

Nº 126 • Ano 11 • Brasil R\$ 7,50  
Europa € 2,90 • Julho 2009

www.eurogames.com.br

Dicas & Truques para

# PlayStation



## 6 DETONADOS



**INFAMOUS** MISSÕES, MAPAS COM AS LOCALIZAÇÕES DOS SHARDS E DEAD DROPS **PS3**

**PROTOTYPE** REDE DE INTRIGAS E LOCALIZAÇÃO DOS 200 LANDMARK E 50 HINTS **PS3**

**FINAL FANTASY VII** ROTEIRO, LIMIT BREAKS, WEAPON MONSTERS E OUTROS SEGREDOS **PS3 PSP**

**STREET FIGHTER IV** DICAS PARA JOGAR COMO UM VERDADEIRO PROFISSIONAL **PS3**

**EDIÇÃO COM 126 PÁGINAS**  
• COBERTURA E3 2009  
• 25 MAPAS GUIAS  
• SONY NO BRASIL  
• E MUITO MAIS...

**DETONADO PS3 E PS2**

# OS CAÇA-FANTASMAS

Guia completíssimo para finalizar os jogos

**PS3** Roteiro com a localização dos artefatos secretos

**PS2** Aprenda a escanear todos os fantasmas especiais



# TRANSFORMERS ANIMATED

PREPARE-SE PARA  
BATALHAS  
ALUCINANTES!



Licensed by:



BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR

Envie TRANSFORMERS  
do seu celular CLARO  
para o número 250



glu™



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

**PlayStation**



Edição Nº 126 - Julho/2009

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

Diretores  
Aydano Roriz  
Luiz Siqueira  
Rodolfo Carrara  
Tânia Roriz

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, Fábio Santana, Gilsomar Livramento,  
Makotron e Nelson Alves Jr.

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

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

Diretor de Publicidade:  
Maurício Dias (11) 3038-5093  
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio,  
Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisângela 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 Pessoa  
Tânia Roriz e Elisângela 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  
Ezio 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



Somos Filhos à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas


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

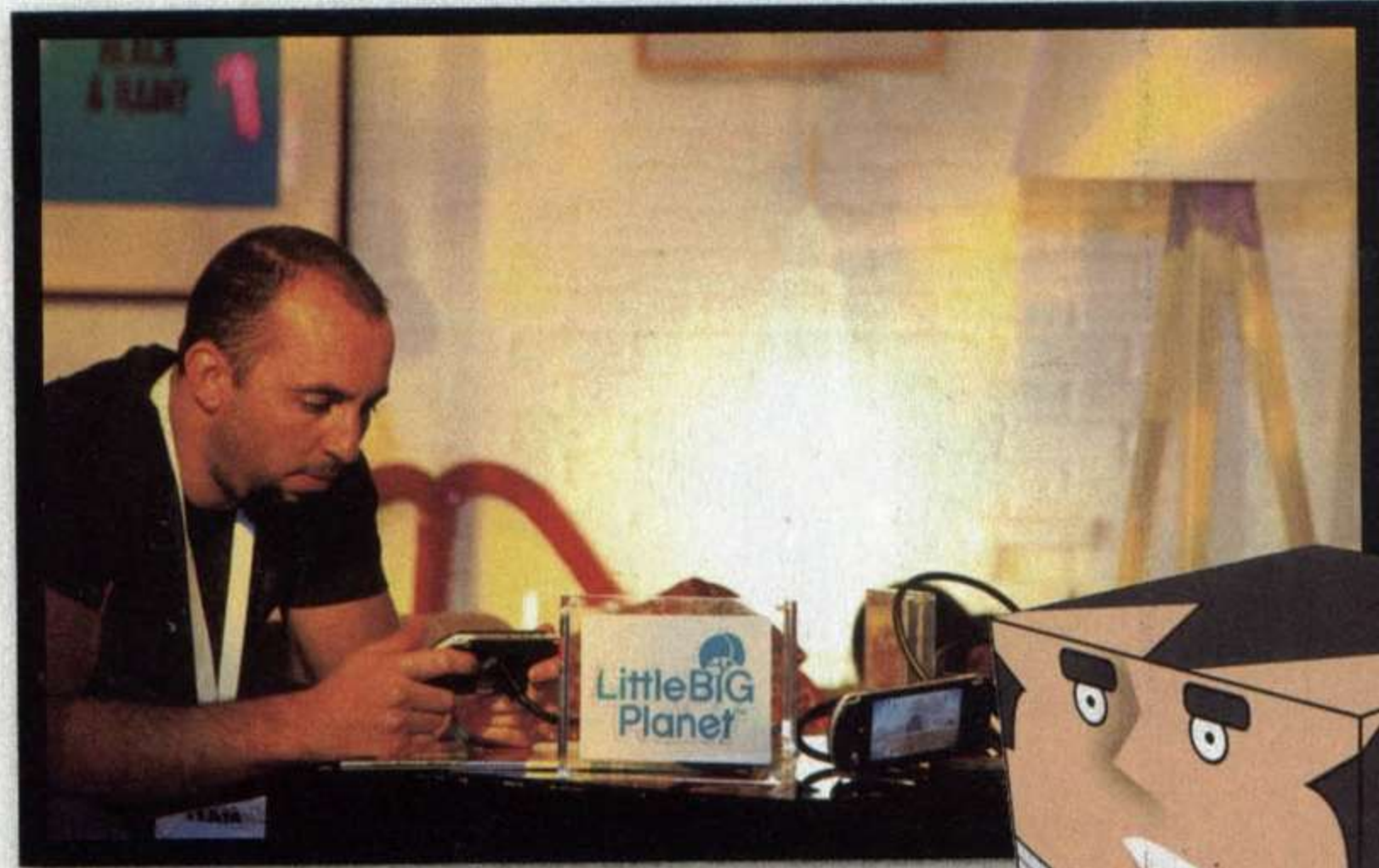
**A** E3 2009 só trouxe boas notícias para a linha PlayStation. Foi impossível manter o queixo acima da linha do umbigo com as soberbas apresentações e testes de jogos exclusivos como *Heavy Rain*, *God of War III* e *Uncharted 2*. Só para dar uma noção, não existe atualmente nenhum jogo que se aproxime tecnologicamente destes três exemplos exclusivos do PS3, e *Uncharted 2* foi aclamado por diversos canais especializados como o melhor jogo da *E3 2009*. Isso para citar só os exemplos supremos, pois *The Last Guardian* silenciou uma multidão inteira na conferência da Sony com um trailer inexplicável e envolvente, uma promessa de uma experiência artística que há de superar *ICO* e *Shadow of Colossus*, seus aclamados antecessores. A lista de exclusividades foi um estouro e revelações bombásticas deram o toque extra: *Final Fantasy XIV* e *Agent*, o novo projeto da Rockstar, serão só para PS3.

Nem só de blockbusters fez-se o brilho da Sony. Novas tecnologias, como o promissor Motion Controller, que vai oferecer um novo meio de jogar videogame; e o PSP Go, versão ainda mais portátil do PSP e voltado para o mercado digital, mostraram que a Sony quer competir cada vez mais forte com o Nintendo Wii e iPhone.

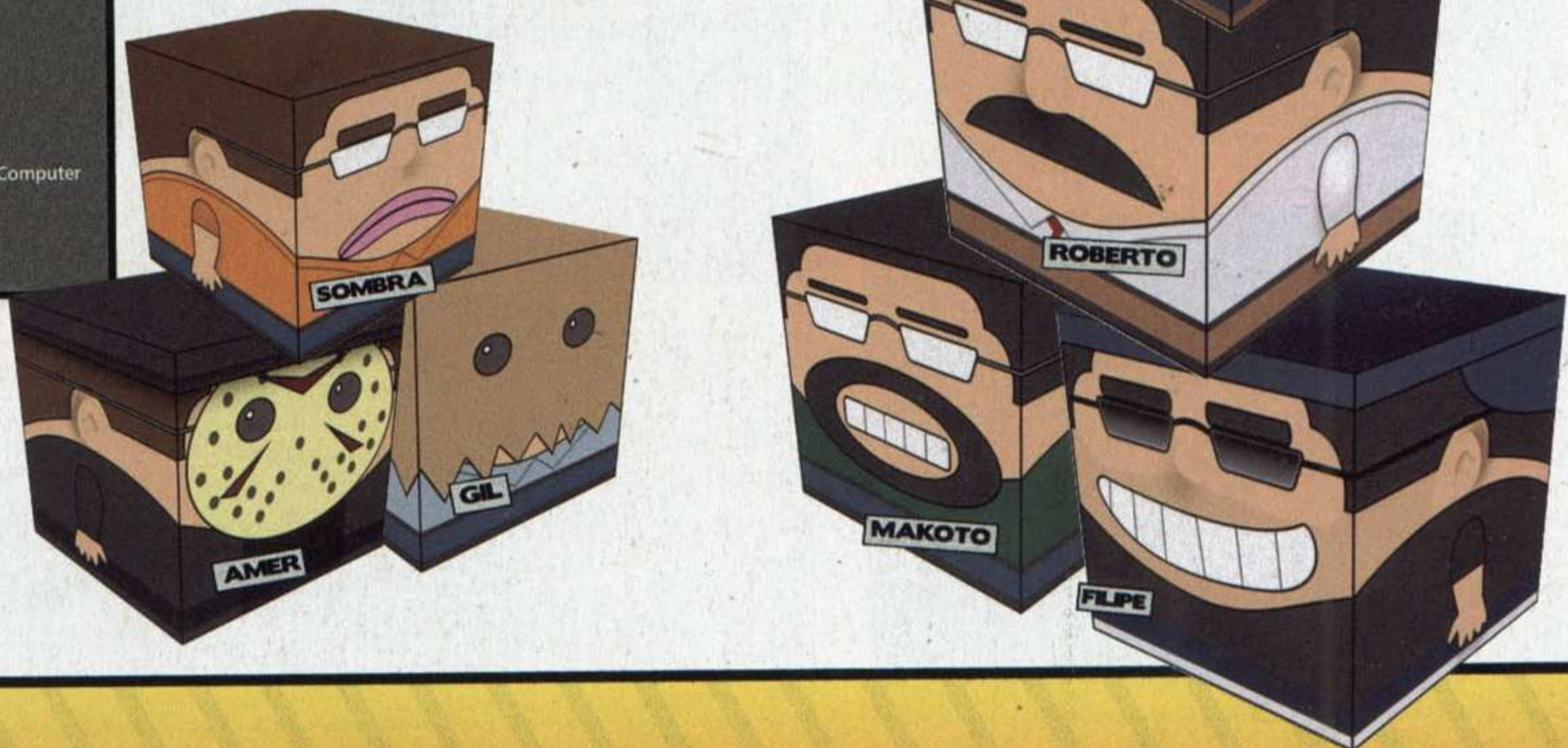
Para finalizar, a notícia que todos já sabiam, mas ninguém tinha certeza absoluta: a linha PlayStation virá para o Brasil, nos próximos meses, com videogames e jogos. Quem deu a letra foi Jack Tretton, CEO da Sony, e você vai saber tudo nesta edição.

Não foi só um ótimo ano para o PlayStation na E3, foi o melhor em muito anos.

 Humberto Martinez



**EQUIPE D&T ENCAIXOTADA**





**GERAL**

Seções fixas que você verá sempre aqui

Especial E3 2009 .....	08
Estádio Virtual .....	82
Fala, Galera! .....	06
Garota Play .....	118
Perfil .....	116
Promoção .....	04
Troféus .....	90



**DETONADOS**

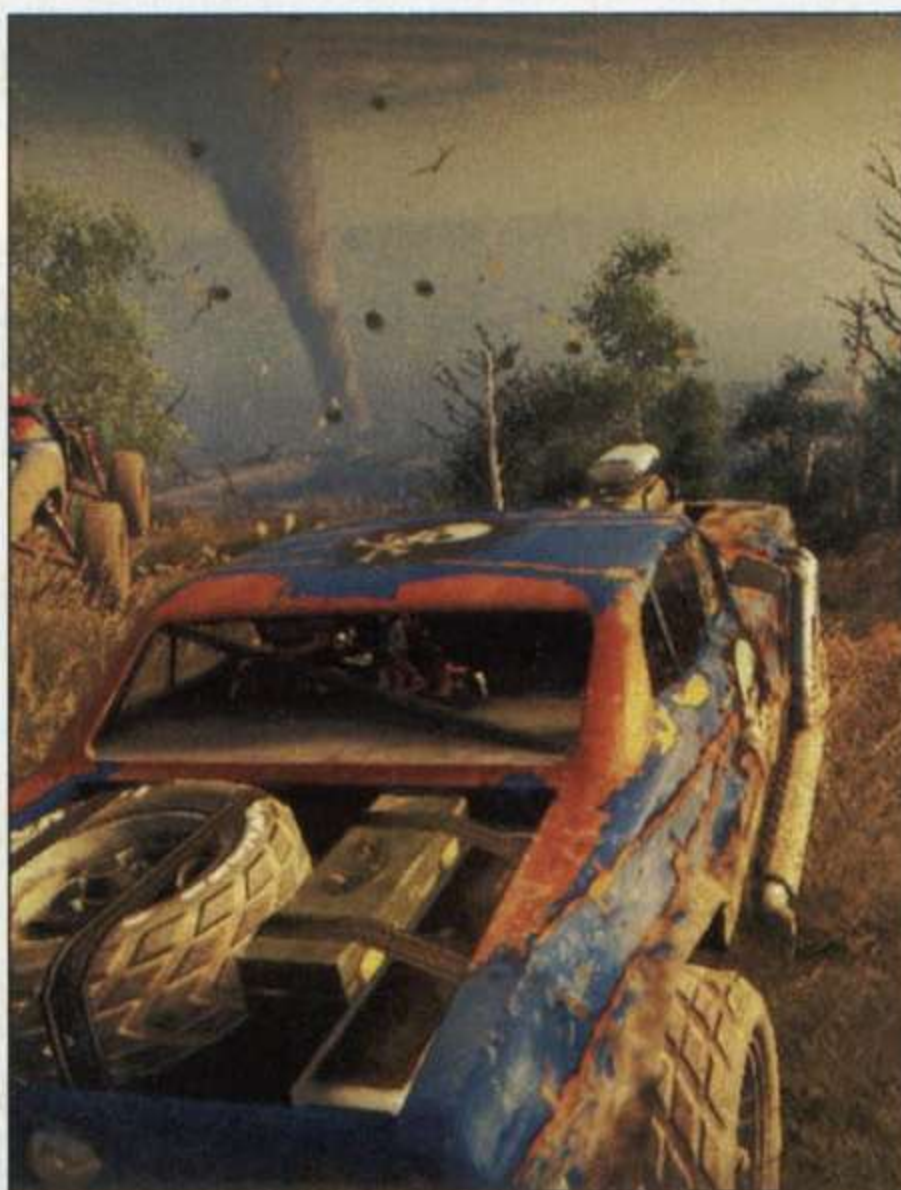
Estratégias e mapas completos

Final Fantasy VII .....	60
Ghostbusters (PS3) .....	38
Ghostbusters (PS2) .....	106
inFamous .....	22
Prototype .....	48
Street Fighter IV .....	76



**Ghostbusters: The Videogame**

**38**



**REVIEW**

Críticas dos maiores lançamentos

Bionic Commando .....	87
Fuel .....	84
UFC 2009: Undisputed .....	86
Virtua Tennis 2009 .....	88

**PROMOÇÃO**

Os Caça Fantasmas estão na moda novamente. Por isso mesmo queremos saber se você está antenado com esse sucesso dos anos 80. Crie uma legenda para a imagem da página 41 (canto direito inferior). Para participar é obrigatório ler antes o regulamento no site da promoção. Visite [www.europenet.com.br/promofantasma](http://www.europenet.com.br/promofantasma) Você pode mandar quantas legendas você quiser. A legenda mais criativa e divertida leva um PlayStation 3 para casa. O resultado da promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation, edição 128 de setembro de 2009.

**Resultado Promoção PlayStation 124**

**Vendedor:** Marcelo Santos Oliveira  
Ourinhos / SP  
**Frase Vencedora**  
"Mandaria a foto das minhas irmãs. Vocês que implorariam para fazer parte da minha família."

Parabéns Marcelo! Peça, por gentileza, para que as suas irmãs entrem em contato conosco para retirarem o seu prêmio.

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

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



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



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



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



# 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

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.

# TRIUMPH®

MOTORCYCLES

[www.triumphbrasil.com.br](http://www.triumphbrasil.com.br)

0800 774 74 77

Acesse [www.grupoizzo.com.br](http://www.grupoizzo.com.br)



\* Daytona 675 Triple a partir de R\$ 21.900,00 o valor. Preço de R\$ 1.300,00 não incluso. Plano especial de financiamento com 50% de entrada (R\$ 10.950,00) + 12x sem juros de R\$ 1.745,84 (R\$ 20.950,00) totalizando R\$ 21.900,00 + frete de R\$ 1.200,00 este valor. Financiamento pelo IMOCX na forma: 50% de 10% e 10% de 10% de juros. Pressupõe crédito aprovado durante as etapas. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As modalidades de compra estão sujeitas a aprovação. Programa de Crédito de Trabalho de 12 meses. Seguro de Garantia. Sempre consulte o vendedor.



É meu amigo, agora você vai poder usar este machado enorme contra os inimigos de **todas** as expansões de **Fallout 3**

seus personagens e quais as ligações com *Shadow of Colossus* e *ICO*?

André Barreto  
Via e-mail

Calma André, não coloque o carro a frente dos bois. Ainda não há informações sobre o enredo deste game, exceto pela relação entre o menino e a criatura. É possível iniciar um bom número de especulações, baseadas nas imagens e vídeos do jogo, mas considerando que os produtores deste game nos surpreenderam com os anteriores, é bem capaz de estarmos errados em todas as adivinhações que tentemos fazer.

## Crise Conjugal

Amigos da Dicas e Truques, venho pedir ajuda em um problema que tenho! Estou casado há seis meses e minha esposa odeia videogames! Toda vez que ela me vê ligar o PS3, começa a me olhar feio e se fico tempo demais jogando, ela fica brava comigo e acabamos brigando. Lógico que não vou me separar de minha esposa por causa disso, mas também não quero abrir mão de meu passatempo favorito! Vocês já passaram por isso? O que devo fazer?

Luciano Vivar Almeida  
Via e-mail

Chame-a para jogar com você e mostre alguns games que ela possa gostar ao invés de ignorar a existência dela toda vez que ligar o aparelho. Já pensou nisso? Funciona que é uma beleza em muitos casos! Recomendamos *GTA IV* ou *Saints Row 2*, pois a enorme liberdade que estes games dão cativam qualquer um. ■

## Luz Amarela

Opa! Saudações, redação da D&T. Um amigo veio com uns papos de que um amigo de um primo de segundo grau tinha um PlayStation 3 que deu um problema de "luz amarela" e nunca mais funcionou. Isso é alguma piada com as três luzes vermelhas do Xbox 360 ou tem um fundo de verdade?

Fábio Armando  
São Paulo, SP

Gabriel, em poucas palavras, a luz amarela no PS3 é o equivalente as três luzes vermelhas do Xbox 360. Tal problema ocorre por questão de superaquecimento, a CPU e a GPU do aparelho usam muitos transistores e, caso eles trabalhem fora das especificações, podem superaquecer e entrar em curto, o que acaba prejudicando outros componentes da placa. Quando isto acontece, é melhor comprar um aparelho novo... Mas pode ficar tranquilo, pois a frequência com que este problema acontece é muito pequena. Foram feitos diversos testes em várias condições climáticas (em temperatura ambiente, dentro de uma sauna e por aí vai) em que o aparelho permaneceu ligado por mais de 100 horas e nenhum dos consoles testados apresentou problemas após isso. O PS3 não é indestrutível, mas é bastante confiável neste aspecto.

## Expansões de Fallout 3

E aí, galera da Dicas & Truques! Sou fanático pelo game *Fallout 3* e ouvi dizer que as suas expansões são exclusivas do Xbox 360. Isso é verdade? Não há possibilidade de *Operation Anchorage* e *The Pitt* serem lançados na PSN? Um abração para todos da redação.

Fernando Yamamura  
Via e-mail

As expansões de *Fallout 3* foram uma exclusividade temporária do 360, isso significa que a Microsoft deu uma "gorjeta" para a Bethesda para que seu console as recebesse primeiro. Todas as expansões já foram confirmadas para o PS3, a começar por *Operation Anchorage*, que será lançada em Julho de 2009. As demais possivelmente estarão disponíveis na PSN até o fim do ano.

## Retrocompatibilidade

Comprei um PS3 recentemente, pois sempre ouvi falar de sua compatibilidade com o PlayStation 2 e eu não queria abrir mão dos meus jogos de Play 2. Fiquei surpreso quando cheguei em casa e percebi que o aparelho não roda nenhum de meus jogos do PlayStation 2. Meu aparelho veio com defeito? O que devo fazer?

Marcelo Clemens  
Via e-mail

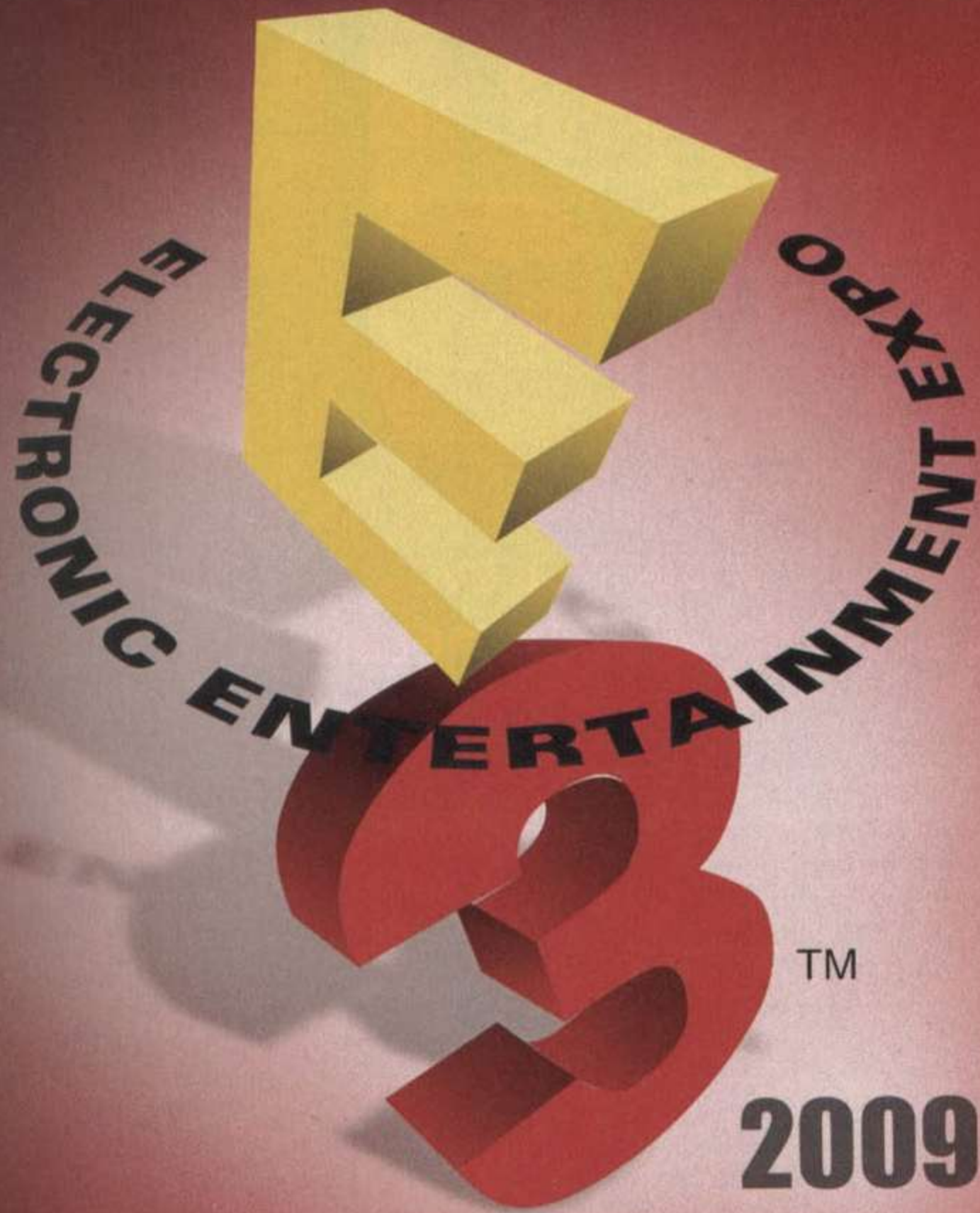
Seu aparelho não está com defeito, Marcelo. A questão é que os atuais modelos de PlayStation 3 não são mais compatíveis com os jogos de PlayStation 2. Isso se dá porque a Sony inicialmente removeu do aparelho o Emotion Engine CPU, que era responsável pela capacidade de leitura dos jogos de PlayStation 2 no PlayStation 3. A empresa prometeu que continuaria dando suporte para compatibilidade reversa via atualizações recebidas pela PSN, mas os novos consoles PS3 não suportam mais nenhum tipo de emulação dos jogos de PS2. O melhor a fazer é deixar seu PS2 ao lado do PS3 na estante, para quando bater a saudade.

## The Last Guardian

Sobre o que vai ser o game *Project Trico*? Qual sua história, quem são

É esse monstro gigante que vai te ajudar durante todo o jogo *The Last Guardian*, game dos mesmos produtores de *ICO* e *Shadow of Colossus*





# A maior cobertura de todos os tempos

REVISTAS:

**PlayStation**

**EDGE**

**XBOX360**  
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

**NGAMER**  
BRASIL

Apresentado por:



Realização:



Patrocínio:



Apoio:



GamesTown

ESPECIAL E3

# PIA 2009

Com uma forma de jogar videogames, os melhores jogos da E3 e um novo PSP, a Sony provou que os anos de ouro de sua atual geração começam agora

Enviado especial a Los Angeles Humberto Martinez

Fotos por Nelson Alves Jr

Entrevista por Théo Azevedo

**A** E3 (Electronic Expo Entertainment) é o evento mais importante do mundo para o mercado de videogames. Imagine uma arena onde as grandes produtoras reúnem os seus projetos e promessas e tentam convencer você, representante de um dos mais rentáveis segmentos do planeta, de qual será o console ou série de jogos que vai ditar as regras nos próximos anos. Sem grandes anúncios ou promessas de grandes revoluções, a redação da D&T viajou a Los Angeles, EUA, na expectativa de um evento morno... ou pior: um evento que poderia apontar que o segmento de jogos casuais

criado pela Nintendo poderia ser encarado como um caminho para a Sony vender mais consoles e jogos. Porém, a E3 deste ano foi quente e quem mandou na festa foi a Sony e Microsoft e não a Nintendo.

Como é de costume, as maiores empresas promovem eventos fechados dias antes do início da E3. A primeira foi a Microsoft, no dia 1 de junho, e não há como desvalorizar o espetáculo montado pela dona

do X360. Subiram ao palco Ringo Star e Paul McCartney para apresentar a versão Beatles de *Rock Band*, Kojima revelou a estréia de *Metal Gear* no X360 e Steven Spielberg anunciou Natal, a resposta da Microsoft para os sensores de movimento do Wii. A conferência da Sony estava agendada para o dia seguinte e ninguém esperava que pudesse ofuscar o brilho esmeralda da Microsoft, mas ofuscou bonito. ▶



Além de um telão gigante transmitindo trailers de sua linha de jogos, a Square-Enix exibiu os bonecos mais raros de sua coleção e os próximos lançamentos



O game mais impressionante da E3 2009 foi, sem dúvida, *Uncharted 2*.



# Statistio

A maior cobertura de todos os tempos

Apresentado por:

oi

2009

Patrocínio: glu

Apoio: METROPOLIS

## PSS3



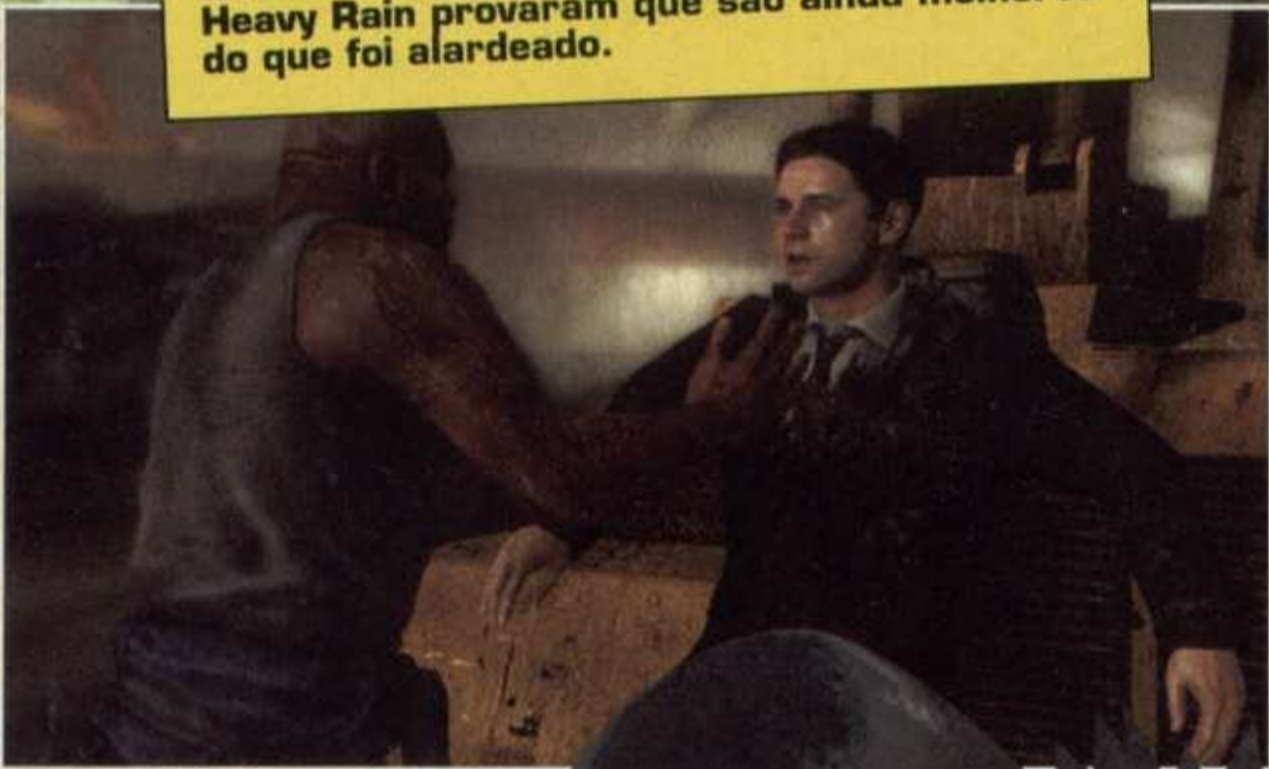
Kaz Hirai anuncia o PSP Go, a nova versão do PSP; menor, sem leitor de UMD e preparado para navegar na PSN

A E3 deste ano investiu mais em áreas livres para a jogatina, mas ainda assim havia diversas áreas fechadas com exibições exclusivas





**GIGANTES** As maiores promessas para PlayStation 3 estavam disponíveis para teste, algumas em alas fechadas. *God of War III*, *Uncharted 2* e *Heavy Rain* provaram que são ainda melhores do que foi alardeado.



### O PODER DAS EXCLUSIVIDADES

Jack Tretton, CEO da Sony, conduziu o espetáculo e, assim como no ano passado, provou que para apresentador ele até que é um ótimo empresário. A Sony realmente deveria encarregar alguém capaz de dar a ênfase necessária para os projetos grandiosos que tem em mãos; afinal esta foi a única diferença entre a conferência da Sony e Microsoft: a Sony é modesta, enquanto a Microsoft sabe montar um show.

Nervoso e suando em bicas como sempre, Tretton mostrou uma linha poderosa de jogos exclusivos que, sem

exageros, representam o ápice tecnológico atual e ganharam quase todas as premiações nos diversos canais da imprensa mundial. Ninguém acreditou, por exemplo, como *Uncharted* evoluiu tão absurdamente no trailer de seu segundo episódio. Ainda não existe nada tão detalhado, impressionante e cinematográfico quanto a cena in-game na qual Nathan Drake tenta fugir de um prédio desmoronando em

### THE LAST GUARDIAN

Não dá para escolher apenas uma característica para apostar que *The Last Guardian* será uma experiência única: a interação emocionante entre um garoto e um animal gigantesco, a parceria entre a dupla na exploração de cenários, ambientes absurdamente detalhados ou a animação absurdamente incrível dos movimentos do animal e da ação do vento em suas penas.



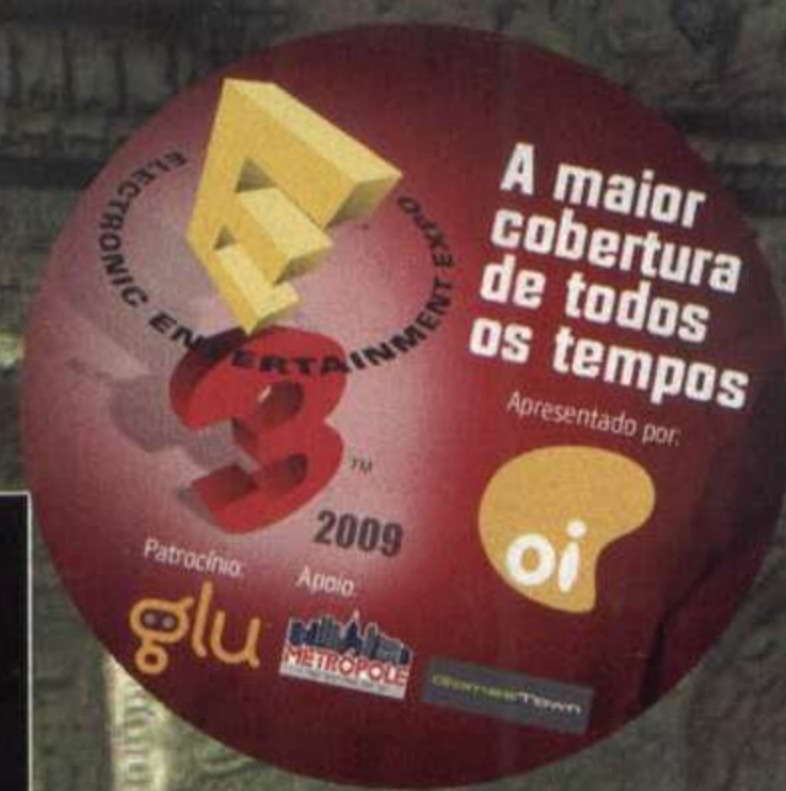
tempo real, com centenas de itens caindo para todos os lados, enquanto um helicóptero dispara mísseis que causam as reações mais realistas possíveis no ambiente. Pudemos conferir depois esta mesma cena em uma sessão fechada com os produtores do game e podemos afirmar que tudo que foi exibido no trailer é real e ainda mais belo.

*Uncharted* tornou-se, durante a coletiva da Sony, o jogo mais impressionante da E3 e uma das maiores

promessas entre todos os videogames. Porém, isso foi só o começo. A platéia foi à loucura e, ao mesmo tempo, silenciou de forma emotiva, quando a gigantesca tela exibiu o tão esperado projeto da equipe Team Ico, o *Project TRICO*, agora oficialmente batizado como *The Last Guardian*. Versão evoluída do trailer que havia "vazado" na internet semana antes, com acabamento diferenciado, mais detalhado e certamente perto do que será o produto final, o game serviu para mostrar que, de agora em diante, a superioridade de Hardware do PS3 e o Blu-ray vão ser vitais para a criação de

projetos realmente ambiciosos. Dono de cenários lindos, uma animação assombrosa nas penas e movimentos do enorme monstro que será controlado pelo jogador e a humanidade que transborda da tela.

A lista contava com exclusividades já esperadas, como o violento *God of War III*, *Gran Turismo 5* (aparentemente, segundo uma pista do próprio trailer, terá sistema de danos) e *MAG* (uma loucura total que realmente vai revolucionar os combates online). E Jack Tretton ainda anunciou duas novas exclusividades bombásticas para o PS3: *Final Fantasy XIV* e *Agent*, um novo projeto da Rockstar. Com uma sequência tão destruidora de jogos, outros grandes títulos, como *Metal Gear Rising* e *Final Fantasy XIII* passaram sem deixar muitos queixos caídos. ▶



Não pense que o papo de violência de *God of War III* é exagero: vísceras caem pelo chão em execuções cruéis

## PLAYSTATION NO BRASIL

Muito já foi dito sobre a chegada oficial do PlayStation no Brasil e, pela primeira vez, a boa nova saiu da boca de Jack Tretton, durante a conferência. Segundo o CEO da Sony, o Brasil faz parte da Etapa 3 de lançamentos de consoles e jogos na América Latina, juntamente de Uruguai e Paraguai. E mais: a data oficial seria durante o verão norte-americano, ou seja, entre junho e setembro.

Ainda durante a E3, a equipe de jornalismo da Editora Europa conversou com Mark Stanley, responsável pela linha PlayStation na América Latina, que deu mais informações sobre o assunto.

"Não apenas o PlayStation 2, mas também o PlayStation 3 e o PSP serão colocados à venda em território nacional. No caso do PS2, é provável que o console seja fabricado no Brasil, como acontecerá com os jogos. É a estratégia da Sony para usufruir os incentivos fiscais e baixar os preços ao consumidor. A companhia também se movimenta para, junto ao Governo, rever a tão controversa carga tributária que incide sobre os videogames no Brasil."

Só assim, pensa a Sony, será possível desenvolver o potencial do país no setor de games, igualando ou até superando, dentro de alguns anos, o México, tornando-se o maior mercado da América Latina.

"Ainda não decidimos se o PlayStation 2 será fabricado no Brasil ou importado, mas já temos o apoio da Suframa

(Superintendência da Zona Franca de Manaus) para fabricá-lo, o que aliviaria a alta carga tributária que incide sobre os produtos importados. Com os incentivos do Governo, o preço ficaria tremendamente menor. Caso o console seja fabricado no país, haveria oportunidades de exportá-los para outros países da América do Sul onde há baixa incidência de impostos ou mesmo nenhuma", explica Mark.

"Os jogos de PS2 serão fabricados no Brasil e, com isso, nosso objetivo é diminuir o preço

apenas em eletrônicos, mas em software, podemos trazer tal argumento à mesa, o que nunca foi feito antes. Esperamos que o Governo seja mais receptivo à discussão.

Ainda não temos uma data para o lançamento da PlayStation Network no Brasil. É provável que o console comece a ser vendido antes e que lancemos a PSN pouco tempo depois. O time por trás da PlayStation Network é uma equipe global, que trabalha com todas as regiões do mundo, então



final entre 20% e 30% em relação ao que é praticado atualmente no mercado. A pirataria é um problema global, e parte da solução envolve educar o consumidor sobre os benefícios de adquirir o produto original. Porém, nossa responsabilidade é tornar os games mais acessíveis

Parte de nossa estratégia é educar o consumidor sobre todos os recursos do PlayStation 3, não apenas enquanto uma máquina para jogar, mas com recursos de Blu-ray, conectividade, rede online etc. É algo que fizemos nos EUA e Canadá, e no Brasil não deve ser diferente.

A Sony tem uma história de enormes investimentos no Brasil. É uma grande operação: temos fábricas de TVs, câmeras, computadores, além de 1.200 empregados em Manaus. Para os olhos do governo brasileiro, a Sony entrando no cenário traz muito mais credibilidade para a questão dos impostos que incidem sobre os videogames. Outras companhias conversaram com o Governo sem o compromisso de investir no País de fato. Como a Sony já fez grandes investimentos, não

o processo é mais demorado.

Levou muito tempo para o PlayStation chegar à América Latina, falando de modo geral. No começo de PS2 e PS3 sequer havia oferta suficiente para atender ao mercado norte-americano e outras regiões. Foi aí que o problema começou. A conversa demorou alguns até a companhia montar estrutura suficiente para atender tais mercados. Sabemos que demoramos para chegar, mas olhando sob uma perspectiva diferente, temos a maior oportunidade agora.

O Brasil tem todo o potencial para se tornar o principal mercado de games da América Latina. Nos próximos três anos pode igualar o México, atual primeiro colocado, e em cinco anos pode até mesmo ultrapassá-lo. São 200 milhões de pessoas e o PlayStation é muito popular. Temos uma grande fatia do mercado mesmo sem estarmos atuando nele oficialmente. Não é um mercado no qual estamos acostumados a trabalhar, pois a estratégia é baixar preços. Mesmo assim, o potencial é claríssimo", conclui Mark. ▶



Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

**HABBO**  
habbo.com.br/playstation

## ESPECIAL E3



### PSP GO

Não foi desta vez que a Sony anunciou ou confirmou o lançamento de uma versão slim do PS3 (imagens supostamente originais do aparelho vazaram na internet) e, infelizmente, não foi prometido uma redução no salgado preço do console. Ao invés de agradar aos nossos bolsos, Kaz Hirai, presidente da Sony, subiu ao palco para revelar mais um gasto substancial para o seu bolso: o PSP Go.

O PSP Go é cerca de 50% menor e 40% mais leve do que o modelo 3000, com direito a Bluetooth e 16Gb de memória embutidos. O PSP Go não foi exatamente uma grande surpresa da E3, pois foi revelado poucos dias antes da E3 graças ao vazamento de uma edição especial do programa Qore, da PSN. Como o próprio Kaz Hirai brincou, "este foi o pior segredo guardado da E3".

O novo portátil não busca substituir as edições atuais do portátil e, de acordo com Kaz Hirai, tem como objetivo atingir uma diferente classe de usuários, isto é, jogadores que não se importarão em pagar US\$ 249 (cerca de 47% a mais que o modelo Slim). Considerando que a grande aposta do PSP Go é a

distribuição digital de jogos, filmes e música, o salgado preço do PSP Go (seu custo de produção é menor do que o do modelo 3000 e ainda assim será lançado mais caro), os planos da Sony podem competir com o iPhone e similares.

Como não conta com um leitor capaz de rodar os jogos lançados em disco, o UMD, o Go exige que o jogador realize o download dos games, filmes e vídeos pela PlayStation Store. Para evitar "chororô", a empresa promete pintar com alguma solução que recompense jogadores que já possuem games em UMD, de modo que estes usuários não precisem recomprar todos os títulos virtualmente. Em se tratando de conectividade, o aparelho será compatível não apenas com redes Wi-Fi, como também com a tecnologia de transferência Bluetooth. A adição permitirá basicamente que o Go se comunique com outros aparelhos de forma mais rápida, garantindo ainda que acessórios sem fio sejam facilmente reconhecidos pelo sistema. O portátil oferecerá entrada para cartões de memória M2, de modo que sua capacidade inicial de 16Gb seja expansível.

Embora a resolução seja a mesma, o Go conta com uma telinha de 3,8 polegadas, ao invés das 4,3" dos modelos anteriores. Outra mudança importante é o direcional analógico, agora exatamente ao lado do direcional digital e com uma área de movimentação mais ampla. Graças ao novo analógico é possível, por exemplo, jogar *Gran Turismo*

*Portable* e fazer um movimento curto para fazer o carro se mover pouco ou um longo para uma manobra mais brusca.

O PSP Go será lançado nos EUA e Europa no dia 1 de outubro. ▶



Finalmente, *Gran Turismo* foi posto a teste na E3 e passou a impressão de ser tão bom quanto *Gran Turismo 4*



Apesar de contar com um preço menor de produção, o PSP Go não será uma opção econômica.

# Linha Buell

Uma motocicleta feita para  
você superar os seus limites



A HARLEY-DAVIDSON COMPANY

à partir de **R\$ 32.900,00\***  
à vista



### ULYSSES

Tanque integrado ao quadro da  
motocicleta = centro de gravidade  
mais baixo

Conjunto de quadro e balanço  
da suspensão = maior estabilidade  
e menos torções em curvas

Escapamento centralizado embaixo  
do motor = melhor distribuição  
de peso e aerodinâmica



Linha Buell 2009

Imocx Harley-Davidson JK/SP (11) 3049-1200 • Concept Store Jardins/SP (11) 3069-1200 • Imocx  
Bandeirantes/SP (11) 5090-1700 • Imocx JK/SP (11) 3040-2433 • Imocx Cerro Corá, 1520/SP (11)  
2649-6493 • Imocx Campinas/SP (19) 3295-6505 • Imocx Goiânia / GO - tel: (62) 3546-5800 • Imocx  
Curitiba/PR (41) 3071-1000 • Imocx Rio/RJ (21) 2491-1924 • Imocx BH/MG (31) 3275-2711 • Imocx  
Porto Alegre (51) 3327-1800.

[www.buellbrasil.com.br](http://www.buellbrasil.com.br)

**0800 774 84 84**

\*City Cross 08/09 à partir de R\$32.900,00 à vista. Frete de R\$1.100,00 não incluso. Consulte planos especiais de financiamento. Promoção válida enquanto durarem os estoques. As vendas podem ser suspensas à qualquer momento. As motocicletas Buell estão em conformidade com o Promot - Programa de Controle da Poluição do Ar por Motociclos e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.



## ESPECIAL E3

### MOTION CONTROLLER

Ainda sem nome definido, o novo controle com sensor de movimentos apresentado pela Sony segue o mantra de que "algumas experiências requerem botões" – motivo pelo qual, nas palavras da Sony, o acessório no formato de uma varinha não funciona de forma independente. Com lançamento previsto apenas para o segundo trimestre do ano que vem nos EUA, a novidade age em parceria com a câmera PlayStation Eye, aparelhinho que muitos julgavam ter sido esquecido após o desempenho

morno de games como *The Eye of Judgement*.

Durante sua apresentação realizada no evento, a fabricante do PS3 exibiu um rapaz segurando dois destes novos controles – um em cada mão – tendo a posição de suas mãos reconhecida pela câmera e podendo, desta forma, escrever livremente (e com precisão) em uma espécie de quadro virtual. Sem mais nem menos, a demo passou de letras para armas, mostrando que o sistema permite a transfiguração da "varinha" em itens como escopetas e objetos esportivos – ou em um arco e flecha, exemplo que mais impressionou com o efeito demonstrado no telão. No palco, o mesmo rapaz que segurava dois pincéis passou a empunhar e a controlar, nos mínimos detalhes, o tal instrumento medieval: uma mão segurava o arco, outra representava a flecha. Depois disso foi festa geral, com os controles alternando entre armas gigantes e raquetes de tênis – uma forma de a Sony mostrar que dentro ou fora de um game, a tecnologia permite

que os controles sejam aquilo que os desenvolvedores de jogos desejarem.

Andrew House, novo diretor da divisão europeia da SCE, explicou que a tecnologia começou a ser desenvolvida pela Sony por volta de 2003, quando a primeira EyeToy chegou ao PS2. Em seu estágio atual, o sistema de motion-controller reconhece até quatro controles de uma só vez e vai além: tem "rumble" – ou seja, oferece o famoso "force feedback" ao jogador – e ainda conta com uma entrada para reconhecimento de voz.

