EDITORA EUROPA

Dicas & Truques para

PlayStation

www.eurogames.com.br

Nº 125 • Ano 11 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Junho 2009

PROMOÇÃO
Use seus neurônios para concorrer a um PS3 zero bala!

4 DETONADOS

DETONADO 1 PS3

CHRONICLES OF RIDDICK

Guia de segredos para as versões Escape from Butcher Bay e Dark Athena

DETONADO 2 PS2

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Lista de Fatalities, roteiro para o modo aventura e relação de artefatos

DETONADO 3 PS3

WHEELMAN

Mapas com as localizações de todos os leões e saltos secretos

ISSN 1516-6260 001125
9 771516 626008

BRASILEIRÃO 2009

Atualize o seu PES 2009 com 19 times do campeonato atual

DETONADO 4 PS3

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Estratégia para derrotar os maiores inimigos do herói e encontrar os Dog Tags e Mutagens. Inclui relação completa de troféus


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 engoooorda!
Que chá gostoso!
Feito em casa, sabia?
Estamos quase lá!
HABBO
habbo.com.br/playstation

PlayStation

EDITORA EUROPA

Edição Nº 125 - Junho/2009

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - 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 Vitor Tritto.

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

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade :
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia 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 Mídia - (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 Elisangela Harumi

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

Administração
Cecília 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 www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

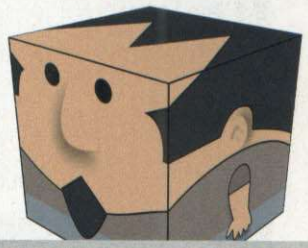
* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Até pouco tempo atrás, muitos leitores sentiam falta de grandes jogos de ação. Surgiram muitos RPGs para o portátil PSP, o futebol virtual passou a brilhar com mais intensidade dentro e fora dos videogames, e os jogos casuais (sempre os casuais) conquistaram os bolsos de quem frequenta a loja virtual do PlayStation 3.

Os títulos representantes da pancadaria frenética e explosões catastróficas pareciam jogados de lado, mas voltaram com força total, chutando a porta de quem já estava se conformando com a tranquilidade pacífica dos joguinhos mais "cabeça". E para assinar essa volta em grande estilo, os destaques são assinados pelos maiores astros da ação no cinema: o X-Men Wolverine e o marombado Vin Diesel, estrelando nada menos do que dois jogos repletos de pancadaria, alta velocidade e, é claro, frases de efeito com sua voz de radialista das trevas.

O melhor é que essa onda não acaba nesta edição e, no próximo mês, teremos a escolha entre o bem e o mal em *inFamous* e raios de prótons voando para todos os lados na adaptação de *Os Caça-Fantasmas*. Vamos quebrar tudo!

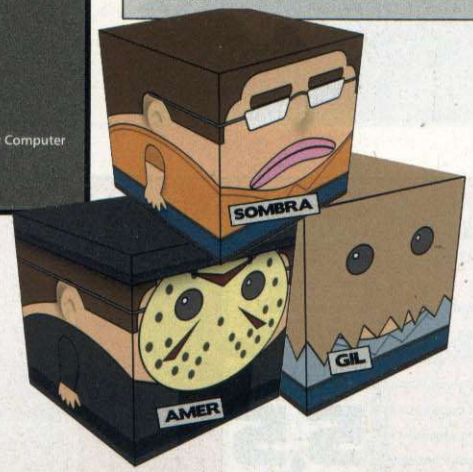
Humberto Martinez

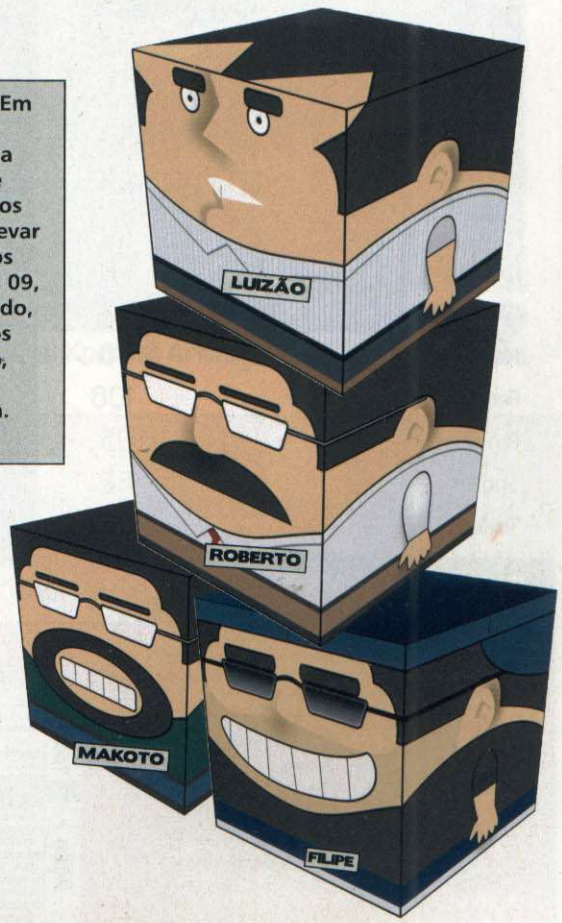


PS: A revista **Dicas & Truques para PlayStation** tem uma nova data para chegar até você. Agora os assinantes receberão a revista por volta do dia 20 de cada mês e a data prevista para as bancas de todo o Brasil passou a ser sempre entre os dias 22 e 27.

EQUIPE D&T ENCAIXOTADA PARA A E3 09

Qual será o próximo *Metal Gear Solid*? Em que pé se encontra *Project TRICO* neste momento? O PlayStation 3 Slim vai ser a salvação de quem acha que o console é caro demais? E o PSP, quais são os planos para turbinar as vendas de portátil e elevar ainda mais o nível de seus jogos? Vamos levar as suas maiores dúvidas para a E3 09, o maior evento de videogames do mundo, sediado em Los Angeles, EUA. Então nos encontraremos aqui, na próxima edição, para revelar as respostas e apresentar novidades que você ainda nem imagina. Até lá. ^ ^

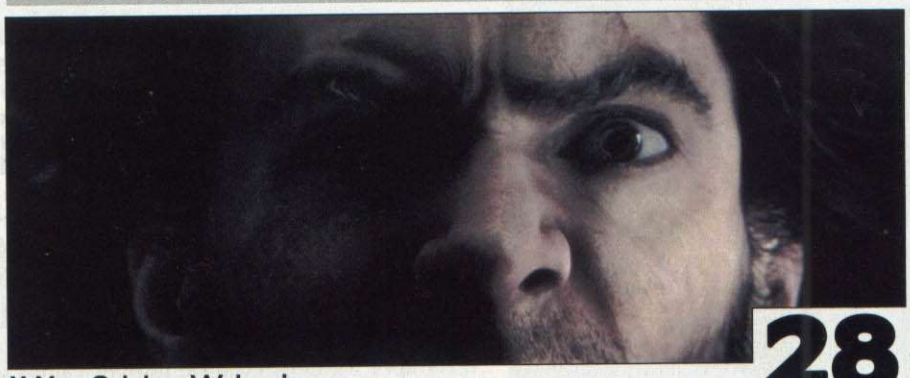




EDITORIAL

CAPA

Detonado completo do mais novo game do Wolverine



X-Men Origins: Wolverine 28

DICAS

Truques para trapacear para valer

007: Everything or Nothing 105
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 105
Burnout 3 104
Call of Duty: Finest Hour 105
Def Jam Fight for NY 105
Disgaea 2 Cursed Memories 105
Ice Age 2 The Meltdown 105
Medal of Honor Eurpean Assault 105
Midnight Club 3 DUB Edition 105



GERAL

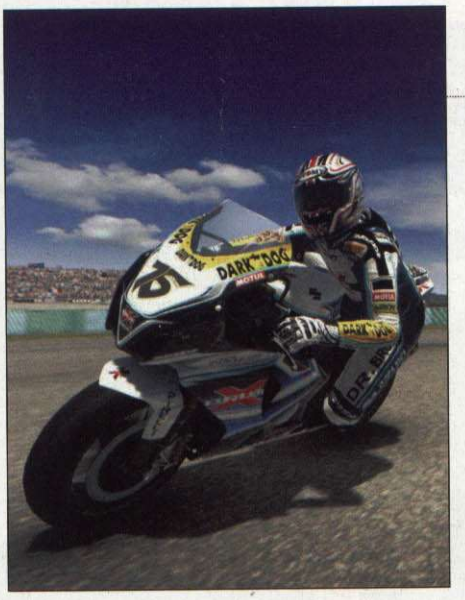
Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras 88
Estádio Virtual 70
Fala, Galera! 06
Garota Play 110
News 08
Perfil 108
Promoção 05
Spoiler 62
Troféus 80

PREVIEW

Novidades sobre os futuros lançamentos

DIRT 2 19
Jack & Daxter: The Lost Frontier 21
Marvel Ultimate Alliance 2 18
Rock Band Unplugged 20
Rogue Warrior 21
Tekken 6: Bloodline Rebellion 12



REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

Command & Conquer Red Alert 3 74
Dragonball Evolution 78
Dynasty Warriors Gundam 2 101
Guilty Gear XX Accent Core Plus 100
Leisure Suit Larry Box Office Bust 78
Monsters Vs. Aliens 103
Red Faction Guerrilla 77
Sacred 2 Fallen Angel 76
SBK-09 Superbike Championship 102
X-Men Origins: Wolverine 102

PROMOÇÃO

Wolverine é praticamente indestrutível. Socos e armas não assustam – e nem machucam – o valentão. Por isso, solte sua criatividade e faça uma frase com até 15 palavras nos dizendo o que o pessoal aqui na redação da D&T precisaria fazer para derrotar mutante. A frase mais divertida e engraçada leva um PlayStation 3 com controle para casa.

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.



Gráficos Qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle Resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado.

Áudio Qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos.

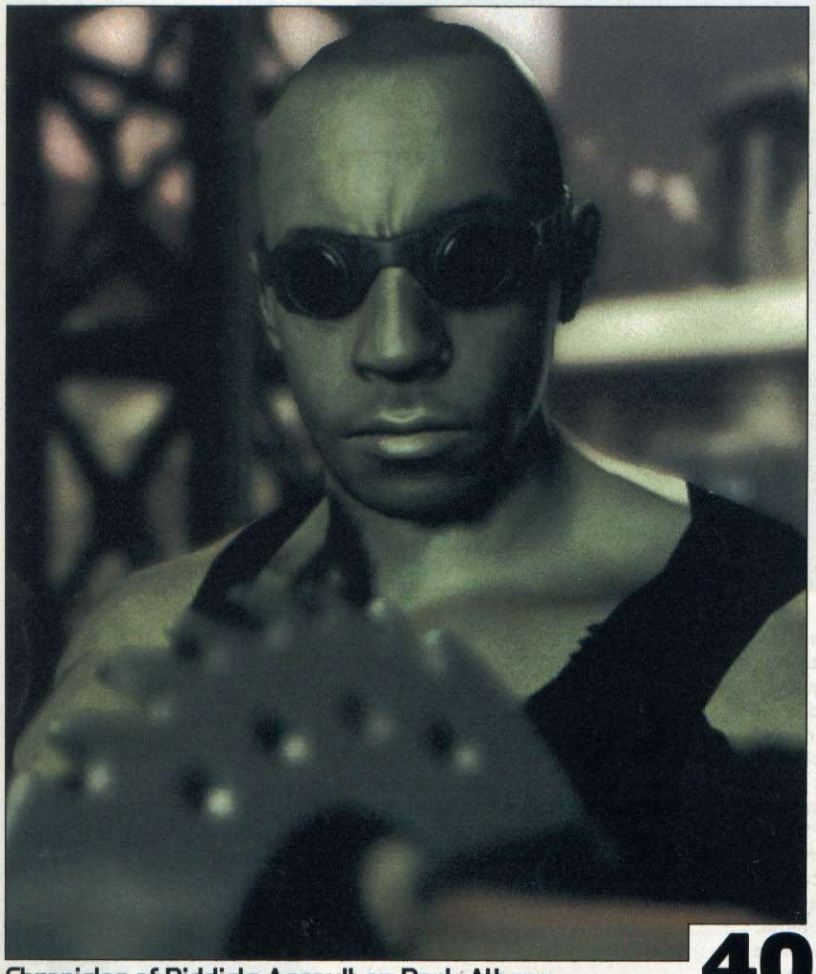
Replay Atrações extras que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento Atenção com detalhes e finalização técnica do game.

Dificuldade Nível de qualidade e criatividade dos desafios oferecidos.

DETONADOS

Estratégias completas e guias dos pontos mais complexos dos games



Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena **40**



Wheelman **52**



Mortal Kombat Armageddon **92**

Para participar é obrigatório ler antes o regulamento no site da promoção. Visite www.europanet.com.br/promomafia (http://www.europanet.com.br/promowolverine)
Você poderá enviar quantas frases quiser. Lote a nossa caixa de emails e ficaremos felizes. .O resultado da promoção será publicado aqui, na edição 127 de agosto de 2009.

Dica da Redação
Se você deseja levar esse videogame para casa vai precisar usar a cabeça. Não adianta bajular o pessoal da nossa redação, usar rimas sem sentido e muito menos apelar para frases manjadas como "Beberia a água da dentadura da minha avó". Aqui o que vale é a criatividade e a originalidade.

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!

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

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

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

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

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



Se na época do lançamento de GT4 você decidiu destravar 100% do jogo, você deve estar acabando exatamente... agora

Persona 4

Boa tarde. Sou assinante da revista e gostei da matéria do jogo *Persona 4*. Qual a data de lançamento do jogo e como posso adquiri-lo no Brasil?

Victor Luis Nonato Visco

Persona 4 já está disponível no Ocidente desde Dezembro de 2008. Você pode encontrá-lo em qualquer loja que trabalhe com games, mas caso não dê sorte, pode importá-lo sem maiores problemas, uma vez que é um título bem recente. E bons mistérios para você, meu chapa.

GTA IV E Internet 3G

E aí, galera da **Dicas & Truques para PlayStation**. Gostaria de parabenizá-los pela excelente edição nº 124. As matérias de futebol, tanto *FIFA* quanto *PES*, ficaram sensacionais. Se possível, gostaria que me tirassem algumas dúvidas:
1°) Adquiri *GTA IV* e vou comprar o PlayStation 3 de 80GB em Julho, mas ouvi falar que o jogo costuma travar durante a partida. Isso é verdade?
2°) Existe a possibilidade de conectar o Play 3 à internet com tecnologia 3G?

Alex Martins

Meu chapa, o problema do _GTA IV_ é meio complicado, pois alguns jogadores sofreram com constantes travas durante o jogo, enquanto outros não tiveram problema algum. De qualquer forma, já foram lançadas atualizações online para o console que resolveram o problema para grande parte dos jogadores. Quanto à 3G, não é a mais recomendada para o PS3, pois o aparelho simplesmente não se conecta a internet com ele e ainda não foi encontrada uma solução para este problema. É melhor fazer assinatura de um serviço ADLS ou cabo.

Gran Turismo 4

Estou com um problema em *Gran Turismo 4*, não consigo criar um arquivo de save para este game em meu Memory Card. Peço ajuda a vocês, pois não sei mais o que fazer.

Vitor

Existem duas soluções para seu problema. Primeiro, cheque se o Memory Card está funcionando adequadamente. Faça saves com outros jogos e se o Memory Card não os aceitar também, é hora de comprar um novo. Caso consiga fazer saves com outros títulos, cheque quanto espaço vazio há em seu Memory Card. _Gran Turismo_ ocupa pelo menos 2 mega do cartão (2000 kb) e pode ser que você não tenha tanto espaço disponível.

Demon's Soul

Olá, tudo bem, pessoal? Estou escrevendo porque gostaria de pedir uma matéria sobre o game *Demon's Soul*, que é pouco conhecido ainda, mas que está conquistando espaço por ser um excelente título. Atualmente o jogo só está disponível nas versões chinesa e coreana, mas a versão norte-americana já foi anunciada. Gostaria que vocês considerassem meu pedido.
Um grande abraço a todos.

Gabriel

Meu caro Gabriel, _Demon's Soul_ está previsto para ser lançado no Ocidente apenas no fim do ano. Por enquanto é um título pouco acessível a maioria do público Ocidental, mas pode ter certeza que falaremos a respeito dele quando for lançado nos Estados Unidos. Mas caso sejamos inundados com pedidos dos leitores, podemos fazer uma matéria da versão Asiática mesmo.

Internet e TV

Oi, pessoal, tudo bem? Sou assinante da **D&T** a mais de dois anos e se a revista continuar do jeito que está, vou renovar a assinatura todo ano. Mas vamos ao que interessa, tenho duas perguntas e espero que possam me ajudar:

1°) Gostaria de saber se o PS3 funciona com internet via radio, pois é a única opção em internet banda larga em minha região.
2°) Eu usava meu PS3 com um televisor de plasma, mas precisei mudá-lo para uma TV comum por enquanto. Desde então, o aparelho não reconhece mais o cabo AV e não aparece imagem alguma na tela.
O que devo fazer? É preciso modificar alguma configuração para que o aparelho funcione em um aparelho de tevê comum? Muito obrigado e por favor me ajudem!

Hudson

Agradecemos a preferência, meu camaradinha! Esperamos que você renove a assinatura todo ano e convença toda a sua família inteira a fazer o mesmo. A melhor coisa que você pode fazer é entrar em contato com seu provedor de internet via rádio e perguntar diretamente a eles se o serviço permite a conexão a um PS3. Depende unicamente do provedor nestes casos. Quanto a ligar em uma tv comum, não é necessário fazer nenhuma configuração especial, basta segurar o botão de Power de seu PS3 para que ele reinicie seu modo display e passe a reconhecer a nova televisão. Faça isso sempre que ligar o console em uma televisão diferente e não tiver imagem. ■



Em Demon's Soul você trava uma luta seminal contra demônios. Bom, com um nome desses, não poderia ser um jogo para enfrentar duplas sertanejas...

ERRATA

Nas edições 121, 122 e 123 da D&T esquecemos de dar os créditos ao criador dos Patches de Pro Evolution Soccer 2009,] [UNREAL] [.

Mande seu e-mail para "Cartas" para esclarecer suas dúvidas ou para conversar sobre novelas: playstation@europanet.com.br

INFORME PUBLICITÁRIO

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

IMPORTANTE

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

THE SIMS 3

BASEADO NO JOGO DE PC MAIS VENDIDO DE TODOS OS TEMPOS, *The Sims 3* traz uma nova jogabilidade excitante com infinitas possibilidades para seu celular! Desfrute de momentos de travessuras e surpresas, e trace o destino do seu Sim fazendo seus desejos virarem realidade!



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, and The Sims 3 logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



WOLVERINE

ASSUMA O PAPEL DO WOLVERINE NO JOGO ORIGINAL DO FILME *X-MEN ORIGINS*! Anos antes de sua entrada nos X-Men, você deve acabar com os planos secretos do diabólico Stryker! Enfrente um exército de soldados e derrote adversários mortais do passado.

MARVEL, X-Men Origins: Wolverine, and all related characters: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. www.marvel.com. Movie elements: © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. X-Men Origins: Wolverine game code and certain audio visual materials © 2009 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from Marvel Characters B.V. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

A ERA DO GELO 3

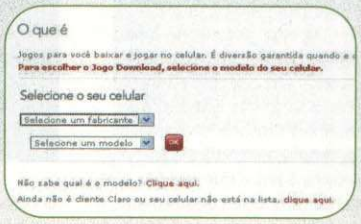
UMA DAS ANIMAÇÕES DE MAIOR SUCESSO NOS CINEMAS ESTÁ DE VOLTA EM *A ERA DO GELO 3*! Sid desapareceu num estranho mundo debaixo do gelo e precisa escapar dos dinossauros para encontrar seus amigos. A aventura continua e você não pode ficar de fora dessa diversão pré-histórica! Baixe agora a continuação de um dos jogos de celular mais vendidos no mundo!



Ice Age™ & © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

COMO BAIXAR

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



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



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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

1. WOLVERINE | 2. NEED FOR SPEED UNDERCOVER
3. REAL FOOTBALL 2009 | 4. RESIDENT EVIL – DEGENERATION
5. GUITAR HERO III

Claro idéias



PARCERIA Podemos imaginar que o monstrinho será de importância vital na história e ajudará o protagonista em diversos momentos, de forma similar ao que vimos com o cavalo Aggro em Shadow of the Colossus

PROJECT TRICO

Nova cria do talentoso Team Ico está longe de ser só um mito, mas ainda tem muita estrada pela frente

Um vídeo surgiu na rede e se tornou o mais visto do dia no Youtube, causando mais tumulto no final de maio do que as promessas do que poderia pintar na E3 deste ano. Sem avisos, jogadores foram apresentados a *Project TRICO* (nome provisório), produzido pelo talentoso Team Ico, o time responsável pelos venerados *ICO* e *Shadow of the Colossus*.

A primeira impressão foi de que tudo não passava de uma brincadeira ou um aperitivo da E3, mas a verdade é que não é nem um caso, nem outro. Ao final de todo o burburinho causado pelo trailer, foi constatado – e confirmado pela própria Sony – que o vídeo representa, sim, o terceiro projeto tocado pelo estúdio. Mas trata-se de uma filmagem antiga, beirando dois anos de idade, exibida em uma apresentação fechada em 2007, nos estúdios de Santa Mônica da Sony.



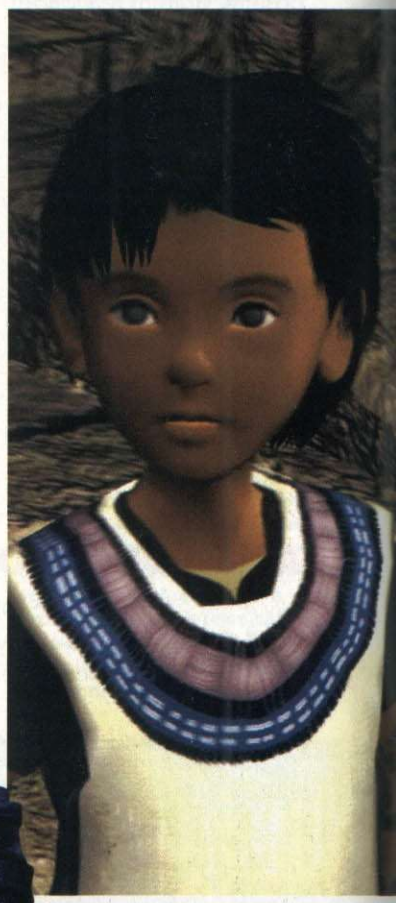
O objetivo era mostrar aos outros escritórios da fabricante do PS3 o que Fumito Ueda e sua trupe estavam desenvolvendo – e nada, absolutamente nada, indica que o game dê as caras na edição deste ano da E3 09.

QUASE IGUAL

Basta assistir aos primeiros segundos do trailer (disponível em *http://migre.me/1shY*) para notar que qualquer semelhança com o adventure *ICO*, lançado originalmente em 2001, para PS2, não é mera coincidência. O vídeo começa mostrando uma criatura gigante presa a uma corrente, apenas para segundos depois apresentar o espectador a um rapazote muito parecido com o visto há cerca de oito anos no game recém-citado.

A interação entre os dois personagens sugere que eles são amigos e que pode rolar algum tipo de cooperação entre eles. Relatos a respeito do sistema de controle do jogo servem como prova – ao que tudo indica, o objetivo da Team Ico é fazer com que o jogador controle a criatura com o sensor de movimentos do controle, enquanto utiliza o direcional analógico para movimentar o ser humano normal. Assim, simultaneamente.

O que impressiona, mesmo, é que tudo – do clima, passando pela ambientação e chegando à modelagem do menino – lembra o delicioso *ICO*. A má notícia é que o game até seria lançado este ano, não fosse um adiamento que acabou o empurrando para meados de 2010.







Se esse bicho bonitinho do trailer morrer em algum ponto do jogo, nosso editor irá se enrolar em uma bolinha e chorar...





LITTLEBIGPLANET

Seres das trevas, deuses mitológicos e justiceiros futuristas invadem o mundo dos sackpersons

O fantástico universo de *LittleBigPlanet* está cada vez mais multitemático. As grandes novidades do último mês foram aterrorizantes, com o perdão do trocadilho. O destaque fique para o Monster Pack, que traz itens, estampas, efeitos e trilhas sonoras para montar fases com tema terror. São 128 itens por US$3,99. E para desbravar as novas fases aterrorizantes, foram lançadas fantasias de zumbi, vampiros e lobisomem para os sackpersons. O pacote sai por US$2,99.

Há também novas coleções para quem curte mitologia. As fantasias de Thor, o deus de Trovão, e de uma valquíria, classe sagrada que conduzia os mais valorosos guerreiros para o além, compõem o pacote de mitologia nórdica, que também oferece alguns adesivos e custa US$2,99.

Para os fãs dos grandiosos deuses egípcios, fantasias de Anubis e Sekhmet custam US$2,99 e ainda acompanham adesivos egípcios para montar suas próprias tumbas.

O lançamento mais recente no baile à fantasia que está se tornando *LittleBigPlanet* busca inspiração em *Judge Dreed*, um famoso HQ que virou filme estrelado por Silvester Stallone. O pacote chama-se 2000 AD e traz as roupas dos personagens Judge Dredd, Rogue Trooper, Johnny Alpha e Hammerstein, além de alguns itens de decoração.

FASES FEITAS POR FAMOSOS

A produtora Media Molecule não para de demonstrar o tamanho do poder da sua criação. *LittleBigPlanet* ganhou no final de maio um espaço chamado The Patch, que consiste em um planeta virtual que reúne várias novas fases, até ai nenhuma novidade. Acontece que essas fases foram criadas por artistas, músicos e até atletas conhecidos. Os primeiros estágios que entraram no ar mostram o trabalho de Joe Vaux´s e Sarah Burke. Provavelmente você não conheça o trabalho desses artistas, mas são bastante renomados nos EUA e vão usar seus talentos específicos para enriquecer ainda mais o mundinho dos sackboys.



Entre no modo online de *LittleBigPlanet* e faça uma busca por "LBP Originals" para encontrar as novas fases.

MAIS PACOTES GAMERS

Se você acha que as novidades terminam por aí, não conhece mesmo *LBP*. A Insomniac Games, produtora de *Ratchet & Clanck*, anunciou por sua página no Twitter, que está nos preparativos finais de um pacote para *LittleBigPlanet* inspirado em *Ratchet & Clank*. Ainda segundo a produtora, o pacote será enorme, maior do que foi o patch de *Metal Gear Solid* lançado para *LBP* (e olha que o pacote de *MGS* conta com quatro fases excelentes e uma porrada de itens). O conteúdo ainda não tem data oficial de lançamento, mas está a caminho.

Para completar e deixá-lo ainda mais empolgado, eis uma notícia de última hora: uma ilustração combinando os universos de *ICO* e *LitteBigPlanet* foi liberada (aparentemente pela própria equipe da Team Ico) e deixa a dica de que fases inspiradas em *ICO* podem pintar em *LBP*. Dedos cruzados.

FALLOUT 3 GANHARÁ CONTEÚDOS EXTRAS

Bethesda promete encher o PS3 de downloads

Chega de frescura: a Bethesda anunciou que as expansões lançadas para PC e X360 irão para ao PS3. São elas: Operation: Anchorage, The Pitt, Broken Steel, Point Lookout e Mothership Zeta. Ainda não há data oficial.



PEARL JAM TERÁ ROCK BAND "AO VIVO"

Game solo deve chegar só em 2010

Ícone do cenário grunge da década de 90, a banda norte-americana Pearl Jam seguirá os passos da conterrânea Aerosmith e ganhará seu próprio game musical *Rock Band*.

Anunciado pela dupla Harmonix-MTV, *Pearl Jam Live: Rock Band* contará apenas com versões ao vivo das faixas do grupo. O lançamento deve ocorrer apenas em 2010 e, até lá, fãs poderão votar nas canções que farão parte do game pelo site da banda.

AÇÃO COMUNITÁRIA D&T NA BAHIA

A D&T promoveu, em março, na cidade da Barra, Bahia, o segundo Campeonato de *PES 2009*, para PS3. O Evento, que tinha o intuito de promover entretenimento eletrônico à população local, ocorreu em parceria com o Centro Cultural Avelino Freitas. A instituição ganhou o prêmio InfoExame de 1999 e ficou conhecida nacionalmente pelo seu excelente projeto de Inclusão Digital, voltado a população carente da região. Ao todo, foram 36 participantes.





NOVAS OBRAS NA PLAYSTATION HOME

Espaço virtual da Sony ganhou área baseada no jogo Resistance e novos itens para compra

Depois de muitos boatos mencionando uma área de *Resistance*, para a PlayStation Home, finalmente as coisas se tornaram reais. O gigantesco espaço entrou no final de maio e chegou recheado de novidades. A principal atração do local é um minigame de tiro, no qual os jogadores devem usar uma metralhadora fixa para derrubar naves chimeras gigantescas. Quem encarar o desafio e se sair bem pode conquistar vários prêmios exclusivos para os seus personagens e suas residências.

Por falar em casas, novos espaços foram disponibilizados para você guardar todas as suas tranqueiras. O primeiro deles é uma casa no estilo japonês. A área principal é luxuosa e possui lareira e um espaço gigantesco para você decorar como quiser. Há outra área chamada Studio Lot, um estúdio onde é possível mudar elementos como ângulos e iluminação de um cenário teatral. Ainda não tem grande utilidade, mas ao que tudo indica, quando a Home estiver em finalizada, será possível gravar vídeos com amigos. Este espaço custa U$ 4,99.

O segundo espaço é um local mágico chamado The Chamber, oferecido gratuitamente – e por tempo limitado – nas lojas da Home. A área possui uma árvore no centro e vários locais para com fogo e água. Além desta casa com um





quê de *Folklore*, você ainda ganha alguns móveis temáticos.

Por último, uma atração um tanto abusiva pintou nas lojas virtuais da Home: troféus de *Street Fighter IV* e *Tekken*. Pequenos demais para serem itens de decoração, os troféus de *Tekken* custam 49 centavos de dólar cada um e os de *Street* o absurdo de US$1,99 cada um.





PRODUTORA DE LAIR FECHA AS PORTAS

Estúdio culpa a atual crise mundial

A divisão norte-americana da Factor 5, conhecida pelo controverso e nada bacana *Lair*, manda avisar que não dá mais: vai ter que fechar as portas. A decisão foi tomada após a falência do estúdio Brash Entertainment, para o qual – estima-se – que a produtora estivesse produzindo um game inspirado na saga do Super-Homem, mas não tem nada a ver com a sede da empresa em Colônia, na Alemanha. Achim Moller, executivo-chefe da Factor 5 alemã, nega qualquer relação com o estúdio ianque – a culpa, dizem, é das más condições econômicas decorrentes da crise mundial.



UNCHARTED 2 TERÁ MODALIDADES ONLINE

Co-op será novidade em Among Thieves

Demorou, mas agora é oficial: *Among Thieves*, a continuação de um dos jogos mais bacanas já lançados para o PS3, terá mesmo algumas modalidades de multiplayer online. De acordo com a própria Naughty Dog, *Uncharted 2* apresentará um modo de co-op baseado na campanha solo, com suporte para até três jogadores, além de uma série de modalidades competitivas como Deatmatch e Capture the Flag. Em relação a estas últimas, a intenção do estúdio é realizar partidas de cinco contra cinco.



A Home tem cada vez mais casas para você viver. Só resta inventar mais motivos para querer viver lá.

O desafio mudou de dimensão! Em julho...

Ash Vacuum

O novo episódio de

Brasil Ragnarok Online RPG

- Novos mapas
- Monstros poderosos
- Dezenas de armas e equipamentos inéditos

- Saiba mais em levelupgames.com.br

GRAVITY

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Tema: Ação
Contém: Violência Realista Leve

Level Up! Interactive S.A. Copyright© 2002 ~ 2009, Gravity Corp. & LeeMyougjin.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Level Up!
levelupgames.com.br



A série *Tekken* ganha finalmente um visual 100% desenvolvido para a atual geração e continua apostando em imagens...

TEKKEN 6
BLOODLINE REBELLION

Plataformas: **PS3, PSP** | Distribuidora: **Namco Bandai**
Produtora: **Namco** | Gênero: **Luta** | Lançamento: **Final de 2009**

Tentando não parecer requentada, nova edição do torneio King of the Iron Fist aposta no potencial do PS3 (e do PSP também)

Tekken sempre foi uma série conhecida por inovar, e os mais de 30 milhões de cópias vendidas desde o lançamento da série, em meados de 1995, não nos deixam mentir.

Bloodline Rebellion, também conhecido como a primeira edição do torneio do Punho de Ferro destinada ao PS3, pode até parecer um tanto quanto estranho frente àqueles que já ficaram com um pé atrás em relação ao mais recente episódio da saga, lançado há cerca de quatro anos no aniversário de uma década da franquia, porém o diagnóstico é promissor. O foco aqui é manter o estilo e aproveitar cada peculiaridade do novo console da Sony – incluindo a plataforma online PSN.

Se você curtiu *Tekken 5*, as chances de se esbaldar com *Bloodline* são grandes. E não é que o game simplesmente abra mão das inovações: surpresas estão presentes, seja na forma de novos lutadores, de cenários destrutíveis ou modalidades online, porém em doses homeopáticas. O que realmente importa é que o estilo de jogo, para o bem ou para o mal, permanece fiel à sua essência. Lutadores bizarros, pancadaria veloz, visual fantástico e animações cinematográficas... Tudo no seu devido lugar.

A GALERA...

Para começar, *Tekken 6* conta com 40 personagens jogáveis – ou 39, caso você desconsidere a peluda e fofura variação de Panda –, seis dos quais deles figuras completamente novas na história da série: Bob, Leo, Miguel, Lars, Alisa e Zafina. O resto da trupe você já conhece, temos desde as tchutchucas Nina e Anna Willians ao esquisito Yoshimitsu e à dupla Kazuya e Heihachi Mishima. Basta pensar naquele lutador que você tanto curte e as chances de ele não fazer parte do novo game são próximas de zero – afinal de contas, trata-se de uma das mais populosas edições que a série já viu.

No que diz respeito à galerinha nova, o grande destaque fica por conta do balanceamento entre quantidade e qualidade. Você há de convir que seis novos rostinhos é um número pra lá de generoso por parte da Namco, e o melhor ainda é saber que, de fato, nenhum dos novatos promete decepcionar. Vídeos, imagens e impressões postados na rede – lembre-se de que o game já está disponível para os fliperamas japoneses desde novembro do ano passado – dão conta de que cada adição foi muito bem-vinda. É claro que não estamos falando de todo mundo, uma vez que cada versão do jogo contará com um "alguém" especial. Lars e Alisa, por exemplo, são personagens desenhados exclusivamente para as versões de mesa. Esse primeiro, um sueco de sobrenome Alexandersson, esconde um segredo que deixará os ânimos do King of the Iron Fist Tournament ainda mais exaltados. Trata-se do filho bastardo de Heihachi, o chefão dos chefões, e, consequentemente meio-irmão do esquentadinho Kazuya. Nada como um pouquinho do drama familiar que, em se tratando de um jogo de luta, só *Tekken* consegue descolar para a gente. ►

DE BABAR

O visual de *Tekken 6* é esse das imagens. Curtiu? É o PS3 levado a sério e ao patamar de 60 quadros por segundo. Tudo em *Bloodline* – dos cenários às roupas dos personagens – é de altíssimo nível.

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Porrada rápida a 60 quadros por segundo
- Namoradinha para o Yoshimitsu
- Arremesso de porcos
- Darth Vader, Sophitia e Mestre Yoda
- História normal e verossímil

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

... E A PORRADA

Personagens novos, jogabilidade também? Necas de pitibiriba. Uma das únicas novidades relacionadas ao esquema de jogo de *Bloodline Rebellion* é também uma das mais controversas entre os atuais fãs da franquia. Trata-se de um "Rage System", isto é, um sistema que permite ao jogador em piores condições na arena executar um contra-ataque devastador quando estiver prestes a desfalecer. Na prática, o Rage faz com que a sua barrinha de energia – aquela que fica no topo da dela – fique piscando em tons de vermelho uma vez que sua saúde descer a míseros 5%. A partir daí, seus ataques se tornam mais poderosos e, seu inimigo, muito mais mal-humorado.

O legal é que tudo isso poderá ser curtido, a exemplo do que vimos recentemente com um "update/gambiarra" lançado para *Tekken 5*, por meio de aguardadas modalidades de multiplayer online. A Namco faz segredo sobre o assunto e se limita a dizer que – no caso da versão destinada ao PS3 – jogadores podem esperar por muito mais que um simples modo de Versus. O que nós sabemos de fato, independentemente do modo de jogo, é que os mais de 17 cenários de *Bloodline* serão realmente destrutíveis. Isto significa que os confrontos poderão derrubar paredes e quebrar vidraças, sim, mas guardamos o melhor para o final: em um determinado estágio localizado no campo, é possível até mesmo largar o seu inimigo por alguns instantes e chutar indefesos porquinhos em direção ao seu oponente.

Nada ecologicamente correto, porém divertido para dedéu. Toda essas novidades, no entanto, param por aqui e o esquema de jogo – básico de jogo – permanece o mesmo. Cada personagem conta com quatro métodos de ataque distintos (dois socos e dois chutes, em sua grande maioria), além de golpes especiais e uma infinidade de combos. Em relação a estes últimos, deve ser ser ressaltada uma adição um tanto quanto apelativa que promete satisfazer em cheio o universo dos irmãos mais novos: agora, por conta dos chamados "ground-combos", será possível continuar descendo o sarrafo em seu oponente mesmo quando ele já estiver caído. Durante alguns segundos, apenas, mas tempo o suficiente para fazer com que algumas lutas pulem do videogame para a vida real. Fight! ■



O PS3 terá tratamento visual ainda melhor que o do arcade.





Se o terninho estiloso não agradar, compre uma jaqueta

AH, O CAPITALISMO...

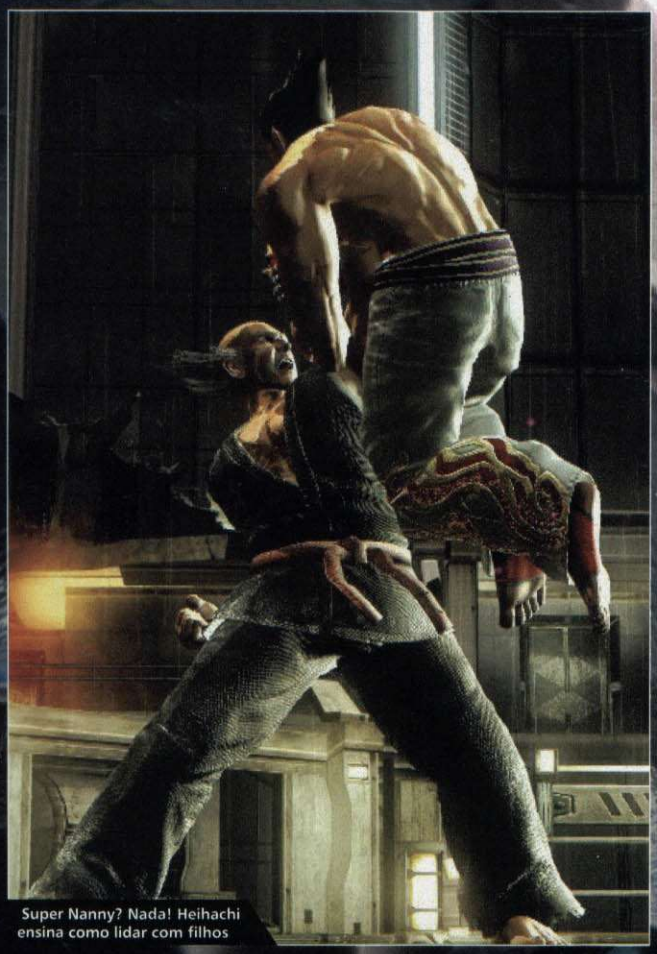
Se você não consegue controlar seu bolso virtual e gasta dinheiro em tudo o que aparece na PS Store, fique ligado: *Tekken 6* apostará em cheio na venda de roupas, itens e outras firulas que poderão ser utilizados para personalizar os personagens do game. Nada substancial a ponto de alterar a jogatina, mas legal o suficiente para matar os seus oponentes de inveja.

A julgar pelo capricho da Namco com os jogos anteriores, espere por muitos modos diferentes e uma bela oferta de extras...



TAMBÉM NO PSP

Pouco se sabe a respeito da versão PSP de *Tekken 6*, exceto pelo fato de que ela será relativamente parecida com a de mesa. Como diferencial, a versão portátil contará com um modo de edição de cenários, além de uma modalidade de multiplayer acionada pelo ad-hoc e da volta dos chamados "fantasmas". Isso aí: seus "ghosts" poderão ser gravados no PSP e jogados (como também baixados) pela rede online.



Super Nanny? Nada! Heihachi ensina como lidar com filhos

Ao todo, *Tekken 6* promete nada menos que 40 lutadores. Seis deles você ainda não conhece...



Alisa Bosconovitch

Pode não parecer, mas essa menininha aí com cara de inocente é um robô. Criada pelo Dr. Bosconovitch, a figura foi programada para destruir e se vingar dos principais inimigos do médico. È uma verdadeira máquina.



Bob

Mestre das artes marciais, Bob não foi sempre assim... cheinho. Na verdade, o cara era um rapaz mirrado e frustrado por não conseguir lutar contra os brutamontes. Um dia fugiu e só voltou depois de uma série de experimentos que o tornau mais forte, mais alto e mais pesado.



Miguel Caballero

Com esse ar de amante latino, Miguel gosta mesmo é de uma boa pancadaria. Acredita que sua irmã tenha sido assassinada pela companhia de Jin Kazama e entra no King of the Iron Fist com o único intuito de se vingar do cara.



Leo

Parte emo, parte personagem de *Final Fantasy*, Leo é um conturbado rapazote que não consegue estabelecer qualquer tipo de relação emocional com as pessoas desde a morte de sua mãe, executada por Kazuya Mishima. Assim como Miguel, entra no mundo de *Tekken* com o objetivo de se vingar.



Zafina

Fria, ágil e dotada de poderes espirituais, Zafina é a personagem mais adorada pela galera que já teve a oportunidade de testar o game. Tudo porque a moça parece um Yoshimitsu sem a lataria – lutando, é comumente definida como uma aranha.



Lars Alexandersson

Considerado a mente por trás do golpe que tirou a Mishima Zaibatsu do poder, Lars é também o filho bastardo de Heihachi e meio-irmão de Kazuya. Este último, seu inimigo e grande opositor. Só que ninguém sabe disso. Ainda.

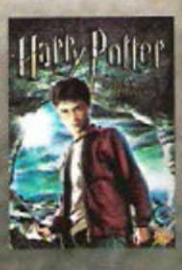
O jogo que você quiser, no seu celular.

Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.



- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.









Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claro.com.br ou ligue 1052. HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE Software © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Marvel, Spider-Man and all related Marvel characters: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. © SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

AlmapBBDO



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Plataformas: **PS2, PS3** | Distribuidora: **Activision**
Produtora: **Vicarious Visions** | Gênero: **RPG de ação** | Lançamento: **2º Semestre de 2009**

Heróis se unem em grupinhos na hora do recreio. E você? De que lado ficará?

Grandes escritores raramente veem seus principais trabalhos virando jogos. Com o jovem escocês Mark Millar – aclamado por aí como um dos grandes nomes do mundo das HQs – a história não é bem assim. Primeiro foi *Wanted* (isto mesmo, o filme com Morgan Freeman e Angelina Jolie) e agora é a vez do aclamado seriado cult *Civil War*. Publicado entre os anos de 2006 e 2007 na forma de uma minissérie em quadrinhos, o arco é o pano de fundo de *Ultimate Alliance 2*, a continuação direta do RPG de ação que colocou os heróis da Marvel em confronto com o Dr. Doom.

Nas palavras do próprio Millar, *Civil War* (que aqui no Brasil foi publicado como *Guerra Civil*) narra o que acontece quando os heróis da casa precisam crescer. Uma série de conflitos dos mais variados tipos leva a população norteamericana ao caos, fazendo com que uma parcela da sociedade civil impulsione a criação do chamado Ato de Registro de Super-heróis. Em resumo, um documento que coloca a convivência entre os dois grupos no seguinte nível: "Você tem poderes especiais? Jóia. Mas se quiser ajudar o mundo, precisará se registrar na lista aqui".

