

# 3 DETONADOS



## THE GODFATHER

Roteiro completo **PS2**  
para fazer 100% com  
localização dos cofres  
e rolos de filmes

## THE GODFATHER II

Aprenda a administrar **PS3**  
a família mafiosa e  
consiga todos os upgrades  
de armas e troféus

## NARUTO 4

Guia definitivo **PS2**  
para habilitar os ninjas  
especiais e encontrar  
todos os segredos

## FINAL FANTASY SPOILER VII

Entenda a história  
do maior RPG  
de todos os  
tempos



FUTEBOL DETONADO PS3

# FIFA 09

ENCICLOPÉDIA DOS DRIBLES: Aprenda a usar  
todos os dribles avançados do novo FIFA. Tem  
matada de futevôlei, carretilha, elástico duplo...

# PES 2009

SELEÇÕES DOS CLUBES: atualização especial  
com super times do Fla, Flu, Inter, Grêmio  
e Timão. Inclui Zico, Romário, Rivellino,  
Falcão, Neto, Casagrande, Sócrates, Ronaldo...

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

# 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



Dicas & Truques para  
**PlayStation**

EDITORA

EUROPA

Diretores

Aydano Roriz

Luiz Siqueira

Rodolfo Carrara

Tânia Roriz

Edição Nº 124 - Maio/2009

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

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

Redator-chefe: Humberto Martinez (Projeto Gráfico)  
Redação: Leandro Rodrigues  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte Assistente: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)  
Revisão de Texto: Mariana Russo  
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Carlos Sá, Flávia Gasi, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Nelson Alves Jr, Pablo Raphael e Vítor Tritto.

Internet  
Rodrigo Mourão (coordenador),  
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

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

Gerente Comercial:  
Maurício Dias (11) 3038-5093  
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio,  
Angela Taddeo, Cláudia Alves, Elisângela Xavier,  
Flávia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta  
e Rodrigo Sacomani

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

Publicidade - Outros Estados  
Brasília: New Business - (61) 3323-0205  
Paraná: GRP Midia - (41) 3023-8238  
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176  
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá  
EUA e Canadá +1 (650) 306-0880,  
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção  
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal  
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica  
Fabiana Lopes (Coordenadora) fabiana@europanet.com.br;  
Anne Iris, Juliana Rolandi, Lilliam Lemos, Mari Ehrentreich,  
Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araujo  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050  
Telefone outros Estados: 0800-557667  
Pela Internet: www.europanet.com.br  
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração  
Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa  
e Rodrigo Tanikado


Logística  
Ézio S. Vicente (Gerente), e Bruno Leite

A Revista Dicas & Truques para PlayStation  
é uma publicação da Editora Europa Ltda.  
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza  
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

 ANER  
Somos Filiações à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

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

O Brasil é a terra do futebol. E nesta terra, onde a pelota rola macia como em nenhum outro gramado do mundo, o esporte viveu um momento fascinante. Nos campeonatos regionais brasileiros de 2009, tivemos o privilégio de assistir a história acontecer. Momentos de superação heroica de clubes e jogadores, reviravoltas que mudaram o rumo de um campeonato inteiro nos últimos minutos dos acréscimos e a raça inesquecível de alguns atletas que não desistiram diante do resultado desfavorável e conseguiram arrastar seus clubes para a vitória. Há muito tempo não dava tanto prazer de assistir ao futebol brasileiro.

A maior consequência de vibrar com o futebol é a vontade de fazer parte de seu brilho. E, para isso, os videogames atuais oferecem uma experiência realista, envolvente e compartilhada. Os jogos de futebol estão cada vez mais completos e, graças à possibilidade de receber atualizações constantes, estão sempre em mutação e cada vez mais perto do futebol real.

FIFA 09, um dos destaques desta edição, recebeu atualizações importantíssimas, como narração em português (brasileiro) e novos torneios online para você encerrar jogadores de todos os níveis de habilidade do mundo inteiro. O simulador da EA está tão realista e demanda tamanha dedicação do jogador que, nesta edição, criamos um guia que explica detalhadamente como fazer os dribles avançados do jogo. Quer matar a bola no peito, entortar um zagueiro com um elástico duplo e encobrir o goleiro com um chute de letra? Nós ensinamos. Depois é só compartilhar o replay na internet, opção simples e oferecida pelo próprio jogo, para que milhões de outros jogadores possam aplaudi-lo de pé. Afinal, não são apenas os jogadores profissionais que merecem fama e adoração.

Para Pro Evolution Soccer 2009 também há grandes surpresas e uma infinita fonte de diversão. Nesta edição, usamos os recursos do jogo e criamos seleções clássicas de gigantes do futebol brasileiro. Além de um Corinthians supremo, com os atletas mais gloriosos do passado, você pode criar confrontos "Fla-Flu" e "Gre-Nal" com o nosso pacote de atualização. Demora menos de cinco minutos para instalá-lo e a recompensa em nostalgia é impagável.

Não perca a próxima edição, pois teremos mais surpresas futebolísticas. E como não somos só fãs de futebol, teremos também surpresas para todos os gêneros (exceto para os simuladores de trem, para estes nunca há novidades).

 Humberto  
Martinez



PS: A revista Dicas & Truques para PlayStation tem uma nova data para chegar até você. Agora os assinantes receberão a revista por volta do dia 20 de cada mês e a data prevista para as bancas de todo o Brasil passou a ser sempre entre os dias 22 e 27.



# ÍNDICE

## DICAS

Truques para trapacear para valer

Dead Space .....	91
Dragonball: Evolution .....	92
Dynasty Warriors: Gundam 2 .....	92
Eat Lead: The Return of Matt Hazard ..	92
Flock! .....	92
Guitar Hero: Metallica .....	90
Guilty Gear XX: Accent Core Plus .....	92
Killzone 2 .....	91
King of Fighters 98: Ultimate .....	92
Match, The .....	91
Over the Hedge .....	91
Scarface: The World is Yours .....	92



## GERAL

Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras .....	82
Estádio Virtual .....	44
Fala, Galera! .....	06
Garota Play .....	54
News .....	08
Perfil .....	102
Promoção .....	05
Spoiler .....	36
Troféus .....	94

## Entenda as avaliações

### Avaliações técnica e de gênero

Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, a Avaliação de Gênero analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo. A Nota Final considera as duas avaliações (técnica e gênero) para representar todo o conjunto da obra.

# CAPA

Guia de fases e localizações de todos os segredos de Resident Evil 5



Futebol

# 44

## PREVIEW

Novidades sobre os futuros lançamentos

Battlefield: Bad Company 2 .....	20
Call of Juarez: Bound in Blood .....	22
Infamous .....	14
MotorStorm: Arctic Edge .....	22



## REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

Eat Lead: The Return of Matt Hazard ..	32
Guitar Hero: Metallica .....	28
Stormrise .....	30
Wheelman .....	34

## PROMOÇÃO

**A** vida entre os membros da máfia é uma eterna troca de favores. Quem deseja entrar para a "família" deve fazer o seu pedido já sabendo que algum dia, sem nenhum aviso prévio, será necessário retribuir essa "mãozinha". Aqui na redação da D&T não tem nada disso. Para ganhar um PS3 você só precisa usar a sua criatividade e nos contar, em uma frase de até 15 palavras, "O que você faria

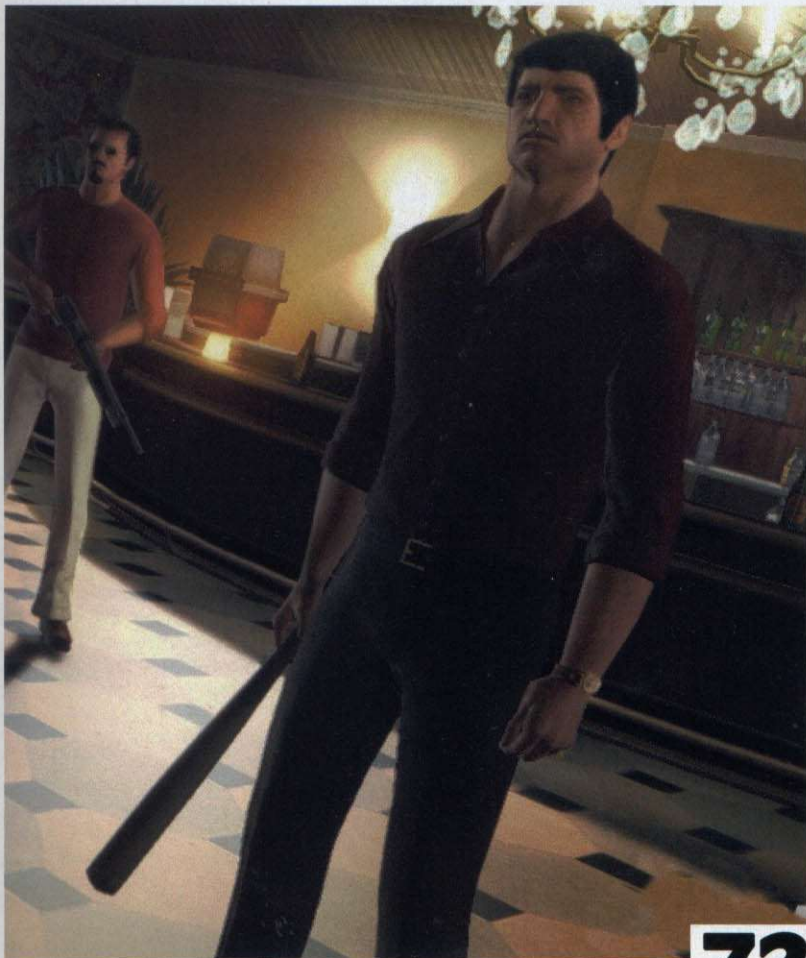
### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
	Aúdio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆
RPG	Enredo ☆☆☆☆☆	NOTA FINAL <b>5,5</b>
	Sistema de Batalhas ☆☆☆☆☆	
	Equipamentos/Magias ☆☆☆☆☆	
	Colecionáveis ☆☆☆☆☆	
Evolução do Herói ☆☆☆☆☆		

<b>Gráficos</b>	Qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.
<b>Controle</b>	Resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado.
<b>Áudio</b>	Qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos.
<b>Replay</b>	Atrações extras que permitam a diversão após a conclusão do game.
<b>Acabamento</b>	Atenção com detalhes e finalização técnica do game.
<b>Dificuldade</b>	Nível de qualidade e criatividade dos desafios oferecidos.

# DETONADOS

Estratégias completas e guias dos pontos mais complexos dos games



The Godfather II

72



The Godfather

58



Naruto: Ultimate Ninja 4

66

para fazer parte da família D&T?''.

A frase mais criativa e engraçada leva um PlayStation 3 para casa.

Para participar é **obrigatório** ler antes o regulamento no site da promoção. Visite [www.europagnet.com.br/promomafia](http://www.europagnet.com.br/promomafia) Você poderá enviar quantas frases quiser. Lote a nossa caixa de emails e ficaremos felizes. O resultado da promoção será publicado aqui, na edição 126 de

Revista Dicas & Truques para PlayStation.

**Resultado Promoção 122 - Kratos**  
**Ganhador:** Francisco Valdone Anchieta  
**Cidade/Estado:** Pedra Branca/CE

Frase: Tentará um emprego parecido: entrará na política e tentará destruir outra civilização.

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@europagnet.com.br](mailto:atendimento@europagnet.com.br)



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



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



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



## Ícones



Possui ou não funcionalidade Online



Console destinado: Play2, PSP ou Play3



Quantidade suportada de jogadores

## Níveis de Empolgação

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



- Dificuldade
- 5. Infernal
- 4. Difícil
- 3. Normal
- 2. Fácil
- 1. Babinha

- Diversão
- 5. Despirocado
- 4. Empolgado
- 3. Atento
- 2. Entediado
- 1. Zzzz!

# CARTAS



Resident Evil 5, um dos maiores sucessos do PS3, recebeu atualizações recentemente

## Pronto

Eu considero uma "Errata". Vejam se vocês concordam comigo: na análise/detonado de *Resident Evil 5*, um dos quadrinhos das "Excelências" dizia: "Temos que pegar! Há uma porrada de extras para habilitar, arquivos, bonecos, tesouros e por aí vai". Além dessas palavras de vocês, sabemos que *RES* ainda tem os modos Mercenaries e Versus, roupas, campanha online e muito mais. Porém, na hora de avaliar o Replay, vocês deram somente três estrelas. Logo, se não fosse por isso, a nota geral seria melhor. Pronto. Falei.

Mateus Prado

É você acha que temos que fazer uma errata por conta disso? Quer dizer, damos nossa opinião sobre um game e, um mês depois, como um fã do game ficou chateado pela falta de uma, ou até de meia estrela, voltamos atrás e damos a entender que só falamos groselha? Não rola, Mateus. Uma coisa que você precisa perceber – e que muitos leitores iguais a você também não percebem – é que a nota dada a um jogo é algo inteiramente subjetivo, que reflete as opiniões pessoais de quem escreveu o texto (que, por sinal, é bem mais importante e elucidativo que um simples número). No caso de *Resident Evil 5*, quem escreveu o review foi o nosso colaborador Fabrício Caleffi. Se o autor tivesse sido o

leitor Mateus Prado, obviamente, a nota seria outra e era bem capaz que o Fabrício não concordasse com ela. Mas, com certeza, ele não pediria uma errata para isso. Pronto. Falamos.

## Atualidades e Atualizações

Não estou conseguindo cumprir os passos para a atualização do *Pro Evolution 2009* com os times brasileiros. Eu entro no endereço dado na pág. 53 da D&T 122 ([www.net.com.br/download/play122](http://www.net.com.br/download/play122)), mas não consigo baixar o arquivo. O site está desativado ou algo assim? Há outro caminho para atualizar o jogo?

Francisco Araujo de Paula Junior

O site não está desativado. Pelo contrário: está atualizado. Na ocasião do fechamento desta edição, por motivos de espaço, o arquivo disponibilizado nesse endereço contava com algumas atualizações dos times brasileiros do campeonato de 2009, a atualização da D&T 123 com a seleção brasileira da Copa do Mundo de 1970 e o Corinthians All Stars e as novidades desta edição que você tem em mãos. Para baixar o arquivo, simplesmente clique em cima do link e salve em seu computador. Depois, descompacte-o clicando duas vezes nele e arrastando a pasta PS3 para seu desktop (não use a opção "extrair para" pois isso cria uma nova pasta e você

pode se confundir posteriormente). Para terminar, siga o restante das instruções que estão na página 44.

## Socorro!

Perdi a minha senha da PlayStation Network. Quando clico em "Forgot Your Password?" e entro com a minha data de nascimento, dá erro. O que eu posso fazer? E como funcionam esses cartões pré-pagos da PSN? Como usá-los corretamente? Aonde devo ir?

Romulo Augusto Moreira

Talvez você esteja colocando sua data de nascimento errada ou até a tenha registrado incorretamente. Veja bem: não

estamos dizendo que você não sabe o dia em que nasceu, mas é que na Gringolândia eles usam primeiro o mês e depois o dia quando escrevem datas em documentos ou formulários. Esse é um erro mais comum do que se imagina, então experimente trocar o mês pelo dia nos campos de sua data de nascimento. Se não der certo, a única coisa a fazer é criar uma conta nova na PSN. Esses cartões pré-pagos são como um sorvete de casquinha em um dia de verão: uma delícia! Para saber mais sobre eles, dê um pulo na página 82 e confira a matéria "As Melhores Compras da PSN". Há uma parte que fala só sobre os cartões. Boa leitura e boas compras.

## Sopa de Personagens

Vi imagens na internet de *Ratchet & Clank* e *Jak and Dexter* juntos. É verdade ou é apenas montagem? Já foi anunciada alguma coisa sobre o jogo *Ratchet & Clank Future: A Crack in Time*? O jogo *Borderlands* já tem data de lançamento?

Guilherme Wolff Borsato

Muita gente quer um jogo que una esses gigantes do gênero plataforma, inclusive nós. A idéia não é de todo absurda, já que ambas as franquias são de propriedade da Sony; mas por enquanto nada desse tipo foi oficialmente anunciado, o que nós leva a crer que as imagens que você viu são apenas uma montagem.

*A Crack in Time* tem previsão de lançamento para o próximo 30 de setembro, já *Borderlands* sairá no último dia deste ano. Logicamente, essas datas podem ser alteradas sem aviso prévio. ◀

Você consegue imaginar a quantidade de piadas de duplo sentido em um jogo com Clank e Dexter juntos?





NOVO AXE DARK TEMPTATION.  
TÃO IRRESISTÍVEL QUANTO O CHOCOLATE.

[WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION](http://WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION)

# SONY INVESTE EM TECNOLOGIA 3D

## Os jogos que, literalmente, saltam aos olhos estão chegando para o PS3

**A** Game Developers Conference, diferentemente de eventos como a E3 ou a Tokyo Game Show, não é um evento voltado para a imprensa. O foco são os desenvolvedores de games. Por conta disso, são poucos os novos

participantes da GDC ao tentar introduzir uma tecnologia conhecida em seus jogos: os velhos óculos 3D.

No estande da empresa no pavilhão principal do Moscone Center, local onde rolou a GDC na cidade de São Francisco, nos EUA, uma fila enorme se montou em

frente a dois grandes televisores. Quem assistia a tudo de longe achava estranho, pois todos lá estavam olhando para imagens fora de foco de dois títulos bastante conhecidos: *Gran Turismo 5 Prologue* e *MotorStorm 2*. Entretanto, foi preciso colocar os óculos especiais que a Sony entregava na fila para entender o que estava

acontecendo. Com o acessório, as imagens antes embaralhadas ficaram nítidas e saltavam pela tela. Era o teste de uma tecnologia bastante antiga, mas que deve chegar ao PS3 em breve.

jogos anunciados. Em contrapartida, são apresentadas novas tecnologias que podem aparecer nos próximos games. Assim, a Sony foi uma das poucas a conseguir chamar a atenção dos

### COMO FUNCIONA?

As imagens em 3D existem desde 1840, quando Sir Charles Wheatstone sobrepôs duas imagens dentro de uma caixa. Quando as pessoas colocavam seus olhos em dois buracos, as lentes sobre a imagem faziam com que todos os elementos ganhassem um pouco de profundidade.

Na década de 50, o cinema norte-americano usou óculos feitos de papel com lentes feitas de papel celofane de cor azul e vermelha. Essa diferença de cores fazia com que os olhos enxergassem as

imagens na tela em 3D. O filme, no entanto, recebe um tratamento especial para funcionar em parceria com os óculos. Como a diferença de cores cansava a vista e interferia nas cores vistas pelos espectadores, com o tempo, os óculos tiveram que mudar. Em vez do celofane colorido, foram utilizados celofanes transparentes, mas um levemente mais escuro que o outro. Assim, a sensação 3D continuou a mesma, sem interferência de cores e sem cansar a vista. É essa tecnologia que pode vir a ser utilizada no PS3.

**MONEY** Se você tem uma boa ideia e quer ganhar uma graninha, mande seus planos para a Sony. Ela está em busca de bons projetos e grana fácil. Você não?

### POR ATUALIZAÇÃO

**É** assim que os jogos com imagens em 3D poderão vir para o PS3. Ninguém precisará comprar outro PS3, apenas os óculos 3D.

Como acontece em algumas salas de cinema que têm filmes com projeção em 3D, os jogos do console também apresentarão maior profundidade na tela, além de ter elementos que, literalmente, saltarão para fora do monitor com o uso dessa tecnologia. Assim, *Gran Turismo*, por exemplo, fica ainda mais real. A visão de dentro do cockpit faz com que o painel apresente profundidade, dando a sensação de se estar pilotando um carro em alta velocidade. Com esse incremento, fica mais fácil fazer as curvas, pois há um maior discernimento da distância do carro para o chão, para os adversários e para a zebra. Em *MotorStorm*, além da sensação de profundidade (que também deixa a jogabilidade mais fácil), elementos como poeira das pistas e a água saltam para fora da tela. É possível visualizar a água e até o piloto voando para fora das bordas da TV em um acidente. Galhos das árvores, pedregulhos e outros obstáculos, além de serem mais reais, saltavam literalmente aos olhos do jogador.

A tecnologia, contudo, é bastante simples. Óculos com lentes de cores levemente diferentes "enganam" os olhos, transformando em 3D as imagens especiais que o console processa em qualquer TV. Esses óculos são simples se comparados aos lançados pela Nvidia, que, conectados ao computador, dão uma sensação de imersão ainda maior. Obviamente, o que a Sony mostrou está em um estágio inicial de desenvolvimento e não há garantia alguma de que essa tecnologia vá aparecer no console. Entretanto, se alguns jogos do PS3 fossem feitos especialmente para usar essa visualização em 3D, aí, sim, seria possível usar melhor a realidade gerada por eles. Por enquanto, ficamos com o gostinho de ver tudo saltar para fora da tela.



**P**ensou que nunca usaria um óculos? Pois a Sony está doidinha para "forçar" você a mudar de ideia.



# PARA TODOS OS GOSTOS

Série musical ganhará versões dos Beatles e até uma inteira feita em pecinhas de LEGO

**A** novela finalmente acabou: depois de uma série de boatos envolvendo a produção de duas inusitadas versões da série musical *Rock Band*, a Harmonix não viu outra saída senão confirmar os projetos. Agora,

as edições inspiradas nos Beatles e nas peças de Lego não apenas existem, como já possuem até mesmo datas de lançamento bem estimadas: o primeiro sairá no próximo dia 9 de setembro nos EUA e o segundo deve chegar próximo ao final do ano.



Enquanto o game inspirado no quarteto de Liverpool busca satisfazer os fãs da banda inglesa, a versão LEGO tem como objetivo entreter o público "teen" dos 10 aos 12 anos de idade. Cada versão contará com sua leva original de instrumentos musicais, ao mesmo tempo em que será compatível com acessórios lançados previamente e já disponíveis no mercado. Guitarras e microfones de *Guitar Hero: World Tour* e dos próprios *Rock Band* serão inteiramente compatíveis com as novidades.

Em se tratando da "setlist", *The Beatles: Rock Band* promete cerca de 45 canções retiradas de todos os discos da trupe, enquanto *LEGO Rock Band* deve contar com um número semelhante de faixas, mas desta vez colhidas de grandes sucessos do universo pop. De acordo com nota divulgada pela distribuidora Warner Bros., algumas das faixas que colocarão as pecinhas para dançar são *Kung Fu Fighting*, de Carl Douglas, e *Boys and Girls*, do cultuado grupo Good Charlotte.



## FINAL FANTASY XIII CHEGA EM DEZEMBRO

Nova versão do aclamado RPG pode sair ainda este ano, mas só para os japoneses

**N**o que depender da demonstração jogável de *FF XIII* inclusa no Blu-Ray *Final Fantasy VII: Advent Children Complete*, o RPG mais esperado destinado ao PS3 pode chegar ao Oriente antes do que se imagina. Ao término da demonstração, o lançamento é anunciado para dezembro de 2009. É válido ressaltar que a Square já deixou bem claro que a versão ocidental não sai antes de 2010.



## PIRATAS DO CARIBE? NÃO, NÃO

Diretor troca o certo pelo duvidoso e opta por adaptação de *Bioshock* para os cinemas

**C**onsiderado um dos cineastas mais criativos disponíveis atualmente, o diretor Gore Verbinski recusou recentemente o convite que o colocaria no comando do quarto filme *Piratas do Caribe*. O motivo? Gore preferiu

ficar com a adaptação de *Bioshock*, um dos games mais bacanas já lançados para a chamada nova geração de consoles. Pouco se sabe a respeito do projeto que envolve o universo de Rapture, apenas que seu lançamento deve acontecer em algum momento de 2010.



## UBI OFICIALIZA NOVO ASSASSIN'S CREED

Continuação do megasucesso da produtora francesa terá desde Da Vinci a Maquiavel



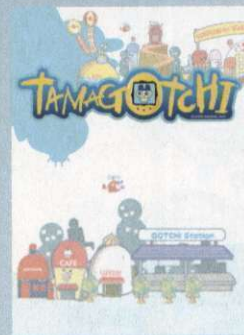
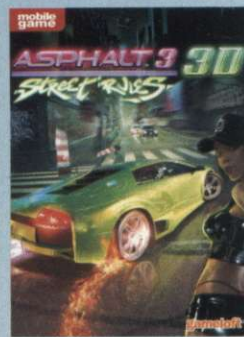
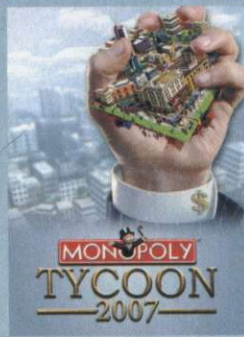
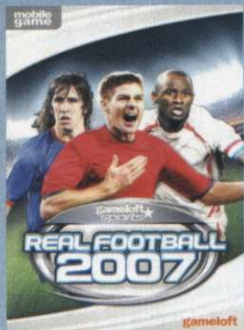
**D**e olho na galera que não aguentava mais esperar por notícias a respeito de uma famigerada continuação para o game *Assassin's Creed*, a produtora confirmou o desenvolvimento do jogo. Com lançamento previsto para o final deste ano nos EUA, *Assassin's 2* se passará na Itália, em pleno século 12 e terá como protagonista Ezio, um nobre italiano que se vê traído por uma família rival.

## BETHESDA ANUNCIA NOVO FALLOUT

New Vegas, subtítulo do novo jogo, será desenvolvido por uma equipe à parte

**A**Bethesda Softworks, detentora dos direitos sobre as séries *The Elder Scrolls* e *Fallout*, anunciou o desenvolvimento de um novo capítulo da série pós-apocalíptica que voltou ao gosto do público com *Fallout 3*. Intitulado *New*

*Vegas*, o game será produzido pela Obsidian, sob os cuidados de alguns dos criadores do episódio que deu origem à franquia. Tudo o que se sabe a respeito do projeto é que ele seguirá o estilo consagrado pela edição mais recente e que seu lançamento deve acontecer já no ano que vem.



- 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.



[www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.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

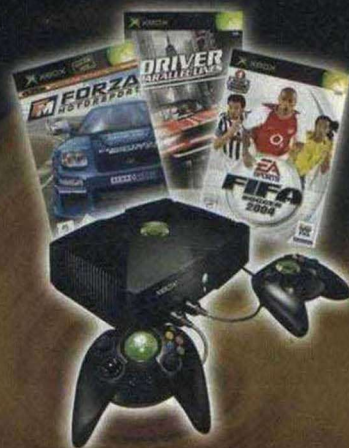
**CONFIRA AGORA**  
**10** MOTIVOS PARA VOCÊ  
COMPRAR SEU PS2!!!

- 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**

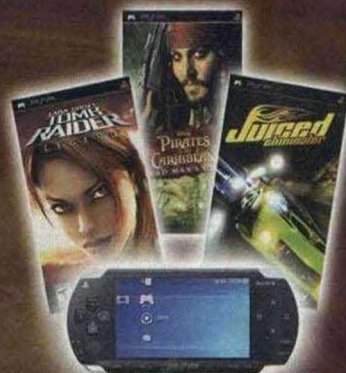
Memory card  
R\$ 39,90  
CONFIRA!!!



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

# PREVIEW

Por Gustavo Petró

## POR QUE NÃO POSSO USAR ARMAS?

Por ser um homem poderoso, mas com uma energia limitada, você pode pensar em roubar as armas dos adversários, não é mesmo? Isso, no entanto, não será possível em *Infamous* por uma questão bastante simples: a eletricidade que corre pelo corpo de Cole McGrath explodiria as balas dentro de uma pistola, por exemplo. Ele também não pode nadar ou até mesmo tocar na água, uma vez que o líquido é um alto condutor de eletricidade. Ele também não pode gerar eletricidade, apenas manipulá-la. Sendo assim, é bom economizar nos ataques em áreas que estão sem abastecimento de energia.

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Um enredo digno de uma Graphic Novel
- Mistura de Spider-Man, Mirror's Edge e GTA
- Grandes poderes
- Grandes responsabilidades
- Desconto na conta de luz

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo

100%

# INFAMOUS

Jogamos com exclusividade o game que coloca o poder da eletricidade em suas mãos e dá a opção de escolher entre o lado do bem ou do mal

Quando o dia começa estranho, prepare-se para o pior. Ainda mais na cidade de Empire City. Cole McGrath era apenas um courier que usava sua bicicleta velha para entregar encomendas no centro comercial da grande metrópole. Já fazia alguns anos que esse trabalho o sustentava e, ao mesmo tempo, o deprimia. Fazia tempo que ele queria mudar de vida.

Finalmente, chegou o dia em que tudo mudou. Seguindo em

sua rotina, Cole deveria entregar um pacote como tantos outros que entregou em seu trabalho. Entretanto, quando ele se dirigia para deixar a encomenda em uma grande empresa, a caixa explodiu, levando seis quadras do centro de Empire City. Houve apenas um sobrevivente que, inexplicavelmente, não sofreu nenhum arranhão.

Após duas semanas, Cole acorda diferente, assim como a sua cidade. Ele então percebe que recebeu poderes que nenhum

outro ser humano possui. Seu corpo se tornou uma bateria, conduzindo eletricidade e liberando descargas poderosas quando bem entender. Ele, também, se depara com um verdadeiro caos nas ruas. Com o atentado, Empire City se torna caótica. Sem policiais, diversas gangues tomam conta das áreas urbanas e uma espécie de doença

que começou a afetar a população fez o governo do Estados Unidos colocar a cidade em quarentena – o que deixou o povo fora de controle.

Mas o pior ainda estava por vir. Enquanto tenta entender o que acontece ao seu redor, Cole assiste a uma mensagem em um televisor que está funcionando nas ruas. Um programa pirata



Produtora: Sucker Punch | Distribuidora: SCE  
Gênero: Ação | Lançamento: Junho de 2009



Para criar o ambiente opressivo e sinistro de *Infamous*, os seus criadores buscaram inspiração no universo de *Batman*,...

# US

chamado de "A Voz da Sobrevivência" ("The Voice of Survival", em inglês), cujo apresentador é um ex-DJ das antigas baladas de Empire City, coloca a culpa no desavisado personagem elétrico. Toda a sofrida população fica contra Cole. Desse modo, ele chega a uma encruzilhada na vida: com poderes incríveis, o que ele deve fazer? Tentar ajudar e proteger a todos para tirá-los dessa situação catastrófica ou sobreviver por conta própria, enfrentando todos os perigos que apareceram após a explosão?

Esse é o mundo que o jogador enfrentará em *Infamous*, o novo game de ação exclusivo

do PS3. E ação realmente não falta no jogo: a cada instante, são centenas de inimigos e situações diferentes ocorrendo ao seu redor, que fica difícil o nível de adrenalina ficar baixo. Para deixar tudo mais interessante a produtora do game permitirá que as ações dos jogadores definam o que o personagem virá a ser: bom ou mau.

## Ser ou Não Ser?

Logo no início de *Infamous*, o jogador já enfrenta um dilema moral. É o décimo quarto dia de quarentena e você está ao lado de um amigo, um carinha que não está nem um pouco ligado na atual situação de sua vida, no

topo de um prédio em ruínas. Lá, há uma sala de estar feita de destroços encontrados nas ruas. O único aparelho eletrônico é um televisor que mal funciona.

Após um breve bate-papo, ele pede a Cole alguns favores que envolvem o uso de seus poderes. Assim, o jogador deve recarregar uma série de baterias com sua eletricidade corporal para fazer a TV e os abajures da cobertura funcionarem. Na realidade, este é o tutorial bastante original do game que ensina a maioria dos golpes.

Após essa pequena missão, a transmissão pirata do "The Voice of Survival" anuncia que um carregamento de alimentos e medicamentos – um presente do mundo exterior – chegará por meio de um avião cargueiro à cidade. Cole imediatamente pula do alto da construção, demonstrando um pouco mais de suas habilidades: ao saltar de grandes alturas, o personagem usa a eletricidade para criar um campo magnético e flutuar por alguns instantes.

Ao chegar ao local onde os suprimentos foram deixados, você deve enfrentar o tal dilema: proteger a população que briga para pegar as caixas ou usar seus poderes para eliminar o povo e pegar todos os alimentos para você. São dilemas morais como esse que permeiam toda a jogabilidade de *Infamous* e

que levam o jogador a caminhos quase que infinitos na história.

"Este é um mundo em constante movimento e evolução", disse Brian Fleming, co-fundador da Sucker Punch e produtor de *Infamous*. A produtora sediada em Londres é conhecida pela série *Sly Cooper*, que surgiu no PS2 em 2002 e teve mais duas versões até 2005 para o console. *Sly 4*, para o PS3, e *Sly* para PSP foram anunciados, mas nenhum detalhe sobre eles foi anunciado. Mas, voltando a *Infamous*: "Nós tentamos criar um mundo com variedade estética natural ao do jogo. Há áreas residenciais, áreas comerciais com muito néon e parques. Juntos, devem criar um ambiente coerente para o jogador. Não é perfeito, mas é único e estamos satisfeitos".

Ao chegar ao local onde os suprimentos foram largados e há uma escolha moral para ser feita, o jogador é levado para o primeiro combate do game. Enquanto a população corre desesperada para pegar as caixas (e quando você pode atacá-la ou não), os primeiros inimigos do jogo dão as caras. Eles são os Reapers, moradores de rua, drogados e gangsters da antiga Empire City que agora tentam dominar as ruas com violência. Por conta da explosão, eles cobrem suas cabeças com capuzes, que impede de ver seus



## PREVIEW



### O QUE É SANDBOX?

Muita gente já está careca de saber o que é a mecânica Sandbox nos games atuais, mas não custa esclarecer um pouco mais. Essa mecânica de jogo é não-linear, ou seja, dá total liberdade para que o jogador faça sua história, resolvendo missões conforme desejar e com múltiplos objetivos e formas de concluí-las. O nome vem da caixinha de areia que brincamos quando crianças: você tem um espaço limitado para se divertir, mas pode fazer o que quiser dentro dele. Jogos famosos que usam Sandbox são *Assassin's Creed*, a série *Grand Theft Auto*, *Saints Row*, *Prototype* e *Crackdown*, por exemplo.

rostos e estão sempre armados com rifles AK-47. São adversários perigosos, mesmo para o habilidoso Cole, pois resistem a seus raios.

### Bateria Humana

Este primeiro ataque de uma das três gangues que estarão no game serve para mostrar os golpes de Cole. Em meio há um tiroteio intenso como há muito não se via, melhor do que atacar foi se proteger. Para isso, bastou um toque no **●** para poder se proteger em qualquer parede, coluna, caixa ou contêiner no cenário. Mesmo protegido, é possível usar seus raios elétricos para atacar com precisão.

Entretanto, a cada disparo, a barra de energia de Cole baixa. Quando ela se esgota, não há como usar eletricidade, a não ser que você encontre uma fonte de energia. Para recarregar, basta chegar próximo a um poste de luz, equipamento eletrônico, cabos elétricos – que fornecem

bastante energia – e carros, que dão uma carga leve. Para encontrar onde reabastecer, basta pressionar **L3** para que a visão do jogador mude e indique os locais com alguma fonte de eletricidade.

Muito embora seja necessário recarregar com certa frequência ao usar seus poderes, o mesmo não acontece com a vida de Cole. Como na maioria dos jogos de ação atuais, não há uma barra de energia e, ao ser atingido por ataques, a tela fica manchada de sangue. Conforme mais e mais os inimigos o acertam, a tela começa a ficar em preto-e-branco e, para se recuperar, basta se proteger por algum tempo.

Como o legal é poder atacar, poderes não faltam nas mãos do jogador. Com a barra de

energia cheia, Cole pode diaparar rajadas de raios contra inimigos próximos. Para isso, basta pressionar **L1** para ativar a "mira" e, em seguida, **R1** para disparar o raio elétrico. Há, ainda, um disparo contínuo de eletricidade, mais forte, porém consome mais da "bateria" de Cole – basta pressionar **R2**.

Há alguns inimigos poderosos o bastante que lançam objetos gigantescos (como um carro, por exemplo) contra o personagem e, para se defender, é possível criar um escudo repelente, enviando-o de volta. É preciso acertar o tempo do golpe para conseguir rebatê-lo com eficácia. O golpe mais forte do "homem-elétrico" é uma bola de energia. Ela age como uma espécie de granada: Cole as lança contra os adversários e, após alguns instantes, elas causam uma grande explosão. Obviamente, quanto mais poderosos os ataques, mais energia é gasta, exigindo uma recarga constante. Para tanto, há locais nos quais você estará sempre "plugado" a uma fonte elétrica. Um chão eletrificado, por exemplo, permite atacar constantemente, sem perder uma gota da barra de energia. Esses pontos, contudo, são raros em Empire City.

Quem prefere um combate corpo a corpo poderá investir com socos e chutes. A diferença é que esses golpes apresentam uma rajada elétrica forte o bastante para nocautear qualquer pessoa.

### Escolhas Extremas

O ambiente de Empire City é totalmente interativo e você poderá explorar cada canto com relativa facilidade. Para isso, Cole McGrath foi criado pela Sucker Punch para apresentar uma série de movimentos

atléticos. Baseados no parkour, esporte de rua na qual os praticantes escalam e saltam qualquer obstáculo (como visto no game *Mirror's Edge*), o personagem é quase um atleta. Escala



O sistema de karma de *Infamous* se assemelha muito ao visto em *Spider Man: Web of Shadows*. Pôr em questão a...



prédios com destreza, realizando grandes saltos, dependurando-se em barras de aço e equilibrando-se em canos.

Os comando para essas ações é simples, uma vez que basta apontar para onde quer saltar para que ele caia em locais estreitos e se equilibre. Isso, certamente, ajudará jogadores menos experientes no gênero a explorar a grande cidade.

Em um determinado momento da história, Cole deve ajudar um grupo de pessoas presas em um trem a atravessar um determinado ponto dominado pelos Reapers. Desse modo, ele precisa usar sua energia corporal para fazer o trem se mover, ao mesmo tempo em que recarrega sua energia nos fios de alta-tensão e atacar os inimigos no caminho. E precisa saltar de vagão em vagão para eliminar os inimigos próximos, o que é muito simples com o esquema de controles, e atirar raios em raios. Há adversários abaixo do nível dos trilhos, obrigando o jogador a mirar antes de atirar.

Mas, como Cole consegue ficar firme (automaticamente) em cima do trem, a tarefa não é tão dura quanto se imagina.

Mas em toda a missão há a possibilidade de escolher um caminho,

para o bem o para o mal. Voltando à missão em cima do trem. Cole pode, ao final dela, eliminar as pessoas, tornando-se mal e conseguindo habilidades específicas. Outro exemplo é em uma missão na qual o personagem deve desativar uma bomba. Ao mesmo tempo, o game apresenta uma situação inusitada: há

uma mulher que precisa de tratamento médico ao lado do dispositivo. Assim, é necessário decidir em desativar o explosivo ou ajudar a enferma – as duas ações, infelizmente, não serão possíveis.

## Karma

As escolhas feitas determinarão o caminho de Cole por todo *Infamous*. E é o sistema de karma que conduz como o herói/vilão será visto pelas pessoas ao seu redor e como suas habilidades se desenvolvem. Esse sistema lembra o de *Fable II*, pois o personagem muda de aparência conforme as ações que ele realiza.

Ser malvado, atacar pessoas, destruir a cidade, explodir carros muda sua aparência física. Cole fica com marcas escuras no rosto e em suas vestimentas e o povo

## SEM CONFUSÃO

Há muitas semelhanças nos games da Sucker Punch com os da Radical Entertainment. Enquanto a primeira produz *Infamous*, a segunda prepara o lançamento de *Prototype*. Ambos os títulos são de ação em terceira pessoa com ambiente aberto e mecânica sandbox, com protagonistas com habilidades especiais.

Para a desenvolvedora londrina, entretanto, isso não é problema. Mesmo reconhecendo a semelhança entre os títulos, ela garante que há espaço para os dois jogos. Quando *Sly Cooper* foi lançado, *Ratchet & Clank* e *Jak and Dexter* já estavam no mercado e, mesmo assim, os três venderam bem. A Sucker Punch acredita que se *Prototype* vender bem, *Infamous* venderá bem também, e vice-versa.



começa a sentir medo de sua presença. É engraçado ver como as pessoas fogem de você e até mesmo caem em buracos ou são atropeladas tamanho o desespero. Em contrapartida, ser bom o deixa com uma aparência melhor, limpa, e faz com que o povo até o auxilie em certos momentos do jogo. Policiais, por exemplo, podem combater os inimigos enquanto você consegue explodir geradores a distância para criar uma pequena distração. ■

## RECARREGUE NA TOMADA

A energia elétrica corporal de Cole McGrath não é infinita. Se você usar ataques demais, será preciso recarregar as "pilhas" do personagem. Assim, basta chegar perto de uma fonte de eletricidade e pressionar **L2** para absorver a energia. Uma barra que fica na parte superior da tela indica o nível do poder de Cole. Fique sempre de olho nela para que não "falte luz" em meio a um ataque inimigo.

Ao longo do game, você pode recolher itens que aumentam os slots, permitindo armazenar mais energia. Nesse mesmo HUD, há um semicírculo com as cores azul e vermelha. Ele indica como Cole é visto pela sociedade de Empire City. Se agir como um bom samaritano, a barra vai para azul e ele poderá usar poderes do bem. Quanto mais egoísta e bandidão ele for, essa barra vai para a cor vermelha, permitindo usar poderes malignos. Tudo isso faz parte do karma que a Sucker Punch introduziu em *Infamous*.

## DEMO A CAMINHO

A Sony anunciou durante a GDC 2009, que ocorreu no final de março em São Francisco, nos EUA, que lançará uma demo de *Infamous*. Ainda sem data confirmada, essa versão para testes deve aparecer na PSN algumas semanas antes de o game chegar às prateleiras.



# X-MEN ORIGINS WOLVERINE



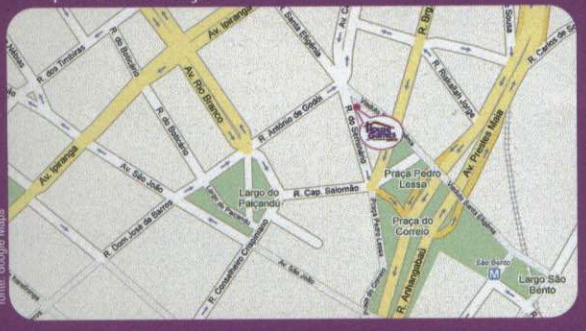
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.  
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.  
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!



