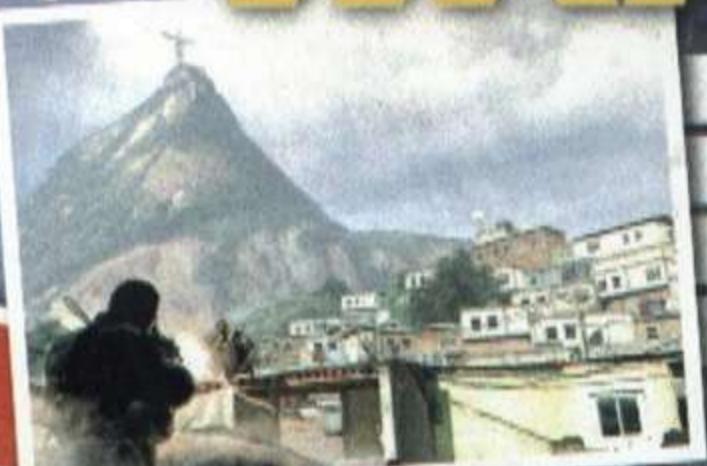


LARA CROFT RENASCE MAIS PERIGOSA

Os planos para Tomb Raider 9 e as transformações de Lara Croft

Gameplay



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Com cenários cinco vezes maiores e inédito modo cooperativo, a série parte da gélida Rússia e vai até as favelas do Rio de Janeiro

4 DETONADOS

HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE

Aprenda os feitiços, sobreviva aos bruxos das trevas e encontre os 125 brasões

PS3 BURNOUT PARADISE

Dicas e mapas para conseguir os troféus de Big Surf Island e de todas as expansões

PS3 TOMB RAIDER UNDERWORLD

Roteiro completo, guia exclusivo de troféus e fotos de 186 tesouros e relíquias

PS2 DEVIL SUMMONER 2

Estratégia completa para terminar um dos RPGs mais difíceis do PlayStation 2

FIFA 10 VS. PES 2010

Os gigantes revelam seus trunfos para a nova evolução do futebol no PlayStation 3





Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?



EDITORIAL

PlayStation

Edição N° 127 - Agosto/2009

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araudo@europenet.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: Rômulo Mathei
Colaboraram nesta Edição: André Forte,
Carlos Sá, Fabio Santana, Gilsomar Livramento,
Matheus Bourg, Makotron e Nelson Alves Jr.

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

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

Diretor de Publicidade:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio,
Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier,
Flávia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta
e Rodrigo Sacomani

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

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP 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 Toixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) fabiana@europenet.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.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.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 filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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



Mais uma vez, o Brasil é parte de uma franquia famosa dos videogames. O nosso País inspirou personagens e cenários de *Street Fighter*; serviu como paisagem para briga de caças em *HAWX*; e é território de tretas no novo episódio de *Max Payne*. Desta vez, o Brasil – mais especificamente o belo Rio de Janeiro – tem participação de destaque na nova superprodução de *Call of Duty*, o episódio *Modern Warfare 2*. Com a promessa de um impressionante nível de realismo na reconstrução das favelas, os produtores garantem que o jogador sentirá claustrofobia e desorientação de perseguições nos becos e vielas das favelas cariocas. Aqui você confere mais detalhes e, é claro, já tem a garantia de que conhecerá os caminhos mais seguros desta missão em um detonado nas próximas edições da D&T.

Outro destaque desta edição é a nova fase de Lara Croft e os primeiros detalhes do vindouro *Tomb Raider 9*. A heroína vai passar por mais uma severa mudança e promete voltar menos fantasiosa, mais humana e cheia de truques típicos de caçadores. Sua rota de viagens terá menos cara de "Top 10 National Geographic" e promete restringir a aventura a uma ilha à lá *Lost*, cheia de mistérios e seres obscuros. O projeto "*Tomb Raider 9*" ainda está no rascunho e as primeiras imagens estão aqui.

Entre reviews e detonados imperdíveis, não deixe de conferir se o seu nome está no ranking de troféus da PSN. A seção Troféus está cada vez mais competitiva e recordes foram quebrados nesta edição. Confira e prepare-se para mudanças importantes na próxima edição, com novos desafios e prêmios que vão instigar sua honra de jogador.

Humberto
Martinez



EQUIPE D&T ENCAIXOTADA



CAPA

As novidades sobre o novo game da série *Call Of Duty*



GERAL

Seções fixas que você verá sempre aqui

| | |
|-----------------|-----|
| Compras | 84 |
| Estádio Virtual | 70 |
| Fala, Galera! | 06 |
| Garota Play | 102 |
| News | 08 |
| Promoção | 04 |
| Spoiler | 66 |
| Troféus | 86 |



DETONADOS

Estratégias e mapas completos

| | |
|-------------------------------------|----|
| Devil Summoner 2 | 94 |
| Harry Potter e o Enigma do Príncipe | 22 |
| Burnout Paradise | 34 |
| Tomb Raider Underworld | 46 |



12

Call Of Duty - Modern Warfare 2



REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

| | |
|----------------------------------|----|
| Fight Night Round 4 | 74 |
| Call of Juarez Bound in Blood | 76 |
| BlazBlue | 78 |
| Trash Panic | 80 |
| The Punisher – No Mercy | 80 |
| Monster Hunter Freedom Unite | 82 |
| Prinny Can I Really Be The Hero? | 82 |

PROMOÇÃO

A Lara Croft, protagonista de Tomb Raider vai passar por uma mudança de visual. Faça um desenho de como seria a Lara Croft ideal para você. Solte a imaginação! O desenho mais criativo vai levar um PlayStation 3 para casa. Para participar é obrigatório ler antes o regulamento no site da promoção. Visite www.europenet.com.br/promolara. Você pode mandar quantos desenhos você quiser. O resultado da promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation, edição 129 de Outubro de 2009.

Resultado Promoção PlayStation 124
Vencedor: Pedro Antônio – Belford Roxo / RJ
Frase Vencedora:

"Basta atropelá-lo com um carro do Gran Turismo 4 que também é indestrutível!"

PREVIEW

Expectativas dos futuros lançamentos

| | |
|---------------------------------|----|
| DJ Hero | 18 |
| SAW | 19 |
| Call of Duty – Modern Warfare 2 | 12 |



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

Redação

Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538

e-mail: playstation@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



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538

e-mail: publicidade@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



INFORME PUBLICITÁRIO

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

FAMÍLIA DA PESADA

BASEADO NA SÉRIE DE SUCESSO DA FOX, UMA FAMÍLIA DA PESADA AGORA TAMBÉM NO SEU CELULAR E SEM CENSURAS! Divirta-se com os Griffin nesse jogo irado, jogue com o excêntrico Peter Griffin, com o bebê sádico Stewie e outros personagens conhecidos em minijogos baseados em situações hilariantes.



Family Guy™ & © 2009 Twentieth Century Fox Film 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 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, 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

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

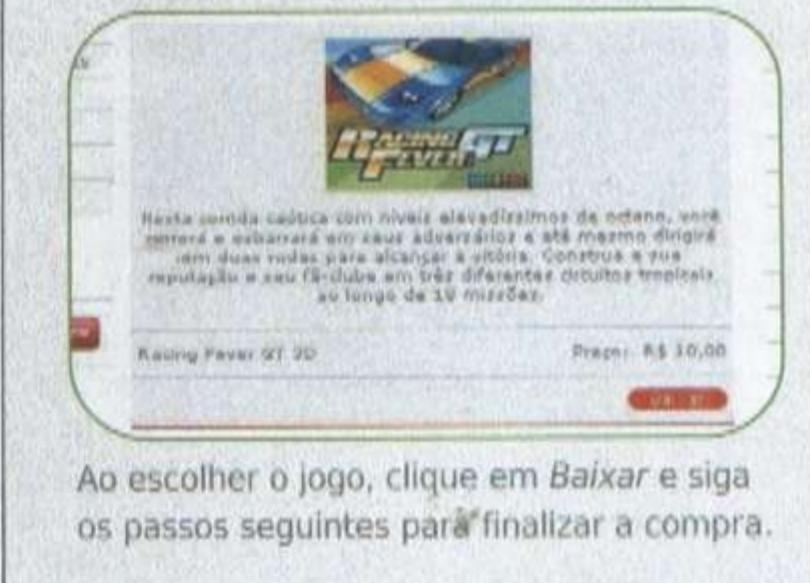
Selecione o seu celular

Selecionar um fabricante
 Selecionar um modelo

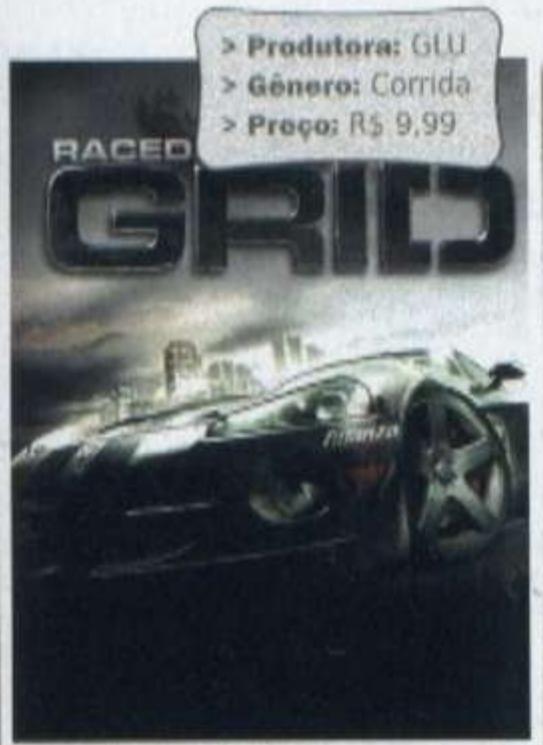
Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

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.



RACEDRIVER: GRID

RACEDRIVER: GRID, A CORRIDA ACIMA DE TUDO. Pilotando potentes carros de corrida como Audi, Mustang e Honda, você irá competir para conquistar os mais prestigiados campeonatos. Comece do zero, construa sua carreira e contrate os melhores membros para criar uma equipe de sucesso.

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Glu under license from Codemasters.

SPY HUNTER

CORRA NOS ANOS 80 NO CLÁSSICO JOGO SPY HUNTER E EXPERIMENTE UMA VERSÃO MELHORADA. Rasgue pelo Modo Clássico e crie armadilhas com óleo na estrada para atrapalhar os seus inimigos. Queime a borracha no Modo Avançado com armas atualizadas, como lança-chamas. Mude para uma lancha a motor! Conduza pelas ruas dominadas pelo crime e tente não bater contra os civis.

Game code and certain audiovisual material © 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. Spy Hunter © 1983 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. Used under license. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

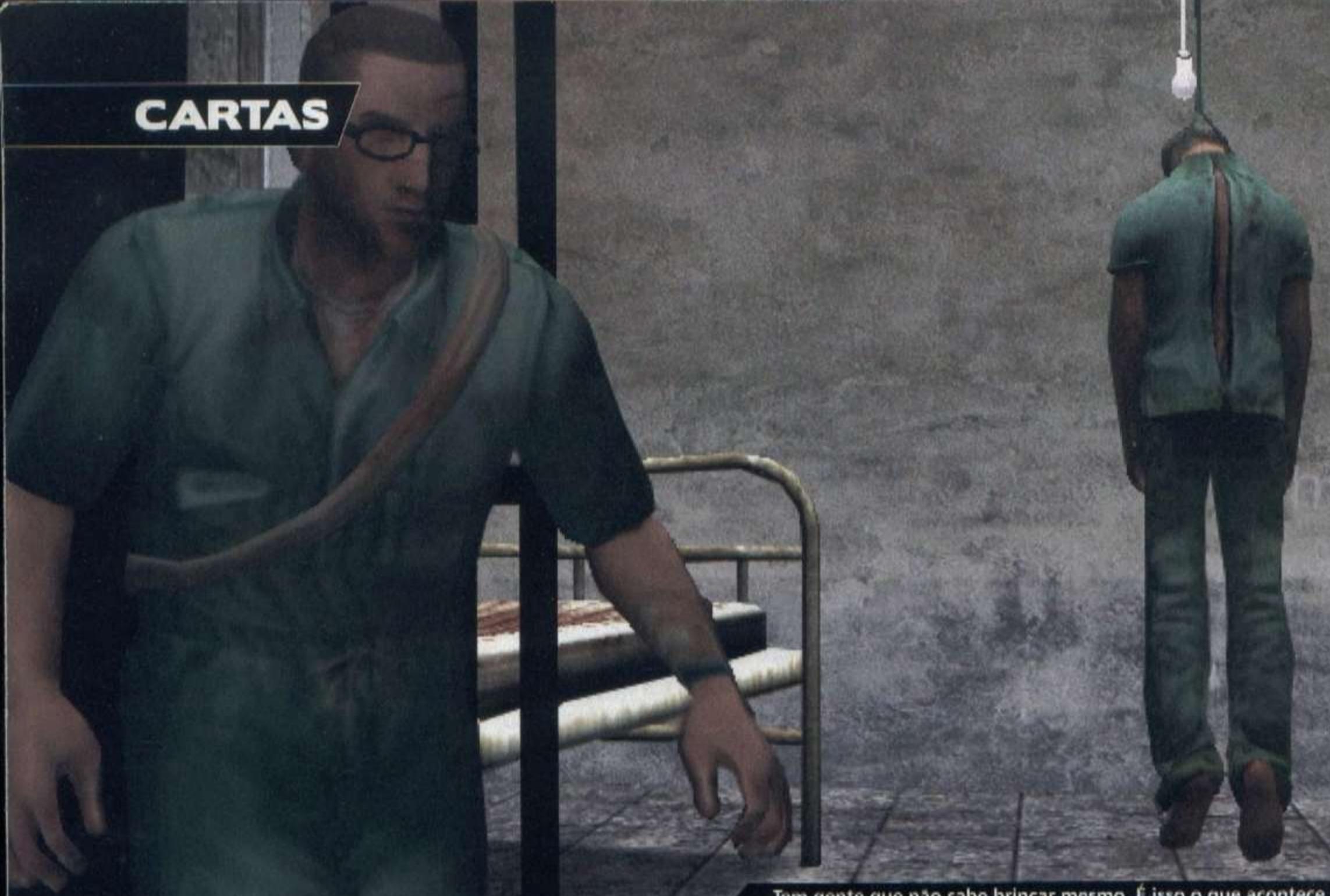


TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

1. A ERA DO GELO 3 | 2. THE SIMS 3
3. NEED FOR SPEED UNDERCOVER | 4. RESIDENT EVIL DEGENERATION
5. UMA NOITE NO MUSEU 2



CARTAS



Tem gente que não sabe brincar mesmo. É isso o que acontece quando você joga o **jogo da força** com meliantes perigosos

Metaleiro infeliz

Sou um grande fã da série *Twisted Metal* e estou com a pulga atrás da orelha desde o lançamento do PS3. Digo, sempre que lança um console novo, a Sony dá um jeito de lançar algum game da série com o aparelho. Com o PSOne foi o primeiro *Twisted Metal* e com o PS2, recebemos *Twisted Metal Black*. Até o momento, não houve nenhuma divulgação de um *Twisted Metal* para PS3 e isso me chateia bastante. Vocês estão sabendo de algo a respeito?

Danilo Pereira
Via e-mail

Até o momento, nenhum game da série *Twisted Metal* foi anunciado para o PS3, o que é uma decepção para nós também, pois nada supera explodir pessoas enquanto se dirige um caminhão de palhaço. Acreditamos que um game da série está em desenvolvimento, pois a equipe de produção deixou uma mensagem secreta em *Twisted Metal Head On* que dava a entender isso, mas não houve confirmação até agora.

É só levar o rango

Pessoal, eu fiquei fascinado com o game *Tatsunoko VS Capcom*, mas é um saco que ele só tenha sido lançado para o Wii. Joguei bastante na casa de um amigo,

mas quero tê-lo na minha coleção sem precisar comprar um Wii. Existe alguma chance deste game sair para o PS3?

Sem Assinatura
(por favor, nada de e-mails anônimos)

Este game especificamente, não. A Capcom no entanto deu a entender que está cogitando lançar a continuação para todas as plataformas, uma vez que um título exclusivo para o Wii não vendeu tanto quanto eles esperavam. Mas enquanto *Tatsunoko VS Capcom 2* não sai, você vai ter que abusar da boa vontade de seu amigo mais um pouco. Leva um pernil e um garrafão de groselha de presente que ele não vai ligar.

Amigo cascateiro

Meu amigo disse que *Manhunt 3* já foi lançado e eu queria saber quando vocês vão fazer detonado deste game ou falar algo a respeito dele.

Renato Lobo
Via e-mail

Há... quando este game for lançado, SE for lançado. *Manhunt 3* não foi lançado e a Rockstar tampouco deu sinais de que pretende continuar a série, o que não é surpresa, considerando a catástrofe que foi *Manhunt 2*. Quanto ao seu amigo, ou ele mentiu pra tirar uma com a sua

cara, ou é um total e completo sem noção. De qualquer forma, ele te deve um bolovo e uma tubaina.

Action Figure Soccer

Eu vi alguns vídeos na internet em que os jogadores de *FIFA 09* eram bonequinhos. Como faço para jogar neste formato? É possível? Por favor, resolvam esta dúvida que não quer calar!

Rogério de M. Marzo
Via e-mail

Meu querido, nós adoraríamos tirar sua dúvida, mas o problema é que a internet é uma região muito vasta e com milhões de vídeos diferentes dos mais variados games. Nunca vimos um vídeo que se encaixe na sua descrição e você

Twisted Metal é um jogo tão divertido que, a gente até aceita o fato de encarnar um palhaço destruidor de carros (sem motivo nenhum) numa boa



não mencionou onde o assistiu, aí fica complicado. Mas se descobrirmos algo a respeito, pode deixar que publicaremos.

Moeda local

Gostaria de saber se os cartões da PSN são separados por região ou se um cartão da Europa pode ser usado nos Estados Unidos e vice-versa.

Eiji Kanashiro
Via e-mail

Os cartões da PSN são separados por região sim. Se a sua conta é europeia, você vai precisar de um cartão europeu e por aí vai.

Cheirinho de novo

Olá, amigos da D&T. Sou dono de um PS2, de um PSP e estou a dias de ganhar meu sonhado PS3. Estava arrumando meu quarto e achei a edição 95 que mostra a luta da redação para conseguir um PS3. Li novamente toda matéria e estou sentindo aquela sensação de "brinquedo novo" que vocês citaram na matéria. Em uma foto, o Humberto está com os olhos brilhando quando vê o PS3 e me imagino na mesma situação. Quero dar os parabéns por essa e outras incríveis matérias que mexem com o leitor.

Antonio Simões Junior
Rio de Janeiro - RJ

Obrigado pela carta, meu nobre! É por coisas assim que vemos que nosso trabalho duro vale a pena. E agradecemos também pelo comentário dos "olhos brilhando" do Humberto, pois agora tenho com que zoar ele até que minha garganta fique rouca!



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

0800 774 74 77

Acesse www.grupoizzo.com.br



Daytona 675 - a partir de R\$ 41.950,00 e vise. Preço de R\$ 41.950,00 não inclui. Plano especial de financiamento com 50% do valor da moto R\$ 21.975,00 + 12x sans juros de R\$ 1.745,84 (R\$ 20.950,00) tributação R\$ 41.950,00 + juros de R\$ 1.300,00 não inclui. Financiamento pelo JAMM via Fatura. Taxas de 10% e 100% não incluem. Prazo de 120 dias - exigindo documentação de endereço próprio ou temporário e garantias de terceiros. As modalidades de compra estarão sujeitas ao aval da instituição financeira. Consulte o seu agente de vendas ou seu representante comercial para mais informações sobre o Programa - Programa de Compra da Triumphant ou o seu Motorcycles Direct Showroom. Imagens de somente ilustrativas.

VIDA NOVA? Os rumores dizem que o jogo não seria apenas um recomeço para a série, mas sim uma maneira de contar como Lara Croft se tornou a heroína que conhecemos

Além de contar com equipamentos mais rústicos, como tochas e arco e flecha, a nova Lara poderia criar armadilhas no cenário

UMA NOVA CHANCE PARA LARA CROFT

Prepare-se para ver a heroína mais famosa do mundo dos games de uma forma totalmente inovadora e agressiva

Nos últimos anos a série *Tomb Raider* vem sofrendo de uma crise de identidade, ficando no meio do caminho entre comemorar o aniversário e resgatar o prestígio da franquia. Algo aconteceu nesse processo, pois apesar dos últimos jogos possuirem qualidade acima da média, não conseguiram atingir o público esperado. Alguns analistas apontam para a forte concorrência de outras franquias, outros para o desgaste da série e, os mais conservadores, para o visual cada vez mais sensual da protagonista que afasta as mulheres e os jogadores que possuem namoradas ciumentas. Com tantos fatores a serem analisados, os produtores passaram a ficar perdidos, sem saber para onde correr no próximo título.

Isso explica a inspiração dos rumores que começaram a aparecer na internet. Lara estaria prestes a tentar um novo recomeço para a franquia, mudando completamente em todos os aspectos que conhecemos até hoje. Esse recomeço acontecerá em uma ilha deserta – nem tanto – próxima ao Japão. Ainda segundo os rumores ela passaria a ser caçada por misteriosos inimigos que habitam o local – lembrando muito a série *Lost*, sucesso nos últimos anos na TV mundial. Para não ser caçada, Lara Croft precisaria passar a caçar seus perseguidores, usando de



combate corpo a corpo, armas de fogo e, pasme, arco e flecha. Tudo indica que o jogo não irá mais utilizar de ambientes fechados e fases lineares, tudo passaria a ser mais aberto, tornando a própria ilha um cenário gigante para oferecer

diversos recursos naturais para eliminar inimigos e superar obstáculos. A ideia é forçar o jogador a explorar todos os pontos do local, em busca de uma melhor estratégia para poupar esforços e tempo.

Mas não é só a dinâmica de jogo que tudo deve mudar. Junto com os rumores algumas imagens (artworks), surgiram. Elas mostram uma Lara muito mais jovem e sem nenhuma das suas tradicionais roupas apertadas e sensuais. Tudo agora beira o casual, com roupas do dia a dia e portando o já citado arco e flecha. Essas últimas mudanças

seguem uma pesquisa encomendada pela produtora que apontava que o público prefere uma personagem menos glamorosa e mais humana.

Até agora a Eidos não se pronunciou oficialmente sobre as informações, que segundo os sites teriam vindo de fontes seguras. Mas ao que tudo indica essas informações são verídicas, uma vez que a própria Eidos solicitou a diversos websites estrangeiros que removessem as imagens sobre o suposto novo jogo. Agora é só aguardar os próximos capítulos e torcer para que tudo seja verdade.



Na arte conceitual, Lara mostra suas possíveis novas habilidades (cavalar e mirar em movimento) ao encarar seres sinistros que habitam a tal ilha



Lara Croft sem roupa apertada pode ser uma decepção, mas um novo recomeço é interessante.



ESPAÇO LITTLEBIGPLANET

O game mais mutável do PlayStation 3 não para de receber novidades. Desta vez, roupas e adesivos

ESTÁTUA DA LIBERDADE

No último dia 4 de julho, em comemoração ao dia da independência, nos EUA, *LBP* ganhou uma versão sackboy da estátua da liberdade. Batizada de "Sackue of Liberty", o nome faz um trocadilho com as palavras Statue

(estátua, em inglês) e Sackboy, nome do protagonista do jogo. A atualização é gratuita.

OS CACA-FANTASMAS

Um pacote com roupas de todos os personagens do filme Os Caça-Fantasmas está disponível

para download na PSN. Além dos acessórios dos atores, também é possível usar uma cabeça com o personagem Geleia, uma roupa de fantasma e até uma versão do Stay Puff. Além disso, o pacote ainda conta com alguns adesivos. A atualização custa US\$ 5,99.



MIDWAY FINALMENTE SOB NOVA DIREÇÃO

Warner Bros., enfim, compra companhia

A Warner Bros. comprou por US\$ 33 milhões a marca e também todas as suas séries. Ou seja, a partir de agora, *Mortal Kombat* e todos os outros jogos lançados pela Midway passam a ser de uso exclusivo dos novos donos. A Warner ainda não decidiu se a marca Midway continuará a ser utilizada e disse que qualquer decisão agora ainda é prematura, por enquanto, a empresa Midway Games ainda existe.



SYNERGEX É DISTRIBUIDORA DE JOGOS PLAY NO BRASIL

Acordo entre Sony DADC e distribuidora brasileira deve facilitar a vida dos jogadores.

A empresa Synergex do Brasil, distribuidora de jogos para consoles e computadores, fechou um acordo com a Sony DADC, braço da Sony especializado na fabricação de CDs e DVDs, para produzir jogos da família PlayStation aqui no Brasil. Segundo nota divulgada pela própria Synergex, a empresa ficará responsável pela produção das caixas e manuais totalmente em português, vendas, marketing e também o atendimento ao consumidor.

Segundo David Aiello, presidente-executivo da Synergex, a expectativa é de baixar entre 30% e 35% os preços dos jogos no Brasil. Hoje os jogos são importados dos Estados Unidos e a tributação chega a mais de 90%, ainda de acordo com Aiello.





ESPAÇO LAR DOCE LAR

PlayStation Home lança vários espaços novos e enche as lojas de itens, mas continua em fase beta

SOCOM: TACTICAL OPERATIONS CENTER



Este é o primeiro dos dois espaços do jogo. Nele você pode marcar partidas, acompanhar informações sobre rankings e trocar informações sobre táticas do jogo. O segundo espaço ainda não tem data de lançamento confirmada.

NAMCO BANDAI

Esse espaço já fazia sucesso no Japão a muito tempo e finalmente está disponível na Home gringa. A primeira parte é um museu com algumas estatuetas e nada para fazer. A segunda possui vários arcades da Namco, mas para desfrutar de cada um dos clássicos é necessário

possuir o *Namco Museum Essentials* instalado no HD. Se quiser testar, baixe a demo, disponível na PlayStation Store.

INFAMOUS: ABANDONED DOCKS

O espaço temático do *infamous* traz grandes extras. Como um minigame para fazer grafites na parede. Seu grafite fica em uma galeria para todo mundo votar. Para quem deseja algo mais radical existe um minigame de tiro ao alvo usando seu poder de eletricidade.

BUZZI HQ

O estúdio do game *Buzz* disponibilizar um minigame em várias línguas para até 64 pessoas ao mesmo tempo. Os jogadores devem andar por um teclado gigantesco com quatro cores diferentes. Basta andar até a cor da sua resposta e aguardar.

EA COMPLEX

A Electronic Artes resolveu organizar o seu complexo e dividi-lo em várias partes. Agora o espaço possui duas

áreas de pôquer, divididas por cores. Uma com corrida de carrinhos. Os destaques ficam para os novos espaços de golf e um dedicado ao jogo *Fight Night 4*, nesse último tem um minigame onde é necessário apertar os botões na hora certa.

ROUPAS

Uma avalanche de roupas temáticas invadiu a PlayStation Home. Elas vão desde roupas dos Caça-Fantasmas e *Transformers*, até comemorativas do dia da independência. Infelizmente todas pagas.



MORTAL KOMBAT 9 EXISTE, ATUALIZAÇÃO PARA MK VS. DC NÃO

Pai da série fala sobre novo game, mas anuncia cancelamento atualização

Fazer barulho através do Twitter está na moda. Ed Boon, pai de *Mortal Kombat*, anunciou por esse meio de comunicação que um novo título intitulado apenas *Mortal Kombat 9* está em produção. Ele afirmou que o próximo lançamento deixará de

lado os super-heróis e voltará às raízes, com fatalities hiper violentos. O designer afirma que alguns deles serão "doentios". Mas também por meio do Twitter ele lamenta que o novo conteúdo de download para o game *Mortal Kombat vs. DC* estaria cancelado.



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



Representante
oficial da marca
PG - Play Game



Representante
oficial da marca
NP - New Port

The Beatles Rockband
em breve.



Quem vende games
compra aqui.



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

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas



Nova PSP Go!
em breve.



Imagens ilustrativas

cadastre sua loja
entre em contato

www.olympicgames.com.br

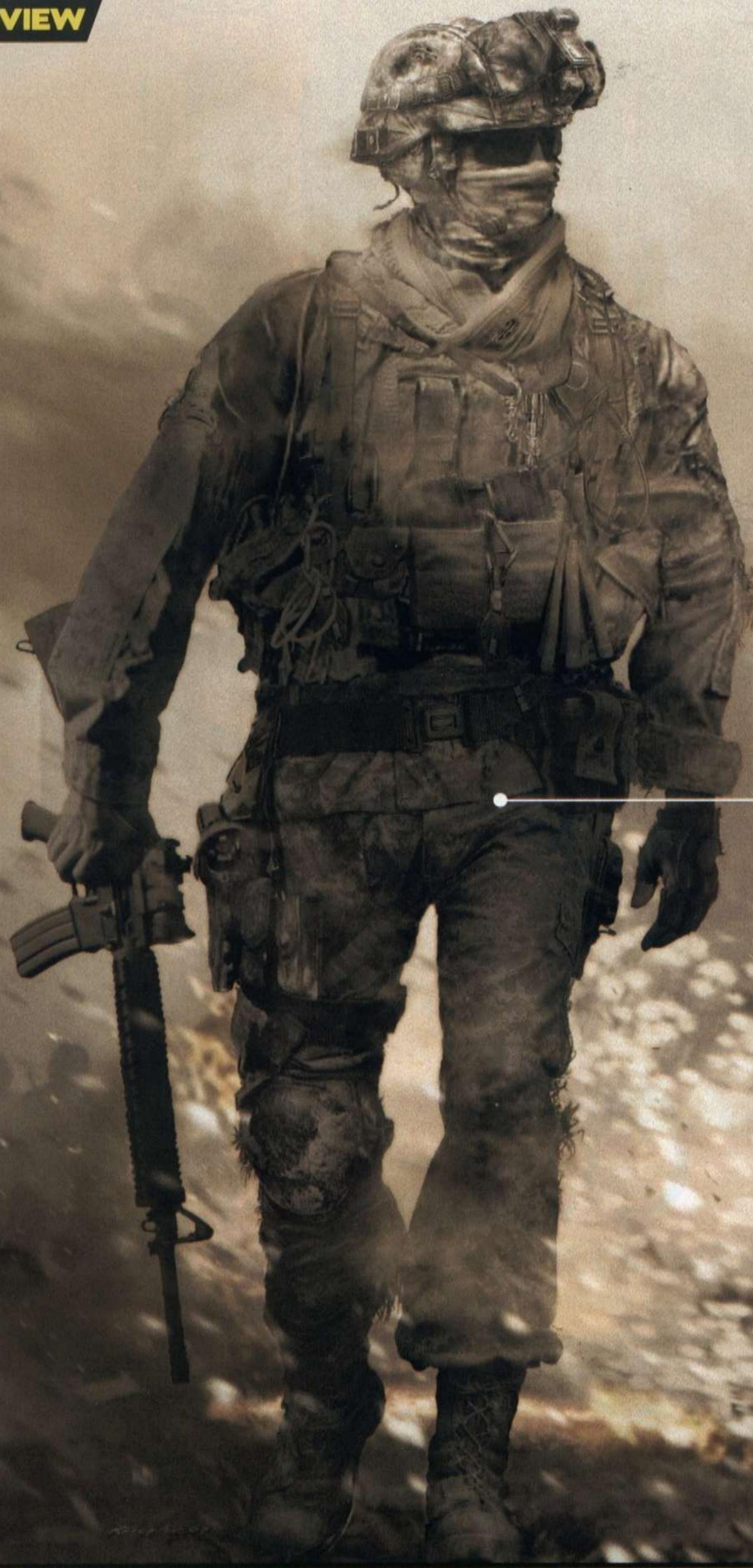
(011) 4063 1219 / 4063 1530 / 4063 1560

(045) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

PREVIEW

M



NOME DE PESO

Dado curioso: um estudo encomendado pela empresa de marketing OTX afirma que a fama de *Modern Warfare 2* cai em aproximadamente 50% quando o título não vem acompanhado da marca *Call of Duty*. A associação com a marca dobra o reconhecimento do jogo, e talvez por isso, a Activision tenha decidido manter a tradição: por mais que teime em aparecer sozinho, o nome do game – ao menos em sua capa – virá acompanhado do nome da série.