Como você já deve ter sacado, a proposta não desce pela garganta de muitos dos heróis que, em contra-partida, acabam criando uma força de resistência. Do lado do Ato, temos o Homem-de-Ferro e o Senhor Fantástico; do lado rebelde, figuras como Capitão América e Luke Cage. Quem está certo? Pouco importa. Você poderá controlar os dois lados da história.

JUNTOS E MISTURADOS

Assim como acontece com o *Marvel Ultimate* original, um dos grandes trunfos da continuação – enquanto um jogo de ação – consiste no fato de o jogador poder trocar de personagem com o toque de um botão. No game, encontramos nada menos que 24 figurinhas jogáveis: todos podem ser divididos de acordo com o gosto do jogador. As únicas exceções atendem pelas duplas citadas anteriormente, já que pelo bem da história elas devem continuar assim, juntas e em concorrência. No mais, Wolverine poderá fazer parte tanto de um time como de outro – o Homem-Aranha, a Mulher Invisível e o incrível Hulk, também.



Homem de Ferro é o líder de um dos grupos.

Se neste aspecto *Ultimate Alliance 2* não traz nada de muito diferente em relação ao original, espere um pouco para começar a chiar: você provavelmente não ouviu falar do Fusion, o badalado esquema de poderes especiais que consiste em uma das grandes novidades do game. Conforme o nome sugere, trata-se da possibilidade de um herói unir suas forças com outro, criando assim um ataque especial inteiramente único. Ao todo, são mais de 250 combinações distintas no melhor estilo "Punho de Ferro mandando um inimigo para o alto apenas para que o Tocha Humana o transforme em churrasquinho antes de ele tocar o chão". Bacana? Espere até ver a parceria entre figuras como Wolverine e Homem-Aranha.

Exceto por este tal de Focus (e como já pincelado anteriormente), *Ultimate Alliance 2* continua com o mesmo esquema de jogo responsável pelo sucesso de seu predecessor: cenários abertos, câmera lá do alto, chefes em cada fase e, obviamente, a regra de descer o sarrafo em tudo que ousar se mexer. O que impacta positivamente na sequência, então, é justamente o modo como tudo isso está muito mais bonito em relação a antes. Os personagens são mais detalhados e há espaço até para uma modalidade cooperativa (tanto online como local) capaz de reunir até quatro jogadores em uma mesma partida. Todos no mesmo time, seja qual for o time que você escolher. ■

MAIS JUSTO

Apesar de manter o esquema de evolução em níveis utilizado no original, o novo game permite que o sistema distingua o papel de cada personagem dentro dos combates. Isso significa, por exemplo, que um herói utilizado diretamente pelo jogador ganhará mais EXP do que aqueles controlados pelo computador.

A TRUPE

Ao todo, 24 heróis da casa poderão ser controlados no game. Até o fechamento desta edição, apenas 14 foram confirmados oficialmente pelo estúdio:

- **Capitão América**
- **Coisa**
- **Demolidor**
- **Duende Verde**
- **Homem Tocha**
- **Homem-Aranha**
- **Homem-de-Ferro**
- **Hulk**
- **Mulher Invisível**
- **Punho de Ferro**
- **Soprano**
- **Tempestade**
- **Thor**
- **Wolverine**

FIDELIDADE

Embora permita que você escolha por qual lado lutar, o game exige que você se mantenha fiel ao que foi decidido. O fato de existirem múltiplos finais não é desculpa para que sua trupe fique mudando de lado.



Uma vez que este game seguirá o arco de histórias da Guerra Civil, é possível que continuações também usem sagas



DIRT 2

Plataformas: **PS3, PSP** | Distribuidora: **Codemasters**
Produtora: **Codemasters** | Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Setembro de 2009**

Duas vezes mais sujo, animado e – como não? – divertido

É engraçado notar como nós, jogadores, aprendemos com o tempo. Em 2007, quando chegou às lojas sem qualquer burburinho, o até então novato *DiRT* demorou para engrenar: ninguém sabia se era um genuíno jogo de rally, um exemplar 100% arcade ou um ícone da simulação. Isso pouco importou e o game de corrida se safou como um dos melhores exemplares dos últimos tempos – uma homenagem mais do que justa a seu garoto-propaganda, o consagrado esportista *Colin McRae*, morto meses após o lançamento do jogo em um trágico acidente de helicóptero. Só que se nós aprendemos muito, o mesmo também vale para o pessoal responsável pelo projeto: e olha que o que a Codemasters mais fez desde o lançamento de *DiRT* foi, justamente, lançar outros jogos desta mesma categoria.

Peguemos *GRID*, por exemplo. Basta assistir a alguns minutos do game para notar que *DiRT 2* não puxou seus conceitos do nada: agora, ambos os jogos compartilham inúmeros pontos em comum. Esperta que só ela, a Code trouxe para a sequência não apenas o polêmico modo de replay (aquele que permite "voltar a fita" após uma batida não muito legal), como também todo o esquema de evolução de carreira que pecou no episódio original, mas que foi muito bem trabalhado em *GRID*. E não estamos falando apenas de mais eventos ou de competições variadas: é toda uma "vibe", como definem os próprios produtores, que confere um gás muito especial à continuação.

Por julgar o episódio de estréia um tanto quanto sem sal, essa mesma galera decidiu fazer do novo projeto um rallly rock 'n roll. Agora, os cenários são mais vivos e o clima de perigo, constante.

TUDO NO SEU LUGAR

Toda essa mudança de clima, ao contrário do que possa parecer, não interfere nadica de nada com o estilo de jogabilidade gostoso trazido pelo game de 2007. Funciona mais ou menos assim: tudo o que a Codemasters mudou foi em resposta a críticos que julgaram o game como sendo demasiadamente difícil. Não que *DiRT 2* seja fácil – é apenas mais convidativo. Prova de que o game continua sendo um tanto quanto complexo é a interação com os ambientes ao seu redor, a pista é constantemente "moldada" com a passagem dos possantes.

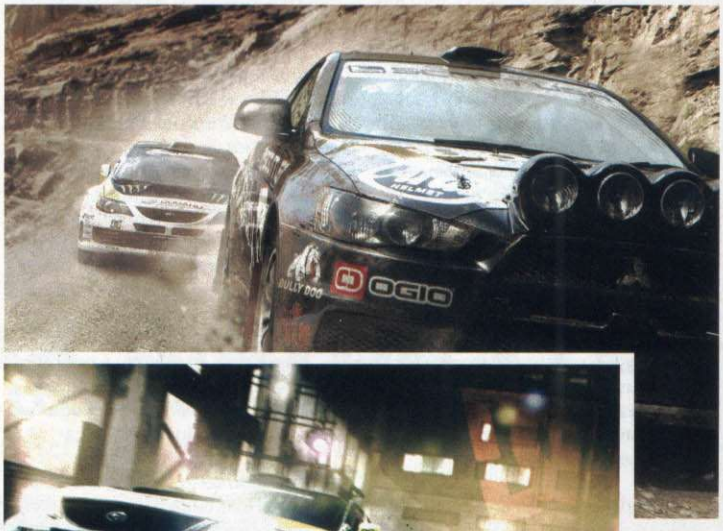
Esse efeito é gerado totalmente em tempo real e a "culpa" é da versão atualizada da premiada EGO Engine. Nós sinceramente não temos muito a falar a respeito da ferramenta: 1) porque as imagens falam por si só e; 2) porque os veículos e as pistas, agora duas vezes mais detalhados que antes, também. De menos impressionante, sobra apenas a promessa de que o esqueleto online do jogo será reformulado, dando espaço a partidas multiplayer que agora acontecerão realmente como manda o figurino. ■

AO GOSTO DO FREGUÊS

Uma das promessas do game consiste na chamada "Interface Interativa", e se você se lembra do fantástico menu do primeiro game, pode ter uma idéia do que vem por aí. A idéia é permitir que o jogador personalize toda a sua própria tela.



A simulação não limita-se ao veículo: o cenário é transformado devido a interação com os carros







Você gosta de simulação de danos? Aqui chega a doer de tão realista

...atuais dos HQs como cenário. Talvez enfrentaremos a Invasão Skrull da próxima vez.





O visual no PSP é show, literalmente

ROCK BAND UNPLUGGED

Plataforma: **PSP** | Distribuidora: **MTV Games**
Produtora: **Backbone Entertainment** | Gênero: **Musical** | Lançamento: **Junho de 2009**

Porque guitarra, bateria e microfone cabem no bolso



Nem pense em mentir: apostamos nosso Dualshock usado (sabe como é, são muitos anos de *Winning Eleven*) que a primeira coisa que você pensou quando viu as palavras "*Rock Band*" e "PSP" juntas em uma mesma frase foi: "Ué... mas como fica o lance dos instrumentos?". Acertamos? Pois bem, não fica. O primeiro game da série musical da Harmonix destinado ao portátil da Sony não segue a cartilha que consagrou seus irmãos mais velhos: agora, legal mesmo é controlar os quatro instrumentos musicais disponíveis assim, ao mesmo tempo.

Ninguém sabe ao certo de onde surgiu esta ideia, mas a verdade é que – a julgar pelos vídeos espalhados pela grande rede –, ela de fato funciona. Em *Unplugged* não há esse papo de o jogador se preocupar apenas com o seu instrumento: vez ou outra a tela pisca e você deve pular do baixo para o vocal, da guitarra para a bateria e por aí vai. E como (ao menos) até agora ninguém descobriu um jeito de fazer o PSP se transformar em nenhum destes acessórios, restou à produtora do game apostar em uma combinação entre os direcionais digitais (esquerda e para cima) e os botões frontais do portátil. Querendo ou não, o funcionamento do jogo acaba seguindo aquela velha história: basta pressionar o comando certo no momento exato.

Na verdade, o que acontece é que *Unplugged* só realiza a troca do instrumento em questão caso você consiga um número prédefinido de pontos – isto é, um esquema semelhante ao existente nas versões de mesa. Basta fazer bonito durante um tempinho para que o sistema mude e você, com a ajuda dos botões laterais do portátil, passe a comandar outro tipo de som. Com exceção disso, é o mesmo *Rock Band* com o qual você provavelmente já está mais do que acostumado: tem estrelinhas na tela, notas coloridas, visual bacana e faixas de primeira.

Já que tocamos no assunto, vale comentar: serão, ao todo, cerca de 41 faixas distribuídas em 24 eventos do chamado World Tour. Nove destas serão exclusivas e as outras, vindas de episódios anteriores da série – canções como *ABC*, do Jackson 5, e *Mr. Brightside*, do The Killers. ■







O jogador deverá tocar todos os instrumentos

SE CUIDE, IPOD

Unplugged pode não contar com uma modalidade online, mas os modos solo do pacote prometem não decepcionar. Além do tradicional World Tour, o game contará com um Band Survival Mode, com um Warm-Up e com a possibilidade de edição de bandas. Tudo isso – literalmente – na palma da sua mão.

Unplugged possui canções inéditas na série, como Kryptonite, do 3 Doors Down.



A brutalidade, extremismo e personalidade psicótica do protagonista Richard Marcinko são inéditas no gênero e prometem causar desconforto

ROGUE WARRIOR

Plataforma: **PS3** | Distribuidora: **Bethesda Softworks**
Produtora: **Rebellion Games** | Gênero: **Ação** | Lançamento: **Final de 2009**

Humor ácido e violência com margem para aplicação criativa

Dick Marcinko é um cara normal, assim como eu e você. Protagonista de um jogo de ação e de uma série de romances literários, o cara já foi e voltou duas vezes ao Vietnã durante a década de 60, evitou ataques domésticos a submarinos nucleares norteamericanos, utilizou da tortura para descobrir que alguns de seus "colegas" sabiam dos códigos supersecretos capazes de acionar o arsenal nuclear dos EUA e participou de operações militares no Camboja. Não bastasse tudo isso, Dick ainda é dublado por ninguém menos que Mickey "O Lutador" Rourke em seu próprio jogo.

É provável que você não saiba de quem estamos falando, uma vez que *Rogue Warrior* pintou pela primeira vez no circuito de games em 2006, quando fora anunciado pela toda-poderosa produtora de *Oblivion* e *Fallout 3*. Agora prometido para o final deste ano, o game coloca Dick em uma arriscada (e teoricamente secreta) missão na paradisíaca Coréia do Norte. "Teoricamente" pois a figura não é o melhor exemplo do que há de stealth por aí: um dos pontos mais engraçados do game é que Dick raramente fecha o bico durante a jogatina – piadas, palavrões e frases bizarras são uma constante ao longo da campanha solo e do multiplayer online.

Toda essa "gentileza" não é cortesia da atuação de Rourke, e sim do próprio modo como o personagem encara a jogatina. A verdade é que *Rogue Warrior* não tem um estilo bem definido: ora parece ser um simples jogo de ação em terceira pessoa, ora puxa um pouco a sardinha de séries como *Metal Gear* e *Splinter Cell*. O que não muda em momento algum é a brutalidade que o jogador pode empregar durante cada missão. Neste quesito, o game conta com os já manjados "kill moves" e com uma diversificada interação com os cenários – diversificada o suficiente, por exemplo, para garantir que cada elemento ao seu redor (da escada à máquina de moer carne) possa ser utilizada como uma arma. Boa parte destes movimentos, no entanto, está condicionada aos chamados níveis de risco. Caso um oponente saiba da sua presença, já era: os golpes especiais são bloqueados e cabe a você sacar sua metralhadora. Ou a granada, ou o lança-chamas... ■



Como é tradição na série, armas exageradas estão no cardápio

JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER

Plataformas: **PSP, PS2** | Distribuidora: **SCE**
Produtora: **High Impact Games** | Gênero: **Ação** | Lançamento: **Não definido**



Aventura de primeira chega com gostinho de adeus para o PS2

Embora tenha anunciado *Lost Frontier* lá atrás, por volta de 2006, a divisão de aventuras da Sony não se manteve fiel à promessa de que o game se comportaria como um MMO – aqueles jogos online que suportam diversos jogadores em uma mesma partida. Na verdade, mudou de planos e decidiu fazer do mais recente episódio da série *Jak and Daxter* um game de plataforma estritamente individual. Ou seja, esqueça o papo de jogar online e se atenha ao fato de esta ser uma bela homenagem ao PS2 e um dos títulos mais promissores já anunciados para o PSP.

Centrado no esquema de jogo que consagrou a franquia, o novo episódio – agora desenvolvido pela mesma galera responsável pelo bacana *Ratchet & Clank: Size Matters* – coloca todo seu foco no combo plataforma, combate e veículos. Seria tudo um pouco "mais do mesmo", não fosse um detalhe: agora, graças à trama que coloca Jack em uma aventura estelar, com direito a alienígenas e tudo mais, você comumente encontrará elementos (os chamados Ecos) que lhe permitirão aprimorar as características do seu personagem.

Armas e veículos, para a felicidade geral da nação, também poderão ser customizados de diferente maneiras. Caso nada disso adiante e Jak se encontre em um aperto, é bom notar que *Lost Frontier* conta ainda com alguns novos poderes bem interessantes. É o caso do "Construct Power", que permite ao jogador criar objetos sólidos para se locomover pelo cenário, e do "Rocket Jump", que uma vez acionado presenteia os inimigos da dupla com uma meteórica chuva de foguetes. Tudo naquele estilo com o qual os fãs da franquia estãoacostumados: fluído, divertido e bonito de se ver. ■

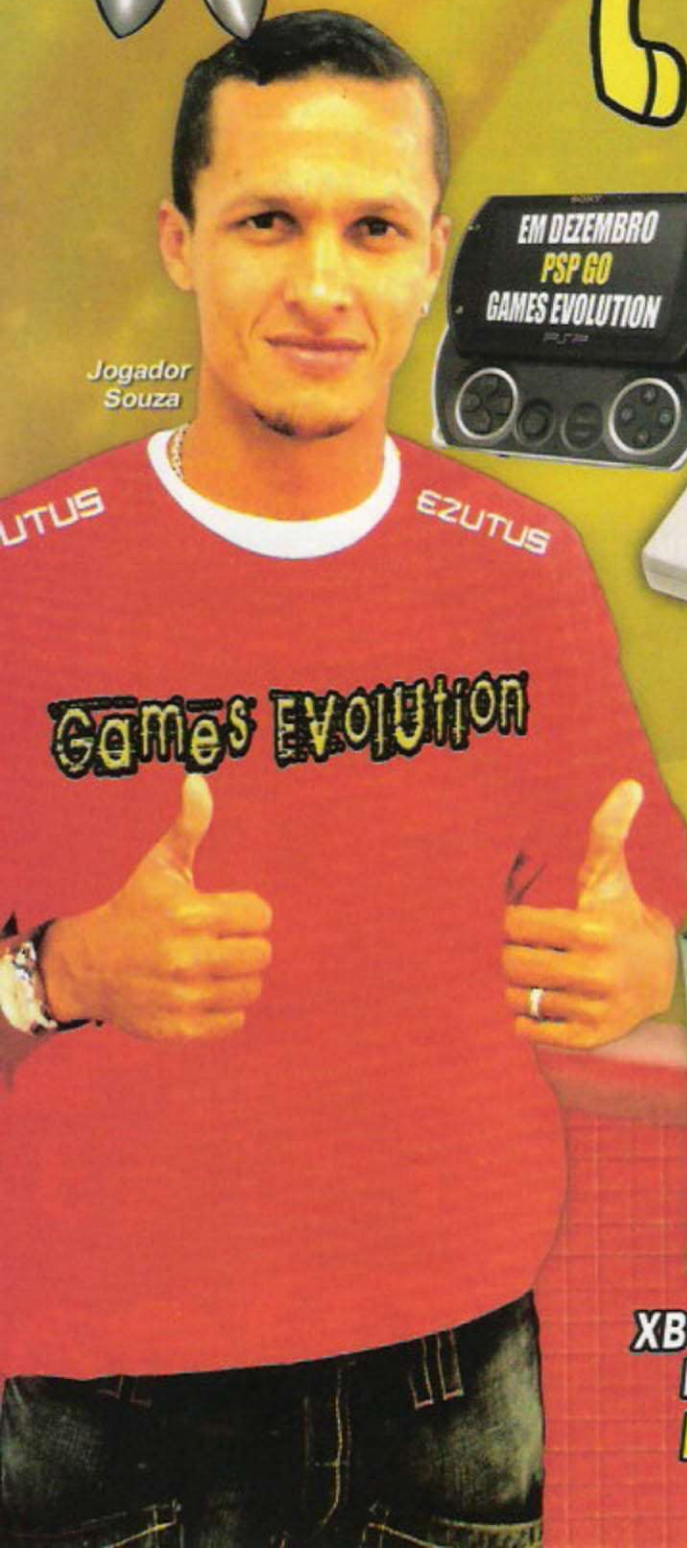
Games



3337-1574
3333-7925
3361-8927
3361-8844

ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937







NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



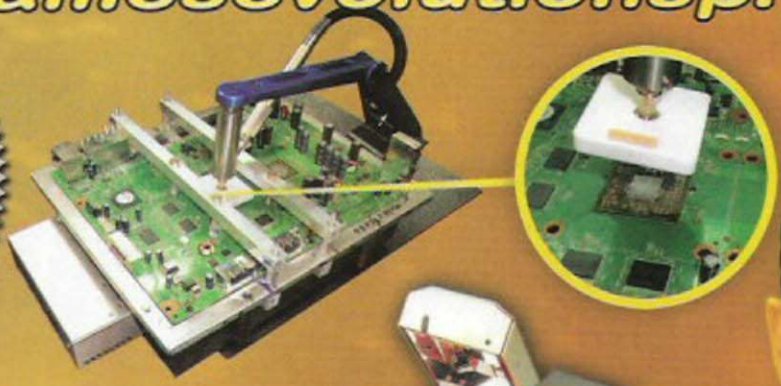
PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO CONSERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINALCOM 3 MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

CONSERTO 3 Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00



PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00

KARTÓ

Quem precisa de Mario se todo mundo anda de kart?

Por **Leandro Rodrigues**

Protagonistas de jogos de videogames também possuem um plano de carreira, assim como vocalistas de banda de axé music que já começam a carreira visando uma jornada solo. Só que ao contrário desses afortunados cantores, os heróis virtuais descobrem que foram promovidos depois que ganham um novo jogo. E se jogo em questão for de corrida de karts, pronto, o personagem pode ter certeza, está na crista da onda.

PONTO DE ENCONTRO

E você já cansou de ver o mesmo cenário em vários jogos diferentes? Tem alguma sugestão de cenário que possa estampar a nossa seção? Mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

Jak X: Combat Racing

Plataforma: **PS2**

Esse talvez seja o jogo de kart com o enredo mais envolvente de todos, englobando a turma de Jak e Daxter em 20 corridas. Infelizmente, o último título lançado para a franquia não fez sucesso, mas quem jogou se deliciou com muita velocidade e com os diálogos de duplo sentido.





Shrek Smash n' Crash Racing

Plataforma: **PS2**

O ogro mais bem-sucedido dos cinemas vive dando as caras nos videogames. Infelizmente, nos jogos as coisas não fluem tão bem. Basicamente, Shrek se aproveita da fórmula pronta e coloca todos os protagonistas em uma só pista. Se o jogo tecnicamente não é muito divertido, vale pelos diálogos; principalmente os do burro.



Crash Tag Team Racing

Plataforma: **PS2**

Crash é um veterano nos games e também pagou um mico atrás dos volantes. Isso porque o game da mascote não é nem um pouco divertido e muito confuso. Apesar de ser de corrida, é possível sair dos veículos e andar, a pé, em busca de upgrades para os carros e também para liberar novas pistas. Um sério caso de esquizofrenia.



Chocobo Racing

Plataforma: **PS1**

A montaria mais usada no universo *Final Fantasy*. Aqui tudo é o básico, com pistas simples e cenários que seguem a mesma linha. O melhor é a jogabilidade, muito simples e direta ao ponto. Além disso, muitos itens e músicas fazem referência aos jogos da série principal e deixam qualquer fã da franquia com lágrimas nos olhos.

Você acha que viu tudo em jogo de karts? Apostamos que você não conhece o fenomenal *Cocoto Kart Racing* para...

DROMOS







Bomberman Kart

Plataforma: **PS2**

Aqui vale tudo. Esqueça power-ups simpáticos, pois todos são altamente nocivos: bazucas,mísseis e, claro, muitas bombas. Apesar de simples, com apenas 16 pistas e só 5 personagens, o jogo possui um modo survivor, no qual vence o último vivo na pista. Mesmo como todas essas armas, a temática é infantil.



Cartoon Network Racing

Plataforma: **PS2**

O famoso canal de desenhos colocou seus personagens para correr em 26 pistas. Entre eles estão As Meninas Superpoderosas, A Vaca e o Frango e Johnny Bravo. Aqui também não tem regra e o que vale mesmo são as provocações entre os personagens.



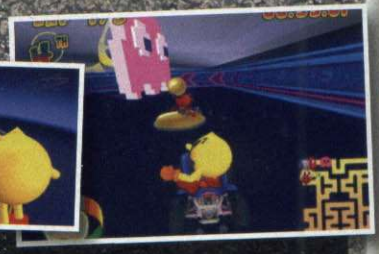


Antz Extreme Racing

Plataforma: **PS2**

O game de kart mais assustador de todos os tempos nem conta com tantos veículos assim. Em algumas "pistas", as formiguinhas simplesmente correm em cima de folhas de árvores, outrora em troncos de árvores que descem pelo rio. Uma bagunça tão grande que só é ofuscada pelos gráficos e som criados sem o menor controle de qualidade.





Pac-Man World Rally

Plataforma: **PS2**

Pac-man fez bonito em seu primeiro game de corrida. Os personagens são bem resolvidos, com pequenas diferenças, mas equivalentes – destaque para o príncipe, de *Katamari*, que pode ser liberado. As pistas parecem montanhas-russas, porém com buracos, rampas e esteiras.



Looney Tunes Racing

Plataforma: **PS1**

A melhor maneira de descrever esse jogo é compará-lo ao desenho Corrida Maluca. Afinal, em um jogo com Patolino e Pernalonga na mesma pista é no mínimo sinal de muita diversão. Os principais personagens do desenho se encontram para disputar o Acme Challenge e para atrapalhar todo mundo, muitas armadilhas da empresa estão espalhadas pelos circuitos.



NickToons Racing

Plataforma: **PS1**

Se o canal Cartoon Network tem o seu próprio jogo de kart é graças à idéia da Nickelodeon ainda no PlayStation 1. Já naquela época personagens como os anjinhos circulavam em pistas a todo vapor em busca do lugar mais alto do pódio.



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br

ANGELONI leitura eletrosom Carrefour Submarino Saraiva shoptime.com HAVAN
AMERICANAS.com LOJAS AMERICANAS Walmart pontofrio.com extra.com.br BIG compraFácil.com MULTISOM

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE



PS2 PS3 PC MINI VOLANTE
FLEX
BREVE



AGORA COM MUITO MAIS REALISMO!



PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER



PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO







DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 WII PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE BREVE
NEOWII
WII

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Diverlindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos



X-MEN ORIGINS WOLVER

Produtora: **Raven Software** / Distribuidora: **Activision**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **Não**

O mutante mais carrancudo do Canadá em um título solo que consegue ser uma das melhores (e mais violentas) aventuras da atualidade

Por **Amer Houchaimi**

A primeira aparição de Wolverine foi na revista do Incrível Hulk, em 1974, e como saco de pancada do verdão. Quem diria que nos trinta anos seguintes, Wolverine, que surgiu como tapa buraco, se tornaria um dos heróis mais populares do mundo?

Logan, codinome Wolverine, vive em conflito consigo mesmo. Apesar de adotar a disciplina e código de honra de um samurai, precisa lidar com o lado bestial de sua alma. Ele sofreu inúmeras perdas, amou muitas mulheres, lutou em várias guerras e mesmo com seu exterior sisudo e agressivo, sempre teve um lado dócil escondido, reservado para os amigos e as inúmeras crianças para quem serviu como pai ao longo dos anos. Isso sem contar que ele é inacreditavelmente feio, peludo e tem só 1.60m de altura; padrões raros nos quadrinhos e que fazem com que seja fácil para o "homem comum" se identificar com ele.

Rapidamente Logan se tornou o destaque em todas as aparições dos X-Men em desenhos animados ou cinema. Apesar de muitos bons games da equipe de mutantes terem sido lançados até hoje (como os arcades da Konami e Capcom e os dois Side Scrollers para Mega Drive), o Canadense nunca teve um game próprio que prestasse. Claro que com o lançamento de X-Men Origens: Wolverine, isso ia mudar.

Embora o ator Hugh Jackman, o Wolverine dos cinemas, estampe a capa do jogo, é fácil perceber que o título foi baseado nos quadrinhos. A prova disso é a cena de abertura, uma referência ao arco de histórias Dias de um Futuro Esquecido (uma das mais famosas sagas dos X-Men nos quadrinhos) e outros eventos que não fazem parte do filme. Obviamente, a Activision resolveu aproveitar o marketing e incluiu relações com a obra cinematográfica, mas por não ser um jogo criado às pressas para acompanhar o lançamento do filme, mas um projeto convenientemente adaptado, *X-Men Origins: Wolverine* está muito acima da média de jogos de filmes, sendo tecnicamente caprichoso e criativo.

"EU SOU O MELHOR NO QUE FAÇO..."

A ação é uma combinação de *Final Fight* com *Tomb Raider*. Durante a maior parte do tempo, você vai guiar Logan contra hordas de inimigos, em lutas sanguinárias e frenéticas; porém terá que usar a cabeça para superar obstáculos. O combate é satisfatório, intuitivo e fácil de aprender, mas exige dedicação para ser dominado. Logan possui dezenas de ataques diferentes, desde combos até a capacidade de entrar no estado selvagem e enfurecido que se tornou uma de suas marcas registradas. Apesar de enfrentar legiões de inimigos de uma vez só, o jogo dá todas as ferramentas para lidar com eles e aprender a utilizar todas é uma experiência divertida que impede de a ação cair no tédio.

O game não deixa de ter seus momentos épicos, representados aqui pelos confrontos com os chefes. Todos os oponentes vindos dos quadrinhos (e do filme) possuem características únicas que tornam as batalhas inesquecíveis. A



Por algum motivo, as garras de osso de Logan fazem barulho de metal quando atingem os inimigos. Mas este é o tipo de...



AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★

Ação

Enredo ★★★★★
Inteligência ★★★★★
Atrações Extras ★★★★★
Câmeras ★★★★★
Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

8,5

INE

luta contra o Sentinela é tudo o que os fãs do personagem sonham ver em um videogame, e posso garantir que todos ficarão plenamente satisfeitos com o desfecho desta luta.

Também existem diversos quebra-cabeças necessários para avançar em alguns trechos. Alguns são conhecidos desta geração, como o típico "arraste uma estátua para cima de um interruptor para abrir uma porta", enquanto outros são inovadores, como a parte onde é preciso usar o canhão de protons na mão de um Sentinela em construção para abrir caminho.

"... E O QUE FAÇO NÃO É NADA AGRADÁVEL"

A única coisa que talvez gere um pouco de polêmica é o excesso de violência. *X-Men Origins: Wolverine* consegue ser mais violento até mesmo que *God of War*. Tudo bem, Kratos causa muitos desmembramentos, mas lembremos que ele luta principalmente contra criaturas mitológicas, enquanto o Logan enfrenta soldados humanos e alguns mutantes.

O jogo é repleto de decapitações, desmembramentos e empalações. Até é algo esperado desse baixinho com garras de adamantium, mas a brutalidade excessiva pode afastar algumas pessoas, que não estejam acostumados com o personagem visceral que Logan é nos quadrinhos.

Somando os prós e contras, *Origins* é um excelente game de ação e pancadaria, capaz de agradar desde os fãs de longa data do mutante até aqueles que o conhecem somente dos filmes. ►

... erro que só desocupados percebem. Opa...



ROTEIRO

Saiba tudo o que o baixinho encrenqueiro precisa fazer para eliminar todos os seus inimigos com estilo

ÁFRICA 1



1. Os inimigos iniciais são fracos. Use-os para treinar seus movimentos como Quick Kill (agarre, aperte ▲ e ▲ novamente quando as garras brilharem) e Lunge (segure R1 para mirar em um oponente e L1 para se lançar).

2. Quando chegar ao helicóptero, alcance-o com Lunge e quebre seu pára-brisa com soco carregado.

3. Na área do primeiro Machete Champion, use o Feral Sense para localizar os objetos da sala que podem ser usados para finalizar os inimigos: estacas e estátuas com lanças. Usar os objetos do cenário sempre causa morte instantânea, portanto, habitue-se a usá-los.

4. No trecho da ponte, onde os inimigos ameaçam cortá-la, dê cabo dos oponentes próximos. Quando acabar, use Lunge para saltar o espaço entre as duas partes da ponte e a escale verticalmente.

5. Quando chegar ao grande portão de madeira, procure o jipe subindo a ladeira próxima e empurre-o (segure ● e mova o analógico) na direção do portão.

6. No ponto que parecer sem saída, use o Feral Sense e localize as vinhas na parede para escalar.

7. Existe um local com uma manivela. Use-a para abrir caminho. O portão que ela abre não fica aberto por muito tempo, portanto use o rolamento (segure L2 e R2 e o direcional) para se mover rapidamente.

8. Adiante é preciso encontrar a peça que falta na manivela. Use Feral Sense e siga o feixe azul para encontrá-la e encaixe-a no suporte. Use o rolamento e atravesse a porta.

9. CHEFE – LEVIATHAN
Use rolamento para os lados para evitar seus ataques. Quando ele avançar contra você, desvie e use o Lunge em suas costas; ataque o pescoço quando ficar posicionado. Preste atenção ao movimento de sua mão para saltar antes que ele o atinja e repita tudo até derrubá-lo. Quando acabar com a energia dele, metralhe ■ para arrancar sua cabeça.



10. Na próxima área, entre pela porta por onde sairam os soldados e puxe a estátua. Escale as vinhas até o topo e então deslize pela corda.

11. Quando estiver no rio, use Lunge para saltar até a lancha que passar mais próxima. Mate os inimigos, salte para a próxima lancha e repita. Quando pegar a metralhadora, mande bala nas lanchas inimigas.

DOG TAGS – ÁFRICA 1
Wolverine pode colecionar colares de identificação de soldados mortos encontrados pelo caminho. Coletar estes prêmios garante muita experiência extra e ajuda na evolução dos poderes. Veja a seguir a lista completa e use o Feral Sense para achá-los com mais facilidade.

A. Após atravessar o primeiro grande portão, está atrás da cachoeira.

B. Durante a luta contra Machete Champion, atrás da Alcova de onde ele surgiu.

C. Após deslizar pela corda, atrás dos barris explosivos (onde há vários inimigos).

D. Escale as vinhas na parede, passe pelos inimigos,derrube a passagem coberta por tábuas e prossiga.

E. Prossiga. Desça onde há um inimigo com metralhadora, vire-se para onde você saltou e atravesse o portão de madeira.

F. No grande quarto retangular com vários inimigos e objetos de execução. Use o Feral Sense e ache a corda no teto.

G. Prossiga até chegar a um ponto onde é possível descer. Olhe à direita e vá ao portão.

H. Avance e derrote outro Flaming Machete. Use o Feral Sense para ver e ir na escada que leva a uma passarela

I. Após usar a manivela e derrotar o chefe, procure a estátua a direita e empurre-a. Siga pelo novo caminho.

J. Derrote Leviathan, use a estátua para escalar as vinhas. No alto, passe pela porta de metal com rachaduras.

CANADÁ

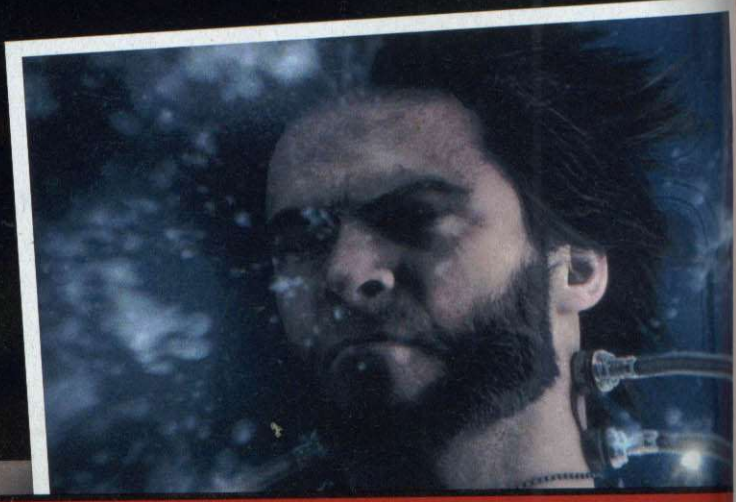
12. CHEFE – DENTES DE SABRE
Use Counters (aperte L2 no exato momento que ele o atacar e, ao rebater o golpe, ataque). Dependendo do lugar do cenário onde estiver, você pode usar um contra-ataque diferente. Quando a luta iniciar fora do bar, continue com a mesma estratégia. Arremesse Dentes de Sabre contra as estacas (use o Feral Sense para vê-las).

WEAPON X FACILITY

13. Nas áreas onde os inimigos usam cortinas de fumaça, ative o Feral Sense para localizar os oponentes.



14. Após ver a cientista no monitor, use o Feral Sense para localizar a Power Cell. Use-a no terminal abaixo do monitor.



Alguns programadores dizem que é difícil reproduzir os poderes dos super heróis em jogos. Este game prova que isso...

15. Quando encontrar os soldados Ghost, use Feral Sense para vê-los, agarre-os e aperte rapidamente o botão de ataque forte para matá-los com suas próprias armas.



16. CHEFE
WENDIGO PROTOTYPE
Wendigo é similar ao Leviathan, mas é muito mais ágil. Use o rolamento para esquivar de suas investidas e ataque suas costas com Lunge logo em seguida. Preste atenção nos movimentos de sua mão para evitar um golpe e repita até derrotá-lo.

17. No momento que perder o Fator de Cura, empurre o caixote e use-o para ir ao duto de ar. Saindo dele, use o caixote para alcançar a Power Cell na plataforma mais alta e use-a no terminal próximo a comporta. Em seguida, arraste o caixote e deixe-o no meio da comporta aberta, remova o Power Cell e passe pelo espaço da caixa para a próxima sala. Use a Power Cell no terminal de lá.



18. Seja sorrateiro. Mantenha-se longe dos soldados e use o Lunge para matá-los sem que o percebam. Sem o Fator de Cura, é melhor não arriscar um confronto direto.

19. No trecho com as metralhadoras com sensor laser, dê a volta pelo cenário para poder avançar.

20. A seguir, use os escudos de chumbo do pequeno corredor para se esconder da mira das armas. Preste atenção no padrão de movimento delas e use o rolamento para passar de um escudo para o outro.

21. Pegue o Power Cell atrás da comporta e use-o no terminal da sala. Ative o terminal e traga o escudo para perto da saída, então acompanhe seu movimento até o fim do caminho. Suba pelo duto de ar.

22. Na sala grande com dois escudos, use o terminal para movê-los. Posicione-os um em cada lado e então os use para atravessar o local e se aproximar da metralhadora.

23. Você ainda está sem Feral Sense, portanto, na segunda vez que usarem cortina de fumaça, vá para o corredor e espere que os soldados o sigam para poder atacar. Contra os Ghosts, mantenha-se em movimento, pois eles aparecem assim que atiram e você pode atacar nessas horas.

24. Contra os inimigos com lança mísseis, aperte L2 no exato momento que o tiro for atingi-lo para rebater.

25. Assim que encontrar a menina, destrua os soldados e detone os controles da cela.

26. Contra os inimigos com escudo, use o ataque forte para quebrar sua guarda, agarre-os e use um Quick Kill.

27. Na sala com os caminhões, arraste um deles e use-o para alcançar as plataformas mais altas; então atravesse as vigas da sala (para se equilibrar, mova o analógico na direção oposta a qual se inclinar).

28. Nos corredores da base novamente, use Feral Sense para ver as pegadas do cientista que capturou a menina. Mate o sujeito quando o encurralar.

29. No túnel, corra da água e use Lunge para saltar no primeiro caminhão que vir. Mate os soldados e use Lunge para saltar de um caminhão para o outro.

DOG TAGS –
WEAPON X FACILITY
A. Na primeira sala, use o Feral Sense após derrotar os inimigos. Procure pela porta à direita.

B. Destrua três Elite Commandos e vá ao corredor onde um inimigo

MUTAGENS

Os Mutagens são habilidades extras para Wolverine. Após encontrá-las e ganhar level para equipá-las (é possível fazer três de uma vez), pause, escolha as opções Character e Mutagen. Recolha-o mais de uma vez e o seu efeito será multiplicado.

EFEITOS

- **Healing Factor:** acelera o fator de cura.
- **Samurai:** aumenta a velocidade para ganhar Combat Reflexes (causa maior dano em inimigos específicos).
- **Experienced:** aumenta o ganho de experiência ao destruir inimigos.
- **Inner Rage:** maior quantidade de Rage.
- **Art of War:** aumenta o dano
- **Unstoppable:** fortalece contra dano.
- **Rampage:** aumenta o Rage máximo.
- **Blood Rage:** causa mais dano quando estiver com pouca energia.
- **Vitality:** aumenta a energia máxima.
- **Savage:** recupera energia conforme causa dano nos adversários.
- **Shredder:** Fury Attacks mais fortes.

ONDE ENCONTRÁ-LOS

WEAPON X FACILITY
- **Healing Factor 1:** após perder os poderes, na sala onde é preciso pegar o Power Cell, salte na plataforma acima.
- **Rampage 1:** no primeiro corredor com metralhadoras com mira laser, vá direto até o fim, siga pela porta e desça.
- **Vitality 1:** após usvar os dois escudos para passar pela metralhadora, siga pela porta, vá pelo caminho à direita e suba as escadas. Entre na porta à esquerda.
- **Experienced 1:** após encontrar o primeiro soldado com lança mísseis, siga em frente e vire à direita.
- **Inner Rage 1:** no local onde é preciso puxar o caminhão para usá-lo de plataforma, ative o Feral Sense e procure uma pequena abertura com uma beirada por onde é possível se pendurar; use-a e siga pela abertura.
- **Samurai 1:** quando estiver seguindo o cientista e a menina, após vê-lo pela segunda vez após o elevador, não siga as pegadas para a porta à direita; procure após a porta à esquerda.

AFRICA
- **Unstoppable 1:** após Dog Tag 24, prossiga até o chão ceder, use a estátua para subir e salte para onde está o Mutagen.

ALKALI LAKE
- **Shredder 1:**atrás de você, quando a fase começar.
- **Art of War 1:** no trecho onde é preciso se agarrar a uma beirada bastante longa, vá para a direita e pegue o Mutagen antes de subir a colina.
- **Blood Rage 1:**após enfrentar todos os inimigos na base, procure uma escadaria à esquerda da empilhadeira e desça até uma pequena alcova.
- **Rampage 2:** na ponte, após usar as proteções contra os tiros do helicóptero, vá para direita por uma pequena escada.
- **Healing Factor 2:** após pegar o Mutagen e o Dog Tag 34, suba pela escada e procure perto da saída.
- **Vitality 2:** após cruzar a grande árvore tombada, escale uma pequena beirada; olhe à direita vá na árvore menor caída que leva a uma caverna.
- **Experienced 2:** no local onde Zero fica atirando, vá até o fim, passe as escadas e procure à esquerda.

SOUTH WEST UNITED STATES
- **Inner Rage 2:** após sair do duto de ar, procure na porta logo atrás de você.

AFRICA
- **Samurai 2:** ao começar este trecho, suba na corda que deve cortar e procure na pequena plataforma de madeira.
- **Unstoppable 2:** na área das três grandes estátuas, desça as escadas à direita e procure embaixo dela.

CYBERNETICS LAB
- **Shredder 2:** após a cena com Mística, vá totalmente para direita.
- **Art of War 2:** na sala com o raio congelante, procure acima da estrutura que segura o teletransporte.
- **Blood Rage 2:** na mesma sala, use o terminal, mova o teletransporte para a direita e encaixe e use-o em uma fenda na parede.
- **Savage 2:** após o Dog Tag 58 e descer do elevador, vire à esquerda e siga pela passarela.
- **Healing Factor 3:** na área do Sentinela, mova o teletransportador para a esquerda e use-o.

AFRICA
- **Experienced 3:** após pegar o Dog Tag 65, vire-se para a cachoeira à direita, pule para as escadas e prossiga.

CYBERNETICS LAB
- **Inner Rage 3:** na sala com a mão do Sentinela, no canto mais alto à direita.
- **Rampage 3:** após pegar o Dog Tag 69, siga em frente e à direita, até dar a volta e sair pela esquerda, passando por duas escadas. O Mutagen estará no alto de uma escadaria, próximo a outra escada.
- **Samurai 3:** procure ao lado da escadaria próxima aos controles do teletransporte.
- **Art of War 3:** após a cena com Mística e Wraith, procure a sua esquerda.

MARDI GRAS
- **Blood Rage 3:** após pegar o Dog Tag 78 e enfrentar a Assassin, entre na pequena porta à direita da porta maior.
- **Savage 3:** em um certo momento, duas Assassins quebrarão uma janela para atacá-lo, destrua-as e pule a janela.

AFRICA
- **Shredder 3:** em um dos longos corredores com estacas brotando do chão, na metade do caminho há uma porta fechada com tábuas; quebre-as.
- **Unstoppable 3:** quando chegar ao trecho onde é preciso cortar a corda que segura o bloco e chutá-lo da beirada, não desça atrás dele ainda. Vire-se e quebre a porta atrás de você para encontrar o Mutagen.





tranca a porta. Siga pela primeira porta à esquerda para dar continuidade.

C. Ao chegar à sala onde há uma estação de trabalho à direita, siga pela esquerda e encontre a porta aberta.

D. Ative o elevador, suba e, no alto, vire à esquerda. Suba na caixa, agarre-se na beirada e vá até a plataforma.

E. Ao sair por trás da primeira metralhadora automática, destrua-a, siga pelo corredor e entre pela única porta à direita.

F. Após recuperar o fator de cura, suba até a sala onde a cientista estava. Procure nos fundos.

G. Destrua os inimigos que disparam granadas de fumaça, siga pela porta, vire à esquerda e siga até o fim do corredor.



H. Logo em seguida, desça um lance de escadas, derrote o grupo e entre pela porta da direita.

I. Após recuperar o Feral Sense, destrua os capangas e use o Lunge para saltar de uma área para outra. Entre na cela aberta.