Para a empresa, a iniciativa busca justamente chamar o público hardcore à era dos movimentos, sem no entanto deixar a trupe casual de lado. "A partir da nossa perspectiva, temos a tecnologia que proporciona melhor precisão" afirma Peter Dille, chefe da divisão de Marketing da SCE, que continua: "E isso nos dá a oportunidade de fazer o melhor dos dois mundos. Se você quer fazer o que nós demonstramos em um jogo casual de movimentos, a PlayStation Eye e o novo controle lidam com isso muito bem." Dille vai além e desmonta a ideia de que só porque foi anunciada agora, a tecnologia ainda não conta com suporte por parte dos grandes estúdios. "Já estamos além do processo de pesquisa; estamos conversando com a comunidade [de desenvolvedores] third-party, e os kits de desenvolvimento já chegaram a eles" afirma. Segundo Dille, os produtores terceirizados "não poderiam estar mais excitados" com a novidade. ■



Munido de force feedback, sensor de movimentos e reconhecimento de voz, o Motion Controller mostrou uma capacidade monstruosa de reprodução de movimentos



# A maior cobertura de todos os tempos



Apresentado por:



Realização:



Patrocínio:



Apoio:





# BIG BOY Games

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DIVERSÃO DE VERDADE

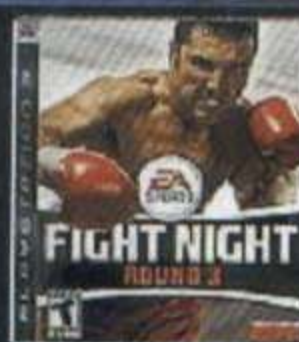
DESDE 1989

## STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



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

Preço Imbatível R\$ 99,00 cada



R\$ 79,00 cada



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



PSP - God of War R\$ 699,00

PSP - Core Edition R\$ 599,00



R\$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS



TODO O SITE

# 10X

S/ JUROS



DESCONTO

# 10%

BOLETO



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos Preço Imbatível R\$ 169,00 cada

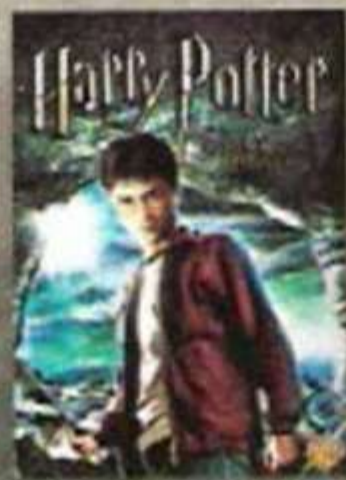


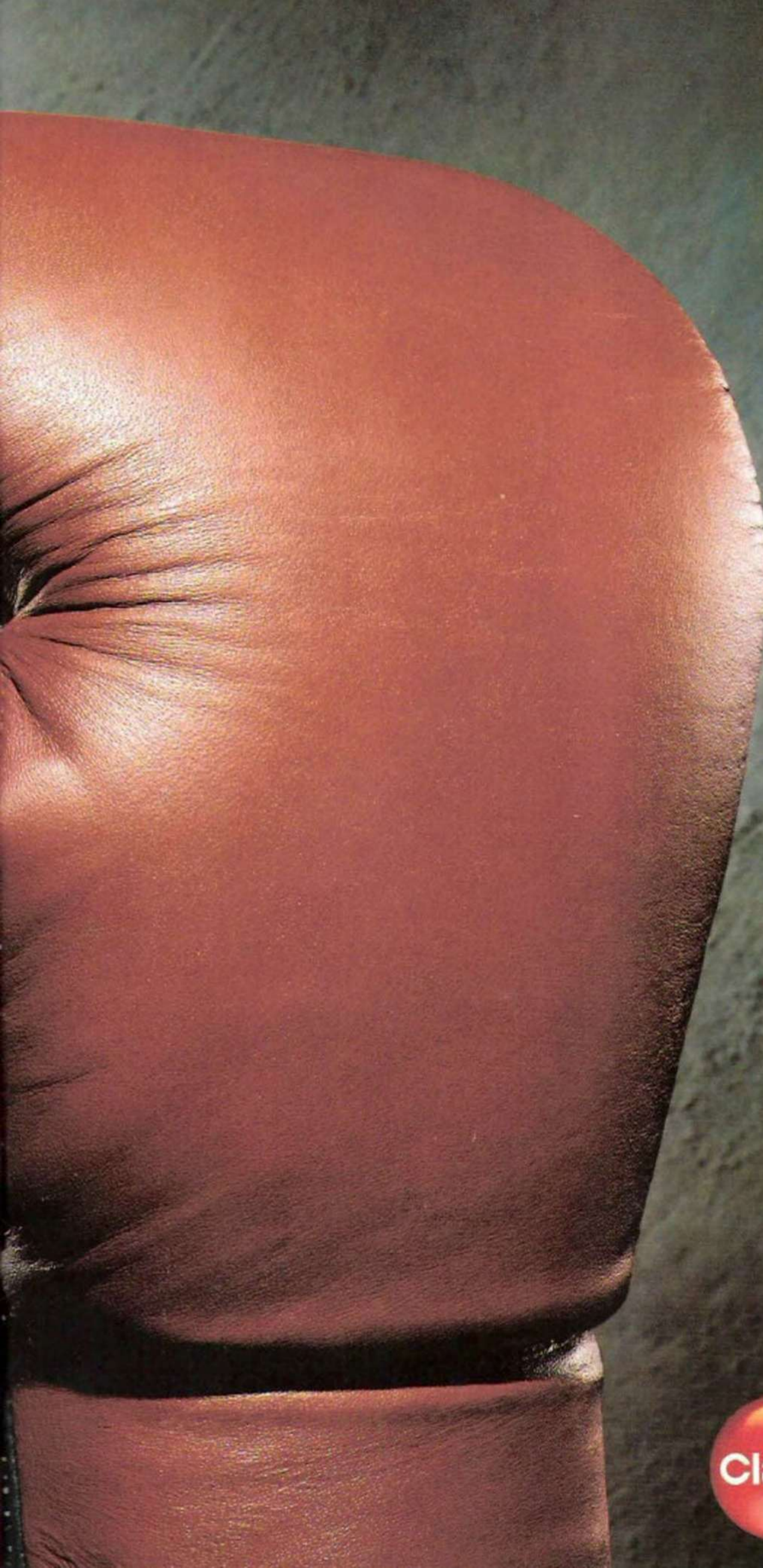
## O jogo que você quiser, no seu **celular**.

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



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

# X-MEN ORIGINS WOLVERINE



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



## Afie suas garras e prepare-se para navegar

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

### mapa de localização



Venha conhecer nossa loja, são 250 m<sup>2</sup> de pura diversão. Aguardamos sua visita.

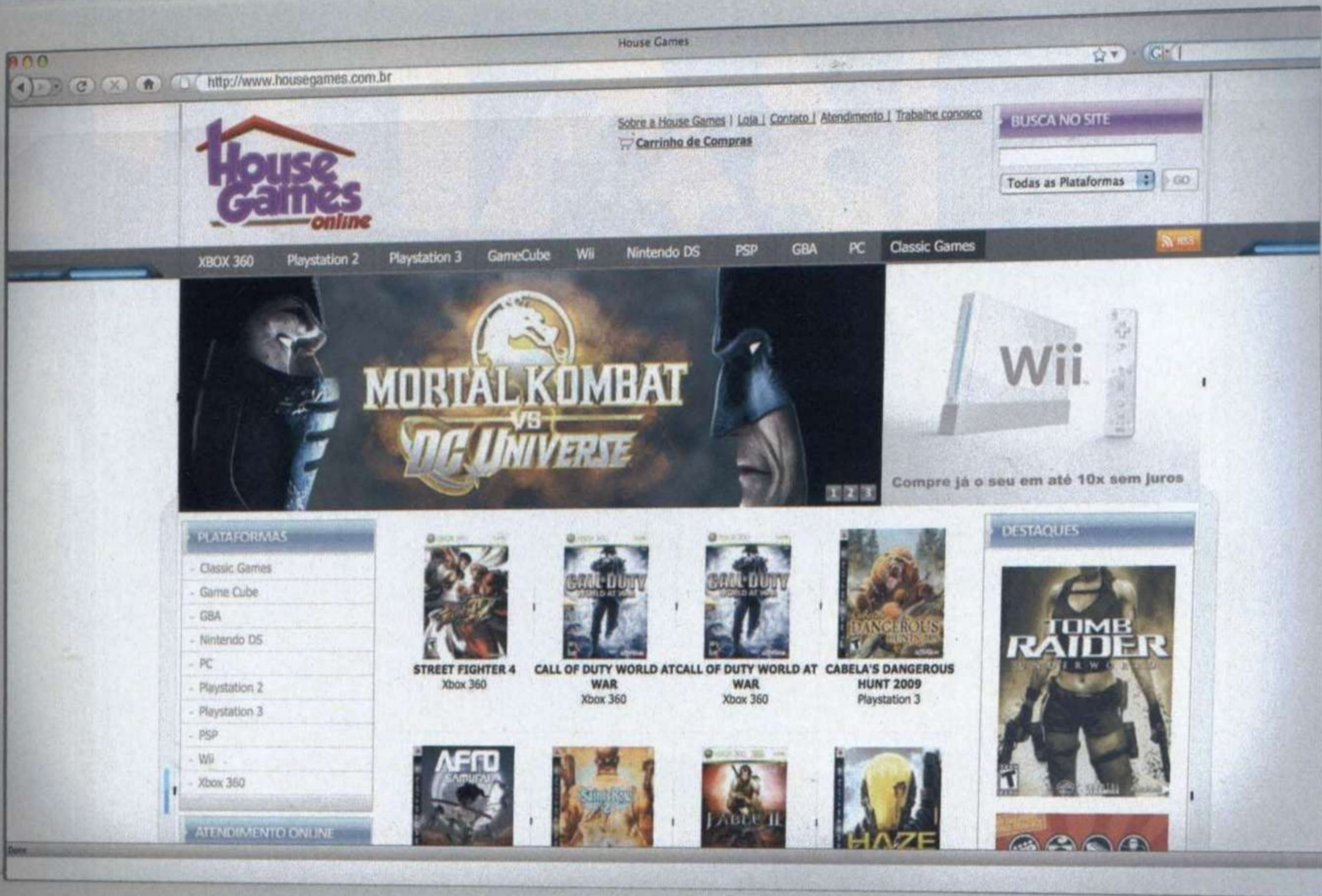
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões



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



www.NaçãoDesign.com.br

# na nova loja online da House Games.

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



**Rock Band 2 e Guitar Hero.**

Venha fazer um teste grátis.



# House Games online

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

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



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

**DETONADO**

**FAÇA O BEM**

**O**s poderes do Karma bom ajudam muito seu lado vital e a regeneração de sua bateria, porém têm a desvantagem de não serem muito potentes, por isso exigem mais estratégia e cautela nas batalhas contra os monstros.

Produtora: Sucker Punch / Distribuidora: SCE  
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: Não / Tráfego: 50

# INFAMOUS

## Decida pelo bem ou mal e frite os seus inimigos com poderes elétricos que fariam Raiden chorar

Por Carlos Sá

**M**ais uma vez as questões entre o bem e o mal estão em nossas mãos, mas dessa vez de uma forma diferente, você decide se será uma luta entre o bem e o mal ou o mal contra o mal.

*inFAMOUS* o coloca no controle de Cole MacGrath, um "officeboy" que, sem saber, carregava uma encomenda que explodiu e destruiu quase toda a cidade de Empire City. Com a explosão, Cole adquiriu o poder de controlar a eletricidade. Dono de poderes que parecem

crescer sem encontrar limites, Cole deve decidir se irá usá-los para o bem ou para o mal e será colocado diante de decisões importantes que irão influenciar o desfecho da história; estas escolhas são chamadas Karmas (bom ou ruim).

A trama se passa em um cenário totalmente aberto, no estilo Sandbox, o velho "estilo *GTA*", e permite/incentiva a exploração livre e variação de caminhos para concluir as suas missões.

O diferencial de *inFamous* está

no seu arsenal, apenas a eletricidade e nada de armas de fogo, e todo o deslocamento pela cidade é feito a pé ou de carona no teto dos trens. O legal é que os poderes elétricos influenciam também sua mobilidade e permite flutuar ou até dar "grinds" em cabos de força e trilhos de trem.

A vantagem de se deslocar a pé em Empire City é que dá tempo para admirar a riqueza de detalhes do cenário, diversos itens que compõem uma cidade estão presentes pelas ruas e fachadas dos prédios, e o

acabamento está impecável com texturas muito bem aplicadas e uma modelagem bem feita. Os efeitos visuais são um show a parte graças aos poderes de Cole, um verdadeiro festival de explosões e raios para todos os lados. Os efeitos sonoros não ficam para trás; pequenos detalhes como os passos dos pedestres e até mesmo a mudança do som ao entrar em local fechado. O único pecado no som está na música ambiente que é enjoativa e não retrata o clima do jogo.

A jogabilidade pode ser estranha no início, principalmente para quem está acostumado com jogos de tiro, pois a mira não é muito precisa, mas é compensada por poder usar o poder de raio à



Cole foi instruído a levar um pacote até um lugar a cidade e então abrí-lo, quando o fez, a cidade foi destruída...

#### FAÇA O MAL

**A**postando no cultivo do Karma ruim, os seus poderes de ataque vão se tornar muito mais devastadores, porém você não terá como recarregar a bateria sem sugar uma fonte de energia. Se você pretende jogar no nível HARD é recomendado seguir o lado do mal, pois fica mais fácil eliminar os inimigos.

#### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆
Ação	Enredo ☆☆☆☆	<b>NOTA FINAL</b> <b>8,5</b>
	Inteligência ☆☆☆☆	
	Atrações Extras ☆☆☆☆	
	Câmeras ☆☆☆☆	
	Chefes ☆☆☆☆	

# US

vontade. Nem todos os poderes de Cole são ilimitados, pois ele é como uma bateria e ao usar certos poderes sua carga vai baixando e é necessário recarregar sugando a energia de postes, carros e até a energia vital dos inimigos. A câmera é totalmente livre e facilita enxergar tudo o que está a sua volta, evitando acidentes (se Cole cair na água é morte certa) e ajudando a encontrar segredos.

A trama do jogo tem um desenrolar cheio de mistérios e surpresas, fatos que acabam prendendo sua atenção. O fator Karma influencia alguns eventos do jogo, e para quem é curioso vale jogar tudo novamente só para ver essas diferenças que não são nada pequenas.

#### NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** O confronto com a Sasha é prazeroso em todos os sentidos.
- B** Ao passara para as outras ilhas, os inimigos são mais duros de eliminar.
- C** Os melhores poderes de Cole começam a aparecer.

## DETONADO

**Dirty Job:** um sujeito encomenda a morte de um civil e dá a foto. Vá à área marcada e procure pela pessoa da foto. Elimine-a e volte para falar com a empregadora. Destrua os policiais para ganhar Shards.

**Tied Down:** capture reapers usando o "Arc Restrain".

**Angry Moh:** vá ao ponto marcado e elimine os manifestantes e policiais.

**Fan Club:** destrua os reapers e proteja as pessoas na passeata.

**Hit Squad:** crie o caos, atraia policiais e destrua-os.

**Officer Down:** no local há um policial morto. Aperte **Ⓢ**, siga o espectro e salve os policiais.

**Tough Collar:** capture um reaper qualquer. Acerte raios até nocauteá-lo, aproxime-se, aperte **LT** e escolha "Arc Restrain". Repita com outros reapers.

## The Neon

**No Forgiveness:** ao chegar no ponto marcado, policiais vão partir com tudo para cima de você. Acabe com todos eles.

**Walk the Dogs:** escolte os presos até a delegacia. Acerte-os com raios quando fizerem corpo mole para andar. Quando fugirem, fuzile-os para fazê-los voltar.

● Dead Drops  
● Karma Ruim  
● Karma Bom

**Rampage:** vá ao ponto marcado, fique no topo de um prédio e destrua carros e pedestres para atrair a polícia; elimine-os também.

# ROTEIRO

Confira as dicas necessárias para sobreviver, por bem ou pelo mal, na caótica cidade de *inFamous*.

## DIA 14

### TUTORIAL / TELHADO DO ZEKE

Siga as instruções e aprenda a usar os comandos básicos para atravessar os cenários. Ao acordar no telhado do Zeke, dispare eletricidade nos três painéis para recarregar as baterias. Destrua os manequins para treinar sua pontaria e, após o papo, pule do telhado.



#### 1. FIRST GLIMPSE

Siga Zeke até o estacionamento e use o Shockwave para afastar os carros e achar a arma do

Zeke. Recarregue sua bateria e siga seu amigo até a praça. Escale o monumento central e use o raio para derrubar os mantimentos. Os reapers surgirão para tentar roubar a comida, acabe com eles. Você vai encarar a primeira decisão moral: escolha entre ficar parado e deixar as pessoas levarem os mantimentos (**KARMA BOM**); ou botar um terror e ficar com tudo para você (**KARMA RUIM**).

#### 2. THE ESCAPE

Oriente-se pelo radar para chegar ao ponto do conflito entre civis e policiais. Escolha entre tomar a frente para encarar a polícia (**KARMA BOM**); ou ficar no meio da multidão e disparar contra a polícia para criar o caos (**KARMA RUIM**). Atire no painel para abrir o portão. O caminho está infestado de guardas instalados

em metralhadoras fixas, por isso não corra sem buscar proteção e suba nos contêineres para conseguir mirar melhor.



No local das plataformas suspensas, dispare eletricidade nas travas que prendem as barras para soltá-las. Atravesse a área e, ao chegar onde os inimigos estavam, suba no cano à esquerda e corte para encontrar um Shard. Tome cuidado com o vazamento de gás e pule no próximo cano.

#### 3. BLOOD TRAIL

Vá ao ponto indicado encontrar o informante e aperte  $\frac{1}{2}$  para ver o que aconteceu. Siga o espectro (aperte **I**) até entrar no esgoto.

Não caia na água, vá até o gerador e aperte **▲** para ativá-lo e receber o poder Touch. Siga até encontrar o seu informante. Escolha entre apertar **▲** para revelar que a mulher dele morreu (**KARMA BOM**); ou simplesmente elimine-o (**KARMA RUIM**). Prossiga e dispare contra o painel do gerador até reativá-lo e, com isso, restaurar parte da energia da cidade.



#### 4. MYSTERIOUS SIGNALS

Vá ao ponto indicado para achar uma antena. Aperte **▲** para coletar a mensagem (Dead Drop). Existem mais duas antenas, aperte **Ⓢ** para que o radar indique a direção da próxima (ao apertar o botão, um



## PODERES

Os poderes de Cole podem ser melhorados. Como consequência de brigas e missões, Cole ganha pontos de experiência e pode investi-los em melhorias para cada tipo de habilidade (pause e entre na opção Power ups). As melhorias Good são referentes ao Karma bom; enquanto as Evil influenciam no Karma ruim.

circulo cinza é formado no contorno do radar e some aos poucos; o pedaço que resta corresponde a direção que você deve seguir). A última está muito protegida, então atire na poça d'água entre os inimigos para facilitar.

### 5. MEDICAL EMERGENCY

Os paramédicos precisam de sua ajuda. Sua missão é acabar com os reapers que estão na área do posto médico. Cumpra a missão e o posto médico ficará habilitado e servirá de ponto de partida sempre que o seu personagem morrer.

### 6. HIGH GROUND

Sua missão inicial é ativar a torre no ponto indicado. Recarregue e siga para o próximo ponto. No caminho você vai dar de cara com alguns caminhões armados; o ideal é ficar no topo de um prédio e atirar no caminhão até destruí-lo. Ao chegar no destino, entre no esgoto, vá ao gerador e ative-o para receber o poder Shock Grenades. Use esse novo poder para destruir o obstáculo. Restaure a eletricidade.



### 7. MIND GAMES

Trish precisa de sua ajuda. Encontre-a no ponto indicado e gire a válvula. Uma gosma vai atingir Cole, que ficará "doidão". Siga Trish e não se assuste com os reapers gigantes, são ilusões. Depois de curado, vá ao próximo local e gire outra válvula. Corra para rua até se recuperar e ataque o Reapers. Siga para a terceira válvula e faça uma escolha moral: gire a válvula para ajudar as pessoas (KARMA BOM); ou dê um disparo no sujeito perto de você para que ele gire a

válvula e sofra as consequências (KARMA RUIM). Siga para o próximo ponto. Entre no túnel e elimine todos no caminho, incluindo os reapers gigantes. Destrua o caminhão.



## DIA 15

### 8. THE GOOD STUFF

Siga para o ponto indicado e entre no esgoto. Ative o gerador para receber o poder Induction Grind. Prossiga e limpe a área.

### 9. THE RESCUE

Agora que quase toda ilha está eletrificada, hora de ativar o trem. Siga até o ponto no mapa. Use o Shockwave nos carros em frente ao trem e suba no primeiro vagão para fazer ele andar. Quando o trem parar, desça na rua, olhe para cima para achar um painel sob a linha do trem e atire até carregá-lo. Volte ao trem e repita o processo, além de derrubar alguns reapers pelo caminho.



### 10. NEMESIS REVEALED

Suba na caixa d'água no ponto indicado para encontrar um mecanismo que está envenenando a água e destrua-o. Repita nos próximos locais. Durante a missão surgirá uma dúvida moral: você pode usar o poder Shockwave para destruir o mecanismo sem contaminar mais a água (KARMA BOM); ou usar os disparos

normais para destruí-lo sem se machucar (KARMA RUIM). A última caixa d'água é a mais vigiada, procure eliminar antes os reapers com lança-míssil (rebata mísseis com o Shockwave).



## DIA 16

### 11. NO PROTECTION

Entre no esgoto e ative o gerador para ganhar o poder Precision. Olhe para o ventilador gigante e ative o Precision (segure **R1**) para mirar em câmera lenta e acerte o painel, fazendo assim a plataforma se mover.



### 12. TRISH REACHES OUT

Você deve proteger um carregamento. Siga para o ponto indicado no mapa e evite que os reapers cheguem perto dos medicamentos. A coisa fica feia quando surgem os caminhões; fique na frente deles (é o ponto cego da metralhadora) e fuzile os veículos até mandá-los pelos ares.



### 13. DINNER WITH SASHA

Use o raio no painel no portão à esquerda da fortaleza. Entre com cautela, elimine todos e suba na torre da esquerda. Ative o botão e volte à rua. Entre no túnel da fortaleza e destrua os inimigos.

Sasha é a primeira chefe. Procure não pisar na água contaminada e, quando a Sasha aparecer, atire sem parar e desvie de sua onda de choque. Quando ela se ajoelhar, aproxime-se e aperte **X** freneticamente, ao mesmo tempo em que usa o analógico esquerdo para conduzir a mão de Cole até a bolinha branca. Repita até vencer.



# DETONADO



- Dead Drops
- Karma Ruim
- Karma Bom

**Cops and Robbers:** proteja a delegacia do ataque dos Dust Men.

**Stick It To The Man:** siga os reapers até a delegacia e fique no topo do prédio. Use o Hammer ou granadas para destruir a delegacia.

**Rat's Nest:** vá à delegacia, suba no telhado e sabote o ar-condicionado. Elimine os Dust Men.

**Death March:** vá ao ponto marcado e escolte os Dust Men. No final, elimine os Dust Men.

**New Friends:** Sasha quer que você liberte alguns reapers que estão no presídio. Escale o presídio até o ponto marcado. Elimine os policiais no caminho e liberte seus novos amigos.

**Night On The Town:** siga os reapers e destrua os Dust Men. Continue na cola dos reapers e fique no topo do prédio para encarar a tropa inimiga.

**Walk the Dogs:** missão de condução de prisioneiros.

**Walk the Dogs:** missão de condução de prisioneiros. Desta vez inimigos tentarão resgatá-los, frite-os antes.

**Containment:** destrua todos os Dust Men no telhado do presídio.

**Minions:** encontre os civis presos e acione a válvula para contaminá-los. Eles vão ajudá-lo a eliminar doze Dust Men.

## The Warren



os inimigos no caminho e proteja-o durante o serviço. A ponte não irá baixar toda. Siga para o ponto marcado na ilha Neon e resgate o outro engenheiro da mesma forma do outro e leve-o a ponte. Eletrifique os painéis de cada lado da ponte para terminar.



### DIA 17

**17. PLAYING HERO**  
Desça no esgoto no local marcado, ative o gerador e ganhe o Megawatt Hammer.

**18. STANDARD PROTOCOL**  
Pessoas foram capturadas e estão presas nos barcos. No primeiro ponto no mapa, elimine todos os inimigos na região. Liberte os prisioneiros (ou não) e destrua o motor do barco. Repita nos outros barcos.



**19. SPY DRONES**  
Você deve investigar um veículo aéreo não identificado. Vá ao ponto marcado e examine os destroços. Suba no primeiro guindaste e derrube o avião com o poder de precisão. Vá até os destroços e colete os dados. Siga para o prédio circular no mapa e derrube os outros aviões.



### DIA 16 (WARREN)

**14. STRANDED**  
Faça uma visita ao esgoto e ative o gerador para receber o poder Static Thruster e use-o para planar até as plataformas.



**15. ZEKE'S REQUEST**  
Zeke pede que você encontre Dwight. Siga para o local marcado e descubra que ele foi morto. Aperte **L3** para ver o espectro do assassino. Cole será interrompido para escolher qual pôster deve ser usado para fazer propaganda de sua imagem na cidade; aperte **X** se quiser o pôster bonzinho (KARMA BOM); ou **▲** se quiser o pôster "do mal" (KARMA RUIM). Limpe o caminho para chegar ao assassino e acabe com ele.



**16. AN OLD FRIEND**  
A ligação entre Neon e Warren precisa ser refeita. Vá ao ponto marcado e, lá, fique afastado e use o poder de precisão para eliminar os dois Dust Men antes que eles matem o engenheiro. Guie o engenheiro até a ponte, elimine



Cole manipula eletricidade, portanto não pode usar armas ou cair na água. Tal realismo na criação e uso de super poderes...

## PODERES

**E**vite andar pelas ruas. Apesar de ser mais rápido se deslocar pelas ruas, as chances de você ser abordado por vários inimigos são grandes. O topo dos prédios garante mais segurança e permite ter vantagem geográfica para atirar sem permitir contra-ataque.



### 20. ALDEN STRIKES

Vá ao ponto e entre na fortaleza de contêineres. Siga com cautela, pois há armadilhas. Na área com gás, gire a primeira válvula e depois a segunda. Suba rápido na escada e pule para o cabo para chegar do outro lado. Destrua tudo que se mexer até subir no guindaste e acionar o botão para libertar o Zeke. Salte para a rua e encontre com Zeke.



### 21. ANYTHING FOR TRISH

Você deve transportar o ônibus médico para o hospital. Suba nele e aproveite que sua fonte de energia é ilimitada e abuse do Hammer para destruir inimigos. Use Shockwave para rebater os mísseis. No hospital, Alden vai lançar o ônibus no teto do hospital e você terá que resgatar Trish. Siga pela esquerda do hospital, escale até o topo e salte para onde está a Trish. Mate os Dust Men para salvá-la.



## DIA 18

### 22. THE ARREST

A polícia vai atacar os Dust Men. No ponto indicado há um policial morto, revele o espectro de Alden e siga-o. No caminho

you encontrará um pedestre pendurado e poderá acertar a corda para libertá-lo (**KARMA BOM**); ou pode ignorá-lo (**KARMA RUIM**). Siga o espectro até entrar em uma fortaleza e abra caminho até chegar em uma grande área cercada e encontrar o Thash Golem; despeje vários raios em um dos braços do golem até destruí-lo. Se ele jogar bolas de lava, use o Shockwave para rebatê-las. Após destruir o segundo braço, ataque o peito do monstro.



### 23. TERRORIZED STREETS

Encontre os ônibus terroristas e destrua-os. Siga o primeiro ônibus pelo topo dos prédios, pule e use o poder Glide para controlar seu voo e aterrissar no topo do ônibus. Ataque o painel para desativá-lo. Repita.



### 24. ALDEN IN CHAINS

O presídio está sendo atacado. Entre pela abertura do lado esquerdo do portão principal. Suba na plataforma eletrificada e use o Shockwave para desviar as bolas de fogo. Em seguida, abuse do Hammer e granadas contra os Dust Men. Destrua o Golem e escale o presídio até chegar no gerador e reativar a

energia. Siga ao ponto no mapa e fique na plataforma eletrificada. Encare um exército inimigo com tudo que aprendeu até agora.



## DIA 19

### 25. LIGHT IN THE TUNNEL

Entre no esgoto e ganhe o poder Polarity Wall, que permite criar um escudo (isso não consome energia). Siga o caminho usando o escudo para evitar o ataque das metralhadoras; você pode ativá-lo planando no ar. Ative o painel.

### 26. SECRETS REVEALED

John marca um ponto de encontro na cidade. Ao chegar no local, você dá de cara com um helicóptero; siga-o usando os cabos no topo dos prédios ou o trilho do trem. Não deixe ele se afastar. Ao chegar no local onde John está, um golem vai derrubar o helicóptero e pegar seu tanque de combustível. Opte por deixar o golem atirar o tanque em você (**KARMA BOM**); ou dispare no tanque antes que o monstro jogue em você (**KARMA RUIM**).



### 27. THE RAY SPHERE

Zeke pede para encontrá-lo. Chegando lá, escale a tubulação

até encontrar um tipo de ventilador, eletrifique-o. Suba no ônibus e pule nas placas do lado esquerdo para chegar no próximo andar. Alden está no último andar e evocará quatro Dust Men, tome cuidado com os lançadores de granada. Na próxima etapa aparecem dois RPG Conduints, ataque primeiro o da esquerda.

### 28. ALDEN'S RAMPAGE

Siga até o ponto indicado e siga pela ponte quebrada. Ao final você irá enfrentar Alden. Cole na mureta bem a sua frente e despeje raios contra ele. O inimigo vai jogar bolas de ferro que podem ser rebatidas com o Shockwave. Quando o golem arriar, acerte-o e algumas criaturas amarelas vão aparecer; seja rápido e destrua-as. Na segunda fase da luta, além das bolas de ferro, Alden irá atirar e você terá que usar o escudo para se proteger. Continue atirando raios até que se ajoelhe. Na terceira etapa Alden lança bolas de fogo, rebata com Shockwave.



### 29. THE PRICE

No ponto marcado, ative a ponte e surgirá First Son Giant Conduit, um espectro gigante. Concentre seus raios em seu peito e vá se afastando, quando o espectro sumir e o inimigo cair no chão, atire para eliminá-lo de vez. Kessler vai informá-lo que algumas pessoas estão presas a bombas. Siga para o primeiro ponto (vá pelas ruas, é mais rápido) e sugue a energia da bomba, mas não fique muito perto. Elimine todos os inimigos à sua volta para aparecer a próxima bomba. Repita o processo. Kessler prende seis doutores em um prédio e Trish em outro, decida quem vai salvar: suba no prédio circular para salvar os doutores (**KARMA BOM**); ou salve Trish (**KARMA RUIM**).

## DETONADO

# Historic District

**Rat's Nest:** vá à delegacia, suba no teto, sabote o ar-condicionado e elimine os First Sons.

**Rampage:** destrua os First Sons.

**Tied Down:** capture cinco First Sons. Use granada de energia para facilitar.

**Titanic Beatdown:** vá até o quebra-quebra e, a distância, fique atacando com tempestades elétricas.

**Titanic Justice:** acabe com a guerra entre Dust Men e First Sons.

**Death March:** escolte os prisioneiros.

**Angry Moh:** destrua vinte civis que estão em uma passeata. Suba em um prédio e jogue granadas e tempestades.

**Fan Club:** proteja a passeata.

**Walking Wounded:** resgate os reféns e escolte-os ao local seguro.

**Minions:** guie os civis para derrotar doze First Sons.

- Dead Drops
- Karma Ruim
- Karma Bom

## DIA 17 (H. DISTRICT)

### 30. VENGEANCE

Entre no esgoto para conseguir o maior poder de todos, Lightning Storm. Não tente usá-lo dentro do esgoto, pois só funciona em áreas abertas. Ao sair, teste-o contra os caminhões e termine com o resto dos inimigos. Vá à estação



de energia, reative-a com raios e escale-a. Use a tempestade de raios para deter os inimigos e espere até John ativar 100% da estação. Siga para as próximas estações e use a mesma tática.

### 31. AGAINST THE WORLD

Balões estão espalhando gás venenoso na cidade. Vá ao ponto do primeiro balão e destrua o avião espião usando o raio de precisão. Siga pelo topo dos prédios, chegue perto do balão e use a tempestade de raios para desativar seu escudo. Pule na plataforma do balão e destrave os três pontos da plataforma. Siga para o segundo balão e repita o procedimento. O terceiro e quarto balão têm uma dificuldade extra: eles estão

equipados com três metralhadoras. Ao desativar seu escudo, use o raio de precisão para destruir as metralhadoras e suba na plataforma.



### 32. HUNT FOR THE RAY SPHERE

John descobre que algumas antenas camufladas estão impedindo de localizar a esfera. Suba na plataforma do helicóptero e use Shockwave para desviar os mísseis. Quando o helicóptero parar, siga para o

ponto marcado e destrua a antena (é possível ver sua silhueta). Volte ao helicóptero e destrua as outras antenas.



### 33. END OF THE ROAD

John localizou a esfera, mas primeiro você tem que destruir três canhões anti-aéreos no teto dos prédios. Elimine os inimigos ao redor e use a tempestade de raios para destruir todos os canhões. Siga o helicóptero. A esfera está no final do cais. Siga

# STUNTS

Destruir os inimigos é parte do seu trabalho, porém há como fazer isso com estilo; estes são os Stunts. Existem 21 maneiras extravagantes de destruir os monstros e elas valem experiência.

com cautela e elimine tudo que se mexer. No final é só chegar perto da esfera para optar entre: apertar ✖ e destruí-la (KARMA BOM); ou apertar ▲ para usá-la (KARMA RUIM).



## 34. THE TRUTH KESSLER BOSS FIGHT

Para encarar Kessler é preciso paciência. Desvie de todos os ataques até que ele fique exausto e caia de joelhos, então ataque. Faça o mesmo na segunda etapa. Na terceira etapa, Kessler evoca drones e você deve focar seus ataques neles antes de voltar ao velho esquema. Perto do fim, agarre-o e aperte ✖ freneticamente, enquanto direciona a mão de Cole para o ponto marcado. Este é o fim do Kessler e fim do jogo.



### MELEE FINISHER

Derrote um inimigo na porrada.

- Dica: chegue perto de um inimigo e soque ele sem parar.

### CRUSH

Derrote um inimigo usando algum objeto.

- Dica: use o Shockwave para jogar um carro sobre um inimigo.

### ENVIRO TAKE DOWN

Derrote um inimigo explodindo algo perto dele.

- Dica: o modo mais fácil é explodir um carro perto da vítima.

### RIGHT BACK AT YA

Rebata a granada jogada por um inimigo e elimine-o com ela.

- Dica: suba em um prédio da mesma altura que um inimigo está e espere-o jogar uma granada; use-o Shockwave para rebatê-la e use novamente para desequilibrar o vilão.

### FLYING MALLE

Destrua seu inimigo quando ele estiver no ar.

- Dica: use o Shockwave para jogar o inimigo contra a parede e corra para perto para acertá-lo com uns sopapos.

### BLAST AND BOLT

Acerte um oponente em pleno ar com os seus raios.

- Dica: use o Shockwave para fazer um inimigo voar e capriche na pontaria para acertá-lo no ar.

### CROWD CONTROL

Derrote cinco inimigos com apenas uma granada de energia.

- Dica: o melhor local para fazer isso é na ilha Warren. Perto do presídio aparecem cinco criaturas amarelas, jogue uma granada nelas e o Stunt será seu.

### AIR STICKY BOMB

Jogue uma granada em um inimigo quando ele estiver no ar.

- Dica: este é o Stunt mais difícil. A forma mais fácil de fazer é encontrar um grupo grande de inimigos e usar o Shockwave para jogá-los para o ar, então jogue uma granada na área onde eles vão cair.

### AIR STRIKE

Derrote um inimigo com seu raio quando você estiver no ar.

- Dica: salte de um prédio alto e atire freneticamente.

### SPLASH AND CRASH

Quando estiver no ar, acerte um inimigo com seu raio e um Thunder Drop.

- Dica: salte de um prédio alto, acerte um raio no inimigo e, logo depois, aperte ■ para executar o Thunder Drop.

### HAVE A NICE FALL

Derrube três inimigos de uma vez do topo de um prédio.

- Dica: O melhor momento para fazer isso é durante a missão Nemesis Revealed, onde vários monstros ficam nos telhados. Use o Shockwave.

### RIDE THE LIGHTNING

Derrote um inimigo com o raio de precisão deslizando no cabo.

- Dica: procure um cabo bem longo para ter tempo de ajustar a mira e acertar o raio de precisão.

### HIGH FALL

Derrote um inimigo jogando-o de um local alto.

- Dica: Simplesmente use o Shockwave para derrubar um inimigo de um prédio alto.

### PREMATURE DETONATION

Exploda um Bomber para derrubar outro inimigo.

- Dica: em algumas missões, o Bomber (reapers explosivo) aparece perto de outros inimigos; atire nele.

### FLYING HEAD SHOCK

Acerte a cabeça de um inimigo quando ele estiver no ar.

- Dica: use o Shockwave para fazer o inimigo voar e use o raio de precisão para acertá-lo.

### STICKY BOMB

Prenda uma granada no inimigo.

- Dica: acerte uma granada direto no corpo do inimigo.

### INSULT TO INJURY

Prenda uma granada no inimigo e use o raio de precisão.

- Dica: jogue a granada no corpo do inimigo e, antes que ela exploda, use o raio de precisão e acerte-o na cabeça.

### UP CLOSE AND PERSONAL

Derrote cinco inimigos na porrada em 30 segundos.

- Dica: o melhor local para fazer isso é perto do presídio em Warren, contra as criaturas amarelas. Com apenas um chute você destrói cada criatura.

### WHACK-A-MOLE

Destrua um Conduit com o Thunder Drop.

- Dica: faça isso no início da missão The Price, com o inimigo gigante com a aura lilás. Assim que a aura sumir, pule perto dele e aperte ■ para executar o golpe.

### SUSPENDED SENTENCE

Derrote um inimigo no ar com a tempestade de raios.

- Dica: esta é mais fácil fazer com o karma do bem e seu Shockwave todo atualizado. Pegue um inimigo no topo de um prédio, use o Shockwave e use a tempestade de raios. Se você estiver no karma do mal, jogue granada perto de um vilão no topo de um prédio e depois use a tempestade de raios.

### UNQUENCHABLE THIRST

Deslize em quatro cabos diferentes sem tocar no chão.

- Dica: use os cabos na ponte na frente do presídio em Warren.



**DETONADO**

# SHARDS

Confira a localização dos 350 fragmentos secretos. Confesse: agora você nos ama!

Alguma alma impiedosa por trás da produção de *inFamous* decidiu que seria legal esconder 350 fragmentos secretos na cidade de Empire City. Estes tesouros, chamados *Shards*, aumentam a capacidade de armazenamento de energia da

sua bateria, ou seja, são muito mais do que itens para instigar os colecionadores; são artefatos fundamentais para fortalecer as habilidades do protagonista.

Obviamente, não vamos deixá-lo na mão em tão insana busca e mapeamos a localização

de CADA UM dos fragmentos. E se isso não for suficiente, afinal os itens estão muito escondidos, entre em nosso site e baixe um pacote com as fotos de cada um dos esconderijos dos Shards. O endereço é: [www.europenet.com.br/download/infamous](http://www.europenet.com.br/download/infamous)

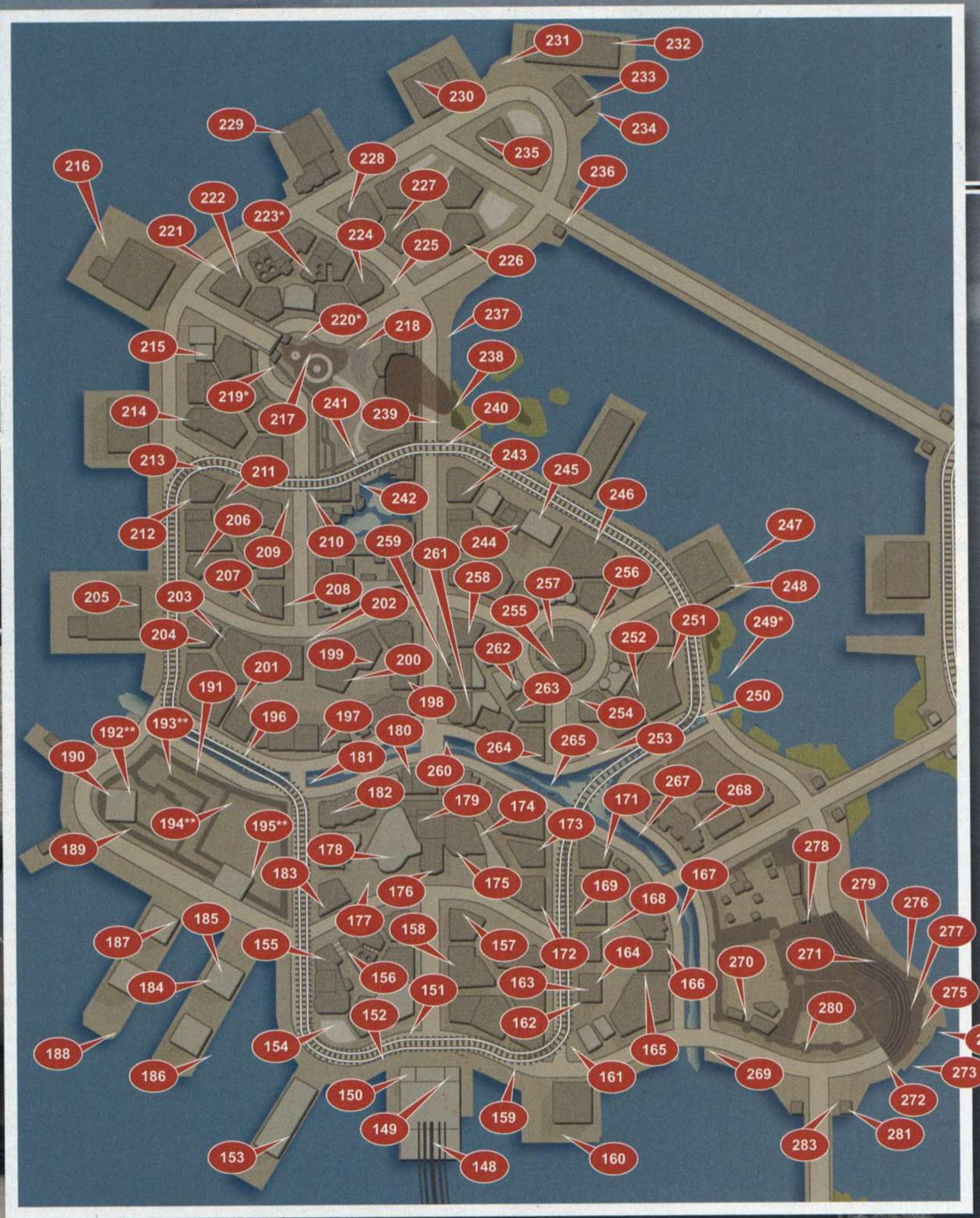


\* - Precisa do poder Static Thruster

\*\* - Só é possível pegar durante ou depois da missão Alden Strikes



A saga em quadrinhos "Terra de Ninguém" serviu de inspiração para o jogo. Não é surpresa, pois neste arco de histórias...

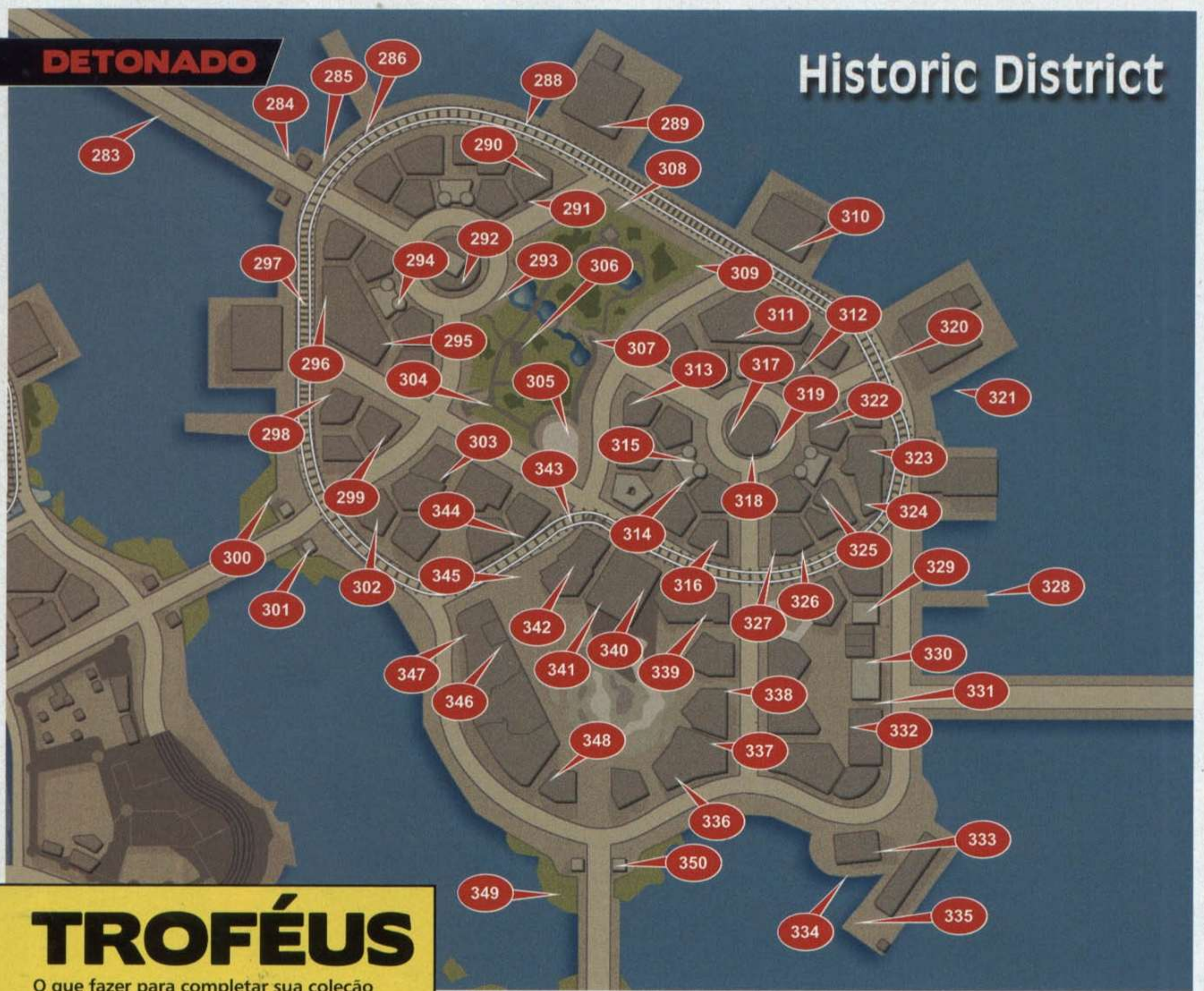


...Gotham City é destruída e Batman precisa lidar com as consequências da tragédia.

PlayStation

## DETONADO

## Historic District



# TROFÉUS

O que fazer para completar sua coleção de troféus e completar toda a lista de desafios de *inFamous*.

### PLATINA

Destrave todos os outros troféus.

### OURO

**Hard Finish:** termine no nível Hard sem mudar o nível de dificuldade.

### PRATA

- **Good Finish:** termine o jogo com o status Hero. Basta seguir o Karma do bem.
- **Evil Finish:** termine com o status Infamous (siga o Karma do mal).
- **Community Organizer:** controle todo o território da ilha Neon (cumpra todas as missões extras).
- **Civic Leader:** controle toda a ilha Warren (faça todas as missões extras desta ilha).
- **Urban Designer:** Controle todo o território da ilha Historic District.
- **Evil to the Core:** compre todas atualizações dos poderes do mal.
- **True Hero:** compre todas as atualizações dos poderes do bem.
- **Goody Two Shoes:** chegue ao máximo do karma do bem.
- **Truly Infamous:** chegue ao

máximo do karma do mal.

- **Stunt Master:** faça todos os Stunts (confira na página XX).
- **Clean Up Your Act:** vença Sasha

### BRONZE

- **Just Scratched the Surface:** ache todos os Dead Drops na ilha Neon (confira na página XX).
- **Further Down the Rabbit Hole:** Ache todos os Dead Drops na ilha Warren (ver página XX).
- **You're so Sly:** ache os Dead Drops de Historic District (ver página XX).
- **Junior Geologist:** encontre 25% dos Shards.
- **Member of the Mineral Club:** ache 50% dos Shards.
- **Rockhound:** Ache 100% dos Shards (ver páginas XX, XX e XX).
- **Frequent Flyer:** acumule cinco quilômetros percorridos com o poder Static Thrusters nos trilhos.
- **Hotfoot:** deslize por 25 quilômetros nos trilhos do trem.
- **Electric Hobo:** ande por dois quilômetros no teto do trem.
- **Casey Jones:** derrote 25

inimigos posicionado no teto do trem em movimento.

- **Road Kill:** destrua 25 inimigos posicionado no teto de qualquer veículo, exceto o trem.
- **Drop Everything:** execute um Thunder Drop que percorra 500 metros (faça isso no final da missão The Ray Sphere).
- **AC/DC:** sugue 750 megawatts de eletricidade da cidade.
- **Get Off My Cloud:** destrua 100 inimigos usando o Thunder Drape.
- **Red Baron:** derrote 100 inimigos enquanto estiverem no ar.
- **Fish in a Barrel:** destrua 50 inimigos na água.
- **True Potential:** compre todas as atualizações de um poder.
- **Oh, You've Done This Before:** Jogue granadas no corpo de 50 inimigos (elas devem ficar presas).
- **The Hunger:** sugue a energia de 100 inimigos ao incapacitá-los.
- **Doctor Cole:** cure 250 pedestres.
- **Good Eats:** faça a escolha de karma bom na missão First Glimpse.
- **Evil Eats:** faça o karma ruim da

missão First Glimpse.