O primeiro *Modern Warfare* nos pegou de surpresa com a fantástica cena da explosão nuclear. Vamos ver se a continuação...

CALL OF DUTY OPERATION WARFARE

Plataforma: PS3 | Distribuidora: Activision | Produtora: Infinity Ward
Gênero: FPS | Lançamento: Novembro de 2009

FAVELA Utilizada para demonstrar a tecnologia de carregamento de texturas do novo título, a capital carioca é palco de uma das maiores tretas do jogo. É por lá que você deve separar os civis da chinelagem durante uma tensa perseguição pelos becos da favela e sobreviver a uma chuva de balas tão cabulosa que dificilmente conseguirá identificar a origem dos disparos.

Infinity Ward aquece os motores e prepara um novo espetáculo à altura dos melhores jogos de guerra já vistos. Call of Duty na veia!

Não existe uma fórmula capaz de afirmar com exatidão se um jogo será bom ou ruim, mas o que acontece nas salas fechadas da feira de jogos E3 costuma ser um indicativo confiável. Quando um game consegue arrancar suspiros e gritinhos mesmo durante uma apresentação poluída, manchada de sangue e enebriada por conta de poeira, gritos e explosões – melhor ainda. *Modern Warfare 2* vem de uma trajetória tão elegante desde o seu anúncio, ao final do ano passado, que não é de se estranhar a temosia em deixar o nome *Call of Duty* de lado. Mas não se engane, caro leitor, pois as coisas continuam caóticas do jeitinho que você gosta.

Em pleno século 21, é difícil imaginar um lugar para onde os combates virtuais não tenham

migrado, e *Modern Warfare 2* tenta a todo custo evitar o óbvio. Na tentativa de burlar os lugares-comuns do gênero – nesta altura do campeonato, qualquer fã da série já pode atuar como guia nos campos da Normandia –, a sequência apostou em locações pouco exploradas no universo da franquia. Não é à toa que damos tanto destaque às imagens da Cidade Maravilhosa, ou que citamos com tamanha exaltação as missões realizadas na neve. Mencionamos também as tretas que rolam debaixo d'água? Pois está tudo lá.

Ou melhor; aqui, no Rio, na Rússia, no Casquistão e no Afeganistão – alguns dos países cujas presenças já estão mais do que confirmadas na obra. É provável que você se pergunte o que diabos o subúrbio carioca

tem a ver com Moscou, e a resposta é, de fato, complexa. Tanto é que até mesmo o Gerente de Comunidade da Infinity Ward, Robert Bowling, chega a se enrolar. “Deixamos a história fluir e determinar o ritmo do jogo” ele começa, “e uma boa história depende deste ritmo. Temos uma grande variedade dentro do game e desejamos que o jogador esteja constantemente fazendo algo novo sem se sentir parado”.

Trocando em miúdos, *Modern Warfare* começa do ponto em que o primeiro game – *COD 4* – parou. A morte de Imram Zakhaev serviu para fortalecer a ascenção de seu antigo parceiro, Vladimir Makarov, e tudo que você precisa saber é que o cara é muito mais barra-pesada que o falecido. Ele quer vingança, e

cabe ao capitão Soap McTavish impedir que as coisas fiquem piores do que já estão.

DA NEVE AO SAMBA

Um dos pontos mais interessantes notados por quem já teve a chance de testar a continuação é o modo como os produtores conseguem mesclar momentos de calma espionagem com sequências de puro caos. A tal missão realizada no meio da neve, tão alardeada por aí, é prova irrefutável de que a ➤

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

| |
|--|
| Favelas absurdamente densas e violentas |
| Co-op intenso e desafiante |
| Modo Veteran absurdo e, ainda assim, divertido |
| Zumbis (pelo menos não até uma expansão) |
| Piedade de apelões que vivem na rede |
| Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo |
| 100% |

PREVIEW

mecânica funciona. Ao lado de McTavish, o jogador deve se infiltrar em uma base inimiga utilizando apenas armas silenciosas e tiros certeiros. Enquanto tenta se manter na linha, o que o jogador vê são detalhes como o sistema de iluminação, o barulho das placas de neve ao seu redor e o modo como até mesmo a barbicha de seu parceiro passa a congelar conforme a jogatina evolui. Não demora para que todo esse clima sorrateiro seja quebrado, uma vez que os soldados do local logo descobrem que você está por ali. Em questão de segundos, a tela passa a ser tomada por fogo cruzado, gritos, explosões e uma névoa esfumaçada que, segundo rola por aí, funciona como uma cobertura dinâmica contra o fogo inimigo. Malucos passam a invadir o cenário utilizando trenós, o que de certa forma mostra que, embora continue seguindo a caótica cartilha de um bom *Call of Duty*, o game ainda reserva suas surpresas.

E se tudo parece permanecer na mesma linha do primeiro *Modern Warfare*, o mesmo não pode ser dito em relação a algumas das tecnologias por trás do projeto. Uma delas, responsável pelo carregamento das texturas e dos demais elementos dos cenários, por

exemplo, tem sua eficácia comprovada pela missão situada em uma favela do Rio de Janeiro. Bowling conta que o streaming de texturas foi introduzido pois o estúdio sabia que fases, missões e mundos maiores sempre foram solicitados pela comunidade que é fã do jogo. "O carregamento das texturas nos permite oferecer tudo isso, uma vez que nós podemos construir estes ambientes massivos fazendo com que eles continuem superdetalhados e em alta resolução." Como nós gostamos mesmo é de números, fica a promessa: esta tecnologia permite que os produtores criem cenários até cinco vezes maiores que os encontrados em *COD 4*.

Mais do que qualquer outra coisa, o cenário carioca serve eventualmente

para mostrar uma outra novidade do jogo, que é a variedade de caminhos dispostos dentro de uma mesma área, capazes de levar o jogador a um determinado ponto do mapa. Ora, nada melhor do que uma favela, em pleno morro, para mostrar isso. Quando as coisas ficam complicadas durante a investida por lá, o jogador deve se valer dos inúmeros becos e ruelas locais para perseguir os criminosos sem que a população civil – presente em massa pelos arredores – seja atingida de forma equivocada.

Algo semelhante acontece durante uma missão realizada em um aeroporto russo, conforme teaser divulgado durante a edição deste ano de outra feira de jogos, a Game Developers Conference, realizada no final de março em San Francisco, nos EUA. Apostando sobretudo em elementos de áudio, a ação

promocional passa a impressão de que o som está vindo do saguão de um aeroporto. Civis a torto e à direita não impedem que um tiroteio tenha inicio e o pânico tome conta da tela.

Tudo isso acontece, é importante ressaltar, sem que as tradicionais sequências contextuais da série sejam deixadas de lado. Os cenários podem ser maiores e mais densos, porém situações nas quais o perigo foge do seu controle – como quando você fica à beira de um precipício na fase da neve, por exemplo – continuam com grande destaque. E embora imaginemos que nada seja capaz de superar a explosão nuclear retratada no último game, a equipe responsável pelo projeto se mantém com um inconfundível sorrisinho no canto da boca. Haverá algo maior?

"Com certeza", garante o estúdio.

NÚMERO MÁGICO

Modern Warfare 2 é o sexto *Call of Duty* na cronologia principal da ►

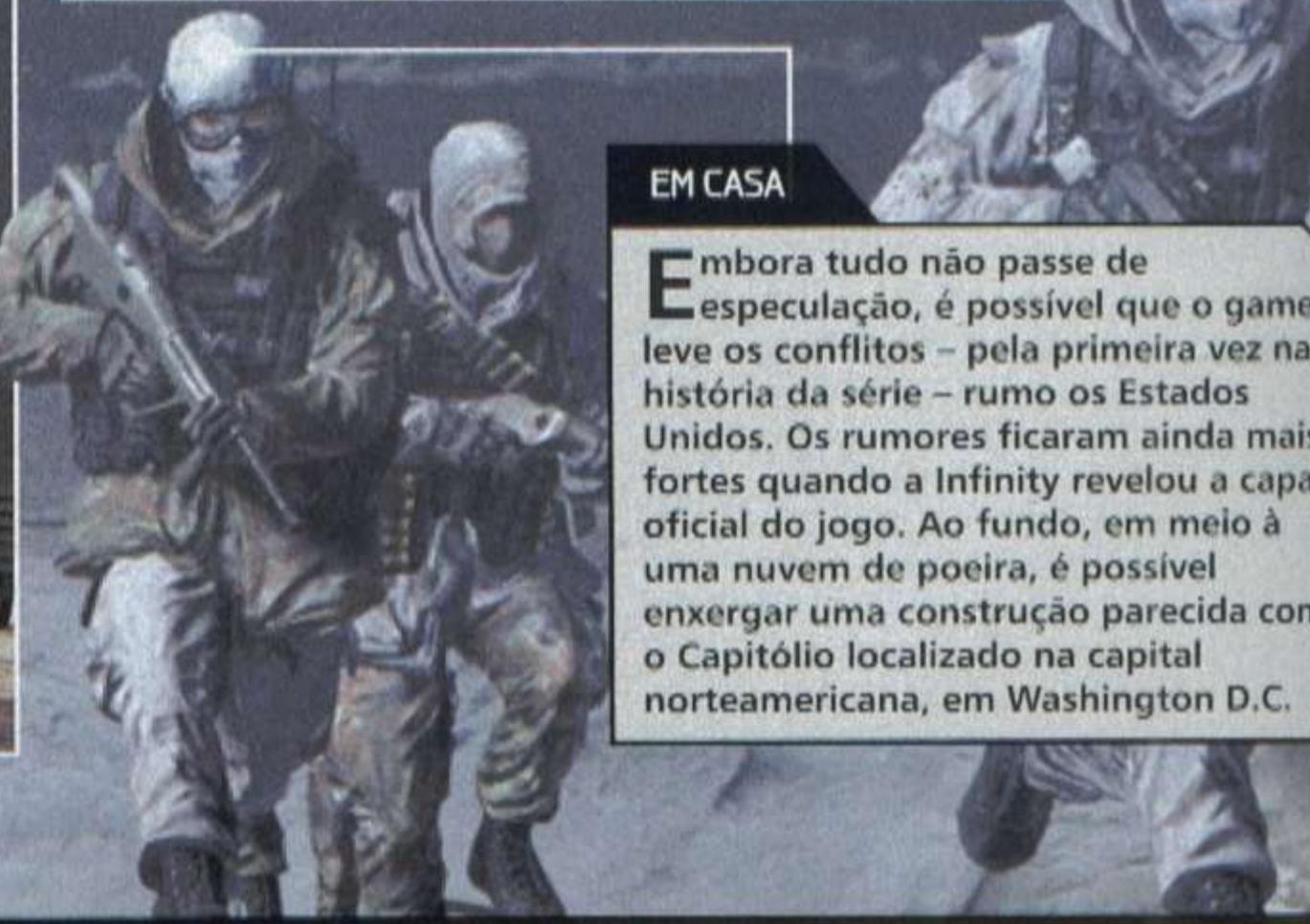


PREPARADOS

Já que o comportamento dos inimigos foi drasticamente aperfeiçoado, o game troca as grandes hordas por grupos menores. E eles dão um cansaço...



Mais uma vez, a estratégia será indispensável em algumas telas



EM CASA

Embora tudo não passe de especulação, é possível que o game leve os conflitos – pela primeira vez na história da série – rumo os Estados Unidos. Os rumores ficaram ainda mais fortes quando a Infinity revelou a capa oficial do jogo. Ao fundo, em meio à uma nuvem de poeira, é possível enxergar uma construção parecida com o Capitólio localizado na capital norteamericana, em Washington D.C.



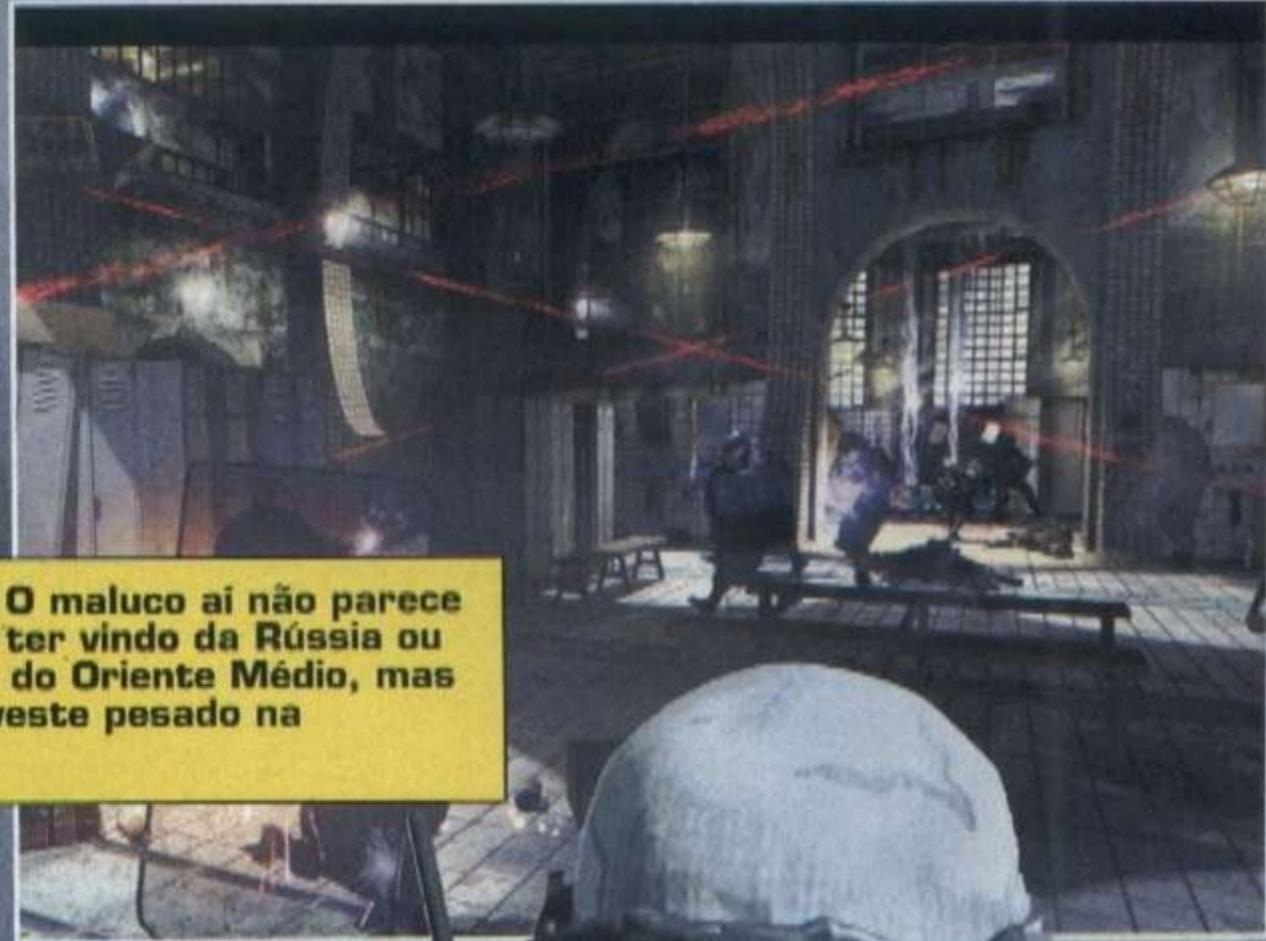
Em teste na E3, a fase da perseguição com snowmobile mostrou-se frenética, mas ainda assim fácil de controlar e mirar...



VARIEDADE O maluco ai não parece ter vindo da Rússia ou de qualquer outro canto do Oriente Médio, mas isso é normal: MW 2 investe pesado na variedade de locações.

PREPARE O BOLSO

Quando a Infinity Ward anunciou em seu microblog Twitter que *Modern Warfare 2* seria lançado em três edições diferentes, todas as atenções se voltaram para o pacote mais alto, a chamada *Prestige Edition*. Além de vir em uma embalagem de metal, o game acompanha um livro de ilustrações, um cupom para o download do episódio original de *Call of Duty*, que será lançado em breve na PSN; um busto de Soap McTavish e – pausa para a respiração – um visor noturno. Isto mesmo: um equipamento semelhante ao utilizado de verdade pelos soldados, capaz de permitir que você enxergue até 15 metros em total escuridão – seja em preto e branco ou em tons de verde. O preço da brincadeira? US\$ 149. Uma edição intermediária do pacote – isto é, sem o visor e sem o busto – poderá ser encontrada por US\$ 79.



INVISÍVEL Camuflagem geralmente não funciona como deveria em jogos de furtividade, mas em *Modern Warfare 2* é comum não enxergar seu inimigo até que seja tarde demais. Tudo graças a combinação de elementos naturais, como forte neblina, e uniformes que realmente se mesclam ao cenário.

Que *Cliffhanger*, que nada, escalar precipícios aqui é real

... em alta velocidade. Jogá-los inimigos contra as árvores é uma doce crueldade.

PREVIEW

Tá muito frio, cara! Faz o
seguinte, assistiu aquele
filme, Debi & Loide? Então,
faz tua parte aí!



Motocicleta endiabrada, que anda por ai, deixa eu te montar...

série, analistas estimam que ele deva vender 8 milhões de unidades em sua primeira semana, e seu personagem no game faz parte da força de tarefa número 121 – a mesma que, na vida real, caçou o ditador Sadam Hussein no Iraque. Mesmo com números tão expressivos, "dois" acabou sendo escolhido como o ideal para que a sequência conte com um elemento que faltou no original: uma modalidade cooperativa.

Antes que você arremesse pedras nos desenvolvedores, o mesmo Robert Bowling explica: "Dois jogadores nos pareceu o número mágico para o co-op. Foi quando o jogo permaneceu verdadeiramente divertido e intenso, sem no entanto se transformar em uma confusão". O resultado é um modo de jogo intimista chamado Special Ops, no qual a dupla de jogadores deve estar minimamente afinada. A aventura não segue a trama principal, uma vez que o objetivo

dos produtores é desenhar um modo feito especialmente para duas pessoas. Intitulado Challenge Mode, outro esquema de jogo coloca o jogador e seu parceiro em um cenário abarrotado de inimigos que devem ser eliminados em um espaço pré-definido de tempo. "Assemelha-se à fuga do avião no último jogo" (fase secreta pós-créditos) explica o presidente da Infinity, Vince Zampella.

Com tudo indo tão bem, a única coisa que nos incomoda é o fato de o co-op só ter sido mostrado, ao menos até o momento, em tela dividida. Deixar



a PlayStation Network de lado seria um erro dos grandes, então permanecemos com o pé atrás.

BRINQUEDOS DE GUERRA

O mesmo não pode ser dito, felizmente, em se tratando de outro ponto importante dentro de uma continuação de um jogo de tiro: novas armas e equipamentos. Como ainda não existe uma listagem completa trazendo todas as novidades, ficamos com as preferidas dos produtores – e provavelmente as únicas confirmadas oficialmente até o fechamento desta edição. Trata-se da TAR-21, uma espingarda de assalto israelita moderna – o "21" tem a ver com o século – que em breve será considerada item padrão no exército de Israel, e do chamado Famas, um rifle de assalto utilizado atualmente pelas forças militares francesas. Sigla em francês para "Fuzil de Assalto da Fábrica de Armas de Saint-Étienne", a arma é conhecida por sua relativa leveza

(3,6 kg) e por já ter sido utilizada de forma intensa em três guerras de grande porte: a primeira do Golfo, a da Bósnia e a do Afeganistão.

Mais do que novas armas, porém, *Modern Warfare 2* marca a chegada de um sistema de acessórios e buggingangas semelhante ao que fez do multiplayer online de seu antecessor um dos maiores sucessos dos últimos anos. Isso significa que as armas utilizadas ao longo do jogo principal também poderão ser customizadas com diversos extras, como uma mira de longo alcance ou um visor termal. Se você prefere partir logo para o ataque, saiba que seus inimigos estarão mais preparados do que nunca. Guerra é guerra – na Rússia, no Brasil ou em qualquer outro canto do mundo. ■



PROTEÇÃO Embora conte com métodos tradicionais de cobertura, como escudos especiais, o game promete ainda um sistema dinâmico de proteção. Fumaça, explosões e gritos – ou seja, o caos – também servirão como ajuda contra o fogo inimigo.

A cena da escalada não é muito interativa, mas consegue dar um belo calafrio de medo



A fase no Rio de Janeiro impressiona pela densidade sufocante das vielas das favelas. Dolorosamente real.



Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?



PREVIEW



Não espere moleza: *DJ Hero* exige mais o uso de duas mãos e movimentos coordenados do que em *Guitar Hero*

DJ HERO

Plataforma: PS3 | Distribuidora: Activision Blizzard

Produtora: FreeStyleGames | Gênero: Musical | Lançamento: Segundo Semestre de 2009

Largue a guitarra: agora a moda é comandar as picapes no seu PS3

A primeira impressão que você tem ao olhar para as imagens de *DJ Hero* – sinta-se à vontade – é que se trata de uma cópia de *Guitar Hero*. Embora os dois títulos não compartilhem o subtítulo “Hero” por acaso – é a Activision quem comanda a produção dos dois –, as diferenças acabam surgindo a partir do momento em que você pega o controle. Ou melhor: a picape.

Como seu próprio nome já diz, *DJ Hero* coloca o jogador no comando de uma daquelas mesas especiais que permitem a edição e mixagem de todo e qualquer tipo de faixa musical. O curioso, porém, é que nem tudo por aqui precisa ser Rock – há canções dos mais

variados gêneros, entoadas pelos mais diversos artistas. Eminem, Rihanna, Foo Fighters, Beastie Boys e ícones da mixagem, como DJ Shadow, representam apenas uma parte do repertório. Ciente de que quem curte música eletrônica não gostará de brincar com estilos como o Hip-Hop, a Activision fará com que já de início 60% das músicas inclusas no jogo estejam liberadas. Outras mais importantes, porém, precisam ser desbloqueadas na raça.

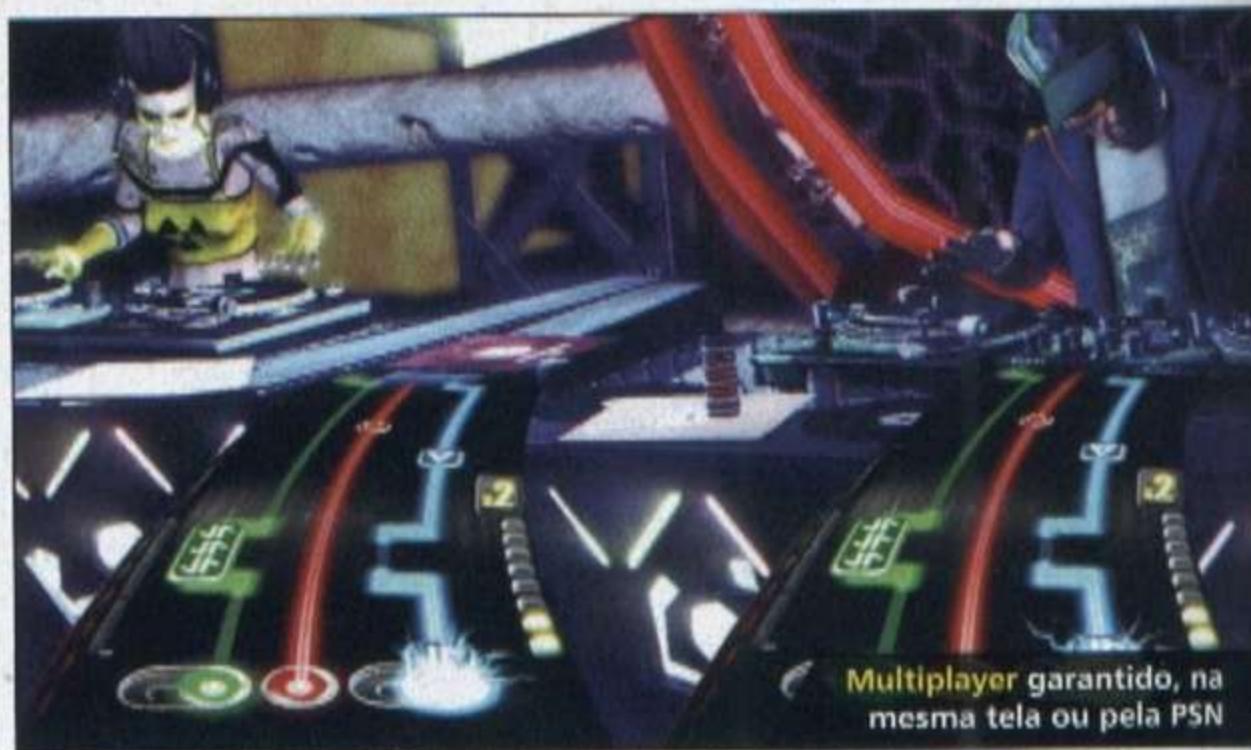
Então vem o controle, essa mesa bem bacana que – ao menos até o momento – não possui um preço definido. A FreeStyle afirma que o intuito do estúdio é entregar um acessório na faixa de preço dos

demais periféricos musicais, mas a verdade é que ninguém ainda teve a coragem de revelar quanto a brincadeira exigirá do seu bolso. Não deve ser muito barato, veja bem, já que o material é de primeira categoria. São três botões – o azul toca a primeira faixa; o verde, a segunda; e o vermelho cuida dos samples, sons especiais como assobios e baterias – e um prato, isto é, o disco utilizado para momentos especiais de scratching. Sabe quando o DJ começa a arranhar o disco fazendo um efeito de som bacana? É exatamente isso. Aqui, o prato pode ser movimentado em até 360°.

A grande surpresa comprovada recentemente na feira de jogos E3 é

que *DJ Hero* se mostra extremamente acessível a quem nunca comandou uma picape na vida – que deve ser o caso de grande parte do público que espera o game.

Como o esquema de jogo é exatamente o mesmo dos títulos musicais que vemos por aí – obviamente, com suas devidas adaptações –, o esquema não tem segredo. Um toque bem interessante, na verdade, até torna as coisas um pouco mais convidativas: se você quiser, poderá muito bem conectar sua guitarra e um microfone USB ao console graças à uma modalidade chamada *DJ vs Guitar*. Difícil vai ser alguém querer encostar a picape. ■



Multiplayer garantido, na mesma tela ou pela PSN



EXTRAS

Além de modalidades convencionais para um jogador, haverá um modo competitivo local por meio da PSN. O melhor está no fato de grande parte dos desafios consistir em um mix de várias músicas. Eminem contra Jay-Z, Gwen Stefani contra Rick James e Foo Fighters contra Beastie Boys são alguns dos embates confirmados.



Primeiro *Guitar Hero* e agora *DJ Hero*. Ainda estão devendo *Acordeon Hero*, *Piano Hero*, *Alambique Hero* e *Oboé Hero*.

SAW

Plataforma: PS3 | Distribuidora: Konami | Produtora: Zombie
Gênero: Ação | Lançamento: Segundo Semestre de 2009

"Ei, o que é isso preso na minha cabeça?!" Meu cosplay de Bocão!

Embara muita gente considere por aí que só o fato de assistir a um longa da série *Jogos Mortais* seja uma forma cruel de tortura – seja pelo conteúdo indiscreto ou pelo clima tosco de filme B –, é difícil negar todo o sucesso que a temática conquistou desde 2004, quando estreou sem muita

badalação em salas dos EUA. De lá pra cá, cinco filmes foram produzidos e o sexto episódio, com estreia prevista para outubro deste ano, encontra-se em pós-produção. Chegará a tempo de fazer companhia para *Saw*, desta vez o jogo, um título nada convencional bancado pela Konami e assinado



O pai não esqueceu a minha Caloi!

OOPS!

Assim como rola nos filmes, o game é recheado de armadilhas cruéis e bizarras. Para exemplificar o clima de tensão, a produtora afirma que é como se cada porta presente em *Saw* pudesse estar conectada à uma escopeta. O jogador precisará agir (e pensar) rápido.

Vocês jovens reclamam demais! No meu tempo, aparelho ortodôntico era de metal duro e se você tentasse tirar, ele rachava sua cara no meio! A gente ficava com um sorriso bonito na marra!



Nesta cena, botões aparecem discretamente na máscara e você deve apertá-los com perfeição para livrar-se de uma morte horrível

por um estúdio independente de Seattle, nos EUA.

Grosso modo, tudo o que você precisa saber a respeito da história é o seguinte: *Saw* tenta preencher o vazio deixado entre o primeiro e o segundo filme, colocando o jogador no papel do detetive David Tapp – personagem interpretado por Danny Glover. Tapp não morreu em decorrência do tiro alvejado por Zep ao final do primeiro longa e continuou perseguindo Jigsaw, o carinha responsável pelos *Jogos Mortais*. Se você conhece bem o vilão (aqui



também interpretado por Tobin Bell), deve imaginar muito bem que essa história não poderia dar certo.

E não dá, uma vez que Tapp começa o jogo preso à uma daquelas máscaras capazes de partir o seu crânio ao meio. Ou pelo menos é assim que tem início a principal demonstração jogável

exibida até hoje pela Konami, em eventos como a feira de jogos E3.

Na pele do cara, o jogador deve movimentar o direcional analógico com rapidez até que a armadilha seja desarmada. Não é tão complicado assim, exceto pelo fato de você logo se ver trancafiado dentro de um banheiro inspirado no cenário principal do primeiro filme. A senha para sair da sala está escrita no espelho, e o cartão magnético necessário para abrir a porta está escondido em um vaso sanitário cheio de seringas.

O que segue é um minigame onde o jogador deve buscar pelo cartão desviando das agulhas. Feito isso, entra em cena uma animação de embrulhar seu estômago e você logo é liberado para os próximos desafios – em grande parte, no estilo “aperte o botão certo na hora certa”. A semelhança com games no estilo de *Silent Hill* é inegável: os cenários são escuros, bem detalhados e recheados de objetos que permitem algum tipo de interação. Um toque bem legal são os vários televisores espalhados ao longo do jogo. Saca aquelas mensagens deixadas em vídeo pelo Jigsaw? Pois o game é abarrotado delas. ■

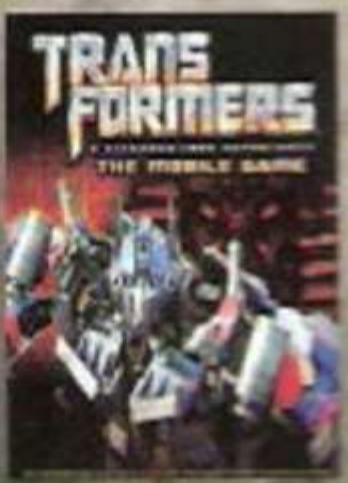
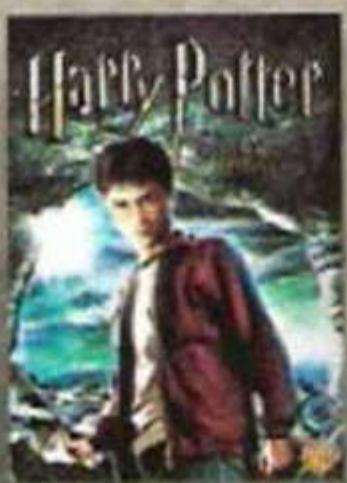
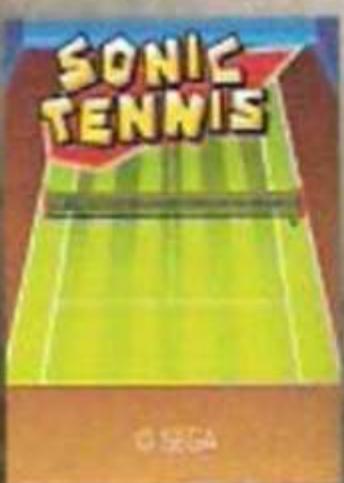


O jogo que você quiser,
no seu **celular**.