## Afie suas garras e prepare-se para navegar

PLAYSTATION 3   XBOX 360   **Wii**   PlayStation 2   PSP   NINTENDO DS   PC

mapa de localização



Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

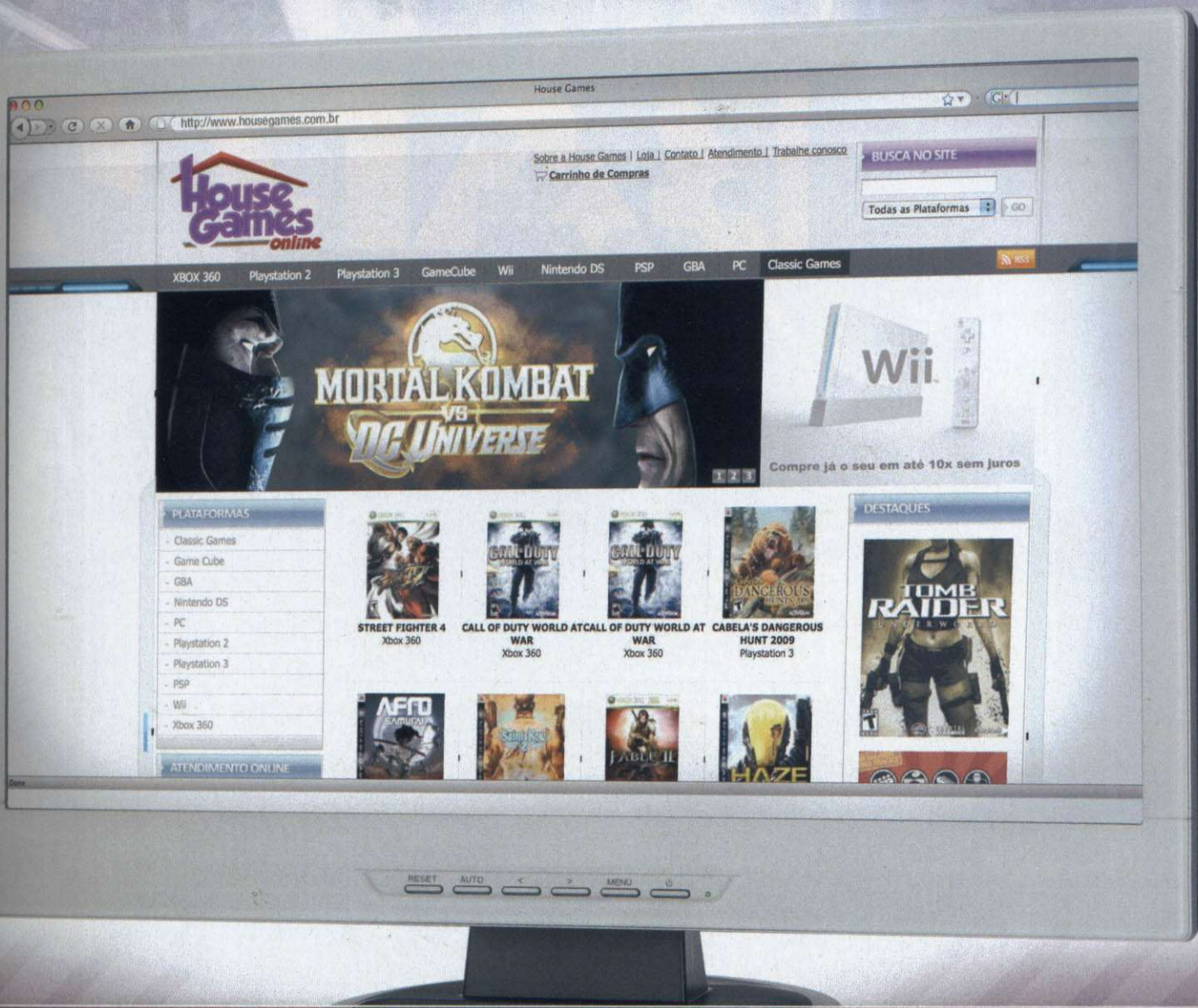
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões



Imagens ilustrativas - sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros



www.NaçãoDesign.com.br

# na nova loja online da House Games.



ACESSE NOSSO SITE, TEREMOS O PRAZER EM ATENDÊ-LO 24H POR DIA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.



## Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil. Financiados em até 36 vezes\*

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

(11) **3326-0045** • [housegames@hotmail.com](mailto:housegames@hotmail.com)

PREVIEW

# BATTLEFIELD BAD COMPANY



## MULTIPLAYER DE "QUARENTÕES"

**A** EA ainda não se pronunciou sobre o multiplayer do jogo. A única coisa que sabemos com certeza é que 40 pessoas poderão atirar desenfadadamente pelos servidores quando a sequência sair, melhor do que o limite de 24 do *Bad Company* anterior. Novos modos de jogo e vários mapas são cotados; afinal, isso é o que faz ótimas sequências.

### O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- A sensação de ser um fuzileiro Americano
- Armas e veículos caríssimos a sua disposição
- Momentos dignos de um filme do Michael Bay
- Robôs gigantes e tralhas futuristas
- Uma história elaborada, com reviravoltas

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo



75%



O bama vai retirar as tropas americanas do Iraque em 2010. Quem serão os vilões dos games de guerra quando isso acontecer?



Produtora: EA DICE | Distribuidora: EA GAMES  
Gênero: Ação | Lançamento: 2010

# COMPANHY

## Continuação promete batalhas insanas, repletas de destruição, em florestas e montanhas nevadas

**A** versão gamer de *Os Doze Condenados* (O Quarteto Asqueroso?) está de volta. A *B-Company*, o eclético grupo de desajustados apresentado no primeiro *Battlefield*, está pronta para virar bucha de canhão mais uma vez; e faz questão de te levar junto nessa.

*Bad Company* não foi somente um jogo sensacional por si só, mas também foi o jogo que transpôs completamente a glória inerente aos estúdios abertos do *Battlefield* para PCs. O título também desafiou negativistas e tradicionalistas ao apresentar um modo viável de single-player para aquele que era desde tempos imemoriáveis um multiplayer em que cinco jogadores tentavam embarcar

no mesmo avião de combate. Jogando como Preston Marlowe, você percorreu vários campos de batalha em busca de uma fujona fortuna em ouro enquanto seu esquadrão de militares desajustados discutia entre si – Sweetwater, o típico tagarela perito em tecnologia; Redford, o aposentado “velho demais pra essa merda”; e Haggard, o caipira-invasor-piromaniaco.

Onde a gangue tenha gasto a carreta de ouro roubadas ao final do último jogo continua um mistério – mas pode ter certeza de que você irá a lugares mais exóticos do que o Sedaristão do jogo original, e que o líder dos cruelmente eficientes Legionnaires (visto pela última vez são e salvo próximo aos

destroços de seu helicóptero e parecendo ligeiramente zangado) fará um violento retorno.

Como se isso já não bastasse, a EA prometeu jornadas através da densa, verde e úmida vegetação das florestas, assim como batalhas através de montanhas nevadas (Skidoos? Por favor coloquem skidoos...) na sequência, assim como alguns vilarejos abandonados empoeirados e planícies áridas.

A engine que botará tudo isso para rodar continua sendo a já conhecida ‘Frostbite’ – ou “queimaduras por baixa temperatura”, um nome coerente aos combates nos topos prometidos das montanhas prometidas. Passou um ano, porém dizem que a

engine teve várias melhorias significativas. Isso poderia significar que, ao invés de 92% do ambiente poder ser derrubado, queimado e explodido, a possibilidade de destruição poderia ter alcançado os inacreditáveis 100%? Já estamos preparando nossos lança-mísseis e mirando nos casebres e arbustos aparentemente inofensivos, agora é só esperar. ■

# 2



### EXPLOSÕES IMENSAS

**C**omo nos outros títulos *Battlefield*, se você pode ver, você pode pilotar ou explodir. Uma lista de novos veículos aparecerá na sequência, muitos dos quais serão desenvolvidos com os novos ambientes de floresta e neve em mente. Todos, sem exceção, explodirão espetacularmente quando forem atingidos com um foguete ou granada. Este avião, na página ao lado, por exemplo, só está esperando para “ir pelos ares”, se é que você me entende.

## PREVIEW

**ADULTO** Se os previews são qualquer indicação, o enredo do game vai trazer uma carga dramática pouco vista em games de tiro em primeira pessoa.

# CALL OF JUAREZ

## BOUND IN BLOOD

Distribuidora: Ubisoft | Produtora: Techland  
Gênero: Tiro | Lançamento: Maio de 2009

Promete ser melhor que o primeiro, mesmo que isso nem seja tão difícil assim



**A**ntes de começar a ler este texto, preste atenção no seguinte: se aqui em cima existisse aquela barrinha indicando o quanto acreditamos que este jogo dará certo, nossa aposta seria cinquentinha – meio a meio. É uma maneira de traduzir em números o modo como evitamos colocar nossas mãos no fogo por *Bound in Blood*, a continuação que promete sanar todos os problemas

encontrados no primeiro *Call of Juarez* e fazer da sequência um dos grandes títulos de 2009.

*Bound* mantém o mesmo esquema de antes, ou seja: trata-se de um FPS temático situado em um cenário gigantesco que pode ser livremente explorado pelo jogador – algo como um *GTA*, só que no bom e Velho-Oeste. A praça da vez, considerando que a sequência se passa 20 anos antes do original, é uma mistura entre um Estado da

Georgia em plena Guerra-Civil norte-americana e um sul mexicano inexplorado. Tudo nas mãos da dupla de protagonistas Ray e Thomas McCall. Os caras representam os papéis desempenhados pelo “padre-louco-das-drogas” e pelo bandido mau-caráter que estrelaram o episódio de estreia. Grande parte do game foca justamente na cooperação entre os

dois irmãos, e daí surge a ideia de que cada um conta com características distintas especiais.

Nada que você jamais tenha visto, com exceção de uma repaginada na jogabilidade básica, que agora busca ser mais orgânica e intuitiva: quanto mais você acertar, mais estável será sua pontaria. Parece bobo, mas a novidade é apenas um dos frutos da versão mais recente da tecnologia Chrome Engine, o coração por trás do projeto. Graças a ela, o game conta com um visual mais sofisticado e com um multiplayer online que promete algumas modalidades inovadoras. Será que rola um co-op? ■



Velocidade insana e saltos mortais já estão garantidos

# MOTORSTORM

## ARCTIC EDGE

Distribuidora: SCE | Produtora: Big Big Studios  
Gênero: Corrida | Lançamento: Agosto de 2009



Em vez de barro no retrovisor, agora é neve para todos os lados

**P**ara quem já achava os dois *MotorStorms* lançados para PS3 um tanto quanto inóspitos, a versão portátil (e também para PS2, uêba!) chega para mostrar que o Grand Canyon norte-americano e as ilhas do Pacífico foram fichinha

perto do set escolhido para *Arctic Edge*. Como o nome sugere, o jogo se passa em pleno Alasca – mas não um Alasca comum, e sim um território onde avalanches, altas altitudes e terrenos quebradiços caminham juntos. Como grande novidade, o game permite que você customize

seus veículos (as classes são as mesmas das versões de mesa) trocando peças e mexendo em atributos como cores e estampas. Nada tão profundo como em *Need for Speed Underground*, mas já é alguma coisa. E ainda tem multiplayer para até oito marmanjos no PSP. ■



**A**ssista *Três Homens em Conflito* e *Sete Homens e Um Destino* para entrar no clima de *Call of Juarez*.

## INFORME PUBLICITÁRIO

O Claro Idéias apresenta os novos games para se divertir no celular

### STREET FIGHTER PRO

**O** MAIOR CLÁSSICO JOGO DE LUTA DE TODOS OS TEMPOS ESTÁ DE VOLTA

e agora em uma nova versão: *Street Fighter PRO*. Incluindo novos personagens, novos cenários e com comandos fiéis à versão original. Você também poderá salvar o seu progresso após cada luta a caminho da vitória.



> Produtora: GLU  
> Gênero: Luta  
> Preço: R\$ 9,99

Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved.

## 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](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052.

### 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](http://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...

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

#### Selecione o seu celular

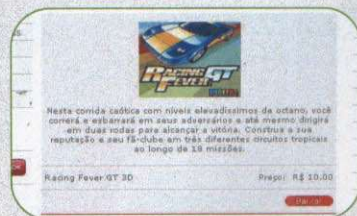
Selecione um fabricante: M

Selecione um modelo: M OK

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

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

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



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



> Produtora: GLU  
> Gênero: Ação  
> Preço: R\$ 9,99

### MONSTROS X ALIENÍGENAS

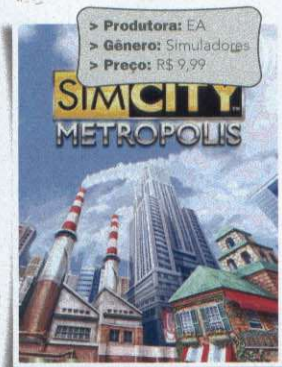
MONSTROS VS. ALIENÍGENAS É O JOGO OFICIAL BASEADO NO FILME DA DREAMWORKS. Ande pela cidade à grande velocidade de Ginormica! Lute na nave espacial extraterrestre como The Missing Link! Combata Gallaxhar e os seus clones malvados e salve o mundo da destruição iminente! Liberte o Monstro que há dentro de você!

Monsters vs. Aliens™ & © 2008 DreamWorks Animation LLC

### SIMCITY METROPOLIS

CONSTRUA A CIDADE DOS SONHOS COM SIMCITY METROPOLIS! Nomeado pelo presidente, seu trabalho é modelar uma cidade perfeita! Construa a combinação certa de confortáveis residências, indústrias de sucesso e comércios populares para manter os Sims felizes.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.



> Produtora: EA  
> Gênero: Simuladores  
> Preço: R\$ 9,99

## TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

1. RESIDENT EVIL DEGENERATION
2. NEED FOR SPEED UNDERCOVER
3. MONSTROS X ALIENÍGENAS
4. FIFA 09
5. GUITAR HERO III



# Niéo<sup>®</sup>



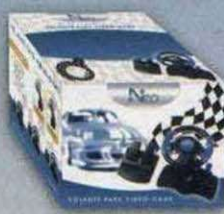




Joystick  
Neo



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**

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



MDCG

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](http://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



# REVIEWS

Por Eduardo Trivella

## AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆
Musical	Acervo Musical ☆☆☆☆	NOTA FINAL <b>9,0</b>
	Acessórios ☆☆☆☆	
	Imersão ☆☆☆☆	
	Sincronismo ☆☆☆☆	
	Multiplayer ☆☆☆☆	

**EVOLUÇÃO** O uso dos membros oficiais da banda mostra um grande amadurecimento da série *Guitar Hero* desde o seu início, quando usava personagens cartunescos meio genéricos.

# GUITAR HERO METALLICA

Produtora: Neversoft  
Distribuidora: Activision



## Mais do que um simples jogo musical, um verdadeiro tributo a uma das melhores bandas de Heavy Metal

O moleque adora ficar acordado de madrugada. E quando *Três Homens em Conflito* (faroeste clássico de Sergio Leone, com Clint Eastwood no elenco) ganhava mais uma reprise na Sessão Coruja no começo da década de 1980, eu era um desses moleques que varavam as últimas horas da noite em frente à TV. Minha cena favorita do filme era quando o personagem Tuco corria por um cemitério ao som de *The Ecstasy of Gold*, composição de Ennio Morricone.

Avança a fita alguns anos. O Rock and Roll, e principalmente sua vertente mais pesada, o Heavy Metal, começa a ver mudanças radicais. Em 1983, surge uma banda que, com sua barulheira de alta qualidade, estoura os tímpanos e causa torcicolos agudos na molecada de 25 anos atrás. Logo o Metallica se torna uma de minhas bandas favoritas e lança discos fabulosos que estão na memória de milhões de outros iguais a mim até hoje. E quando, na primeira vez que ouvi a banda ao vivo, descobri que ela adentrava o palco sempre

ao som de *The Ecstasy of Gold*, aí sim ela se tornou "A" banda favorita para mim.

Avança a fita mais alguns anos. Videogames são uma de minhas paixões ao lado da música. A série *Guitar Hero*, já que mistura as duas coisas, é como se fosse o céu na Terra. Com o Metallica na brincadeira e a cena de abertura do jogo em que a banda adentrará o palco ao som daquela apoteótica música do faroeste de minhas madrugadas adolescentes, uma coisa eu posso afirmar: esse game foi feito para mim. E para uma multidão de balançadores de cabeça e guitarristas, baixistas, bateristas e vocalistas de araque como eu espalhados mundo afora.

### Mais Metallica, só se Fosse Titannica

Os fãs já esperavam por isso há tempos. Mas o Metallica, além de música, sabe fazer negócios e esperou a hora certa para lançar seu jogo: depois que a série *GH* inaugurou a banda completa em *World Tour*. O jogo é baseado nas

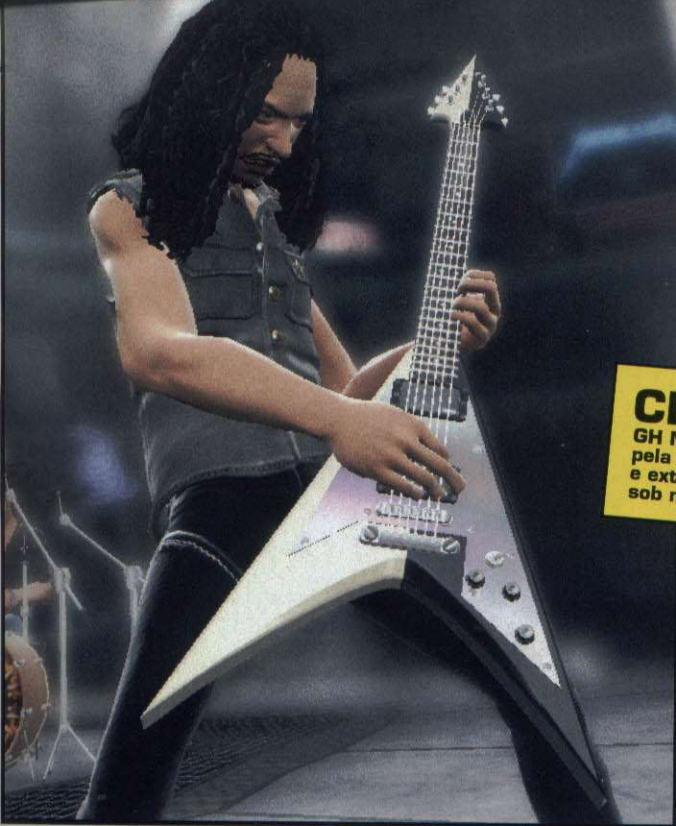


mecânicas de *Tour* e apresenta faixas para guitarra, baixo, bateria e vocal (chora, Aerosmith!). As músicas podem ser tocadas individualmente ou em conjunto, com qualquer uma das combinações entre os quatro elementos. E como Metallica é sinônimo de pauleira da braba, há a nova dificuldade Expert+ que utiliza dois pedais para a bateria. A única coisa que faltou (aliás, que falta na série) foi a possibilidade de tocar guitarra base e guitarra solo ao mesmo tempo, o que seria perfeito para esse game já que a dupla Hetfield / Hammet é uma das mais notórias por suas constantes batalhas de riffs.

A caracterização é a mais acentuada nos jogos *GH* já lançados. O trabalho de captura de movimentos está ótimo e pode ser conferido em vídeos que são destravados no decorrer do game. Você verá coisas como a língua que



Com o sucesso das versões *Aerosmith* e *Metallica* de *Guitar Hero*, será que é querer demais esperar por um *Guitar*..



**CLÁSSICO** Para os fãs leais da banda, *GH Metallica* é um enorme presente, pela quantidade massiva de referências e extras que parecem ter sido feitos sob medida para eles.



tem dificuldade para ficar dentro da boca do baterista Lars Ulrich, o "helicóptero" do baixista Rob Trujillo, os sorrisos sinistros de James Hetfield durante suas performances e muito mais. Os personagens têm a aparência atual dos músicos, mas é possível destravar versões mais jovens deles. Só Cliff Burton e Jason Newsted (o primeiro, já falecido; e o segundo, baixistas) ficaram de fora.

Os espetáculos rolam em palcos famosos da história da banda, como o que trazia o Snake Pit e ficava no meio da galera no show do DVD *Cunning Stunts* e o da turnê de *...And Justice For All*, completo com a destruição da estátua que representa a justiça cega. E se você não for especialista

em Metallica, será depois de jogar. As músicas (de outras bandas) também contam com os "Metallifacts", textos detalhados que contam a história e a inspiração por trás de cada uma das canções. Além disso tudo, há a letra de todas as músicas e vídeos para algumas delas. Já viu o Metallica tocando *Mercyful Fate* ao vivo com o próprio King Diamond nos vocais? Aqui tem!

### Quase igual, mas e daí?

O progresso se dá de maneira ligeiramente diferente em relação aos jogos anteriores. Em vez de ter de vencer todas as músicas dentro de um determinado grupo para avançar ao próximo, você precisa acumular um certo número de estrelas para prosseguir. Então, quanto melhor forem suas performance nas primeiras músicas, mais rápido as últimas ficarão

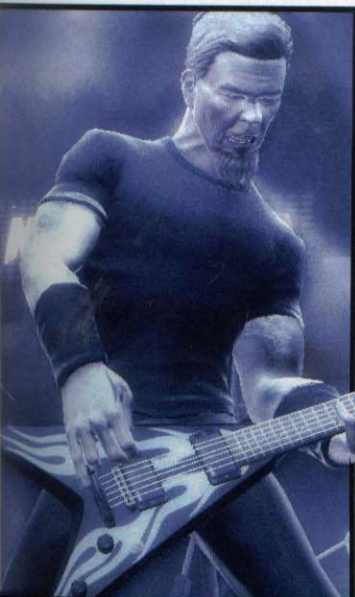
disponíveis. Isso é ótimo pois evita que o jogador fique travado em um apenas quatro ou cinco músicas durante muito tempo, ainda mais porque as músicas do Metallica parecem ter sido feitas sob medida para *Guitar Hero*: rápidas, pesadas, boas de tocar e sessões melódicas que tocam fundo até o mais sisudo dos headbangers.

E tem som para todo mundo, seja você um fã das antigas ou da nova era: clássicos como *One* e *Master of Puppets*, sucessos comerciais como *The*

*Unforgiven* e *Nothing Else Matters*, relíquias do fundo do baú como *Hit the Lights* e *Whiplash* e canções do último trabalho *Death Magnetic*, como *All Nightmare Long* (já no setlist) e *Cyanide* (baixada ou transferida de *GHWT* ou *GH3*), além de versões originais de covers que o Metallica fez, como *Turn the Page* (Bobby Seger) e *Am I Evil* (Diamond Head) e muitas outras de bandas que o próprio Metallica curte.

Tirando o óbvio (Metallica), o game é quase idêntico a *World Tour*. As únicas diferenças são o já citado Expert+, as indicações individuais de performance e – a mais importante – o modo *Drum Over*, no qual é possível desligar as notas de bateria de uma determinada música e tocar o que se desejar por cima. O mais legal é que a música escolhida retém o som de bateria utilizado no disco em questão. Por exemplo, se você tocar *Frantic* nesse modo, sua bateria vai ter aquele som de lata de tinta tão conhecido e controverso entre os fãs. Batalhas contra chefes não existem (mas Lemmy e King Diamond aparecem para dar uma canja) e o modo *versus* ganhou itens com "nomes metálicos" como *Fade to Black* (escurece a tela) e *Ride The Lightning* (manda raios para o adversário)

No mais, é diversão pura no estilo guitarrístico, baixístico, baterístico e vocalístico que já conhecemos. ■



... Hero Kiss ou Iron Maiden?

# REVIEW

Por Pablo Raphael

## AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆

Estratégia	Navegação ☆☆☆☆☆
	Unidades ☆☆☆☆☆
	Fluxo de Jogo ☆☆☆☆☆
	Acessibilidade ☆☆☆☆☆
	Multiplayer ☆☆☆☆☆

NOTA FINAL

3,5

# STORMRISE



Produtora: Creative Assembly  
Distribuidora: Sega

## Game é mais uma tentativa frustrada de inovação em um gênero que não consegue vingar nos consoles

Várias produtoras tentaram explorar as possibilidades de transferir os games de estratégia em tempo real, gênero de sucesso nos PCs, para os consoles.

A maior dificuldade encontrada é o uso do joystick como interface de comando. Obstáculos são os motores de inovação e assim diversas tentativas criativas foram feitas, algumas com maior grau de sucesso que outras. Desde séries clássicas, como *Command & Conquer*, até franquias originais, como *End War*.

*Stormrise* é o mais novo jogo a disputar um espaço entre os exércitos dos RTS no PlayStation 3. Criação da SEGA e do estúdio Creative Assembly, o game tenta inovar tanto em sua

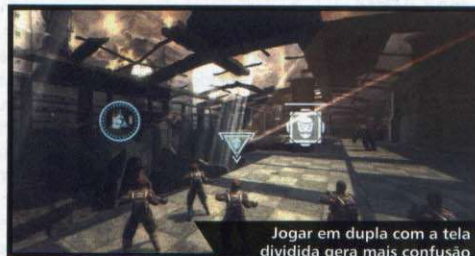
ambientação, quanto na forma de controle. Infelizmente, *Stormrise* fracassa em seus ambiciosos planos.

A ambientação de *Stormrise* é interessante, com um mundo destruído por mudanças climáticas criadas por um acidente científico. Para sobreviver, a raça humana – aqui chamada de Echelon – se tranca em câmaras criogênicas subterrâneas. Bem, nem todos. Aqueles que ficaram de fora, à mercê dos elementos naturais, se adaptaram para sobreviver no mundo árido e perigoso, tornando-se uma nova raça, os Sai. O conflito entre os dois povos é o cerne de *Stormrise*,

mas é tudo mal explicado, com personagens aparecendo de maneira forçada e sumindo da mesma forma.

A mecânica de jogo é bem diferente dos games de estratégia convencionais. A câmera fica próxima das unidades, dando a impressão de se tratar de um jogo de ação.

As missões envolvem tomar territórios e protegê-los das investidas adversárias, enquanto conquista todos os pontos estratégicos do mapa, os chamados Nodes. Nestes pontos,



Jogar em dupla com a tela dividida gera mais confusão e trapalhadas do que diversão



é possível dar upgrades nas unidades e requisitar nas tropas. O controle é estranho. Por meio de um sistema chamado "Whip Select", o jogador gira o



E mais uma vez, a Sega teve uma boa ideia, mas não conseguiu executá-la da forma apropriada. Está se tornando um hábito...



**VARIEDADE** Apesar de suas falhas chatas, Stormrise oferece uma boa variedade de pelotões e criaturas para os jogadores. Com alguma criatividade é possível montar exércitos bastante intimidadores.



direcional analógico direito e salta entre as unidades.

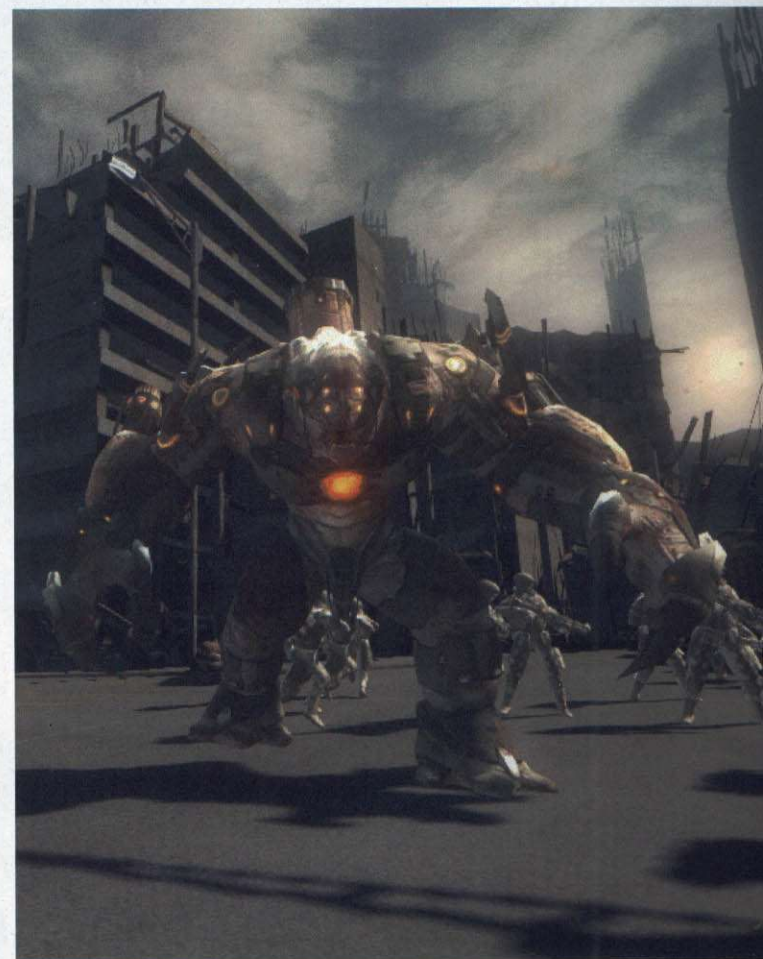
Contrariando as convenções, a câmera é controlada com a alavanca da esquerda. O resultado: no calor do combate, o jogador se pega selecionando unidades quando queria apenas olhar para o outro lado. Como a visão é muito próxima, em alguns momentos é fácil ficar desorientado e perder unidades por não conseguir transmitir comandos com a velocidade necessária para dar certo. Os mapas de Stormrise têm como diferencial o uso de diversos

níveis. É possível entrar em prédios com os soldados, subir em telhados, lutar nas ruas e no ar, tudo ao mesmo tempo. Porém foi outra boa ideia, mal aproveitada, já que os cenários são genéricos, com texturas lavadas e paleta de cores limitada.

O jogo ainda sofre com loadings inexplicáveis. Algo estranho já que o game possui gráficos simples e sem graça. As unidades Sai e Echellon são bem diferentes entre si. Enquanto o Echellon se baseia em tecnologia bélica e poder de



Há transportes aéreos no game, porque ninguém gosta de ir para batalha a pé.



fogo, os Sai são mutantes com poderes psíquicos e enormes criaturas para destruir seus inimigos. Resta saber se o jogo despertará o interesse da comunidade para que suas partidas multiplayer sirvam de

atrativo. O sistema de Whip Select é uma boa ideia porém mal implementada, assim como tudo nessa tentativa fracassada de transferir games de estratégia em tempo real para consoles. ■

# REVIEW

Por Bruno Araujo

## EAT LEAD THE RETURN OF MATT HAZARD

Produtora: Vicious Cycle  
Distribuidora: D3 Publisher

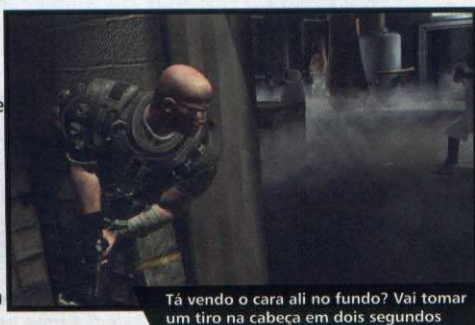
### Um retorno que poderia ter sido cancelado definitivamente

Os videogames, assim como o cinema, estabelecem com o usuário uma relação ilusória. Produtores e jogadores sabem que o produto não é real, mas sim resultado do trabalho de mentes criativas (ou não) empenhadas em transmitir sensações no público. Mas e se aqueles que desenvolvem não fizerem questão alguma de esconder essa relação, escancarando ao jogador que de fato ele está lidando com o virtual? Eis que surge *Eat Lead*.

A trama gira em torno de Matt Hazard, um herói de videogame que não estrela um título inédito há sete anos. Matt prepara seu retorno triunfal com *Eat Lead*.

#### Cuidado: Perigo!

*Eat Lead: The Return of Matt Hazard* é um shooter em terceira pessoa que incorpora elementos de cobertura, característica do gênero, e uma Inteligência Artificial ruim de doer. Você está em uma sala e vários inimigos surgem na sua frente. A área anterior está fechada e inalcançável. Instintivamente, a pilastra ao seu lado se torna o local



Tá vendo o cara ali no fundo? Vai tomar um tiro na cabeça em dois segundos

perfeito para se abrigar dos tiros que estão por vir... da sua frente... certo? Errado. Uma leva de inimigos "brota" atrás, atirando sem nenhuma chance de defesa.

Os inimigos praticamente não esboçam reação alguma à sua presença, facilitando o acerto de inúmeros e seguidos tiros na cabeça. O jogo conta com três troféus relacionados à quantidade de headshots que você der, o que torna a tarefa muito simples.

Mas até aí tudo bem, a dificuldade pode ser desbalanceada, mas a imersão do sistema de cobertura introduzido em *Gears* está lá, né? Por favor? Parece que a produtora ignorou isso também. A cobertura não é intuitiva e bem confusa. Por exemplo, ao chegar à extremidade de uma mesa, o botão **▲** não é

utilizado para sair da cobertura, mas tem a capacidade de transpor você de um lado ao outro do



#### AVALIAÇÕES

Técnicas	Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
	Audio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆
Tiro	Arsenal ☆☆☆☆☆	NOTA FINAL <b>4,0</b>
	Design de Cenários ☆☆☆☆☆	
	Inteligência Artificial ☆☆☆☆☆	
	Multiplayer ☆☆☆☆☆	
	Sistema de Danos ☆☆☆☆☆	

objeto. É inútil e deixa você sujeito ao fogo inimigo.

A parte visual e sonora, combinada ao restante da mecânica, também é desastrosa. As animações são péssimas e resultam em movimentos desengonçados e mal-feitos. Ao lado da corrida desritmada do protagonista, o sistema de cobertura (ele de novo) traz outra pérola. Quando estiver escondido e resolver atirar em fogo cego, a animação para o movimento inteiro é de meros frames, ou seja, em um momento o braço está abaixado e depois já está mirando. Bem tosco. Outro detalhe notável é a incrível precisão de Matt Hazard.

Isso porque o braço do personagem não acompanha a mira da arma, que fixa num ponto distinto de onde é feito o disparo. Agora imagine isso tudo ambientado em cenários sem detalhes e nada criativos, com um segmento sonoro irritante em todas as suas partes – trilha sonora

de mau gosto, armas artificiais e dublagem pouco convincente.

#### Cadê o Seu Bom Humor?

É claro, as piadas e citações são constantes, parodiando clichês de alguns universos, como *Halo* e *Final Fantasy*. O título de fato usa e abusa da paródia: o sangue é substituído por linhas de código; os objetos desaparecem depois de sofrerem tiros; as explosões revelam a sustentação 3D do jogo etc. Jogos que brincam com o próprio meio são sempre bem-vindos. No entanto, *Eat Lead* perde a graça por trazer tantos defeitos e inconstâncias. ■



Tá bom, o jogo é uma porcaria, mas é um dos que possuem os troféus mais simples de conquistar.



glu

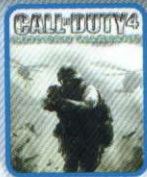
BAIXE AGORA  
O NOVO JOGO  
DA ERA DO GELO!

# 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.

# REVIEW

Por Bruno Araújo



### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆
Tiro	Arsenal ☆☆☆☆☆	<b>NOTA FINAL</b> <b>4,5</b>
	Design de Cenários ☆☆☆☆☆	
	Inteligência Artificial ☆☆☆☆☆	
	Multiplayer ☆☆☆☆☆	
	Sistema de Danos ☆☆☆☆☆	

# WHEELMAN



Produtora: Tigon Studios/Midway Newcastle  
Distribuidora: UbiSoft/Midway Games

## Não foi desta vez que Vin Diesel conseguiu reinventar a roda

**Q**uando você teve a chance de acompanhar a produção de *Wheelman* não esperava uma física de *Forza 2* ou as colisões de *Burnout Paradise*. Torcia para que o jogo justificasse seu nome (algo como "motorista de fuga"), com variadas situações envolvendo carros. Entretanto, o jogo não traz nem um nem outro, oferecendo uma experiência deficitária e irritante.

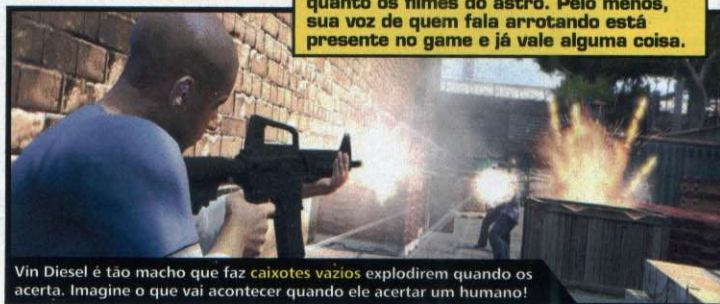
### Comendo Poeira

A proposta é simples. Você é Milo, um recém-chegado à Barcelona, cuja especialidade é dirigir em situações de risco. Se alguém quiser um trabalho bem-feito, basta oferecer um bom carro. Afinal de contas, a habilidade com a direção você garante, certo? Quem dera. O

controle dos veículos de *Wheelman* são medíocres. O jogo não opta por equilibrar os níveis de realismo e ficção – como feito em *GTAIV*, em que os veículos transmitem verossimilhança ao mesmo tempo em que possibilitam acrobacias. No lugar disso, *Wheelman* conta com uma física arbitrária e contraditória, que transforma os veículos em tijolos. A ideia do motorista habilidoso se perde.

Apesar disso, *Wheelman* apresenta um recurso interessante que pode gerar bons frutos no futuro. Ao volante, você pode utilizar **R3** para jogar o seu carro para os lados ou para frente. Esse movimento é muito útil para abrir caminho pelas ruas e atacar os inimigos, além de ajudar a fazer algumas curvas e desviar do trânsito. Entretanto, o tráfego de

**ROUCO** Apesar da presença de Vin Diesel, o game não consegue ser tão empolgante quanto os filmes do astro. Pelo menos, sua voz de quem fala arrotando está presente no game e já vale alguma coisa.



Vin Diesel é tão macho que faz caixotes vazios explodirem quando os acerta. Imagine o que vai acontecer quando ele acertar um humano!

Barcelona constantemente brincar com a sua paciência. Mesmo com poucos veículos nas ruas, parece que a produtora fez questão de posicioná-los de forma que você sempre esbarre em algum deles. Os carros inimigos também conseguem fazer o impossível para; ora te arremessar para o outro lado da rua, ora te ultrapassar com uma velocidade fulminante. Outro recurso curioso é o chamado "Air jack". Com ele, você pula de um veículo para outro enquanto estiver dirigindo. Mesmo forçado, o Air jack diverte de tão absurdo que é.

Apesar de a grande maioria das missões acontecer dentro dos carros, você ocasionalmente anda a pé. O resultado, porém, não é dos melhores. Milo tem uma animação dura, o que resulta em movimentos artificiais. As cenas de tiroteio também não são das melhores. O jogo imita um sistema de cover no qual o personagem não se gruda dos obstáculos. Você só pode se agachar atrás deles e levantar na hora de atirar. E por falar em atirar, o **L2** trava a mira no inimigo enquanto o **L1** faz o papel da mira livre. Bem pobre e pouco prático. Como os oponentes não

proporcionam uma dificuldade substancial, você não terá problemas com isso.

### Erros em Demasia

A Barcelona de *Wheelman* segue a qualidade da obra: bem meia-boca. Os distritos são iguais, os objetos se comportam como papelão e, não bastasse, o jogo apresenta um erro grosseiro na construção dos cenários. Se você estiver muito rápido em uma avenida, é possível que as ruas e prédios à sua frente não tenham se materializado. Então, das duas uma: ou o seu carro pode cair em um abismo infinito até que o jogo pare, faça o loading e retorne à posição original; ou os prédios se erguem subitamente, prendendo você em uma área qualquer.

*Wheelman* poderia muito bem proporcionar a criatividade das missões de *Driver* aliada às novidades de *GTA*, mas não, o jogo ignora o que já foi feito e traz à tona uma mecânica batida. A não ser por algumas missões divertidas, a partida falha em proporcionar uma potente experiência de um motorista alucinado ■



Se quiser um bom jogo com Vin Diesel no PS3... isso não existe. Assista a *Velozes e Furiosos* e contente-se com isso.

# BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

DESDE 1989

www.bigboygames.com.br

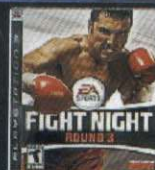
WEB VENDAS (19) 3308-6998

## 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



# SPOILER

Por Flávia Gasi

DEPOIS NÃO VENHA CHORAR

Antes de começar a devorar esta matéria e descobrir os segredos de *Final Fantasy VII*, tenha em mente de que esta reportagem revela informações avançadas de roteiro.

# FINAL FANTASY VII

## Todos os segredos da trama que abriu as portas para a entrada dos grandiosos RPGs japoneses no Ocidente

**F**inal Fantasy VII se passa em um planeta que poderia muito bem ser o nosso; altamente tecnológico e bélico, em que os humanos transformam recursos naturais em fontes de energia necessárias para manter a parafernália tecnológica toda funcionando. Assim, como a Terra, este planeta conta com recursos não-renováveis, isto é, depois de muito tempo de uso abusivo, eles simplesmente se esgotam.

Porém, a teoria vigente em *FFVII* é uma quase descreditada aqui na Terra (se bem que ela anda bem em voga hoje em dia): a Hipótese de Gaia. A tese é que o planeta é um ser vivo, em que a biosfera é capaz de manter, gerar e regulamentar suas próprias condições de meio ambiente. Se aqui nós temos furacões e tsunamis, em *Final Fantasy VII*, o planeta sabe se defender de modo bem mais eficiente. Mas ainda não chegamos lá.

O pano de fundo para o desenvolvimento da trama é fundado em quatro conceitos: o Lifestream e a energia Mako; uma companhia chamada Shin-Ra; uma raça antiga, os Cetra; e um alienígena: Jenova.

### Lifestream e Mako

O Lifestream é apresentado como a essência do planeta, uma substância mística que contém as memórias, emoções e conhecimento de todos os seres que passaram por ele. Uma parte do Lifestream invade o corpo de toda pessoa quando ela nasce, e esta mesma parte retorna ao planeta na hora de falecimento. Se o planeta está em perigo de destruição, o Lifestream pode evocar o Omega, ser que destrói todas as vidas do planeta e lança-se como uma nova Terra, em que a vida pode voltar a existir.

A forma líquida do Lifestream pode ser usada como fonte de energia. Além disso, existe uma forma de condensar a Mako e transformá-la em pedras ou em Materia, uma orbe que pode ser usada como um alimento extra de poder, seja ele magia ou evocações.

### Shin-Ra

A empresa era apenas uma pequena companhia de armas até descobrir como manipular a energia Mako. Desde então, ela tem se tornado um complexo industrial poderosíssimo, presente em todas as partes do globo. Os reatores de energia Mako são a principal fonte de energia do planeta, colocando o presidente da empresa em um papel de líder mundial. Assim, a Shin-Ra pode começar a explorar outros ramos de negócios, como exploração espacial e construção de armas. Uma destas pesquisas baseava-se no fundamento de criar supersoldados e monstros, por meio de injeção de DNA retirado do Lifestream em pessoas comuns.