- **Good Riot:** faça o karma bom na missão The Escape.
- **Evil Riot:** Faça o karma ruim na missão The Escape.
- **Good Train:** complete a missão The Rescue com o karma bom.
- **Evil Train:** complete a missão The Rescue com o karma ruim.
- **Good Exposure:** escolha o pôster bom na fase Zeke's Request.
- **Evil Exposure:** escolha o poster mal na missão Zeke's Request.
- **Good Sphere:** escolha destruir a esfera na missão End of The Road.
- **Evil Sphere:** escolha usar a esfera na missão End of The Road.
- **Good Intentions:** escolha salvar os doutores na missão The Price.
- **Evil Intentions:** escolha salvar Trish na missão The Price.
- **Stunt Man:** complete um Stunt.
- **Stunt Coordinator:** faça 10 Stunts.
- **Back with Trish:** fique com karma bom voltar com Trish.
- **Confirmed Bachelor:** fique com karma ruim para Trish odiá-lo.
- **Taking Out the Trash:** vença Alden.



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

## TRANSFORMERS 2

**D**IRETO DO CINEMA PARA SEU CELULAR! Baseado no novo filme: Transformers - A Vingança dos Derrotados, o jogo vem recheado de muita ação e aventura. Optimus Prime e Bumblebee, com a ajuda de seus aliados Autobots e humanos, irão combater os ameaçadores Decepticons ao redor do mundo. Ande pelas ruas como um veículo ou transforme-se em um forte soldado Autobot com impressionantes poderes.



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

HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

## IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052.

## COMO BAIXAR

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

### O que é

Jogos para você baixar e jogar no celular. É diversão garantida quando e **Para escolher o Jogo Download, selecione o modelo do seu celular.**

### Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? [Clique aqui.](#)

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, [clique aqui.](#)

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



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



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

## O EXTERMINADOR DO FUTURO 4

CONTROLE JOHN CONNOR, LÍDER DA RESISTÊNCIA, NA LOS ANGELES PÓS-APOCALÍPTICA DE 2018. Ao lado de Marcus Wright, Kyle Reese e outros combatentes, lute pela sobrevivência contra as forças da Skynet em um jogo de tiros em terceira pessoa. Enfrente inimigos em combates armados, invada computadores, dirija veículos futuristas e muito mais.

© 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Terminator® StudioCanal S.A.; Salvation™ © 2009 TAAC. All Rights Reserved

## STAR TREK

VOCÊ É O CAPITÃO DA USS ENTERPRISE NESTE JOGO DE AÇÃO BASEADO NO NOVO FILME STAR TREK! Viaje através das galáxias em uma corrida para completar suas campanhas. Colete novas armas e lute corajosamente contra os famosos navios do universo de Star Trek, agora no seu celular!

STAR TREK © 2009 Paramount Pictures Corporation. © 2009 CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Game software © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from CBS Interactive Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.



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

## TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

1. A ERA DO GELO 3 | 2. GUITAR HERO III
3. NEED FOR SPEED UNDERCOVER | 4. THE SIMS 3 | 5. WOLVERINE



Com os produtos Neo é assim:  
Todo mundo volta a ser criança!



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: [www.neotronics.com.br](http://www.neotronics.com.br)

ANGELONI

leitura

elétricos

Carrefour

Submarino

Sariva

shoptube.com

HAVAN

AMERICANAS.COM

LOJA AMERICANAS

Walmart

pontofrio.com

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

winning-shop.com

100% BRASILEIRA

SUPER

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 5/ 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.

Divertindo com Inovação.

Parceira: feevle Afiliada: abra

STAY PUFT

Quando o semideus Gozer decidiu invadir Nova York, as suas vítimas seriam as responsáveis por escolher qual a forma que ele utilizaria para destruir a cidade. Ao invés de uma criatura bestial e assustadora, Gozer acabou surgindo como Stay Puft, o gigante de marshmallow.

No universo do filme, Stay Puft é a mascote de uma empresa que fabrica marshmallows e pode ser visto em discretas propagandas ao longo do filme (como na cena da cozinha no apartamento de Dana Barret).

Produtora: Terminal Reality / Distribuidora: Atari  
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Troféus: 51

# GHOSTBUS

Dinâmico e divertido, aventura dos Caça-Fantasmas é tão boa que reinspirou a volta da série aos cinemas

Por Humberto Martinez

**N**a minha impertinente opinião, não existe clichê pior do que análises que começam com "jogos baseados em filmes costumam ser umas grandes porcarias e blá blá blá...". Afinal, há jogos péssimos que não são inspirados em nada, então tal paralelo já cansou. Ao invés disso, me pergunto: o que um jogo baseado em filme pode influenciar para o jogador que não conhece a obra original e, melhor ainda, como a obra virtual pode retribuir e favorecer à sua fonte inspiradora? No caso de *Ghostbusters*, as

respostas são bastante positivas. Confesso que não assisti aos filmes da série. Sim, sou uma dessas anomalias que não assistia a TV Globo e por isso passei a adolescência livre de *Rocky*, *Exterminador do Futuro*, *Esqueceram de Mim* e outros clássicos exclusivos da emissora. *Ghostbusters the Videogame* foi produzido com apoio do elenco original, com direito a reproduções caprichadas dos caça-fantasmas Ray Stantz (Dan Aykroyd), Egon Spengler (Harold Ramis), Peter Venkman (Bill Murray) e Winston Zeddemore (Ernie Hudson). E a clássica trilha sonora está inclusa,

junto com a inconfundível sirene do Ecto-1. Isso é ótimo, porém eu não assisti aos filmes, então a nostalgia não funciona. Porém, o roteiro do game é tão detalhado, caprichado e recheado com várias das melhores sequências de diálogos entre personagens que já vi em um jogo, que cheguei ao final da aventura rindo muito e me sentindo parte da equipe, mesmo sendo um estagiário sacaneado o tempo todo (o seu personagem é um estagiário sem falas, criado exclusivamente para ser saco de pancadas no game). Então o jogo respondeu a

minha primeira pergunta e, sim, ele é capaz de influenciar totalmente quem desconhece a série. Aliás, mal posso esperar para terminar de escrever este texto e ir para casa assistir aos filmes emprestados por um amigo. A segunda resposta é mais impressionante: Bill Murray fuge há tempos da ideia de fazer um novo filme de *Caça-Fantasmas* e, após se divertir um bocadinho na dublagem de Venkman no game, topou voltar a vestir o uniforme e o *Caça-Fantasmas III* começará a ser produzido este ano e tem previsão para lançamento em 2012. Se você é fã do filme, pode agradecer ao game por isso.

#### ÓTIMAS FERRAMENTAS

Caçar fantasmas é uma delícia, mas não é nada fácil. Equipado com



O personagem Louis Tully estava no roteiro original e permaneceria preso a uma cadeira de rodas para poupar custos com a...

## GELÉIA

**G**eléia foi o primeiro fantasma que nossos heróis capturaram. Os Caça-Fantasmas conseguiram domesticá-lo e ele se tornou o mascote oficial do grupo. Geléia é glutão, bagunceiro e completamente sem noção, mas no geral é inofensivo, o que faz dele o perfeito objeto de estudos comportamentais fantasmagóricos de Egon.

Graças ao desenho animado, Geléia se tornou tão popular que, aos poucos, a série deixou de ser dos Caça Fantasmas e se tornou dele, com os outros quatro personagens servindo como coadjuvantes.

No set de filmagem do primeiro Caça Fantasmas, o ator Dan Aykroyd se referia a Geléia como "o fantasma de John Belushi", um ator que era amigo dos membros do elenco e que faria parte da história, mas que faleceu antes que a produção do filme se iniciasse.



# TERS

AVALIAÇÕES		
Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Aúdio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★	NOTA FINAL <b>8,5</b>
	Inteligência ★★★★★	
	Atrações Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	

uma mochila protônica, você deve usar uma mira totalmente manual para acertar raios de prótons em assombrações que, muitas vezes, são mais rápidas do que os seus olhos podem acompanhar. Você vai errar muitos disparos e com isso descobrirá que os cenários foram criados para serem quase que totalmente destrutíveis. Há até um medidor de prejuízo causado à propriedade privada, mas a conta vai para a prefeitura de Nova York, então divirta-se. Alguns fantasmas podem ser destruídos com os raios de prótons, mas grande parte deles só ficam enfraquecidos e devem ser capturados com a armadilha. Então você deve acionar a função "laço" dos raios de prótons e controlar o bicho com o controle analógico da mesma forma que um pescador faz

na luta com um peixe-espada no anzol. No começo é difícil arrastar os fantasmas para a armadilha, mas há power-ups para esta e outras habilidades que facilitam a sua vida.

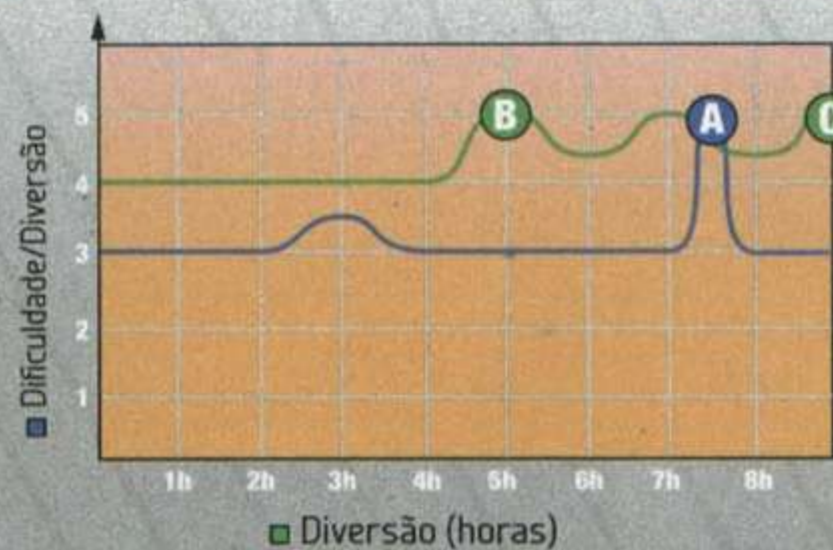
A arma de prótons é a básica, porém há como habilitar outras, criadas para o game, capazes de petrificar fantasmas ou até criar cordas de gosma para puxar inimigos e objetos. Cada arma tem duas funções e são úteis para solucionar enigmas e para aproveitar os pontos fracos dos inimigos e chefões.

Além de artefatos colecionáveis para enfeitar o seu QG, há outras diversões extras, como usar o Rastreador PKE para catalogar todas as aparições e fluidos ectoplásmicos para o seu Guia de Espíritos de Tobin, manual que

revela o perfil dos fantasmas.

Divertido à beça, difícil na medida certa, com bons enigmas, além de batalhas empolgantes com chefões e o melhor humor do ano; *Ghostbusters* cativa os fãs antigos e criou pelo menos um novo.

## NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- A** Laçar o anjinho e prendê-lo a parede é o momento mais desesperador da partida.
- B** Aprende a laçar fantasmas e jogá-los na parede é o que há.
- C** Após comprar todos os power-ups e ficar poderoso, a diversão fica ainda mais intensa e cruel.

## DETONADO

### ARMADILHA

Ao disparar contra um fantasma você verá uma pequena barra circular, que representa a energia do bixaroco. Quando ela estiver baixa, prepare-se para a captura. Aperte **■** para jogar a armadilha e use o laço do feixe de prótons para arrastá-lo até a armadilha. É recomendável comprar, antes de qualquer coisa, os upgrades Fast Trap e Slam Dunk Trap para tornar a armadilha mais eficiente (e sua vida mais fácil). Não se esqueça de recolher a armadilha antes de prosseguir.

# ROTEIRO

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

### INTRODUÇÃO

1. Geléia fugiu de sua prisão. Desça e vá atrás do bicho. Seus amigos mandam acertá-lo com o raio de prótons e, que maravilha, você vai destruir um precioso mecanismo e libertar outro fantasma. Siga Ray até o porão. Use o seu feixe de prótons para tentar amaciar o bicho, mas ele vai fugir. Sloth Ghost surgirá para servir de cobaia para as suas técnicas básicas: amacie, soque contra o chão e capture. De volta ao térreo, entre no carro.



### HOTEL SEDGEWICK

2. Siga seus amigos e desça pelo elevador. Após encontrar Geléia, tente capturá-lo (em vão). Você vai usar o PKE pela primeira vez, use-o para scanear a gosma na parede. Use o sensor para encontrar geléia dentro de um vaso no próximo corredor e segure **R2** para escanear.



3. Prossiga com o PKE ativado e vá até a sala onde há máquinas de Doritos e refrigerantes. No chão há o primeiro artefato secreto, Gustav Self-Service Tray. Ligue o sensor e colete-o (**R2**).



4. Aprenda a correr (**○**), siga Ray até o amigo ferido e cure-o. Chame o elevador e desça para encarar uma dupla de fantasmas Bellhop. Não fique parado ou vai levar cadeiradas; capriche na pontaria, jogue-os contra o chão e arraste-o para a armadilha.



6. Na próxima sala, enfraqueça Geléia até forçá-lo a fugir. Siga Peter até a cozinha. Prossiga com o aparelho em punho para catalogar um Pappy Sargassi e peixes voadores (Dead Fish Flier) na vidraça. Não é preciso armadilhas para eliminar os peixes, apenas acerte-os. Há um armário bloqueando o caminho, use o feixe de prótons (segure **L1**) e



puxe o obstáculo do caminho.

7. Antes de seguir Peter até o bar, investigue as salas nos cantos da cozinha para encontrar um boneco de Stay Puft sobre uma mesa. Equipe o PKE e capture-o, pois este é o artefato secreto Stay Puft Figure.



8. Hora de capturar o Geléia. Absorva bastante energia do fantasma e, quando possível, enfraqueça-o batendo contra o chão. Quando ele sumir você pode ativar o PKE para caçá-lo. O procedimento você conhece: pegue-o no laço de prótons e jogue uma armadilha.



9. Após derrotar Geléia, não siga Peter. Vá até o canto do bar e destrua o canto direito da prateleira de bebidas para encontrar uma passagem secreta. Equipe o PKE e identifique o artefato secreto, Voyaging Case Internacional.

10. Mantenha-se em movimento e use a esquiva (**○**) para escapar das investidas dos Bellhops e acabe com eles. Após a vitória, ainda há o fantasma Fisherman para encarar. Siga Egon até os andares superiores, os domínios deste fantasma..





STAY PUFT

#### FANTASMAS

Há muitas assombrações soltas em Nova York, de todos os níveis e características diferentes. Procure usar o PKE (rastreador psico-cinético) para descobrir o seu histórico e pontos fracos, informações que ficarão registradas no Guia de Espíritos de Tobin.

#### FEIXE DE PRÓTONS

É a função da arma mais usada pelos caça-fantasmas. Aperte **R2** para usar o raio normal (Blast Stream) para enfraquecer os inimigos ou **L2** para disparar um dardo explosivo de grande poder destrutivo (Boson Dart). Quando o inimigo enfraquecer, aperte **L1** para "laçar" a criatura e arrastá-la para a armadilha de captura. O laço também serve para arrastar objetos pesados.

#### MEDIDOR DE ENERGIA

Este é o medidor de energia do herói e de seu equipamento. Se ela esgotar, o herói cairá incapacitado e vai precisar da ajuda de outro caça-fantasmas para voltar à ação.

#### MEDIDOR DE AQUECIMENTO

Pode fritar os fantasmas com seus feixes de prótons, pois todas as munições são infinitas. Porém, fique esperto com este medidor que aponta o aquecimento da arma; quando ele estiver quase completo e vermelho, aperte **R1** para resfriá-la manualmente ou ela vai entrar em pane e vai demorar mais tempo para voltar à ativa.

#### CANHÃO DE SLIME

Os jatos de gosma servem para anular outras gosmas nocivas, revelar passagens secretas e para atacar. A segunda função da arma é o Tether (**L3**), uma corda elástica que pode ser prendida em duas pontas para arrastar o lado mais leve/fraco.

## DETONADO

11. Não vá atrás do fantasma; procure antes pela escadaria e suba para encontrar um quadro em chamas, que é o artefato Portrait of G. Sedgewick.



12. Após a inundação dos corredores, investigue toda a área até encontrar um caminho sem saída, bloqueado por rochas. Há uma torradeira nesta área, é o artefato Toaster of Sights Unseen.



13. De volta ao trabalho, equipe o PKE e siga os sinais para encontrar um candelabro suspeito (basta girar e seguir sempre na direção em que o PKE se manifesta mais). Escaneie o candelabro para descobrir o fantasma Class II Vermin Imprinter. Estes pequenos candelabros vão surgir no seu caminho aos montes e não precisam ser capturados, apenas fique com sua arma a postos para eliminá-los rapidamente. Siga as emanções de energia para chegar ao pescador, escondido no bar. Use a esquiva assim que ele apontar a vara na sua direção e escape das investidas. Apenas sugue a energia dele até que os reforços cheguem.



14. Siga pela passagem no canto e encare o Kitchen Golem. Ele é bem rápido, corra sempre para longe e ataque. Quando ele correr na sua direção, você pode tentar correr ou usar a esquiva. Quando ele ficar fraco, mire na cabeça para prendê-la e una forças com seus

amigos para arrancá-la fora (estique o laço para cima e aperte **L2** para puxar).



### TIMES SQUARE

15. Melhore o seu equipamento na opção Equipment (duh), principalmente as habilidades referentes ao controle e potência da arma de próton. Siga o veículo e prepare-se para encrenca. Contra os pequenos e rasteiros Marshmallow Minis, basta ser ágil e destruí-los com raios. Os Hobo são mais complicados, por isso enfraqueça-os e arraste-os para a armadilha instalada sobre o carro, pois ela é muito mais potente.



16. Em seguida, encare os gárgulas de fogo (Stone Gargoyle).

Desvie das pedras que eles arremessam, enfraqueça-os e, uma vez que conseguir lançá-los, aperte **L2** para jogá-los contra o chão. Se algum amigo ficar ferido, socorra-o rapidamente ou você será cercado e morto. Quando surgirem os fantasmas de trabalhadores (Construction Work Ghost), foque sua atenção neles ou eles vão fuzilar os seus amigos e facilitarão o trabalho dos gárgulas; arraste-os rapidamente para o carro.

17. Após vencer os inimigos, o carro vai imbicar na entrada do beco e não conseguirá prosseguir. Entre na lavanderia ao lado, passe pelas máquinas de lavar roupas e investigue a sala à direita para encontrar uma caixa de ferramentas (artefato secreto Gaillano's Enchanted Pail).



18. Ao sair pelos fundos, você vai descobrir uma nova ferramenta para explodir o caminhão. Aperte **L2** para disparar uma cápsula

explosiva no vazamento de combustível e complete o trabalho com feixes de próton.

19. Ainda no beco, olhe para o lado para encontrar um caminhão branco. Investigue ao redor dele e use o seu PKE para encontrar uma garrafa de bebida sobre uma mesinha (artefato 3-Toed Jenkin's Mignight Goose).



20. Na curva do beco, vire à esquerda e, na entrada do Otto's Bar, procure pelo cone na entrada do bar e escaneie-o (artefato Patrelli's Mischievous Cone).



21. Investigue a entrada do teatro e encare a Opera Diva Ghost. O lance aqui é paciência e atenção,

**PONTARIA** Egon é um gênio da ciência e da física e entende muito de assuntos que a maioria de nós nem pode conceber. Mas, verdade seja dita: vai atirar mal assim no quinto dos infernos!





pois as gordonas entram por uns buracos e saem por outros; quando elas pararem na sua frente, corra para não levar um gritão na cara. Cure os amigos caídos e para jogar os inimigos laçados contra o carro (L2).



22. Para atrair a atenção de Stay Puft, jogue dardos explosivos no bicho (L2). Conforme enfurecer a criatura, ela destruirá os carros que estão bloqueando o seu caminho. Dispare explosivos para destruir os trios de inimigos menores para poupar tempo, mas seja rápido para resfriar a arma.

23. O monstro vai abrir caminho para você chegar a um prédio. Ao entrar, seja rápido e use o seu scanner para pegar o telefone vermelho sobre o balcão; este é o artefato Asmodeus' Hotline.



24. Suba de elevador e abra a porta no final do corredor para entrar no estúdio. Dezenas de pequenas monstros vão descer dos dutos. Sua salvação é manter



a distância e explodi-los aos montes usando os dardos explosivos (L2).

25. Ainda no estúdio, examine o canto da direita para encontrar uma maquete (artefato secreto: Hohman's Black Low-Rise).



26. Vá para o corredor e veja a cabeça de Stay Puft. No corredor, na primeira curva à esquerda, examine o quadro na parede com o PKE (artefato "The Ravishing Red Prince").



27. Quando o monstro enfiar a mão no prédio, atire um dardo explosivo e exploda os monstros menores. Hora de encarar Stay Puft. Ele tenta escalar o prédio, acerte-o com dardos explosivos e destrua os seres menores. Quando ele cuspir, atire com seu raio de prótons no meio para se proteger. Capriche nos dardos, resfrie a arma sempre e repita até vencer.



#### PUBLIC LIBRARY

28. No início da fase você ganha as habilidades Shock Blast e Estasis

Stream. Desça no térreo e examine o vidro para espantar o fantasma. Siga pelo túnel. Destrua o golem.

29. Na biblioteca, após destruir o golem, siga pelo canto esquerdo e examine o quadro (artefato "Portrait of Eleneor Twitty").



30. Os fantasmas vão mover as prateleiras para tentar prendê-lo em um labirinto, mas não é difícil de escapar; basta prestar atenção e ter bom senso de direção. Após sair, olhe na mesa à esquerda para encontrar um abajur (artefato Reluctant Reading Lamp).



31. Pelo caminho você vai enfrentar livros que atacam em grupo como morcegos, afaste-se e exploda-os. Você deve usar o sensor para captar a presença de uma fantasma e seguir os seus passos pelas salas da biblioteca. Chegando na sala de livros infantis, exploda a porta da sala à esquerda (ela só abre até a metade), então entre, investigue com o sensor e saia.

32. Abra a porta da escadaria no canto da ala infantil e desça para chegar na entrada da área "Special Collections". Não entre ainda. Exploda a cadeira que está bloqueando a porta da direita, abra e pegue o calendário na parede, que apresenta o artefato secreto Pin-up Calendar of DOOM!.



33. Entre na ala de coleções especiais, observe a velha fantasma e encare os fantasmas centuriões (Book Centurion). O primeiro passo é arrancar o escudo do inimigo e para isso é necessário usar o canhão de prótons para lançá-lo e depois arrancá-lo de suas mãos; quando o fantasma estiver desprotegido, detone-o com disparos explosivos do canhão de prótons. Siga os seus amigos e examine a prateleira que eles apontam para achar uma entrada secreta. Um pedestal vai passar a flutuar e muitos inimigos virão; use a estratégia de sempre e dispare explosivos no pedestal até destruí-lo completamente; então prossiga.





**ESQUEMA** Contra monstros gosmentos, use o canhão de slime para enfraquecê-los e depois exploda-os com prótons

34. No andar inferior, no meio da escuridão, investigue o canto da área para encontrar uma cadeira especial (artefato secreto Seat of Favours Soul).



35. Enfrente muitos inimigos até chegar a uma área sem saída. Seu objetivo é puxar as vigas com o seu raio e abrir caminho. Adiante há grandes inimigos, use as táticas costumeiras. Ao encontrar o fantasma da mulher, ela vai criar um globo protetor e você terá que explodir os pedestais que voam em círculo para enfraquecê-lo, só depois poderá acertar o monstro em cheio e arrastá-lo para uma armadilha. Após vencer, examine a esfera e viaje.

36. Use o canhão de Slime (↓) para destruir o primeiro portão e ativar um portal. Na próxima área há diversos portais e os seus amigos vão sumir em um deles. Destrua o golem (enfraqueça-o, lince sua cabeça e aperte L2 para arrancá-la).



37. Ainda na área de portais, suba pela escada que leva a dois portais mais altos e escolha o portal da esquerda. Você vai chegar a um caminho sem saída, porém vai dar de cara com um raro tapete enrolado no chão. Escaneie ele

para faturar o artefato secreto, Ali El-Baluu's Irksome Rug.



38. Volte e siga pelo portal em frente (no caso, o portal superior da direita). Um golem surgirá para atormentar sua vida e você terá que tomar cuidado, pois a área é estreita; fique na área central, que é mais espaçosa, desvie dos ataques e jogue explosivos contra ele. Suba, encontre o seu amigo, troque para a arma de slime (aperte ↓) e atire com L2 na ponte e no chão para criar uma corda que vai puxar a ponte. Prossiga e empurre o grande mecanismo até encontrar o próximo portal.



39. Adiante você ficará sozinho no corredor de espelhos e terá que encarar um Cultist. Um meio de equilibrar a luta é destruir os espelhos que ele usa para se teleportar. Ataque com explosivos e lince-o. Passe pelo portal e, na passarela, seja rápido ou será atacado por livros pelas costas.

40. Continue a escalada até surgir um caminho para a esquerda, que leva a uma área onde o cenário está de ponta-cabeça. Use o seu equipamento para escanear uma poltrona no "teto" para descobrir o artefato secreto Featherwhell's

Stalking Chair. A continuação da fase é uma passagem estreita à direita desta cadeira, muitas vezes é difícil de enxergar.

41. Suba pela escadaria e destrua os livros para que eles não o peguem pelas costas. Acima, a passarela vai se desnivelar; equipe a arma de Slime e, com L2, grude uma ponta da corda na passarela acima e outra no piso onde você está para reuni-las. Esta técnica de grudar plataformas será vital na próxima área, onde você terá que fazer um sistema de guincho para mover suas plataformas, de uma em uma, até o topo.



42. O final da fase reserva um confronto contra um chefe chato, Azetlor. Na primeira etapa, equipe a arma que dispara Slime e mire na cabeça do monstro, pois essa é a única arma capaz de enfraquecer a carapaça da criatura. Desvie das ondas de espinho e não se afobe. Quando a cabeça dele brilhar com uma cor avermelhada é hora de trocar de arma, equipar o canhão de prótons, e usar R2 + L5 para lançar o elmo do monstro; com a a



ajuda dos seus amigos, que vão laçar os braços do monstro, aperte L2 para arrancar a proteção. Agora vem a parte difícil: o monstro desprotegido fica furioso e não para quieto; você tem que acertar o olho do bicho com canhão de prótons e explosivos.

#### HISTORY MUSEUM

43. Nesta fase há poças nocivas, você pode usar o jato de Slime para destruí-las (é indicado evoluir este equipamento, pois será muito útil). Use o disparo de prótons para destruir as caixas empilhadas no canto e assim liberar caminho para o painel que abre a porta.



44. Ao entrar, fique atento com as prateleiras à esquerda. No canto há uma caixa de madeira com o artefato (Ritual Mask of Bad Advice) dentro dela. Use o scanner do PKE para localizá-la (pegue pela fresta da caixa).





45. Adiante um de seus amigos será possuído por uma Possessor Ghost; equipe o disparador de Slime e ataque a gosma no amigo possuído até forçar a saída do fantasma, então ataque o inimigo com prótons e capture-o. Isso vai servir como treino, pois adiante vão rolar várias possessões.



46. A próxima área está protegida por estátuas possuídas. Elas podem ser letais, principalmente se você tentar ganhar só na força, mantenha-se em movimento lateral para evitar as lanças e ataque com dardos explosivos para acertá-las em grupos.

47. Ao finalmente chegar na primeira ala da exposição da guerra civil norte-americana, vá para o canto esquerdo e procure pela espingarda exposta na parede (Cursed Musket of C. Starkey).



48. A guerra entre os soldados-fantasmas não oferece grandes segredos, logo basta ajudar seus amigos e capturar fantasmas. Prossiga até a área egípcia, na qual você enfrentará estátuas com escudos (equipe a arma de prótons, lince o escudo e arranque com **L2**). É preciso selar o buraco de onde saem as caveiras, use o jato de slime. A saída desta sala é secreta, então equipe o scanner e siga os sinais para encontrar uma área diferente após a escada; atire com slime para abri-la.

49. No corredor após a foto secreta, investigue a cabeça de uma estátua ensacada no chão para ganhar mais um artefato, o Bagged Head of Azathotep.

50. Após abrir a porta de saída da próxima ala, vire à esquerda e use

o seu scanner no vaso para coletar mais um artefato secreto, o Phoenician Plague Vase.



51. Neste mesmo corredor, procure pelo quadro dos fundadores do museu e colete-o para garantir o artefato secreto Painting of the Trustees.



52. Após uma rota linear com inimigos fáceis e o papo com o prefeito folgado, destrua o obelisco no centro do museu para revelar uma passagem.

53. Logo após sair da rede de esgotos, seus amigos vão para a direita e você deve ir para a esquerda para encontrar uma miniatura do veículo Ecto-1. Colete-o para garantir o artefato Remote Controlled Ecto-1.



54. Siga pelo caminho oposto e, quando chegar ao final, equipe o escanner para analisar a porta circular. Equipe o canhão de slime e atire na porta. Siga pelo túnel e você vai ganhar acesso a dois novos equipamentos: Meson Collider e Overload Pulse.

55. Chegando ao final do cenário você vai enfrentar The Chairman. Primeiro use o canhão de slime para fechar os buracos de onde saem monstros; repita sempre que isso acontecer ou os inimigos menores não sairão do seu pé. Quando o chefe surgir, acerte a bola no seu peito com dardos

explosivos ou com o Meson Collider. É mais uma batalha de paciência do que de habilidade; e ajude os seus amigos sempre.

#### RETURN TO HOTEL SEDGEWICK

56. No hotel, entre no primeiro corredor à esquerda e procure uma calça jeans vestida em um manequim (artefato secreto Possessed Bell-Bottom Jeans).



57. Prossiga e encontre o gerente que grita como uma moça. Suba pela escada e colete o livro ao lado do carrinho de bagagens; este é o artefato secreto Broccoli Queen Autobiography.



58. Volte e siga os seus amigos até a cozinha. Logo na entrada há dois armários de metal à esquerda, lince o da direita e levante-o para encontrar o artefato secreto, Cruel Oven.



59. Siga até o final da cozinha (use os jatos de slime para se livrar das poças de gosma) e desça na área do gerador. Após ativá-lo, a água vai ficar eletrificada. Equipe o canhão de slime, atire com **L2** para criar uma ponta da corda na

lampada que está na água e a outra ponta na parede.

60. Volte ao lobby de entrada do hotel e abra a porta próxima ao balcão. Use o seu scanner no relógio no chão e colete o artefato secreto Swiss Death Clock.



61. Suba de elevador com Egon. Use o scanner para seguir a emanção de energia e encontrar a porta destrancada no corredor. Entre e investigue o banheiro para coletar a privada (Phantom Flush Toilet), um artefato sinistro.

62. Siga Egon até o corredor com teias de aranha. Após ouvir as últimas palavras de um homem vítima de uma serial killer, siga Egon e, quando ele virar para esquerda, vire à direita e colete o



ornamento pendurado no meio do corredor, o artefato The Unruly Beard of V. Belascu.

63. Investigue os corredores até encontrar a chefe da fase, Spiderwitch. Use a arma de prótons contra ela, principalmente os dardos explosivos. Quando ela



## DETONADO



**ESTAGIÁRIO** O duro não é saber que seu personagem carrega artefatos nucleares não testados nas costas, mas sim que ele ganha mal e faz hora extra de graça

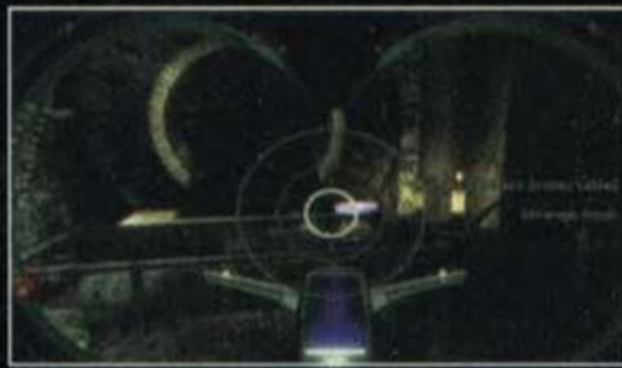
fugir é sinal de que vai tentar se alimentar para recuperar energia, seja rápido e equipe o PKE para descobrir onde ela está. Os ataques dela são fáceis de evitar desde que você mantenha-se em movimento.

### LOST ISLAND

64. Equipe o canhão de slime e use o disparo de cordas (L2) para prender na plataforma suspensa do guincho e no chão; prenda a corda cada vez mais longe no chão para obrigar a puxar a plataforma. Puxe-a até o buraco mais atrás, assim a plataforma vai descer e servirá como ponte.



65. Suba com cuidado pelo trilho da mina e, logo após atravessá-la, destrua os barris no cercado e entre para encontrar um artefato (Church of Gozer Songbook).



66. Destrua os gárgulas e desça no jardim labirinto. Siga pelo lado direito para encontrar o pilar que prende a corrente que sustenta a porta; atire na alavanca giratória para fazê-la rodar e abrir a porta.

67. Há um artefato escondido no labirinto, o Anguished Stuffed Bear. Nós poderíamos ensinar o caminho para chegar até ela, mas diabos, você é um caça-fantasmas, então bote fogo nas cercas vivas com o disparo explosivo da arma de prótons e ache-o.

68. Entre no castelo e siga pela passarela da direita. Destrua a barreira e armários para encontrar uma passagem escura no canto. Dentro dela há o quadro "Fox Hunt on Tiamat Island", que é um artefato secreto.



69. Você vai cair em uma armadilha e terá que seguir sozinho pelo esgoto. Use o slime para eliminar a gosma nociva no chão e procure pelo túnel estreito para prosseguir. Na próxima área, entre em outro túnel e um bicho passará pelo teto; siga pela direita para chegar na área do artefato Wheel of the Alabaster Wretch.



70. Volte e prossiga pelo túnel. Ao chegar no grande fosso de gosma, sua missão será fechar a comporta. Equipe a arma de slime e veja que há dois pesos ao lado da comporta; prenda uma ponta da corda no peso e outra no chão, perto do encaixe; repita no peso vizinho. As vezes o peso desce, mas não encaixa, então use a corda e prenda no chão de novo para fazer funcionar.



71. Destrua os golens gosmentos usando os jatos de slime e desça no foço. Uma porta de metal vai se abrir, liberando um túnel. Entre, contorne-o. Após destruir o grupo de aranhas, vire à direita e procure o artefato atrás do barril (Ghostbusters DVD).

72. Prossiga pelos túneis desta área até receber o comunicado de Zeddemore; ele está na próxima área, dentro de uma espécie de sarcófago, examine-o para soltar o cara. Na próxima sala, siga pela passagem central e procure por potes de vidros que estão sob um grande cano; eles são o artefato da área (Singing Slime).



73. Suba pela escada e encare alguns fantasmas; antes de destruí-los com seus jatos de slime, use a mesma arma para fechar os portais rosados de onde eles saem (há um no andar inferior, acerte-o sem descer). Desça pela escada do outro lado e, na próxima área, liberte outro amigo em um sarcófago. Aqui você deve ser rápido para fechar os portais antes que a maioria dos inimigos saiam e antes de lidar com os outros.

74. Na próxima área, use a corda do canhão de slime para prender uma ponta nos globos dourados e outras no chão, assim a corda vai forçá-los a descer e vai destruí-los.





em seguida, equipe o seu PKE para sentir uma energia emanando bem fraca. Use o dardo explosivo para queimar a planta ao lado da cripta e pegue o artefato oculto (Stone Angel Head).



79. Adiante um inimigo vai roubar o objeto que serve como chave da saída. Siga as emanções de energia com o PKE pelo labirinto para encontrar. Para carregar, equipe a arma de prótons e use o "chicote". No meio do caminho surgirá um fantasma enorme, destrua-o com o shockwave. Carregue o dispositivo até a porta de onde ele foi roubado.



80. Após sair da cripta, vire à direita e vá até as criptas no canto. Procure atrás das duas criptas pelo artefato secreto (Ghostfruit Tree). Siga na direção da luz que emana para o céu e, para completar, use o seu PKE para seguir emanções de energia. Todas as criaturas pelo caminho têm fraqueza contra Shock Blast. Após passar por uma enorme praça circular, destrua as lápides para prosseguir e siga o seu PKE até uma parede que será destruída por um monstro (esta será a sua futura passagem). Quando o veículo chegar no portão, use o jato de slime para destruir a pilha de caveiras e assim abrir o portão.

81. Chegando na queda d'água, vire à direita e procure por um

buraco na rocha. Suba nas pedras e olhe no buraco para encontrar o artefato (The Skull of Ivo Shandor).

82. Saia dos túneis para chegar ao portão onde o carro está parado. À esquerda do portão está o último artefato do game (Archangel's Gallbladder).

83. Prepare-se para o Inferno. Equipe o canhão de slime, grude uma ponta da corda nos anjos e a outra na caveira que emana energia verde. Não adianta tentar trocar a ordem, primeiro no anjo, depois na caveira. Não deixe de destruir os inimigos terrestres e socorra seus amigos.



84. Após liberar caminho para o carro, prenda cordas no portão e no para-choques do carro. Repita o processo no próximo portão, mas desta vez não vai dar certo. Encare uma porrada de inimigos e lembre-se de atacar usando o ponto fraco de cada um. Quando as duas enormes estátuas despertarem, ataque com Shock Blast e pegue os itens brilhantes que eles deixam cair, carregue-os para encaixar nas colunas ao lado do portão.

85. Hora de encarar Shandor, o chefão. Equipe o canhão de slime, atire uma ponta da corda na lateral do pilar e outra no chão; com isso você abre o pilar de energia e pode acertar sua jóia com o explosivo. Repita nas outras duas.

86. Contra a segunda forma do monstro, ataque com o explosivo ou com a arma Bosen. Quando ele for para o centro, destrua as estátuas e ele não vai recuperar energia. Repita e esquive dos ataques para vencer na boa e terminar o game.



Após destruir os três globos, suba para encarar o chefe. Para começar, destrua os olhos flutuantes com jatos de slime; desvie dos ataques do gigante e, quando ele abaixar, atire dardos explosivos no ponto brilhante de sua cabeça.

**CENTRAL PARK CEMETERY**

75. Siga até o final do caminho à esquerda (não entre pela passagem quebrada do muro) e procure pelo artefato Whistling Bust of Mausch perto da grade com rostos.



76. Entre no cemitério e dê um rolê até encontrar o mausoléu que é aberto por uma cabeça voadora. Entre, desça e use o jato de slime para destruir as raízes que bloqueiam o caminho. A saída vai levar a outra cripta, que por sua vez conduz a área com o mecanismo que abre o portão. O esquema é o seguinte: à esquerda da placa "Gate Control" há um peso suspenso, equipe a arma de slime e prenda uma ponta no peso

e outra no chão, não muito longe. Assim você vai abrir a porta para o veículos dos caçadores entrar.



77. Prossiga acompanhado com Ray e vá atrás de uma cripta do cemitério para achar o artefato Ghostbuster's Mug and Ballon).



78. Para sair da área anterior é preciso destruir as lápides que estão fechando a passagem (use o dardo explosivo). Logo



# 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**

Jogador  
Souza



UTUS EZUTUS

**Games Evolution**



**NINTENDO DSi  
R\$ 799,00**



**NINTENDO DS  
R\$ 549,00**



**XBOX 360 PREMIUM  
PLACA JASPER  
R\$ 1.199,00**



**LANÇAMENTO  
PLAYSTATION 3 SLIM  
HD 80GB  
R\$ 1.299,00**

# EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO  
CONCERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINAL COM 3  
MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552  
[www.gamesevolutionssp.com.br](http://www.gamesevolutionssp.com.br)

LANÇAMENTO  
LOJA VIRTUAL  
GAMES EVOLUTION  
APROVEITE NOSSAS  
PROMOÇÕES



SONY PSP 3000  
R\$ 699,00

CONCERTO  
**3** Red  
Light  
EQUIPAMENTO  
PROFISSIONAL



Sampa da Banda  
Sampa Crew



NINTENDO Wii  
Americano  
R\$ 999,00



PLAYSTATION 2  
MODELO 90.000  
R\$ 349,00



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

# PROTOTYPE

## Conspirações, armas biológicas e muitos poderes especiais fazem os problemas do jogo desaparecerem

Por Leandro Rodrigues

**P**or definição um vírus é um microorganismo capaz de causar doenças em outros organismos. Algumas vezes o infectado fica debilitado chegando, em casos extremos, a ser fatal. Mas essa definição não leva em consideração obras de mundo dos quadrinhos, games e filmes. Nesses universos, ser alvo de veneno ou vírus não significa um ônus, ao contrário, pode funcionar como um tônico milagroso, capaz de proporcionar poderes sobre-humanos. Principalmente se o infectado em questão é o protagonista da obra. Esse é o caso de Alex Mercer, o protagonista de *Prototype*, um cientista comum, funcionário da corporação Gentek. Ele acorda em um necrotério, sem lembranças e afetado por um vírus desconhecido. Mas ao contrário das outras pessoas da cidade de Nova York, ele não virou um moribundo circulando pelas ruas da grande metrópole. Alex ganhou uma dezena de poderes especiais capazes de eliminar qualquer inimigo; roubando não só sua vida, mas sua aparência e todas as memórias. Uma pequena amostra do que aconteceu com o jovem rapaz acontece logo nos primeiros minutos de jogo. Em uma pequena

corrida pela Time Square, pós-apocalíptica, você precisa eliminar guardas, militares, pessoas infectadas e mutantes conhecidos como Hunter. Nessa curta introdução Alex passa a idéia de ser praticamente indestrutível e tudo parece que será um verdadeiro passeio até desfecho do jogo. É justamente aí que o pessoal da produtora Radical Entertainment erra. Abusando de velhos e batidos clichês, a introdução - que é contada por Alex - volta alguns dias no passado, demonstrando o que aconteceu até aquele momento. Até lá tudo bem. O grande anti-clímax é que ao fazer isso o protagonista precisa conquistar cada um dos poderes, deixando quem ficou empolgado com o começo devastador, totalmente frustrado. Se clichês não incomodam você, provavelmente o excesso de ação também fará com que os pequenos problemas de gráficos e acabamentos passem despercebidos. *Prototype* não dá folga para os jogadores, cada um dos botões do ombro do controle (**L1** e **R1**) dão acesso a vários poderes como modificar a forma dos seus braços para um chicote, martelo ou até uma mortal espada. Algo mais do que bem vindo já que a quantidade de inimigos na tela é

igualmente assustadora. Em alguns momentos a quantidade é tão grande que não tem como não ficar frustrado com a apelação deles. Mas nada que um pouco de insistência não resolva. Para quem gosta de exploração existe ainda a busca por toda rede de conspiração do jogo, que conta com mais de 200 envolvidos. Essas pessoas devem ser caçadas devoradas por Alex. Nesse momento ele passa a ser dono de suas lembranças. Sem contar com 200 esferas azuis (Landmarks) e 50 esferas roxas (Hints) espalhadas pelos pontos mais bizarros da cidade. *Prototype* pode não ser o jogo mais bonito desta geração, mas possui o necessário para um bom jogo: diversão e entretenimento extras por um longo tempo. ►





# PELI



### CLAWS

Essas garras não são tão brilhantes quanto as do Wolverine, mas conseguem causar o mesmo estrago. Ideal para acabar com inimigos rapidamente, principalmente Hunters.

### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆
	Controle ☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆
	Áudio ☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆
Ação	Enredo ☆☆☆☆	NOTA FINAL <b>7.5</b>
	Inteligência ☆☆☆☆	
	Atrações Extras ☆☆☆☆	
	Câmeras ☆☆☆☆	
	Chefes ☆☆☆☆	

## DETONADO



### WHIFFIST

Mutação que dá elasticidade aos braços de Alex, permitindo pegar objetos e inimigos a grandes distâncias. Rápida e certeira, esta habilidade é útil para usar como chicote e manter inimigos longe.

# ROTEIRO

Abuse dos poderes do seu anti-herói apelão e confira as dicas para não ficar travado em nenhuma missão

## PROLOGUE

1. O jogo começa e tudo que você quer é tranquilidade para conhecer os comandos. Pode esquecer. O caos começa comendo solto e você está no olho do furacão. Pule e ataque com **■** ou **▲** para destruir todos os tanques e soldados. Siga pela Time Square até chegar à área dos helicópteros; ignore os veículos e corra até o comandante que está de uniforme branco. Agarre-o (●) e consuma sua energia vital (▲).



2. Fuja dos helicópteros e siga na direção do símbolo azul no mapa. Para facilitar a fuga, segure **R2** para correr e escalar paredes de prédios. Ao segurar o carro com as mãos, trave a mira (**L1**) e arremesse-o no helicóptero (●). Suba no topo do prédio e agarre qualquer objeto para derrubar mais helicópteros.



## ESCAPE THE GENTEK FAC.

3. No beco, consuma o comandante local. Siga para o apartamento de Dana (ponto indicado no radar). Aperte **←** para se disfarçar de comandante e ande calmamente

até a luz azul. Aperte **▲** para entrar no apartamento.



## LOOK FOR CLUES ABOUT YOUR PAST

4. Após falar com Dana, corra até o seu apartamento. Acabe com os militares com rádios (eles possuem um símbolo vermelho na cabeça). Fuja da área com inimigos e volte até o seu apartamento. Siga para o ponto de extração e se disfarce de mariner, um oficial com o rádio, igual ao que você eliminou há pouco e passe uma mensagem falsa (▲). Invada o local e consuma o capitão. Saia do local correndo.



## BEHIND THE GLASS

5. Para entrar nessa missão você precisa comprar o upgrade Diveroll (custa só 100 EP). Seu objetivo é



resgatar Elizabeth Greene. Vá ao ponto indicado e use o último disfarce que você pegou. Ande calmamente até o fundo da instalação e fique longe do cubículo que detecta vírus. Quando o líder se aproximar, consuma-o e entre.

## ESCAPE THE HUNTERS

6. Você está cercado por Hunters, mas não deve tentar matá-los. Corra para a base militar indicada, siga para o ponto azul e, dentro do local, pegue um lança mísseis para acertar um Hunter. Capture o DNA da criatura para adquirir o poder Claws. Essas poderosas garras vão ajudá-lo a destruir os Hunters, porém a invasão será gigantesca. Destrua os seis contêineres de gasolina para causar uma explosão e eliminar todos os monstros.



## THE WHEELS OF CHANGE

7. Para entrar na missão é preciso comprar o upgrade Stealth Consume. Siga para o apartamento da Karen. Você precisa conseguir um veículo seguro para tirá-la da zona de infecção. Consuma um soldado qualquer para descobrir onde fica o quartel-general. Transforme-se no soldado, entre e procure o



comandante, você deve consumi-lo sem chamar a atenção de ninguém.



8. Use sua nova habilidade (segure **R1** e aperte **▲**) para consumir o líder sem chamar atenção. Vá para a luz laranja, entre na base e consuma o soldado com o símbolo de DNA sobre a cabeça. Isso vai permitir pilotar veículos militares.



9. Saia da base, pegue o tanque de guerra e vá para a área indicada treinar com seu novo brinquedo. Aperte **R2** para usar a metralhadora e **R1** para disparar mísseis. Vá até a área infectada, resgate Karen e leve-a para a área segura. No trajeto tome cuidado e evite confrontos.



## A NEW ORDER

10. Volte ao apartamento da Karen. Ao sair de lá, comece a coletar material genético no local indicado. As caixas d'água são as incubadoras



**P**rototype retrata uma grande conspiração que forma uma gigantesca rede de intrigas e ela fica cada vez mais clara conforme você consome a energia das pessoas certas, aquelas envolvidas diretamente na trama. Existem mais de 200 pessoas envolvidas nessa bagunça, sendo que algumas você encontra nas missões obrigatórias, enquanto outras só surgirão se você caçá-las.

No mapa ao lado você vai encontrar a localização de cada um dos envolvidos. Como os malditos não ficam parados esperando a sua chegada, traçamos os quadrantes onde eles ficam circulando. É só procurar na área delimitada e você certamente vai encontrar cada um. Ao se aproximar do alvo, um símbolo vermelho surgirá no seu mapa e sobre a cabeça do safado. Basta consumi-lo sem dó para agregá-lo a sua teia de intrigas.



dos Hunters. Destrua as torres sinalizadas e colete os materiais genéticos (bolas amarelas).