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



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





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



www.claroideias.com.br

DETONADO

HARRY PO E O ENIGMA DO PRÍNCIPE

Produtora: Electronic Arts / Distribuidora: Electronic Arts
Jogadores: 1 / Console: PS2



Destrinchamos os caminhos de Hogwarts para você coletar os 125 brasões do jogo.

Por André Forte

Assim como no livro (e consequentemente, no filme), *Harry Potter and the Half Blood Prince* (Adaptado em terras brasileiras como *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*) possui em seu enredo o mistério sobre a identidade do Príncipe Mestiço. Muitas coisas aconteceram em Hogwarts desde o último episódio, algumas delas, nada boas para Harry. Uma das maiores decepções do garoto é ter que aturar mais uma vez as provocações do nada confiável Professor Snape, que acabara de ser nomeado como o

Professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, algo totalmente irônico se julgarmos as atitudes do tirano. Além disso, é clara a ligação do vilão com o garoto Draco Malfoy que juntos prometem transformar as aulas em um verdadeiro terror para Harry, Ron e Hermione. Esquecendo um pouco a trama, o jogo segura a onda e consegue divertir, mas não tem pretensão alguma de ser inesquecível. O novo jogo da série criada por J. K. Rowling é envolvente do início ao fim, pela bela interação e carisma dos personagens e, sobretudo, pela

variedade de jogabilidade: os duelos de varinhas, aulas de poções e voos de vassoura nos campos de Quadribol conseguem diversificar o jogo de forma que sua repetição de atividades não cansa o jogador. É uma pena que ainda assim, o jogo se prende muito ao público infantil e não oferece uma dificuldade mais acentuada para os que procuram desafios. Antes que você abandone o jogo, há algo que pode lhe interessar. Se a receita da EA é atrair os mais novos, o desafio aqui fica reservado somente ao recheio do bolo, ou melhor dizendo, os itens

colecionáveis como os Brasões de Hogwarts que estão espalhados pelo mundo aberto de Hogwarts. E alguns brasões são tão chatos de achar que acabam valendo algumas horas extras dessa versão comportada e enfeitiçada de Bully. Confira o nosso detonado, e de quebra, a localização completa desses brasões. ►



O sexto filme do bruxinho mais querido da Inglaterra arrecadou US\$ 401,8 milhões em apenas uma semana desde seu...

TER

ROTEIRO

Um guia completo para chegar ao final da aventura de Harry e conseguir de lambuja todos os brasões de Hogwarts

PRIMEIROS PASSOS



1. Gina e Rony informam Harry que ele foi escolhido para ser o capitão do time de Quadribol da

Grifinória. A aventura começa com um voo de vassoura. Passe entre as estrelas para ganhar velocidade.

2. Seus amigos pedem para Harry se livrar dos caldeirões de poções do amor. Essa fase inicial ensina como fazer o Wingardium Leviosa e manipular objetos. Pegue os caldeirões e jogue longe.

3. Siga Luna rumo à Escola. Esse trecho apresenta o funcionamento dos brasões e mini

brasões. Recolha o máximo de mini brasões que conseguir. A localização dos brasões você confere no nosso guia.

4. Harry deverá ir a aula de poções com o Professor Slughorn. Para chegar lá, aperte **□** para chamar o fantasma de Nick sem Cabeça. Nick é uma espécie de GPS, basta segui-lo para chegar ao local através dos caminhos mais curtos. Chegando na sala, faça a poção conforme a receita ensina (os comandos incluem as funções de ferver (**↓** e **↑** repetidamente) e mexer (giro 360° no analógico), além de jogar a quantidade certa de itens, como corpo de rato e líquidos inflamáveis).

5. Saia da sala de Poções e procure Nick e siga para o Clube de Duelos. Entre no quadro com um velhinho de cabelo branco, logo à sua frente, no corredor. No caminho, colete o máximo de mini brasões que conseguir. Entre na sala do Clube de Duelos de Grifinória e converse com o líder, que lhe pedirá para fazer movimentos com a varinha.



6. Saia do clube e siga até o pátio principal para encontrar Dumbledore. Caso não saiba o caminho, chame o Nick.

O TREINO DE QUADРИBOL

7. Agora Cátia irá te guiar na missão de chegar ao Campo de Quadribol. Ao chegar ao portão de acesso do campo, conserte a alavancas utilizando o reparo (**→**, **↓**, **←** no analógico direito). A senhora do quadro lhe oferecerá um atalho para a grande

escadaria, siga Cátia e não entre no quadro.

8. Siga até o final do hall de madeira e Goyle o desafiara para um duelo. Vença sem dificuldades utilizando magias rápidas pressionando **↑**.



9. Finalmente começará o treino de Quadribol. O desafio é simples: basta seguir o pomo e passar pelo máximo de estrelas que conseguir. Quando os bonecos aparecerem, passe na frente deles para destruí-los. Caso algum adversário esteja na sua frente, bata nele da mesma forma. Após terminar o treinamento, você terá acesso ao quadro de treinamento, onde poderá fazer os treinos necessários. É também o jeito mais fácil de se conquistar mais dois distintivos de voo:

10. Harry se oferece para preparar uma poção redutora para Gina no clube de poções. Chame Nick para levá-lo até o local.

11. Dentro do clube, faça seu cadastro no quadro de avisos. Faça uma poção restauradora de voz, colocando os ingredientes desejados antes que o tempo acabe. Após terminado, comece a poção redutora para levar para Gina.



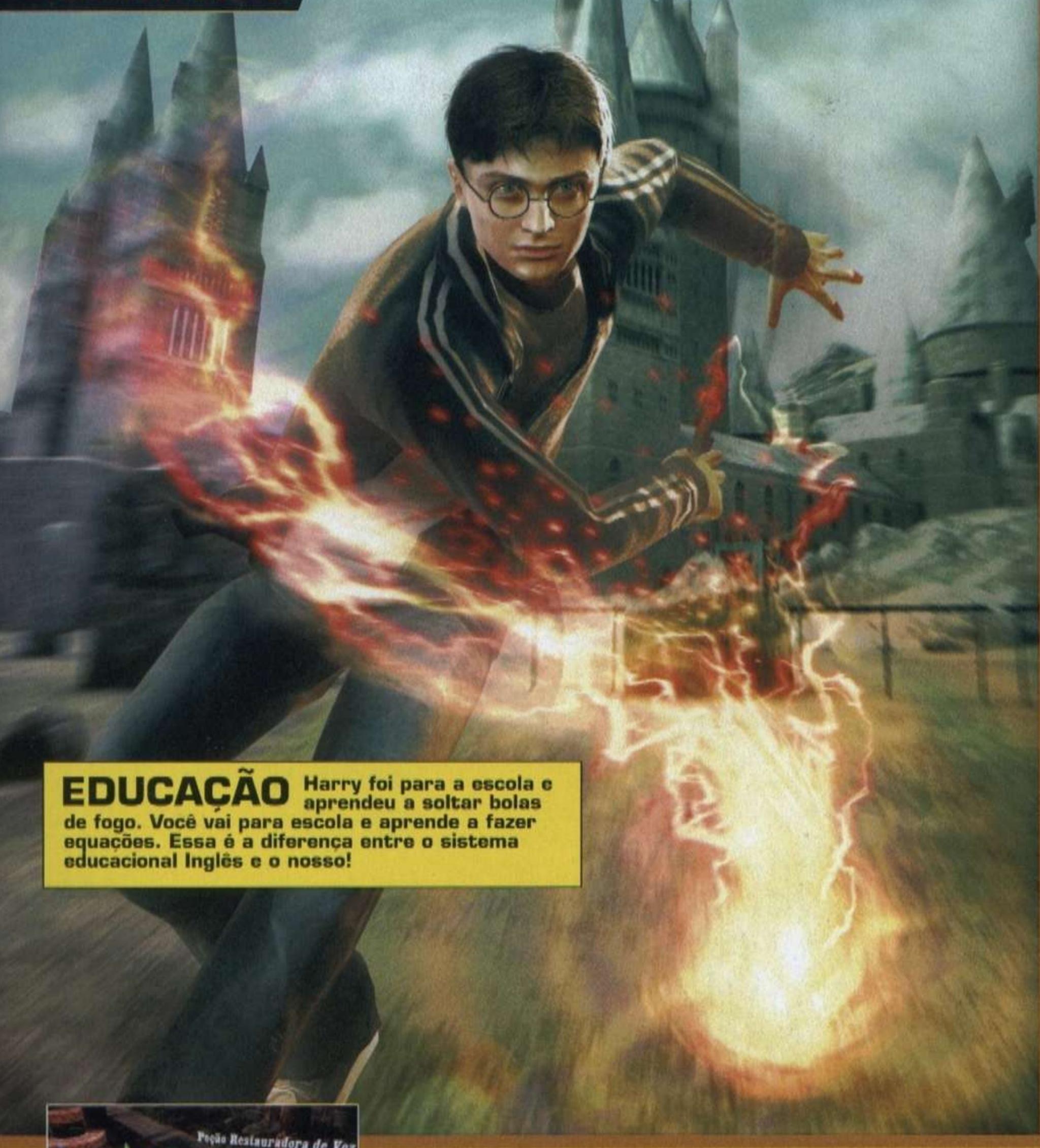
AVALIAÇÕES

| Técnica | Gráficos ★★★★★ | Replay ★★★★★ |
|-----------------|----------------|-------------------|
| Controle | ★★★★★ | Acabamento ★★★★★ |
| Áudio | ★★★★★ | Dificuldade ★★★★★ |
| Enredo | ★★★★★ | |
| Inteligência | ★★★★★ | |
| Atrações Extras | ★★★★★ | |
| Câmeras | ★★★★★ | |
| Chaves | ★★★★★ | |

NOTA FINAL

7,5

DETONADO



EDUCAÇÃO

Harry foi para a escola e aprendeu a soltar bolas de fogo. Você vai para escola e aprende a fazer equações. Essa é a diferença entre o sistema educacional Inglês e o nosso!



12. Saia do clube e siga em direção ao campo de treino, onde será intimidado por Crabble para um duelo. Vença e em seguida, ensine seus poderes ao Clube de Duelos de Lufa-lufa. Aproveite que já está no local e faça todos os duelos do quadro para ganhar magias mais poderosas. Saia do clube e encontre Cáitia.

O JOGO DE QUADRIBOL

13. O próximo passo é seguir para o campo de Quadribol. Chame Nick para ele ensiná-lo o caminho, mas antes, ele te levará a parte externa do castelo e avisará da presença dos brasões.

14. Entre novamente no castelo e siga Nick até a quadra. Ele passará pelo quadro que o leva direto

para a área da torre do relógio. Ao sair, vença o duelo de magia e siga em frente.



15. Continue seguindo Nick pelo caminho do corredor de madeira, passe pela gruta até encontrar a saída para o seu clube de quadribol. Agora chegou a hora de enfrentar o time de Sonserina, mas antes, faça o último aquecimento perseguindo o pomo em um treinamento de voo. Durante o jogo, seja ágil para passar pelas estrelas antes do adversários. Se for preciso, encoste neles sem dó para jogá-los longe. Como prêmio, você pode faturar alguns distintivos

de voo prata, mas caso não consiga algum deles, você pode tentar em outras oportunidades.

A FESTA DE SLUGHORN E OS COMENSAIS DA MORTE

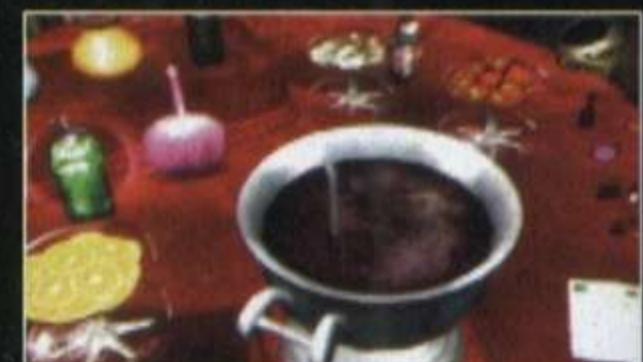
16. Vá atrás de Luna no Ancoradouro para ir à festa com ela. Ao descer as escadas, Luna pedirá para você acender as caixas de fogos de artifícios. Utilize a magia para acendê-los com ↓ e ↑. Em seguida, siga a garota pela escadas rumo a sala de Slughorn.



17. Ao chegar, o Professor Slughorn pedirá para você preparar o ponche da festa. A preparação segue o mesmo

esquema das poções.

18. A próxima missão é seguir Draco e Snape para ver o que ambos estão tramando, mas tome cuidado para não ser notado. Para isso, basta ficar à média distância e subir as escadas rumo ao sétimo andar.



19. Após o vídeo de Draco e Snape, Harry enfrentará Belatrix em um duelo de varinhas. Para vencê-la, basta atacá-la à longa distância, abusando de Expelliarmus (← no analógico esquerdo e → no direito ao mesmo tempo). Quando ela cair, solte Estupefaça (↑ no analógico direito) na bruxa. Ela ainda retorna para uma segunda batalha, repita a tática e você enfrentará o Lobisomem Fenrir que tentava raptar Gina. Contra ele, ataque à média distância para vencê-lo mais rapidamente, já que ele não oferece muito perigo.



A PERSEGUICAO A DRACO MALFOY

20. Draco costuma se esconder no sétimo andar e é lá que você deve ir. Saia da biblioteca entrando pelo quadro que leva à grande escadaria. Suba as escadas até o sétimo andar. Peça ajuda a Nick caso não saiba o caminho. Você verá um garoto que deixa cair uma peça de madeira no chão.

21. Siga para o corredor à esquerda e encontrará um grande viveiro em formato circular com um pássaro e uma anotação com uma poção. Seu objetivo é levar a poção para Hermione analisar no Clube de Poções. Ao encontrar Hermione, ela negará ajuda e Harry terá de preparar sozinho a poção para descobrir do que se trata. Finalize a poção e obtenha a



Que o sétimo livro vai ganhar um jogo futuramente, ninguém tem dúvida. Resta saber se, a exemplo do sétimo filme, ...



poção Polissuco. Em seguida, vá até a sala de Dumbledore. Ao chegar, uma menina dirá que um menino roubou sua pedra de Gob e aponta o ladrão. Vá até lá e o desafie para recuperar a pedra. Volte e entregue a pedra.

22. O objetivo é seguir Hermione até o pátio de transfiguração. Quando chegar à porta do pátio, volte, levite o banco e atire contra o brasão no alto da porta. Pegue e siga para o pátio.

23. No pátio, Harry aprenderá outra magia, o Levicorpos (← no direcional analógico esquerdo e ← no direito). Enfrente o campeão Júnior de Corvinal. Aproveite que já está lá e enfrente todos os outros no quadro.

24. Vá até o campo de treino passando pelo quadro localizado no corredor ao canto direito da torre circular. Caso esteja perdido nas escadarias, peça para Nick guiá-lo até o Clube de Quadribol, faça um treino de voo e no final, converse com Hermione que o chamará para a aula de poções.



25. Siga Rony até a aula de poções, até ser surpreendido por um desafiante de Sonserina, que deverá ser vencido no duelo. Caso queira desafiar o Clube de Duelistas do local, os procure no pátio pavimentado.

HARRY, O BONDOSO E RONY, O APAIXONADO

26. Ao chegar na grande sala onde está Lilá, ela pedirá a Harry ajudá-la a recuperar seus livros voadores. Utilize o Leviosa na bolsa menina e então capture todos os fujões. Agora, vá com Ronny até a sala de poções e faça mais um experimento conforme a receita.

27. Encontre a Professora McGonagall na Torre de Astronomia. Entre no Quadro que dá acesso a grande escadaria e chame Nick para guiá-lo até a torre recém aberta.

28. Ao chegar na biblioteca de Astronomia, haverá um duelo contra dois garotos, Vença-os com golpes rápidos de Estupefaça. Após vencê-los, eles prendem Potter atrás do portão e quebram a alavanca, então será necessário encontrar uma forma de abri-lo novamente, mas não faça isso antes de pegar o brasão.



29. Chegou a vez de controlar Rony, que está possuído por uma poção do amor feita por Romilda. Harry diz que levará Rony até a bruxa, mas na verdade pretende tirar o efeito da poção. Antes de sair da sala, pegue o brasão.

30. Chegando no Local, o professor ensinará a fazer o antídoto. Junte os ingredientes e salve Rony.

31. Harry está na ala hospitalar e deve seguir para a quadra de Quadribol para enfrentar a equipe de Lufa-lufa. Faça um breve aquecimento e enfrente Lufa-lufa no Quadribol.

32. Após falar com Cátia, siga Draco pelos corredores e o enfrente em um duelo. Em seguida, a visão do jogo se tornará em primeira pessoa e Harry circulará sozinho. Aproveite para pegar o máximo de mini brasões pelo caminho e, no final, enfrente mais um duelo contra os amigos de Draco. O passeio em primeira pessoa continua em seguida, pegue mais mini brasões até encontrar o professor. Faça uma poção conforme a receita e veja a animação.

33. O próximo objetivo é levar a memória de Slughorn para Dumbledore, mas antes disso, duele com mais um comparsa de Draco Malfoy.

A FINAL DE QUADIBOL

34. Controle Gina como apanhadora do Pomal. A tarefa é um pouco mais complicada do que a dos jogos anteriores, pois o caminho percorrido pela garota é maior, além de contar com mais adversários. Não deixe de dar suas trombadas nos rivais, pois eles são muito rápidos e qualquer vacilo pode lhe custar o título.

O FIM, OU QUASE ISSO...

35. O professor Dumbledore pediu a Harry que ele faça uma poção restauradora de Vigor. Siga para o Clube de poções e faça a poção conforme ensina o livro. Fique atento nos líquidos inflamáveis que devem ser chacoalhados antes de despejados, pois caso não chacoalhe, uma grande fumaça poderá sair do caldeirão.

36. Encontre Dumbledore na Torre de Astronomia e veja o vídeo. Após isso, ele irá perguntar se você aceita partir com ele sob as condições que ele obrigar. Aceite partir com ele apertando X. Chegando na gruta, outro vídeo mostrará cenas importantes da trama e vários corpos que estavam mortos na água renascerão e sairão de lá. Acerte-os rapidamente com magias Estupefaça

caminhando rapidamente para os lados. Não tente inventar combos complicados e demorados, pois eles são ágeis e somente com a magia simples poderão ser derrotados a tempo.

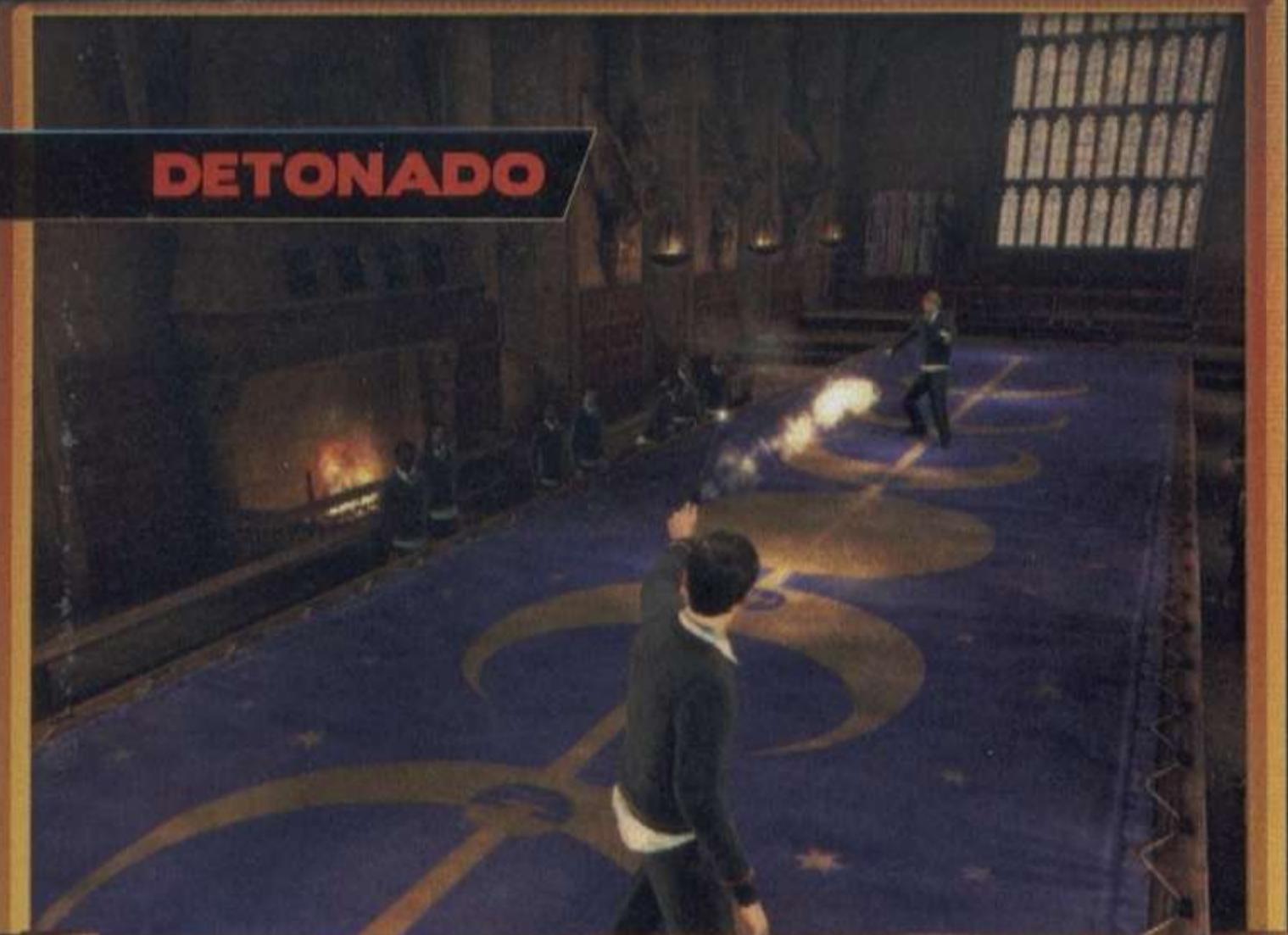
37. Após a animação que mostra a traição do professor Snape, enfrente o feiticeiro mascarado na biblioteca de astrologia com magias Expelliarmus (← no analógico esquerdo e → no direito simultaneamente).

Após vencê-lo duas vezes, se iniciará uma sequência de duelos, primeiro contra o Lobisomem Fenrir Grayback e depois por Belatrix. Ao tentar finalizar a luta contra a megera, Harry é surpreendido pelo Professor Snape, que admite ser o Príncipe Mestiço e sai de cena sem ao menos enfrentar o garoto. O fim do jogo é exatamente como termina o livro, ou seja, o fim verdadeiro dessa trama fica para a próxima aventura do Bruxinho, que por sinal, já estará barbudo até lá... ►



...ele também será dividido em duas partes.

DETONADO



LISTA DE BRASÕES

Encontre todos os itens secretos escondidos pelos terrenos mágicos da Escola de Bruxaria de Hogwarts.

TORRE DE ASTRONOMIA



1. Acima da porta que o leva para a escadaria próxima da estátua de leão.
2. Atrás do portão no fundo da biblioteca.
3. À esquerda superior da saída da torre.
4. Na estátua de leão.

ANCORADOURO (CASA DE BARCOS)

5. Na escada localizada entre a entrada do pátio e a o convés.
6. Acima da porta no alto da longa escadaria.

PASSAGEM ENTRE A CASA DE BARCOS E O PÁTIO PAVIMENTADO

8. Caída à esquerda do caminho do gramado.
9. Dentro de uma caixa de fogos de artifício.
10. No muro à direita, atrás de uma árvore. Há uma pedra no meio justamente para alcançá-lo.

FEITIÇOS

11. Em uma das mesas perto da janela.
12. No lado oposto do corredor, pendurado no muro.
13. Na parte traseira do pêndulo.
14. No último andar da torre do relógio, localizado atrás das engrenagens do relógio.
15. No último andar da torre, próximo a uma das escadarias.
16. Abaixo do saguão no topo da torre, em cima da porta atrás de uma estátua.
17. Na estátua de leão.



PÁTIO DA TORRE DO RELÓGIO

18. Dentro de uma caixa de fogos de artifício, ao centro.
19. Jogado no canto direito do jardim, totalmente quebrado atrás de uma árvore. Utilize o Reparo para unir todas as partes e pegar mais um brasão.
20. No canto esquerdo da entrada da torre do relógio.
21. Atrás de uma árvore à esquerda da ponte coberta (Covered Bridge).



SALÃO COMUNAL DE GRIFINÓRIA

22. Atrás da lareira.
23. No quarto masculino, entre as duas camas.

TORRE DO RELÓGIO

24. Na parede à direita da entrada do dormitório masculino.
25. No meio da ponte. Basta andar e pegar.

PONTE COBERTA

26. Ao lado esquerdo da entrada do castelo.
27. Ao lado direito da entrada do castelo.

PÁTIO DE ENTRADA

28. No lado oposto ao escritório de Dumbledore. O brasão está quebrado no meio da passarela.
29. Na prateleira ao topo da escadaria que leva à casa dos barcos.

CABANA DO HAGRID

30. Dentro de uma árvore pendurada no muro próximo da entrada do Paved Courtyard (Pátio Pavimentado).

MASMORRA DE ENTRADA

31. Na estátua de leão.
32. Entre no calabouço e vire imediatamente para a porta que acabou de entrar para ver o brasão escondido estrategicamente.

1º ANDAR

33. No corredor próximo a Stone Bridge (Torre de pedra), em cima da porta que o leva para a grande escadaria.

3º ANDAR

34. Há uma estátua segurando o brasão na curva interna do

corredor. Jogue um vaso contra a estátua e pegue o escudo com a magia Wingardium Leviosa.

35. Atrás do portão próximo à saída da Suspension Bridge (Ponte Suspensa).

GRANDE ESCADARIA

36. No ponto mais alto, atrás de uma das escadas onde há um quadro de um barbudo olhando para uma bolha de sabão.

37. Vasculhe abaixo da plataforma próxima da entrada para a grande sala.

38. Na plataforma próxima ao quadro de atalho para a livraria.

39. Acima da plataforma que dá acesso ao 5º andar. Vire à direita e siga dois lances de escada para encontrar a porta que o leva ao escritório de Slughorn para encontrar o brasão pendurado na parede.

CABANA DO HAGRID

40. Em cima da porta da cabana de Hagrid.

41. Próximo à cabana, atrás de uma árvore.



42. Atrás da cabana, próximo a uma estátua de leão.

43. Suba a montanha que o leva ao início do jogo.

44. No caminho de subida da montanha. Mantenha os olhos bem abertos.



Para compensar o baixo desafio do modo história existem 125 itens secretos escondidos no jogo. Fique de olho!

45. Ainda no caminho de subida da montanha.

46. Na estátua de leão.

HERBOLOGIA (CLUBE DE POÇÕES)

47. Atrás da casa de plantas onde acontece o Clube de Poções da turma de Harry.

48. No muro acima da porta que o leva ao Campo de Treinamento (Training Grounds).

49. Abaixo de entulhos onde há uma caixa de sacos de fedor, utilize o reparo para juntar os cacos do brasão.

50. Vindo do Clube de Poções, siga para a outra casa de plantas que o leva para dentro do castelo. Na primeira salinha dessa estufa há um brasão escondido atrás do mato à esquerda do seu personagem.

PASSARELA PARA HERBOLOGIA

51. Próximo a porta que o leva para a sala de herbologia, dentro de um vaso de flores. Use Wingardium Leviosa para encontrá-lo.

52. Corra pelo corredor e aperte * para pular nas flâmulas. Ao encostar na terceira, um brasão cairá dela.

53. Encostada perto de um banco de madeira.

54. Na sala com escadas que o levam para a livraria, no alto.

55. Na estátua de leão.

ALA HOSPITALAR

56. Na parede à esquerda, próximo a uma mesa.

57. Na estátua de leão.

BIBLIOTECA

58. Próximo ao corredor com escadarias que o levam para o andar de baixo, na parede próxima a sala de feitiço.

59. No pavimento menor, próximo a uma mesa, antes de entrar na livraria principal.

60. Atrás da livraria, ao lado direito de quem entra na livraria.

62. Na parte traseira da livraria, atrás de um portão.

63. Na estátua de leão.

CORUJAL

64. Na parte externa, bata nele com uma pedra próxima.

65. No primeiro andar dentro do local, embaixo da escada.

71. Próximo ao lago, há uma pedra logo a frente de um brasão pendurado na parede. Jogue a pedra nele.

PÁTIO PAVIMENTADO (CLUBE DOS DUELOS DE SONSERINA)

72. Na parede próxima da passagem para o subsolo da casa de barcos. Passe devagar por esse local para não bater o brasão.

PORTÃO DO CAMPO DE QUADRIBOL

80. Ao centro do portão de Quadrabol.

81. Na torre próxima ao portão. Suba a escadaria e olhe pela janela para avistar o brasão do lado de fora, pendurado na parede de outra torre. Pegue um vaso e suba aos poucos com o

DUELO

Se alguém enche seu saco em Hogwarts, você dispara uma bola de fogo na cara dele. Se desmembrar um colega causa somente uma detenção, imagino o que precisa ser feito para alguém ser expulso.

66. No segundo andar, abaixo da escada da sala.

67. No último andar, atrás do portão desta sala.

PASSAGEM ENTRE O CORUJAL E O PORTÃO DO CAMPO DE QUADRIBOL

68. Há uma caixa de fogos de artifício no alto da Owlery, use Incendio para soltar da plantaçao e em seguida, o reparo para consertar os cacos. O resultado é um brasão novo.

69. Após conquistar a habilidade Crest Collector 4, pegue uma bomba de fedor na entrada para a passagem principal e jogue contra o brasão pendurado na parede.

70. Próxima dos barcos, no pátio.

73. Dentro da passarela coberta, bem próximo da escadaria.

74. Dentro de uma caixa de fogos de artifício.

75. Suba a escada até o final para encontrar um brasão atrás de uma árvore.

SALA DE POÇÕES

76. No corredor com colunas, próximo ao arco da saída.

77. Em uma pequena saída perto da rampa de descida.

78. Atrás de um portão em uma das corredores menores.

79. Atrás de uma teia de aranha bem no final no corredor. Mais um brasão dando sopa.

Wingardium Leviosa. É, de longe, o brasão mais chato de se conseguir, pois caso você erre, você tem que descer, pegar o vaso e levar novamente aos poucos pela escadaria até acertar.

82. No primeiro lance de escadas que o leva para o campo de treino, use o Wingardium Leviosa no banco do canto esquerdo e move ele para acertar o brasão.

SÉTIMO ANDAR

83. Vindo pela grande escadaria, suba até o quinto arco. Está no meio da passagem circular, à esquerda.

DETONADO

84. Está atrás da porta 7º andar.

85. Descendo o corredor com as bandeiras, está pendurado na parede à direita.

86. Bata em todas as flâmulas do corredor.

PASSAGEM ENTRE O SÉTIMO ANDAR E A SALA DE POÇÕES

87. No topo da escadaria, jogue a cadeira contra as escadas com a estátua na janela.

88. No início da escada circular, no pátio.

89. Na parede próxima a uma tocha no alto.

90. No pátio próximo a um parapeito à direita.

ESCRITÓRIO DE SLUGHORN

91. Vindo do corredor do escritório para a grande escadaria, você encontrará um corredor com bandeiras penduradas. Bate em todas.

