê uma boa explorada nesta área, pois há vários bons Tonics espalhados. Seu objetivo é chegar ao Langford Lab. O lugar será infestado de gás venenoso e vai ser preciso

BRINQUEDOS PARA SE DIVERTIR EM RAPTURE

Rapture é um lugar perigoso, mas oferece diversas formas de proteção contra seus habitantes descontrolados. Conheça as armas disponíveis e a melhor maneira de usá-las.

• **Wrench:** é a primeira arma adquirida e serve para ataques à curta distância. Sua grande desvantagem é que, obviamente, exige que você se aproxime dos inimigos para usá-la, o que o coloca ao alcance de seus ataques. A vantagem é que o seu uso garante a economia de munição para as outras armas, além de que não importa o quanto sua pontaria seja ruim, é impossível errar um ataque com ela.



• **Camera:** obviamente não é uma arma e serve apenas para fotografar os inúmeros Splicers, Big Daddies e Little Sisters de Rapture. Você ganha experiência com cada foto e a qualidade da foto aumenta o rank de pesquisa para cada criatura, o que gera bonificações contra elas, como causar mais dano ao atacá-las.

• **Pistol:** sua primeira arma de fogo e a melhor amiga por uma boa parte do jogo. Seu dano e sua precisão são bastante decentes e ela é letal caso atinja a cabeça de seus inimigos. Sua única desvantagem é seu tempo de recarregamento.



• **Machine Gun:** uma das armas mais eficientes à sua disposição. Apenas aponte para os inimigos e atire sem se preocupar em atingi-los na cabeça. A Machine Gun é especialmente eficiente contra Houdini Splicers, pois pode causar um belo dano nos sujeitos antes que eles desapareçam. Também é recomendável contra Big Daddies.

• **Shotgun:** extremamente poderosa e pode derrubar a maioria dos inimigos com um único tiro, se usada à queima-roupa. Mesmo Big Daddies sofrem um belo dano com esta arma. Suas maiores desvantagens são o tempo de recarregamento e o pente, que comporta apenas quatro cápsulas por vez.

• **Grenade Launcher:** a arma mais poderosa do jogo, capaz de matar praticamente todos os Splicers com um único tiro e causar dano enorme em Big Daddies sem esforço algum. Por ser tão poderosa, sua munição é muito mais limitada, por isso economize para enfrentar chefes ou para momentos de total desespero.

• **Chemical Thrower:** arma que pode disparar napalm, nitrogênio líquido ou electro gel, ou seja, é capaz de torrar, congelar ou electrocutar os inimigos. A eficiência desta arma é limitada, pois o consumo de munição é absurdo e antes que se dê conta, terá um canhão vazio em mãos. Ela pode ser útil em determinados momentos em que não possa usar Plasmids.

• **Crossbow:** é a última arma e a mais eficiente. Seus disparos são muito fortes e podem eliminar a maioria dos Splicers com uma única flechada. Possui também um zoom, para alvejar oponentes à distância. Sua munição é muito barata e você pode recolher as flechas nos corpos dos inimigos abatidos. A desvantagem é que a arma só dá dois tiros antes de precisar ser recarregada, mas seu poder de fogo compensa.



» Cenários extravagantes e criaturas bizarras: Rapture daria um excelente parque temático

HACKER

Quando decidir hackear algum maquinário em Rapture é preciso resolver um pequeno quebra-cabeça. Existem dois terminais na tela e um deles libera um líquido; seu objetivo é fazer com que este líquido chegue até o outro terminal. Para isso, use as peças que estão na tela para formar um encanamento. Seja criativo ao montar o trajeto do líquido ou poderá atrasar o seu processo. Ao hackear sistemas de defesa, eles se voltarão contra os Splicers e vão atacá-los. Se hackear máquinas de venda, seus itens ficarão muito mais baratos.

esperar até que ele se dissipe para poder entrar. Use o código que Langford escreve na janela (9457) para abrir a porta. Recolha o gravador que ensina como produzir Lazarus Vector e uma chave para Market Garden. Siga em direção à Tree Farm, pois através deste lugar é que encontrará o caminho para a próxima área.



FARMER'S MARKET

12. Seu objetivo aqui é encontrar sete Bee Enzymes e sete Distilled Waters. As Distilled Waters estão espalhadas pela fase e não é difícil encontrá-las; apenas fuça por todo lugar que passar. As Bee Enzymes são mais difíceis. Algumas são encontradas ao longo da fase, mas a maior

parte está na área de cultivo de abelhas. Use o controle na parede para encher a área de fumaça e manter as abelhas calmas por algum tempo. Cheque em todas as gavetas de cultivo para pegar as Bee Enzymes, mas não demore muito. Quando o tempo começar a se esgotar, saia da área das colméias e use o controle para enchê-la de fumaça novamente. Repita até ter todas as Bee Enzymes que precisa. Ao reunir os componentes, procure uma máquina U-Invent para criar o Lazarus Vector. Com o item em mãos, volte para Arcadia.



ARCADIA

13. O objetivo é ir até os laboratórios e usar o Lazarus Vector. No caminho, hackeie tudo que encontrar, desde câmeras de segurança até metralhadoras e canhões. Vá até a sala de Langford e use a Misting Machine. Prepare-se agora para uma enxurrada de Splicers que virão

em sua direção. Atlas enviará alguma munição pelo Pneumo Tube, então apanhe-as. Se tiver o poder Hypnotize Big Daddy, use-o no grandalhão da área e ele será uma tremenda ajuda contra os Splicers. Permaneça na área dos laboratórios, pois há diversas máquinas de segurança e um Health Station para ajudá-lo no confronto. Continue até Atlas chamá-lo pelo rádio, então suba até o escritório, puxe a alavanca e, em seguida, avance para a próxima parte.



FORT FROLIC

14. Entre na cápsula e acione a alavanca. A descida será interrompida e você descerá em Fort Frolic. Há muitas passagens congeladas por aqui, portanto Incinerate é um Plasmid obrigatório. Nesta área você conhecerá Sander Cohen, que lhe pede para matar algumas pessoas e tirar suas fotos. Vá até o pianista em Fleet Hall Theatre, »

PESQUISANDO OS INIMIGOS

Quando encontrar a câmera, use-a para fotografar os Splicers, Big Daddies, Little Sisters e as máquinas do sistema de segurança encontradas em Rapture. Toda vez que tirar uma foto, uma certa quantidade de experiência será adicionada e poderá avançar o nível da pesquisa sobre cada tipo de adversário do jogo. A vantagem de se fazer isso é que cada nível de pesquisa dá bonificações contra seus respectivos

inimigos ou rende novos Plasmids e Tonic exclusivos. Você pode tirar até quatro fotos de um mesmo Splicer e ganhar experiência com isso, mas depois precisará procurar outro do mesmo tipo para avançar a pesquisa. Toda vez que encontrar um tipo novo de inimigo, tire sua foto logo que puder. E não se preocupe em ficar sem filme, pois ele pode ser comprado em qualquer máquina de compra de itens.

glu

BAIXE AGORA
O NOVO JOGO
DA ERA DO GELO!

ICE AGE

MAMMOTH MAYHEM



EMAIS!



Disponíveis
nas operadoras:



© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. SPEED RACER MOVIE: © WB/EI. SPEED RACER: SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter: & © 2007 Capcom U.S.A., 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. © 2008 Warner Bros. Ent. Inc. TM & © DC Comics. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Property of Fox.



» Ao detonar os Big Daddies, as pequeninas ficam desconsoladas. Escolha entre salvá-las ou (com dor na consciência) destruí-las

SOBREVIVA AOS BIG DADDIES

Disparado, os Big Daddies são os oponentes mais poderosos do jogo, porém estão longe de serem invencíveis. Quando enfrentá-los, use Electro Bolt para imobilizá-los temporariamente e ataque com Incinerate para que as chamas causem dano constante neles. Enquanto o inimigo ficar paralisado, atire com a Machine Gun ou Shotgun, de preferência usando munição do tipo Armor Piercing. Quando ele voltar a se mover, use Electro Bolt e Incinerate novamente. Grenade Launcher pode ser uma boa idéia, mas apenas como última opção, pois é melhor guardar esta arma para os chefes. Outra boa idéia é hackear os equipamentos de segurança de um lugar (de preferência as câmeras de vigilância), atrair o grandalhão para a sua armadilha e assistir de longe ao tiroteio frenético.

espere que ele termine de tocar, tire sua foto e leve-a até o local em Lower Atrium onde estão as "obras-primas" de Cohen e coloque-a em uma das molduras sobre o palco. Os outros alvos são Finnegan e Cobb; ambos estão em Poseidon Plaza. Apenas encontre-os, elimine-os e tire fotografias de seus cadáveres, para depois colocá-las nas molduras no Lower Atrium.

15. Contra Finnegan, use Incinerate; contra Cobb, use Winter Blast. A Machine Gun é uma boa arma para enfrentar ambos. O último alvo é Rodriguez, que está no bar. Ele corre um bocado, portanto ataque-o com a Machine Gun e use Incinerate se achar que pode atingi-lo. Após colocar a terceira

foto, Cohen vai mandar uma tropa de Spider Splicers contra você. Defenda-se com a Shotgun e permaneça sempre em movimento para não ser surpreendido pelas costas. Após o combate, coloque a última foto na moldura: Cohen vai aparecer e abrir o caminho para a próxima etapa. Só é preciso lutar contra ele se você o atacar.

CHEFE: SANDER COHEN

16. Ataque-o com Electro Bolt e Incinerate, em seguida atirando com a Shotgun. Cohen não é realmente difícil e não vai te dar trabalho. Reviste seu cadáver para encontrar sua chave e use-a para abrir o cofre de Cohen e pegar seu tesouro. Agora siga para a saída da fase.

HEPHAESTUS

17. Não lute com nenhum Big Daddy quando entrar aqui. Espere, pois eles serão importantes depois. Siga até a área Lower Heat Loss Monitoring e procure pelo interruptor de corrente elétrica por aqui. Hackeie-o para poder atravessar a água que antes estava eletrificada. Seu objetivo é achar o Kyburz Office, que está localizado na área dos Workshops e que precisa de uma senha (0126) para ser aberto. Use Telekinesis em uma



TONICS. TORNE-SE UM APELÃO MASTER (CONTINUA)

Tonics são habilidades extras que podem ser compradas nas máquinas Gatherer's Garden encontradas pelo cenário (a moeda corrente são os pontos de ADAM adquiridos com as Little Sisters). Os tonic surgem após confrontos com chefes ou alcançando um certo nível na pesquisa de inimigos específicos.

A função dos Tonics varia. Geralmente dão habilidades extras ou bonificações. Assim como os Plasmids, muitos dos Tonics têm mais de um nível de potência, portanto equipe sempre as versões mais poderosas; ou equipe todas de um mesmo Tonic, para maximizar seu efeito.

O espaço para alocação de Tonics é limitado, portanto é preciso saber bem quais deles equipar para não acabar deixando seu personagem menos poderoso do que deve.

- **Armored Shell:** absorve parte do dano recebido pelos ataques inimigos.

- **Damage Research:** aumenta o dano causado a todo tipo de inimigo. Quanto mais você fotografá-los e subir de nível na pesquisa, maior será o dano.

- **Electric Flash:** aumenta sua resistência contra ataques elétricos e o dano que você pode causar com eles. Bastante útil caso o Electro Bolt seja um dos Plasmids que você mais gosta de usar.

- **Frozen Field:** aumenta sua resistência ao frio e o dano com ataques de gelo. É bastante útil, mas lembre-se que ao congelar os inimigos e

os estilhaçar você não poderá buscar itens em seus cadáveres.

- **Human Inferno:** aumenta a resistência ao fogo e o dano causado por ele. Um dos Tonics mais úteis do jogo.

- **Photographer's Eye:** aumenta a experiência adquirida ao fotografar os inimigos. É muito útil, se for levar em consideração todas as bonificações que podem ser ganhas com a pesquisa de inimigos.

- **Static Discharge:** toda vez que for vítima de um ataque físico, um campo elétrico irá atingir todos à sua volta. Pode matar instantaneamente alguns inimigos.



» Inimigo que anda tranquilamente na água só merece uma coisa: ataque elétrico sem piedade

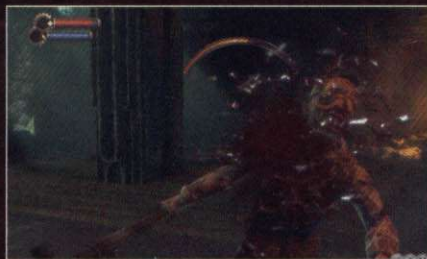
WRENCH MORTAL

Caso você seja ruim de tiro ou goste de massacrar inimigos sem usar armas de fogo, eis uma combinação de Tonics que o deixará durão no uso da chave inglesa: **Wrench Jockey**, **Wrench Jockey 2**, **Bloodlust**, **Frozen Field 2**, **Sportsboost 2** e **Wrench Lurker 2**. Equipando as duas versões de **Wrench Jockey**, o dano da chave inglesa vai aumentar em aproximadamente 900% (sem brincadeira); e o **Sportsboost 2** aumenta a velocidade dos golpes, o que permite mais "hits" por seqüência de ataque. **Bloodlust** permite recuperar energia a cada ataque e **Frozen Field 2** dá chances de congelar o adversário e estilhá-lo, causando morte imediata. **Wrench Lurker 2** aumenta o dano de sua arma em 150% em casos de ataques na surdina. Isso que é poder!

cadeira ou entulho próximo para tocar os fios e disparar todas as armadilhas do lugar e só avance quando for seguro. Procure na escrivaninha por um botão que abre o vidro próximo e apanhe a Nitroglycerin que estava guardada nele.

18. Ache um corredor por onde só se pode entrar agachado e siga até encontrar uma bomba (EMP bomb). É preciso ter alguns componentes para ativá-la: Nitroglycerin, Ionic Gel e cabos R-34. O gel pode ser encontrado facilmente pela fase, mas os cabos só podem ser retirados dos corpos de Big Daddies, portanto procure e enfrente-os.
19. Quando tiver tudo que precisa, volte até

a bomba e pegue-a. Desça até Geothermal Control e hackee todas as máquinas de segurança que encontrar pelo caminho; então encontre a válvula chamada "Magma Release" e abra-a para evaporar a água que bloqueia seu caminho. Splicers aparecerão para atrapalhar, deixe que as máquinas de segurança cuidem deles. Siga para o elevador e quando ele parar, deixe a bomba no Core Lift Control. Para escapar, procure as escadarias que levam a Ryan's Office (há uma placa indicando) e suba por elas. Na porta do escritório de Andrew Ryan, elimine todos os Splicers e ative o Circuit Breaker.



RAPTURE CENTRAL CONTROL

20. Explore a área para encontrar alguns itens. Quando quiser avançar, procure o painel Self Destruction Override e ative-o. Caso tenha salvo as Little Sisters ao longo do jogo, elas o levarão até a saída, caso contrário terá de encontrá-la sozinho.

OLYMPUS HEIGHTS

21. Esta área não é longa, mas é melhor ser rápido. Assim que sair do esconderijo de Tenenbaum, sua energia começará a diminuir até você morrer e a única forma de impedir é encontrar o antídoto. Vá até a área marcada (Suchong's Apartment) e quando não encontrar o que procura, volte à parte inferior desta área, procure a Library e, em seguida, procure pelo elevador que leva até o apartamento de Fontaine.

22. O elevador precisa da senha 5744 para funcionar. Neste andar existem Splicers e diversas máquinas de segurança, portanto livre-se deles como achar melhor. Encontre o Lot 192 e use-o para sua energia voltar ao normal. Agora seus Plasmids ficarão fora de controle e mudarão constantemente. O mais recomendável é não usá-los por enquanto. Siga para a saída da fase. »



• **Wrench Jockey**: aumenta consideravelmente o dano causado pela Wrench.

• **Wrench Lurker**: quando se aproximar de um Splicer sem ser detectado por ele, ataques com a Wrench causarão muito mais dano.

• **Alarm Expert**: diminui a quantidade de alarmes espalhados no minigame para hackear sistemas de segurança.

• **Clever Inventor**: diminui o número de componentes necessários para a criação de itens. Extremamente útil e recomendado.

• **Focused Hacker**: diminui a possibilidade de sobrecarga em um sistema quando hackeado.

• **Hacking Expert**: funciona como o Alarm Expert e Focused Hacker, diminuindo a chance de acionar alarmes e sobrecarregar o sistema. É mais eficaz e prático equipar este do que os outros dois tonics.

• **Prolific Inventor**: dobra o número de itens inventados nas máquinas U-Invent.

• **Safecracker**: facilita a tarefa de hackear cofres. Há poucos cofres no jogo e a maioria deles é fácil de abrir, por isso não perca o seu tempo equipando este Tonic.

• **Security Expert**: facilita bastante a tarefa de hackear máquinas. Ao atingir o nível de pesquisa máximo para cada tipo diferente de

máquina, o hackeamento passa a ser automático, por isso este Tonic pode ser útil no começo, mas se torna obsoleto próximo ao fim.

• **Shorten Alarms**: diminui o tempo que os alarmes ficam ativos quando você é detectado por uma câmera de segurança. Útil caso você seja do tipo descuidado que só percebe as câmeras quando já é tarde demais.

• **Speedy Hacker**: diminui o tempo necessário para hackear as máquinas do jogo. Ajuda bastante hackear manualmente as coisas.

• **Bloodlust**: cada vez que golpear um inimigo com a Wrench, você vai recuperar energia. Bom para quem curte luta mano-a-mano.



» Irmãzinhas... só se forem do capeta, com esses olhos tenebrosos e espetando seringas em cadáveres



COMO ENCONTRAR LITTLE SISTERS

As vezes as Little Sisters desaparecem das fases, o que pode ser um problema caso planeje encontrar todas as que existem no jogo. Caso falte alguma Little Sister durante uma determinada fase (o que pode ser checado pausando o game) procure um Big Daddy que esteja vagando sozinho pelo cenário e siga-o, pois ele não fará nada contra você a menos que seja atacado. O grandalhão sempre caminhará em direção a um dos buracos nas paredes

(local onde as Little Sisters costumam se esconder), baterá nele e atrairá uma das pequenas para sua companhia. Agora sim, você pode derrubar o Big Daddy com tudo que tem para então decidir o que fazer com a menina que o acompanhava. Vez ou outra, nenhuma Little Sister sai do buraco onde o Big Daddy checou, o que o fará procurar em outro lugar. Continue seguindo o gigante carente até encontrar uma das meninas.

nesta fase é seguir a pequenina e protegê-la dos Splicers. Use Plasmids, armas de fogo, golpes com a chave inglesa – o que funcionar para você. Hackeie as poucas metralhadoras que encontrar pelo caminho. Proteja a Little Sister por todo o trajeto, até que ela abra o caminho para você. Antes de seguir para a saída da fase, apanhe a seringa que ela lhe dá.

A BATALHA FINAL

26. Quando Atlas estiver em sua máquina, aproxime-se e use sua seringa nele. O vilão irá atacá-lo. Desvie de suas investidas e use o Grenade Launcher ou Crossbow contra ele. Quando acabar com sua energia, ele voltará para a máquina, e você deve usar a seringa nele novamente. Em seu segundo ataque, diversos robôs de segurança irão protegê-lo, ignore-os e continue atirando no chefe. Em seu último ataque, diversos Splicers irão ajudar Atlas; concentre seus ataques no chefe e só dê atenção aos inimigos que o cercarem. Quando Atlas voltar à máquina, use a seringa e deixe as Little Sisters encerrarem o trabalho.



APOLLO SQUARE

23. Entre em Artemis Suites e procure pela Free Clinic. Vasculhe o lugar até encontra outra dose de Lot 192 e use-a para recuperar o controle sobre seus Plasmids. Agora você pode explorar esta área atrás de itens, ou simplesmente usar o batiscafo para prosseguir até Point Prometheus.

POINT PROMETHEUS

24. Quando sair do batiscafo, você verá Fontaine. Vá atrás dele e ele vai fechar o caminho, o único jeito de passar é se transformando em um Big Daddy. O primeiro a fazer é encontrar os Big Daddy Pheromones. Vasculhe a área até encontrar três deles. Procure em corpos de Big Daddies também. A seguir, prossiga até Candidate Induction para encontrar o Big Daddy Helmet e em seguida ache o Big Daddy Suit em Failsafe

Armored Escort. Procure a porta que precisa de senha e digite 1921 para abri-la e, se quiser, vasculhe a área atrás de itens. Sua próxima parada é a Mendel Memorial Library, que fica próxima ao Gatherer's Garden e onde encontrará as Big Daddy Boots. Finalmente, procure pela área chamada Live Subject Testing e encontre a Voicebox Modification Machine na parede. Ative o aparelho e pronto. Volte até a porta que Fontaine trancou quando foi seguido, procure um dos dutos onde as Little Sisters se escondem e bata nele para chamar a atenção de uma das pequenas. Ela abrirá a porta e você deve segui-la para encerrar este estágio e prosseguir. Você está próximo do estágio final.

PROVING GROUNDS

25. Agora que você é um Big Daddy, deve proteger uma Little Sister. A única coisa a fazer

TONICS (FIM)

• **Booze Hound:** cada vez que ingerir bebida alcoólica, o personagem vai recuperar EVE ao invés de perder. É inútil, não perca seu tempo com este Tonic... a não ser que não consiga resistir as garrafas de pinga espalhadas por todos os lados.

• **EVE Link:** cada vez que usar um First Aid kit vai recuperar EVE junto com a energia. É um dos melhores Tonics do jogo, por isso não deixe de adquiri-lo.

• **Extra Nutrition:** recupera mais energia quando você ingerir comidas. Tão inútil quanto Booze Hound.

• **Hackers Delight:** sempre que hackear alguma coisa, vai recuperar alguma energia. Útil no início do game e em momentos de grande desespero.

• **Medical Expert:** o uso de First Aid Kits recupera mais energia que o normal.

• **Natural Camouflage:** os inimigos terão muito mais dificuldade em perceber sua presença e, caso dispare os alarmes, basta ficar parado que os robôs de vigilância não irão vê-lo. Um dos melhores Tonics, equipe assim que o necessário e terá uma vida muito mais tranquila em Rapture.

• **Scrounger:** Permite mudar a seleção de itens encontrada nos cadáveres. Ajuda a encontrar coisas boas, mas você pode trocar bons itens por coisas inúteis por acidente. Use por sua conta e risco.