11. Ao encher a barra no canto superior direito, vá ao próximo local, uma Hive (colméia) infectada. Colete as bolas amarelas do local antes que os militares destruam a Hive. Não perca tempo em combate, apenas corra e pegue tudo.

### OPEN CONSPIRACY

12. Siga até a base inimiga e por entre entrar disfarçado ou detonar todo mundo. Localize e consuma o comandante da BlackWatch. Saia do local e siga para Safe House. Destrua a patrulha do local.

13. A maneira fácil é invadir com um tanque de guerra e mandar bala em todo o resto. Existem mais cinco



patrulhas para destruir (e só 40 segundos para destruir a última). Após limpar a área, soldados vão se aproximar da Safe House, siga até lá e destrua as três patrulhas antes que isso aconteça.



### IN THE WEB

14. Destrua dez detectores de infecção espalhados pela cidade. Alguns estão nos telhados, outros no meio do estacionamento. Procure nas áreas azuis do mapa. Sempre que aparecer um helicóptero no céu, jogue algo em cima dele (caixas, inimigos, use sua criatividade) ou vão se acumular no céu e a coisa vai ficar feia.

### THE ALTERED WORLD

15. Compre o upgrade Critical Mass Ability para poder entrar na missão. Siga para a Hive, ache o comandante da missão e consuma-o. Siga para a próxima Hive e quatro detectores de vírus vão aparecer no seu mapa.

Assuma a identidade do último capitão que você pegou, siga até os detectores e sabote cada um deles. Para isso, aproxime-se deles, aperte **▲** e faça a sequência que aparece no alto da tela. Em seguida, siga até a frente do armazém, chame o cientista que você precisa salvar e prepare-se para uma fuga desesperada.



16. Não adianta correr muito e também não adianta bater em todo mundo. O ideal é simplesmente fugir até ►



### ARMOR

Além de mais protegido, Alex fica estiloso e os seus ganham mais poder com a armadura. Este poder é habilitado na segunda parte do jogo.

## DETONADO



### MUSCLEMASS

O mais simples entre os poderes de ataque. Seu personagem apenas fica mais forte e elimina inimigos mais fáceis com poucos golpes.



roube-o e pegue o doutor. Leve-o até a base militar abandonada e, enquanto ele trabalha, você deve proteger

o helicóptero e injete a seringa nele. Siga-o de perto e consuma o DNA dele para ter seus poderes de volta.

a entrada por quatro minutos. Não deixe que os monstros e infectados destruam a parede de entrada. Use golpes simples contra os inimigos infectados e, contra os Hunters, esquive e contra-ataque. Quando o tempo acabar, termine com os monstros que sobraram e dê uma carona para o doutor.

### THE DOOR IN THE WALL

25. Após uma breve conversa com Dana, um Hunter vai capturá-la. Siga em disparada atrás dele e não use a armadura nesse momento, ela deixa você mais lento. Não deixe que ele abra distância e fique de olho no ícone que acompanha o monstro; desta maneira você saberá se ele está mais alto ou baixo que seu personagem no momento. Ao chegar no centro, coloque a armadura e acabe com todos os Hunters do local. No alto você encontra o líder que está com Dana.



### BIOLOGICAL IMPERATIVE

23. Disfarce-se de soldado e entre na base militar. Consuma o piloto do helicóptero e, já no comando do veículo, treine os movimentos básicos. Três detectores de vírus aparecem no seu mapa, destrua-os. Siga em frente e acompanhe a barra do lado direito superior da tela.



24. Conforme ela encher significa que você está se aproximando da torre de água infectada. Ao achá-la, aperte **▲** para monitorá-la. Em seguida, corra atrás do Hunter que surge e acerte-o até ele cair. Saia do



### FIRST AND LAST THINGS

26. Fale com o doutor e siga para a zona infectada para encontrar o líder Hunter. Dê a primeira surra e tente roubar o DNA dele. O bicho vai escapar, siga até o Hive e lute novamente. Acerte alguns golpes para que ele comece a segui-lo e siga na direção da base militar abandonada. Toda vez que o gigante parar de segui-lo, volte e dê outro golpe para que ele continue a perseguição. Quando chegar à base acabe com o safado sem dó.



### THE FIRST MONSTER

27. Fale com o legista e siga para a base. Entre e dê mais uns tapinhas

encontrar um vão entre dois prédios, apertar **●** e fique esperando o tempo passar e as coisas se acalmarem.



### ERRAND BOY

17. Entre na Hive sinalizada e colete o material genético até que um especialista em eliminar infectados cisme com a sua cara. A briga é simples: espere ele apontar a arma para você, role para o lado, pule e acerte uma voadora nele. Repita até que ele chame reforços.



18. Caso você já tenha comprado o poder Whipfist, use e abuse dele, assim você não precisa se aproximar. Caso contrário, continue acertando voadoras e elimine os reforços para pegar energia. Ao sair, fuja do local usando a mesma estratégia da missão anterior, ou seja, nada de procurar confronto direto, esconda-se sempre.



### CONFESSIONS

19. O especialista injetou um antídoto em Alex. Corra até o apartamento de Dana e ela indicará quem você deve procurar para tentar solucionar o seu problema.



### UNDER THE KNIFE

20. Compre o upgrade Knuckle Shockwave para entrar na missão. Dana indicou o médico legista Dr. Ragland, vá ao laboratório dele. Depois de conversar, saia e siga para o ponto azul do mapa para localizar a Blackwatch Specter Forces.



21. Não fique no centro da confusão de tanques, tente correr e separá-los, invadindo um por um. O comandante da Blackwatch está no que resta, entre e consuma.



### THE STOLEN BOY

22. Após conversar novamente com o médico, localize um tanque,

**H**á diversos eventos extras espalhados pelo mapa e você pode participar para testar seus poderes e para descansar um pouco da trama central. Estes eventos são liberados conforme você completa suas missões e são todos baseados em corridas contra o tempo, variando apenas de destruir uma determinada camba de inimigos no tempo determinado ou fazer um trajeto ponto-a-ponto. As tarefas são opcionais e o desempenho/velocidade são avaliados com medalhas (bronze, prata e ouro). Cada evento vale Evolution Points, úteis para comprar Upgrades.



no Hunter Líder e consuma o seu DNA para ganhar a habilidade que permite ver quem está infectado no meio da multidão. Use-a e consuma o soldado infectado.



**29.** Saia da base. Vá à outra base indicada e, usando a sua nova visão, consuma cinco soldados infectados para descobrir a localização dos Hunters. Vá até o local e pegue o Hunter que tem o DNA com a localização da Dana.



**MAKING THE FUTURE**

**30.** Escolte o Thermbarc Tank e não deixe os Hunters se aproximarem. Ao chegar ao ponto, o tanque vai disparar o canhão, continue a escoltá-lo pelos próximos dois pontos. No terceiro, um monstro vai aparecer e você será obrigado a entrar no tanque. Leve o tanque ao quarto ponto e solte um tiro certo no Hive.



**DEFEAT THE SUPREME HUNTER**

**31.** Use o Whiphifist e acerte-o sem parar. Quando ele cambalear, suba nas costas dele e aperte o botão que aparece no alto da tela. O gigante não vai dar moleza e vai



jogá-lo longe, sem falar que vai convocar toda família para a briga. Não fique com medo e continue com o mesmo poder e subindo nas costas dele sempre que ele vacilar.

**MEN LIKE GODS**

**32.** Siga até o orelhão e atenda ao telefone celular que está escondido ali. Vá para o alto do prédio,

**A DREAM OF ARMAGEDDON**

**34.** Volte ao orelhão e atenda ao telefone. Siga para o Deployment of Bloodtox. Destrua o Blodotox Blowers, as máquinas espalhadas pela cidade; a tarefa é complicada pois todas estão muito vigiadas. O truque aqui é destruir uma e subir para o telhado, recuperar a energia com inimigos isolados e voltar. A

**DEFEAT ELIZABETH GREENE**

**37.** Esse gigante é muito temperamental e cheio de energia. Existem três barras abaixo da barra de energia do monstro; a barra superior só começa a diminuir depois que as três menores sumirem. Use a sua armadura para diminuir os danos que ele possa causar e opte pela Blade. ▶



**DISGUISE**  
Alex pode se disfarçar de qualquer pessoa que consumir. Após botar a vítima "para dentro", aperte ← para assumir sua forma e → para voltar à sua forma original. Alex só memoriza uma pessoa por vez (sempre a última).

**THERMAL**  
Visão especial que permite identificar, a distância, onde há vida inteligente – nem sempre tão inteligente. Use para estudar o campo inimigo antes de atacar.

consuma um soldado e entre no helicóptero sem chamar a atenção. Voe até o primeiro ponto e pegue alguns soldados. Continue até chegar a Hive, mande bala na colméia até que ela exploda.



cada duas máquinas o jogo salva e forma um checkpoint.

**THE WORLD SET FREE**

**35.** Siga mais uma vez para o orelhão e atenda ao telefone. Consuma o comandante do lado do helicóptero. Volte para a entrada e autorize o comboio a seguir vem frente. Entre no tanque e escolte o carro principal ao centro da cidade.

**THINGS TO COME**

**36.** Enquanto a Bloodtox Pump faz o trabalho dela, você deve manter o perímetro seguro. Acabe com todos os Hunters e quando as Hidras aparecerem, você deve consumir um soldado com arma e fuzilá-las.

**INFECTED**  
Visão que mostra em cores fortes as pessoas que já foram infectadas pelo vírus inimigo. É útil para entender como o vírus está pensando.



## DETONADO



**BLADE**  
Rápido e certeiro, este poder permite fatiar os seus inimigos. Indicado para a batalha final.



**HAMMERFIST**  
Suas mãos viram duas enormes bigornas, com uma força descomunal. Sempre que você precisar eliminar alguma estrutura metálica, como um tanque, use-a.

38. Siga na direção do monstro e acerte muitos golpes com o ■ e o ▲. Quando sua energia ficar muito baixa siga para as ruas laterais e colete energia com os humanos. Uma vez que as três barras acabam, é hora de partir para cima, pois o monstro está indefeso e perfeito para levar a surra que merece.

39. Repentinamente, ele vai sumir e, neste momento, você deve repor a energia para uma nova aparição. Veículos militares também surgirão na área, portanto não pense duas vezes, pegue os tanques e mande bala no monstro. Quando o monstro se sentir acuado, ele vai soltar uma onda de choque que



deixará sua energia praticamente no zero. Pegue a energia e volte a desferir golpes até que Elizabeth saia do corpo.



### SHOCK AND AWE

40. Vá até o telefone para falar com o seu contato. Você precisa destruir a Bloodtox Production e a maneira mais fácil é usando os punhos de



**SHIELD**  
Uma de suas mãos vira um escudo. Mantenha R2 apertado, corra na direção da multidão para atropelar os alvos com muito gosto.

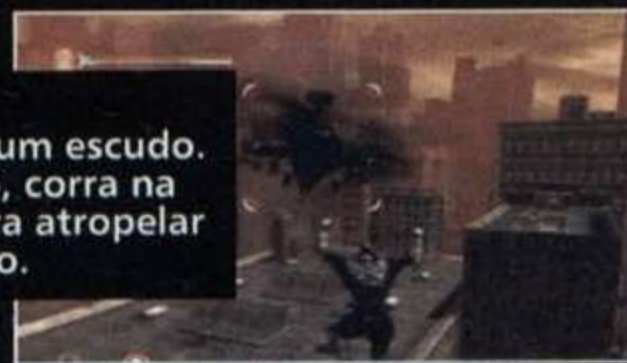
ação e a sua armadura. Seu objetivo é destruir os oito filtros que estão lá dentro (são as estruturas com luzes vermelhas em cima).

41. Corra na direção dos dois primeiros e, se sua energia estiver no fim, saia. Em seguida retorne e faça o procedimento com os outros seis, sempre saindo a cada dois filtros e recuperando energia com pedestres.



### THE LAST MAN

42. Vá até o novo telefone para falar mais uma vez com o seu contato. Siga para o ponto marcado em azul no mapa. Suba no prédio e acerte uma voadora no primeiro helicóptero. Acerte o soldado com um lança-mísseis e tome-o para você; use a arma para derrubar mais dois helicópteros. Siga para o segundo e terceiro pontos em azul no mapa, procure o lança-mísseis e capriche na pontaria para derrubar todos os helicópteros.



### TWO TICKETS

43. Destrua a base de Taggart. Para isso invada o local disfarçado de soldado. Do lado direito da base há um tanque, entre e atire sem parar no prédio. Na segunda parte, siga o tanque de Taggart pela cidade; ele vai chamar reforços, acabe com eles e continue a perseguição. Faça isso por três vezes e pule por cima do tanque para consumir Taggart.

### DEFEAT THE SUPREME HUNTER

44. Use a armadura e equipe a Blade. Acerte alguns golpes e, quando ele parar, é sinal que ele vai soltar um ataque devastador; neste momento não fique perto ou muito menos parado, para não ficar no campo de ação dos tentáculos da fera.



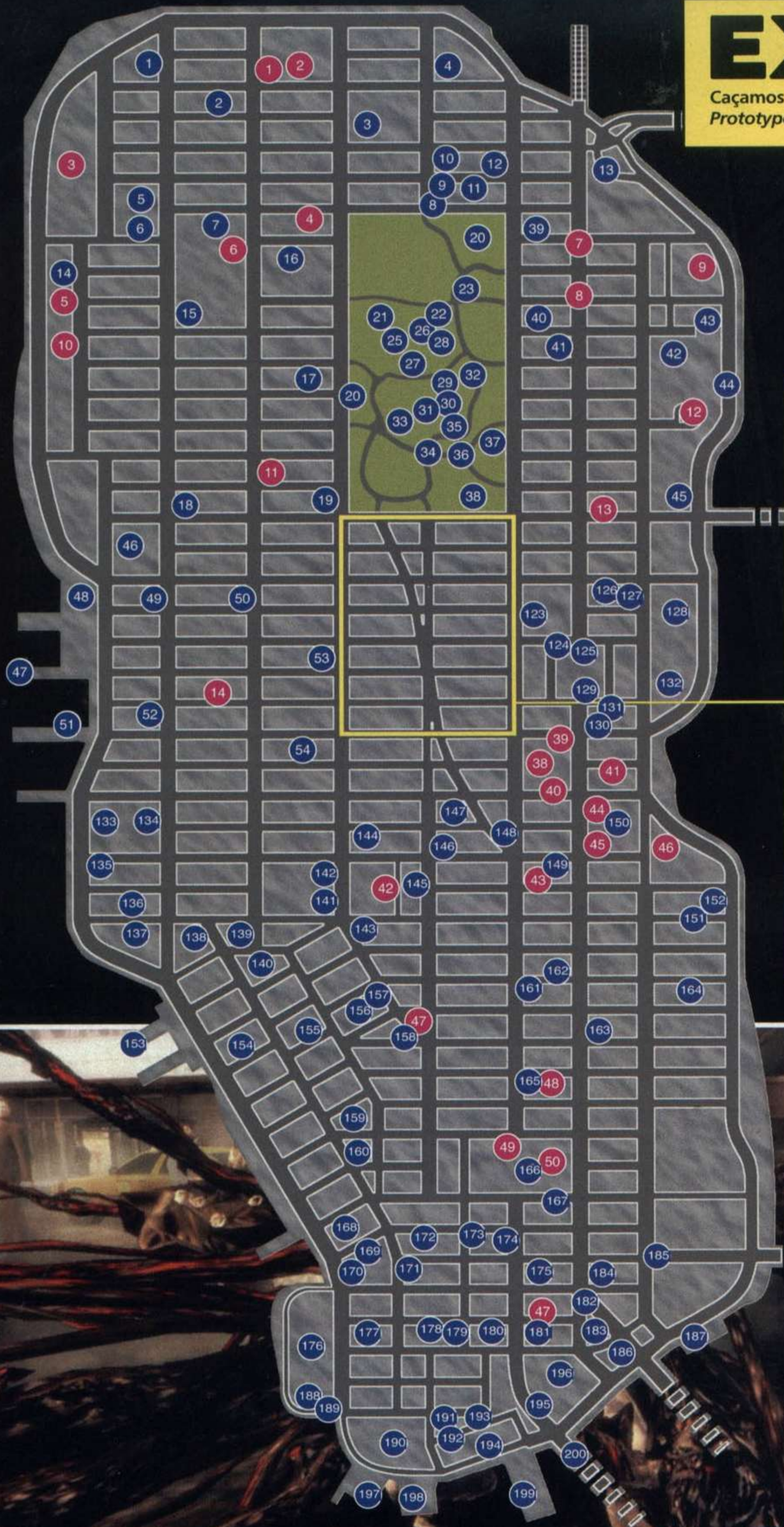
45. Quando ele cambalear, suba nas costas e aperte ■ para socá-lo. Quando a energia estiver perto do fim, os militares vão armar uma bomba nuclear, portanto termine o serviço. Você só tem pouco mais de dois minutos, portanto seja rápido e depois é só curtir o final. ■



# EXTRAS

Caçamos as centenas de segredos ocultos em *Prototype* e os revelamos no mapa ao lado. \o/

A cidade virtual de *Prototype* é gigantesca e, no seu mar de arranha-céus e avenidas, há nada menos de 200 Landmarks Collectibles (pontos turísticos) e 50 Hints Collectibles (dicas colecionáveis). Confira no mapa onde encontrar cada um e garanta suas premiações.

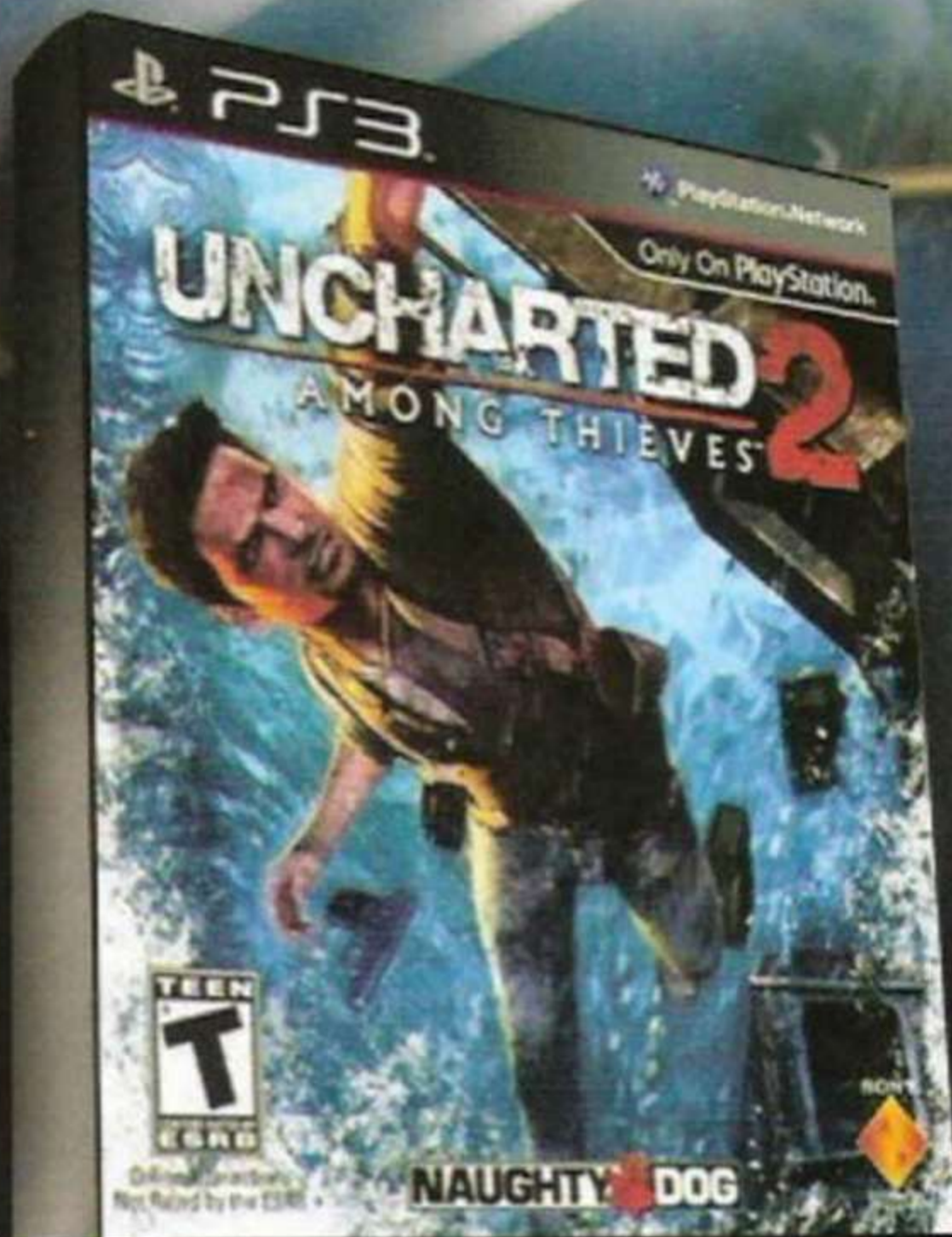


## EVOLUTION POINTS

Cada ação que você executa nas ruas de Nova York vale uma quantia de Evolution Points; desde andar pelas ruas, consumir a vida de inimigos ou completar uma missão. Esses pontos servem para comprar Upgrades novos para Alex. Fique de olho no marcador no canto esquerdo superior para saber como anda a sua carteira de pontos.



Netunia  
.com.br



# UNCHARTED 2

## AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS



CONSULTE NOSSAS  
FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas:  
(11)

**3825-7600**



# 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 DINHEIRO

PARCELAMOS NOS CARTÕES:



# TEL: 11. 5072.2073

Nextel ID: 30\*78275

E-mail: [cjgames@terra.com.br](mailto:cjgames@terra.com.br)

Rua Guaraú, 60 - São Paulo - SP ( em frente ao metrô Praça da Árvore )



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



6709 - Kit Teclado  
& Mouse Intruder



6102 Teclado Hunter  
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1  
Red in Blac



6860 - Mouse  
Ótico Fighter



6730 Joystick  
Pilot Pro



6941/6942 - Mouse  
Ótico Gamer



6861 - Mouse  
Ótico Survivor

# e desafie seus limites

LEADERART



6703 - Gabinete  
Gamer II - Blue Eye



6420 - Gabinete  
Gamer XI Viking



6404 - Gabinete  
Gamer X Transformer



6705 - Gabinete  
Gamer IV ET



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



6706 - Lan Party Bag



6430 - Gabinete  
Gamer XIII XPower



6441 - Cooler  
Silver Knight



6444 - Cooler  
para HD



6443 - Cooler para  
placa VGA.



6442 - Cooler  
Iceberg



6447  
Ventilador Fox



6717/6718/6719  
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em  
[www.leadership.com.br/hotsite/gamer](http://www.leadership.com.br/hotsite/gamer)  
e nas melhores lojas do Brasil.

**THE**  
**LEADERSHIP**  
**GROUP**

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

DETONADO



## Por que espadas enormes, magias avassaladoras, vilões emo e braços de Popeye não saem de moda

Por Amer Houchaimi

**F**inal Fantasy VII foi um dos maiores sucessos da Squaresoft. Lançado em 1997 para o PS1, o jogo catapultou para a estratosfera a popularidade do primeiro console da Sony e abriu as portas dos EUA

para o mercado de RPGs, provando que os jogadores ocidentais estavam abertos a experiências que não fossem atirar em nazistas, matar zumbis, ou lutar com zumbis nazistas. Doze anos após seu

lançamento, *FFVII* foi relançado na PlayStation Store e agora pode ser jogado no PS3 ou transferido para o PSP. Para ajudá-lo a reviver esta grande aventura (ou para salvar quem nunca jogou *FFVII*), preparamos um detonado

dinâmico para o clássico. Por que dinâmico? Porque neste texto apresentaremos soluções para os pontos-chave e momentos de maior dificuldade do jogo, deixando a parte óbvia e liner da exploração totalmente em suas mãos. É claro que também listamos os maiores segredos e ainda recriamos o mapa de Gaia, o mundo do game, para que você encontre tudo com muito mais facilidade.

Quando o PS3 nasceu quiseram demonstrar seu poder refazendo a abertura de Final Fantasy VII com o hardware do aparelho...

Produtora: Square Enix / Distribuidora: Square Enix  
Jogadores: 1 / Console: PS3 - PSP (PSN) / Online: Não

# FINAL FANTASY VII

## ROTEIRO

### REACTOR Nº 1

1. Não há muito que fazer aqui, apenas siga Jessie para não errar o caminho e acostume-se com os comandos. Cheque todos os baús para conseguir Potions e salve o jogo no primeiro Save Point.

### CHEFE - GUARD SCORPION

2. Use Bolt com Cloud e ataques normais com Barret. Se a barra de Limit Break carregar, use este ataque. Nunca ataque quando o escorpião levantar a cauda, apenas aproveite para se curar.

3. Após derrotar o chefe, volte pelo mesmo caminho e, antes de avançar, procure Jessie, ela está presa em ferragens e é preciso soltá-la para que ela abra uma porta mais adiante. Fale com ela e Biggs para abrir as respectivas passagens para sair do reator.



4. Quando encontrar a vendedora de flores na rua, converse e siga na mesma direção que ela. Enfrente algumas batalhas com guardas até Cloud saltar no trem.

5. No trem, fale com todos e vá ao outro vagão. Quando o trem parar, fale com Barret e siga-o.

### SECTOR 7 SLUMS

6. Converse com Barret e entre no

bar. Lá, converse com Tifa e tente sair, fale mais uma vez com a garota e use a máquina de pinball para descer.

7. Quando o alarme do trem soar, corra para os vagões seguintes.

8. No túnel, vá até a parte bloqueada, procure uma escotilha à esquerda e desça.



### REACTOR Nº 5

9. Esta área é exatamente igual a do Reactor Nº 1. Siga pelo mesmo caminho e instale a bomba no mesmo ponto que na etapa anterior, então volte.

10. No trecho em que é preciso apertar o botão ao mesmo tempo em que os outros personagens, preste atenção no tempo que eles levam para apertar após terminarem falar. É preciso apertar ● quase que instantaneamente após eles terminarem de falar.



### CHEFE - AIR BUSTER

11. Apenas use Bolt com Cloud e ataques normais com os outros personagens. O chefe sempre

estará de costas para pelo menos um personagem e este causará dano dobrado sempre que o golpear. Se puder usar um Limit Break que atinja o chefe pelas costas, causará dano massivo.

### SECTOR 5 SLUMS

12. Converse com Aeris até um homem de terno aparecer, fale com ele e siga Aeris até sua casa.

13. Saia da casa e da cidade e prossiga até reencontrar Aeris. Continue até Wall Market.

### WALL MARKET

14. Vá até as lojas e compre novos equipamentos e Materia. Quando estiver pronto, vá para o sul da cidade e encontre um grupo de pessoas se amontoando em frente a uma placa de neon. Fale com o sujeito gordo e, em seguida, vá para o norte e fale com o guarda na porta da mansão.



15. Volte à área dos mercados e procure a loja de vestidos. Converse com a menina e, em seguida, vá até o bar e fale com o pai dela. Escolha as seguintes opções de diálogo: "That feels soft." E "That shimmers".

16. Volte à loja de vestidos e experimente o vestido. Saia e vá para o

norte da cidade, em direção à academia. Procure o cara ao lado do ringue e entre na competição de agachamentos.

17. A competição de agachamentos é simples, basta apertar ■, ✕ e ● nesta ordem e com o ritmo certo. Pratique um pouco antes de competir. Vença para ganhar a Blonde Wig.



18. Entre na construção no canto superior direito do Wall Market, converse com o cara e ouça o que



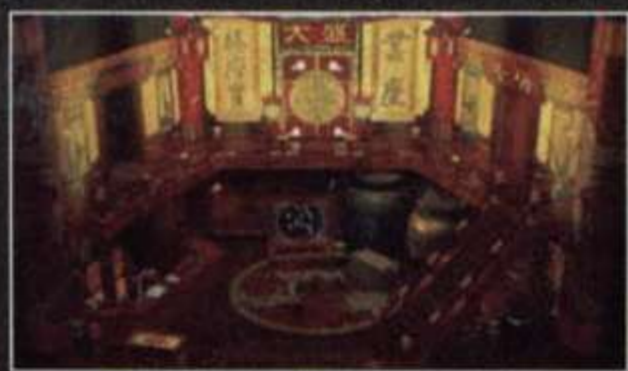


# GAIA

Conheça a localização das principais nações de Gaia, o mundo de FFVII, e dos principais segredos

ele tem a dizer. Vá até o Hotel, durma e, durante a noite, compre o item mais caro da máquina. Volte até o cara, entregue o item a ele e receba a Diamond Tiara.

19. Entre no restaurante, sente no lugar vazio e coma algo. Após a refeição, responda "It was alright" e receberá um Pharmacy Coupon. Vá à farmácia (sul do restaurante) e troque o item por um Digestive. Vá até o bar onde encontrou o pai da garota, fale com o cara no banheiro e dê o Digestive para ganhar a Sexy Cologne.



20. Fale com o grandalhão no canto sudeste da cidade para

ganhar um Member's card, então volte à mansão na qual o segurança não o deixou entrar e fale com ele. Uma vez dentro, vá para a porta mais ao norte e, quando a cena acabar, você ganhará a Sexy Lingerie. Antes de ir embora, entre na porta com as meninas vestidas de abelha e fale com elas para ser maquiado.



21. Volte até a loja de vestidos, troque-se e vá para a mansão. Explore o lugar, encontre itens e Tifa. Quando o capataz chamar, entre na grande porta em frente a escadaria. Se fez tudo direito, você será o escolhido pelo dono da mansão. Espere Tifa e Aeris.

## CHEFE – APS

22. Mantenha a energia do grupo alta e ataque com Fire. Quando puder, use Limit Breaks.

## TRAIN GRAVEYARD

23. Saindo dos esgotos, você estará em um cemitério de trens. Aproveite para enfrentar inimigos, ganhar level e procurar itens.

## SECTOR 7 PILLAR

24. Converse com todos e suba o pilar. Antes de começar a escalada, compre itens com o homem à esquerda.

## CHEFE – RENO

25. Evite usar Bolt. Todas as outras magias são eficazes. Ataques normais e Limit Breaks também.

## SECTOR 5/6 SLUMS

26. Do lugar onde seu grupo caiu, volte à casa de Aeris e em seguida vá até o Wall Market e entre na loja de armas. Converse com o

homem que parece ocupado e compre as baterias dele. Siga as crianças próximas à mansão e comece a escalar os cabos próximos à parede.



27. Use as baterias nos pontos necessários para poder passar. No trecho onde é preciso saltar para uma barra que balança, salte no momento em que a barra estiver vindo em sua direção.

## SHINRA BUILDING

28. Há duas maneiras de subir: entre pela porta da frente ou siga pelas escadarias. Vá pela porta da frente para enfrentar batalhas e fortalecer o seu level.





29. Para usar o elevador, é preciso conseguir Keycards. O keycard para o 60º andar é conseguido após derrotar os guardas em frente ao elevador.

Barret, Bolt com Red XIII (equipe-o com esta Materia antes da batalha) e use Aeris' para curar os outros.

30. Consiga o keycard para o 62º andar com um homem vestido de cinza perto de uma árvore.

#### CHEFE – HELI GUNNER

38. Use a mesma estratégia.

31. Para conseguir o keycard para o 65º andar, é preciso adivinhar a palavra que o prefeito pensa. Tente as opções até acertar.

#### CHEFE – RUFUS

39. Elimine o monstro que acompanha Rufus e, em seguida, ataque-o normalmente. Cure Cloud quando estiver com baixa energia e continue até derrotá-lo.



32. Quando chegar na maquete de Midgar, entre em todas as salas adjacentes, recolha as partes das maquetes e coloque-as de volta para receber o cartão de acesso ao 66º andar. Em seguida suba as escadas.



40. Após as batalhas, desça e fale com Aeris para ativar a fuga. Na corrida de moto pela estrada, apenas ataque os inimigos que aparecerem e evite que causem danos na caminhonete.



33. Vá até o banheiro, vá até uma das privadas e suba pelo duto de ar. Assista à reunião e volte. Siga Hojo até enfrentar um chefe.

#### CHEFE – SAMPLE HO512

34. Ataque com magias e Limit Breaks. Não se preocupe em atacar seus ajudantes.

35. Fale com o homem ao norte no local e consiga o Keycard 68, volte ao 66º andar e vá ao elevador.



36. Quando acordar na prisão, pergunte sobre Aeris e escolha dormir. Ao ver a porta aberta, cheque o corpo do guarda e fale com todos. Siga a trilha de sangue até o President Shinra. Vá para o telhado e volte ao elevador para enfrentar chefes.

#### CHEFE – HUNDRED GUNNER

37. Use ataques normais com

#### CHEFE – MOTOR BALL

41. Use Bolt e ataques normais no inimigo, mantenha a energia alta, pois o ataque "Rolling Fire" pode dizimar sua equipe se ela estiver fraca. Use Limite Breaks.

42. Vá para a cidade de Kalm.

#### KALM

43. Vá para o Hotel e encontre seus amigos no segundo andar.

#### LEMBRANÇAS DE CLOUD

44. Assista à história até obter o controle novamente. Não se



preocupe com a batalha, pois Sephiroth a vencerá sozinho.

45. De volta sua cidade, explore as casas (em especial a de Tifa, o que a deixará constrangida). O seu objetivo é o Hotel, onde irá encontrar Sephiroth e dormir.

46. Fale com Sephiroth no dia seguinte e siga com ele pelas montanhas até chegar ao Mako Reactor. Examine a cápsula quando ele mandar.

47. Voltando as lembranças, siga para Shinra Mansion, vá para o segundo andar e procure a parede escura com uma fenda de porta nela. Entre e desça até o porão para encontrar Sephiroth e repita esta ação no dia seguinte.



48. Saindo da mansão, encontre Zangan no meio da cidade e converse com ele. Entre na casa à esquerda e depois que a cidade for destruída, siga Sephiroth até o local onde examinou a cápsula anteriormente.

#### CHOCOBO FARM

49. Após o a história, siga para leste e encontre a Chocobo farm. Converse com o Chocobo atrás da cerca para ganhar uma Summon.

50. Procure Chocobo Billy e compre a Materia Chocobo Lure, além de algumas "Greens" (comida de chocobo, compre de qualquer uma, pelo menos três).

51. Equipe a Chocobo Lure e caminhe sobre as pegadas no solo até entrar em uma luta onde um Chocobo apareça. Dê as Greens para ele, derrote os inimigos e, no fim da luta, estará montado nele.

52. Siga para o sul e atravesse o ►

#### ENEMY SKILL

**E**nemy Skill é uma Materia única, pois absorve golpes especiais dos inimigos e permite que você os use. Para absorver tais ataques, o personagem equipado com Enemy Skill deve ser atingido por ele e sobreviver uma vez.

Algumas habilidades são de defesa ou recuperação. E é preciso usar a habilidade Manipulate nos inimigos que à possuem para forçá-los a usar sua habilidade sobre o membro da equipe que possui a Enemy Skill. Marcamos as habilidades que você terá que usar Manipulate com um asterisco (\*).

Veja a seguir quais são todas as habilidades que podem ser absorvidas pela Enemy Skill, quais são os monstros que as usam e onde são encontrados (não deixe de se orientar pelo nosso mapa).

- **?????**: Jersey em Shinra Mansion
- **Angel Whisper\***: Pollensalta em Northern Cave.
- **Aqualung**: Serpent, em Sunken Gelnik
- **Bad Breath**: Marlboro, em Gaea's Cliff.
- **Bet**: Midgar Zolom, na área do pântano próxima a Chocobo Farm
- **Big Guard\***: Beach Plug, na praia ao redor de Costa Del Sol.
- **Chocobuckle**: na área de Mideel, use Gyshal Greens em Chocobos, depois use L4 Suicide.
- **Death Force\***: Adamantine, nas praias ao redor de Wutai.
- **Death Sentence**: Boundfat, em Corral Valley
- **Dragon Force**: Dark Dragon, em Northern Cave
- **Flame Thrower**: Ark Dragon, em Mythril Mine, Ark Dragon
- **Frog Song**: Touch Me, nas florestas próximas a Gongaga.
- **Goblin Punch**: Goblin, na floresta da ilha Goblin Island
- **L4 Suicide**: Mu, no campo ao redor de Chocobo Farm
- **L5 Death**: Parasite, Northern Cave
- **Laser**: Dark Dragon, em Northern Cave
- **Magic Breat**: Stilva, em Gaea's Cliff
- **Magic Hammer**: Razor Weed, no campo ao redor de Wutai
- **Matra Magic**: Sweeper Custom, área rochosa ao redor de Midgar.
- **Pandora's Box**: Dragon Zombie, em Northern Cave
- **Roulette**: Death Dealer, em Northern Cave
- **Shadow Flare**: Dragon Zombie, em Northern Cave
- **Trine**: Stilva, em Gaea's Cliff
- **White Wind\***: Zemzelett, no campo ao redor de Junon.

## DETONADO



pântano até chegar em uma caverna. Sem o Chocobo você não conseguirá evitar a Midgar Zolom, uma serpente tremendamente forte que vive neste pântano.



### MYTHRIL MINES

53. Apenas recolha todos os itens e avance até sair da caverna.

### RECRUTANDO YUFFIE

54. Saindo da caverna, há uma área com florestas ao redor de uma montanha. Ande por ela até encontrar uma garota e derrote-a. Em seguida, converse com ela e dê as seguintes respostas:

"Not Interested"  
".....petrified"  
"Wait a second!"  
".....that's right"  
".....let's hurry on"



### JUNON

55. Seu objetivo é a praia próxima à cidade, onde você enfrentará um chefe.

### CHEFE – BOTTOMSWELL

56. Se tiver absorvido a Beta de Midgar Zolom, a batalha será extremamente fácil. Caso contrário, use magias do tipo Fire e Bio e ataques normais com Barret (que tem atinge a longa distância e pode acertar o chefe).

57. Quando for fazer respiração

boca a boca na menina, aperte ■ para Cloud iniciar e espere que ele inspire dez vezes para só então apertar ■ de novo.

58. Quando a menina acordar, vá até a cidade e fale com a senhora em frente à porta próxima à entrada da cidade e aceite passar a noite lá. No dia seguinte, reencontre seus amigos no centro da cidade e volte à praia.



59. Fale com Priscilla e aceite brincar com os golfinhos. Não se mexa do ponto em que estiver quando entrar na água, chame o golfinho e toque o apito outra vez. Se tiver feito corretamente, ele saltará e você cairá no ponto certo da haste com perfeição.



60. No ponto com a Airship, desça pelo elevador de carga. No vestiário, vista o uniforme e preste atenção a como se portar durante a marcha. Saia, siga os soldados e marche com eles, repetindo os comandos ordenados.

61. As lojas estarão liberadas, aproveite e faça compras. Siga até o fim de Junon para participar de mais um minigame onde é preciso apertar os botões na ordem. Após acabar, salte no navio de carga.

### CARGO SHIP

62. Converse com todos no navio

e com o soldado que bloqueia seu caminho. Volte e fale com Aeris e o soldado vai sair de onde está. Vá para o outro lado do navio, fale com Barret e volte, ache seus amigos e monte uma equipe. Desça no compartimento de carga do navio e fale com o soldado.

### CHEFE – JENOVA BIRTH

63. Os ataques do chefe causam um bom dano, portanto os Limit Breaks de seus personagens irão carregar bastante rápido. Tenha Aeris na equipe e use Healing Wind para recuperar a energia dos outros personagens. Com os outros, use os Limit Breaks, Summons e magias do tipo Fire.



### COSTA DEL SOL

64. Visite todas as lojas e renove seus itens. Se quiser, passeie pela cidade e veja o que os outros personagens estão fazendo.

65. Quando quiser avançar, saia da cidade e vá para Mt. Corel.

### MT. COREL

66. Vasculhe a trilha para encontrar itens e avance até chegar aos trilhos. Há dois caminhos a seguir, um deles o leva até a cidade de North Corel e o outro o leva a mais itens.



### NORTH COREL

67. Compre os itens que quiser

e depois siga até o bonde para chegar em Gold Saucer.

### GOLD SAUCER

68. Chegando em Gold Saucer, é preciso comprar um passe para entrar; o de 3.000 vale para uma visita e o de 30.000 é vitalício. Se dispuser do dinheiro, compre o passe vitalício, vale a pena.

69. Converse com todos e escolha alguém para o acompanhar. Explore Gold Saucer e vá até Wonder Plaza para conhecer Cait Sith. Após isso, siga para Battle Square e suba pelas escadas.



### COREL PRISON

70. Siga para a grade mais ao sul e entre na casa próxima ao Save Point para reencontrar os amigos. Monte um grupo e saia.

71. Volte ao local por onde entrou neste local e procure uma fenda na grade próxima a um homem morto. "Suba" no cenário e na próxima área se verá do lado esquerdo de uma longa cerca e você deve procurar uma abertura para seguir para o lado direito. Avance até encontrar um ferrolho e de lá, siga para o norte.

### CHEFE – DYNE

72. Será preciso enfrentá-lo apenas com Barret, mas a batalha não é difícil. Use ataques físicos, recupere as energias quando necessário e use Limit Breaks.

73. É preciso participar das corridas de Chocobo para poder sair daqui. Para vencer com facilidade, segure **R1** e **R2** para recuperar Stamina do Chocobo e acelere com **○**.

74. Quando vencer, você receberá o Buggy e poderá seguir por lugares antes inacessíveis.

### GONGAGA

75. Logo que entrar, precisará enfrentar os Turks.

### CHEFE – RUDE & RENO

76. Os dois são vulneráveis a



Admita, você só colocava a Tifa no grupo para ver a pose de vitória da moça, não? Você sabe de que estamos falando, ...





Reno  
"What are you getting so embarrassed about? Come on? Who do you like?"

qualquer tipo de ataque, portanto use as magias mais fortes que tiver, além de Summons e Limit Breaks. Só é preciso nocautear um deles para vencer, portanto concentre seus ataques em Reno, para ganhar uma boa arma para Aeris ao fim da batalha.

77. Haverá várias bifurcações pelo caminho, explore todas para encontrar bons itens e materias. Quando terminar, avance com o buggy até ele quebrar (o céu ficará avermelhado se estiver indo para o lado certo).

### COSMO CANYON

78. Siga Red XIII, converse com ele e Bugenhagen.

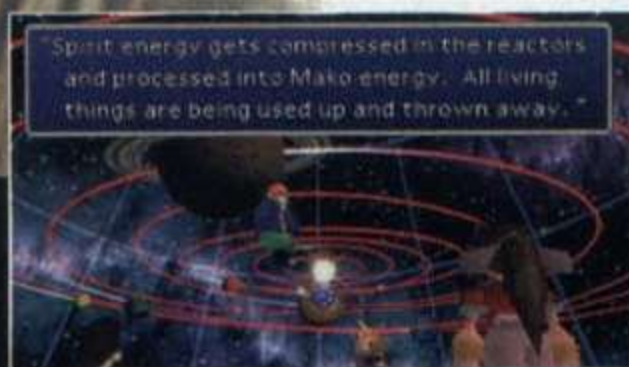
79. Converse com Bugenhagen mais uma vez e depois vá até a saída de Cosmo Canyon. Fale com Aeris, Tifa, Barret e Red XIII nesta ordem, monte uma equipe e fale com Bugenhagen mais uma vez.



### CAVE OF GI

80. Quando chegar ao local onde existem diversas cavernas, escolha entrar na terceira e acerte a parede para abrir caminho.

81. Quando se deparar com cinco túneis no caminho, entre no segundo a partir da direita e suba por ele. Se tocar na teia de aranha



"Spirit energy gets compressed in the reactors and processed into Mako energy. All living things are being used up and thrown away."

pelo caminho precisará enfrentar um inimigo razoavelmente forte, derrote-o com Limit Breaks.

### CHEFE – GI NITTAK

82. Itens de cura podem causar dano neste chefe, portanto use-os e reveze com ataques normais e Limit Breaks. Caso tenha pego o X-Potion que estava na caverna, use-o e o chefe morrerá instantaneamente.

83. De volta a Cosmo Canyon, saia e volte a usar o Buggy. Siga em direção ao rio e atravesse-o para chegar em Nibelheim.



### NIBELHEIM

84. Entre em todas as casas e fale com os homens encapuzados para ganhar itens. Depois siga para a Shinra Mansion.

### SHINRA MANSION

85. Explore a mansão para encontrar itens, suba até o segundo andar e encontre o cofre. A senha para abri-lo é: direita 36, esquerda 10, direita 59, direita 97.

### CHEFE – LOST NUMBER

86. Ao abrir o cofre, é preciso enfrentar este chefe. Use Big Guard no grupo e ataque o chefe



com Bio. Mantenha a energia da equipe alta e ataque-o com Limit Breaks e as magias mais fortes que possuir. Quando estiver com pouca energia, o chefe irá mudar para uma forma roxa ou laranja. Se for a roxa, continue atacando com magias e Summons, mas se for a laranja, use ataques físicos.

### RECRUTANDO VINCENT

87. Ao vencer Lost Number, pegue a Basement Key. Desça para o porão e antes de chegar à biblioteca, entre pela porta de madeira que está no corredor. ▶

### LIMIT BREAKS LEVEL 4

Diferentes dos anteriores, os Limit Breaks de Nível 4 não podem ser conquistados com uso dos anteriores, é preciso encontrar itens específicos e usá-los nos personagens depois de aprender todos os ataques anteriores.

#### OMNISLASH (CLOUD)

Ganhe 32.000 pontos em Gold Saucer Battle Square e compre-o.

#### CATASTROPHE (BARRET)

Em North Corel, após o evento com a Huge Materia, fale com a mulher na casa abaixo do hotel.

#### FINAL HEAVEN (TIFA)

Volte a Nibelheim próximo ao fim do jogo e toque uma canção no piano da casa de Tifa. Apenas aproxime-se do piano e aperte os seguintes botões em sequência: X, ■, ▲, L1 + ▲, L1 + ■, X, ■, ▲, L1 + X, ○, X, ■, X

#### GREAT GOSPEL (AERIS)

Na caverna a nordeste de Junon (veja no nosso mapa), fale com o sujeito que está dormindo para saber o número de vezes que você já lutou. Se os últimos dois dígitos forem números ímpares iguais (11, 33, etc).

Então, use o Tiny Bronco e "suba" o rio próximo a Gold Saucer até chegar perto de uma pequena casa próxima a este rio. Converse com o cara que lá está, até ele mencionar que está sem Mithril. Ofereça o seu Mithril a ele e como recompensa, poderá abrir uma das duas caixas no andar de cima. Abra a caixa para obter este Limit Break.

#### COSMOS MEMORY (RED XIII)

Ao abrir o cofre no segundo andar da mansão da Shinra em Nibelheim, derrote o chefe que aparece e ganhará este Limit Break.

#### ALL CREATION (YUFFIE)

Vá até Wutai e derrote os quatro mestres do templo. Após derrotar Godo, você receberá o Limit Break.

#### CHAOS (VINCENT)

Quando tiver o submarino ou um chocobo verde, marrom ou dourado, siga para a cachoeira (ver ponto "Chaos" no nosso mapa). Entre na cachoeira pelo lado em que estão as docas, com Vincent no grupo. Após encontrar Lucrecia, saia, lute batalhas aleatórias ou avance na história. Volte mais tarde e encontrará o Limit Break.



"I will go North past Mt. Nibel.  
If you wish to find out...then follow..."



**88.** Examine o caixão e escolha a opção "Talk about Sephiroth" e "Who are you?" Saia do local, volte às escadas e Vincent vai concordar em se unir a seu grupo.

**89.** Volte para a biblioteca e saia de Nibelheim. Siga em direção a Mt. Nibel.

**MT NIBEL**

**90.** Explore bem a área, pois existem muitos bons itens neste cenário. Encontre o Save Point e mexa com o bicho.



**CHEFE – MATERIA KEEPER**

**91.** Tenha uma Enemy Skill equipada para conseguir a magia. Trine (mantenha a energia do grupo acima de 500 HP para sobreviver a este ataque). Use Big Guard para proteger a equipe e ataque o inimigo com Bio. Não use ataques de fogo (incluindo o Limit Break de Vincent) e use a magia Aqualung, ataques normais, Limit Breaks e Summons. Quando o chefe começar a se curar, ataque-o com tudo que tiver.