### Cetra

Os Cetra são uma raça antiga, que cuidava do planeta por gerações a fio. Segundo a sua mitologia, existe um local sagrado na Terra, a Terra Prometida, mas ela nunca foi encontrada. Os cetra são chamados de cultivadores de vida, devido a sua habilidade de se comunicar e entender as vontades e

**P**ara conhecer a trama completa do universo de *Final Fantasy VII*, é obrigatório jogar também *Crisis Core* (PSP), *Dirge...*



**VERDADE** Cloud aparenta ser um cara durão, seco e que não precisa de ninguém, mas quando sua verdadeira história é revelada, descobrimos que seu passado era uma mentira que ele havia criado para fugir de seus próprios demônios. Nesta falha, Cloud se torna muito humano.



**CLOUD STRIFE**

Idade: 21 anos  
Aniversário: 19 de agosto  
Local de origem: Nibelheim  
O protagonista começa como um mercenário, reservado e egoísta. Na verdade, nosso herói já foi militar da SOLDIER, mas tem algum problema em lembrar seu passado exato e muito mais debaixo da carapuça sisuda.

Cloud é um dos heróis mais difíceis de decifrar

necessidades do planeta.

Quando a entidade alienígena conhecida como Jevova chocou-se com o planeta (cerca de dois mil anos antes dos eventos de *FFVII*), os Cetra foram quase exterminados. Na verdade, os poucos que sobraram foram caçados pela empresa Shin-Ra, que se tornou obsessiva por seu conhecimento e pela Terra Prometida.

**Jenova**

A entidade alienígena viajou pelo espaço acompanhada de um meteoro e chegou até o planeta de *FFVII* criando uma enorme cratera. Jenova conseguiu imitar as habilidades dos Cetra e pode, portanto, entender seu passado e analisar suas emoções.

Os Cetra que chegavam perto de Jenova eram infectados com suas células e se transformavam em monstros. Jenova, então, apossava-se do corpo dos mortos para destruir outros Cetra.

Os humanos decidiram se esconder, enquanto os Cetra criavam um plano de ação. Eles ativaram um mecanismo de defesa do planeta chamado Weapon e, por meio dele, conseguiram aprisionar Jenova dentro da cratera formada

quando o alienígena chegou à Terra. Porém, era muito tarde para parar a aniquilação da raça dos Cetra. Os humanos tomaram conta do globo e esqueceram da raça chamada de "Anciões" e de Jenova.

Trinta anos antes da história de *FFVII* começar, o professor Gast escavou Jevona, e acreditou que os restos faziam parte dos Cetra. E foi desta maneira que se iniciou o Projeto Jenova, em que os cientistas tentaram criar um híbrido entre a Jenova e células construídas a partir de energia Mako. A unidade militar SOLDIER foi o resultado final do projeto.

**Avalanche**

O game abre com uma olhada em Midgard, a principal cidade do globo, e com uma menina que carrega um cesta de flores. Logo depois, o protagonistas Cloud pula de um trem que está quase parando na central, somente para encontrar guardas.

Logo que Cloud se livra deles, encontra os seus novos aliados: Barret, Jesse, Biggs e Wedge. O grupo chamado AVALANCHE é

liderado por Barret e Cloud é um mero mercenário contratado para ajudar no serviço. Mais do que isto, Cloud é um ex-SOLDIER, como é retratado na primeira conversa do game, logo depois que você derrota os guardas:

*Biggs: Uau! Você era da SOLDIER mesmo! Não é todo dia que se acha um cara como você em um grupo como a AVALANCHE.*

*Jessie: SOLDIER? Mas eles não são o inimigo? O que ele está fazendo com a gente na AVALANCHE?*

*Biggs: Calma, Jessie. Ele ERA da SOLDIER. Ele largou lá e agora é um dos nossos. Eu não peguei seu nome...*

*Cloud: ...Cloud.*

*Biggs: Cloud, hm? Eu sou o...*

*Cloud: Eu não ligo para os*

*seus nomes. Na hora que esse trabalho acabar, eu caio fora.*

O time pretende invadir um dos reatores de Mako da empresa Shin-Ra e explodi-lo. Mas assim que Cloud coloca a bomba no lugar, escuta uma voz em sua mente, que diz: "Cuidado! Isto não é somente um reator". O protagonista completa o serviço e o grupo sai em disparada do prédio. Mesmo com seu jeito rude, Cloud salva a vida de Jessie duas vezes.

Na saída, Cloud e o time da AVALANCHE se separam e o herói encontra uma vendedora de flores que será muito importante no desenvolvimento da história. Por enquanto, basta só lembrar que ▶



**SEPHIROTH**

Idade: Não se sabe  
Arma: Espada  
Nascimento: Desconhecido  
Local de origem: Desconhecido  
Sephiroth é o maior militar da SOLDIER e é tão bom no combate que parece inumano. Seu passado é misterioso e esconde a chave para compreender a história do mundo. Ganhou uma das canções mais conhecidas dos games.

**PERFEIÇÃO** Sephiroth foi criado para ser o soldado perfeito, mas seu poder acabou causando a destruição de seus criadores e o fez se voltar contra o planeta. De certa forma, ele simboliza que a busca pela perfeição tem um preço alto a se pagar.

**SPOILER**



### AERIS GAINSBOROUGH

**Idade:** Não se sabe  
**Arma:** Cetro  
**Aniversário:** 7 de fevereiro  
**Local de origem:** Desconhecido  
A florista é sempre perseguida pelos capangas da empresa Shin-ra por seus poderes incomuns e sua ascendência nobre. Aeris é uma pessoa pura, de coração nobre e sempre pronta a sacrificar-se pelos outros.

### TIFA LOCKHEART

**Idade:** 20 anos  
**Arma:** Artes marciais (luvas)  
**Aniversário:** 3 de maio  
**Local de origem:** Nibelheim  
Amiga de infância de Cloud, Tifa apoia a AVALANCHE na sua luta para defender a natureza dos abusos da Shin-ra. Apesar das tragédias que ocorreram em sua vida, nunca se abateu e sempre persegue seus objetivos com ânimo.

ela existe. Cloud volta à sede da organização – na verdade, um bar suquinho – e encontra com sua amiga de infância Tifa, que faz parte da AVALANCHE. Ela tenta convencê-lo a se juntar ao time, já que o propósito deles é salvar a vida do planeta, que está morrendo por conta da companhia Shin-ra e de seus reatores de energia.

Cloud diz que não quer fazer parte de nada e Tifa lembra que ele prometeu cuidar dela, quando eram crianças. Talvez esta lembrança, além de um pouco mais de dinheiro de Barret, fez com que Cloud aceitasse o próximo trabalho: destruir o reator de energia Mako localizado no Sector 5 da cidade.

### Sector 5

AVALANCHE e Cloud conseguem entrar na empresa, e Cloud começa a ter alucinações com uma cena antiga: Tifa, mais jovem, está

ajoelhada sobre o pai dentro de outro reator e grita: "Pai, Sephiroth fez isso com você? Sephiroth... SOLDIER... Reatores... Shin-ra... Tudo isto! Eu odeio todos eles!". Ela pega uma espada do chão e corre até o coração do reator.

Cloud volta a si. Ele planta a bomba e quando o time tenta sair do reator, descobre que toda a ação é uma armadilha. Eles estão cara a cara com o Presidente da Shin-ra. Ele parece calmo e fala a Cloud: "Ah... você. Você é aquele que saiu da SOLDIER para entrar na AVALANCHE. Eu sei que você foi exposto à energia Mako pelo brilho nos seus olhos. Me diga, traidor... qual seu nome? Me desculpe por perguntar, mas você não pode esperar que eu saiba o nome de todos. A não ser que você se torne um outro Sephiroth. Sim, ele era brilhante. Talvez brilhante demais".

O Presidente deixa o grupo com seu mais novo invento: um mega robô. Quando eles vencem a batalha, o pedaço de aço arrebatado violentamente e Cloud tenta se

segurar nas beiradas, mas cai na cidade, dentro de uma igreja.

### A Florista Misteriosa

Quando Cloud desperta, ele está na única área de Midgard em que crescem flores, dentro de uma igreja. Lá, também está a florista misteriosa, Aeris.

Depois de alguns minutos, o recinto é invadido por agentes da Shin-ra, que estão atrás da Aeris. Reno, o primeiro que você encontra, se refere a ela como "uma das Anciãs". Aeris conta que não é a primeira vez que ela é perseguida por agentes da Shin-ra e, no caso, pelos Turks, como é chamado este grupo específico. Cloud explica a ela que os Turks procuram por potenciais SOLDIER e se envolvem no trabalho sujo da empresa, como assassinatos e espionagem.

Os dois fogem dos atacantes e Aeris promete levar Cloud de volta ao Sector 7, para se encontrar com a AVALANCHE. A dupla encontra Tifa no Sector 6 e o grupo descobre que a Shin-ra vai bombardear todo o Sector 7 somente para se livrar da AVALANCHE. Eles ficam cara a cara com o presidente, que diz: "Nós vamos destruir o Sector 7 e dizer que isto foi

obra da AVALANCHE. Depois, vamos mandar uma equipe de apoio e resgate da Shin-ra. He, he, he. Isto é perfeito".

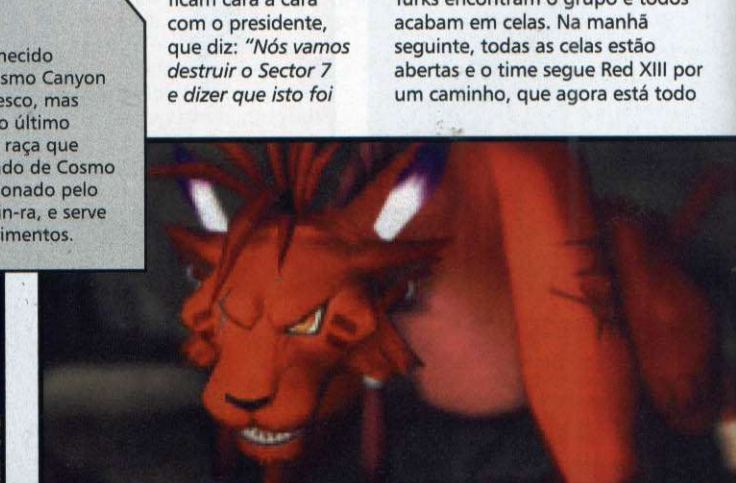
Os três partem em resgate dos amigos, mas Aeris acaba capturada pelos Turks. A AVALANCHE tem que fugir da cidade, mas antes disso resolve salvar Aeris. Para entender por que os Turks seguem tanto a coitada, Tifa e Cloud acabam na casa de Aeris. E sua mãe conta sobre o passado da menina: "Ela me disse que tinha escapado de um tipo de laboratório de pesquisa e que sua mãe já tinha retornado ao planeta".

Na sede da Shin-ra, você acompanha as conversas do Presidente, que espera que Aeris, como Anciã, possa se comunicar com o planeta e levá-los até a Terra Prometida. Você também conhece Hojo, um cientista que pretende acausalar Aeris com um tipo de lobo avermelhado, seu nome é Red XIII – ele acaba fazendo parte do seu grupo. Também no laboratório está uma forma de vida distorcida, etiquetada como Jenova, que parece ainda se mover.

Corte para nova cena. Os Turks encontram o grupo e todos acabam em celas. Na manhã seguinte, todas as celas estão abertas e o time segue Red XIII por um caminho, que agora está todo

### RED XIII

**Idade:** 48 anos  
**Arma:** Garras  
**Aniversário:** Desconhecido  
**Local de origem:** Cosmo Canyon  
Pode parecer animalesco, mas é sábio e justo. É o último descendente de uma raça que protege o local sagrado de Cosmo Canyon. Acaba aprisionado pelo cientista Hojo, da Shin-ra, e serve de cobaia para experimentos.





ensanguentado. O Presidente está morto em sua sala, com uma espada familiar cravada nas costas.

## O Misterioso Sephiroth

Ver a espada faz com que Cloud reviva algumas lembranças.

**Cloud:** "...Eu queria ser como Sephiroth e, por isso, entrei na SOLDIER. Depois de trabalharmos juntos em algumas missões, nos tornamos amigos. Éramos como companheiros de guerra e confiávamos um no outro. Até que um dia..."

Entra um flashback de Cloud e Sephiroth. A dupla estava se preparando para uma missão.

**Sephiroth:** "Nossa missão é investigar o antigo Reator Mako em Nibelheim. Existem relatórios de que ele não está funcionando corretamente e está produzindo criaturas brutais. Primeiramente, vamos destruir estas criaturas. Depois, vamos achar o problema e neutralizá-lo."

**Cloud:** "Nibelheim... É minha cidade natal."

**Sephiroth:** "Eu não tenho cidade natal, minha mãe é Jenova. Ela morreu logo depois de eu nascer... Meu pai... (ele ri). Bem, não importa..."

Na cidade, eles descobrem que a guia que vai levá-los até o Reator antigo é Tifa. Depois de passar por uma fonte natural de energia Mako, eles chegam ao Reator. Em uma câmara banhada por uma luz avermelhada, Cloud repara em diversas estruturas de metal, cada qual com uma pequena janela.

**Sephiroth:** "Quando a energia Mako é condensada, ela pode ser usada para experimentos. Hoje fez isto... Olhe pela janela."

Cloud vê um monstro descansando dentro da estrutura.

**Cloud:** "O que é isso?"

**Sephiroth:** "Membros da SOLDIER que foram expostos a níveis muito altos de energia Mako. Bem mais altos que você."

## Encontro com Jenova

Em outro flashback, Sephiroth se hospeda em uma antiga mansão da Shin-ra depois da missão e começa a pesquisar a biblioteca do local. Cloud preocupa-se com a atitude privada e agressiva de Sephiroth.

**Sephiroth:** "... um organismo que estava aparentemente morto foi encontrado em um extrato geológico de dois mil anos. Professor Gast nomeou o organismo de Jenova... Foi descoberto que Jenova é uma Anciã e o Projeto foi aprovado. O nome da minha mãe é Jenova, será só uma coincidência?"



Por trás de uma máscara angelical, Jenova, o destruidor dos Cetra, guarda as respostas sobre a origem de Sephiroth

Cloud entra na mansão e encontra Sephiroth sentado em uma mesa rodeada de livros.

**Sephiroth:** "Traidor..."

**Cloud:** "Traidor?"

**Sephiroth:** "Seu ignorante. Este planeta, originalmente, pertencia aos Cetra, uma raça itinerante. Eles mudavam-se sempre de mundo a fim de encontrar a Terra Prometida e a felicidade suprema. Mas uma outra raça apareceu, eles eram similares fisicamente aos Cetra, mas construíram cidades e começaram a usar a energia do planeta sem oferecer nada em retorno. Estes são os seus ancestrais. Quando o desastre chegou ao planeta, os seus ancestrais escaparam... Eles sobreviveram porque se esconderam. Tudo que sobrou dos Cetra são esses relatos."

**Cloud:** "E o que isto tem

a ver com você?"

**Sephiroth:** "Você não entende? Um organismo chamado Jevona foi encontrado. O Projeto Jenova queria produzir pessoas com o poder dos Anciões, os Cetra... Eu sou o que eles produziram."

**Cloud:** "Produziram?"

**Sephiroth:** "Sim. O Professor Gast, líder do Projeto Jenova e cientista genial, me produziu."

**Cloud:** "Como... como ele?"

**Sephiroth:** "Saia do caminho, estou indo ver a minha mãe."

Sephiroth encontra um ser bizarro escondido atrás de uma armadura angelical. E queima a cidade natal de Cloud, que brande a sua espada.

**Cloud:** "E a MINHA tristeza? Minha família... Meus amigos... A tristeza de ter minha terra natal destruída? É exatamente a mesma tristeza que a sua!"

**Sephiroth:** "Ha, ha, ha... Minha tristeza? Não tenho razões para

estar amuado. Eu sou o escolhido. Fui selecionado para ser o líder desse planeta."

Quando o flashback acaba. Cloud, Tifa, Barret, Aeris e Red XIII decidem que o mundo não pode ficar à mercê de Sephiroth e partem em busca dele.

## Novo Continente

Cloud entra em um barco que parte para um novo continente, até perceber que Sephiroth está na mesma embarcação e matando gente a torto e a direito. O vilão deixa "de presente" um pedaço agressivo de Jenova (isso mesmo, um dos seus braços), que o time deve derrotar.

O grupo só tem outra dica do paradeiro de Sephiroth em Costa del Sol, uma cidade portuária. A equipe segue para North Corel, a cidade natal de Barret. Lá, eles encontram diversos homens de capas pretas com tatuagens de números. E, para deixar as coisas

## BIGGS E WEDGE

**B**iggs e Wedge são inspirados nos personagens de Guerra nas Estrelas, Episódio IV: Uma Nova Esperança. No filme, Biggs Darklighter e Wedge Antilles são dois comandantes do mesmo pelotão de Luke, quando ele ataca a Estrela da Morte. Na série Final Fantasy, a dupla Biggs e Wedge aparece em vários títulos: em FFIV, eles são soldados que ajudam o Príncipe Ceodore; depois, aparecem como personagens jogáveis na primeira fase de FFVI. Além de FFVII, você pode encontrá-los em Crisis Core, como dois piratas; são citados em Dirge of Cerberus; em FFVIII são membros do exército de Galdabia, além de servir de inspiração para uma carta tripla. Em FFX, eles podem ser recrutados como jogadores de Blitzball. Seus nomes estão mascarados em FFXII, como Gibbs and Deweg. E em FF Tactics Advanced, seus nomes são usados randomicamente em unidades.

mais estranhas, Cloud não para de escutar uma voz que fala com ele.

North Corel é uma cidade assolada e com ar triste, que foi queimada pelas tropas da Shin-ra e nunca conseguiu se reerguer. Barret divide suas memórias com os outros, como perdeu sua esposa e como North Corel era antes do Reator Mako. Perto de lá, há um parque de diversões chamado Gold Saucer e é para lá que a equipe de Cloud decide ir.

O dono do lugar, Dio, disse que um garoto da mesma idade de Cloud, usando uma capa preta e com uma tatuagem escrito "1", passou por ali recentemente perguntando sobre uma Black Materia. Eles tentam procurar o tal garoto, mas encontram somente um gato falante que comanda um moogles. Ele se apresenta como Cait Sith, um adivinho. Cloud prontamente questiona o sobre Sephiroth e a resposta é "O que você procura será seu, mas você perderá algo querido". Cait se junta à equipe.

## Energia Espiritual

Quando saem de Gold Saucer, Cloud e seus amigos descobrem que os Turks estão atrás deles. Na verdade, o time da Shin-ra parece saber exatamente onde eles estão, o que indicaria que algum deles é um espião.

Em Gongaga, outra cidade devastada por uma explosão do Reator Mako, eles descobrem que a Shin-ra está atrás de uma arma perfeita. Ainda em Gongaga, eles encontram um senhor que diz ser pai de um dos guerreiros da SOLDIER. O nome do soldado é Zach e ele foi o primeiro amor de Aeris. A menina conta que ele fazia

## SPOILER



### YUFFIE KISARAGI

Idade: 16 anos  
 Arma: Shurikens  
 Aniversário: 20 de novembro  
 Local de origem: Wutai  
 Uma das personagens secretas do game, Yuffie é uma ninja e ladra de Materias. Filha do chefe de Wutai, ela é teimosa e bem geniosa, mas sua hiperatividade pode trazer um pouco mais de ânimo para a equipe. Quando ela não está os roubando...



O sumário é: Sephiroth e a Shin-ra procuram pela Terra Prometida e, para isso, Sephiroth precisa de algo chamado Black Materia. Os homens de capa tatuados (clones) e a Reunion também têm papéis importantes na história. Red lembra que ele foi tatuado por Hojo e teme ficar maluco como os outros.

Logo de manhã, a chave para o Templo desaparece e Cait Sith se revela como espião para a Shin-ra. Ele entrega a chave para um dos Turks, mas ainda quer ficar com o grupo.

Claro, eles não

aceitam, mas um pouquinho de chantagem muda tudo. O espião mostra que está com a filha de Barret sob custódia. Isto é, Cait fica e a discussão é encerrada.

parte do esquadrão de elite First Class e Cloud estranha não reconhecê-lo, pois seriam membros da mesma equipe.

Eles atravessam um deserto e chegam à cidade natal de Red XIII, onde encontram o avô de Red. Lá, o grupo descobre o que é Lifestream e como funciona a energia do mundo. O avô de Red conta que o planeta pode ser destruído logo, porque seus lamentos e gritos estão aumentando continuamente. A energia do planeta está sendo sugada pelos Reatores Mako e se toda a energia espiritual do mundo for drenada, o planeta morre. Red também revela que sua raça é antiga e tinha a tarefa de proteger o mundo. Aeris e o avô de Red conversam em particular e ela entende que grande parte da salvação do mundo depende dela.

## Calamidade dos Céus

A equipe chega a Nibelheim, mas encontra a cidade intacta, como se nada tivesse acontecido. Cloud e Tifa não reconhecem os habitantes e quando falam sobre o incêndio são tratados como mentirosos.

Homens encapuzados de preto estão espalhados pela cidade. Um deles tem uma tatuagem com o número 12 e diz: "Você... consegue... ouvir? A... voz... de Se... phi... ro... th...". E o de número 5 diz: "preciso... pegar... e... levar... para... Se... phi... roth... Então... se tornar... um... com... Se... phi... roth...". O homem com a tatuagem de número 11 diz: "preciso... ir... para... Reun... ion...". E a dica que eles precisavam: "Re... union. O... grande... Se... phi... roth... está... perto... Dentro... da... Mansão... Urrrrrrgh... Ele está... chamando...".

Claro, eles correm para Mansão e encontram Sephiroth, que parece um tanto treloucado e fala a Cloud: "Estar aqui me traz memórias. Você vai participar da Reunion? Jenova estará lá. Jenova voltará para a Reunion como uma calamidade dos céus. Eu não acho que você tem o direito de participar. Eu irei para o norte, depois de Mt. Nibel. Se você quer descobrir o que é, me siga".

Para chegar até Mt. Nibel, o grupo precisa de um avião e a chegada do capitão, mecânico e piloto Cid ao time é providencial.

Sephiroth ruma até o Templo dos Anciões e Cloud decide que eles devem correr para chegar lá antes da Shin-ra e dos Turks. Em uma pequena ilha, eles encontram um vendedor que conhece a lenda do Templo dos Anciões. Mais do que isto, ele acabou de vender a chave que abre o portal do Templo para o dono do Gold Saucer, o parque de diversões. Ele ainda avisa Cloud que dentro do Templo estaria a Magia de Última Destruição.

No Gold Saucer, eles convencem o dono a emprestar a chave e se reúnem para tentar fazer mais sentido aos acontecimentos.



Meteor, a calamidade dos céus

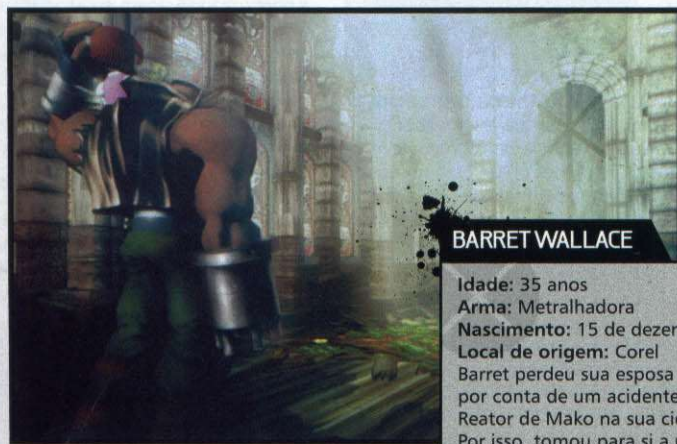
## Templo dos anciões

O caminho para a entrada do Templo está cheio de clones encapuzados. Dentro, Aeris e Cloud acham um dos Turks ferido. Tseng conta que Sephiroth não está atrás da Terra Prometida como a Shin-ra acredita. O Turk entrega a chave do Templo para o time e desmaia.

Em meio ao Templo, você descobre que Sephiroth ataca Tseng depois de dizer a ele que pretende se tornar "um com o planeta". Quando Cloud finalmente o encontra, ele revela que pretende causar uma ferida enorme no planeta e absorver toda a energia do Lifestream quando este tentar se proteger. Por isso ele está ali, para encontrar uma magia capaz de fazer isso: a Meteor.

Cloud encontra um mural que explica a vinda do meteoro e começa a surtar. Sua mente se divide em dois: "Ha, ha, ha... Black Materia. Chamar Meteor". Quando ele finalmente volta a si, Sephiroth já escapou.

Mesmo assim, o time encontra uma miniatura do Templo chamada de "Black Materia". Quando sacodem o modelo, todo o local parece sofrer da mesma ação. Quer dizer, a Black Materia é o próprio Templo, que deve ser diminuído. Ao fazer isto, alguém ficaria preso para



### BARRET WALLACE

Idade: 35 anos  
 Arma: Metralhadora  
 Nascimento: 15 de dezembro  
 Local de origem: Corel  
 Barret perdeu sua esposa e amigos por conta de um acidente com um Reator de Mako na sua cidade natal. Por isso, tomou para si a missão de proteger o mundo contra a Shin-ra e tenta encontrar uma saída ecológica para a civilização.







**GÊNIO** De todos os personagens chamados "Cid" da série (todo Final Fantasy tem um), o desta versão é de longe o mais engenhoso. Ele criou o Tiny Bronco, a espetacular Airship Highwind e foi o engenheiro principal do programa espacial da Shinra.



**CID HIGHWING**

Idade: 32 anos  
Arma: Lanças  
Nascimento: 22 de fevereiro  
Local de origem: Desconhecido  
Piloto e projetista gênio, com péssimo palavreado e a mania de acender um cigarro atrás do outro. Junta-se à equipe quando a Shin-ra realmente lhe dá nos nervos.

sempre e Cait Sith se voluntaria para tal. O Templo se transforma em uma pequena circunferência.

Sephiroth aparece e revela que aprendeu a viajar pelo Lifestream e, assim, pode manipular qualquer tipo de energia, matéria ou magia. Cloud começa a ter convulsões e a tela mostra que ele é dividido em dois: uma das suas personas permanece inerte e a outra entrega a Black Materia para Sephiroth. Aeris tenta falar com Cloud, que a ataca.

**Perda de Algo Querido**

Cloud sonha com Aeris. Ela está em uma floresta e diz para ele que Sephiroth é responsabilidade dela e que ela mesma tomará conta disso. Sephiroth fala na mente de Cloud: "Ela está pensando em interferir. Nós teremos que dar um basta nisso logo". Quando acorda, ele decide ir atrás de Aeris.

Na cidade proibida, Cloud diz que "sente em sua alma" que Aeris e Sephiroth estão lá.

Chegando ao local, Cloud vê a garota rezando ajoelhada em um santuário perto de um lago. Cloud se aproxima dela e empunha sua espada (sob controle de Sephiroth). Tifa berra para que Cloud recobre sua consciência, mas Sephiroth aparece do nada e atravessa Aeris com sua espada. Ela cai lentamente

no chão e um pequeno orbe verde sai dos seus cabelos e cai no lago.

**Sephiroth:** "Não se preocupe. Logo a menina será parte da energia do planeta. Tudo que resta é ir ao norte, a Terra Prometida nos espera. Lá, eu me tornarei uma nova criatura, unida com o planeta. Assim como ela..."

**Cloud:** "...Cale a boca! Aeris se foi! Aeris não vai mais falar, não vai mais chorar, rir... ou ficar brava!"

**Sephiroth:** "O que você está dizendo? Você está tentando dizer que tem sentimentos?"

**Cloud:** "Claro que sim! O que você acha que eu sou?!"

**Sephiroth:** "Ha, ha, ha... Pare de agir como se você estivesse triste. Não precisa agir como se estivesse com raiva, também. Porque você é..."

**Jenova:** "Porque você é... uma marionete."

Após vencer mais uma parte de Jenova, Cloud gentilmente coloca o corpo de Aeris na água, que afunda.

**Black Materia**

Cloud e seus amigos procuram a cratera aonde Jenova chegou em forma de meteoro. Lá também estão os executivos da Shin-ra e Sephiroth, que desaparece em frente ao grupo.

Cloud conversa com os clones e entende que todos eles foram expostos a células da Jenova e o reencontro deles seria a reunião destas células.

Ele também percebe que todo o dano causado pelo vilão não foi feito em um estado material, isto é, Sephiroth é poderoso o suficiente para causar tudo isto somente com seu pensamento. Seu corpo verdadeiro está na cratera e Cloud

entrega a Black Materia para Red e parte em busca do verdadeiro Sephiroth.

Tifa e Cloud entram em um flashback da sua cidade natal, promovido por Sephiroth. Tudo é exatamente igual ao que Cloud narrou no início do game. A diferença é que, ao lado de Tifa e Sephiroth, há um garoto de cabelos pretos, e não Cloud. O vilão explica que Cloud foi criado pela Shin-ra e pelo cientista Hojo depois dos acontecimentos de Nibelheim. Ele é somente um clone mal-feito de Sephiroth. Tão mal-feito que nem recebeu um número tatuado. Apesar de não acreditar, Cloud não consegue se lembrar quando entrou na SOLDIER.

Cloud perde a cabeça e pede a Black Materia de volta à Red XIII. Neste momento, o cientista Hojo e os membros da Shin-ra conversam sobre as Weapons, um tipo de mecanismo de defesa do planeta. Eles acreditam estar na Terra Prometida até que se encontram com Cloud; este suplica a Hojo que lhe dê um número de tatuagem.

Cloud finalmente compreende que ele não estava perseguindo Sephiroth todo este tempo, mas sendo evocado por ele. Cloud coloca a Black Materia dentro da bolha onde está o verdadeiro corpo de Sephiroth. O chão começa a

tremer enquanto grandes monstros – as Weapons, libertadas pelo planeta, que sente perigo – surgem de dentro da cratera.

**Quem é Cloud?**

Depois que as Weapons surgiram, a Shin-ra tenta se proteger delas (em vão). A empresa tenta culpar os heróis publicamente pelo ocorrido e, por pouco, Tifa não acaba executada. O mundo parece em guerra e Tifa, Barret, Cid, Red XIII e os outros escapam para a pequena cidade de Mideel, onde encontram Cloud, debilitado na enfermaria da vila. Ele foi envenenado por altas quantidades de energia Mako e está em uma cadeira de rodas, sem conseguir falar.



A destruição total dos reatores

Tifa opta por ficar com ele enquanto o resto da equipe tenta descobrir o paradeiro de Sephiroth e salvar o mundo das investidas da Shin-ra contra as Weapons. Porém, uma delas, a Ultimate Weapon acaba por atacar Mideel. Barret, Cid e Red tentam parar o monstro, mas largas quantidades de energia concentradas se debruçam pela cidade. Tifa e Cloud não conseguem sair a tempo.

Assim, entra-se em um estado de consciência que mistura os pensamentos de Tifa e Cloud. ▶



**CAIT SITH**

Idade: É um boneco  
Arma: Ele mesmo  
Nascimento: Desconhecido  
Local de origem: Gold Saucer  
Um estranho boneco que se apresenta como adivinho e acaba se tornando uma bela dor de cabeça. Por outro lado, ganha (e exerce) a chance de se redimir.



**VINCENT VALENTINE**

**Idade:** 27 anos  
**Arma:** Pistolas e rifles  
**Aniversário:** 13 de outubro  
**Local de origem:** Desconhecido  
 Já foi um dos Turks e hoje hiberna em uma mansão muito especial. Seu passado o deixou amargurado e pessimista, mas sua história pode revelar as intenções de Hojo.



Existem três lugares da cabeça de Cloud que Tifa pode visitar. Eles entram em Nibelheim cinco anos atrás e Tifa finalmente assume que ela nunca viu Cloud naquele dia. Estava com saudades e esperava que ele fosse aparecer, mas ele não estava lá. Ela foi guia para Sephiroth e o tal garoto de cabelos pretos: Zach. Tifa e Cloud lembram da sua infância, quando Cloud prometeu que ia cuidar dela para sempre. Tifa não acredita que ela simplesmente imaginou tudo aquilo, aquela criança é o verdadeiro Cloud.

Na terceira plataforma, eles começam a conversar sobre memórias que somente o verdadeiro Cloud teria, como o dia em que a mãe de Tifa morreu. Concordam em visitar Nibelheim e, lá, Cloud percebe que ele nunca foi um membro da primeira classe de SOLDIER. Ele estava lá, mas somente como um dos soldados rasos. Mas, depois da visita ao Reator, ele realmente encontra com Sephiroth e o atira ao Lifestream. Quando ele compreende tudo que lhe aconteceu, Cloud volta a ser somente um, inteiro.

**O Anjo de Uma Asa**

O grupo está completo e retorna à cidade de Red. Seu avô diz que a única coisa que pode salvar o mundo da magia Meteor é uma outra magia antiga, a Holy. O grupo parte em busca da Holy somente para descobrir que Aeris já havia evocado a magia. A Holy já estava no planeta, mas Sephiroth a bloqueava. Então, a única maneira de fazer com que Holy protegesse o mundo é exterminar Sephiroth de vez.

As Weapons continuam atacando os Reatores de Mako, o que acaba por assassinar todos que estão em volta deles. Hojo, o

cientista, assume que Sephiroth era seu filho e tenta enviar o máximo de energia Mako que puder a ele. Ele também tomou doses altas de Mako, transformando-se em um monstro.

Midgar está em perigo. As Weapons estão chegando à cidade. Meteor foi evocado e aproxima-se do planeta. Cloud tem apenas sete dias para colocar um basta à história. Todos partem para se despedir dos que amam, mas Cloud e Tifa têm somente um ao outro. Cloud sussurra que há muitas coisas que gostaria de falar à Tifa, mas não conseguia fazer, agora que estavam sozinhos. Tifa responde: "Palavras não são a única maneira de expressar seus sentimentos". A noite cai.

Tifa e Cloud acordam e acreditam que vão enfrentar Sephiroth sozinhos, mas seus amigos estão por lá, somente esperando por eles. Quando adentra na caverna, o time cai em cima de uma plataforma suspensa e Sephiroth aparece. Começa a grande batalha.

O corpo de Sephiroth se desfaz para mostrar uma visão distorcida da Jenova e se desfaz mais uma vez,

quando o vilão mostra aquilo que estava se tornando: um deus. Sua última forma é a de um anjo de uma única asa.

Mesmo depois do último golpe, Cloud ainda escuta a voz de Sephiroth em sua cabeça. Ele é transportado para uma estranha dimensão, onde apenas ele e Sephiroth batalham. O vilão parece surpreso quando Cloud acerta seu golpe final, e nosso herói percebe uma grande concentração de energia Mako que o rodeia.

Enquanto o verde do Lifestream encontra-se com o bruxuleante branco de Holy, uma mão feminina puxa Cloud de volta para a dimensão onde estão seus amigos. Ele sorri.

**Depois de Meteor**

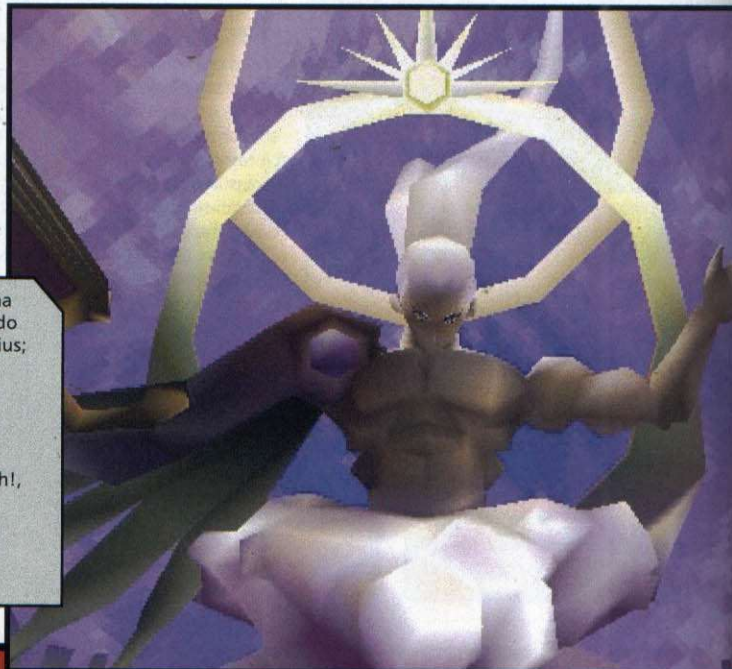
Cloud não é capaz de parar Meteor, que chega furioso ao planeta. Holy aparece como um ponto de luz

branca que se dirige ao meteoro. Assim que Holy toca Meteor, grandes fachos de lava começam a descender por Midgar e Cloud acredita que Holy está funcionando de maneira revertida. O Lifestream começa, timidamente, a tomar lugar no mundo e, logo, tudo se torna uma imensa massa de energia: Meteor, Holy e Lifestream. Quando o meteoro começa a se desfazer, Aeris aparece rodeada de luz verde, com um riso no rosto.

Após os créditos, uma cena extra surge na tela. Passaram-se 500 anos e Red XIII corre pelos campos, com dois filhotes, que tentam acompanhar; ele está muito mais velho e mostra um semblante mais acinzentado, a tatuagem de Hojo ainda visível. Ele para sob um platô e uiva. Na distância, pode-se ver Midgar, somente ruínas e flores. Porém, risos de crianças invadem a tela antes de o jogo acabar.

**A MÚSICA DO ANJO**

Quando Sephiroth se transforma em um anjo, a música de fundo está em latim e diz: Estuans interius; Ira vehementi; Sephiroth!; Sors immanis; Et inanis; Sephiroth!; Veni, veni, venias; Ne me mori facias, Sephiroth! Sua tradução seria: Queimando por dentro, Com violenta demência, Sephiroth!, Destino monstruoso, E vazio, Sephiroth! Venha, venha venha, Não me deixe morrer, O alado, Do mundo inferior; Sephiroth!



**V**incent é emo. Não importa o quanto você negue, é o que ele é.

# PERFECT WORLD

levelupgames.com.br

oficina-de-arte.com

O mundo que você sempre imaginou



❖ Liberdade de movimentos  
e habilidade de voar

❖ Customização total  
de personagens

❖ Mais de 5.000 missões

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美时空  
PERFECT WORLD

12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS  
Tema: Estratégia  
Contém: Agressão Física

Level Up!  
levelupgames.com.br

**ESTÁDIO  
VIRTUAL**

Por: André Forte  
Edição de clubes e  
jogadores por: Fábio  
"Silvestre" Silvestrini

# PES 20

Monte campeonatos clássicos com o nosso patch que reúne os astros do Corinthians, Fla-Flu e Gre-Nal

**A**pós o sucesso do time "Classics" do Corinthians, a D&T oferece agora a oportunidade de os torcedores gaúchos e cariocas comemorem, ao menos os fãs de Inter, Grêmio, Flamengo e Fluminense, que poderão jogar no *Pro Evolution Soccer 2009* de PlayStation 3 com os maiores craques da histórias destes clubes.

Como diria um famoso locutor esportivo, confira os clássicos em "todas as suas emoções" e aproveite, pois não é sempre que craques de diversas eras se enfrentam.

Para instalar o patch, siga as instruções do quadro acima. Veja a seguir os destaques dos clássicos.

Atualize seu PES 2009

**S**iga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os times clássicos (Flamengo, Fluminense, Internacional, Grêmio e Corinthians) para o seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Este path não funciona nas versões europeias e japonesas de PES 2009.

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "classicos.rar". O endereço é o seguinte: [www.europanet.com.br/download/play124](http://www.europanet.com.br/download/play124)

2. Clique duas vezes no arquivo e arraste a pasta PS3 para dentro de um pendrive (é necessário ter o programa Winrar para abrir

o arquivo compactado).

3. Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o PS3.

4. Entre na opção Save Data Utility (na coluna de jogos) e escolha USB Device (esta opção só vai aparecer se o seu pendrive estiver em boas condições).

5. Copie todos os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy.

6. Ligue o seu *Pro Evolution Soccer 2009* e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B.



**D**riblar é um dos lances mais necessários no futebol. Como enterrar no basquete, cortar no vôlei ou dar uma cadeirada...

# 09

## CORINTHIANS



**Titulares:** Ronaldo, Zé Maria, Gamarra, Rincon, Biro-Biro, Wilson Mano, Neto, Casagrande, Viola, Rivelino, Carlos.  
**Reservas:** Tupázinho, Zenon, Basílio, Ezequiel, Marcelinho, Vampeta, Wladimir, Socrates.

Prepare-se para jogar (ou enfrentar) os craques mais famosos do Timão. Há grandes estrelas como o goleiro Ronaldo, o reizinho do parque Rivelino, o Doutor Sócrates e Casagrande, o Casão. Lembramos, porém, que alguns craques e ídolos recentes como Ronaldo, Tevez e Sylvinho não foram escalados por já existirem em times atuais.



### BIRO-BIRO

Ele é considerado um ícone pop-brega do futebol, mas a simpatia e o carisma do

impagável Biro-Biro são incontestáveis na história do futebol brasileiro. Até o anúncio do atleta em sua chegada ao Parque São Jorge foi inesquecível: o presidente Vicente Matheus o apresentou como "Lero-Lero".



### RIVELINO

O genial Roberto Rivellino ingressou nos profissionais do Corinthians em

1965, após ser reprovado na peneira do Palmeiras. Curiosamente, O reizinho do parque sempre jogou bem contra o arqui-rival. Permaneceu no timão até 1974, disputando 474 jogos e marcando 144 gols.

## FLAMENGO



**Titulares:** Gilmar, Mozer, Aldair, Jorginho, Leandro, Junior, Andrade, Zico, Sávio, Bebeto e Romário.  
**Reservas:** Raul Plasmann, Tita, Carpegiani, Andrade, Adílio e Nunes.

Timão. Essa é a palavra para descrever a equipe do Mengão que selecionamos. A zaga composta por Mozer e Aldair é uma muralha; e o ataque com Zico, Romário, Bebeto e Sávio promete um show de gols.



### ZICO

Um dos maiores símbolos do Flamengo, o galinho de Quintino marcou

502 gols em 727 jogos pelo Rubro-negro. O eterno camisa 10 do mengo conquistou títulos como o Mundial de 81 e os Brasileiros de 80, 82 e 83, além da Copa União de 87.



### ROMÁRIO

Tudo bem que o milésimo gol de craque foi marcado quando o atacante atuava pelo Vasco, mas o

Baixinho vai aumentar o seu número de gols com a camisa do Mengão no seu PES 2009. Pelo Flamengo, o camisa 11 foi campeão carioca em 1996 e 1999 e Campeão da Copa MERCOSUL em 1999.