PONTE DE PEDRA

92. Abaixo de uma das saídas.

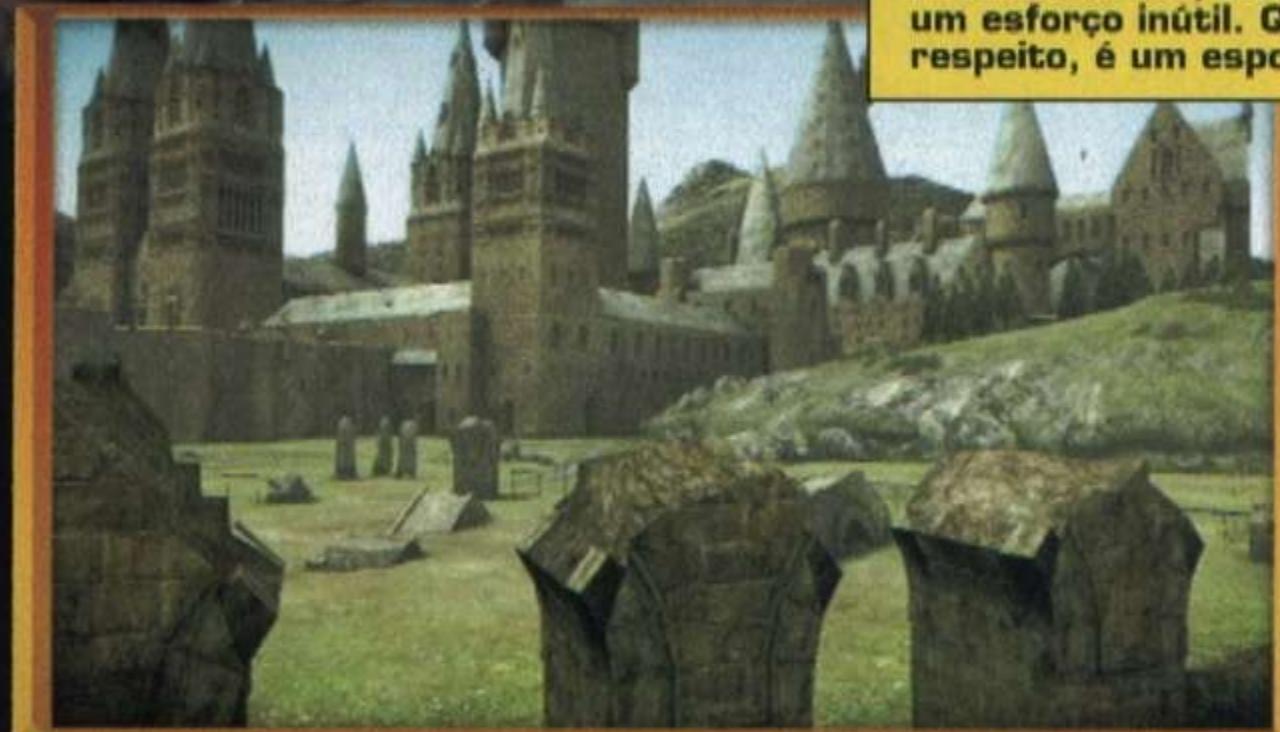
93. Ao lado da entrada da ponte próxima ao lago.

CÍRCULO DE PEDRA

94. Embaixo da entrada ára a ponte coberta.

95. À esquerda da ponte coberta, dentro de uma árvore.

96. Vá em direção a Owlery e você avistará o brasão à esquerda. Esse brasão está bem



escondido no local.

97. Próximo do topo da colina acima da cabana de Hagrid, rodeada por árvores à direita.

PONTE SUSPENSA

98. Em cima da porta que o leva ao corredor para o campo de treino de Quadribol.

99. Na estátua de leão.

PASSAGEM ENTRE A PONTE SUSPENSA E O PATO DE TREINAMENTO

100. Próximo à porta de passagem para o campo de treino Quadribol.

101. No topo da escadaria em espiral, atrás da estátua.

PATI DE TREINO (CLUBE DOS DUELOS DE LUFA LUFA)

102. Próximo a escadaria que o leva ao campo de Quadribol, em um pequeno canto há um brasão dentro de uma árvore. Queime a árvore com o Incêndio.

103. Dentro de uma caixa de fogos próxima ao centro do campo de treino.

DUELO O jogador que apanha o Pomo Dourado encerra o jogo e praticamente vence a partida imediatamente, tornando o resto do jogo um esforço inútil. Quando pensamos a respeito, é um esporte idiota..."

PÁTI DE TRANSFIGURAÇÃO

113. No caminho circular próximo à estatua de leão, atrás do quadro de atalho.

114. Dentro da torre central do pátio. Utilize o Wingardium Leviosa para trazê-lo até você.

115. Corra ao sentido oposto à porta de Herbologia e pule nas bandeiras para o brasão cair.

116. No muro próximo à porta para a Sala de Transfiguração.

117. Dentro da sala de transfiguração, próximo à saída.

118. Na estatua de leão.

VIADUTO

119. Atrás da estatua à direita da escadaria.

120. Acima da porta que o leva para a sala de poções.

121. Acima da porta que o leva para o lado de fora.

122. Fora da ponte, próxima ao caminho que o leva ao viaduto.

PASSAGEM PARA O VIADUTO

123. No hall próximo à estrada do viaduto, acima da porta que o leva ao pátio da Sala de Transfiguração.

124. Pule nas bandeiras na passarela para que um brasão caia da última flâmula.

125. Atrás de uma teia de aranha na parede.



Harry Potter é um jogo que insiste em uma fórmula simples e mesmo assim consegue vender milhares de cópias.

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

DESDE 1989

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED



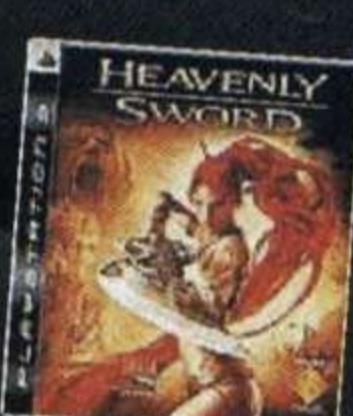
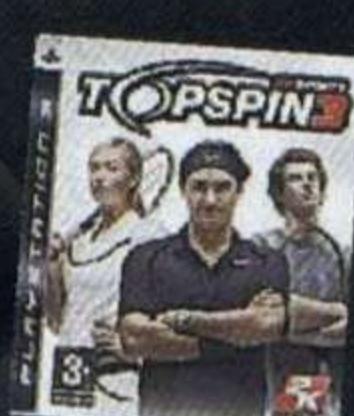
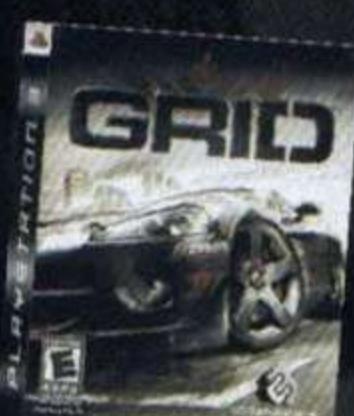
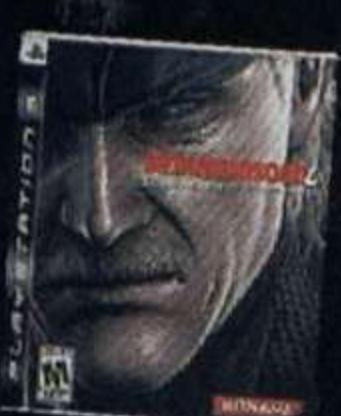
consulte R\$ 149,00 R\$ 179,00 R\$ 179,00



R\$ 79,00
cada

SUCESSO
DE
VENDAS

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R\$ 169,00 cada

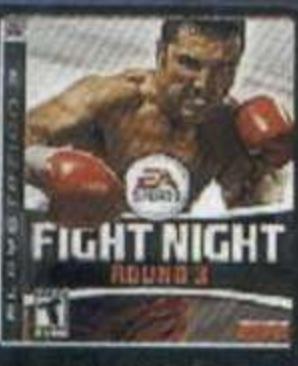


www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS

(19) 3308-6998

Preço Imbatível
R\$ 99,00 cada



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



PSP - Core Edition
R\$ 599,00



TODO O SITE
10X
S/ JUROS



VENDAS PARA TODO O BRASIL

DESCONTO
10%
BOLETO



ENTREGA VIA
SEDEX
CORREIOS

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

GAMES



GAMES EVOLUTION



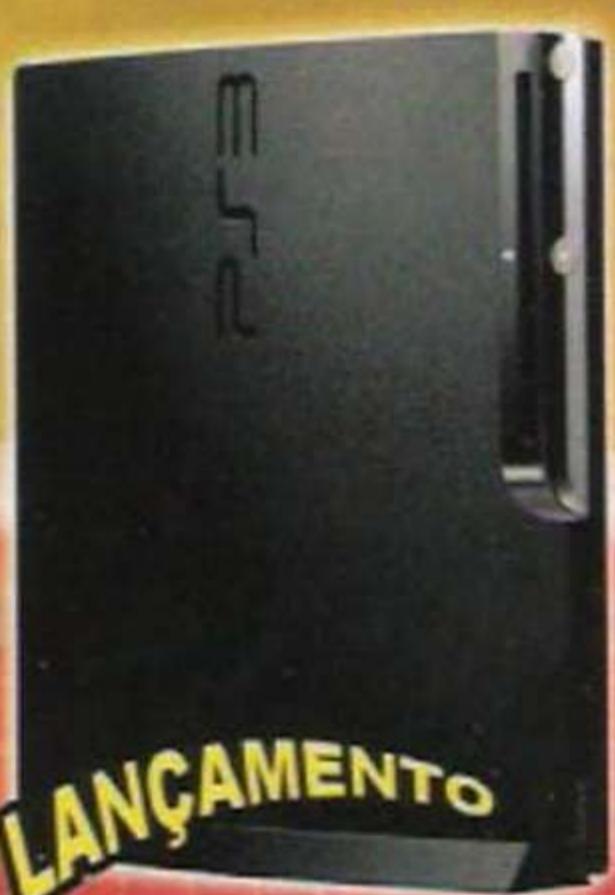
www.gamesevolution.com.br

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



60GB

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



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

**ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL
CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937**



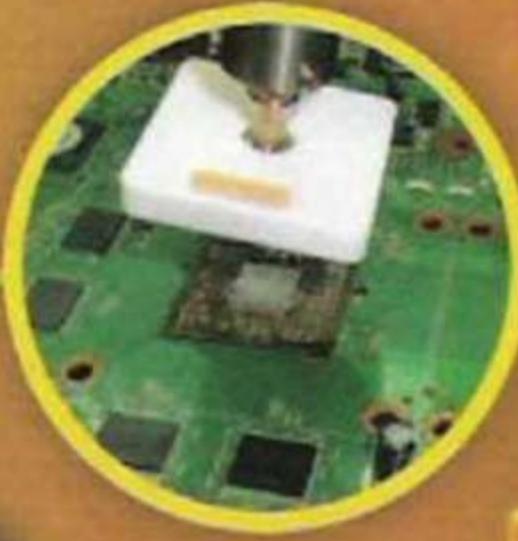
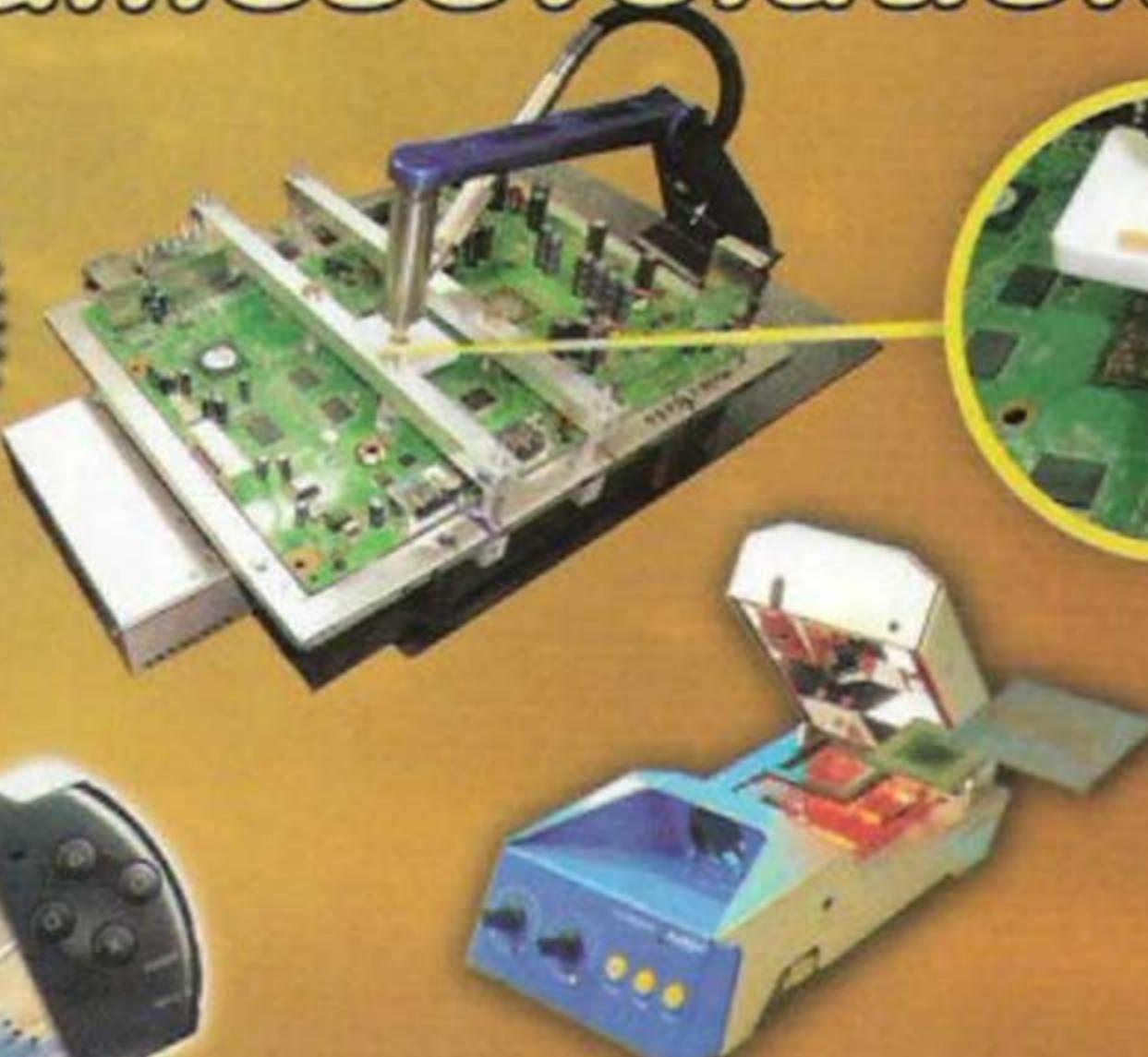
**NINTENDO DSi
R\$ 799,00**



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

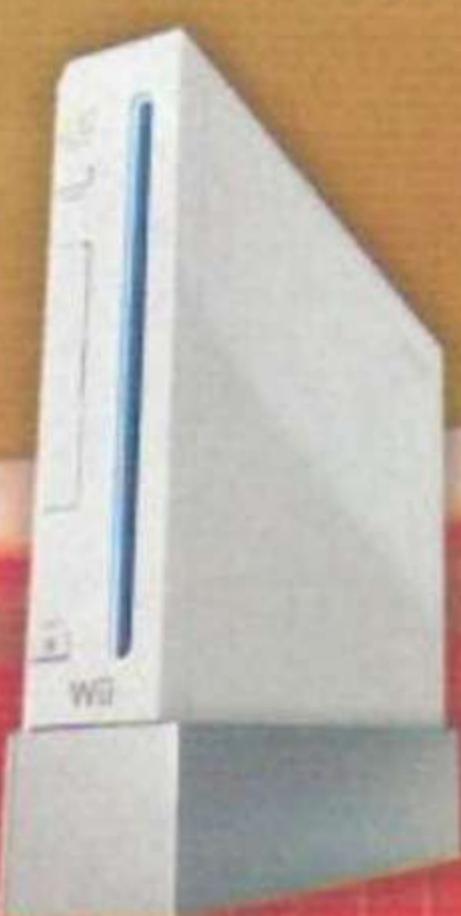
EVOLUÇÃO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO
CONserto das 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINAL COM 3 MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552
www.gamesevolutionsp.com.br



SONY PSP 3000
R\$ 699,00

CONserto
3 Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL



NINTENDO Wii
Americano
R\$ 999,00



PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R\$ 349,00



Sampa da Banda
Sampa Crew

**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

ANGELONI

leitura

eletrôom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shopline.com

HAVAN

AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISIM

giganteshop.com

100% BRASILEIRA



VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX

BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX

BREVE



AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!



PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER

PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO



DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO

PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 WII PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE
NEOWII
WII
BREVE



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: Parceira:

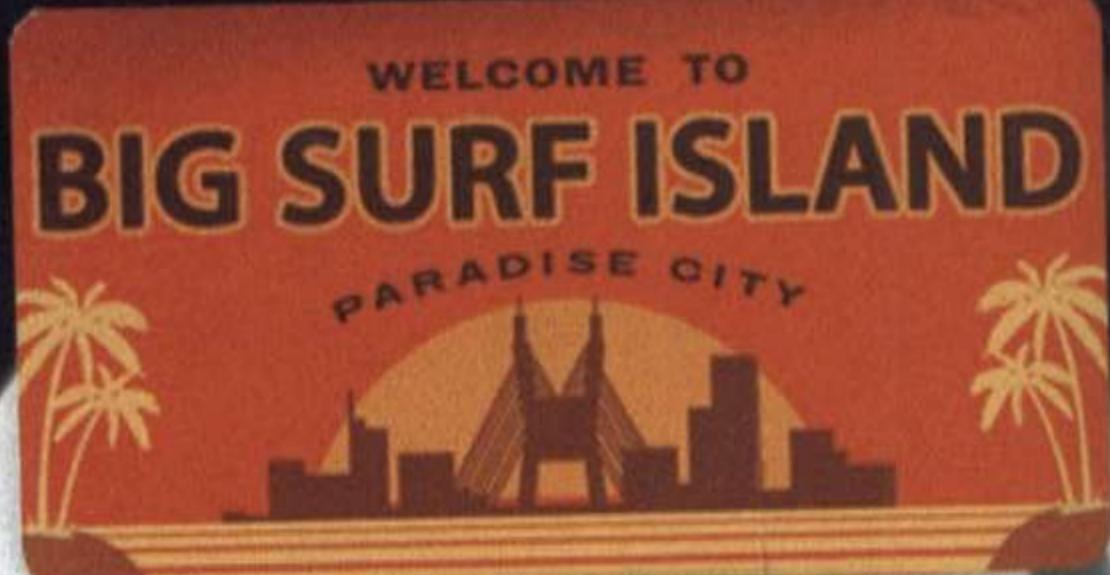
DETONADO

Produtora: Criterium / Distribuidora: Electronic Arts
Jogadores: 1 a 8 / Console: PS3 / Online: Slim

BURNOUT™

Paradise

A produtora mais inquieta da atualidade amplia a sua maior criação e dá um fôlego extra à Paradise City



Já está achando a vida em Parasite City muito monótona? A ilha consegue acabar com esse sentimento assim que...



Por Leandro Rodrigues

Se existe um adjetivo que combina com a produtora Criterium é inquieto. Desde o lançamento de *Burnout Paradise*, no começo de 2008, as obras na fictícia Paradise City não pararam. Primeiro surgiu um modo multiplayer online com diversas alternativas para os jogadores, depois passaram carros de filmes clássicos, carrinhos de brinquedo, carros super turbinados e quando a cidade ficou muito cheia, colocaram um modo polícia e ladrão para organizar tudo.

Acontece que Paradise City já estava pequena demais para as mentes extremamente férteis, dos produtores da Criterium. Foi ai que surgiu a *Big Surf Island*, uma ilha tropical, repleta de rampas de tirar o fôlego e segredos que só os mais persistentes vão desvendar.

Quem já está jogando *Burnout Paradise*, sem comprar essa atualização – que custa US\$ 12,99 – já pode verificar que, na ponte do lado direito do mapa, existe uma

mensagem sobre as obras do acesso. Assim que você adquire o pacote esse acesso é liberado e você já sai no meio de uma rampa gigantesca. Daí para frente pouca coisa muda na prática. Foram acrescentadas 75 novas grades para você encontrar no caminho, 45 novos painéis e algumas provas já conhecidas.

As poucas novidades ficam por conta de 15 rampas enormes que proporcionam os Mega Pulos. Para superar essas rampas é necessário não só velocidade, mas também precisão na hora de aterrissar. Outra novidade é o modo Island Tour, uma

corrida contra o tempo pelos pontos turísticos da ilha. Em meio a um festival de atualizações básicas, a Criterium dá uma aula de como manter um jogo antigo vivo. ►

AVALIAÇÕES

| | | |
|---------|-----------------------|-------------------|
| Técnica | Gráficos ★★★★☆ | Replay ★★★★☆ |
| | Controle ★★★★☆ | Acabamento ★★★★☆ |
| | Áudio ★★★★☆ | Dificuldade ★★★★☆ |
| Ação | Enredo ★★★★☆ | NOTA FINAL |
| | Inteligência ★★★★☆ | 7,5 |
| | Atrações Extras ★★★★★ | |
| | Câmeras ★★★★☆ | |
| | Chefes ★★★★☆ | |

BIG SURF ISLAND CARS

A ilha possui muitos atrativos e segredos. Os mais interessantes são os carros que são liberados conforme você completa os desafios. Confira abaixo qual veículo você deseja e como liberá-lo:

DUST STORM SUPERTURBO

Basta vencer a Dust Storm Burning Route uma vez.

ANNIHILATOR STREET ROD

Complete 100% dos desafios da ilha e ganhe a Island License.

TOY 88 SPECIAL

Encontre todas as 75 grades espalhadas pela ilha.

TOY BOOTLEGGER

Realize os 15 Mega Jumps da ilha.

OLYMPUS GOVERNOR

Complete 50% dos desafios da ilha e ganhe a Island license.

TOY SPIRIT

Encontre todas as 75 grades espalhadas pela ilha.

TOY NIGHTHAWK

Complete todas as 24 road rules da ilha.

DIAMOND P12

Complete 500 challenges online.

Não são necessariamente dentro da ilha.

DUST STORM

Já vem incluso no pacote da ilha.



... você realizar o seu primeiro Mega Jump.

PlayStation

35

DETONADO

TROFÉUS DA ILHA

A cereja do bolo no novo pacote de extras criado pela produtora Criterion são os dez troféus que estão disponíveis na *Big Surf Island*. Eles não apenas estimulam os jogadores novos, como consegue fazer com que os veteranos voltem a jogar essa maravilha.

01. DRIVE THROUGH 20 ISLAND SMASH GATES

Encontre 20 das 75 grades espalhadas pela ilha de Paradise City. Não é uma tarefa difícil, você acaba esbarcando em 20 grades mesmo que não queira. Porém, para facilitar a sua vida confira a localização delas no nosso mapa de Smash Gates.

02. SMASH 15 ISLAND BILLBOARDS

Passe, literalmente, pelo meio de 15 painéis de propaganda. Mas para isso é necessário encontrar os painéis. Aproveite o nosso mapa de Billboards para só se preocupar em achar um prédio ao lado do ponto.

03. LAND 5 ISLAND MEGA JUMPS

Existem 15 pulos gigantescos, capazes de tirar o fôlego ao passar por cada uma. Para levar o troféu você só precisa encontrar e efetuar cinco deles. Para completar o pulo é necessário chegar em pé até o chão. Encontre todos os 15 pulos no nosso mapa Mega Jump.

04. JUMP THROUGH DEESE'S DONUT

No nosso mapa de eventos está demarcada a localização do Big

Donut. Suba no prédio do lado direito, pegue distância e pule bem no meio do biscoito girante. Se você chegar em quatro rodas, ao chão, seu troféu tá garantido.

05. 4.5 SECONDS OF CRASH TV AIR TIME

Levar esse troféu é muito simples. Você precisa apenas ficar cinco segundos "voando" após um salto. Esse pulo precisa ser em frente a Crash TV Air Time que está indicada no mapa eventos.

06. COMPLETE A 750 YARD DRIFT INSIDE THE INSPIRAL CAR PARK

Você precisa fazer uma derrapagem com mais de 750 yd (jardas) dentro do Inspiral Car Park, indicado no mapa eventos. É fácil, basta subir com velocidade apertando o L2 até chegar ao alto do prédio. Lembrando os 750 yd não precisam ser de uma vez só, apenas precisa ser dentro do prédio.

07. COMPLETE YOUR FIRST ISLAND TOUR

O modo Island Tour é o novo estilo de prova acrescentado na atualização Big Island Surf. Seu objetivo é chegar aos

pontos demarcados no mapa, seguindo uma ordem e dentro do tempo determinado. Ao completar o primeiro Island Tour você fatura esse troféu para sua conta.

08. FIND ALL ISLAND EVENTS

Mais fácil impossível! Você precisa encontrar todos os 15 eventos espalhados pela ilha. Não precisa disputar cada um deles, muito menos ganhar, basta passar pelo local de cada um deles. Simples, mas fica ainda mais fácil com o nosso mapa de Eventos na página ao lado.

09. COMPLETE ALL 10 ISLAND FREEBURN CHALLENGES

Esse é um dos troféus mais complicados do jogo. Primeiro porque exige muita dedicação em fazer várias tarefas e outra porque não depende apenas de você. É necessário entrar em um modo online e jogar com pelo menos duas pessoas. Depois é cumprir os dez desafios abaixo:

- JUMPIN' DONUTS

Pule novamente dentro do Deese's Donut.

- DRAIN JUMP

Siga para o dreno da cidade (o

buraco com dois canos gigantescos). Depois siga para qualquer lugar e faça um pulo com 10 segundos no ar.

- STEAM ROLLERS

Siga para a praia e faça dois Barrel Rolls. Existem rampas para isso, passe com duas rodas e segure o carro no pulso.

- CRANE IN THE NECK

Suba no telhado do Hotel Holness e pule sobre usando o guindaste que está do lado direito.

- LIGHTHOUSE ROCK

Vá até a cúpula universitária e pule por cima do farol.

- HANG TIME!

Siga a rua na frente a Crash TV Ski Jump e pule junto com os outros corredores; faça o pulo de frente para a TV.

- HOOP-LA

Realize um salto perfeito pelo círculo em frente à construção na Rua Shires.

- WALK THE PLANK

Estacione o seu carro na calçada perto da construção e faça o mega pulo em frente à essa estrutura.

- I SPIRAL

Acumulem 1500 yards durante a subida do Inspiral Car Park.

- JUMPERS

Pule por cima da Paradise Keys Bridge.

10. SMASH ALL 45 BILLBOARDS

Se você conquistou o troféu número dois, agora só tem mais 35 painéis para você encontrar. Por isso, continue de olho no mapa de Billboards para completar essa tarefa e colocar esse troféu no bolso.



Quem dera todas as produtoras conseguissem oferecer pacotes de expansões como *Big Surf Island*. Esse sim...

1

Existe um Donut gigante bem no centro da ilha. Ele é o letreiro de uma lanchonete local. Durante o jogo ele vale um troféu. Basta subir no estacionamento ao lado da lanchonete, pegar distância e pular bem no meio dele.



... realmente faz jus a palavra "expansão".

PlayStation

37

COLEÇÃO COMPLETA

Com tantas expansões novas Burnout Paradise virou o campeão de troféus no PlayStation 3. São 98 desafios para deixar você com a sala lotada em um só jogo. Por isso aproveitamos a desculpa do lançamento da expansão *Big Surf Island* para criar um guia completo e rechear a sua coleção. Confira:

01. REPAIR YOUR CAR

Entre em uma das oficinas do mapa e recupere o seu carango.

02. SET A TIME ROAD RULE ON ANY ROAD

Escolha uma rua – pode ser qualquer uma, até mesmo aquelas minúsculas – e bata o tempo estabelecido pelos produtores.



03. SET A SHOWTIME ROAD RULE ON ANY ROAD

Procure uma via movimentada – bem movimentada – aperte **L1 + R1** para capotar o seu carro. Mire em todos os veículos (principalmente nos ônibus que são multiplicadores) e bata a pontuação estabelecida pelos produtores.

04. WIN A RACE

Vença a sua primeira corrida no jogo. Não precisa de mais nada.



05. 06. e 07. SMASH 3 BURNOUT BILLBOARDS / SMASH 30 BURNOUT BILLBOARDS / SMASH 60 BURNOUT BILLBOARDS

Encontre 3, 30 e 60 painéis espalhados pelo mapa de Paradise City. Criamos um mapa com a localização de todos na página 56.

08. 09. e 10. DRIVE THROUGH 10 SETS OF YELLOW SMASH GATES / DRIVE THROUGH 50 SETS OF YELLOW SMASH GATES / DRIVE

THROUGH 200 SETS OF YELLOW SMASH GATES

Encontre 10, 50 e 200 grades amarelas espalhadas pelo mapa de Paradise City. Criamos um mapa com a localização de todas as 400 grades da cidade principal na página 56.

11. 12. 13. 14. e 15. EARN YOUR 'D' CLASS LICENSE / EARN YOUR 'C' CLASS LICENSE / EARN YOUR 'B' CLASS LICENSE / EARN YOUR 'A' CLASS LICENSE / EARN YOUR 'BURNOUT' DRIVING LICENSE

Apesar das barbaridades permitidas em Paradise City, você precisa de carteira de motorista para fazer essas loucuras. Você começa com a Learner's Permit e ao ganhar 2, 7, 15, 26, 40 e todos os eventos do jogo para ganhar cada um dos troféus acima.



16. SHUTDOWN THE NAKAMURA SI-7

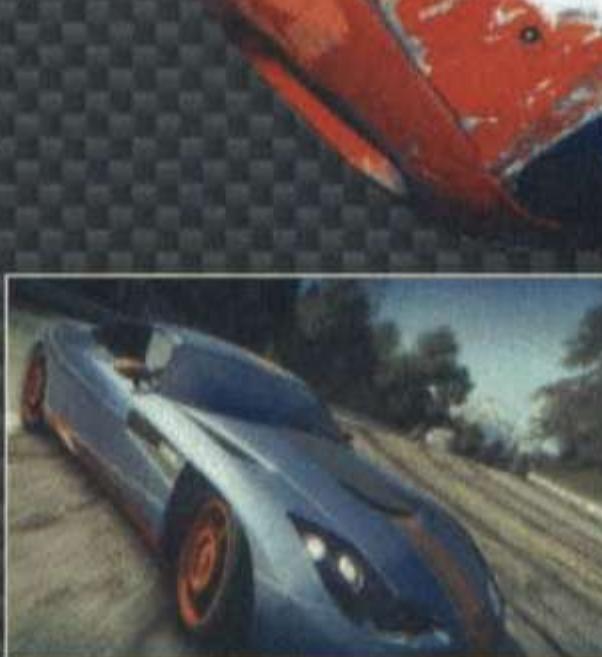
Depois de um determinado momento o Nakamura Si-7 vai começar a circular na cidade. Fique de olho nele e quando o carro passar do seu lado, jogue-o em algum obstáculo.

17. e 18. SCORE A X3 MULTIPLIER IN SHOWTIME / SCORE A X5 MULTIPLIER IN SHOWTIME

Depois de entrar em um Showtime procure um ônibus. Se pegar três deles você ganha um troféu e se avançar um pouco mais, chegando a cinco, ganha outro.

19. PERFORM 3 TAKEDOWNS

Faça três takedowns na sequência.



A melhor maneira de fazer isso é durante um evento Road Rage.

20. DRIVE THROUGH A REPAIR SHOP DURING A ROAD RAGE

Durante um Road Rage, depois de tomar uma porrada, entre em alguma oficina e saia com o seu possante novinho em folha.

21. PERFORM A 180 DEGREE FLATSPIN

Durante um salto mude a sua posição em 180 graus. Ou seja, seu pular de frente, precisa cair com a frente para o lado oposto.

22. SUCCESSFULLY LAND YOUR FIRST SUPER JUMP

Faça o seu primeiro super pulo do jogo. Se não souber onde encontrar um use sem dó o mapa da página 56.