**92.** Vá para Oeste no mapa, até chegar em uma cidade.

**ROCKET TOWN**

**93.** Vá em direção ao foguete e conheça Cid. Converse com ele e vá com ele até sua casa.



**CHEFE – PALMER**

**94.** Use Bio no início da luta e continue com ataques normais e magias (Trine é de grande ajuda, caso a tenha). Não gaste Limit Breaks, pois o chefe é fácil.

**95.** De posse do Tiny Bronco, aproveite para explorar o mundo e chegar a lugares que não eram acessíveis antes.

**GOLD SAUCER**

**96.** Vá até Battle Square e procure o Dio's Show Room. Examine a pedra no pedestal e concorde em divertir Dio, para ganhar a Keystone.



**97.** Na Battle Arena é preciso sobreviver a oito batalhas seguidas, com penalidades cumulativas. Se estiver com um bom level, não terá dificuldades para conseguir isso.

**98.** Tente sair de Gold Saucer para descobrir que o bonde está quebrado. Volte ao hotel e durma para ter um encontro com uma das meninas (ou com Barret, sei lá do que você gosta).

**99.** Na manhã seguinte, monte um grupo que inclui Aeris e use Tiny Bronco para chegar ao continente que é o leste e desça na primeira praia que encontrar. Siga para o templo que está perto.

**TEMPLE OF ANCIENTS**

**100.** Quando chegar ao relógio, use ■ e ▲ para mover os ponteiros. Passe pelas portas III, V, VII e VIII para recolher bons itens e pela porta VI para avançar.



**101.** Na cena onde é preciso agarrar o homenzinho, preste atenção em quais portas ele entra. Ao entrar em uma delas, ele sairá por outra específica. Escolha uma porta e memorize por onde ele sai para agarrá-lo.

**CHEFE – RED DRAGON**

**102.** Use Big Guard no grupo e ataque com Bio para envenenar o chefe; use Summons e as magias mais fortes que tiver, além de Limit Breaks. Não ataque com magias de fogo, tampouco com o Limit Break de Vincent.

**103.** Pegue a pequena pirâmide flutuante e volte. Após passar pelo relógio, examine a porta.





### CHEFE – DEMON'S GATE

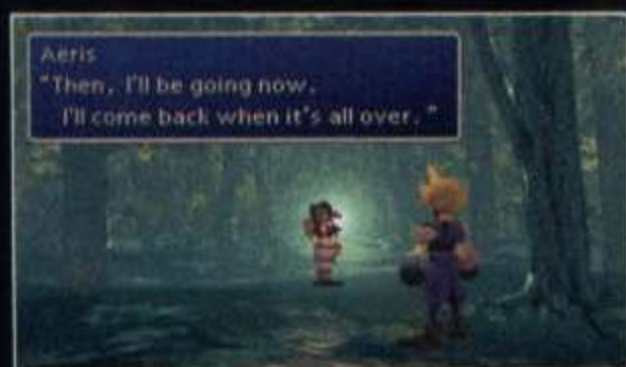
104. Não use magias, pois farão muito pouco efeito. Use ataques fortes, Limit Breaks e recupere a energia do grupo sempre. Atacar com o recém-adquirido Bahamut é uma excelente pedida.

105. Quando recuperar o controle do grupo, use o Tiny Bronco e siga para Bone Village.



### BONE VILLAGE

106. Chegando, fale com o sujeito sentado na entrada, diga que quer encontrar o Lunar Harp e ele permitirá que contrate trabalhadores para fazê-lo; eles cavarão no local onde você posicionar Cloud. Posicione-se à meia distância do lado esquerdo da tenda e mande cavarem ali.



107. No dia seguinte, cheque o baú para ver se tem a Lunar Harp e tente novamente se não conseguir o item. Quando tiver o Lunar Harp, siga pela floresta até Forgotten City.

### FORGOTTEN CITY

108. Explore a área e recolha os itens e Materias. Para avançar, vá até o grande lago com os pilares e salte por eles até chegar em Aeris, fale com ela e aperte ● três vezes.

### CHEFE – JENOVA.LIFE

109. Apenas use ataques normais e Limit Breaks.

110. Siga pelo mesmo caminho que Sephiroth até Icicle Inn.



### ICICLE INN

111. Na casa do lado esquerdo da entrada, procure um mapa na parede e pegue-o. Explore a cidade e compre itens.

112. Fale com a mulher ao norte da cidade e diga que irá avançar de qualquer jeito. Quando for golpeado e acordar no porão, volte a entrada da cidade, entre na casa do meio e fale com o menino sentado na almofada.

113. Examine o snowboard, vá até a mulher de antes e passe.



### GREAT GLACIER

114. Quando descer a montanha de snowboard, apenas tome o caminho da esquerda em ambas as bifurcações.

115. Há um ponto em que será preciso atravessar pequenas ilhas de gelo. Quando pisar em uma, as outras ao redor dela irão se inverter, o que pode torná-las não usáveis ou vice versa. Apenas preste atenção ao padrão de movimento delas para poder criar um bom caminho.

116. Ao chegar em uma fonte, aproxime-se e toque na água.

117. Há um local bastante grande onde o vento sopra e muda a câmera de posição. Use o botão Círculo para deixar marcadores pela tela e saber por qual caminho seguir. É preciso seguir sempre "para cima" nesta cena, indo na direção oposta a da entrada deste local.



118. Quando chegar ao campo de neve, siga para oeste e encontrará um caminho estreito. Continue seguindo nesta direção por mais duas telas, desça a colina, entre na caverna e converse com a pessoa para enfrentá-la.

119. Após a luta, caminhe a esmo pelo local de ventania até desmaiar a e acordar no hotel. Vá para Gaea's Cliff.

### GAEA'S CLIFF

120. Suba na primeira plataforma e fique de olho nas outras, sempre que vir uma bandeira vermelha, aperte ● para subir na próxima. Mantenha a temperatura em 30°, para isso, aperte ■ repetidamente quando estiver parado sobre uma plataforma.

121. Explore a caverna para encontrar bons itens. O caminho é bastante linear, então não terá dificuldades em encontrar a saída.

### CHEFE – SHIZO

122. Evite usar magias de fogo ou gelo e use apenas ataques físicos, Limit Breaks e as Summons Bahamut e Alexander. Use Big Guard no grupo.



123. Escale a montanha pelo lado à direita da porta.

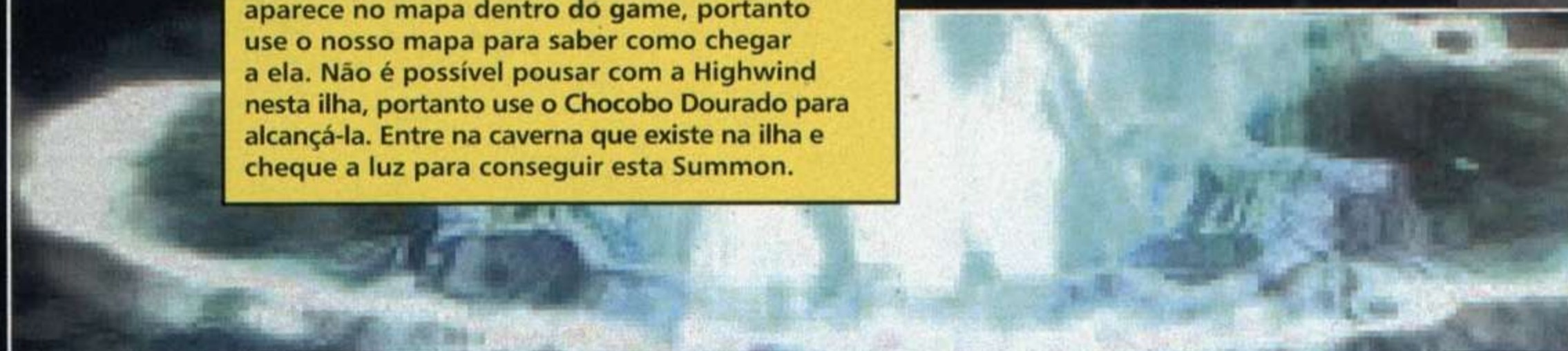
### WHIRLWIND MAZE

124. Tenha Tifa no grupo e equipe-a bem. Esta etapa não é difícil, basta avançar quando o vento estiver calmo e se proteger atrás de uma barreira quando ficar mais forte. ►



### KNIGHTS OF THE ROUND

A Materia mais poderosa do jogo está localizada na Round-Island. Ela não aparece no mapa dentro do game, portanto use o nosso mapa para saber como chegar a ela. Não é possível pousar com a Highwind nesta ilha, portanto use o Chocobo Dourado para alcançá-la. Entre na caverna que existe na ilha e cheque a luz para conseguir esta Summon.



## DETONADO



### CHEFE – JENOVA.DEATH

125. Todos os ataques do chefe são baseados em Fire, portanto, equipe itens que o protejam contra este elemento (Fire Armet, por exemplo) e ataque como quiser.



126. Pegue a Black Materia, entregue-a para alguém do grupo e fale com Tifa.

### JUNON

127. Com Tifa, fale com Barret e, em seguida, saia procurando os outros membros do grupo.

128. Quando estiver controlando Tifa novamente, será preciso libertá-la. Segure **X** para ela arrastar a chave com o pé e em seguida aperte **▲** e **X**, **▲** e **●** e **●**. Só aperte os botões seguintes quando ela terminar cada movimento e quando se libertar, mexa na luz para deter o gás.



129. Desça e corra pela distância do canhão. Quando encontrar com Scarlet, encha a cara dela de tapa (sério!) e corra até a ponta do canhão.

130. Na Airship, ande por tudo e converse com todos os amigos e o piloto. Siga para a sala de reuniões (próxima à escada),

monte o grupo e fale com o piloto novamente, respondendo "We're going" para ter controle da aeronave.

### MIDEEL

131. Renove seus itens e ande pela cidade até a saída mais ao norte. Quando estiver no controle de Cid, volte a Airship e assuma o controle da Aeronave.

### MT. COREL

132. Volte ao reator. Após a batalha, seu grupo estará em um vagão e é preciso usá-lo para alcançar o trem. Aperte **↑** e **▲** de forma ritmada (não aperte os dois ao mesmo tempo) para ganhar velocidade e alcançar o trem.



133. No trem, é preciso enfrentar uma batalha em cada vagão. Seja rápido e use seus ataques mais poderosos (Bahamut, Alexander, Trine), pois há um limite de tempo.

134. Na hora de deter o trem, aperte **●** até todos terminarem e converse, então aperte **↑** e **▲** (desta vez ao mesmo tempo); após conversarem mais, aperte **↓** e **X**. Se fizer direito, o trem irá parar.



135. Antes de sair da cidade, fale com todos até alguém oferecer a

Materia Ultima. Vá ao Fort Condor.

### FORT CONDOR

136. Fale com o homem e aceite ajudá-lo. Suba, fale com o homem sobre a caixa para receber instruções e diga "Enough" para começar o minigame.



137. Ao invés de jogar o minigame, aperte **R1** duas vezes para acelerar a batalha e deixe os inimigos chegarem até sua base. Então enfrente um chefe.

### CHEFE – GRAND HORN

138. Apenas use Limit Breaks, Bahamut e Alexander. Finalize com ataques normais ou magias.

139. Pegue a Materia Phoenix antes de sair e fale com o homem à mesa novamente.



### MIDEEL

140. Vá até a clínica onde está Cloud e depois enfrente um chefe.

### CHEFE – ULTIMATE WEAPON

141. Não é possível derrotar este chefe agora. Só use Big Guard e cure sua equipe até ele ir embora.

142. Dentro do sonho, fale com Cloud todas as vezes que tiver o controle e isto for possível.

143. No Airship, fale com todos e vá até Junon. Siga pela estrada e vá até o fim dela, enfrente alguns soldados e entre pela porta.

### UNDERWATER REACTOR

144. Use os elevadores e desça até os níveis mais fundos da base. Há bons itens e batalhas simples com soldados pela frente.

### CHEFE – CARRY ARMOR

145. Use Big Guard e use um personagem apenas para recuperar a energia do grupo. Os outros dois devem usar ataques que atinjam todos os oponentes na tela, como Bahamut, Alexander, Trine e Ultima. O macete é destruir os braços do chefe primeiro, pois eles podem agarrar um dos membros do grupo e impedi-lo de lutar. Se tiver Megalixirs acumulados no inventário, use-os sem medo.



146. Lute até chegar no submarino e sente-se na cadeira do capitão após derrotar todos.

147. No minigame do submarino, use **▲** para mover o seu veículo e o emparelhe com o submarino vermelho. Dispare torpedos com **■** até afundar a embarcação.

148. De posse do submarino, vá até a superfície e leve o veículo até Bone Village, submerja novamente e entre na fenda na parede próxima. Siga até o fim do túnel para encontrar a Key of the Ancientes.



## CRIANDO CHOCOBOS

É possível ter sua própria criação de Chocobos e conseguir um Chocobo Dourado, mas existem certos passos que devem ser seguidos:

Para criar os Chocobos, é preciso alugar quatro estábulos no **Chocobo Ranch**, comprar **50 Sylkis Greens** com Chocobo Sage (encontre-o pelo do mapa), **3 Carob Nuts** e **1 Zeio Nut**.

Para conseguir **Carob Nuts**, vá até as pequenas ilhas ao sul de Bone Village e procure o inimigo Vadorakos e use a Materia Steal para roubar a Carob Nut dele. Repita isso com três deste inimigo. Há outro grupo de ilhas ao norte de Bone Island e uma delas possui uma floresta. Desça e ande pela floresta até encontrar os Goblins, então use Steal neles até conseguir a Zeio Nut.

Consiga um Chocobo de qualidade "Great" perto de Mideel e um de qualidade "Good" perto de Golden Saucer, é preciso uma fêmea "Good" e um macho "Great." Fique atento ao que Billy diz sobre cada Chocobo quando você o avaliar e capture outros Chocobos se não conseguir a combinação necessária.

Tendo os dois Chocobos certos, Salve o jogo, converse com Billy para acasalá-los ("Mate") e use a Carob Nut. Se não obtiver um Chocobo Azul, carregue seu último Save e tente de novo. Liberte os pais de seu Chocobo Azul e capture um Chocobo Macho "Good" em Golden Saucer e uma Chocobo Fêmea "Great" em Mideel. Se os sexos não estiverem corretos, capture novamente até conseguir. Acasale-os usando Carob Nut até obter um Chocobo Verde.

Antes de avançar, tenha

certeza que seu Chocobo Verde é do Sexo oposto ao do Azul. Se não for, carregue seu save e cruze seus pais até obter o que quer.

Alimente seus dois Chocobos com 15 Sylkis Greens cada e cheque para ver se os parâmetros de cada um deles chegaram ao máximo. Vá até Gold Saucer e fale com Ester (a moça que organiza corridas de Chocobos quando você vai parar na prisão), registre seus Chocobos Azul e Verde e corra com eles até chegarem ao Nível A. Cruze-os com Carob Nut para obter um Chocobo Marrom. Alimente seu Chocobo Marrom com Sylkis Greens até maximizar seus Status e corra com ele em Gold Saucer até que ele chegue em Level "S".

Finalmente, capture um "Wonderful" Chocobo o sexo oposto de seu Chocobo Marrom. É mais fácil encontrá-los ao norte do continente, no único trecho com neve onde existem pegaas de Chocobo.

Quando tiver capturado um "Wonderful" Chocobo (sempre fique de olho no que Billy fala) alimente-o com Sylkis Greens até maximizar seus status e corra com ele em Gold Saucer até atingir o Nível S.

Cruze este Chocobo com o Marrom e use a Zeio Nut. Salve o jogo antes, pois o Chocobo Dourado é mais raro que os outros e podem ser necessárias várias tentativas de acasalamento até consegui-lo.

O chocobo Dourado pode atravessar montanhas, rios e até mesmo o oceano. Você pode guardá-lo em um estábulo particular dentro da Highwind quando cansar de passear com ele e pegar quando precisar.

149. Guie-se pelo mapa e vá para o ponto inferior mais à direita possível dele. Submerja, procure um submarino vermelho e encoste nele para conseguir a Huga Materia.

### JUNON

150. Deixe o submarino e volte ao Airship. Vá para Rocket Town.

### ROCKET TOWN

151. Vá até o foguete, derrote todo mundo e suba pela escada.

### CHEFE – RUDE

152. Use Bahamut, Alexander e Ultima para vencer fácil.

153. Vá até o cockpit do foguete e quando precisar liberar a Huga Materia, aperte os botões na seguinte sequência: ●, ■, ✕, ✕

Apenas desça pelo foguete para encerrar esta etapa.

### COSMO CANYON

154. Encontre Bugenhagen.

Examine a grande Materia azul na máquina de Bugenhagen e receberá Bahamut Zero.

### FORGOTTEN CITY

155. Fale com Bugenhagen e entregue a Key to the Ancients.

156. Quando tiver feito tudo, suba na Airship e volte para Midgar. Espere que Diamond Weapon se aproxime.

### CHEFE – DIAMOND WEAPON

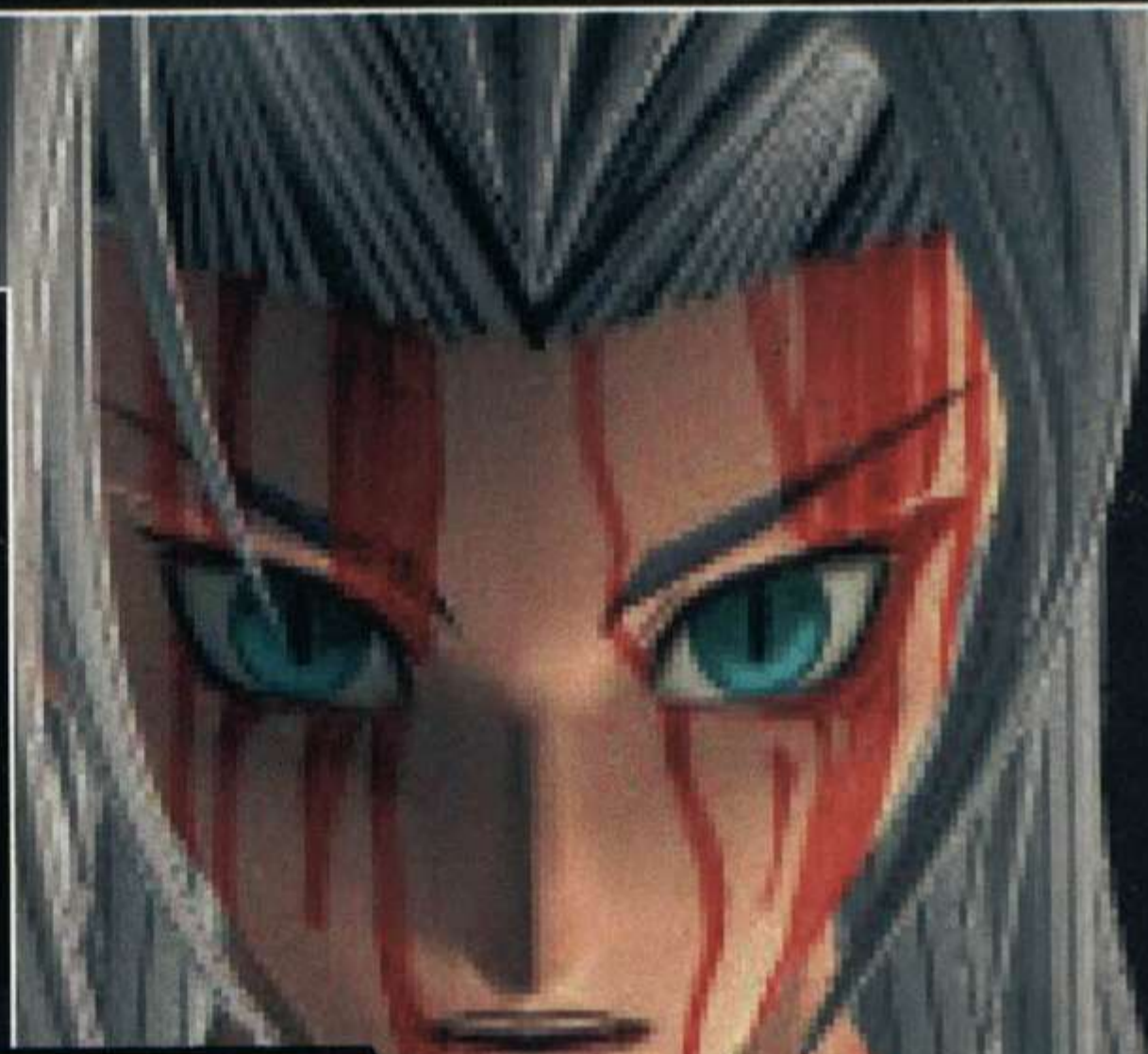
157. Guarde seus Limit Breaks e ataque com o que tiver de mais poderoso (Bahamut Zero, Ultima e Magic Breath são boas pedidas). Em um determinado ponto da luta, ele pode ativar imunidade à magia, nesta hora você deve descarregar os Limit Breaks acumulados. Cure o grupo e mantenha sua energia alta, que não haverá grandes problemas.



158. Antes de avançar na história, há algumas missões que merecem ser resolvidas.

### WUTAI

159. Quando chegar, Yuffie sairá do grupo e é preciso achá-la. Entre em todas as casas até achar uma onde um homem esteja sentado em um dos quartos e fale com ele até ▶



## DETONADO



que ele se levante. Certifique-se que Yuffie apareceu e então saia.

**160.** Vá até o bar onde Reno e Rude estão descansando e examine o vaso logo do lado de fora do lugar. Faça isso até Yuffie sair de dentro dele.



**161.** Siga Yuffie até o porão e puxe qualquer alavanca. Puxe de novo a mesma alavanca e, quando sair, vá à área norte de Wutai.

**162.** Entre na estrutura ao norte que possui o sino e suba. Após as batalhas, saia do lugar e encontre os Turks. Siga-os pela montanha e avance até encontrar com o chefe.

### CHEFE – RAPPS

**163.** A esta altura do jogo, este inimigo não será difícil. Entre em batalha com os Limit Breaks carregados e use-os.

**164.** Apenas converse com Yuffie e aceite-a de volta no grupo. Volte para Wutai e faça compras.

**165.** Antes de partir, entre no prédio ao centro da parte norte de Wutai. Equipe Yuffie com as melhores Materias e equipamentos possíveis, pois terá de enfrentar quatro chefes seguidos com ela para receber seu Limit Break de Nível 4 (embora possa recuperar energias e magia entre as batalhas).



### CHEFE – GORKII

**166.** Ataques normais e Limit Breaks resolvem bem o assunto. Ele é fraco ao elemento Wind, portanto, fazer uso de Choco Mog é uma boa idéia.

### CHEFE – SHAKE

**167.** Se tiver o ataque Magic Hammer (que pode ser aprendida com inimigos no mapa, perto de



Wutai), use-a. Ataque enquanto o feito da magia durar.

### CHEFE – STANIV

**168.** Use Big Guard logo no começo da luta e, em seguida, mande Bio. Ataque-o com as magias mais fortes que tiver, como Ultima e Trine.

### CHEFE – GODO

**169.** Use Bolt Armlet para se proteger dos ataques elétricos de Godo e use Reflect nele. Desta forma, cada vez que ele usar uma magia de cura, será refletida e irá restaurar Yuffie. Use Summons, ataques físicos e Limit Breaks.



### SUNKEN GELNICA

**170.** Pilote o submarino na superfície do mar e vá até as docas próximas ao deserto e Gold Saucer. Submerja, procure um navio afundado no fundo do oceano e entre nele.

**171.** Existem excelentes equipamentos e itens neste lugar, explore tudo e não saia sem pegar a Materia Hades (próxima aos restos do helicóptero). Será preciso enfrentar os Turks mais uma vez aqui.

### CHEFE – RUDE & RENO

**172.** Use Big Guard logo no começo e os ataque com Bahamut Zero, Magic Breath, Ultima e o que tiver de mais

poderoso. A esta altura, estes dois não será um grande problema.

### MIDGAR

**173.** Siga Cait Sith até a entrada, explore o lugar para encontrar bons equipamentos e quando quiser avançar, siga para o grande lance de escadas para se encontrar com os Turks.

### CHEFE – RUDE, RENO & ELENA

**174.** Use Big Guard logo no começo e, em seguida, use Hades. Quando os inimigos estiverem envenenados, use ataques não elementais que causem alto dano, como Bahamut Zero e Ultima.

**175.** Quando chegar a bifurcação, siga à direita e depois a esquerda na próxima bifurcação, suba as escadas e estará perto do Shinra Building. Agora é uma excelente hora para explorar todos os andares do local e conseguir excelentes itens, como a melhor arma de Cait Sith.

**176.** Terminando a exploração, volte para o local onde enfrentou os Turks e siga à esquerda na bifurcação. Escale a estrutura de metal e prepare-se.



### CHEFE – PROUD CLOD

**177.** Este chefe é fraco, mas possui MUITO HP. Use Big Guard no início da luta e o ataque com Magic Hammer, para acabar com

## WEAPONS SECRETOS (CONTINUA...)

Além dos Weapons normais que são encontrados ao longo da história, existem três Weapons opcionais que podem ser encontrados em pontos específicos do jogo. Tais inimigos são extremamente poderosos e são necessárias estratégias precisas para derrotá-los.



### ULTIMATE WEAPON

**Como encontrá-lo:** este inimigo pode ser encontrado flutuando a leste de Junon, próximo ao final do jogo. Use a Highwind e dê um encontrão nele.

**Batalha:** equipe Mystiles no grupo e ataque-o com as magias e Summons mais fortes que tiver. Ultima e Bahamut Zero são mais do que recomendadas. Quando o chefe receber uma certa quantidade de dano, a batalha vai parar e ele começará a fugir, siga-o até que ele pare e não o perca de vista, ou vai precisar procurá-lo a esmo pelo mundo. No momento em que o encontrar, continue a batalha.



### EMERALD WEAPON

**Onde encontrá-lo:** Primeiro, vá até

Unerwater Reactor em Junon e siga até o corredor de vidro que permite que se veja a vida aquática ao fundo. Neste local, procure e enfrente o inimigo Ghost Ship. Ataque-o com o comando Morph (de preferência equipado em todos os personagens) até derrotá-lo e o transformar no item Guide Book.

Vá até Kalm e entre na casa mais a leste (no setor à direita) da cidade, suba até o segundo andar e ofereça o Guide Book para o homem que estiver lá. Ele te dará a Underwater Materia em troca.

Agora, equipe a Underwater Materia, entre em seu submarino e

comece a procurar Emerald Weapon. Ele é imenso, portanto não é difícil localizá-lo sob a água.

**Batalha:** Tenha Master Summon, W-Summon, Phoenix, Final Attack (ambas em Master Level) e Mime. Equipe Underwater em alguém, pois assim, não haverá limite de tempo para enfrentar o chefe. É imprescindível entrar nesta batalha em Level 99 e usando HP Plus e MP Plus para maximizar a energia e magia dos personagens. Equipe Master Summon e W-Summon no mesmo personagem e ...

**PG**  
Play Game

Representante  
oficial da marca  
PG - Play Game

**NP**  
NEW PORT

Representante  
oficial da marca  
NP - New Port

The Beatles Rockband  
em breve.



Quem vende games  
compra aqui.

  
OLYMPIC GAMES



Novo PSP Go!  
em breve.

Distribuição de games e acessórios originais,  
exclusivamente para lojistas, venha conferir.

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

cadastre sua loja  
entre em contato

[www.olympicgames.com.br](http://www.olympicgames.com.br)

(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560

(045) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:  
[olympic\\_vendas01@hotmail.com](mailto:olympic_vendas01@hotmail.com)

Conheça  
também  
nossa  
linha de  
modelismo!





seu MP, o que impedirá que ele use seu ataque mais poderoso. Use Summons e Ultima até destruir sua armadura, então ataque-o com golpes normais.

**178.** Continue subindo as escadarias e encontre Hojo.



#### CHEFE – HOJO

**179.** Em sua primeira forma, Hojo não é muito perigoso. Tente derrotá-lo com ataques normais e guarde as Summons para a segunda forma.

#### CHEFE – HELLECTIC HOJO

**180.** Tenha Ribbons equipados para evitar as magias de Status dele. Use Big Guard então ataque com as Summons e magias mais fortes que tiver. Os braços ressuscitam quando destruídos, portanto sempre concentre ataques individuais no corpo. Economize seus Limit Breaks para a terceira forma.

#### CHEFE – LIFE FORM HOJO

**181.** Renove o Big Guard e descarregue todos os Limit Breaks

#### WEAPONS SECRETOS

interligue as duas matérias, faça o mesmo com Phoenix e Final Attack. Por fim, tenha Mime equipado em todos os personagens.

A estratégia é bastante simples: utilize Knights of the Round duas vezes seguidas com o personagem que tem a Master Summon e a W-Summon e em seguida, repita o ataque usando Mime com todos os personagens. Só quebre esta rotina quando precisar muito recuperar sua energia.

Quando Emerald Weapon usar o ataque Aire Tam Storm, provavelmente sua equipe será dizimada. Nesta hora, a



que tinha acumulados. Caso ele sobreviva a esta enxurrada de ataques, finalize com as Summons que sobraram.

#### NORTHERN CAVE

**182.** Esta é a última etapa e é um bocado vasta. Antes de entrar, resolva todos os assuntos que deixou pendentes. Se ainda não adquiriu a Knights of the Round, este é um excelente momento.

**183.** Logo no início, recolha um Save Crystal em um baú. Este item permite que você crie um Save Point em qualquer lugar, portanto guarde-o para usar mais à frente.



**184.** Avance até o local onde é possível falar com todos do grupo. Escolha dois personagens para o acompanharem e siga para a esquerda. Mande todos os outros seguirem pela direita.

**185.** Esta etapa é longa, mas

bastante linear, aproveite para enfrentar inimigos e juntar AP para evoluir suas Materias. Deixar as Summons mais poderosas em nível Master é recomendado.



**186.** Prossiga até encontrar seus amigos perto de um abismo por onde emana luz. Fale com todos para receber itens e use o Save Crystal aqui. Salve o jogo, tente descer o abismo e selecione quais personagens quer que o acompanhem.

**187.** Desça saltando de rocha em rocha. Há inimigos extremamente poderosos aqui, mas tente guardar suas magias e Summons para os chefes finais.

#### CHEFE – JENOVA.SYNTHESIS

**189.** Se tiver obtido Knights of the Round, use uma vez e vencerá a batalha. Caso não tenha conseguido esta Materia, use Big Guard para se defender e ataque com Bahamut Zero,

Ultima e Limit Breaks.

#### CHEFE – BIZARRO SEPHIROTH

**189.** No princípio, é possível montar três equipes, mas concentre os personagens mais fortes no time principal. Use Knights of the Round e Mime com os outros personagens caso ele resista ao primeiro ataque. Caso não tenha Knights of the Round, use Big Guard na equipe e ataque com Bahamut Zero, Ultima e Limit Breaks quando tiver a oportunidade.

#### CHEFE – SERAPH SEPHIROTH

**190.** Use Big Guard logo no início da luta. Sephiroth usará Wall em si mesmo, portanto desfaça esta defesa com Dispel. Ataque-o com Knights of the Round e use Mime com os outros personagens para causar dano extremo. Sempre que ele atacar com Pale Horse, use White Wind para curar os Status negativos. Caso não tenha Knights of the Round, ataque com Bahamut Zero, Ultima e use todos os Megalixir que tiver. Quando Sephiroth começar a voar mais alto, recupere totalmente a energia da equipe para sobreviver ao ataque Supernova e contra-ataque usando os Limit Breaks.

#### 193. CHEFE – SEPHIROTH

Não há uma batalha de verdade. Apenas espere a barra de Limit Break carregar e use o Omnislash e babe com o CG final. ■



Final Attack interligada a matéria Phoenix entrará em ação e trará seu grupo de volta à vida, apenas recupere a energia de todos e continue com o padrão de ataque anterior.



#### RUBY WEAPON

##### Onde encontrá-lo:

procure no deserto ao redor de Gold Saucer, logo após derrotar Ultimate Weapon. O inimigo é enorme, e é fácil encontrá-lo. Trombe nele com a Highwind quando quiser começar a luta e prepare-se para suar.

**Batalha:** tenha uma Master Summon ligada a uma W-Summon em um dos personagens e Mime equipado em todos os outros. Um dos personagens deve ter uma Enemy Skill equipada }com Big Guard e todos devem usar Mystile e Ribbon como acessórios de defesa se possível.

Entre na luta com dois personagens mortos, se não o fizer, Ruby Weapon ficará invencível até expulsar dois membros do grupo para fora da tela. Quando ele enterrar seus tentáculos, ressuscite os outros personagens e comece a lutar de verdade.

Use Big Guard para aumentar a defesa da equipe e logo em seguida, ataque com Hades e Knights of The Round. Hades possui uma chance de paralisar o chefe e impedir que ele contra ataque com Ultima, portanto use Mime com os outros personagens e repita este procedimento até derrotá-lo. Quebre a sequência para restaurar energia quando necessário.



# PERFECT WORLD

levelupgames.com.br

oficina-de-arte.com

O mundo que você sempre imaginou



- ❖ Liberdade de movimentos e habilidade de voar
- ❖ Customização total de personagens
- ❖ Mais de 5.000 missões

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美时空  
PERFECT WORLD

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

Level UP!  
levelupgames.com.br

# RICKY Games

**Diversão sem limites**

*Você jogando  
com agente*

Tenha o mundo dos  
games em suas mãos.

Aqui você é um **Super Cliente**,  
participe da nossa Campanha  
e ganhe vantagens que nenhuma  
outra loja dá.

Quanto mais **você acumula pontos**  
**mais você ganha em vantagens**  
para as suas próximas compras.

Só o Super Cliente como você,  
ganha uma lembrança especial  
no Mês de seu aniversário.

**Venha conferir aqui tudo o que  
você tem e os outros não tem.**



# 1º

em **troca de jogos** para playstation 3  
e **assistencia técnica especializada**

[www.rickygames.com.br](http://www.rickygames.com.br)

Shopping Fiesta Tel. (11) 5687 4471 • Shopping Plaza Sul Tel. (11) 5073 4754 • Boa Vista Shopping Tel. (11) 5523 6184 • Shopping Center Penha Tel. (11) 2225 1708 • Shopping Campo Limpo Tel. (11) 5811 1222

Wii



XBOX360®

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

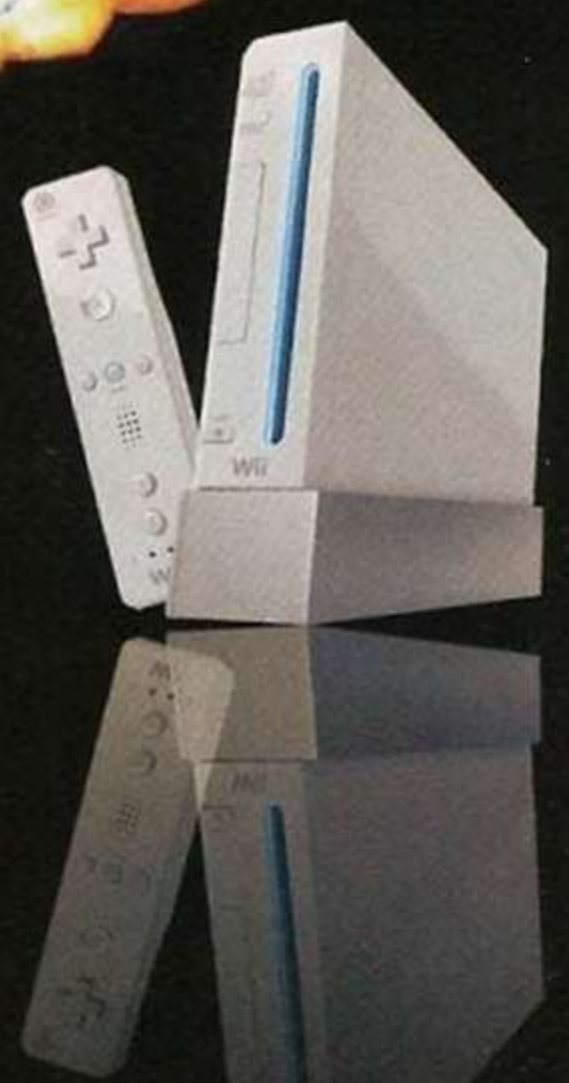
Neo

NINTENDO DS

PS2

www. **GameOne** .com.br

SITE 100%  
SEGURO



ENTREGAMOS

**(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\*



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 em até 15x. Imagens meramente ilustrativas.

**DETONADO**

PLAYER 1

*Chun-Li*

# STREET FIGHTER IV

## Aprenda segredos e truques para surpreender seu adversário

Por Gilsomar "Donizete" Livramento

**A** Capcom conseguiu tornar Street Fighter IV acessível para todos os tipos de jogadores. E se você foi um dos novatos que aderiu à franquia, é hora de aprimorar suas técnicas de combate e explorar melhor alguns recursos.

Para isso, mostraremos algumas dicas e detalhes que podem ajudá-lo a vencer aquele round praticamente perdido. Afinal, a batalha só termina quando surge o K.O. na tela, ou seja, antes disso, tudo é possível.

### LEGENDAS DE GOLPES

**E**ntenda as siglas que usaremos no tutorial.

- Soco Rápido – SR
- Soco Médio – SM
- Soco Forte – SF
- Chute Rápido – CR
- Chute Médio – CM
- Chute Forte – CF
- Qualquer Soco – S
- Qualquer Chute – C
- Dois botões de Soco – SS
- Dois botões de Chute – CC
- Três botões de Soco – SSS
- Três botões de Soco – CCC

### ATAQUES EX

**T**odos os golpes especiais possuem uma versão EX, ou seja, o mesmo golpe potencializado, capaz de causar acertos múltiplos e dano maior que o normal. A execução dos ataques EX exige o uso do comando seguido de dois botões de Soco (ou Chute, se for o caso). Todo ataque EX exige o uso de um gomo da barra Super.

### COMANDOS AVANÇADOS

Avançar Rápido (Dash): →→



Recuar Rápido (Back Dash): ←←



Overhead: →+SM ou →+CM\*



Agarrar: →+SR+CR ou ←+SR+CR



Street Fighter IV está longe de ser uma droga, mas vicia. Com o modo Championship online, a coisa ficou mais atraente...

## TIMING PERFEITO

Muitos golpes podem ser encaixados numa sequência precisa para criar combos incomuns. Mas isso exige o momento exato de apertar o botão. Tal ritmo pode ser desvendado observando a barra de HP do adversário sempre que ele for atingido: uma luz percorrerá a barra de um lado ao outro. Enquanto essa luz estiver percorrendo a barra, qualquer outro golpe que você emendar nesse ínfimo momento o jogo entenderá como um combo. Use a luz da barra de HP como referência para se aperfeiçoar, útil especialmente para completar as Trials, onde sequências simples parecem impossíveis de se executar.

## SUPER COMBO E ULTRA COMBO

No canto inferior da tela há duas barras de energia: Super e Revenge. A barra de Super é dividida em quatro gomos que são preenchidos conforme você acerta o adversário e seu efeito cumulativo permite levar os gomos preenchidos para o Round seguinte. A barra de Super é utilizada em ataques EX, Focus Attack e Focus Cancel. Já a Revenge é dividida em duas partes e é preenchida conforme você sofre dano, mas sempre começa vazia no round seguinte.

Focus Attack: SM+CM



Provocação: SF+CF



Quick Recovery: quando derrubado, aperte SS ou CC ao tocar o chão



\*Obs.: nem todos os personagens possuem Overhead, muito menos com este comando.

**Fai Long**

### 1. SUPER COMBO E ULTRA COMBO

Quando a barra de Super for totalmente preenchida, é possível executar o Super Combo do personagem. Já a barra Revenge, quando preenchida até a marca limite, dá acesso ao ataque Ultra Combo (um golpe ainda mais potente que o Super Combo). O dano causado pelo Ultra Combo é ainda maior quando a barra Revenge está totalmente preenchida.



### 2. USANDO O FOCUS ATTACK

O Focus Attack é uma maneira de quebrar a defesa do oponente e, também, anular ataques básicos e especiais sem perder HP. O Focus Attack é utilizado ao apertar SM + CM e seu poder de ataque / eficiência se divide em três níveis de força:

#### NÍVEL 1

Dê um toque nos dois botões para executar o golpe, mas ele pode ser defendido normalmente. Seu uso é indicado contra projéteis e ataques básicos (que não sejam de múltiplo acerto), pois quando executado no mesmo instante em que você recebe o golpe, este é neutralizado sem causar danos.



#### NÍVEL 2

Mantenha os botões pressionados por dois segundos. Se feito próximo do oponente, o ataque quebra sua defesa e o atordoa por dois segundos – neste instante, pode-se aplicar qualquer golpe antes do oponente ir ao chão.



#### NÍVEL 3

Mantenha os botões pressionados até o personagem executar o golpe com força máxima. Se feito próximo do oponente, quebra sua defesa e o atordoa, além de causar dano considerável.



Igual ao nível 1, os demais níveis absorvem um ataque / projétil comum sem sofrer dano. Mas atenção: sempre que um Focus Ataque é usado, uma pequena parcela do HP é gasta momentaneamente, recuperando-se em poucos segundos desde que, durante a recuperação, o personagem não sofra nenhum dano.

### 3. ATAQUES EX

Durante o uso do ataque EX, alguns personagens como Zangief ou o boxeador Balrog, que executam ataques de aproximação, usam a Hyper Armor. Esta condição permite ao lutador neutralizar um ataque normal enquanto se aproxima do oponente durante o golpe. A única maneira de quebrar a Hyper Armor é usar um ataque de múltiplo acerto ou ataque EX.



Golpe ↓↘→ + S lança um Hadouken normal, sem custo da barra de Super.



Golpe ↓↘→ + SS o personagem emite um brilho e lança um Hadouken EX, gastando um gomo da barra de Super.



## 4. TÉCNICAS AVANÇADAS

Uma vez que se aprende o básico, é hora de explorar novas possibilidades e combinar sequências e criar elementos surpresas contra os demais jogadores.

### A. REVERSAL E COUNTER

Em comum, todos os personagens, quando derrubados, podem se levantar e executar qualquer um dos golpes especiais quase que instantaneamente, ou seja, um Reversal. O uso do ataque Reversal exige atenção e ritmo\* para executar o golpe no momento certo.

Calcular o tempo exato no uso de magias ou Super / Ultra Combo para atingir o adversário assim que ele se levantar do chão (considerando que ele tenha pouco HP) é uma tática malandra, mas pode ser driblada realizando um Super ou Ultra Combo no mesmo instante. Um movimento de risco, mas que pode virar o jogo a seu favor e exige muito treino.



Quando o personagem começar a se levantar, execute um golpe especial ou ataque EX – um Super ou Ultra Combo é útil, tornando-se ainda mais eficiente se o adversário está no campo de alcance do mesmo.

### B. EX FOCUS CANCEL E DASH CANCEL

Quase todos os ataques normais e ataques especiais podem ser cancelados com um Focus Attack (SM + CM), que nessa condição é chamado de EX Focus Cancel. Tal ação exige o gasto de dois gomos da barra de Super. Para dar sequência ao EX Focus Cancel, você pode emendar um Dash Cancel, que permite emendar um golpe normal, especial ou mesmo um Ultra após o EX Focus Cancel. Vale citar que alguns ataques normais dos personagens podem ser cancelados usando apenas →→ ou ←← após um golpe, sem a necessidade de gastar a barra de Super.



Com Ryu, execute um Shoryuken e logo que o golpe acertar o oponente, use o Focus Cancel quase simultaneamente com →→ ou ←←, indo para frente ou para trás, permitindo encaixar mais um ataque.

## COMANDOS BÁSICOS

Avançar: →



Recuar: ←



Defesa alta: ←



Defesa baixa: ↙



Abaixar: ↓



Saltar: ↖, ↑ ou ↗

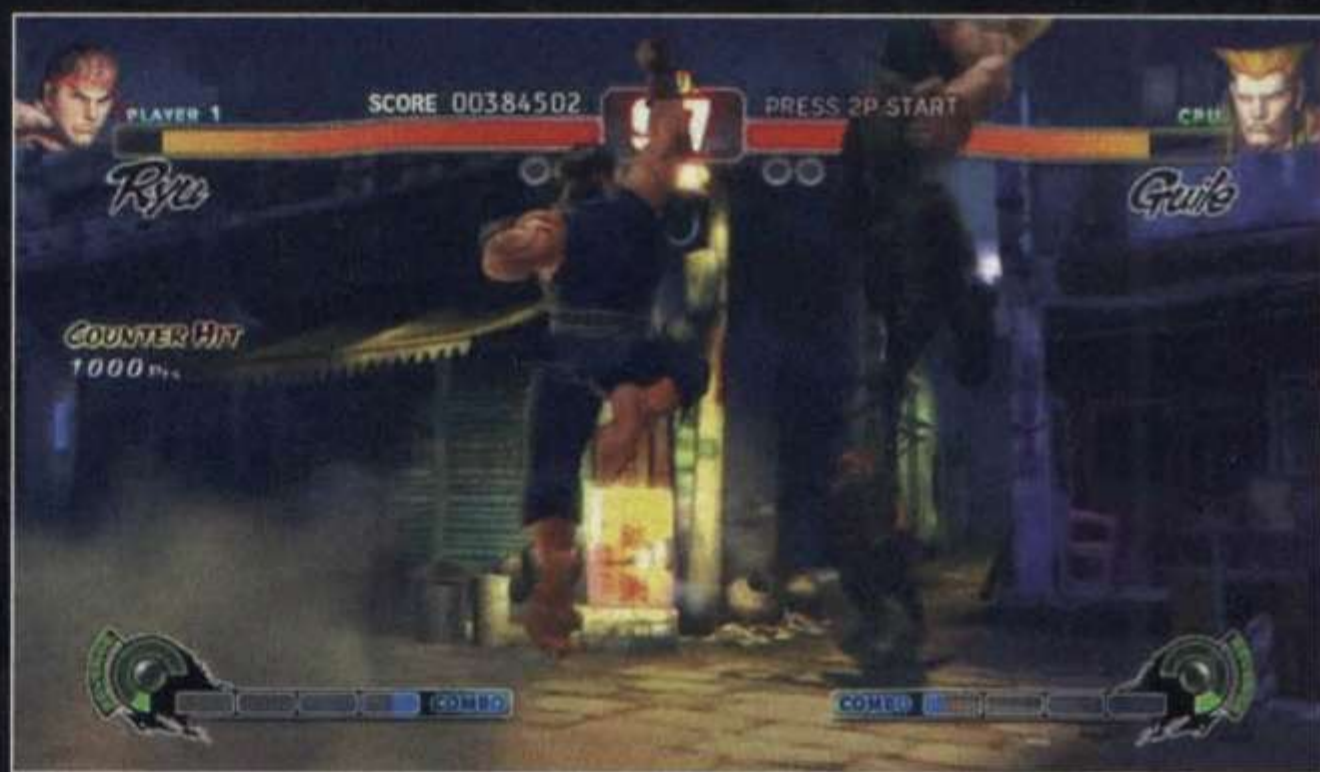


**C. ANTIAÉREO, CROSS-UP E QUICK RECOVERY**

Anti-aéreos são golpes básicos normalmente ignorados por grande parte dos jogadores. Quase todos os personagens possuem o gancho (↓ + S) – os que não possuem este comando oferecem outros tipos de golpes normais antiaéreos, como Cammy e seu CF em pé ou Guile com seu CM abaixado –, golpe mais eficiente que ataques especiais, como o Shoryuken, por não exigir sequência de comandos.



Contra voadoras, você pode usar o gancho ou outro golpe normal (dependendo do personagem) contra o oponente.



Só use ataques especiais quando o ataque aéreo for uma magia ou o oponente estiver com pouco HP.

Os Cross-Ups são golpes aéreos que consistem em passar por cima do adversário ao mesmo tempo em que se aplica um chute ou soco que acerta o oponente por trás. Um bug? Talvez. Mas existe desde o Street Fighter II e induz o jogador oponente ao erro. O Cross-Up exige precisão, e quando bem executado, permite encaixar um Super / Ultra Combo.



O Cross-Up exige precisão e ritmo, possibilitando emendar um Super ou Ultra Combo indefensável.

Já o Quick Recovery nada mais é que a recuperação imediata após ser derrubado. Usado em certos momentos, permite surpreender o oponente com uma reação rápida. Para executar o Quick Recovery, basta apertar dois botões de soco ou chute assim que tocar o chão.