J. Após se separar da menina e enfrentar inimigos, siga pela porta próxima a empilhadeira.

K. Passe pelos dois feixes e pela porta. Siga pela passarela, vire à primeira à direita e abra a porta.

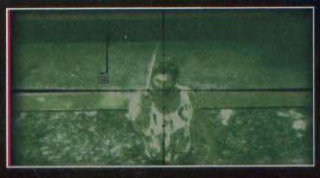
L. Destrua os três inimigos com lança-foguetes, siga pela porta e vire à esquerda. Vá pelo corredor e explore os caixotes.

ÁFRICA 2

30. Há uma sala em que é preciso usar uma manivela para abrir a saída, o teto desce neste trecho: use o rolamento para escapar.



31. No trecho com muitos inimigos, use o Feral Sense para ver precisamente por onde precisa ir, arraste o pedestal e o coloque sobre o interruptor próximo. Será preciso enfrentar a estátua e counters são a melhor saída.



32. Quando chegar ao ponto onde estacas brotam do chão, use o Feral Sense para enxergá-la e preste atenção em seu padrão de movimento para atravessar.

33. Na grande área descoberta com três estátuas gigantes na parede, quebre as tábuas que "seguram " as estátuas no lugar. Vá até o fim da tela e arraste um pilar até a estátua do meio, suba na plataforma e quebre as tábuas. Volte pelas cordas até a manivela próxima a entrada da tela e use-a para mover as estátuas, usando suas plataformas para prosseguir.

34. Nos corredores, ative o Feral Sense para evitar armadilhas; caso ative-as, aperte ● rapidamente para escapar.

35. Após passar a ponte, escale a torre. Use Feral Sense para enxergar as vinhas, cordas e beiradas que precisa usar para a escalada.

36. No topo, destrua o comunicador atacando seus três terminais.

DOG TAGS – ÁFRICA 2

A. Após derrotar Leviathan, suba uma pequena colina à direita. O corpo estará próximo a um pedestal.

B. Entre no templo e siga na direção oposta a entrada.

C. Siga em frente até o chão ruir. Suba pela estátua, acione a manivela na sala e seja rápido para entrar, pegar e sair.

D. Na área onde as três grandes estátuas podem ser movidas pela manivela, procure perto do bloco de pedra.

E. Na torre onde é preciso subir pelas vinhas, ao escalar por dentro, vire à direita ao chegar no topo.



ALKALI LAKE

37. Use o Feral Sense para achar o caminho e descobrir onde escalar as paredes congeladas.

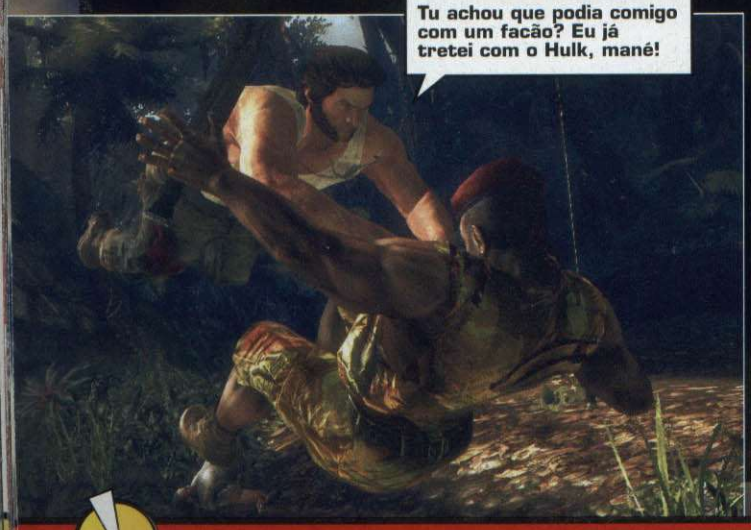
38. Quando o helicóptero jogar bombas, desvie. Os explosivos emitem um brilho vermelho e é fácil visualizá-las.

39. No trecho onde os soldados enfrentam Wendigo, escale a torre de comunicação e deslize pelo cabo.

40. Depois da emboscada, use o Lunge para atacar o soldado no ponto alto e alcançar a nova trilha.

41. Após a cena dos snowmobiles, derrube a estrutura de metal para criar uma ponte improvisada e poder prosseguir.

42. Na base, vá devagar até o



Se as espadas de Deadpool entram em seus antebraços quando não estão sendo usadas, como ele dobra os cotovelos?



guarda encostado na cerca e elimine-o através dela. Contra os inimigos, use todas as técnicas e Berserk que tiver.

43. Suba a escada e siga pelos telhados, enfrentando os Ghosts. Avance até o cabo onde é possível se pendurar para chegar ao outro prédio e de lá, use mais um cabo para chegar ao próximo ponto.

Derrube outra estrutura de metal para criar uma passarela improvisada e siga para o buraco que ela abriu no prédio.



44. Pegue o explosivo dentro da sala, desça, e coloque-o no caminhão próximo ao controle quebrado na parede. Quando o explosivo estiver no lugar, ative os controles.

45. Na ponte, use as paredes como cobertura para se proteger dos disparos do helicóptero e avance aos poucos.

46. Quando o helicóptero começar a derrubar os trechos da ponte, seja rápido, mas preste atenção para onde está saltando, mas não demore para agir. A melhor maneira de não cair é encostar na parede em cada plataforma.



47. CHEFE – HELICÓPTERO
Use o rolamento para desviar dos tiros de metralhadora e rebata os mísseis

48. Dentro da instalação, puxe o caminhão para cima da plataforma circular, ative o controle para movê-la e empurre o caminhão para fora. Em seguida, entre na porta verde, acione o controle para baixar o caixote, suba no caminhão e salte dele para o caixote. Suba pela corda do caixote e dela salte para o cabo próximo pulando para a plataforma. Use os canos para chegar ao local onde há um inimigo através da janela. Mate-o.



49. CHEFE
DUPLA DE WENDIGOS
Use o rolamento para desviar os ataques, mas não tente saltar para as costas, pois o outro vai derrubá-lo. Acione o Berserk e, após desviar, tente atingir o máximo possível de golpes fracos no que estiver mais próximo. Se atingido, fique longe e espere o fator de cura agir. Quando derrubar um dos dois, derrote o outro da maneira tradicional. Outra saída é desviar dos Wendigos e deixar que um acerte o outro.



50. No trecho em que estiver sob a mira do atirador, mantenha-se em movimento para não virar alvo. Elimine os inimigos, escale a torre e deslize pelo cabo.

51. Ao chegar na instalação e for atravessar os canos da represa, fique atento ao fluxo da água e salte de uma beirada para a outra quando o mesmo estiver fraco. Seja paciente para calcular bem o momento do pulo.



52. Dentro da instalação, use os caixotes para se esconder de Zero e avance aos poucos pelo corredor, entre os intervalos de seus tiros. Continue avançando até chegar ao telhado da base.



53. CHEFE
QUARTETO DE WENDIGOS
Use o rolamento o tempo inteiro e não ataque, pois os wendigos são muito desengonçados e vão acertar uns aos outros, além de Zero, que também os fuzila por acidente. Quando sobrar dois, ataque com Berserk e golpes rápidos, usando rolamento e Lunge nas costas para se livrar do último.

54. CHEFE – TRIO
DE HELICÓPTEROS
Contra o primeiro helicóptero, ataque normalmente e mova-se para baixo para desviar dos tiros. Use o soco carregado para quebrar o pára-brisa e alcançar o piloto. Quando saltar de um helicóptero para outro, segure ↑ no analógico para cair próximo ao helicóptero. Mesmo se atingir



RESISTÊNCIA Você pode se atirar de cabeça no perigo que o fator de cura de Logan cuida de reparar os danos causados pela ação. Aproveite, pois poucos jogos dão tamanha colher de chá.

a hélice, ela o deixará bem posicionado para cair sobre a cauda do veículo. Contra o segundo helicóptero, golpeie sua cauda e, quando finalmente atacar o terceiro, atinja sua hélice com as garras (aperte ■ repetidamente) e desvie dos tiros.

DOG TAGS – ALKALI LAKE

A. Logo após a cena com o helicóptero, à sua direita.

B. Após o Wendigo Prototype abrir caminho, logo em frente.

C. No trecho onde é preciso fugir do helicóptero, siga em frente até encontrar o próximo corpo.

D. Assim que derrubar a torre e cruzar o abismo com ela, vire à direita.



E. Após matar o guarda através da cerca, atravesse para o outro lado da base e caia pela beirada à esquerda.

F. Logo após apanhar o explosivo, desça a escadaria e procure do lado direito dela.

G. Após atravessar a ponte evitando o helicóptero, suba a escadaria à direita.



FIGURAS DE AÇÃO

H. Em seguida, suba pelas escadas e siga em frente até encontrar o corpo.

I. À esquerda do corpo do Dog Tag anterior.

J. Na sala onde é preciso colocar o carro sobre a plataforma giratória, entre pela porta à direita dos controles.

K. Na mesma área, escale pelo segundo cano, passe pelo trecho onde um inimigo pode ser atacado pela janela e prossiga.

L. Derrote os dois wendigos, use o Feral Sense para encontrar uma beirada (verde) e escale-a.

M. No trecho de escaladas nas beiradas, vá pela esquerda, salte à esquerda e salte para a beirada acima; vá para direita.

N. Após passar pelos jatos de água usando as beiradas, em solo firme, vire à esquerda na próxima esquina.

O. Na parte onde é preciso puxar um veículo para usá-lo como plataforma, use o Lunge para atravessar um penhasco e use novamente para chegar a outro penhasco onde há um soldado que usa lança-mísseis.

ÁFRICA 3

55. Quando se encontrar com as mutantes da selva (Shifter), a melhor maneira de eliminá-las e agarrar e apertar ▲ repetidamente para conseguir uma morte instantânea (ou arremesse-as no abismo).

56. Quando voltar ao trecho das três estátuas móveis, use Lunge em uma Shifter e volte pelo caminho anterior.

DOG TAGS – AFRICA 3

A. Após voltar ao trecho com as três grandes estátuas que podem ser movidas, siga pelo caminho normal.





SOUTHWEST UNITED STATES

57. Contra robôs humanóides, use Quick Kills; já os pequenos flutuantes podem ser destruidos com Claw Spin; contra os grandes robôs de três pernas, use Berserk e ataque com golpes simples.

58. Há uma sala grande com uma janela de vidro que dá para um corredor e um computador logo abaixo da janela. Ative o computador e verá um feixe de lasers atravessando o corredor. Quando o feixe passar, corra para o corredor e use o rolamento para chegar rapidamente até a saída, pois o laser irá se reativar atrás de você imediatamente após entrar. É melhor observar o padrão do laser pela janela pelo menos uma vez antes de tentar atravessar o corredor.

59. Quando chegar ao terminal que permite mover o teletransportador pelos trilhos, leve-o até o outro lado do abismo e então use o pedestal ao seu lado (que emite brilho da mesma cor da do teletransporte) para ativá-lo.

Um dos desafios especiais é encontrar as figuras de ação do mutante enfezado. Quando juntar algumas figuras do mesmo tipo, poderá enfrentar um sósia de Wolverine na sala de treinamento. Vencendo, você ganha um dos vários uniformes dos quadrinhos. Veja a seguir a localização das figuras que aparecem no jogo.

1. ÁFRICA
Após pegar o Dog Tag 5, suba alguns degraus em direção a uma construção de pedra. Logo em frente você verá uma porta fechada com tábuas, quebre-as e procure lá dentro.

2. ÁFRICA (APÓS WEAPON X FACILITY)
Após atravessar uma área com estacas brotando do chão e voltar para o lado de fora do templo, vire para a direita e dê a volta

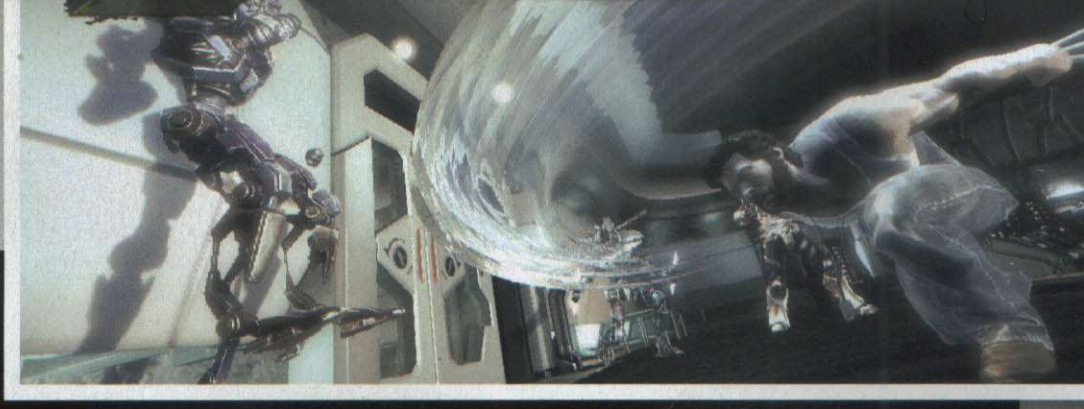
3. ALKALI LAKE
Vença Wendigo Prototype e na lagoa rasa próxima a várias cachoeiras, avance para o fim, escale a parede, vire à direita e, ao passar pelo tronco, siga à esquerda e siga pela beirada até encontrá-la.

4. ALKALI LAKE
Na área interna onde Zero atira em você, avance para as escadas, suba e vá tudo à esquerda.

5. SOUTHWEST UNITED STATES
Após conseguir o Dog Tag 47, vá para direita, salte por duas pequenas beiradas na rocha e suba na passarela acima da porta de saída da fase. Procure na ponta mais distante da passarela.

6. SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB
Na sala com o teletransporte e o raio congelante, vire à esquerda e olhe para a parede, agarre na beirada e use-a para chegar até a figura.

Wolverine estreou nos quadrinhos em 1974 e estrelou quatro games solo antes deste. Quem diria que levariam apenas...





DOG TAGS – SOUTHWEST UNITED STATES

A. Após sair do duto de ventilação, desça o corredor e entre na primeira porta à sua direita.

B. Saia da sala anterior e siga pelo corredor, desta vez entrando pela próxima porta à esquerda.

C. Abra a porta com Power Cell. No corredor com duas portas, vá à sala dos controles dos lasers e procure na alcova.



D. Após usar os controles do laser e atravessá-los, mova o teletransportador sobre o abismo, use-o e vire no primeiro espaço à sua esquerda.

ÁFRICA 4

60. Chegando ao topo, chute a estátua com a tocha e arraste-o de forma a colocar sua chama embaixo do suporte para tocha ao lado do grande portão. Após a cena que mostra o caminho em forma de caveira aberto, coloque a estátua sobre o interruptor logo em frente ao caminho dela.

61. Adiante, será preciso passar por mais um corredor com armadilhas. Use Feral Sense para perceber seus padrões e conseguir avançar por elas. Na sala seguinte, arremesse as shifters contra as armadilhas.



62. Após descer no local onde está a peça da manivela, mate todos os inimigos e, em seguida, complete a manivela e use-a para mover as estátuas e usá-las como plataformas para avançar. Use Lunge da última plataforma para alcançar o inimigo.

DOG TAGS – ÁFRICA 4

A. Assim que reaparecer na selva, procure à sua esquerda.

B. Após passar as estacas e chegar a área onde enfrenta duas Shifters, procure à direita da entrada do local.

C. Após mover as três grandes estátuas, procure atrás do inimigo que foi alcançado com o Lunge a partir das estátuas.

SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB 1

63. Após eliminar os inimigos, use os controles para mover o teletransporte para outra plataforma e use-o.

64. Quando estiver em terra firme, use o Feral Sense e siga as pegadas.

65. Na sala com dois terminais, o verde move o teletransporte e o azul ativa o raio congelante na sala. Use o terminal verde e leve o teletransportador para a sala da esquerda, use-o e pegue a Power Cell; use-a no terminal próximo a esteira. Volte à sala com os terminais, mova o teletransporte e deixe-o próximo a esteira. Use o terminal azul e ative o raio congelante, em seguida teletransporte-se para perto da esteira e permita que o raio o atinja. Deixe que a esteira leve o Logan congelado até o fim do caminho.

66. CHEFE – MARK 1 PROTOTYPE

O inimigo é bastante ágil. Utilize o rolamento para desviar dos mísseis, aproxime-se dele, ative Berserk e ataque com golpes rápidos. Destrua os pequenos robôs,recarregue o medidor de Rage e use Berserk mais vezes.

67. Use o Feral Sense para se guiar e volte o caminho até chegar ao grande elevador circular; então ande até o outro elevador.

68. Ao ativar a ponte automática, ela irá se retrair automaticamente assim que chegar ao outro lado. A solução é ativá-la, usar o rolamento para chegar até sua metade e usar o Lunge para





7. SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB
Após Pegar o Dog Tag 59, siga para o lado oposto e vá para sua direita até o fim.

8. ÁFRICA
Após coletar a Dog Tag 66, entre na torre e procure à direita.

9. SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB
Quando estiver diante do tronco do Sentinela, vire à direita e procure perto do terminal.

10. SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB
No terminal, alinhe o primeiro trecho do trilho para a mão do Sentinela, vire à direita, salte da beirada e suba a ladeira.

11 MARDI GRAS
Após enfrentar Gambit pela segunda vez, suba o prédio e avance até uma larga parede sem acabamento onde é possível escalar. Escale pelo lado esquerdo para chegar ao local com a figura.

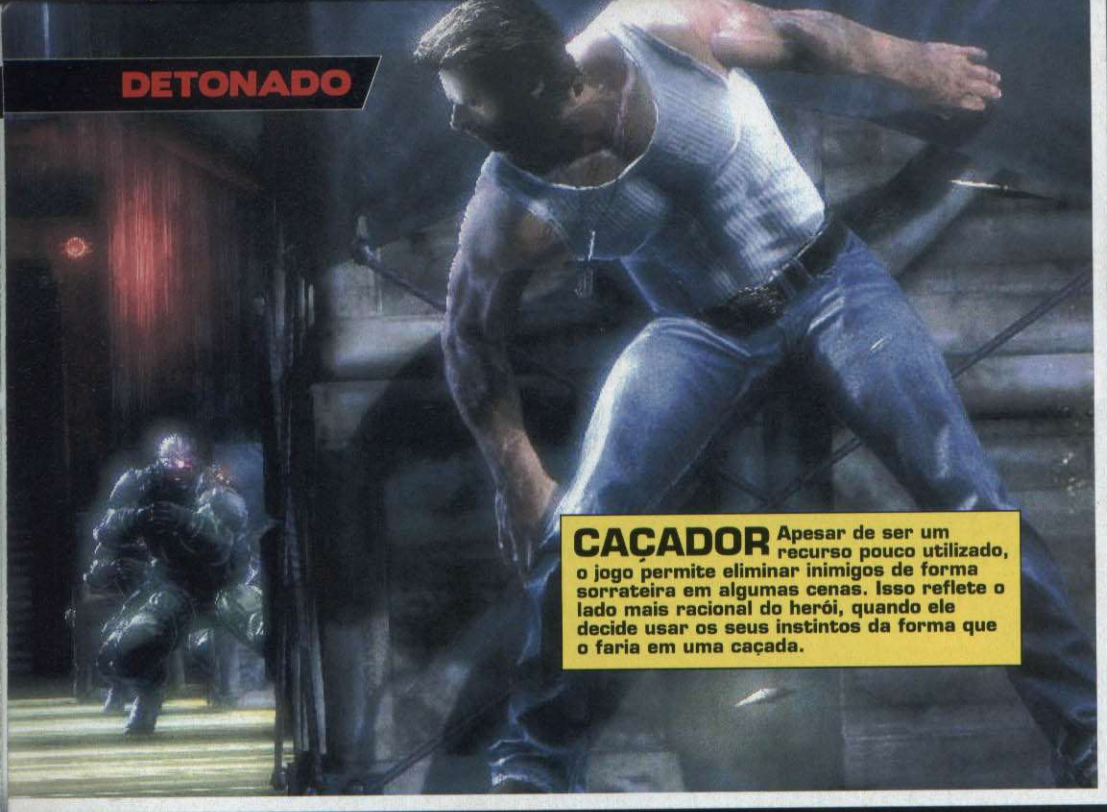
12. MARDI GRAS
Na sala onde é preciso enfrentar cinco Assassins, procure próximo a alguns caixotes no cenário.

13. MARDI GRAS
Na ponta do grande guindaste por onde se passa ao se seguir Gambit.

14. ÁFRICA
Após enfrentar Leviathan, suba a colina por uma passagem com cordas penduradas. Suba na terceira corda da esquerda.

15. THE ISLAND: na mesma área dentro da grade, onde se encontra o Dog Tag 94.





CAÇADOR Apesar de ser um recurso pouco utilizado, o jogo permite eliminar inimigos de forma sorrateira em algumas cenas. Isso reflete o lado mais racional do herói, quando ele decide usar os seus instintos da forma que o faria em uma caçada.

acertar o guarda que está distante e prosseguir.

69. Na sala com o Sentinela, movimente o teletransportador até a plataforma onde você ativou o Power Cell. Recolha-o, volte pelo teletransportador e use-o no terminal próximo. Em seguida, mova o teletransporte até a plataforma mais distante, use-o, desça as escadas e acione o terminal. Volte pelo teletransportador e use a ponte.

DOG TAGS – SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB

A. Após a cena, vá à esquerda e use o elevador. Salte dele para o local onde está a Dog Tag.



B. Na parte das plataformas que sobem e descem, use-as e salte para a plataforma fixa mais baixa do outro lado.

C. Em seguida, procure em uma alcova na mesma plataforma.

D. Ao seguir as pegadas, procure à direita da sala.

E. Na sala com a máquina congelante, mova o teleportador totalmente para a esquerda, através de uma porta fortificada. Use-o e procure o corpo atrás de um terminal de computador.

F. Após enfrentar Mark I Prototype e voltar à máquina congelante, passe pela porta que os guardas abrem.

G. Assim que sair do elevador, siga reto para encontrá-lo.

H. Em seguida, use a viga para atravessar e encontrá-lo à esquerda do elevador.

I. Ative os controles da ponte e avance. Siga pela passarela e procure à sua direita.

J. Após encontrar o Sentinela desativado, avance até chegar aos controles do teleportador. Procure perto deles.

K. Mova o teletransportador todo para esquerda, use-o, desça as escadas, salte sobre o laptop e procure atrás da escadaria.

L. Ao chegar à tela com o tronco desativado do Sentinela e diversas plataformas móveis, suba na plataforma da esquerda e salte mais duas. Quando a terceira parar, saia dela e suba a escada, então procure à esquerda.

M. Em seguida, volte às plataformas e siga pelas do lado esquerdo até chegar à outra escada. Suba e procure à esquerda.

DOG TAGS – AFRICA

A. Avance até o ponto onde é preciso saltar de uma beirada. Antes do salto, procure perto de uma árvore à sua direita.

B. Ao fim da passarela próxima ao DT anterior, pendure-se na beirada, avance além da cachoeira e suba quando der.

C. Escale as primeiras vinhas da fase, siga à direita e escale uma corda para retornar a torre. Está perto da porta.



SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB 2

70. Assim que o Sentinela for ativado e começar a disparar contra você, desvie e vá até os soldados. Mate todos, siga pela passarela e chegue ao elevador.

71. Ao chegar ao trecho com a mão do Sentinela, suba pelas pequenas plataformas mais altas e use os terminais para completar os trilhos. Quando o fizer, desça e use os controles para delizar a mão do Sentinela pelos trilhos agora completados. Repita em todos os trechos até que a base com a mão chegue ao centro.

72. Use o terminal ao lado da mão e ative-a. Dispare com ela, destrua as comportas e continue atirando para eliminar todos os soldados que aparecerem. Entre na comporta cujo caminho não foi demolido e vá até o elevador.

73. Na sala de controle é possível mover o teletransporte roxo e o azul. O azul ficará onde você o deixar, mas o roxo vai voltar ao ponto inicial quando parar de mexê-lo. Leve o roxo o mais longe que puder, então mova o azul e o coloque no exato ponto onde os dois trilhos se cruzam; use-os.



74. CHEFE – SENTINELA

Ataque os pés e use o salto duplo se ele der um pisão. Ao destruir os dois pés, fique a meia distância e espere ele socar o chão; se ele o agarrar, metralhe o botão de ataque para se soltar e quando que ele disparar um raio, role para se esquivar. Assim que destruir as mãos e pés, o Sentinela tentará fugir e Wolverine pegará uma carona. Seu único objetivo é se aproximar do robô durante a queda livre, pois o dano será automático. Mantenha o analógico para cima para acelerar a queda e mova para os lados para desviar dos entulhos grandes; use ataque para destruir os entulhos pequenos.



75. CHEFE – BLOB

Quando ele avançar, salte por cima com o pulo duplo e ataque suas costas. Quando ele gritar e investir com tudo, desvie com rolamento e use Lunge.. Use R1 e Œ para golpeá-lo e ao mesmo tempo fazê-lo mudar de direção enquanto corre pelo mercado; faça-o bater no máximo possível de estantes para causar dano extra.

DOG TAGS – SYSTEMIZED CYBERNETICS LAB

A. Em frente ao tronco

Se houver uma continuação, podemos torcer pela presença de outros grandes inimigos de Wolverine, como Samurai ...



O PS3 terá tratamento visual ainda melhor que o do arcade.

do Sentinela, siga para a esquerda e depois vire à esquerda novamente.

B. Na sala com a mão do Sentinela, vá pela esquerda da porta, vire à esquerda e procure perto dos dois caixotes.

C. Em seguida, desça o elevador e dê a volta nele. Está próximo a uma escada.

D. Em seguida, siga em frente e à direita. Ao chegar às escadas, suba por um delas.

E. Após usar a mão do Sentinela e subir pelo elevador, vá direto aos controles do teletransporte e investigue a área.

F. Após destruir a cabeça do Sentinela, volte à porta que estava tentando abrir quando ele o atacou e entre.



G. Na mesma sala do Dog Tag anterior, no lado oposto.

H. Após a cena com Wraith e Mística, vire-se e procure à direita.

NEW ORLEANS

76. CHEFE – GAMBIT
Ataque com golpes normais até que ele suba em uma das plataformas. Rebata um de seus projéteis e use Lunge para alcançá-lo. Bata a cabeça dele contra o pilar e repita tudo mais uma vez.

77. Depois da área onde se enfrenta um pelotão de inimigos, arraste o caixote para alcançar a plataforma e suba pela corda. Salte pelas passarelas até chegar ao cabo e se pendure para chegar ao mezanino. Destrua a porta ao final do corredor.

78. Na sala com as duas enormes estátuas, use o cabo e salte para a concha que está entre elas. De lá, use o Lunge para alcançar o soldado dentro do elevador.

79. No salão com a grande janela, um helicóptero vai aparecer do lado de fora e atirar contra você. Escale as plataformas próximas a janela e corra pela passarela. Use o salto duplo para avançar e desviar dos disparos.

80. Após a luta na segunda parte do cassino, siga pela janela quebrada durante o combate e avance até chegar a escada. Use as partes da parede que estão sem acabamento para escalar.

81. CHEFE – GAMBIT
Os ataques dele são um pouco diferentes agora. Ataque-o normalmente até ele começar a utilizar movimentos rápidos com o bastão e, neste momento, use Counter.



82. Após o trecho com dois soldados que usam bazucas, corte o cabo preso ao chão que segura as madeiras e use-as para alcançar o caixote. Corte a corda que segura o caixote e empurre-o para alcançar o ponto alto.



83. Ao chegar na passagem estreita com um contêiner, suba nele e rebata os tiros dos soldados com bazuca. Caso sofra muito dano, use o caixote como escudo e deixe o fator de cura agir. Empurre o contêiner para perto o elevador e suba.



84. A partir deste trecho, os soldados do exército e as Assassins de Gambit estarão lutando uns com os outros. Aproveite a confusão e elimine os mais fortes arremessando-os das alturas. Ou você pode esperar até eles matarem uns aos outros.

85. Ao chegar a um ponto que parece não ter saída, repare em uma barra de aço acima de você e corte os cabos que a seguram. Suba no local por onde veio e use a barra para atravessar.

86. No momento que precisar saltar de corda em corda, escale-as até o topo, posicione a câmera de modo a deixar Logan perfeitamente alinhado com a corda seguinte e use o salto duplo para alcançá-la.

87. CHEFE – GAMBIT
Rebata os seus projéteis quando estiver longe, use Lunge para se aproximar e ataque quando ele baixar a guarda. Derrube o helicóptero com Lunge.
Na segunda parte da luta, use Counter todas as vezes que ele começar a usar seus ataques rápidos e o golpeie pelas costas quando puder. Sempre que ele





... de Prata, Omega Vermelho ou quem sabe, até mesmo os Carniceiros?



energizar uma das letras do cenário, use o Lunge para alcançá-lo e conseguir se salvar. Uma técnica que funciona bem é acionar Berserk e utilizar Claw Spin em seguida, mas não é possível utilizá-la muio devido a seu consumo exagerado de Rage.

DOG TAGS – NEW ORLEANS

A. Após lutar com Gambit, suba pelas escadas, assista ao video e procure à esquerda.

B. Em seguida, suba na corda, avance pendurado pela borda até chegar a outra corda. Siga por todo caminho à direita.

C. Prossiga pelo único caminho possível a partir do Dog Tag anterior e abra a porta que pode ser quebrada.

D. Em seguida, siga pelo corredor e vire à direita no próximo portão. O corpo está próximo a fonte.

E. Siga pela porta perto do Dog Tag anterior, prossiga, vá à direita na próxima porta; suba as escadas e vá à direita.

F. Após chegar ao andar circular acima da fonte, use a corda.

G. No elevador logo após pegar o Dog Tag anterior, siga à esquerda ao sair e use a corda.

H. No trecho onde o helicóptero atira em você, assim que chegar à escadaria grande, vire à esquerda.

I. Após chegar ao telhado, procure no lado esquerdo.

J. Ao deslizar pelo cabo, salte para o próximo e deslize.

K. Entre no prédio após recolher o Dog Tag anterior e desça pela primeira corda que encontrar.

L. Suba pela corda, corte-a e salte o buraco. Suba na caixa que foi derrubada e desça para encontrar o próximo corpo.

M. Após derrubar o helicóptero, procure à esquerda.

N. Atravesse a ponte próxima e procure à direita.

O. Ao subir pelo prédio, você verá Gambit deslizar por uma corda. Suba mais dois andares e suba a escadaria pela metade, siga à direita e vá na rampa de madeira.

P. Após atravessar a viga que foi preciso cortar dos cabos, vá até o local onde não dará mais para avançar. Vire à sua esquerda e procure em uma alcova.

ÁFRICA 5

88. No corredor, fique sobre o interruptor para abrir a porta e use o Lunge para saltar por ela. Após a luta, use a manivela para abrir o portão e destrua o Leviathan.

89. No corredor com a plataforma móvel sobre o trilho, dê a volta até a parte superior. Salte para a jaula suspensa e corte a sua corda. Empurre a jaula até a plataforma e ative a manivela até o fim. Suba na jaula e alcance a parte alta acima da manivela antes que a plataforma volte.



90. Ative a alavanca no salão após as armadilhas e volte a primeira área. Pegue a estátua usada para abrir caminho e use-o da mesma forma para abrir passagem do outro lado.

91. Ao chegar na área aberta, suba a escadaria e pule no pilar. Dois pilares aparecerão na parte mais baixa do templo. Salte para o pilar do meio e use-o para alcançar a plataforma alta próxima. Fique sobre o pilar na plataforma até ele descer por completo e fazer com que mais um pilar apareça junto aos dois anteriores. Os pilares voltam a sua posição normal, portanto após ativar aquele na plataforma alta, suba a escadaria e ative os outros dois pilares iniciais. Seja rápido e salte pelos três para alcançar a parte mais alta.



92. Após o combate no salão, chute a estátua na beirada do lugar e volte à área inicial. Dois interruptores serão revelados no chão e é preciso colocar as duas estátuas agora disponíveis no lugar para abrir caminho.

DOG TAGS – ÁFRICA 5

A. Após usar o Lunge para atravessar o portão em que é preciso pisar no interruptor para que abra, pule no buraco.

B. Após derrotar o Leviathan, passe pelo portão próximo as cordas e por outro adiante. Procure por uma beirada, pendure-se e vá para direita até poder subir.



THE ISLAND

93. CHEFE – DEADPOOL

Sempre que Deadpool o atacar, use Counter e aperte ■ o mais rapidamente possível para ganhar a disputa de força. Ataques normais podem ser úteis nos momentos em que ele abrir a guarda, mas apoie-se principalmente no uso de Counters. Na terceira vez que o enfrentar, fique atento aos momentos em que ele se teletransportar para longe. Se a câmera ficar lenta de repente, é sinal que ele vai disparar um raio ótico e destruir o chão onde você está. Use o salto duplo para evitar a queda e vá de encontro a ele para continuar a luta. Se quiser maximizar os danos, use Berserk quando puder.



DOG TAGS – THE ISLAND

A. No início, elimine todos os inimigos, entre pela porta e procure o corpo após um pequeno lance de escadas.

B. Avance pelo corredor e procure dentro da pequena área com grade no meio dele.

C. Atravesse a ponte de metal através de uma porta. Procure no canto mais alto, à direita.





Wolverine já serviu no Serviço Secreto Canadense, X-Men, Vingadores; viveu em Madripoor, no Japão e por aí vai. E ele só não...



TROFÉUS

Dicas honestas para habilitar todos os troféus de *Wolverine* e finalizar o game com 100% de moral



GETTING STARTED
Elimine 100 inimigos.



A DAY'S WORK
Elimine 500 inimigos.



WHAT I DO BEST
Elimine dois mil inimigos.



LUNGE
Use Lunge em 25 inimigos.



POUNCE
Use Lunge em 100 inimigos.



YOU CAN'T HIDE
Use Lunge em 250 Inimigos.



PIGGY BACK RIDE
Use Lunge para subir nas costas de um Wendigo Prototype.



QUICK KILLER
Use Quick Kill pela primeira vez.



EFFICIENT KILLER
Use Quick Kill 20 vezes.



PERFECT KILLER
Mate três inimigos seguidos com Quick Kill.



DROP DEAD
Jogue dez inimigos em precipícios ou buracos.



APPRENTICE
Aumente um Combat Reflex até o nível máximo.



SAMURAI
Aumente todos os Combat Reflexes até o nível máximo. Jogue o game do começo ao fim duas ou três vezes para conseguir.



MUTANT LOVER
Aumente um Mutagen para o nível três. Apenas encontre três do mesmo Mutagen.



ASTONISHING
Encontre metade dos Dog Tags do jogo.



DEVIL'S BRIGADE
Encontre todos os Dog Tags do jogo.



DEFENSIVE
Aplique um Counter com sucesso pela primeira vez.



UNTOUCHABLE
Use Counter 25 vezes.



CATCH
Mate um inimigo rebatendo um míssil.



BOOMERANG
Mate 25 inimigos rebatendo mísseis.



AERIAL ASSAULT
Agarre dez inimigos em pleno ar. Carregue o ataque forte (▲) para arremessar um oponente para cima e aperte ●.



ULTIMATE WOLVERINE
Enfrente os quatro Wendigo Prototypes em Alkali Lake e e sobreviva.



HOT POTATO
Incendeie 20 inimigos. Arremesse-os nas tubulações de gás ou, na África, deixe os Machete Champions explodi-lo e então, em chamas, agarre-os.



SHOTGUN EPIC FAIL
Mate 25 Ghosts com sua própria arma. Agarre e aperte ▲.



FOUND!
Encontre a escotilha. Está bem próxima ao quarto Dog Tag.



WOW!
Encontre a espada de Arthas perto do Mutagen Vitality 2.



THE CAKE
Encontre o bolo de aniversário no local do Mutagen Blood Rage 2.



AERIAL MASTER
Arremesse seis inimigos para o alto de uma vez. Para isso, espere Wolverine ficar cercado por seis oponentes, use o salto duplo e aperte e segure ▲ para mergulhar com um ataque poderoso.



FULLY LOADED
Maximize todos os Skills (com os pontos ganhos ao subir de level), consiga todos Mutagens e eleve todos os Combat Reflexes.



SLICE N' DICE
Mate seis inimigos com um único ataque. Para conseguir, espere o trecho da ponte que os inimigos derrubam no início da África e use o Claw Spin para devastá-los.



SLAUGHTER HOUSE
Cause 100 desmembramentos. Apenas elimine os inimigos com combos fracos e eventualmente você conseguirá.



HEIGHTENED SENSE
Elimine 200 inimigos com o Feral Sense ativado e fature.



ENVIRONMENTALLY FRIENDLY
Jogue dez inimigos em objetos.



WHATEVER IT TAKES
Mate 30 inimigos usando objetos do cenário.



BLOODLUST
Não economize crueldade durante as batalhas e elimine 50 inimigos com a fúria suprema Berserker acionada.



WEAPON X
Mate 150 inimigos com Berserker acionado.



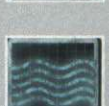
CLEAN UP ON ALL ISLES
Destrua todas as prateleiras do supermercado ao lutar com Blob.



BLENDER
Destrua 200 inimigos com Claw Spin.



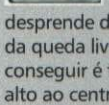
WALKING DEATH
Termine o game na dificuldade Hard.



SPILLWAY ESCAPE
Termine a fase da Weapon X Facility.



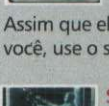
THREADING THE NEEDLE
Atravesse a peça circular que se desprende do Sentinela no trecho da queda livre. A melhor forma de conseguir é ficar no trecho mais alto ao centro da tela, pois é por onde esta peça costuma passar.



JAMES HOWLETT
Use o Lunge no sósia de Wolverine nas lutas pelas roupas extras. Assim que ele usar o Lunge em você, use o seu contra ele.



STICK AROUND
Empale Dentes de Sabre em uma das estacas nos postes no lado de fora do bar.



BAR FIGHT, HELICOPTER RIDE, FALLEN SENTINEL, PUT UP YOUR DUKES, 52 PICK UP, THE DEADPOOL
Derrote Dentes de Sabre, Sentinela, Blob, Gambit e Deadpool.



THE VILLAGE
complete todas as fases que se passam na África.



PLATINUM
consiga todos os outros troféus para faturar o cobiçado troféu de platina.

Produtora: **Starbreeze** / Distribuidora: **Atari**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **Sim**

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

Enfim, chega o "The Orange Box" do Riddick: pague um, leve dois e ganhe de brinde multiplayer e um bocado de extras

Detonado por **Carlos Sá**

Inicialmente planejado para ser uma versão remasterizada em alta definição do excelente *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* do XBOX, *Assaut on Dark Athena* chega com novidades. Felizmente, a produtora Starbreeze percebeu o potencial e desenvolveu uma campanha inteiramente inédita para o pacote.

Vamos começar pela metade chamada *Butcher Bay*. Facilmente perceptível, a mudança em relação ao título original é puramente cosmética, com visual em alta definição na medida para prender a atenção. Por outro lado, a mecânica está inalterada – o que é um elogio.

Você controla Vin Diesel na pele do brutamontes Furyan Richard B. Riddick, o protagonista dos filmes *Pitch Black* e *The Chronicles of Riddick*, que deve escapar da prisão de segurança máxima. *Butcher Bay* mescla tiroteio com combate mano a mano, furtividade e um bocado de sequências de ação.

Em *Dark Athena*, Riddick encontra-se numa espaçonave pirata cujo comando é de uma piranha com uma retaguarda maior que a da Jennifer Lopez. Obviamente, a moça tem assuntos não terminados com o protagonista. E é este clichê que determina a brincadeira de gato e rato que se desenrola na história. Ela manda uma horda de soldados na sua cola, enquanto você usa as sombras como esconderijo antes de cortá-los em pedaços. Um dia de trabalho comum para o sujeito mais procurado da galáxia.

Mesmo dotado de muita ação, a movimentação furtiva desenvolve um papel bem mais importante do que em seu predecessor. Acostume-se a usar frequentemente seu Eye Shine (o nome bacana para visão noturna) se pretende vencer os diversos estágios cheios de passagens estreitas de ventilação e esconderijos invisíveis a olho nu.

A primeira metade do jogo oferece um ou outro tiroteio, o que força você a se aproximar para eliminar os inimigos na surdina. Como alternativa, você pode puxar os cadáveres inimigos e usar suas armas – que são presas nos braços dos caras, então não há outra opção senão arrastar o infeliz junto. Para aumentar a tensão, o peso do morto torna a sua movimentação lenta e restrita, o que exige cautela.

O bom de ter de esquartejar os oponentes é que... como é bom esquartejar os oponentes! O sistema de combate permite excelente controle para aplicar contra-ataques e finalizações. Some a isso a furtividade e eis a fórmula mágica da diversão. A Inteligência Artificial é razoavelmente apurada, as medicações surgem em pontos bem esporádicos, além de que, mesmo na dificuldade máxima, o desafio é intenso sem jamais ficar desumano.

A única reclamação é pela falta de um sistema de cobertura pelo cenário. A cereja do bolo está justamente na movimentação pelo escuro, que exige paciência, bom tempo de reação e sangue frio para saber o momento certo de agir sem chamar a atenção das sentinelas.

AMIGOS NA PRISÃO

Antes de escapar da nave, você deve buscar ajuda. Ela surge na forma dos NPCs encarcerados pelos mercenários. Evidentemente, os prisioneiros não o ajudam de graça: você deve executar tarefas em troca de receber auxílio na fuga. O bacana é que elas casam bem com a trajetória truculenta do personagem. Numa delas, por exemplo, você precisa matar um sujeito e trazer de volta um de seus dentes como troféu para receber uma ferramenta necessária para abrir uma escotilha. É um modo sutil de introduzir novas missões, além de aumentar a caracterização de um local apinhado de robôs e guardas violentos.

Há muitas qualidades para garantir sua diversão, mesmo que não esbanje originalidade. Certamente, *Dark Athena* é um excelente jogo de ação furtiva e elementos de entretenimento comparáveis aos de *Mirror's Edge* e *Splinter Cell*. Os fãs de *Butcher Bay* têm razão suficiente para voltar ao título, enquanto os consumidores novos podem comprar sem medo de errar. ►

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



O primeiro *Riddick* foi lançado em 2004, apenas para PC e XBOX, e foi aclamado como um dos melhores FPS de sua época.

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★

TIRO

Enredo ★★★★★
Inteligência ★★★★★
Atrações Extras ★★★★★
Câmeras ★★★★★
Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

8,0

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Este não é um shooter normal no qual você pode bancar o Rambo e resolver tudo na bala. Usar a furtividade é vital para sobreviver e é preciso usar algumas dicas para evoluir sem sofrer... mais do que o necessário.

- Procure ficar agachado nas sombras, pois isso o manterá invisível aos olhos dos inimigos (a tela ficará azulada quando o personagem estiver totalmente camuflado nas sombras).

- Quando não houver sombras, atire nas lâmpadas e crie as suas.

- Evite gastar munição com inimigos que podem ser pegos pelas costas.

- Sempre que eliminar um inimigo, esconda o corpo.

- Nas lutas corpo a corpo, procure bloquear primeiro e atacar depois.

- Quando nocautear alguém com a arma tranquilizante, soque o inimigo imobilizado até eliminá-lo definitivamente.



THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

COLEÇÃO DE CIGARROS

Saiba tudo o que você precisa fazer para completar a mais valiosa coleção de cigarros do personagem mais rouco da história do PlayStation 3

Na cadeia, cigarro é a unidade monetária. Riddick não é do tipo que precisa comprar favores de criminosos, afinal, o sujeito é durão o suficiente para mandar e nunca pedir; porém, por algum motivo, ele decidiu colecionar pacotes de cigarros. Quem somos nós para questionar as excentricidades de um cara cuja voz faz os bandidões parecerem canários afinados? Siga o nosso roteiro para encontrar todos os pacotes e ai de você se esquecer algum pelo caminho.



Cigarro 35: perto do início, assim que você descer por uma escada.



Cigarro 1: após eliminar o segundo inimigo, veja a pilha de caixas à esquerda; passe pelo lado direito e procure no buraco do chão.



Cigarro 6: no local onde você derrotou o terceiro inimigo, o pacote está sobre a mesa.

Cigarro 25: vá à cela A37 e fale com Waman para receber uma missão de assassinato. Antes, encontre Rust. Vá ao pátio e fale com Mattsson. Após cair na armadilha, volte e fale com ele novamente. Vá à cela A34 e, após a animação, siga para cela A38 e elimine Molina. Fale com Waman e receba seu cigarro.

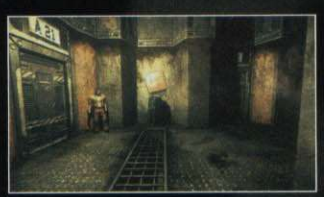




Cigarro 58: em Aquila Territory, está na cela em frente a A27.