• **Security Evasion:** fará com que as câmeras de segurança demorem mais tempo para perceber sua presença. Novamente, é útil apenas se você não consegue evitar as benditas câmeras.

• **Sportboost:** aumenta a velocidade de seus movimentos e a velocidade do ataque com a wrench. Extremamente útil.

PLASMIDS, PODERES PARA FACILITAR O DIA-A-DIA DO CIDADÃO COMUM

Plasmids são as mutações que seu personagem pode adquirir ao longo do game e que concedem poderes especiais ao personagem. O uso deles consome EVE, a barrinha azul logo abaixo de seu medidor de energia. Muitos Plasmids tem mais de um nível de força (por exemplo, Incinerate 1, 2 e 3) e logicamente, quanto maior o nível, mais poder você terá. Eles podem ser comprados nas máquinas Gatherer Garden, onde será preciso usar o ADAM conseguido com as Little Sisters. Uma vez comprado o poder, não é possível voltar atrás e você fica sem o ADAM que usou. Assim sendo, abaixo serão descritos todos os Plasmids que você pode adquirir e quais deles não valem o que custam.



- **Electro Bolt:** dispara um feixe de eletricidade. O ataque paralisa Splicers, Big Daddies e desativa máquinas de vigilância por algum tempo. Se disparar eletricidade em uma

área alagada, irá matar qualquer um que esteja na água... incluindo você mesmo, portanto tome cuidado.



- **Incinerate:** este poder atea fogo aos inimigos. Enquanto estiverem queimando, os oponentes receberão dano constante, o que somado ao dano

de uma arma, vai se mostrar letal. Incinerate pode ser usado para derreter grandes acúmulos de gelo no cenário, o que pode revelar itens ou abrir novos caminhos.



- **Telekinesis:** levita qualquer objeto do cenário que possa ser movido (cadeiras, caixotes ou entulho, por exemplo) e permite arremessá-lo

contra os inimigos. Também é possível usá-lo para deter disparos dos adversários, principalmente os de grosso calibre, e mandá-los de volta contra quem os atirou. Este poder gasta muito pouco EVE, o que o torna extremamente eficaz.



- **Enrage:** faz com que Splicers e Big Daddies enlouqueçam e comecem a atacar uns aos outros. Caso esteja cercado, dispare

Enrage contra seus inimigos e afaste-se. Por razões óbvias não vai funcionar contra máquinas, tampouco funcionará se houver um único inimigo na tela.



- **Hypnotize Big Daddy:** só é possível ter este Plasmid caso você escolha salvar as Little Sisters ao invés de sacrificá-las. Este poder só funciona contra Big Daddies e os faz acreditar que você é uma

Little Sister. O grandalhão irá segui-lo para protegê-lo com todas as forças de qualquer perigo que possa surgir. Porém, tome cuidado: se você acidentalmente o atacar, o efeito do Plasmid passa e ele vai atacá-lo sem dó. Este poder não tem efeito contra Big Daddies que já estejam atacando-o.



- **Security Bullseye:** Ao usar este Plasmid, você pode marcar Splicers e Big Daddies para que sejam atacados por toda segurança automática de um lugar, o

que inclui os robôs de vigilância e as máquinas com metralhadoras e lança foguetes espalhadas pelo cenário. Este poder não é muito eficaz, pois uma opção mais simples é hackear as máquinas. Assim elas permanentemente atacarão qualquer inimigo que cruze com elas.



- **Winter Blast:** congela os inimigos quando os atinge, deixando-os totalmente vulneráveis. Quando congelar um Splicer, selecione a Wrench e o

golpeie; há uma chance grande de estilhaçá-lo, o que causará sua morte instantânea. Mas lembre-se que ao fazer isso não poderá procurar por itens em seu cadáver. Não é possível estilhaçar Big Daddies, mas congelá-los funciona muito bem, o que torna este poder muito eficiente quando for enfrentar os grandalhões.



- **Target Dummy:** cria a imagem de uma outra pessoa para servir de isca e atrair a atenção dos inimigos, permitindo

que você fuja de situações de sufoco ou passe despercebido pelo cenário. Pode ser útil em algumas ocasiões, exceto quando estiver cercado, nestes casos é preferível usar Enrage, o que poderá diminuir o número de inimigos na tela ou pelo menos enfraquecê-los consideravelmente.



- **Cyclone Trap:** cria uma armadilha no chão, que arremessará longe qualquer inimigo que pisar sobre ele, mas não funciona contra

máquinas ou Big Daddies. Este poder pode ser bastante útil nas circunstâncias corretas, mas é muito mais simples e eficaz simplesmente atacar os inimigos. Não perca seu tempo com ele, a menos que queira criar combos engraçados e variados de ataque.



- **Insect Swarm:** cria um enxame de abelhas para atacar freneticamente os inimigos. Tecnicamente, funciona como Incinerate, causando dano contínuo

depois de ativado. De fato, é uma boa idéia usar este ataque e, logo em seguida disparar Incinerate, causando dano contínuo de dois ataques Plasmids de uma vez. O inconveniente deste poder é que as abelhas atacarão qualquer inimigo na tela, o que pode ser um problema se houver um Big Daddy por perto que você não queira chamar a atenção.



- **Sonic Boom** (disponível somente como conteúdo de download na PSN): dispara uma energia invisível de suas

mãos, poder que arremessa os inimigos longe. Os inimigos recebem dano ao atingirem as paredes, mas não chega a ser grande coisa. Este poder também não funciona contra Big Daddies ou máquinas. Uma vez que você precisa pagar por esse Plasmid sem graça, o melhor é economizar sua grana.

» Plasmids não são apenas armas para facilitar sua vida, mas também para abusar do poder e zoar com a cara dos inimigos





» Os Muscle Cars são os mais estilosos, mas os tipos esportivos não ficam atrás

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

→ Produtora: Rockstar San Diego → Distribuidora: Rockstar → Console: PS3
 → Gênero: Corrida → Jogadores: 1 → Online: 1 a 8

Velocidade, respeito e adrenalina em rachas na melhor Los Angeles virtual já criada

Uma vez na vida e outra na morte, aparece um game que acompanha o jogador durante anos e anos. Felizmente, minha morte ainda não chegou, e o jogo desse tipo que apareceu na minha vida e que já está dentro do meu console há várias viradas de calendário é *Midnight Club 3: DUB Edition*.

Já perdi a conta de quanto tempo joguei. Acho até que o próprio game não consegue mais fazer essa conta. O Humberto e o Sombra me chamam de doido pra baixo, mas eu nem ligo e contra-argumento: se um monte de gente gasta meses em *Winning Eleven (Pro Evolution Soccer)* e só trocam de jogo quando sai uma nova versão, porque eu não posso fazer o mesmo com minha série de corrida predileta?

Agora que finalmente a série teve outro lançamento, é hora de eu aposentar meu riscado disquinho de PS2 e sair de rolê pelas ruas de Los Angeles com as carangas loucas de *Midnight Club*.

MID-GOOGLEMAP-NIGHT

Se você só conhece a Rockstar por conta de *GTA*, está mais do que na hora de saber que a empresa tem outra série de grande sucesso e que já conta com vários títulos na família PlayStation. O mais recente é justamente este aqui, *Midnight Club: Los Angeles*, que marca a estréia da franquia nos consoles de nova geração.

A transição, como não poderia deixar de ser, traz muitas e muitas novidades; algumas delas podem ou não agradar aos fãs de longa data da série. O fato é que o jogo está bastante

mudado, porém permanece inalterado em suas características



AValiação D&T

Gráficos: ★★★★★ **PS3**
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0

EXCELENTE

mais importantes. Ou seja, *Midnight* continua lindo, prazeroso e mais rápido que um leopardo com disenteria querendo chegar logo no mato.

A ambientação desta vez é em apenas uma cidade (no título anterior, era em quatro), mas o mundo de jogo é imenso e ultradetalhado, o que compensa a diminuição.

A recriação da Los Angeles de *Midnight Club* não traz a cidade inteira, mas o grosso está representado, inclusive com vários pontos turísticos e famosos, que vão ser reconhecidos por quem já passou por lá. A Rockstar optou por não recriar a cidade até a menor de suas ruas pois isso poderia causar confusão e influenciar negativamente na fluidez das corridas. Então, em vez disso, o que se vê é um conjunto coeso de ruas, vielas, avenidas e auto-estradas que se conectam de forma



» O visual dos novos veículos respeita o alto nível de exigência da Rockstar





» Além de carros turbinados, motos envenenadas são opções para correr

impecável e que exigem boa dose de exploração e memória de quem quiser descobrir e decorar todos os seus atalhos. Mas não precisa amarelar: o jogo oferece uma ferramenta excelente para isso.

Se o mini-mapa redondo mostrado no canto da tela for pequeno demais para o seu gosto (e, na verdade, ele é), tudo o que você precisa fazer é apertar o botão de pause para trazer o GPS para a tela – sem contar que, se você tirar os olhos do caminho por mais do que alguns instantes durante uma prova, corre o risco de se espatifar feio. O navegador pode ser acionado quando você estiver só passeando pela cidade ou até no meio de uma corrida, a 250 quilômetros por hora. O efeito visual empregado nessa hora é um dos grandes momentos do game: assim que você aperta o botão do GPS, a câmera abandona seu veículo e sobe até as nuvens, fazendo um insano “vuuuuch” nos falantes do seu sistema de som e depois desce até o ponto onde você está.

O mapa é tão detalhado que chega a ser absurdo, e quanto mais zoom você der nele, mais detalhes surgirão à sua frente. Esta navegação é essencial para encontrar aquelas passagens por trás de estacionamentos, por dentro de parques e onde mais você imaginar. Passagens essas que

garantem as frações de segundos que separam os vencedores dos perdedores. A única coisa que faltou foi poder girar o mapa em 360° para ter uma idéia melhor da sua real posição em relação a diferentes pontos de vista. Pelo menos, o “vuuuuch” é o mesmo na hora de sair do mapa, subir novamente ao céu e descer até o veículo para continuar acelerando fundo.

ÍNTIMO E PESSOAL

Os carros e motos não são mais pilotados por um “corredor misterioso” e, pela primeira vez na série, o seu personagem tem um rosto e aparece fora do carro nas cenas de animação. E, graças aos tempos modernos, ele tem até um celular. As corridas e desafios são combinados por meio de ligações – você pode aceitá-los na mesma hora ou deixar para depois. Assim que a ligação termina, o local de largada (ou o veículo que lançou o desafio) é mostrado no GPS e, se você selecioná-lo, uma rota em amarelo aparece no mapa mostrando o caminho até ele. As corridas são divididas por dificuldade, que por sua vez é determinada por cores: as mais fáceis são verdes, as mais difíceis são vermelhas.

Os traçados dos circuitos também aparecem em amarelo no mapa do GPS e, nas ruas, os checkpoints aparecem na forma de sinalizadores com fumaça amarela indicando que é por ali que você deve passar. A área de incidência dessa fumaça é menor do que nos jogos anteriores, o que significa que suas

DICAS

- Largada

Seus veículos podem ter, no máximo, quatro turbos. Acredite: em certas corridas, isso é pouco. Para economizar, retarde sua largada algumas frações de segundo e procure sair atrás de seus adversários. Assim, você pode aproveitar o vácuo deles para usar um turbo extra.

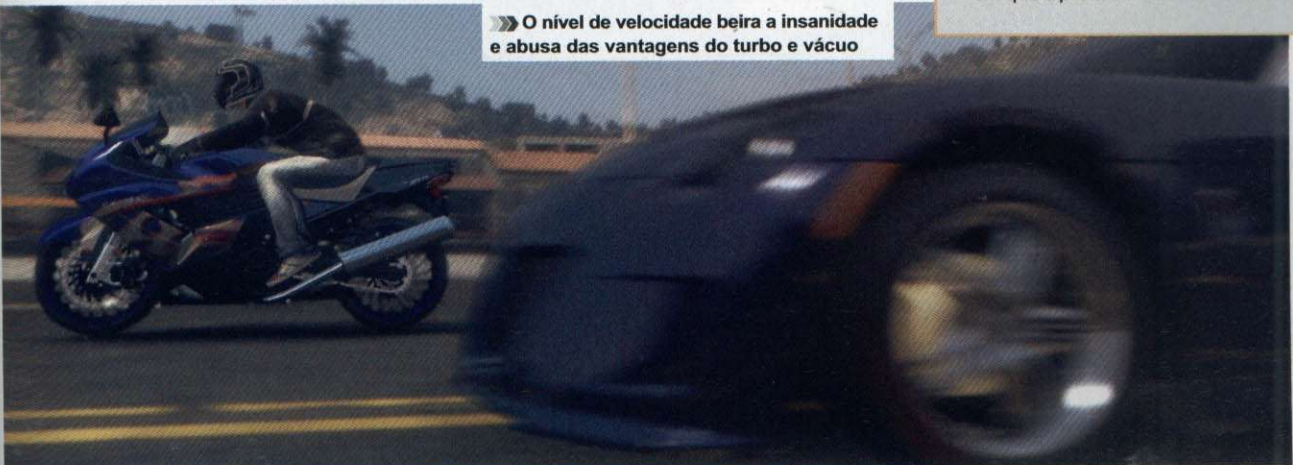
- Colisões

Em uma espécie de “homenagem não admitida” à série *Burnout*, algumas batidas de *Midnight Club* agora rolam em câmera-lenta, principalmente nas colisões frontais. Quando bater de frente e a toda velocidade com algum outro veículo, solte rapidamente todos os controles, espere o carro parar de rodar e somente acelere de novo quando estiver tudo sob controle. Se a colisão com algum objeto imóvel for inevitável, procure ajeitar o carro para bater no mesmo ângulo do objeto, de forma a continuar acelerando e avançando no momento da batida.

- Curvas

Qualquer piloto sabe o que é uma tangente: abrir, para depois fazer a curva fechada. Se você por acaso passar do ponto da tangência e fizer mal uma curva, utilize a calçada como pista auxiliar e volte para as ruas por algum vão entre as árvores e postes, que, aliás, não são derrubados como nos jogos anteriores e podem até te ajudar na hora em que é preciso diminuir a velocidade

» O nível de velocidade beira a insanidade e abusa das vantagens do turbo e vácuo





» Mostre que você tem coragem e aposte o seu carro em disputas mais apimentadas

manobras devem ser mais precisas e que você deve passar mais perto dos sinalizadores para que eles reconheçam a sua passagem.

Há vários tipos de corridas. As que têm traçado específico podem exigir que você passe pelos checkpoints na ordem apresentada ou escolha a melhor rota para isso, ou ainda determinar um número de voltas em esquema circuito. Existem corredores que fazem desafios nas grandes retas das auto-estradas e outros que te chamam para um racha diante de um semáforo vermelho – a largada é dada assim que o sinal fica verde. E há também as “landmark races”, que são corridas que começam e terminam em algum ponto turístico da cidade.

Para iniciar essas provas, é preciso localizar o veículo que está propondo o desafio, chegar perto dele, equiparar a velocidade e piscar os faróis. Se não houver polícia por perto (mais à frente falaremos dos homens de farda), é bem provável que o rival te desafie para uma



“pré-corrída”, que começa assim que você pisca os faróis e termina na linha de largada da corrida propriamente dita. Algumas provas, depois de finalizadas, oferecem a oportunidade de correr de volta da linha de chegada até a linha de largada original. Você pode ou não aceitar esses desafios, e eles contribuem para o bem de sua reputação.

Esta é outra diferença em relação aos jogos anteriores: em vez de apenas receber dinheiro por suas vitórias nas corridas, você vai ganhando notoriedade e sua reputação aumenta nas ruas a cada adversário vencido. Quanto mais famoso você ficar, mais corredores estarão dispostos a desafiá-lo.

Para dar um tempo dessa correria toda, há alguns outros desafios que oferecem variedade ao game. Delivery são missões em que você deve levar

carros encomendados para diferentes pontos da cidade – rapidez e ausência de avarias no carro resultam em uma recompensa mais polpuda. E nas missões Payback, você pega um carro robusto para cobrar os caloteiros que devem dinheiro a seu empregador e o objetivo é colidir contra os carros alvos até que eles abram a carteira. Para participar dessas missões é só ir até a garagem onde elas estão disponíveis.

Com exceção dessas missões específicas, as corridas podem ser adicionadas em uma lista de favoritas e acessadas quando você receber uma ligação com um desafio aleatório ou então em modos arcade que não representam progresso no modo carreira, o principal do jogo. Aliás, todos os modos estão integrados em um único “eixo”

PILOTO COM PODERES

O que seria de *Midnight Club* sem os famosos poderes sobrenaturais dos veículos? A diferença é que, no novo game, você pode escolher o poder para seu veículo e não precisa ficar atrelado a um grupo de carros para usar determinada habilidade. Além disso, os poderes podem ser evoluídos conforme você os utiliza. São eles:

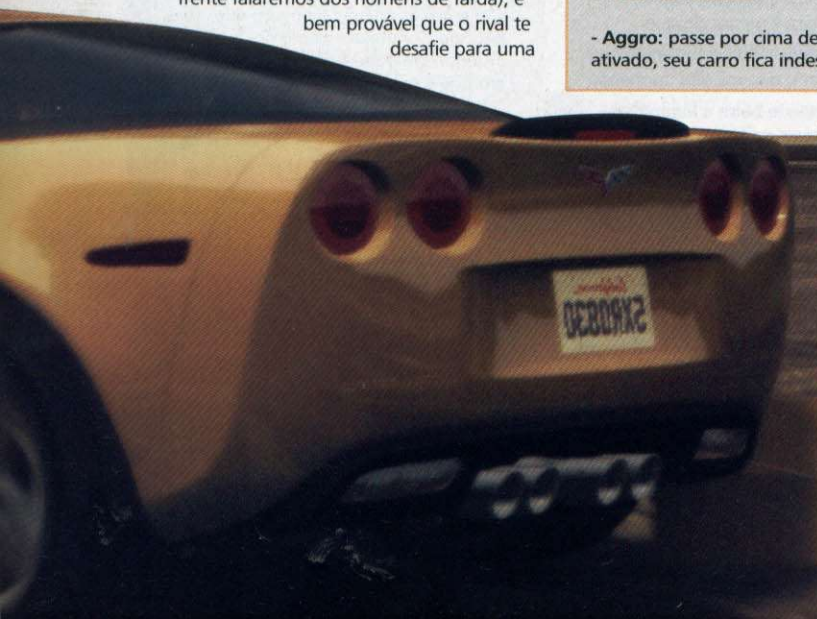
- **Zone:** efeito estilo Matrix que desacelera o tempo e permite uma rápida avaliação dos obstáculos e perigos iminentes. Melhor utilizado em curvas fechadas.

- **Aggro:** passe por cima de tudo! Com o Aggro ativado, seu carro fica indestrutível e, se você

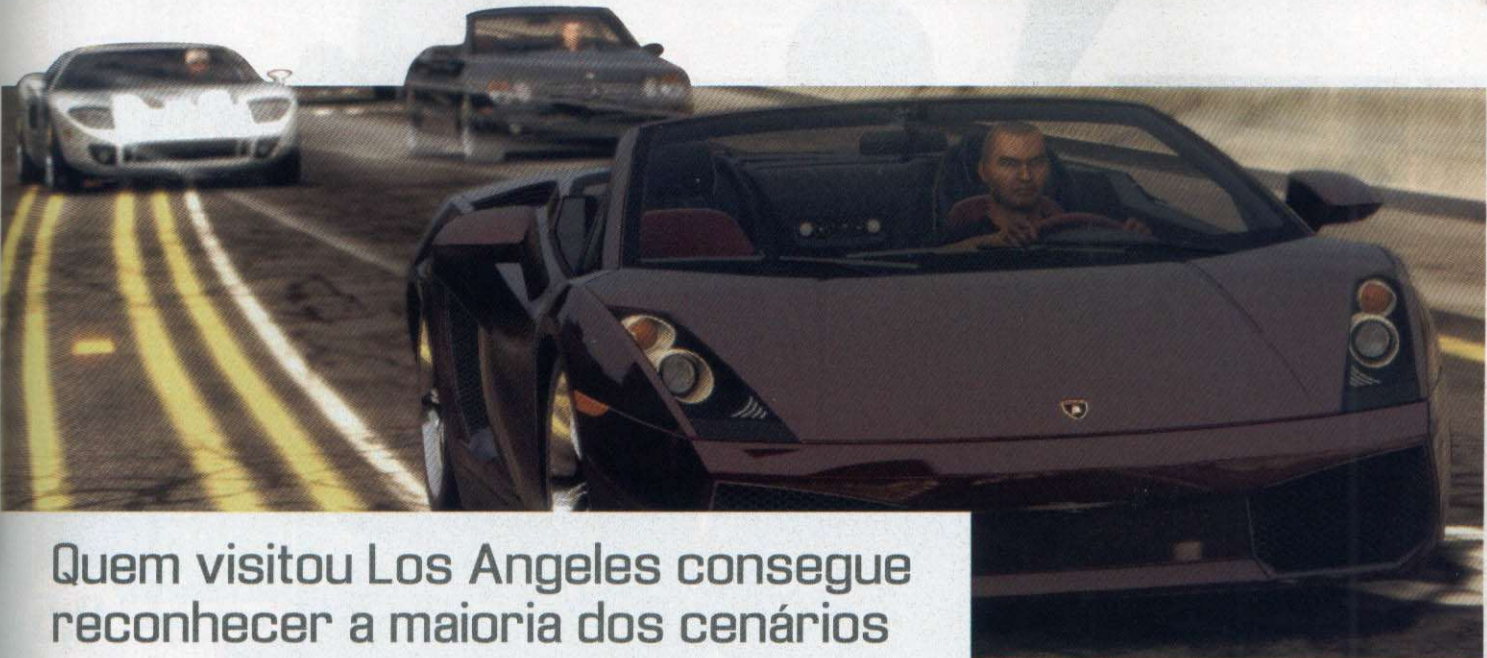
colidir com outros veículos, eles serão lançados longe. Melhor utilizado em retões em que há vários adversários na sua frente.

- **Roar:** o rugido do leão. Esta habilidade emite uma espécie de lufada de ar que tira os carros atingidos de seus eixos direcionais, fazendo-os perder o controle. Melhor utilizado em grandes aglomerações.

- **EMP:** o novo poder de Midnight. Ao usar o EMP, seu carro emite um pulso eletromagnético que corta momentaneamente a corrente elétrica dos carros atingidos. Melhor utilizado na subida de ladeiras.