### BEBETO

Em seu início de carreira na Gávea, Bebeto era apontado como o sucessor do ídolo Zico e, aos

poucos, provou o seu potencial no Rubro-Negro ao vencer o campeonato carioca de 1986 e a Copa União de 1987. Em seus quatro anos na Gávea, marcou 151 gols em 310 partidas disputadas.

## INTERNACIONAL

**Titulares:** Taffarel, Figueroa, Argel, Aloísio, Falcão, Dunga, Caíco, Tinga, Ruben Paz, Fernandão e Valdomiro.  
**Reservas:** Goycochea, Paulinho, Nena, Batista, Tesourinha e Adriano Gabiru.

De Nena a Gabiru. Eis o Inter de todos os tempos. Antes que você pergunte, Adriano Gabiru mereceu entrar graças ao seu gol histórico na final contra o Barcelona, que valeu o título mundial do clube em 2006.



### TAFFAREL

Muito antes de defender o pênalti contra a Itália e ajudar o Brasil a conquistar

o tetracampeonato, Taffarel jogou pelo Inter entre 1984 e 1990, sendo este o maior período de tempo que

passou em um clube durante sua carreira. É um dos grandes goleiros da história do Inter.



### FALCÃO

Chamado à época pelos italianos como o Rei de Roma, Falcão pode ser considerado um

dos maiores jogadores da história do Internacional. O jogador começou a carreira no Inter em 73 e iniciou sua fama no Beira-Rio, como os brasileiros de 75, 76 e 79 e o Campeonato Gaúcho de 1978.



### DUNGA

Atua técnico da Seleção Brasileira, Dunga também é reconhecido como o capitão do tetra e ídolo

do Colorado. O aguerrido volante não fez tanto sucesso nos clubes quanto na seleção, mas sua história com o Inter iniciou nos anos 80, quando faturou o bicampeonato gaúcho de 1983 e 1984.

## GRÊMIO



**Time Mundial de 1983:** Mazarópi, De León, Bonamigo, Mário Sérgio e Renato Gaúcho.  
**Libertadores de 1995:** Danrlei, Arce, Rivarola, Adilson, Roger, Dinho, Goiano, Arlison, Carlos Miguel, Paulo Nunes e Jardel.

O torcedor do tricolor gaúcho vai jogar com a equipe titular campeã da Libertadores de 95 combinado com heróis do Mundial de 83.



### JARDEL

Dono de uma incrível impulsão e carasco dos adversários do Grêmio ao anotar centenas

de gols de cabeça, sua maior especialidade. Com o Grêmio, o atacante jogou a partir de 95 e, ao lado de Paulo Nunes, conquistou a Libertadores de 95, terminando como artilheiro da competição com 12 gols.

## RENATO GAÚCHO

O marrento Renato Gaúcho iniciou sua carreira no Grêmio com 20 anos e conquistou de vez a simpatia dos torcedores após ser o herói do título mundial de 83, marcando os dois



gols contra o Hamburgo. O jogador seguiu na equipe até 86, após ter faturado o bicampeonato gaúcho.

## FLUMINENSE



**Titulares:** Felix, Carlos Alberto, Branco, Ricardo Gomes e Edinho, Rivelino, Gerson, Assis, Romerito, Roger e Ézio.  
**Reservas:** Castilho, Pinheiro, Marcão, Didi, Marco Antonio e PC Caju.

Esta equipe dos sonhos passa por diversas gerações: década de 70 com Carlos Alberto, Rivelino e Gerson; 90 com Branco e Ricardo Gomes; e um passado próximo com Roger.



### CASTILHO

O amor do goleiro Castilho pelo Fluminense era tanto que este ídolo das metas chegou a

amputar a ponta do próprio dedo para se recuperar mais rápido de uma contusão e jogar as finais pela equipe. Se esse ato de amor não bastasse, seus feitos são ainda maiores: campeão carioca de 51, 59 e 64; e Rio-São Paulo em 57 e 60.



### ROMERITO

Este paraguaio fez grande sucesso no Fluminense a partir de 84, ano em que saiu do Cosmos

de Nova York para se firmar no tricolor. Nesse ano, ele marcou o gol que valeu ao Flu o título brasileiro. Em 85, marcou também na primeira partida da final do Carioca, quando também levantou o caneco.

## ESTÁDIO VIRTUAL



**S**egundo o ex-treinador da Seleção Brasileira, Mario Jorge Lobo Zagallo, o futebol atual está repleto de jogadores rápidos, mas esta velocidade tirou o brilho do futebol encantador das décadas de 50 a 70.

O futebol moderno está cada vez mais exigente e os esquemas táticos primam cada vez mais pela forte marcação. Porém, chegou a hora de você desmentir o Velho Lobo e mostrar que seu futebol pode, sim, criar momentos tão memoráveis quanto os presenciados na época de Pelé.

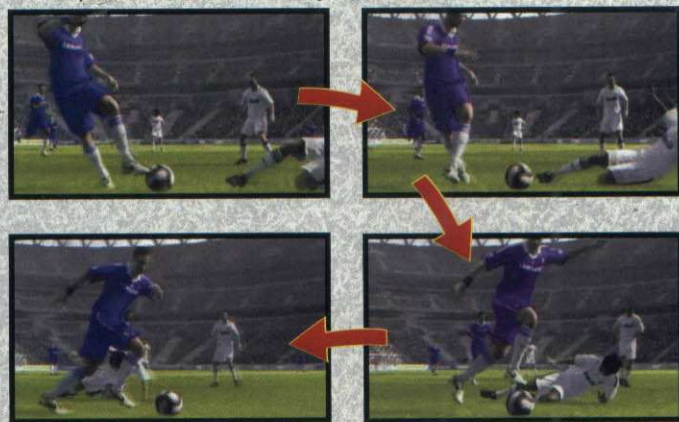
O primeiro volume do guia de dribles mostra todos os comandos

para os dribles mais sensacionais de *FIFA 09*. Apesar de ter estilo mais cadenciado que o de *PES 2009*, em *FIFA 09* há também uma gama enorme de dribles para realizar. Alguns são velhos conhecidos, como a manjada pedalada de Robinho, mas há outros que impressionam pela diversidade e pela plástica que causam nas jogadas ofensivas.

Confira nas páginas a seguir todos os segredos para realizar os mais habilidosos e difíceis dribles. E atenção: para realizar esses movimentos, é preciso sempre segurar **L2** e executar os comandos indicados com o direcional analógico direito. Agora é só começar a humilhar.

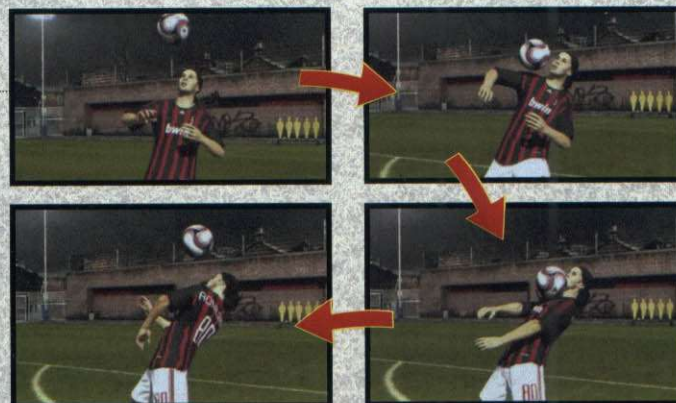
## CORTE

Básico dos básicos, basta fingir que vai chutar e cortar para um lado a sua escolha. Se o zagueiro for bundão, vai se proteger e nem vai perceber que você fugiu para o lado. Logo após apertar o botão de chute, aperte **X** e escolha uma direção para cortar.



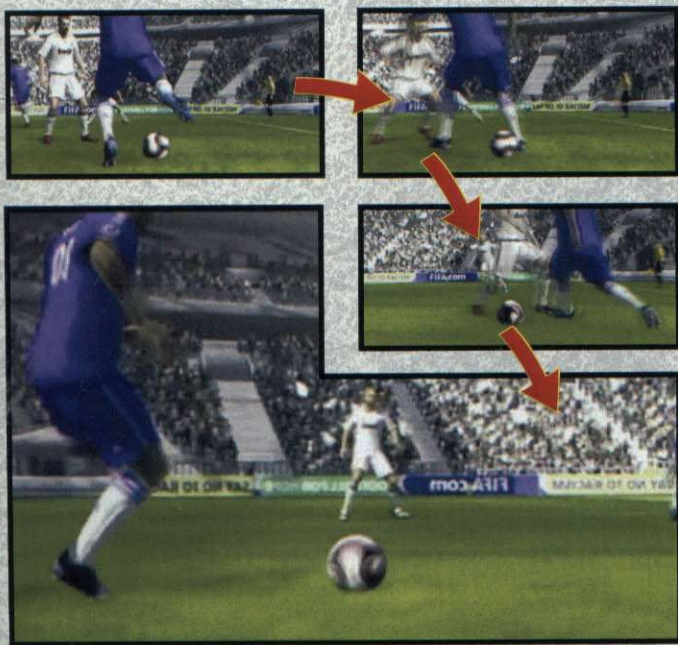
## DOMÍNIO COM O PEITO

Enquanto petecar, levante a bola, amorteca-a no peito e faça-a subir novamente. O esquema é o seguinte: peteque a bola, segure **↑** no analógico esquerdo para levantar a pelota e aperte **LB** (mantenha os dois comandos pressionados); quase que imediatamente em seguida, aperte **R3** (aperte no momento em que a bola estiver prestes a encostar no peito).



## CORTE DE CALCANHAR

Este drible é inesperado e veloz. O jogador corta usando o calcanhar e faz a bola passar por baixo das próprias pernas; excelente para usar quando o marcador estiver correndo lado a lado com você. Em movimento (sem correr), aperte **↵** (corte para esquerda) ou **↘** (direita).



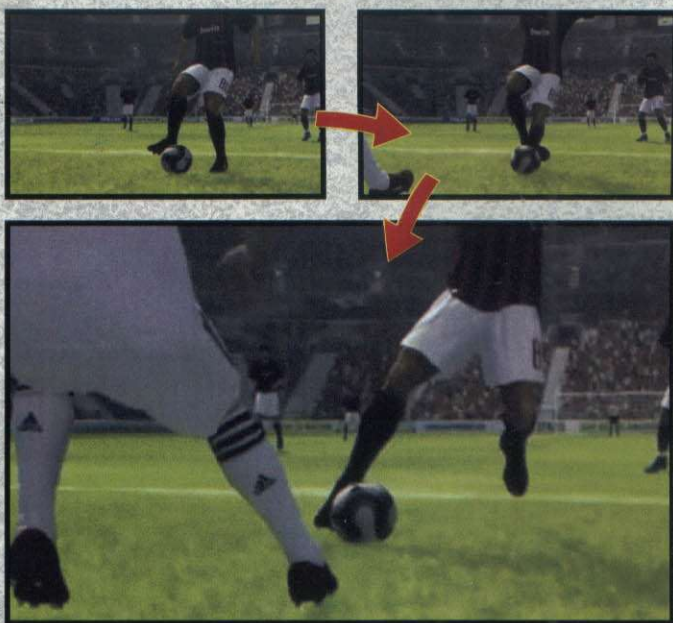
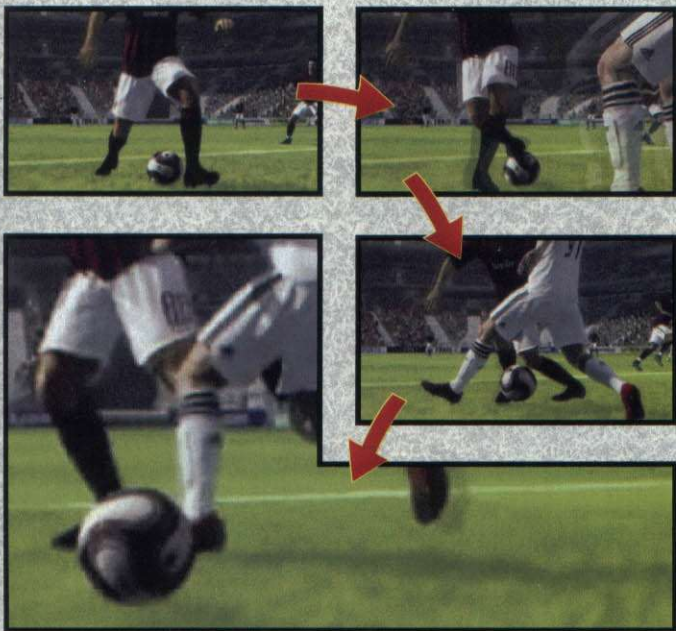
# ENCI DEFINIT



**E** depois que aprender a driblar, você só precisa aprender a marcar gol. Não se preocupe, metade da Seleção Brasileira...

### DRIBLE EM CRUZ

É um drible tão fantástico quanto difícil. O craque finge que vai tocar de letra e, com o mesmo pé, puxa a bola de volta. Seu comando de execução até parece golpe de *The King of Fighters*: ↓, ↘, ←, ↙, ↓, ↘, →.



### ELÁSTICO DUPLO

Um elástico é coisa de futebol de rua, duplo é arte de profissionais. Quando o jogador executa o elástico e puxa para o corte, acrescenta mais um corte e volta para o lado inicial. Faça ↓, ↘, →, ↙, ↓, ↘, ←.

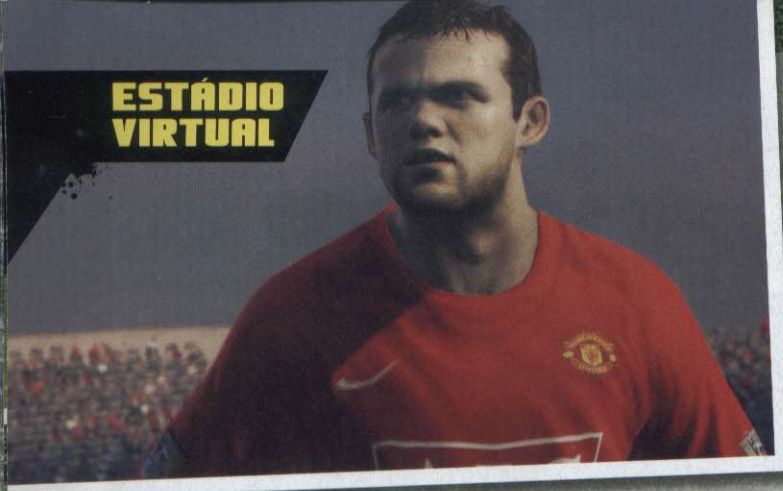
### ELÁSTICO

Com a ponta do pé, o jogador conduz a bola para um lado e, sem soltá-la, puxa para o outro, como um chicote. O comando é simples: →, ↘, ↓, ↙, ←.



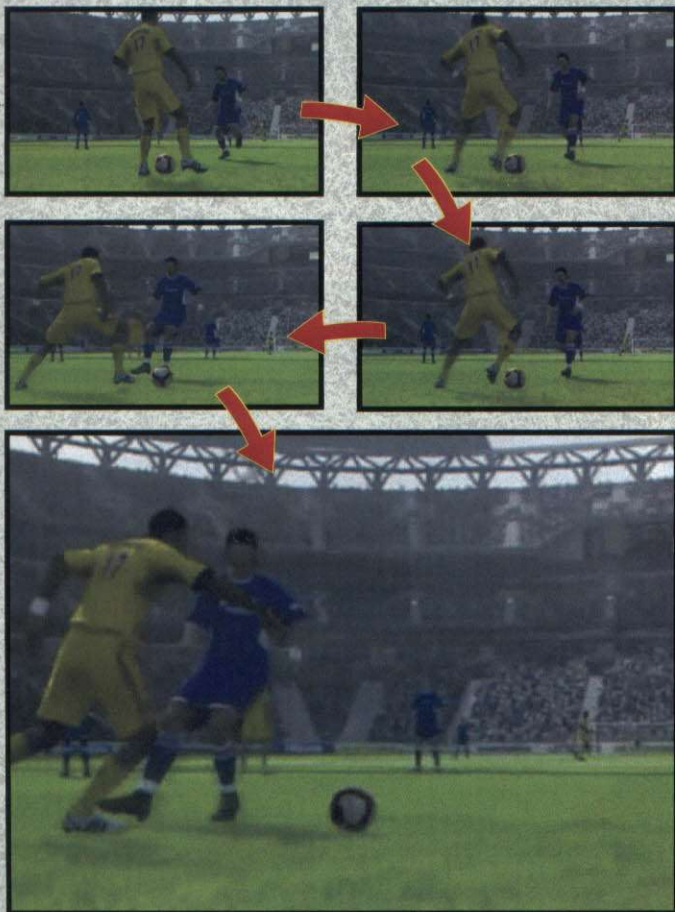
# ENCICLOPÉDIA ATIVA DOS DRIBLES

## ESTÁDIO VIRTUAL



### FINTA DE STALNEY MATTHEWS

Básica, porém eficiente. O jogador finge que vai se deslocar para um lado e puxa a bola para o outro. Faça um movimento de meia lua (←, ↙, ↓, ↘, →).



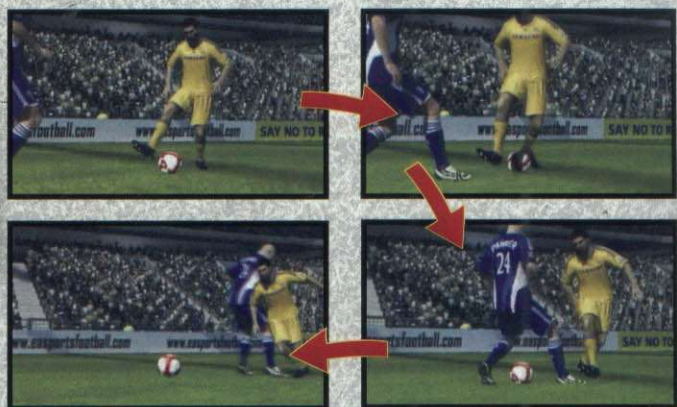
### CARRETILOHA ESPECIAL

O atleta faz o movimento da carretilha, mas sobe a bola só um pouco (para enganar o adversário e fazê-lo se precipitar na investida) e puxa-a com a lateral do pé. Aperte ↓, segure ↑ e aperte ↑. O segredo é segurar ↑ só até levantar a bola e apertar ↑ rapidamente para puxá-la.



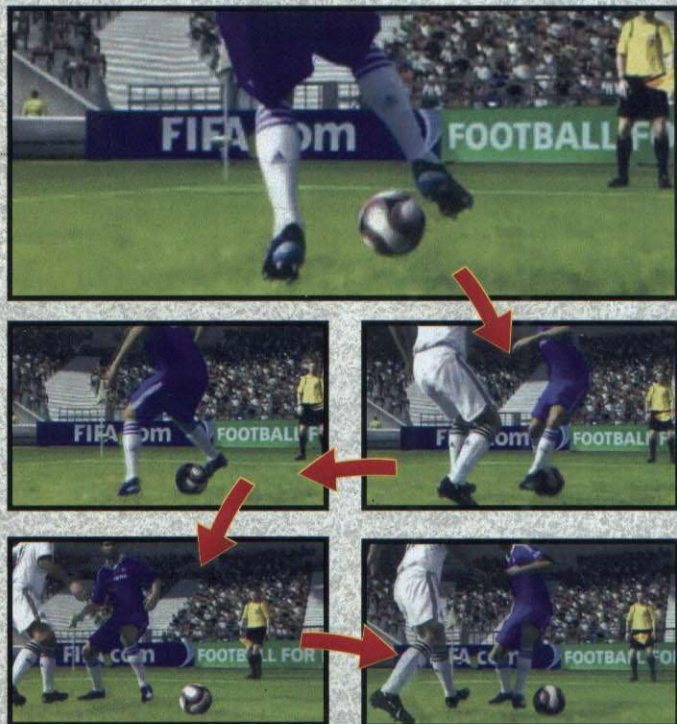
### GALOPE

Perfeito para fazer o zagueiro perder o pique quando estiver correndo atrás de você. Seu jogador vai pisar na bola como se fosse parar e puxa a pelota com o outro pé. Quando o marcador vier de frente, este movimento pode resultar em um drible da vaca ou até uma saia. Aperte ↓ e ↑.



### GIRO DE MC GEADY

Ao correr em uma direção, o jogador gira o corpo para correr na direção oposta quase sem precisar parar. Durante o giro, o atleta ajeita a bola com um pé e puxa com o outro. Para executá-lo, siga em uma direção e aperte ↑ e → ou ↑ e ← (a diferença é a direção da escapada).

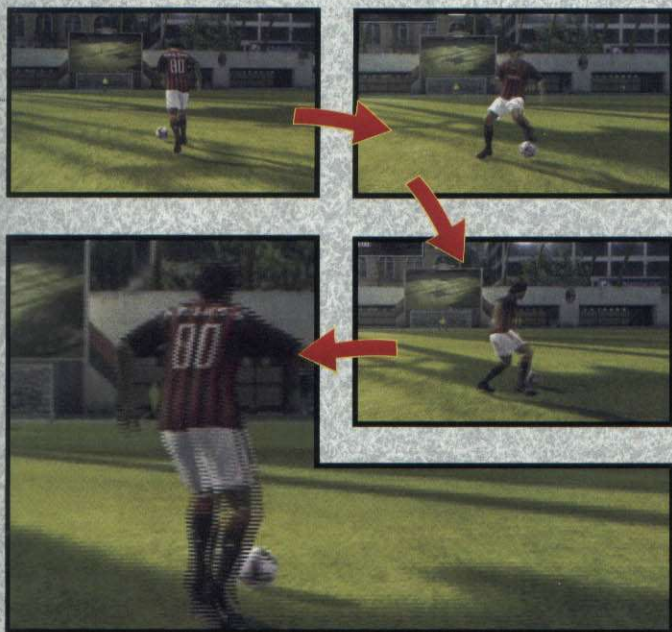


**C**laro, os atletas da Seleção ganham milhões mesmo sem fazer um chute sequer a gol e você não. Então aprenda a fazer...



### GIRO DO ZIDANE

O famoso giro sobre a bola do francês Zidane. Em movimento, gire o analógico direito 360° (o movimento deve começar das costas do jogador, ou seja, se estiver indo na direção do gol, comece com ↓).



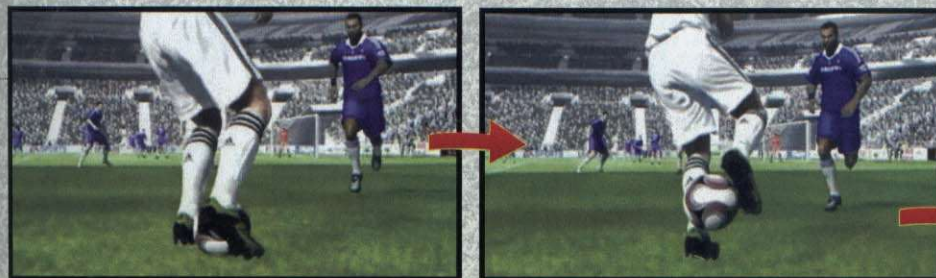
### PEDALADA

O drible que consagrou Robinho consiste em passar com as pernas na frente da bola sem encostar nela. Aperte ↑, ←, ↑, → e repita até cansar os dedos.



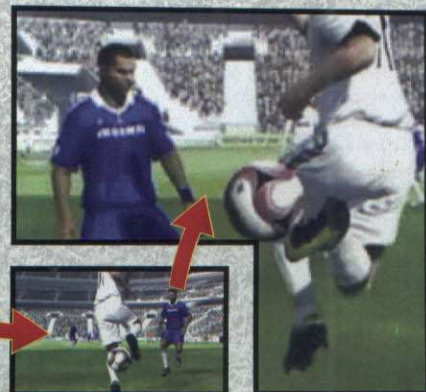
### CARRETLHA

Chapéu humilhante no qual o jogador, com a bola no chão, trava a pelota entre os dois pés e a puxa com o calcanhar. Aperte ↓, ↑, ↑ (o segundo ↑ deve ser pressionado no tempo certo).



### PETECAR

Se o adversário não vem para cima, ele virá como um louco se você ficar petecendo a bola no seu campo de defesa. Basta apertar **R1** no ritmo de cada acerto na bola. Gire o analógico em um movimento de 360° enquanto peteca para passar a perna por cima da bola. Segure **L3** se quiser um efeito diferente. Se quiser bancar o abusado, quando a bola estiver alta, aperte ↑ com o analógico esquerdo e aperte ● para dar uma bicicleta.



## ESTÁDIO VIRTUAL



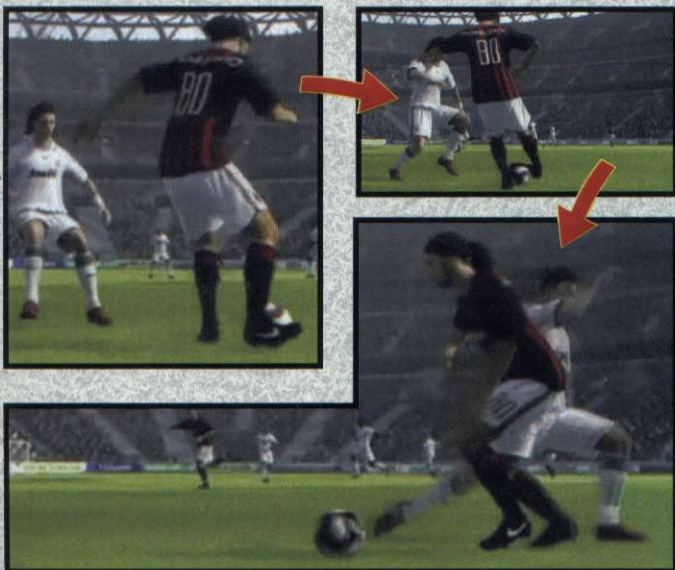
### PETECADA COM CORTE

Enquanto petecar, você pode fazer um corte no ar que somente Ronaldinho Gaúcho teve a habilidade de fazer em campo. Pedale e, quando a bola estiver à média altura, aperte ←, → rapidamente.



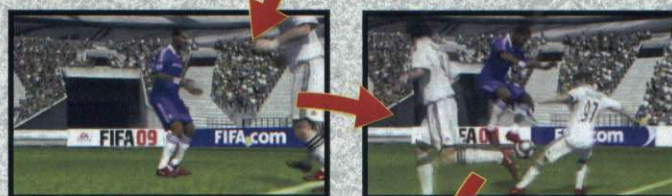
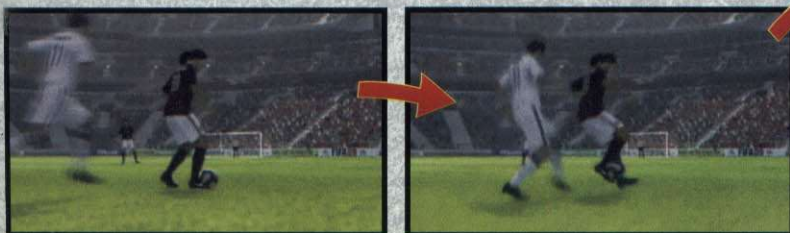
### PUXADINHA COM GIRO 180°

Cercado por adversários e, aparentemente, sem ângulo para fuga, o jogador gira o corpo e foge por entre os marcadores. Quando estiver parado e em um aperto desses, aperte ↵, ↵ ou ↵, ↵.



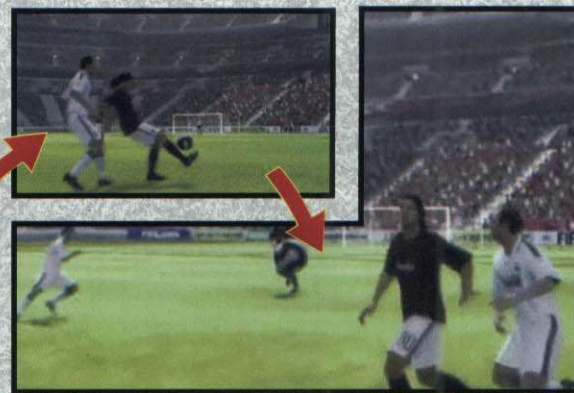
### CHAPEUZINHO DE COSTAS

Com a bola no chão, o craque puxa a pelota com a ponta da chuteira e, com a mesma perna, puxa a bola para trás, fazendo o desenho perfeito de um sombrero. Para algo tão belo, até que é fácil executar: ↑, ↓, ↓. Este drible pode ser ainda mais marrento: antes de executar o comando do chapéu, segure R1 e solte para levantar a bola com muito estilo.



### POGOBOL

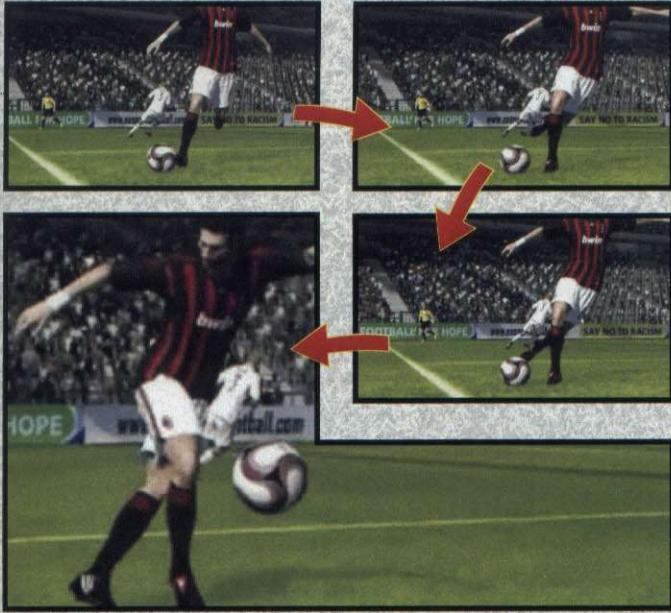
O jogador prende a bola com os dois pés e pula com ela presa, criando uma cena parecida com a de quem brincava com o clássico Pogobol. Útil para pular por cima de carrinhos ou passar entre barreiras de zagueiros. Basta apertar R3 (pressione o analógico direito como se fosse um botão).



**C**aso não aprenda a marcar gol, tente outra coisa como games de corrida, ação ou balé. Nem todo mundo pode ser...

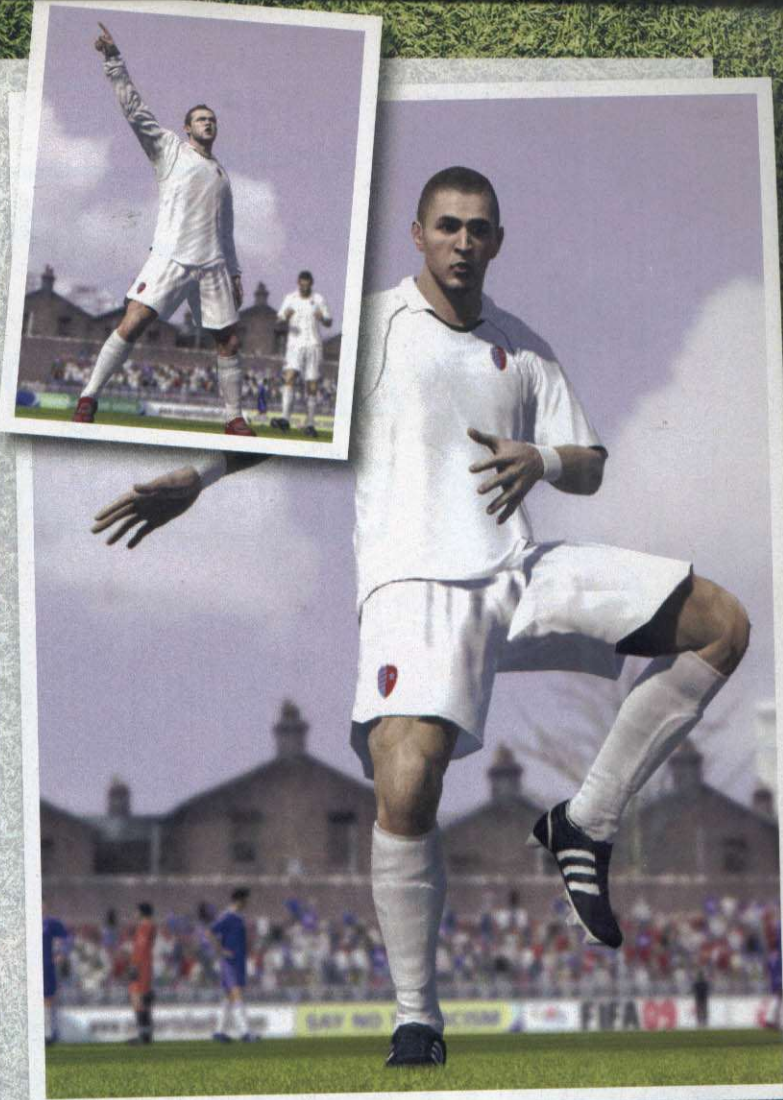
### TOQUE DE LETRA

Este movimento é aleatório, mas há como criar a situação para executá-lo. Use jogadores talentosos e faça cruzamentos com o lado "desfavorável" do jogador (se ele for destro, tente fazê-lo cruzar do lado esquerdo).



### TOQUE DE LETRA FALSO

O jogador finge que vai tocar de letra e para a bola, deixando-a pronta para puxar de lado com um corte. O comando é complicado: correndo, segure ↑ e aperte ■, então, rapidamente, solte ↑ e aperte ↓ para cancelar o chute.





# 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

# 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



# GAROTA PLAY

Michelle Sanches  
22 anos  
São Paulo, SP

Fotos: Nelson Alves Jr.  
Produção: Gabriela Isgroi  
Maquiagem: Israel Escobar



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



# PREPARE-SE PARA SE TORNAR UMA LENDA.



Modo multijogador com funções melhoradas.



A Liga dos Campeões leva você à elite do futebol europeu.



À VENDA\*

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

Wii  
MULTI-PLAYER  
2009



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

UEFA Champions League somente para versões em PS3, X360, Wii e PC.



WWW.PESUNITES.COM

## KONAMI

www.konami.com



\*Lançamento nacional em dezembro de 2008.

Produto licenciado oficial da UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Todos os nomes, logomarcas, troféus, marcas registradas são propriedade da UEFA e utilizados aqui com a autorização correspondente da UEFA. A reprodução não é permitida sem a prévia autorização escrita da UEFA. Adidas, a logomarca 3-Bars e a marca registrada 3-Stripe são marcas registradas do Adidas Group, utilizadas aqui com a autorização correspondente. Teamgeist é uma marca registrada do Adidas Group, utilizada aqui com a sua autorização. Todos os direitos autorais e as logomarcas são propriedade dos seus respectivos donos e são utilizados com as autorizações correspondentes. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. PlayStation, "PLAYSTATION", "PS", a logomarca e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. PSP® System - Memory Stick Duo™ pode ser solicitada (vendida) separadamente. Microsoft e Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em quaisquer outros países e são utilizadas com autorização da Microsoft.



# STREET FIGHTER II



colin mcrae™

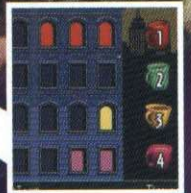
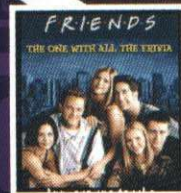
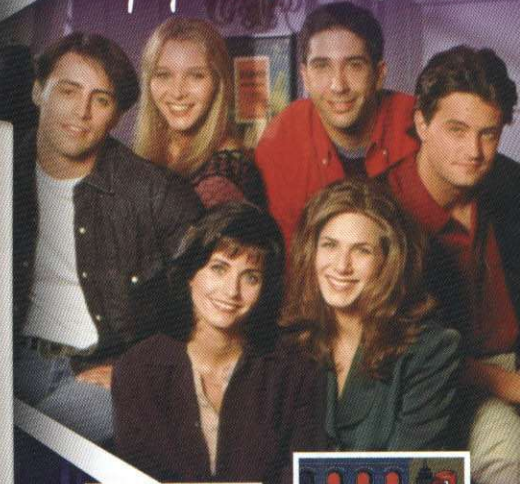
# DIRT™



# 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](http://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.



# DETONADO

Por Leandro Rodrigues

Por que não me disseram que era pra trazer arma de fogo? Agora eu vou parecer bobo com esse bastão!

## TRAPAÇA

Essa trapaça vai aliviar a sua barra toda vez que as coisas realmente apertarem. Após invadir e conquistar um local, a polícia vai dar as caras e pode cercar tudo. Se a preguiça for muita e a coragem pouca, você não precisa enfrentá-la: salve o jogo no local e abandone a partida. Volte ao jogo e a polícia terá sumido. Vale lembrar que você vai começar em outro ponto da cidade, porém sem ninguém no seu pé.

**ZELO** Mesmo não contando com um visual impecável, *The Godfather II* conta com um capricho em vários detalhes. Cada pessoa da cidade tem nome e sobrenome, frases pessoais e vários favores para pedir.

# THE GODFATHER



Produtora: EA  
Distribuidora: EA

## NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** O jogo começa divertido e usar o novo sistema de gerenciamento de funcionários é empolgante.
- B** De uma hora para a outra a história perde o fôlego e você só fica caçando estabelecimentos para conquistar.
- C** A Dificuldade que não é alta fica ainda mais fácil depois da metade do jogo.



“Nunca odeie seus inimigos. Atrapalha o raciocínio.” – Don Vito



EXCELENCIAS



**VIDA DE CHEFE**  
Como Don, você pode contratar um bando de homens para fazer o seu trabalho.



**TRAICOES E REVIRAVOLTAS**  
Não confie em ninguém: todo mundo nesse universo é um traidor em potencial.



**TÉDIO**  
Em alguns momentos, o jogo fica sem objetivos e só resta invadir dezenas de estabelecimentos.

### AVALIAÇÕES

<b>Técnica</b>	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
<b>Ação</b>	Enredo ★★★★★	<b>NOTA FINAL</b> <b>7,0</b>
	Inteligência ★★★★★	
	Atrações Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	

## Acrescentando estratégia à já conhecida violência da máfia, *The Godfather II* consegue manter clima do primeiro jogo, mas sem grandes novidades

**D**ominic ainda não está habituado com o novo carro. Também pudera, ele acabou de “conquistá-lo” no farol, quatro quarteirões atrás. A falta de costume poderia explicar o porquê de deixar o

veículo com duas rodas em cima da guia. Mas não era esse o motivo. Dominic estava com a cabeça na padaria, mas especificamente no bordel que funcionava no fundo do comércio.

Ao invadir o local, sem pensar duas vezes, ele manda dois pipocos na cabeça dos guardas que estão atrás do palco e segue correndo até a administração. Ao encontrar o gerente, novos tiros, mas desta vez só para intimidar sua vítima. Ela acaba concordando em pagar uma pequena taxa para se proteger de pessoas como você, leitor, que controla Dominic e muitos outros criminosos.

O trecho acima é apenas uma pequena amostra do que será necessário fazer para confirmar sua soberania no mercado criminoso. A continuação da adaptação da obra de Mario Puzo, para os videogames, mantém a linha de contar – sem falso pudor – como funciona o mundo dos mafiosos e aproveita para completar alguns

acontecimentos do filme clássico de Francis Ford Coppola.

### A Vida de um Don

Apesar de o jogador ser obrigado a colocar a mão na massa se quiser se tornar o chefe de uma família mafiosa, em *Godfather II* isso não é necessariamente uma tarefa só sua.

Um sistema chamado Don View deu certo ar de estratégia ao jogo, tornando as investidas do seu personagem não apenas um festival de testosterona e pólvora. A ideia é simples, porém funciona muito bem: um mapa interativo onde tudo que acontece em uma das suas cidades – desta vez existem missões em Nova York, Flórida e até em Cuba – muda em tempo real, ou seja, se uma das instalações que você é proprietário for atacada, o mapa mostra tudo na mesma hora. Assim, é possível enviar um dos seus capangas para evitar que você perca aquele comércio.

Além disso, por meio do Don View, é possível estudar os locais sob comando dos seus

adversários para saber qual é o tamanho da encrenca, antes de sair chutando a porta do armazém. Depois de obter sucesso em uma dessas investidas, o jogador ainda tem a possibilidade de escolher quantos guardas contratar para deixar vigiando o local.

Outra possibilidade interessante é a de contratar até seis pessoas para ocupar um espaço de destaque na sua família. Esses funcionários possuem habilidades como arrombadores e demolidores, funções que podem ser melhoradas conforme o seu bolso vai ficando cheio.

Todas as facilidades funcionam muito bem. Quando se aprende a usar esses recursos, o jogo fica fácil demais, para não dizer um pouco chato. Neste momento, é hora de encarar o modo online chamado Don Control, um multiplayer no qual o jogador tem a possibilidade de contratar outros seis jogadores para dominar uma cidade.

Bem-vindo à família. ▶

# ER 2

DETONADO

# ROTEIRO

Aprenda como cuidar dos seus negócios e saiba quais são as consequências de ser um Don

Seus funcionários são completamente leais, cruéis e, muitas vezes, burros iguais a uma porta



## CUBA INTRODUÇÃO

1. Converse com Michael Corleone, desça as escadas e se encontre com Aldo, personagem do primeiro jogo e seu chefe. Seu primeiro objetivo é escoltar Michael, Aldo e Fredo até o aeroporto de Cuba. Saia pela lateral esquerda, seguindo as placas de saída (Exit) e soltando o braço nos guardas que surgirem. Do lado de fora, siga pelas ruas usando os carrinhos de comida e os pilares como proteção. Assim que chegar ao portão do aeroporto, o destino de Aldo é selado e o seu futuro muda radicalmente.



## NOVA YORK FAMILIA CARMINE ROSATO

2. Com a morte de Aldo, você é promovido a Don. Converse com Frankie e, na sala seguinte, escolha um especialista para entrar para a família e virar o seu soldier. Recomendamos que você escolha um incendiário (Arsonist). Converse novamente com Michael e aprenda como intimidar e extorquir os comerciantes de Nova York.

3. Coloque o seu conhecimento em prática no Sweet Life Bakery, que já estará localizado no mapa com um grande X verde. Entre e acerte algumas porradas no guarda até que o status fique

verde. Passe por ele e desça pelas escadas. Converse com Warren Rizzo. Depois de pressioná-lo um pouco, você toma o local. Aperte **▶** e escolha quantos guardas você vai querer deixar de vigia.

4. Suba pelas escadas, fale com Frankie e novos alvos aparecem no mapa. Conquiste mais dois comércios e Michael vai chamá-lo para uma reunião. Siga para o local indicado no mapa para encontrar um especialista em demolição. Coloque-o na sua família e siga para o último alvo que ficou no mapa. Aperte **●** no local indicado com um símbolo vermelho, para usar o seu novo especialista para destruir.

5. Provavelmente um dos seus comércios será atacado, mande um dos seus parceiros para ser um defensor do local. Encontre um telefone e fale com Frankie. Uma nova localização aparece no seu mapa, este lugar é o seu primeiro esconderijo. Suba e fale com Michael. Antes de sair fale novamente com Frankie.