Cigarro 59: após derrotar Rust, fale com Moondog na cela A11.



Cigarro 57: fale com Blueboy na cela A21.

Cigarro 26: no pátio, converse com Booger e compre o cigarro com ele.





Cigarro 12: você precisa ganhar acesso à enfermaria. Fale com Haley no pátio e com Shabby perto da cela A31. Converse com o guarda do outro lado da grade. Elimine os dois guardas e pegue o key card. Abra a porta da esquerda e pegue o cigarro sobre a cadeira.



Cigarro 13: após registrar seu DNA, você encontrará uma sala com caixas empilhadas e dois inimigos em uma passarela de metal. Elimine-os e suba na passarela para encontrar o cigarro.



Cigarro 27: para derrotar o riot guard que desce do elevador, fique escondido na sombra do lado esquerdo e, assim que ele chegar perto e der as costas, aproxime-se agachado e atire várias vezes em suas costas com a escopeta.



Cigarro 15: ao cair em The Pit, siga correndo pelos corredores até acionar uma válvula. Ao avistar Pope Joe, entre no corredor à esquerda para pegar o cigarro.



Cigarro 16: Pope Joe vai pedir para você recuperar seu rádio. Volte pelo elevador e siga pelos corredores até avistar o rádio; à direita dele há um buraco na parede, o cigarro está lá.



Cigarro 28: quando você achar a escada para sair do The Pit, investigue à direita para encontrar o cigarro.



Cigarro 29: quando você entrar no vestiário, abra os armários da esquerda para achar o cigarro.

MOMENTO CRÍTICO

Investigue os armários do lado direito para encontrar uma roupa de guarda civil, vista-a e não equipe nenhuma arma; com isso, você pode seguir sem chamar atenção.

Cigarro 30: ao sair do vestiário, siga pela direita até o final e caia na

Butcher Bay relata os acontecimentos passados antes dos dois filmes de Riddick e serve de prévia para explicar a...





abertura à esquerda. Pegue a alavanca e volte. Siga para o outro lado e entre na passagem perto da placa LITTER. Siga até uma sala com uma grade à esquerda. Salte para o outro lado dela, abra a escotilha e siga até achar o cigarro.



Cigarro 33: na praça de comércio, fale com Yu e compre o cigarro.

Cigarro 31: no mesmo local, fale com Jenkins para ganhar uma garrafa de licor. Suba pelo elevador, fale com Chancellor e entregue o licor para receber o seu cigarro.



Cigarro 5
Ao sair de sua cela contêiner, entre na cela da direita e levante a cama para pegar o cigarro.



Cigarro 56: para ter acesso ao setor B da recreação e encontrar Pink, fale com Centurion e brigue com Harman. Vença a luta para ganhar passagem e pegar o cigarro com Pink.



Cigarros 7, 8, 9, 10 e 11: vá ao refeitório (FEED WARD) e fale com Monster; volte perto de onde você foi atacado e vire à esquerda para comprar o cigarro com Gomer. Volte a falar com ele para comprar os outros cigarros.





Cigarros 3 e 55: fale com Gulag no setor C e com Twotongue no setor D. Compre uma lâmina com Cricket (no setor A). Siga Asif e entre no refeitório. Espere perto de onde você foi atacado e elimine Asif para pegar o mapa. Vá ao final do refeitório, abra o painel na parede e pegue os itens. Fale com Gulag e Twotongue para pegar os cigarros.



Cigarro 32: fale com Nurse no setor C. Siga para o refeitório e coloque veneno na comida de Blinks. Volte e pegue o cigarro com o Nurse.



Cigarro 22 e 23: fale com o Twotongue. Sua missão é coletar algumas mariposas (aperte ▲ para capturá-las); pegue dez para ganhar um pacote e outras 20 para ganhar outro.



Cigarro 18: fale com Centurion e brigue com Baasim no setor B para ganhar o pacote.



Cigarro 19: converse com Centurion e vá brigar com Sawtooth no refeitório.



Cigarro 20: fale com Centurion e brigue com Cusa no setor D.



Cigarro 21: fale com Centurion antes de brigar com Bam e depois com Abbot (lembre-se de pegar a key card). Converse com Centurion para pegar seu cigarro.



Cigarro 34: siga para Work Pass e entre na porta ao lado do Shurik.

Cigarro 38
Assim que o elevador parar, entre



VARIAÇÃO **Não basta ser bom de gatilho, é preciso saber também qual a melhor hora de guardar as armas e partir para a boa e velha pancadaria no mano a mano.**

no duto de ventilação e siga até o final. Elimine o guarda e entre no próximo duto de ventilação para encontrar o seu pacote.

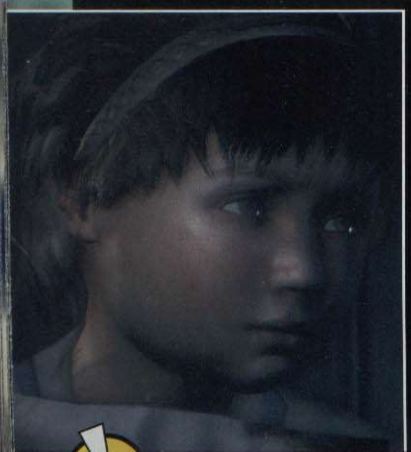




Cigarro 39: ao entrar no Security Checkpoint, siga nas sombras pela esquerda e suba até o ponto indicado.



Cigarro 40: após salvar Mosely, siga pela direita, elimine o inimigo e abra a porta à direita.





Cigarro 42: ao entrar no Cargo Transport, olhe para o lado e pegue o cigarro. No Cargo Transport, desça, fale com Armadaro e compre uma pistola tranquilizante.



Cigarro 4: ao entrar em Mining Core, espere o Riot Guard seguir pela passagem. Passe pelo lado direto do veículo e salte para o outro lado da grade. Siga para a esquerda e pegue o cigarro.



Cigarro 41: após falar com Jagger Valance, siga pela sombra até o final e procure atrás dos contêineres ao fundo.



Cigarro 37: volte para Cargo Transport e suba até FLOOR 3. Siga pela porta até achar os contêineres. Suba e pule no duto de ventilação. Elimine o guarda e fale com Valya.

Volte aos contêineres e entre na escotilha à direita até chegar ao elevador. Entre e elimine dois inimigos. Acione a plataforma com o código que Valya deu e suba nos contêineres perto da máquina NanoMED.



Cigarro 36
Use o elevador e, assim que sair, vire à esquerda e abra a grade na parede.



Cigarro 24: de volta à prisão, fale com Jamal-Udeen e ele pedirá que você se livre dos Blueskins em troca do cigarro. Eles estão na mina. Após falar pela segunda vez com Jagger Valance, volte até onde você salvou Mosely e acabe com os Blueskins.



Cigarro 17: antes de entrar no refeitório, fale com Cuellas no corredor e ele vai pedir duas listas. A primeira está na sala à direita no Work Pass (siga à direita até achar um painel na parede, procure ali); você consegue a segunda lista após eliminar os Blueskins.

Cigarro 60
Depois que você estiver no controle de um Riot Guard e achar o BRIEFING ROOM, saia do Riot e entre na sala para ver o cigarro sobre o painel.





Cigarro 61: antes de passar para a ala E-13, quebre o vidro à direita, saia do Riot Guard e pegue o cigarro atrás das caixas.



Cigarro 62: após derrotar dois flamingos, saia do Riot Guard e suba na pilha de caixas; o cigarro está no topo.



Cigarro 43: ao encontrar a sinalização "Tower 19" escrita na parede, vire à esquerda e entre na grade. Siga até o final e investigue à direita para encontrar o cigarro.



Cigarro 44: assim que você escapar dos Riots usando o contêiner, entre no buraco no chão e siga em frente até achar uma escada à sua direita. Suba e pegue o cigarro no final do trilho.

Já *Assault on Dark Athena* narra os acontecimentos após o final de *Butcher Bay*.



Cigarro 45: desça de volta ao túnel, prossiga até achar outra escada e entre na escotilha atrás dela. O pacote está no final do caminho.



Cigarro 46: ao sair de um duto, siga pela passagem onde há um botão de alarme. Logo à esquerda, suba na caixa vermelha e na passagem no teto para pegar o pacote de cigarro.



Cigarro 47: ao entrar no acesso ao Backup Generator, use a visão noturna para achar uma abertura no teto acima da segunda armadilha; suba e pegue o cigarro.



Cigarro 48: após acionar o segundo rail-track, saia do acesso ao Backup Generator, vire à esquerda e suba na escada. Entre na tubulação e prossiga até achar o cigarro.



Cigarro 49: após achar o "5gw Cell Recharging Unit", ative a energia no painel da parede e passe pela porta. Na ponte, suba no teto dela e siga até o final dela para achar o cigarro.



Cigarro 50: na sala onde você acha o Power Cell, olhe uma das caixas, ela está aberta, o cigarro está dentro.



Cigarro 51: ao entrar em uma sala onde um monstro sai da parede, suba nas caixas e use granadas para eliminar o inimigo maldito.



Cigarro 52: depois de ativar a perfuradora e sair do duto, atravesse para a esquerda e suba na escada à direita. O cigarro está no topo à esquerda. Ao chegar à área D-302, atire nas lâmpadas no teto e passe pelo Riot Guard.



Cigarro 53: na área D-301, suba no contêiner vermelho e na plataforma com o ventilador. Olhe à direita.

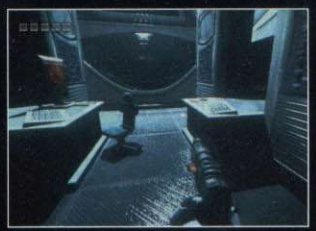
MOMENTO CRÍTICO

Ao entrar no Fuel Transport, prepare-se para encarar um Heavy Guard. Posicione-se de forma que uma pilastra fique entre você e ele, então fique atento ao trilho no teto e atire nas cargas de combustível quando estiverem sobre ele. Faça isso até destruí-lo.

MOMENTO CRÍTICO

Prepare-se para o momento mais difícil do jogo. Ao entrar no Hangar, atire na primeira lâmpada à direita e um dos Riot Guards vai verificar (se vierem dois, reinicie e volte ao checkpoint); fique escondido no escuro e, quando surgir a oportunidade, atire nas costas dele com a escopeta até derrubá-lo. Volte ao Fuel Transport para que o jogo salve o seu progresso e volte ao Hangar para repetir a mesma tática para eliminar o segundo Riot Guard. Em seguida, elimine os três soldados normais e escape da nave.

Cigarro 54: depois de escapar da sala com as pirâmides e subir um lance de escada, siga pela única porta, procure pelo cigarro à direita.





Cigarro 14: assim que você sair do Heavy Guard, procure pelo cigarro perto do botão vermelho.



Cigarro 2: na mesma sala, do lado oposto ao botão vermelho, suba na caixa e no piso acima. O cigarro está atrás das caixas.

MOMENTO CRÍTICO

Depois que Hoxie fugir, dois guardas pessoais vão aparecer. Pegue a minigun à direita e entre no vão à direita. Atire sem parar, pois eles ficarão invisíveis (quando ver fagulhas azuis, é sinal de que você está acertando eles). Procure derrotar um por vez.







THE CHRONICLES OF RIDDICK - ASSAULT ON DARK ATHENA

CARTÕES DE RECOMPENSA

Confira o nosso guia completo para localizar todos os cartões e completar a sua coleção de Bounty Cards. De quebra, mostramos onde destruir as antenas secretas

Só para não perder o hábito, em *Dark Athena* também há itens colecionáveis para procurar. Confira a seguir a localização de todos os Bounty Cards e, de lambuja, das antenas secretas que precisam ser destruídas.



Bounty Card 35: dentro do túnel, logo após subir uma escada, verá a carta à frente.



Bounty Card 7: dentro de Dark Athena, assim que você destruir o seu primeiro drone, use sua arma para destruir a vidraça à esquerda. A carta está lá dentro.



Bounty Card 49: depois de pegar a Ulaks (lâminas em forma de garra), Riddick entra em uma sala com uma escada (Cargo Bay). Suba e pendure-se no cano à esquerda para chegar até a carta.

Bounty Card 34: volte e, desta vez, use o cano do outro lado. Siga até o final para encontrar a carta escondida.





Bounty Card 9: volte e, antes de chegar à ponte de onde você veio, caia na parte escura onde está a carta.



Bounty Card 19: a carta está no final do lado direito do piso inferior do Cargo Bay.



Bounty Card 59: na sala de controle, onde você enfrenta três inimigos armados com um porrete, olhe embaixo de uma das escadas.

Bounty Card 53: quando você entrar na sala "Berthing", siga para a esquerda e pegue a carta.

Bounty Card 28: passe pela porta do lado direito do "Berthing" e Riddick será atacado. Após limpar a área, pegue a carta na mesa.





Bounty Card 24: após surrar um grandalhão (depois dos quartos), entre no segundo banheiro e pegue a carta.



Bounty Card 47 / Margo's Code: após arrancar o dente do Margo, examine a mesa e pegue a carta. Antes de prosseguir, investigue também a cama e pegue o "Margo's Code".



Bounty Card 54: na área onde há uma pilha gigante de caixas e um holofote vigiando, faça seu caminho até perto da saída e procure pela carta sobre a caixa mais alta.



Bounty Card 6: depois de passar pela área com passarelas cheias de drones, Riddick vai entrar em um corredor com um inimigo ao fundo. A carta está à esquerda.



Bounty Card 39: em outra área vigiada por um holofote, ao centro há algumas caixas; a carta está na mais alta.



Bounty Card 46: de volta ao Berthing, desta vez no escuro, elimine o drone e dispare a pistola tranquilizante na grade do chão em frente ao monitor; a carta está dentro.



Bounty Card 58: quando arrancar a grade no final de um duto de ventilação, acabe com drone e pegue a carta nas caixas onde Riddick vai descer.



Bounty Card 30: quando chegar a uma sala onde há um mapa (antes

Não estranhe se achar o visual de *Dark Athena* parecido com o de *The Darkness*, afinal, o motor gráfico é o mesmo,...



do Air Shaft), entre em Storage e pegue a carta atrás das caixas.

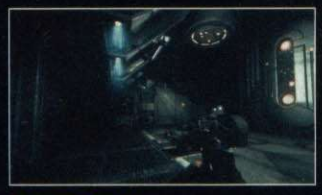
MARGO'S LOCKER



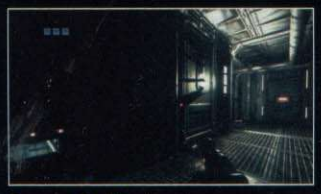
No Air Shaft, onde Riddick pega o data pad, investigue uma das paredes onde há um terminal e um bilhete. Abra para pegar a escopeta e o troféu.



Bounty Card 11: logo após sair da sala onde rola um papo com a capitã Revas pela primeira vez, siga até o final e pegue a carta.



Bounty Card 41: dentro da sala onde você controla os drones, suba nas caixas à esquerda e pegue-a no topo.



Bounty Card 2: de volta ao controle de Riddick, encontre a escada que dá acesso ao mezanino, suba e elimine os rebeldes. Siga pelo corredor do lado oposto a escada e pegue a carta.



Bounty Card 5: volte pelo corredor e vire à esquerda. Agarre o trilho no alto e atravesse para o outro lado para encontrar sua recompensa.



Bounty Card 22: ao entrar na área do gerador gravitacional, elimine os inimigos. Com muito cuidado, passe atrás do segundo painel, bem na beirada, tomando cuidado com a força da gravidade.



Bounty Card 14: ao entrar na segunda área gravitacional, vire à direita e ande na beirada.

Bounty Card 57: passe pelo corredor onde há uma placa de vidro circular no chão e vá até o final do corredor à direita.





Bounty Card 26: ao entrar na próxima área, siga em frente e pegue a carta no canto.



Bounty Card 42: fale com Miles no laboratório, quebre o vidro à esquerda e procure à esquerda.



Bounty Card 37: saia pela porta e siga pela direita. Na área seguinte, elimine os dois drones e siga pela direita para achar a carta.

Bounty Card 13: após sair do duto, elimine todos os inimigos. Ao fundo, perto da parede de vidro, procure pela passagem que conduz à carta.

Bounty Card 8: destrua todos os drones que são largados do alto e suba em um mezanino com uma caixa na frente; a carta está lá.



MOMENTO CRÍTICO



Ao sair da área da carta 8, um Riot Guard vai persegui-lo; corra até achar um botão vermelho e espero o inimigo chegar para ativá-lo. Repare que a cabeça do inimigo ficou desprotegida, proteja-se atrás das caixas entre os pilares e acerte-o com disparos na cabeça até derrotá-lo.

MILE'S LETTER



No comando do Riot Guard, você vai voltar às celas e verá uma cena triste. Quando sair do Riot Guard, entre na primeira cela à direita para pegar a carta. Em seguida, vá ao Air Shaft, fale com Dacher e use o painel para enviar a mensagem de Miles. Então prossiga na missão.









Bounty Card 40: ao entrar no Hangar, siga pela sombra da esquerda e pule para o outro lado da grade. Siga pelo túnel.



Bounty Card 15
No planeta Aguerra, logo após destruir o seu primeiro drone, olhe para o lado esquerdo, do outro lado da grade da escada, para encontrar a carta perto da caixa de madeira.

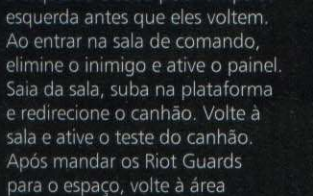


Bounty Card 16: no local da Bounty Card 40, atire na grade do teto para atrair Riot Guards e continue em frente no túnel até a saída. Passe por trás do contêiner à esquerda e suba pela rampa à esquerda antes que eles voltem. Ao entrar na sala de comando, elimine o inimigo e ative o painel. Saia da sala, suba na plataforma e redirecione o canhão. Volte à sala e ative o teste do canhão. Após mandar os Riot Guards para o espaço, volte à área inicial e suba na plataforma mais baixa para pegar a carta.



Bounty Card 52: após passar por uma rampa e subir pela escada, agarre o beiral e vá para a esquerda.

MOMENTO CRÍTICO



Contra a capitã Revas, equipe as Ulaks e arme o bloqueio. Assim que a Revas atacar, revide. Se não vencê-la no primeiro revide, insista.



Bounty Card 33: ao achar e usar a estação NanoMed (aquela que aumenta seu life), olhe para a porta com a luz vermelha e desça pela tubulação à esquerda.



Bounty Card 3: após falar com Pavlo em New Venice South, siga pelo caminho até o portão para Supply Depot. No caminho, investigue os dois buracos nas paredes.



Bounty Cards 32 e 43: ao chegar a Supply Depot, siga pelo lado esquerdo do prédio e salte para o outro pedaço da laje para achar a carta 43. Volte e suba pela única escada no local, suba na caixa e acesse o andar superior para conseguir a carta 32.



Bounty Card 31: ao entrar no prédio similar a um palácio, elimine os drones na área inferior e use o cabo para atravessar ao outro lado.



Bounty Card 21: na próxima área da cidade há uma parede com um vão em forma de arco e uma porta de madeira; destrua a porta usando o SCAR e colete sua carta.

Bounty Card 1: ao voltar pelo arco, destrua a estrutura de madeira à esquerda e procure pela carta no meio do entulho.



MOMENTO CRÍTICO



Ao conhecer o Alpha Drone, esconda-se no túnel perto de onde ele sai e atire uma cápsula de SCAR nele, mas não a detone: esconda-se novamente e, quando ele parar de atirar, arremesse outra cápsula. Repita até acumular quatro cápsulas presas nele e as detone. Equipe as Ulaks e ataque com ▲ até destruir o inimigo.



Bounty Card 27: após derrotar seu segundo Alpha Drone, jogue uma granada na estrutura de madeira.



Bounty Card 18: no mesmo local há uma escada perto da estrutura que

você explodiu; desça e siga pelo duto.



Bounty Card 20: atravesse a ponte e entre no prédio. Suba na caixa e escale o forro de madeira.



Bounty Card 48: siga pela porta de madeira dentro do prédio.



Bounty Card 50: na área externa em Old Town, procure o buraco com uma caixa de cada lado.



Bounty Card 17: escale as caixas à direita do buraco.

Bounty Card 38: no local onde Riddick enfrenta o quarto Alpha Drone, no lado oposto de onde o robô apareceu, vá à área mais baixa e fechada por uma cerca de madeira.





Bounty Card 44: após derrotar o quarto Alpha Drone, pegue a granada e jogue na grade à direita do portão circular. Entre e colete.



Bounty Card 25: na refinaria, logo depois de subir por uma rampa e enfrentar alguns drones, atire uma cápsula em uma caixa para deslocá-la até a parte arredon dada do contêiner menor. Suba no contêiner, salte para a esteira e suba passando pela borda.



Bounty Card 55: na área seguinte, há mercenários em passarelas circulares, elimine-os e suba na passarela. Siga pela esquerda.

Bounty Card 56: ainda na passarela, siga para o lado direito para achar um painel. Salte na tubulação e siga pela esquerda.



Bounty Card 36: elimine todas as spiders da próxima área e siga até perto da rampa, mas vire à esquerda antes para passar por trás do contêiner e achar a carta.



Bounty Card 51: em seguida, desça pela rampa e investigue atrás da estrutura cilíndrica à esquerda.



Bounty Card 23: ao entrar no Starport, vá atrás dos tonéis à esquerda para encontrar a carta.



Bounty Card 45: na área onde há uma ponte com um contêiner, vá à esquerda e desça no grande tubo.

Bounty Card 12: na área onde há um elevador, há uma parte mais alta quase no centro. Suba usando as saliências do lado escuro.



Bounty Card 4: após derrotar o quinto Alpha Drone, jogue uma granada sobre a estrutura com cilindros para abrir uma porta.



Bounty Card 10: de volta à Dark Athena, elimine os inimigos, siga e suba nos contêineres à direita.



Bounty Card 60: quebre o vidro do lado direito da máquina que controla os Alpha Drones e pegue a última carta.

MOMENTO CRÍTICO

É hora de acabar de vez com Revas. Ao fundo da sala há um elevador, fique distante dele e atire uma cápsula no botão amarelo à direita para abrir a porta. Em seguida, atire uma cápsula na vilã e só detone quando ela estiver na frente do elevador; quando Revas cair, atire novamente e detone a cápsula quando a vilã ficar de pé. ■

ANTENAS SECRETAS

No local do Bounty Card 20 (o terminal), examine o painel para falar com Gabril. O sujeito vai pedir para Riddick encontrar e destruir seis antenas, porém não entrega a localização... felizmente, este é o nosso trabalho. A seguir, serviço completo, com direito a fotos dos alvos:



1. Perto da área onde você derrotou o segundo Alpha Drone, olhe para o alto.



2. Olhe para o lado oposto ao da primeira antena e encontre seu prêmio.



3. Volte para New Venice South e vá para a área onde você destruir o primeiro Alpha Drone.



4. Em New Venice South, siga pelos becos da cidade e olhe para o morro que cerca a cidade.



5. No caminho para Supply Depot encontre e destrua a quinta antena.



6. Volte ao terminal e fale com Gabril. Na refinaria, entre pela porta e finalize o serviço.



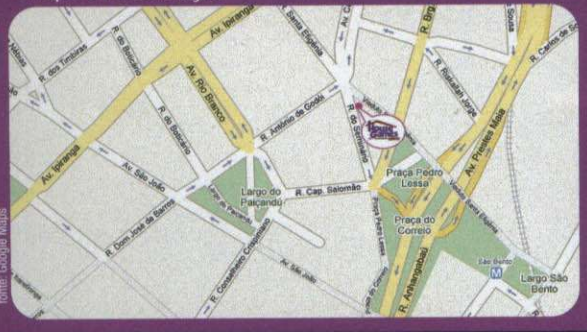
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

Afie suas garras e prepare-se para navega

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.

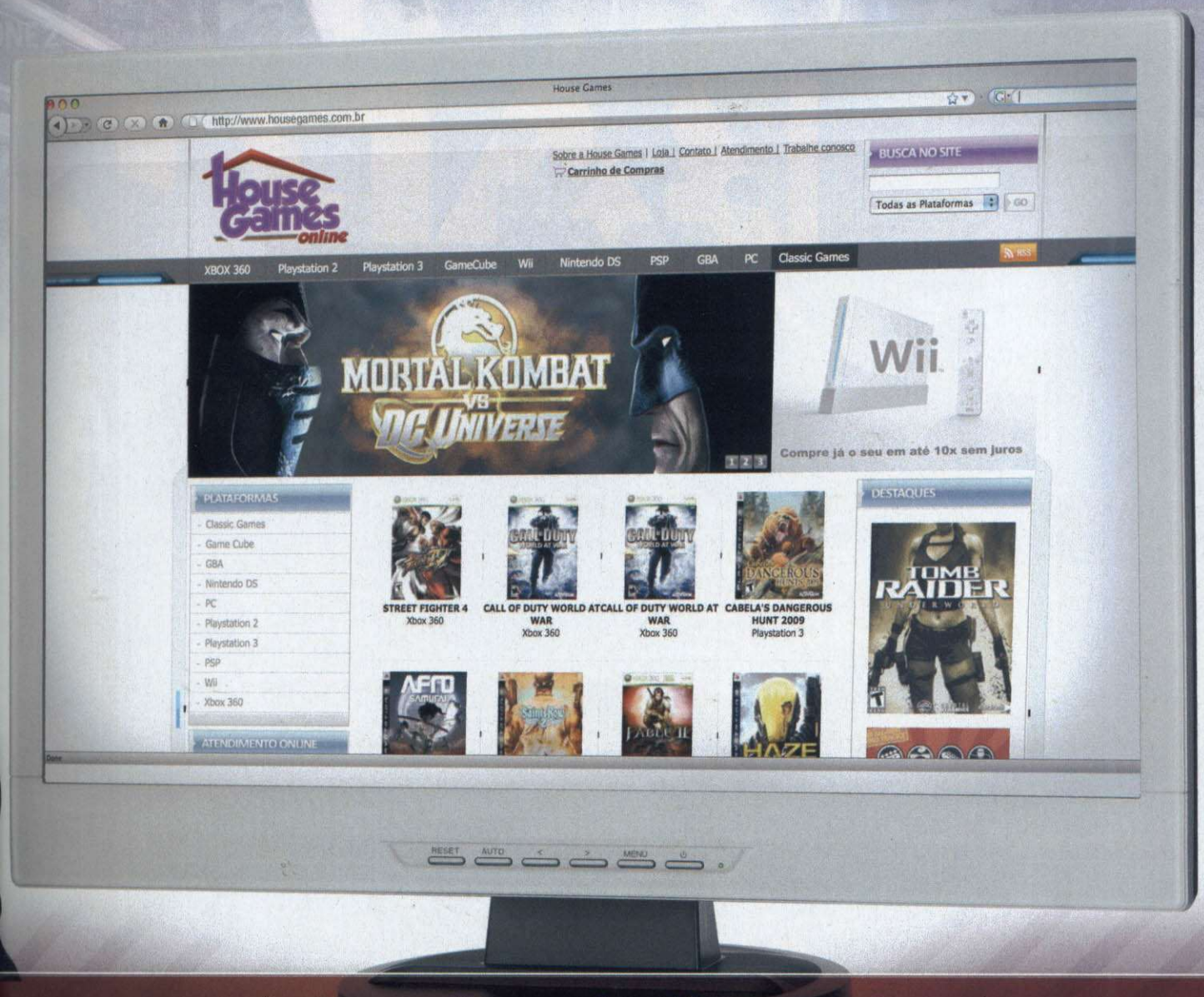
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

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.





House Games online

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

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

Produtora: **Midway** / Distribuidora: **Tigon Games**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **Não**

WHEELMAN

Vin Diesel retorna da maneira que mais gosta: no volante

Por **Carlos Sá** Mapas por **Gilsomar "Donizete" Livramento**

Além do remake de *Riddick*, Vin Diesel estrela outro game lançado no mesmo mês. *Wheelman* é um dos projetos mais aguardados da Midway em parceria com a Tigon Games, produtora de jogos do ator mais badalado dos filmes de carro da atualidade.

Infelizmente, *Wheelman* não cumpriu tudo o que prometeu, pois apresenta algumas falhas na mecânica que se são essenciais para um jogo de corrida: taxa de quadros inconstante, construção de cenários incompetente e pouca diferença de jogabilidade entre os diferentes modelos de veículos. Tirando essas falhas, *Wheelman* ainda consegue divertir pela bela trama e como ela é construída durante as missões. Além disso, o ritmo alucinante dos desafios empolga, principalmente pelas belas cenas de ação cinematográficas quais Diesel está careca (rá!) de atuar e produzir. E dá para perder horas dirigindo os bólidos de *Wheelman* pela bela representação virtual de Barcelona.

Um dos grandes desafios de *Wheelman* é encontrar todos os pontos de Cinematic Jumps e Lions, mas não se preocupe, vamos servir de GPS e guiá-lo nessa fantástica cidade espanhola. ►

VÂNDALO DAS RUAS

Milo tem habilidade de sobra para dirigir e atirar com precisão nos pneus ou atingir inimigos mesmo com a janela fechada. No volante de um carro comum, qualquer arma pode ser utilizada, mas na moto, o herói somente atira com a pistola comum.

Jogamos *Wheelman* na Games Convention de 2007 e o jogo apresentava as mesmas falhas da versão final.



DIRIGINDO

Não é preciso ser Schumacher para saber que você não pode fazer curvas na velocidade que quiser, sem tirar o pezão do acelerador. Além de poder usar o freio de mão para ajudar na entrada das curvas, o Drift é o melhor recurso neste jogo. Você precisa estar com uma velocidade alta e um carro não muito pesado. Ao entrar na curva, é só dar um toque no freio e manter o volante virado para o lado de dentro da curva. Corrija a curva usando o próprio freio. O Drift, além das curvas, ajuda a encher o Focus Gauge. Para carros muito pesados ou compridos, o ideal é usar o freio de mão para fazer curvas muito fechadas.

LOCALIZAÇÃO DOS LEÕES

Existem cem estátuas de leões espalhadas por toda a cidade e você, como bom civil, precisa destruí-las. Confira a seguir no mapa a localização de todas as peças



LOCALIZAÇÕES

001. No prédio.
002. No lobby do prédio.
003. Subterrâneo do prédio.
004. No subterrâneo.
005. Entre os três prédios.
006. Atrás da estrada.
007. Do outro lado da rua.
008. No contêiner verde.
009. No balcão do primeiro andar do prédio.
010. No prédio com vidraças.
011. No prédio cinza.
012. Próximo da água.
013. Atrás das colunas quebráveis.
014. No prédio abandonado.
015. Perto da catedral.
016. Perto do armazém.
017. Próximo do banco.
018. Próximo dos dois portais azuis.
019. Próximo do monumento destruído.
020. No corredor entre a torre e alguns prédios.
021. Próximo das escadas.
022. Na ilhota do meio do lago.
023. Suba pelas escadas em um dos lados.
024. Ao centro do jardim-labirinto.
025. No vão, no alto da ponte.
026. Próximo da cerca, no alto do semi-círculo.
027. No pavimento, ao sul da entrada do túnel.
028. Atrás do Casino, do lado sul.
029. Dentro da construção.
030. No pier, desça pela escada.
031. Na praça dos touros.
032. Em uma das piscinas.
033. No pátio, atrás da cerca.
034. Abaixo da passagem alta.
035. Entre os destroços.
036. No alto da escada.
037. Nos arredores da abertura do túnel.
038. No topo da torre de vidro na entrada da estação Franca.
040. A noroeste da ponte.
041. Ao norte da saída do plaza.
042. No corredor, entre o teatro e prédios.
043. Perto da rampa de saída do metrô.
044. Em frenta à rampa.
045. No alto da ponte.
046. Abaixo da passagem.
047. Dentro do prédio de vidro.
048. Na área triangular.
049. No túnel do metrô.
050. Em um dos cantos da loja Gothola Ropa.
051. Siga até a seção arqueada da ponte.
052. No primeiro andar do shopping, suba pela escada junto ao FotoVaya.
053. Na entrada do aquário, sob as bandeiras.
054. No corredor rumo ao Placa Reial.
055. Próximo dos outdoors.
056. Entre o banco e a árvore.
057. Corredor entre a Placa Reial e a área gótica.
058. Na plataforma.
059. Na área gramada da rotunda.
060. No corredor do metrô.
061. No alto da escada.
062. No centro do parque.
063. Atrás das colunas.
064. Entre a parede e as palmeiras.
065. No canto da área aberta.
066. Na abertura atrás do corredor.
067. Na área semicircular.
068. Atrás de alguns quiosques.
069. No meio do plaza.
070. Atrás da parede do plaza.
071. No alto da fileira de garagens.
072. Ao final do corredor.
073. Perto do grande outdoor.
074. Próximo da escada.
075. Nos arbustos, no lago.
076. À esquerda do hospital.
077. Entre o atalho e a estrada.
078. Ao alto no meio da estrada.
080. Dentro da longa seção de canos.
081. Sob uma das pontes.
082. No alto da área gramada.
083. Sob a ponte.
084. Na área elevada da estrada.
085. Ao centro da área aberta.
086. Na área aberta circular, antes da rampa.
087. Meio da estrada, antes da entrada do túnel.
088. Contra o edifício da área aberta ao norte da estrada principal.
089. Ao centro da grama circular.
90. Na elevação com grama, na área a nordeste da rotunda.
91. Entre os prédios e a árvore.
92. Junto ao prédio na área aberta.
93. Dentro do complexo, na área a sudeste, destrua os portões para ter acesso.
94. Dentro do corredor com escadas.
95. Na área elevada, no canto bem a oeste do prédio contemporâneo.
96. Junto aos prédios entre as duas estradas, na área com grama.
97. Perto das plantas na pequena área do plaza.
98. Ao longo do corredor, no lado norte.
99. No canto da estrada, próximo do corredor.
100. No chão, próximo à seção do andaime.

À época, os produtores nos informaram que a versão estava em produção e que tais erros seriam corrigidos na versão...

GRAND THEFT DIESEL

Um dos melhores momentos do jogo é quando Milo utiliza o Airjacking para roubar outro carro sem precisar parar o seu veículo. Quando estiver próximo suficiente, aparecerá na tela o botão ●. Apertando-o você verá uma animação em tempo real do roubo. Quase todo tipo de carro é possível ser roubado desta forma.

Carros ocupados por inimigos só podem ser roubados se o piloto estiver só, mas nada o impede de atirar primeiro nos passageiros e depois roubá-lo. Motos e caminhões não podem ser roubados dessa forma.

O uso do airjacking é valioso quando seu atual carro estiver muito danificado, evitando perda de tempo nas missões cm prazo curto.

MAPA DOS CINEMATIC JUMPS

São 50 pontos da estrada onde você realiza os Cinematic Jumps espalhados pela cidade. Ele é ativado quando você salta de algum ponto específico e a câmera muda para uma visão lateral em câmera lenta. Confira em nosso mapa onde se encontram cada um desses pontos

SEM RODAS

Em alguns momentos, é necessário seguir o caminho a pé. Milo pode apenas carregar uma arma além da pistola. Como a barra de life se regenera depois de um tempo parado, é muito importante procurar cobertura nos tiroteios. Uma dica: procure mirar na cabeça.



Para conseguir, salte...

1. ... por cima da estrada.
2. ... por cima da estrada mais baixa.
3. ... entre as plataformas.
4. ... subindo pela escada.
5. ... para fora do túnel do metrô, rumo à superfície.
6. ... sobre as garagens.
7. ... das garagens para a pilha de escombros.
8. ... das garagens para a pilha de escombros.
9. ... da área baixa rumo à estrada.
10. ... do ponto mais alto da área de construção.
11. ... do prédio.
12. ... sobre as extensões até o prédio.
13. ... da área de concreto.
14. ... da escada até a área elevada.
15. ... da escada até a área aberta.
16. ... da mais íngreme das escadas.
17. ... através do cano à direita para o salto principal da estrada oeste.
18. ... da escada ao telhado do prédio abandonado.
19. ... do final do corredor.
20. ... para o alto das escadas ao norte.
21. ... do final do corredor.
22. ... em direção ao túnel.
23. ... pela rampa ao final da estrada abaixo.
24. ... das escadas a oeste até a plataforma.
25. ... das escadas ao norte até a plataforma.
26. ... da rampa de grama sobre o carro estacionado na saída a sudeste.
27. ... do prédio.
28. ... do ponto a sudeste até a estrada da área com grama.
29. ... através da abertura entre a parede e o final da ponte.
30. ... do ponto a sudeste até a estrada da área com grama.
31. ... das escadas até a plataforma elevada.
32. ... por cima do vão entre as plataformas.
33. ... por cima da rampa ao final do corredor até o carro estacionado.
34. ... ao norte da escada subterrânea.
35. ... ao norte por cima das escadas na abertura do corredor a oeste.
36. ... das escadas subterrâneas sobre as plataformas e o corredor.
37. ... do monte de escombros, pela abertura do cano suspenso.
38. ... do monte de escombros, através da abertura do cano.
39. ... através do andaime.
40. ... ao sul, acima da área com grama e sobre a autoestrada.
41. ... nos outdoors à direita, próxima a rotatória.
42. ... da rampa ao contêiner verde adiante.
43. ... ao norte na rampa através do andaime.
44. ... na rampa, através do andaime.
45. ... sobre a reserva de concreto no meio da estrada.
46. ... por cima do banco.
47. ... da área com grama acima da saída do metrô.
48. ... da área com grama acima da saída do metrô.
49. ... através dos outdoors.
50. ... para dentro do túnel do metrô.

Você sabia que Vin Diesel curte games, desenhos animados e era um magrelo que jogava Dungeons & Dragons na escola? Prova...



LIVRE-SE DELES

A melhor forma de se livrar dos inimigos em quatro rodas é usando o seu próprio carro. Não tenha pena de arranhar a pintura quando alguém estiver do seu lado ou a sua frente. Usando o stick da direita, você faz com que bata forte no carro inimigo. Esta é a melhor forma de destruí-los. Procure jogá-los contra obstáculos, postes e carros.

Em alguns momentos, você estará cercado ou com a rua bloqueada à sua frente. Eis que entra em ação o Aimed Shot e o Cyclone. Sua visão é levada para primeira pessoa e em câmera lenta. No Aimed Shot, pequenos alvos aparecem na barreira a sua frente e você deve ajustar a mira sobre os alvos e atirar. O Cyclone é parecido, mas o carro vira 180° em cavalo de pau e lhe permite eliminar quem está perseguindo. O tempo para executar é curto, por isso seja rápido.

© grupoizzo

Linha Triumph 2009

venha conhecer

TRIUMPH®
MOTORCYCLES



DAYTONA 675

50%de entrada R$ 20.950,00 mais 12X sem juros de

R$ 1.745,84

TRIUMPH®
MOTORCYCLES

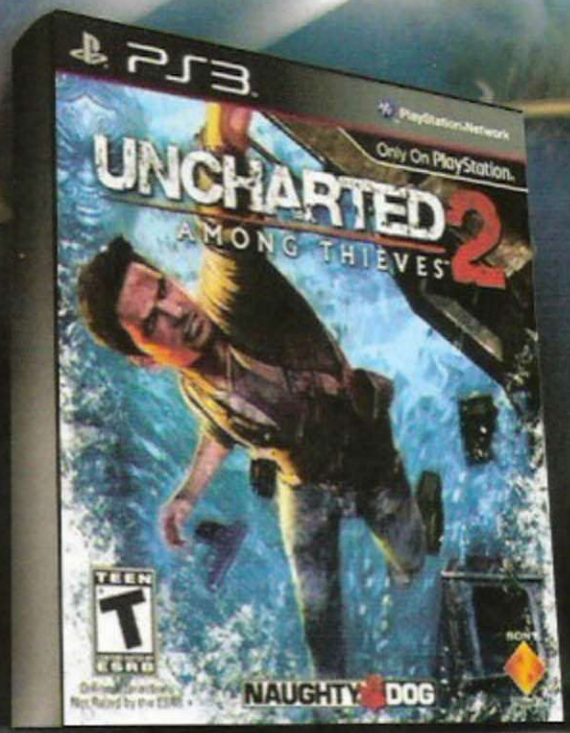
IMOCX JK/SP (11) 3040-2433 • IMOCX Bandeirantes/SP (11) 5090-1700 • IMOCX Curitiba/PR (41) 3071-1000 • IMOCX Rio/RJ (21) 3506-2900 • IMOCX Goiânia/GO (62) 3546-5800.

www.triumphbrasil.com.br

0800 774 74 77

Acesse www.grupoizzo.com.br

Netunia
.com.br



UNCHARTED 2
AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

VISA CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas: (11) 3825-7600

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Official Licensed Product

PREPARE-SE PARA SE TORNAR UMA LENDA.

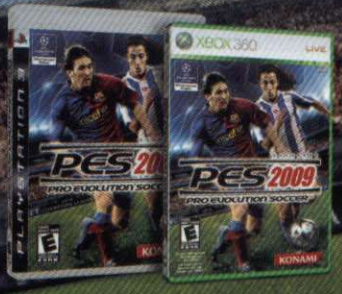


Modo multijogador com funções melhoradas.



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

PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™



À VENDA*

PC CD-ROM SOFTWARE

Wii AVAILABLE 2009

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

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

PlayStation Portable

XBOX 360 LIVE

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.

KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:
WWW.KIDGAMES.COM.BR
e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!



Arte by][UNREAL][• Maike André

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
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 - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

BIOSHO



Os segredos sórdidos de uma utopia transformada em Inferno pela ganância pela insanidade humana

Por Flávia Gasi

Andrew Ryan, pivô da trama de *Bioshock*, na verdade, chamava-se Andrei e nasceu no início do século 20 na Rússia. Durante a sua infância, ele presenciou o assassinato de toda a sua família por agentes do Estado. Por conta disto, ele endureceu e começou a criar uma filosofia própria: a Terra é criada e conduzida por grandes homens, que trabalham arduamente em um novo mundo.

Porém, assim que o mundo moderno cai nas mãos de "parasitas", eles destroem a utopia. Inclusive, uma alusão clara a isto será encontrada por Jack, o protagonista de *Bioshock*, anos depois, em um arquivo de áudio gravado por Ryan, que diz:

"Na superfície, os Parasitas esperam que o médico possa curá-los de graça, que o fazendeiro os alimente por caridade."

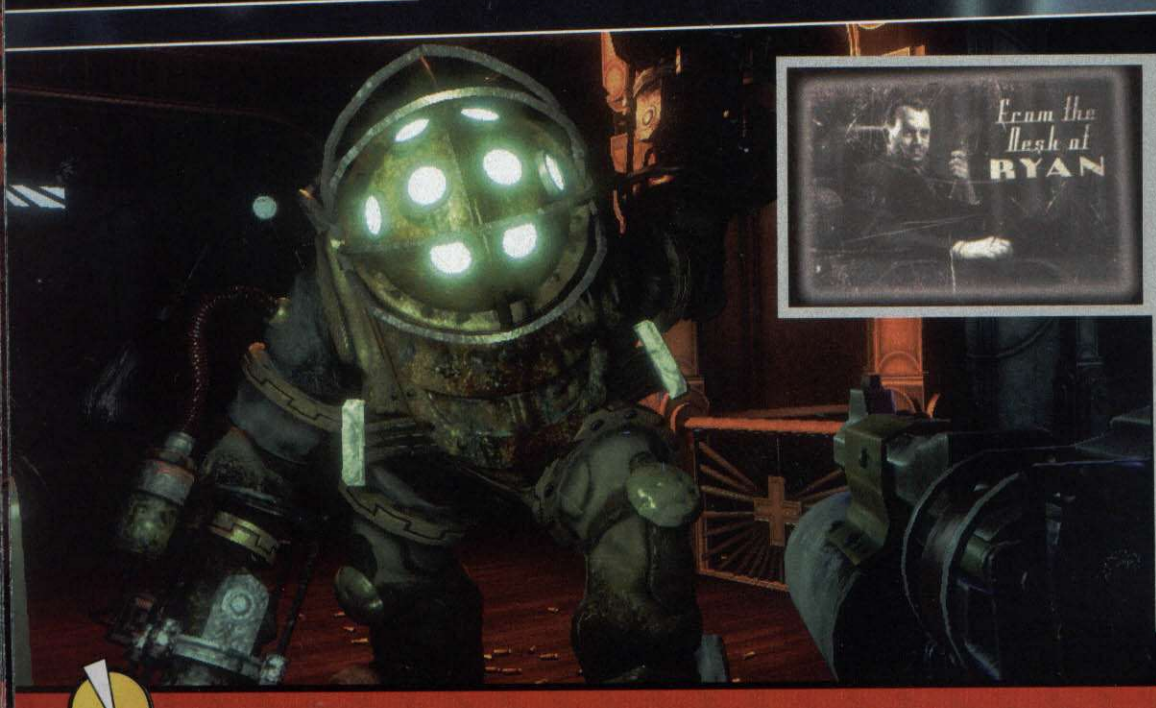
Andrei imigrou para os EUA em 1919, por acreditar no sonho americano de prosperidade, mas foi lá que ele finalmente calcou todas as suas crenças, que iam contra a ordem mundial. No começo, ele adotou o novo país e, até, um novo nome: Andrew (mais americanizado).