23. e 24. SCORE A BURNOUT CHAIN OF X2 / SCORE A BURNOUT CHAIN OF X4

Pegue um carro com turbo no estilo aggression e faça uma sequência de 2X e 4X. Para conseguir isso é só usar o turbo, não tirar o dedo do acelerador e nem bater.

25. SURVIVE A MARKED MAN

Ganhe o seu primeiro evento no estilo Marked Man.



26. BEAT THE TARGET SCORE IN STUNT RUN

Ganhe o seu primeiro evento no estilo Stunt Run.

27. POWER PARK YOUR CAR

Estacione o seu carro. Não importa a sua porcentagem de precisão,



Fazer o troféu onde oito jogadores devem entrar ao mesmo tempo no estádio de baseball é fácil.

apenas precisa estacionar o seu carro entre outros dois veículos, sem relar neles.

28. SET 10 SHOWTIME ROAD RULES

Saia barbarizando pelas ruas da cidade e complete 10 Showtimes.



29. SET 10 TIME ROAD RULES

Ao entrar em uma rua nova o tempo já começa a correr. Então a melhor maneira já entrar na rua em alta velocidade.

30. COMPLETE 5 BURNING ROUTES

Burning Routes são os trechos de uma rua até a outra onde você deve completar dentro de um tempo predeterminado e com um carro específico. Complete cinco rotas para levar esse troféu.

31. DRIVE ON THE WRONG SIDE OF THE ROAD FOR 547 YARDS

Procure uma avenida grande – o melhor local são as estradas nas montanhas, do lado esquerdo do mapa – ande por 547 yards (aproximadamente 500 metros) andando no na contra mão. Detalhe, precisa ser de uma vez só.



32. SHUTDOWN THE CARSON INFERNO VAN

Depois de um determinado momento a van Carson Inferno vai começar a circular na cidade. Fique de olho nela e quando o carro passar do seu lado, jogue-o em algum obstáculo.

33. SCORE OVER 50,000 IN A STUNT RUN

Durante um evento de Stunt Run acumule pelo menos 50 mil pontos. Portanto não perca tempo



e saia fazendo pulos na sequência. Fique de olho no símbolo de um relógio do lado da pontuação, sempre que ele zerar o combo terminar, portanto, faça um drift ou solte um turbo para que isso não aconteça.



34. SUCCESSFULLY LAND 10 SUPER JUMPS

Você já fez um pulo que valeu um troféu. Agora faça mais nove pulos (não se esqueça de usar o nosso mapa da página 56) para levar um novo troféu.

35. LAND A BARREL ROLL JUMP

Seu objetivo é passar a toda por uma rampa e girar no ar, caindo de pé, sem detonar seu carro. Existe algumas rampas no jogo que possuem espaço para você colocar só duas rodas na parte mais alta. Se você tiver o pacote da ilha, siga para a praia e use as rampas de lá.

36. FIND ALL THE EVENTS AROUND PARADISE CITY

Encontre todos os eventos do jogo. Não precisa nem disputar.

37. VISIT ALL THE CAR PARKS IN PARADISE CITY

Encontre todos os Parks (estacionamentos) da cidade.



38. DRIVE 750 MILES

Com o tempo de jogo você acaba liberando esse troféu. Basta correr por 750 milhas.

39. INVITE A FRIEND TO JOIN YOU IN PARADISE CITY

Essa é simples, mas você precisa ter o mínimo de vida social para conseguir isso. Convide um amigo que estiver online, e jogando Burnout, para participar de uma partida contigo. Não precisa nem entrar na partida, basta convidar.



40. COMPLETE A FREEBURN CHALLENGE

Esse troféu só vem se você entrar no modo online. Entre no menu online, procure uma sala com Freeburn Challenge. Complete o primeiro evento que aparecer.

41. VISIT A GAS STATION DURING A RACE

Passe por um posto de combustível durante uma corrida.

42. VISIT A PAINT SHOP TO CHANGE YOUR VEHICLE COLOR

Siga para uma Paint Shop para mudar a cor do seu carro.

43. ENTER A ROAD RAGE IN THE CARSON INFERNOR VAN

Depois que você conquistou a Carson Inferno Van. Entre em um modo Road Rage e pronto, não precisa nem ganhar. Mas sua honra está em jogo.

44. VISIT THE AIRFIELD

No nosso mapa tem a localização do aeroporto, apenas siga até lá.

45. VISIT THE QUARRY

No nosso mapa tem a localização da pedreira, apenas siga até lá.

46. JUMP DEAD MAN'S EDGE

Pule por cima do Dead Man's Edge. Veja a localização no nosso mapa da página 56.



47. JUMP OVER ANOTHER PLAYER'S CAR

Durante um evento online pule por cima de outro carro. A melhor maneira de fazer isso é combinar com o seu amigo. Peça que ele fique embaixo de uma rampa e simplesmente pule por cima.

48. COMPLETE 10 FREEBURN CHALLENGES

Aproveite que você está no modo online e complete 10 desafios.

49. 8 PLAYERS MEET IN THE WILDCATS' BASEBALL STADIUM

Ao procurar uma sala para jogar online procure uma que tenha 7 pessoas e entre para completar o grupo. Assim que pintar o desafio para se encontrar no estádio da cidade siga correndo.

50. SEND A MUGSHOT OR SMUGSHOT

Esse não é o troféu mais difícil, porém é o mais injusto de todo o jogo. Isso porque você precisa ter a Eyetoy do PS3. Portanto, compre, pegue emprestado, alugue. Depois é só jogar online e deixar alguém dar um takedown no seu carro.

51. BURNOUT PARADISE ELITE

Complete a sua coleção de troféus em Burnout Paradise.

DETONADO

EXPANSÕES

As expansões oferecem desafios opcionais. Não são necessárias para que você conquiste o seu troféu platina, mas é essencial para quem deseja se sentir o rei da cidade.

BOOST SPECIALS



52. TAKE PART IN AN ONLINE STUNT RUN

Ao selecionar uma partida online procure uma com o status Freeburn Stunt Run. Entre e assim que começar a disputa você já ganha o troféu. Não precisa ganhar e nem concluir a prova.



53. TAKE PART IN AN ONLINE MARKED MAN

Ao selecionar uma partida online procure uma com o status Freeburn Marked Man. Entre e assim que começar a disputa você já ganha o troféu. Não precisa ganhar e nem concluir a prova.

54. BE ON THE BLUE TEAM FOR ONLINE ROAD RAGE

Ao selecionar uma partida online

procure uma com o status Freeburn Road Rage. Faça parte do grupo vermelho e tenha um número maior de takedown do que o grupo azul.

55. BE ON THE RED TEAM FOR ONLINE ROAD RAGE

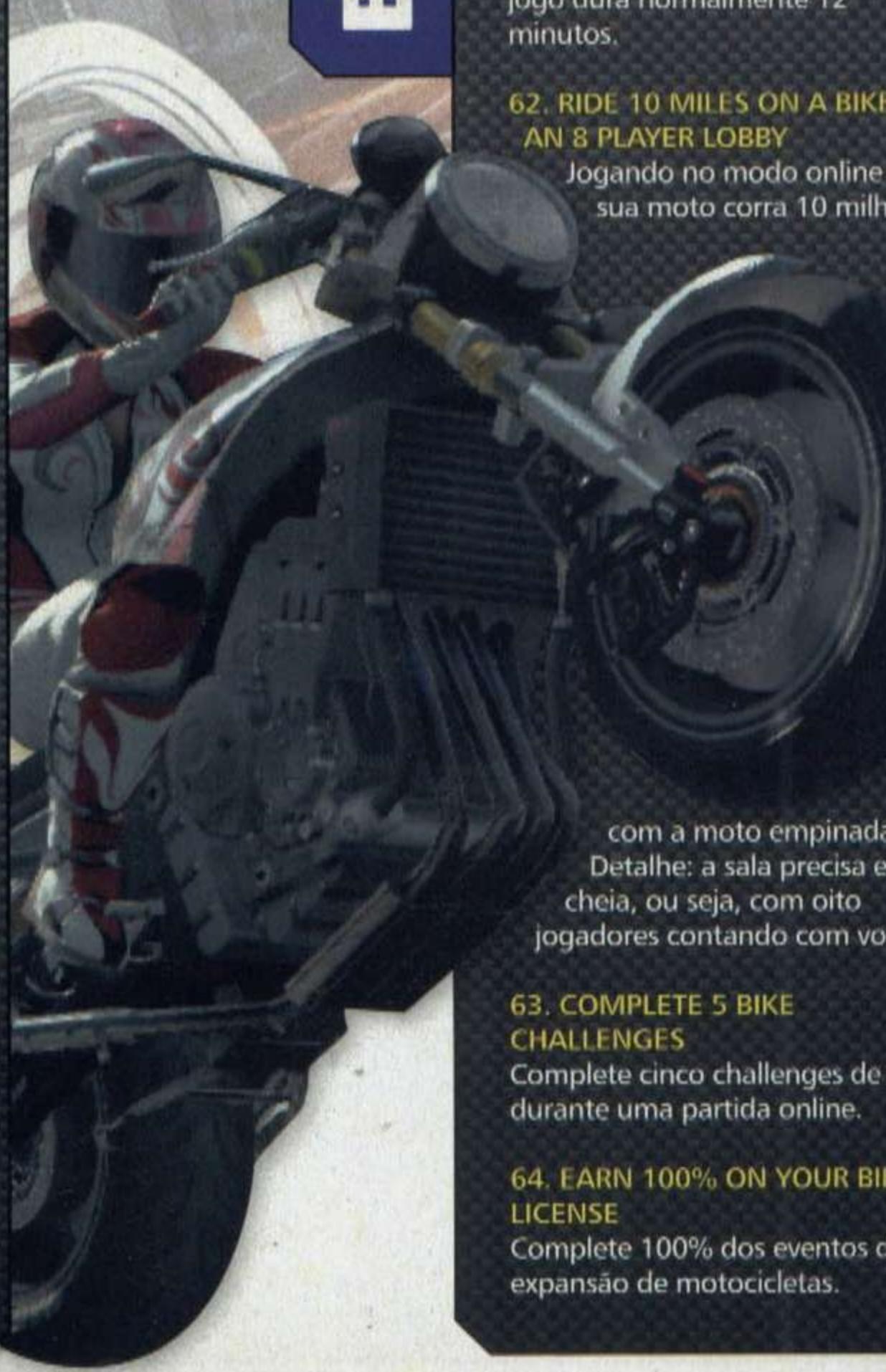
Ao selecionar uma partida online procure uma com o status Freeburn Stunt Run. Entre e assim que começar a disputa você já ganha o troféu. Não precisa ganhar e nem concluir a prova.



56. e 57. COMPLETE YOUR FIRST TIMED CHALLENGE / COMPLETE 10 TIMED CHALLENGES

Dentre os desafios que existem no modo online de Burnout o mais complexo são os Timed Challenge. Eles pipocam na tela e todo mundo que está na sala deve ir para um ponto do mapa e realizar a tarefa antes que o tempo termine. Faça o primeiro e conquiste esse troféu. Se conseguir acumular 10 desse tipo de desafio outro troféu entra para a sua coleção.

BIKE UPDATE



58. RIDE 50 MILES OFFLINE ON A BIKE

Complete 50 milhas andando com a sua moto.

59. COMPLETE ANY BIKE DAY ROAD RULE

Complete uma das corridas contra o tempo durante o dia.

60. COMPLETE ANY BIKE NIGHT ROAD RULE

Complete uma das corridas contra o tempo durante a noite.

61. 24 HOURS IN PARADISE ON A BIKE

Corra com sua moto durante um dia inteiro do jogo. Um dia do jogo dura normalmente 12 minutos.

62. RIDE 10 MILES ON A BIKE IN AN 8 PLAYER LOBBY

Jogando no modo online com sua moto corra 10 milhas

com a moto empinada.

Detalhe: a sala precisa estar cheia, ou seja, com oito jogadores contando com você.

63. COMPLETE 5 BIKE CHALLENGES

Complete cinco challenges de bike durante uma partida online.

64. EARN 100% ON YOUR BIKE LICENSE

Complete 100% dos eventos da expansão de motocicletas.



A expansão polícia e ladrão é uma das mais divertidas de todas. Com uma galera experiente disputando, algumas...

PARTY PACK

65. EVERY PLAYER SUCCEEDS IN A PARTY ROUND

Todos os jogadores precisam ter sucesso em um evento.

66. COMPLETE YOUR 1ST PARTY ROUND

Complete o seu primeiro evento no modo Party.

67. EVERY PLAYER TAKE A PHOTO FOR A PARTY

Todos os jogadores devem tirar uma foto para o evento.

68. EVERY PLAYER SUCCEEDS IN

EVERY PARTY GAME

Todos os jogadores precisam ter sucesso em todos os eventos.

69. COMPLETE A SMALL PARTY

Complete um evento com 2 a 4 jogadores.

70. COMPLETE A BIG PARTY

Complete um evento com 5 a 7 jogadores.

71. COMPLETE A MASSIVE PARTY

Complete um evento com 8 jogadores e 8 rounds.



72. WIN A STUNT RUN IN THE P12 88 SPECIAL

Vença um evento de Stunt Run com o P12 88 Special.

73. LIGHT UP THE MANHATTAN SPIRIT DURING AN ONLINE CHALLENGE

Durante um challenge Online ligue a sirene do carro do filme "Os caça Fantasmas".

74. SCORE A BOOST CHAIN OF X3 IN THE GT NIGHTHAWK

Usando o carro do seriado "A Super Máquina" você deve conquistar um turbo 3X.

75. SOUND THE HORN ON A SILVER LAKE SUPER JUMP IN THE CAVALRY BOOTLEGGER

Use a buzina do Cavalry Bootlegger durante o super pulo no Silver Lake.

76. BARREL ROLL A TOY CAR IN THE AIRFIELD

Faça um Barrel Roll (uma volta completa no ar) usando um carro de brinquedo no aeroporto.

77. SURVIVE A MARKED MAN IN THE EXTREME HOT ROD

Sobreviva a um Marked Man usando o Extreme Hot Rod.

78. COMPLETE A TIMED CHALLENGE USING ALL 3 BOOST TYPES IN THE HAWKER MECH

Complete um timed Challenge usando os três tipos de turbo do Hawker Mech.

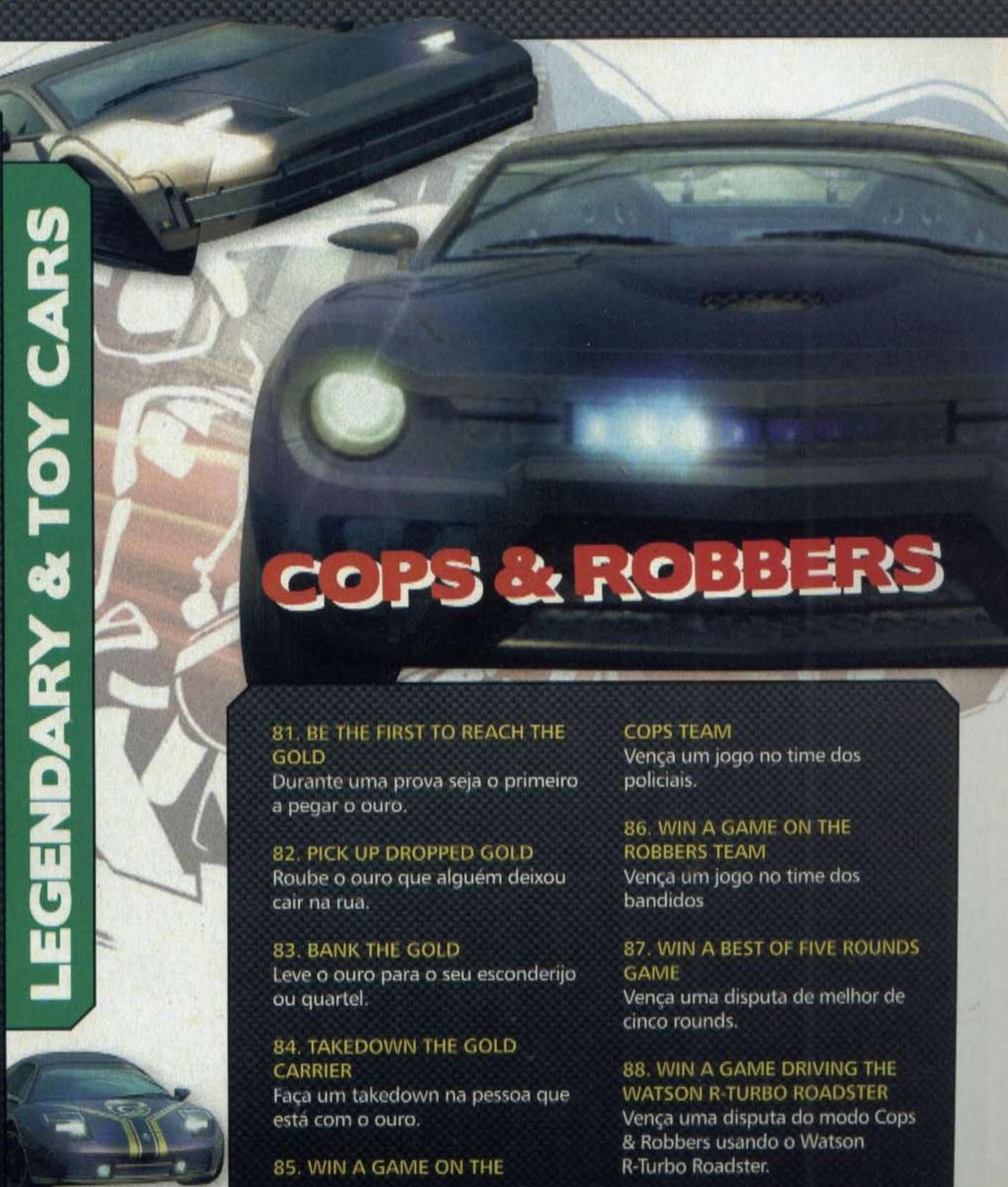
79. WIN A RACE IN A TOY CAR

Vença uma corrida usando um carro de brinquedo.

80. COMPLETE A BIKE TIMED CHALLENGE USING THE TOY BIKE

Complete um Timed Challenge Bike usando uma moto de brinquedo.

LEGENDARY & TOY CARS



81. BE THE FIRST TO REACH THE GOLD

Durante uma prova seja o primeiro a pegar o ouro.

82. PICK UP DROPPED GOLD

Roube o ouro que alguém deixou cair na rua.

83. BANK THE GOLD

Leve o ouro para o seu esconderijo ou quartel.

84. TAKEDOWN THE GOLD CARRIER

Faça um takedown na pessoa que está com o ouro.

85. WIN A GAME ON THE

COPS TEAM

Vença um jogo no time dos policiais.

86. WIN A GAME ON THE ROBBERS TEAM

Vença um jogo no time dos bandidos.

87. WIN A BEST OF FIVE ROUNDS GAME

Vença uma disputa de melhor de cinco rounds.

88. WIN A GAME DRIVING THE WATSON R-TURBO ROADSTER

Vença uma disputa do modo Cops & Robbers usando o Watson R-Turbo Roadster.

DETONADO



No menu de pause do jogo você pode olhar as fotos dos adversários que você deu um takedown, durante as partidas...

GUIA TURÍSTICO

Grades, painéis, rotas alternativas, pulos e tudo mais que você precisa para fazer 100% no jogo. Por isso criamos esse super mapa com todas as informações que você necessita para pegar todos os troféus.



SUPERJUMPS ●

OUTDOORS ●

SMASHES ●

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 navega-

PLAYSTATION 3

XBOX 360

Wii

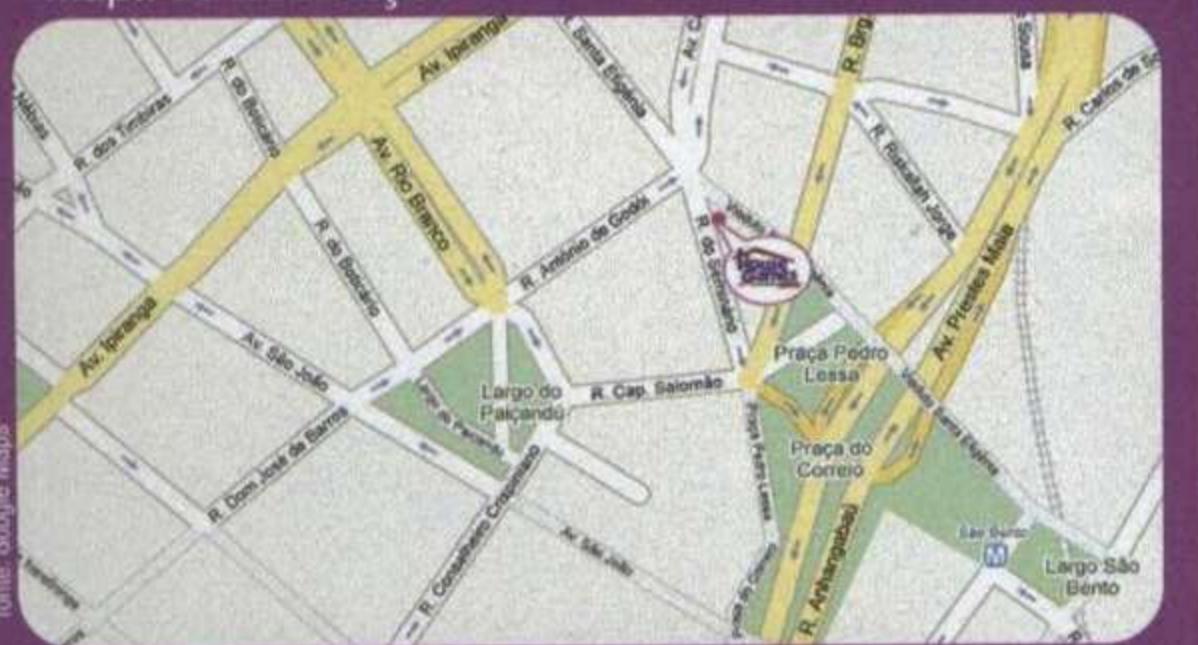
PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

PC

mapa de localização



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

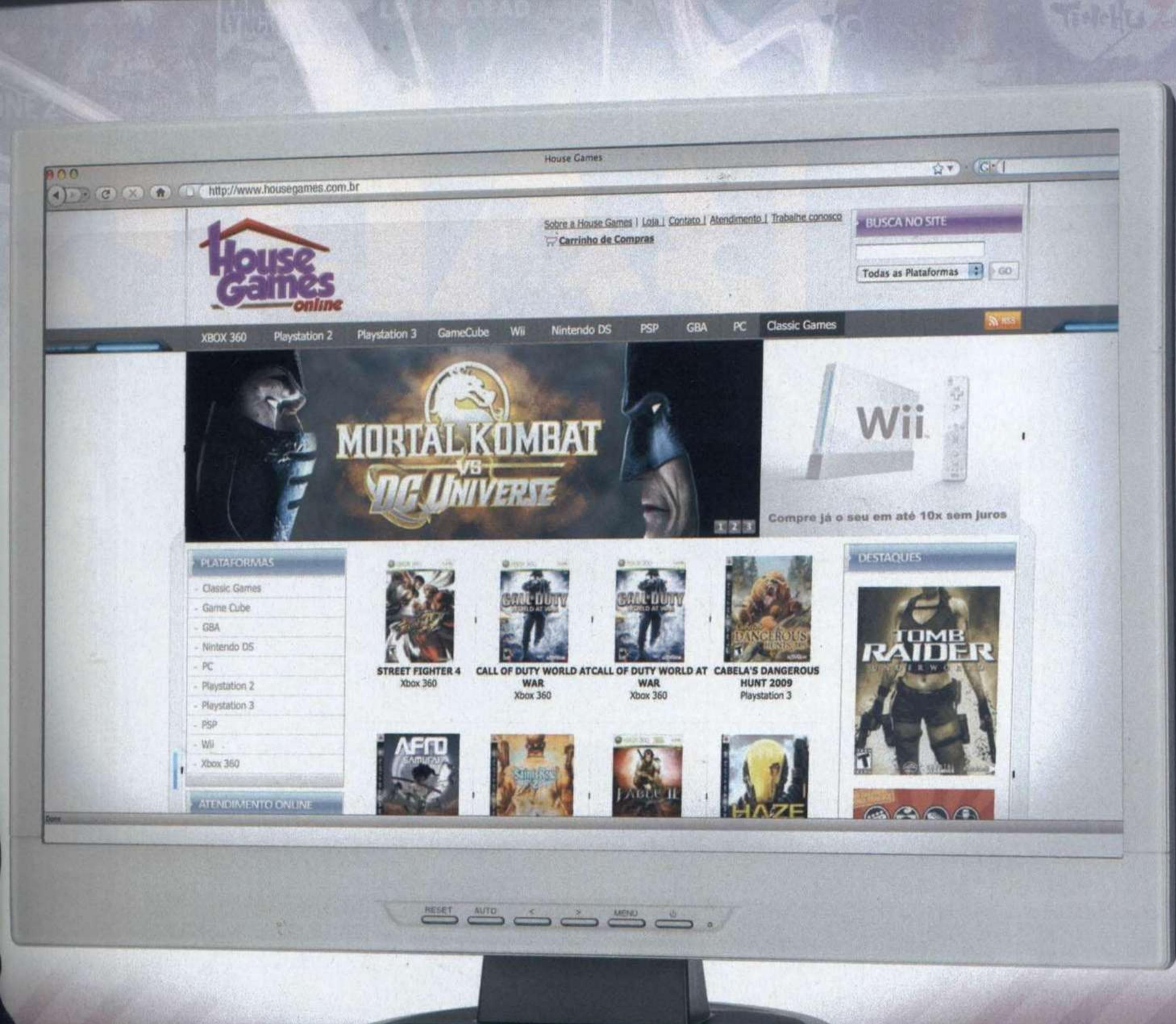
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

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

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

Aceitamos os cartões





www.NaçaoDesign.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

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



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

DETONADO

TOP RAY UNDER

AVALIAÇÕES

| Técnica | Gráficos | Replay |
|----------|----------|--------|
| Controle | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Áudio | ★★★★★ | ★★★★★ |

Acabamento

Dificuldade

| Ação | Enredo |
|-----------------|--------|
| Inteligência | ★★★★★ |
| Atrações Extras | ★★★★★ |
| Câmeras | ★★★★★ |
| Chefes | ★★★★★ |

NOTA FINAL

8,0

FIQUE DE OLHO NO ROTEIRO

Ao longo do roteiro você vai encontrar indicações da localização de todos os itens e relíquias secretas. Confira o número do troféu e, se mesmo assim pintar uma dúvida, dê uma olhadinha na lista com a foto de todos eles. É só comparar para saber se você está mesmo no lugar certo.



A Crystal Dynamic ganhou pontos com os fãs da série ao acrescentar os novos troféus para os aficionados por desafios...

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

WORLD

Produtora: Crystal Dynamics / Distribuidora: Eldos
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: Não

Novo pacote com troféus agregou muitas horas de puro desafio e, é claro, ensinamos você a conseguir todos eles

Roteiro: Gilsomar Livramento
Extras: Leandro Rodrigues

Fã que é fã não precisa de um grande motivo para jogar a sua franquia preferida. Uma animação nova, uma roupa diferente ou simplesmente uma vontade louca de reviver os bons momentos já é o suficiente para tirar aquele jogo velho da prateleira. E se existe um público fiel a um personagem, eles são os admiradores da Lara Croft.

Acontece que desta vez nem será necessário apelar para esses sentimentos eufóricos de fãs. Quem já jogou *Tomb Raider Underworld* tem um verdadeiro motivo para

jogá-lo novamente e quem ainda não jogou, pode tratar de começar a caçar a sua cópia. Finalmente os jogadores terão o prazer de se sentir um arqueólogo, assim como a popular protagonista. Isso porque foi disponibilizado um patch que acrescentou uma lista com 32 troféus para você desbloquear no PlayStation 3.

A escolha da Crystal Dynamic não só foi acertada, pois dá uma nova vida ao título lançado no começo de 2009, mas também serve de exemplo para outras produtoras que estão dormindo no ponto.

Afinal de contas não custa nada disponibilizar esse recurso e criar alguns extras desafiadores.

As tarefas vão desde um simples pulo duplo em uma parede, até achar todos dos 179 itens e relíquias secretas no jogo. Para comemorar tal conquista decidimos reeditar o detonado da heroína mais querida dos games, ensinando como terminar o jogo como um verdadeiro arqueólogo: sem deixar nenhum item passar em despercebido. E ainda damos dicas para que você não perca nenhum dos outros troféus.

TUDO DE UMA VEZ

Se você está disposto a pegar todos os troféus do jogo *Tomb Raider* recomendamos que sofra tudo de uma vez. Ou seja, jogue de cara no nível mais alto, para desbloquear todos os troféus. Além de poupar tempo, você vai só precisar terminar o jogo uma vez. Sem contar que o game é difícil por conta dos quebra-cabeças e da exploração do cenário. Os inimigos são simples e na maioria das vezes tiros com a mira travada já resolvem o problema.

... e o melhor de tudo é que você não paga nenhum centavo a mais por isso.

PlayStation

DETONADO

ROTEIRO

Abuse e use do nosso roteiro e ajude Lara a passar por todos os estágios e desvendar todos os segredos

PROLOGUE



01. Siga até o final do primeiro corredor e acione o interruptor para abrir a porta. Passe por baixo dos escombros e, em seguida, suba pelo outro lado. Use o □ para jogar o cabo e depois aperte ▲ para puxar.

02. Use as paredes para chegar ao outro lado e empurre o bloco de pedra até o fundo do corredor. Mais uma vez siga pela parede e salte para o lado direito. Pule o buraco e siga até o final. Pule e aperte □ para soltar a corda e chegar do outro lado.

MEDITERRANEAN SEA THE PATH TO AVALON



TREASURES – 10 / 26

03. Mergulhe e siga até o fundo do mar. Ao chegar ao fundo do oceano, use o sonar (■) para encontrar a estrutura maior e fique de frente para ela, mas mantenha distância. À esquerda, procure uma gruta camouflada pelas algas nas pedras e pegue o Treasure 01. Atrás desta gruta, um pouco à esquerda, há um conjunto de pedras. Dê a volta nela para encontrar o Treasure 02

em outra pequena gruta atrás de corais.

04. Em um dos olhos da cabeça da estátua citada, encontra-se o Treasure 03. De frente para a cabeça, nadie para a direita de Lara e localize outra gruta no último conjunto de pedras para encontrar o Treasure 04. Visite a caverna que está de frente para a cabeça citada, para pegar o Treasure 05 e uma manivela. Leve o item para dentro da caverna na cabeça, use-a na parede em frente e faça o mesmo com a segunda manivela no chão logo abaixo.



05. A figura é um conjunto de três círculos, acione a manivela do meio para a figura do olho ficar para cima, então acione as duas restantes para que os outros dois olhos fiquem voltados para o centro e abrir a passagem – antes de avançar, nadie para a abertura logo acima e pegue o Treasure 06.

06. Ao longo da caverna submersa, pouco antes de ver "algo" se escondendo, pegue o Treasure 07. Saindo da água, quebre os jarros junto à parede do lado oposto ao corredor, para encontrar o Treasure 08 (lembre-se do formato do jarro, pois os demais tesouros estão dentro deles). O Treasure 09 está atrás da rampa, dentro d'água, mais adiante no corredor, enquanto o Treasure 10 está no alto da

parede, em um dos cantos, ao lado das três barras horizontais.

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

NIFLHEIM

TREASURES – 19 / 26

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



09. Vá pelo corredor à direita e desça pela parede do primeiro buraco. Bem ao lado, desça o lance de escada na direção do polvo e siga para direita. Olhe atrás da pedra no canto, para encontrar vasos com o Treasure 14. Bem ao lado há um lance de escada, suba rápido e ignore a entrada, para pegar o Treasure 15 no final do corredor.