» A Inteligência Artificial é agressiva e adora jogar os adversários para fora da pista



Quem visitou Los Angeles consegue reconhecer a maioria dos cenários

dentro do próprio modo carreira, anulando a necessidade de sair do jogo principal e acessar diferentes menus. Tudo é feito com a agilidade característica de um game desse porte.

PARADO AÍ, VAGABUNDO!


A lista de carros foi consideravelmente reduzida em relação à *DUB*. Pena. Mas ainda conta com muitas máquinas quentes que oferecem diferenças significativas na pilotagem de uma para outra. No início você pode escolher, grátis, entre três latas-velhas para dar início à sua carreira de corredor urbano. Daí pra frente, tudo vai depender de seu talento.

Com a grana recebida nas ruas você pode voltar à garagem e fazer a festa. Novos modelos e peças vão sendo disponibilizados com o progresso no jogo. Todo veículo recém-adquirido precisa receber upgrades para alcançar a máxima performance. Porém, é preciso prestar atenção a um detalhe: além das peças, a parte

de personalização é extensa e cara. Você conta com inúmeras opções para customizar sua caranga ou moto, mas cada veículo paga uma taxa só para entrar na área de pintura, de decalques etc. Ou seja, você precisa gastar para poder gastar. É melhor começar a aceitar todos os desafios que vierem pela frente. Em alguns deles, você pode até apostar o veículo que está sendo usado. Mas tome cuidado: se perder a corrida, dê adeus à caranga. E nem adianta dar restart ou resetar o console: o jogo percebe que você está sendo pilantra e confisca o carro na hora.

E por falar em confisco, a polícia de Los Angeles está mais rigorosa do que em qualquer *Midnight Club* anterior. Agora eles não aparecem apenas durante as corridas para ficar batendo na sua traseira, mas sim rodam a cidade toda atrás de quem tem pé de chumbo. Você pode conferir a presença da lei no GPS – eles aparecem como setas azuis – e é melhor ficar bem na maciota quando estiverem por perto. Se perceberem qualquer infração de trânsito (velocidade excessiva, avanço de sinal vermelho, trafegar em áreas destinadas a pedestres), logo virão para cima com as sirenes

soando ensurdecidamente. Nesses momentos, você pode dar uma de bom moço, encostar no meio-fio e receber sua multa, como faria um cidadão civilizado. Ou pode mostrar que a velocidade corre em suas veias e sair acelerando com eles em sua cola. Quanto mais tempo durar a perseguição, maior será a multa paga no caso de você ser capturado. E a recíproca também é verdadeira: escape das garras da lei e sua reputação aumenta de acordo com o tempo da perseguição.

O som do jogo é sensacional e dá até para perceber sutis diferenças nos roncos dos motores dependendo dos upgrades realizados no veículo. Só a trilha sonora que, apesar de boa e variada com artistas de rock, rap e eletrônica, tem bem menos músicas que o jogo anterior. Já na parte gráfica, só o efeito do GPS já vale o preço do ingresso, mas o jogo ainda conta com aclimação (a corrida pode começar de noite e terminar de dia), reflexos dinâmicos na pintura dos carros e uma taxa de quadros que não sofre desaceleração em momento algum. Se os pedestres não continuassem “entrando” nos carros quando você passa por cima deles, seria perfeito. 



» Não importa se você tem 100 dólares no bolso: vacile e a polícia vai te levar em cana





AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★

Controle: ★★★★★

Áudio: ★★★★★

Replay: ★★★★★

Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL 9,5

EXCELENTE

FALLOUT 3

→ Produtora: Bethesda Softworks → Distribuidora: Bethesda Softworks → Console: PS3
 → Gênero: Aventura → Jogadores: 1

Muitas coisas estão diferentes, mas não a guerra. A guerra nunca muda...



Fallout é uma das franquias mais populares e queridas entre os jogadores de PC e finalmente ela chega aos consoles com toda pompa que merece.

Em *Fallout*, a temida guerra nuclear que era uma ameaça constante na era da Guerra Fria realmente aconteceu e a humanidade foi dizimada com ela. Alguns poucos sobreviventes se organizaram da melhor forma possível e passaram a habitar o território devastado que antes era os Estados Unidos.

E é neste cenário pós-apocalíptico que você nasce, literalmente. Crescendo, seguindo o chamado para aventura e podendo, ao longo da história que escrever para seu personagem, se tornar um herói que trará esperança a um

mundo desolado, ou um flagelo ainda pior que todos os bandidos que já infestam este mundo.

Games em que você pode tomar decisões e moldar a moralidade do protagonista não são mais novidade nos dias de hoje, mas *Fallout 3* recria a fórmula de forma genial: absolutamente tudo que você fizer terá uma consequência permanente.

Por exemplo, logo que chegar à primeira cidade do jogo, encontrará um homem de negócios que oferece uma boa quantia em dinheiro para ativar a bomba nuclear não detonada no centro do local. Se aceitar a oferta dele, ganhará um apartamento luxuoso em um prédio seguro bem longe dali; mas caso recuse, poderá desativar a bomba e ganhará uma casa na cidade como agradecimento dos moradores.

E se matar o homem de negócios, caçadores de recompensas passarão a perseguí-lo o resto do jogo...

Essas atitudes influenciam seu karma. Seja bom e generoso e terá bom karma e sempre será bem recebido nos lugares por onde passar, podendo até mesmo ganhar presentes dos moradores. Se for cruel, as pessoas o temerão e você muitas vezes será recebido a tiros quando chegar em uma nova localidade.

Diga-se de passagem, novas localidades são algo que não falta, pois o mundo de *Fallout 3* é um dos mais vastos já vistos na história dos games.

De fato, assim que sair do Vault 101 (seu ponto de partida na história) você provavelmente se sentirá perdido na vastidão



» Mesmo podendo acertar outros pontos, tiros na cabeça são ainda a melhor pedida



Try the Muddy Rudder. They don't ask too many questions down on the lower deck.

» Solucione problemas de dois modos: com o modo pacífico ou o "divertido"...

Mude o mundo por meio de suas ações – violentas ou pacíficas

que é a Wasteland, talvez até um tanto desesperado, por não saber para onde ir em seguida, isso sem mencionar os inúmeros perigos do lugar, que podem matá-lo em segundos caso você não esteja atento para sua presença.

Mas tal sensação é passageira. O início de *Fallout 3* é difícil, mas apenas como aviso de que o mundo em que você está se aventurando é perigoso e não deve ser tratado com desdém.

Tais decisões de design ajudam muito na ligação entre o jogador e o jogo, pois aprendemos a sobreviver e nos guiar juntamente de nosso personagem. Não entramos de cabeça em uma aventura sabendo tudo que é necessário para sobreviver, mas sim, descobrimos aos poucos

o que é necessário. Este pequeno detalhe torna a imersão no universo de *Fallout 3* muito mais profunda e do qual é muito difícil nos desligarmos, mesmo quando o jogo não está mais rodando.

LEMBRE-SE: VOCÊ É ESPECIAL!!!

O jogo é imersivo ao ponto de fazê-lo esquecer completamente da vida real por muitas horas, mas considerando o número de perigos que existem no jogo, você vai precisar aprender a se defender. Felizmente, *Fallout 3* te dá tudo que você precisa para isso.

Ao longo de suas viagens, você poderá encontrar todo tipo de armamento: revólveres,



OS BONS COMPANHEIROS!

Ao longo de *Fallout 3*, é possível encontrar diversos personagens que poderão auxiliá-lo em sua jornada. Alguns estarão dispostos a ajudá-lo caso você seja bom e traga esperança para as terras devastadas, outros só estarão dispostos a trabalhar com você caso enxerguem na sua companhia uma oportunidade de aterrorizar os mais fracos; outros ainda não ligarão para suas escolhas morais e o ajudarão se for algo que se mostre lucrativo para eles.

Diferente de tantos outros games que dão seguidores frágeis feito uma flor e que precisam de sua vigilância constante para que não acabem mortos, aqui os parceiros sabem se virar muito bem. Claro, você não pode largar um de seus seguidores sozinho no meio de cinco Super Mutantes armados com bazucas e esperar que ele sobreviva, mas, no geral, eles conseguem se defender muito bem sozinhos e podem (e vão) salvar sua pele mais de uma vez.

Mesmo assim, cuide bem dos seus parceiros, pois em *Fallout 3* a morte é permanente. Se seu amigo levar tiros demais e tombar, não vai ter Phoenix Down que o traga de volta.

» Os ambientes e cenários transmitem uma desolada e impressionante beleza





marretas, metralhadoras, rifles de caça, armas laser, lança-chamas e até mesmo pequenos artefatos nucleares com força o suficiente para pulverizar legiões inteiras de inimigos... ou inimigos gigantes que valham por legiões.

Mas, claro, todo este armamento de nada serve sem um bom treinamento. É possível ensinar diversas habilidades a seu personagem, deixando-o eficaz no uso de armas pesadas, leves e diversos outros campos de conhecimento bélico.

Claro, nem todos os conflitos podem ser resolvidos com violência, então é possível ensinar muitas habilidades que tornem seu personagem tão bom de lábia quanto um político. Algo que pode resolver muitos conflitos sem que seja preciso partir para o tiroteio e que pode render desde presentes e

» Não tenha vergonha de usar uma arma desse calibre... mesmo contra um simples cachorro selvagem

dinheiro até amigos e admiradoras.

Mas de longe, a melhor inovação para o combate é o sistema V.A.T.S. Esta tecnologia permite que você mire em partes específicas do corpo de seus inimigos, o que dá uma precisão muito maior em seus tiros e causará um dano enorme quando bem usado.

Acerte muitos disparos no braço de um inimigo e ele não poderá mais atirar, acerte sua perna e ele vai começar a mancar e terá problemas para fugir de você. Mire na cabeça e tem boas chances de matá-lo com um único tiro certeiro, que explodirá sua cabeça em uma grotesca chuva de sangue e pedaços de cérebro voando pelo cenário.


E vamos ser francos, quem não se diverte com um pouco de

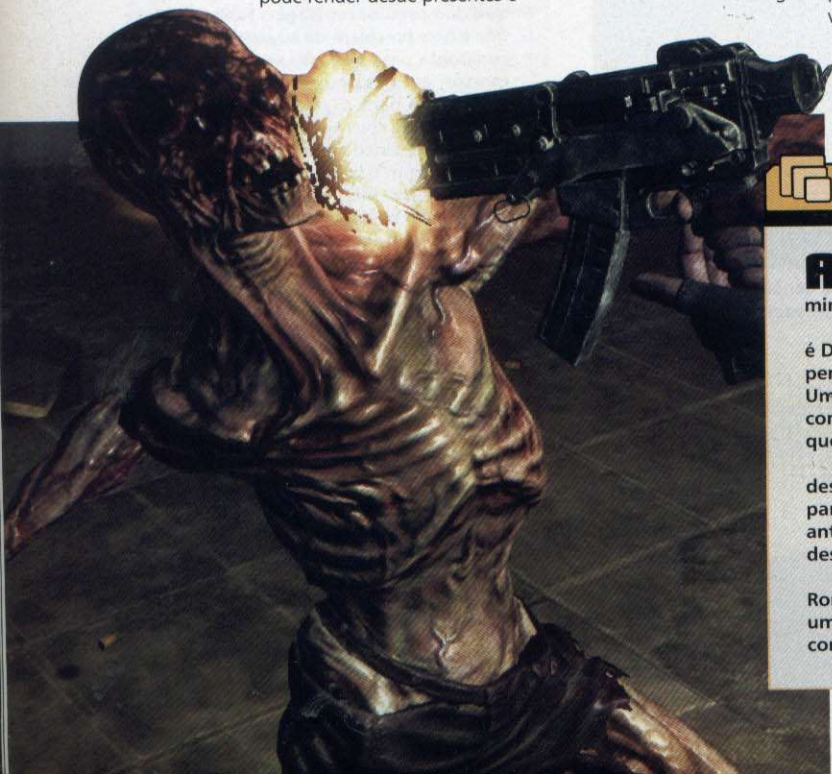
ultra-violência nos games?

NÃO QUERO INCENDIAR O MUNDO, SÓ DESEJO ACENDER UMA CHAMA EM SEU CORAÇÃO...

Fallout 3 foi um dos games mais aguardados do ano e correspondeu a todas as expectativas.

Com sua imensa extensão territorial, habitantes únicos e enredo simples mas extremamente cativante, a cidade devastada que um dia foi a capital estadunidense é um lugar que você não vai esquecer tão cedo.

E quando tiver se dado conta, terá esquecido totalmente do mundo real e será bem capaz de ter passado vinte e duas horas na frente do televisor, conhecendo tudo que este mundo tem para oferecer. Acredite, aconteceu comigo... 



VELHOS CONVIDADOS

Apesar de ser um título original que não depende dos games anteriores para ser entendido e aproveitado, *Fallout 3* traz vários mimos para os fãs de longa data da série.

Um dos companheiros que pode lhe auxiliar ao longo do game é Dogmeat, o fiel cachorro que, uma vez encontrado, irá seguir seu personagem para onde ele for e o defenderá de qualquer perigo. Uma vez que este game se passa muitos anos após *Fallout 2*, não há como ser o mesmo cachorro, mas os produtores do game garantiram que é um descendente dele.

Como sempre aconteceu na série, as duas forças mais poderosas deste mundo ainda são o Enclave e a Brotherhood of Steel, grupos paramilitares detentores de tecnologia de ponta, com posturas antagonônicas e que permanecem em eterno conflito nesta versão destruída dos Estados Unidos.

Por fim, talvez a presença mais importante do jogo é a de Ron Pearlman, ator que interpretou *Hellboy* nos cinemas e que mais uma vez repete sua função de narrador da série, iniciando o game com a icônica frase: "War... war never changes..."

WARNER GAMES APRESENTA



BATMAN™

THE VIDEOGAME



Leo Burnett Brasil



APROVEITE!
JÁ EM **DVD**
VIDEO
O FILME DO ANO
"BATMAN -
O CAVALHEIRO
DAS TREVAS"



- 🎮 Jogue como Batman, Robin e, pela primeira vez, com uma legião de vilões pelos mais variados cenários. 🎮
- 🎮 Construa e dirija os clássicos veículos do personagem: Bat-móvel, Bat-barco e Bat- asas. 🎮
- 🎮 Crie os seus personagens, construa e destrua o ambiente do jogo através dos mais diversos níveis de competição. 🎮



XBOX 360

PS2

PS3

NINTENDO DS

Wii

LEGO
games



Verifique a classificação indicativa do produto.



JAMES BOND QUANTUM OF SOLACE

→ Produtora: Treyarch → Distribuidora: Activision → Console: PS2/PS3
 → Gênero: Tiro → Jogadores: 1 a 12 → Online: Sim

Agente mais famoso do mundo sofre de dupla personalidade nos consoles

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

PS2

NOTA FINAL **4,5**
 MÉDIO

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL **6,0**
 MÉDIO

Afirmar que James Bond é o agente secreto mais famoso do mundo pode ser um contra-senso, mas é verdade. O codinome 007 – título agraciado aos agentes mais aplicados no treinamento da agência MI-6 – acabou virando um sinônimo de agente secreto. Ao analisarmos as versões de PS2 e PS3 de *Quantum of Solace*, chegamos a conclusão de que uma dessas versões deveria se chamar no máximo 005.

AGENTES DE AGÊNCIAS DIFERENTES

Apesar das duas versões se basearem em *Quantum of Solace*, último filme de James Bond, que entrou em cartaz nos cinemas no começo de novembro, as duas versões são bastante distintas.

Enquanto a versão de PS3 possui gráficos de qualidade, se apoiando em um motor gráfico reconhecidamente eficaz – o de *Call of Duty 4* –, a versão de PS2 sofre com sistemas genéricos e mal acabados. Isso fica muito claro ao compararmos os controles do jogo. No PS2 as coisas não fluem de maneira muito eficaz. Abrigar-se atrás de um muro e sair correndo contra-atacando não é fácil, ainda mais em um jogo que estimula a ação furtiva. Ao esperar o momento certo para um ataque, é comum – infelizmente muito comum – ser obrigado a abortar o plano por diversas vezes. Tudo porque é comum que

personagem fique preso, sem responder corretamente ao comando que você solicitou. O mesmo não acontece no PS3, onde tudo rola intuitivamente, sem maior sofrimento por parte dos menos experientes. Parte desta eficiência vem do fato do sistema de *Call of Duty 4* ter sido testado à exaustão. As câmeras das duas versões também trabalham de maneiras diferentes. No PS2, o jogo rola em um modo de terceira pessoa, tanto nos momentos de tiro quanto na batalhas corpo a corpo. No PlayStation 3, o jogo é todo em



» Visual genérico, o game não consegue prender o jogador em nenhum momento





» O sistema de proteção funciona bem no PS3, mas no PS2...



Tanto no PS2, como no PS3, os jogos não trazem novidades

primeira pessoa, mas o sistema foi adaptado para que sempre que surgir a chance, o modelo 3D de Daniel Craig – o protagonista do filme – apareça no jogo. Isso pode acontecer quando ele usar uma das geringonças do seu "cinto de utilidades" ou então nos combates corpo a corpo que surgem por ações contextuais, em que o jogador deve apertar rapidamente os botões que surgem na tela. Parecido com o que foi feito em *The Bourne Conspiracy*.

Em uma coisa as versões são muito parecidas: as duas sofrem de falta de personalidade. No PS3, *Quantum of Solace* parece, obviamente, com *Call of Duty*, já que ambos se utilizam da mesma engine. Mas também bebe de outras fontes, como o já citado *The Bourne Conspiracy*. Isso não chega a ser um defeito, já que os jogos que serviram de inspiração realmente possuem qualidades.

Porém a total falta de novidade deixa a impressão de que você joga mais do mesmo, o que pode tornar a experiência frustrante e cansativa em pouco tempo.

PARECIDO COM...

No PS2 o problema é ainda maior, pois fica claro que o jogo foi feito às pressas, com o intuito de cumprir o prazo e sair a tempo do lançamento do filme nos cinemas. Isso explica a quantidade de cenários sem graça, as texturas bizarras e o controle imperfeito. Essa experiência pode até satisfazer os proprietários de PS2 que andam sedentos por novidades, mas sem dúvida nenhuma mostra que os dias de fatura do console de maior sucesso da Sony já terminaram.

PASSARAM RASPANDO

Mesmo com sistemas diferentes, uma coisa é evidente: tanto no PS2 como no PS3 os jogos não trazem nenhuma surpresa. Enquanto o PS3 oferece uma experiência satisfatória, mas sem nenhum elemento muito interessante, no PS2 o jogo cai na vala comum, junto com um monte de outros títulos de filmes lançados às pressas para tentar conquistar meia dúzia de fãs. Vale mais guardar o dinheiro e comprar o box do filme que deve sair em pouco tempo ou então gastar com uma simples locação.



» O ator Daniel Craig não é lá muito expressivo... o espião virtual então, idem

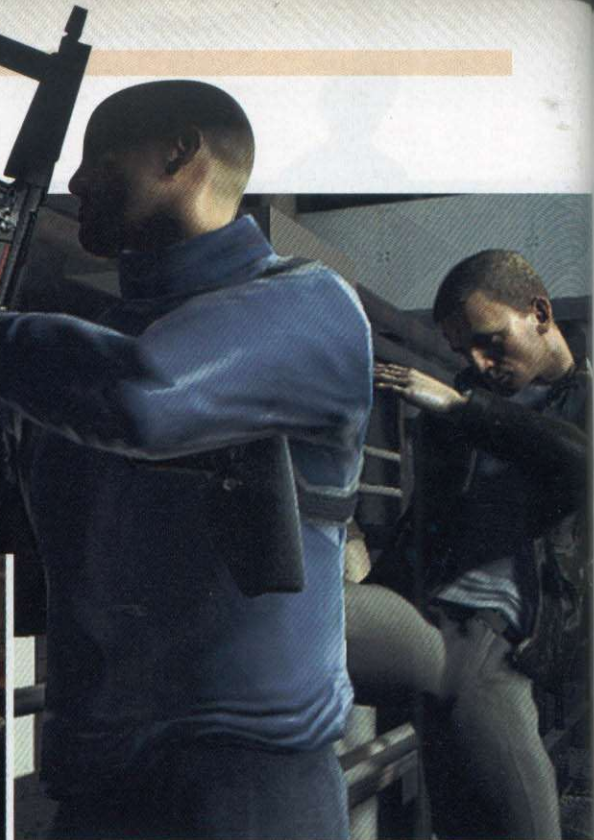
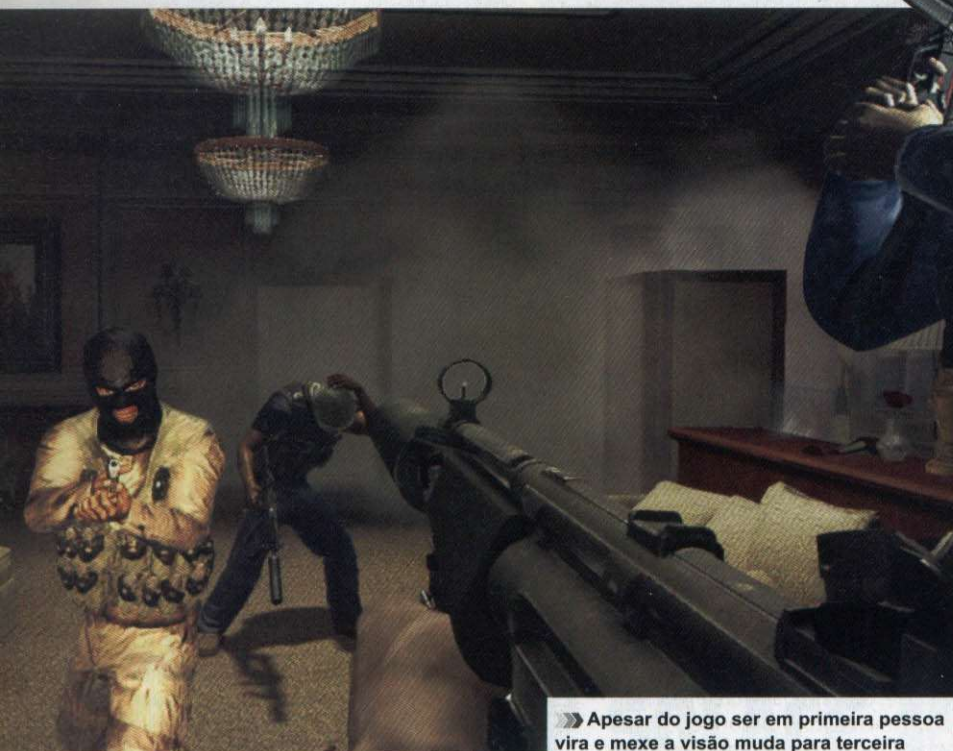


AValiação DO GêNERO

FPS



- Inteligência Artificial: ★★★★★
- Sistema de Danos: ★★★★★
- Arsenal: ★★★★★
- Multiplayer: ★★★★★
- Design de Cenários: ★★★★★



» Apesar do jogo ser em primeira pessoa vira e mexe a visão muda para terceira

aparelhos, mas no PS3 isso libera troféus.