Eventualmente, seus talentos começaram a aparecer e Ryan se tornou um industrial de sucesso, com queda para a pesquisa científica e o invento de novas tecnologias. Claro, a abonança deixou Andrew muito feliz com os EUA, até que chegou a Grande Depressão da década de 1930. Com a pobreza aumentando exponencialmente, o governo lançou um programa chamado New Deal, que facilitava a redistribuição de renda e auxiliava os pobres. Ryan entendeu que seu novo lar era, de fato, muito parecido com a União Soviética, de onde havia escapado. Para ele, somente é seu aquilo que você conquistou. Ele era dono de uma grande floresta, a qual o governo tentou nacionalizar. Frente a isso, Andrew tinha uma resposta simples: queimou cada uma das árvores, para não deixar que os "parasitas" tomassem posse do que é dele.

O estopim, no entanto, ocorreu com o lançamento da bomba atômica sobre Hiroshima e Nagazaki. A ciência tinha dado uma arma aos parasitas, para que eles pudessem destruir tudo que não podiam tomar para si.

RAPTURE

Para Andrew Ryan, o mundo estava



Eu sou Andrew Ryan, e estou aqui aqui para lhe fazer uma pergunta: um homem não tem o direito sobre o suor de sua fronte? Não, diz o homem de Washington. Pertence aos pobres. Não, diz o homem do Vaticano. Pertence a Deus. Não, diz o homem de Moscou. Pertence a todos. Eu rejeito estas respostas. Em vez, eu escolho algo completamente diferente. Eu escolho o impossível. Eu escolho... Rapture. Uma cidade em que o artista não precisa temer o censor. Em que o cientista não está atado a uma moralidade insignificante. Onde os grandes não precisam ficar à mercê dos pequenos. E com o suor da sua fronte, Rapture pode se tornar a sua cidade também."

Andrew Ryan

De fato, é uma excelente frase hipnótica, "por gentileza." Uma excelente forma de controlar a mente das pessoas sem que.....





SOBREVIVÊNCIA **Em Rapture, temos monstros lutando contra monstros em um ambiente selvagem. É a representação máxima de sobrevivência do mais forte**

condenado, e estava na hora de tomar alguma providência. No tempo em que morou nos Estados Unidos, Ryan arrecadou uma fortuna, que daria margem para a construção de seu projeto mais audacioso: Rapture.

Em 1942, Ryan inventou uma forma de comprimir as moléculas de água por meio de uma descarga elétrica – assim como o ar pode ser comprimido. Esta tecnologia foi a chave para Rapture, que começou a ser erguida em 1946 em uma estrutura para coletar petróleo, que ficava em meio ao Oceano Atlântico, entre a Groenlândia e a Islândia. A base da cidade ficou toda sob uma plataforma, que, depois, foi baixada até chegar embaixo d´água. Quando Rapture estava totalmente concluída, Ryan criou uma explosão de pressão que drenou a água das estruturas.

Ela foi construída para ser totalmente autosustentável, com paredes enormes que protegem Rapture de perigos subaquáticos e de pessoas curiosas. O objetivo era que a comunidade gerenciasse sua eletricidade, comida, purificação da água e sistemas defensivos, todos de dentro da bolha. Para tanto, Ryan criou um produtor de energia chamado Hephaestus – e colocou seu escritório no mesmo lugar, claro; e também contratou Julie Langford para criar uma floresta embaixo d´água, que ganhou o nome de Arcadia.

Rapture abriu suas portas em 5 de novembro de 1946, para pessoas que Andrew considerava como os "melhores exemplos da humanidade". A meta era de que a cidade fosse livre de religião ou governo, para que cada cidadão pudesse conquistar seus próprios méritos. E como Rapture optou por um sistema puramente capitalista em essência, tudo era pago, de sistema de saúde a banheiros e até o sistema de oxigênio.

Por conta disso, alguns oportunistas começaram a aparecer, e muitos dos cidadãos passaram a acreditar que Ryan era elitista e ingênuo. O que nos leva a...

FRANK FONTAINE

Fontaine chegou a Rapture em 1948 e se transformou em um empreendedor modesto, que fazia algumas caridades e se engajava em diversos tipos de "projetos". Sua empresa, a Fontaine Fisheries, logo se tornou uma fachada para negócios mais escusos.

Frank é um homem muito esperto que entende como agradar às pessoas que estão descontentes com Ryan – que não tinha muito carisma entre as classes mais pobres de Rapture. Assim, Fontaine começou a contrabandear itens proibidos na cidade, principalmente de caráter religioso, como Bíblias. Foi ele que, também, viu potencial econômico em uma nova descoberta: o ADAM. E, com ele, a história de Rapture mudou para sempre.

ADAM, EVE E FONTAINE

Bridgette Tenenbaum é judia e foi capturada pelos alemães em terna idade, quanto tinha somente 16 anos. Lá, ela descobriu que adora a ciência e que tinha uma moral mais frouxa quando se tratava de experimentos científicos. Logo, estava apontando erros cometidos aos médicos, e os alemães começaram a chamá-la de "Das Wulderkind", que significa a criança maravilha. Bridgette passou a criar suas próprios experimentos genéticos, a fim de descobrir por que as pessoas nascem à sua maneira.

Foi a ciência que a levou a Rapture. Um dia, Tenenbaum viu um homem que tinha sido aleijado na mão brincando com uma bola pela cidade. Ela indagou sobre o tal milagre, e o homem afirmou que foi mordido por um animal marinho.

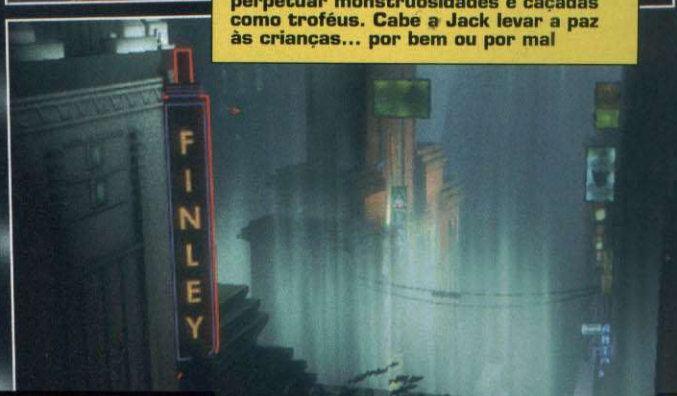
Assim que acordou no dia seguinte, o homem podia mover seus dedos pela primeira vez em anos. Bridgette descobriu que o animal liberava células-tronco puras, que não somente podia curar outras células, mas ressuscitar tecidos inteiros. Estas células-tronco foram chamadas de ADAM.

A cientista precisava de dinheiro para continuar sua pesquisa, mas todos os laboratórios respeitáveis negavam participação. Quem conseguiu o dinheiro para o estudo do ADAM foi Frank Fontaine. Assim, Tenenbaum avançou nos experimentos para descobrir que o ADAM pode ser usado para melhorar capacidades físicas e mentais do sujeito, assim como curar doenças e ferimentos. O ADAM poderia ser modificado para dar aos sujeitos habilidades incríveis. E o parceiro de Tenenbaum, Dr. Suchong, ficou responsável por criar estas modificações, chamadas de Plasmids.

O ADAM chegava ao público e Fontaine recebia os lucros. Neste momento, Frank era mais do que um simples traficante, mas agia em todas as áreas de Rapture, como o mercado de oxigênio, invenção de tecnologias. Ryan via os Plasmids como um exemplo do ►



INOCÊNCIA **As Little Sisters são as maiores vítimas do horror instalado em Rapture; tiradas de sua infância, forçadas a perpetuar monstruosidades e caçadas como troféus. Cabe a Jack levar a paz às crianças... por bem ou por mal**



marcado livre e de sua funcionalidade, sem saber a quantidade de esquemas, mortes e fraudes que o pessoal de Fontaine continuava a realizar.

SPLICERS E AS CRIANCINHAS

O ADAM estava fluindo pela população e, logo, todos queriam melhorar alguma coisa, por meio de alteração do seu código genético. Até mesmo a maquiagem podia ser modificada e os cirurgiões podiam esculpir a pele de modos nunca antes vistos. Mas sempre há uma pegadinha: o efeito colateral do uso do ADAM começou a emergir. A nova célula-tronco agia como um câncer, destruindo células antigas e colocando ADAM no lugar, e isto causava mutações que podiam gerar problemas cosméticos e mentais. Quanto mais ADAM as pessoas usassem, mas precisariam dele para recuperar algum efeito colateral desvantajoso.

Os que abusassem do ADAM se tornavam agressivos e psicóticos, gerando um exército de mentalmente afetados para Fontaine. Estes novos maníacos ficaram conhecidos como Splicers. Porém, nem eles podiam interromper a demanda por ADAM e Frank tinha que arrumar uma maneira de aumentar o suprimento. Tenenbaum evidenciou que ela poderia criar mais ADAM se implantasse o animal marinho no estômago de um hospedeiro. A reação entre hospedeiro e animal era simbiótica, então os anfitriões se tornavam praticamente indestrutíveis, podendo ser mortos apenas quando o animal era morto. Por algum motivo bizarro, os únicos hospedeiros que conseguiam fazer este processo com sucesso eram criancinhas, meninas – que foram chamadas de Little Sisters.

POR ÁGUA ABAIXO

Maníacos agressivos chamados Splicers acabavam com a paz de Rapture. Criancinhas estranhas participavam de experimentos científicos. Andrew Ryan resolveu que estava na hora de investigar Fontaine, mas o alcance de sua operação era muito maior do que o imaginado. Frank sempre escapava que os agentes de Ryan chegassem, em um caso, por exemplo, um homem preferiu morrer durante o interrogatório, porque tinha mais medo de Fontaine do que de Ryan. Andrew começou a ficar obsessivo com a captura de Frank e chegou a instaurar a pena de morte em praça pública – coisa que não ajudou a melhorar sua imagem.

Em 1958, Ryan e seus homens atacaram o exército de Splicers de Fontaine e conseguiram matá-lo, mas algumas fontes diziam Frank sabia que Ryan estava se aproximando. De qualquer forma, em vez de simplesmente acabar com o negócio de Fontaine, Ryan decidiu nacionalizar a indústria de Frank. Tenenbaum desapareceu, e Suchoung foi a escolha natural de Ryan para continuar as pesquisar com as Little Sisters.

Ao mesmo tempo em que Frank Fontaine foi considerado morto, outro revolucionário apareceu: Atlas. Ryan usou da força cada vez mais abusivamente, enquanto Atlas controlava mais partes de Rapture. Até uma certa véspera de ano novo...

FELIZ ANO NOVO

O restaurante Kashimir resolveu dar um grande baile de máscaras para celebrar a chegada do ano novo. Este foi o cenário para o começo da guerra armada. Splicers invadiram o local e criaram um pânico tão grande que a pouca população sana de Rapture trancafiou-se para sobreviver, enquanto os maníacos dominavam a cidade. Ryan instalou câmeras por toda a Rapture, destruiu os modos de transporte até a superfície e instalou um sistema de segurança que permitia passagem para ele, por meio de leitura de código DNA.

Enquanto Ryan se tornava cada vez mais recluso e ditatorial, Atlas ganhava suporte na comunidade. Shuchong sugeriu o uso de um Plasmid que poderia controlar a mente dos cidadãos. Andrew distorceu suas ideias e aceitou o plano, concebendo seu próprio exército de Splicers. Mais ainda, Ryan criou uma série de dispositivos que podia ressuscitar pessoas de sua confiança, por meio de leitura de código genético. Estes foram chamados de Vita- Chambers e funcionariam somente em quem tivesse o DNA correto.

BIG DADDIES

Com a guerra no ápice, a quantidade de corpos aumentava. Neles, havia ADAM que podia ser reutilizado. Assim, Suchong adaptou as Little Sisters para colher o ADAM dos mortos. Claro, isto colocava as Little Sisters em grande perigo, já que toda a população de Rapture estava completamente adicta ao ADAM. Por isso, era necessário encontrar guarda-costas que dessem conta do recado.

Ryan selecionou os candidatos para o serviço e Suchong transformou-os em monstros, por meio de alterações genéticas: a pele dos Big Daddies era praticamente colada à sua vestimenta, sua voz era alterada e eles sofriam a adição de feromônios ao corpo para exalar um cheiro específico que as Little Sisters apreciavam.

Mais Little Sisters também eram necessárias e, já que Ryan não tinha acesso ao trabalho de Tenenbaum,



DESVIRTUALIZAÇÃO **Mutações podem ser facilmente compradas em máquinas espalhadas por Rapture. Aqui, a vida humana tem tanto valor quanto um produto enlatado**

Agora, por gentileza, vá até a banca e compre mais vinte edições da Dicas & Truques para PlayStation!





PATERNAIS **Apesar do aspecto bestial, os Big Daddies podem ser considerados os habitantes mais civilizados de Rapture. Eles só atacam quando são provocados ou para proteger as suas "crias"**

ele passou a sequestrar crianças na rua. Além disso, Andrew criou túneis por toda a cidade para que as Little Sisters pudessem se movimentar mais facilmente, e longe dos olhos dos Splicers. As meninas também foram condicionadas a reconhecer os mortos como "anjos" para extrair o ADAM que sobrevivia e convertê-lo em uma forma usável.

Por conta dos trajes de mergulho dos Big Daddies, eles foram apelidados de Mr. Bubble, algo como Senhores Bolha. Depois de todos estes feitos funestos, muitas pessoas tentaram assassinar Ryan em vão. Porém, um novo plano começava a ser colocado em prática. Na verdade, Suchong já havia começado o trabalho há tempos, na época que era aliado de Fontaine.

BEM-VINDO A RAPTURE

Jack lembrava-se de ter uma vida tranquila em uma fazenda nos Estados Unidos, até que, uma noite, ele estava dentro de um avião com uma carta na mão:
"Para Jack. Com amor da Mamãe e do Papai: Por obséquio, não abrir até 63.2´N e 29.55´O. Beijos".
De repente, o avião não estava mais no ar, e Jack perde a consciência. Assim que desperta, ele está no meio do oceano e vê uma luzinha que pisca em uma estrutura de metal. Instintivamente, ele desce as escadas e acaba em um veículo marinho, que transmite um discurso acalorado de um homem chamado Andrew Ryan.
Jack chega à cidade submersa e percebe um homem que fala ao rádio. A figura parece um tanto temerosa, como se algo pudesse acontecer a ela a qualquer momento. E, de fato, acontece: um Splicer surpreende o homem, que acaba morto. A voz no rádio se apresenta como Atlas e sugere, logo em seguida:
"Por obséquio, pegue um pé-de´-cabra, ou algo".
Atlas também informa que ele é um dos pobres habitantes de Rapure, uma cidade condenada à morte. Ele pede ajuda a Jack, sua família está em perigo. Jack encontra uma seringa cheia de Plasmids e começa o caminho para a alteração genética. A reação é forte e Jack fica um tanto zonzo. Quando retoma os sentidos, dois Splicers estão à postos para matá-lo, e causam algum dano, até que um Big Daddy e uma Little Sister aparecerem.

Little Sister: "Olhe, Sr. Bolha. É um anjo. Eu posso ver a luz que sai da sua barriga. Espera um minuto... Ele ainda está respirando. Tudo bem, sei que ele será um anjo logo", diz a menina.

A Little Sister foge e Jack continua à procura da família da Atlas. Ele pode usar as Vita-Chamber e passear por lugares que Ryan assegurou-se de que "pessoas comuns" não poderiam entrar. Os dois são surpreendidos diversas vezes pelos mecanismos de defesa de Ryan, que se comunica com Jack. Na primeira vez, Ryan acredita que Jack é um agente federal que foi enviado para tomar Rapture para si.

Ryan: "Então, me diga, amigo, qual cadela te enviou? Os lobos da KGB? Ou os chacais da CIA? Olha a novidade: Rapture não é um navio afundado para você dominar, e Andrew Ryan não é um socialite imbecil que pode ser manipulado pelo governo."

Ryan começa a atrapalhar a busca de Jack e Atlas. Por exemplo, Jack à procura do pavilhão médico, para encontrar um chave. Ryan trancafia Jack em uma sala e manda seu exército de Splicers. É Atlas que consegue ►





burlar as defesas da cidade e salvar a pele de Jack.

OS MELHORES EXEMPLOS DA SOCIEDADE

Jack encontra muitos dos figurões de Rapture na procura pela família de Atlas. A nata da cidade começa a se revelar. E para você entender de que tipo de coluna social estamos falando, vale uma história.

O cirurgião plástico Dr. Steinman enlouqueceu frente às possibilidades infinitas que o ADAM fornecia na hora de esculpir seus pacientes. Ele começou a alucinar com uma musa chamada Afrodite, que o convenceu que o novo tipo de beleza é assimétrico. Assim como os desenhos de Picasso, Steinman descobriu novas "pacientes" para colocar sua assimetria em prática. Na primeira vez que Jack fica frente a frente com uma Little Sister, ele tem duas escolhas. Uma é apresentada por Atlas: matá-las; afinal ele vai precisar de todo o ADAM que puder para sobreviver. E outra é recomendada por Bridgette Tenenbaum (que resolve aparecer): libertá-las, em troca de menos ADAM, mas de Plasmids interessantes. Esta escolha vai afetar a conclusão do jogo.

POR GENTILEZA...

Depois de ver a família de Atlas sendo trucidada e de quase desfalecer pelos atos de Ryan, Jack decide que está na hora de dar cabo ao criador de Rapture, mas a hora final chega somente quando Atlas faz o pedido:
"Por gentileza, você poderia ir até o escritório de Ryan e matar o filho da mãe?"

Aqui, Ryan já descobriu todo o plano – bem mais do que Jack acredita que sabe, e começa a mudar o tom das suas conversas com o protagonista:

Atlas: *"Tao longe da sua família, dos seus amigos, de tudo que você amou. Mas, por alguma razão, você gosta daqui. Você sente algo que não consegue bem identificar. Pense por um momento e talvez uma palavra chegue a você: nostalgia. Mesmo no livro da mentiras, pode-se, às vezes, encontrar alguma verdade. E há verdade, certamente, aqui. E agora que vejo você como carne-a-carne e sangue-a-sangue, eu não posso machucá-lo. Mas saiba disto: você é meu maior desapontamento. Venha, minha criança, há uma coisa final a ser discutida."*

Talvez esta seja a resposta de por que Jack acordou no meio do oceano. Como ele pode usar as Vita-Chambers e passar por todas as medidas de segurança de Ryan. Jack vai, finalmente, ao escritório de Ryan para encontrar uma série de fotos grudadas à parede, que conectam Jack a Andrew Ryan e a Jasmine Jonele, uma de suas amantes. Lá, também se depara com Ryan – o "rei sangrento de Rapture", que acaba de pressionar um mecanismo de autodestruição de Rapture. Ele inicia um discurso:

Ryan: *"O assassino superou minha última defesa, e agora ele veio me assassinar. No final, o que separar um homem de um escravo? Dinheiro? Poder? Não, um homem escolhe, um escravo obedece. Você acha que tem memórias. A fazenda, sua família, um avião, um acidente, e, então, este lugar. Será que havia mesmo uma família? O avião caiu ou foi sequestrado, forçado a descer por alguém que é menos que um homem? Algo criado para dormir*



COLHEITA **ADAM é quase como uma moeda corrente em Rapture, As Little Sisters são as únicas capazes de coletar tal substância sozinhas e, como um banco, precisam de proteção para não terem seus "valores" saqueados**









acordado pela vida, até que ativado por uma simples frase entoada por seu mestre gentil? Um homem foi mandado para cometer um crime? Ou um escravo? Um homem escolhe, um escravo obedece. Venha cá, pare, por obséquio? Por obséquio, uma frase poderosa, uma frase familiar. Sente, por obséquio? Levante-se, por obséquio? Corra, pare, vire! Um homem escolhe, um escravo obedece. Mate! UM HOMEM! ESCOLHE! Um escravo, obedece. OBECEDE!"

A verdade vem à tona, quando Ryan desfalece. Jack, o protagonista é um filho ilegítimo de Andrew Ryan com uma amante. Foi tomado quando infante e condicionado por Suchong para obedecer a Frank Fontaine. Por meio de uma frase – "por gentileza" – Atlas vem controlando Jack para terminar a guerra e matar Ryan. Mas como Atlas poderia saber dos planos de Frank Fontaine? Pois é isto que Jack descobre a seguir.

Assim que Andrew está morto, Atlas primeiramente instrui Jack a parar o sistema de autodestruição de Rapture, e, depois, revela quem é realmente:

Atlas: *"Rápido, agora, pegue a chave genética de Ryan! Agora, por gentileza, coloque-a na maldita máquina. Belo trabalho, palhaço. Agora é hora de acabar com este pequeno enigma. Não existe um Atlas, menino, nunca houve. Na minha linha de trabalho, é preciso usar uma variedade de nomes falsos. Uma vez, eu fui um chinês por seis meses. Mas você tem sido um bom esportista, eu acho que te devo um pouco de honestidade. O nome é Frank Fontaine. Eu preciso dizer, tive muitos parceiros na minha vida, mas você? Claro que o fato de você ter sido geneticamente condicionado para latir como um cachorrinho quando eu falar 'por obséquio, deve ter algo a ver com a sua eficiência. Mas ainda assim, assim que a máquina terminar de processar a chave genética, eu serei o novo dono de Rapture, dos esgotos à realeza. Você tem sido um amigão, mas você sabe o que eles dizem, nunca misture negócios com prazer. Obrigado por tudo, garoto. Não se esqueça de cumprimentar Ryan para mim."*

CÓDIGO AMARELO

Frank deixa Jack para morrer frente ao sistema de Ryan, mas uma Little Sister aparece e fornece a Jack uma rota de fuga. O túnel é apertado e Jack, acidentalmente, cai em uma abertura e perde os sentidos. Jack acorda no esconderijo de Tenenbaum, que resolve ajudar o personagem principal:

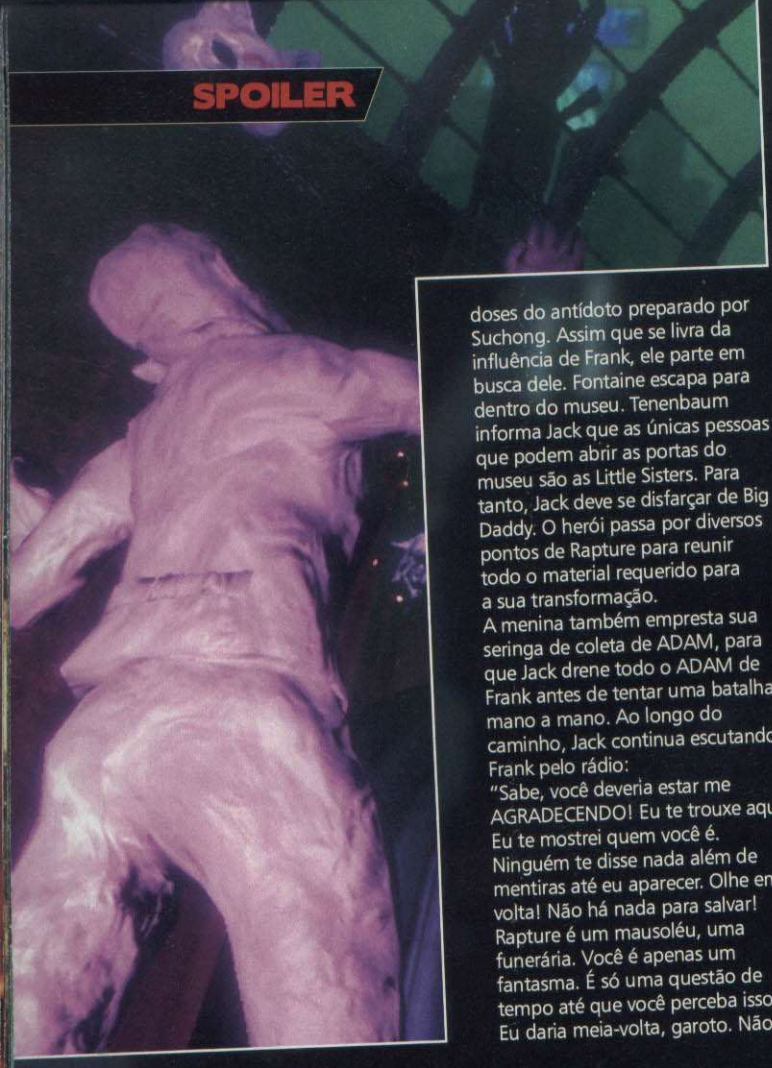
Fountaine: *"Bem-vindo de volta, criança. Bem-vindo à cidade em que você nasceu. Vocês está bravo com Fontaine, certo? Agora você sabe a verdade. Você foi a ferramenta dele, trazido de volta a Rapture para ajudá-lo. Você salvou muitas das minhas pequenas. Eu estou em dívida com você. Você cometeu muitos pecados, mas talvez possa encontrar a redenção. Enquanto você dormia, eu desfiz alguns dos condicionamentos mentais de Fontaine. O controle dele sobre você não é mais completo, mas ele ainda pode realizar alguns atos desagradáveis. Nós fizemos a sua mente com muitas fechaduras e chaves. Fontaine tem a maioria destas chaves, mas não todas. Suchong foi quem desenhou sua mente, para que Fontaine pudesse te controlar. Você pode achar as respostas na suíte de Suchong." Quando Jack coloca os pés para fora do esconderijo, Frank Fontaine ordena que ele se mate, dizendo:*
"E agora você está de parceria coma Tenenbaum, é garoto? Ela é tipo a Mamãe Ganso. Tudo bem, é divertido, mas agora... vai ser pisoteado por um Big Daddy, por obséquio? Hm, eu disse, por obséquio, vá ser pisoteado por um Big Daddy."

Graças à Tenembaum , o condicionamento não funciona, mas como ela havia previsto, Frank tem outras cartas na manga:

Fontaine: *"Ah, parece que a Mamãe Ganso mexeu nos meus experimentos. Se você não quiser dançar sob o meu ritmo, eu tenho outros: "Código Amarelo". Eu acabei de dizer para o seu cérebro para ele mandar seu coração parar de bater. Não funciona assim de cara. O coração é um músculo teimoso, mas não tão teimoso assim."*



Jack descobre e recupera duas ►



doses do antídoto preparado por Suchong. Assim que se livra da influência de Frank, ele parte em busca dele. Fontaine escapa para dentro do museu. Tenenbaum informa Jack que as únicas pessoas que podem abrir as portas do museu são as Little Sisters. Para tanto, Jack deve se disfarçar de Big Daddy. O herói passa por diversos pontos de Rapture para reunir todo o material requerido para a sua transformação.

A menina também empresta sua seringa de coleta de ADAM, para que Jack drene todo o ADAM de Frank antes de tentar uma batalha mano a mano. Ao longo do caminho, Jack continua escutando Frank pelo rádio:

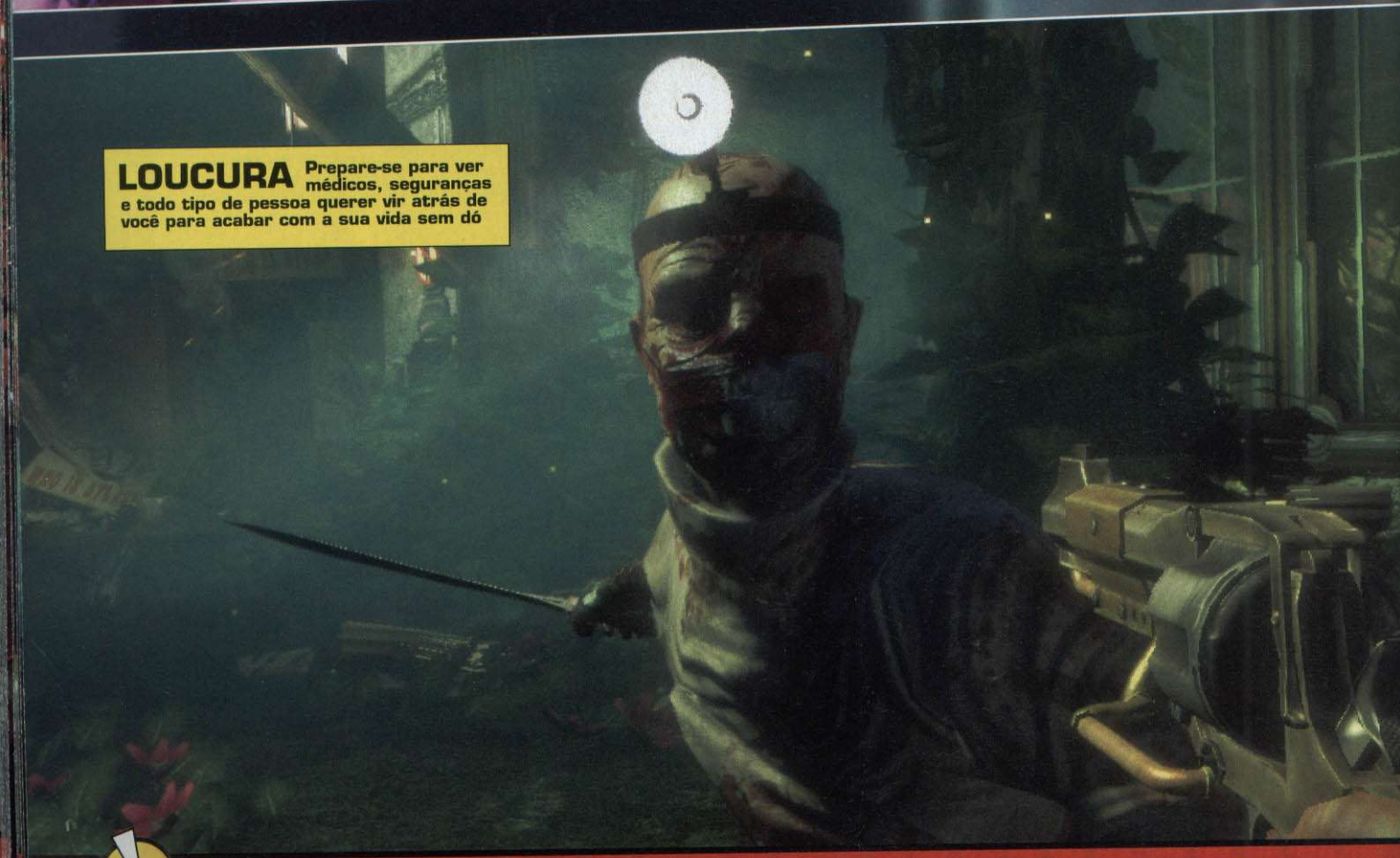
"Sabe, você deveria estar me AGRADECENDO! Eu te trouxe aqui! Eu te mostrei quem você é. Ninguém te disse nada além de mentiras até eu aparecer. Olhe em volta! Não há nada para salvar! Rapture é um mausoléu, uma funerária. Você é apenas um fantasma. É só uma questão de tempo até que você perceba isso. Eu daria meia-volta, garoto. Não há nada mais lágrimas aqui. Eu tenho Rapture agora! Eu tenho ADAM agora! Você acha que essa fantasia de mergulhador pode me assustar? Para onde você quer ir? Quer sua vida? Sua família? Isto é um conto de fadas, garoto. Não é mais real do que tudo que você lê no jornal de sábado. Pobre bastardo. Um ser bizarro, sem mãe que foi apagado em nome de um experimento científico que só deu meio certo."

Quando Jack sai do elevador para encarar Frank, percebe que ele está acorrentado a uma geringonça que adiciona ADAM e Plasmids nas suas veias. É a primeira vez que ele usa Plasmids e começa a exagerar, modificando-se a ponto de se tornar um monstro. A única maneira de desafiá-lo, era drenar todo o ADAM do seu corpo. Eventualmente, Jack fica muito próximo do seu objetivo, mas é derrubado por Frank. Ele cai no chão e as Little Sisters passam a atacar Fontaine.

O que aconteceu depois é incerto e depende de suas escolhas durante o jogo. Se você decidiu salvar todas as garotinhas, Jack recusa a proposta de tornar-se governante da cidade, mas salva as Little Sisters. Retorna com elas para a superfície e dá a elas uma vida normal. Jackganha aquilo que sempre quis: uma família.

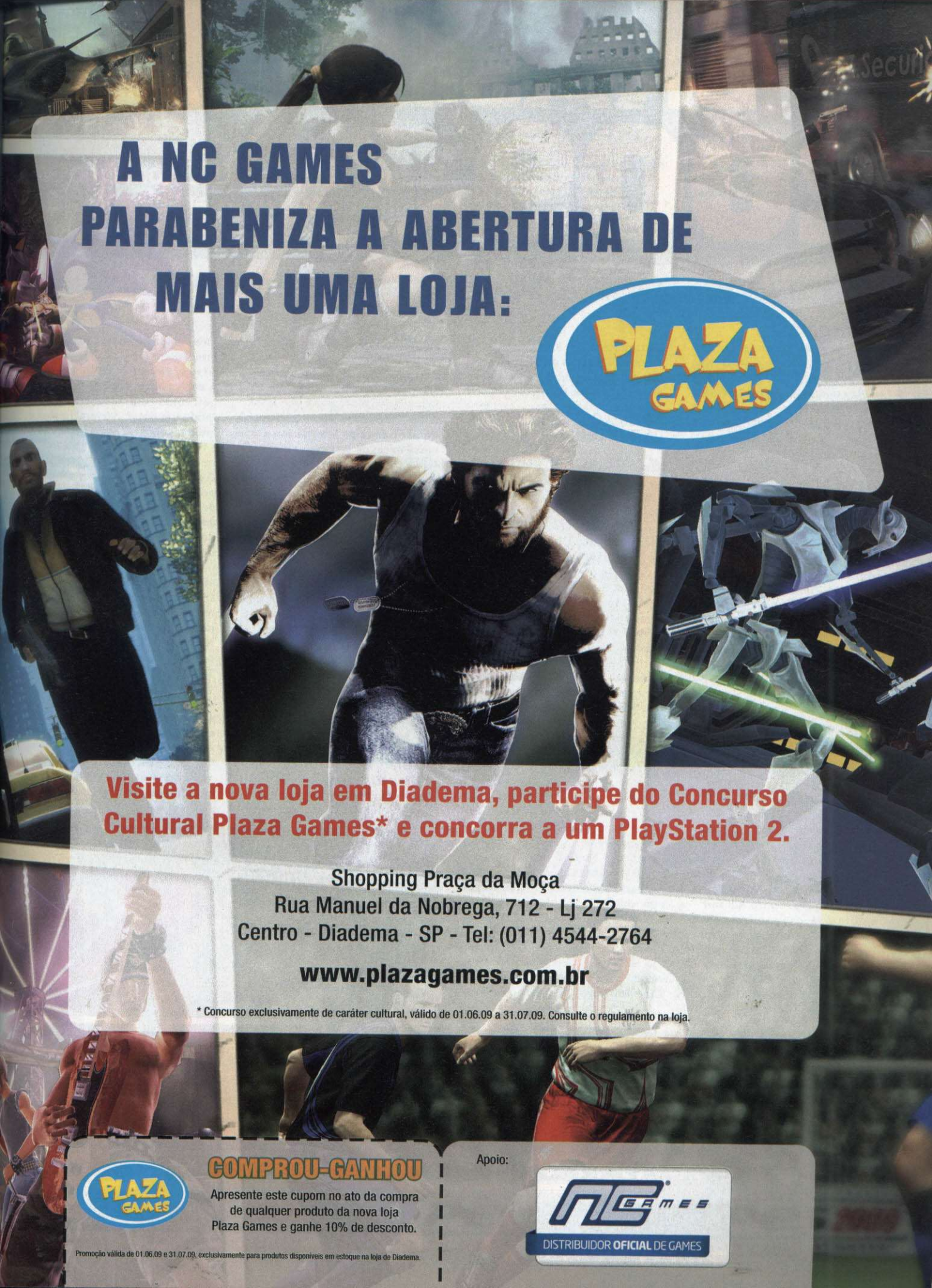
Agora, se você decidiu extrair o máximo de ADAM possível, Jack se torna a nova figura principal de Rapture. Aparentemente, ele começa a controlar seu exército de Splicers que ataca um navio perdido nos mares e ainda retoma a arma nuclear que o tal submarino carregava. Nesta versão, Tenenbaum discursa com dois tipos de voz – triste, se Jack assassinou poucas Little Sisters; e raivosa, se ele resolveu dar cabo em todas:

"Elas lhe ofereceram tudo, certo? E, em troca, você deu a elas o que eu esperava de você, brutalidade. Você pegou o que quis, todo o ADAM, todo o poder. E Rapture tremeu, mas no fim, somente Rapture não foi suficiente para você. Seu pai estava aterrorizado de que o mundo fosse roubar os segredos desta cidade. Mas não você. Porque, agora, você acabou de roubar os terríveis segredos do mundo." ■



LOUCURA **Prepare-se para ver médicos, seguranças e todo tipo de pessoa querer vir atrás de você para acabar com a sua vida sem dó**

"E pense nas criancinhas... por gentileza!"


A NC GAMES
PARABENIZA A ABERTURA DE
MAIS UMA LOJA:
PLAZA
GAMES
Visite a nova loja em Diadema, participe do Concurso
Cultural Plaza Games* e concorra a um PlayStation 2.
Shopping Praça da Moça
Rua Manuel da Nobrega, 712 - Lj 272
Centro - Diadema - SP - Tel: (011) 4544-2764
www.plazagames.com.br
* Concurso exclusivamente de caráter cultural, válido de 01.06.09 a 31.07.09. Consulte o regulamento na loja.
PLAZA
GAMES
COMPROU-GANHOU
Apresente este cupom no ato da compra
de qualquer produto da nova loja
Plaza Games e ganhe 10% de desconto.
Promoção válida de 01.06.09 a 31.07.09, exclusivamente para produtos disponíveis em estoque na loja de Diadema.
Apoio:
NC GAMES
DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES

ESTÁDIO VIRTUAL

BRASILEIRÃO 2009

Renove seu PES 2009 com o nosso patch das equipes participantes do Campeonato Brasileiro desse ano.

Por André Forte
Edição de jogadores: Fábio "Silvestre" Silvestrini

A edição 2009 do Campeonato Brasileiro começou, e a D&T não perdeu tempo para atualizar o nosso já tradicional patch para o Pro Evolution Soccer 2009 do PS3. Em nossa atualização desse mês, os jogadores terão a disposição todos os times do torneio, com plantel e uniformes devidamente acertados.
A partir desse mês, nosso patch passará por atualizações mensais, para garantir que as equipes tenham o máximo de fidelidade entre os jogadores, mas por enquanto você poderá curtir as novidades do campeonato, como o poderoso time do Internacional dos craques D'Alessandro e Nilmar e o Cruzeiro, do gladiador Kleber e de seu eterno ídolo Sorin.

CRUZEIRO - 2009

Técnico: Adilson Batista
Formação tática: 4-4-2
Destaque: Ramires
Principal Artilheiro: Kleber

Como bom mineiro, o Cruzeiro começou tímido, e hoje desponta como um dos favoritos aos títulos do Campeonato Brasileiro e da Taça Libertadores da América. Liderados pelo técnico Adilson Batista, a raposa apresenta como principal característica uma excelente média em volume de jogo e criação de jogadas ofensivas criadas pelo ex-gladiador palmeirense Kleber. O atacante, aliás, é a maior esperança de gols da torcida celeste, com uma insaciável fome de gols e sua característica raça.

A FORÇA QUE VEM DA PAMPULHA

O técnico Adilson Batista adotou para a nova temporada do brasileiro o velho e ótimo 4-4-2, que revigorou o futebol da equipe, a deixando mais leve ofensivamente. Uma das grandes novidades desse esquema tático é a evolução ofensiva do volante Ramires, que foi deslocado de sua função mais defensiva.
Atualmente desponta mais próximo da área adversária, como meia de criação.
Outra bela opção de jogada do Cruzeiro é forçando a saída dos laterais Jonathan e Sorin, que chegam com freqüência ao ataque e podem ser acionados alternadamente para variação de jogadas caso o meio esteja congestionado.
Para completar o pacote, apesar de Kleber atuar como centro-avante, recomenda-se encostá-lo mais próximo aos meias, para receber bolas mais "redondas". O gladiador é muito forte e, quanto mais próximo aos volantes adversários ele ficar, mais opções de roubadas de bola e contra-ataques podem aparecer.

INTERNACIONAL-2009

Técnico:Tite
Formação tática: 4-4-2 (modificado)
Destaque: Guiñazu
Principal Artilheiro: Nilmar

Rolo Compressor. Assim podemos definir o time do Internacional nesse início de segundo semestre. A julgar as primeiras partidas do colorado no atual brasileirão é inegável que a equipe pode (e deve) ser considerada a grande favorita ao título do campeonato nacional.
Antes que os mais céticos iniciem o discurso de que o campeonato está apenas começando, o próprio elenco do Internacional já o qualifica pelo favoritismo, afinal, são poucas as equipes brasileiras que contam com craques internacionais como os argentinos Guiñazu e D'Alessandro jogando lado a lado de estrelas tupiniquins como Magrão, Taison e Nilmar.

ORGANIZAÇÃO DOS PAMPAS

O técnico Tite sempre foi conhecido por montar equipes fortes defensivamente e impor raça "latina" às suas equipes. Boa prova disso é o 4-4-2 alternativo criado pelo "professor".
A defesa deste 4-4-2 é curiosa, pois conta com três zagueiros, sendo um deles, o lateral direito Índio responsável pela marcação e funções ofensivas da sua função original.
O grande diferencial deste 4-4-2, porém, é o meio campo em forma de losango no melhor estilo argentino, com Sandro na base defensiva, Magrão e Guiñazu nas laterais apoiando no combate e marcando a chegada dos adversários ao meio-campo e D'Alessandro fechando o losango, mais à frente para criar as jogadas para os rápidos Nilmar e Taison armarem os contra-ataques.
Taison e Nilmar, aliás, fazem a diferença pela velocidade. Ao contrário das duplas de ataque tradicionais, ambos são rápidos e recebem lançamentos seguidos de D'Alessandro pela direita, e de Guiñazu pela esquerda. E como os dois são muito habilidosos, dificilmente um jogo do Inter terminará em 0x0.



DESTAQUES DO MÊS

Todos os meses a D&T vai atualizar os times do patch para deixar os craques virtuais cada vez mais próximos dos reais. Neste mês, selecionamos alguns destaques para os torcedores iniciarem o campeonato. Veja quem são os felizardos:



PALMEIRAS
KEIRRISON



SÃO PAULO
WASHINGTON



CORINTHIANS
DENTINHO



FLUMINENSE
FRED

Atualize seu PES 2009 com nosso novo patch do Brasileirão 2009 e crie partidas iguais as da TV

Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os times do brasileirão no seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Este patch 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/play125

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.

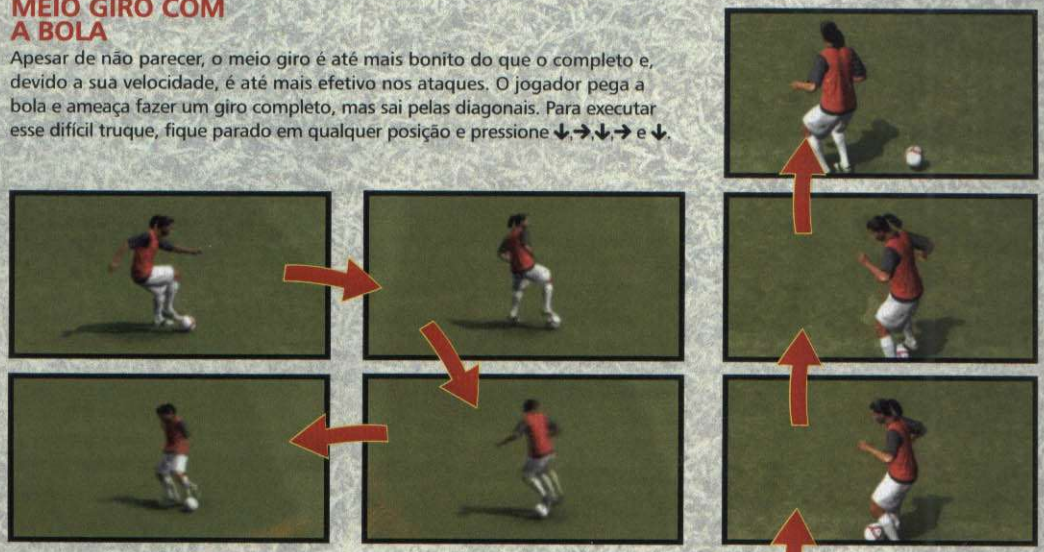
6. Ligue o seu *Pro Evolution Soccer 2009* e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B.