10. Use a passagem ignorada a pouco, chegando a uma engrenagem gigante. Use o gancho para puxar a coluna e soltar o tentáculo, depois escale a

parede até a alavanca e acione-a. Fique sobre o braço esquerdo da estátua e mergulhe em um ponto seguro. Sob a água, junto ao monstro, procure o Treasure 16. Na água, suba o lance de escada com o Treasure 17 para ter acesso ao outro lado do salão.



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

12. Mergulhe e conquiste o seu primeiro troféu de salto. Acione a alavanca atrás de onde o monstro estava e avance pela nova passagem. No corredor adiante, escale a parede até o outro lado



Sempre que estiver em um lugar bem alto e com um lago lá embaixo, não perca tempo, pule! Assim você não corre o risco...



Se não souber pra onde ir, dê uma boa olhada no cenário em volta.
Sempre tem algo que pode ser usado para progredir na fase.

do primeiro buraco e equilibre-se sobre a plataforma no segundo.

THE NORSE CONNECTION

RELICS – 1 / 1

TREASURES – 26 / 26

13. Ignore a sala da esquerda e escale a coluna à direita, chegando em outra sala com dois blocos. Pegue um, fique sobre o botão para abrir a porta e aperte **X** para lançar o bloco na sala adjacente. Repita o processo e dê um mergulho para sair antes da porta fechar.



14. Deixe os blocos sobre um dos botões no salão e pise no outro. Agora lance o gancho no portão e puxe-o. No salão com a estátua de Thor, pegue o **Treasure 20** em um dos cantos. Naquela sala ignorada no começo, pegue o **Treasure 21** e no final do corredor acima, o

Treasure 22. Ao fundo da próxima sala encontra-se o **Treasure 23**.



15. Use as colunas para chegar na plataforma e alcançar outro corredor, após o trecho estreito, com o **Treasure 24** logo ao lado. No alto do salão onde matou o Kraken, use o gancho para chegar ao outro lado e pegue o **Treasure 25** ao lado da pilha de pedras. Escale estas pedras, pelo outro lado e, após escorregar pela rampa, pendure-se na beirada ao lado e siga pendurado para a direita para encontrar o **Treasure 26**.

16. Salte para a plataforma ao lado e siga pela pequena passagem até a **Relic 01**. Faça o caminho inverso até aquela rampa e desça usando a parede ao fundo. Agora é só voltar para seu barco e chegar a um navio.



GOD OF THUNDER / REALM OF THE DEAD

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



até o topo da parede. Adiante há um conjunto de colunas que deve ser usada para descer sem segurança até um rio. Ao final deste há um pequeno lago, pegue o **Treasure 32** atrás da mureta e use o conjunto de colunas mais adiante para escalar.

21. Em um trecho, deve-se saltitar entre duas colunas até o topo. Neste ponto, localize uma caverna na parede do lado oposto a escada para pegar o **Treasure 33** (o salto da lateral da coluna deve ser preciso). Voltando à escada citada, continue pendurado para a direita, e, antes de subir, pegue o **Treasure 34**.



COASTAL THAILAND REMNANTS

TREASURES – 10 / 30

18. Dentro d'água, na abertura do paredão, está o **Treasure 27**. Suba na plataforma e escale a parede, seguindo para o lado direito para pegar o **Treasure 28**. Mergulhe e escale a parede grande para o lado direito até se pendurar em uma viga, então salte para trás e suba no beiral. Vá até o limite e salte para a frente, chegando a uma rampa com uma barra lateral que dá acesso à escadaria adiante.



22. No andar acima, use a barra lateral à esquerda da escada para chegar no alto do muro. Pendure-se no final deste para chegar às duas barras laterais até o **Treasure 35** ao lado da cachoeira – use o pedaço de coluna vertical ao lado para voltar. Seguindo pela escada do templo, siga pendurado pelas laterais da parede no corredor. Ao fundo da passagem, use a parede para alcançar a viga lateral e pegar o **Treasure 36** ao lado, antes de seguir saltando por outras vigas até a escada.



19. Na lateral da escada há um ponto de escalada que leva até o **Treasure 29**. Suba e continue escalando a parede adiante, até avistar um ponto isolado (sobre a água) com o **Treasure 30**. Salte até lá para pegá-lo, depois pule para o penhasco e escale de novo, chegando a um ponto onde deverá usar o gancho para cruzar um buraco.

20. No final do caminho, pegue o **Treasure 31** (decore o tipo de vaso) e salte entre as colunas para se agarrar e ter acesso a outro ponto de escalada ao lado. No alto, siga pendurado para o outro conjunto de colunas para escalar

BHOGAVATI

TREASURES – 23 / 30

23. À sua frente tem uma plataforma com uma alavanca. Por ora, siga para o lado esquerdo e desça pelo vão da parede, então use o gancho para chegar do outro lado, pegue o **Treasure 37** e um bastão, que deve ser usado na coluna. Suba e fique de pé sobre o

DETONADO



25. Desça pela parede ao lado e volte àquela plataforma ignorada para acionar a alavanca. Ao fazer isso, lance o gancho na argola para não morrer, então desça. Detone os lagartos e ignore as estátuas móveis por agora. Desça por um dos corredores laterais até outra estátua. Use o gancho nela e desça pelo buraco, onde se encontra o **Treasure 38**.

26. Examine a parede à esquerda para encontrar um trecho de escalada. No alto, use o conjunto de vigas laterais para subir até o alto do portão, tendo acesso a uma grande área com colunas e muitos lagartos. Ao fundo, escale a parede à esquerda para chegar ao **Treasure 39**. Ao lado, salte entre a coluna e parede ao fundo para chegar em uma plataforma com um portão lateral.

27. Dê a volta na coluna da plataforma onde você está e escale-a até o topo, onde poderá usar o gancho para chegar até a primeira Gem. Ao pegá-la, prenda o gancho no suporte ao lado e desça um pouco pela parede ao

lado, então dê um salto para ter acesso a uma coluna que conduz ao **Treasure 40**.

28. Desça e procure a parede ao fundo da sala, entre as escadas, para avistar (e pegar) o **Treasure 41**. Volte e continue escalando a parede, então visite a área com escada à esquerda para obter o **Treasure 42**. Aqui, pendure-se na parte da frente da área e solte para chegar ao **Treasure 43** logo abaixo.

29. Agora vá para o outro lado da sala, ao lado das escadas, e escale a coluna para obter a segunda Gem e abrir um portão abaixo de você. Prenda o gancho no suporte e desça até o portão. Passando o primeiro buraco no corredor, fique de pé na barra lateral e pendure-se no ponto acima. Siga para o lado esquerdo, fazendo o caminho inverso (por cima) usando as vigas laterais para chegar ao **Treasure 44**.

30. Pendure-se do lado do corredor de entrada e faça o caminho até depois daquela barra lateral, então avance e use o gancho para descer do outro lado.



31. Ao final da escada, procure o **Treasure 45** no fundo da área à direita, depois escale os destroços. No alto da primeira coluna, salte para a parede ao lado para encontrar o **Treasure 46**. Volte para o alto da coluna e continue o caminho até o alto da plataforma. Pendure-se e solte para se agarrar logo abaixo, tendo acesso a outro conjunto de vigas laterais.

Chegando à mais baixa, salte para o alto da coluna ao lado e siga pendurado pela parede até o **Treasure 47**. Faça o caminho inverso e continue escalando a estrutura central, até chegar a um corredor sem chão.

32. Siga pelos pontos de escalada da parede até acessar as barras laterais para continuar. Ao final das barras, encontra-se o **Treasure 48** e mais adiante uma estátua segurando duas plataformas. Pise na mais alta para que a estátua gigante ao fundo baixe o braço. Vá até a mão dela e use uma Gem, volte e pise na outra plataforma para erguer o braço novamente.



33. Utilize o gancho para puxar um suporte junto das plataformas e use-o para descer. Lance novamente o gancho, desta vez para subir do outro lado. Puxe a jaula e use-a como plataforma, pegue o **Treasure 49** ao fundo da sala, depois escale a coluna e pendure-se na barra lateral do braço da estátua. Desça rapidamente e puxe a jaula para baixo da plataforma sustentada pela estátua. Deposite a Gem restante na mão da estátua gigante, tire a jaula debaixo da plataforma e desça. O resto é simples: posicionar as estátuas para refletir a luz no cristal.

THE ANCIENT WORLD

RELICS – 1 / 1

TREASURES – 27 / 30

34. Na sala adiante, pegue o **Treasure 50** atrás da estátua e

depois use o gancho para puxá-la e quebrar o chão. Durante a descida, localize uma argola e lance o gancho para sobreviver. Aproxime-se da figura na parede e abra a porta. À esquerda, use o gancho para descer e pegar o **Treasure 51**. Suba de volta e, próximo da árvore ao centro do salão, desça pela parede ao fundo para usar a luva de Thor. Gire a estrutura central em sentido anti-horário e pegue o **Treasure 52** no compartimento que abre.



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



Quando estiver em pé, sobre uma parra ou ponte, aperte **L1** para andar mais rápido. As chances de cair praticamente acabam.



continue empurrando até o limite.

35. Use o gancho para voltar na lateral da plataforma central, suba e vá pegar o **Treasure 53**. Desça por trás da estrutura central e termine de girá-la até a saída. Antes de atravessá-la, pendure-se na lateral voltada para a estátua e use o gancho para chegar ao chão. Passe pelo vão entre a estrutura e a parede, e continue empurrando até o limite.



36. Use o gancho para voltar à estrutura central e termine de girar, formando uma ponte até a **Relic 02** atrás da estátua. Agora desça pela lateral da ponte e puxe-a um pouco, ficando próxima da plataforma de saída acima. Volte para a parte de trás da base da estrutura e escale-a, seguindo para a saída.

PUPPET NO LONGER

TREASURES – 29 / 30

37. Use o gancho e corra na parede o mais próximo da água, então salte para se agarrar na plataforma atrás de Lara. Escale até a barra lateral, para abrir uma passagem submersa. Dentro da água, antes de avançar, pegue o **Treasure 54**. O corredor submerso é longo, então seja rápido e fique atento para pegar o **Treasure 55** antes de abrir a porta no caminho – há um ponto no teto para respirar –, então siga até seu barco **Treasure 56**.



GRANDIOSO

Os cenários que nossa heroína visita continuam sendo grandes sítios arqueológicos e ruínas milenares. Estranho que ela ainda não foi processada por pilhar tesouros nacionais ou dilapidar cenários históricos.

CROFT MANOR

PROTECTED BY THE DEAD

RELICS – 1 / 1

TREASURES – 13 / 13

38. Destrua o vaso ao lado para encontrar o **Treasure 57** (decore o tipo de vaso). Ao lado da coluna de madeira adiante está o **Treasure 58**. Chegando ao salão, use a plataformas da esquerda para chegar ao **Treasure 59**, depois use a barra vertical ao fundo para pegar o **Treasure 60**.

39. O **Treasure 61** encontra-se sob a plataforma da direita. Suba por esta plataforma e siga pela sequência de barras verticais adiante. Mais a frente, use a barra lateral solitária para subir no canto

da parede e encontrar o **Treasure 62**.

- Arranke o bastão, desça a escada para pegar o **Treasure 63** no caminho e suba pela outra escada, do outro lado da sala com a alavanca giratória. Use o bastão na parede para chegar ao **Treasure 64**.



40. Na sala abaixo, pegue o bloco e leve-o para o corredor à esquerda, deixando-o sobre o botão que abre o portão mais adiante. Neste mesmo corredor, pegue outro bloco e deixe-o com o primeiro. Feito isso, volte um pouco no corredor para pegar a **Relic 03** na pequena passagem aberta. Depois pegue os dois blocos e lance-os para o outro lado do portão.

41. Use-os sobre o botão atrás da estátua para ascender uma luz (e manter os portões abertos). Vá até a sala do mecanismo giratório e examine as alavancas da estrutura ao fundo para projetar a sombra das lâminas e reproduzir a silhueta

dos dois anjos no vitral para destrancar a porta.

42. Gire a manivela ao centro para abrir a porta logo acima, rapidamente suba pela lateral da coluna, salte e lance o gancho para se pendurar no teto e projetar-se para o outro lado da porta. Diante da escada você encontra o **Treasure 65** e, no final do corredor, o **Treasure 66**.



43. Após uma cena, encare os dois monstros (atire até atordoá-los, aproxime-se e aperte □ para eliminá-los) e use a luva de Thor para mover a coluna em sentido anti-horário, deixando-a entre a coluna fixa que tem uma lâmpada e uma jaula. Use a jaula como plataforma para subir na coluna e ter acesso à plataforma com o **Treasure 67**. Mova a coluna para o outro lado da jaula para acessar o **Treasure 68** na próxima plataforma e a uma passagem onde está o **Treasure 69**.

DETONADO

44. Acione a alavanca no final do corredor para voltar à mansão e refazer aquele caminho do início do jogo. Após encontrar seus amigos, suba na coluna ao lado da lareira para alcançar a barra lateral e pular a parede de vidro.



SOUTHERN MEXICO THE UNNAMED DAYS

TREASURES – 09 / 50

45. Siga de moto e detone os vasos no portal adiante e após o primeiro buraco, para obter os **Treasure 70** e **71**. Em frente ao templo adiante está o **Treasure 72**. Escale as colunas em frente e continue na parede do templo, para chegar a uma passagem à esquerda. Lá dentro, use o gancho para puxar a alavanca e pendure-se para ter acesso à passagem mais abaixo na parede.

alavanca no centro do círculo e gire a alavanca até o anel de pedra do meio ficar com a figura alinhada ao círculo maior. Depois mexa no pedestal ao fundo e gire o círculo maior para deslocar o menor para o centro, gire este para alinhar a figura e por fim volte a alinhar o círculo maior.

48. Volte para sua moto e siga a trilha à direita para pegar o **Treasure 79** na entrada do portal no caminho. Vá até a bifurcação. Siga pela caverna à esquerda e atenção ao subir o barranco após o túnel para pegar os **Treasure 80** e **81** – um deles atrás de uma árvore. O resto do caminho o leva até outro templo.



49. Na base da escada, à esquerda, encontra-se o **Treasure 82** e um bastão, enquanto no alto, à direita, está o **Treasure 83**. Sobre uma das duas colunas à direita, está o **Treasure 84**, já o **Treasure 85** encontra-se à esquerda das colunas diante do templo. Use o bastão na coluna e, ao final, agarre-se na trave entre as colunas.

50. Ao entrar no templo, pegue o **Treasure 86** antes de usar as barras para subir – no alto da coluna está o **Treasure 87**. Desça dentro do templo, pegue o

Treasure 88 no buraco da parede e suba pelo outro lado, encontrando o **Treasure 89**. Siga para o ponto alto, até avistar a argola. Lance o cabo, ande para o lado e puxe-o para derrubar o bloco, abrindo uma passagem.

51. Desça e solte-se no ponto em que Lara fica com os pés na parede, para se agarrar área de escalada. Ao fim da descida, use o bloco para ter acesso a uma cabeça. Use a coluna sem a parte do meio para se agarrar na parede e chegar ao **Treasure 90**. Agora use o pedaço de coluna para dar a volta pela parede ao redor da sala e voltar à superfície. Volte de moto até aquela bifurcação e entre no vale adiante, para coletar os **Treasures 91** a **95**.



52. Siga de moto pelo caminho restante, chegando em outro templo. Deixe o bloco sob o bocal na parede, pegue o bastão caído no chão e encaixe-o no bocal, pendurando-se para abrir a passagem ao lado – não deixe de pegar o **Treasure 96** ao lado da porta.

53. Ao entrar, pegue o **Treasure 97** e bote a cabeça no ponto vazio do círculo de pedra, então repita o processo de alinhamento das marcas para abrir uma passagem no vale abaixo. Volte para a moto e siga rapidamente para a passagem do vale, antes dela fechar – se isso acontecer, visite o primeiro círculo de pedras e alinhe

as figuras para abrir a passagem.

THE MIDGARD SERPENT

TREASURES – 48 / 50

54. Siga de moto com cuidado até o buraco sem as rampas e não deixe de pegar o **Treasure 98** no caminho. Ao avistar um buraco sem as rampas de madeira, pare. Use as barras verticais na parede ao lado para alcançar o trecho da coluna que suspenze as rampas, então prossiga de moto até o imenso salão – do lado de dentro, em um dos cantos da porta, está o **Treasure 99**.

55. No meio do salão procure um bastão e coloque-o na mão de uma das estátuas – escale a parede da porta por onde entrou e, no alto, pegue o **Treasure 100**. No alto da escadaria ao fundo há outro bastão, faça o mesmo com a estátua restante para erguer a estrutura central.



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



quando elas se fecharem. Pegue o **Treasure 101** e, para sair, pendure-se assim que as paredes abrem. Dê um mergulho adiante.

57. Para entrar na sala correspondente a cor azul, use o gancho na parede à direita, salte para a plataforma ao lado e escorregue até a porta onde se encontra o **Treasure 102**. Não há perigos para pegar a placa de pedra, nem coletar os **Treasures 103 a 105** – o último está sobre a porta e, para chegar lá, é preciso pular sobre uma das cabeças na parede.



58. Ao abrir a porta correspondente a cor amarela, olhe para a direita para ver algumas colunas com caveiras. Use o espaço na parede entre estas para chegar ao ponto de escalada, se pendurar na lateral da parede (no ponto mais alto) e saltar para a parede vizinha. Chegando ao final, agarre-se na coluna e salte para a plataforma ao lado, para pegar o **Treasure 106**. Pule para o alto da coluna e siga pelas demais até chegar à mais baixa, então pule para a estrutura de pedra.

59. Dê a volta nesta estrutura para chegar a uma barra lateral até a coluna ao lado, de onde poderá



saltar para uma viga lateral e, daqui, até a porta. Atenção com as lanças que saem do chão e do teto. Quando avançar, abaixe-se para evitar as espadas. Obtendo a placa de pedra, escale a parede à direita e salte por cima das lanças, usando as espadas como plataforma até o **Treasure 107**.



60. Ao abrir a porta restante, suba a escada que leva à porta onde você pegou a placa branca. Na lateral dela há uma viga na parede, use-a para chegar ao alto da coluna e, dela, para a viga que dá acesso à parede. Na segunda barra lateral, fique sobre ela para saltar e se agarrar na fenda na parede.

61. Ao final da fenda, salte para trás e use as barras que ligam as duas colunas para chegar à viga da parede em frente. Ali está o acesso à porta onde se encontram os **Treasures 108 e 109**. Dentro da sala, pegue os **Treasures 110 e 111** (este fica bem acima da porta). Passando a primeira lufada de fogo, fique de pé sobre a barra lateral acima de você e espere a cabeça de pedra do chão cuspir fogo. Rapidamente ande até a



ponta da barra e salte para a barra seguinte, por cima das labaredas e desça antes de a cabeça abaixar soltar uma baforada.

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



63. Pegue a moto e avance o longo corredor e colete os

Treasures 112 e 113 (um antes e outro depois da rampa) até chegar a estátua de uma cabeça. Pegue-a e siga adiante, pegue os **Treasures 114 e 115**, até o salão com um tanque de líquido mortal. Enquanto dá a volta pelo salão, livre-se dos mortos-vivos (o esquema é atacá-los e finalizar com □). Tendo acesso à cabeça da serpente que derrama líquido, pule na barra lateral dela para fechar a boca e esvaziar um pouco o tanque.

64. No final da sala há uma parede que deve ser escalada, suba para voltar à entrada. Pendure-se na beirada para achar um ponto para

O Kraken estava só assistindo futebol e a Lara foi e matou ele... essa menina tem sérios problemas de controle da raiva.



DETONADO

escalar. Desça pelas colunas até o ponto mais baixo, então seja rápido para seguir dependurado e saltar para o ponto seguinte antes de tudo cair.



65. Siga equilibrando-se nas vigas laterais até o outro lado.

Agarrando-se no ponto de apoio na coluna adiante, suba e salte entre as colunas para chegar ao final do caminho. Suba na pedra e lance o gancho para se balançar para o outro lado. Lá, use o gancho no escudo da estátua de Thor e puxe-o, depois pendure-se nele para prosseguir e pegar o **Treasure 116**. Pendure-se na barra lateral da cabeça da serpente para esvaziar um pouco mais o tanque. Escale a coluna adiante para chegar ao centro do salão. Use gancho no parafuso gigante e puxe-o para abrir o peito da estátua, use a coluna para chegar lá – pegue o **Treasure 117** na lateral de uma das colunas, à direita da estátua.

LAND OF THE DEAD

RELIKS – 1 / 1

TREASURES – 50 / 50

66. Obtendo o cinto de Thor, desparafuse a peça para a cabeça da estátua ficar baixa. Empurre a grande coluna até o fim e então use o gancho na boca da estátua de serpente para se projetar até a plataforma na lateral do salão – feche a boca da serpente logo depois.

67. Use os vãos da parede ao fim do caminho para voltar às vigas laterais, atravesse para o outro lado e salte pelo topo das colunas ate o martelo da estátua para

pegar a **Relic 05**. Use o gancho na boca da estátua de serpente mais acima e, rapidamente, balance para a parede em frente à entrada do salão.

68. Com as luvas de Thor, puxe a pedra para revelar os **Treasures 118 e 119**. Vá para sua moto e faça o caminho de volta para a superfície. Tenha cuidado no corredor final – há um ponto em que você deve suspender uma rampa para avançar. Use a cabeça de estátua que coletou ao lado da alavanca, para abrir a saída.



JAN MAYEN ISLAND GATE OF THE DEAD

TREASURES – 06 / 30

69. Siga com a moto e abra o portão usando as luvas de Thor, então pegue o **Treasure 120** ao lado. Ao longo da gigante descida em espiral, acelere com cuidado para não cair nos buracos e use a curvatura das paredes em alguns trechos. Ao final da descida, procure os **Treasures 121 e 122**, então pegue três objetos de pedra e encaixe-os na imensa coluna ao centro. Use as luvas para achar um ponto de interação com a coluna: o objetivo agora é combinar a figura na qual você está tocando com o desenho no chão. Um feixe de luz aparecerá.



70. Com a coluna de pedra em

atividade, escale-a para encontrar outras três figuras e combiná-las para abrir o portão, além de encontrar os **Treasures 123, 124 e 125**. A escalada não vai ser fácil. Cuidado apenas com os jatos de vapor. O processo de descida é igual ao de subida.



VALHALLA

TREASURES – 29 / 30

71. Ao entrar, pegue os **Treasures 126, 127 e 128** no corredor inicial. O ambiente é um labirinto, porém simples de decorar. Explore cada canto dele, encontrando os **Treasures 129 a 139**. Chegando à saída do labirinto, puxe um bloco junto a uma rampa e posicione-o próximo da barra horizontal, então se pendure nela para abrir um portão do lado oposto de onde você está. Seja rápido para chegar do outro lado do portão com sua moto para encontrar o **Treasure 140**.

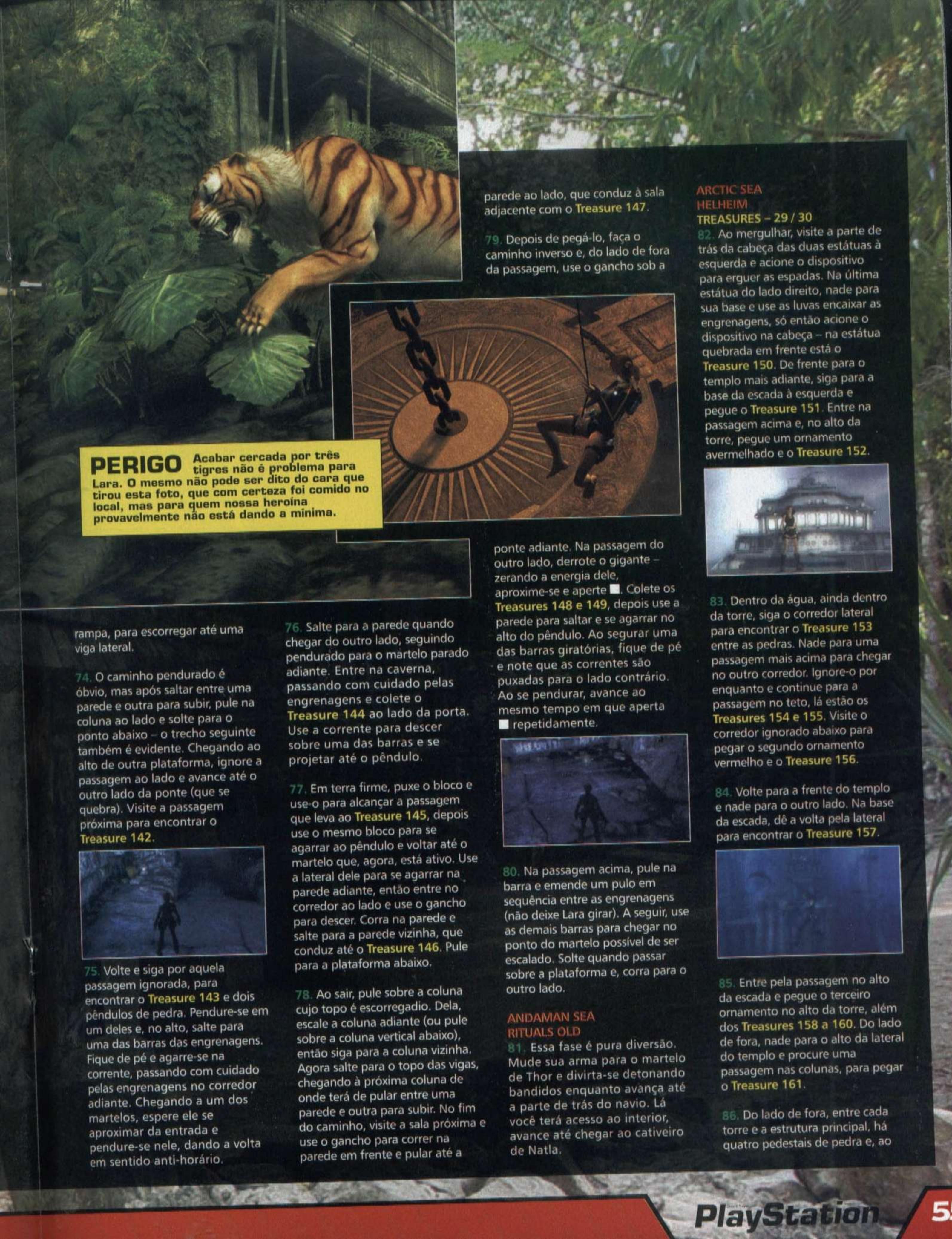
72. Volte àquela barra e puxe o bloco para a parede ao fundo,

deixando-o sob o bocal. Pegue o bastão no chão e encaixe-o no bocal, então se pendure para abrir outro portão. Pegue sua moto e faça, rapidamente, o caminho inverso rumo ao portão de entrada, mas passe direto. O portão que se abre está à esquerda do último corredor, e lá você obtém a **Relic 06**.



73. Vá para o final do labirinto e saia pela passagem no alto da parede, tendo acesso a um salão com martelos gigantes – pegue o **Treasure 141** ao lado da porta. Ao avançar, a estrutura se quebrará. Pule para a lateral da coluna adiante e siga pendurado até o final, saltando para uma barra de ferro. Vá até a ponta dela, sobre a





PERIGO

Acabar cercada por três tigres não é problema para Lara. O mesmo não pode ser dito do cara que tirou esta foto, que com certeza foi comido no local, mas para quem nossa heroína provavelmente não está dando a mínima.

rampa, para escorregar até uma viga lateral.

74. O caminho pendurado é óbvio, mas após saltar entre uma parede e outra para subir, pule na coluna ao lado e solte para o ponto abaixo – o trecho seguinte também é evidente. Chegando ao alto de outra plataforma, ignore a passagem ao lado e avance até o outro lado da ponte (que se quebra). Visite a passagem próxima para encontrar o Treasure 142.



75. Volte e siga por aquela passagem ignorada, para encontrar o Treasure 143 e dois pendulos de pedra. Pendure-se em um deles e, no alto, salte para uma das barras das engrenagens. Fique de pé e agarre-se na corrente, passando com cuidado pelas engrenagens no corredor adiante. Chegando a um dos martelos, espere ele se aproximar da entrada e pendure-se nele, dando a volta em sentido anti-horário.

76. Salte para a parede quando chegar do outro lado, seguindo pendurado para o martelo parado adiante. Entre na caverna, passando com cuidado pelas engrenagens e colete o Treasure 144 ao lado da porta. Use a corrente para descer sobre uma das barras e se projetar até o pêndulo.

77. Em terra firme, puxe o bloco e use-o para alcançar a passagem que leva ao Treasure 145, depois use o mesmo bloco para se agarrar ao pêndulo e voltar até o martelo que, agora, está ativo. Use a lateral dele para se agarrar na parede adiante, então entre no corredor ao lado e use o gancho para descer. Corra na parede e salte para a parede vizinha, que conduz até o Treasure 146. Pule para a plataforma abaixo.

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

parede ao lado, que conduz à sala adjacente com o Treasure 147.

79. Depois de pegá-lo, faça o caminho inverso e, do lado de fora da passagem, use o gancho sob a

ponte adiante. Na passagem do outro lado, derrote o gigante – zerando a energia dele, aproxime-se e aperte □. Colete os Treasures 148 e 149, depois use a parede para saltar e se agarrar no alto do pêndulo. Ao segurar uma das barras giratórias, fique de pé e note que as correntes são puxadas para o lado contrário. Ao se pendurar, avance ao mesmo tempo em que aperta □ repetidamente.



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

ANDAMAN SEA RITUAL OLD

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

ARCTIC SEA

HELHEIM

TREASURES – 29 / 30

82. Ao mergulhar, visite a parte de trás da cabeça das duas estátuas à esquerda e acione o dispositivo para erguer as espadas. Na última estátua do lado direito, nade para sua base e use as luvas encaixar as engrenagens, só então acione o dispositivo na cabeça – na estátua quebrada em frente está o Treasure 150. De frente para o templo mais adiante, siga para a base da escada à esquerda e pegue o Treasure 151. Entre na passagem acima e, no alto da torre, pegue um ornamento avermelhado e o Treasure 152.



83. Dentro da água, ainda dentro da torre, siga o corredor lateral para encontrar o Treasure 153 entre as pedras. Nade para uma passagem mais acima para chegar no outro corredor. Ignore-o por enquanto e continue para a passagem no teto, lá estão os Treasures 154 e 155. Visite o corredor ignorado abaixo para pegar o segundo ornamento vermelho e o Treasure 156.

84. Volte para a frente do templo e nade para o outro lado. Na base da escada, dê a volta pela lateral para encontrar o Treasure 157.



85. Entre pela passagem no alto da escada e pegue o terceiro ornamento no alto da torre, além dos Treasures 158 a 160. Do lado de fora, nade para o alto da lateral do templo e procure uma passagem nas colunas, para pegar o Treasure 161.

86. Do lado de fora, entre cada torre e a estrutura principal, há quatro pedestais de pedra e, ao

DETONADO

lado de um deles, está o quarto ornamento vermelho e o **Treasure 162**. Use os ornamentos nesses pedestais, então acione o dispositivo entre as duas cabeças de serpente ao centro do templo para abrir o portão.

Antes de entrar, vasculhe a fenda sob a base do templo para encontrar os **Treasures 163 a 165**.

87. Dentro do templo há uma sequência de corredores com destroços bloqueando o caminho. Investigue cada um desses destroços antes de avançar (você encontra os **Treasures 166 a 171**) pela passagem que dá acesso ao grande salão. Na entrada estão os **Treasures 172 e 173**. Aqui, abuse do martelo de Thor contra os inimigos.

88. Na lateral da porta de entrada, acione o símbolo na parede. Logo que descer pela primeira coluna, pegue o **Treasure 174** e equilibre-se na coluna deitada à esquerda para pegar o **Treasure 175** e acionar o segundo símbolo. Equilibre-se sobre a coluna menor adiante e siga pendurado pela parede até a estrutura central, onde se encontra o **Treasure 176**.

Na plataforma abaixo está o **Treasure 177** e na plataforma menor, junto da coluna, está o terceiro símbolo e o **Treasure 178**. Continue pela coluna inclinada à esquerda e use a parede para chegar à nova passagem.