ATIRADOR DE ELITE

Nos momentos em que é necessário usar uma pistola no estilo sniper, tome cuidado com o sistema de mira. Fixar o zoom no máximo não é bom, isso diminui muito o seu campo de visão e torna tudo mais complicado. O melhor é localizar o feixe de luz dos inimigos (vermelho na luz normal e verde sob visão noturna) e, só depois, aumentar o zoom em cima do seu alvo.

PORTAS

As portas que estão fechadas usam um sistema de senha. Para conseguir o código correto, basta ficar de olho no sistema que aparece na tela. Aperte nas direções das luzes verdes e fuja das luzes vermelhas. Tão simples que nem parece aparelho de espião.

DICAS PARA PRINCIPIANTES

Você é novo no mundo da espionagem e precisa de algumas dicas? Separamos algumas fundamentais para você não sofrer em nenhum dos consoles

OLHO ABERTO

O controle de Quantum of Solace no PS2 é medonho e fatalmente você vai sofrer ajustando a câmera a todo instante. Tente não movimentar muito o analógico esquerdo, caso contrário o sofrimento será eterno. Procure ajustar seus alvos e destino mexendo apenas a mira. Não é fácil, mas se condicionando a fazer desta maneira, as coisas devem fluir mais facilmente.

COVER

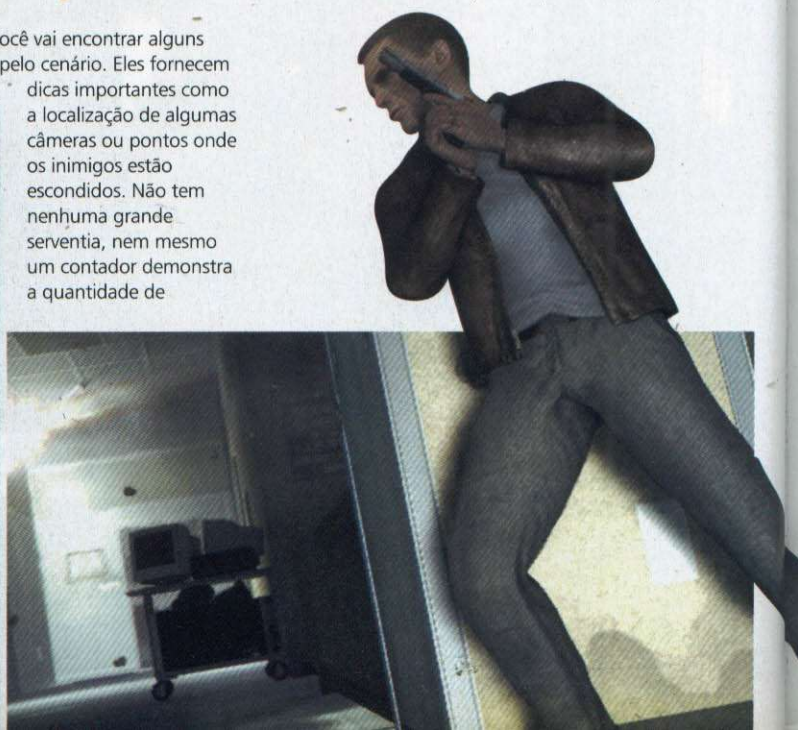
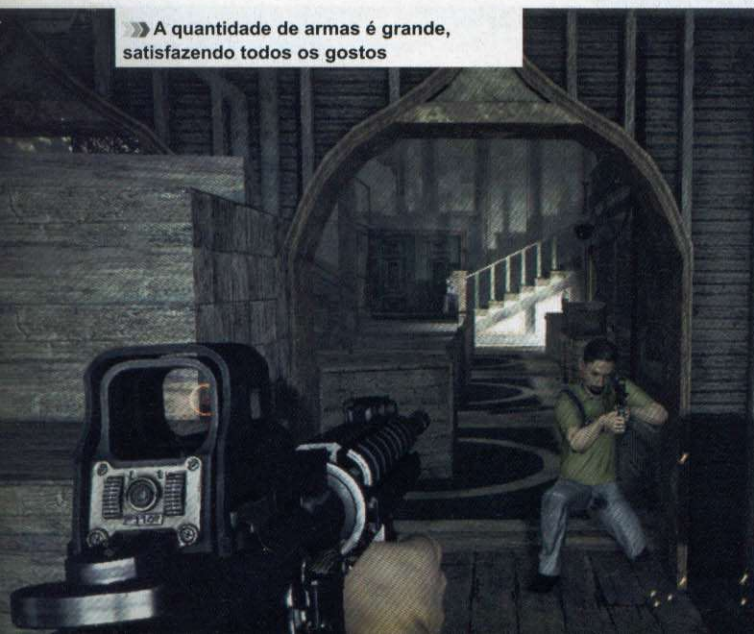
Em ambas as versões é fundamental

aprender a usar as proteções que o cenário oferece. Somente desta maneira você vai conseguir acabar com todos os inimigos do cenário. No PS2 o sistema de proteção é um pouco duro: você aperta o botão para "grudar na parede" e outros para se movimentar e girar. Não há outra saída, acabe com os inimigos da primeira tela do jogo e perca alguns minutos estudando o sistema e treinando a habilidade. No PS3 isso funciona de maneira perfeita e praticamente intuitiva. Seja qual for a plataforma que você escolher, é fundamental estudar o cenário antes de sair atirando feito o Rambo.

VOCÊ TEM UMA LIGAÇÃO NÃO ATENDIDA

Durante o jogo você vai encontrar alguns telefones espalhados pelo cenário. Eles fornecem dicas importantes como a localização de algumas câmeras ou pontos onde os inimigos estão escondidos. Não tem nenhuma grande serventia, nem mesmo um contador demonstra a quantidade de

» A quantidade de armas é grande, satisfazendo todos os gostos





Conquiste todos os troféus

Quantum of Solace é um dos jogos que já estão com o sistema de troféus do PS3. E não é pouca coisa, não – ao todo são 51 troféus para

você encher a sua prateleira virtual. Confira conquistar os cinquenta troféus para chegar ao desejado troféus de Platinum.

BRONZE

Live and Let Die

Acerte 50 inimigos no compate corpo a corpo

Diamonds Are Forever

Abra todas as fechaduras do jogo

For Your Eyes Only

Desabilite 10 câmeras

The Man with the Golden Gun

Elimine 50 inimigos com um tiro em cada

Time to face gravity

Na White's Estate, abra a porta do porão com um simples tiro

We have people everywhere

Em Siena, acerte as cinco antenas de satélites no telhado.

Opera isn't for everyone

Na Opera House, ande nos bastidores sem chamar a atenção dos guardas

He's coming fast!

Na Sink Hole, mate o piloto do helicóptero sem matar o homem no telhado

I miss the Cold War

Fora do Science Center, elimine o guarda com a sniper com um tiro.

Half-monk, half-hitman

Dentro do Science Center, atire em todas as luzes do corredor

ELLIPSIS

No Aeroporto, não atire nos computadores.

I'm the money

No Trem, use só a P99 em cima dos trens.

Any thug can kill

No Casino Royale, chegue ao fim da fase sem alertar os guardas.

I've got a little itch

Em Barge, salve Vesper em no máximo dois minutos.

Allow me

Em Venice, elimine Gettler com um tiro

You just need one shot

No Eco Hotel, elimine o motorista do carro com um tiro

Licence to Kill

Acerte o primeiro inimigo no jogo

A View To Kill

Complete a missão White's Estate.

From Russia With Love

Complete as missões Siena, Opera House e Sink Hole

The Living Daylights

Complete as missões Shantytown e Construction Site

On Her Majesty's Secret Service

Complete as missões Science Center Exterior, Interior, e Aeroporto

Casino Royale

Complete as missões Montenegro Train, Casino Royale, e Casino Poison

The Spy Who Loved Me

Complete a missão Barge and Venice

Quantum of Solace

Complete a missão Eco Hotel

Moonraker

Pegue 30 telefones

I know where you keep your gun

Pegue todas as armas

Quite the body count

Pegue e compre todas as armas

Ejector seat, you're joking?

Pegue e compre todos os dispositivos

Goldfinger

Pegue e compre todas as armas de ouro

Chemin de Fer

Pegue todos os itens do jogo

You've defused hundreds of these

Use uma bomba no versus mode

Dr. No

Vença um round no modo Bond in Bond versus mode.

I admire your courage

Vença com 1,000 de créditos

The best player in the service

Fique lider de um rank online

Yes. Considerably.

Jogue 100 partidas online

Shaken, not stirred

Vença 5 Territory Control em partidas online

A licensed troubleshooter

Elimine 150 inimigos com a arma de ouro

The nature of evil

Elimine 10 inimigos escondidos atrás de alguma proteção

3030 was a double

Elimene 10 inimigos enquanto você estiver em modo de proteção

Die Another Day

Escape no modo Bond in Bond Evasion

PRATA

The World is Not Enough

Pegue todos os celulares

Thunderball

Pegue todas as armas

Octopussy

Termine na dificuldade New Recruit.

Tomorrow Never Dies

Termine na dificuldade Field Operative.

You Only Live Twice

Termine na dificuldade Agent.

He's playing his golden harp

Elimine um inimigo com uma coronhada

Life is full of small challenges

Termine com menos de 10 mil créditos

A measure of comfort

Elimine 1000 inimigos em todos os modos de jogo juntos

OURO

The name is Bond, James Bond

Termine o jogo

For England, James?

Vença com mais de 100 mil



» Assim como no filme, a ação não pára. Só não espere explicações ou motivações



DEAD SPACE

→ Produtora: Electronic Arts

→ Distribuidora: EA Redwood

→ Console: PS3

→ Online: Não

→ Gênero: Tiro

→ Jogadores: 1

Tensão, fobias e doses traumáticas de violência

Trate de pegar um babador. O pessoal da EA Redwood não só conseguiu manter o clima tenso à flor da pele, como cumpriu a promessa: criou um jogo intenso e cercado de ação, com algumas situações extremas, capazes de deixar o mais metódico dos jogadores desesperado.

Sem marcadores adornando a tela, é quase como assumir o controle de um filme de terror, em que claustrofobia e nictobofia são constantes nos ambientes. O melhor de tudo é que não há pudor na hora de mutilar monstros ou ser destroçado por eles – e de assistir ao sangue jorrando ou vísceras à mostra. Para completar, a trama é bacana e ao mesmo tempo sutil, já que a descoberta dos fatos é gradativa, na medida em que se coleta arquivos de áudio e vídeo espalhados pela nave Ishimura, o local em

que rola a partida. E descobre ainda a verdade sobre os inimigos Necromorphs.

UMA CAIXA DE SURPRESAS

É fácil ficar embasbacado com o visual incrível do game, especialmente em algumas áreas onde o jogo de luz e sombra é sensacional. Em ambientes escuros, a única iluminação disponível é a do visor do seu capacete ou da mira da arma – ambas extremamente precárias. Transitar por áreas de gravidade zero é outra coisa impressionante. A disposição dos comandos é bem confortável, com direito a uma quebra de tabu em jogos do tipo: controlar a câmera é excelente.

Caso tenha um sistema de som adequado, vai se surpreender ainda mais com a lapidação da mixagem de som. Escutar o barulho de objetos caindo ao longe, metal rangendo, seres se arrastando, gritos ou grunhidos é um espetáculo!

» Esta e outras “belezinhas” tornam a exploração da nave um grande pesadelo



AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★

Controle: ★★★★★

Áudio: ★★★★★

Replay: ★★★★★

Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL

8,5

EXCELENTE

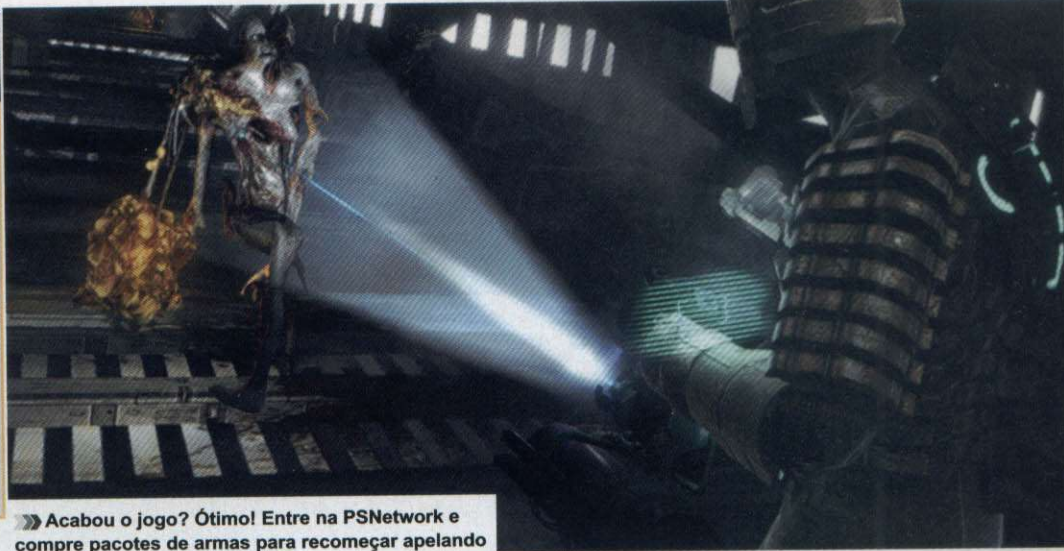
Tais ruídos são tão constantes e marcantes que o verdadeiro medo surge com o silêncio, um indicador de que algo vai (ou não) acontecer a qualquer instante.

Vagar por uma espaçonave gigante, com idas e vindas por vários ambientes (algumas vezes passando por áreas já visitadas para solucionar novos problemas) exala o odor de linearidade. Para reforçar isso, é impossível se perdêr, graças ao sistema que sempre indica o caminho rumo ao objetivo. Embora isso seja



FAZENDO COMPRAS

Ras máquinas de compra estão espalhadas por toda a nave e oferecem armas, munição e itens de recuperação à venda. São adquiridos com créditos coletados ao longo de sua exploração pela espaçonave. Conforme seu progresso e a coleta de Schematics (um tipo de circuito), novas armas e modelos de armadura aparecem disponíveis. Quando acessar a máquina, você tem as opções Shop (comprar), Inventory (vender o que quiser do seu inventário) e Safe (cofre para poder armazenar itens). Para guardar itens no cofre, escolha a opção Inventory na máquina, selecione o item e escolha a opção Move.



» Acabou o jogo? Ótimo! Entre na PSNetwork e compre pacotes de armas para recomeçar apelando

um limitador, o foco de *Dead Space* é desviado para a ação e o alto desafio. O fato de sempre saber para onde ir não significa que você vai se dar bem ou encurtar a aventura.

Para piorar a tremedeira, há pouquíssima munição para ser usada. A falta de recursos o obriga a ser ousado e explorar ambientes paralelos quando estiver indo de um ponto ao outro. Isso pode salvar seu couro em certas situações – encontrar munição, recarregadores de HP, créditos (dinheiro) – ou trazer graves

conseqüências, que resultam em algum tipo de morte horrenda.

A equipe de produção projetou o game de forma a trazer surpresas constantes, além de incentivar o uso de estratégia de combate e improvisação. O clima cinematográfico e a física no jogo são incríveis, assim como a sacada dos menus holográficos. Apesar de serem apenas 12 capítulos, a sensação de longevidade de *Dead Space* é alta. Tudo depende do nível de

dificuldade no qual se está jogando – no modo Impossible, habilitado ao terminar o jogo pela primeira vez, a quantidade de horas é elevada e a ênfase na parte estratégica é dobrada –, mas de um jeito ou de outro a EA oferece uma agradável surpresa para quem buscava novidade em games de terror. Se tiver coragem, jogue de noite, sozinho, com som no talo e a experiência será compensadora.

*** Assistência Técnica**

*** Vendas**

*** Todos os vídeo-games e serviços!**

*** Curso: conserto de vídeo-games**

**Natal é aqui!
Veja nossas ofertas!**

DRAGOON GAMES



**Play2
a partir de
R\$350,00**

10 anos de mercado

**pague em até
24
vezes!***



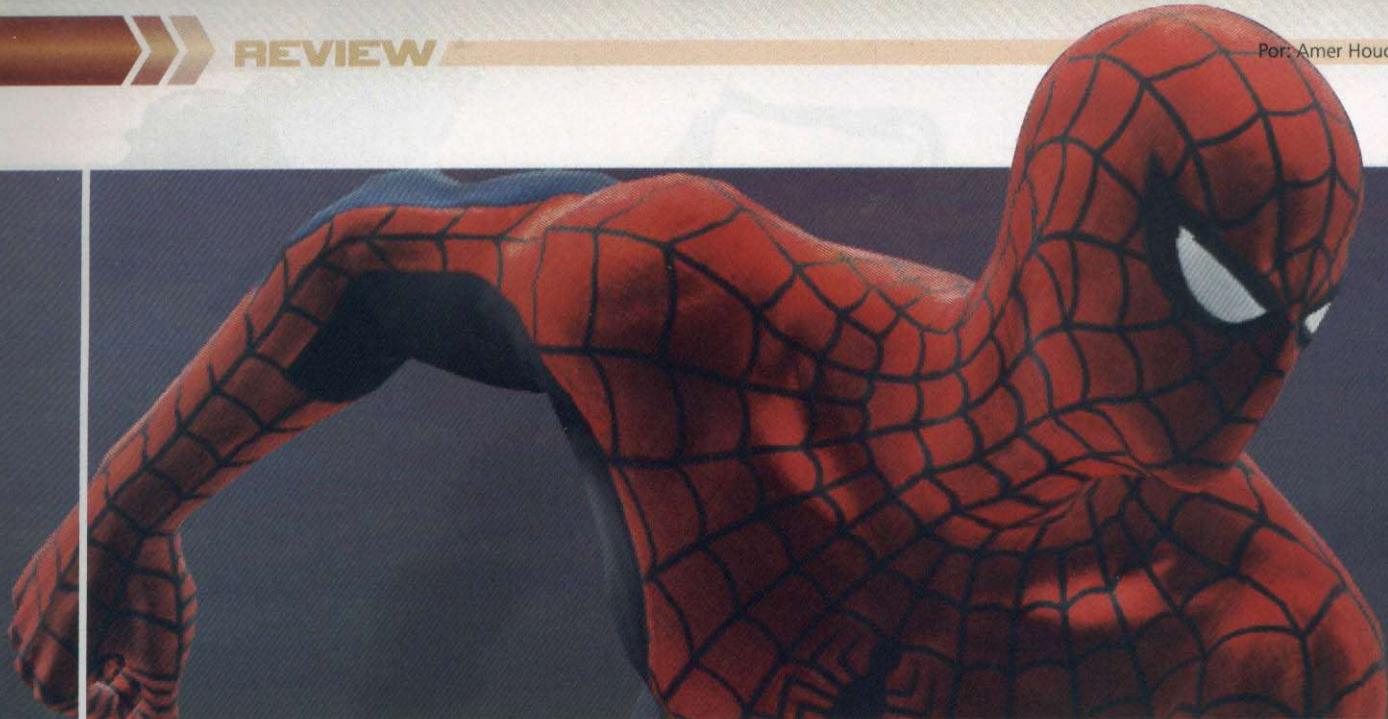
Site Seguro / Loja Virtual
www.dragoon.com.br

Entregamos para todo o Brasil

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

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





SPIDERMAN WEB OF SHADOWS

→ Produtora: Shaba Games/Treyarch

→ Distribuidora: Activision

→ Console: PS3

→ Gênero: Ação

→ Jogadores: 1

Bote para quebrar em Nova York com as duas faces do Aranha

Lá estava o Homem Aranha, em mais um dia comum de combate ao crime. Durante uma luta contra Venom, uma parte do simbionte alienígena que faz parte do vilão se uniu a Peter Parker. Horas depois, a cidade de Nova York estava tomada por pessoas possuídas por Venom. A S.H.I.E.L.D. isolou a área e diversos heróis e até vilões estavam fazendo sua parte para tentar combater a "epidemia". No meio de todo este caos está o Homem Aranha, lutando contra a influência do simbionte e fazendo aquilo que faz melhor: ser um herói.

Esta é a premissa de *Spider Man: Web of Shadows*,

um dos melhores e mais empolgantes games do aracnídeo de todos os tempos.

Aqui temos uma experiência ao estilo sandbox, ou seja, com exploração aberta como em *GTA*. Seu objetivo é percorrer Nova York e ajudar outros heróis a manterem as ruas seguras; pelo menos até a epidemia dos simbiontes estourar: então chega a hora de salvar o mundo.

Ao longo do game é possível alternar entre o uso do uniforme clássico e do uniforme negro. Cada um tem combos e habilidades únicas e eles se tornam cada vez mais diferentes conforme você compra novas habilidades, o que mantém a longevidade do game por muito mais tempo.

O que torna este título único, são as escolhas que o jogador pode tomar. O uniforme negro torna o herói muito mais agressivo e nem sempre disposto a fazer o que é certo. Ao longo do game, o jogador pode escolher o caminho

AValiação D&T

Gráficos: ★★★★★

Controle: ★★★★★

Áudio: ★★★★★

Replay: ★★★★★

Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL

8,5

EXCELENTE

que o herói vai trilhar,

com decisões que moldarão o desenrolar da história e os eventos que seguirão. Dependendo de suas escolhas, o Aranha pode deixar sua eterna namorada Mary Jane Watson e ficar com a voluptuosa vigilante Gata Negra ao fim da história.

E por falar nisso, *Web of Shadows* traz todo um elenco de personagens da Marvel para auxiliar (ou atrapalhar) o Amigão da Vizinhança: Luke Cage, o Rei do Crime e o Wolverine são alguns dos convidados especiais.

Claro, nem tudo são rosas e um problema aqui é o excesso de objetivos repetitivos. As missões opcionais são sempre as mesmas, mudando apenas o número de vezes que é preciso fazer a tarefa (você vai enjorar de

salvar pedestres e correr atrás de inimigos genéricos em NY).