6. Agora você pode aceitar Contract Hits (veja o quadro "Favores"). Faça o primeiro contrato, em frente ao seu esconderijo, e elimine o primeiro alvo (em frente a uma máquina). O segundo que está em um beco. Em seguida, atenda o primeiro telefone que encontrar.

7. Don Carmine Rosato deseja marcar um encontro com você. Vá para o local combinado e prepare-se para escapar de uma armadilha. Saia pela porta no alto da escada e siga para os pontos verdes.

8. Quando chegar ao seu apartamento, entre pela janela e atenda o telefone. Desça e encontre com Michael Corleone. Desça e conquiste as duas fábricas que estão sob o comando inimigo. Procure usar entradas alternativas destruindo muros e portas. Com tudo sob o

verde. Passe por ele e desça pelas

seu controle, atenda ao telefone e se reúna com Michael Corleone, mais uma vez. Hora de invadir a mansão do Carmine Rosato.



## NOVA YORK - ESCONDERIJO DE CARMINE ROSATO

9. Entre com o carro e pare entre os quatro pilares. Use-os como proteção e elimine os guardas na sacada do prédio principal e do lado esquerdo. Siga pelo jardim do lado esquerdo e acabe com todos. Exploda a porta do local, entre e acabe com os guardas que estão protegidos pelos sofás.

10. Saia e siga para a entrada principal. Use a metralhadora para acertar todos rapidamente. Suba pela escada e, no segundo andar, tome cuidado com os quartos que você invade. Don Carmine vai tentar fugir, fique esperto e acerte-o rapidamente. Continue até o fundo e coloque um explosivo na máquina. Corra e saia em menos de 35 segundos para liquidar todas as instalações da família Carmine. Corra para o telefone e receba instruções para ir à Flórida. Siga para o aeroporto e compre uma passagem para a Flórida com a agente de viagem.



## FLÓRIDA TONY ROSATO E GRANADOS

11. Ao chegar ao seu destino, Fredo irá recebê-lo. Pegue um carro e vá com a sua turma para a casa de Hyman Roth. Sua primeira tarefa é salvar um dos

sócios do Sr. Roth que foi sequestrado por homens da família Granado.

12. Entre pelo lado direito e pegue o garrote que está em cima da cadeira; com ele, você consegue acabar com qualquer inimigo sem fazer barulho, basta apertar as duas alavancas analógicas ao mesmo tempo. Suba pela escada e acabe com os dois primeiros guardas deste jeito. Pegue a pistola com silenciador e depois acabe com os outros dois guardas. Suba mais um nível e dê um tiro certo no último sequestrador.

13. Desça e ligue para Roth e ele vai pedir para encontrar você novamente. Siga até a casa dele e, depois de uma conversa, saia e fale com Fredo. Você pode promover um dos seus soldados (soldier) para capo, assim você pode contratar mais um para a sua família. Faça isso rápido, pois será necessário para a sua próxima missão.

14. Seu novo objetivo é tirar dos negócios uma das duas famílias locais. Para facilitar, vá primeiro para cima do Rony Rosato. Invada todas as fábricas e construções do seu inimigo; sempre acabe primeiro com todos os guardas locais antes de falar com o gerente local. Não se esqueça de colocar ao menos cinco guardas em cada novo local que você conquistar.

15. As famílias inimigas podem tentar invadir suas áreas. Caso isso ocorra em algum dos locais da Flórida, mande o seu soldier que está sobrando ajudar os guardas locais. Porém, se o local sob ataque for em Nova York, não esquite a cabeça, pois você poderá recuperá-lo mais tarde.

16. Tome os estabelecimentos de Tony Rosato e o esconderijo dele, em Nova York, será liberado para que você ataque. Use um telefone e fale com Mr. Roth, então vá para o aeroporto. Ao chegar ao local, fale com Fredo para saber sobre a greve no aeroporto.

17. Siga para o lado direito e fale com Mr. Roth. Em seguida, converse com Henry Mitchell ao lado dos aviões para descobrir quem é o líder do movimento grevista. Siga até lá e dê uns tapas no rapaz para arrancar a informação que o levará à pessoa que encomendou a greve.

18. Um novo local aparece listado no mapa, corra até lá e suba pelas escadas acabando com todos no



“Mantenha seus amigos perto, e seus inimigos mais perto ainda.” – Don Vito

local. Tome cuidado, pois a quantidade de inimigos por aqui é impressionante. No último andar está Alejandro Almeida, acabe com ele e o aeroporto voltará ao normal.

19. Vá até o aeroporto e fale com a agente de viagem para comprar uma passagem para Nova York. Antes de se encontrar com Michael Corleone, siga para o esconderijo de Tony Rosato para liquidar essa família.



### NOVA YORK ESCONDERIJO TONY ROSATO

20. Estacione o carro um pouco antes da entrada do esconderijo. A recepção é pesada, use os pilares do portão para acabar com os guardas da frente do casarão. Mande seus soldados subirem a escada e tomarem o topo do prédio. Acabe com todos os outros que surgirem e siga pelo lado esquerdo do jardim.

21. Mande um dos seus homens destruírem a parede com uma bomba e prepare-se para uma avalanche de inimigos. Comece acertando o pessoal do fundo do jardim e tome cuidado para não ficar exposto aos guardas da sacada. Em seguida, mande seus homens cercarem o lado direito do jardim.

22. Do alto da escada, do lado direito, surgirá Tony Rosato. Abaixar-se atrás do muro para não virar alvo da shotgun que ele carrega. Quando ele for carregar, aproveite e mande chumbo para cima dele. Entre na casa e vire à direita. Deixa as escadas e instale a bomba no sistema hidráulico (assinalado com o símbolo vermelho). Enquanto seu parceiro instala a bomba, saia correndo para escapar da casa, pois apenas 20 segundos separam você da explosão.



### NOVA YORK - A ROSA

23. Vá até a casa de Michael Corleone e descubra que uma

amiga dele está encrencada. Siga para o La Maison Rouge. Caso o lugar tenha sido tomado por um inimigo, você vai precisar recuperar o local. Quando a área estiver limpa, converse com Rosa, a mulher vestida com um casaco de pele branco.

24. Agora seu objetivo é invadir as instalações da polícia federal de Nova York e recuperar as provas contra Rosa. Antes de descer o braço em todo mundo, entre com a sua turma devagar, sem correr, e vire a primeira à esquerda. Fale com o policial que tem um cifrão em cima da cabeça e pague US\$ 250 de suborno.

25. Entre na primeira sala à esquerda e mande um dos seus homens arrombarem o cofre. Os guardas do local vão atacar você, elimine todos. Já os policiais vão fazer vista grossa. Pegue tudo no cofre e saia do local rapidamente. Siga para o La Maison Rouge e entregue os documentos para ▶



### DICAS DA MÁFIA

Algumas regras e macetes tornam a sua vida muito mais simples e tranquila... na medida do possível.

- Ao encarar o dono de um dos estabelecimentos que você pretende conquistar, não abuse da força. Essas pessoas normalmente são medrosas e cedem fácil a sua pressão; mas se você passar do limite, elas jogam tudo para o ar e você perde a sua chance.

- Durante a invasão de algum estabelecimento, não deixe os inimigos chegarem perto do telefone ou eles vão chamar reforços.

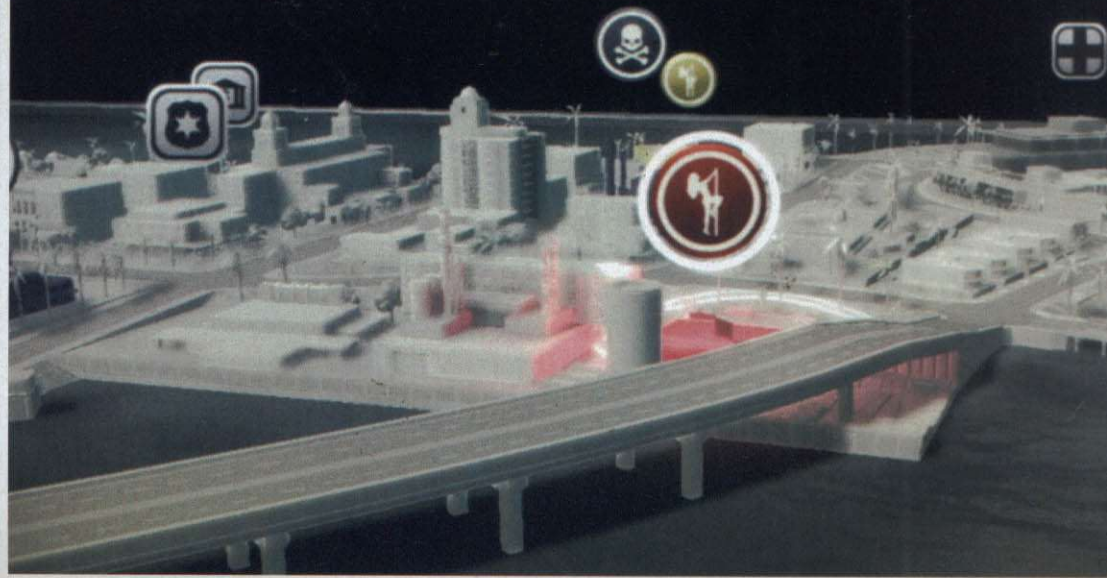
- Quando conquistar um estabelecimento, é prudente colocar alguns guardas para vigiar o local. Esses são os chamados associados da família. Os estabelecimentos menores devem receber de um a cinco guardas; e os maiores, de seis a dez. Se a situação complicar e tentarem invadir alguma posse da sua família, você pode entrar no modo Don's View e mandar que os membros mais baixos da sua família ajudem os seus associados.

Te disse para não comer ameixa com iogurte antes do tiroteio, olha o que deu!



### DON'S VIEW

Este não é apenas um simples mapa. Por meio gráfico e interativo, você consegue observar o que está acontecendo no comércio sob o seu domínio, descobrir quantos guardas existem no comércio da família vizinha e tomar conhecimento se alguém tentar roubar algo sob o seu controle. O Don's View também oferece uma bela visão 3D do mapa das cidades.



## DETONADO

**SURRA** Assim que convencer um dono de um comércio a pagar por proteção, escolha quantos guardas você deseja colocar no local. Eles chegam na hora e dão porrada em todos que sobraram vivos.

Rose. Desça as escadas e fale com Tom Hagen.

### NOVA YORK - O SENADOR

26. Encontre o Senador no local indicado no mapa e responda às perguntas na seguinte ordem: "Business", "I need your connections", "Don't insult me", "Power", "Just you and me" e "Girls". Quando ele se despedir, a cena volta para o cabaré onde o senador caiu em sua armadilha.



### FLÓRIDA - DON MANGANO

27. Pegue um avião e volte para Flórida. Antes de sair do local, siga para o lobby no mesmo andar que você está e fale com Michael Corleone. Saia do local e siga para a mansão do Don Mangano para uma reunião. Ao chegar ao local, Don Mangano solta uma conversa falando que deseja paz com a sua família.

28. Aproveite o tempo para conquistar mais alguns comércios locais até que o telefone toque. Use o primeiro que encontrar e marque um encontro com Fredo. No meio da conversa com o seu amigo, um atentado vai rolar e você salva a vida dele.

29. Vá ao local marcado no mapa

e encontre Charlie Green. Ele pode oferecer acesso ao quartel dos Manganos. Em troca, ele pede para você eliminar Hector Santos, um homem que está circulando próximo ao local. Estrangule-o e fuja.

30. Siga para o quartel dos Manganos e fale com o guarda que vai abaixar a ponte. Não há ninguém do lado de fora da casa, portanto, siga até o reservatório de combustível e dê a ordem para um amigo seu atear fogo. Acabe com os guardas que aparecem e corte a grade do lado direito para entrar no galpão.

31. Suba pelas escadas e elimine todos os homens no telhado do outro lado. Suba mais alguns degraus e acabe com todos os homens. Desça dois níveis por dentro do galpão e suba na torre do lado de fora. Negocie com o homem para tomar o controle do local. Saia e atenda o telefone para ouvir Don Mangano reclamar.

32. Don Mangano marca um encontro com o seu pessoal em uma fábrica ali perto. Depois de uma breve conversa, o consigliere dos Manganos declara guerra e invade a Flórida. Fale com Fredo e ele vai pedir para você se encontrar com Hyman Roth perto do porto. Após um longo papo, fale com o agente Mitchell e vá ao aeroporto comprar uma passagem de avião para Cuba.

### CUBA FIM DOS DISSIDENTES

33. Evite roubar carros por aqui (ao menos por enquanto), pois a área está cercada por soldados. Vá ao primeiro telefone e marque um lugar para falar com Mitchell. Ele pedirá para você eliminar cada um dos focos de dissidentes do país (representados por oito pontos X verdes no mapa).

34. Sempre que acabar com um dos focos, fuja do local, despiste

a polícia e espere que todas as luzes vermelhas sumam do seu mapa. Siga para um telefone para conversar com Maria, a secretária do presidente. Vá até o palácio presidencial, onde você será mantido como prisioneiro.

### CUBA ATENTADO A FIDEL CASTRO

35. Você está no segundo andar do palácio presidencial, sem arma. Seu objetivo é pegar o rifle sniper no outro lado do palácio. Siga para a esquerda, desça as escadas e estrangule o primeiro guarda em 15 segundos.



36. Continue seu caminho para o lado esquerdo eliminando mais dois guardas. Quando chegar ao quarto do guarda (o que está tirando água do joelho), acerte-o e pegue a pistola com silenciador. Use a nova arma para eliminar os dois guardas em frente à escada. Suba e vire à direita. Acabe com mais um guarda e pegue a sniper. Acerte o alvo no meio da testa.

37. Agora você precisa eliminar todos que estão no seu caminho para chegar até o lado de fora do local. Em seguida, pegue o primeiro carro que estiver dando sopa e siga para o aeroporto.

### NOVA YORK O JULGAMENTO

38. De volta a sua cidade, atenda o telefone e fale com Michael Corleone. Siga para o encontro com o figurão onde Fredo toma um grande puxão de orelha por colocar você nesta enrascada. Fale com Tom e, em seguida, corra para o seu apartamento para encontrar com Vincenzo Pentangeli. No local, você acha um corpo e nada do rapaz.



39. Saia e ligue para Tom, que pede para que você investigue vários locais em busca de alguma informação sobre o que aconteceu. Pergunte para todas as pessoas que estão nos locais do X. No final da investigação,

## Dominic Don Alive

### PLANO DE CARREIRA

Conforme você evolui no jogo, novas vagas surgem na sua família e você pode contratar novos membros para ela. Sempre que isso ocorrer, promova os funcionários antigos para funções maiores, como capo ou underboss. Com isso, você tem o direito de dar mais uma especialidade para o recém-promovido.

Upgrade

"São apenas negócios." - Don Vito

dois lugares aparecem no mapa, siga para os dois até encontrar Vincenzo, que vai ajudar você no julgamento que está por vir. Quando acabar o julgamento, fale com Tom e Michael.

### CUBA - A REVANCHE

40. Mitchell usou você durante os atentados em Cuba. É hora de voltar até o País de Fidel Castro e devolver na mesma medida. Ele está na praça central do local, invada o local pelos fundos e acabe com todos os homens que estão por lá. Em seguida, suba as escadas e dê a volta no gerador.

41. Mitchell está escondido atrás do gerador. Tome cuidado, pois ele está com uma shotgun e um tiro dela à queima-roupa é fatal. Fuja do local, pegue um carro e siga para o aeroporto.



### FLÓRIDA - O FIM DOS GRANADOS E MANGANOS

42. Deste ponto em diante, você deve escolher uma das duas famílias para eliminar primeiro. Recomendamos os Granados, pois são um pouco mais fracos que os Manganos. Seu objetivo é conquistar todo o comércio dessas famílias e só assim você consegue liberar os esconderijos.

### ESCONDERIJO DOS GRANADOS

43. Invada o local pelo portão do lado esquerdo, pois esse lado tem uma grade que não permite que muitos inimigos cheguem perto de você. Acerte-os pela grade e tome cuidado com os que aparecem entre os carros deste mesmo lado. Suba pela escada e acerte todos desta sacada.



44. Entre na casa e suba pelas escadas a sua frente. Passe pelas mesas, abra a porta do corredor e fuzile Don Granado. Em seguida, mande um dos seus homens destruírem as instalações hidráulicas do local e, antes que ele termine, comece a fugir do local, pois você só terá apenas 20 segundos para sair do local.

### ESCONDERIJO DOS MANGANOS

45. Para sobreviver à pesada recepção inimiga, use o pilar do lado direito para eliminar todos os homens que estão no chão. Caso tenha alguma sniper, use-a para eliminar os inimigos na sacada do segundo andar.



46. Quando a área estiver livre, siga pela esquerda mais uma vez. Acerte todos que aparecem pelo longo corredor, mas antes de prosseguir convém mandar seus parceiros na frente, pois existem muitos guardas escondidos atrás da longa fileira de vigas.

47. Nos fundos da casa há várias mesas, mas se preocupe com os guardas que atacam pelo lado direito. Em seguida, suba nesta área e acabe com a resistência da entrada da casa. Continue para sua esquerda e entre na porta deste lado da casa. Suba as escadas e prepare-se para se deparar com Don Mangano, um gordo que não oferece muita resistência. Vá até a sacada e mande seu parceiro colocar uma bomba no sistema hidráulico da mansão. Fuja correndo antes que os seus 20 segundos se esgotem.



### CUBA ESCONDERIJO DOS ALMEIDAS

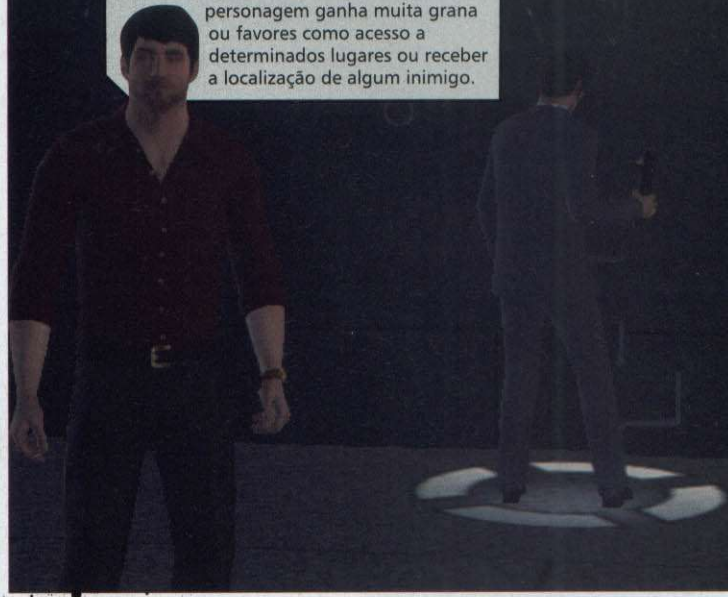
48. Seu primeiro objetivo é, assim como na Flórida, conquistar todo o comércio local e minar as forças de Don Almeida. Quando isso acontecer, prepare-se para invadir a propriedade dos Almeidas. Caso não tenha munição para a sua sniper, o melhor é voltar e acumular munição.

49. Para não perder o costume, invada o local pelo lado esquerdo da propriedade. Ali há viaturas que servirão como escudos. Mire primeiro nos guardas no alto das torres e só depois concentre seus disparos e bombas na resistência que está no piso térreo.

50. No corredor da direita há mais caminhões da polícia, ►

### OS FAVORES

Os favores são as missões secundárias. Há dezenas de pessoas com símbolos sobre a cabeça e todas elas querem algum tipo de favor, que pode ser: dar uma surra e/ou eliminar um inimigo; sabotar instalações; subornar inimigo; assassinar com algum tipo de peculiaridade; ou roubar um comércio. Em troca, seu personagem ganha muita grana ou favores como acesso a determinados lugares ou receber a localização de algum inimigo.



### A FAMÍLIA

A máfia não é apenas uma máquina de crimes. Ela é uma instituição que oferece um excelente plano de carreira para jovens arruaceiros com pequenas habilidades. Conheça as especialidades e decida o que um profissional precisa saber para entrar na sua família.

#### ARSONIST [incendiário]

Ele é um dos melhores para começar a partida. Coloca fogo em muros de flores e consegue inibir inimigos com explosões em tanques de gasolinas.

#### DEMOLITIONS [demolidor]

Os demolidores conseguem explodir uma porta ou parede em poucos segundos e montar carros-bomba em pleno trânsito. Não tente invadir o esconderijo de qualquer família sem o apoio de um demolidor, pois só eles são capazes de explodir o sistema hidráulico das casas.

#### SAFECRACKER [arrombador]

Os arrombadores conseguem abrir portas e cofres em poucos segundos. Ideais como segunda habilidade para um dos seus homens, mas no começo da partida não possuem muita função.

#### ENGINEER [engenheiro]

Os "intelectuais" da máfia estudaram para causar curto-circuito em instalações elétricas dos inimigos. Isso normalmente faz com que eles saiam da toca e virem alvo fácil. Também conseguem abrir caminho destruindo grades.

#### MEDIC [médico]

Essenciais para as suas principais investidas, pois são capazes de ressuscitar Dominic.

#### BRUISER [bruto]

Força bruta para quebrar portas e janelas, ideal como segunda opção.

## LOCALIZAÇÃO DAS ARMAS

Suas armas já não causam os danos que você deseja? Sua vida de mafioso já não é tão divertida quando era antes? Descobrimos e compartilhamos com você a localização de cada um dos poderosos upgrades para evoluir o seu arsenal. De quebra, você ainda consegue um troféu:

### AUTOMATIC (LV2)



Flórida, Granados Compound. Ela está sobre uma mesa, no segundo andar.

### AUTOMATIC (LV3)

Cuba, Battaglia Masonry. Na sala do cofre, desça pela escada do lado esquerdo para encontrá-la.

### MAGNUM (LV2)

Nova York, Carmine Rosato's Compound. Siga pela entrada principal, vá ao segundo andar e pegue-a no corredor das estátuas.

### AUTOMATIC (LV3)

Cuba, Battaglia Quarry Chop Shop. No extremo esquerdo do local, em frente ao farol.



### PISTOL (LV2)

Flórida, Ryan Roth Mission. Está no meio do caminho da sua missão, não tem como você perder.

### PISTOL (LV3)

Flórida, Mangano's Compound. Siga pela entrada principal do esconderijo e vá ao segundo andar.



### RIFLE (LV2)

Flórida, Emilio's Packing Company. No último andar do local, use o engineer para cortar a grade.

### RIFLE (LV3)

Cuba, Almeida Compound. No segundo andar, sobre a mesa.

### SHOTGUN (LV2)

Nova York, Corleone's Compound. Siga para o jardim da casa, do lado direito e mande um incendiário colocar fogo nos arbustos do local.

### SHOTGUN (LV3)

Flórida, Global Storage Chop Shop. Do lado direito da ilha, abra a porta do armazém.

use-o novamente como escudos e mande bala no pessoal no chão. No final do corredor, há mais duas torres e várias pessoas no andar superior. Jogue bombas neste nível para facilitar sua corrida até as escadas.



51. Abra a primeira porta do lado direito e suba as escadas. Na sala do cofre você deve usar um companheiro forte para arrombar a porta da direita. Don Almeida surgirá, use uma arma rápida para evitar que ele contra-ataque. Do outro lado da porta está o sistema hidráulico, peça para um dos seus companheiros instalarem a bomba e saia da casa em menos de 25 segundos.



Com a área livre procure um telefone e converse com Tony.

### FLÓRIDA - O TRAIADOR

52. Pegue um avião e vá para a Flórida, o esconderijo dos Corleones. Converse com Michael e receba instruções para ir até o aeroporto. Hora de resolver suas pendências com o velho Hyman Roth, o traidor que colocou você em uma grande fria em Cuba.



53. A primeira coisa a fazer é virar a direita e encontrar o guarda ao lado da porta. Forneça uma propina para que ele abra a porta e deixe você subir até o salão executivo. Chegou a hora de acertar tudo e acabar com todos que se moverem. Não tenha medo, sente o dedo em todos os homens do local, menos em Hyman Roth, que vai fugir pelos corredores.

54. Siga com cuidado usando sempre todas as paredes como

proteção, antes de entrar em um novo ambiente. Ao chegar ao final do corredor, é só escolher como você deseja eliminar Hyman Roth de uma vez por todas. Quando as coisas ficarem resolvidas, você deve pegar o caminhão que está no pátio dos aviões e fugir para o ponto verde. Caso seu veículo seja muito alvejado e comece a pegar fogo, saia rapidamente e pegue o primeiro carro que aparecer na sua frente. Continue até

chegar à instalação indicada pelo mapa. Fale com Michael Corleone e receba as congratulações, pois o jogo acabou e você provou que é realmente um poderoso chefe. ■



Lembre-se de que você é o chefe e não precisa ter comportamento de capanga. Se precisa que um lugar seja protegido, não precisa ir até lá: mande os seus soldados

“E u sei que foi você, Fredo, você partiu meu coração, partiu meu coração.” – Michael Corleone



# GUIA DE TROFÉUS

**T**he Godfather II é um jogo ideal para você conseguir aumentar a sua coleção de troféus e, principalmente, para conquistar um prêmio de platina. Terminando o game apenas uma vez, é possível conquistar toda a coleção. Sem falar que nenhum deles exige que você jogue online ou em modo multiplayer. Basta ter sangue frio, ficar de olho em todas as nossas dicas para não deixar nenhuma conquista passar em branco e conseguir o melhor desempenho.



## MOBFACE

Antes de começar sua jornada mafiosa, modifique qualquer aspecto no personagem padrão. Só isso já garante o primeiro troféu da coleção.



## ENFORCER

Não tenha piedade e faça dez estilos de execução.



## CONTRACT KILLER

Elimine cinco missões Made Men com as condições impostas pelos seus contratantes.



## THREE CRIME RINGS

Controle três categorias de crime (jogo, prostituição, etc).



## FIVE CRIME RINGS

Vá além e controle cinco vertentes do crime.



## LOCKPICKER

Arrombe cinco cofres para conquistar o troféu.



## LET ME UPGRADE YOU

Faça um upgrade de habilidade ou armas em qualquer um dos membros da sua família.



## TORCH THE JOINT

Mande um dos membros da sua família instalar uma bomba em um local (use o seu mapa para indicar).



## PULLING THE STRINGS

Mande um dos membros da sua família atacar um local (use o seu mapa para indicar).



## DOUBLE CROSSED

Elimine duas famílias rivais para começar seu plano de dominação.



## VENDETTA

Elimine três famílias e torne o seu nome sinônimo de medo.



## AMBUSH

Elimine quatro famílias rivais e domine tudo.



## GUN SMUGGLER

Encontre um dos upgrades de nível 2 das armas.



## MODIFIED FIREPOWER

Encontre um dos upgrades de nível 3 das armas.



## BANK JOB

Roube o seu primeiro banco e sobreviva para gastar a grana.



## 25 MASSACRED

Acabe com 25 guardas da forma que achar melhor.



## 100 WHACKED

Elimine cem guardas no decorrer das missões do game.



## 250 ICED

Continue a onda de barbárie e elimine 250 guardas.



## 500 EMPTY SUITS

Destruição máxima: destrua 500 guardas e fature o prêmio.



## BLACKHAND BRUTALITY

Acabe com 25 guardas na porrada.



## FULL OF LEAD

Acabe com 150 guardas usando armas de fogo.



## FORTIFIED VENUE

Conquiste um comércio e coloque o máximo de guardas possíveis nele. Para facilitar, faça isso logo no primeiro comércio que você tomar, pois ele é simples e só suporta seis guardas.



## PAYING TRIBUTE

Encontre todos os seus esconderijos e tome posse.



## RIGHT HAND MAN

Promova um dos homens da sua família para capo.



## SECOND IN COMMAND

Promova um dos homens da sua família para a categoria underboss.



## GETTING MADE

Contrate o primeiro homem para a sua família.



## THE COUNSELOR

Aceite Tom Hagen como seu consigliere (conselheiro).



## CIA? DOA

Mate Henry Mitchell durante a missão na Flórida, Tony Rosato e Granados. Você terá que dar uns tapas no sujeito para arrancar informações. Vá além e mate-o.



## SHAKEDOWN

Controle todos os negócios de extorsão disponíveis.



## IT'S NOT PERSONAL

Elimine uma família rival explodindo o esconderijo dela.



## LAST FAMILY STANDING

Elimine todas as famílias rivais.



## BAG MAN

Roube todos os bancos de todas as cidades.



## 750 SLEEPING WITH THE FISHES

Elimine 750 guardas e ganhe outro troféu.



## THIS THING OF OURS

Complete toda a sua família, ou seja, ocupe todos os cargos.



## FIRST CRIME RING

Controle uma vertente do crime à sua escolha.



## ACCEPT THIS AS GIFT

Aceite e execute favores para todos os 12 guardas corruptos.



## WELCOME TO THE GUN SHOW

Encontre todos os upgrades de nível 2 e nível 3 do jogo.



## EXECUTIONS IN STYLE

Aplique todos os estilos de execução nos seus inimigos.



## ORGANIZED CRIME

Controle todas as vertentes possíveis do crime.



## SAFECRACKER

Arrombe todos os cofres da cidade e enriqueça.



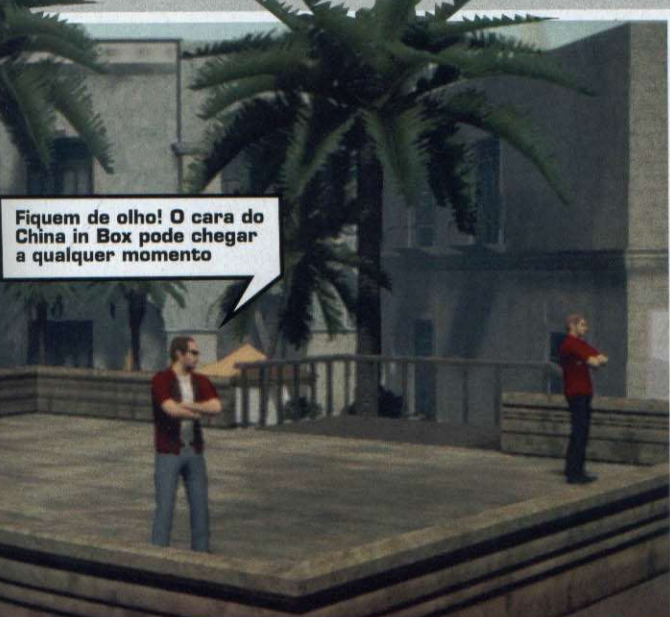
## IT'S ONLY BUSINESS

Elimine Hyman Roth e livre o mundo de mais um traidor.



## PLATINUM TROPHY

Complete sua coleção com os 41 troféus anteriores e exiba com orgulho o seu troféu de platina, o prêmio de um Don virtual.



Fiquem de olho! O cara do China in Box pode chegar a qualquer momento

# DETONADO

Por Amer Houchaimi

## MISSÕES

O Rasengan é um dos ataques mais simples e eficazes do jogo. Apenas aperte ↓, ↓ e segure o botão de ataque até a barra de energia se carregar ao máximo, para só então soltar. Uma boa tática ao jogar com Naruto é ativar o golpe de longe do inimigo e esperar que ele chegue a meia distância para então atacar. Na maioria das vezes, o ataque irá conectar e arremessar o adversário para longe, o que lhe dá uma janela de tempo para recarregar o Chakra e repetir a operação.



# NARUTO 4



Produtora: CyberConnect 2  
Distribuidora: Bandai Games

# ULTIMATE NINJA

Mais do mesmo em um game que não atingiu todo o seu potencial e já deu o que tinha que dar no Play 2

**N**aruto é para os dias de hoje, aquilo que *Dragon Ball Z* era há uma década: uma série de ação que é febre entre o pessoal que curte anime.

Lançado na revista japonesa semanal *Shonen Jump* em 1999, a história de autoria de Masashi Kishimoto narra as aventuras de Naruto, um garoto que reside em uma vila habitada por ninjas (o que faz dela o local mais legal do mundo para se viver) e que anseia em se tornar o Hokage, líder supremo da vila, respeitado e reconhecido por todos os seus colegas.

Em seus dez anos de existência, *Naruto* já vendeu

milhões e volumes do mangá, milhares de DVDs com suas aventuras animadas e tantos outros produtos, que seria preciso uma enciclopédia para descrever todos.

Verdade seja dita, não é difícil gostar de Naruto e seus amigos. As histórias são divertidas; os personagens, carismáticos e apesar da série reutilizar chavões clássicos e bastante desgastados dos animes, inova com muitas ideias originais e tão bem executadas que em alguns momentos é difícil acreditar que é uma série para crianças.

Infelizmente, assim como *Dragon Ball Z* há uma década (e um pouquinho), uma enxurrada

colossal de produtos licenciados é lançada todos os dias levando a cara de Naruto e seus amigos e nem todos tem a qualidade que os fãs esperam. Tal problema também se aplica aos games e este título é a prova disso.

### Nenhum Lugar para Ir Exceto para Baixo

A série de games *Ultimate Ninja* já existe desde 2003 (no Japão, pois sempre são lançados com alguns anos de atraso no Ocidente) e segue a



**N**ão é mais possível escolher o Ultimate Jutsu que será usado. Dependendo das condições, seu personagem atacará...

## AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Luta	Cenários ★★★★★	NOTA FINAL <b>7,0</b>
	Design dos lutadores ★★★★★	
	Modos extras ★★★★★	
	Sistema de combate ★★★★★	
	Variedade de golpes ★★★★★	

EXCELENCIAS



**HAJA TEMPO**  
As lutas com os chefes no Master Mode demoram. Da tempo de o Naruto se casar, virar Hokage e ainda voltar.

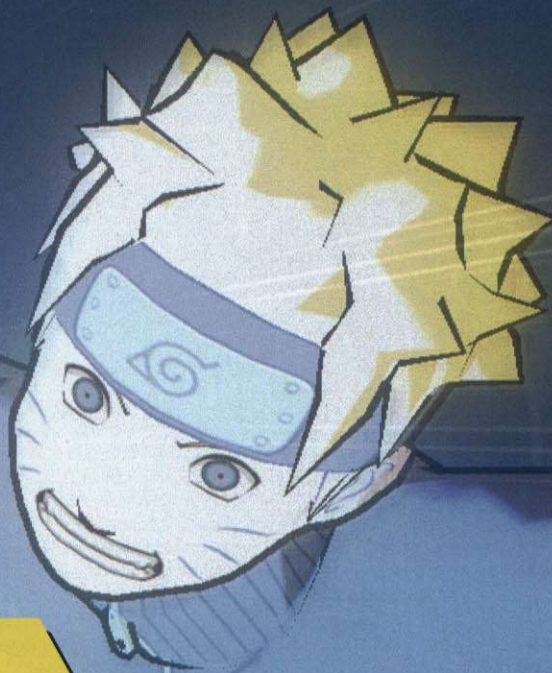


**PARADOXO**  
Colocar as versões adolescentes e infantis para lutar entre si é legal... mas é um paradoxo no tempo e espaço.



**FABRICA DE CONTINUAÇÕES**  
Este game não é o *FIFA 2009*, mas você já jogou uma versão dele no ano passado.

# NINJA



tradicional fórmula de reciclar o jogo do ano anterior e acrescentar coisas novas. Nenhum pecado aí, se até franquias milionárias como *GTA* passaram um bom tempo simplesmente aumentando o que já tinham, *Naruto* também pode fazer o mesmo.

O problema é que a série atingiu seu auge com *Naruto: Ultimate Ninja 3*, que conseguiu pegar o que já existia e casar com uma jogabilidade frenética e perfeita, visuais de cair o queixo, um modo de aventura bastante divertido e bem-feito, dezenas de coisas para destruir, além de um excelente áudio, que se preocupava em agradar aos puristas fãs da dublagem original.

Infelizmente, quando se chega ao topo, só é possível descer e *Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden* não

consegue manter a mesma qualidade de seu antecessor. Não que seja um game ruim, mas não chega nem perto do título anterior, que era excelente e conseguia cativar até quem não era fã do anime.

Embora haja um grande número de lutadores, quase todos são personagens reciclados de *Ultimate Ninja 3* e as a maior parte das poucas novas adesões são o elenco principal da série (Naruto, Sakura e por aí vai) em suas versões adolescentes.

O Master Mode (a versão deste ano para o modo de aventura) é bem mais limitado em comparação ao que recebemos com *Ultimate Ninja 3* e, embora tenha uma história interessante, não chega a ser tão cativante quanto poderia. Especialmente porque enquanto o enredo do jogo anterior



terminava em um momento de mudança da história, este se encerra no meio da trajetória, o que pode deixar o jogador com uma sensação de "jogo incompleto" ao terminá-lo.

Visualmente também, *Ultimate Ninja 4* deixa a desejar. Seus gráficos Cel Shading não são tão impressionantes quanto poderiam os personagens

e animações de *Ultimate Jutsus* parecem mais "aguados" que os da versão anterior.

Mas nem tudo são más notícias. A trilha sonora é incrível, com belíssimos arranjos de piano para as músicas tema da série, além da opção de colocar as vozes do jogo em japonês, para quem não suporta as vozes dos dubladores americanos. ▶

DETONADO



**AMIGOS** O tempo passou e os ninjas cresceram, mas as amizades entre a ex-molecada de Konoha continuam as mesmas.

# ROTEIRO

Guia ninja para ajudá-lo a passar por todos os desafios do modo História desta nova aventura

## PRIMEIRA PARTE



**BLACK SHADOW**  
1. Sua aventura começa em um pequeno labirinto. Não há muito o que fazer aqui, exceto seguir para a saída que se encontra na parte mais baixa do mapa. Aproveite para recolher itens dos baús e barris.



2. Quando chegar à etapa da caverna, apenas siga Aoi através das diferentes salas. Preste atenção no mapa e siga da parte de baixo dele até a parte de cima. Normalmente, há muitos abismos em cada área. Acostume-se a usar o salto duplo e o Shadow Clone Jutsu que esta etapa será fácil.

3. Quando encontrar alavancas, acione-as. O jogo mostra o que é ativado por elas (plataformas móveis ou elevadores), então

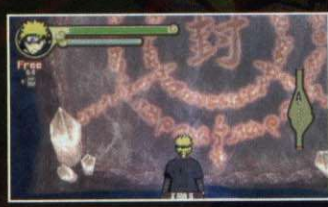


faça uso deles para avançar pelo cenário ou simplesmente chegar até tesouros de difícil acesso.



4. Nas áreas que forem apenas linhas retas, é preciso enfrentar inimigos em números variados. Os combates são bastante simples, apenas metralhe o botão **●** e Naruto cuida do resto. Use o Rasengan contra os adversários se quiser encerrar rápido a batalha e aperte os botões que aparecem na tela ao longo dos combos.

5. Sempre que voltar a uma sala, os inimigos ressurgirão e será possível enfrentá-los para conseguir mais experiência. Repita as lutas até ganhar level o suficiente para os braceletes de Naruto emitirem um brilho vermelho, ou não conseguirá avançar na história adiante.



6. Prossiga até o momento em que Black Shadow cria uma barreira. Tente destruí-la com o Rasengan e, logo em seguida, volte todo o caminho e saia da caverna.

7. Na vila, converse com todas as pessoas (simbolizadas por pontos vermelhos no mapa) e,

em seguida, volte até a entrada da caverna e fale com o velho. Sua próxima parada é a Forest.



8. Esta é a área em que você começou o jogo, mas agora está coberta de névoa. O mapa fica cheio de interferência e é impossível achar seu caminho nele. Felizmente, a seta que representa Naruto no mapa ainda é visível. Guie-se por ela e sempre siga em direção ao leste (para o lado direito do mapa), até eventualmente chegar a uma pequena trilha que o levará à clareira onde está a casa de



Aoi. Não perca seu tempo procurando baús ou barris de itens na névoa, pois isso só fará com que se perca mais.

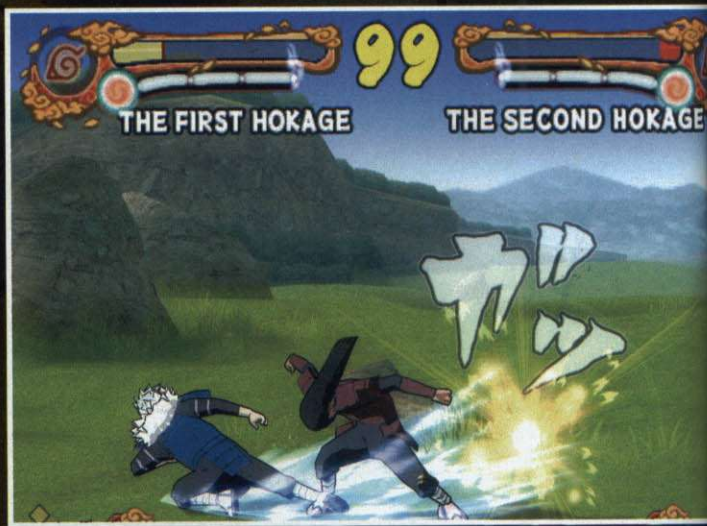
9. Volte à caverna, converse com o velho em frente a sua entrada e avance por ela mais uma vez, para chegar à barreira que não conseguiu destruir antes. Ataque-a com o Rasengan e derrube-a.

10. Será preciso avançar por novas áreas da caverna. A única novidade são as áreas onde é preciso usar o Triangle Jump para subir (nas paredes emparelhadas forradas com madeira), pois o resto é exatamente igual: plataformas, abismos e muitos saltos. Haverá vários momentos em que é preciso lutar com grupos de inimigos; use tais batalhas para ganhar algum level e aumentar sua barra de energia. Apenas prossiga até chegar ao chefe.

## CHEFE - BLACK SHADOW



11. Ande até as costas dele e use o Rasengan. Ataque com golpes normais até seu Chakra recarregar e use-o mais uma vez.. Não fique na frente dele ou será atingido por seu ataque de investida. Fique atento também para defender seu ataque múltiplo, que ele usará sempre que você o atingir com alguns golpes normais. Quando ele se dividir em três lobos menores, ataque normalmente e use o Rasengan se necessário.



A pesar de tudo, a história exclusiva que o jogo usa como ponte entre as duas fases do mangá funciona muito bem. Uma...

# PERSONAGENS SECRETOS

Como é tradição na série, há um bom número de personagens secretos para destravar ao longo da aventura. Todos podem ser liberados no Master Mode e Hero Mode, mas vários deles estarão disponíveis desde o começo caso você tenha um save de *Ultimate Ninja 3* no seu Memory Card.