IGGDRASIL

RELICS – 1 / 1

TREASURES – 30 / 30

89. Pegue o **Treasure 179** ao lado e acione o quarto símbolo na lateral da porta de entrada. Se você acionou os quatro símbolos sem morrer, a sala tremerá. Volte até aquela plataforma alta no centro do salão e use o gancho na argola, para se balançar até uma caverna (antes oculta pela cachoeira) e pegar a **Relic 07**. Feito isso, siga pela porta do outro lado da sala e o corredor a seguir estará lotado de monstros, abra caminho até encontrar Natla no alto da colossal estrutura Jörmungandr.

OUT OF TIME
90. Há algumas plataformas girando em torno da estrutura central. Pule numa delas e depois para a plataforma com uma argola onde o gancho é utilizado.

Pendure-se para

chegar à plataforma abaixo, junto ao rio mortal. Ao redor desta área, você precisa empurrar duas colunas para desativar a máquina – cuidado com os ataques de Natla, se ela estiver perto contra-ataque com o martelo de Thor.



91. Feito isso, procure a estrutura danificada e salte de uma parede à outra para retornar ao andar inicial. No alto, procure a beirada mais próxima para saltar e se agarrar. Use as plataformas móveis para chegar à estrutura com engrenagens ao lado, suba por trás e destrua o ornamento



AGILIDADE Lara continua tão flexível quanto o Homem Aranha. Bastante impressionante, se considerarmos que ela já deve ter passado dos quarenta anos...

mágico para soltar mais plataformas flutuantes. Volte à plataforma inicial (onde você começou), pendure-se no vão e siga pendurado para o centro da estrutura. Salte de uma parede à outra para chegar ao alto.



92. Na estrutura adiante, use o gancho para chegar ao outro lado e empurre mais uma coluna. Volte e use o gancho para escalar a parede e se agarre no ponto de escalada ao lado. No alto, pendure-se e pegue carona na única plataforma móvel deste ponto até a estrutura com engrenagens adiante para destruir mais um ornamento mágico que solta outras plataformas móveis.



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



Mesmo com tantos perigos Lara sempre acha alguma maneira de fazer um belo malabarismo.

OS TROFÉUS DE LARA CROFT



01. PROLOGUE

Complete a introdução do jogo. Não existe nenhuma dificuldade nesse troféu já que a primeira parte do jogo além de curta é totalmente linear.



02. MASTER SURVIVALIST

Arrume encrena para a sua cabeça e termine o jogo na dificuldade mais alta. Se você está disposto a sofrer já comece nessa dificuldade, assim você não precisa terminar o jogo duas vezes.



03. COASTAL THAILAND EXPEDITION

Complete a fase Coastal Thailand. Não tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo-a-passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades do jogo.



04. SOUTHERN MEXICO EXPEDITION

Complete a fase Southern Mexico. Não tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo a passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades do jogo.



05. ARCTIC SEA EXPEDITION

Complete a fase Arctic Sea. Não tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo a passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades do jogo.



06. MEDITERRANEAN SEA EXPEDITION

Complete a fase Mediterranean Sea. Não tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo a passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades.

07. CROFT MANOR EXPEDITION

Complete a fase Croft Manor. Não



tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo a passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades do jogo.



08. JAN MAYEN ISLAND EXPEDITION

Complete a fase Jan Mayen Island. Não tem desculpas para não ter esse na sua coleção. Basta seguir nosso roteiro passo a passo. Esse troféu é liberado jogando em qualquer uma das dificuldades.



10. e 11. CLIMBER e MASTER CLIMBER

Procure um lugar onde existam duas paredes próximas. Use-as para pular de um lado para o outro. Ao fazer dois pulos seguidos você libera um troféu. Se conseguir fazer quatro vezes seguidas libera outro. Não é difícil, além do mais quem deseja terminar o jogo vai fazer esses quatro pulos seguidos em algum momento.



12. 13. 14. e 15. SWAN DIVE I, SWAN DIVE II, SWAN DIVE III e MASTER SWAN DIVER

Durante o jogo encontre os três pontos mais altos do jogo e pule diretamente na água. Eles estão indicados no nosso roteiro com o Box "Pule Já". Se você realizar os três pulos ainda leva mais um de bandeja. Portanto, pule já!



16. e 17. ROADKILLER e MASTER ROADKILLER

Quando estiver em cima da motocicleta solte sua criatividade e mande a sua moto para cima dos inimigos. Ao atropelar o primeiro você ganha um troféu, mas se você se empolgar e atropelar cinco inimigos mais um troféu entra para a sua coleção do jogo.



18. e 19. GRENADIER e MASTER GRENADIER

Procure um dos raros montinhos de inimigos e jogue uma granada neles (a melhor maneira de fazer isso é no navio). Se você eliminar dois inimigos de uma vez, ganha um troféu, se acertar três ganha outro. Simples assim.



20. e 21. WEAPONS EXPERT e WEAPONS MASTER

Use o comando de adrenalina da Lara Croft. Isso vai fazer com que tudo ganhe mais precisão. Depois disso elimine um inimigo com um tiro na cabeça para ganhar um troféu. Continue abusando desta habilidade e acerte 10 no total para ganhar outro.



22. SPEED DEMON I

Pegue a sua moto e dirija feito um alucinado. Você precisa chegar a Xibalba em apenas 45 segundos.



23. SPEED DEMON II

Pegue a sua moto e dirija feito um alucinado. Você precisa chegar a Valgrind em apenas 50 segundos.



24. SPEED DEMON III

Pegue a sua moto e dirija feito um alucinado. Você precisa chegar a Valhalla Maze em apenas 40 segundos. Use todo o poder da sua moto.



25. MASTER SPEED DEMON

Se você fez os três últimos troféus, esse aqui deve estar pipocando na sua tela agora.



26. 27. 28. e 29. TREASURE COLLECTOR / SKILLED TREASURE COLLECTOR / DEDICATED TREASURE COLLECTOR / MASTER TREASURE COLLECTOR

Você ganha um troféu ao pegar 10, 50, 100 e todos os tesouros. Para ajudar você colocamos a localização de cada um deles no nosso roteiro e nas páginas a seguir você confere a foto de cada um dos locais deles.



30. 31. e 32. RELIC COLLECTOR / DEDICATED RELIC COLLECTOR / MASTER RELIC COLLECTOR

Você ganha um troféu ao pegar 1, 3, e 6 relíquias. Para ajudar você colocamos a localização de cada um deles no nosso roteiro e nas páginas XX você confere a foto de cada um dos locais deles.



33. MASTER OF TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Destrave todos os troféus espalhados por essas páginas. Assim que conclui-los esse entra automaticamente na sua lista. Agora é torcer para que as atualizações também pintem um dia no PlayStation 3 para ampliarmos a lista de troféus.

DETONADO

IMAGENS VALEM MAIS DO QUE MIL PALAVRAS

Confira a localização no nosso roteiro e use as nossas fotos como referência para descobrir se você realmente está no local certo. Boa sorte, você vai precisar!

MEDITERRANEAN SEA

THE PATH TO AVALON

01



09



13



17



19



02

03

04

05

07

10

12

15

18

21

06

NILFHEIM

14

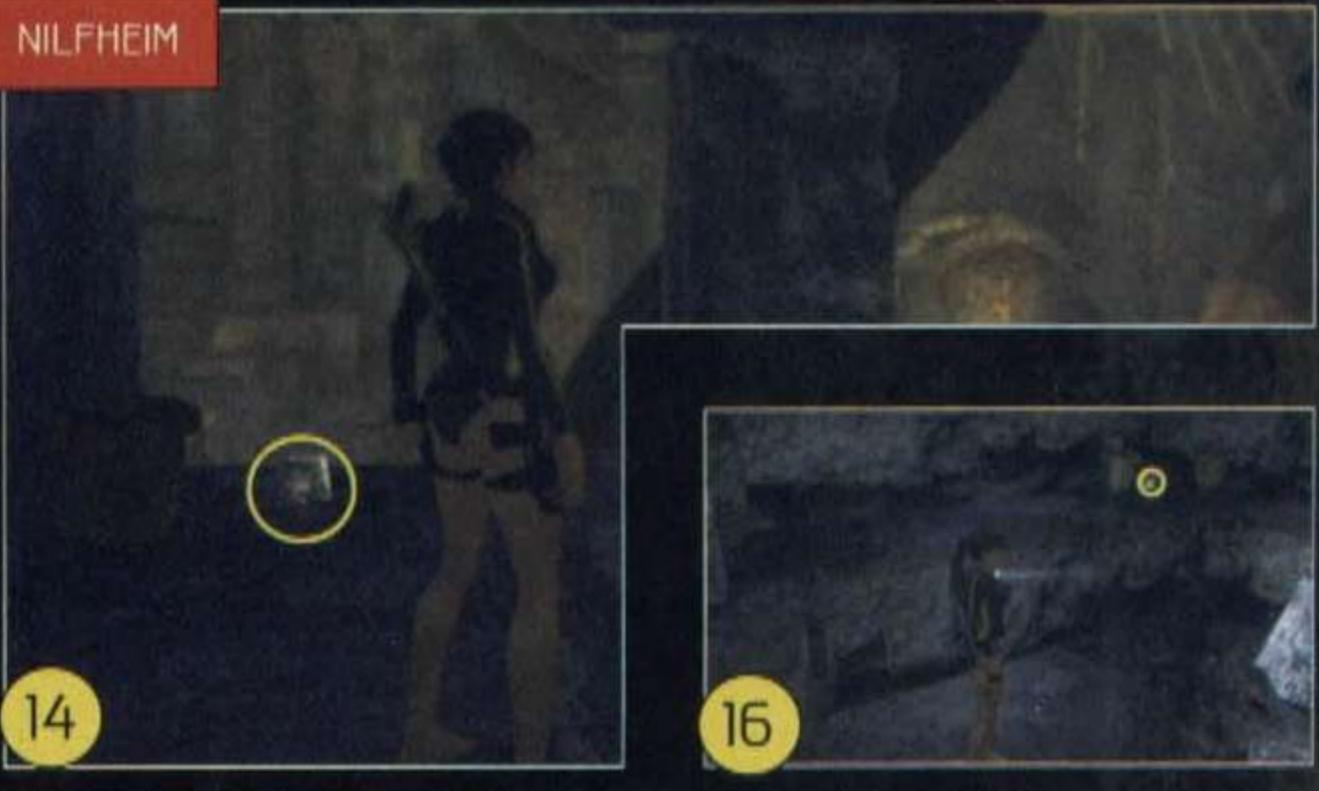
16

R1

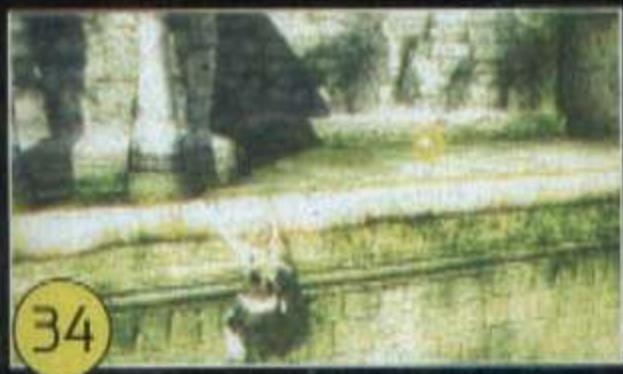
22

20

23



Fique atento ao som que toca cada vez que você passa do lado de algum tesouro ou relíquia.



COASTAL THAILAND

REMNANTS

BHOGAVATI

DETONADO

48

49

50

51

THE ANCIENT WORLD



R2



53

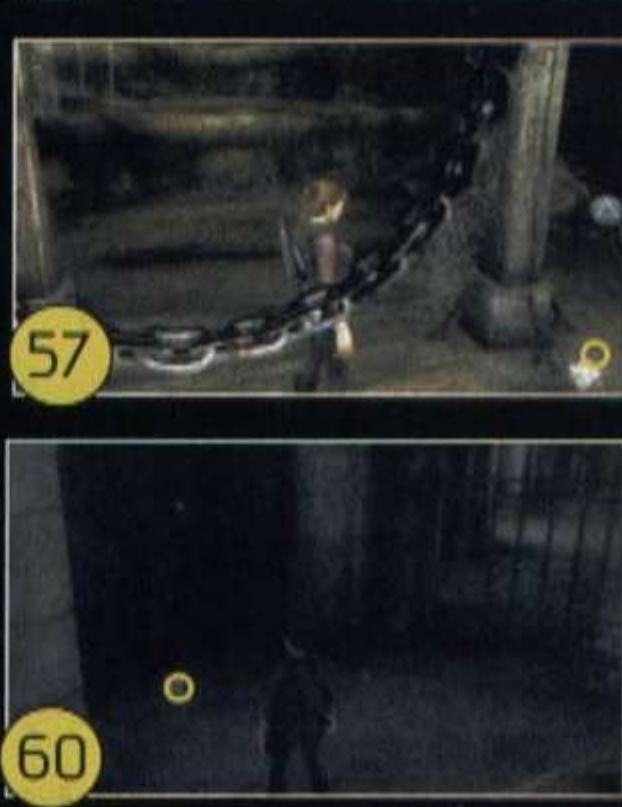
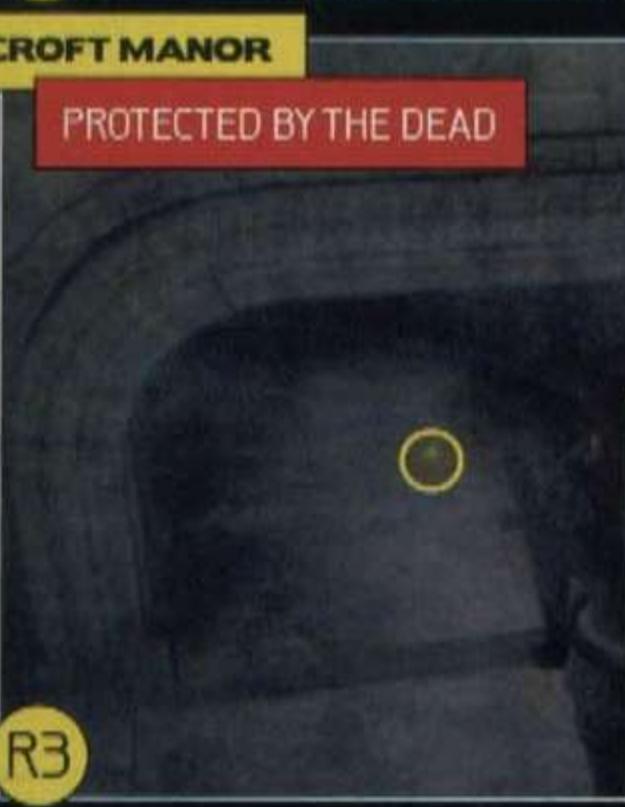


PUPPET NO LONGER

55

CROFT MANOR

PROTECTED BY THE DEAD



R3



60

61



66

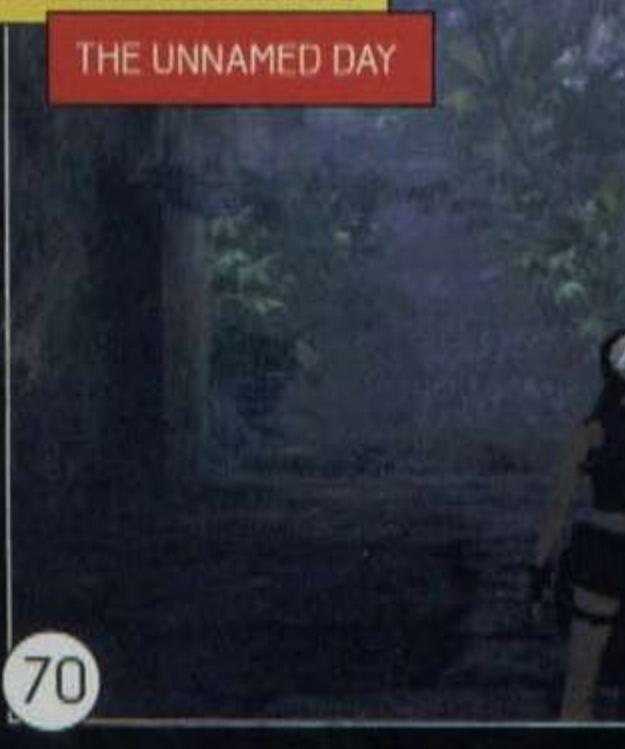
67

68

69

SOUTHERN MEXICO

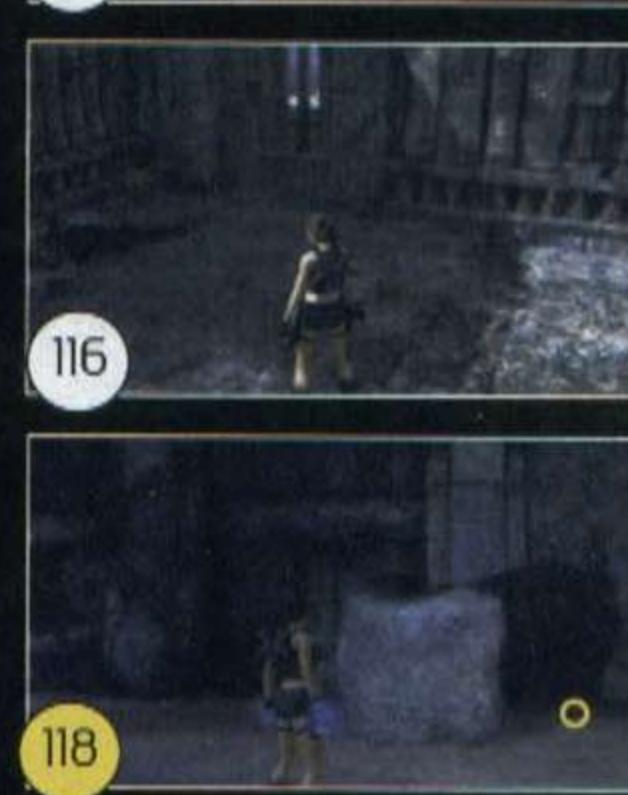
THE UNNAMED DAY



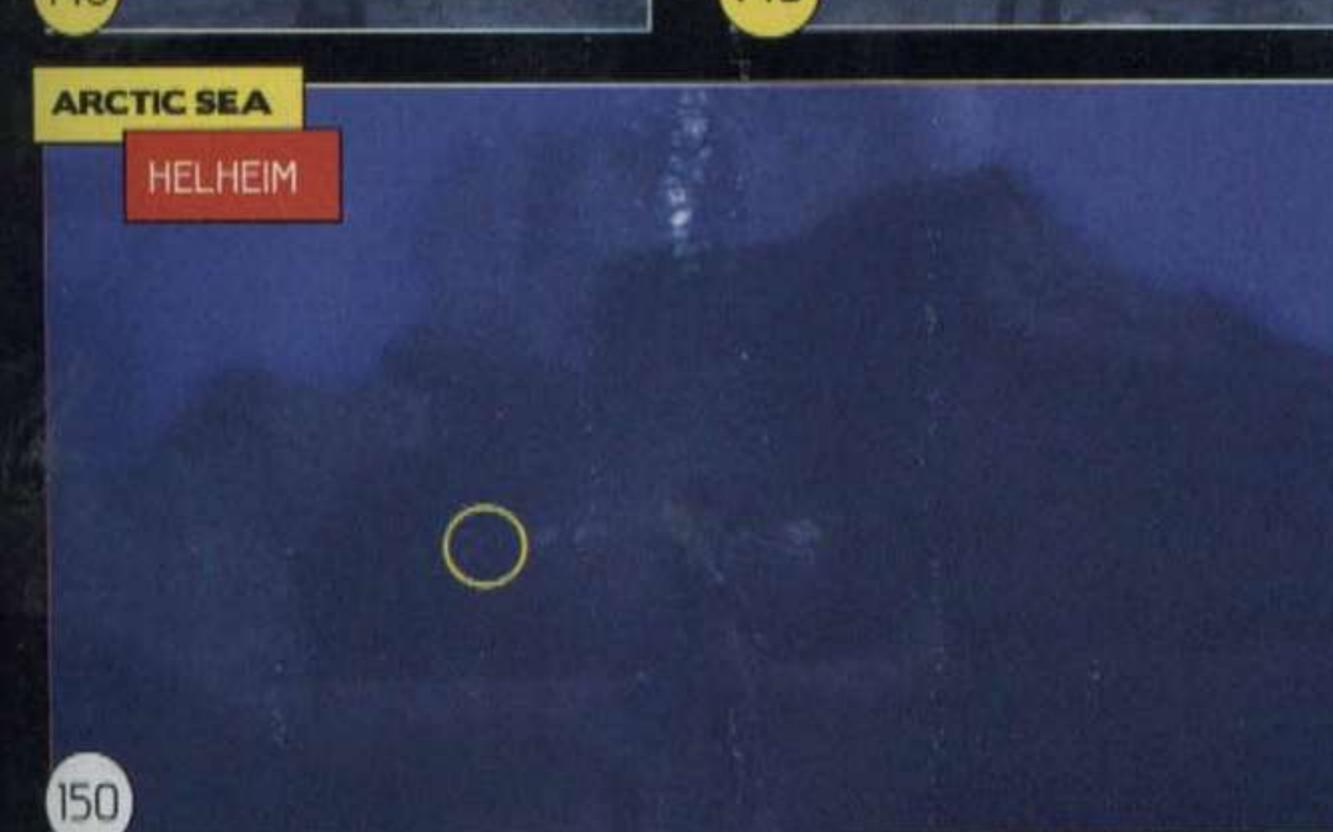
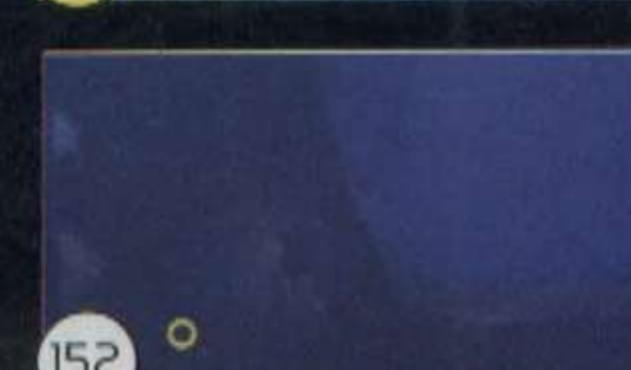
Para não se perder no meio de tantos tesouros aconselhamos você a quebrar todos os vasos que aparecer.



DETONADO



Alguns inimigos só morrem depois que você aperta ▲ para pular em cima deles.



ARCTIC SEA

HELHEIM

DETONADO



156



159



157



158



161



162



163



164



165



166



167



170



171



172



173



174



175



176



177



178



179

YGGDRASIL

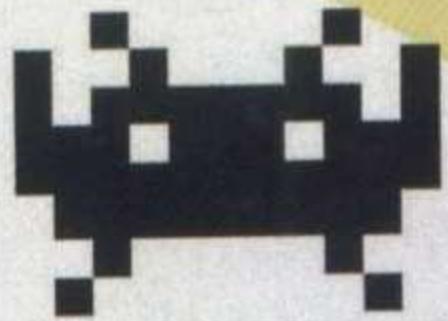
R6



Achou 186 itens muita coisa? Experimente jogar *Burnout Paradise* que tem mais de 600 itens para procurar.

KID GAMES

Venda e Assistência Técnica



Acesse nosso site:

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



SPOILER

HITMAN



Frio e calculista, assassino protagoniza uma história manchada de sangue, violência e conflitos pessoais

Por Matheus Bourg

Criado no final da década de 90 pela produtora dinamarquesa IO Interactive, *Hitman* – ou melhor, *Agente 47*, como o cara prefere ser chamado – não é misterioso à toa. Além de ter um passado marcado por fatos bizarros, o cara já protagonizou quatro games distintos desde que se entende por gente – um mais violento (e talvez mais confuso) que o outro. Tudo começou quando a trupe por trás da franquia se cansou do frio dinamarquês e decidiu criar um assassino que fosse tão frio como o território escandinavo.

Assim começou o processo de clonagem.

Isso aí: se você não sabia o por quê de existirem tantos clones do 47 à solta – sobretudo em *Hitman 2: Silent Assassin* – agora sabe: o careção manco nada mais é que um dos muitos clones criados pelo cientista alemão Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer. Por volta da década de 1950, Ort-Meyer retornou de sua estada junto à Legião Estrangeira Francesa, um dos muitos braços do exército francês criado no século XIX. Junto com ele, quatro outros amigos que serviram na mesma época: Arkadij Jegorov, Lee Hong, Pablo Ochoa e Frazn Fuchs. De volta aos seus países de origem, todos decidiram criar seus próprios

exércitos – exceto por Wolfgang, que optou por

criar uma instituição de saúde mental (um hospício, ou sanatório, como quiser) com o intuito de, assim, camuflar seus bizarros experimentos genéticos.

Não demorou para que o Dr. recorresse a seus antigos colegas em busca de financiamento para suas pesquisas, e a troca realizada foi mais ou menos a seguinte: os quatro caras entraram com o dimdim e com pequenas quantidades de material genético, enquanto Otto lhes concedeu órgãos saudáveis coletados em suas salas de cirurgia. Lee, Pablo, Hans e Jegorov chegaram aos 70 com corpinho de 50, e é aí que a treta tem início.

OS QUATRO PAIS

O que os antigos camaradas de Otto demoraram para perceber é

DEDICACÃO

Ficar por horas empoleirado no alto de um prédio, aguentando o vento frio da noite e cãimbras enquanto deseja apenas um Miojo quentinho, isso é a marca de um grande profissional



Uma vez que nunca foi lançado em consoles, bem que o primeiro *Hitman* poderia ser vendido pela PSN. Faria a felicidade...



que os experimentos conduzidos pelo médico alemão tinham um objetivo que, em sua essência, prejudicava a atividade dos demais. O material genético coletado foi somado ao do próprio Wolfgang, com o intuito de dar origem a um soldado implacável. Este soldado seria clonado indefinidamente até que Ort-Meyer se transformasse no dono de um exército eficaz e obediente. E para que isso acontecesse, só faltava uma coisa: eliminar os chamados quatro pais. Caso você não tenha percebido, este é basicamente o mote do primeiro episódio da série, lançado em 2000 e intitulado *Hitman: Codename 47*.

Guiado por uma misteriosa voz (e falaremos dela mais tarde), 47 começa sua primeira aventura guiado a fugir do tal sanatório em que se encontra. Papo vai, papo vem, a voz explica ao rapaz qual é o seu verdadeiro ofício – matar – e fornece instruções para que ele execute suas primeiras vitimas. Logo Hitman se vê na pele de um assassino de aluguel contratado pela ICA – International Contract Agency, ou simplesmente a Agência – coordenado por Diana Burnwood, profissional de voz doce e sotaque britânico que guia o jogador até o finalzinho de *Blood Money*. Ainda sem saber ao certo o que fazer, o assassino recebe sua primeira missão e deve matar 4 homens de uma vez só. O cliente por trás dos pedidos? Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer.

A CILADA

47 dá conta do serviço com a frieza que lhe é característica, mas Diana passa a xaveca-lo pedindo por uma quinta vítima – um bônus solicitado por Ort-Meyer –, que a agência julgava se tratar de Odon Kovacs, médico que dava expediente em um sanatório romeno. A verdade é que tudo não passou de uma cilada armada pelo “pai” de 47: ao chegar no local, Hitman se vê cercado por equipes da SWAT e por documentos que contam, pouco a pouco, um pedaço de sua história. Logo descobre ser uma combinação do material genético dos cinco soldados – incluindo o próprio

médico –, e, pior que isso, descobre ter sido enganado desde o começo. Aquela vovozinha na sua cabeça era – sabe-se lá como, antes que você nos pergunte – Ort-Meyer. Infiltrado na cabeça do assassino, o cientista encarou tudo como um grande treinamento para saber como sua cria, esse ser humano sem falhas, se comportaria. Dentro do sanatório, Ort-Meyer libera uma série de clones de 47 com o objetivo de detê-lo, mas acaba provando do próprio veneno. Quando um ser careca com um código de barras tatuado na nuca invade seu escritório, o médico a princípio não reconhece se tratar do único experimento com discernimento o suficiente para seguir suas próprias regras.

“Não reconheci o meu próprio filho” agoniza, antes de ser alvejado e ter seu pescoço retorcido por 47.

Só que a história não acabou por aqui.

REDENÇÃO

Muita gente estranha até hoje o fato de *Hitman 2: Silent Assassin* começar, sem mais nem menos, com 47 dentro de um monastério, vivendo ao lado de um padre e tomando conta da horta e dos animais. A reclusão acontece em razão de tudo o que ocorreu no primeiro game, e o assassino, outrora implacável, agora procura o padre Vittorio em busca de redenção. Acontece que o mentor e amigo de 47 é sequestrado já nos minutos iniciais da sequência, deixando 47 desesperado o suficiente para recorrer a seus velhos contatos com o objetivo de descobrir onde Vittorio está.

Hitman procura Diana, que a princípio se surpreende ao saber que um de seus mais habilidosos profissionais não está morto. Os dois firmam uma nova parceria: o cara volta a matar desde que a Agência dedique parte de seus recursos a investigar o paradeiro do padre. De tão bom que é, 47 passa a ganhar até três vezes mais por cada contrato. Quando a esmola é grande, porém, o assassino careca desconfia – e o que

começa como um sequestro acaba se transformando em uma grande conspiração.

O grande vilão por trás de *Silent Assassin* é – tcharam! – Sergei, um sujeito russo com cara capaz de botar medo em qualquer um. Sergei é irmão de ninguém menos que Arkadij Jegorov, um dos cinco pais do agente 47, e nas horas vagas bate ponto como um dos mais perigosos terroristas (ainda) vivos. Durante a brincadeira de gato e rato iniciada com 47, o cara ousa até mesmo colocar 17 – o primeiro clone criado pelo Dr. Otto – em sua cola. Ou você não se lembra de uma das primeiras fases do game, quando o jogador se vê atormentado por um competente clone que insiste em atrapalhar suas táticas? Era ele, o primeirão, que eventualmente acaba morto por sua versão mais atualizada.