Outra coisa que




Os mesmos super-vilões de sempre, agora com mais poderes e diálogos ainda mais manjados



» Esse Homem Aranha é um maroto. As mulheres mais gatas do mundo não saem do pé do herói



incomoda é a voz do Aranha, que é muito irritante. Considerando que ele é o herói do game e vai falar mais que todos os outros personagens, deveriam ter escolhido um dublador melhor ou até mantido o mesmo que emprestou a voz ao herói em *Marvel Ultimate Alliance*.

Considerando tudo, *Spider Man: Web of Shadows* é um ótimo game para quem curte títulos de ação e é um jogo praticamente obrigatório para os fãs do senhor Parker. E ver o Aranha aloprar o Wolverine por ele ter um perfil no MySpace não tem preço... 

ENQUANTO ISSO NO PLAY 2...

Quando uma nova geração de games começa a tomar conta do mercado, é normal que as produtoras voltem suas atenções para ela e se dediquem menos à geração anterior de consoles.

O PS2 não tem mais o mesmo gás e poder de fogo de quatro anos atrás, mas ainda dá um bom caldo e muitos títulos recentes provam isso.

Todo esse discurso é pra dizer que não há desculpa para *Web of Shadows* do PS2 ser a coisa tenebrosa que nos foi dada nesta edição.

Enquanto no PS3, o game do Aranha é um título com jogabilidade aberta, uma cidade enorme a ser explorada, mecânicas de combate sensacionais e uma história que explora fundo o compasso moral do herói, no PS2 é um ridículo jogo em 2D com gráficos sofríveis.

A jogabilidade se resume a seguir em frente e bater nos inimigos. Sem estratégia alguma, pois a dificuldade é ofensivamente fácil e, enquanto na versão para nova geração o herói tem combos diferentes dependendo da roupa que usa, aqui a decisão de usar o uniforme negro ou o clássico não passa de uma escolha estética sem importância.

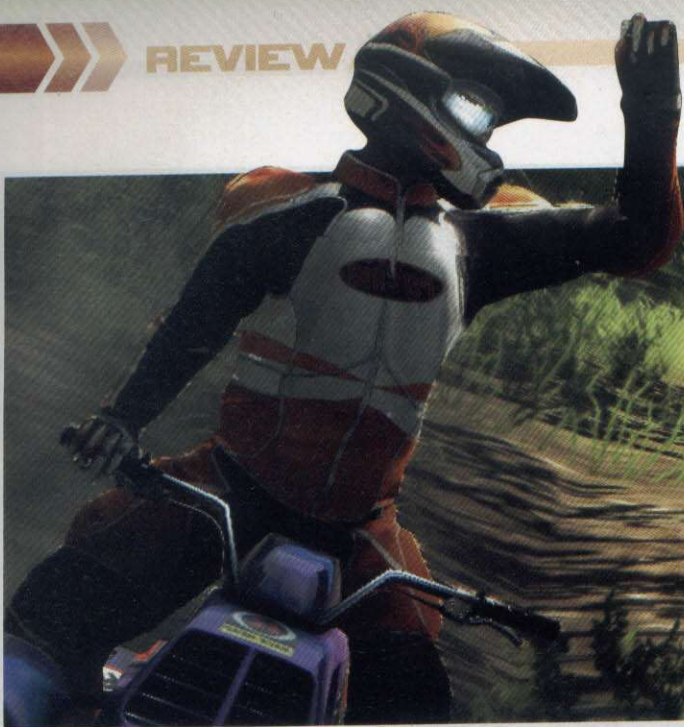
O maior insulto são as decisões morais, que aqui não passam de escolhas em uma tela de diálogos que definem se o herói irá cumprir tarefas como encontrar o gato de uma velhinha ou conceder uma entrevista para o jornal rival do Clarim.

Se você ainda não teve nenhuma oportunidade de entrar na nova geração e está procurando um bom game do Amigão da Vizinhança, é bom não perder seu tempo com este aqui. É mais divertido assistir o péssimo *Homem-Aranha 3* de novo do que jogar esta tranqueira.

Poderes maneiros e muita ação em uma aventura com cara de HQ

» No mundo dos jogos de super-heróis, vilões genéricos são comprados em baciadas por gênios do crime... e em promoção





AValiação D&T

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

PS3

NOTA FINAL 8,5
 EXCELENTE

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

→ Produtora: Evolution Studios → Distribuidora: Sony Computer Entertainment
 → Console: PS3 → Online: Sim → Gênero: Corrida → Jogadores: 1 a 12

» Clássicos também tem vez no quebra-quebra nas pistas de MotorStorm

De volta ao mar de lama

A equipe da Evolution Studios, foi uma das desbravadoras de PlayStation 3. O primeiro jogo da franquia foi lançado pouco mais de quatro meses depois da estréia do console. Apesar da correria para o lançamento do jogo, o trabalho da produtora chamou a atenção e conquistou um lugar ao Sol como um dos jogos de corrida mais radicais desta geração. Quase dois anos depois *Pacific Rift* chega para firmar *MotorStorm* como uma das melhores franquias de corrida da atualidade e para demonstrar que é sempre possível aprender com os erros.

EXPLORANDO A NATUREZA

A principal crítica ao primeiro *MotorStorm* era a sua pouca variedade de pistas e modos



de jogo, problema que foi totalmente superado em *Pacific Rift*. Agora o jogo chega logo de cara com 16 pistas (o dobro das que existiam em seu antecessor), sem falar nas futuras pistas prometidas pela produtora, via pacotes de expansão na PlayStation Network (veja box). Essas pistas estão divididas em grupos que exploram determinados elementos da sua locação.

A mais comum, e que já existiam no jogo anterior, são as no meio de florestas. Essas

exploram a falta de visibilidade e caminhos estreitos proporcionados naturalmente pelas centenas de árvores do local. Nestas pistas é difícil saber qual será o próximo obstáculo que está escondido atrás da próxima curva.

Existem ainda as que exploram rampas e relevos formados pela erosão da superfície. Essas são um prato cheio para veículos leves, como motos e quadriciclos. São, de longe, as mais radicais e divertidas de todas. Pular de um ponto ao outro sem saber onde ou sobre o que você vai aterrissar proporciona resultados divertidos e, ao mesmo tempo, desastrosos. Porém as pistas que proporcionam o melhor visual

» Desta vez o jogo possui um modo multiplayer local para até quatro pessoas



VIDA LONGA

De acordo com Nigel Kershaw, diretor de produção de *MotorStorm*, o game deve oferecer atualizações semanais de pistas, pilotos, músicas e muito mais. Ainda sem uma data para que isso aconteça, o executivo afirma que muitas dessas atualizações serão gratuitas.



» Aqui vale até dar um empurrão no adversário e jogá-lo para fora da pista



Agora o jogo chega logo de cara com 16 pistas e mais carros

são as que exploram as margens da ilha ou as trilhas radicais beirando um vulcão em erupção.


JOGANDO SUJO

A variedade de modos de jogo também está melhor. O modo principal, conhecido como The Festival possui várias disputas em seqüência, nas quais o objetivo, é óbvio, é tentar chegar na frente no maior número possível de corridas. Ainda existem corridas contra o tempo, em que é necessário passar por checkpoints antes que o tempo se esgote. Ainda existem alguns objetivos no meio das corridas, como fazer – ou não – um

determinado número de capotagens, ou terminar antes de certo tempo. Esses objetivos, quando cumpridos, liberam novos personagens e vários veículos.

Falando em veículos, a variedade aumentou ainda mais. Em *Pacific Rift*, além de motos, quadriciclos e pickups, agora também estão disponíveis caminhões e Monster Trucks (aqueles carros gigantes com rodas ainda maiores). Essas diferenças de tamanho influenciam na estratégia que o jogador deve adotar durante a corrida. Com um veículo de pequeno porte é possível usar atalhos estreitos e rampas – em contrapartida, a estabilidade

diminui, o que os deixa mais sujeitos a colisões com obstáculos pequenos e carros maiores. Já os gigantes têm menor velocidade, mas passam por cima de portões, pedras e até de alguns adversários. Esse último fator costuma acontecer com frequências nas partidas online, que suportam até 12 jogadores ao mesmo tempo. Para quem deseja um multiplayer local, *Pacific Rift* oferece a opção de jogar com até quatro pessoas em tela dividida.

Essa opção tiram um pouco da beleza do jogo e dificulta um pouco a corrida, mas nada substitui a possibilidade de dar um “jogo de corpo” nos seus amigos e olhar para a cara de desespero dele ao vivo e em cores. Uma sensação imperdível. 



» O visual é arrasador e as corridas são tensas da largada ao ponto de chegada





SOCOM: US NAVY SEALs CONFRONTATION

→ Produtora: Slant Six Games
→ Online: Sim

→ Distribuidora: SCE
→ Gênero: Tiro

→ Console: PS3
→ Jogadores: 1 a 32

Mesmo com tremendo potencial, jogo peca no sistema online e deixa jogadores na mão

PS3

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Audio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 5,5

MÉDIO

Nada mais triste que ver uma franquia agonizando, ainda mais quando seu potencial é tão grande que seria capaz de fazer frente aos maiores jogos desta geração. Mas, por algum motivo, a Sony perdeu a fórmula que fez de *SOCOM* uma série de sucesso entre os amantes de jogos multiplayer.

O resultado é que *SOCOM: Confrontation* é um jogo repleto de imperfeições que mancham a estréia da franquia no PlayStation 3.

PECANDO PELA INEXPERIÊNCIA

Por algum motivo a produção do novo *SOCOM*

mudou de mãos: em vez da Zipper Interactive, reponsável pelas versões anteriores, a Sony resolveu soltar a bomba nas mãos da Slant Six Games, uma produtora nova. O resultado, como já mencionado anteriormente, não foi dos melhores. Problemas primários fizeram com que o jogo venha viesse com um pacote absurdo de erros, que afetam - e muito - as partidas online de *SOCOM*. Durante os nossos testes, por diversas vezes não conseguimos conectar aos servidores. Em outros momentos, quando entrávamos, caíamos sem motivo aparente. Uma vez dentro das partidas, as coisas não ficavam melhores. Inimigos sumindo do nada, estatísticas erradas, entre outros problemas. A maioria deles pode ser corrigida por atualizações, mas o fato é que até o momento nenhuma solução apareceu.

MUITOS MAPAS E MODOS

O jogo possui vários mapas, que misturam desde clássicos das outras versões a inéditos. Todos possuem várias emboscadas, com uma qualidade visual muito boa. Porém, em alguns momentos é possível observar quedas de frames que atrapalham bastante o seu desempenho na partida. No modos de jogo, estão lá o sempre presente Mata-Mata, além dos novos Control, cujo objetivo é conquistar bases e pontos estratégicos, e o Extraction, onde uma equipe deve resgatar uma pessoa mantida como refém pela outra equipe. Tem potencial, mas precisa melhorar muito.

COMUNICAÇÃO

Em meio a um mar de equívocos uma bola dentro da Sony, na verdade um golaço. O headset bluetooth que acompanha o jogo - caso você não tenha optado por comprar o jogo via PSN - é um produto de muita qualidade e, até certo ponto, inovador.

O acessório possui um filtro que possibilita você escutar a voz dos seus adversário (e aliados) de acordo com a sua distância em relação a eles. Basicamente funciona da seguinte forma, se você estiver no meio do mato e se aproximar de um inimigo, automaticamente o headset capta a voz dele - e ele, a sua. Por isso em alguns momentos, é necessário manter o silêncio no rádio.

» Quando se está perto nem é necessário dar o comando para conversar



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



IKKI TOUSEN ELOQUENT FIST

→ Produtora: Marvelous → Distribuidora: Marvelous → Console: PSP
→ Online: Não → Gênero: Luta → Jogadores: 1

Garotas sensuais e muita pancadaria neste jogo baseado em um mangá de sucesso no Japão

Ikki Touseen é um mangá de pancadaria que conta a história de sete escolas japonesas que estão em guerra e cujos membros são reencarnações de figuras históricas da China. Independente do enredo confuso, a série fez sucesso por causa do elenco de heroínas, que estão semi-nuas metade do tempo que aparecem em cena.

Em *Ikki Touseen* o jogador escolhe uma das diversas alunas (ou o único aluno homem) da série e avança pelos cenários surrando hordas quase infinitas de inimigos, antes de confrontar um dos chefes da fase.

Aqui tem tudo o que sempre aparece no gênero, desde os golpes especiais, que consomem parte da energia mas atingem todos

a seu redor até os infames barris com comida.

Uma novidade do game é que todos os personagens podem carregar uma barra especial de energia, que lhes permite desferir um ataque especial devastador, capaz de derrotar todos os adversários da tela. Se tal golpe for usado contra um dos chefes, surge uma animação especial que mostrará a roupa dele sendo rasgada.

Mas o que chama mais atenção no game são seus gráficos, extremamente limpos e bem definidos, mostrando que o PSP é um monstro no tocante a animação 2D.

Talvez o único empecilho do jogo seja o fato de que está todo em japonês, o que pode dar um pouco de trabalho para se descobrir o que é cada opção no menu inicial. Mas nada

que dez minutos fuçando nas opções não solucione.

Ikki Touseen: Eloquent Fist é um game bastante simples, divertido e viciante. E acrescentar algumas garotas sensuais à equação não machuca ninguém.

AVALIAÇÃO D&T

PSP

Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Audio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,5

EXCELENTE



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 (ps2 - usb)
- 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 Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep: 01207-000 Centro São Paulo



Leitorres para todos os consoles

Assistência técnica de video-games atacado e varejo.
 Seja um distribuidor da marca infinity na sua região,
 consulte-nos!

Guitarras, volantes e tapetes para todos consoles.



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

MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

Nintendo Wii
R\$ 1099,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



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

Sony PSP
R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



MIDOG

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
SAC: (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

PlayStation 3

R\$ 1499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 2

R\$ 369,00

à vista (em dinheiro)

PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!

Nintendo DS

R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia





AVISO

A seção Spoiler surgiu na edição 80 da D&T e, depois que foi cancelada, era a mais pedida dos leitores. Pois bem, ela voltou para ficar.

Para quem não conhece, esta seção serve unicamente para contar as histórias dos melhores jogos, complexas até para quem manja da língua

inglesa. Por isso, leia apenas se quiser saber sobre informações avançadas, como o final dos jogos, por exemplo.

GOD OF WAR

Tudo sobre a epopéia de Kratos e sua guerra contra os deuses do Olimpo em uma das maiores sagas da geração do PlayStation



» Kratos é o ser mais furioso dos videogames. Aqui você descobre porque

God of War é uma das mais elogiadas e reverenciadas séries da história dos games. Muitas pessoas podem dizer que o sucesso de Kratos se deve mais à violência excessiva de seus games, além das cenas de nudez sem censura que eles trazem. Claro, tais análises são superficiais e vêem apenas um dos lados da saga, ignorando o envolvente enredo da história de Kratos.

Somos agradados com a história de traição e vingança de um guerreiro que confiou nos deuses e perdeu tudo que tinha por isso, não restando-lhe nada, exceto uma descida em espiral em direção à perversão e à brutalidade.

A saga de Kratos é fantasticamente bem escrita, jogando o herói (ou melhor, anti-herói) em meio a grandes fatos da mitologia grega, como a destruição do Colosso de Rodes ou a eventual queda da civilização grega. Como é preciso um certo conhecimento de mitologia grega e um bom entendimento da língua inglesa para entender direito a história de Kratos, a seguir oferecemos um relato de tudo o que aconteceu na vida do mais brutal dos espartanos.

Os fatos são narrados na ordem que ocorrem os acontecimentos. *God of War: Chains of Olympus*, para PSP, retrata um trecho da saga de Kratos que aconteceu antes do primeiro *God of War* para PS2 e portanto aparece aqui antes do enredo do game original.

O INÍCIO

Kratos nasceu na cidade-estado de Esparta, criado apenas por sua mãe e sem nunca conhecer o pai. Como todas as crianças residentes da cidade, ele logo iniciou o treinamento militar para desenvolver os conhecimentos e habilidades que o acompanhariam pelo resto de sua vida.

O jovem espartano fez jus às tradições de sua cidade e tornou-se um soldado temível. Não demora muito e Kratos é o mais jovem general do exército espartano – e o mais temido.

Suas tropas nunca demonstravam piedade e seus inimigos tremiam ao ouvir seu nome. Kratos só se sentia realmente à vontade no campo de batalha, caminhando sobre os corpos dos inimigos, a pele tingida pelo sangue derramado.

Mas, em meio a toda a brutalidade e a violência que permeavam os dias do Espartano, residia um lampejo de luz, um resquício de humanidade alojado no canto mais profundo de seu coração, as duas únicas coisas puras de sua vida: sua esposa, a única pessoa em toda Grécia que não temia Kratos e sua filha Calíope, a quem ele amava incondicionalmente, como somente um pai poderia fazer.

Mas o destino nunca é generoso e este resto de bondade seria a ruína de Kratos.

O PACTO COM ARES

Por anos, Kratos e seu exército percorreram os territórios rivais, exterminando aqueles que se

opunham a eles. A ferocidade cruel do exército espartano e de seu sanguinário general nunca havia encontrado oponente que lhe fizesse frente. Porém, nada dura para sempre e Kratos logo se deparou com inimigos que nem mesmo ele conseguiria derrotar: um exército bárbaro que se opôs aos espartanos. Kratos e seus homens lutaram bravamente, mas pouco puderam fazer contra oponentes tão brutais e poderosos.

Um a um, os espartanos tombaram. Kratos então se viu sozinho no campo de batalha, à mercê do inimigo. Em um raro momento de desespero, o Espartano faz uma prece aos deuses:

– Ares! Destrua meus inimigos e minha vida é sua!

O cruel Deus da Guerra atende a súplica de Kratos e, com sua fúria, destruiu todo o exército bárbaro. Sem entender o que acontecia, eles foram mortos, um a um, até que finalmente, a cabeça decapitada de seu líder voou pelos céus, seguida de um jorro escarlate.

Kratos estava salvo e a batalha fora vencida. E não apenas isso, ele ganhara força e poder incomparáveis entre os homens.

Mas, ao fazer um pacto com Ares, Kratos se tornara seu escravo. Ele não mais escolheria suas batalhas, mas lutaria quando lhe fosse ordenado. Para que nunca esquecesse de seu senhor e

» O grande Colosso foi o primeiro inimigo a tombar em God of War 2





» Inimigos gigantes surgiram até mesmo na versão portátil para PSP

mestre, duas lâminas forjadas no fogo do Tártaro foram dadas a ele – as correntes das armas se fundiram nos braços de Kratos, queimando sua pele e carne. O vínculo fora selado. A vida de Kratos não mais lhe pertencia.

Por muito tempo, Kratos seguiu as ordens de Ares, eliminando tudo e todos aqueles que o deus ordenava, espalhando destruição sem nunca questionar. Deveria saber, porém, que não podia confiar no Deus da Guerra, flagelo dos homens.

Em sua última missão para Ares, Kratos e seus homens deviam destruir uma pequena vila. O guerreiro sentiu-se impelido na direção da maior construção do lugar e o fez sem pestanejar.

A oráculo da cidade tentou impedi-lo, alertando-o que, se avançasse, lá só encontraria arrependimento e dor. Kratos ignorou o conselho, pois a sede de sangue turvava seus pensamentos, e seu único desejo era executar os habitantes daquela casa. E ele assim o fez.

Quando deu por si, Kratos tinha a seus pés os corpos inertes e ensangüentados da esposa e da filha. Enganado por Ares, ele acabou matando as duas únicas pessoas que amara em sua vida.

Confuso e esmagado pela dor, Kratos vagou para fora da casa e reviu o Oráculo, que lhe lançou uma maldição: as cinzas de sua família para sempre cobririam sua pele e ele nunca mais encontraria a paz.

A partir daquele momento, Kratos deixa de servir a Ares e torna-se o Fantasma de Esparta.

A CRISE DE HÉLIOS E MORFEU

Kratos agora servia ao Olimpo, realizando missões e cumprindo a vontade de outros deuses.

Tal ato não era movido por generosidade ou simpatia, mas pela esperança de que os deuses o fizessem esquecer a dor pela morte de sua família. Não havia nenhuma garantia, mas o desejo de não ter mais tais pesadelos era a única coisa que evitava que sucumbisse ao desespero.

Ao longo de seus dez anos de servidão, uma das missões a que foi incumbido o Fantasma de Esparta foi impedir a invasão persa na Ática.

Kratos encontrou um Basilisco gigante quando chegou ao lugar e sem nenhuma dificuldade, destruiu a criatura, assim como seu

mestre, o Rei dos Persas.

Mas a conclusão de tal trabalho não lhe trouxe nenhuma satisfação, e Kratos olhou para os céus, urrando com os deuses pelas missões patéticas que estes lhe davam:

– É apenas isso que me mandarão fazer?

O guerreiro não teve resposta e contemplou uma visão aterradora: o sol caiu de seu lugar no céu e deu lugar à escuridão. A névoa negra de Morfeu, Deus da Noite agora se espalhava pelo mundo, ameaçando engoli-lo de uma única vez.

Sem saber o que fazer, Kratos seguiu em direção à única luz que restava no horizonte e logo chegou à cidade de Maratona, onde se localizava o templo de Helios, Deus do Sol.

No templo, uma estátua de Atena falou com a voz da deusa, explicando a Kratos que Hélios havia desaparecido, o que permitiu que Morfeu se aproveitasse da situação e fizesse os demais deuses caírem em um pesado sono. A missão do Espartano seria encontrar o Deus do Sol e lhe devolver seu lugar de direito, fazendo com que tudo retomassem seu ciclo normal.

Auxiliado por Éos, irmã de Hélios, Kratos descobre que ele fora levado para o mundo dos mortos e que a única forma de encontrá-lo seria usar a carruagem na qual o Deus do Sol cavalgava todos os dias. A deusa promete a

» Nenhum ser pode rivalizar o poder das armas sagradas de Kratos



Kratos que se a ordem natural for restaurada, fará com que os deuses o livrem de seus pesadelos.

O Fantasma de Esparta não acredita em suas palavras, pois já fora enganado pelos Olimpianos no passado, mas não lhe restava escolha. Relutante, Kratos levou o fogo primordial até os cavalos de Hélios, que uma vez despertos o levaram até o submundo onde seu mestre estava cativo.

UMA CANÇÃO DO PASSADO

Ao longo de sua viagem, Kratos ouve uma canção. Uma música que ecoa seu passado, quando não era um mero brinquedo dos deuses.