**D – AGARRÕES E COMO EVITÁ-LOS**

Todo personagem possui o agarrão básico, executado ao apertar → + SR + CR ou ← + SR + CR junto ao oponente e é indefensável. Executado nos momentos certos, é possível neutralizar golpes ou especiais. Para neutralizar este tipo de agarrão é preciso executar o comando do mesmo quase simultâneo ao oponente. Personagens como Guile, Chun Li, Cammy ou Vega têm agarrão aéreo e, no ar, ganha quem fizer primeiro.





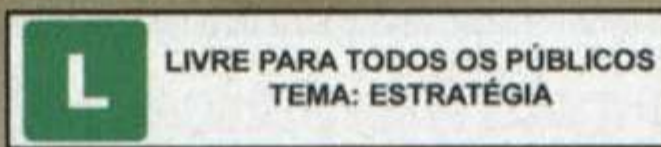


# Muita diversão, aventura e combates estratégicos

- 12 raças e 20 profissões
- Milhares de mapas, monstros e missões
- Guildas, disputas territoriais e PvP



Acesse [levelupgames.com.br](http://levelupgames.com.br) e jogue de graça!



## Nesse mês atualizamos as últimas contratações e melhoramos o visual de alguns craques

Por André Forte

Edição de jogadores: Fábio "Silvestre" Silvestrini

O jogador de Pro Evolution Soccer 2009 que acompanha mensalmente a Dicas & Truques para PlayStation sabe que todos os meses trazemos novidades para o nosso patch criado com as ferramentas de edição do jogo. Como o campeonato brasileiro está só começando, resolvemos fazer atualizações periódicas para melhorar cada vez mais a edição dos jogadores e deixá-los com a "cara" dos craques da realidade. Além disso, esse mês tivemos duas contratações muito especiais para a torcida de Flamengo e Palmeiras. Confira agora como eles ficaram:

### NOVAS CONTRATAÇÕES ATUALIZADAS

Estávamos fechando a edição que está em suas mãos quando surgiram as notícias de que Palmeiras e Flamengo confirmaram reforços. Como nossa equipe é afiada e não perde tempo, resolvemos incluir essas novidades para que você possa aproveitar o quanto antes.

### DÊNIS MARQUES (FLAMENGO)

Se no Mengão havia a expectativa de um companheiro ideal para o imperador Adriano, essa espera acabou. A diretoria do rubro-negro carioca anunciou a contratação do atacante Dênis Marques, que fez sucesso no Atlético Paranaense e atualmente fazia seus gols no Campeonato japonês. Se você não o conhece, escolha o mengão e marque um belo gol com o novo goleador.

### FIGUEROA (PALMEIRAS)

Saindo do Rio de Janeiro, voamos direto para São Paulo, mais especificamente no Palestra Itália, onde torcedores palmeirenses aguardam pela estréia do lateral Direito Figueroa. Para quem não conhece, ele enfrentou o Palmeiras pela fase de grupos da Libertadores jogando pelo Colo Colo. O chileno foi um dos destaques da equipe e após muita especulação acerca de sua contratação, foi contratado e promete ajudar o verdão a conquistar o campeonato



brasileiro (O real e também no Pro Evolution Soccer).

### MARLOS (SÃO PAULO)

Esta contratação não foi incluída no mês passado, mas agora está devidamente atualizada. Marlos saiu do Coritiba, onde se destacou ao lado de Keirrisson no Brasileirão do ano passado e vai direto para as graças da torcida tricolor do Morumbi. Quer jogar com Marlos? Basta escolher o São Paulo e escalá-lo para o jogo.

### OUTRAS NOVIDADES

#### ALEX MINEIRO

A torcida do Grêmio certamente

não gostou de ver o artilheiro Alex Mineiro tanto tempo sem marcar gols e nós também. Tanto que resolvemos dar uma força para o craque do tricolor gaúcho arrumando o visual desse jogador no jogo. Quem sabe o jejum de gols não acaba agora?

#### PAULO BAIER

Outra atualização que veio tardia, mas o que vale é bola na rede. O experiente Paulo Baier saiu do Sport após desentendimento com o técnico Nelsinho Batista e chega ao Atlético Paranaense prometendo muitos gols para a torcida atleticana. Raça não lhe falta.



FLAMENGO

**DÊNIS MARQUES**



PALMEIRAS

**FIGUEROA**



FLUMINENSE

**MARLOS**



ATLÉTICO PARANAENSE

**PAULO BAIER**

### ATUALIZE SEU PES 2009

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.europeanet.com.br/download/play126](http://www.europeanet.com.br/download/play126)

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 PES 2009 e procure os times na Other Leagues A e B.





# 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 !**



PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.

ENVIAMOS  
PARA  
TODO  
O BRASIL

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](http://www.egmagames.com.br)

e-mail: [contato@egmagames.com.br](mailto:contato@egmagames.com.br)



Produtora: Asobo Studios  
Gênero: Corrida

Distribuidora: Codemasters  
Plataforma: PS3

Jogadores: 4  
Online: Sim

# FUEL

## AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Corrida	Multiplayer ★★★★★	NOTA FINAL <b>5,0</b>
	Inteligência ★★★★★	
	Atrações Extras ★★★★★	
	Sensação de Velocidade ★★★★★	
	Tuning/Acessórios ★★★★★	

Horas e horas correndo por um cenário sem muita coisa para fazer. Uma boa ideia desperdiçada

Por Nelson Alves Jr.

**N**ão tem coisa pior do que pastel de vento. Você chega à feira esfomeado, compra o treco e mete a boca, mas no lugar de saborear um baita recheio, recebe um bafo quente na cara. Evidentemente, na hora da fome você não para pra trocar. A massa vazia vai pro estômago, alivia a fome, mas não sacia. Ou pelo menos deixa aquele gostinho de quebra-galho. A pança fica cheia, mas a vontade permanece.

*Fuel* sofre de algo semelhante.

Depois de tantos mimimis e blablablás a respeito do jogo, a ansiedade pegou de cheio quem curte corrida no videogame. Imagine só: trocentos tipos de veículos, possibilidade de pilotar livremente sem ficar preso a traçados pré-determinados, incontáveis desafios e itens secretos. Tudo espalhado numa área ridiculamente grande: consta que são 14 mil

quilômetros quadrados! É impossível conter a saliva.

Mas – e infelizmente tem um “mas” nessa história – a situação não é bem a que todos esperavam. Sim, há uma porrada de tudo o que se imagina para coletar, tem carro a dar com pau e o cenário beira o inacreditável, de tão grande. Ainda assim, *Fuel* é um jogo sem recheio. A produtora até tentou amenizar a chatice de pilotar sem rumo pela vastidão existente permitindo ao jogador acessar as provas e desafios principais diretamente pelo menu. Não resolve muito, já que alguns segredos são essenciais para você conseguir dinheiro e, por consequência, veículos melhores. E os benditos segredos estão espalhados pelo mapa, o que significa ter de dirigir até o dedo doer, a maior parte do tempo por terrenos inóspitos e sem vida, apenas para conseguir um carro melhorzinho.

Há alguns locais, chamados Vista Points, que funcionam como tele-transporte, o que ajuda um pouquinho quando seu saco estiver enchendo. Só não pense que estão habilitados desde o início. Como já deve ter adivinhado, é preciso 1) passar um trecho próximo de onde está o lugar para que 2) ele fique visível no mapa e então 3) você deve chegar até lá para que ele se torne útil.

Com apenas um pequeno detalhe: quase sempre estão em áreas de difícil acesso, o que ignifica algumas dezenas de minutos perambulando até que você o encontre.





**QUE FEIO!** Mesmo com um concorrente tão bom no mercado há mais de seis meses o pessoal da produtora Asobo Studio não conseguiu lançar nada que chegue nem perto de Pure. Resultado: Ficou comendo poeira.

### BATEU NA TRAVE

O mais estranho em relação ao jogo é que, apesar de tudo o que foi dito até aqui, ele não é ruim. Está mais para inosso.

Há vários elementos que fariam dele um excelente título, e mesmo tecnicamente há poucas falhas – o problema é que são poucas, porém essenciais. A principal delas é a falta de sensação de velocidade. Andar a 100km/h e a 200km/h tem o mesmo efeito. O terreno acidentado possui zilhões de saltos, mas não é permitido executar manobras. Aliás, nada é permitido – a movimentação do personagem é travada sempre na mesma posição.

O controle dos veículos cumpre o papel, uma vez que se trata de um arcade cuja função é ser simples e funcional, entretanto, é quase impossível sentir a diferença entre uma máquina e outra. Considerando

que a variedade é imensa (lembra muito o que se viu em Grid), seria bacana que a alternância fosse além da aparência.

O que sobra disso é que a grandeza perde o sentido de existir. Quem curte correr, vai acessar as provas que aparecem no menu, (tentar) vencê-las na base do esforço, mesmo que com carros capengas, e seguir no modo carreira sem aproveitar o que o jogo se propôs. É comer a massa sem o recheio.

### FRUSTRAÇÃO

Então você é dos meus. Desencanou de andar a esmo e foi logo acessar as provas pelo menu. Bem vindo ao time dos frustrados.

O jogo não recompensa seu esforço por usar veículos ruins. Só existe uma posição na prova que permite avançar: primeiro lugar. Considerando que a Inteligência Artificial

é trapaceira, daquelas que nunca perdem distância, mesmo quando você faz uma volta perfeita, a situação fica ligeiramente complicada. Errar uma curva significa perder a liderança e a prova. Aí, adeus dinheiro. A única opção é recomeçar, recomeçar, recomeçar até a paciência permitir.

Deixa de ser estimulante, o desafio se perde e só resta a frustração. Me pergunto se quando a empresa cria um jogo desses ele pensa na asneira que está sendo feita.

Não é possível que durante os testes de produção ninguém tenha a capacidade de notar algo tão grotesco. Um jogo deve ser divertido a ponto de incentivar o jogador a continuar em frente. Quando você se pega forçado a recomeçar a mesma partida pela enésima vez simplesmente porque não se conforma, é certo que há



algo bastante errado.

O que sobra é um jogo beeeem normalzinho, sem nada que o destaque diante dos demais. Pelo contrário, se pegar um concorrente direto com pistas off-road, como *Pure*, a situação se complica para *Fuel*.

Caso tenha curiosidade de conhecê-lo, experimente um aluguel ou espere o preço abaixar, porque hoje ainda é um investimento alto demais por um pastel de vento. ■





# UFC 2009 UNDISPUTED

Produtora: THQ  
Distribuidora: Yuke's

Jogadores: 2  
Gênero: Luta

Plataforma: PS3  
Online: Sim

Pancadaria cadenciada evita que UFC 2009 seja tão real e divertido como gostaríamos que fosse

Por André Forte

Games baseados no UFC surgiram pela primeira vez no PlayStation e Dreamcast há quase dez anos. De lá pra cá, muitas atualizações foram lançadas com alterações visuais e plantel de lutadores, mas nunca passou por uma reformulação tão grande na jogabilidade quanto a vista em *Undisputed*. A estréia do torneio de vale tudo no PS3 é inegavelmente interessante e arrebatadora, mas não conquistou definitivamente o



título de "mais próximo à realidade" que tanto prometia.

*UFC* é lindo. Os brutamontes possuem feições realistas, músculos bem definidos e uma convincente representação de suor. Sem falar nos ferimentos e sangue. Realmente a THQ entregou tudo aquilo que esperávamos do visual no PS3. Além dos lutadores de diferentes categorias e árbitros (sim, eles

continuam muito parecidos com os modelos reais), o octágono é muito bem representado e a platéia é razoavelmente bem definida. Mas na hora em que os lutadores iniciam a luta a sensação de assistir ao UFC se perde pela falta de velocidade e ritmo lento do ringue virtual.

## MECÂNICA MAIS JUSTA, MAIS REAL

A jogabilidade deste novo *UFC* mudou, provavelmente para criar partidas mais justas e lutas mais técnicas do que o eventual "aperte o botão como louco e vença". O problema é que os agarrões e golpes de imobilização no chão ficaram mais difíceis de serem aplicados, pois necessitam de toques no analógico direito e nem sempre o comando sai, pois depende da distância do inimigo e do momento em que é desferido. Além disso, os jogadores precisam pensar antes de utilizar os golpes e, no final, muitas das lutas acabam sendo decididas com um chute ou gancho bem dado ao invés do tradicional golpe de imobilização ou das sanguinolentas porradas no adversário ao chão.

Outro defeito é a falta de

capricho nas informações e nos menus do modo carreira e até na própria luta. Apesar do jogo mostrar uma barra de cansaço, há poucos sinais vitais evidentes além do que você vê nos próprios golpes. De repente, um chute desprezioso na cabeça pode acabar com a luta sem ao menos você saber.

Mas não é só de um modo carreira e exibição que *UFC* é feito, há um interessante Classic Fights, que revive momentos gloriosos como a disputa pelo cinturão entre Chuck Liddel e Rampage Jackson que jogou o adversário longe e continuou socando até que o juiz o parasse. Neste modo, o objetivo é

cumprir desafios simples, como vencer a luta no primeiro round por nocaute ou por decisão da arbitragem para reviver os momentos reais. Para um fã, esse modo é maravilhoso para recriar ou modificar fatos reais dos torneios anteriores.

Apesar da falta de proximidade com o esporte real, é inegável que a nova jogabilidade deixou o jogo muito mais técnico e interessante, mas esperamos que em sua próxima investida, a THQ inclua mais velocidade e diversão, como era nos primeiros jogos da franquia. ■

Nota: 7,5



Ficar no chão, agarrado com outro homem, não é nada agradável. Principalmente se for complicado dar porrada nele.

**PREGUIÇA** A SEGA fez muito sucesso com Virtua Tennis, mas não significa que os jogadores não gostem de novidades. Se você já possui a terceira versão da franquia, não gaste sua grana comprando esse "novo" jogo.

Produtora: SEGA

Distribuidora: Sumo Digital

Jogadores: 4

Gênero: Esporte

Plataforma: PS3

Online: Sim

# VIRTUA TENNIS 2009

Tênis da Sega começa a sentir os sinais do tempo e nova versão não têm grandes novidades

Por André Forte

Antes, uma reflexão: Por que *Virtua Tennis* deixou de utilizar a sua numeração tradicional (pela ordem, esse seria o 4) e adotar "2009" como em tantos outros jogos de esporte? Ao contrário de *Virtua Tennis 3*, que significou um salto muito grande de qualidade e inovações em relação ao seu predecessor, a versão deste

sua cabeça é: "Por que raios a Sega lançou esse jogo?"

## SINAIS DA IDADE

A grande virtude da nova versão é possibilitar que seu jogador criado no modo de edição seja utilizado em partidas online, mas tirando isso, *Virtua Tennis* se manteve como sempre esteve desde à época de

do primeiro *Virtua Tennis*, apesar de não sabermos até que ponto isso foi pensado como um "mimo" aos saudosistas ou descaso da desenvolvedora. A jogabilidade é idêntica e continua funcionando muito bem com seus descomplicados três tipos de movimentos (spin, slice e lob), mas até o modo mais completo do jogo, o World Tour segue a falta de brilho do restante do pacote, com alguns novos minigames engraçadinhos e inovação quase nula. Por tudo isso, *Virtua Tennis 2009* seria muito bom se fosse lançado como um Add-On de VT3 na PSN, e não justifica uma possível compra. ■

Nota: 5,5

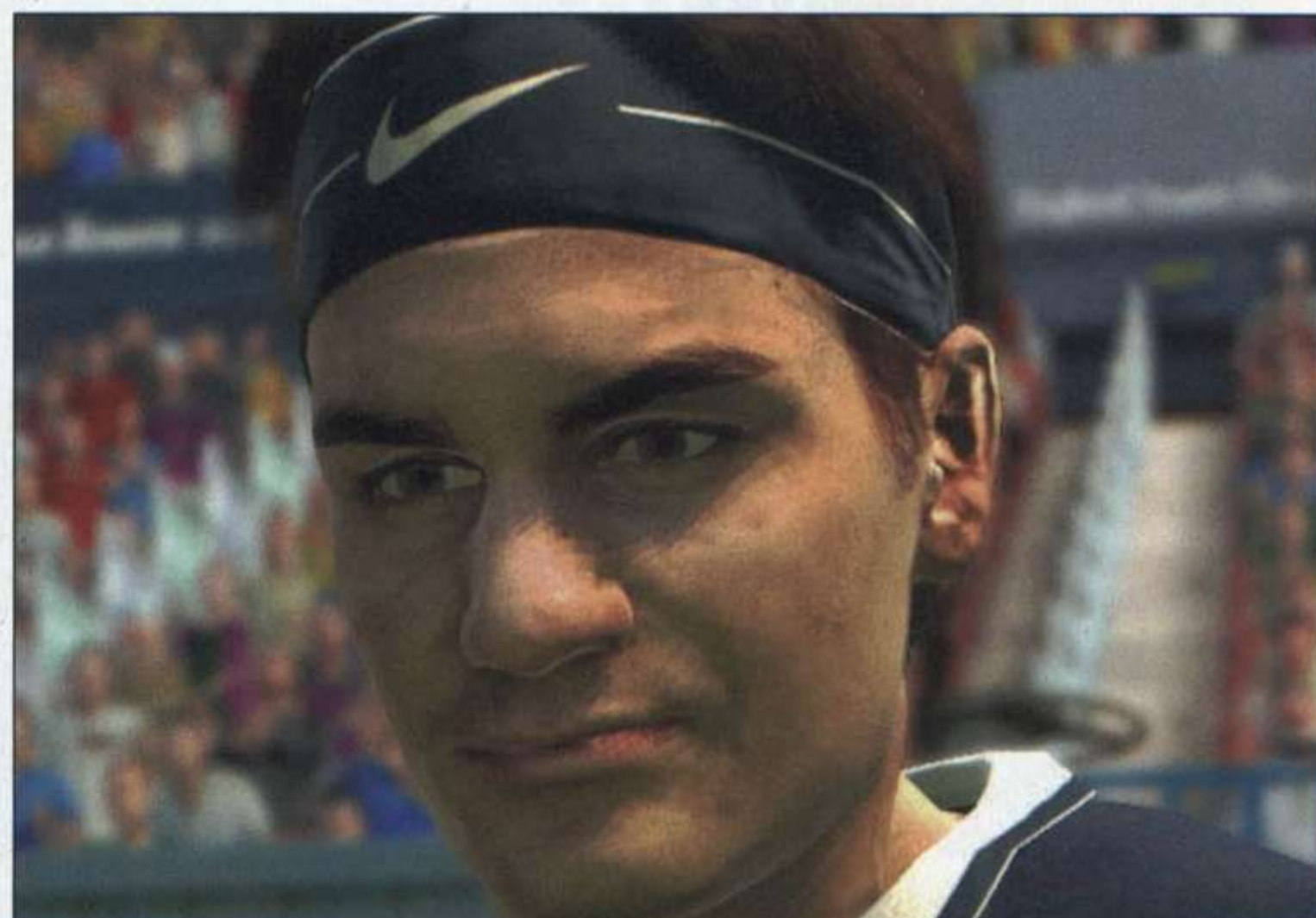


ano não traz quase nada de novo, então temos uma possível resposta. Ok, seria injusto não comentar a presença do magnífico e veterano Boris Becker (é um dos jogadores secretos) e de outros tenistas estreando na tela de seleção de jogadores, nada mais é novidade, então é justo que a SEGA deixe claro que o jogo é uma mera atualização de *Virtua Tennis 3*.

Antes que você tome um susto, saiba que *Virtua Tennis 2009* não é ruim, mas se jogar, fatalmente a pergunta que virá à

Dreamcast – simples, direto e desprezioso. Acontece que a falta de pretensão em ser um simulador fez com que o jogo chegasse ao limite do que a sua jogabilidade arcade pode oferecer. O gráfico não mudou nada desde *Virtua Tennis 3*, com os mesmos acertos e erros o que mostrou um descaso da SEGA em rever seus conceitos. (como exemplo, há falhas de polígono com triângulos brancos piscando no meio do cabelo dos atletas).

Como ponto muito positivo, o som conta com as clássicas músicas



**DEVASTAÇÃO** é a palavra que vem à cabeça ao jogar *Bionic Commando*. Um cenário aberto, gigantesco e sem nada para fazer. Poderia ser menor e direto ao assunto.

# BIONIC COMMANDO

Produtora: **Capcom**  
Distribuidora: **Grim**

Jogadores: 1  
Gênero: **Aventura**

Plataforma: **PS3**  
Online: **Sim**

Rad Spencer vai do céu ao inferno em uma única balançada de braço, em jogo sem objetividade

Por André Forte

Muito aguardado, a verdadeira seqüência do clássico *Bionic Commando* chegou ao PS3 prometendo uma nova jogabilidade para o inusitado herói de braço biônico. A Grim não costuma nos desapontar, mas o sucesso parece ter subido à cabeça após a maravilha alcançada no remake "Rearmed" a versão 3D ganhou toques tão megalomaniacos que se tornou algo maior do que o jogo poderia suportar.

Tá certo que a produtora conseguiu criar um belo visual alcançado através do engine Diesel. Tudo em *Bionic Commando* é meticulosamente detalhado e imersivo. No início do jogo, dezenas de folhas de papel flutuam pelos saguões do prédio desmoronando e mais à frente, a cidade pós-terremoto com néons multicoloridos o convida para explorar o local.

E é aí que começa o grande tropeço do jogo, pois *Bionic Commando* não se decide entre ser apenas um bom jogo de ação ou uma cópia dos novos jogos do Spiderman. Desconsiderando os itens colecionáveis espalhados pelos

cenários, há muitos locais vazios e o jogador perceberá muito tempo que poderia ter utilizado para finalizar a missão principal. No geral, o mundo aberto do aracnídeo



se sai até melhor, visto que a trama do jogo apresenta uma cidade contaminada pela radiação e qualquer pisada em local radioativo o leva a um frustrante game over.

Frustrante, pois assim como em boa parte do jogo, a lentidão do carregamento atrapalha o ritmo, e vira e mexe o jogador se vê obrigado a cair nas garras de um chato loading.

## BALANÇANDO O BRAÇO

A jogabilidade de *Bionic Commando* cumpre muito bem o prometido pela Capcom, e Rad Spencer é capaz de inúmeras possibilidades de ataque e

exploração dos cenários com seu braço metalizado. O personagem é capaz de se agarrar em postes, placas e pontes com muita facilidade, além de agarrar inúmeros itens como carros e jogar contra os seus inimigos. E o jogo segue até o fim explorando estas habilidades que felizmente, são o forte do jogo. O problema é que o jogo se perde em outro ponto crucial: a diversão de se agarrar de um ponto para outro é anulada pela câmera mal trabalhada, a ponto de, na maioria do tempo termos que acertá-la para poder enxergar o próximo ponto.

*Bionic Commando* é um bom jogo de ação, com uma trama bem trabalhada, uma narrativa convincente, cenários belíssimos e imersivos e um sistema de tiro empolgante, mas se fosse mais simplificado a ponto de oferecer somente as missões como em *Lost Planet* o resultado poderia ser melhor. A sensação de mundo aberto pode frustrar a experiência de reviver as aventuras em 3D deste fantástico herói ■

Nota: 6,5



Do que adianta ter um braço mecânico que leva você para qualquer lugar se a câmera não ajuda?



14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!



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](http://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!

Faça ONLINE com nossa equipe pelo MSN:  
[atendimento@fratello.com](mailto:atendimento@fratello.com)

os preços da Sta. Ifigênia  
estão na REGIÃO do Tatuapé.

**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 Center Tatuapé  
Rua Tuiuti, 1547  
Loja 38  
Fone: (011) 3513-4601

**LOJA Para Silva Romero**

Rua Serra de Bragança,  
nº 306  
Fone: (011)  
2093.2092 / 2093. 2093

**Assistência Técnica Especializada**

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

# MERCENARIES 2

## WORLD IN FLAMES

Mostre que na vida de um mercenário profissional não importa só grana, troféus também são muito bem-vindos.

Por Leandro Rodrigues

**E**m meio a traições, subornos e muita explosão; é possível conquistar alguns prêmios extras por cumprir determinados

desafios. Saiba de quem você precisa ser amigo e quando precisa virar inimigo para completar 100% do jogo.



**01. School's Out**  
Depois que inventaram os troféus, até mesmo terminar o tutorial de um jogo pode se tornar um grande prazer. Mercenaries 2 reserva um troféu de bronze por essa simples façanha.

**02. The Rage**  
Não se preocupe com esse troféu, ele faz parte do modo história do jogo. Complete a missão "Rescue Carmona"

**03. Hello, Hooray**  
Mais um troféu que simplesmente surge com o andamento da história. Isso acontece quando você pega a PMC pela primeira vez no jogo.



**04. Runnin' with the Devil**  
O troféu aparece depois que você encontra Blanco. Faz parte da história do jogo.

**05. You Better Run**  
O troféu aparece depois que você encontra Carmona. Faz parte da história do jogo.



**06. No Compromise, No Regrets**  
Esse troféu também aparece conforme você evolui dentro da história principal do jogo.

**07. Wild One**  
Esse troféu surge depois que você recruta Ewan. Essa conquista faz parte da história principal do jogo.

**08. The Analog Kid**  
Esse troféu surge depois que você recruta Misha. Essa conquista faz parte da história principal do jogo.

**09. Oil and Gasoline**  
Esse troféu surge depois que você recruta Eva. Essa conquista

faz parte da história principal do jogo.

**10. The Hero and the Madman**  
Assim que você terminar o jogo essa conquista será creditada a sua conta.

**11. Eat the Heat**  
Esse troféu é o mais fácil de todo o jogo. Entre em um veículo e pise no acelerador (↻) e no freio (■) ao mesmo tempo. Basta ficar fazendo essa complexa manobra até que o troféu pipoque no canto direito do seu televisor.

**12. Shoot to Thrill**  
Existem várias maneiras de completar esse troféu. A mais simples é pegar uma sniper (os guarda nas torres e guaritas costumam ter uma) e mandar bala bem no meio da testa dos inimigos. Faça isso 20 vezes e o troféu é seu. Mas se você ainda assim acha que o troféu está demorando muito, pode jogar no modo cooperativo. Neste caso a conquista é desbloqueada depois que a soma dos headshots dos dois jogadores chegar a 20. Ou seja, não existe desculpa para não ter esse troféu na sua lista de conquistas.



**13. Armageddon It**  
Mais um daqueles troféus que você pode escolher como deseja fazer. Normalmente esse troféu aparece do nada, conforme você evolui no jogo, afinal de contas, muito provavelmente você vai derrubar 25 prédios até o final da partida. Mas se quiser garantir use explosivos C4, RPGs, tanques de guerra e até chame ataque aéreo para



derrubar alguns prédios. Caso você termine a história sem esse troféu ainda pode apelar para um Nuclear Bunker Bust, em cima de uma cidade e observar os prédios caindo até seu troféu surgir.



**14. Hail and Kill**

Hora de mostrar o seu poder de autocontrole. Pegue uma arma, mas não atire em ninguém, ao invés disso, corra na direção de todos e aperte (●) para acertar inimigos e caixas com um ataque melee. Derrube 50 inimigos ou caixas e o troféu é seu. Detalhe: vasos também podem ser destruídos dessa maneira e também entram na conta, fique atento dentro das mansões.



**15. Holy Smoke**

Ok, também concordamos que acabar com as coisas usando apenas a porrada não tem a menor graça. Por isso esse troféu vem para suprir sua sede por explosões. Pegue um bocado de granadas e comece a jogá-los em carros, abrigos e tudo mais que você encontrar pela frente. Depois de explodir 50 objetos o troféu cai no seu colo.



**16. Little Savage**

Se sua sede ainda não foi saciada, sinal de que você precisa de algo mais forte. Pegue uma RPG Launcher e saia detonando inimigos e objetos que você não



foi com a cara. Faça isso com 50 infelizes alvos para conquistar esse troféu.



**17. Balls to the Wall**

Esse troféu é muito simples. Ao chegar ao desafio dos helicópteros coloque todas as caixas empilhadas. Ao todo são três contêineres que você deve colocar um em cima do outro. No final coloque a maleta vermelha no alto da pilha.

**18. Gone Shootin'**

Ao encontrar Fiona pela primeira vez ela vai propor alguns desafios de tiro. Complete pelo menos um dos desafios para ganhar esse troféu.



**19. Pipeline**

Seu objetivo é conquistar todas as bases de uma única facção. Escolha o seu alvo, siga até o local e acabe com todos os inimigos do local. Quando a área estiver livre – somente quando estiver sem nenhum inimigo – chame o helicóptero para ajudar você a supervisionar o local.



**20. Ride the Dragon**

Na Villa você precisa roubar um tanque de guerra. Fatalmente você vai conquistar esse troféu no decorrer da história. Mas fica aqui um aviso, caso você esteja jogando em modo cooperativo e o seu companheiro roube o tanque no seu lugar, o troféu deixa de entrar na sua lista e fica só na dele. Fique esperto!



## 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 quantidade 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 ONE 13	72,165	38	109	568	2,085	2,880	16	6 Mar 28 Sex
2nd	Killerxx	65,070	41	109	503	1,926	2,539	18	7 Mar 04 Sex
3rd	Elghton	64,155	33	163	509	1,885	2,590	18	5 Mar 5 Sex
4th	chucknorris078	62,280	37	169	481	1,732	2,419	17	10 Mar 04 Sex
5th	Andrew52286	61,395	25	186	474	1,960	2,614	17	16 Mar
6th	ZZ	60,735	30	150	506	1,712	2,413	17	10 Mar 7 Sex
7th	Hukoom	57,915	34	148	448	1,847	2,278	17	7 Mar 21 Sex
8th	Daredev096	57,210	28	139	442	1,790	2,402	17	9 Mar 4 Sex
9th	SXS_SoK	57,105	30	148	423	1,725	2,324	17	9 Mar 27 Sex
10th	Lalchamste	56,285	30	144	450	1,607	2,241	17	17 Mar 02 Sex

**PS3 TROPHY CARD**  
 THE PLAYSTATION NETWORK TROPHY CARD

**Beto3D**

Level: 12 Points: 23130 World Ranking: 438 Total Trophies: 1037

8  
50  
167  
812



21



**21. Heavy Metal Thunder**  
Complete 10 action hijacks durante o jogo. Essas ações são aquelas que exigem que você aperte os botões que surgem na tela na hora certa. Portanto, trate de roubar tanques de guerra e helicópteros para acumular 10 action hijacks.

**22. Be Quick or Be Dead**  
Compre ou pegue uma sniper de alguém. Siga para alguma estrada e fique esperando os carros passar. Só vale tiro na

cabeça dos motoristas. Quando você acumular 50 inimigos abatidos o troféu chega. Cuidado para não acertar outro passageiro, pois se isso acontecer o motorista sai do carro e não adianta mais acertá-lo.

**23. Stand Up and Shout**  
Você precisa conquistar o nível máximo de carismas com os aliados. Se você estiver em maus lençóis com eles, o ideal é ir até o seu quartel general e suborne os aliados. Para que a

situação volte ao normal.

**24. Forever Free**  
Você precisa conquistar o nível máximo de carismas com os P.L.A.V.. Se você estiver em maus lençóis com eles a melhor maneira de melhorar a situação é ir até o seu quartel general e subornar os aliados.

**25. Island of Domination**  
Você precisa conquistar o nível máximo de carismas com os Pirates. Se você estiver em maus lençóis com eles a melhor



Quem é o doido que sairia no meio de uma guerra procurando 100 caixas secretas?



maneira de melhorar a situação é ir até o seu quartel general e subornar os aliados.

**26. Longing For Fire**  
Você precisa conquistar o nível máximo de carismas com os chineses. Se você estiver em maus lençóis com eles a melhor maneira de melhorar a situação é ir até o seu quartel general e subornar os aliados.

**27. Dirty Deeds**  
Você precisa conquistar o nível máximo de carismas com os Universal Petroleum. Se você estiver em maus lençóis com eles a melhor maneira de melhorar a situação é ir até o seu quartel general e subornar os aliados.

**28. No More Mr. Nice Guy**  
Agora que você já está na paz com todas as facções é hora de animar esse jogo novamente. Vá ao quartel general de cada uma delas e abra fogo sem dó. Quando o status passar para o nível hostil, siga para a próxima. Seu objetivo é ficar com o status hostil com todas as facções ao mesmo tempo.



**29. Tattooed Millionaire**  
Esse troféu vem logo no começo



do jogo. Mas você precisa efetuar o primeiro save para que o troféu entre na sua conta.

**30. Billion Dollar Babies**  
Lembra do troféu "Balls to the Wall"? Você deve fazer e repetir esse desafio até acumular um bilhão de dólares. Mas esse troféu só é liberado depois que você salvar o seu jogo.



**31. ...And Justice For All**  
Existem 55 alvos de grande valor no mapa do jogo. São os HVTs que aparecem no mapa. Seu objetivo é destruir todos eles para conquistar esse troféu.

**32. Digital Man**  
Você precisa encontrar todas as peças sobressalentes que existem no jogo. Para que você não fique perdido assinalamos todas elas nesse mapa que você vê aqui embaixo.

**33. We'll Burn the Sky**  
Você precisa desbloquear todas as áreas de pouso para helicópteros. Para isso é necessário manter um bom relacionamento com todas as facções e capturar também todos os outposts. Detalhe: esse troféu precisa ser desbloqueado antes do final do jogo, caso contrário você não terá outra chance.

**34. Highway to Hell**  
Converse com Misha e entre no desafio. Você terá que fazer três corridas destruindo tudo que estiver no caminho. Se quiser facilitar a sua vida jogue no



modo cooperativo e coloque o seu amigo para fora do carro, destruindo tudo para você.

**35. Aces High**  
Esse troféu você ganha automaticamente depois de ganhar o troféu "...And Justice For All".

**36. Partners in Crime**  
Jogue uma partida no modo cooperativo.

**37. Wheels of Steel**



Ganhe uma corrida no modo cooperativo. Para isso fale com Misha e escolha a opção "Race Challenge", basta ganhar a corrida do outro jogador. Vale apelar e combinar com o seu amigo.

**38. Damage, Inc.**  
Faça 20 ataques aéreos no modo cooperativo. Essa conquista conta e soma os ataques solicitados pelos dois jogadores. Provavelmente você vai liberar esse troféu até o final do jogo.

**39. Nothin' But a Good Time**  
Você precisa destruir 200 objetos e inimigos de dentro de um veículo no modo cooperativo. Não precisa pensar muito, basta entrar no carro e sair atirando para todos os lados.

**40. World in Flames**  
Esse troféu só aparece depois que você tiver aprontado muito durante o jogo. Ou seja, precisa conquistar todos os outros troféus para a sua prateleira.

## RANKING D&T

1°.	Dropeti (Lv16 - 9% - 1.952 troféus)
2°.	ReVoLts_BR (Lv15 - 69% - 1.757 troféus)
3°.	Leon_melo (Lv15 - 53% - 2.000 troféus)
4°.	Daniel-sp (Lv14 - 47% - 1.488 troféus)
5°.	Beto3D (Lv13 - 1% - 1084 troféus)
6°.	alibio (Lv12 - 34% - 705 troféus)
7°.	gustavo_aguiar (Lv12 - 4% - 756 troféus)
8°.	Tuka_Rossi (Lv11 - 47% - 677 troféus)
9°.	keyblader2 (Lv11 - 29% - 670 troféus)
10°.	God_Br83 (Lv11 - 8% - 650 troféus)
11°.	leandro_br (Lv10 - 63% - 624 troféus)
12°.	rfvayanos (Lv10 - 62% - 528 troféus)
13°.	jarbasjunior (Lv10 - 62% - 645 troféus)
14°.	Thrashsp (Lv10 - 50% - 578 troféus)
15°.	Felipelsj (Lv9 - 74% - 565 troféus)
16°.	will_zeppelin (Lv9 - 37% - 500 troféus)
17°.	Biskoito (Lv9 - 15% - 475 troféus)
18°.	Thiago47 (Lv9 - 4% - 413 troféus)
19°.	milsoinline (Lv8 - 94% - 505 troféus)
20°.	arturfrazaolima (Lv8 - 91% - 485 troféus)

Dropeti, leitor de São Paulo, manteve a liderança pela quinta edição seguida. Na próxima edição, se alguém vencer o campeão, vai ganhar um jogo de PS3. Se o campeão mantiver o primeiro lugar por mais uma edição, vai ganhar o **TROFÉU D&T #1: INVICTO** e um PSP com um jogo. Portanto, esse é o último mês para quem deseja desbancar o - até agora - imbatível Dropeti.

## Merece um Troféu!

Leonardo Costa Melo (Leon\_melo), esse é o nome do leitor que conseguiu a façanha de chegar primeiro aos 2 mil troféus no PS3. Mesmo sem tirar o primeiro lugar do campeão Dropeti, o Leonardo provou que é um guerreiro e por isso vai levar para casa o **TROFÉU D&T #2: DETONADOR**. Esperem que na próxima edição vamos lançar mais um desafio cabeçudo para testar as habilidades dos nosso leitores.

## 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@europenet.com.br](mailto:playstation@europenet.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.



**01. Finished an Event**  
Complete a primeira corrida do jogo.

**02. ao 11. Completed Stage 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10**  
Ao todo são 10 categorias de provas durante o jogo todo. Você precisa completar todas em primeiro lugar para conseguir liberar esses troféus. A única dica que vale aqui é estudar muito bem o traçado de cada pista. Desta maneira você poupa tempo e ganha as provas de uma maneira muito mais tranquila.

**12. ao 20. Unlocked Stage 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10**  
Ao completar todas as provas de um estágio, automaticamente o seguinte é liberado.

**21. One of a kind**  
Monte o seu primeiro veículo. Esse troféu você fatalmente vai ganhar se pretende disputar pelo menos uma corrida no jogo.

**22. Fully Loaded**  
Complete todos os espaços da sua garagem. Para adiantar as coisas já monte um quadriciclo com cada tipo de motor.

**23. Mechanic**  
Se você fez o que sugerimos no troféu anterior, já garantiu esse troféu na coleção. Caso contrário siga para a sua garagem e monte cinco carros, cada um com um tipo de motor.

**24. Flawless Lap**  
Complete uma volta inteira sem cair nenhuma vez do seu quadriciclo. As primeiras corridas são as melhores para conseguir.

**25. Flawless Event**  
Complete uma corrida inteira sem cair nenhuma vez do seu quadriciclo. As primeiras corridas são as melhores para conseguir isso.



**26. Tricked Out**  
Realize todos os truques simples em uma única corrida. Não é fácil! Procure uma corrida com um circuito longo e faça todos os comandos das direções do



analógico com os tres botões de manobras. Ao todo são 12 truques em uma mesma corrida.

**27. Specialized**  
Faça oito manobras especiais em uma única corrida. Mais uma vez procure uma corrida com um circuito longo. Acumule turbo com as manobras mais simples e espere as grandes rampas para fazer isso. Não precisam ser manobras diferentes, apenas especiais.

**28. Freestyler**  
Consiga se manter em uma prova de freestyler até a terceira volta seguida.

**29. Triple Flip**  
Durante um dos seus saltos, consiga fazer uma volta de 1080 graus (três voltar completas em torno do seu próprio eixo) para frente ou para trás.

**30. Nice Combo!**  
Durante um evento de freestyler consiga acumular pelo menos 50.000 pontos.

**31. Sick Combo!**  
Durante um evento de freestyler consiga acumular pelo menos 125.000 pontos.

**32. Killer Combo!**  
Durante um evento de freestyler consiga acumular pelo menos 250.000 pontos.

**33. You're Special!**  
Em uma única prova você precisa conseguir realizar todas as manobras especiais. Para todos os lados do analógico.

**34. Pure Perfection**  
Complete todos os eventos do jogo em primeiro lugar.

**35. Grease Monkey**  
Termine a corrida em primeiro lugar com cada um dos tipos de motor disponíveis no modo World Tour.

**36. Comeback Kid**  
Permaneça em último lugar até a volta da corrida. Agora o objetivo é passar todo mundo e ainda chegar em primeiro. Esse troféu fica mais fácil de ser conquistado se você fizer isso na primeira prova do jogo.

**37. Fresh Air**  
Ganhe um evento de freestyle apenas realizando as manobras simples do jogo.

**38. No Messing**  
Complete o jogo sem deixar nenhum eventos para trás.

**39. Zero to Hero**  
Faça uma manobra especial em menos de 30 segundos do início da prova. Por incrível que pareça as provas do nono e décimo estágio são as melhores para conseguir. Use as rampas do começo para acumular turbo e a grande para realizar o especial.



**40. You Reckon?**  
Faça uma manobra especial durante um evento Sprint.

**41. Two Time!**  
Faça dois especiais durante o mesmo salto. Essa nem precisa falar, procure uma pista com um grande salto e seja rápido, muito rápido.

**42. Hang Time**  
Em um evento de freestyle permaneça pelo menos por 150 segundos no ar e ainda vença a prova.

**43. Learner Driver**  
Durante uma das corridas do modo Sprint termine a prova dando uma volta em qualquer um dos seus adversários.



**44. No Pain, No Gain**  
Complete uma corrida do modo Sprint, em primeiro lugar, mesmo batendo caindo 10 vezes durante a prova.

**45. Full Speed Ahead**  
Em uma corrida do modo Race ou Sprint, permaneça a prova inteira com o dedo no acelerador, em tirar por um segundo. Freiar nem pensar.

**46. Show Off**  
Termine uma corrida do modo Race ou Sprint empinando o seu quadriciclo uma vez em cada uma das voltas.

**47. Win Online**  
Termine uma prova online em primeiro lugar.

**48. 5 in row**  
Termine cinco provas seguidas, em primeiro lugar, no modo online.

**49. Underdog**  
Usando um veículo com o motor da classe D, vença um jogador com um veículo de motor classe A durante uma partida ranqueada.

**50. Online Champ**  
Chegar em primeiro lugar em um campeonato online.

**51. Pure Platinum**  
Conquiste todos os troféus deste sensacional jogo de corrida e corra para a vitória!



# THE LAST GUY

Só você é capaz de salvar a humanidade de uma extinção eminente e ainda levar muitos troféus

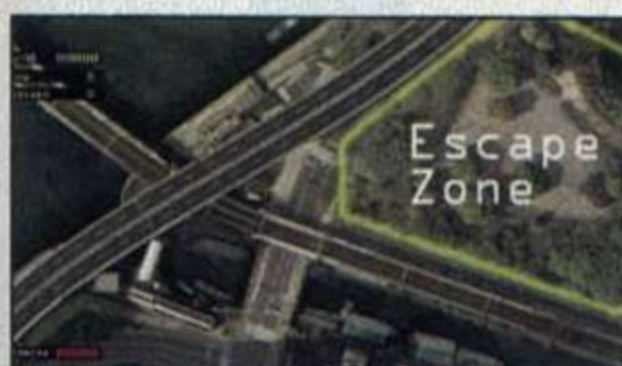
Esse jogo é a prova de que os produtores ainda conseguem criar desafios interessantes e instigantes. Os troféus que foram acrescentados há pouco tempo simplesmente ampliam a vida útil do jogo em centenas de vezes.

Nenhum troféu é revelado no jogo, ou seja, você precisa quebrar a cabeça para descobrir o que precisa fazer. Mas fique tranquilo, já passamos por esse desafio e contamos para você em detalhes como pegar cada um deles.



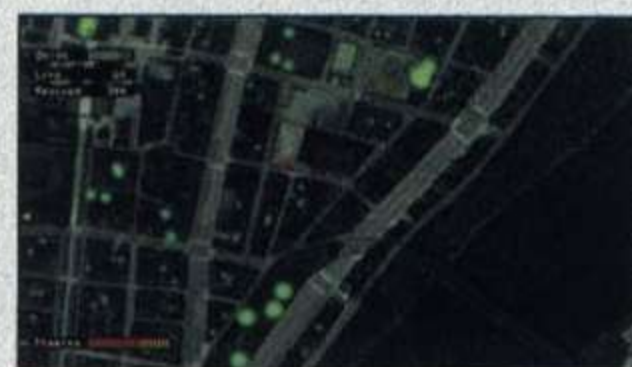
01. 02. 03. 04. 05. Rookie, Prost!, Goal!, Eagle e Shachjhoko

Os primeiros cinco troféus do jogo são fáceis de conseguir (só esses!). Basta terminar o modo história do The Last Guy. As fases que liberam troféus são respectivamente: 1-1, 1-4, 2-4, 3-4 e 4-3.



06. Three Stars

Tá bom, mentimos! Esse também não é um troféu tão complicado assim. Termine a primeira fase do jogo classificado com três estrelas. Para conseguir isso é necessário encontrar pelo menos três V.I.P.s e, obviamente, mais de 1000 resgatados.



07. Legend

Começaram a complicar as coisas. Para levar esse troféu já é necessário suar a camisa. Recebe o ranking três estrelas em todas as fases do jogo. A grande maioria das fases exige que você pegue a maioria dos V.I.P.s do jogo. (Veja nossos mapas na próximas páginas)

08. 10,000 Person Coin

Salve dez mil sobreviventes ao longo do jogo. Fique tranquilo, não precisa ser na mesma fase, o jogo vai somando a quantidade de resgatados.

09. 100,000 Person Coin

Salve cem mil sobreviventes ao longo do jogo. A exemplo do troféu anterior o jogo vai



somando a quantidade de resgatados que você consegue durante toda a partida. As fases 2-1 até a 2-4 são as melhores para conseguir uma grande quantidade de sobreviventes, portanto, repita várias vezes essas cidades.



10. Demo March

Preparado para andar com uma fila gigantesca atrás de você? Para levar esse troféu para casa é necessário salvar mais de 3000 pessoas em uma única fila e levá-las salvas, até a zona de escape. O mais indicado é tentar isso em uma das fases 2-X. Detalhe, essa fase é secreta e só é liberada após pegar duas estrelas em cada fase entre a 2-1 até a 2-4. Para conseguir isso basta pegar o número de pessoas indicada e coletar todos os V.I.P.s das fases. (Veja nossos Mapas para achar os V.I.P.s)

11. Ladies' Man

Encontre 15 V.I.P.s femininas. A dificuldade aqui é que não valem repetidas, ou seja, você precisa encontrar todas as mulheres do jogo. Elas estão entre a fase 1-1 até a 2-X.



12. Secret Service

Encontre todos os V.I.P.s das fases 1-1 até a 1-4. Não pode



deixar passar nenhum batido, ao todo são 16 V.I.P.s que você não deve esquecer.



13. Top Secret Service

Aproveite que você já pegou todos os V.I.P.s do troféu anterior e siga em frente até pegar todos do jogo inteiro.



14. Pyrotechnician

Essa você só pega se jogar muito, mas muito mesmo, esse jogo. É necessário causar 777 explosões de fogos de artifício para que o troféu seja habilitado. Essas explosões só acontecem quando seu personagem consegue fazer a fila dele dar uma volta completa no quarteirão. A melhor fase para conseguir isso é na 2-X que possui dezenas de quarteirões pequenos.

15. Rescue Ship Figure

Faça 100 resgates com a rescue ships. Ou seja, você vai ter que repetir várias vezes as fases mais rápidas. Boa sorte!