**GAARA (ADOLESCENTE)**  
No Hero Mode, derrote o ninja da Vila da Areia com Naruto.



**TSUNADE**  
No Hero Mode, libere a cena em que ela ataca Orochimaru.



**HAKU**  
Derrote este ninja no Hero Mode.



**JIRAIYA**  
No Hero Mode, libere a cena em que Naruto protege Tsunade de Kabuto.



**KABUTO**  
Derrote-o ajudante do Orochimaru no Hero Mode.



**KANKUROU (ADOLESCENTE)**  
No Hero Mode, libere a cena na qual ele combate Shino.



**2ND HOKAGE**  
Hero Mode. Libere a cena do funeral do Third Hokage.



**OROCHIMARU**  
Enfrente-o com Naruto no Hero.



**3RD HOKAGE**  
Derrote Orochimaru com este Hokage no Hero Mode.



**SHIZUNE**  
No Hero Mode, libere a cena em que Tsunade ataca o vilão Orochimaru.



**TEMARI (ADOLESCENTE)**  
No Hero Mode, libere a cena de sua luta com Shikamaru.



**ZABUZA**  
Derrote o vilão da vila da Névoa no Hero Mode.



**CHIYO**  
Derrote-a no Master Mode.



**DEIDARA**  
Derrote-o no Master Mode.



**ITACHI**  
Derrote-o no Master Mode.



**KISAME**  
Derrote-o no Master Mode.



**SASORI**  
Derrote-o no Master Mode.



**YONDAIME**  
Complete o Hero Mode para habilitar o falecido líder da Vila da Folha Oculta.

Quando a energia dele chegar à metade, Naruto irá liberar o poder da Raposa de Nove Caudas (Naruto Kyuubi) e a luta vai recomeçar. Continue usando o padrão de atacar normalmente, defender e usar o Rasengan quando puder e não se esqueça de recuperar as energias com os itens que achou pela caverna.



Akatsuki e é preciso lutar mais algumas vezes. Deidara não é um oponente forte e pode ser facilmente subjugado por Gaara. Sasori por outro lado, é mais difícil e a melhor maneira é enfrentá-lo segurando em um dos cantos e mandando combos para cima dele, usando Ultimate Jutsus sempre que possível.

bandido enorme) ou será dizimado por ele. Use o Rasengan no chefe e, em seguida, afaste-se e corra em círculos pela tela até recarregar seu Chakra. Repita a operação até eliminar o grandalhão e seus capangas. Logo após derrotar o bando, será preciso enfrentar o líder dos criminosos mais uma vez, apenas repita a mesma estratégia até derrotá-lo.

17. Na cena seguinte, siga até a Hokage's Mansion e converse

com Tsunade. Você receberá o Bingo Book e poderá enfrentar bandidos disfarçados como os personagens da série espalhados por Konoha.

18. Converse com a "Sakura" do lado e fora da Hokage's Mansion e derrote-a em duelo. É ridiculamente fácil encontrar os bandidos disfarçados, apenas passeie pelo cenário até encontrar algum outro personagem da série (que será marcado por um ponto verde ▶

## SEGUNDA PARTE



### SHIPPUDEN

12. Logo após conversar com Tsunade e Jiraiya, vá até Training Field e encontre com Kakashi. Aqui você participa de um minigame no qual é preciso agarrar Kakashi. Preste atenção à seta próxima de Naruto, que indica onde Kakashi está e use a corrida normal (segure **R2**) para alcançá-lo. Quando estiver perto o bastante, use **○** para saltar sobre ele. Pode demorar um pouco, mas uma hora Kakashi vai estar perto o bastante de você para ser alcançado.

13. Logo após o minigame, será preciso lutar com Sakura. A batalha é bastante simples, portanto apenas desça a mão na menina sem dó. Em seguida, volte para o centro da vila.

14. Agora começa a invasão dos

15. Novamente no controle de Naruto, vá até a Hokage Mansion e converse com Kakashi em frente a ela. Seu objetivo é seguir para Deep Green Hill e enfrentar uma gangue de bandidos que se infiltrou em Konoha.

### CHEFE - GANGUE DE BANDIDOS



16. A batalha é simples, mas demorada. Nunca se aproxime do chefe (o

### DE OLHO NO MAPA!

Quando não souber onde está, aperte Start e escolha a opção "Full Map." Cheque os nomes das áreas para saber onde você está e para onde ir em seguida. No começo, dá pra se perder um pouco, mas logo você se acostuma e vai andar por Konoha como se morasse lá.



through this huge entrance to the Hidden Leaf

## MASTER MODE

### EVOLUINDO NARUTO



Conforme derrotar inimigos, Naruto receberá experiência e subirá de Level, dominando novas técnicas que serão bastante úteis para seu progresso na história. Eis aqui as mais importantes e que devem ser dominadas para seu sucesso na aventura.

### RASENGAN

Aperte **▲** e, logo em seguida, **●** (enquanto o Chakra estiver ao redor de Naruto). Esta é a técnica mais útil do Master Mode e pode ser usada para destruir



no mapa e sempre terá um "!" sobre ele) e confronte-o. É possível ganhar muito dinheiro desta forma.



19. Procure por Kakashi no Hokage Highway e, após conversar com ele, reencontre-o e a Sakura em Hidden Leaf Village Gate.

20. Seu objetivo agora é o deserto, portanto, siga para Hidden Sand Gate. Daqui em diante, haverá vários momentos em que seu grupo será atacado por gangues de bandidos. Use o Rasengan para derrotar os arqueiros e ataques normais para enfrentar os outros oponentes.

grandes rochedos (desobstruindo caminhos) ou dizimar oponentes durante as batalhas. Usar o Rasengan consome um bocado de Chakra e, embora ele se recupere sozinho, não é possível usar tal poder o tempo todo, portanto, guarde-o para os momentos certos.

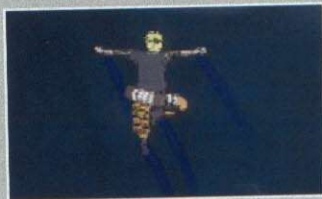
### SALTO DUPLO



Aperte **✳** mais uma vez durante o salto. É o clássico salto duplo que você já cansou de ver em tudo quanto é jogo, desde *Shinobi* até o game dos Simpsons. Dispensa apresentações.

### SHADOW CLONE JUMP

Aperte **▲** após o salto duplo. Este é um complemento ao salto duplo; com ele, Naruto cria um clone seu que o arremessa longe durante o salto. É um movimento bastante útil para cobrir grandes distâncias com rapidez ou fazer saltos impossíveis. Mas é preciso um pouco de cuidado ao se usar esta técnica, ou você pode acabar se arremessando em um abismo sem querer.



### TRIANGLE JUMP

Segure **R2** para correr e, em seguida, aperte e segure **✳**. Esta é a famosa "corridinha ninja"



que diversos personagens usam no anime, quando não é possível vê-los, a não ser por suas sombras quicando pelo cenário. Esta técnica é muito útil para atravessar o cenário rapidamente, especialmente por não consumir Chakra, o que permite que seja usada o tempo todo. Ela também pode ser usada para escalar algumas paredes específicas. O único inconveniente é que se torna meio difícil controlar Naruto ao se usar esta técnica e é muito fácil despencar em abismos por causa dela, mas o efeito bacana vale a pena.



21. Quando chegar a Hidden Sand Gate, Sakura irá te pedir para encontrar uma flor branca no deserto. Volte e explore as áreas anteriores, checando todos os cactos até encontrar aquele com a flor branca em seu cume. Quando o achar, volte e fale com Sakura mais uma vez.

quatro vezes, usando um outro grupo de personagens (Gai, Neji, Tenten e Lee). As lutas não são difíceis, apenas dê pouco espaço para que ele se mova e use Ultimate Jutsus sempre que puder.



24. Após todas as batalhas, continue no controle de Naruto e prossiga até Land of Rivers.



22. Após isso, saia da vila e fale com Sakura mais uma vez. Após ser apresentado a Chiyo, é preciso seguir para a Land of the Rivers, portanto, use o Full Map para saber qual caminho seguir através do deserto.

23. A cena irá mudar e será preciso duelar com Kisame

Haverá confrontos com bandidos no caminho, mas nada muito difícil. Quando finalmente chegar a seu objetivo, será hora de confrontar Itachi.

25. Em primeiro lugar, será preciso agarrar Itachi em um minigame similar ao que fez com Kakashi no começo da história. Novamente, fique de olho na seta que indica onde ele está e desta vez use o Triangle Jump para alcançá-lo. Seja paciente que uma hora ele irá surgir perto o bastante para ser agarrado sem problemas.



26. Agora é o momento de enfrentar Itachi três vezes (com Sakura, Kakashi e Naruto). Tome cuidado com sua técnica Tsukuyomi, que diminui a velocidade daqueles que entram em seu campo de ação e faz deles um alvo fácil. De resto, use os itens do cenário quando tiver chance e mande Ultimate Jutsus contra ele.



## MEMORIES FRAGMENTS

Os Memories Fragments são esferas que estão espalhadas no mapa da Master Mode. Você deve recolhê-las para conseguir avançar no Hero Mode. Os Fragments estão espalhados na pequena vila do início do Master Mode e da Vila de Konoha, e aparecem no mapa como pequenos pontos púrpuras, exceto por um em Forest of Delusion, que aparece como um ponto vermelho. Fique de olho no mapa e siga o nosso guia para encontrar todos.

### BLACK SHADOW SAGA

#### CRYSTAL CAVE

1. Primeira sala: no chão, próximo ao pilar.
2. Terceira sala: na plataforma mais alta à sua direita
3. Quinta sala: à direita da área central do local.
4. Sétima sala: há um elevador no canto superior direito da sala. Ao subir nele, use o salto duplo e o Shadow Clone Jump para alcançar um segundo elevador que leva ao Memory Fragment.
5. Nona sala: próxima ao centro. Pode ser alcançada através de uma plataforma móvel.
6. Décima Primeira Sala: Plataforma mais alta na parte direita do mapa.
7. Décima terceira sala: em uma plataforma à esquerda do centro.
8. Décima quinta sala: em um trecho à direita de onde você entra na sala.
9. Décima quinta sala: na plataforma mais alta da sala.
10. Décima oitava sala: logo em frente à saída do mapa.

#### FOREST OF DELUSION

11. À esquerda do ponto onde a história começou.
12. Próximo a casa de Aoi, no ponto superior esquerdo do mapa.
13. Nos morros que cercam a casa de Aoi.
14. Na parte do canto inferior esquerdo do mapa
15. Na área vazia onde está a grande árvore.

#### TREE FELLING VILLAGE

16. Sob o guarda-chuva vermelho na parte superior direita do mapa.
17. Na casa ao centro do mapa, fácil de encontrar.

#### SHIPPUDEN SAGA

##### KONOKA

18. Próximo a Ichiraku Ramen, em um pequeno parapeito de pedra. Está meio escondido, então dê uma vasculhada pelo local se não o achar de primeira.
19. Em Hidden Leaf Gate.
20. Na área em frente ao Hokage's Mansion.
21. No telhado do Hokage's Mansion.
22. No telhado de uma casa à esquerda em Leaf Tea Street com o Save Point.
23. Em Forest of Death.
24. Em Training Field, no lado mais à esquerda da área.
25. Em Training Field, no lado mais à direita da área.
26. Dentro do escritório de Tsunade.

##### FOREST OF WIND

27. No campo após sair de Konoha.
28. Na segunda área com árvores em frente à árvore próxima a saída.

##### SILENT WASTELAND

29. No campo com areia no canto inferior esquerdo do mapa.
30. No campo de areia próximo à saída que fica ao norte do mapa.

##### SAND BOULEVARD

31. No lado direito da ponte, no telhado de uma casa.
32. Nos balanços próximos à saída.
33. No telhado de uma construção na vila.

##### SANDSTORM DESERT

34. Na entrada da área, em uma parede de pedra.
35. Em Sand Cave.
36. Em Forest of Slanting Ray.
37. No Save Point antes de Forest of Slanting Ray (aparece após a luta com Itachi).

## CAÇA AO SAPOS!

Em suas andanças por Konoha, Naruto vai encontrar com Jiraiya, que incumbirá seu jovem discípulo a encontrar todos os seus sapos. Como bom estagiário de ninja que é, resta ao menino encontrar os mascotes de seu professor tarado. Para facilitar sua vida, eis aqui a localização de todos os batráquios:

1. O primeiro você ganha assim que aceitar a missão de Jiraiya.
2. Na primeira área assim que sair por Hidden Leaf Gate.
3. Próximo à rua da direita, em Leaf Tea Street.
4. No Forest of Death, em um dos pilares de madeira.
5. Na vila, próximo ao Item Shop.
6. Em Forest of Death.
7. Em Hidden Leaf Gate.
8. Na plataforma no canto superior esquerdo em Forest of Wind.
9. No centro de Training Field.
10. Em Hot Sand Wasteland.
11. Em Forest of Slanting Rain.
12. Na saída pelos telhados de Sand Boulevard.
13. Na area onde Jiraiya o aguarda com a Quest para derrotar cem inimigos.
14. Quando estiver no centro de Sand Boulevard, vá para o canto inferior esquerdo do mapa e quebre os caixotes.
15. A esquerda da ponte em Sand Boulevard.
16. Na décima primeira sala da Crystal Cave, em uma plataforma no canto superior esquerdo do mapa.
17. Hot Sand Wasteland, próximo à rocha na saída do canto superior esquerdo do mapa.
18. No primeiro campo de areia, no poço mais ao alto no mapa.
19. No canto superior esquerdo do mapa na área onde se começa o Master Mode.
20. Próximo à casa de Aoi, em Forest of Delusion.
21. Em Forest of Delusion, no centro do mapa em uma pequena caverna.
22. Em uma das plataformas de Ravine of Wind.
23. Em frente a Crystal Cave.
24. Acima do Hokage's Mansion.
25. Em Sandstorm Desert, em um dos bancos de areia.
26. Dentro de Ichiraku Ramen.
27. Em Leaf Tea Street.
28. Próximo ao Save Point antes de Forest of Slanting Ray.
29. Última área de Crystal Cave.
30. Entrada da Hokage Highway.



**DETONADO**

Por Leandro Rodrigues

# THE GODF

**AULA** Tudo que você precisa para aprender a ser um mafioso está aqui: tiroteios, perseguições de carro e administração de negócios. Só falta aprender a xingar feito um siciliano.

## NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** O game começa lento, com missões simples e até sem graça.
- B** Conforme seu status aumenta na família as coisas melhoram...
- C** Na segunda parte do jogo, com as perseguições de carro tudo fica complicadíssimo.

## AVALIAÇÕES

<b>Técnica</b>	Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆

<b>Ação</b>	Enredo ☆☆☆☆☆
	Inteligência ☆☆☆☆☆
	Atrações Extras ☆☆☆☆☆
	Câmeras ☆☆☆☆☆
Chefes ☆☆☆☆☆	

**NOTA FINAL**

**8,0**



**D**estruir as instalações das famílias rivais requer um bocado de planejamento e cuidado, mas é disparada a parte mais...



# ATHER

**EXCELENCIAS**

 <b>ADEUS, PADRINHO!</b> Este game possui o último trabalho que o ator Marlon Brando fez. Aproveite esta honra.	 <b>COMPLEMENTO</b> Seu personagem foi o responsável pela cabeça de cavalo e as armas no banheiro para o Michael usar. Tudo faz sentido agora.	 <b>MISERIA</b> Há poucos carros disponíveis. Sorte que a indústria automotiva avançou muito até os dias de Liberty City.
---	--	---

Produtora: EA  
Distribuidora: EA



### INTIMIDAÇÃO

**E** stá a fim de botar um terror nos comerciantes de Nova York? Saiba que existem diversas maneiras de conseguir o resultado desejado. Você pode explodir uma bomba ao lado da vítima, atirar perto dela ou então colocar o cidadão debruçado no parapeito de um dos prédios. Mas tenha calma pois, ao abusar deste recurso, o cara pode jogar tudo para o ar e partir para cima de você.



## Ação de primeira, trama clássica e muitos desafios para quem ainda não tem um PS3

**P**oucos jogos conseguiram fugir do óbvio, ampliando e complementando o universo de um filme, como fez a Electronic Arts com *The Godfather*, a primeira adaptação da obra-prima de Mario Puzo para os consoles. Em uma escolha muito inteligente, os produtores optaram por não fazer apenas uma simples versão digital do filme e resolveram explicar como foram criadas as principais cenas do primeiro filme da família mafiosa. Para conseguir essa façanha, eles criaram um personagem novo, que simplesmente não existe no filme. Esse personagem é filho de Johnny, um grande funcionário de Don Corleone, que acaba apadrinhado pelo mafioso. Em busca de uma posição de destaque na família Corleone, seu personagem deve executar

dezenas de missões, uma mais perigosa que a outra. Basicamente, você é a pessoa que proporciona as melhores cenas do filme, mas sempre por debaixo dos panos. Um bom exemplo é a cena em que Michael Corleone vai a uma reunião, em um restaurante escolhido por uma família inimiga. Ele encontra – sem nenhuma grande explicação – uma arma no banheiro do estabelecimento. No jogo é você quem precisa encontrar uma maneira de colocá-la no local. Outra cena clássica que ganhou uma explicação é a cena em que o produtor de filmes lembra com a cabeça de um cavalo na sua cama. No jogo, você precisa invadir a mansão do produtor e colocar a cabeça sem chamar a atenção de nenhum dos guardas, em um dos momentos que fogem do tiro explícito.

### Elenco de primeira

*The Godfather* é um game digno de aplauso. A começar pela recriação da Nova York dos anos 40. Casas, carros, trajés... Tudo remete ao clima do filme, inclusive os personagens, modelados à imagem dos atores da época. Só Al Pacino, que não quis participar, ficou de fora. Trilha e efeitos sonoros completam o pacote, que ainda conta com a dublagem dos atores do longa. Com adaptação impecável e horas de diversão garantida, *The Godfather* é um jogo que não pode ser deixado de lado por quem é fã de *O Poderoso Chefão*. Aliás, se você ainda não conhece o primeiro filme da trilogia, assista-o. Só depois de ver o longa você pode aproveitar o nosso detonado e curtir o game ao máximo. ▶

## DETONADO



### ASSASSINATOS CONTRATADOS

Alguém precisa fazer o serviço sujo para a família Corleone e você, ansioso para ganhar reconhecimento, vai topar tudo. Executando esses "serviços", além de ganhar respeito, você leva uma grana, que pode ficar ainda maior se você respeitar as condições do seu contratante. Procure

vermelha, seu "parceiro" vai partir para o tudo ou nada e você vai ser obrigado a matar o infeliz e acabar com o negócio.

### NEGÓCIOS ILEGAIS

Alguns dos estabelecimentos conquistados pelos Corleones não passam de fechada para negócios ainda mais lucrativos, como jogos

# VIDA BANDIDA

Saiba o que você pode fazer em Nova York para conquistar grana e respeito. Só com 100% dos objetivos você poderá se tornar um chefe da máfia com o mais alto respeito

os pontos amarelos indicados no mapa; eles indicam os contratantes. Assim que você falar com um deles, um X amarelo aparece no mapa, indicando a localização da sua vítima. Veja no quadro vermelho abaixo as condições para cada assassinato.

### EXTORSÃO

Nova York tem centenas de estabelecimentos comerciais e cada família quer controlar a maior quantidade deles. Para favorecer o seu lado, sua meta é entrar em cada uma das lojas e ganhar a "cooperação" do comerciante. Para isso, vale tudo: dar porrada, usar suas armas, empurrá-lo ou só quebrar tudo ao seu redor. Fique de olho na barra do lado direito superior, você deve ultrapassar a marca azul para que a vítima fique disposta a cooperar; e quanto mais nervoso o lojista ficar, mais grana ele vai fornecer semanalmente. Mas há limites: se você abusar e a barra ficar

clandestinos, tráfico de drogas e venda ilegal de armas. Sempre que o comerciante concordar em passar o controle da loja para você, verifique se alguma porta dá acesso aos fundos; se houver, saque a arma e entre detonando todo mundo. A seguir, fale com o dono do local (o cara que tem o ícone da marionete na cabeça) e conquiste mais uma grana para a família.

### ARMAZENS E CAMINHÕES

Cada família controla armazéns onde são guardados produtos frutos do seu "trabalho". Conquistar esses locais é um tremendo golpe contra o seu inimigo. Feche os caminhões que trafegam pelas ruas de Nova York e para descobrir onde ficam os armazéns (atravesse um carro na frente do caminhão ou simplesmente pare na frente do veículo com sua coragem).

Garanta que o seu arsenal seja suficiente para não deixá-lo na mão, pois há sempre dois capangas fazendo a segurança de cada caminhão. Elimine os guardas e interrogue o motorista para descobrir a localização do armazém. Você pode pegar um saco de dinheiro no caminhão, mas fique esperto: sempre que roubar um caminhão, você vai ser perseguido, então corra até um dos seus esconderijos para deixar a grana.

### CENTROS DE TRANSPORTE

Os centros de transporte são locais muito bem vigiados e isso não é por nada: são neles que as famílias deixam toda a sua frota de caminhões. Conquistá-los rende um bom retorno financeiro, mas cada um desses centros é vigiado por cerca de 50 inimigos, por isso, tome muito cuidado extra e tenha certeza de que está carregando muitas armas e munição para garantir seu sucesso.

### ESCONDERIJOS CONQUISTADOS

Em todos os bairros existem esconderijos para conquistar. Cada um oferece um Save Point, armas, munição e também itens para recuperar a sua energia. São 26 esconderijos e conquistá-los é um dos objetivos extras.

### GUERRA ENTRE FAMÍLIAS

Cada vez que você entrar em conflito com uma das famílias, uma barra de vingança aparece no lado direito superior da tela. Quando essa barra fica com todos os níveis vermelhos, a guerra entre os Corleones e a família rival vai estourar. Você tem dois modos para resolver a situação: procurar um posto do FBI e subornar um agente para acalmar as coisas; ou invadir um dos negócios da família rival para explodi-lo com

uma bomba-relógio.

### BANCOS

Com tanta grana nos cofres, é claro que os bancos estão sob a mira dos mafiosos. Antes de decidir invadir algum dos bancos de Nova York, certifique-se de que está levando uma bomba-relógio. Entre no local, acabe com todos os guardas e instale a bomba em frente ao cofre. Mantenha distância e, com as portas abertas, volte e pegue os sacos de dinheiro. Ao sair do banco, fuja da polícia e vá a um dos seus esconderijos para esconder a grana.



### SUBORNANDO GUARDAS

Para ficar tranquilo enquanto comete pequenos crimes, basta subornar um guarda local. Procure um guarda que faz a ronda nas ruas ou simplesmente vá até uma delegacia e suborne-o. Uma barra verde surge no canto direito inferior e indica que você pode cometer crimes leves sem ser importunado enquanto ela durar.



### HABILIDADES

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



### ASSASSINO – Conheça os objetivos específicos de cada missão de assassinato

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

A máfia é um dos poucos grupos que você tem que fazer coisas erradas para ser promovido.

# ARSENAL CLÁSSICO

**Mafioso bom é mafioso armado. Conheça o arsenal disponível e faça "bom" uso dele:**

• **GAROTTE:** é a melhor forma de executar seu inimigo sem chamar a atenção. Esse instrumento mata seu alvo por estrangulamento. Aproxime-se abaixado atrás da vítima e pegue-a pelas costas.

• **POLICE BATON:** o cassetete de madeira da polícia é resistente, pois é revestido por uma camada de pele. É a ferramenta ideal para desarmar os inimigos.

• **BASEBALL BAT:** forte, mas pouco resistente. Perfeito para intimidar os donos de comércio que não colaborarem.



Baseball Bat

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

• **MAGNUM:** arma de velocidade média e capacidade para seis balas. Sua potência é alta e um simples tiro pode ser fatal.



Magnum

• **REVOLVER:** é a arma padrão da polícia. Apesar de silenciosa, a arma é fraca. Só com muitos tiros dá para eliminar alguém.



Saturday Night Special

• **SATURDAY NIGHT SPECIAL:** Magnum modificada para ser mais rápida, potente e com capacidade para armazenar 60 balas.

• **SHOTGUN:** ótima para acertar alvos a curta distância. Ela exige uma recarga a cada dois tiros, use-a em locais com poucos inimigos para evitar riscos.

• **STREET SWEEPER:** é a arma mais poderosa do jogo. Tem capacidade para dez cartuchos e dispara como uma pistola automática. Você só encontra essa belezinha com vendedores escondidos em becos escuros.

• **MACHINE GUN:** metralhadora compacta e rápida. Ideal para invadir um local com muitos inimigos. Ela consegue eliminar dezenas de inimigos em tempo recorde, mas demora muito para recarregar, o que pode ser fatal.



Dillinger

• **DILLINGER:** é a mais avançada entre as metralhadoras, capaz de disparar a uma velocidade incrível e pode ser carregada com até 75 balas. Infelizmente, o custo dela não é nada atraente: \$ 500.000.

• **DINAMITE:** é capaz de arrombar caminhões, cofres e bancos; ou explodir balcões e veículos. Você só pode carregar três por vez. Fique atento, pois o pavio é curto; acenda e sebo nas canelas.

• **TIME BOMB:** esta bomba é capaz de devastar um local por completo e é ideal para ganhar guerras contra famílias rivais. O pavio é maior que o de uma dinamite, mas mesmo assim você deve ser rápido ao instalá-la, pois é preciso correr muito para sair antes que tudo vá pelos ares.



Time Bomb

• **MOLOTOV:** garrafa de vidro com muito combustível e um pano na boca. Acenda e jogue-a contra os seus inimigos para causar uma explosão incendiária.

• **TUBO:** você encontra esta "arma" com maior frequência perto dos sistemas de esgoto. Não é forte e não causa grandes danos, mas serve como último recurso em combates simples.

• **PYTHON:** rápida e mortífera, esta pistola, na verdade, é uma Magnum modificada. Ela usa balas ocas que causam muito mais destruição aos seus inimigos.

## HIERARQUIA NA MÁFIA

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



### OUTSIDER (ESTRANHO)

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



### ASSOCIATE (ASSOCIADO)

Ainda não chega a ser um cargo respeitado na máfia. Um associado não passa de um garoto de recados, um sujeito que cuida dos assuntos mais banais que incomodam a família a

qual ele pertence. É um trabalho de início de carreira.



### SOLDIER (SOLDADO)

Obrigatoriamente, um soldado já foi um associado. Esse é o primeiro cargo de maior importância na

família. Para se tornar um soldado, o associado deve ser recomendado por um dos capatazes. Normalmente, este soldado passa a fazer parte do grupo desse capitão e, conseqüentemente, obedece as ordens dele.



### CAPO (CAPITÃO)

Sua responsabilidade principal é controlar seu próprio grupo de soldados. Geralmente, cada grupo conta com dez soldados. É o capo que estabelece as missões dos soldados, assim como o valor que deve ser cobrado nos negócios da família e a comissão que cada membro deve receber. Tudo sempre

obedecendo as diretrizes do Don, é claro. Os capos são recomendados pelos subchefes ou, em casos raros, diretamente pelo Don.



### CONSIGLIERE (CONSELHEIRO)

Um conselheiro tem o papel de ajudar o Don a tomar as decisões corretas. O cargo não exige ação, mas um conselheiro tem soldados para ajudar em suas tarefas sujas. No caso da família Corleone, o Consigliere também é advogado, o que o torna ainda mais valioso.



### UNDERBOSS (SUBCHEFE)

Nomeado pelo Don, ele tem a função de controlar e dar ordens a todos os capatazes. É ele o primeiro na linha de sucessão caso ocorra algo com o chefe, como um problema de saúde ou com a justiça... ou, talvez, quando o capo rival dá de cara com um sujeito como você.



### DON (CHEFE)

Sua palavra é lei. É o Don quem decide quem entra e quem sai da máfia. Todos os membros da família devem

pagar uma fatia de seu rendimento mensal para o chefe e sua morte pode desestruturar toda a máfia.



### DON DE NOVA YORK

É o cargo mais alto do jogo. Você só alcança essa posição após conseguir cumprir pelo menos, 91,5% dos objetivos da cidade. Nessa altura do jogo, todos os chefes das famílias rivais já estão mortos e você passa a reinar soberano.

Ou seja, é o cargo merecido por aquele que usar corretamente todas as dicas deste detonado.

DETONADO



O jogo reproduz com grande fidelidade os momentos-chave do filme, como a brutal morte de Sonny Corleone

# ROTEIRO

Roteiro definitivo para dominar Nova York e tornar sua família a mais influente da máfia

## THE PRICE OF LOYALTY



1. Esta missão é apenas uma introdução para o game. Você controla Johnny, um dos funcionários de Don Corleone. Alguns capangas o cercam e você precisa se defender; trave a mira no seu adversário e movimente o botão de combate para executar o golpe. Repita o procedimento com os outros dois inimigos. Um deles vai deixar um taco de beisebol que vai servir como arma; use-o. Infelizmente, seu desempenho não fará diferença aqui e, mesmo vencendo a briga, você será alvejado. A partir de agora, você passa a controlar Aldo, o filho de Johnny, que assistiu a todo o assassinato e vai atrás de sua vingança.

## THE ALLEY

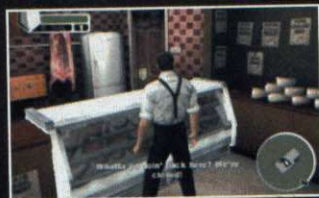


2. Aldo não está em uma grande fase da sua vida, só entra em encrencas e anda com más companhias. Atendendo ao pedido da mãe de Aldo, Don Corleone pede que Lucas Brasi encontre-o e ajude-o. Ao chegar ao beco, Luca o ajuda a escapar da surra e aproveita para ensinar alguns truques úteis para o seu personagem. Execute os

movimentos que ele ensina. Não tenha pressa, o objetivo aqui é ficar íntimo do sistema de combate. Quando dominar os comandos, acabe com os dois malandros sem dó.

3. Assim que nocautear os manés, Luca entrega o mapa da cidade; ele indica onde fica o seu primeiro esconderijo no jogo. Siga até o ponto azul indicado. Dentro do esconderijo, a cama é o seu Save Point. Salve o jogo para não ter de começar novamente e ser obrigado a assistir a todas as animações outra vez.

## FRENTE A FRENTE



4. Com o jogo salvo, pegue o taco de beisebol no canto do quarto, desça e atenda o telefone. Você será informado de que Luca está do lado de fora esperando para conversar. O mafioso explica o funcionamento dos negócios da família Corleone. Sua primeira tarefa é entrar no açougue (Butcher) e forçar Emilio, o dono, a pagar pela proteção da máfia. Aqui você vai ter de extorquir um comerciante pela primeira vez (veja a seção "Vida de Mafioso", na página anterior). Depois de uma pequena forcinha, ele vai ceder e aceitar a sua proteção.

5. Assim que você pegar a grana, Emilio vai abrir a porta dos fundos. Suba para falar com Frankie. Ele vai vender o cassino clandestino para você, o que faz com que os rendimentos do negócio passem a pertencer à

família Corleone. Desça e suborne o guarda, assim ele deixa você em paz por um momento. A seguir, saia da loja e fale com Lucas, que está esperando por você do outro lado da rua.

## A GRAVE SITUATION



6. Vá até o Falconite Social para encontrar Monk e Paulie. Você deve segui-los e dar uma lição nos dois estudantes que estão incomodando a filha de Bonasera.

Caminhe abaixado para não chamar a atenção das vítimas. Quando estiver perto, entre correndo. Eles não têm como fugir. Dê uma boa surra em cada um dos garotos para ensiná-los a não mexer com a moça. Assim que você terminar com o segundo, a tarefa acaba.

## SLEEPING WITH THE FISHES



7. Fale com Monk. Ele informa que Luca quer ver você outra vez. É recomendável salvar o jogo antes de encontrá-lo.

8. Ao falar novamente com Luca, ele vai ensiná-lo como usar uma arma de fogo. Saque a arma, mova a mira e aponte para os manequins. Acerte o primeiro nos ombros, para desarmá-lo, e depois nos joelhos, para imobilizá-lo. Atire nos outros dois manequins que estão no beco e, por último, no caminhão.

9. Corra até o carro e leve Luca em quatro minutos até o Luna Bar. Não se esqueça de olhar de vez

Vamos lá, garotos, vamos dar uma surra naquela tal de Família Soprano



em quando no mapa para não se perder e pegar o caminho errado. Chegando ao local, você acompanha a triste tentativa de Luca de se infiltrar na gangue de Solozzo, um momento clássico do filme. Seu objetivo agora é vingar Luca. Pegue o homem que o assassinou. Invada o local pelos fundos. Esconda-se atrás das paredes e caixas para conseguir acabar com todos. Você vai encontrar seu alvo no bar, acabe com ele sem dó.

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

### THE DON IS DEAD



11. Encontre Monk na barbearia. No momento do encontro, Don Corleone sofre um atentado. Seu objetivo é protegê-lo e livrar Frankie, a irmã de Monk, das garras dos bandidos. Não saia para a rua, detone todos usando

as paredes da barbearia como escudo. Faça tudo isso antes que a barra de energia da garota se esgote, depois saia e use as caixas como escudo para continuar o combate. Mire no cara que está com Frankie como refém e acerte o ombro dele para desarmá-lo e fazê-lo soltar a garota. Com ela a salvo, acabe com o safado.

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

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

### WELCOME TO THE KINGDOM

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

**ASTRO** Godfather foi o último trabalho em vida do ator Marlon Brando. Na época, a EA disse que não poderia usar as gravações de voz do ator por causa do barulho do tubo de oxigênio que ele estava usando. Mera polêmica para gerar publicidade, mas funcionou.



Ei! Quando alguém se engasga a gente aperta a barriga e não o pescoço!



### ORGANIZAÇÃO ENTRE FAMÍLIAS

**N**ova York é pequena demais para ser dominada por cinco famílias rivais. Elas praticamente criaram perímetros para os seus domínios e cada uma "governa" um bairro, mas os conflitos são frequentes e ocorrem por todos os tipos de motivos. Conheça a seguir cada uma das famílias e as suas principais características.

#### • CORLEONES

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

#### • TATTAGLIAS

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

#### • STRACCIS

Controlam o bairro de Nova Jersey, que fica na periferia de Nova York. Sua influência está em ascensão graças aos negócios que o grupo administra no bairro, mas o que

eles mais gostam de fazer mesmo é matar, portanto, fique esperto ao lidar com essa família.

#### • CUNEOS

O bairro controlado por esta família é a Cozinha do Inferno (Hell's Kitchen). Para sobreviver aqui é preciso ser forte, pois a barra é pesada; e força eles têm de sobra. Se você quer comprar uma briga com os sempre bem armados Cuneos, não deixe de se preparar bem.

#### • BARZINIS

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

## DETONADO

Agora que você é da família, precisa seguir algumas regras. A primeira é: nunca usar terno amarelo banana

no hospital. Corra até lá para encerrar esta missão.

### INTENSIVE CARE



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

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

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

18. Quando chegar perto da garagem, atire na bomba de gasolina e a explosão vai acabar com todos os inimigos. Coloque a garota em uma ambulância e volte à recepção. Michel pede que você vá com ele até a frente do hospital para vigiá-lo até que Sonny chegue com reforços.

### INVITATIONS



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

### FIREWORKS



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

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

22. Entre por esta porta e acabe com os quatro policiais que estão no andar de baixo. Cuidado com o que aparece na escada. A seguir, suba e salve Rosa. Seu próximo passo é pegar o sargento. Entre pela porta dos fundos e suba até o telhado.

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

### DEATH TO THE TRAITOR



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

25. Siga Clemenza e Paulie pelo beco. Ao parar na porta do bar, pegue sua melhor arma e entre

atirando. Prepare-se para surpreender dois inimigos que estão escondidos atrás do balcão e outros dois nas próximas portas. Suba pela escada e, no andar de cima, acabe com todos e coloque a bomba-relógio junto ao balcão com o símbolo azul. Desça correndo e assista à explosão.

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

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

### FRIENDS AND ENEMIES



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

### HORSEPLAY



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



coisa é seguir abaixado entre os carros e muros.

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

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

### THE LOVE NEST



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

### A RECIPE FOR REVENGE



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

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

### NOW IT'S PERSONAL



35. Encontre Tom Hagen no Falconite Social. Você receberá uma nova promoção, desta vez do próprio Don Corleone. Saia do bar e vá falar com Frankie. Quando ela

colocar uma música romântica e você fechar as cortinas, prepare-se. Após um movimento estranho na rua, capangas invadem o local e levam a garota.

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

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

### THE SILENT WITNESS



38. Apesar dos seus esforços, Frankie está morta e você tem mais uma vingança nas costas. Logo você descobre que Bruno Tattaglia e seu capao estão envolvidos no crime. Encontre Sonny, que está mantendo esse capao como refém. É preciso confrontar o cara para saber o paradeiro de Bruno. Corra até o local, interrogue o capao e depois deixe que Sonny tome conta do resto.

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

### IT'S A JUNGLE OUT THERE...

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

### SONNY'S WAR

41. Você deve entrar no

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

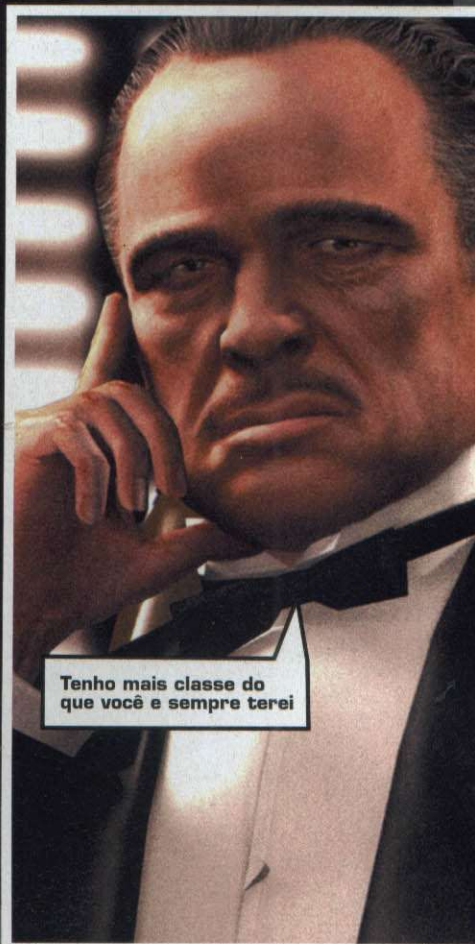
42. Pegue o carro e siga o caminhão que leva o vendedor de armas. A seguir, interrogue o gordo e volte para o carro. Você deve levar Sonny ao armazém dos Cuneos em dois minutos e meio. O local fica perto das docas. Invada o armazém e interrogue o dono. Prepare os punhos. Ele só vai cooperar depois de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

### CHANGE OF PLANS

43. Volte à casa dos Corleones. Ao tentar falar com Sonny, o mafioso sai correndo para resolver um



problema com a irmã. Entre no carro e persiga-o. Aqui surge outra cena do filme. Não importa o quão rápido você seja, Sonny vai



Tenho mais classe do que você e sempre terei

## DETONADO

**CRUEL** A violência é uma constante no jogo. Desde os espancamentos de donos de lojas para que paguem proteção até a execução cruel dos inimigos dos Corleones, seus punhos e seu revólver serão responsáveis por muita da "diplomacia" do jogo.

morrer em um atentado no pedágio. Você deve seguir o guarda do pedágio e descobrir quem foi o mandante do crime.

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

### ORDER TO KILL



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

46. Limpe o hotel dos inimigos. No último andar, Monk mata o suposto traidor. A seguir, você atende um telefonema de Michael

dizendo que Monk é o verdadeiro traidor. Desça e pegue um carro para chegar até o safado. Tome cuidado com as ruas bloqueadas. Abra caminho usando o seu próprio carro.

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

### PRELUDE



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

### IT'S ONLY BUSINESS



49. Você deve entrar na reunião dos Barzzinis na cola de Tessio. Siga-o quando ele tentar fugir e acabe com ele sem pensar duas vezes. Use a metralhadora para conseguir acertar uma boa quantidade de tiros no cara de uma só vez e assim evitar qualquer chance de reação.

### BAPTISM BY FIRE



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

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



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

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

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

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



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

57. Agora sem os dons das famílias rivais, seu objetivo é conquistar de vez o domínio dos negócios. Para isso, você precisa eliminar as casas de cada uma das famílias. Localize no mapa cada uma delas. Você precisa explodir as duas sedes de cada uma. Para se infiltrar na casa é complicado, pois há guardas por todos os lados. Seja cauteloso e tenha calma. Entre em cada casa, coloque a bomba no porão e saia correndo.

58. Ao destruir as duas casas, você conquista o bairro da família rival. Repita a operação com todas as famílias, depois volte à casa dos Corleones. Isso o promoverá a Don, terminando a história do jogo. Isso não significa que a aventura acabou aqui. Se você gostou do jogo e ainda quer mais, tente conquistar todos os itens do jogo e obter ao menos 91,5% do desempenho total. Assim você se torna Don de Neva York, o que garante munição infinita para todas as armas (use o mapa e as dicas espalhadas no detonado). ■



## FILMES

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



## COFRES

Confira a lista de todos os comércios que têm cofres. Para localizá-los pelos nomes, abra o mapa e use **F1** ou **L1** para ver a lista de lojas do bairro desejado:

### LITTLE ITALY = 23 COFRES

1. Arezzo Seafood
2. Bella Siciliana
3. Boolie's Bakery
4. Bowery Hotel
5. Chinaware Warehouse
6. DeMantagnas
7. Dr. Harvey's Clinic
8. Dr. Valachi
9. Emilio's Butcher Shop
10. Global Trading Co.
11. Harry's Bar
12. Hotel Alioto
13. Italia Hauling Co.
14. Lipari Warehouse
15. Primola
16. Saint Martin Hotel
17. Sammy's
18. Sicilian Imports Inc.
19. Smoke Signals
20. The Continental
21. Trapani's Bakery

22. Va Va Voom Room
23. Verona Warehouse

### NEW JERSEY = 16 COFRES

24. Arnold's Famous 47
25. Boris Amchini
26. B. Fidanque, MD
27. Fabio Satriani and Sons
28. Joe Foley's
29. Joey's Baked Goods
30. Johnny Congers
31. Santo
32. Sicilian Goods
33. Stracci Compound
34. Stracci Hub
35. The Crane Club
36. The George Hotel
37. The Highway Hotel
38. Velveteen's
39. Waterside Warehouse

### MIDTOWN = 22 COFRES

40. Barzini Compound
41. Barzini Hub
42. Chateau Toledo
43. Dr. Alexander Noel (Clinic)
44. Flowers of Scotland
45. Hawk's Steakhouse
46. Hotel Madison

47. Isao Kimota
48. J. Sizzle's Steakhouse
49. Lumpy's Bar
50. Madame Polly's
51. Orchard Inc.
52. Palermo Warehouse
53. Palladio Willow
54. Raphael's
55. Savannah Hotel
56. St. Alban's Hotel
57. The Carnegie Club
58. The Colonial Club
59. The Luna Bar
60. The Peak
61. West Side Willy's

### HELL'S KITCHEN = 24 COFRES

62. After Hours
63. Arezzo Seafood
64. Caruso!
65. Casey Quinn's
66. Cuneo Compound
67. Cuneo Hub
68. Dale Mangano's
69. Doc Thody's Dahlias
70. Dr. O'Riains (Clinic)
71. Hell's Kitchen Clinic
72. Holden Holdings
73. M. Powers & Sons

74. Milk Co. Warehouse
75. Mrs. Spillane's
76. Orchid Inc.
77. Poppy's - Westside
78. Providence Hotel
79. Scotty's Biscotti
80. The Colonial Tavern
81. The Elegance
82. The Red Fox
83. The Tunnel Club
84. Tyler's Top Cuts
85. West Side Philly's

### BROOKLYN = 15 COFRES

86. Cafe Vitales
87. Dr. Marshall's Clinic
88. Global Trading Co.
89. Liberto's
90. Michelangelo Salera
91. Midnight Rosie's
92. S. Elia Warehouse
93. Sicilian Goods
94. St. Sebastian Hotel
95. Tattaglia Compound
96. Tattaglia Hub
97. The Ambassador
98. The Full Moon
99. Valentino's
100. Wright Wronsky's

COMPRAS

# AS MELHORES COMPRAS DA PSN



Faça o seu dinheiro render muitos jogos com as maiores exclusividades que você só encontra na PlayStation Store

**E**ngane-se quem acha que o único trunfo da Sony são os seus jogos na poderosa mídia de Blu-ray. Há um belo acervo de jogos exclusivos à venda na PlayStation Store que, além de

chamarem a atenção por serem simples, criativos e divertidos, podem ser comprados com muita facilidade e chegam ao seu PS3 após poucas horas de download. A venda online é uma tendência tão empolgante e prática que

pode dominar o sistema de venda de jogos na próxima geração.