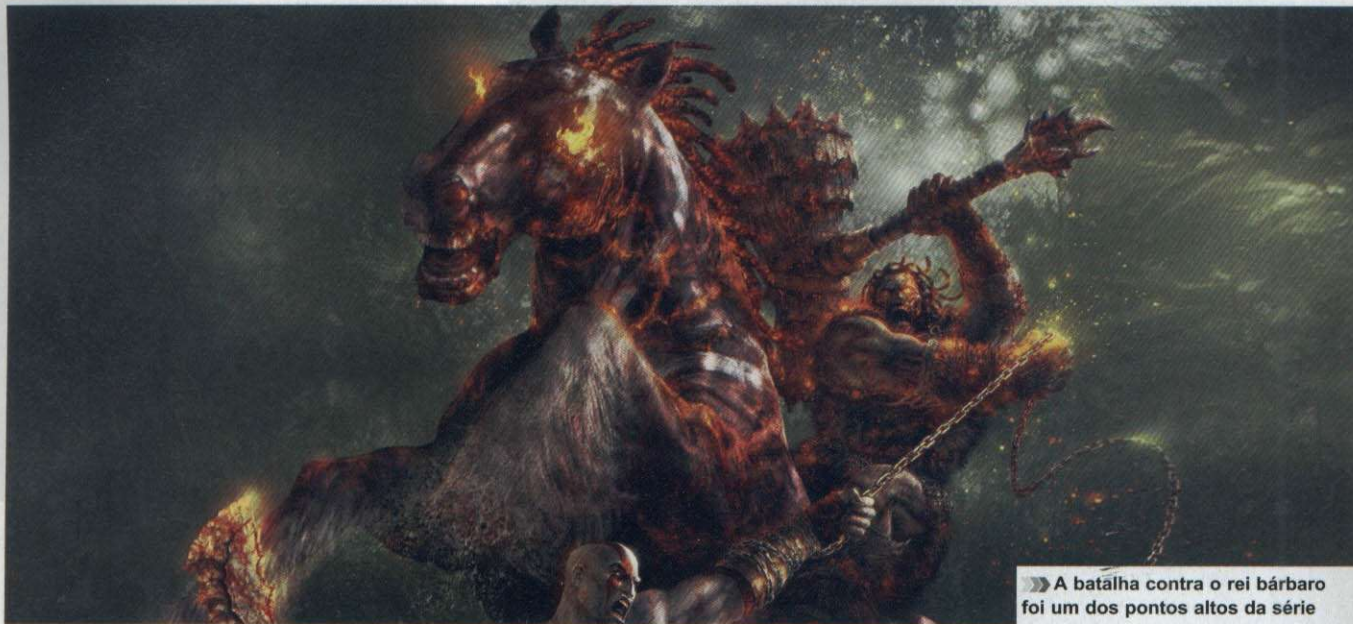
No submundo, o primeiro a ficar em seu caminho, no rio Estige, é Caronte, o barqueiro responsável por levar os mortos até o Hades.

O barqueiro diz que ainda não é a hora do Espartano entrar no mundo dos mortos e o mandou embora. Diante da recusa de Kratos, Caronte não tem escolha a não ser vencê-lo em combate e jogá-lo no Tártaro.

Em sua queda para o submundo, Kratos teve uma visão do que realmente acontecera. Atlas, o poderoso titã que havia sido condenado a carregar o peso do mundo, fora liberto e era ele o responsável pelo desaparecimento de Hélios.

Kratos sabe o que precisa ser feito: encontrando o titã, descobriria o paradeiro do Deus do Sol.

Apesar de ter caído no Tártaro, nem »



» A batalha contra o rei bárbaro foi um dos pontos altos da série

mesmo o mundo dos mortos era suficiente para aprisionar Kratos. Ele não somente reencontra o caminho de volta, como vence Caronte quando o enfrenta pela segunda vez.

Em posse da barca do inferno, Kratos segue em direção da única luz que havia no submundo. Era Hélios, e o Espartano sabia onde encontrá-lo.

Em meio às trevas, a luz guia Kratos até o templo de Perséfone, esposa de Hades e Rainha do Submundo e, lá chegando, ele se depara com alguém que não esperava ver: sua filha, Calíope.

Ele agora se lembrava: a melodia que ouvira em sua descida vinha da flauta que ela tocava.

Kratos segue sua filha até o interior do templo, mas não a encontra. Antes que se desse conta, Perséfone estava diante dele.

A Rainha do Submundo explica a ele que Calíope agora se encontrava nos Campos Elíseos e que Kratos não poderia lá entrar, a menos que abandonasse os pecados de sua vida anterior e se livrasse de toda a impureza de seu coração.

Sem pensar duas vezes, Kratos abdicou de suas armas e seus poderes, abandonando toda a corrupção que havia tomado sua alma. Purificado e novamente um humano comum, foi garantido a ele o direito de estar novamente com a filha.

O Fantasma de Esparta abraça sua filha e promete que não mais a deixaria, mas este momento de felicidade seria muito breve, pois Perséfone surge e revela seu verdadeiro intento.

Traída pelos deuses e obrigada a ser esposa

de Hades, foi ela quem libertou Atlas de sua prisão. Enquanto Kratos renunciava seus poderes, o titã usava o poder de Hélios para destruir o pilar que sustentava o mundo e, com ele, derrubar o Monte Olimpo.

Com isso, tudo seria destruído, os deuses, os mortais e o submundo. Mesmo Perséfone seria destruída, mas estaria livre de seu destino como Rainha do mundo dos mortos.

Kratos percebe que ele e sua filha também seriam destruídos e sabe o que deve fazer. A escolha era óbvia, mas cruel para ele: deveria perverter novamente sua alma e recuperar seu poder, para então derrotar Atlas e impedir Perséfone, garantindo assim a segurança da filha. Sabia porém que ao fazê-lo, Kratos nunca mais teria a chance de reencontrar sua criança.

Sem escolha, Kratos destrói as almas puras que habitavam os Campos Elíseos. Ao cometer tamanha atrocidade, ele turva novamente sua própria alma e volta a ser o Fantasma de Esparta.

Com o coração partido e tendo sacrificado o último resto de humanidade que ainda tinha, ele deixa os Campos Elíseos para nunca mais voltar, enquanto o choro de sua filha ecoa em seus ouvidos. Tomado de uma fúria que faria o Olimpo tremer, ele buscou a Rainha do Submundo.

Perséfone estava à espera e os dois travam uma luta mortal. Mas Kratos era poderoso demais até mesmo para ela, que, vencida, ordena ao titã Atlas que destrua o Espartano.

Mesmo com sua força colossal, o titã nada pode fazer. Kratos o acorrenta no mundo dos mortos, de forma que nunca mais possa sair e em seguida, encerra seu combate com Perséfone, destruindo a Rainha do Submundo.

Ao morrer, as energias liberadas do corpo da deusa causam uma explosão imensa, que destrói o pilar que mantém o mundo e o Olimpo em seus lugares. Ao acorrentar Atlas, porém, Kratos salvou toda a existência, pois o titã agora deve carregar o peso do mundo em suas costas.

Cumprindo a palavra que deu aos deuses, Kratos devolve Hélios a seu lugar e o dia volta a nascer na Grécia. Mas cansado da batalha e desiludido por saber que nunca mais poderia ver sua filha, o guerreiro finalmente sucumbe e cai da carruagem de Hélios.

Mas antes que seu corpo atingisse o chão, ele é salvo pelo Deus do Sol e por Atena, que removem seus armamentos e o deixam descansar. Hélios acreditava que deviam fazer mais pelo Espartano, pois duvidava que um humano pudesse sozinho sobreviver a tal provação.

Mas Atena o impede, demonstrando seu conhecimento das razões humanas:

– Ele viverá. Eles precisam.

Kratos fora deixado em paz por enquanto, mas sua servidão estava longe de acabar.

O CONFRONTO COM ARES

Dez longos anos Kratos servia aos deuses do Olimpo. Atormentado pelos pesadelos com a morte de sua família, a única esperança que lhe restava era a de que se agradasse o suficiente aos deuses, eles lhe dariam o esquecimento.

Dia após dia, o Espartano combatia ameaças capazes de erradicar cidades inteiras, encontrando no campo de batalha um alívio a seus tormentos.

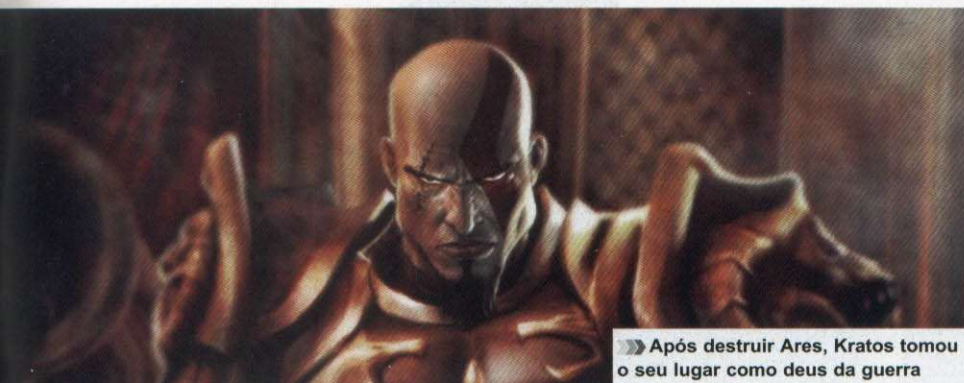
Sua lenda crescia e seu nome era sinônimo de terror. Todos na Grécia conheciam sua história e temiam o monstro desumano que ele era.

Uma noite, após destruir uma Hidra, Kratos se fartou de sua situação e procurou Atena, para exigir finalmente um pouco de paz.

– Dez anos, Atena! Por dez anos servi aos deuses sem nunca questionar! Quando acabará meu sofrimento e me verei livre destes pesadelos?



» Não julgue os personagens pela primeira impressão, pois há sempre surpresas e revelações



» Após destruir Ares, Kratos tomou o seu lugar como deus da guerra

Atena deu a ele aquela que deveria ser sua última missão: deter Ares, o Deus da Guerra, que em sua ambição e loucura, iniciara a destruição da cidade que levava o nome da deusa. Zeus havia proibido os deuses de guerrearem uns com os outros e por isso somente um mortal poderia destruir o Deus da Guerra. Atena prometeu que o Espartano seria perdoado de seus pecados caso tivesse sucesso em sua missão.

Kratos viu então uma chance de se vingar de Ares por sua traição e ao mesmo tempo se livrar por fim dos pesadelos que o assombravam.

O guerreiro atravessou a cidade de Atenas, destruindo as tropas de Ares no caminho e buscando o Oráculo da cidade, que lhe revelaria a forma de matar um deus. Ela revela a Kratos que ele deve viajar até o Templo de Pandora, no Deserto das Almas Perdidas.

O templo ficava nas costas do titã Cronos, amaldiçoado a carregá-lo pelo deserto pelo resto da eternidade. Dentro dele, Kratos encontraria a Caixa de Pandora, único artefato capaz de dar a um mortal o poder de matar um deus.

O Espartano não estaria sozinho em sua missão. Os deuses do Olimpo haviam se cansado da violência insana de Ares e concederam parte de seus poderes a Kratos, para que as chances de sua vitória fossem maiores.

Após enfrentar muitos obstáculos e inimigos, Kratos finalmente conseguiu encontrar a Caixa de Pandora e iniciou a viagem de volta à cidade de Atenas. Mas Ares tomou conhecimento de seu sucesso e tomou providências quanto a isso, arremessando um pilar que atravessou o continente e matou Kratos, antes que ele pudesse

concluir sua missão.

Mas Kratos já conhecia os perigos do submundo e não tardou em lutar para voltar ao mundo dos vivos. Hades em pessoa, senhor dos mortos ajudou o Fantasma de Esparta em seu regresso ao mundo dos vivos.

Kratos avançou em direção a Ares e retomou a Caixa de Pandora. O artefato se abriu e seu poder preencheu Kratos, tornando-o páreo à força e estatura do deus. A batalha entre os dois estava equilibrada, e quando Kratos parecia subjugar o Deus da Guerra, este traiçoeiramente o prende em um mundo de ilusões.

Kratos se vê forçado a proteger sua esposa e filha contra um exército de imagens suas, sendo atormentado pela culpa de seus atos. Quando teve êxito em salvar sua família, Ares aparece, toma as armas e poderes de Kratos e elimina as imagens de sua família.

De volta ao campo de batalha, e sem seus poderes, a derrota parecia iminente. Mas o destino ainda lhe guardava uma surpresa, pois o Espartano percebe a presença da antiga Espada do Olimpo e a usa para atingir um golpe certo no coração de Ares, finalmente matando-o.

Em suas últimas palavras, o Deus da Guerra tentou despertar compaixão em Kratos, em vão:

– Quando o fiz matar sua família, tudo que eu almejava era torná-lo um melhor guerreiro...

– E você teve êxito!

Com sua missão cumprida, Kratos esperava a paz e ter os pesadelos que tanto o atormentavam apagados, mas para seu desespero, Atena o informou que a promessa que lhe fora feita era somente a de que seria perdoado. Seus pesadelos



continuariam enquanto seu corpo tivesse vida.

Abandonado pelos deuses e em desespero, crendo que seu sacrifício fora em vão, Kratos do Monte Olimpo, se lança ao mar, tentando por suas próprias mãos pôr fim a seu sofrimento.

Mas mais uma vez, Atena impede sua queda.

Com a morte de Ares, havia um lugar vago entre os tronos do Olimpo e pela graça de Atena, Kratos agora se sentaria nele.

Afinal, ninguém mais indicado que ele para ser o novo deus da guerra.

A TRAIÇÃO DE ZEUS

Kratos se mostrou um deus da guerra ainda mais cruel e sanguinário que Ares. Atormentado por seu passado, somente o calor da batalha e a visão de inimigos mortos a seus pés trazia algum conforto. Assim, o Kratos dedicava-se a auxiliar Esparta a guerrear e dominar o resto da Grécia.

Atena tentou alertar Kratos de que mesmo ela não seria capaz de protegê-lo da ira dos outros deuses caso ele continuasse tomando as outras cidades-estado em sua guerra insana, mas o guerreiro virou as costas à Atena, que o alertou para que não fizesse isso, afinal fora ela quem o alçara ao posto de deus. Kratos responde:

– Eu não lhe devo nada!

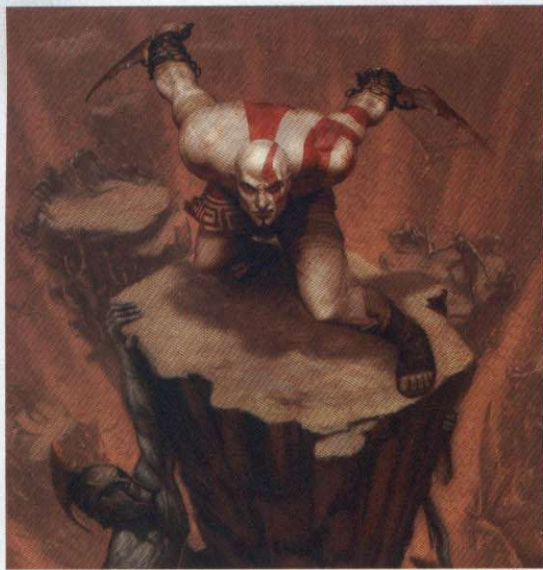
Com estas palavras, desce à terra para auxiliar seus exércitos. Porém, mal chega à Grécia, e é atingido por um pássaro que remove parte de seu poder. Kratos crê que era Atena disfarçada, mas não se abate e prossegue em sua destruição.

O poder retirado de Kratos é imbuído no »



» Contra os ciclopes, nada funciona melhor quanto ataque direto nos olhos





Colosso de Rodes, que, tomando vida, começa a dizimar os espartanos que invadiam a cidade.

Kratos lutou bravamente contra o Colosso, mas com poderes reduzidos, era uma batalha perdida. Quando não parecia mais haver saída, o Espartano escuta a voz de Zeus, que lhe diz que somente a Espada do Olimpo teria força para destruir seu adversário, mas que Kratos deveria colocar o que restava de seus poderes na arma.

Assim ele o fez, e de posse da arma mais poderosa já forjada pelos deuses, Kratos pode finalmente destruir o Colosso de Rodes, mas não evita ser esmagado pela queda da estátua.

Só então ele percebe: o pássaro que tirava seus poderes não era Atena, mas Zeus, e ao seguir seu conselho e usar a Espada do Olimpo, Kratos abdica de sua divindade e torna-se mortal.

Sem seus poderes e mortalmente ferido, Kratos observa indefeso enquanto Zeus surge à sua frente e toma a Espada do Olimpo para si.

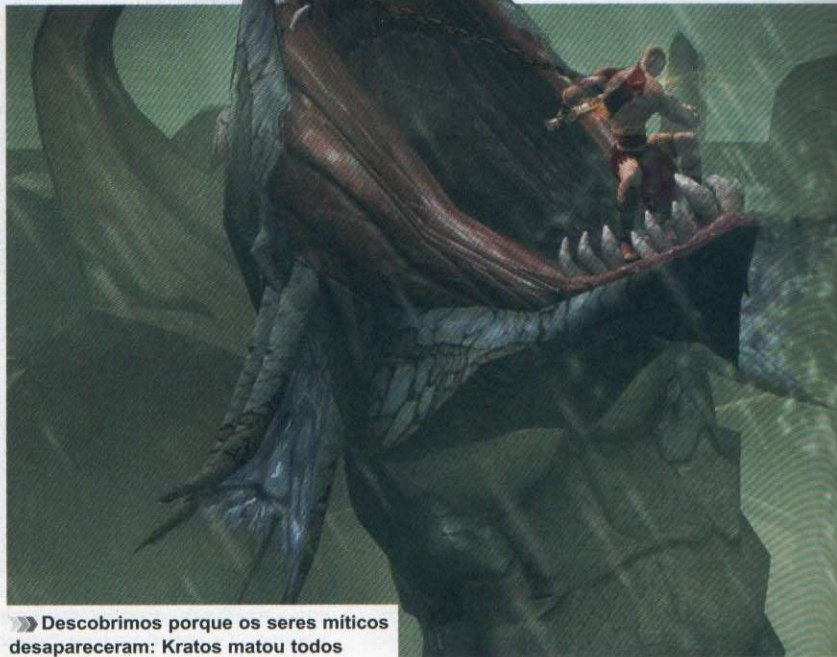
Zeus explica que traiu Kratos para proteger a si e ao Olimpo de sua fúria, e lhe oferece uma última chance de redenção: Kratos teria de volta seus poderes caso jurasse servi-lo para sempre.

Kratos recusa, com sua rebeldia contra os deuses. Enfurecido, Zeus trespassa o Espartano com a Espada do Olimpo.

– Tudo o que conhece vai sofrer pelo seu sacrilégio! – afirma o Deus dos Deuses.

– Você pagará por isso, Zeus. Tenha certeza disso! – dizendo isso, Kratos tomba e, antes que sua vida se esvaia, vê o triunfante Zeus se afastar, de posse da mais poderosa arma da existência.

UM NOVO PACTO



» Descobrimos porque os seres míticos desapareceram: Kratos matou todos

Ao cair no submundo pela terceira vez, o Fantasma de Esparta não lutou contra as mãos que o puxavam para as trevas. Não havia mais deuses para salvá-lo e, tampouco, esperança.

Ou pelo menos, assim ele pensou.

Uma voz feminina caiu sobre Kratos e o tirou das sombras. Sua vida fora salva novamente, mas não pelas mãos de um deus e sim, por alguém que nutria pelos deuses o mesmo ódio que consumia o Espartano: Gaia, a mãe dos titãs.

Quando os titãs entraram em guerra contra os deuses do Olimpo, eles foram derrotados e humilhados. Gaia ofereceu uma simples aliança para Kratos: ele seria salvo se concordasse em se vingar dos deuses em nome dos Titãs.

O guerreiro aceita e recebe de Gaia a ajuda do cavalo alado Pégaso. Ele segue em direção à Ilha da Criação, onde residem as Moiras, as três irmãs responsáveis pelo correr do tempo.

No caminho para a ilha, Kratos e o Pégaso se desviam ligeiramente de seu caminho, parando na ilha onde foram presos os titãs Tifão e Prometeu. Após libertar o Pégaso das garras de Tifão e

soltar Prometeu do castigo ao qual fora condenado, segue ao encontro das Moiras.

OS OUTROS VISITANTES DO TEMPLO DAS MOIRAS

Mas Kratos não era o único desejoso em ver as Moiras. Na ilha, encontra Teseu, herói causador da destruição do Minotauro de Creta. Arrogante, ele desafia Kratos para definir finalmente quem é o maior guerreiro grego. Tal tolice tem seu preço, e Teseu é facilmente derrotado. Sua glória se encerra diante dos portais do templo.

Kratos também encontra Perseu, um dos maiores heróis da Grécia, e que buscava audiência com as Moiras para reverter o trágico destino de sua amada Andrômeda. Acreditando que a presença de Kratos era um teste, ele o enfrenta, desejando provar seu valor às Moiras.

Apesar de suas habilidades e equipamentos míticos, Perseu nada pode contra a fúria inumana de Kratos e tem morte vil, apenas mais um degrau no sangrento caminho do Espartano.

O último visitante da ilha era Ícaro, que totalmente enlouquecido,

» Momentos finais do combate. Segundos depois, o bárbaro (e o cavalo) foram enterrados



jogou-se com Kratos em um abismo que levava ao submundo. O guerreiro, contudo, está preparado e arranca as asas do insano Ícaro, salvando-se de novamente ter de enfrentar os perigos do mundo dos mortos para poder completar sua missão.

FÚRIA DE TITÃS

Kratos, contudo, desceu o suficiente para reencontrar uma face do passado: ele estava novamente diante de Atlas, a quem condenara a carregar o peso do mundo. Nada satisfeito com o guerreiro, o titã tenta esmagá-lo, mas Kratos o convence de que não mais servia aos deuses e que desejava agora matar Zeus, cravando a Espada do Olimpo em seu coração.

Atlas conhece a espada e relembra a guerra entre Olímpianos e Titãs, um conflito devastador que moldou os continentes para todo o sempre.

Os Deuses do Olimpo desejavam governar os humanos, e os titãs julgavam isso inaceitável. Uma guerra brutal foi travada e os poderes de Zeus e de seus irmãos provaram ser demais até mesmo para os Titãs, e com a criação da Espada do Olimpo, os Deuses desferiram o golpe final, selando o destino daqueles que os antecederam.