# LOCALIZAÇÃO V.I.P.

Veja nos mapas a seguir onde encontrar cada V.I.P. do game



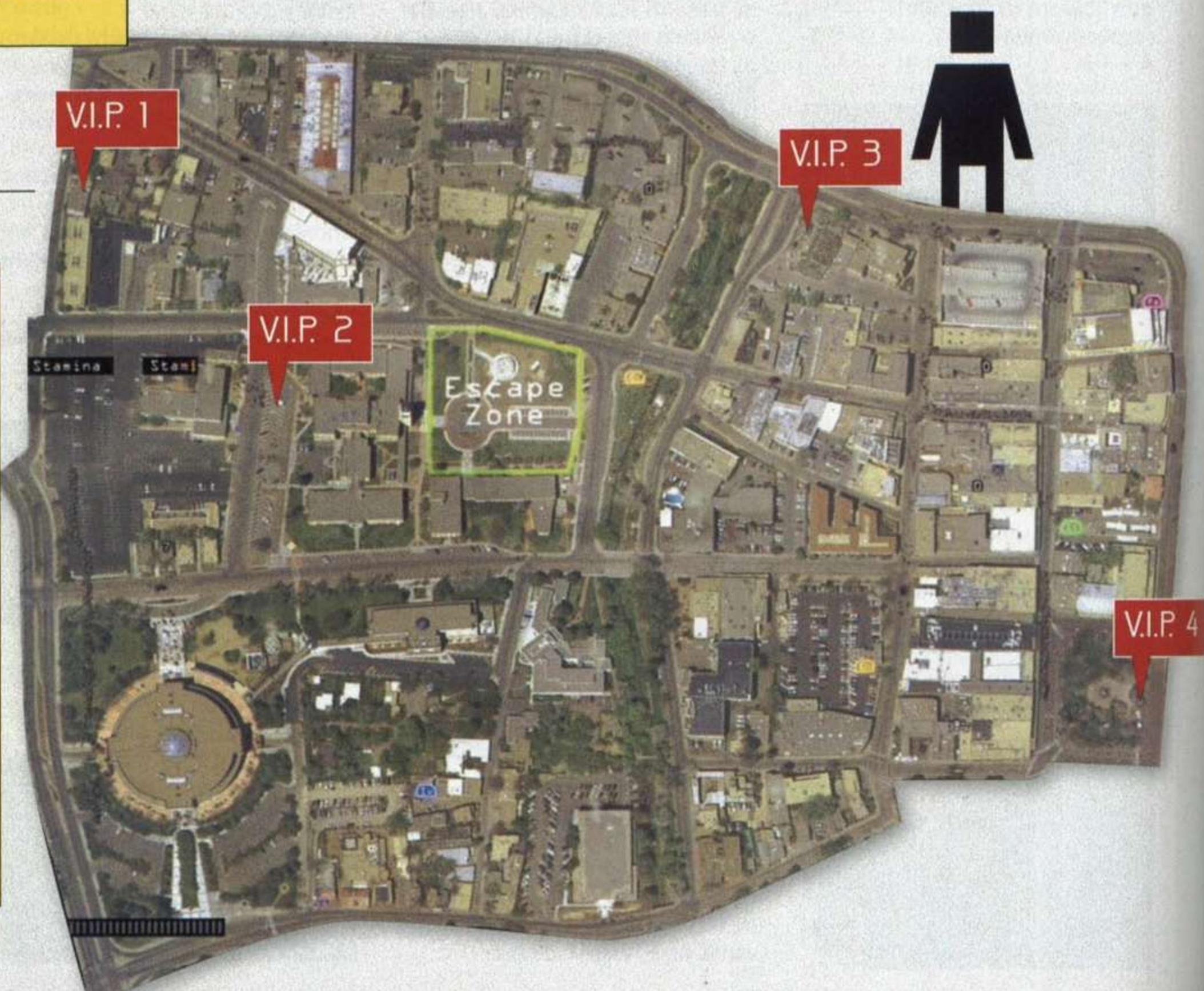
## Fase 1-1

- 01. **JOLEEN – ATRIZ, 68 ANOS**  
Ela já foi a atriz mais famosa do mundo.
- 02. **BRUTUS – MOTOQUEIRO, 31 ANOS**  
Passou os últimos doze anos cruzando os EUA de costa a costa.
- 03. **GLORIA – ATLETISMO, 24 ANOS**  
Detentora do recorde mundial dos 100 metros rasos femininos.
- 04. **VIOLET – VIDENTE, ?**  
Uma vidente especializada em leitura em bola de cristal. Até mesmo o presidente faz questão de visitá-la uma vez por ano.



## Fase 1-2

- 01. **MICHAEL – ESTUDANTE UNIVERSITÁRIO, 22 ANOS**  
Vencedor de maior comilão da América, no ano passado.
- 02. **JACOB – ARTISTA, 51 ANOS**  
Ele é um pintor de quadros abstratos e talvez em cem anos suas obras valorizem alguma coisa.
- 03. **SAMANTHA – DONA DE CASA, 36 ANOS**  
A mulher guarda um misterioso mineral que é um meteoro que contém sinais de vida extraterrestre.
- 04. **ANDROMEDA – ASTRONAUTA, 31 ANOS**  
A melhor piloto de ônibus espacial do mundo. Dizem que sem ela a viagem espacial estaria uns 20 anos atrasadas.





# MAPAS THE LAST GUY



## Fase 1-3

### 01. PHIL – PROGRAMADOR, 40 ANOS

Esse nerd fica o tempo todo trancado dentro do seu quarto. Tem a esperança de quebrar o recorde mundial de memorização de maior número de dígitos do Pi. O seu Record atual é de 668 dígitos.

### 02. NATASCHA – FUNCIONARIA DE UMA GRANDE EMPRESA, 26 ANOS

A garota é especialista em dormir. Por essa sua peculiar habilidade já foi despedida seis vezes por ter dormido demais.

### 03. ROGER – CIGANO, 43 ANOS

Um cigano de Cleveland. Ele é capaz de falar a língua nativa de uma tribo de índios norte-americanos. É uma pessoa muito quieta.

### 04. CLAUDE – BIBLIOTECÁRIO, 41 ANOS

O homem possui um bilhete premiado no bolso. O prêmio é o maior já arrecadado pela loteria americana, algo equivalente a 90 bilhões de dólares. Mas ele não sabe disso.



## Fase 1-4

### FASE SECRETA (ÍCONES EM AMARELO)

#### 05. STEPHEN – FALSÁRIO, 33 ANOS

Um mestre dos casamentos falsos. Mesmo não sendo boa pinta, por alguma razão, as mulheres sempre são enganadas por ele.

#### 06. TALPH – MÁGICO, 40 ANOS

Um famoso mágico na Alemanha. Mesmo parecendo meio bobo, tem alguns bons truques e frequentemente surpreende o público. Entre seus recordes está o de maior divorciado do local.

#### 07. WONDA – CRUPIÊ, 46 ANOS

Desde que foi mordida por um cachorro, quando tinha 30 anos, ela tem a capacidade de acertar o alvo no fliperama do gênero.

#### 08. WILHEM – ARQUITETO, 59 ANOS

O maior arquiteto contemporâneo da Europa. Conhecido pela sua criatividade e originalidade. Seu último trabalho é o prédio de Papel.



### 01. ALEXANDER – TAXISTA, 25 ANOS

O pobre rapaz veio dirigindo desde Stuttgart na esperança de encontrar o seu DJ favorito.

### 02. HELENE – AEROMOÇA, 30 ANOS

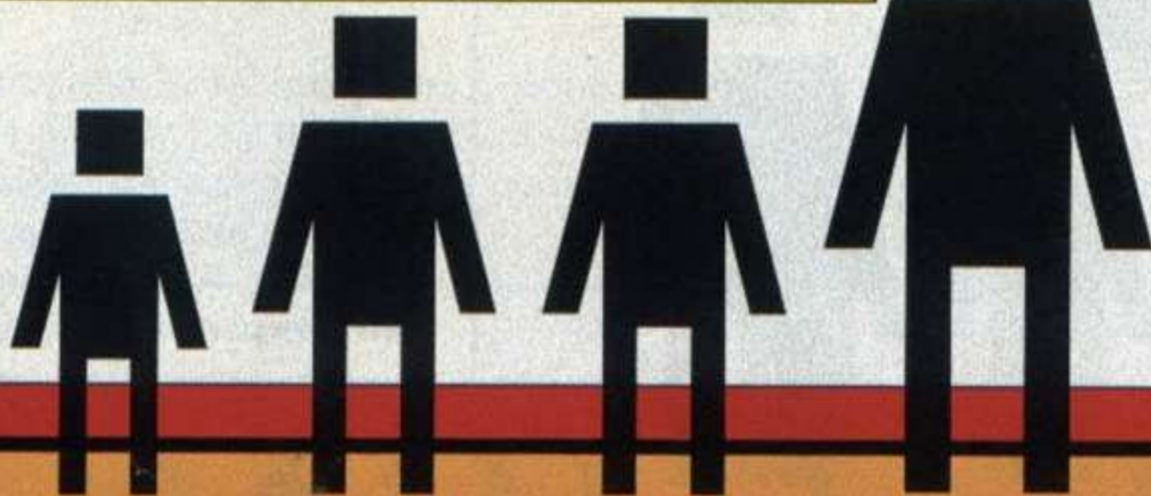
Está guardando todas as suas economias na esperança de abrir uma loja com a sua melhor amiga.

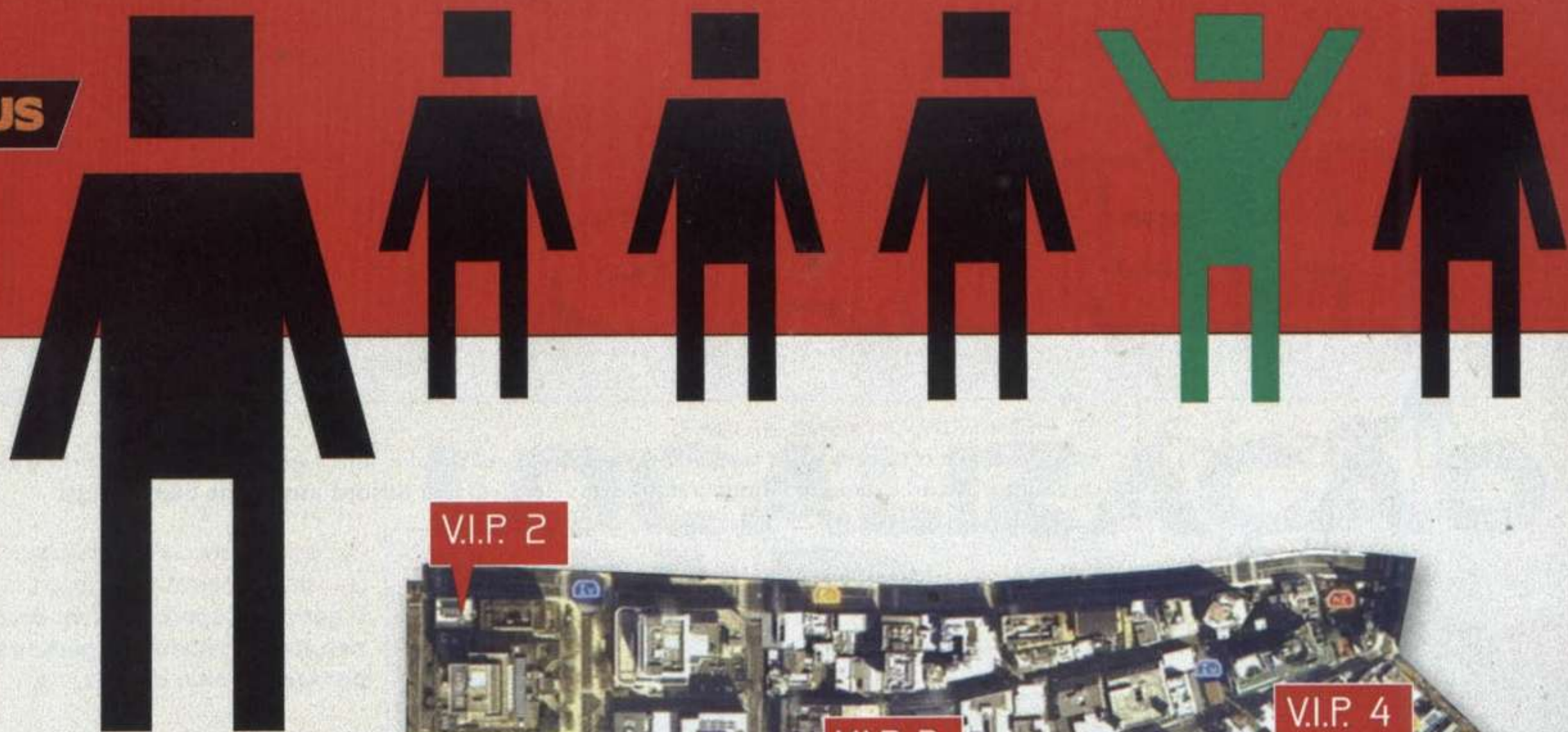
### 03. LUNMENIGE – ARTISTA DE RUA, 44 ANOS

Ele provavelmente é o melhor malabarista do mundo. Já o viram fazendo malabarismo enquanto dormia.

### 04. DR. SCHNIDER – CIENTISTA, 57 ANOS

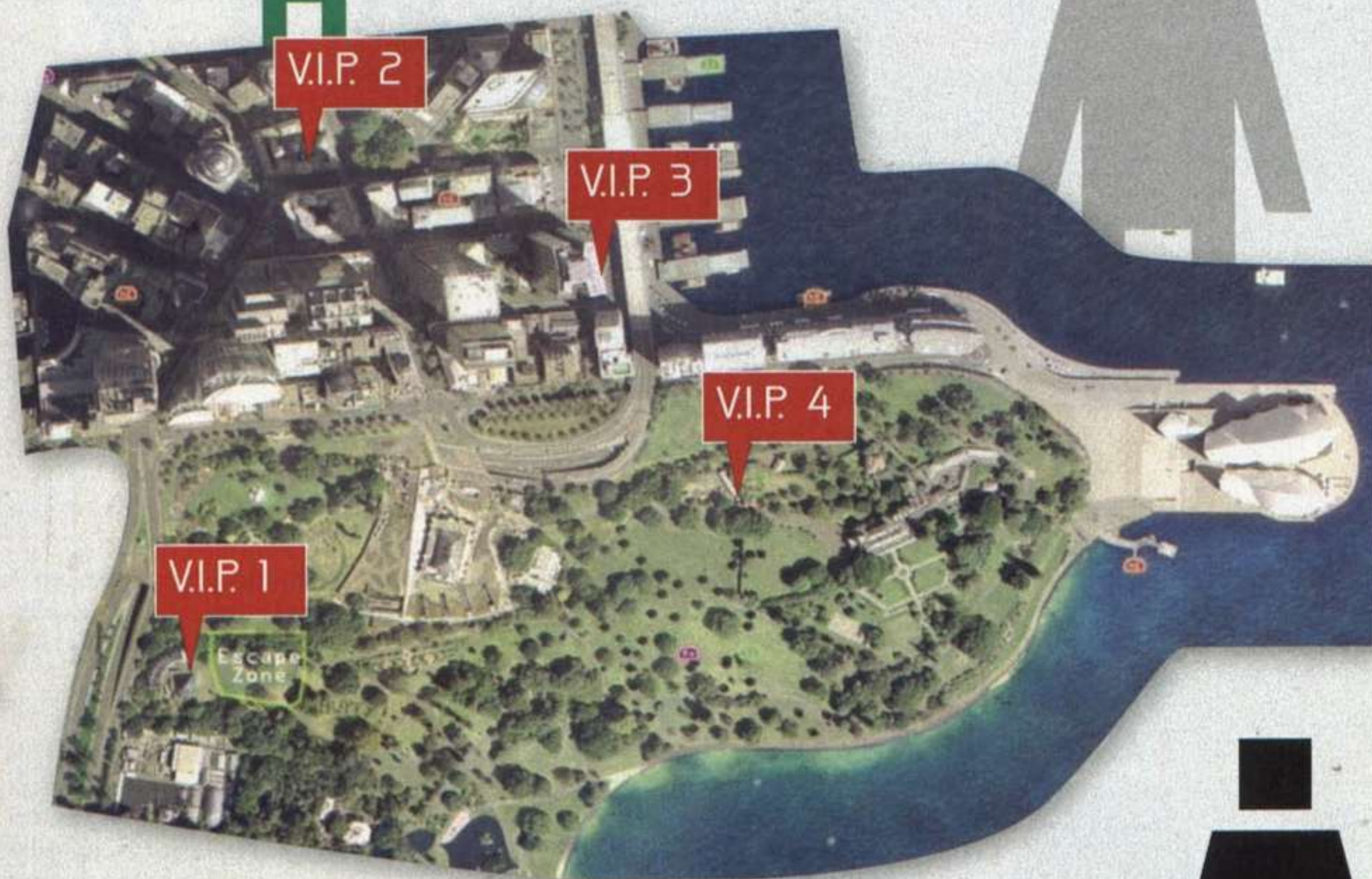
Um especialista em robocinética e um dos maiores tesouros da Europa.





Fase 2-1

- 01. CACAO – GAROTA, 19 ANOS  
Essa garota não tem nada na cabeça, só pensa em se divertir.
- 02. YOUKI – ESTUDANTE, 8 ANOS  
Famoso na comunidade local por suas pegadinhas, ele chegou até a conseguir acabar com a casa de dois colegas.
- 03. JJ – RAPPER, 26 ANOS  
O vocalista de um grupo de Hip-Hop chamado Yokohama2.
- 04. CHIN-SAN – ESPECIALISTA, 50 ANOS  
Ele é um mestre com o dom de fazer 1500 bolinhos em apenas uma hora.



Fase 2-2



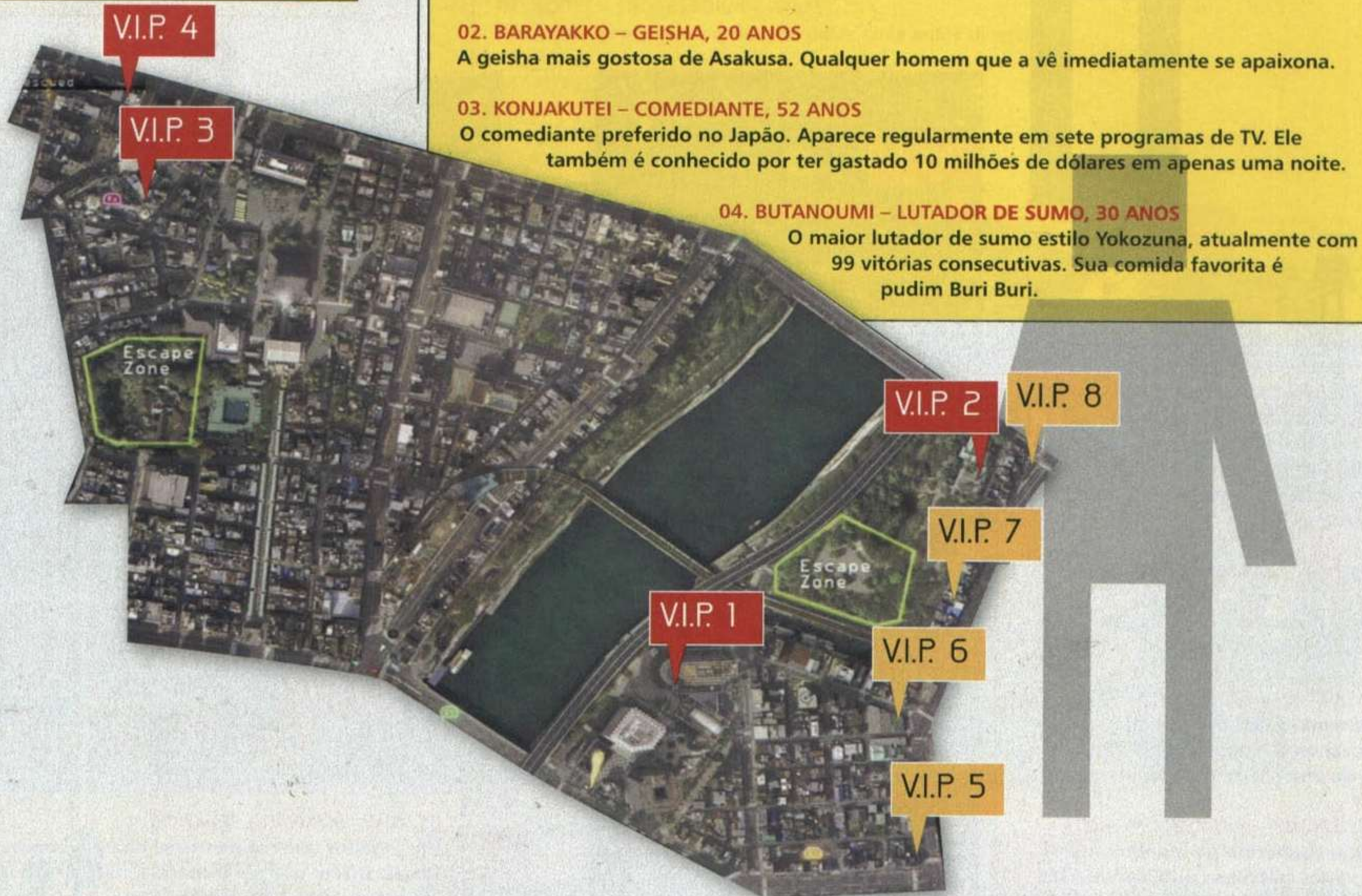
- 01. OSCAR – JOGADOR DE RUGBY, 25 ANOS  
Ele é um jogador de Rugby australiano. Ele ficou conhecido por ser o número um em fazer pênaltis na liga do ano passado. Ficou mais conhecido ainda pelo seu pavil curto.
- 02. SHINOBU – ESTUDANTE DE INTERCÂMBIO, 19 ANOS  
Ela é uma estudante de intercâmbio que tem a esperança de se tornar a primeira japonesa criadora de koalas. Ela está preocupada com seu namorado que não retorna seus emails.
- 03. ISABELLA – ESCRITORA, 45 ANOS  
Seu livro "A dieta de 220 libras" se tornou o maior Best seller do mundo. Ela pesava 330 libras quando escreveu.
- 04. WILLIAM – CAÇADOR DE TUBARÕES, 51 ANOS  
O melhor cara do hemisfério sul quando o assunto é caçar tubarões assassinos. Aparentemente, ele luta com eles usando as próprias mãos.



# MAPAS THE LAST GUY



## Fase 2-3



01. FUNAMI – ESTUDANTE, 15 ANOS

Filha de um dono de restaurante chamado Brasil.

02. BARAYAKKO – GEISHA, 20 ANOS

A geisha mais gostosa de Asakusa. Qualquer homem que a vê imediatamente se apaixona.

03. KONJAKUTEI – COMEDIANTE, 52 ANOS

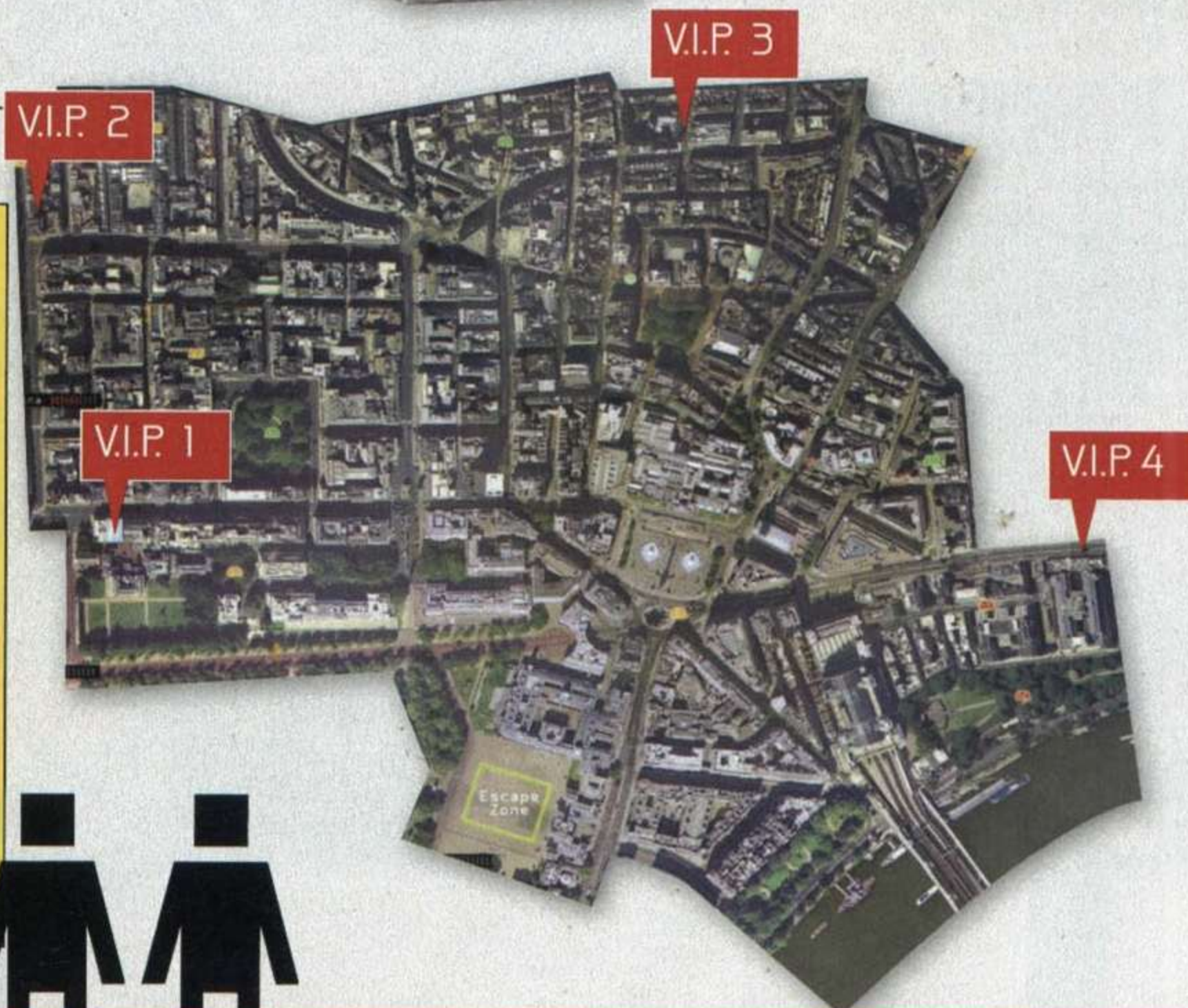
O comediante preferido no Japão. Aparece regularmente em sete programas de TV. Ele também é conhecido por ter gastado 10 milhões de dólares em apenas uma noite.

04. BUTANOUMI – LUTADOR DE SUMO, 30 ANOS

O maior lutador de sumo estilo Yokozuna, atualmente com 99 vitórias consecutivas. Sua comida favorita é pudim Buri Buri.



## Fase 2-4



01. MILTON – FUNCIONÁRIO DE UMA GRANDE empresa, 23 anos

Apesar de sua aparência dócil e frágil ele é especialista em usar o seu humor negro contra as outras pessoas.

02. CONSTANTINE – GUARDA REAL, 39 ANOS

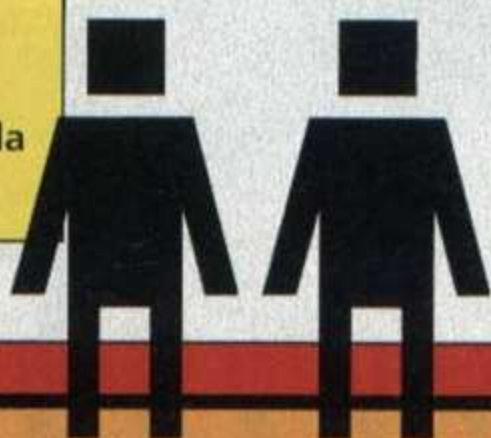
Um famoso jogador, conhecido pelas suas técnicas. Ele tem 1049 vitórias consecutivas em um famoso jogo de luta.

03. SGIYAMA – TURISTA, 33 ANOS

Está com dor de barriga e louco para arrumar um banheiro. Ajude-o. Rápido!

04. ANTOINETTE – MEMBRO DA FAMÍLIA REAL, 22 ANOS

A próxima na fila de sucessão para o trono real. Ela possui o hábito de dizer "Eu vi um unicórnio". Seu pai fica preocupado quando ela faz isso em público.



# TROFÉUS



## Fase 3-1

### 01. PHILLIP – EMPREGADO DE UMA EMPRESA DE MÓVEIS, 44 ANOS

A pessoa mais rápida do mundo para montar kits de móveis. Está sempre procurando por alguma coisa para construir.

### 02. HANNA – COMENTARISTA DE TV, 27 ANOS

Ela está matando o trabalho para encontrar o seu namorado.

### 03. ALBA – CRIANÇA, 1 ANO

Atualmente é só um bebe, mas em 38 anos vai ser a responsável por resolver a crise de energia do mundo.

### 04. POSEIDON – BIÓLOGO, 70 ANOS

Biólogo conhecido no mundo inteiro, com vários trabalhos publicados. Está em caminho de Stocolmo na esperança de re-atar com sua ex-esposa.



## Fase 3-2



### 01. GUS – JOGADOR, 35 ANOS

Um jogador que realmente se dá bem em Las Vegas. Dizem que ele trapaceia, mas até agora ninguém conseguiu descobrir qual é o truque.

### 02. ALICE – MODELO, 21 ANOS

Top model de biquínis. É a musa das revistas masculinas. Esta namorando um jogador de baseball profissional.

### 03. RICHARD – CAUBÓI, 67 ANOS

Tem um rancho nos subúrbios da cidade e é o presidente do Comitê do Rodeio da América. Poderia laçar uma flor se quisesse.

### 04. MCKENSEY – JOGADOR DE BASQUETE, 26 ANOS

Um carismático jogador do time local de basquete. Famoso por sua enterrada com duplo twist Carpado.



Dentre os refugiados Alba é a esperança para a solução da crise mundial. Essa vale a pena salvar, seu PS3 depende dele.

# MAPAS THE LAST GUY



## Fase 3-3

01. JEAN – JOGADOR DE FUTEBOL, 28 ANOS

Um atacante que consegue passar pelas defesas dos adversários na velocidade da luz.

02. SCOTT – PROFESSOR, 56 ANOS

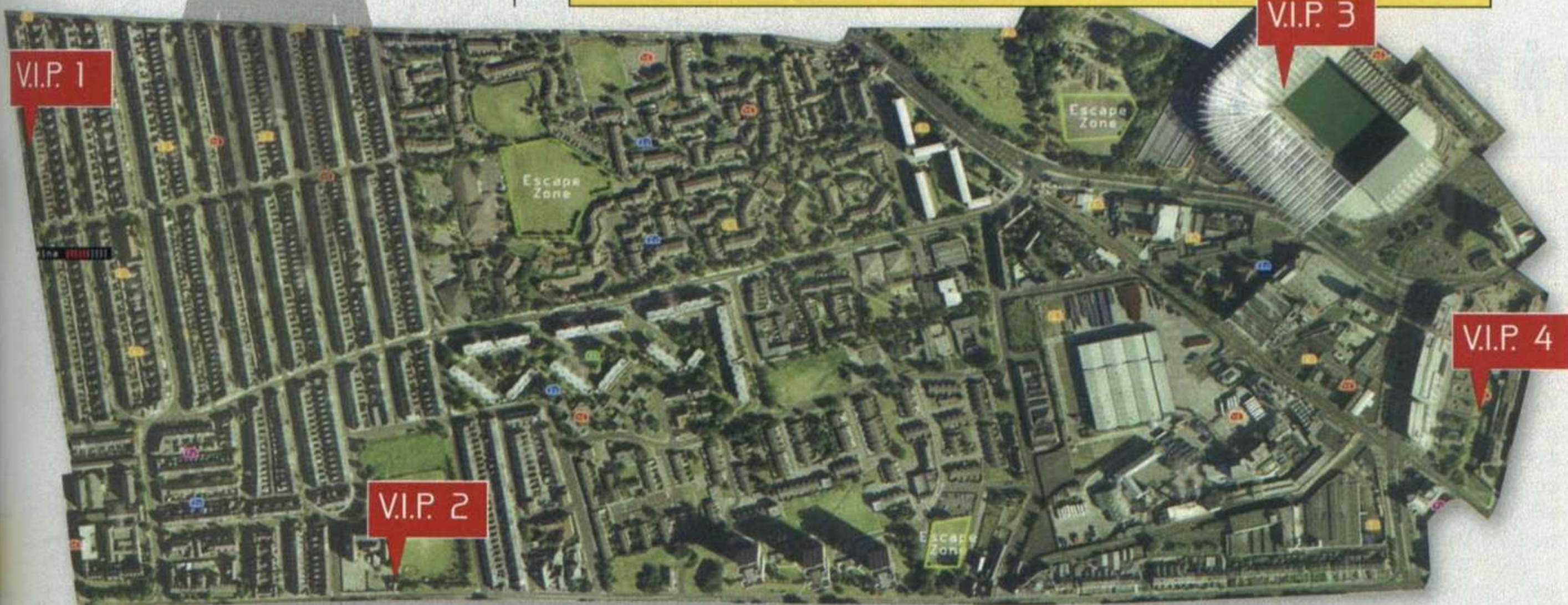
Um ótimo professor, conhecido pelas suas aulas divertidas.

03. ROY – POLICIAL, 56 ANOS

Um fanático pelo time de futebol local.

LYZA – ESPIÃ, 60 ANOS

Atualmente trabalha para o serviço secreto inglês.



## Fase 3-4

01. CHARLOTTE – DOUTOR, 30 ANOS

Uma cirurgiã extremamente habilidosa. A maioria dos seus pacientes é homem, que a visitam simplesmente por sua beleza.

02. BROOKS – GERENTE DE HOTEL, 50 ANOS

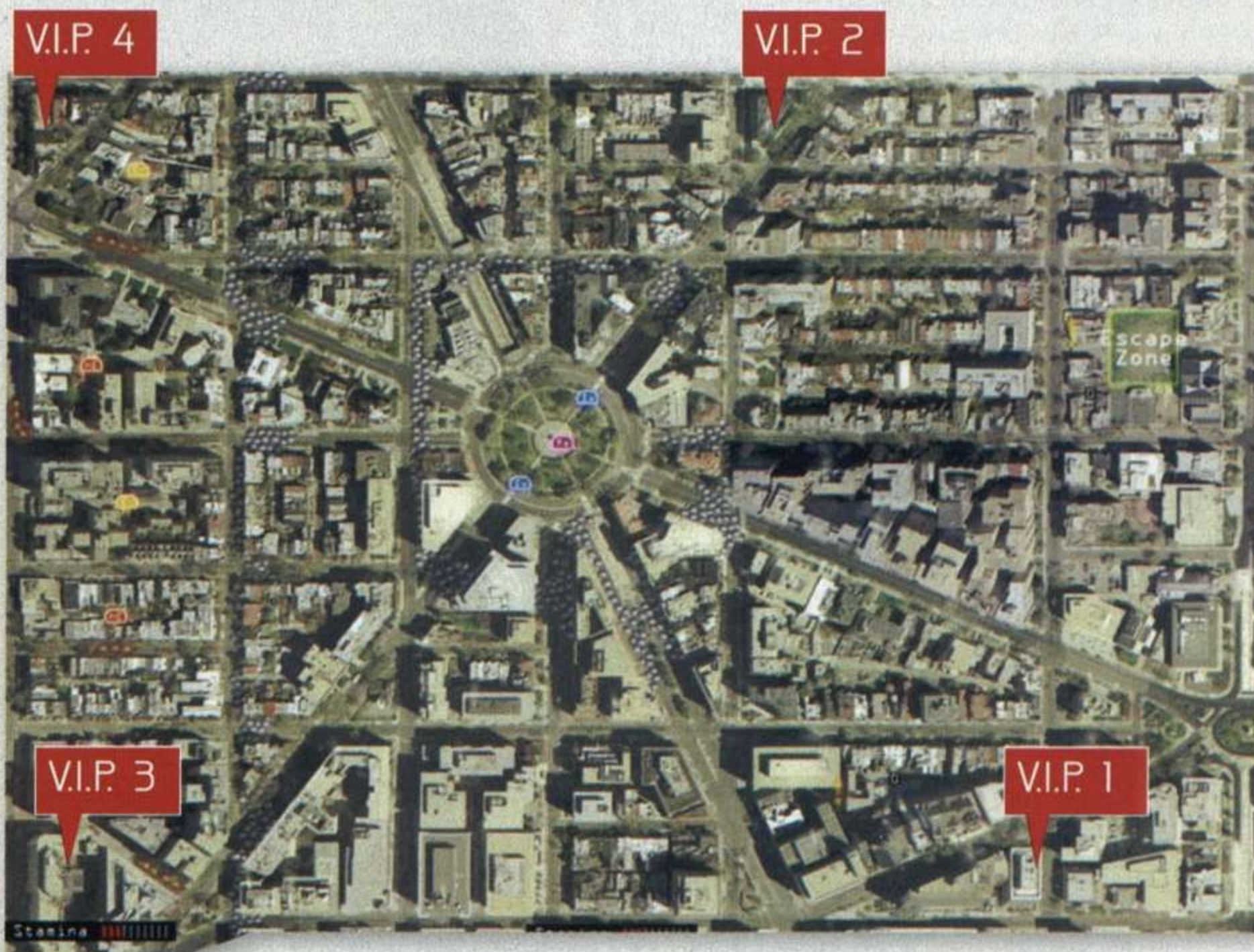
Gerente de um hotel popular, famoso pelas aparições de fantasmas. Os turistas o adoram, assim como ao hotel, pela presteza e gentileza.

03. FRANCESCO – CHEFE DE COZINHA, 28 ANOS

Suas receitas tipicamente italianas são fantásticas. Aqueles que os provam sua comida pela primeira vez choram de felicidade.

04. CHAPMAN – PILOTO DE TREM, 82 ANOS

Presidente honorário do somdocatp dos Chapmans, que controla as ferrovias da America do norte.





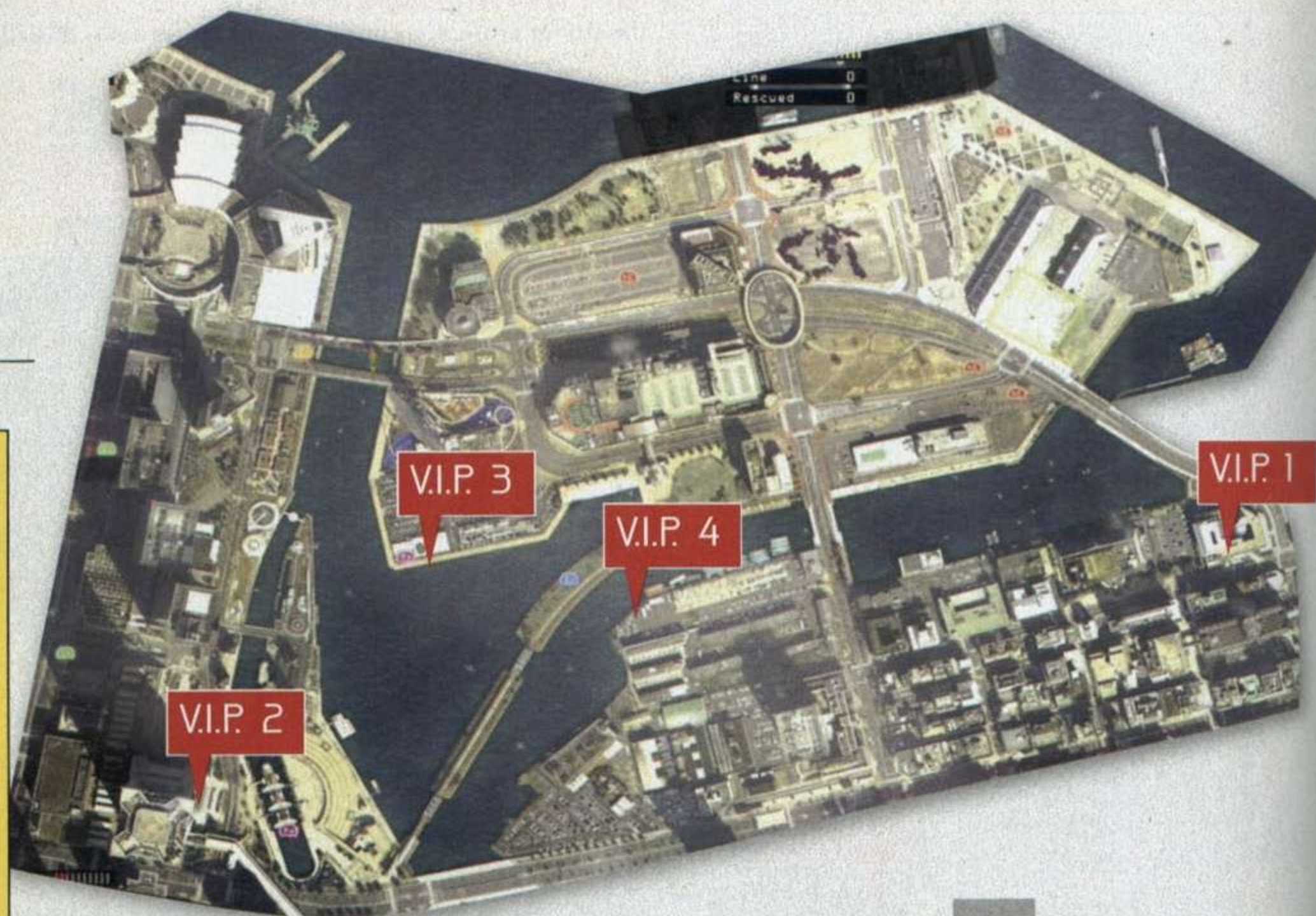
Fase 4-1

**01. REIKA – GANGSTER, 18 ANOS**  
Líder do clube de motocicletas chamado "CRAZY". Ela só mostra um pouco de gentileza quando vê um gato abandonado e sempre acaba o levando para casa.

**02. SHO – BARTENDER, 40 ANOS**  
Também é parte da 4ª geração de presidentes do Club do Carro Conversível de Yokohama. É conhecido por dirigir de capota abaixada mesmo durante o inverno ou uma tempestade.

**03. CHIE – ESPECIALISTA EM VEGETAIS, 28 ANOS**  
Conhecida também por ser a Miss Japão. A sua família já apareceu na TV muitas vezes por ter o incomum número de 12 membros.

**04. IEYASU – CRIANÇA, MESES DE VIDA**  
Esse bebê tem habilidade psicosinéticas. Outro dia mesmo ele fez um cruzeiro aparecer no estádio de Yokohama.



Fase 4-2

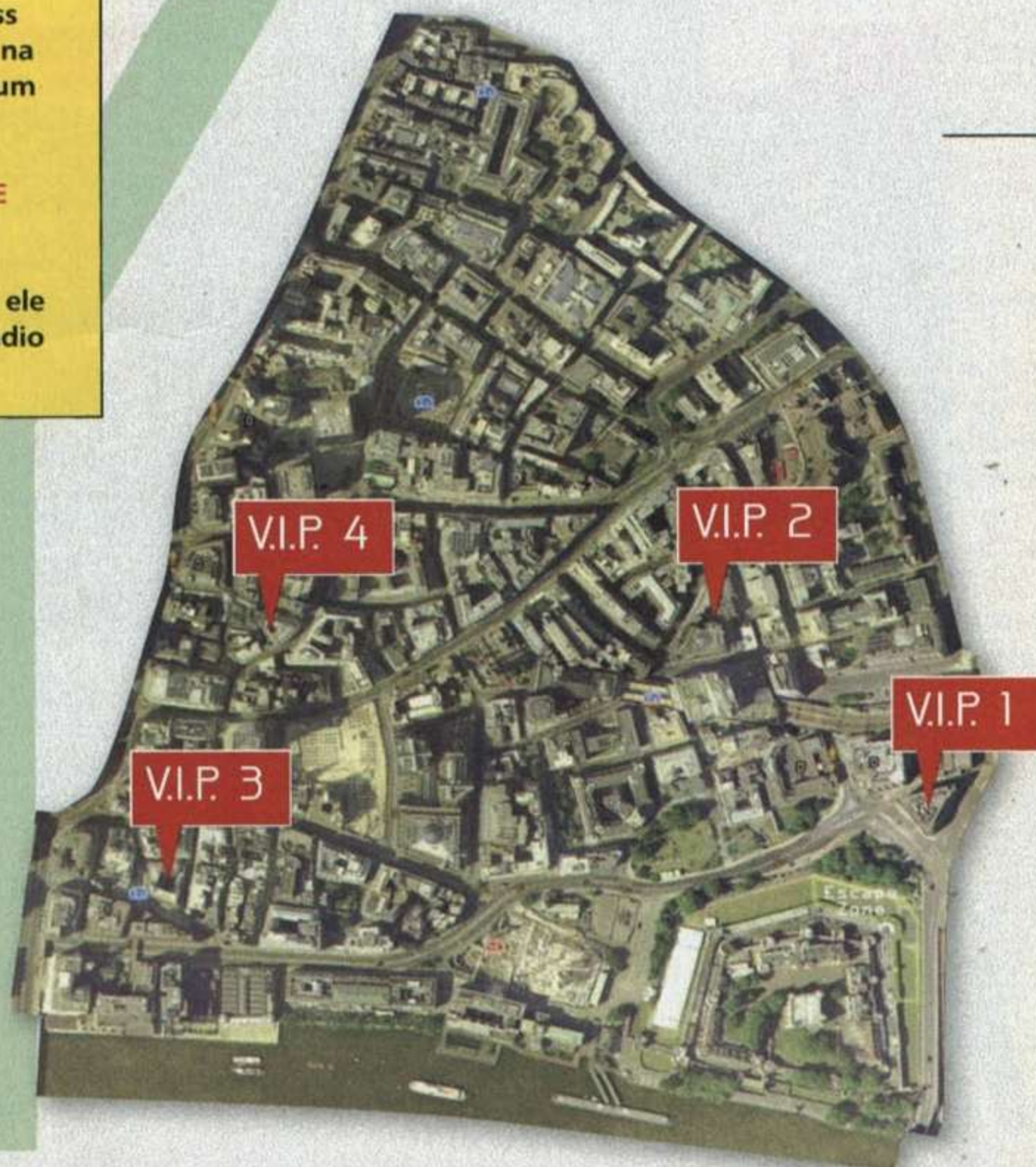


**01. HERBERT – CRIANÇA, 10 ANOS**  
Ele fugiu do internato e está a caminho da loja de doces.

**02. JAMES – JARDINEIRO, 71 ANOS**  
Ele foi todos os dias ao boteco durante 48 anos seguidos e tem o recorde mundial por causa disso. Ele também tem um recorde mundial por ter permanecido dentro do bar por 6 semanas seguidas.

**03. ELISABETH – DONA DE RESTAURANTE, 54 ANOS**  
O seu chá de ervas com leite é o melhor do mundo. Faz fila na frente do seu restaurante todos os dias só para experimentar os seus chás calmantes.

**04. JOLTON – MÚSICO, 50 ANOS**  
Conhecido pelo seu hit de sucesso, "The Hangnail of Love. Tem 4 castelos.



# MAPAS THE LAST GUY



Fase 4-3

**REIJI – FUNCIONÁRIO DE UMA GRANDE EMPRESA, 24 ANOS**

Fugiu de casa, na cidade de Kumamoto dizendo que iria se tornar uma estrela. Atualmente ele está treinando em Nagoya. Sua família planta okra.

**BOMPEI – EMPRESÁRIO, 60 ANOS**

O fundador e proprietário do produtor de misô vermelho na área. Ele espalha a gororoba sobre torradas todos os dias de manhã.

**AI – GÊNIO, 11 ANOS**

Atualmente ela está filmando "Oshiruko Princess - O Filme". Sua fala "O Mochi está grudento!" vai ser o novo "Ronaldo".

**MOLINIO – EMPREGADO DE UMA MONTADORA DE CARRO, 48 ANOS**

Chefe europeu da fabricante mundial de carros chamada TAYOTTO. Até hoje, ele reprovou no exame de carta 102 vezes.



Está querendo dar uma bombada na sua lista de troféus e já não sabe mais quais jogos possuem esse recurso? Não esquite a cabeça. Assim como você, a galera da D&T entrou com tudo nessa disputa e, para facilitar, criamos a lista com os jogos que possuem troféus. Risque aqueles que você completar.