ENCICLOPÉDIA DEFINITIVA DOS DRIBLES PES 2009

No mês passado você conferiu como fazer todos os dribles de FIFA 09. Agora chegou a vez de Pro Evolution mostrar todos os seus dribles em nossa enciclopédia. A versão atual do simulador de futebol da Konami incluiu alguns novos movimentos, mas a maioria dos truques anteriores sofreu alteração em seus comandos. Confira agora a lista atualizada para não se confundir com a jogabilidade do jogo anterior. OBS: Todos estes comandos devem ser executados com a câmera posicionada de forma lateral. Caso jogue em câmeras superiores ou no modo Become a Legend, fique atento, pois "→" se torna automaticamente "↑". Além disso, todos os movimentos foram testados com o jogador atacando para o lado direito.

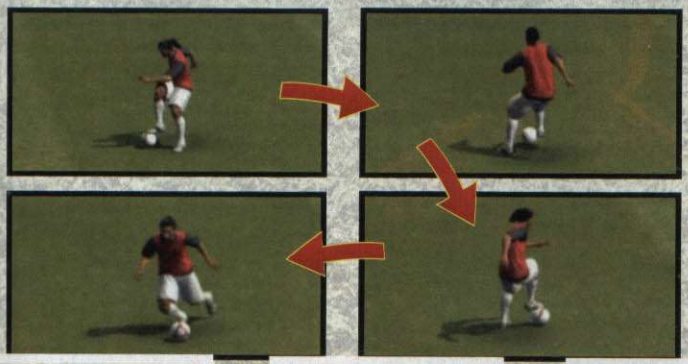
MEIO GIRO COM A BOLA

Apesar de não parecer, o meio giro é até mais bonito do que o completo e, devido a sua velocidade, é até mais efetivo nos ataques. O jogador pega a bola e ameaça fazer um giro completo, mas sai pelas diagonais. Para executar esse difícil truque, fique parado em qualquer posição e pressione ↓,→,↓,→ e ↓.



GIRO TOTAL COM A BOLA

Faça um círculo com a bola e limpe a jogada para um possível toque. O jogador recebe a bola, pisa e efetua um giro total com a gorduchinha, limpando o campo de visão e se livrando dos marcadores. Para fazê-lo, pressione a diagonal inferior esquerda e então faça o giro completo partindo para ↓,←, ↑, → e ↓.





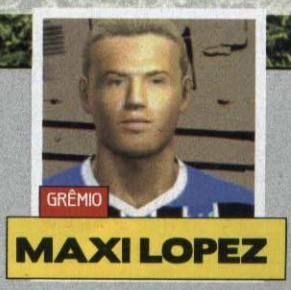
TOQUE MAROTO DE CALCANHAR

Esse toque tira completamente o marcador de suas costas. Dando um toque de gênio com o calcanhar, o jogador consegue se livrar jogando a bola entre as pernas dos adversários ou até por baixo do goleiro. Para executá-lo, se posicione de costas para o adversário, pressione ■ e então aperte rapidamente R1+R2.







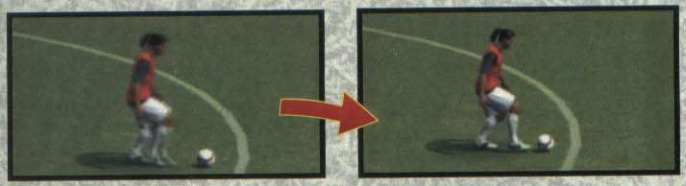






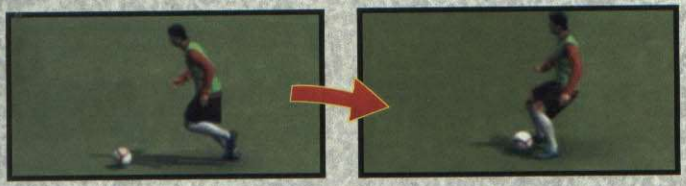
TOQUE RÁPIDO PARA FRENTE

Você está sem espaço para chutar pois os zagueiros não lhe dão sossego? Seus problemas acabaram! Esse toque não visa um passe para o adversário, mas apenas rola a bola para um possível chute de fora da área. Para fazê-lo, basta apertar R1 + L1.



FINGIR CORRIDA

Este movimento é uma boa para enganar o zagueiro e chamar a marcação para um possível lançamento, pois o jogador inicia um movimento de explosão, mas cancela a corrida para enganar os oponentes. Para fazer, aperte R1 e coloque para frente.



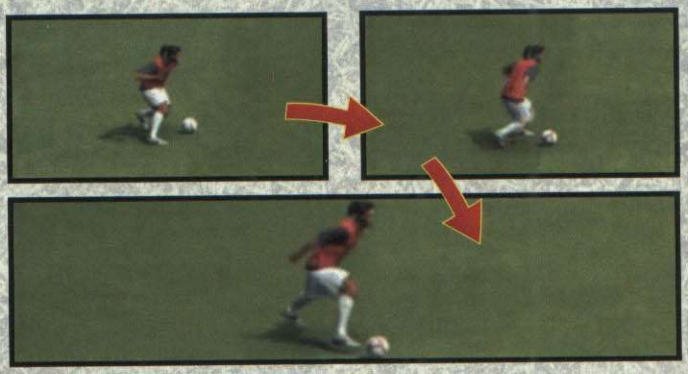
FINTA PARA CIMA OU PARA BAIXO.

A finta é um movimento que requer habilidade do jogador, e é muito bonita de se ver, mas infelizmente não têm muita utilidade efetiva além da estética. Ao menos para fazê-la é melzinho na chupeta: Aperte rapidamente ↓,↓ ou ↑,↑.



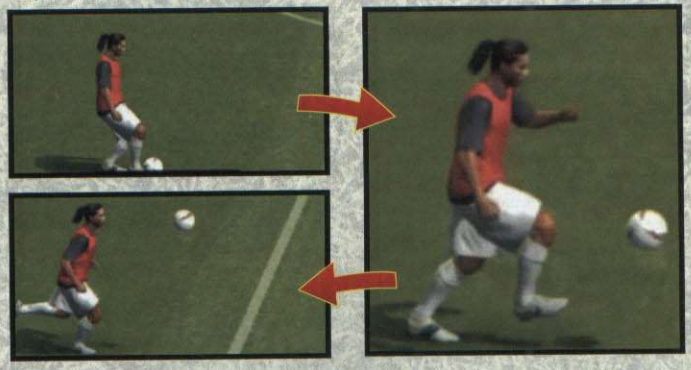
FINTA DUPLA

Essa finta é muito mais objetiva do que a tradicional e conseqüentemente é muito mais útil para a criação de jogadas ofensivas. O jogador finge partir para um lado, mas se livra do adversário partindo para outro. Para fazê-lo, aperte ↑,↓ ou ↓, ↑.



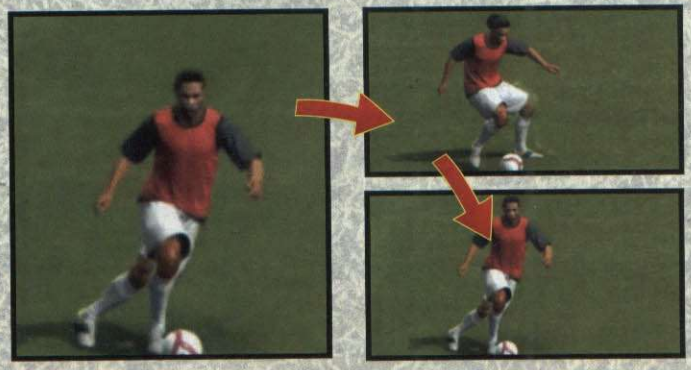
MINI BALÃO EM MOVIMENTO

Essa linda jogada é o que chamamos de chapeuzinho, porém, nada tem a ver com a famosa carretilha, pois o jogador levanta a bola levemente com a parte superior do pé, lançando para ele mesmo. Para executar o mini balão, aperte ←,→.



FINGIR FINTA

A finta pode não ser muito útil, mas simular uma finta é muito interessante. Esse movimento engana o adversário, que pensa que o jogador vai seguir para um lado, mas continua parado. Para fazer, pressione ↓,← e →. Outras variantes desse drible é ←,↓ e → ou ↓,←,↓ e →, mas esse movimento não sai com facilidade e dificilmente oferece grande lucro nos ataques.



Com esses dribles fica difícil não zoar o amigo que está jogando do seu lado.



LEADERSHIP GAMER

TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.





AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos	Replay	
	Controle	Acabamento	
	Áudio	Dificuldade	
Estratégia	Navegação		
	Unidades		
	Fluxo de Jogo		
	Acessibilidade		
	Multiplayer		

NOTA FINAL

9,0

Produtora: EA Los Angeles
Gênero: Estratégia
Distribuidora: EA
Plataforma: PS3
Jogadores: 4
Online: Sim

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

O PS3 ganha a versão definitiva de um dos melhores jogos de estratégia da atualidade

Por **Pablo Raphael**

O PlayStation 3 foi a última plataforma a receber o mais recente game de estratégia em tempo real da Electronic Arts, *Command & Conquer Red Alert 3*. A demora foi justificada com o subtítulo Ultimate Edition, nada mais adequado, já que a versão para PS3 de *Red Alert 3* é sem dúvida, a edição definitiva, com qualidades e extras que compensam cada dia de espera.

A série *Red Alert* é diferente da linha principal de *C&C*. Aqui, não há a disputa futurista entre GDI e NOD, mas uma realidade alternativa, na qual viagens no tempo alteraram a História como a conhecemos. No caso, um grupo de oficiais soviéticos voltam no tempo e matam o cientista Albert Einstein, numa tentativa de enfraquecer os Estados Unidos, que assim, ficariam sem a bomba atômica, criada com base nas teorias do descabelado físico alemão.



O plano mirabolante dá certo, mas para a surpresa dos envolvidos, o resultado não foi a supremacia da União Soviética e sim uma guerra muito mais estranha, com tecnologias malucas que substituíram os avanços "normais" da indústria bélica. Para completar o cenário, a alteração temporal fez com que um novo poder se levante, o Império do Sol Nascente. Os russos estão duplamente encrencados em uma guerra futurista pela dominação mundial.

A história de *Red Alert 3* é muito divertida e, como é de praxe nos jogos *Command & Conquer*, é contada em vídeos com atores reais. Reais e famosos, no caso deste jogo. Tim Curry, J.K. Simmons e George Takei dividem a tela com vários outros atores e beldades de tirar o fôlego, no maior elenco hollywoodiano a participar de um videogame.

Cada um dos três exércitos tem sua própria campanha, com 10 missões cada, e unidades bem diferenciadas, do tipo que não se encontra por aí: espiãs decotadas, colegiais psíquicas, ursos e golfinhos adestrados dividem os campos de batalha com fortalezas voadoras, robôs gigantes e os ferozes Soldados Tesla.

As missões acontecem na terra, no ar e no mar e tem objetivos variados. Há a opção de jogar cooperativamente online e boa parte do jogo foi desenhado para a jogatina em dupla. Caso opte por jogar sozinho, o jogador é auxiliado por um segundo comandante, controlado pela máquina e que dá conta do recado. Ambos os exércitos dividem os recursos para a



De acordo com este game, se Einstein fosse assassinado no passado, o resultado seria que todos os exércitos do presente seriam...





VETERANO **Tim Curry tem mais de trinta anos de carreira e já atuou em quase uma centena de filmes e séries. Ele se tornou conhecido do grande público graças ao clássico pop "The Rocky Horror Picture Show"**





construção de bases e criação de tropas e é possível dar ordens para o ajudante, como atacar algum ponto do mapa ou proteger as bases. Mas a diversão mesmo está em jogar cooperativamente, tanto nas campanhas principais quanto nas partidas multiplayer.

QUAIS SÃO SUAS ORDENS COMANDANTE?

Uma análise de um jogo de estratégia em um console invariavelmente tem como ponto principal os controles do jogo, ponto crucial quando comparado aos RTS de computador. Subsituir mouse e teclado nunca foi fácil, mas a franquia *Command & Conquer* tem obtido bons resultados.

A interface criada pela EA é a "roda de controle", através da qual o jogador acessa as opções de construção, upgrades e poderes especiais de cada comandante. Quando seleciona uma instalação, a roda apresenta as unidades que podem ser produzidas ali, bem como melhorias que podem ser pesquisadas. Há atalhos para as habilidades especiais das unidades, o que agiliza a navegação.

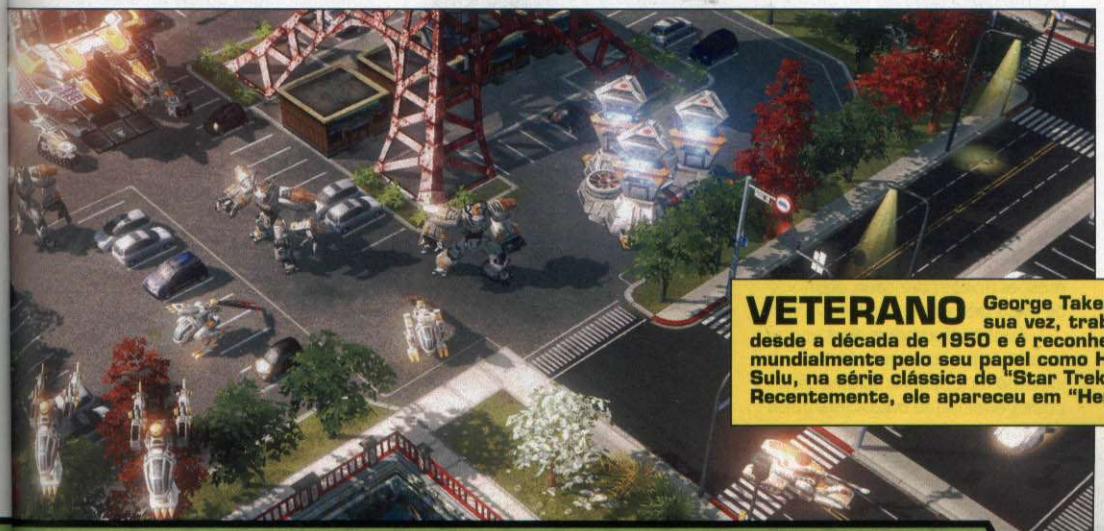
Infelizmente, o sistema não é muito prático no meio da ação, quando há várias unidades na tela e é preciso reagir rapidamente. As vezes o controle insiste em selecionar a unidade errada e confundir um comando é frequente nos momentos de tensão. Ainda assim, é a melhor interface de controle para jogos de estratégia disponível no PlayStation 3.

A vista aérea da partida permite apreciar o visual e se localizar com facilidade. Os mapas são coloridos e cheios de detalhes e efeitos especiais que antes só apareciam na edição de PC em máquinas com placas de vídeo poderosas. O excesso de informação, com várias janelas ao redor da tela principal podem incomodar, mas é possível recolhe-las com os botões.

A trilha sonora e a dublagem são de alta qualidade, mantendo o ritmo da ação e o bom humor característicos da série.

A versão de PlayStation 3 é a mais completa das edições de *Command & Conquer Red Alert 3*. Além dos efeitos visuais que aproveitam o hardware superior do PS3, o jogo conta com uma série de extras que só estavam disponíveis para a Premiere Edition, uma edição limitada de *Red Alert 3* para PC. São eles: trilha sonora original, galeria com ilustrações, vídeo-documentário da produção do jogo, erros de gravação com os atores, um glossário com todas as unidades, com detalhes sobre sua história e habilidades. Para completar com chave de ouro, o vídeo "Mulheres de Red Alert 3" é, literalmente, um colírio para os olhos.

Com tantas qualidades e poucos defeitos, *Command & Conquer Red Alert 3* é o melhor jogo de estratégia em tempo real disponível para o PlayStation 3 e aquisição obrigatória para os fãs do gênero. ■





VETERANO **George Taker por sua vez, trabalha desde a década de 1950 e é reconhecido mundialmente pelo seu papel como Hikaru Sulu, na série clássica de "Star Trek". Recentemente, ele apareceu em "Heroes"**

repletos de gostosas em trajes mínimos. Alguem construa uma máquina do tempo JÁ!!!



Produtora: **SDV Software**
Distribuidora: **Ascaron**
Jogadores: **1**
Gênero: **RPG**
Plataforma: **PS3**
Online: **Sim**

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Espada, magia e metal melódico de Blind Guardian sai dos PCs e chega ao PlayStation 3

Por **Pablo Raphael**

Os RPGs de ação costumavam ser domínio dos PCs. Sua mecânica de apontar e clicar parecem pedir pela dobradinha mouse e teclado.

Embora nem todas as tentativas de portar essa experiência para os consoles sejam bem sucedidas, a família PlayStation tem um histórico de bons jogos no gênero e *Sacred 2: Fallen Angel* é um deles. Lançado para os computadores há seis meses, o game da Ascaron Entertainment chega agora ao PlayStation 3. Não é uma mera conversão, mas uma edição melhorada em todos os aspectos.

Sacred 2 é um típico RPG "hack'n'slash" no qual você escolhe um personagem entre seis classes pré-definidas e parte em uma série de missões, para resolver os problemas criados pelos High Elves e o combustível mágico T-Energy, que eles estão roubando em várias partes do mundo.

As classes vão desde as típicas "elfo mago" ou "guerreiro fortão" até personagens mais exóticos. Destaque para a Seraphin, com sua armadura angelical e para o Temple Guardian, um ciborgue armado com espada em uma mão e um laser na outra.

A trama principal é simples e logo no começo o jogador fica perdido, com uma estrada pela frente e praticamente nenhuma informação. E aí está o mérito maior do jogo: o universo a ser explorado, suas criaturas e a evolução dos personagens absorvem o jogador. A história central é fraca e muitas vezes você vai deixá-la de lado para se aventurar e descobrir algum recanto que ainda não explorou ou fazer as missões paralelas.

As missões são bem tradicionais, como matar uma quantidade determinada de lobos ou resgatar o elfo seqüestrado pelos piratas. *Sacred 2* tenta inovar com a divisão entre classes "do bem" e "do mal". Os alinhamentos não são só perfumaria, são praticamente duas campanhas diferentes no mesmo mundo, com algumas missões únicas para cada, além de finais diferentes.

A interação com outros jogadores é outro ponto forte: jogando a campanha solo, você pode permitir que outros jogadores entrem e saiam de sua partida quando seu PS3 estiver online. Também há a opção de reunir os amigos no modo Free Play, para subir de nível e caçar monstros.

Os controles foram muito bem adaptados, e é fácil adaptar os botões do DualShock 3 para os comandos que você preferir – armas e ataques especiais, magias e poderes divinos. A movimentação dos personagens poderia ser melhor, assim como alguns detalhes do cenário. A câmera pode ser aproximada ou afastada, oferecendo uma visão panorâmica do cenário.

Outro ponto positivo de *Sacred 2* é a trilha sonora. Com um bom trabalho de dublagem e músicas compostas pela banda de metal germânica Blind Guardian especialmente para o jogo – os músicos alemães inclusive aparecem no game, como bardos NPCs em uma missão.

O jogo deixa a desejar em seu plot principal, mas compensa pela enorme quantidade de missões secundárias e pelo mundo que pede pela exploração constante de cada colina, caverna ou masmorra.

Sacred 2 é um RPG de ação com tudo aquilo que se espera dele. Os jogadores que curtiram games como *Baldur's Gate* no PS2 estarão em casa jogando Sacred 2.

Nota: 7,0



As músicas do Blind Guardian misturam metal e fantasia medieval. Tudo a ver com Sacred, não?



DEVASTAÇÃO Aposto que você começou a salivar incontrolavelmente e a ter ataques de riso inexplicáveis assim que leu no review que todas as construções no cenário podem ser demolidas. Tudo bem, tivemos a mesma reação

RED FACTION GUERRILLA

Produtora: **Volition**
Distribuidora: **THQ**
Jogadores: **1**
Gênero: **Ação**
Plataforma: **PS3**
Online: **Sim**

Bem-vindos ao explosivo mundo da Engenharia de destruição

Com um visual mais sexy do que Saints Row e incorporando algumas idéias que nem a Rockstar teve, não foi surpresa o auê na redação com a chegada de Red Faction. Ainda assim, o produto final levantou a



questão: pode um jogo sobreviver nos dias de hoje em cima de uma única inovação?

Mas a novidade de Guerrilla realmente impressiona. Todo prédio e estrutura nos vários setores de uma colônia marciana podem ser quebrados ou fragmentados quando atingidos com um martelo ou veículo, e transformados em entulho com alguns explosivos bem colocados nas fundações e pilares de sustentação. Red Faction é focado na força bruta – mas em meio à demolição, coisas menores, como um sistema de cobertura decente e missões sorrateiras, se perdem.

Você é um mineiro transformado em guerrilheiro da resistência e suas habilidades com o martelo e explosivos para mineração vem bem à calhar para salvar cidades e civis, assim como combater as forças da EDF. A dinâmica entre as duas coisas fornece ao jogo sua própria característica única no medidor de notoriedade do gênero. Um eficaz ataque à EDF aumenta um medidor paralelo de moral civil.

Quanto mais alto ele for, mais da população próxima sacará ferramentas e se unirão à resistência quando o virem entrar em uma briga.

A outra questão é que se eles são atropelados, mortos ou explodidos, como a população normal geralmente é em jogos desse tipo, o medidor diminui e você é abandonado sozinho para acabar com aquele gigantesco complexo EDF. É uma ferramenta cuidadosamente construída para fazê-lo pensar antes de acender o estopim da bomba. Apesar de eles não terem a personalidade dos UNSC Marines de Halo, a mecânica o obriga a tratar a população com respeito – o que não é comum no gênero.

Apesar desse conceito prevenindo que você faça uma chacina, tanto a história quanto as missões paralelas acontecem como você já imagina em um jogo de cenários limitados. Colecione pacotes, destrua estruturas, acabe com comboios. Os cenários abertos do jogo ajudam contra o último exemplo – é difícil armar uma emboscada quando você está sofrendo para encontrar áreas aproveitáveis de cobertura e pontos vantajosos. E a atmosfera dos setores não se compara à dos bairros que você veria em Liberty City – a montanha marciana e cidades são praticamente as mesmas em todos os lugares. Apesar disso, *Red Faction* de fato faz uma coisa: oferece experiências marcantes. Seja evacuando a cidade de Dust conforme ela é aniquilada por um bombardeio, ou segurando um ataque EDF contra postos menores com corpos se empilhando e prédios caindo ao seu redor.

ÚLTIMA ATITUDE HERÓICA

Você está aqui pela ação, não pela história, e certamente pouco se importando pela libertação em si – o personagem principal é tão sonso quanto um cone. O mesmo vale para os demais personagens. Mesmo que não haja conexão com a trama, ao menos você está aprendendo algo na prática. Algumas horas jogando e você saberá, só de olhar, a melhor maneira de implodir um prédio. Red Faction não é uma revolução total, tampouco é um título desprezível. Seus conceitos são bons, seu design é interessante, mas também não foi feito para durar – é mais como férias em algum lugar fora do planeta, até você explorar algum lugar novo. ■



Nota: 7,0







DRAGONBALL EVOLUTION

Produtora: **Dimps**
Distribuidora: **Namco Bandai**
Jogadores: **2**
Gênero: **Luta**
Plataforma: **PSP**
Online: **Sim**

Sorte a sua que só saiu para o portátil, pois assim ninguém o verá jogando

Por **Amer Houchaimi**



Muita gente achou que transformar *Dragon Ball* em um filme era uma má idéia e independente do mesmo não ter sido bem aceito nos cinemas, fazer um jogo baseado na película foi uma idéia tão ruim quanto fazer o filme.

O game usa a mesma jogabilidade da série *DBZ Budokai*, o que é um ponto a favor, mas é o acabamento deste título que se mostra um grande problema. As texturas são horrendas e tão quadradas que parecem de um título de PsOne.

O som é ridículo; jogar com o audio desligado para economizar bateria é a melhor opção.



O modo Story pode ser terminado em meia hora e não há muitas opções que valham a pena, especialmente porque a inteligência artificial dos oponentes é ridícula e você pode ganhar a maioria das lutas apertando apenas um botão sem parar.

Não há motivo para se jogar esta bomba, talvez seja útil para pregar peças nos amigos.

Nota: 3,0



LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Produtora: **Team17**
Distribuidora: **Funstar**
Jogadores: **2**
Gênero: **Aventura**
Plataforma: **PS3**
Online: **Não**

Nova geração, mulheres ainda mais definidas e... Meu Deus, Larry! O que fizeram com você?

Por **Amer Houchaimi**

Nos anos 80, *Leisure Suit Larry* era uma franquia muito popular de Adventures para PC.. A série contava as desventuras de Larry Laffer em suas inúmeras tentativas de conquistar belas mulheres. O "herói" raramente tinha sucesso e o senso de humor picante destacou a série em sua época.

Na geração passada, o PS2 recebeu *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, que mostrava as tentativas de Larry Lovage, sobrinho do herói original, em se tornar mais íntimo de suas colegas de faculdade. O jogo não repetiu o sucesso dos anteriores, mas manteve o humor adulto e cativou um certo público com seu visual de desenho animado.

Toda essa história é só pra explicar que não há nenhuma razão para Box Office Bust ser a abominação que acabou sendo. Aqui temos um jogo de plataforma em 3D que remete aos inúmeros títulos da geração PsOne, mas sem a mesma qualidade.

Os gráficos são horrendos, a jogabilidade é atroz e nem mesmo o senso de humor compensa, pois agora está repleto de tiradas óbvias e palavrões em excesso.

Mas eu sei o que você está pensando e não, também não há nudez no game. Nem esse motivo pra comprar e tentar jogar você terá. Jogue a versão lançada para Ps2 que irá te satisfazer mais com enigmas divertidos, visual estiloso e mulheres voluptuosas.

Nota: 2,0

Jogar este Larry o fará sofrer de terror noturno ou combustão espontânea.


www.GameOne.com.br
SITE 100% SEGURO
STREET FIGHTER IV
PLAYSTATION 3
Wii
ENTREGAMOS
SEDEX
(19) 2122-5252
Televendas
Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
VISA
Losango
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação de crédito pelo Losango. Imagens meramente ilustrativas.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Finalmente todo seu esforço nas batalhas será recompensado do jeito que você sempre quis

Por Leandro Rodrigues

Guerra virtual é dureza. Uma vez dentro de uma, não existe alternativa além de seguir em frente e acabar com todos os seus inimigos. Com muita sorte, o seu soldado sai com vida e recebe o devido reconhecimento.

Em *Call of Duty*, seu mérito será medido pela quantidade de troféus que conseguir acumular. Mas nada tema, pois você não está sozinho nesta batalha e vamos ajudá-lo a conquistar 45 novos troféus para a sua coleção. Porém, antes, um aviso: jogar no nível de dificuldade Veteran chega a ser abusivo de tão difícil e só é indicado para verdadeiros heróis (ou para quem tenha um plano de saúde que cubra consultas com psicólogos para recuperação de grandes traumas e estresse).



☑ **01. Get Your Hands Dirty**
Complete a missão "Semper Fi" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **02. Bloody Peleliu**
Complete a missão "Little Resistance" na dificuldade "Veteran" (apenas jogando no modo Solo).

☐ **03. The Sword Is Broken**
Complete a missão "Hard Landing" na dificuldade "Veteran" (apenas jogando no modo Solo).

☐ **04. Architect**
Complete a missão "Vendetta" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo)





☐ **05. The Hammer Strikes**
Complete a missão "Their Land, Their Blood" na dificuldade Veteran (apenas no modo Solo).

☐ **06. Scorched Earth**
Complete a missão "Burn'em Out" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **07. Fearless**
Complete a missão "Relentless" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **08. Hell on Wheels**
Complete a missão "Blood and Iron" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **09. No Return**
Complete a missão "Ring of Steel" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **10. "When It Rains, It Pours"**
Complete a missão "Eviction" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **11. One Bad Gato**
Complete a missão "Black Cats" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **12. Blowtorch & Corkscrew**
Complete a missão "Blowtorch & Corkscrew" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **13. The Sun Sets**
Complete a missão "Breaking Point" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo).

☐ **14. For the Motherland**
Complete a missão "Heart of the Reich" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo)

☐ **15. Bearing the Burden**
Complete a missão "Downfall" na dificuldade "Veteran" (apenas no modo Solo)

☐ **16. Carlson's Raiders**
Complete a missão "Semper Fi" em qualquer dificuldade (apenas no modo Solo).

☐ **17. Stormed Peleliu**
Complete a Sétima missão em qualquer dificuldade (apenas no modo Solo).

☐ **18. The Last Stand**
Sobreviva aos conflitos terrestres e aéreos em torno de Okinawa em qualquer dificuldade (apenas no modo Solo).

☐ **19. Stabbed in the Heart**
Complete todas as missões na "Eastern Front" em qualquer dificuldade (apenas jogando no modo Solo).

☐ **20. Hardened War Hero**
Complete o jogo na dificuldade Hardened ou Veteran (apenas jogando no modo Solo).

☐ **21. War Hero**
Complete o jogo em qualquer dificuldade. Pode apelar, mas só



vale no modo Solo, para variar).

☐ **22. Saved Private Ryan**
Logo no começo do jogo, na primeira missão, um soldado será atacado. Não perca tempo e elimine o inimigo que o ataca antes que seu aliado o queime vivo.

☐ **23. Weapon of Mass Destruction**



Em "Little Resistance" (segunda missão), espere até o momento em que você encontra uma bifurcação, em frente ao bunker, no começo da ladeira. Neste local há um grupinho de japoneses, posicionados em

Durante a batalha, na dúvida, atire em tudo que se movimentar. Só depois pare para ver se era um inimigo.





frente às MGs; aproveite este momento e solicite um reforço aéreo para acertar pelo menos quatro inimigos.

☐ **24. The Professional**



No começo da missão "Vendetta" seu objetivo e eliminar todos os escudeiros de Amsel, inclusive os cães que estão no local. Para conseguir essa conquista, você precisa realizar isso sem recarregar a sua arma nenhuma vez.

☐ **25. Gunslinger**

Acabe com o General Amsel só com tiros de pistola. Para facilitar a sua vida, recomendamos que você fique atento para o momento que ele tenta fugir de jipe. Acerte vários tiros no veículo até que ele exploda e leve com ele o corpo do general pelos ares.

☐ **26. Lights Out!**



Durante a missão "Black Cats", exploda todos os refletores que surgirem no caminho, enquanto você faz a escolta da carga japonesa. No total, são seis refletores; basta mirar e mandar bala.



☐ **27. Rough Economy**

Às vezes, essa conquista é realizada do nada, onde você simplesmente mira e acontece um alinhamento místico e três soltados morrem com um único tiro da sua arma. Mas a maneira mais fácil de conseguir isso é esperar o começo da missão "Vendetta", pois nela vários alemães ficam alinhados, como que esperando que você distribua suas balas. Use a sua sniper e mande bala.

☐ **28. Guardian Angel**



Bem no final da missão "Breaking Point", chega o momento em que o seu grupo invade um pátio. Aproxime-se do Sargento Roebuck e fique de olho nos japoneses que aparecem por lá. Assim que eles começarem a se mexer, acabe com todos para proteger Roebuck.

☐ **29. Close Shave**

Essa é de surpresa. De uma hora para a outra, um japonês maluco vai aparecer e pular em cima de você. Rapidamente, aperte L3 (analógico esquerdo) para salvar sua pele.

☐ **30. Snake in the Grass**



Seu objetivo e acabar com algum japonês que estiver escondido (deitado) na grama. A melhor hora para conseguir isso é na missão "Hard Landing". Nesta missão há vários cenários onde eles usam esta técnica de camuflagem, portanto é só sair jogando granadas e garantir o seu troféu.

☐ **31. Grave Robber**

Colete os 13 Death Cards espalhados pelo jogo. Para facilitar, veja a localização de cada um na página 83.



TROFÉUS PSN

No menu de jogos do PS3 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 moral.



BRONZE
São troféus abundantes, os mais fáceis de conquistar e são a base do seu rank.

PRATA
Intermediário entre os níveis fácil e difícil, os troféus de prata oferecem bom desafio.





OURO
Prêmio para os desafios mais complexos e demorados. São raros nos jogos da PSN.

PLATINA
Só existe em jogo de disco e é dado por ganhar todos os troféus de um jogo.



Entenda o sistema de pontuação para troféus

O sistema de pontuação por troféus foi criado para motivar os jogadores e é bastante funcional, mas não é totalmente claro. Os troféus são divididos por categorias (bronze, prata, ouro e platina) e cada qual aumenta uma determinada quantia da barra de level (nível) do jogador, porém não dá para saber qual é a quantidade exata que cada troféu agrega à barra e se esse valor invisível muda conforme o jogador acessa um level mais elevado.

A falta desta informação fez com que muitos jogadores solicitassem à Sony uma atualização extra que adicionasse um sistema de avaliação numérico com pontos para cada tipo de troféu. Por enquanto, a Sony não prometeu nada.

Sites especializados em troféus criaram um sistema para traduzir esses troféus em números. De acordo com esses sites, os troféus valem:

Bronze = 15 pontos
Prata = 30 pontos
Ouro = 90 pontos
Platina = 180 pontos

Uma quantidade enorme de sites e fóruns, brasileiros e internacionais, adotaram esta unidade de medida. Por isso, a partir da próxima edição, a **D&T** vai acrescentar o sistema de pontuação numérica aos nossos rankings e tabelas de troféus.

Rank	Online Name	Points					Total		Updated
1st	DEMON-ONE13	72,165	38	189	568	2,085	2,880	18	6 Min 28 Sec
2nd	Killerxx	66,070	41	169	503	1,836	2,559	18	7 Min 54 Sec
3rd	Blighton	64,155	33	163	509	1,885	2,590	18	5 Min 5 Sec
4th	chucknorris078	62,280	37	169	491	1,732	2,419	17	16 Min 54 Sec
5th	Andrew52286	61,395	25	148	474	1,969	2,614	17	16 Min
6th	ZZ-	60,735	30	160	500	1,717	2,413	17	10 Min 7 Sec
7th	Hakoom	57,615	34	148	449	1,647	2,278	17	7 Min 21 Sec
8th	Daredevil96	57,210	26	139	442	1,795	2,402	17	9 Min 4 Sec
9th	SKS_SoK	57,105	30	146	423	1,725	2,324	17	6 Min 57 Sec
10th	Lalchimiste	56,265	30	144	460	1,807	2,241	17	17 Min 43 Sec









☐ **32. No Safe Place**
Na missão "Hard Landing", você encontra um local onde existem dois japoneses escondidos em cima da árvore. Aproxime-se do local e mande o lança-chamas para cima deles.

☐ **33. Throw a Six and a Half**



Essa aqui é casca dura e a única coisa que podemos dizer é... vá com calma. O objetivo é terminar uma missão (qualquer uma) sem morrer. Para piorar as coisas, você precisa enfrentar essa encrenca no nível "Hardened" ou "Veteran".

☐ **34. Purple Heart**
Morra ou falhe em uma missão pelo menos 20 vezes. Essa é muito fácil e simples, na verdade, se você estiver jogando para fazer as conquistas no nível







Veteran, certamente vai ganhar essa conquista mesmo que não queira.

☐ **35. Firestarter**
Termine uma missão usando apenas o lança-chamas. A missão mais tranquila para tentar isso é na "Burn´in Out". Basta andar com cuidado, usando todos os murros e paredes para fazer cobertura e "cuspa" fogo para cima dos safados. Mas não fique com o dedo direto no botão. Isso evita que você fica sem munição por alguns segundos e as coisas se compliquem.

☐ **36. Kamikaze**



Termine uma missão inteira sem usar armas, apenas com ataques corporais e, no máximo, algumas granadas. Você precisa fazer isso na dificuldade "Regular" ou superior. Essa é complicada, por isso, a melhor missão para encarar essa é a primeira do jogo, "Samper Fi".

☐ **37. Iron Fist**



Essa, no mínimo, é divertida. Durante a missão "Blood and Iron", destrua todas as torres de comunicação e os bunkers. Use bombas e granadas para acabar com o serviço rapidamente.





☐ **38. Ruthless**
Mais um troféu muito divertido. No final da missão "Ring of Steel", você entra em um tanque de guerra. Não vacile e fuzile pelo menos 15 inimigos para garantir o prêmio.

☐ **39. Mortar-dom**



Completando a série de troféus divertidos, siga para a missão "Breaking Point". Assim que chegar ao campo aberto, você vai observar alguns morteiros pedindo para serem usados. Mire dentro dos abrigos inimigos e assista ao caos.





☐ **40. Shot in the Dark**
Na missão "Eviction" você entra nos túneis. Escolha o caminho da direita e siga abaixado, simplesmente ignorando tudo que Reznov diz. Quando tudo ficar escuro, sem nenhuma luz, mande bala para frente até acertar dez inimigos na sorte.

☐ **41. Sum of All Zeros**
Acabou a festa, pois esta missão é só sofrimento. Seu objetivo é derrubar 45 zeros (aviões japoneses), ignorando os Pt. Boats. A melhor maneira é baixar o nível de dificuldade do jogo e garantir ao menos 20 zeros no primeiro checkpoint.



☐ **42. Blue Ribbon**
Junte-se com outros três amigos feras e termine a jogatina em primeiro lugar no ranking da PSN. Vale lembrar que os desempenhos dos quatro jogadores acumulam pontos para a equipe. Ou seja, se você não conseguir, coloque a culpa no seu parceiro.

☐ **43. Get Your Left Foot Wet**



Simplesmente termine uma partida no modo Campaign Co-op na PSN. Depois disso, é só curtir mais um troféu.

☐ **44. Get Your Right Foot Wet**



Continue encarando desafios online e termine uma partida no modo Competitive Co-op na PSN para garantir o prêmio.

☐ **45. Platinum**



Depois de conquistar todos os troféus no meio da guerra, finalmente a recompensa suprema: o troféu de platina. Agora jogue games casuais para descansar, você merece.

Usar o lança-chamas é divertido e ainda rende um troféu, mas cuidado para não queimar seu próprio pé.



LOCALIZAÇÃO DAS 13 DEATH CARDS

Carta 1. Eight of Hearts
Missão: Semper Fi
Submissão: Secure The Village
A primeira Death Card está logo no começo do jogo. Assim que você assume o controle do seu personagem, siga em frente e entre



na primeira cabana do lado direito.

Carta 2. Four of Clubs
Missão: Little Resistance
Submissão: Gain Entrance to the Japanese Bunker
Assim que você sair do túnel



em frente ao bunker japonês, vire para o lado direito.

Carta 3. King of Hearts
Missão: Hard Landing
Submissão: Clear the Building
Dentro do prédio, antes de subir



as escadas para o segundo andar, vire para o lado direito e vasculhe o local. A carta está no engradado.

Carta 4. Five of Diamonds
Missão: Vendetta
Submissão: Follow Sgt. Reznov & Defeat the Enemy Sniper



Assim que você entra no prédio com Sgt. Reznov. Espere que ele levante a tábua do bar e vire para a esquerda. Ela está no balcão.

Carta 5. Joker
Missão: Their Land, Their Blood
Submissão: Destroy the Last German Tank



Antes de acabar com o último tanque de guerra alemão, entre no celeiro do lado direito antes do primeiro estábulo.

Carta 6. Queen of Hearts
Missão: Burn 'em Out
Submissão: Eliminate Enemy Mortar Crews (3 of 3)
Vá até o primeiro alvo e siga pelas trincheiras do lado direito. Assim



que chegar ao final do caminho, entre na passagem do lado esquerdo, acabe com os soldados e pegue a carta no canto direito.

Carta 7. Nine of Diamonds
Missão: Relentless
Submissão:
Clear the Artillery Room
Na área das minas, vá até a bifurcação. Não importa a sua



escolha, no meio do caminho, existe um túnel que liga as duas passagens. É nesse lugar que está escondida a carta desta missão.

Carta 8. Jack of Spades
Missão: Ring of Steel



Submissão: Clear the Asylum
Elimine todos os alemães que estão na linha de frente do prédio, siga para o pátio abandonado logo em frente. Verifique o local à direita, o cartão está ao lado do corpo do soldado baleado.

Carta 9. Ace of Spades
Missão: Eviction



Submissão: Clear the Buildings
Invada o local, desça até o terceiro andar. Siga até o fundo, vire à direita e entre no banheiro.

Carta 10. Ten of Clubs
Missão: Blowtorch & Corkscrew
Submissão: Eliminate the 200mm Guns (3 of 3)



Depois de destruir a primeira metralhadora, dentro do bunker, vire à esquerda e pegue a carta em frente à entrada do esconderijo.

Carta 11. Three of Diamonds
Missão: Breaking Point
Submissão: Eliminate the Mortar Crews (4 of 4)
Essa carta fica entre os dois campos ao fundo, na cabana vermelha que fica bem no meio deles. Siga até lá.

Carta 12. Six of Clubs
Missão: Heart of the Reich
Submissão:
Regroup With Your Squad
No começo da fase, vire para o lado esquerdo e, antes de se encontrar com o resto da sua tropa, siga para o outro lado da rua.

Carta 13. Two of Spades
Missão: Downfall
Submissão: Storm the Reichstag
Depois de limpar o primeiro pátio,



RANKING D&T

1°.	Dropeti (Lv15, 1.733 troféus)
2°.	Leon_melo (Lv14, 1.668 troféus)
3°.	ReVoLtS_BR (Lv14, 1.552 troféus)
4°.	Daniel-sp (Lv14, 1.473 troféus)
5°.	Beto 3D (Lv 12, 1025 troféus)
6°.	gustavo_aguiar (Lv10, 632 troféus)
7°.	leandro_br (Lv10, 613 troféus)
8°.	will_zeppelin (Lv8, 434 troféus)
9°.	arturfrazaolima (Lv8, 415 troféus)
10°.	Biskoito (Lv8, 408 troféus)
11°.	rfvayanos (Lv8, 402 troféus)
12°.	X-schultz (Lv8, 396 troféus)
13°.	milsoinline (Lv7, 402 troféus)
14°.	Aline_pixel (Lv7, 403 troféus)
15°.	Lon3000 (Lv7, 367 troféus)
16°.	lucasbarcelosrj (Lv7, 299 troféus)
17°.	BRSombra (Lv7, 293 troféus)
18°.	Rogerfh (Lv7, 276 troféus)
19°.	solonsoler (Lv6, 286 troféus)
20°.	miojoman (Lv6, 246 troféus)

Dropeti, leitor de São Paulo, manteve a liderança pela quarta 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.europanet.com.br/promotrofeus

Nosso Ranking

Se você se considera um fera no PS3 e deseja entrar para o nosso seleto grupo, basta adicionar o usuário DICASETRUQUES. Caso o seu perfil esteja entre os 20 melhores da nossa lista, automaticamente você entra na disputa. Se preferir, também pode mandar um e-mail para playstation@europanet.com.br com os dados do seu perfil. Nesse caso, você será contatado pelo usuário DICASETRUQUES. Jogadores que estiverem com a lista de amigos cheia e por isso não conseguirmos contatar, automaticamente serão desconsiderados e excluídos da nossa lista.

EAT LEAD

THE RETURN OF MATT HAZARD

A maior atração desta paródia é uma porrada de troféus para você colecionar

Ok, o game é meia boca, cheio de bugs e um enredo totalmente sem sentido. Mas não tem como negar: é uma ótima fonte de troféus para bombar a sua lista. Por isso, feche os olhos para os problemas e mande bala em todos os inimigos para arrecadar novos troféus para a sua estante virtual. Abaixo você confere como conquistar cada um deles e, de quebra, ainda testa a sua paciencia em relação a produções com grande criatividade, mas sem nenhuma qualidade na execução.



☐ **01. It's HAZARD TIME!**
A sátira do jogo começa logo na apresentação do jogo. Basta começar uma nova partida para desbloquear este troféu.