Convencido que o ódio de Kratos pelos deuses era forte o suficiente e que ele falava a verdade, Atlas concede parte de seus poderes a ele, ajudando-o a sair do submundo.

O Espartano continua sua jornada e encontra um soldado de seu exército, que revela que Esparta foi destruída por Zeus. Kratos perde as esperanças, acreditando que Zeus não seria destruído e que seus esforços foram em vão.

Gaia não permite que Kratos sucumba ao desespero, dizendo que Zeus tombaria e que esta era apenas a primeira batalha de uma grande guerra que estava por vir. Kratos então ergue-se em busca de sua audiência com as três irmãs.

AS IRMÃS DO TEMPO

Kratos finalmente chega à morada das três Moiras, onde elas tecem o tear do destino.

A primeira é Lachesis, a mais velha das irmãs. Ela conta a Kratos que foi sua a decisão de fazer os titãs serem derrotados na grande guerra e de deixar o Espartano chegar tão longe. Os dois entram em confronto mortal, mas Kratos muda o destino e a derrota facilmente.

A segunda das irmãs, Atropos, surge então em seu caminho. A deusa leva Kratos de volta ao momento em que ele duelou com Ares e tenta destruir a gigantesca Espada dos Deuses, para que o Espartano não mais pudesse usá-la em seu duelo com o Deus da Guerra e fosse morto por ele, deixando de existir no presente. Mas ela falha, sucumbindo perante o poder de Kratos.

Restava apenas uma irmã: a caçula Clotho, obesa, disforme e monstruosa. De Clotho, veio um aviso: se ele não cessasse seus atos, destruiria tudo que existe. A resposta do Espartano foi cravar uma estaca contra o cérebro de Clotho.

Agora, no controle do espaço e do tempo, Kratos tinha a oportunidade de destruir Zeus e pôr um fim à era dos Deuses do Olimpo.

O RETORNO

Kratos usa seus novos poderes para voltar ao exato momento em que foi morto por Zeus. O Espartano retoma a Espada do Olimpo e investe



» Kratos fez uma aliança com os titãs para derrotar o Olimpo. O resultado saberemos em God of War III

contra Zeus, em uma longa e brutal batalha que o pai dos deuses nunca poderia ter previsto.

Zeus lança uma tempestade de raios contra Kratos, que cai, implorando a Zeus que encerre sua sofrida existência. Zeus avisa que a dor não terá fim e o sofrimento está apenas começando.

Mas tudo não passava de um truque do Espartano, que aproveita o momento em que Zeus baixa a guarda para atacá-lo com fúria.

Subjugado e indefeso, Zeus fica à mercê de Kratos. Eis que Atena surge, defendendo seu pai. Kratos tenta tirar a deusa do caminho, mas ao desferir o golpe final em Zeus, Atena entra na frente e é empalada pela Espada do Olimpo.

Apesar de sua brutalidade, Kratos tinha algum respeito e carinho por Atena e, por um breve momento, arrepende-se do que fez. Zeus se aproveita deste momento para fugir, enquanto Atena revela as intenções do pai.

A verdade é que Zeus temia Kratos. Temia que Kratos tomasse seu lugar, como havia feito com seu pai Crono e como o titã havia feito com o pai, Urano. Kratos então descobre que o pai que nunca conhecera era Zeus, e que se este fosse destruído, todo o Olimpo cairia.

Atena lhe suplica que desista da guerra, pois os deuses do Olimpo se unirão contra ele.

E o Espartano responde de forma decisiva:

– Se todos no Olimpo negaram a minha vingança, então todos no Olimpo irão morrer! Eu vivi à sombra dos deuses por tempo demais e a era deles está para acabar!

Mas Kratos não pretendia cumprir esta promessa sozinho e usa seus poderes sobre o tempo para reunir um exército apropriado para a guerra por vir.

UMA NOVA GRANDE GUERRA

Kratos volta no tempo até a guerra entre titãs e os deuses. Ele brada a Gaia:

– Ares e Atena estão mortos! Zeus está fraco e eu tenho a Espada! Todos no Olimpo tremem ao ouvir meu nome! Venceremos esta guerra, Gaia, mas não aqui! Juntos vamos destruir estes deuses mesquinhos e ver o Olimpo ruir! Volte comigo para meu tempo! A vitória nos aguarda!

No Monte Olimpo, Zeus reúne seus irmãos Posêidon, Hermes, Hades e Hélios e pede para que deixem suas diferenças de lado, por medo da

vingança que Kratos trará. Se trabalharem juntos, os Deuses do Olimpo podem prevalecer no final.

Mas o discurso é interrompido por um tremor súbito. As paredes do palácio começam a ruir, e com horror, os Deuses do Olimpo observam Gaia, Crono e outros titãs derrotados no passado escalando as paredes do Olimpo, liderados por Kratos, que, das costas de Gaia, grita para Zeus:

– Zeus! Seu filho retorna! Trago a destruição do Olimpo!

Com estas palavras, dá-se o início do fim...

O FUTURO


Os titãs escalam o Olimpo, aliados ao novo dono da Espada do Olimpo.

Os deuses estão fracos e abalados diante da ofensiva inimiga, mas Zeus tenta assegurar seus irmãos:

– No início, havia o caos. Nossa vitória trouxe ordem ao mundo e prosperidade para a humanidade. Agora, esta ordem está ameaçada, o sagrado Olimpo foi violado!

Irmãos! No final, ele irá sofrer! No final, nós triunfaremos! No final...

– ... SÓ RESTARÁ O CAOS!

Com estas intimidadoras palavras finais de Kratos, o tempo dos deuses parece estar muito próximo de seu final... 



**LEADERSHIP
GAMER**

Prepare-se



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

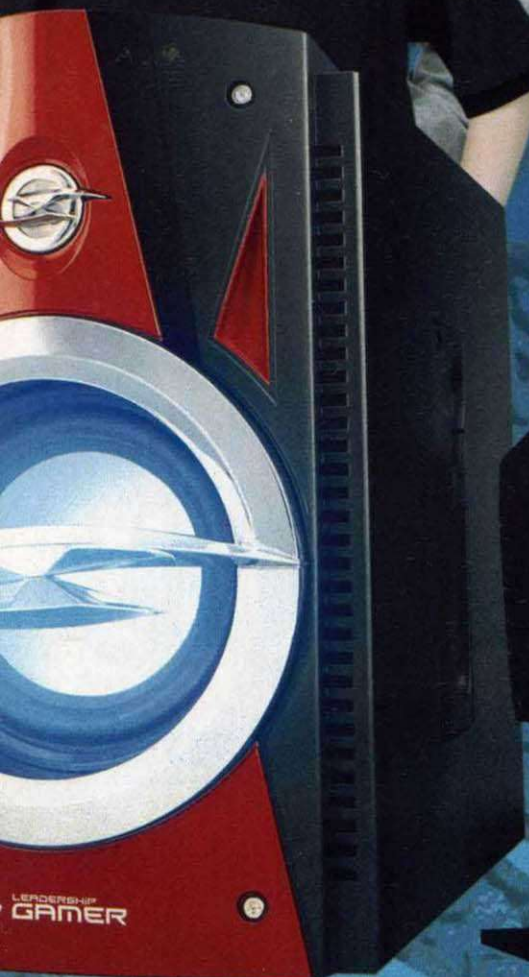


6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

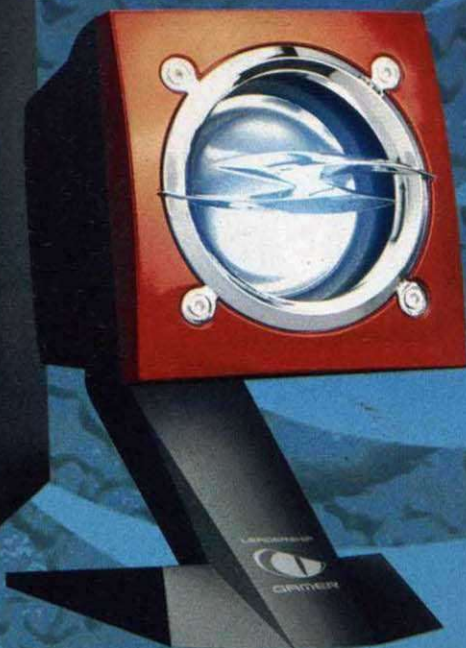


6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac



6860 - Mouse
Ótico Fighter



6730 Joystick
Pilot Pro



6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer



6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

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



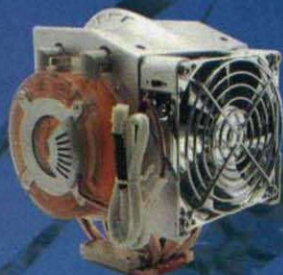
6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.



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.



INCREDIBLE CRISIS

→ Produtora: Polygon Magic → Distribuidora: Titus → Console: PS1
 → Gênero: Party Game → Jogadores: 1 → Escondido desde: 11/06/2000

Depois de jogar este game você nunca mais vai reclamar da sua vida

Tudo que a Senhora Haruko desejava era comemorar o seu octogésimo aniversário com a sua família. Acontece que por uma infeliz coincidência todo mundo esqueceu a comemoração da pobre senhora. Como uma tentativa de desculpas, todos prometeram chegar cedo em casa, não importa o que acontecesse. Essa promessa é o gatilho para que todos tenham o pior e mais louco dia de suas vidas, sendo obrigados a fazer as maiores maluquices para que possam cumprir sua promessa.

UM DIA DE TRABALHO

O primeiro a ser vítima do dia maluco é Taneo, o pai da família. O seu dia começa com um leve alongamento no trabalho, para evitar o estresse. Acontece que uma gigantesca bola que está para ser fixada no topo do prédio vizinho escapa dos controles dos instaladores e, claro, acaba no prédio de Taneo, que precisa fugir como um louco pelos corredores da empresa. Mas

as coisas não acabam aqui, Taneo ainda precisa descer desesperadamente por um elevador, se equilibrar no mastro do prédio, enfrentar um bando de enfermeiros malucos que adoram dar choques, fugir por uma rua com trânsito peggado controlando uma maca de hospital e, para completar, encontra uma bela extraterrestre que pede para que ele faça massagem nela. Taneo chega ao aniversário da Sra. Haruko depois de uma explosão. E este é apenas o primeiro episódio do primeiro membro da família. Sua mulher Etsuko vai sofrer com ladrões, batalhas aéreas contra um urso gigante e chegar em casa a bordo de um caça. Tsuyoshi, o filho caçula do casal sofrerá contratemplos com ETs e chegará reduzido ao tamanho de uma formiga. Ririka

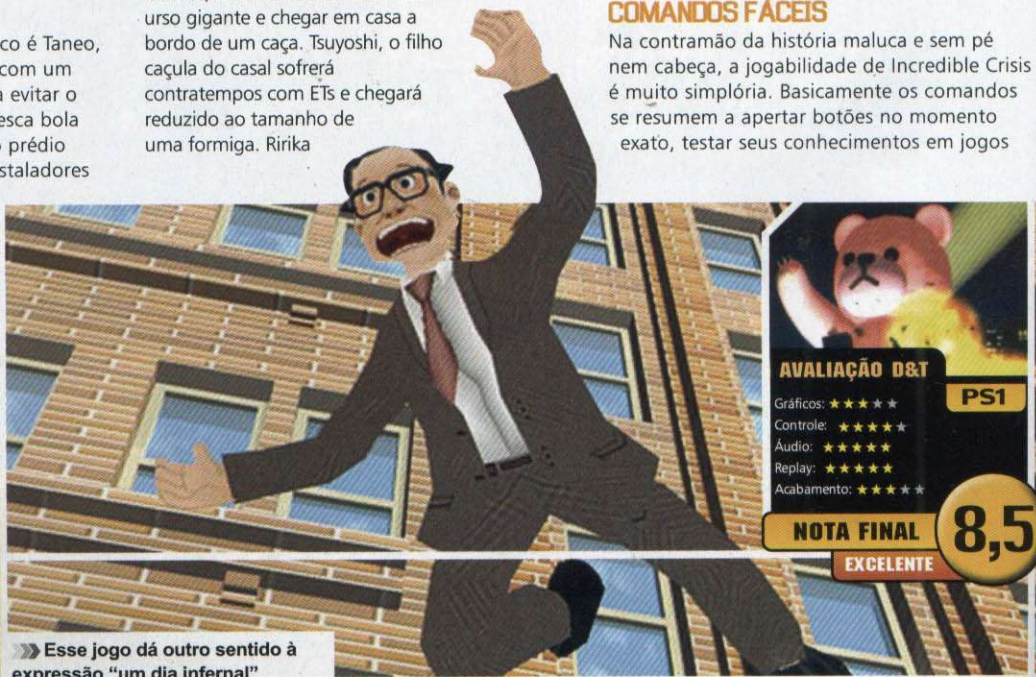
também vai ter contatos imediatos com extraterrestres e acabará vendo um ursinho que comprou-se transformar em um assustador Godzilla. E cada um dos familiares tem um destino mais maluco e incrível que o outro.

Esses são apenas alguns dos 24 minigames que *Incredible Crisis* ofereceu aos poucos jogadores que tiveram o prazer de jogar essa maravilha.

Explorando um humor eschachado, baseado em muitas caretas e gemidos para lá de engraçados, *Incredible Crisis* consegue prender os jogadores em frente à TV logo em seus primeiros momentos. Tudo para sabermos qual será a próxima encrenca que um dos membros da família de Taneo vai enfrentar.

COMANDOS FÁCEIS

Na contramão da história maluca e sem pé nem cabeça, a jogabilidade de *Incredible Crisis* é muito simplória. Basicamente os comandos se resumem a apertar botões no momento exato, testar seus conhecimentos em jogos



»»» Esse jogo dá outro sentido à expressão "um dia infernal"

AVALIAÇÃO D&T **PS1**


Gráficos: ★★★★★
 Controle: ★★★★★
 Áudio: ★★★★★
 Replay: ★★★★★
 Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL **8,5**
EXCELENTE



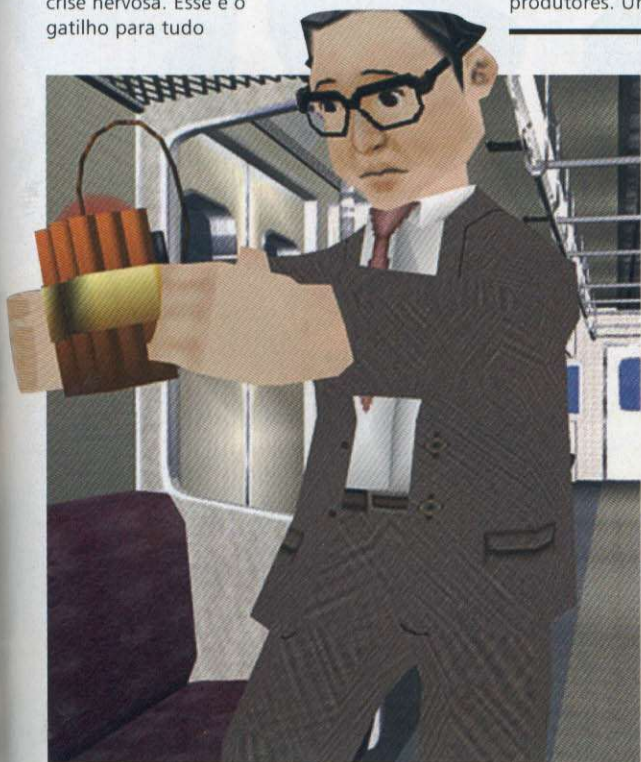
» Nada como um belo dia de trabalho correndo no escritório

de perguntas e respostas ou em partidas de jogo de memória. Mas é justamente isso que torna o game ainda divertido e desafiador, afinal é impossível perder uma partida e não ficar com a sensação de que na próxima vez você vai conseguir passar para o próximo minigame. Porém, cada vez que você não consegue superar o desafio, o nível de estresse do personagem controlado aumenta e um chiado de panela de pressão começa a ser ouvido. Quando a barra fica totalmente cheia o personagem em questão começa a berrar e cai em uma tremenda crise nervosa. Esse é o gatilho para tudo

comece a ficar mais rápido e com um clima tenso. Esse problema consegue ser facilmente superado caso você volte acertar os comandos. Infelizmente, *Incredible Crisis* foi uma obra prima apreciada por poucos. Parte disso se deve ao jogo ter demorado a sair do Ocidente e também aos envolvidos completamente desconhecidos. Essa falta de conhecimento por parte dos jogadores acabou condenando o game ao fracasso. Isso dá o motivo pelo qual a continuação do game – que era anunciada no final do jogo – só ter ficado na promessa e nas mentes férteis dos produtores. Um grande desperdício. 

TORNE TUDO AINDA PIOR

Para liberar efeitos sonoros ainda mais malucos do que os normais, basta fazer um pequeno truque. Durante o menu principal de *Incredible Crisis*, faça a seguinte seqüência (no controle 2). ✕, ■, ▲, ●.



É GUERRA!

Produtos sob medida para quem é fã de Star Wars

Você foi um daqueles depois de jogar *Star Wars: The Force Unleashed* resolveu assistir todos os filmes da série *Guerra nas Estrelas* novamente e só está esperando uma boa desculpa para comprar algum novo item para a sua coleção? Então aqui está nossa "colaboração". São potes, bonecos, sabres de luz e até um notebook infantil para agradar aos mais novos.

CONJUNTO DE MINI CAPACETES STAR WARS

Conjunto com seis capacetes para você decorar a sua estante. Eles possuem 7 centímetros de altura, são fabricados em PVC e possuem pedestais para que você deixe todos à mostra.

→ Fabricante: Tomy

→ Onde Encontrar: www.artemminiaturas.com.br

→ Preço: R\$ 300,00



SD STAR WARS PLUSHTOY

Bonecos de pelúcias existem aos montes, mas como esses não são tão fáceis de encontrar. Trata-se de pelúcias licenciadas pela Lucasfilm, feitas com material antialérgico e resistente. Ao todo são cinco modelos: Darth Vader, Yoda, Chewie, R2-D2 e Boba Fett. Eles variam entre 15 e 25 centímetros de altura e possuem um visual leve e alegre, ideal para presentear as crianças.

→ Fabricante: Lucasfilm

→ Onde Encontrar: www.thinkgeek.com

→ Preço: R\$ 9,99



R2-D2 COOKIE JAR

Uma coleção de potes de biscoitos, totalmente estilizados para que você demonstre a sua loucura para os seus amigos. Todos os jarros possuem cerca de 30 centímetros de altura, são feitos de cerâmicas de alta qualidade. Ao todo são mais de 10 modelos, basta escolher o seu personagem preferido. Os preços variam entre US\$ 30 e US\$50 dependendo do modelo escolhido. Agora quer o detalhe mais bizarro desses potes? A descrição do produto: "O pote para biscoito, colecionável *Star Wars* são confeccionados apenas com propósitos decorativos. Eles não são usados para guardar biscoitos ou qualquer outro alimento." Portanto, nada de colocar docinho nele.



→ Fabricante: Master Replicas

→ Onde Encontrar: www.whitewizardtoys.com

→ Preço: US\$ 44,99



NOTEBOOK INFANTIL DARTH VADER

Faça Darth Vader ajudar seu filho a aprender. Esse notebook oferece 50 atividades, passando por vocabulário, matemática, memória, lógica, boas maneiras e até segurança. Tudo para que as crianças aprendam brincando – e tudo em português. O produto possui uma luz vermelha de fundo e ainda a voz oficial do Darth Vader aqui no Brasil.

→ Fabricante: Oregon

→ Onde Encontrar: www.submarino.com.br

→ Preço: R\$ 179,90

Você ainda vai ficar na dúvida?

Melhor preço, atendimento e garantia é SÓ aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência
 Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
 nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT
 (Nova geração)



este KIT acompanha:

2 Controles Neo



1 Memory Card Neo
 8Mb



1 Stand Vertical Neo



6X R\$ 125,62 24X R\$ 554,00
 12X R\$ 70,04 36X R\$ 293,00

ou apenas:
R\$ 599,00
 à vista.*

PSP E KIT



este KIT acompanha:

1 Memory Stick
 2Gb



6X R\$ 156,07 24X R\$ 42,65
 12X R\$ 87,02 36X R\$ 34,33

ou apenas:
R\$ 790,00
 à vista.*

Ver filmes e Fotos
 Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles:
 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionário
 detecta: Inclinação, mira
 e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00
 12X R\$ 164,49
 24X R\$ 100,64

36X R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
 à vista.*

PLAYSTATION 3

(acompanha 1 Jogo e
 2 controles originais)

Hard drive atualizável
 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 485,33
 12X R\$ 270,00
 24X R\$ 165,57

36X R\$ 132,66

ou apenas:
R\$ 2.490,00
 à vista.*

**Concorra a um PLAYSTATION 3
 por mes até o FINAL DO ANO!**

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a
 um Playstation 3 **TUDO O MÊS** até o **FIM DO ANO**
 e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "dois"
 Playstation 3!

Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO**
 para maiores informações.

fratello Games®

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

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

Visite uma de nossas lojas

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

Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
 Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
 Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.



YU-GI-OH! GX: THE BEGINNING OF DESTINY

PS2

Não adianta, Yu-Gi-Oh é um fenômeno difícil de explicar. Os jogos da série são antigos e mesmo assim são os mais pedidos na redação. Por isso separamos todos os códigos para encher o seu deck. Siga até o Menu de Cheats e digite o código correspondente a carta que você deseja e complete a sua coleção de cartas. Essa é a primeira parte das dicas, na próxima edição colocaremos os demais códigos.