JOGO	MÍDIA					JOGO	MÍDIA					JOGO	MÍDIA				
3 on 3 NHL Arcade	PSN	9	3	1	0	Godfather II, The	BR	28	9	4	1	Shaun White Snowboarding	BR	36	8	3	1
Age of Booty	PSN	7	1	2	0	GTI Club	PSN	15	6	1	0	SingStar	BR	21	8	5	1
Alone in the Dark: Inferno	BR	43	3	3	1	Guitar Hero - Metallica	BR	37	12	1	1	Skate 2	BR	35	9	2	1
Aquanaut's Holiday	BR	39	8	2	1	High Velocity Bowling	PSN	7	4	1	0	Ski-Doo Snowmobile Challenge	BR	12	6	7	1
Astro Tripper	PSN	3	3	2	0	InFamous	BR	34	10	1	1	SOCOM: U.S. Navy SEALs	BR	13	21	2	1
Battlefield: Bad Company	BR	42	5	3	1	Killzone 2	BR	44	4	3	1	Söldner-X: Himmelsstürmer	PSN	9	3	1	0
Bejeweled 2	PSN	7	4	1	0	Leisure Suit Larry - Box Office	BR	14	10	5	1	Sonic Unleashed	BR	35	14	1	1
Bionic Commando	BR	42	4	3	1	Linger In Shadows	PSN	11	5	0	0	Sonic's Ultimate Genesis Collection	BR	17	13	4	1
BioShock	BR	59	3	3	1	LittleBigPlanet	BR	45	10	3	1	Stormrise	BR	33	7	3	1
Blast Factor	PSN	14	11	0	0	Lord of The Rings Conquest	BR	32	13	2	1	Street Fighter IV	BR	35	10	2	1
Blitz: The League II	BR	36	11	2	1	Lumines Supernova	PSN	6	4	1	0	Super Stardust HD	PSN	9	6	2	0
Brain Challenge	PSN	7	4	1	0	Magic Ball	PSN	10	2	1	0	Superstars V8 Racing	BR	19	10	4	1
Burn Zombie Burn!	PSN	13	1	1	0	Mahjong Tales - Ancient Wisdom	PSN	12	4	0	0	Terminator Salvation	BR	0	0	11	1
Burnout Paradise	BR	55	20	4	1	Major League Baseball 2K9	BR	42	5	2	1	Texas Cheat'em	PSN	8	3	1	0
Buzz! - Brain of	BR	6	11	7	1	Mercenaries 2 - World in Flames	BR	24	11	4	1	The Chronicles of Riddick	BR	42	5	3	1
Buzz! - Quiz TV	BR	6	11	7	1	Midnight Club - Los Angeles	BR	25	19	1	1	Tiger Woods PGA Tour 10	BR	0	13	7	1
Call of Duty - World at War	BR	30	12	2	1	Mirror's Edge	BR	36	10	4	1	Tom Clancy's EndWar	BR	49	11	2	1
Comet Crash	PSN	7	4	1	0	MLB 09: The Show	BR	14	5	6	1	Tom Clancy's H.A.W.X	BR	40	8	2	1
Command & Conquer Red Alert 3	BR	39	9	2	1	Monsters vs. Aliens	BR	36	5	4	1	Tomb Raider Underworld	BR	17	10	5	1
Crash Commando	PSN	7	4	1	0	Mortal Kombat Vs. DC Universe	BR	34	3	5	1	Transformers Revenge	BR	32	4	5	1
Cross Edge	BR	5	11	7	1	MotorStorm - Pacific Rift	BR	40	6	3	1	Trash Panic!	PSN	8	3	1	0
Crystal Defenders	PSN	8	3	1	0	NBA 09: The Inside	BR	13	8	6	1	Trivial Pursuit	BR	28	14	2	1
Cuboid	PSN	13	3	0	0	Noby Noby Boy	PSN	7	4	1	0	UFC 2009 Undisputed	BR	10	16	4	1
Damnation	BR	14	7	7	1	Novastrike	PSN	12	4	0	0	Uncharted: Drake's Fortune	BR	36	8	3	1
Dead Space	BR	41	4	3	1	Overlord II	BR	27	10	0	1	Unreal Tournament 3	BR	36	8	3	1
Demon's Souls	BR	27	5	5	1	PAIN	PSN	14	6	3	0	UP!	BR	31	7	4	1
Dynasty Warriors: Gundam 2	BR	14	10	6	1	Penny Arcade Adventures EP.1	PSN	7	4	1	0	Virtua Tennis 2009	BR	42	5	3	1
Eat Lead - The Return of Matt Hazard	BR	39	9	2	1	Penny Arcade Adventures EP.2	PSN	7	4	1	0	Wanted: Weapons of Fate	BR	39	9	2	1
Echochrome	PSN	7	1	2	0	PixelJunk Eden	PSN	19	1	0	0	Warhawk	BR	36	13	7	1
Eye of Judgement, The	BR	16	21	1	1	PixelJunk Monsters	PSN	15	3	1	0	Watchmen	PSN	7	4	1	0
F.E.A.R. 2 - Project Origin	BR	42	5	2	1	Prince of Persia	BR	42	5	3	1	Wheel of Fortune	PSN	9	3	1	0
Fallout 3	BR	38	10	2	1	Prototype	BR	27	9	4	1	Wheelman	BR	28	12	3	1
Far Cry 2	BR	38	7	3	1	Pure	BR	25	14	3	1	WipEout HD	PSN	25	7	5	1
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	BR	36	5	4	1	Puzzle Quest: Galactrix	PSN	8	3	1	0	Wolfenstein 3D	PSN	9	2	1	0
FIFA 09	BR	37	17	2	1	Quantum of Solace	BR	40	8	2	1	Wolverine	BR	38	10	2	1
Fight Night Round 4	BR	4	9	7	1	Rag Doll Kung Fu	PSN	7	4	1	0	Worms	PSN	11	2	1	0
FLOCK!	PSN	9	3	1	0	Red Faction: Guerrilla	BR	42	5	3	1	X-Blades	BR	22	11	4	1
Flower	PSN	11	2	1	0	Resident Evil 5	BR	38	11	1	1	Zen Pinball	PSN	12	4	0	0
FUEL	BR	34	9	2	1	Resistance 2	BR	26	8	4	1	Zuma	PSN	3	6	1	0
Geon - Emotions	PSN	7	4	1	0	Rock Band 2	BR	38	10	2	1						
Ghostbusters: The Videogame	BR	46	0	4	1	Savage Moon	PSN	10	2	1	0						
Grand Theft Auto IV	BR	42	5	3	1	SBK09 Superbike Championship	BR	23	14	3	1						



Se existe um game que gosta de premiar por tiros bem no meio da testa do inimigo, esse jogo é *Eat Lead*.



# MAX PAYNE

O GRANDE SUCESSO  
DOS VIDEOGAMES VIROU FILME.  
MARK WAHLBERG



Apenas  
**R\$ 39,90**

COMPRE JÁ EM  
DVD E Blu-ray Disc  
VIDEO

NAS SEGUINTE LOJAS:

- LOJAS AMERICANAS [AMERICANAS.com](http://AMERICANAS.com)
- BLOCKBUSTER
- Submarino [www.submarino.com.br](http://www.submarino.com.br)
- Saraiva MegaStore
- Saraiva [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br)
- livraria cultura

[www.foxvideobrasil.com.br](http://www.foxvideobrasil.com.br)

© 2008 Twentieth Century Fox Film Corporation e Dune Entertainment III LLC. Todos os Direitos Reservados. © 2009 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos os Direitos Reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox" e seus logos associados são marcas registradas da Twentieth Century Fox Film Corporation e suas entidades relacionadas.

**14**  
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS  
Tema: Investigação - Justiça  
Conteúdo: Assassinato, Consumo de Drogas e Agressão Física  
MAY. 1998  
PORTARIA Nº 11006-1-MJ

# GH BUSTERS

O PS2 está com poucos lançamentos e seus donos não têm o que jogar. Quem vocês vão chamar?

Por Amer Houchaimi

Aqui vai um fato curioso: Dan Aykroyd, astro da série e um dos responsáveis pelo enredo dos filmes e dos games, disse que prefere a versão do game do PS2 do que a do PS3.

Ele não se referia a jogabilidade, gráficos nem nenhum aspecto técnico, mas sim ao fato de que as versões dos personagens no PS2 pareciam os de um desenho animado. Aykroyd declarou que no PS2, ele e seus colegas parecem ter saído do filme *Os Incríveis*, o que ele achou fantástico, pois o faz sentir como um super herói de verdade.

Diga-se de passagem, a escolha de fazer personagens estilizados para a versão e *Ghostbusters* no PS2 acabou sendo tremendamente acertada. O console não tem poder para reproduzir as versões quase que foto realistas dos atores. Como aconteceu na versão de PS3.

Não apenas isso, mas o visual da versão de PS2 consegue evocar não apenas aos filmes, mas também a série animada que foi grande sucesso na década de 80, o que sem dúvida vai deixar muitos saudosistas com um enorme sorriso no rosto. Mas apesar de todas estas qualidades, no final as contas, *Ghostbusters - The Videogame*, é exatamente isso: um videogame, e como tal, precisa ser satisfatório em outras áreas, além de seu enredo e capacidade de agradar visualmente.

## APROVEITANDO O GANCHO

Para criar o jogo Dan Aykroyd resolveu fazer um enredo original para a aventura dos Caça Fantasmas nos consoles. Mas claro, usando elementos já existentes dentro do universo dos heróis. Durante uma exposição dos artefatos do semi deus Gozer, que quase destruiu Nova York no primeiro filme, uma energia estranha se espalha por toda cidade.

Ao investigá-la, se deparam com diversas aparições que são

interligadas e que anunciam que um mal terrível está para se abater sobre a cidade. De novo!

Mas, os Caça Fantasmas estão prontos para qualquer eventualidade e munidos com os mais novos equipamentos, criados especificamente para combater as mais terríveis aparições.

Os atores emprestam seus talentos para suas versões digitais, o que é ótimo, pois este game não seria nada sem as tiradas de Bill Murray, a voz – indignada com as situações esdrúxulas que encontra – de Ernie Hudson, ou sem a voz ultra anasalada de Annie Potts, ao interpretar Janine, a secretária que atende a todos os clientes com humor seco e sarcasmo.

O coração dos *Caça Fantasmas* está no lugar certo, agora é hora de checar a mente.

## TESTANDO AS ARMAS

Tecnicamente falando, o jogo deixa um bocado a desejar.

O visual cartunesco é bacana, mas os modelos dos personagens possuem poucos polígonos e tem texturas pobres. Não é um problema quando os personagens estão longe, mas aproxime a câmera de um deles e verá que os modelos estão uma catástrofe.

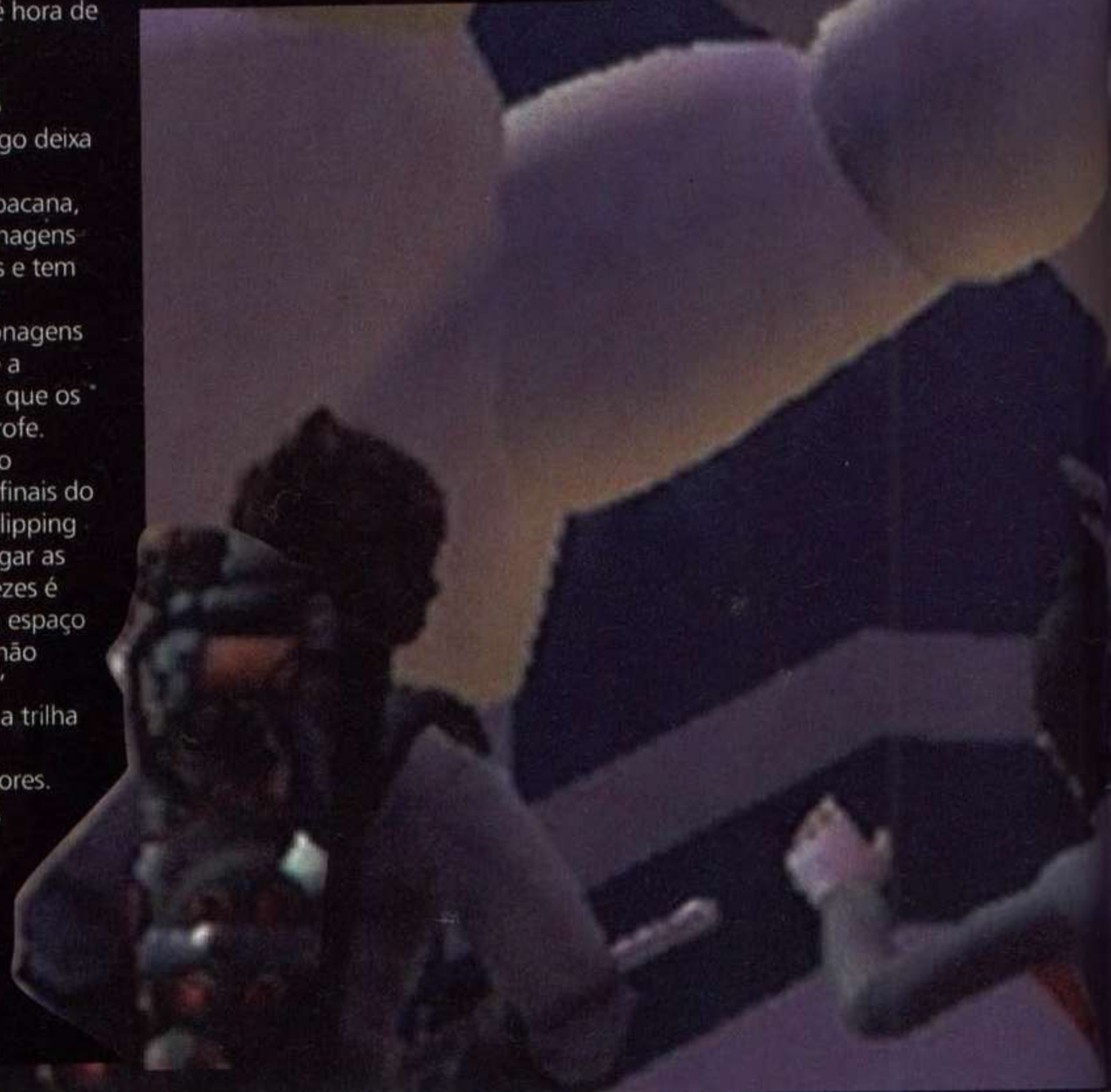
Mas este não é o único problema visual, nas fases finais do jogo há um problema de clipping (aquela demora para carregar as texturas) terrível. Muitas vezes é necessário avançar por um espaço vazio enquanto o cenário não "termina de ser montado."

O áudio é fantástico, com a trilha sonora dos filmes e as já mencionadas vozes dos atores. Ponto para a produtora. A jogabilidade é boa e os controles respondem muito bem. Outro ponto para eles. Mas o pior problema do jogo, é que

muitas vezes ele simplesmente congela no meio das fases, e não há o que fazer, exceto resetar o game e carregar seu último save.

Tais problemas são extremamente frustrantes, pois demonstram uma tremenda falta de cuidado com o produto final. É claro que a produtora se preocupou mais com a versão de PS3, o que faz sentido no mercado atual, mas uma vez que se prontificaram a lançar uma versão do jogo para o PS2, poderiam ter tido mais cuidado.

O resultado final, é um jogo que se sai muito bem naquilo que consegue fazer direito, mas que se torna decepcionante pois só não é melhor por falta de esmero de seus criadores. ▶



Ao invés de jogar com o recruta com cara de sono do PS3, aqui você pode escolher entre um sujeito canastrão ou uma...

# STERS

Produtora: Red Fly Studios / Distribuidora: Atari  
 Jogadores: 1 / Console: PS2 / Gênero: Ação

## CAPTURANDO FANTASMAS

**C**apturar fantasmas parece complicado no início, mas é bastante simples. Os fantasmas comuns têm dois medidores de energia, um verde e um vermelho. É preciso dar cabo do verde primeiro, fazendo uso de qualquer arma que tiver disponível.

Quando o fantasma estiver com o medidor vermelho de energia, selecione o feixe de prótons e atire. O inimigo ficará preso e então você deverá mover o direcional analógico direito na direção das setas conforme aparecerem.

Assim que acabar com o medidor vermelho de energia, o fantasma ficará imóvel, arremesse uma armadilha ▲ e, sem o soltar do feixe, mova o fantasma para a luz que emana da armadilha. Mais fácil que convencer o Bill Murray a participar do terceiro filme da série!

## AVALIAÇÕES

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

## NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO





# ROTEIRO

Confira a seguir como salvar Nova York de mais uma inundação de fantasmas inconvenientes



1. Suba e fale com Ray e Egon. Muitas das ações do jogo são realizadas parando em um círculo e apertando o botão recomendado, acostume-se a fazer isso. Desça e ative o Ecto-1.

## ON THE JOB TRAINING

2. Siga Ray e Peter e chame o elevador. É preciso encontrar o Geléia. Você pode ativar o PKE Meter e procurá-lo com ele (quanto mais perto estiver, mais altas as antenas do aparelho ficarão) ou pode apenas sair destruindo tudo no cenário até encontrá-lo.

3. Encontre Peter e o ajude a se "desmelecar." Siga-o e escaneie todos os fantasmas.



## SLIMER'S MITZVAH

4. Procure o Geléia novamente. É mais fácil atirar em tudo no cenário até ele aparecer.

5. Capture o Geléia. Faça o mesmo com os fantasmas no saguão do hotel e quando acabar, siga Egon.

## THE KITCHEN SINK TOO

6. Cuidado com os carrinhos arremessados em sua direção. É mais fácil desviar que tentar pará-los com o feixe prótons.

7. Sempre que encontrar um objeto carregado de fluido ectoplásmico (ou seja, melecado e verde), use o feixe de prótons para "segurá-lo" e movê-lo. Você vai usar esse recurso muitas vezes para abrir caminho ou mover objetos importantes.



8. Chegando à cozinha, prenda o bolo com o feixe de prótons e jogue-o no forno. Hora de enfrentar um chefe.

## CHEFE – CHEF SARGOSSA

9. Atire nele até que ele entre no forno, então desvie dos utensílios que o atacam e atire neles quando tiver uma chance. Volte a atacá-lo quando ele sair do forno.

## MARSHMALLOW HUNT

10. Use o feixe de prótons na bateria melecada, leve-a até o gerador e encaixe-a. Quando encontrar uma porta trancada e melecada, prenda-a com o feixe de prótons e bata-a no chão para abrir caminho.

11. Quando se deparar com as grandes pilhas de marshmallow, use Bosom Darts (segure **R2** para atirar e aperte **L2**) para limpar o caminho.

12. Quando chegar em uma porta fechada com grilhões espectrais, capture os fantasmas ligados a ela para abrir caminho. Tais fantasmas são facilmente identificáveis, pois possuem a imagem de uma chave flutuando ao seu lado deles.

13. Chegando à próxima bateria, é preciso capturar o fantasma elétrico para que ela recupere a carga. Quando o fizer, encaixe-a no gerador.

## GOING UP

14. Ao se deparar com os zumbis de papel, destrua as impressoras de onde eles saem, senão estes inimigos não vão parar de aparecer. Ataque-os em seguida.

15. Na sala com diversas pilhas de marshmallow, olhe para o teto e localize a fenda por onde escorre o material. Use o feixe de prótons em um pedaço de entulho e feche o buraco.

16. Quando encontrar as máquinas de fliperama, destrua-as com Bosom Dart e só então se preocupe com os inimigos que saem delas. Não ligue para os inimigos menores, pois os outros Caça Fantasmas já poderão ter se livrado deles.

17. No trecho onde é preciso localizar um fantasma no cenário, destrua todos os objetos que encontrar até o bicho aparecer. É possível localizá-lo usando o rastreador, mas é mais rápido atirar em tudo.

18. Na escadaria, só é preciso se preocupar com os monstrinhos de marshmallow. Recue quando os avistar e atire de longe.



## A STICKY SITUATION

19. Quando reencontrar os fantasmas elétricos, segure as baterias com o feixe de prótons e atinja-os com elas, desta forma, elas ficarão energizadas e será possível causar dano neles. Em seguida, leve-as até o gerador para atingí-los.



20. Quando Stay Puft aparecer, atire em suas mãos com Bosom Darts. Não é difícil desviar de seus ataques, concentre-se nos monstrinhos de marshmallow, pois eles podem imprensá-lo em um canto e torná-lo um alvo fácil para o grandalhão.

## PUFFY WHITE MENACE

21. Os gárgulas são bastante fortes, portanto derrube-os com Bosom Darts. Ficar logo abaixo deles é uma boa opção.

## CHEFE – STAY PUFT

22. Fique a uma distância razoável dele e ataque suas mãos com Bosom Darts. Primeiro a mão esquerda e depois a direita, repetindo quantas vezes forem necessárias.



## THE RISE AND FALL OF STAY PUFT

23. Quando Stay Puft arremessar entulho, segure-o com o feixe de prótons e deixe-o cair sobre a cara do grandalhão. Quando ele arremessar bolotas de marshmallow, simplesmente as exploda com o feixe de prótons. Mande Bosom Darts em sua cara quando tiver a oportunidade, mas quando já tiver exaurido com as energias dele, atire um Bosom Dart bem dentro da boca de Stay Puft.



## QG

24. Suba e fale com Egon e depois desça e fale com o pessoal junto de Janine.

## A QUICK DETOUR

25. Siga Ray até os fantasmas aparecerem, depois os acompanhe até o saguão e capture-os.

26. Quando der de cara com a passagem melecada, derrube-a



**EQUIPAMENTO**

**A**o longo do game, você terá um bellissimo arsenal a sua disposição para eliminar as ameaças fantasmagóricas de Nova York.

Para selecionar uma arma, basta apertar uma direção no direcional digital: ↓ para o feixe e prótons, ← para o Slime Blower, → para o Shock Blast e ↑ para o Rastreador PKE. Aprenda a usar as armas certas e mostre aos monstros, espíritos e demônios que ninguém mexe com um Caça Fantasmas registrado!

**PRÓTON PACK (FEIXE DE PROTONS)**

A arma tradicional do grupo. Pode ser usada para causar dano médio aos fantasmas ou aprisioná-los assim que estiverem enfraquecidos. Demora para super aquecer e pode ser utilizada muito tempo.

**SHOCK BLAST**

Esta arma funciona como uma Shotgun. Acerte os inimigos a curta distância e causará um dano ainda maior. Após chegar a um certo trecho da história, é possível usar um raio paralisante com ela também. Basta apertar **[L2]** quando com a arma selecionada.

**SLIME BLOWER**

Este equipamento dispara uma carga e ectoplasma positivamente carregado contra o alvo. Pode ser usado para "melecar" entulhos e possibilitar que os mesmo sejam movidos pelo feixe de prótons, ou para limpar acúmulos de gosma escura, não apenas quando estão no chão, mas quando envolvem inimigos também. Eventualmente, a arma permite que seja disparada uma esfera de ectoplasma concentrada que explode alguns segundos após atingir o alvo. Basta segurar **[L2]** até que ela dispare.

**RASTREADOR PKE**

Esta não é uma arma, mas um dispositivo usado para escanear entidades espectrais. Mantenha a mira sobre o alvo, e se ela ficar verde, segure **[L2]** até que uma barra no topo da tela carregue totalmente. Pronto, você tem um registro do fantasma em questão no guia espiritual que fica no porão do quartel general. Para ativar o visor PKE, basta segurar **[L2]** quando o rastreador estiver selecionado.

com o feixe de prótons. Dentro da biblioteca, será preciso derrotar muitos inimigos de uma vez, portanto use Shock Blast. Siga a Gray Lady para encerrar este trecho.

**CALL OF THE GRAY LADY**

27. Entre as estantes de livros, siga pelo caminho que permanece aberto (as estantes se fecham bloqueando vários caminhos) e depois pela parte com o brilho azulado entre as estantes.

28. Haverá armadilhas ectoplasmáticas pelo caminho. Use os PKE Goggles (**[L2]** segurando, após ativar o rastreador) para enxergá-las e até sair da área de perigo.



**SHHHHHHHHHH...**

29. Quando enfrentar os centuriões feitos com livros,



ataque-os com Shock Blast. Finalize com o feixe de prótons se for necessário.

30. Quando encontrar a Gray Lady, tente escaneá-la com os Goggles. Siga-a quando ela fugir.

31. Chegando ao setor infantil, é preciso encontrar um fantasma em específico. Se tentar rastreá-lo com o PKE e destruir o objeto específico onde ele está, o fantasma se esconderá em outro, portanto simplesmente destrua tudo que tiver na sala e capture-o.

32. Para enfrentar o golem feito de livros, atire nele com Shock Blast até aparecerem pontos luminosos em seu corpo. Em seguida prenda-o com o feixe de prótons e bata-o no chão, repetindo até destruí-lo.

**DARK AND DAMP**

33. Siga a Gray Lady. Para enxergá-la, use os Goggles e focalize nas três chamas coloridas que flutuam pela sala. Siga Egon e Ray, e estoure o armário para abrir passagem.



34. Após descer pelo túnel, use os Goggles para enxergar a passarela invisível.

35. Quando chegar na Gray Lady, pare em frente a sua mesa e pegue o livro.

**CHEFE – GRAY LADY**

36. Fique logo abaixo dela, para tingi-la mais facilmente e ela ter dificuldade em atingi-lo. Use Shock Blast para destruir os pedestais ao redor dela e quando seu escudo cair, atire normalmente.

**WRATH OF THE COLLECTOR**

37. Entre nos portais até chegar ao chefe.

**CHEFE – AZETLOR, THE COLLECTOR**

38. Segure as bolotas de livros

com o feixe de prótons e use Bosom Darts para dispará-las na bocarra do bicho. Quando seus tentáculos ficarem à mostra, atire nos pontos luminosos com o disparo normal do feixe de prótons. Espere-o cuspir mais bolotas de livros (desvie delas, claro) para repetir a operação e destrua os inimigos que aparecerem com Shock Blast.

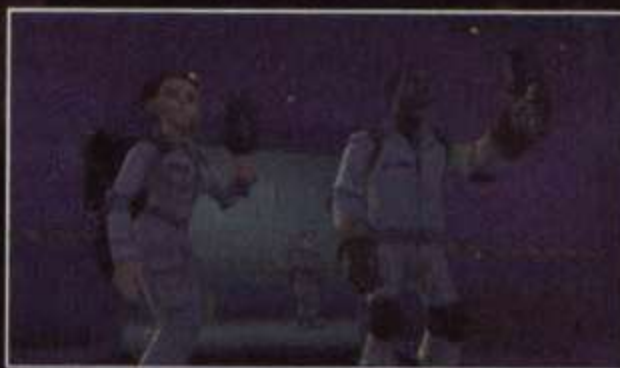
**QG**

40. Fale com Egon, depois reúna-se ao povo no segundo andar.

**DR. RUTHERFORD, I PRESUME?**

41. Equipe o Slime Blower e atire nas poças de gosma escura para abrir caminho. Acostume-se a isso, pois se tornará um hábito.

42. Será preciso mover alguns caixotes, cubra-os de gosma com o Slime Blower e então use o feixe de prótons para arrastá-los.



43. Quando encontrar o caixote coberto de gosma escura, atire nele com o Slime Blower e quebre-o depois com outra arma.

44. Novamente será necessário encontrar um fantasma que se esconde pelo cenário. Destrua toda mobília presente até que o rapaz se mostre. Quando Ray for possuído, acerte-o com o Slime Blower e depois volte para o elevador.



**OPENING NIGHT**

45. Na etapa com o Obelisco, capture todos os fantasmas. A partir deste trecho, acostume-se a enfraquece-los com Shock Blast antes de tentar capturá-los, pois esta arma é muito mais eficiente que o feixe de prótons para reduzir a energia deles. ▶

46. Use os Goggles para identificar qual portão pode ser movido. Atinja-o com o Slime Blower e use o feixe de prótons para abri-lo.



47. Em um ponto da fase, surgirão fantasmas que não sofrem dano com as armas. Ataque-os com Slime Blower para remover a gosma escura que os protege e então ataque como achar melhor. A sala final desta etapa não possui nenhuma saída. Use os goggles para localizar um portal fantasmagórico e acerte-o com Slime Blower para que ele apareça e possa ser utilizado.

### HOT PURSUIT

48. Para abrir caminho, é preciso encontrar e capturar duas Snot Hogs. Use os corredores laterais do salão para chegar até elas. No salão com os poços de gosma, use os discos para fechá-los. Atinja-os com o Slime Blower e use o feixe de prótons para posicioná-los corretamente e selar os poços.



49. Um disco estará pela metade, carregue-o por uma escadaria na sala dos poços até um local com um adorno na parede. Use os Goggles para enxergar a outra metade do disco no adorno, junte as duas e carregue o disco completo para fechar o poço.

50. Após selar os poços, use Slime Blower na porta invisível ao final do corredor para encontrar a saída. Será preciso fazer isto mais uma vez quando encontrar um corredor sem saída na fase.

51. Na sala com os quatro aros suspensos, procure as quatro esferas de pedra, acerte-as com Slime Blower e use o feixe de

prótons para encaixá-las nos aros.

52. Quando chegar ao trecho dos soldados da guerra civil, elimine primeiro os que estão carregando as bandeiras e depois cuide dos que restarem. Use Shock Blast.

### ILYSSA FOUND

53. Destrua todos os "cães" que o atacarem. Use Shock Blast para fazer isso facilmente.

### BLACK SLIMED T-REX

54. Atire com o Slime Blower até remover toda a gosma escura que o envolve. Quando os outros o prenderem com os feixes de prótons, faça o mesmo e bata-o no chão, repita isso até que ele se torne uma cabeça flutuante e então repita o procedimento. Quando ele for apenas a cabeça, é muito mais fácil atingi-lo se você ficar diretamente embaixo dele.

### QG

55. Apenas junte-se à conversa.

### UNDER NEW MANAGEMENT

56. A partir de agora, é possível usar o raio congelante (L2) quando tiver selecionado a Shock Blast). Use-o para congelar as teias de aranha e quebre-as com um tiro normal em seguida. Mova os blocos melecados para abrir caminho e capture os três fantasmas que surgem para poder avançar. Mais do mesmo.

### UNDER NEW MANAGEMENT II

57. Apenas elimine todos os fantasmas que encontrar. Uma forma eficiente é enfraquecê-los com Shock Blast antes de capturá-los.

### SPLITTING UP

58. Ande pelo corredor até que a nova animação apareça.



59. Quando entrar no labirinto, use os Goggles para enxergar armadilhas e o portal. Na primeira sala do labirinto existem diversas



portas e o portal muda de uma para outra aleatoriamente. O macete aqui é escolher uma porta e esperar que o portal se materialize dentro dela, então atravessar por ele rapidamente.

60. Nas próximas partes do labirinto, basta encontrar o portal e atravessá-lo. Ele permanece estático nas portas em que aparecer a primeira vez.

61. Ao sair do labirinto, use o Slime Blower na porta para poder derrubá-la com o feixe de prótons. No trecho onde a porta está trancada, é preciso capturar fantasmas para que ela se abra. Avance pelos quartos demolindo toda mobília até os encontrar, então capture-os. No corredor final, use Goggles para localizar a porta invisível. Atire com o Slime Blower para poder enxergá-la.



### THE 13TH FLOOR

62. Destrua todos os casulos que encontrar. No corredor torcido, caminhe até que tenha portas abaixo dos seus pés, então congele as teias nestas portas e quebre-as para poder passar.

63. Há um local com um grande quadro pendurado. Quebre as teias que o seguram até que o quadro caia e possa ser usado como passarela. Quando chegar a porta que pode ser movida, atire nela com Slime Blower e mova ela até o espaço na parede para criar uma passagem.

64. No trecho das plataformas móveis, use o raio paralisante para poder subir na primeira e continue paralisando as outras conforme se aproximarem de você, para passar por elas.

65. Avance pelo corredor e chame o elevador.

### LAIR OF THE SPIDER WITCH CHEFE – SPIDER WITCH

66. Suas armas não causam dano a ela. Para derrotá-la, congele o fio de teia no qual ela se pendura e atire nele, derrubando-a no chão. Quando ela escalar as teias na parede, faça exatamente o mesmo. Congele as teias ao redor de onde ela estiver e atire nelas, para depois congelar e quebrar a teia específica em que ela estiver.



### RIVERS OF SLIME

67. A partir desta etapa, é possível disparar uma bomba de gosma com o Slime Blower. Apenas segure L2 até que a arma dispare o projétil sozinha.



68. Quando encontrar os anõezinhos formados por gosma escura, atire neles com o Slime Blower. Próximo ao rio de gosma escura, use o Slime Blower para melear os entulhos e poder removê-los do caminho.

69. Quando encontrar com os inimigos que parecem aranhas, atire neles com o Slime Blower para revomer sua proteção. Ataque-os com o Shock Blast quando ficarem vulneráveis. Quando chegar ao ponto em que é preciso atravessar o rio, use os Goggles para enxergar bolas de ferro invisíveis. Atire bombas de gosma próximas a eles e em seguida, puxe-as para ativar plataformas.

70. Congele as plataformas com o raio e use a para atravessar, repetindo o processo de melear e puxar a bola de ferro que está longe e usando a plataforma invisível para alcançar a outra. ▶



# A NC GAMES

## TEM O PRAZER DE APRESENTAR A:

# playerpoint

## GAMES



## OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES VOCÊ ENCONTRA AQUI!

AV. AYRTON SENNA, 3000 - LOJA 1127 VIA PARQUE SHOPPING  
BARRA DA TIJUCA - RJ - TEL.: (21) 2421-9099 - [www.playerpoint.com.br](http://www.playerpoint.com.br)

# playerpoint

## GAMES

PARCERIA

# NC GAMES

DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES

Haverá vários trechos onde é preciso fazer isso, portanto fique de olhos abertos. Nos trechos por onde inimigos brotam das paredes, use Slime Blower nos entulhos próximos e use-o para tapar as fendas por onde saem monstros.

**71.** Quando chegar às grandes máquinas que bombeiam gosma no rio, preste atenção pois existem três discos em cada uma delas. Há um símbolo acima de cada disco na máquina, que está desenhado nos discos também. É preciso emparelhar os símbolos iguais, portanto paralise o disco quando o desenho certo estiver no topo dele. É preciso repetir nos três discos em cada máquina, portanto fique de olho nos três discos e paralise-os no momento certo.

**72.** Tenha em mente que os discos paralisados não ficam parados para sempre. Por exemplo, se já tiver congelado dois e estiver esperando pra congelar o terceiro, enquanto o símbolo do último disco não fica na posição correta, volte aos anteriores e dispare o raio paralisante neles novamente. Siga até chegar em um ponto onde a travessia não parece possível. Ative os goggles para enxergar plataformas invisíveis.

**73.** Quando enfrentar os monstros que parecem feitos de olhos, ataque-os com Slime Blower até que pontos vulneráveis apareçam neles, então use o feixe de prótons e ataque-os com ele.



**74.** Na terceira máquina, um dos discos está faltando. Procure-o em um aposento próximo, atire nele com o Slime Blower e leve-o até a máquina. Quando desativar a última máquina, o rio de gosma seca. Desça nos canais e os explore antes de avançar para a saída da fase.

**THE SLIME LABS**

**75.** É preciso libertar os outros Caça Fantasmas, normalmente, basta derrotar os inimigos

próximos a eles para conseguir salvá-los. Encontrá-los pela fase não é difícil, apenas fique atento as portas que se abrem assim que você salva um deles.

**76.** Na sala com os grandes tanques, por onde não parece haver caminho, use os Goggles para enxergar a passarela. Na enorme criatura que parece uma aranha, use bombas de gosma para destruir as poças negras da sala. Quando o tiver feito, ataque com Shock Blast.



**77.** No monstro enorme que carrega um tanque nas costas, ataque com Slime Blower (disparos normais ou bombas, o que preferir) até que se mostrem pontos fracos. Ataque-o com o feixe de prótons então.

**BLACK SLIME BEAST**

**78.** Desça pelo tunel até chegar às baterias descarregadas. Energize-as batendo-as contra os fantasmas elétricos, depois encaixe-as no gerador. Quando precisar voltar pelas engrenagens, use o raio paralisante para congelá-las e poder atravessar. Não atire a esmo, calcule seu caminho e sempre atire na peça em que estiver parada, caso comece a demorar demais para avançar.

**CHEFE – BLACK SLIME BEHEMOTH**

**79.** Seus pontos fracos são as três bocarras. É difícil atingi-las diretamente, portanto dispare bombas de gosma nos pescoços, próximos a cada uma das bocas. A explosão causará dano de qualquer forma, basta repetir o processo até derrubá-lo.

**QG**

**80.** Ative o Ecto-1

**THE COMING STORM**

**81.** É preciso abrir caminho para os Caça Fantasmas. Logo que começar, você verá oito túmulos emparelhados em duas fileiras, é preciso atirar neles com o Slime Blower e “puxá-los” com o feixe

de prótons. É preciso puxar os túmulos em duplas. O esquema de letras abaixo representa as duas fileiras de túmulos, basta puxar aqueles que têm as letras iguais, um seguido do outro e repetir até abrir o caminho.



B A D A  
C D B C

**82.** Há um túmulo, que se for melecado e puxado com o feixe de prótons, abrirá um caminho subterrâneo. Use-o, avance pela caverna e siga os fantasmas quando chegar ao labirinto. Quando encontrar o caveirão, use o feixe de prótons em suas mãos e bata-as no chão para quebrar seu escudo. Atire com Shock Blast em seguida. Ao chegar na enorme rocha redonda, use o Slime Blower no caixão que a segura no lugar e puxe-o com o feixe de prótons.

**THE NECROPOLIS**

**83.** É preciso montar um portão sobre o espaço na parede. Prossiga pela fase e encontre os pedaços necessários para isso, trazendo-os e os fixando no lugar. O primeiro pedaço da porta está bem próximo a ela, apenas o que capture os fantasmas guardam.

**84.** O segundo está preso as costas de um golem enorme. Atire nele com Shock Blast, prenda-o com feixe de prótons quando seus pontos fracos aparecerem e o bata no chão até destruí-lo. Para a peça que está dentro de uma grade, use o Slime Blower nas estátuas próximas e gire-as até que todas apontem para ela. A última peça está guardada por gárgulas e golens. Elimine os golens primeiro, ficando abaixo deles e usando Shock Blast, os golens devem ser atingidos por Slime Blower primeiro e depois pelo feixe de prótons.

**THE ARCHITECT CHEFE – SHANDOR**

**85.** Quando o chefe se dividir,

mantenha-se em movimento e desvie de seus ataques. Quando todas as imagens se unirem, use o raio paralisante nele e logo em seguida, ataque-o com Shock Blast. sua energia vai acabar, use o feixe de prótons, prenda-o e arraste-o para o poço.

**THE DESTRUCTOR CHEFE – SHANDON**

**86.** Basicamente, é preciso quebrar a máscara que o protege. Cada vez que o fizer, ele ficará vulnerável por algum tempo antes de criar outra máscara mais forte. Eis como derrotar cada uma das máscaras que ele evoca:

- 1º) Apenas atire com Shock Blast até aparecerem pontos luminosos, então use o feixe de prótons e puxe os pedaços da máscara até desmontá-la.
- 2º) Faça o mesmo que antes, mas evite as mãos de pedra. Fique logo abaixo dele e atire com a Shock Blast, pois nesta posição é mais difícil que o golpeiem.
- 3º) Atire com Slime Blower e remova a cobertura de gosma escura que protege a máscara. Depois repita o processo de atirar com Shock Blast e puxar os pedaços com feixe de prótons.
- 4º) Desta vez, a máscara terá um campo de força. Paralise os pilares próximos a ela e os destrua com Shock Blast, daí, basta atacar da mesma forma que fez antes.



**87.** Cada vez que destruir a máscara, Shandor ficará vulnerável, então fique logo abaixo dele e atire com Shock Blast.

**88.** Finalmente, una-se aos outros Caça Fantasmas quando eles cruzarem seus raios e destrua Shandor de uma vez por todas! Parabéns, você salvou NY. ■





# CENTER

“Desde 2001”

## MODERN WARFARE 2

[www.fastcenter.com.br](http://www.fastcenter.com.br)

Assistência  
técnica  
especializada

**CONHEÇA**

NOSSA NOVA LOJA:

Rua Sta. Ifigênia, 269  
Loja 14

Como chegar na Fast Center?



SEDEX para todo Brasil



Rua Sta. Ifigênia, 64 - Loja Bb1 e Bb2 - Tel.: (11) 3227-4676

Rua Sta. Ifigênia, 51 - Loja 30 - Tel.: (11) 3227-2214



Visite também a Casa do Micro  
Av. Dr. Antônio Maria de Laet, 281 - Tucuruvi  
Tel.: (11) 2206-4444





# 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\*



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



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

# STREET FIGHTER II



colin mcrae™

# DIRT™

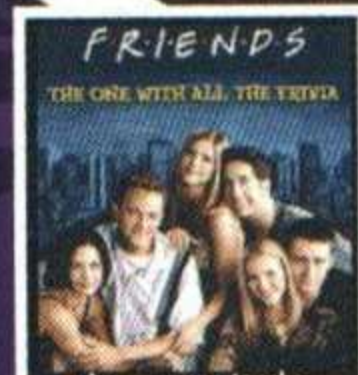
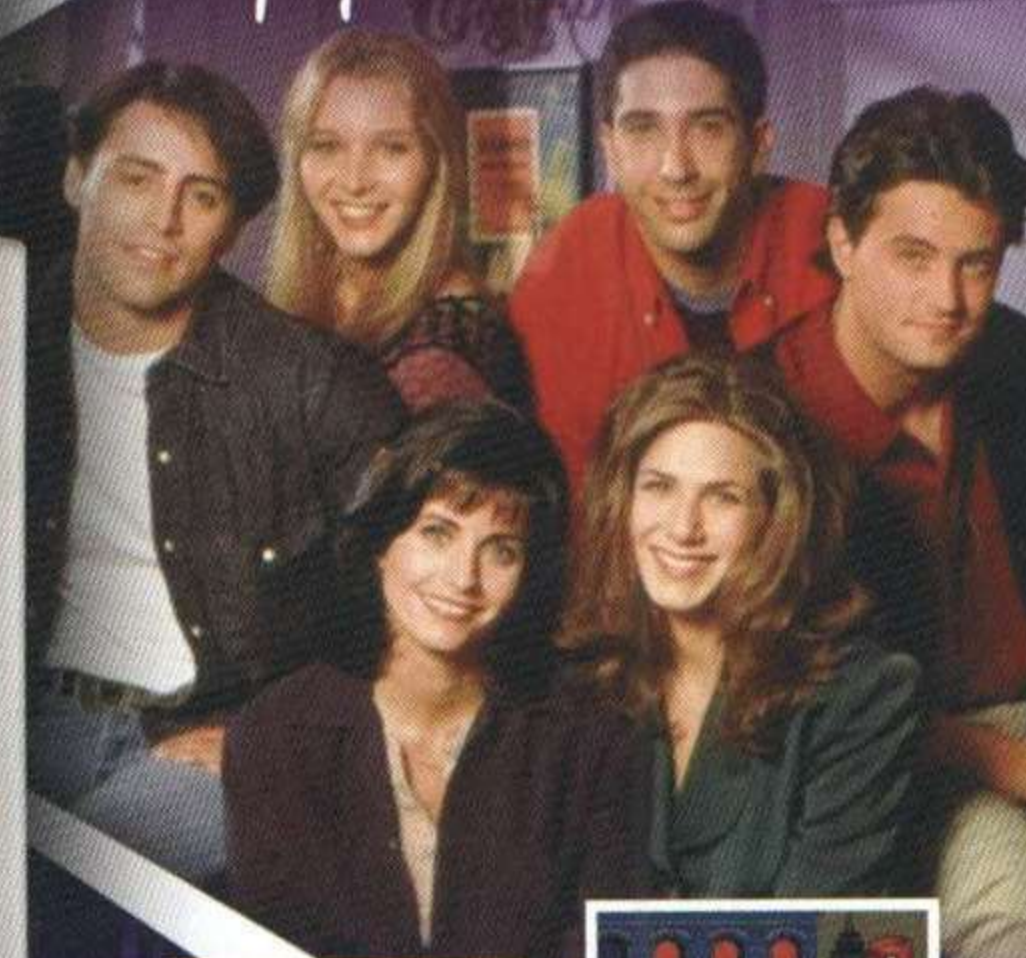


# WORLD SERIES OF POKER

PRO CHALLENGE



# FRIENDS



NOKIA N95

ENVIE  
A PALAVRA  
GLU PARA  
9696  
E BAIXE ESTES  
JOGOS



Viver sem fronteiras

A partir de R\$5,99 por jogo. A navegação no Portal Wap da TIM e/ou conexão durante o download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados, conforme tarifa do serviço TIM Wap/TIM Wap Fast do seu plano de voz. Mais informações em [www.tim.com.br](http://www.tim.com.br).

© 2007 GLU, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. © 2007 WARNER BROS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. Todos os direitos reservados. The Codemasters logo and "DIRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission.



# Kid GAMES

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:

[WWW.KIDGAMES.COM.BR](http://WWW.KIDGAMES.COM.BR)

e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!

Kid Games:  
há 19 anos  
trabalhando  
com confiança e  
credibilidade.

Férias  
Divertidas  
Kid Games



© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - [contato@kidgames.com.br](mailto:contato@kidgames.com.br)  
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF  
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro



# Egon Spengler

scrap 1,016 photos 156 photos of me 4 fans 20 messages 0

**Visitas de perfil:** Batman, Ultra Seven, Gil Brother, Freddy Krueger, Tin Tin, Ivan Reitman, Nico

**Sorte de hoje:** Sorte não passa de probabilidades em que os tolos acreditam.

**Relacionamento:** Solteiro

**Idiomas que falo:** Falo como um professor universitário com doutorado e Ph.D.

**Quem sou eu:** Sou um cientista voltado ao ofício de captura e confinamento de entidades espectrais. Possuo uma empresa particular com meus amigos, que fornece este serviço de extermínio de fantasmas.

Hoje em dia somos funcionários públicos a mando da prefeitura. É indigno, mas financeiramente seguro, devo dizer.

**Filhos:** Não.

**Etnia:** Caucasiano

**Religião:** Cientista

**Visão Política:** Apolítica

**Humor:** Seco

**Bebo:** Não

**Fumo:** Não

**Animais de estimação:** Tenho um fantasma de estimação

**Moro:** Em um antigo prédio de bombeiros no centro de Nova York

**Paixões:** Comer alimentos nada saudáveis enquanto assisto Mythbusters.

**Esportes:** Meu trabalho já tem mais atividade física do que alguém com meu cérebro deveria fazer.

**Atividades:** Explicar como a cidade pode ser destruída por um bolinho Ana Maria de 300 quilos e esquivar os avanços de nossa secretária.

**Música:** Jack Wilson, The Bus Boys, Ray Parker Jr.

**Programas de TV:** Assisto apenas ao Discovery Channel

**Filmes:** Filmes são uma forma tola de se passar o tempo. Mas os filmes em que participei são muito bons...

## Recados (1098)



**Padre Quemedo:** Estas coisas que vocês caçam, non existem! Prove que estes fantasmas são de verdade, comam estas ósteas! Vamos, eu os desafio!



**Peter Venkman:** O nosso videogame já saiu. Por acaso o pagamento pelo uso de nossa imagem já chegou?



**Dr. Sheldon Cooper:** Seu sistema de armazenamento de fantasmas com cargas de protons é amadora e devo dizer que sua forma de trabalhar não passa de uma metodologia glamourizada de pseudo ciência no máximo de sua bravata. E o Superman nunca venceria o Flash em uma corrida, olhe o que está dizendo!!!

## Depoimentos (14)



**Dr. Sheldon Cooper:** Você está errado em tudo que diz! É um fato!

## Amigos (19)



Dana Scully



Frank Black



Geordi Laforge



Jamie Hyneman



Perceptor



Professor Farnsworth



Stephen Hawking



Stone Cold Steve Austin



Temperance Brennan

## Comunidades (12)



Assombrar televisão é brega



Com fantasma eu não negocio...



Fãs de John Belushi



Energia nuclear é nossa amiga



Meus amigos são feios!



Funcionário público, voa.

## Fotos (26)



O primeiro dia de filmagem, meu cabelo estava impecável!



Videogames não interessam, mas o meu é muito bom! Vocês deveriam jogar.

## GAROTA PLAY

Modelo E3 2009  
Los Angeles - CA

Fotos: Nelson Alves Jr.  
Produção: E3 - Electronic  
Entertainment Expo

Game: Everquest



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

# GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE  
DESSE UNIVERSO  
VOCÊ TAMBÉM!

Lançamento  
Ps3 Slim

FELIZ DIA  
DAS CRIANÇAS!



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PS2

MSN: [galaxia\\_games@hotmail.com](mailto:galaxia_games@hotmail.com)

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



REDE  
SHOP



Enviamos  
para  
todo Brasil



# ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2

Xbox 360



PlayStation 3

Nintendo Wii



PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X



# TROMIL

LOJA VIRTUAL:

[WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR](http://WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR)

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares



Ipod Touch

Câmeras Digitais



Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS  
SEDEX  
PARA TODO  
O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA  
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

AGNELD PACHECO

# Quem sabe informática chega mais longe.

O curso de informática da Fisk é para quem quer conquistar o mundo, vencer barreiras e alcançar seus objetivos. Você vai aprender tudo que precisa para se dar bem na vida profissional e escolar. Venha aprender a usar os programas do Office (Word, Excel e Power Point), o Windows XP, Photoshop CS3, InDesign CS3, Corel DRAW X4 e também a tirar melhor proveito da Internet. Para crescer na sua carreira e nos seus estudos, você precisa de um curso atual, que ensina tudo que você necessita no seu dia-a-dia. Comprove. O curso de informática da Fisk vai abrir muitos caminhos para você.



# FISK

English - Español  
VOCÊ FAZ O SEU CAMINHO



[WWW.FISK.COM.BR](http://WWW.FISK.COM.BR) • 0800-773-FISK