☐ **02. Take 5.**
Pintou aquela vontade desesperadora de ir ao banheiro? Em *Eat Lead* isso vale um troféu. Antes de sair correndo para se aliviar aperte START para pausar o game e pronto. Sim, é só isso!

☐ **03. Straight-A Student**
Tutoriais normalmente são chatos e cansativos. Pelo menos neste jogo ao terminar a sessão de aprendizados você ganhar um troféu como prova da sua paciência.







☐ **04. Hands-On Approach**
Em *Eat Lead,* eliminar um inimigo usando alguma arma é muito divertido, mas para conquistar este troféu você precisa chegar de mansinho, atrás de um inimigo e acertá-lo com suas próprias mãos.

☐ **05. Feeling Punchy**
Continue praticando e acerte cinco inimigos sem usar nenhuma arma.

☐ **06. Eat FIST!**
Curtiu acabar com distraídos inimigos usando suas próprias mãos? Então faça isso com dez inimigos para acabar com eles.

☐ **07. 08. 09. Headache, Migraine, Head of the Class**
Esse é o jogo mais simples de conseguir fazer headshots, os famosos tiros na cabeça. Ao eliminar 20, 50 e 100 inimigos desta maneira, você será contemplado com novos troféus.

☐ **10. Better Than One**
Você precisa acertar dois inimigos na cabeça com apenas uma bala. Na primeira missão, é muito fácil fazer isso. Fique atento, pois diversas vezes os inimigos se alinham do nada.

☐ **11. Plink**
Elimine 50 inimigos com a Hazard Pistol.

☐ **12. Pull!**
Elimine 50 inimigos usando a arma Shotgun.

☐ **13. Auto Dealer**
Elimine 50 inimigos com a sub-machine gun.

☐ **14. Russian Attack**
Elimine 50 inimigos com a AK-47.

☐ **15. Peekaboo... I Shot You!**
Elimine 50 inimigos com o Sniper Rifle.

☐ **16. Blind Luck**
Elimine 25 inimigos usando disparos cegos.

☐ **17. Second Amendment**
Elimine um adversário com as duas armas que você possuir. Para não ter erro, dê apenas um tiro com a sua primeira arma e depois termine o serviço com a segunda arma.

☐ **18. Say "No" to Pots**
Acerte 30 vasos de plantas. Este troféu exige que você fique atento desde o começo do jogo, já que a primeira missão possui vários vasos espalhados.



☐ **19. Fire Hazard**
Acerte também 30 extintores. Nas primeiras duas missões, há



diversos extintores nas paredes. Não deixe nenhum escapar, pois nas próximas missões eles são raros.

☐ **20. Uncovered**
Acabe você mesmo com 20 objetos que funcionam como escudo para o seu personagem no jogo. Para identificá-los, atire e veja se o objeto fica rapidamente transparente.



☐ **21. Boom**
Acerte 50 objetos explosivos. Vale acertar desde máquinas a barris, desde que exploda.



Se existe um game que gosta de premiar por tiros bem no meio da testa do inimigo, esse jogo é *Eat Lead.*





☐ **22. No Pain, No Gain**
Elimine alguns adversários com alguma explosão. Seu personagem deve ser atingido, mas não pode morrer.

☐ **23. Maxx Karnage**
Pegue 20 Hazard Pickups (são aquelas cápsulas que restauram energia).

☐ **24. Shield Master**
Pegue 20 Master Shield Pickups (são as cápsulas que fornecem proteção ao personagem)).

☐ **25. Just a Flesh Wound**
Complete uma das missões sem tomar nenhum dano. Ou seja, abuse de todas as proteções fornecidas no jogo. Recomendamos ainda que você jogo no nível mais fácil para não perder muito tempo com isso.

☐ **26, 27, 28. Hazard Avoider, Pseudo-Hazard, Hazard Master**
Cada um dos níveis do jogo oferece um troféu ao terminar a partida. Se você deseja poupar tempo, encare logo o nível mais alto. O game não é tão difícil e terminá-lo três vezes seguidas não é nada divertido.

☐ **29. Multiplayer Master!**
Basta terminar o jogo. Em algum momento, esse troféus simplesmente pipoca na sua tela. Isso não passou de uma piada dos produtores que simplesmente não colocaram um modo multiplayer.



☐ **30. ...Where Credit is Due**
Terminou o jogo? Então vá fazer um lanche e deixe os créditos rolando. Afinal de contas, esperar mais alguns minutos para faturar outro troféu não é pedir muito.









☐ **31. Disco is Dead**
Basta terminar o jogo. Quando você eliminar Sonny Tang, o troféu aparece na sua coleção.

☐ **32. Stung**
Elimine Sting Sniperscope. Inimigo chatinho, mas não difícil. Basta se esconder atrás dos pilares até que ele solte os tiros em cima de você. Na hora que ele vacilar, mande bala para cima do cidadão. Mas não fique muito tempo atirando, volte a posição defensiva para não ser alvejado.





☐ **33. Head Cheese**
Na fase dentro do açougue, acerte todos os inimigos com um tiro na cabeça. Use as próprias carnes como proteção, mas tome cuidado, pois elas não duram para sempre. Depois de alguns tiros elas simplesmente somem.

☐ **34. Meat Your Maker**
Na fase do açougue acabe com todas as carnes que estão dentro do frigorífico. Basta entrar lá e mandar tiros por todos os lados.

☐ **35. Draw**
Elimine 50 inimigos com a Dual-Wield Six-Shooters.

☐ **36. Bedlam Basher**
Elimine um inimigo com um ataque sem armas, pelas costas, sem chamar a atenção da vitima.



☐ **37. Dances With Guns**
Termine a parte da boate sem matar nenhuma das dançarinas do local. A melhor maneira de conseguir isso é correr direto para a escada do outro lado. Assim você evita algum desastre com as garotas.

☐ **38. Russian to the Finish**
Elimine o General Neutronov no final da quinta fase. Acerte todos os inimigos que estão ao redor do inimigo e depois mande bala para cima dela.



☐ **39. Deja-Vu**
Durante a terceira fase o Sting Sniperscope aparece mais uma vez. Suba as escadas do local e acerte-o sem a menor pena.

☐ **40. Death Hazard**
Elimine 20 Zombies com tiros na cabeça.

☐ **41. Housing Crisis**
Ao terminar a terceira missão, apenas fuja da mansão.

☐ **42. Pure Energy**
Elimine, sem piedade, 50 inimigos com Energy Pistol.

☐ **43. Well, I Heard Them Scream**
Elimine 50 inimigos com o rifle de Plasma.

☐ **44. Tramm Ride**
A conquista mais chata do jogo, principalmente se você estiver jogando no nível mais alto. Acerte cada um dos tentáculos do monstro e se esconda no vão entre eles. Soldados surgirão no local, acabe com todos eles. Depois volte ao convés e mande bala em outro tentáculo. Nunca tente acertar mais do que um na mesma rodada.



☐ **45. Your Turn**
Acabe com Altos Tratus, o inimigo do RPG. Para fazer isso, é necessário ficar esperto nas evocações de energia que o safado faz (as bolinhas que surgem na tela).



☐ **46. Talk!**
Basta terminar o jogo. Depois de conversar um monte com Alos Tratus, você ganha este troféu.

☐ **47. Deja-Vu (All Over Again)**
Na sétima fase, Sting Sniperscope aparece pela terceira vez. Acabe com ele novamente, sempre utilizando a tática de atacar, se esconder atrás de alguma proteção e mandar mais tiros.

☐ **48. Observe the Grenade**
Na fase dos inimigos com o nick "Tester" na sua cabeça, elimine pelo menos três deles com a grenade launcher.

☐ **49. Beat the Snot out of Wellesley with My Bare Hands**
Elimine o último chefe, Wally Wellesley. Siga até o final das plataformas e acerte-o. Ele vai fugir, acabe com as dezenas de inimigos que surgem. Depois siga para plataforma do lado oposto.





☐ **50. Meet Quentin.**
No final do jogo você tem uma rápida conversa com Quentin. Só isso e mais um troféu na sua coleção.





☐ **51. King of Hazard Land!**
Conquiste todos os troféus.





SALA DE TROFÉUS

BR = Blu-ray / PSN = Jogos da PlayStation Network

Está querendo dar uma bombada na sua lista de troféus e já não sabe mais quais jogos possuem esse recurso? Não esquente 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				
3 on 3 NHL Arcade	PSN	9	3	1	0
Age of Booty	PSN	7	1	2	0
Alone in the Dark: Inferno	BR	43	3	3	1
Aquanaut's Holiday	BR	39	8	2	1
Astro Tripper	PSN	3	3	2	0
Battlefield: Bad Company	BR	42	5	3	1
Bejeweled 2	PSN	7	4	1	0
Bionic Commando	BR	42	4	3	1
BioShock	BR	59	3	3	1
Blast Factor	PSN	14	11	0	0
Blitz: The League II	BR	36	11	2	1
Brain Challenge	PSN	7	4	1	0
Burn Zombie Burn!	PSN	13	1	1	0
Burnout Paradise	BR	55	20	4	1
Buzz! - Brain of	BR	6	11	7	1
Buzz! - Quiz TV	BR	6	11	7	1
Call of Duty - World at War	BR	30	12	2	1
Comet Crash	PSN	7	4	1	0
Command & Conquer Red Alert 3	BR	39	9	2	1
Crash Commando	PSN	7	4	1	0
Crystal Defenders	PSN	8	3	1	0
Cuboid	PSN	13	3	0	0
Dead Space	BR	41	4	3	1
Demon's Souls	BR	27	5	5	1
Dynasty Warriors: Gundam 2	BR	14	10	6	1
Eat Lead - The Return of Matt Hazard	BR	39	9	2	1
Echochrome	PSN	7	1	2	0
F.E.A.R. 2 - Project Origin	BR	42	5	2	1
Fallout 3	BR	38	10	2	1
Far Cry 2	BR	38	7	3	1
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	BR	36	5	4	1
FIFA 09	BR	37	17	2	1
FLOCK!	PSN	9	3	1	0
Flower	PSN	11	2	1	0
Geon - Emotions	PSN	7	4	1	0
Grand Theft Auto IV	BR	42	5	3	1
Godfather II, The	BR	28	9	4	1
GTI Club	PSN	15	6	1	0
Guitar Hero - Metallica	BR	37	12	1	1
High Velocity Bowling	PSN	7	4	1	0
InFamous	BR	34	10	1	1
Killzone 2	BR	44	4	3	1
Leisure Suit Larry - Box Office	BR	14	10	5	1
Linger In Shadows	PSN	11	5	0	0
LittleBigPlanet	BR	45	10	3	1
Lumines Supernova	PSN	6	4	1	0
Magic Ball	PSN	10	2	1	0
Mahjong Tales - Ancient Wisdom	PSN	12	4	0	0
Major League Baseball 2K9	BR	42	5	2	1
Mercenaries 2 - World in Flames	BR	24	11	4	1
Midnight Club - Los Angeles	BR	25	19	1	1
Mirror's Edge	BR	36	10	4	1
MLB 09: The Show	BR	14	5	6	1
Monsters vs. Aliens	BR	36	5	4	1
Mortal Kombat Vs. DC Universe	BR	34	3	5	1
MotorStorm - Pacific Rift	BR	40	6	3	1
NBA 09: The Inside	BR	13	8	6	1
Noby Noby Boy	PSN	7	4	1	0
Novastrike	PSN	12	4	0	0
PAIN	PSN	14	6	3	0
Penny Arcade Adventures EP.1	PSN	7	4	1	0
Penny Arcade Adventures EP.2	PSN	7	4	1	0
PixelJunk Eden	PSN	19	1	0	0
PixelJunk Monsters	PSN	15	3	1	0
Prince of Persia	BR	42	5	3	1
Pure	BR	25	14	3	1
Puzzle Quest: Galactrix	PSN	8	3	1	0
Quantum of Solace	BR	40	8	2	1
Rag Doll Kung Fu	PSN	7	4	1	0
Resident Evil 5	BR	38	11	1	1
Resistance 2	BR	26	8	4	1
Rock Band 2	BR	38	10	2	1
Savage Moon	PSN	10	2	1	0
Shaun White Snowboarding	BR	36	8	3	1
SingStar	BR	21	8	5	1
Skate 2	BR	35	9	2	1
Ski-Doo Snowmobile Challenge	BR	12	6	7	1
SOCOM: U.S. Navy SEALs	BR	13	21	2	1
Söldner-X: Himmelsstürmer	PSN	9	3	1	0
Sonic Unleashed	BR	35	14	1	1
Sonic's Ultimate Genesis Collection	BR	17	13	4	1
Stormrise	BR	33	7	3	1
Street Fighter IV	BR	35	10	2	1
Super Stardust HD	PSN	9	6	2	0
Texas Cheat'em	PSN	8	3	1	0
The Chronicles of Riddick	BR	42	5	3	1
Tom Clancy's EndWar	BR	49	11	2	1
Tom Clancy's H.A.W.X	BR	40	8	2	1
Trivial Pursuit	BR	28	14	2	1
UFC 2009 Undisputed	BR	10	16	4	1
Uncharted: Drake's Fortune	BR	36	8	3	1
Unreal Tournament 3	BR	36	8	3	1
Wanted: Weapons of Fate	BR	39	9	2	1
Warhawk	BR	36	13	7	1
Watchmen	PSN	7	4	1	0
Wheel of Fortune	PSN	9	3	1	0
Wheelman	BR	28	12	3	1
WipEout HD	PSN	25	7	5	1
Wolverine	BR	38	10	2	1
Worms	PSN	11	2	1	0
X-Blades	BR	22	11	4	1
Zen Pinball	PSN	12	4	0	0
Zuma	PSN	3	6	1	0

GANHE 84 TROFÉUS EM 1 DIA!



Buzz! Junior: Jungle Party e Buzz! Quiz TV

Essa dupla de jogos da série Buzz! Oferecem 25 troféus de uma maneira bem diferente: basta possuir conhecimento. As categorias são diversas e os dois títulos juntos oferecem mais de 10 mil perguntas cabeçudas.



SingStar

A franquia de karaokê da Sony finalmente recebeu uma atualização que acrescentou 35 novos troféus no jogo. Aqui, mais do que habilidade é necessário ter cara de pau para cantar todas as músicas (vale desafinar) e alcançar os níveis de pontuações exigidos.

Não se envergonhe: nos também procuramos saber se o jogo tem troféus antes de sair comprando um game novo.

TERMINATOR SALVATION



O FUTURO DOS JOGOS CHEGOU.

EM UMA LOS ANGELES PÓS-APOCALÍPTICA, JOHN CONNOR É O LÍDER DA HUMANIDADE NA GUERRA CONTRA A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL SKYNET E SUAS MÁQUINAS DE EXTERMÍNIO.





JOGO NAS LOJAS EM JUNHO

MANUAL EM PORTUGUÊS

- JOGO DE TIRO EM TERCEIRA PESSOA
- ROBÔS ICÔNICOS DO FILME E INIMIGOS PROJETADOS ESPECIALMENTE PARA O JOGO
- SISTEMA DE COBERTURA: OBSTÁCULOS PARA PROTEGER DO FOGO ADVERSÁRIO
- PESADO ARSENAL

PC DVD-ROM SOFTWARE

PS3

14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Tema: Ação
Contém: Agressão Física e Assassinato

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

AMERICANAS.com

fnac
fnac.com.br

Livraria Saraiva
www.saraiva.com.br

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.

Submarino

UZ GAMES.com

CONSUMO

Nacionais, importados e virtuais. Não importa para onde você olhe, sempre existe algo para comprar

GameDr Video Game Timer

Você acabou de presentear seu filho com um videogame e o garoto parou de brincar na rua, estudar, sem falar que tomar banho nem pensar. Com esse acessório, instalado diretamente na tomada do aparelho e fixado por um lacre, seu pimpolho será reeducado de modo que só jogue o período que você permitir.
O produto possui um timer que é regulado de acordo com a vontade dos responsáveis pela criança e só pode ser alterado por código. Depois que o tempo se esgota, tudo simplesmente desliga. Para não pegar ninguém desprevenido no meio da partida, o dedo-duro solta um pequeno bip a cada dez minutos para avisar que a diversão tem hora para acabar.

Onde Encontrar: www.digitalinnovations.com
Plataformas: PS1/PS2/PS3
Preço: US$ 29,99









Gatilhos Avulsos

O controle do PlayStation 3 é superanatômico e facilmente se destacaria sobre os seus concorrentes se não fosse um pequeno probleminha: os botões R2 e L2, que funcionam como gatilhos no controle da Sony, não oferecem um encaixe bacana para os dedos. Isso porque as curvaturas dos botões em questão são para dentro, quando o melhor seria que fossem para fora. Os Gatilhos Avulsos corrigem este problema, impedem que o seu dedo escorregue e melhoram muito a experiência da jogatina, principalmente em jogos de corrida e FPS.

Onde Encontrar: www.gamestop.com
Plataforma: PS3
Preço: US$ 4,99

PLAYSTATION STORE

Confira as principais novidades da loja online da Sony que oferece jogos, demos e expansões para PS3 e PSP:

ZEN Pinball
Que tal um pouco de nostalgia diretamente na sua veia? Zen, apostou fundo nesse sentimento e criou máquinas alucinantes e muito semelhantes as que nos acostumamos a ver em fliperamas. Todos os cenários repletos de efeitos sonoros e de iluminação que fazem qualquer um se sentir ao lado da máquina, só não vale dar um tranco no seu PS3 para tentar fazer a bolinha desviar.
Preço: US$ 9,99



Flock
A criatividade dos produtores não tem limites e quebra-cabeças bizarros não param de surgir. A ideia agora é controlar um disco voador que deve abduzir animais de diversos pastos. Para quem acha que a tarefa é simples, vale lembrar que cada um dos bichinhos possui um comportamento distinto e aprender cada uma dessas reações é essencial para facilitar a sua progressão no jogo. Imperdível.
Preço: US$ 9,99



PlayStation Store é extremamente segura e muito eficiente para compras online. Acostume-se a ela, pois em 20 anos,...



Latinhas Para Colecionar

Você sabe por que os jogos da série *Final Fantasy* são tão longos? Para que você não gaste sua grana com outros jogos e sobre dinheiro para comprar as dezenas de itens colecionáveis que a Square-Enix espalha pelo mundo. A mais nova moda lançada pela empresa é uma coleção com latinhas de energético com imagens dos personagens de *Dissida: Final Fantasy*. A coleção conta com a opção de latinhas com fundo preto ou branco. As latas só estão à venda em pacotes com oito unidades escolhidas aleatoriamente pela loja.

Onde Encontrar: www.toysnjoys.com/drinks
Preço: US$ 69,95 (pacote com oito latinhas)

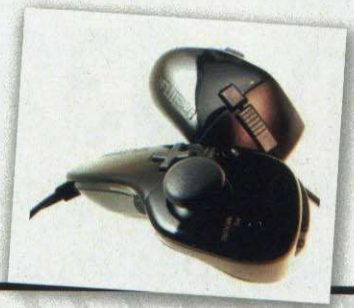




FlagFX Controller

Este controle foi feito sob medida para aqueles jogadores que não conseguem se adaptar aos controles de consoles. O acessório proporciona a precisão de um mouse de computador – inclusive acompanha um suporte para usar o mouse em cima – e o conforto de um controle de PlayStation 3.

Onde Encontrar: www.amazon.com
Plataforma: PS3
Preço: US$ 79,99



Maleta 003

Se você adora levar o seu PlayStation 3 para cima e para baixo, promovendo a alegria dos seus amigos, o melhor é procurar uma maneira de fazer isso em perfeita segurança. Com esta maleta em alumínio, você vai se sentir um verdadeiro 007... ou 003.

Onde Encontrar: www.estarland.com
Plataforma: PS3
Preço: US$ 39,95



COMPRE 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 mudaram. Aos poucos, lojistas brasileiros disponibilizam cartões de 10, 20 ou 30 dólares, que trazem 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 descobrir um código de 12 dígitos.

2. Entre na PlayStation Store e abra a opção Reedem Code (fica na área superior direita). Lá, digite o valor o código do cartão e, automaticamente, o valor entra na sua conta. Simples e muito prático.

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.

... é capaz de não haver mais mídias e compraremos os jogos diretamente da rede.



Egma Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COMPRA - VENDA - TROCA

A sua loja de VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS





Os melhores jogos c/ os melhores preços estão aqui aproveite !...

Assistência Técnica Especializada em Todos Vídeo Games

PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS



COMPRAMOS SEU VÍDEO GAME USADO DINHEIRO NA HORA !

VISA MasterCard REDE SHOP AMERICAN EXPRESS

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

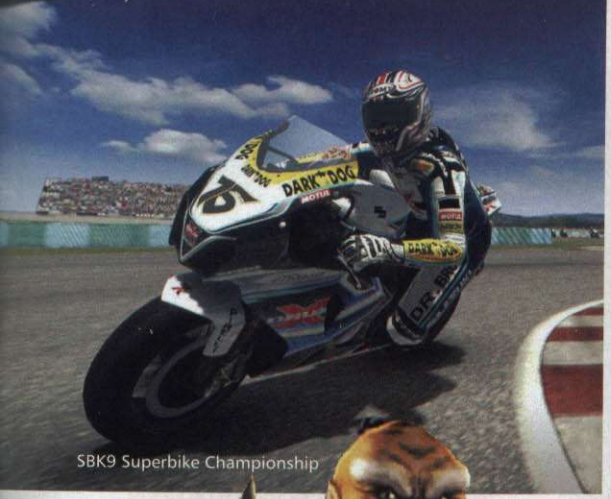
PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.

Assistência Técnica c/ Preços Especiais p/ Lojistas.

4332-4430

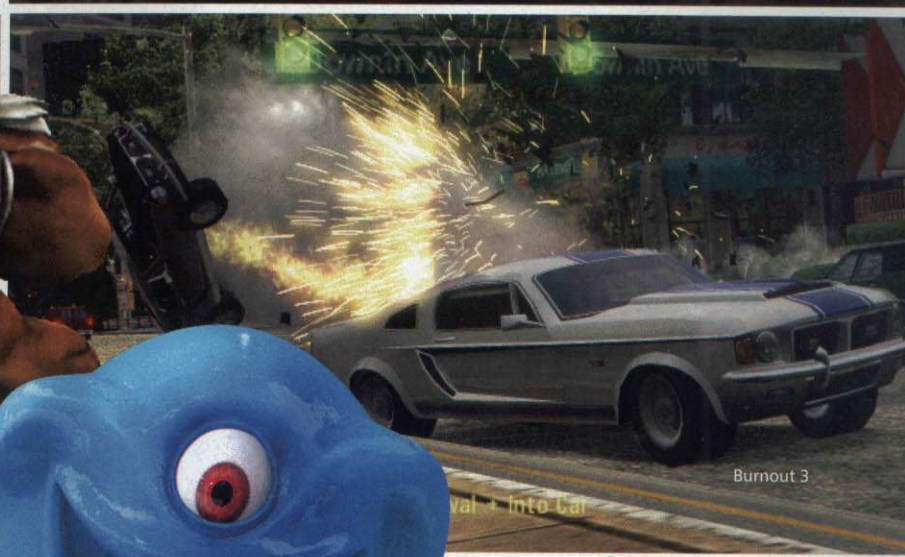
Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP

www.egmagames.com.br **e-mail: contato@egmagames.com.br**


SBK9 Superbike Championship


X-Men Origins Wolverine




Burnout 3

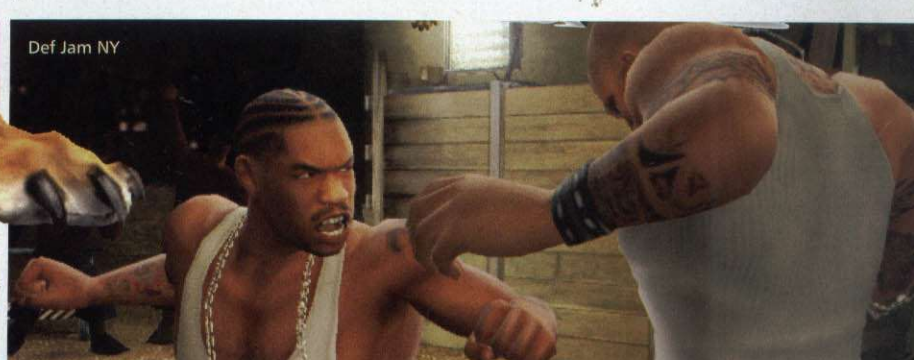



Monsters Vs. Aliens

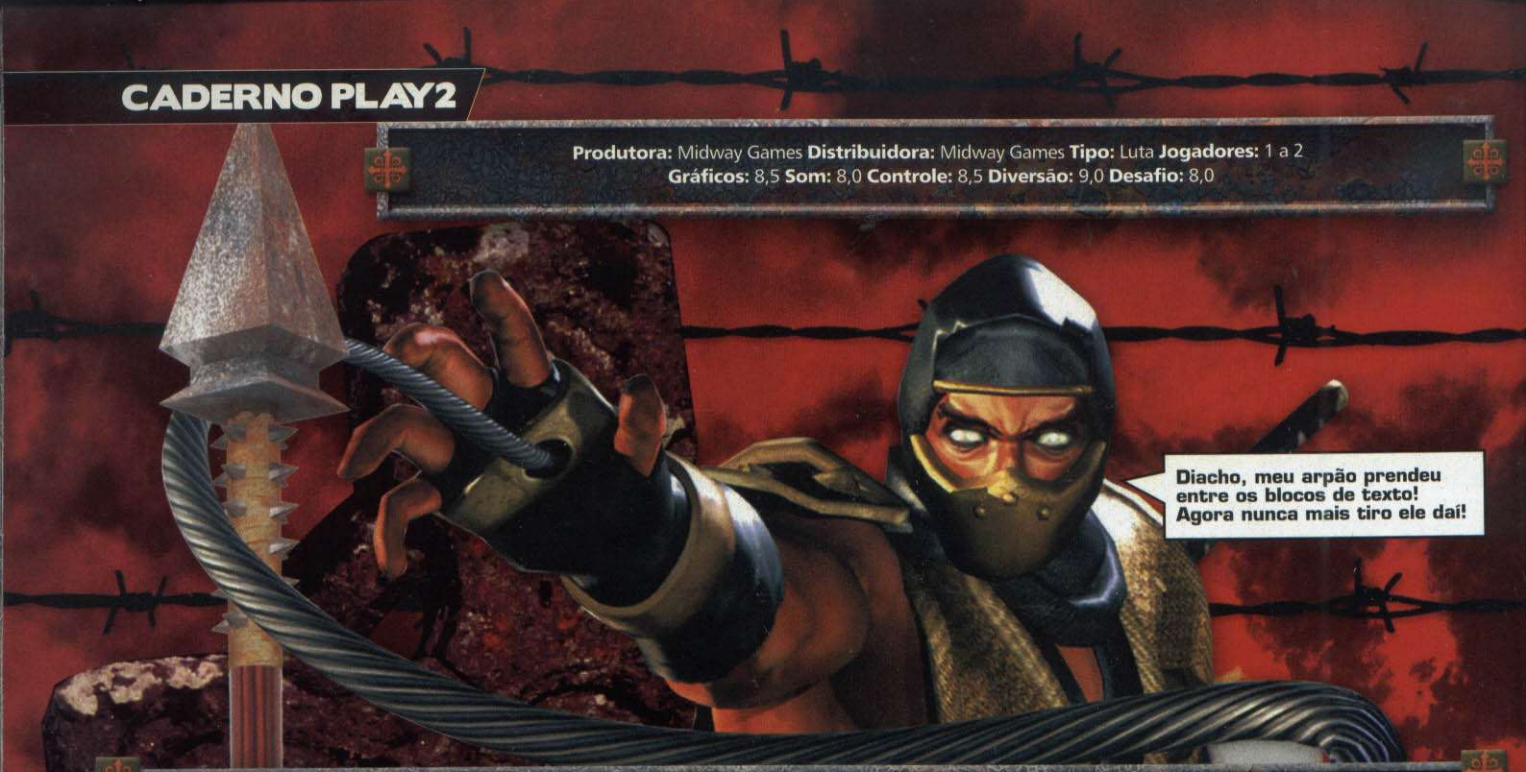
CADERNO PLAYSTATION 2

O maior console de todos os tempos não foi esquecido. Veja aqui a melhor seleção de detonados, dicas e reviews do PS2.




Def Jam NY

Produtora: Midway Games **Distribuidora:** Midway Games **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2
Gráficos: 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,0



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON



Apesar de menos recheado de extras do que o *Mortal Kombat* anterior, *Armageddon* prova que pode ter um lugar cativo nas cadeiras dos jogos de luta modernos.
Nesta edição que, sem dúvida, é a maior da série, o jogador faz uma viagem completa por todo o universo de *Mortal Kombat*.

Só para ter uma ideia, o modo principal conta com 62 personagens únicos, com sua própria lista de movimentos, armas e estilo de combate. O capricho na criação de cada um é notável, assim como os detalhes nos cenários e todos aqueles toques que os fãs da série costumam exigir – como as roupas alternativas, que são destraváveis.

No combate, os personagens estão equilibrados e o sistema de Breakers continua funcionando muito bem. Em lutas simples, pode parecer precário, mas em combates entre dois jogadores experientes, a técnica passa a contar muito. A lista de movimentos é bem útil para quem gosta de decorar todas as possibilidades do guerreiro predileto, e é uma boa pedida para aprender as sequências de golpes. Como nas versões anteriores, *Armageddon* também dá uma arma para cada herói e, novamente, o equilíbrio aparece. Existem as mais rápidas, as mais fortes e as mais pesadas, e é preciso descobrir a mais adequada a seu estilo de jogo.

Seguindo a linha de *Deception*, *Armageddon* também traz bônus interessantes. O primeiro, estampado logo no menu inicial, é o minigame de kart. Nele, você escolhe alguns personagens em versões cabeçudas e corre em pistas baseadas nos cenários, com itens e tudo o mais, como se fosse uma versão simplificada e psicopata de *Mario Kart*, famoso jogo de corrida de kart da Nintendo.

A Krypt também está recheada de extras. Você pode comprá-los com moedas ou, se quiser liberar todos, pegar as 60 Relics do modo Konquest. E o modo de combate também é altamente compensador, principalmente para quem esperava uma reunião gigantesca, que não acontece desde *Ultimate Mortal Kombat 3*.

Para saber como pegar todas as Relics e habilitar tudo na Krypt, confira a seguir o guia do game.

Armageddon finalmente reuniu todos os 60 personagens da série em um único game, e um terço deles são ninjas, todos...

DETONADO MODO KONQUEST

BOTAN JUNGLE

Pegue o baú à sua esquerda e vá em frente para encontrar o mapa e um dragão, que vale 30 moedas. Use seus golpes para quebrar o galho e encontrar outro dragão. Ainda no caminho, está a Relic 1. Ao lado dela, há um tronco que pode ser quebrado e que esconde 120 moedas.

Em frente, mais um dragão com moedas e duas árvores que podem ser quebradas e que guardam mais dinheiro e a Relic 2. Fique de olho no chão para encontrar a aranha gigante. Pise nela para revelar um baú secreto com a roupa alternativa de Kira.

No caminho, outro tronco que guarda moedas. Mais à frente, à esquerda, uma nota musical que libera uma música nova. Destrua outro tronco e fique de olho na parte direita da tela para encontrar um baú dourado. Seguindo em direção à luz verde, você pegue um saco com 175 moedas. Um pouco depois, você encontra Kobra.

Agora é um bom momento para pausar o jogo e acionar a lista de comandos (Moves List) para entender melhor as possibilidades de seu lutador. Depois de vencer a luta, quebre o galho à sua esquerda, pegue as moedas e atravesse a ponte. Depois de mais um saco, entre na passagem que se abriu.

Pegue a Relic 3 logo à direita. Ao chegar à parte com um baú, não esqueça de pegar também a nota musical.

TREINAMENTO

Repita os comandos que aparecem na tela para completar a sequência de ataques. Depois, faça os movimentos de defesa e, para completar, leve um golpe e aperte ✖ quando cair para levantar rapidamente.

A terceira parte ensina a agarrar. Primeiro, com ●; depois, com ● e ■, que deve ficar pressionado. Por último, a mesma, só que com ▲.

Mais treinado, você terá que enfrentar Jarek. Ao vencê-lo, um baú aparecerá. Abra-o para encontrar um golpe novo e use-o contra os inimigos que aparecerão. Para completar, enfrente o grupo de inimigos.

BOTAN JUNGLE, PARTE 2

Vá para trás do obelisco e abra o baú para encontrar a roupa alternativa de Kobra. Agora, volte e siga para o outro lado da caverna. Ao sair, destrua as duas estátuas e use seu movimento especial (L1 +▲) na marcação do chão, à esquerda. Agora, siga em frente e tome cuidado com as armadilhas. Não esqueça de pegar a lupa, que indica onde está escondido o baú com a Relic 4. No meio do caminho, destrua a estátua para conseguir mais moedas.Vá ao local que a lupa mostrou para achar a Relic 4. No fim, abra o baú e passe pela porta para encontrar vários inimigos. Depois de acabar com eles, pegue a nota musical e a Relic 5, escondidos no lugar de onde vieram seus adversários.

Destrua as estátuas para conseguir mais moedas e passe pelo portão. Pegue o martelo e a Relic 6 antes de matar os inimigos. Kabal aparecerá para um combate.

TEMPLE OF ARGUS

Abra os baús para pegar mais moedas e a roupa alternativa do Kung Lao. Siga em frente pegando os sacos e, no obelisco, siga para a esquerda e encontre a Relic 7. Agora, vire para trás e pegue a Relic 8.

Ao chegar ao lugar com a luz verde, uma cena começa. Mate os inimigos e passe pela abertura e pelos corredores. Depois de pegar o recarregador de magia, passe pela porta. À esquerda, está a Relic 9 e, no canto superior direito, a Relic 10. Agora, o personagem Meat estará liberado.

Ao lado da Relic 9, está um baú com a roupa alternativa do Ermac. O outro baú está envenenado – não o abra! Depois da luta, siga para a próxima sala e, no fim do caminho com armadilhas, pegue a Relic 11. À esquerda da entrada do salão está um recarregador de energia e, perto dele, um baú invisível com a roupa alternativa de Kano. Continue em frente para ver uma cena.

TEKUNIN WARSHIP

Corra pelo caminho da esquerda e destrua o cilindro para ganhar recarregadores. Nele, você também encontra a Relic 12 e um baú com 300 moedas. Do outro lado está um baú com a roupa alternativa de Hsu Hao.

Use o painel de controle ao lado da porta para abri-la. Abra também o baú dourado para pegar mais um item. Mexa no homem caído na frente do baú para fazer a Relic 13 aparecer. Siga em frente e pegue a bola azul para aumentar seu medidor de magia.

No corpo ao lado, está o cartão – aperte ✖ para pegá-lo. Logo em seguida, outro baú, desta vez com a roupa alternativa de Hotaru. Passe pela porta.

Agora, use ganchos para jogar os inimigos no ventilador do teto. Abra o baú para pegar a roupa alternativa de Cyrax e vá até a porta na extrema direita para encontrar a Relic 14. Siga para a sala com a luz verde para aprender mais um golpe.

À direita da porta está a Relic 15. Vença os inimigos, use o painel ao lado da porta e passe por ela. Agora, pegue a espada, acabe com os inimigos e vasculhe o local para encontrar a Relic 16. Livre de ameaças, abra o baú para encontrar a roupa alternativa do Baraka. Siga para a luz verde e, nessa sala, acabe com os soldados para pegar a Relic 17. Use o painel e passe pela porta para encontrar Sektor. Vença a luta.



ARCTIKA

Atrás, à esquerda, você encontra o baú com a roupa alternativa do Jax, e perto dos pilares, a Relic 18. Vença os guardas para pegar a roupa alternativa do Johnny Cage.

Continua em frente até o ponto indicado pela luz verde. Vença o monstro para pegar a roupa alternativa de Ashrah. Passe pelo portão e, depois da cena, enfrente Sonya.

Pegue a nota musical, as moedas e abra o baú. Volte ao portão e abra o baú do lado esquerdo para pegar a roupa alternativa de Sonya. Siga para o ponto verde e continue em frente até chegar ao monge.

Depois da cena, use o Ground Pound (L1 + ▲) para abrir o portão e encontrar um homem. Pegue o item para aumentar sua energia, abra o baú e use o poder de fogo (L1+■) para acender a fogueira e pegar a Relic 19. Agora, volte até os monges para continuar.

TREINAMENTO, PARTE 2

Vença todos os inimigos, abra o baú e responda "Yes", para continuar o treinamento com outra sequência de inimigos que rende mais um baú.

Continuando, vários inimigos aparecem e seus golpes especiais ficam infinitos. Abra a área usando vários deles. No quarto desafio, seja rápido para se livrar dos inimigos e manter a energia alta. No quinto, são dois monstros de gelo. No sexto, você também estará envenenado e, desta vez, sem armas. O último é uma luta simples que rende uma arena nova.



ARCTIKA, PARTE 2

Volte para perto do portão e siga pelo caminho da direita. Fique de olho no muro que está com cor diferente e quebre-o para faturar 150 moedas. Preste atenção à sequência dos esmagadores e passe com cuidado. No primeiro, pegue a Relic 20 e, depois do segundo, pegue a nota musical.

Do outro lado, vença os soldados e passe pelo portão da direita para encontrar um baú dourado. Volte e pegue a Relic 21 ao lado da entrada do templo. Entre nele.

Enfrente os inimigos e abra o baú que aparece para pegar a roupa alternativa de Kenshi. Passe pela porta e quebre o muro com cor diferente para encontrar a Relic 22.

Desvie das armadilhas e pegue a lupa para enxergar a localização da próxima Relic. Aproxime-se do martelo e espere o barulho. Quando ouvir, corra para o outro lado, atravesse, passe por mais dois martelos e pegue a Relic 23 atrás da fogueira. Elimine o chefe adversário para encontrar um baú com a roupa alternativa de Kitana.

Siga em frente e, na parte com armadilhas, quebre a parede diferente para encontrar mais um baú dourado. No final do caminho, pegue o baú com 2 mil moedas quando as lâminas estiverem longe. Agora, vá até o final do caminho e abra o baú com a roupa alternativa do Rain.

Um pouco mais à frente, você encontra Rain. Depois de vencê-lo, você pode se arriscar a pegar mais 2 mil moedas no baú. Agora, passe pelas armadilhas e entre no castelo. Tome cuidado com os arqueiros, corra pela passagem até entrar em uma batalha e, depois de vencê-la usando a bola de fogo para derrubar os arqueiros, preste atenção nos muros com cores diferentes. Vá quebrando até encontrar um com o baú que contém a roupa alternativa de Darrius.

Na nova área com armadilhas, quebre o muro para pegar uma nota musical. Agora, pegue a lupa que indicará o próximo Relic. Passe pelas armadilhas e quebre o último muro com cor diferente para encontrar a Relic 24. Abra o baú ao lado e consiga a roupa alternativa de Dairou. Depois de derrubar os arqueiros com a bola de fogo, passe pelo portão.

Quebre a parede à direita com a roupa de Kai. Mais à frente, derrube arqueiros e, no fim, a parede à esquerda com a Relic 25. Passe para a próxima área.

Enfrente os inimigos priorizando aqueles que estiverem no chão. Volte até a porta e pegue a nota musical. Mais à direita, está a Relic 26.

Passe pela porta para terminar esta parte.

De quem foi a ideia de colocar fatalities genéricos no jogo? Era difícil coloca UM mísero Fatality exclusivo por personagem?

LIN KUEL PALACE



No fim da luta, abra o baú para pegar a roupa de Jade. No próximo salão, quebre o vaso azul e pegue a Relic 27. Não abra o próximo baú, continue em frente para encontrar o cetro de Sub Zero e vença mais um combate. Para isso, seja rápido para eliminar muitos inimigos e encher a barra. Depois, abra os dois baús da sala; um deles contém a roupa alternativa de Jarek.

Passe pelo portão que se abriu e pegue 500 moedas no baú. Continue pelo salão e pegue o item que aumenta sua barra de magia. Quando chegar à porta congelada, ataque até que ela se abra. Abra o baú e continue em frente. Na próxima sala, pegue a nota musical à sua esquerda e continue andando para encontrar um inimigo.

Depois de derrotar Frost, um novo movimento é aprendido. Pegue a lupa e destrua as tumbas para conseguir a roupa de Frost. Atrás do altar, está a Relic 28. Saia e vá para a passagem que se abriu. Aqui, você terá que lutar contra Sub Zero.

Depois de vencê-lo, atire uma bola de fogo na estátua para conseguir a Relic 29. Abra os baús para conseguir a roupa de Sub Zero e, depois de passar pela porta, pegue a Relic 30, que libera o personagem Daegon. Continuando em frente, mais uma batalha. Vença para conseguir a roupa de Noob e mexa três vezes no corpo do guarda morto para pegar a Relic 31. Prossiga pelo caminho que abriu.

Na próxima sala, quebre o primeiro muro à esquerda e desça. Use seu novo movimento (L1 + ●) e as aberturas nas paredes para escapar das bolas de fogo. Siga até o final para encontrar o Relic 32 e mais um baú dourado ao lado da estátua.

Seguindo pelo muro do outro lado, vá até o fim para encontrar a roupa de Stryker e um item que aumenta sua energia.

Na segunda passagem à esquerda, você encontra uma alavanca de um lado e vários vasos do outro.

Quebre-os para pegar a Relic 33. Agora, entre no último muro à direita e vá até o fim para achar outro baú dourado e mais uma alavanca. Use-a para terminar de abrir o portão. Passe pela porta que você abriu, pelos corredores e uma luta começará.

Depois de vencer os inimigos, Smoke aparece e inicia outro confronto. Livre-se dele, abra o baú para pegar sua roupa alternativa e passe pela porta para encontrar a Relic 34.

Na próxima sala, use ganchos para jogar os inimigos nos tetos. No fim da luta, Noob aparece. Ele é muito rápido, portanto, mantenha-se longe e na defensiva para se dar bem.

CHARRED MOUNTAIN

Mate o inimigo com o Cetro e use a arma contra ele. Quando vencer, pegue a Relic 35 perto da passagem para a próxima parte. Abra o baú para pegar a roupa de Fujin.



RED DRAGON CAVERNS

Ao lado do baú com 300 moedas, está a Relic 36. Siga até a bifurcação e pegue o caminho da esquerda. No fim, à esquerda, em frente à porta com a inscrição "A1", está a Relic 36. Com ela em mãos, volte e use o caminho da direita.

Chegando ao ponto verde, você ganha um poder novo. Durante a luta, pegue a Relic 38 no lado direito da sala e a Relic 39 perto dos computadores. Na arena, há um baú dourado e outro com a roupa de Mavado. No fim do combate, seu inimigo aparece. Depois de vencer a luta, pegue a nota musical ao lado do baú, siga para a marca verde e ative a alavanca. Agora, volte até a Porta A1, no corredor esquerdo da bifurcação. Depois da cena, passe pelo portão para entrar em uma luta. Quando vencer os répteis, pegue a roupa alternativa de Reptile. No próximo túnel, você encontra a Relic 40, que libera a Pyramid of Argus.

Logo que passar pela porta, esmague o rato para conseguir a roupa de Quan Chi. Continue em frente e encontre mais um rival.

Agora, são três minichefes. Concentre os ataques em Kia,



depois Jataaka e deixe Sareena por último. No fim da luta, abra o baú para pegar a roupa de Sareena. Avance e quebre os barris azuis com a Relic 41. Continue e pegue uma nota musical à esquerda da porta da próxima sala. Passe por ela e atravesse a pequena ponte.

Quebre o barril azul da esquerda para conseguir a Relic 42. Continue até encontrar Reptile.Contra ele, use a mesma tática de Noob: mantenha-se longe e na defensiva.







NETHERREALM CLIFFS

Siga em frente e abra o portão à direita do baú. Desça, vença todos os inimigos e pegue a Relic 43 perto da queda de lava. Agora, desça pelo portão da esquerda e abra o baú para achar a roupa alternativa de Nitara e uma nota musical. Continue descendo para encontrar Drahmin.

Depois da luta, uma nova arena é aberta. Pegue uma nota musical atrás de você e siga em frente para encontrar a lupa. Atire uma bola de fogo nos monstros que estão voando para abrir um baú com a roupa alternativa de Drahmin.

Siga em frente e um caminho se abrirá. Desça, pegue as luvas à direita, vença a luta e passe pelo caminho que a pedra abriu. Abra o baú, saia e desça pela direita.