A seguir, conheça 30 dos melhores jogos exclusivos da PSN, títulos que são diversão garantida, não custam caro e têm qualidade de grandes produções.

## BLAST FACTOR

Distribuidora: SCE  
Produtora: Bluepoint Games  
Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 4  
Trophéus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \*

Combata as complexas batalhas dentro de um corpo humano. Passando por cenários que parecem o interior de células, seu objetivo é combater diversos vírus mandando rajadas de tiros para cima de cada um deles. Mexendo levemente o seu controle, você é capaz de causar uma onda gigantesca que afasta os seus inimigos para o canto oposto da arena. Alucinante e criativo, é um dos jogos que você precisa ter na sua coleção.



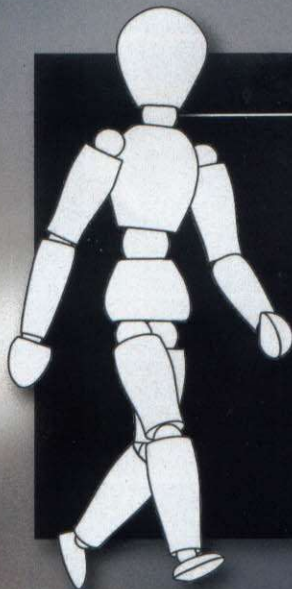
## CALLING ALL CARS

Distribuidora: SCE  
Produtora: Incog Inc. Entertainment  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 4  
Trophéus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \*

Mencionar que este jogo foi concebido por David Jaffe, produtor de *God of War*, já seria o suficiente como uma apresentação. Mas antes que você pense que o jogo é cruel e cheio de sangue, vamos deixar bem claro que o visual aqui é cartunesco e o objetivo é capturar bandidos e levá-los até a cadeia do mapa. Não tem a magnitude dos jogos de Kratos, mas consegue divertir pessoas de todas as idades.

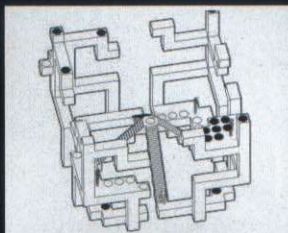


A PlayStation Store é extremamente segura e muito eficiente para compras online. Acostume-se a ela, pois em 20 anos...



## ECHOCHROME

Distribuidora: SCE  
 Produtora: Game Yaruoze  
 Gênero: Puzzle Jogadores: 1  
 Troféus: Sim Expansões: Sim  
 Valor: US\$ 9,99  
 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

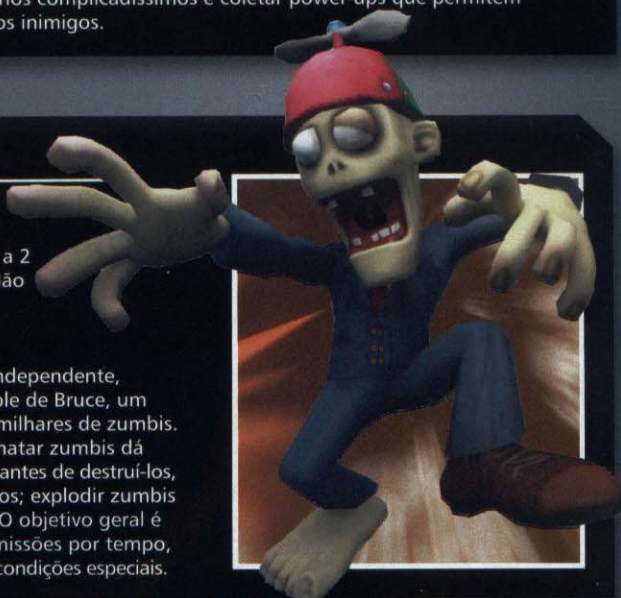


*Echochrome* é um dos quebra-cabeças mais originais que apareceram nos últimos anos. Baseado nos desenhos de M. C. Escher, um artista gráfico holandês, o game esbanja simplicidade no design, porém uma complexidade instigante no desafio. Aqui você não deve controlar o personagem, pois ele anda sozinho e não para nunca; então sua missão é criar buracos na rota do boneco e, com a ajuda de um sistema de perspectiva dinâmica e interativa, conduzi-lo em segurança por cenários complicadíssimos e coletar power-ups que permitem destruir os inimigos.

## BURN ZOMBIE, BURN!

Distribuidora: Kujū Entertainment  
 Produtora: Doublesix  
 Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2  
 Troféus: Sim Expansões: Não  
 Valor: US\$ 9,99  
 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Nascido da ideia de um produtor independente, *Burn Zombie* coloca você no controle de Bruce, um cara qualquer que precisa encarar milhares de zumbis. O sistema de ação é matemático: matar zumbis dá pontos, porém, se você incendiá-los antes de destruí-los, acionará um multiplicador de pontos; explodir zumbis em chamas dá ainda mais pontos. O objetivo geral é sobreviver e pontuar. Há também missões por tempo, proteção de garotas e desafios com condições especiais.



## QORE

Essa é a revista eletrônica da Sony. Apresentado por Veronica Ann Belmont, este programa oferece – em alta resolução – reportagens e entrevistas sobre os últimos lançamentos do PlayStation 3. O Qore também é a porta de entrada para conseguir o download de demos exclusivas até alguns jogos gratuitamente. Cada edição do programa está à venda por US\$ 2,99 ou você pode adquirir o pacote anual por US\$ 24,99.

## COMET CRASH

Distribuidora / Produtora: Pelfast  
 Gênero: Estratégia Jogadores: 4  
 Troféus: Sim Expansões: Não  
 Valor: US\$ 9,99  
 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Simple e básico, como os jogos casuais devem ser. Seu objetivo é proteger torres de hordas inimigas ao longo de 28 estágios alucinantes. A grande diversão de *Comet Crash* é jogar o modo cooperativo que suporta até três pessoas ou encarar o modo multiplayer online com quatro jogadores. Boa combinação de ação e estratégia.



## CUBOID

Distribuidora: TikGames  
 Produtora: Creat Studios  
 Gênero: Puzzle Jogadores: 1  
 Troféus: Sim Expansões: Sim  
 Valor: US\$ 9,99  
 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*



Controle um pequeno retângulo em meio a tabuleiros virtuais repletos de desafios e armadilhas e domine sua movimentação restrita para conseguir encaixá-lo nos buracos de saída. O objetivo pode parecer simples, mas é tão complexo que pode deixá-lo com traumas para o resto de sua vida; então fica aqui a sugestão: só tente completar os 30 níveis no modo Expert se for um gênio.

## COMPRANDO COM SEGURANÇA

A PlayStation Store é tão restrita quanto tentadora. Comprar com um cartão de crédito como fazem os americanos é uma tarefa complicada e que nem sempre dá certo. Felizmente, com a chegada dos cartões pré-pagos da PSN, as coisas tendem a mudar. Aos poucos, lojistas começam a oferecer cartões de 10, 20 ou 30 dólares que têm com códigos para usar na loja da Sony. Confira como utilizar o sistema e comece a curtir todos os benefícios deste paraíso:



1. Cada cartão da PSN possui um código único que fica na parte de trás. Basta raspar a área cinza para verificar o seu código alfanumérico de 12 dígitos.
2. Entre na PlayStation Store e siga até a área Redeem Code. Lá, digite o valor o código do cartão e, automaticamente, o valor entra na sua conta. Depois disso é só comprar o que você deseja.

## FAÇA COMPRAS PARA O PSP

O pequeno notável da Sony também possui conteúdo à venda na PlayStation Store. Porém para comprar os itens é necessário acessar o endereço <http://store.playstation.com> e transferir suas compras para o PC. Só depois disso é possível passar as novidades para o memory stick do seu portátil

## CRASH COMMANDO

Distribuidora: SCE  
 Produtora: EPOS Game Studios  
 Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 12  
 Troféus: Sim Expansões: Não  
 Valor: US\$ 9,99  
 Vale o seu Dinheiro? \* \* \*

Preservando a mecânica 2D, você deve escolher uma das duas facções que deseja defender e sair soltando tiros para todos os lados. Os inimigos podem estar tanto no seu plano de ação, quanto no cenário de fundo. Para acertá-los é possível usar suas armas, veículos espalhados pelas fases ou então algumas armas fixas que facilitam atingir inimigos no outro plano do cenário, mas isso deixa você vulnerável para os adversários do seu plano. Simple e muito viciante no multiplayer.

# COMPRAS

## ELEFUNK

Distribuidora: SCE  
Produtora: 8bit  
Gênero: Puzzle Jogadores: 1 a 2  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 4,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \*



Tão desafiador que chega a ser chato, *Elefunk* o desafia a usar noções básicas de física e engenharia para construir estruturas e pontes que sirvam de travessia e aguentem o peso de um ou mais elefantes. Obviamente, o número de ferramentas e peças para cada desafio é exatamente o necessário para uma solução apenas, ou seja, é preciso quebrar a cabeça para descobrir como chegar a ela. Indicado para jogadores pacientes e determinados.

## EVERYDAY SHOOTER

Distribuidora: SCE  
Produtora: Queasy Games  
Gênero: Tiro Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Mais uma obra do produtor Tetsuya Mizuguchi (*Rez*, *Space Channel 5*). Mantendo o estilo de jogos musicais que consagraram sua carreira, *Everyday Shooter* é um game de tiro com nave no estilo de *Geometry Wars*, ou seja, você está preso a um eixo central e pode atirar para todos os lados usando o analógico direito. A diferença está justamente na trilha sonora, que se configura conforme as sequências de tiros que você acerta.

## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Distribuidora: SCE  
Produtora: Polyphony Digital  
Gênero: Simulador de Corrida  
Jogadores: 1 a 16  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 39,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Aperitivo do que será a versão definitiva de *GT5*. Até o desafio tem opções menos exigentes do que o padrão e permite competir sem tirar as licenças de motorista e há até ajustes automáticos para os veículos. A simplicidade só não está presente no visual e simulação, ambos são o que há de melhor.



## FLOW

Distribuidora: SCE  
Produtora: Queasy Games  
Gênero: Tiro Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansões: Sim  
Valor: US\$ 7,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

A sua chance de aprender na prática como funciona uma cadeia alimentar e a evolução das espécies. Em *flow*, você começa como uma pequena bactéria e usa o sensor de movimento do controle para se locomover pelo mar em busca de organismos menores que sirvam de alimento para o seu personagem. Conforme você cumpre seu objetivo, vai crescendo e subindo na cadeia alimentar até chegar a um gigante dos mares.



## FLOWER

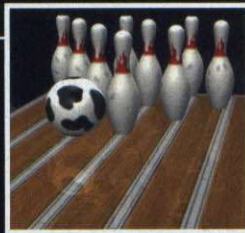
Distribuidora: SCE  
Produtora: thatgamecompany  
Gênero: Ação Jogadores: 1  
Troféus: Sim Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*



*Flower* não tem nada de comum e é uma experiência obrigatória. Aqui, você é convidado a embarcar nos sonhos de flores que vivem na janela de um apartamento em meio à poluição urbana. Guiando pétalas ao vento com os sensores de movimento do controle, você deve navegar em correntes de vento e passar sobre outras plantas para ajudá-las a florescer e ganhar mais pétalas para a sua corrente viva, que consegue aglomerar milhares de pétalas. Sua interação deixa os cenários mais vivos e bonitos.

## HIGH VELOCITY BOWLING

Distribuidora / Produtora: SCE  
Gênero: Esporte Jogadores: 1 a 2  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*



Não dá para negar que os jogos casuais esportivos ficaram ainda mais divertidos e acessíveis com uso de sensores de movimento. *High Velocity Bowling* segue essa tendência e permite segurar o controle na posição vertical para imitar movimentos de arremesso de boliche. É preciso dosar a força para não fazer a bola quicar na pista. Com os botões **L2** e **R2**, é possível adicionar efeito à jogada. As competições podem rolar offline e online.

## QUEM SABE UM DIA?

Infelizmente, sem a presença oficial do PlayStation no Brasil, não temos acesso a tudo que a PlayStation Store pode oferecer. A maior restrição fica por conta do acervo de filmes e seriados, pois estes são protegidos por região e o seu canal de venda sequer aparece para quem acessa a PSN no Brasil.



## PULSE

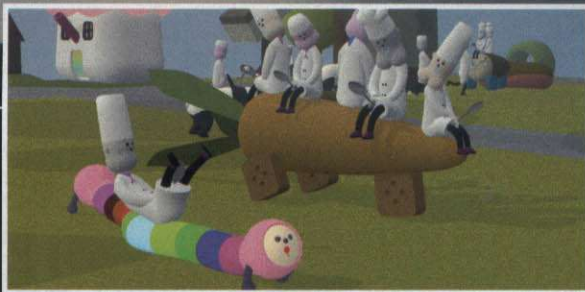
**P**ulse é a mais nova criação da Sony para divulgar os seus principais lançamentos. A ideia é interessante, afinal de contas, toda quinta-feira a PlayStation Store recebe uma grande quantidade de atualizações de jogos, filmes, demos e outros lançamentos. Em vez de sair explorando todos os menus da loja, basta baixar o vídeo do Pulse em alta resolução e assistir à bela Christina Lee apresentar todas as novidades para você. Além disso, o programa ainda mostra o ranking dos dez jogos e atualizações mais baixados. Também é possível assistir ao vídeo nos telões do shopping da PlayStation Home e ficar atualizado enquanto passeia pela cidade virtual.



Comprar jogos online, livre de taxas exorbitantes de importação e capazes de chegar ao seu videogame em poucas horas,...

## NOBY NOBY BOY

Distribuidora: Namco Bandai  
Produtora: Namco Bandai  
Gênero: Puzzle Jogadores: 1  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 4,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \*



Quem apostou que Keita Takahashi não poderia criar nada mais bizarro do que *Katamari Damacy*, perdeu feio. Em *Noby Noby Boy* você controla Boy, uma minhoca que precisa comer criaturas e objetos do cenário para esticar cada vez mais. Com o analógico esquerdo, você manipula a parte frontal da criatura, e com o direito você direciona a traseira de boy, o que dá um nó no seu cérebro ao controlar extensões de uma mesma criatura que podem seguir para lados distintos. O objetivo da comilança e crescimento absurdo é participar de um ranking online em que a metragem conseguida por cada jogador é contabilizado e enviada para Girl, uma minhoca viaja pelo espaço e precisa da ajuda de todos para crescer e alcançar outros planetas.

## LINGER IN SHADOWS

Distribuidora: SCE Produtora: SCE  
Gênero: Puzzle Jogadores: 1  
Troféus: Sim Expansões: Não  
Valor: US\$ 2,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \*



*Linger of Shadows* não é bem um jogo, mas sim um vídeo interativo criado para exibir um conceito artístico. Suas possibilidades aqui consistem em rebobinar as cenas e pausar quando quiser para interagir com alguns objetos, geralmente girando ou balançando o controle; isso para criar novas situações e dar sequência à história. Há também fotos bem escondidas nos cenários e encontrá-las garante alguns troféus.



## PAIN

Distribuidora: SCE Produtora: Idol Minds Digital  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

As melhores ideias em jogos casuais são, geralmente, aquelas sem noção. Em *Pain*, o objetivo é causar dor e destruição, porém de uma forma bastante divertida. Com um enorme estilingue, você deve arremessar personagens contra objetos dos cenários e causar um belo estrago à propriedade pública e ao seu próprio corpo. No início, é pura diversão sádica, porém as missões vão evoluindo e passam a exigir estratégia geográfica, pois você terá que descobrir como fazer combos e destruir diversos elementos com um só arremesso de humano.



## JOGOS MÚSICAIS

Os campeões de atualizações e vendas são os jogos *Guitar Hero* e *Rock Band*. A lista de músicas, seguindo o exemplo de *SingStar*, é gigantesca e a cada semana só aumenta. Os preços variam e as músicas podem ser compradas avulsas ou em pacotes temáticos.

## MAGIC BALL

Distribuidora / Produtora: TikGames  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Reciclar é preciso e *Magic Ball* sugou a essência do clássico *Arkanoid* para criar uma experiência moderna e com ideias próprias. No controle de uma nave/plataforma, você deve rebater uma bola de futebol para destruir todos os elementos dos cenários e impedir que a pelota caia no abismo. A engine física Havok garante que os cenários se desmontem em pedaços quando destruídos e os efeitos são ainda mais legais quando são usados power-ups como terremotos, raios, furacões e armas explosivas.

## THE LAST GUY

Distribuidora / Produtora: SCE  
Gênero: Ação Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Século 21. Planeta Terra. Cidade... as principais do mundo. Monstros abissais assolam os maiores centros urbanos do mundo (todos criados com fotos tiradas por satélite) e você, um zumbi, deve guiar filas com centenas de pessoas até os pontos de evacuação. Totalmente dependentes de você, as vítimas vão segui-lo cegamente e farão os mesmos passos que você fizer, por isso, são necessário velocidade e estratégia para traçar rotas seguras e cumprir as metas de coleta.



## RAG DOLL KUNG FU

Distribuidora: SCE  
Produtora: Media Molecule  
Gênero: Ação/Luta Jogadores: 1 a 4  
Troféus: Sim Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \*



Combinação de ação e luta, aqui o combate rola em pequenas arenas, repletas de plataformas, onde quatro jogadores podem se enfrentar freneticamente. A pancadaria é apenas um meio para alcançar os seus objetivos, que podem variar de brigar pela posse de peixes e lutar para ver quem consegue jogar mais dentro de potes até arremessar estrelinhas ninjas em alvos em movimento. A movimentação é única e simula o estilo de bonecos articulados, complementada por ataques especiais precisos e intuitivos que podem ser ativados por movimentos com o controle. Após algumas horas de treino, até as técnicas complexas se tornam intuitivas.

# COMPRAS

## PIXELJUNK

Distribuidora: SCE Produtora: Q-Games  
Gênero: Estratégia Jogadores: 1 a 3  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$10 (cada) Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

A série *Pixeljunk* já conta com três títulos: *Eden*, *Monsters* e *Race*. Todas elas possuem um objetivo comum: explorar os cenários 2D desenhados à mão com a intenção de melhorar os cenários já existentes, seja para enfeitá-lo e torná-lo mais bonito (*Eden*), criar novas torres para proteger suas propriedades (*Monsters*) ou então uma simples corrida de carros (*Race*). Parece incompreensível, mas quando você aprender a controlar seu personagem e a usar sua movimentação, não vai conseguir parar de balançar de um lado para o outro.



## RED BARON ARCADE

Distribuidora: Sierra  
Produtora: Stainless Games  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 8  
Troféus: Sim Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \*

*Red Baron* fez sucesso nos PCs nos anos 90 e ganhou nova roupagem no Play 3. Além do visual gráfico modernizado, ganhou um modo online para oito pessoas. Os aviões são clássicos da Segunda Guerra Mundial e é possível customizá-los.



## SIREN BLOODCURSE

Distribuidora: SCE Produtora: SCE  
Gênero: Ação Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansão: Não  
Valor: US\$ 39,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Recriar um sucesso do Play 2 com visual atualizado e uma cara mais ocidental foi o desafio cumprido pela Sony com *Bloodcurse*. Esta obra-prima do terror é composta por 12 episódios. O desafio aqui é investigar uma macabra vila japonesa e, no controle de vários personagens, investigar o local e sobreviver. A divisão em episódios deu uma cara de seriado de TV ao game e aponta uma nova fórmula de criação e venda de jogos que deveria ser vista como exemplo.



### PEQUENOS MIMOS

Além de todos os jogos, atualizações e extras que a PlayStation Store oferece, existem temas exclusivos para o seu PS3 e PSP e trilhas sonoras de alguns jogos à venda.

## SNAKE BALL

Distribuidora: SCE  
Produtora: Gamoola Soft  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 8  
Troféus: Não Expansão: Sim  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

Versão evoluída do já clássico jogo da cobrinha que faz sucesso em aparelhos celulares. No controle de um típico carrinho de bate-bate de parque de diversões, você precisa coletar as bolinhas espalhadas pelo cenário e levá-las até os buracos que estão na parte alta de cada um deles; quem coletar mais vence a partida. E você pode bater nos carros inimigos para roubar as conquistas do seu adversário.



## RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

Distribuidora: SCE  
Produtora: Insomniac Games  
Gênero: Ação Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansão: Não  
Valor: US\$ 14,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

*Ratchet and Clank* mantiveram o sucesso que faziam no PlayStation 2 e estreadam com o pé direito nesta geração. As vendas foram tão boas que um pequeno pacote de expansão foi criado para adoçar a boca dos fãs que não aguentariam a espera por um novo jogo. Este jogo oferece um complemento com cerca de quatro horas extras ao jogo *Ratchet and Clank Future*.



## SOCOM: CONFRONTATION

Distribuidora: SCE  
Produtora: Slant Six Games  
Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 32  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 39,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

A série *SOCOM* fez sucesso no Play 2 graças às suas batalhas online. No PS3, o jogo conseguiu melhorar o seu visual e acrescentar elementos táticos. A novidade é o uso de um Head Set, que permite ao jogador escutar os inimigos de acordo com a proximidade. Esse novo recurso exige que equipes criem códigos e também passem a usar o silêncio de rádio para conquistar seus objetivos.



Jogos como *Siren* e *Burnout Paradise* são grandes produções que poderiam ser lançadas exclusivamente em disco, mas...

## SUPER STARDUST HD

Distribuidora: SCE  
Produtora: Housemarque  
Gênero: Tiro Jogadores: 2  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \*



Ação frenética capaz de fazer os seus olhos lacrimejarem por não haver tempo de piscar. Isso é o que te espera neste viciante jogo de nave. Enquanto circula pela órbita dos planetas que precisa salvar, você pode coletar três tipos de tiros diferentes e descobrir qual é o mais eficaz contra cada tipo de cada meteoro e lixo espacial que ameaça colidir com o planeta. Há também inimigos para encarar e eles usam as mais variadas formações de ataque. Impossível de enjoar!

## TRIALS OF TOPOQ

Distribuidora: SCE Produtora: SCE  
Gênero: Puzzle Jogadores: 1  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 9,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \*



Usando a câmera PlayStation Eye, *Topoq* consegue arrastar o jogador para dentro do seu universo. A imagem captada pela câmera, ou seja, você, é transmitida para o fundo do cenário e aplicada na textura; com isso, cada movimento seu move a área correspondente do cenário. Com isso, você deve se balançar todo para mover o ambiente e conduzir uma bolinha em segurança até o ponto de saída. Escapar das armadilhas requer coordenação motora e movimentos improvisados, mas escapar de pagar um mico é impossível.

## TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

Distribuidora: Namco Bandai Produtora: Namco Bandai  
Gênero: Luta Jogadores: 1 a 2  
Troféus: Não Expansões: Sim  
Valor: US\$ 9,99 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \*

A pancadaria pode correr solta nesta versão exclusiva de *Tekken 5*. As novidades aqui são o modo de luta online, no qual você pode desafiar um amigo (ou até um inimigo) para uma partidinha rápida via PlayStation Network; e a outra é a possibilidade de jogar tudo isso em alta resolução, chegando até ao máximo de 1080p. Vale pelo preço simbólico para um jogo desta qualidade.



## WARHAWK

Distribuidora: SCE Produtora: Incog Inc. Entertainment  
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 32  
Troféus: Sim Expansões: Sim  
Preço: US\$ 29,99 Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \* \*

*Warhawk* fez sucesso no PSone ao misturar elementos de simuladores de guerra com um mundo de fantasia. Aqui o jogo voltou totalmente reformulado, com ação online e com dezenas de recursos que fazem o ritmo das batalhas beirar o caos total. Nações fictícias, como Eucadian e Chernovan, se enfrentam em um campo de batalha com muitos veículos, como tanques, jipes e, é claro, as aeronaves que dão nome ao jogo. As partidas suportam até 32 pessoas na mesma sala.



## WIPEOUT HD

Distribuidora: SCE Produtora: SCE  
Gênero: Corrida Jogadores: 1 a 8  
Troféus: Não Expansões: Não  
Valor: US\$ 29,99  
Vale o seu Dinheiro? \* \* \* \*

*Wipeout* é uma das franquias que migraram do Play 2 e do PSP diretamente para a PSN. O novo pacote traz as melhores pistas das versões anteriores com gráficos em alta resolução, rodando a 60 quadros por segundo e em 1080p. As corridas com carros futurísticos rolam a uma velocidade alucinante e agora podem ser disputadas em modo multiplayer offline, com até dois jogadores dividindo a tela ou então com até oito pessoas em um dos vários modos online.





Além de excelentes jogos exclusivos, a PlayStation Store conta com pacotes de atualização para prolongar seu divertimento

**U**m jogo de Play 3 nunca está completamente finalizado, pelo menos não enquanto os seus produtores tiverem boas ideias para implementar. Mesmo

quando esse jogo já está na sua casa e você já o terminou várias vezes, ainda é possível comprar pacotes de expansões (add-ons). Há desde os mais simples, que agregam apenas perfumarias,

como roupas novas, arsenal inédito ou carros especiais para pilotar; até expansões radicais capazes de transformar seu jogo em praticamente outro novinho. Conheça as expansões imperdíveis:

## BIOSHOCK

*Bioshock* é um game desafiante por si só, mas a 2K Games criou extras para deixar a versão do PS3 ainda mais complicada. O pacote chamado Challenge Rooms traz áreas inéditas e troféus fresquinhos para aumentar a sua coleção. Um dos desafios é a "A Shocking Turn of Events", onde uma Little Sister está presa no topo de uma roda gigante em um lugar desconhecido de Rapture e você deve usar as ferramentas disponíveis e alguns elementos do cenário para fazer tudo voltar a funcionar e salvar a garota. Já em "The 1 in Team", com recursos e munição limitados, o jogador deve criar uma série de armadilhas para derrotar um Big Daddy, usando a cabeça em vez de munição e poder de fogo puro. Totalmente imperdível, mas tenha em mente que se trata de desafios difíceis.

Atualização

- Challenge Rooms: US\$ 9,99



## SINGSTAR

*SingStar* traz um conceito de jogo que por si só já é uma garantia de novas atualizações semanalmente. O karaôkê da Sony possui uma área exclusiva na PlayStation Store e a cada semana aumenta ainda mais a quantidade de canções disponíveis por lá. Cada uma dessas músicas vem acompanhada de um clipe em alta resolução e, obviamente, com a letra correspondente para você cantar sozinho ou com até sete amigos passando o controle.

Atualizações

- Cada nova música: US\$ 1,50



## FIFA 09

A primeira grande atualização de *FIFA 09* trouxe narração em português (de graça!). Porém, a grande melhoria veio com o Ultimate Team. Nesta modalidade, o jogador ganha figurinhas que representam jogadores e deve criar um time para entrar no servidor da EA e disputar partidas totalmente online, contra jogadores ou não.

Ao final de cada partida, você recebe moedas e pontos de habilidades de acordo com o seu desempenho. Isso possibilita que você compre novas figurinhas para melhorar o seu time ou então para colocar no seu álbum de figurinhas virtual. Existe até a possibilidade de fazer rolo (troca, venda e compra) de figurinhas com jogadores.

O modo é desafiador e veio acompanhado de troféus difíceis de serem conquistados, porém, ao mesmo tempo, empolgantes.

Atualizações

- Commentary Pack, Brazilian (narração em português): grátis
- Ultimate Team: US\$ 9,99

## BURNOUT PARADISE

*Burnout Paradise* oferece uma cidade inteira que, como um organismo vivo, vive em transformação graças às expansões. Tudo começou com uma modalidade para pilotar motos e aí surgiram pacotes com carros de filmes, como o DeLorean de *De Volta para o Futuro*, o Ecto-1 de *Caça-Fantasmas* e até os caricatos veículos da animação *Carros*. Os pacotes mais atuais trouxeram melhorias climáticas (noite e neblina), um divertido modo "polícia vs. ladrão" repleto de viaturas e, ainda este ano, será lançada uma atualização com uma nova ilha.

Atualizações

- Boost Specials Collection (carros turbinados): US\$ 7,99
- Paradise Party (novas competições): US\$ 9,99
- Toy Car Collection (veículos do filme *Carros*): US\$ 12,99
- Legendary Cars Collection (carros de filmes): US\$ 7,99
- Time Savers Pack (todos os carros secretos): US\$ 4,99



## LITTLEBIGPLANET

Sinônimo de liberdade de criação, *LittleBigPlanet* abre um novo leque de possibilidades a cada pacote extra lançado. Até agora o mais empolgante foi o pack de *Metal Gear Solid*, que trouxe novos personagens, fases e recursos inéditos, como a pistola de tinta que proporciona novos tipos de quebra-cabeças e maneiras de eliminar seus inimigos.

Atualizações

- Metal Gear Solid - Level Kit (fases e itens): US\$ 5,99



Entre as atualizações, o Ultimate Team de *FIFA 09* é a que se mostrou como um pack que pode revolucionar um jogo



# KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:

[WWW.KIDGAMES.COM.BR](http://WWW.KIDGAMES.COM.BR)

e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!

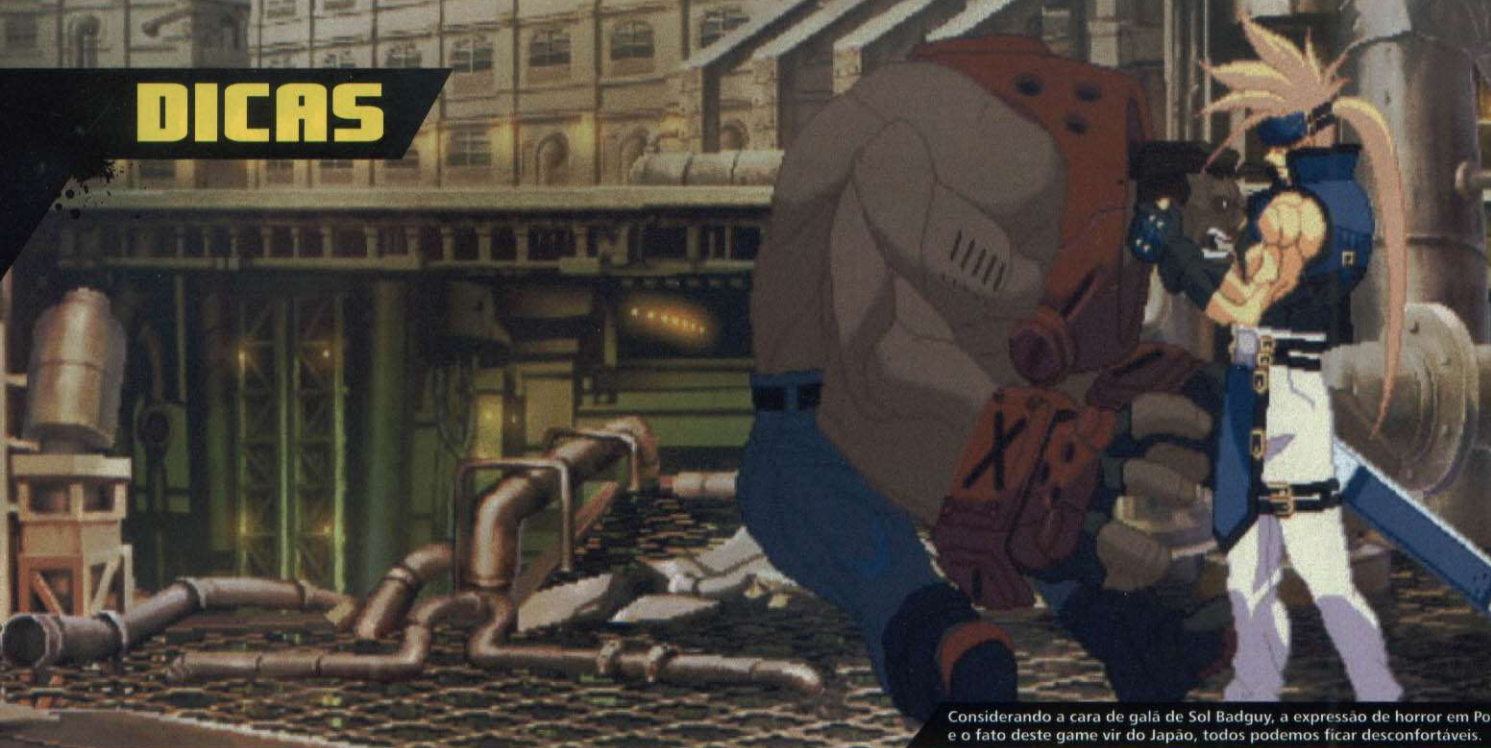
Kid Games:  
há 19 anos  
trabalhando  
com confiança e  
credibilidade.

Férias  
Divertidas  
Kid Games



© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - [contato@kidgames.com.br](mailto:contato@kidgames.com.br)  
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF  
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro

# DICAS



Considerando a cara de galã de Sol Badguy, a expressão de horror em Po e o fato deste game vir do Japão, todos podemos ficar desconfortáveis.

# GUILTY GEAR XX

## ACCENT CORE PLUS

PLAYSTATION 2



Só em Guilty Gear se vê uma Japonesinha semi-nua e estranha correndo por aí. Claro, em eventos de anime você também vê isso direto.

**Personagens EX - vença as lutas indicadas para habilitar os personagens EX:**

- EX A.B.A. - Vença o Survival round 460.
- EX Anji - Vença o Survival round 20.
- EX Ax1 - Vença o Survival round 260.
- EX Baiken - Vença o Survival round 80.
- EX Bridget - Vença o Survival round 100.
- EX Chipp - Vença o Survival round 220.
- EX Dizzy - Vença o Survival round 360.
- EX Eddie - Vença o Survival round 240.
- EX Faust - Vença o Survival round 60.
- EX I-no - Vença o Survival round 400.
- EX Jam - Vença o Survival round 300.
- EX Johnny - Vença o Survival round 340.
- EX Ky - Vença o Survival round 140.
- EX May - Vença o Survival round 320.
- EX Millia - Vença o Survival round 180.
- EX Order-Sol - Vença o Survival round 420.
- EX Potemkin - Vença o Survival round 120.
- EX Robo-Ky - Vença o Survival round 380.



- EX Slayer - Vença o Survival round 280.
- EX Sol - Vença o Survival round 440.
- EX Testament - Vença o Survival round 160.
- EX Venom - Vença o Survival round 40.
- EX Zappa - Vença o Survival round 200.
- EX Arcade - Habilite todos os personagens EX e segure **L2**.

- EX Gold Arcade - Habilite todos os personagens dourados e EX, e segure **L1** + **L2** quando iniciar o modo M.O.M. e Arcade.
- Ilustrações Especiais - Para conseguir



todas as arte do jogo:

- Arte 2 a 6 - Vença o level 500 do modo Survival.
- Arte 7 - Habilite todos os personagens dourados e EX.
- Arte 8 - Desbloqueie toda a Galeria do modo Arcade.
- Arte 9 - Desbloqueie toda a Galeria do modo EX Arcade.

Arte10 - Vença o level 1000 do modo Survival.

- Modo GG Generations e Special Options: vença as 30 missões do Mission Mode.
- Modo GGX e GG - Habilite toda a galeria de arte.
- Modo M.O.M. - Habilite todos os personagens dourados e segure **CE**.
- Personagens Secretos - Realize as tarefas abaixo para habilitar os respectivos personagens:
  - Justice - Vença pelo menos 20 missões no Mission Mode.
  - Kliff - Vença dez missões no Mission Mode.
  - Personagens Dourados - Derrote a forma dourada do personagem no Survival Mode para poder usá-la.



Oh, it's just...we haven't had a m lately.



Se dois detonados de jogos da máfia não foram suficientes para você, colocamos dicas de Scarface para completar o pacote

## PLAYSTATION 2

### OVER THE HEDGE

#### Códigos diversos:

- Ganhe mais HP: pause o game, segure **L1** e **R1**, e aperte **▲**, **●**, **▲**, **●**, **▲**.
- Mais Dano: pause o game, segure **L1** e **R1**, e pressione **▲**, **●**, **▲**, **●**, **▲**, **●**.
- Power Golf Infinito: pause o game, segure **L1** e **R1**, e pressione **▲**, **●**, **▲**, **●**, **▲**.
- Todas as Animações: pause o game, segure **L1** e **R1**, e pressione **▲**, **●**, **▲**, **●**, **▲**.
- Todas as Fases: pause o game, segure **L1** e **R1**, e pressione **▲**, **●**, **▲**, **●**, **▲**, **●**.

#### Desbloqueáveis

- Bundada (Ground Pound): complete 50 objetivos.
- Finalizações: complete 20 objetivos.
- Minigame Race Track 1: complete 25 objetivos
- Minigame Range Driver 1: complete 10 objetivos.
- Minigame Range Driver 2: complete 40 objetivos.



Como pode ver, a natureza está sempre pronta para atacá-lo e roubar sua carteira. Evite florestas se puder.

- Toca "The World is Yours" como Trilha: TUNEME
- Conserta o veículo que Tony estiver Dirigindo: TBURGLR
- Veículo '4x4 Bodog Stampede': BUMMER
- Veículo 'Ariel MK III': OLDFAST
- Veículo 'Bacinarri': 666999
- Veículo 'Bulldozer': DOZER
- Veículo 'Caminhão de transporte de lixo': DUMPER

usado uma vez por jogo.

1000 credits: **■**, **■**, **■**, **▲**, **■**.

2000 credits: **■**, **■**, **■**, **▲**, **▲**.

5000 credits: **■**, **■**, **■**, **▲**, **▲**, **▲**.

10000 credits: **■**, **▲**, **▲**, **▲**, **■**, **■**, **▲**.

- Power Nodes na Faixa: pause o game e insira um dos códigos abaixo para adicionar Power Nodes ao seu inventário. Cada código só pode ser usado uma vez por jogo

2 Power Nodes: **▲**, **■**, **■**, **■**, **▲**.

5 Power Nodes: **▲**, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **■**, **▲**.

- Refil de Oxigênio: pause o game e pressione **■**, **■**, **▲**, **▲**, para encher seu tanque de oxigênio.

- Refil de Stasis: pause o game e pressione **■**, **▲**, **▲**, **■**, **▲**, para encher seu stasis.

- 10 Power Nodes, 50,000 Credits e Muito Mais: termine o game uma vez para conseguir 10 Power Nodes, 50000 credits, o Schematic Level Seis da roupa, e habilitar o modo Impossible.



Nos anos 80, as pessoas podiam andar com metralhadoras e camisas multicoloridas pelas ruas. As camisas foram declaradas ilegais durante os anos 90.

### SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Trapaças na Máfia: pause o game e insira os códigos no menu de cheats:

- Aumenta o Cop Heat: DONUT
- Diminui o Cop Heat: FLYSTRT
- Aumenta o Gang Heat: GOBALLS
- Diminui o Gang Heat: NOBALLS
- Encher o 'Balls Meter': FPATCH
- Alterna Dia/Noite: MARTHA
- Tempo Chuvoso: RAINY
- Tempo Trovejante: SHAZAAM
- Munição no Máximo: AMMO
- Restaurar Energia: MEDIK
- Roupa 'Floral': HAWAII
- Roupa 'Floral com Óculos de Sol': HAWAIIIG
- Roupa 'Praieira': SANDY
- Roupa 'Praieira com Óculos de Sol': SANDYSH
- Roupa 'Terno Branco': WHITE
- Roupa 'Terno Branco e Óculos de Sol': WHITESH
- Roupa 'Terno Cinza': GRAY
- Roupa 'Terno Cinza e Óculos de Sol': GRAYSH
- Roupa 'Terno Preto': BLACK
- Roupa 'Terno Preto e Óculos de Sol': BLUESH

### THE KING OF FIGHTERS '98: ULTIMATE MATCH

- Galeria de Animações: para liberar todas as animações do game na Gallery, termine o Endless Mode com todos os 64 personagens (incluindo Goenitz, Omega Rugal & Orochi).
- Galeria das Equipes: termine o modo arcade com os times abaixo para liberar a galeria de cada um deles:
  - 94 Ikari Team – Heidren, Ralf, Clark
  - 95 Rival Team – Iori, Billy, Eiji
  - 96 Boss Team – Geese, Krauser, Mr. Big
  - 98 Boss Team – Rugal, Goenitz, Orochi
  - Anti-AOF Team – Eiji, Kasumi, Mr. Big
  - Awaken Team – Orochi, Orochi Leona, Orochi Iori
  - Detest "Shingo" Team – Iori, Yashiro, Yamazaki
  - Former Art of Fighting Team – Ryo, Robert, Takuma
  - Ninja Team – Andy, Mai, Eiji
  - Skin-Head Team – Mr. Big, Chang, Choi

## PLAYSTATION 3

### DEAD SPACE

- Dinheiro Fácil: pause o game e insira um dos códigos abaixo para conseguir mais dinheiro. Cada código só pode ser

### DYNASTY WARRIORS: GUNDA 2

- Nova Tela Inicial: complete as missões de Amuro Ray no modo Character's Counterattack para mudar a tela inicial do jogo.
- Personagens habilitáveis no Mission Mode: complete os requisitos abaixo e leia a nova mensagem no Terminal para habilitar os novos personagens:
  - Cecily Fairchild – Termine as missões da história de Seabook Arno.
  - Dozle Zabi – Aceite o convite para se unir



Quando vão aprender que naves espaciais sombrias e belicosas atraem monstros? Nenhuma nave dos Ursinhos Carinhos jamais foi atacada! Coincidência?

a Zeon e complete as missões.