- 4-Starred Ladybug of Doom - 83994646
- 7 Colored Fish - 23771716
- A Cat of Ill Omen - 24140059
- A Deal With Dark Ruler - 06850209
- A Feather of the Phoenix - 49140998
- A Feint Plan - 68170903
- A Hero Emerges - 21597117
- A Legendary Ocean - 00295517
- A Man With Wdjat - 51351302
- A Rival Appears! - 05728014



- A Wingbeat of Giant Dragon - 28596933
- A-Team: Trap Disposal Unit - 13026402
- Abare Ushioni - 89718302
- Absolute End - 27744077
- Absorbing Kid From the Sky - 49771608
- Abyss Soldier - 18318842
- Abyssal Designator - 89801755
- Acid Trap Hole - 41356845
- Acrobat Monkey - 47372349
- Adhesion Trap Hole - 62325062
- Adhesive Explosive - 53828396
- After the Struggle - 25345186
- Agido - 16135253

- Airknight Parshath - 18036057
- Aitsu - 48202661
- Alkana Knight Joker - 06150044
- Alpha the Magnet Warrior - 99785935
- Altar for Tribute - 21070956
- Amazon Archer - 91869203
- Amazoness Archers - 67987611
- Amazoness Blowpiper - 73574678
- Amazoness Chain Master - 29654737
- Amazoness Paladin - 47480070
- Amazoness Swords Woman - 94004268
- Amazoness Tiger - 10979723
- Ameba - 95174353
- Amphibian Beast - 67371383
- Amphibious Bugroth MK-3 - 64342551
- Amplifier - 00303660
- An Owl of Luck - 23927567
- Ancient Elf - 93221206
- Ancient Gear - 31557782
- Ancient Gear Beast - 10509340
- Ancient Gear Cannon - 80045583
- Ancient Gear Castle - 92001300
- Ancient Gear Drill - 67829249
- Ancient Gear Golem - 83104731
- Ancient Gear Soldier - 56094445
- Ancient Lamp - 54912977
- Ancient Lizard Warrior - 43230671
- Andro Sphinx - 15013468
- Anteateratingant - 13250922
- Anti-Aircraft Flower - 65064143
- Anti-Spell - 53112492
- Apprentice Magician - 09156135
- Appropriate - 48539234
- Aqua Madoor - 85639257
- Aqua Spirit - 40916023
- Arcane Archer of the Forest - 55001420
- Archfiend of Gifler - 50287060
- Archfiend Soldier - 49881766
- Archlord Zerato - 18378582
- Armail - 53153481
- Armed Changer - 90374791
- Armed Dragon LV 3 - 00980973
- Armed Dragon LV 5 - 46384672
- Armed Dragon LV 7 - 73879377
- Armed Dragon LV10 - 59464593
- Armed Ninja - 09076207
- Armed Samurai - Ben Kei - 84430950
- Armor Axe - 07180418
- Armor Break - 79649195
- Armored Lizard - 15480588
- Armored Starfish - 17535588

- Armored Zombie - 20277860
- Array of Revealing Light - 69296555
- Arsenal Bug - 42364374
- Arsenal Robber - 55348096
- Arsenal Summoner - 85489096
- Assault on GHQ - 62633180
- Astral Barrier - 37053871
- Asura Priest - 02134346
- Aswan Apparition - 88236094
- Atomic Firefly - 87340664
- Attack and Receive - 63689843
- Attack Reflector Unit - 91989718
- Aussa the Earth Chamer - 37970940
- Autonomous Action Unit - 71453557
- Avatar of the Pot - 99284890
- Axe Dragonute - 84914462
- Axe of Despair - 40619825
- B. Skull Dragon - 11901678
- B.E.S. Covered Core - 15317640
- B.E.S. Crystal Core - 22790789
- B.E.S. Tetran - 44954628
- Baby Dragon - 88819587
- Back to Square One - 47453433
- Backfire - 82705573
- Backup Soldier - 36280194
- Bad Reaction to Simochi - 40633297
- Bait Doll - 07165085
- Ballista of Rampart Smashing - 00242146
- Banisher of the Light - 61528025
- Bark of Dark Ruler - 41925941
- Barrel Dragon - 81480460
- Basic Insect - 89091579
- Battery Charger - 61181383
- Batteryman AA - 63142001
- Batteryman C - 19733961
- Battle Footballer - 48094997
- Battle Ox - 05053103
- Battle-Scarred - 94463200
- Bazoo The Soul-Eater - 40133511
- Beast Soul Swap - 35149085



- Beaver Warrior - 32452818
- Beckoning Light - 16255442
- Beelze Frog - 49522489
- Begone, Knave - 20374520
- Behemoth the King of All Animals - 22996376
- Beige, Vanguard of Dark World - 33731070
- Berserk Dragon - 85605684
- Berserk Gorilla - 39168895
- Beta the Magnet Warrior - 39256679
- Bickuribox - 25655502
- Big Bang Shot - 61127349
- Big Bum - 95472621
- Big Core - 14148099
- Big Koala - 42129512
- Big Shield Gardna - 65240384
- Big Wave Small Wave - 51562916
- Big-Tusked Mammoth - 59380081
- Bio-Mage - 58696829
- Birdface - 45547649

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

**POR APENAS
R\$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA**



**3333-7925
3331-7286**



**X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE**

R\$ 1.450,00



**PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo**

R\$ 1.400,00



**NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE**

R\$ 1.300,00

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL**



**SONY PSP
R\$ 700,00**



**1 DS + 1 jogo
R\$ 580,00**

GRAND THEFT AUTO

Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3

40GB
3x R\$ **433,33**
sem juros
ou R\$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3

para Playstation 3
3x R\$ **133,33**
sem juros
ou R\$ 399,99 à vista



PSP Slim

3x R\$ **216,66**
sem juros
ou R\$ 649,99 à vista



Playstation 2

3x R\$ **116,66**
sem juros
ou R\$ 349,99 à vista

God of War II

3x R\$ **33,33**
sem juros
ou R\$ 99,99 à vista

Guitarra

com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R\$ **43,33**
sem juros
ou R\$ 129,99 à vista



PC

HD 80GB

Sata 2 à partir de
3x R\$ **43,33**
sem juros
ou R\$ 129,99 à vista

Memória 1 GB

DDR2 667 Kingston
3x R\$ **21,66**
sem juros
ou R\$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb

PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R\$ **283,33**
sem juros
ou R\$ 849,99 à vista

Gravador de DVD

LG H58N preto
3x R\$ **24,99**
sem juros
ou R\$ 74,99 à vista



Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões



Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!



Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas. *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro C/juros



compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos



Controle c/ fio para Xbox 360
3x R\$ **43,33** sem juros
ou R\$ 129,99 à vista



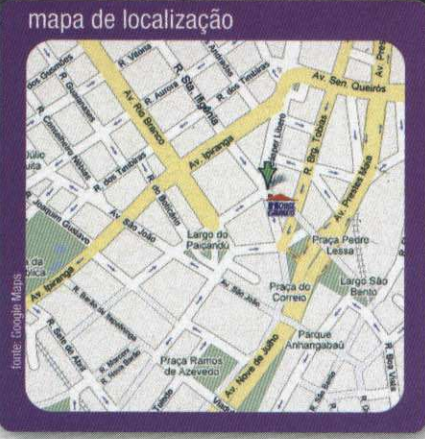
Controle Nunchuk para Nintendo Wii
3x R\$ **29,99** sem juros
ou R\$ 89,99 à vista



Pro Evolution Soccer 08
3x R\$ **26,66** sem juros
ou R\$ 80,00 à vista



Volante vibration univ. com marcha Leadership 1 ano de garantia
3x R\$ **33,33** sem juros
ou R\$ 99,99 à vista



O N L I N E

Visite nossa nova loja ampliada

Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com Visite nosso site: www.housegames.com.br

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô

www.NaçãoDesign.com.br



Sub-Zero

recados 176 fotos 36 vídeos 7 fãs 357 confiável legal sexy

Visualizações de perfil: Scorpion, Al Jordan, Ed Boon, Jesus, John McClane, Batman, Paul W.S. Anderson, Jet Li, Chris Casamassa

Sorte de hoje: Você deve esfriar mais a cabeça.

- Relacionamento: **Solteiro**
- Idiomas que fala: **Cantonês, Japonês**
- Quem sou eu: **Alguns dizem que eu sou uma pessoa fria.**
- Filhos: **não**
- Etnia: **Cryomancer**
- Religião: **Politeísta**
- Visão Política: **Direita**
- Humor: **Sombrio / Frio**
- Bebo: **Sim**
- Fumo: **Não**
- Animais de estimação: **Adoro meu(s) animal(is) de estimação**
- Moro: **Outworld**
- Paixões: **Sorvete, cubos de gelo, ar condicionado**
- Esportes: **Hockey no gelo e corrida de trenó**
- Atividades: **Ninja do Clã Lin Kuei**
- Livros: **A tempestade do século**
- Música: **Louras Geladas (RPM)**
- Programas de TV: **Survival, Lost**
- Filmes: **Jamaica Abaixo de Zero, Duro de Matar 2, O Iluminado, American Ninja (todos)**
- Cozinha: **Comida congelada**

meus recados



Edward:

E aí parceiro, preciso daqueles cubos de gelo que encomendei para as esculturas. Pode enviar seis peças de 2X2 metros, ok?

[Responder](#)



Scorpion:

Que história é essa de que você me deu um coró na semana passada hein cabeça-de-gelo? Está precisando que eu esquente seu esqueleto? Se quiser tirar satisfação é só me encontrar amanhã à meia noite em frente ao castelo do Shao Khan. Sorvetinho de amora!

[Responder](#)



Sonya:

E aí azulão? Quando você vai me levar para tomar aquela gelada? Estou de folga na sexta feira que vem e o Jax vai viajar. Posso passar na sua casa? P.S. Apague essa mensagem...

[Responder](#)



Batman:

Não! Você não pode vir trabalhar comigo em Gotham! Que esta seja a última vez que você me pergunta isso!

[Responder](#)

meus depoimentos



Vanilla Ice:

GO NINJA! GO NINJA! GO!!!



Frost:

Sub-Zero é um grande mestre e me ensinou tudo que sei. Mas esse papo de humildade enche o saco as vezes! Devíamos dominar o mundo com nossos poderes de gelo e não ficar fazendo raspadinha para os Guerreiros da Luz!



Jiraya:

Assim como os Tokakuri, os Lin Kuei são ninjas honrados e que querem estabelecer a ordem no planeta. Para isso lutamos contra o mal. Nós, contra a família dos feiticeiros, e Sub-Zero contra agentes das trevas como Scorpion e Shang Tsung. Se precisar estamos aqui, ok? KAI!

meus amigos (854)



Iceman (465)



Papai Noel (665)



Vanilla Ice (786)



Sho' Nuff (488)



Noob Saibot (20)



Diego (489)



Zao (50)



Edward Scissorhands (52)



Mr. Freeze (854)

[ver todos](#)

minhas comunidades (86)



Pinguins do Beakman (36)



Amantes do Pé Grande (30.984)



Lin Kuei Brasil (6.958)



Lindomar, o Sub-Zero brasileiro (2.965)



Eu já prendi a língua no gelo (10.647)



Abominável Homem das Neves (7.892)

[ver todos](#)

minhas fotos (36)



Why so serious????



Festa Rave, com efeitos maneiros!



A galera toda reunida no churrasco de fim de ano

[ver mais fotos](#)



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

MORTE INGLÓRIA

Beirando os nove anos de vida, o PS2 continua a receber muitos jogos. Mas e quanto à qualidade?



O ciclo de vida de um console doméstico é mais ou menos previsível: começa com jogos funcionalmente iguais aos da geração passada, apesar de mais bonitos, depois passa à fase dos títulos mais sofisticados até chegar ao pico criativo e tecnológico com quatro ou cinco anos de idade. Quando o sucessor do sistema chega ao mercado, porém, a qualidade dos jogos começa a cair progressivamente até que a plataforma é definitivamente abandonada, um ou dois anos depois (com alguns anos mais, dependendo da base instalada).

Nessa fase de decrepitude, os jogos se encaixam em basicamente três categorias: 1) produções baratas, algumas vezes atreladas a alguma marca, muitas delas voltadas para o público infantil; 2) tradução de algum jogo japonês lançado há muito tempo, mas que na época foi dispensado em favor de algo mais interessante; 3) versão mais pobre de um jogo próprio da geração seguinte.

Com dois anos desde o lançamento do PS3 e todas as atenções voltadas para a guerra da nova

geração, agora o PS2 amarga tal abandono. Produções baratas foram numerosas neste 2008: *George of the Jungle*, *Hannah Montana*, *Dora the Explorer*, *Garfield*, *Bratz*... Traduções tardias também não faltaram, embora algumas tenham sido muito interessantes: *Innocent Life*, *Chaos Wars*, *Naruto: Ultimate Ninja 3*, *Yakuza 2* e *Persona 3 FES*. Mas ultrajante mesmo são as adaptações toscas de jogos da geração posterior.

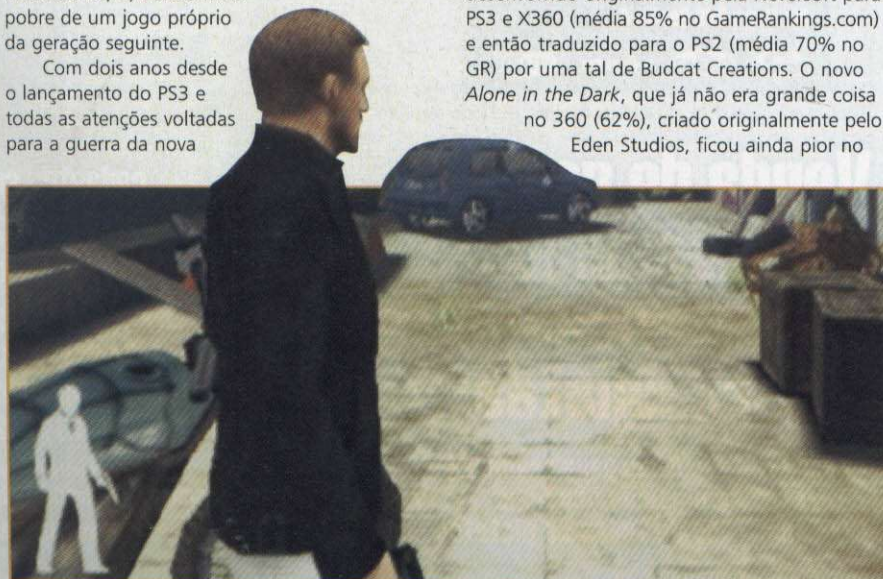
E nem se pode dizer que é preguiça dos estúdios. No mais das vezes, as produtoras, que precisam justificar seus investimentos para os acionistas, concentram os maiores orçamentos nas versões que vão vender bem, colocando as adaptações para PS2 (que vão render algum troco) em segundo plano. É comum até mesmo passar a versão pobrezinha para um estúdio externo, que tenta fazer o impossível com pouco tempo e dinheiro. É o que aconteceu, por exemplo, com *Guitar Hero: World Tour*, desenvolvido originalmente pela Neversoft para PS3 e X360 (média 85% no GameRankings.com) e então traduzido para o PS2 (média 70% no GR) por uma tal de Budcat Creations. O novo *Alone in the Dark*, que já não era grande coisa no 360 (62%), criado originalmente pelo Eden Studios, ficou ainda pior no

PS2 (50%) ao ser convertido pela francesa Hydravision. E temos a aberração que é a versão para PS2 de *Mercenaries 2* (50%), adaptado pelo Pi Studios, uma empresa com um currículo interessante, mas que certamente não teve muitos recursos para traduzir o jogo de PS3 e X360 (ambos com média 72% no GR) criado pelo Pandemic Studios.

De quem é a culpa? Da ordem natural. Até outubro deste ano, apenas quatro jogos de PS2 apareceram entre os 10 mais vendidos de cada mês nos EUA: *Guitar Hero III* em janeiro (6°) e fevereiro (9°), *Iron Man* em maio (7°), *LEGO Indiana Jones* em junho (10°) e *Madden NFL 09* em agosto (3°) e setembro (10°). Em 2007 foram 11 jogos de PS2 no Top 10 ao longo do ano, dois deles alcançando o posto mais alto do ranking.

Apesar de ter a maior base instalada já alcançada por um console nos EUA (quase 43 milhões de unidades até outubro), o PS2 já não emplaca sucessos.

A Sony prometeu um ciclo de vida de 10 anos para o PS2 e a Sega já sinalizou que oferecerá suporte à plataforma até 2010. O console continua a vender bem, mesmo sem ter ainda atingido o piso histórico de US\$ 99, então é certo que o hardware ainda tem bastante fôlego no mercado. Quanto aos jogos, ainda temos mais um *Persona 4* ou um *Shinju no Ookami* para dar alguma dignidade ao console, mas a curva de qualidade e quantidade entrou em marcha descendente irreversível. A quem não fez o upgrade de console ainda, resta mesmo viver do passado de glórias desse senhor obstinado que tanta alegria nos deu.



Por Fabio Santana
fabio@europenet.com.br

STREET FIGHTER II



colin mcrae™

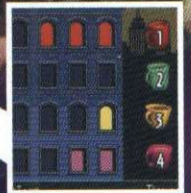
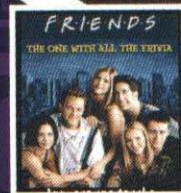
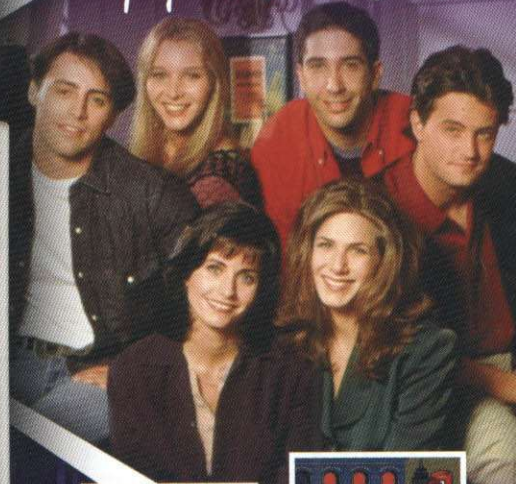
DIRT™



WORLD SERIES OF POKER PRO CHALLENGE



FRIENDS



ENVIE
A PALAVRA
GLU PARA
9696
E BAIXE ESTES
JOGOS



Viver sem fronteiras

A partir de R\$5,99 por jogo. A navegação no Portal Wap da TIM e/ou conexão durante o download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados, conforme tarifa do serviço TIM Wap/TIM Wap Fast do seu plano de voz. Mais informações em www.tim.com.br.

© 2007 GLU, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. © 2007 WARNER BROS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. Todos os direitos reservados. The Codemasters logo and "DIRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission.



Lista de preços

Os consoles PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 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 25 de Novembro, com o dólar valendo aproximadamente R\$ 2,33(comercial).

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX	(11) 2303-0011	R\$ 1.490,00 (40 GB)	R\$ 460,00	R\$ 65,00	R\$ 35,00	R\$ 590,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	R\$ 1.500,00 (40 GB)	R\$ 499,00	R\$ 60,00	R\$ 25,00	R\$ 699,00
BY & CIA	(11) 2236-1022	R\$ 1.600,00 (40 GB)	R\$ 650,00	R\$ 90,00	R\$ 50,00	R\$ 800,00
DARK GAMES	(11) 3593-6974	R\$ 1.550,00 (40 GB)	R\$ 395,00	R\$ 40,00	R\$ 59,90	R\$ 510,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-1470	-----	R\$ 530,00	R\$ 60,00	R\$ 50,00	-----
ELETROMIL	(11) 3362-2306	-----	R\$ 450,00	R\$ 60,00	R\$ 40,00	-----
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092	R\$ 1.450,00 (40 GB)	R\$ 490,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 790,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R\$ 2.359,00 (80 GB)	R\$ 600,00	R\$ 59,00	R\$ 49,00	R\$ 749,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R\$ 1.650,00 (40 GB)	R\$ 500,00	R\$ 59,00	R\$ 39,00	R\$ 800,00
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689	R\$ 2.210,00 (80 GB)	R\$ 499,90	R\$ 65,00	R\$ 55,00	R\$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R\$ 1.599,00 (40 GB)	R\$ 579,00	R\$ 99,00	R\$ 59,00	R\$ 560,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R\$ 1.400,00 (40 GB)	R\$ 410,00	R\$ 55,00	R\$ 30,00	R\$ 560,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R\$ 1.700,00 (80 GB)	R\$ 500,00	R\$ 60,00	R\$ 30,00	R\$ 680,00
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960	R\$ 1.700,00 (80 GB)	R\$ 400,00	R\$ 50,00	R\$ 30,00	R\$ 550,00
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156	-----	R\$ 499,00	R\$ 65,00	R\$ 45,00	-----
ROCK LASER	(11) 2954-4332	R\$ 1.600,00 (40 GB)	R\$ 399,00	R\$ 59,00	R\$ 49,00	R\$ 649,00

HÁ 11 ANOS NO AR!

e-store

Novidades exclusivas em:

ELETRÔNICOS E ACESSÓRIOS



www.e-store.com.br

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR
ENTRE EM CONTATO
COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

(11) 3038-5097

publicidade.europenet.com.br



VENDAS E ASSISTENCIA TECNICA EM VIDEO GAMES

(11) 3593-6974 / (11) 8365-9712

EMAIL: DARK.GAMES@HOTMAIL.COM

WWW.DARKGAMESBR.COM

RETIRAMOS E ENTREGAMOS VIA MOTOBOY PARA SP CAPITAL E ABCD

AVISTE-SE NO CLAN BRS - WWW.PORTALBRS.FORUMCLAN.COM



D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento



Atacado e Varejo
Cobrimos qualquer oferta.

Promoção 1
PS2 Slim
R\$ 400,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

Promoção 2
PS2 Slim
R\$ 500,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Play III
R\$ 1.400,00



Wii
R\$ 1.200,00

www.mkgames.com.br

Shopping 195 loja 7 • Shopping 257 loja 11 • Shopping JK

Rua Sta. Ifigênia, 180 - Box 8 - Tel: (11) 3326-0765 ou (11) 3326-3063

Disk Games

É Pura Diversão!

Desde 1992



SEDEX À COBRAR!

Enviamos para
todo o Brasil...

TELEVENDAS
19 3741-4100

TUDO EM ATÉ 20XIII

www.diskgames.com.br

Consoles, Acessórios e Jogos - Assistência Técnica
Card Games - Locação de Jogos

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

PlayStation

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

**Tem assunto que é melhor
falar com quem já tem
uma experiência. Nem que
seja uma só mesmo.**



**Desenrola. O papo que você tem com a galera
é o papo que a gente tem aqui.**

No Desenrola, você vai conhecer a Priscila, o Miguel e o Orelha. Pessoas muito parecidas com você. Lá, você vai interagir com o mundo dessa galera e participar ativamente das histórias que estão rolando. Vai poder trocar aquela idéia com eles, postar fotos, músicas e vídeos, participar dos fóruns, jogar, desabafar, aprender e ensinar. Então, está esperando o quê? Acesse logo essa parada! E convoque os amigos pra desenrolar junto.

www.desenrola.com.br



GOVERNO DO
Rio de Janeiro

SECRETARIA DE CULTURA
Lei de Incentivo à Cultura

desenrola
porque às vezes a cabeça dá um nó.



FUTURO