Na plataforma, abra o baú para pegar moedas e desça. Agora, desvie das pedras e use sua habilidade (L1 + ▲) para apertar os botões no chão. No fim, pegue o baú com a roupa alternativa de Shinnok e entre na caverna que se abriu para encontrar a Relic 44.

Encoste no obelisco para começar um treinamento.



LENDÁRIO Apesar de ter aparecido em poucos jogos da franquia, a batalha contra Kintaro em MK II era tão memorável (pela sua dificuldade absurda, claro), que ele permanece como um dos chefes favoritos dos fãs da série.

TREINAMENTO, PARTE TRÊS

No primeiro desafio, impeça que os zumbis cheguem a Argus.

No segundo, você está envenenado e precisa vencer vários inimigos – use bolas de fogo. O terceiro é uma luta contra Motaro, mantenha distância para atacar. No quarto desafio, use muitas bolas de fogo para acabar com os inimigos e socos normais para recarregar sua barra de magia. O quinto desafio é uma luta normal contra Moloch.



O última é simples: use sua espada e magias para acabar com os inimigos. ompletando o treinamento.

NETHERREALM CLIFFS, PARTE DOIS

Saia da caverna e desça. Vá para a esquerda e abra o baú com a roupa alternativa de Kitaro.

Depois de acabar com os inimigos e encher sua barra com cristais de magia, você encontrará dois adversários. No fim, uma luta contra Li Mei.



SHINNOK'S SPIRE

Comece correndo em volta da arena e destruindo a estátua que estiver brilhando.

Na arena, você também encontra uma nota musical. Ao acabar com todas as estátuas, você ganha a roupa alternativa do Bo'Rai Cho. Pise na luz azul. Agora, bata no demônio até que ele se separe. Depois, use o martelo para acabar com os menores. Quando a luta acabar, pegue a roupa de Havik e abra o baú dourado no canto direito (não esqueça de pegar a Relic 45 na arena). Ande até o teletransporte e encontre o próximo rival.



Contra Havik, use ataques a distância. Depois da luta, acabe com os demônios e entre no portal. Antes de pegar a espada, vá para a esquerda e consiga a Relic 46, a nota musical e o item no baú dourado. Arme-se, enfrente mais inimigos e passe por outro portal, que leva até Sheeva. Depois de vencê-la, Kintaro aparece para outro desafio.

Admita, você imita o narrador do jogo e diz "Flawless Victory" nos momentos mais esdrúxulos, não é verdade?

SHAO KAHNS FORTRESS

Na fortaleza, vá para trás e abra o baú com a roupa alternativa de Liu Kang. Agora, siga pelo caminho e derrube os dois arqueiros com sua bola de fogo e destrua os dois pilares antes da área com armadilhas para conseguir a Relic 47. Depois, ande pela direita e entre na sala. Dentro dela, pegue a nota musical e a roupa alternativa de Goro no baú invisivel. Tome cuidado com as armadilhas e suba a rampa. Mate os inimigos e procure o símbolo no chão. Use L1 + ▲ e pegue a roupa alternativa de Shang Tsung. Agora, vá para a esquerda e use a alavanca. Desça e, no jardim central, vá até o outro lado.

Na sala do lado esquerdo, você encontra a roupa alternativa de Reiko. Suba com cuidado, evitando as bolas e, lá em cima, acabe com os soldados, jogando-os para baixo para encontrar a Relic 48. Pegue o item que aumenta energia e use a alavanca para abrir o portão. Passe por ele e siga até encontrar um combate. Pegue a Relic 49 do lado esquerdo da arena e, mais acima, uma nota musical.

Para acabar com os soldados, use um Ground Pound para quebrar os escudos e depois ataque normalmente. No fim, tente ir embora para que Mileena apareça.

Vença a lutadora usando muitos bloqueios, principalmente contra o teletransporte. De volta ao mapa, use L1 + ▲ no chão para conseguir a roupa de Mileena. Siga em frente até chegar ao combate com vários inimigos que precisam ser eliminados em dois minutos. Perto da porta está a Relic 50, que libera mais o personagem Blaze.

Derrote-o e siga até os calabouços. No corredor, use L1 + ▲ para ativar o botão no chão. Agora, volte até as celas abertas para encontrar um baú dourado, as Relics 51 e 52, uma nota musical e a roupa alternativa de Tanya.

Continue em frente e encare o carrasco. Para facilitar, use as marcas no chão quando seu rival estiver no centro da arena. No fim da luta, pegue a chave e vasculhe a cela de Shujinko para encontrar a Relic 53 e uma nota musical. Não esqueça de usar a marca no chão, na outra cela, para encontrar a roupa de Shujinko. Quando estiver pronto, siga até a luz verde.



No elevador, vença todos os inimigos. Existe uma nota musical na arena; não esqueça de pegá-la. Depois de terminar a subida, enfrente a estátua gigante. Para conseguir a Relic 54, atire uma bola de fogo na bola azul à direita, perto da porta. Acerte as outras também para abrir passagem. Nas salas abertas, você encontra as Relics 55 e 56, a roupa alternativa de Raiden e os baús dourados. Para vencer seu inimigo, ative as quatro bolas com sua magia, atraia a estátua até o centro da sala, que brilha em vermelho, use o poder de parar o tempo e depois L1 + ▲ na marca no chão. Repita tudo mais uma vez.

Pegue a roupa alternativa de Shao Kahn no baú e continue em frente. Você terá que vencer Goro em um combate normal. Após a vitória, siga até o salão vermelho com os soldados. Quando acabar com todos, avance pelo lado direito e encontre a Relic 57. Agora, procure a tocha que não está acesa e use uma bola de fogo nela para achar a Relic 58. Com tudo em mãos, vá para a luz verde e enfrente Reiko.

No fim da luta, entre no portal verde para iniciar mais um treinamento.

TREINAMENTO, PARTE 4

Na primeira parte, desvie das bolas de fogo enquanto pega os diamantes. Na segunda, vença Blaze em um combate. Na terceira, a luta é contra Shao Kahn. O quarto desafio é uma luta contra um monge. No quinto, vários monges atacam e seu objetivo é acabar com o verdadeiro, que tem a barra de energia maior.

Voltando à fortaleza, vá até a porta que se abriu e passe pelo portal para encontrar Raiden.



EDENIAN RUINS

Vença a luta contra os inimigos e pegue a Relic 59 no caminho que se abriu. Siga em frente sempre de olho nas sombras das armadilhas. Passe rapidamente para atrair a pedra e volte. No fim do caminho, uma luta começa. Quando a caveira gigante subir, atire seus inimigos nela usando ●. Se preferir, atire bolas de fogo.

Quando várias estiverem na tela, corra bastante e deixe os inimigos serem mortos pelas bolas de fogo que caem. Assim, sua energia e magia são recarregadas.

No fim da luta, um caminho se abre. Passe por ele, abrindo os baús com duas arenas novas, as roupas alternativas de Nightwolf, Scorpion, Taven; e a última Relic, a sexagésima, estará esperando por você. Agora todos os segredos do game estão liberados. Pegue o baú dourado e continue em frente. Scorpion aparece e começa uma luta. Ao vencê-lo, Daegon inicia um novo combate.

Acabe com ele para dar início à luta final, contra Blaze.

Parta para o corpo-a-corpo e defenda bastante, procurando contra-atacar quando houver oportunidade. Completando o modo Konquest, você destrava Taven.

Agora sua Krypt está completa, a não ser pelo símbolo "?", que precisa de um código. Na verdade, é apenas outra maneira de liberar os extras, mas sem a diversão de jogar de verdade.

FATALITIES

Em *Armageddon*, os Fatalities mudaram. Eles não são mais exclusivos de um ou outro personagem. Desta vez, você usa comandos genéricos para posicionar, atacar e finalizar seu adversário. Se quiser, pode usar vários em sequência para criar um Fatality devastador. Combos são os movimentos de ataque, que podem ser até nove; transições são os movimentos que posicionam seu inimigo, caso queria mudar a forma de ataque; finalizadores são os golpes finais da sequência que acabam com seu adversário.

Para personagens especificos, como os chefes, os golpes são diferentes. Os movimentos de tirar espada só servem para Scorpion, Sub Zero, Sareena, Li Mei, Ashrah, Dairou, Kenshi e Shang Tsung.

MOVIMENTOS NA FRENTE DE SEU OPONENTE

• Transições
Para trás: ↓, →, ■
De joelhos: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ←, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições dos chefes
Para trás: ↓, →, ■
De joelhos: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ↓, ▲

• Combos
Joelho na cabeça: →, →, ■
Soco: →, ←, ■
Outro soco: ↑, ↑, ■
Chute: ←, ←, ■
Outro chute: ↓, ↓, ■
Ataque no coração: →, →, ▲
No cérebro: ←, ←, ▲
Na costela: ↓, ↓, ▲
Na perna: →, ←, ▲
Pegar braço: ↑, ↑, ▲
Golpear: ↑, ↑, ✖
Pegar dois braços: ←, →, ▲
Golpear: ←, →, ✖
Quebrar o braço: ↓, ↓, ✖

• Combos com espada
Cortar braço esquerdo: →, →, ■
Cortar braço direito: →, →, ▲
Impalar: ←, ←, ■
Estômago (a espada desaparece depois do golpe): ←, ←, ▲

• Combos que utilizam espada pequena:
Na cabeça: ←, ←, ✖
Na barriga: ↓, ↓, ✖
Cortar braço esquerdo: →, →, ■
Cortar braço direito: →, →, ▲
Impalar pela barriga: ↑, ↓, ↑, ▲
Impalar: ↑, ↑, ✖

• Combos com chefe
Esmagar: ↑, ↑, ▲
Chute: →, →, ■
Soco: →, ←, ■
Soco na barriga: ↓, →, ✖
Joelho na cabeça: ↓, ←, ✖
Punho: →, ↓, ▲

• Finalizadores
Cabeça: ↑, ↑, ●
Quebrar pescoço: ←, ←, ●
Espinha: ↓, ↓, ●
Pancada na cabeça: →, →, ●
Na coluna: →, ←, ●
No braço: →, →, ✖
Dois braços: ←, ←, ✖

• Finalizar com espada ou espada curta
Decapitar: →, →, ●

• Finalizadores de chefe
Soco no pescoço: →, →, ●
Gancho: ←, ←, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●
Chute na cabeça: ↓, ↑, ●
Explodir: →, ←, ●

MOVIMENTOS QUANDO SEU OPONENTE ESTÁ DE JOELHOS

• Transições
Para frente: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ←, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
Para frente: ↓, ←, ■

• Combos
Quebrar pescoço: ↑, ↑, ▲
Chute na cabeça: ↓, ↓, ▲
Joelho na cabeça: →, →, ▲
Soco: →, →, ■ ou ↑, ↑, ■
Chute: ↓, ↓, ■

• Combos com espada
Impalar: ←, ←, ■

• Combos de chefe
Chute: →, →, ■
Outro Chute: ←, →, ■

• Finalizadores
Quebrar pescoço: →, →, ●
Espinha: ↑, ↑, ●

• Finalizadores com espada
Decapitar: ↑, ↓, ↑, ●

• Finalizadores de chefe
Explodir: →, →, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●
Chute na cabeça: ↓, →, ●



Agora você pode colocar Onaga pra lutar contra Goro, Sareena contra Motaro, Nitara contra Chameleon e criar mais...

MOVIMENTOS ATRÁS DO SEU INIMIGO

• **Transições**
Para frente: ↓, →, ■
Para cima: ↓, ←, ■
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• **Transições de chefe**
Para cima: ↓, ←, ▲

• **Combos**
Golpe um: ↑, ↑, ■
Golpe dois: →, →, ■
Quebrar braço: ↓, ↓, ■
Quebrar pescoço: ←, ←, ■
Golpe na cabeça: ↓, ↓, ▲
Golpe no coração: →, →, ▲

Chutar a bunda: ↑, ↑, ▲
Soco (muda a posição do inimigo para frontal): ←, ←, ▲

• **Combos de chefe**
No joelho: →, →, ■

• **Finalizadores**
Pancada na cabeça: →, →, ●

Pancada na cabeça 2: ↑, ↑, ●

• **Finalizadores com espada**
Shish Kabob: →, →, ●

• **Finalizadores de chefe**
Golpe na cabeça: →, →, ●
Chute: →, ↑, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●







MOVIMENTOS ATRÁS DO SEU INIMIGO COM ELE DE JOELHOS

• **Transições**
Para trás: ↓, →, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• **Transições de chefe**
Para trás: ↓, ←, ▲

• **Combos**
Soco (posição frontal): ←, ←, ■

• **Combos de chefe**

Chute: →, →, ■

• **Finalizadores**
Cabeça: ←, ←, ●

• **Finalizadores de chefe**
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●



MOVIMENTOS COM SEU ADVERSÁRIO PARA BAIXO

• **Transições**
Para frente: ↓, ←, ▲
De joelhos: ↓, ←, ■
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• **Transições de chefe**
De joelhos: ↓, ↑, ▲

• **Combos**
Golpe no joelho: ←, ←, ■
Pisada: ↑, ↑, ■
Soco: →, →, ■

• **Combos de chefe**
Golpe na cabeça: →, →, ■

• **Finalizadores**
Espinha: →, →, ●

• **Finalizadores com espada**
Golpe na cabeça: →, →, ●

• **Finalizadores de chefe**
Ataque na cabeça: ↑, ↑, ●
Explodir torso: ↑, ↓, ●

MOVIMENTOS COM SEU ADVERSÁRIO PARA CIMA

• **Transições**
Para trás: ↓, ←, ■
Atrás, de joelhos: ↓, →, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• **Transições de chefe**
Para trás: ↓, ←, ▲

Atrás, de joelhos: ↓, →, ▲

• **Combos**
Soco: →, →, ▲

• **Combos com espada**
Impalar (perde a espada): ←, ←, ■

• **Combos de chefe**
Joelho: →, ↓, ■

• **Finalizadores**
Pisada: →, →, ●
Outra pisada: ↓, ↓, ●

• **Finalizadores com Espada**
Decapitação: ↑, ↑, ●
Golpe na cabeça: ←, ←, ●

• **Finalizadores de Chefe**
Golpe na cabeça: ↓, ↓, ●
Golpear braços: ←, ↓, ●

...uma duzia de lutas que não farão o menor sentido!



GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS

Produtora: **Aksys**
Distribuidora: **Aksys**
Jogadores: **2**
Gênero: **Luta**

Apenas mais uma revisão, mas venderá do mesmo jeito

Por **Vinicius Lima**

Não há dúvidas de que a série *Guilty Gear* alcançou grande sucesso também desse lado do mundo. Suas principal característica é se manter fiel aos gráficos 2D. Quem já conhece *Guilty Gear* está acostumado às diversas atualizações e revisões que cada volume recebe. Desta vez não foi diferente, *Guilty Gear Accent Core Plus* é a revisão direta de *Accent Core*, apresentando melhorias no balanceamento do jogo, textura dos cenários, novas modalidades de jogo e dois novos personagens disponíveis. O modo "Arcade" continua intacto, com nove lutas contra personagens aleatórios e a última contra a versão EX de I-No, sem história prédeterminada ou seqüências, somente as lutas. O modo "Network", o tradicional modo versus, também se mantém igual, trazendo de novidades apenas golpes, especiais e dois novos personagens disponíveis para seleção, Justice e Kliff, funcionando apenas em rede local, um ponto fraco do game. Junto ao modo "Network", temos o modo "Team Vs.", em que é possível montar um trio de lutadores, no estilo *The King of Fighters*.

Dentre as novidades, *Accent Core* traz de volta o modo "Story", presente anteriormente em *XX #Reload*, novamente com o sistema de caminhos, dependendo de escolhas durante as conversas ou da maneira como se terminam as lutas, resultando em 350 cenários e conversas diferentes. Cada personagem tem uma história própria e dois possíveis finais. O modo "Story" tem seu foco nos acontecimentos após *Guilty Gear XX*, relacionados aos Gears, ao Post-War Administration Bureau (Escritório de Administração Pós-Guerra) e That Man. O modo "Mission" retorna também, com apenas 25 missões, desta vez sendo possível escolher com qual personagem cumpri-las, cada uma desbloqueando uma conquista diferente, como novas cores e as versões de cada personagem, com golpes diferentes das versões normais.



Guilty Gear continua fazendo sucesso justamente por ser fiel ao gráfico 2D

O modo "Survival" continua presente, agora com um sistema de nível de habilidades. É possível evoluir ataque, defesa, velocidade, força dos ataques especiais e outras habilidades no final de cada luta. Este modo também é essencial para liberar novas cores e versões extras dos personagens. O modo "M.O.M", no qual é necessário fazer combos altos para ganhar moedas, apenas com o propósito de entrar no ranking, continua intacto. O modo "Gallery", ou galeria, conta com novas ilustrações, filmes e vozes secretas dos personagens, que são desbloqueados completando os modos citados anteriormente.



Em comparação a *Accent Core*, os cenários e personagens estão com gráficos mais detalhados, mantendo o padrão 2D da série, a jogabilidade também foi aprimorada – sendo possível executar combos e especiais com mais facilidade. A trilha sonora, apesar de intacta, mantém a excelente qualidade, abusando dos gêneros rock, metal e heavy metal, inspirados em bandas como Queen e Iron Maiden. *Guilty Gear Accent Core Plus* mantém o ritmo de seus jogos anteriores, com diversas melhorias na jogabilidade, gráficos e novas modalidades de jogo. O fato de ser um jogo em ambiente 2D não diminui a vontade de jogá-lo e seus modos de jogos fazem com que você queira jogá-lo até completar tudo. O único ponto fraco consiste em não possuir um modo online, mas isso não diminui a diversão que o jogo propõe. É uma boa pedida, tanto para fãs da série, quanto para quem nunca jogou. ■

Nota: 9,0

Não importa se o jogo é 2D, Guilty Gear vai continuar vendendo horrores para os fãs da série.



DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2

Produtora: **Koei**
Distribuidora: **Koei**
Jogadores: **2**
Gênero: **Ação**

Pode até fazer sucesso lá no Oriente, mas aqui não empolga

Por **Vinicius Lima**

Quem conhece a fórmula da série *Dynasty Warriors*, criada pela KOEI, já está acostumado à pancadaria intensa, com espadas, golpes a distância com arco e flechas e ainda um grande especial, esforço resultante dessa pancadaria. A KOEI tentou mudar esta fórmula adicionando armas a laser, robôs gigantes e formas de vida mecânicas incansáveis em *Dynasty Warriors: Gundam* e não obteve muito sucesso. Ela insiste em tentar a inovação com *Gundam 2*, mas infelizmente não é como se espera.

Assim como seu antecessor, *Gundam 2* mistura grandes robôs e pilotos da série da Bandai com a série *Dynasty Warriors*, ou seja, seu objetivo é encontrar e destruir os robôs inimigos, por meio de missões confusas em dois modos principais: "Official Mode", no qual as missões seguem a série em anime, e "Mission Mode", missões originais da história do jogo.

Em ambas, você escolhe seu piloto e seu robô, combinando-os com itens encontrados durante a aventura principal para deixá-los mais fortes e ágeis. A ideia parece muito interessante, mas a prática não passa emoção nenhuma, por se tratar de ações muito genéricas e repetitivas. Após algum tempo, o desânimo bate e você logo quer jogar algo muito mais interessante.

O "Versus Mode" apenas serve para compartilhar um pouco do tédio, pois são as mesmas missões dos modos para um jogador e não ajudam a empolgar em nada, assim como o modo online, em que até quatro jogadores compartilham das mesmas sensações do modo principal.



Até parece empolgante, mas a melhor coisa é não perder o seu dinheiro e alugar Dunasty Warriors

A jogabilidade em *Gundam 2* segue os padrões da série *Dynasty Warriors*, com muita pancadaria e ação. O problema consiste na falta de criar estratégias para os ataques. Tudo é muito genérico, apontar para uma leva de inimigos e atacá-los, sem precisão ou um sistema de combos aprimorado. Basta apontar, apertar o quadrado e pronto. A câmera também é muito confusa e não colabora para a jogabilidade. Muitas vezes, o jogador se perde entre uma onda de inimigos e outra, caindo em desvantagem.

A trilha sonora não empolga; é muito simples tanto em músicas como em efeitos especiais. A dublagem dos personagens foi muito mal interpretada e também não passa emoção alguma. Não é sempre que uma mudança drástica é bem vinda em uma série como *Dynasty Warriors*. O que já era repetitivo e esgotado tornou-se ainda mais tedioso. Talvez a variedade de robôs e as possibilidades de customização sejam um dos poucos pontos para o jogo, mas somente para quem é um grande fã, tanto de *Mobile Suit Gundam*, quanto de *Dynasty Warriors*. Para quem tem apenas curiosidade, não seria uma boa recomendação convidar os amigos para uma partida. Procure algo mais animado. ■

Nota: 4,5







X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Produtora: **Amaze**
Distribuidora: **Activision**
Jogadores: **1**
Gênero: **Ação**

A prova definitiva de que alguns games não passam de uma piada cruel dos programadores

Por **Amer Houchaimi**

X-Men Origins: Wolverine no PS3 é um excelente game de ação, cheio de violência, adrenalina e colecionáveis o suficiente para manter os jogadores interessados por semanas.
Infelizmente, a versão do PS2 não recebeu nem um terço da atenção dada ao game do seu irmão.
A jogabilidade é a mesma: é um game de pancadaria. Infelizmente, a Inteligência Artificial dos inimigos é inexistente e basta ficar massacrando os botões de ataque sem nenhuma estratégia para se avançar no jogo. Os momentos de maior dificuldade são os Quick Time Events, mas simplesmente porque às vezes é difícil entender qual botão é preciso apertar.



O visual é horrendo, somente os modelos de Wolverine e Dentes e Sabre ficaram bem feitos. Tudo bem que o PS2 já esteja ultrapassado, mas foi o console que nos deu *Final Fantasy XII*, ele é capaz de fazer gráficos muito melhores do que os deste game. Este título prova que a era dos games memoráveis do PS2 já passou. Resta aos proprietários do console se divertirem com títulos mais antigos ou começarem a considerar a compra de um PS3.

Nota: 4,0





SBK-09 SUPERBIKE

Produtora: **Milestone**
Distribuidora: **Conspiracy**
Jogadores: **2**
Gênero: **Corrida**

Simulador de corrida não tem um visual muito apurado e oferece fotos de mulheres como extra

Por **Leandro Rodrigues**

Os produtores da Black Bean Games prometeram que SBK 09 seria o game de corrida de motocicletas mais bonito dos últimos tempos. Com certeza eles não estavam com a versão de PS2 em mente, quando fizeram essa afirmação.
Sem fugir do básico o game não agrada desde os seus menus simplistas até aos cenários sem grandes atrativos. A pista não oferece mais do que asfalto, grama e brita por todos os lados. Nem mesmo a arquibancada chama a atenção, não existe som de torcida e muito menos animação.
Na parte de simulação o game corresponde as expectativas com motos potentes, sensação de velocidade insana. Um bom exemplo disso é quando você tenta empinar a sua moto em uma reta, o peso da moto e a ação do vento fazem com que se torne bem difícil voltar a posição inicial. Se você é daqueles que detesta usar os freios, o destino do seu piloto será a brita. O modo challenges tem desafios interessantes como fazer um zig-zag nos cones ou superar o tempo de corredores famosos. Como bônus para quem encarar – e superar – essas missões, diversos extras são liberados. Entre eles fotos – reais – de lindas promotoras das corridas de motocicletas.

Nota: 4,0



Parece que algumas produtoras querem agradar todos os consoles mas de repente perdem o ânimo para fazer jogos...



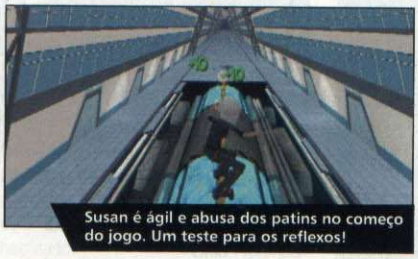
MONSTERS VS. ALIENS

Produtora: **Beenox** Distribuidora: **Activision** Jogadores: 1 Gênero: **Aventura**

A guerra mais bizarra dos últimos tempos invade os consoles e não esqueceu do velho PlayStation 2

Por **Leandro Rodrigues**

Sem tempo para respirar, Susan Murphy precisa rapidamente mostrar toda sua habilidade nos patins em meio a ataques alienígenas. É assim que você é jogado dentro de *Monsters vs. Aliens*, a mais nova animação da Dreamworks. Apesar do ritmo alucinante e empolgante da abertura, a ação é frequentemente interferida por insistentes avisos do tutorial, que literalmente pausa o jogo para explicar os novos comandos que são inseridos no jogo. Passado esse pequeno problema, o jogador é "convidado" a ajudar Susan a superar os demais



Susan é ágil e abusa dos patins no começo do jogo. Um teste para os reflexos!

desafios da fase, testando seus reflexos pulando ou desviando dos obstáculos.

Até essa parte do jogo, ao menos que você já tenha assistido ao filme homônimo, não é possível suspeitar o que existe por trás da franzina protagonista. Somente mais tarde você descobre que Susan também atende pelo codinome Ginormica. O apelido vem da misteriosa habilidade que ela ganhou após ter um pequeno contato com um estranho meteorito, quando abandona sua jogabilidade simples e rápida, ganhando proporções gigantescas, comandos mais lentos, porém destruidores.



Ao longo dos 12 estágios da aventura, o jogador conhece novos monstros que possuem habilidades peculiares, usadas à exaustão para superar cada um dos desafios proporcionados pelos cenários e também pelos alienígenas, os inimigos mortais, que vocês devem combater para salvar a Terra. Entre os personagens jogáveis estão B.O.B, uma gelatina gosmenta que consegue engolir seus adversários, atravessar grades ou passar por dentro de canos. Mesmo focado nos mais jovens, alguns desafios criados pelos produtores oferecem certo grau de dor de cabeça, mas nada que os mais persistentes não consigam superar. Para facilitar ainda mais a vida do jogador, o game oferece um modo cooperativo para dois jogadores. O segundo jogador controla Dr. Barata, o fiel companheiro de Ginormica pode entrar e sair do jogo toda vez que quiser.

Ou seja, se o seu filho começar a reclamar que não está conseguindo passar alguma parte do jogo, é só você pegar o segundo controle, ajudá-lo e sair do jogo, deixando o resto por conta do garoto. ■

Nota: 6,5





BURNOUT 3



Ao contrário de outros games de corrida, na série Burnout só quem é um verdadeiro barbeiro consegue progredir no jogo

SEGREDOS DA GARAGEM

– Compact Series

Compact Type 1: liberado no início da corrida de compactos

Compact Type 2: disponível no começo da série de compactos

Compact Type 3: liberado no início da série de compactos

Tuned Compact: ganhe ouro no torneio Downtown Race 1

Modified Compact: ganhe ouro na Waterfront Face-off

Custom Compact: acumule 10.000 Burnout Points

Assassin Compact: faça 15 takedowns

Compact Prototype: ganhe ouro em Lakeside Getaway Face-off 1

Compact Dx: ganhe quatro medalhas de ouro

Dominator Compact: ganhe ouro em Kings of the Road Face-off



– Muscle Series

Muscle Type 1: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix

Muscle Type 2: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix

Muscle Type 3: ganhe ouro em Silver Lake Compact Grand Prix

Tuned Muscle: ganhe ouro em Kings of the Road Race



Modified Muscle: ganhe ouro em Mountain Parkway Face-off 1

Custom Muscle: acumule 25.000 Burnout Points

Assassin Muscle: consiga 30 takedowns

Muscle Prototype: ganhe ouro em Mountain Pakway Face-off 2

Muscle Dx: ganhe dez medalhas de ouro

Dominator Muscle: ganhe ouro em Lakeside Getaway Face-off 2

– Coupe Series

Coupe Type 1: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix

Coupe Type 2: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix

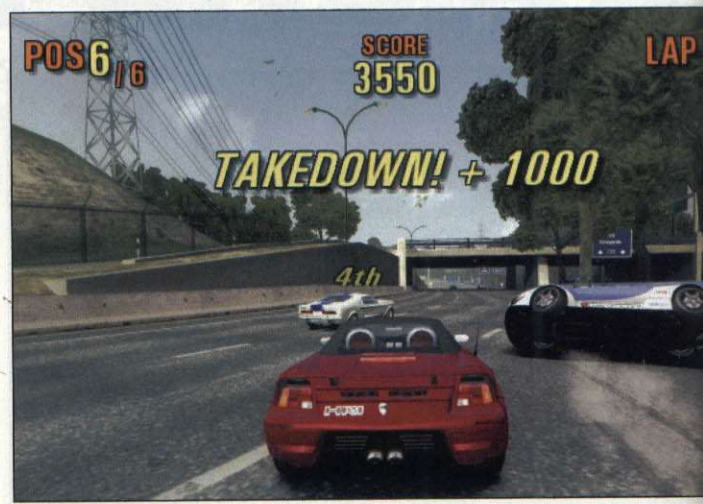
Coupe Type 3: ganhe ouro em Waterfront Muscle Grand Prix

Tuned Coupe: ganhe ouro em Vineyard Face-off

Modified Coupe: ganhe ouro em Alpine Race

Custom Coupe: acumule 50.000 Burnout Points

Assassin Coupe: faça 60 takedowns



Essa é a nova seção de dicas para o PS2. Ela está cheia de truques para você detonar naquele jogo difícil de terminar

Coupe Prototype: ganhe ouro em Continental Run Face-off 1
Coupe Dx: ganhe 18 medalhas de ouro
Dominator Coupe: ganhe ouro em Frozen Peak Face-off 1
– Sports Series
Sports Type 1: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Sports Type 2: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Sports Type 3: ganhe ouro em Vineyard Coupe Grand Prix
Tuned Sports: ganhe ouro em Continental Run Race 2
Modified Sports: ganhe ouro em Continental Run Face-off 2
Custom Sports: acumule 100.000 Burnout Points
Assassin Sports: faça 100 takedowns
Sports Prototype: ganhe ouro em Frozen Peak Face-off 2
Sports Dx: ganhe 25 medalhas de ouro
Dominator Sports: ganhe ouro em Alpine Face-off Super Series
Super Type 1: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Super Type 2: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Super Type 3: ganhe ouro em Alpine Expressway Sports Grand Prix
Tuned Super: ganhe ouro em Island Paradise Face-off
Modified Super: ganhe ouro em Golden City Face-off
Custom Super: acumule 200.000 Burnout Points
Assassin Super: faça 150 takedowns
Super Prototype: ganhe ouro em Gold Medal GP
Super Dx: ganhe 32 medalhas de ouro
Dominator Super: ganhe ouro em Dockside Face-off
– Special Series
Oval Racer Special: detone todas as Signature Takedown
Custom Coupe Ultimate: ganhe ouro em todos os eventos Crash
Euro-Circuit Racer: ganhe todos os troféus do Takedown
Classic Hotrod: ganhe todos os Special Event Postcards
Us Circuit Racer: ganhe ouro no Super GP
World Circuit Racer: ganhe ouro em todos os Race Events
– Heavyweights
Heavy Pick-Up: acumule 1 milhão nos eventos Crash
4wd Racer: acumule 2 milhões nos eventos Crash
Suv Deluxe: acumule 5 milhões nos eventos Crash
4wd Heavy Duty: acumule 10 milhões nos eventos Crash
B-Team Van: acumule 15 milhões nos eventos Crash
Delivery Truck: acumule 20 milhões nos eventos Crash
Tractor Cab: acumule 30 milhões nos eventos Crash
Longnose Cab: acumule 50 milhões nos eventos Crash
City Bus: acumule 70 milhões nos eventos Crash


Em dois segundos esse soldado vai tomar um tiro na cabeça e o 007 vai sair de mãos dadas com a mocinha

Trash Truck: acumule 90 milhões nos eventos Crash
Fire Truck: ganhe todas as Crash Headlines

007 EVERYTHING OR NOTHING

– Códigos especiais
Primeiro, consiga rank Platinum em todas as fases. Depois, comece uma nova partida, pause o game e entre com uma das combinações abaixo:
Todas as armas: ●, ▲, ✖, ✖, ●
Agente camuflado: ●, ▲, ✖, ▲, ■
Munição dobrada: ●, ●, ✖, ●, ▲
Danos dobrados: ●, ▲, ▲, ■, ●
Munição completa: ●, ●, ▲, ■, ■
Energia completa: ●, ▲, ▲, ✖, ●
Arma de ouro: ●, ▲, ✖, ●, ▲
Energia otimizada: ●, ■, ■, ✖, ●
Melhor tração: ●, ✖, ✖, ■, ▲
Arma de platina: ●, ■, ■, ●, ✖
Dirigir em câmera lenta: ●, ■, ▲, ✖, ▲
Munição ilimitada: ●, ✖, ■, ✖, ●
Energia ilimitada: ●, ■, ●, ■, ▲

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Modo cheat: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois pressione þ durante o jogo. Um menu com opções de invencibilidade e seleção de fase é habilitado.
Personagem com nível 10: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois pressione ™ durante o jogo. Um som especial confirma o código.

CALL OF DUTY FINEST HOUR

Todas as fases: esta dica requer dois controles plugados no console. Na tela de seleção de missões, segure ↑ no controle 2 e aperte START, SELECT, SELECT, ■ no controle 1.
Munição ilimitada: durante o jogo e usando somente o controle 1, aperte START para pausar e depois pressione R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

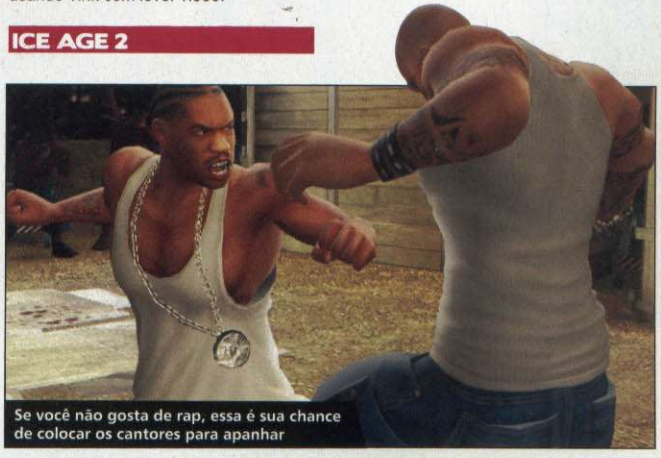
DEF JAM FIGHT FOR NY THE TAKEOVER

No menu principal, entre em Extras e depois em Cheats para digitar um dos códigos abaixo:
– Pontos fáceis
100 pontos: REALSTUFF, GOUNDRGRND, THEEMCEE, BULLETPROOF e/ou DASTREETS
200 pontos: REAL STYLE, SUPER FREAK e/ou DRAGONHOUSE
300 pontos: NEWYORKCIT
– Músicas extras
After Hours (Nyne): LOYALTY
Anything Goes (C-N-N): MILITAIN
Blindside (Baxter): CHOPPER
Bust (Outkast): BIGBOI
Comp (Comp): CHOCOCITY
Dragon House (Chiang): AKIRA
Get it Now (Bless): PLATINUMB
Koto (Chiang): GHOSTSHELL
Lil Bro (Ric-A-Che): GONBETRUBL
Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
Move! (Public Enemy): RESPECT
Original Gangster (Ice T): POWER
Poppa Large (Ultramagnetic MC's): ULTRAMAG
Sieze the day (Bless): SIEZE
Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
Walk with Me (Joe Budden): PUMP

DISGAEA 2 CURSED MEMORIES

– Finais alternativos
Saiba o que fazer para conseguir cada um dos seis finais diferentes:
Final de Axel (Akutare): basta detonar Axel/Akutare.
Final ruim: tenha mais de 10 felonies (com Adell) e mais de 50 mortes (com Ally) antes de acabar o game.
Final de Etna: detone Etna no capítulo 3.
Final de Laharl: acabe com Laharl no capítulo 11.
Final do chefe intermediário: detone o subchefe do capítulo 4.
Final de Tink: acabe com o chefe final usando Tink com level 1.000.

ICE AGE 2


Se você não gosta de rap, essa é sua chance de colocar os cantores para apanhar

THE MELTDOWN

– Macetes gelados
Pause o jogo e pressione os direcionais digitais ou mova o analógico direito conforme indicamos abaixo:
Energia ilimitada: ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Vidas ilimitadas: ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

- Códigos da guerra
Pause o jogo, segure Œ e ± e pressione ●, ●, ←, ▲, ●, ✖. A mensagem "Enter Cheat" aparece e confirma a entrada do truque principal. Feito isso, pressione uma das sequências abaixo e jogue numa boa:
Munição ilimitada: L2, L1, ■, L2, L1, R1.
Shellshock desativado: L2, R1, L2, L1, ▲, ▲.
Barra de adrenalina sempre cheia: L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
Esconder HUD: ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
Modo Kill Nemesis: ↓, L2, L1, R1, ↑, ■.
Documento OSS: ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

– Truques da madrugada
No menu de opções, vá para a opção cheat codes e entre com os passwords a seguir para liberar itens extras e opções secretas do game:
Veículo cromado: haveyouseenthisboy
Cabeça de caveira: getheadn
Homem da neve: getheadm
Todas as cidades no Arcade: crosscountry
Agro: dfens
Zone: allin
Cidades Atlanta e Detroit: roadtrip
Sem danos no seu veículo: ontheroad
Smile amarelo: getheadj

ROGUE TROOPER

– Trapaças rápidas
Entre no menu Extra e pressione os botões:
Energia ilimitada: ←, →, ↑, ↓, L3, ■

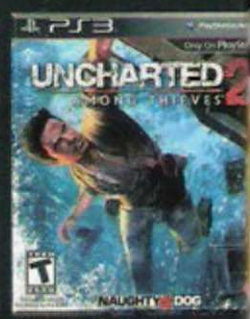

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ
SEU GAME COM TUDO!
Preço Imbatível!
Controle Dualshock 3
apenas
R$ 149,00
a vista
ou em:
3x R$ 53,00
PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER
Fratello Games
FINANCIE
sua compras em até
36x
Central de Atendimento 1
(11) 3362.2206
Central de Atendimento 2
(11) 2093.2092
Nova LOJA VIRTUAL
www.fratellogames.com.br
Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!
Fale ON-LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com
LOJA Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029
LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601
LOJA Peça Silv Bomer
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 209
Os preços da Sta. Ifigênia valem na REGIÃO do Tatuapé
Assistência Técnica Especializada
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

CJ GAMES









*R$ 179,00



*R$ 1.199,00



*R$ 799,00





*R$ 899,00



*R$ 399,00



*R$ 399,00

*VALORES PARA PAGAMENTO EM DINHE

PARCELAMOS NOS CARTÕES: VISA MasterCard



TEL: 11. 5072.2073

Nextel ID: 30*78275 E-mail: cjgames@terra.com.br

Rua Guaraú, 60 - São Paulo - SP (em frente ao metrô Praça da Árvore)

PERFIL



Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: A linguagem dos punhos

Quem sou eu: Sou um velho durão e bombado de quem você ouviu falar por anos e até tentou enfrentar com um truque que não existia em Street Fighter II.
Não me dou bem com meu irmão e gosto de fazer as pessoas acharem que morri, pois sou um velho sacana.
Ao contrário do que a sabedoria popular leva a pensar, apesar de velho e Japonês, eu não sou tarado.

Filhos: Não. Já tenho dois discípulos que me enchem o saco o bastante.

Etnia: Asiático

Religião: Shintoista

Visão Política: Apolítica

Humor: Carrancudo

Bebo: Não

Fumo: Não

Animais de Estimação: Gosto de animais de estimação

Moro: Nas montanhas, onde só os machos sobrevivem

Paixões: Bater nos outros

Esportes: Espancamento Olímpico

Atividades: Simular minha morte e discutir com meu irmão caçula sobre o que é melhor: Faustão ou Gugu.

Livros: Como fazer amigos e influenciar as pessoas

Música: Enka

Programas de TV: WWE e Mythbusters

Filmes: Operação Dragão, O Mestre Invencível, Kill Bill

Cozinha: Destruo uma por dia

Gouken

scraps 1,016 | photos 156 | photos of me 4 | fans 20 | messages 0

Visitas de perfil: Ryu, Tom Arnold, Astro Boy, Hironobu Sakaguchi, Chin Gentsai, Kenshiro, Sidney Sheldon

Sorte de hoje: Bah!

Recados (1098)



Ryu: Mestre, eu achei que você tinha morrido! Passou esse tempo todo dormindo e nem se deu ao trabalho de desmentir seu óbito? Seu velho safado e sem consideração!



Akuma: Para de sair por aí espalhando que eu digo "Jorge"! Eu falo "Shoushi"! Que saco, as pessoas ficam me olhando estranho na rua por sua culpa! Depois eu te mato, você não sabe por quê e vai me dedurar pro pai e pra mãe! Caramba!



Abraham Simpson: Continuando minha história: naquela época, as coisas estavam ruins. Hitler tinha nos roubado a palavra "quarenta" então não podíamos usá-la. Precisávamos falar "cacetada" ao invés de quarenta.
Então marchamos cacetada e cinco quilômetros até encontrarmos a base Alemã.
Depois eu conto o resto, pois agora está na hora do bingo.

Depoimentos(14)



Gandalf: Eis um cara que tem tudo a ver comigo! Barbudo, morre, volta e não dá satisfação pra ninguém e parece que não toma banho há décadas. Além de ambos passarmos muito tempo de forma meio suspeita com pessoas que tem um terço de nossa idade. Meu velho, um abraço de seu amigo mago enrolão!



Sr. Miyagi: Gouken é um bom amigo de Miyagi. Passa horas pegando mosca com pauzinho junto de Miyagi!
Agora que Miyagi olhar bem, precisamos arranjar maneiras novas de passar o tempo.



Takuma Sakazaki: Você é um grande lutador que fingiu seu falecimento prematuro para ajudar seus alunos a amadurecerem! Eu fiz o mesmo com meus filhos e eles são ingratos!
Não percebem que quando os abandonamos a própria sorte estamos dando uma demonstração de amor?
Espera, agora que parei pra pensar, isso não parece amoroso... parece criminosamente negligente, isso sim!
Ah... bem... um abraço do seu amigo!

Amigos (19)


Takuma Sakazaki


Sr. Miyagi


Tung Fu Rue


Abraham Simpson


Heihachi Mishima


Gandalf


Mickey Rooney


Yuen Siu Tien


Pai Mei

Comunidades (12)


Ameixas


Idosos Voadores


Minha barb impõe respeito


Sou diferente do meu irmão


Sou um velho brigão


Anabolizan s na tercei idade

Fotos (26)


Eu estou bem do lado do Seu Madruga, é que o sino está bem na minha frente


Ryu e Ken na época do treinamento! Esses meninos me enchem de orgulho!

RICKY Games

Diversão sem limites

Venha conferir em nossas lojas, voltada somente para você que é um gamemaníaco. Consoles e acessórios para todas as plataformas. Equipe de assistência técnica especializada. Diversas promoções, ótimas condições de pagamento, garantias e excelente atendimento.



Corra você e seus amigos vão se surpreender!!!



Nossas lojas

Shopping Fiesta - Av. Guarapiranga, 752
Loja 61 - Tel.: (011) 5687-4471

Shopping Plaza Sul - Praça Leonor Kaupa, 100
Loja G1B9 - Tel.: (011) 5073-4754

Boa Vista Shopping - Rua Borba Gato, 59
Loja 201 - Tel.: (011) 5523-6184

Shopping Center Penha - Rua Borba Gato, 59
Loja 201 - Tel.: (011) 2225-1708

Shopping Campo Limpo - Estr. do Campo Limpo, 459
Loja 278 - Tel.: (011) 5811-1228

ricky.games@hotmail.com

www.rickygames.com.br

Wii. XBOX360 PlayStation.2 PLAYSTATION.3 NINTENDO DS. PSP



Vanessa Agnelo
Hortolândia – SP

Fotos: Nelson Alves Jr.
Cabelo e maquiagem: Israel Escobar
Produção: Gabriela Isgroi

Roupas
Studio C Modas - (19) 3865-2737

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br







ELETROMIL

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

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade fotos ilustrativas -Valores p/ pagamento em dinheiro

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares





Ipod Touch

Câmeras Digitais





Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

A ERA DO GELO 3

EM JULHO NOS CINEMAS

ENVIE EG PARA 250

E BAIXE O JOGO OFICIAL DO FILME DIRETO NO SEU CELULAR!





ACESSE: WWW.LATAM.GLU.COM/ERADOGELO

EXCLUSIVO PARA CLIENTES:

Blue Sky

20th CENTURY FOX

glu

Claro

Ice Age™ & © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.