**Four Marasame** – Termine as missões da história de Kamille Bidan; leia sua mensagem para habilitar a friendship mission e complete-a.

**Glemy Toto** – Aceite ajudar Glemy a estabelecer sua própria facção enquanto se alia a Axis, e complete a missão proposta.

**Gym Ghingnam** – Depois de aliar-se à Dianna Counter, relacione-se ao menos normal com Gym para receber sua mensagem; leia-a e termine as missões propostas.

**Gyunei Guss** – Jogue como Quess Paraya, leia a mensagem de Gyunei para habilitar sua friendship mission e complete-a.

**Hayato Kobayashi** – Relacione-se bem com Hayato e complete a missão dele (friendship mission).

**Kai Shiden** – Relacione-se bem com Kai e complete a missão dele (friendship mission).

**Katejina Loos** – Relacione-se bem com Katejina, leia sua mensagem para habilitar as friendship missions e complete-as (é necessária a licença V2 Gundam para completá-las).

**Lacus Clyne** – Termine as missões das histórias de Kira Yamato e Athrun Zala, leia a mensagem de Lacus no terminal de Kira e complete as missões propostas.

**Lunamaria Hawke** – Termine as missões da história de Shinn Asuka, leia a mensagem de Lunamaria e complete-as (é necessária a licença Zaku II CA para completá-las).

**M'Quve** – Leia a mensagem de Kycillia quando se unir à Zeon e complete a missão proposta.

**Quess Paraya** – Jogue com algum personagem não-Newtype, faça amizade com Quess antes de receber seu e-mail, e então torne o personagem um Newtype.

**Ramba Rai** – Faça amizade com Ramba Rai; leia a mensagem de Dozle quando se unir a Zeon e complete a missão proposta.

**Recco Londe** – Jogue como Yazan Gable e destrua Recco em qualquer missão.

**Rosamia Badam** – Após aliar-se aos AEUG, tenha um bom relacionamento com Kamille, leia sua mensagem e complete a missão de teste proposta.

**Sarah Zabiarov** – Relacione-se bem com Sarah e Scirocco, e mal com Recco; leia a mensagem de Sarah e complete a missão proposta.

**Sleggar Law** – Jogue como uma mulher,

## DICAS

Tudo bem que ele é um herói de ação, mas porque raios está usando uma armadura dentro da cozinha?

relacione-se bem com Sleggar; leia sua mensagem para habilitar a friendship mission e complete-a.  
**Yazan Gable** – Após aliar-se aos Titans, tenha um bom relacionamento com Yazan, leia sua mensagem e complete a missão de teste proposta.

### EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

- **Dificuldade Maximum Hazard:** na tela de seleção de dificuldade, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

### FLOCK!

- **Blanka de SF4 como Bola:** realize uma abdução perfeita em todas as fases do single-player.  
- **Turbo Infinito:** conquiste ouro em todas as fases do single-player.  
- **Troféus Únicos:** complete os requisitos abaixo para conquistar os troféus especiais:  
**Troféu Galinha** - Conquiste bronze em todas as fases do single-player.  
**Troféu Porco** - Conquiste prata em todas as fases do single-player.  
**Troféu Vaca** - Conquiste ouro em todas as fases do single-player.  
**Troféu Ovelha** - Realize uma abdução perfeita em todas as fases do modo single-player.

### GUITAR HERO: METALLICA

- **Cheats:** usando o controle de guitarra, pressione as sequências abaixo no menu de Cheats para o efeito desejado:  
**Bateria Sempre Cheia** - Vermelho, Vermelho, Vermelho, Azul, Azul, Verde, Verde, Amarelo  
**Black Highway** - Amarelo, Vermelho, Verde, Vermelho, Verde, Vermelho, Vermelho, Azul  
**Chute Automático** - Amarelo, Verde, Vermelho, Azul, Azul, Azul, Vermelho  
**Efeitos Adicionais na Sexta Linha (Music Studio)** - Verde, Vermelho, Amarelo, Azul, Vermelho, Amarelo, Azul, Verde  
**Flame Color** - Verde, Vermelho, Verde, Azul, Vermelho, Vermelho, Amarelo, Azul  
**Gem Color** - Azul, Vermelho, Vermelho, Verde, Vermelho, Verde, Vermelho, Amarelo  
**Hyper velocidade (todos os instrumentos)** - Verde, Azul, Vermelho, Amarelo, Amarelo, Vermelho, Verde, Verde  
**Instrumentos Invisíveis** - Vermelho, Vermelho, Azul, Amarelo, Verde, Verde, Verde, Amarelo

**Performance Mode** - Amarelo, Amarelo, Azul, Vermelho, Azul, Verde  
**Roqueiro Invisível** - Verde, Vermelho, Amarelo, Amarelo, Amarelo, Azul, Azul, Verde  
**Slide Cheio** - Verde, Verde, Vermelho, Vermelho, Amarelo, Vermelho, Amarelo, Azul  
**Star Color** - Vermelho, Vermelho, Amarelo, Vermelho, Azul, Vermelho, Vermelho, Azul  
**Vocalista em Chamas** - Vermelho, Verde, Verde, Amarelo, Azul, Verde, Amarelo, Verde

### KILLZONE 2

- **Dificuldade Heroic:** termine o modo Story em qualquer dificuldade para habilitar a dificuldade Heroic.  
- **Ribbons:** realize as tarefas abaixo para ganhar condecorações:  
**Air Support Specialist** – elimine cinco inimigos com o Air Support.  
**Assassination Defend Specialist** – permaneça vivo como Target (alvo).  
**Assassination Kill Specialist** – elimine 1 Assassination Target.  
**Body Count Specialist** – elimine dez inimigos durante uma missão.  
**Boost Specialist** - realize cinco Boosts.  
**C4 Specialist** – elimine cinco inimigos com C4.  
**Capture and Hold Defend Specialist** – conquiste dez pontos em uma missão por capturar um ponto.  
**Cloak Specialist** – elimine 5 inimigos enquanto estiver oculto (cloacked).  
**Close Combat Specialist** – elimine dez inimigos com golpes corpo-a-corpo.  
**Disguise Specialist** – elimine cinco inimigos enquanto estiver disfarçado.  
**Good Conduct** – conquiste 20 pontos sem mortes no seu time ou suicídios.  
**Headshot Specialist** – elimine 10 inimigos com headshots.  
**Healing Specialist** – cure cinco jogadores.  
**Repair Specialist** – repare cinco objetos.  
**Revival Specialist** – reviva cinco jogadores.  
**Search and Destroy Specialist** – desarme ou arme dois objetivos.  
**Search and Retrieve Specialist** – recupere dois objetivos.  
**Sidearm Specialist** – elimine dez inimigos com a pistola.  
**Sniper Specialist** - elimine dez inimigos com o sniper rifle.  
**Spawn Point Specialist** – cinco jogadores devem nascer na área demarcada.  
**Spot and Mark Specialist** – localize e marque 5 jogadores.

**Turret Specialist** – elimine cinco inimigos com uma metralhadora plantada (Sentry Turret).

- **Rank Online:** conquiste as nomeações abaixo para conseguir os respectivos prêmios para uso nas partidas online:  
**Corporal (30 pontos)** – opção de Esquadrão (Squad).  
**Master Sergeant (50 pontos)** – insígnia Médica.  
**Sergeant (100 point)** – opção de Clã.  
**Sergeant 1st Class (200 pontos)** - Shotgun e SMG.  
**Sergeant Major (550 pontos)** - HGH e ISA LMG.  
**Lieutenant (880 pontos)** – insígnia de Engenheiro (Engineer).  
**Captain (1100 pontos)** – lança-míssil VC9.  
**Major (1450 pontos)** – insígnia de estrategista (Tactician).  
**Lieutenant-Colonel (1850 pontos)** - lança-granadas.  
**Colonel (2300 pontos)** - insígnia de Saboteador (Saboteur).  
**General (2800 pontos)** – insígnia de batedor (Scout).

- **Medalhas e Recompensas:** consiga o número de 'ribbons' listado abaixo para desbloquear novas habilidades:  
**Aerial Supportive (8x Air Support Specialist)** – 2ª habilidade de Tactician.  
**Army Superior Unit Award (50x Clan Matches Won with Clan)** – 100,000 Valor.  
**Assassins League (5x Assassination Kill Specialist)** – aumenta os pontos por assassinato.  
**Black Belt (5x Close Combat Specialist)** - aumenta os pontos por morte com golpes.  
**Bodyguard Alliance (5x Assassination Defend Specialist)** - aumenta os pontos ao sobreviver.  
**Bomb Squad (5x Search and Destroy Specialist)** - aumenta os pontos por recuperar/desarmar.  
**Corpse Counters (5x Body Count Specialist)** - aumenta os pontos por mortes em defesa própria.  
**Defense Initiative (5x Capture and Hold Defend Specialist)** - aumenta os pontos por matar ao se defender.  
**Defensive Specialist (8x Turret Specialist)** - 2ª habilidade de Engineer.  
**Example Soldier (8x Good Conduct)** – aumento de munição inicial.

**Explosives Expert (8x C4 Specialist)** - 2ª habilidade de Saboteur.  
**Field Mechanic (8x Repair Specialist)** - 2ª habilidade de Engineer.  
**Field Medic (8x Healing Specialist)** - 2ª habilidade de Medic.  
**Forward Observer (8x Spot and Mark Specialist)** - 2ª habilidade de Scout.  
**Front Runner (8x Boost Specialist)** - 2ª habilidade de Assault.  
**Hawk's Eye (5x Sniper Specialist)** – mais zoom na mira de longo alcance.  
**Head Fetish (5x Headshot Specialist)** – aumenta os pontos por headshot.  
**Master of Disguise (8x Disguise Specialist)** – habilidade de Saboteur.  
**Meritorious Unit Award (10x Clan Matches Won with Clan)** - 1000 Valor.  
**Meritorious Unit Award (25x Clan Matches Won with Clan)** - 10,000 Valor.  
**Natural Born Killer (8x Kill Count)** – aumenta a quantidade de granadas.  
**Quick Draw (5x Sidearm Specialist)** - M4 Revolver como segunda arma.  
**Retrieval Corps (5x Search and Retrieve Specialist)** – aumenta os pontos por recuperar objetivo.  
**Shadow Marshall (8x Cloak Specialist)** - 2ª habilidade de Scout.  
**Spawn Authority (8x Spawn Point Specialist)** - 2ª habilidade de Tactician.  
**Trauma Surgeon (8x Revival Specialist)** - 2ª habilidade de Medic.

### PSP

#### DRAGONBALL: EVOLUTION

- **Atos Secretos:** complete os quesitos abaixo para habilitar dois novos atos após terminar a aventura normal.  
**Secret Act 1:** consiga rank A ou melhor em todos os 12 atos.  
**Secret Act 2:** complete o Secret Act 1.  
- **Personagens Secretos**  
Chi-Chi, Mai, Oozaru, Fu Lum e Piccolo: termine o modo Story.  
**Neo Piccolo:** termine o Secret Act 2.  
- **Uniformes Alternativos:** segure **LB** + **R1** enquanto seleccione seu personagem.



Você sempre pode se reunir com amigos para jogar! Nada reafirma uma amizade do que fuzilar oponentes solitários de forma covarde.

# BY & CIA

## GAMES SOLUTION

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

**Promoção**  
**Playstation II**  
**R\$ 599,00**

**3X**  
sem juros  
no cartão

- \*2 controles
- \*1 memory card
- \*1 ano de garantia
- \*1 bolsa



PLAYSTATION II E III

NOTEBOOKS

FILMADORAS

CAMÉRAS DIGITAIS

TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

**Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033**

**Tel. 2236-1022**

# TROFÉUS

Por Leandro Rodrigues

# FIFA 09

## Mostre que você não é um perna de pau e conquiste todos os troféus

O objetivo no futebol é um só, fazer gol para ganhar as partidas e alcançar o caneco no final do campeonato. Mas se você é um verdadeiro perna de pau e não conseguiu se destacar nem no time do seu bairro, esta é a sua chance tirar o atraso. *Fifa 09* do PlayStation 3 conta com uma biblioteca de 57 troféus, um mais desafiador que o outro. Porém para

conquistar cada um deles, não basta marcar gols, tem que jogar bonito. Confira a seguir os nossos macetes para que você não deixe nenhum caneco passar batido. Não garantimos que o seu trauma de infância vá passar, mas ao menos você terá a chance de fazer inveja para aquele seu amigo que insiste em jogar o antigo *Pro Evolution Soccer*.

## FIFA 09



### 1. Gimme Five

Na arena (aquela tela de loading), você precisa marcar pelo menos cinco gols.

### 2. Time You Played A Match?

Ainda na tela da arena, você deve marcar um total de 20 gols. Não tem o menor segredo, basta ficar lá o tempo que você achar necessário para fazer isso.

### 3. Giant Killer

Com um time fraco (apenas meia estrela) ganhe de um top, com cinco estrelas. Essa é simples, mas se você não estiver com paciência para fazer isso da maneira difícil, vá ao menu de opções e coloque o jogo no nível amador.

### 4. Hero

Defenda um pênalti. Não tem como ajudar você nessa. Pênalti é loteria, rapaz!

### 5. Eat My Chip

Aproxime-se da entrada da área, segure o botão **L1** e depois chute sem muita força.

**6. Screamer!**  
Faça um gol do meio da rua. Para calcular o local certo, seriam mais ou menos quatro riscas do gramado antes da

meia lua da área. Coloque seu time para jogar todo recuado e, em um contragolpe, pegue a defesa adversária desprevenida.

### 7. Bent It Like A Pro

A melhor chance são nas faltas perto da área. Segure **L1** para chutar a bola no canto do goleiro e não coloque muita força no chute.

**8. On The Spot**  
Durante o jogo, faça um gol de pênalti.

**9. Like On The Training Field**  
Faça um gol de um cruzamento originado de um escanteio. Apesar de não existir uma fórmula pronta para fazer esse gol, as suas chances aumentam se você colocar três ou quatro atacantes dentro da área adversária.

**10. Wing Play**  
Faça um gol de um simples cruzamento. A dica do troféu anterior também vale para essa aqui. Ataque com vários.

**11. Last Gasp Goal**  
Segure a bola perto da área adversária até pertinho do final do jogo. Quando o relógio marcar 88 minutos, cruze a bola e reze para que ela entre.

**12. In Off**  
Essa acaba vindo com o tempo,



preciso fazer um gol em que a bola bata na trave antes de entrar. Cedo ou tarde você faz.

**13. 14. 15. What A Beauty!, On Yer Bike, Fling Yourself At It**  
Você precisa fazer um gol de voleio, outro de bicicleta e um de peixinho. Infelizmente, a única dica é escolher um time com jogadores de qualidade e cruzar muitas vezes a bola na área. O resto é questão de posicionamento e sorte.

**16. One Goal A Season**  
Faça um gol com um jogador da sua defesa. Escolher um adversário fraco ajuda muito.

**17. Good Head On Your Shoulders**  
Marque um gol de cabeça. Coloque vários atacantes (altos da área) e cruze a bola para acertar uma na cabeça do seu jogador.

**18. Director In The Making**  
Essa aqui é muito simples, dá para fazer logo de cara. Faça uma jogada



bacana – ou não –, entre no menu de replay e aperte **□** para mandar isso para a internet. Vale lembrar que você precisa de conexão com a web para ganhar esse troféu.

**19. A Man Down**  
Sente um pontapé em um jogador adversário até que um dos seus seja expulso. Depois é só marcar um gol e segurar o



Você é um perna de pau e achou que nunca iria ganhar um troféu relacionado a futebol? Essa é a sua chance.



resultado até o final do jogo.

### 20. Custom Sixty Four Winner

Vá ao menu de Tournament e crie um campeonato com 64 times. Depois disso é ganhar, mas você pode simular algumas partidas para ir mais rápido.

### 21. One Star Winners

Escolha um time com apenas uma estrela e ganhe um campeonato com 16 times. Vale escolher times mais fracos que você e até simular partidas.

### 22. 23. 24. Huge Return, Huge Investment e Spending Spree

Escolha o modo Premier League e espere a janela de transferências. Assim que abrir, coloque o jogador Cristiano Ronaldo à venda. Quando pintar uma proposta superior a 50 milhões, venda. Aproveite a grana e compre outro jogador por mais de 50 milhões. Aproveite e compre outros 49 jogadores.

### 25. The Purist

Basta completar uma temporada no modo Manager sem simular nenhuma partida.



### 26. The Ol' Switcheroo

Faça uma inversão de jogada de uma lateral para a outra.



### 27. Sparkly Clean

Complete uma partida sem tomar nenhum gol.

### 28. The Peterson

Esqueça sua vida social, esqueça sua namorada, apenas jogue FIFA até completar 50 horas de jogatina. Detalhe: não precisa ser 50 horas seguidas.

### 29. Judas

Vença uma partida controlando o rival do seu time preferido. Se você estiver jogando com o São Paulo, pegue o Palmeiras.

### 30. The Kwong

Crie um jogador baixinho e faça um gol de cabeça com ele. Não é fácil.

### 31. Provider

Você precisa jogar com um amigo no mesmo time (online ou multiplayer local) e depois

cruze a bola para que seu parceiro faça gol.

### 32. Frequent Flyer

Ganhe uma partida em todos os estádios do jogo. Para se organizar, a melhor coisa é ir para o modo Quick Play e escolher cada um dos estádios.

### 33. The Gibson Curse

Entre em uma partida online e jogue na arena com seu jogador.

### 34. Optimus Chung

Ganhe uma partida com a temporada Adidas Live.

### 35. The Venhola Ice

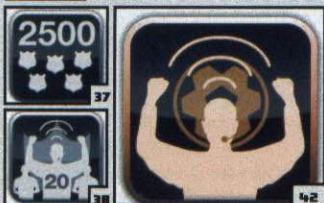
Entre em um clube já existente no modo Clube da FIFA e ganhe uma partida.

### 36. The Poon Sang

Crie um time inteiro, com 11 jogadores customizados e ganhe uma partida.

### 37. Jonzo's Lounge

Faça 2.500 pontos



neste modo de jogo, além de conseguir cinco "truques" (bagdes) no modo Lounge. Para facilitar, pode ser escolhido um time cinco estrelas contra um time bem mais fraco. Jogue uma partida e consiga as seguintes marcas: não tome gol. Fala mais de dez gols. Faça um gol de falta, outro de cabeça, outro de escanteio, faça três gols com o mesmo jogador, não faça nenhuma falta e não leve nenhum gol.

### 38. Duo-Hedgeidecimal

Arrume 20 para conseguir isso. Entre no modo online com



20 pessoas, sem ninguém cair e todos na posição padrão.

### 39. 40. Club god, Living Legend

Jogue o modo Be a Pro, torne-se o capitão e ídolo da sua torcida. E depois da seleção brasileira.

### 41. Pictures Speak a Thousand Words

No menu de replay, mande cinco fotos de lances diferentes para o servidor da EA.

### 42. 1st Time Out

Vença uma partida de liga online.

### 43. Manual Labour

Vença uma partida sem usar o sistema para mudar os jogadores.

### 44. Ranked Winner

Vença uma partida ranqueada no modo online.

### 45. Real World Winner

Vença cinco partidas em uma liga online.

### 46. FIFA Fair Play

Você precisa terminar cinco partidas sem tomar cartão.

### ULTIMATE TEAM DLC TROPHIES

### 47. Club Tournament Mastery

Vença todos os torneios ouro de clubes.

### 48. World Champion

Vença o campeonato mundial de ouro.

### 49. Online Tournament Mastery

Vença todos os torneios ouro.

### 50. Online Champion

Ganhe outro no Ultimate Team

### 51. Silver Packs

Abra seu primeiro pacote prata.

### 52. Gold Packs

Abra o primeiro pacote ouro.

### 53. Bigger Venue

Melhore time para o nível prata.

## TROFÉUS PSN

No menu de jogos do PlayStation 3 há o canal Trophy Collection, uma galeria com os troféus adquiridos nos jogos. Os troféus são contabilizados no perfil do jogador e servem para fazê-lo subir de level e ganhar status na comunidade online



### Bronze

São troféus abundantes, os mais fáceis de conquistar e são a base do seu rank.

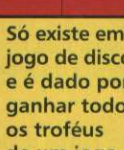
Intermediário entre os níveis fácil e difícil, os troféus de prata oferecem bom desafio.



### Prata

Só existe em jogo de disco e é dado por ganhar todos os troféus de um jogo.

Prêmio para os desafios mais complexos e demorados. São raros nos jogos da PSN.



### Ouro



### Platina

### 54. The Collector

Complete uma página com 11 jogadores no seu álbum.

### 55. Solid Gold

Conquiste 11 jogadores de ouro.

### 56. Best of the Best

Obtenha a classificação ouro como técnico.

### 57. Football Legend

Conquiste todos os troféus. Não é necessário fazer as façanhas das expansões.



# TROFÉUS

## ALONE IN THE DARK: INFERNO



A última versão de *Alone in the Dark* não é tão aterrorizante quanto as anteriores. O que dá medo mesmo é perder um troféu no meio de tanta escuridão. Para não deixar que isso aconteça, e facilitar a sua vida, criamos uma lista com as dicas para pegar todas essas conquistas extras.

- 1. **A Day In Central Park**  
Termine o jogo sem pular nenhuma sequência do jogo.
- 2. **Blazing Roots**  
Queime todas as raízes do jogo. Eradiction.
- 3. **Mate 100 Humanz**  
Essa vem com o tempo durante o jogo. Nem se preocupe.
- 4. **Handyman Carnby**  
Faça todas as combinações possíveis com os itens do seu inventário. Explore as opções.
- 5. **Flaming Roots**  
Queime todas as raízes do



Se não tiver balas para atirar nos inimigos, desça o braço com um cano

Central Park, algumas você só consegue queimar depois de chegar ao episódio 8.

- 6. **Cockpit Addict**  
Pegue um carro e passe a visão para primeira pessoa. Siga até a 59th street usando essa visão. Acredite, esse troféu é chato.
- 7. **Stuntman**  
No episódio 4, na terceira sequência. Coloque o caminhão perto do buraco, vá à parte de trás e coloque a rampa na posição correta. Depois disso, é só entrar no carro e pular para o outro lado, usando a nova rampa que se formou.
- 8. **Purification By Fire**  
Essa conquista faz parte da história do jogo. Elimine o vampiro, antes da entrada do museu usando vários explosivos seguidos.
- 9. **Bloody Mary**  
Use cinco vezes seguidas uma bandagem nos seus ferimentos.
- 10. **The 10 Mile Race**  
Pegue um carro e dirija por 10 milhas seguidas.
- 11. **Never Leave a Key Here**  
Pegue um carro e verifique o quebra-sol. Se você encontrar a chave, receberá o troféu.

- 12. **Free Gasoline**  
Ache uma chave de fenda ou então uma faca e use-a no tanque de gasolina do carro. Pegue uma garrafa vazia e encha de gasolina.
- 13. **Car Thievery**  
De um tiro na janela do carro e abra a porta pelo buraco que você causou.



O jogo não é lá grande coisa, mas o fogo impressiona muito

- 14. **Wired**  
Arrombe um carro na garagem do prédio.
- 15. **Unlimited Offer**  
No episódio 3 você ganha um PDA. Aperte **ESC** e escolha **contatos**. Ligue para cada um deles até completar a lista.

- 16. **Fisherman's Foe**  
No episódio 3, durante a sequência 2, no esgoto passe pelo casulo e atire o explosivo no goldfish.

- 17. **Vampirz**  
Queime um vampirz. A maneira mais fácil é pegar um molotov e atirar na direção dele. Ainda no ar, acerte o explosivo com um tiro rapidamente.

- 18. **Toasted Eggs**  
Encontre um ninho de ratz e jogue spray em cima. Depois, acenda o isqueiro e espere o show acontecer.

- 19. **Goal!**  
Para acabar com os ratz, se aproxime dos insetos rastejantes e aperte **R2**.

- 20. **The Biggest of All**  
No episódio 5, na sequência três, você precisa acabar com o chefe. Use várias garrafas explosivas. Quando ele

contra-atacar você deve se esconder atrás dos pilares e esperar a sua vez.

- 21. **Fissure**  
Mate um Fissure. A melhor maneira é atacar spray nele e depois acender o isqueiro.

- 22. **Demolition Expert**  
Combine um spray com fitas e balas da arma.

- 23. **The Sharpshooter**  
Combine uma garrafa com uma arma e grude em um humanz.

- 24. **Useless!**  
Combine uma garrafa vazia e uma bandagem.

- 25. **The Glowstick Bomb**  
Combine um explosivo plástico com um glowstick.

- 26. **Fire Bullets**  
Combine um explosivo plástico com uma arma qualquer.

- 27. **The Sticky Bomb**  
Combine um explosivo plástico ou um spray e um adesivo.

- 28. **The Air Bomb**  
Crie um coquetell e arremesse-o. Saque a arma o explosivo antes que ele caia no chão.

- 29. **Cocoon**  
Ao entrar no esgoto, no episódio 3, pegue um spray e queime o primeiro casulo que você encontrar.

- 30. **The Molotov Cocktail**  
Combine um explosivo plástico, com uma bandagem para formar um molotov.

- 31. **The Smart Fighter**  
Pegue um spray e borrfie em um humanz, depois acenda o seu isqueiro e assista ao show. Você precisa eliminar três humanz de uma vez só. Se você quer apenas o troféu, sem se importar com as consequências, espere uma aglomeração dos inimigos, fique do lado de um barril de explosivos e espere que eles cerquem você. Então é só atirar no barril e explodir tudo. Você pode até morrer junto, mas terá mais uma taça na sua coleção.

- 32. **Basic Combination**  
Basta combinar uma fita com uma das garrafas.

- 33. **The Light Bringer**  
Termine o episódio 8, sem pular



Andar de carro ao redor do Central Park já foi um horror, mas no PS3 finalmente contrataram um bom mecânico.





**39. Questions**  
Termine o episódio 2, sem pular nenhuma sequência.

**40. Blackout**  
Termine o episódio 1, sem pular nenhuma sequência.



nenhuma sequência. Essa é muito simples, basta não vacilar.

**34. The Path Of Light**  
Termine o episódio 7, sem pular nenhuma sequência.

**41. The Blind Man**  
No começo do jogo, quando



Você já imaginou que um dia ganharia um troféu por fazer um curativo?

**35. The Truth**  
Termine o episódio 6, sem pular nenhuma sequência.

uma mensagem pede que você aperte **R3** para enxergar melhor. Simplesmente não faça isso e siga até o alto da escada com a visão embaçada.

**36. Not Alone Anymore**  
Termine o episódio 5, sem pular nenhuma sequência.

**42. Countdown to Death**  
Durante o episódio 4, você chega a um banheiro público. Neste local, você encontra um kit de primeiros-socorros. Coloque uma bandagem nas suas feridas e depois passe um spray em cima. Por fazer o primeiro curativo, você já ganha.

**37. Fight Back And Loss**  
Termine o episódio 4, sem pular nenhuma sequência.

**43. Meet Again**  
No episódio 6, na primeira sequência, uma mensagem pede para você apertar **R3** para piscar os olhos. Neste momento, você vê um fantasma e conquista o troféu.

**44. Revive**  
No começo do episódio 5, você precisa salvar Sarah, que está presa em um casulo. Depois disso, é necessário apertar uma sequência de botões. O troféu vem depois disso.

**45. Hidden Cave**  
No episódio 8, na segunda sequência em pleno Central Park, você precisa encontrar uma caverna que está perto do edifício próximo da barreira de árvores.

**46. 47. The Path Of Light, The Path Of Darkness**  
No episódio 8, na quarta sequência, passe pelo quarto 943 e uma das opções que aparecem na tela. Escolha não matar Sarah para ganhar o The Path of Light. ATENÇÃO: Neste ponto, você deve salvar a sua partida, sair do jogo e fazer o loading novamente. Desta vez, volte às opções e escolha matar Sarah para conquistar o outro troféu.

**48. Burning Root**  
No episódio 4, na quarta sequência, queime a raiz gigante e pegue mais um troféu para a sua lista.

**49. 100% Complete**  
Conquiste todos os troféus desta aventura.



## RANKING D&T

- 1º. Dropeti (Lv14, 1.574 troféus)
- 2º. ReVoLts\_BR (Lv14, 1.349 troféus)
- 3º. Daniel-sp (Lv14, 1.345 troféus)
- 4º. Leon\_melo (Lv13, 1.380 troféus)
- 5º. Beto 3D (Lv 12, 915 troféus)
- 6º. gustavo\_aguiar (Lv10, 605 troféus)
- 7º. leandro\_br (Lv10, 572 troféus)
- 8º. will\_zeppelin (Lv7, 357 troféus)
- 9º. arturfrazaolima (Lv7, 353 troféus)
- 10º. milsoinline (Lv7, 337 troféus)
- 11º. Biskoito (Lv7, 355 troféus)
- 12º. Aline\_pixel (Lv7, 361 troféus)
- 13º. Rogerfh (Lv7, 267 troféus)
- 14º. BRsombra (Lv7, 293 troféus)
- 15º. Lon3000 (Lv6, 282 troféus)
- 16º. X-schultz (Lv6, 223 troféus)
- 17º. lucasbarcelosrj (Lv6, 243 troféus)
- 18º. miojoman (Lv6, 236 troféus)
- 19º. burds (Lv5, 205 troféus)
- 20º. kultur (Lv5, 195 troféus)

As pontuações foram apuradas no dia 28 de Abril

Dropeti, leitor de São Paulo, manteve a liderança pela terceira edição seguida. Na próxima edição, se alguém vencer o campeão vai ganhar um jogo de PS3. Se o campeão mantiver o primeiro lugar por seis edições seguidas, vai ganhar o TROFÉU D&T #1: INVICTO e um PSP com um jogo.

## Vai encarar?

Ganhar troféus reais pelas suas proezas no Play3 é só aqui na D&T. Lançaremos uma série de desafios temáticos, como este para esquentar: o leitor que alcançar a marca de 2 mil troféus e for o primeiro a entrar em contato com a redação vai ganhar o TROFÉU D&T #2: DETONADOR, com o seu nome e pontos imortalizados. Para participar é OBRIGATÓRIO ler o regulamento no site da promoção: [www.europenet.com.br/promotrofeus](http://www.europenet.com.br/promotrofeus)

# GANHE 104 TROFÉUS EM 1 DIA!

**T**RIVIAL PURSUIT  
Aqui a única exigência é ter conhecimento. Em primeiro lugar de inglês, afinal todas as perguntas e dicas são feitas no idioma do Tio Sam. E em segundo de matérias com história, geografia, matemática. Enfim, se você cabulou muita aula nos últimos anos, vai se arrepender amargamente. Agora se você era o nerd da turma pode somar mais 45 troféus a sua conta.

**WHEEL OF FORTUNE**  
Você alguma vez já assistiu ao programa "Roda a Roda" apresentado pelo Silvio Santos? Não? Ok, vamos fingir que

acreditamos. Esse também é mais um jogo de conhecimentos gerais, onde o objetivo é acertar palavras que aparecem em um mural. Diferentemente de Trivial Pursuit aqui o conhecimento inútil, como saber nome de atores, filmes e músicas também ajuda.

**MONSTERS VS. ALIENS**  
Esse jogo é uma versão interativa do filme que estreou no começo de Abril nos cinemas. Aqui os troféus são básicos como: "complete a fase tal", "Compre tudo" e "assista aos créditos". São 46 troféus mais fáceis do que comprar o ingresso do filme.



No escuro, todo mundo é um inimigo em potencial, mande bala

# TROFÉUS

## MAGIC BALL



Depois de sofrer tanto com *Alone in The Dark* agora é hora de se divertir um pouco. Conquistar os desafios de *Magic Ball* acaba vindo por consequência. Confira como "bombar" sua lista de troféus.

### 1. ARRR!

Essa é só para esquentar. Complete as primeiras 24 fases do episódio "Plundering Pirates". Não importe quanto tempo e quantas vidas leve.

### 2. NI!

Um pouco mais complexo, terminar o segundo episódio é mais difícil e exige atenção, principalmente nas fases em que existem muros grandes e é necessário atacar por trás para acertar as bombas do local.

### 3. 10 In A Row

Jogue dez fases seguidas. Aqui existe um segredinho. Você até



pode perder todas as suas vidas e tomar um game over, porém caso isso ocorra, não escolha a opção continue. Aperte **●** para escolher Try Again, isso mantém seu status ativo.

### 4. 25 In A Row

Um pouco mais difícil que o troféu anterior. Você precisa jogar 25 fases consecutivas. Vale a mesma regra do anterior, ou seja, pode até perder, mas nunca escolha continue e sim Try Again. Para facilitar a sua vida, o melhor é começar da primeira fase, onde a dificuldade é menor.

### 5. 500K Plan

Coletar uma pontuação alta exige mais paciência do que habilidade. Comece da primeira fase e pegue todos os poderes e moedas que caírem na sua direção (mesmo os que criam dificuldades, como o de deixar a bola pequena, valem bons pontos). Se perder, não dê continue, aperte **●** para escolher Try Again.

### 6. Millionaire's Club

Aproveite o desafio anterior e continue em frente,

conquistando pontos até chegar ao elevado número de 1.000.000 de pontos. Não se esqueça de aproveitar muito bem as fases bônus, pegando todas as moedas.

### 7. The Morris Award

Acumule nove vidas e encha a lateral esquerda da sua tela. Esse troféu pode demorar a chegar, mas também existe uma grande facilidade. Cada vez que você morrer, entre no menu de pause e escolha Restart Challenge. Isso vai manter a sua quantidade de vidas.

### 8. Bonus Plan

Para coletar as 200 moedas em uma única partida, é necessário aproveitar muito bem todas as fases bônus. Mesmo assim, isso pode ocorrer só no final do segundo mundo do jogo. Tenha paciência: nunca escolha a opção de continue, sempre prefira Try Again.



Uma simples bolinha pode fazer um tremendo estrago

### 9. Minuteman

Termine uma fase com menos de um minuto. A melhor fase disparada para fazer isso é escolher a 1-1. Ela é mais simples e possui menos elementos na tela.

### 10. Goodbye Cruel World

Depois de fazer a conquista das

nove vidas, continue a jogar e espere começar a cair as caveiras. Pegue cinco na sequência.

### 11. Back in the Chain Gang

Esse troféu vem meio que naturalmente. Seu objetivo é causar uma reação em cadeia. Para isso, acerte um dos canhões que estão na tela e faça com que ele acerte outro.

### 12. Through the Fire And Flames

Esse é disparado o troféu mais complicado do jogo. Na fase 2-16, existem vários dragões ao redor de um cavaleiro. Seu objetivo é acabar com todos eles sem destruir o cavaleiro. A melhor maneira é torcer para aparecer a arma laser e destruir os dragões. Só tome cuidado para não acertar o coitado lá no meio.

### 13. Award Winner

Conquiste todos os troféus deste fantástico jogo.

## WICKED WITCHES DLC TROPHIES

### 14. EE-HEE-HEE-HEE-HEE!!!

Complete o episódio "Wicked Witches", não importa o tempo que leve ou as vidas necessárias.

### 15. 50 In A Row

Use a mesma tática que ensinamos no troféus de número 4. Só leva mais tempo.

### 16. More Points Than You'll Ever Need

Use a mesma tática que ensinamos no troféu de número 4.

### 17. Evening Exorcist

Na segunda área da nova fase, você vai observar uma bruxa vestida de azul. Pegue o item para virar noite e, depois, acerte-a.

### 18. As You Wish

Acabe com todos os inimigos e salve a mocinha que está no centro da tela.



8505

Meteors!

LEVEL 2-6

Bolinha subindo... bolinha descendo... bolinha subindo... bolinha descendo.

# SALA DE TROFÉUS

BR = Blu-ray / EXP = expansões / PSN = PlayStation Network

Está querendo dar uma bombada na sua lista de troféus e já não sabe mais quais jogos possuem esse recurso? Não esquite a cabeça. Assim como você, a galera da D&T entrou com tudo nessa disputa e, para facilitar, criamos a lista com os jogos que possuem troféus. Risque aqueles que você completar.

JOGO	MÍDIA	🏆	🏆	🏆	🏆	JOGO	MÍDIA	🏆	🏆	🏆	🏆	JOGO	MÍDIA	🏆	🏆	🏆	🏆
3 on 3 NHL Arcade	PSN	9	3	1	0	FLOCK!	PSN	9	3	1	0	Penny Arcade Adventures EP.1	PSN	7	4	1	0
Age of Booty	PSN	7	1	2	0	Flower	PSN	11	2	1	0	PixelJunk Eden	PSN	20	1	0	0
Alone in the Dark: Inferno	BR	43	3	3	1	Geon - Emotions	PSN	7	4	1	0	PixelJunk Monsters	PSN	11	2	0	0
Aquanaut's Holiday	BR	39	8	2	1	Grand Theft Auto IV	BR	42	5	3	1	PixelJunk Monsters - Encore	EXP	4	1	1	0
Astro Tripper	PSN	3	3	2	0	Godfather II, The	BR	28	9	4	1	Prince of Persia	BR	42	5	3	1
Battlefield: Bad Company	BR	42	5	3	1	GTI Club	PSN	8	3	1	0	Prince of Persia - Epilogue	EXP	7	3	0	0
Bejeweled 2	PSN	7	4	1	0	GTI Club - Car Pack	EXP	7	3	0	0	Quantum of Solace	BR	40	8	2	1
BioShock	BR	48	2	3	1	Guitar Hero - Metallica	BR	37	12	1	1	Resident Evil 5	BR	38	11	1	1
BioShock - Challenge Rooms	EXP	11	1	0	0	High Velocity Bowling	PSN	7	4	1	0	Resistance 2	BR	26	8	4	1
Blast Factor	PSN	11	8	0	0	Killzone 2	BR	44	4	3	1	Rock Band 2	BR	38	10	2	1
Blast Factor - Advanced Research	EXP	3	3	0	0	Linger In Shadows	PSN	11	5	0	0	Savage Moon	PSN	10	2	1	0
Blitz: The League II	BR	36	11	2	1	LittleBigPlanet	BR	36	8	3	1	Shaun White Snowboarding	BR	36	8	3	1
Brain Challenge	PSN	7	2	1	0	LittleBigPlanet - Metal Gear Solid Level Pack	EXP	9	2	0	0	SingStar	BR	21	8	5	1
Brain Challenge - Expansion Pack	EXP	0	2	0	0	Lord of the Rings - Conquest	BR	32	13	2	1	Skate 2	BR	35	9	2	1
Burn Zombie Burn!	PSN	12	1	1	0	Lumines Supernova	PSN	6	5	1	0	Ski-Doo Snowmobile Challenge	BR	12	6	7	1
Burnout Paradise	BR	38	10	2	1	Magic Ball	PSN	10	2	1	0	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	BR	13	21	2	1
Burnout Paradise - Cagney Update	EXP	4	1	1	0	Mahjong Tales - Ancient Wisdom	PSN	12	4	0	0	Söldner-X: Himmelsstürmer	PSN	9	3	1	0
Burnout Paradise - Bike Update	EXP	5	1	1	0	Major League Baseball 2K9	BR	42	5	2	1	Sonic Unleashed	BR	35	14	1	1
Burnout Paradise - Party Pack	EXP	3	4	0	0	Mainichi Issho	PSN	3	2	2	0	Sonic's Ultimate Genesis Collection	BR	27	13	4	1
Burnout Paradise - Legendary Cars	EXP	4	0	0	0	Mercenaries 2 - World in Flames	BR	24	11	4	1	Street Fighter IV	BR	35	10	2	1
Burnout Paradise - Toy Cars	EXP	1	2	0	0	Midnight Club - Los Angeles	BR	25	19	1	1	Super Stardust HD	PSN	7	4	1	0
Buzz! - Quiz TV	BR	6	11	7	1	Mirror's Edge	BR	39	8	3	1	Super Stardust HD - Team Pack	EXP	0	0	1	0
Call of Duty - World at War	BR	30	12	2	1	Mirror's Edge - Pure Time Trials	PSN	3	2	1	0	Super Stardust HD - Solo Pack	EXP	2	2	0	0
Command & Conquer Red Alert 3	BR	39	9	2	1	MLB 09: The Show	BR	16	7	6	1	Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle-Cars	PSN	11	2	1	0
Crash Commando	PSN	7	4	1	0	Monsters vs. Aliens	BR	36	5	4	1	Tom Clancy's EndWar	BR	49	11	2	1
Cuboid	PSN	13	3	0	0	Mortal Kombat Vs. DC Universe	BR	34	3	5	1	Tom Clancy's H.A.W.X	BR	40	8	2	1
Dead Space	BR	41	4	3	1	MotorStorm - Pacific Rift	BR	40	6	3	1	Tomb Raider: Underworld	BR	17	10	5	1
Demon's Souls	BR	27	5	5	1	NBA 09: The Inside	BR	13	8	6	1	Trivial Pursuit	BR	28	14	2	1
Eat Lead - The Return of Matt Hazard	BR	39	9	2	1	Noby Noby Boy	PSN	7	4	1	0	Uncharted: Drake's Fortune	BR	36	8	3	1
Echochrome	PSN	7	2	1	0	Novastrike	PSN	12	4	0	0	Wanted: Weapons of Fate	BR	39	9	2	1
Everybody's Putter Golf	PSN	5	4	1	0	PAIN	PSN	5	1	1	0	Warhawk	BR	36	4	4	1
Eye of Judgment	BR	16	21	1	0	PAIN - A Female Character	EXP	2	0	0	0	Warhawk - Omega Dawn	EXP	0	3	1	0
F.E.A.R. 2 - Project Origin	BR	42	5	2	1	PAIN - Scurv Dogg or Hung Lo	EXP	0	1	0	0	Warhawk - Broken Mirror	EXP	0	3	1	0
Fallout 3	BR	38	10	2	1	PAIN - Amusement Park	EXP	4	3	0	0	Warhawk - Fallen Star	EXP	0	3	1	0
Far Cry 2	BR	38	7	3	1	PAIN - 'The Hoff'	EXP	0	0	1	0	Watchmen: The End is Nigh Episode 1	PSN	7	4	1	0
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	BR	36	5	4	1	PAIN - Movie Studio	EXP	3	1	0	0	Wheelman	BR	28	12	3	1
												White Knight Chronicles	BR	8	7	8	1
												WipEout HD	PSN	25	7	5	1
												Worms	PSN	11	2	1	0
												WWE Legends of WrestleMania	BR	2	10	7	1
												X-Blades	BR	22	11	4	1
												Zuma	PSN	3	6	1	0



# 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](http://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

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

**HABBO**  
habbo.com.br/playstation