ASSUMINDO AS RAÍZES

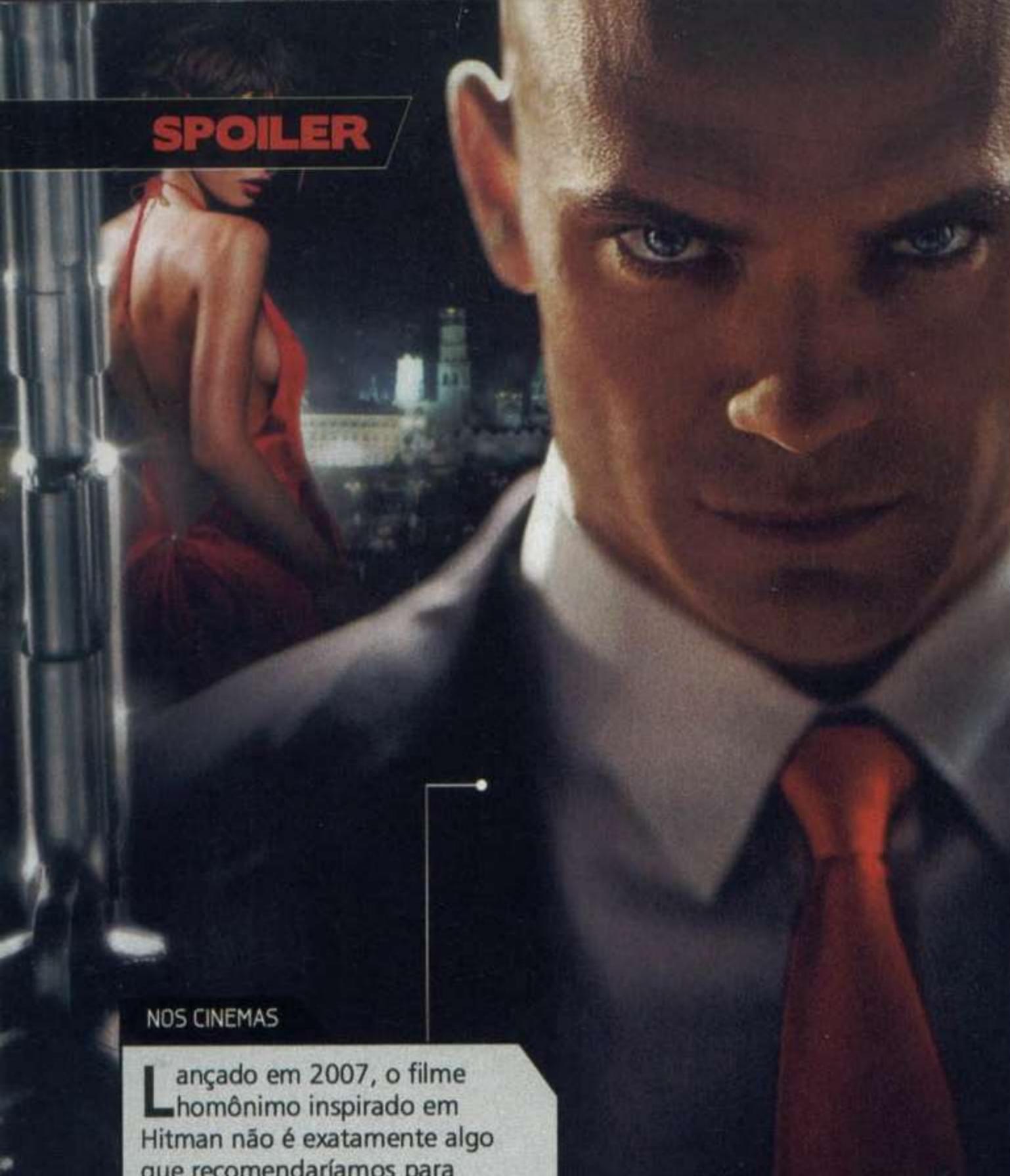
O grande papel desempenhado



WORKAHOLIC Quando um homem vê uma gata de biquíni e resolve usá-la de escudo em um tiroteio em vez de convidá-la para jantar, é sinal de que ele anda trabalhando demais



SPOILER



NOS CINEMAS

Lançado em 2007, o filme homônimo inspirado em Hitman não é exatamente algo que recomendariam para alguém – seja esse alguém fã ou não da franquia. Mesmo tendo conquistado uma média pífia no conceituado site Metacritic – sua média foi 35 de 100 –, o longa arrecadou o suficiente para fazer com que a Fox anunciasse uma continuação. Pouco se sabe a respeito do projeto, que tem estreia prevista já para o ano que vem.

por *Silent Assassin* vai além do mais conhecido pelos fãs da franquia, que é o de ser talvez o jogo mais bacana da série. Ele mostra, principalmente em sua sequência final, quando o padre Vittorio é resgatado e pede que 47 siga em paz, que o perturbado assassino profissional não deve acreditar em uma vidinha à la comercial de margarina. Hitman abandona o segundo jogo ciente disso e decide investir em sua vida profissional. Daí é que vem *Contracts* – a fase mais profissional vivenciada até hoje pelo mascote da IO Interactive.



Você já assistiu o filme de Hitman? É uma batida de trem de tão ruim! É pior que Mulher Gato e nem...

"Sempre soube que eu não pertencia a este mundo. Não fui feito para isso. Mas nunca me esquecerei daqueles que me traíram, e daqueles que falharam com minha confiança. Levarei nada além desta lição: nunca confie em ninguém, apenas em seus instintos. Esqueça o passado. Eu nunca encontrarei paz aqui. Buscarei justiça por conta própria; escolherei a verdade que me for conveniente."

O que pouca gente sabe é que *Contracts* não conta com aquele início bizarro – com 47 dentro de um sanatório lotado de clones seus – à toa. Trata-se de uma fina releitura do que rolou no episódio original da série, na época lançado humildemente apenas para PC. A diferença é que o remake começa de trás para frente e conta com algumas mudanças aqui e acolá. O resultado, é bem verdade, não agradou à crítica – e talvez nem mesmo aos fãs mais acalorados. Agora que o clima esfriou, no entanto, é possível perceber claramente que o game funcionou como um capítulo intermediário na história da franquia, preparando o terreno para um Hitman mais substancial, que de fato viria a atender pelo nome de *Blood Money*. Inclusive, uma das missões que faria parte de *Contracts* – quando 47 deveria executar um alvo dentro de um teatro de ópera – acabou sendo apenas mencionada brevemente no capítulo. Quem viveu logo viu, anos depois, que jamais fugiu dos planos do estúdio. Ficou para depois.

"Esta sala. Esta bala. Há uma bala para cada um. E um momento. E um lugar. Sim... talvez é assim que tenha de ser."

POR DINHEIRO

O melhor jeito de explicar o que *Blood Money* representou dentro do universo de Hitman é puxar o assunto a partir de suas polêmicas propagandas veiculadas – e posteriormente banidas – em revistas especializadas. Desde o princípio, o objetivo dos produtores foi mostrar que ações do cotidiano poderiam ser empregadas com o intuito de dar cabo da vida dos outros – e como você pode lucrar com isso. O jogo tem início em um parque de diversões, mas 47 não está lá para se divertir. Anos antes, por conta da negligência do dono do lugar, um acidente com uma roda gigante acabou matando uma grande quantidade de pessoas. O pai de uma das vítimas, em busca

de justiça, coloca o responsável pelo lugar a cabo da Agência. Serviço é serviço, e 47 aceita o trampo em um piscar de olhos.

O clima "noir" que toma conta dessa primeira fase é, na verdade, um anúncio do que vem por aí. *Blood Money* é feito de flashbacks através dos quais um jornalista e o ex-diretor do FBI buscam elucidar crimes cometidos anteriormente pelo lendário agente 47. Entre eles, um bastante especial: um ataque à Casa Branca, episódio que acaba se transformando em uma das missões mais tensas de toda a franquia. As coisas começam a se complicar quando, agora no tempo real, 47 e sua parceira Diana percebem que o teor das missões está ficando cada vez mais suspeito – ou melhor: perigoso. Há algo de errado com a Agência.

"Você acha que ele é mais que um homem? Eu te digo: ele é menos. Um vírus. Uma peste cuja existência só será notada pelas mortes que deixar para trás. Ele mata por dinheiro... É assim tão simples, tão grotesco. Ele precisa provar de seu próprio remédio, e serei eu quem o enfiará pela sua goela." Ameaça de Alexander Leland Cayne, ex-diretor do FBI e um dos grandes mistérios dentro de *Blood Money*.

THE FRANCHISE

Embora 47 demore para perceber isso, animações exibidas durante os intervalos das missões deixam bem claro que Alexander Cayne, o tal ex-FBI, não é flor que se cheire. Contudo, coisas estranhas começam a acontecer e Diana logo conta ao assassino que alguns dos melhores profissionais da Agência estão sendo encontrados mortos. A ficha cai, os predadores viram presa e os jogadores são apresentados à concorrente da Agência – a chamada The Franchise (ou, em português, A Franquia).

Neste meio tempo, Diana decide encerrar as atividades da Agência – o que sugere que ela seja muito mais do que uma simples orientadora – e oferece a 47 o que supostamente seria sua última missão: dar cabo de quem está tentando matá-los e dividir todo o patrimônio da firma entre os dois. A situação fica tão complicada que a moça até ousa aparecer para 47 ao término de uma missão em um hotel, coisa que raramente fez desde o primeiro episódio. Sempre sem ter seu rosto revelado, ela conta ao careca que eles são os últimos



640509-040147

Pode parecer estranho, mas esse emaranhado de números corresponde ao código de barras tatuado na nuca do personagem. É dele que vem o codenome "47", isto é, os últimos dígitos de seu registro de clonagem.

membros vivos da Agência. O clima cinematográfico é forte e é impossível para um fã da série não ficar balançado.

Enquanto isso, contrariando a tese de que sobreviver seria seu último contrato, 47 aceita um trabalho oferecido por um antigo contato, Smith, também agente do FBI. A missão: evitar o assassinato do presidente dos EUA. Como o pagamento é extremamente generoso, 47 aceita e se dirige para a Casa Branca. Uma vez no local, descobre que os assassinos por trás do plano são ninguém menos que um membro da Franquia e o próprio vice-presidente do país, Daniel Morris. O que o agente sequer desconfia é que a dupla está trabalhando paralelamente para a Alpha Xerox, companhia responsável pela tecnologia que donou 47 e todas as suas cópias. Com a morte do presidente, Morris esperava dar um fim à política a favor da clonagem, o que obviamente acabaria com as chances de seu negócio continuar dando lucro.

A TRAIÇÃO

Após dar cabo de todo mundo – inclusive do esperto VP – e voltar para seu esconderijo, 47 recebe outra inesperada visita de Diana. Embora proponha um plano para que ambos escapem de uma vez por todas da Franquia, a moça aproveita um momento de distração para injetar no assassino uma substância que o coloca em coma. O corpo é cercado por um esquadrão da SWAT e Diana é oficialmente recolocada dentro do universo de sua concorrente, introduzida

por ninguém menos que Alexander Cayne, seu fundador.

Quanto ao desfecho da história, um salto no tempo nos leva para uma cerimônia onde o corpo de 47 está sendo velado e preparado para a cremação – de modo que seu DNA não possa jamais ser copiado gerando novos problemas. Ao som de *Ave Maria*, assistimos inertes enquanto uma moça aparentemente reforça seu batom, se aproxima do caixão, entrega a 47 suas estimadas pistolas Ballers e lhe beija. Acertou quem apostou em Diana: tudo o que a personagem havia feito era parte de um plano para salvar a pele da dupla – embora tudo

indique que 47 não tivesse a mínima

ideia disso. O antídoto passado através do beijo começa a fazer efeito (em um final alternativo, porém, isso não acontece) e assim o game chega a seu insólito clímax: 47 levanta, saca as pistolas e transforma todos os presentes em peneira. Como o intuito é apagar toda e qualquer testemunha cientes de que ele continua vivo, não sobra para ninguém: do carinha de cadeira de rodas ao padre, a matança é geral.

SR. JOHNSON

De terninho branco e ainda ao som da música religiosa, 47 não consegue encontrar Diana a tempo – a moça já está longe. Pouco antes dos créditos, uma cut-scene revela que ela aparentemente reabriu a Agência e que 47, do outro lado do mundo e afirmando se chamar Mr. Johnson, se vê curioso frente a um estabelecimento chinês. Com seu traje tradicional e maleta na mão, ele caminha misteriosamente pela tela enquanto as cortinas se fecham. Com Hitman 5 em produção desde o início do ano passado, as chances são de que vem muito mais por aí. ■

PROMOÇÃO O Agente 47 tem um código de barras na nuca, o que significa que se alguém o passar em um daqueles leitores de preço do supermercado, deve indicar alguma coisa. Podiam fazer um game novo baseado nisso, não é mesmo? Brincadeirinha!

FIFA 10

FIFA 10 e PES 2010 revelaram os seus trunfos.
Quem vai ser o campeão desta vez?

Por André Forte

Em 2009, a disputa do melhor jogo de futebol virtual já teve seu vencedor: *FIFA* levou a melhor pela segunda vez após anos na segunda colocação. Os fãs de *Pro Evolution* podem até contestar, alegando que a série da Konami melhorou com o seu novo motor gráfico, mas é inegável que a versão 2009 ainda possui desvantagens visuais e técnicas, como a falta de um modo on-line decente.

A Konami quer correr atrás do prejuízo e *Pro Evolution Soccer 2010* começa a mostrar sinais de um futuro promissor. Por outro lado, a EA promete ainda mais novidades que, segundo ela, são fruto do estudo das partidas on-line de

o jogo de equipe quanto a individualidade do jogador podem ser decisivos para a vitória, que promete ser ainda mais difícil de ser conquistada.

Por outro lado, *FIFA* tem a tarefa de consolidar a liderança. Parece fácil, mas na atual condição do jogo, encontrar novidades relativamente interessantes é uma verdadeira retranca a ser superada



FIFA 09. "Nos beneficiamos de 275 milhões de partidas jogadas on-line para refinar *FIFA* 10 de maneira que faça diferença para os nossos fãs", disse Andrew Wilson, produtor-executivo da franquia.

Confira agora, o que vem por aí e o que pode decidir para cada lado do campo.

MARCAÇÃO JOGO X JOGO

Segundo o principal produtor de *Winning Eleven*, o incônico Shingo "Seabass" Takatsuka, o lema de *PES 2010* é "A importância do jogo de equipe e a individualidade do jogador". Isso quer dizer que tanto

pelos desenvolvedores. Para ajudar, a empresa buscou as sugestões dos jogadores. "Ouvimos e respondemos ao feedback dos fãs para melhorar o controle, a resposta e a inteligência dos jogadores; para criar o que acreditamos ser o mais autêntico jogo de futebol do planeta", promete Andrew Wilson, da EA.

GRÁFICOS

- **PES 2010:** que o motor gráfico de 2009 deixou uma imagem melhor do que a vergonhosa engine do ano anterior, ninguém discorda, mas é fato que a animação e os efeitos de luz e sombra de *FIFA* ainda reinam absolutos e passam muito mais uma impressão de "nova geração" que os de *PES*. Satoshi Suzuki é líder do projeto de mecânica e introduz as primeiras novidades para virar esse jogo: "Sempre tentamos basear os movimentos dos jogadores virtuais em suas contrapartes reais, mas



PES 2010



PES2010

isso nunca foi possível. Agora, capturamos todos os movimentos de Lionel Messi e estou seguro que o realismo das ações serão substancialmente melhores". Além disso, o líder afirma que agora os jogadores terão suor correndo em seus rostos e a pele e musculatura dos atletas foram melhoradas.

Toru Nagai é o responsável pela nova direção de arte de PES e foi mais além: "Este ano focamos na iluminação para melhorar o visual e rostos dos jogadores. Tudo é em alta definição e até o pelo dos braços se destacam. A luz ambiente melhorou consideravelmente, pois reflete nos jogadores e suas sombras para que eles pareçam mais reais em campo". Toru bancou a responsabilidade de trocar o filtro de cores utilizados no ano passado para um novo modelo, o que criou uma coloração de pele mais realista, bem como o dos tecidos dos uniformes dos atletas. "Os jogadores vão notar que parece

uma transmissão ao vivo de futebol real", promete Nagai.

- **FIFA 10:** Fifa é graficamente lindo, mas dá para deixá-lo ainda mais bonito visualmente? Esse é o desafio da EA para 2010. Devido ao motor gráfico ser o mesmo do ano passado, não haverá mudanças muito drásticas, mas podemos esperar rostos de jogadores ainda mais realistas e melhorias sutis nas luzes e sombras dos jogadores e campo de jogo. Até o momento, nada foi divulgado como novidade contundente nesse quesito.

JOGABILIDADE

- **PES2010:** a qualidade da jogabilidade de PES é quase incontestável até a "página quatro" (muitos reclamam da velocidade absurda do jogo), mas de fato, funciona bem. O controle sobre os atletas sempre foi o ponto alto da série, que facilita os dribles e, juntamente com o sistema

Teamvision, agrada bastante. Porém, a Konami vai apostar em um novo sistema tático para revolucionar a maneira de jogar *Winning Eleven*.

Tatsuya Tanaka é o responsável pelo novo esquema tático e espera agradar os fãs de futebol real. "Agora há uma nova opção chamada Slider, dentro de Team Style, que possibilitará o comando pleno da equipe". Ao explicar, Tanaka mostra na prática. Há vários abas que podem ser adaptadas conforme as necessidades da partida. Ele então seleciona a opção "Player Support", que comanda o suporte dos jogadores no ataque e, conforme ele diminui, deixa a sua equipe mais defensiva. Depois, seleciona "pressing" e aumenta o nível para o alto, para aumentar a marcação sobre o

como opções especiais de cada jogador, fazendo como ele se movimente de forma individual em relação ao restante da equipe. Por exemplo, selecionar Messi e ativar a opção "Incisive Run" fará com que ele saia da lateral e corra em diagonal cruzando a área, assim como o jogador faz na vida real.



Cada jogador terá um sistema próprio de cartões e algumas particularidades de movimentação.

- **FIFA 10:** a jogabilidade de *FIFA* sempre foi um fator discutido entre os fãs de PES. De fato, *FIFA 09* oferecia uma certa dificuldade para os jogadores driblarem, culpa que foi atribuída ao sistema de controle com oito ângulos de movimento dos anos anteriores, que obrigava os jogadores a utilizarem o joystick analógico. Provavelmente, o controle pelo analógico continuará, mas dessa vez o jogador terá total liberdade para movimentar o atleta em um novo sistema de ângulo em 360°. Isso significa, na prática, que os jogadores poderão correr em diagonais com mais agilidade, sem precisar de uma combinação e alternância de movimentos entre os antigos oito ângulos possíveis.

Outra grande novidade é o editor de jogadas ensaiadas para cobranças de falta, que permitirá ao jogador criar a jogada própria posicionando os atletas e editando os movimentos que eles farão após



FIFA10



jogador que está com a bola, no melhor estilo argentino. Caso a barra de pressing seja diminuída, a equipe passa a se deslocar mais para a defesa e diminui a marcação ao detentor da bola. Essa opção estará disponível de forma simplificada durante o jogo, na tradicional barra tática, que permite em tempo real modificar o nível de pressão, cobertura, assistências e uma série de outros parâmetros. Cada time terá uma configuração tática única, mas os jogadores poderão alterá-la.

Há outra novidade chamada Cards. Esses cartões aparecem

ESTÁDIO VIRTUAL



o apito do árbitro. A EA está estudando como equilibrar esse atributo para não atrapalhar as partidas on-line com possíveis trapaças. A EA também promete melhorias gerais ao sistema de jogo, como passes mais precisos, melhor I.A., defesa melhorada e jogo mais cadenciado, que exige mais capricho na hora de atacar.

A EA quer ainda deixar o comportamento, movimentação e posicionamento dos atletas mais próximos da realidade, com jogadores correndo e buscando espaços vazios na defesa para receber o passe. Na defesa, a cobertura de espaços deixados



pelos zagueiros fora de posição será priorizada pela I.A. A empresa afirma que a simulação de defesa é a que vem sendo mais trabalhada pelos produtores. Os carrinhos para bloquear cruzamentos e os cortes feitos de voleio geram mais recursos à defesa; que, aliás, ficou mais tática, com mais equilíbrio e menos divididas em pé.

Para completar o drama dos atacantes, os goleiros terão reflexos mais rápidos e defesas mais realistas. As novas animações geram posicionamento e reações mais realistas para eles e oferecem possibilidades mais amplas de gols e defesas, como dar um tapa na bola quando ela está a ponto de cruzar a linha do gol.

No ataque, o conceito "freedom in physical play" (liberdade no jogo físico) permite que dribles mais extensos sejam



realizados, proporcionando aos jogadores mais velozes jogar a bola na frente para buscá-la. Além disso, teremos carrinhos mais eficientes, um sistema de pressão defensiva e uma maneira intuitiva de se livrar da bola em situações de perigo.

MODOS DE JOGO

- PES2010: o clássico modo

Master League promete incorporar a Liga dos Campeões e as Ligas da Europa, oferecendo maior realidade à carreira e gerenciamento dos times. O sucesso na Master League vai fazer os times se classificarem para as competições europeias e, consequentemente, para a tão sonhada Copa dos Campeões. O fascínio do futebol europeu também pode ser usado para atrair jogadores mais fortes para o time.

Outra novidade é que, além de as negociações e os contratos de transferência serem mais realísticos, todas as transações acontecerão na moeda real, provavelmente Dólar ou Euro.

- **FIFA10:** o modo Manager de *FIFA* será aperfeiçoado com 50 melhorias na gestão de transferências e evolução dos atletas para aproximá-lo ao futebol real. Entre elas, a mais importante é que agora há a necessidade de o time conquistar uma boa reputação para poder contratar uma grande estrela. Esse recurso sempre esteve presente na Master League de *PES*, mas quem contratar um jogador em *FIFA10* sofrerá uma análise baseada em múltiplos pontos de decisão, como valores, prestígio, possibilidades para a carreira, afinidade com outros jogadores do elenco e competição dos clubes controlados pela IA, o que deixará a tarefa dos gerentes ainda mais difícil. A evolução dos atletas também ocorrerá de maneira mais natural, assim como a curva de crescimento dos jogadores será mais próxima da realidade e depende de muitos fatores, como o ambiente no elenco e as pressões colocadas sobre eles.

Uma pequena novidade, porém útil, é o retorno do modo de treinamento, para aperfeiçoar dribles, cobrança de faltas e pênaltis. Segundo a EA, a ordem

para 2010 é entregar "a mais completa e inteligente experiência de simulação do futebol já vista".

O badalado modo "Be a Pro" (Seja um profissional) ainda não possui novidades anunciadas, mas a EA promete divulgá-las em breve.

ONLINE

- **PES2010:** será difícil para a Konami superar *FIFA* nesse quesito, afinal o rival dá um baile on-line com seu divertido modo Be a Pro, capaz de colocar em campo 10 x 10 jogadores via PSN. Ao menos há a promessa de um modo on-line competente o suficiente para dois jogadores sem os tradicionais lags. É a promessa de Naoya Hatsumi, um dos produtores responsável pela parte on-line do jogo. "Estou consciente da importância que tem para os fãs a questão do jogo on-line e sabemos que temos de o aprimorar já neste ano".

No blog oficial da Konami, o produtor afirma que dessa vez não haverá mais problemas. "Gostaria de dizer que não só resolvemos os complicados problemas do passado, mas que subvertemos inteiramente o sistema on-line. Sei que as pessoas querem provas disso, mas estou 100% confiante nas minhas previsões". Segundo o produtor, a saída encontrada para acabar com os lags foi utilizar uma versão apurada do sistema do já pré-histórico *PES 6* e fazer uma análise apurada da experiência com as versões de 2008 e 2009, o que resultou finalmente na ausência de problemas de lag e warp (aquele "delicioso" teletransporte da bola durante as partidas).

A Konami promete novas funções, como várias competições via rede e diferentes maneiras de jogos amistosos.

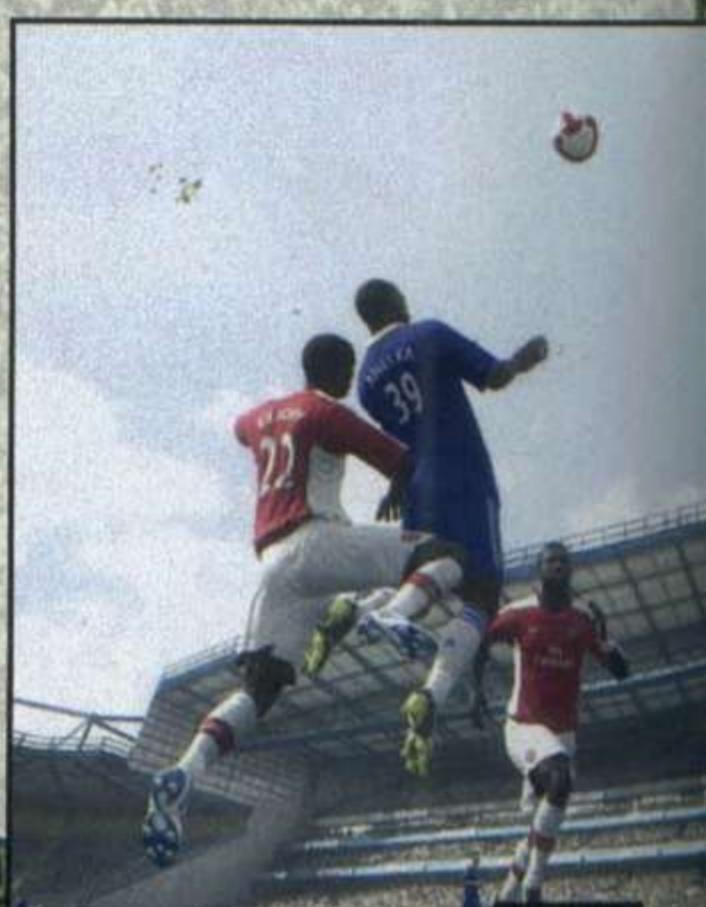


- **FIFA10:** o sonho de ter 20 jogadores em campo já foi realizado, mas queremos mais. Agora, é torcer para que a EA inclua o goleiro definitivamente ao grupo para que possamos fazer nossas defesas on-line pelo mundo. A tarefa até seria possível, mas a EA se questiona até que ponto a inclusão do goleiro será interessante para o jogador e ao bom andamento das partidas.

O produtor David Rutter, em entrevista para a EDGE Brasil, diz que está ansioso para incluir goleiros controlados pelo jogador no game deste ano, mas a velocidade de reação necessária torna isso muito difícil de ser usado como eficácia. "Como o cérebro humano processaria isso?", questiona. De fato, jogos como *Libero Grande* e o modo Fantasta de *Winning Eleven* nos mostraram



que a tarefa de goleiro não é das mais fáceis. O medo da EA abrindo esse leque é acabar com o equilíbrio das partidas multiplayer devido aos possíveis frangos e gols "defensáveis" dos goleiros controlados pelo homem. E aí? Você encararia as traves?



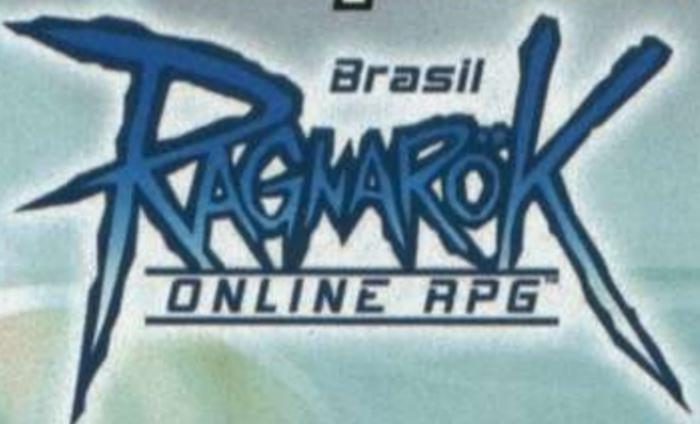
Com esses dribles fica difícil não zoar o amigo que está jogando do seu lado.



O desafio mudou de dimensão! Em julho...

Ah! Dacoom

O novo episódio de



ulcina de arte.com

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

• Saiba mais em
levelupgames.com.br

12

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

Level Up! Interactive S.A. Copyright© 2002 ~ 2009, Gravity Corp. & LeeMyougin.
Todos os direitos reservados.

GRAVITY

level up!
levelupgames.com.br



FIGHT NIGHT 4 ROUND 4

Produtora: EA Sports
Gênero: Esporte

Distribuidora: EA
Plataforma: PS3

Jogadores: 2
Online: Sim

Com um visual mais realista e jogabilidade aprimorada, o quarto round está ainda mais emocionante

Por André Forte

Depois de um terceiro round impressionante no quesito gráfico e inovador em sua jogabilidade, *Fight Night* retorna ao PlayStation 3 para mais um round. Dessa vez, *Round 4* prometia aproveitar tudo o que deu certo e melhorar o ritmo das lutas, que era demasiadamente cadenciado no título anterior. Conseguiu, após mais de três anos de espera, cumprir o prometido e nos brindar com boas surpresas.

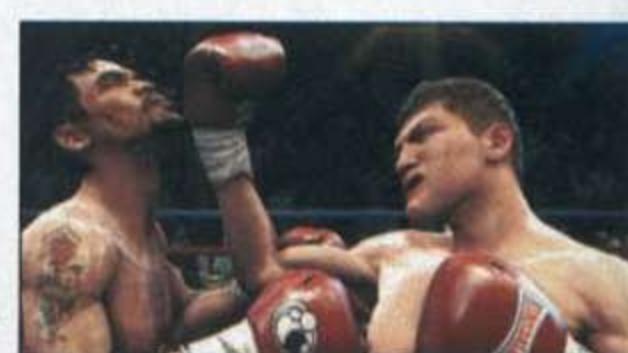
Para os fãs de boxe, *Fight Night: Round 4* é um deleite e oferece figuras conhecidas mundialmente como Mike Tyson, Muhamad Ali e George Foreman em ringues fabulosos como o Stapler Center e MGM Grand.

O jogo oferece, além do modo de luta amistosa, a opção Legacy Mode que é a mais importante do modo solo, pois oferece a oportunidade de iniciar uma carreira com um lutador real

ou um pugilista criado no modo de criação.

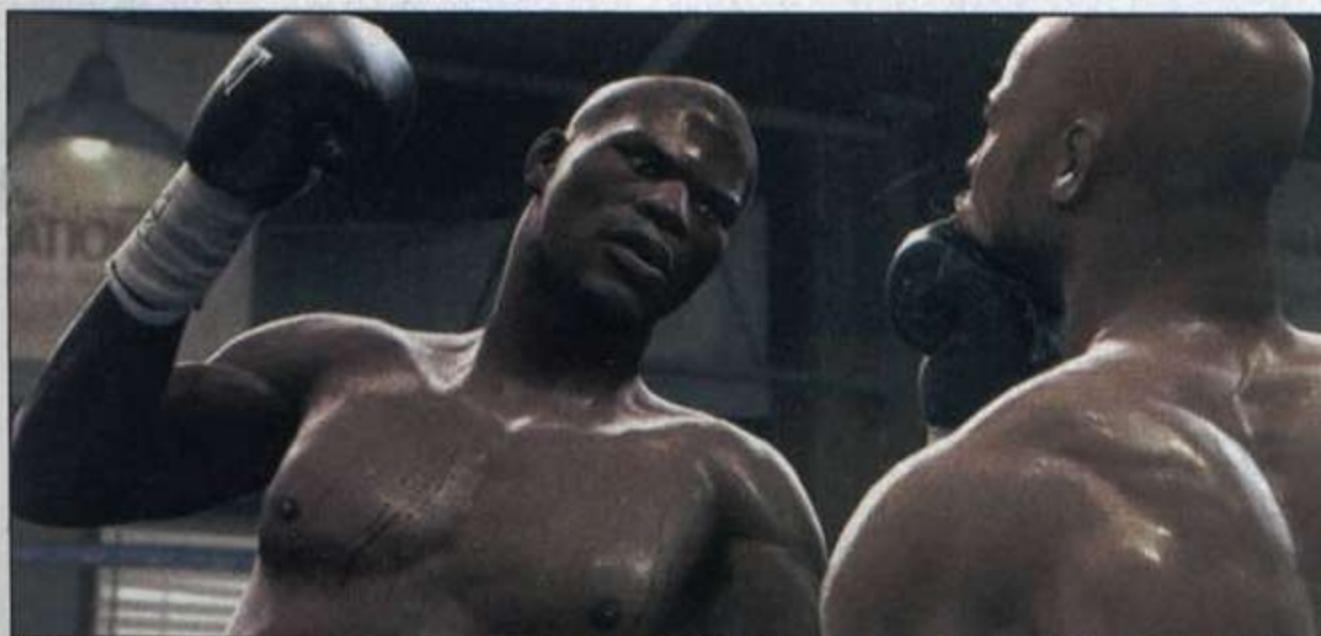
A criação de lutador, aliás, é magnífica. O jogador pode escolher entre diversas opções físicas, e caso não esteja satisfeito, pode plugar sua PlayStation Eye e estampar sua própria cara para posteriormente ser amassada pelos adversários. A criação de lutador é interessante para lutas multiplayer, mas a função online de *Fight Night* também o permite importar seu lutador para figurar no Legacy Mode de outros jogadores pelo mundo. E essa função aumenta e muito a função replay do jogo, que contará sempre com lutadores diferentes ao invés dos tradicionais lutadores do jogo.

DAS TELINHAS PARA O RINGUE
Quem assistiu a primeira temporada do Reality Show *The Contender*, apresentado pelo "garanhão italiano" Sylvester Stallone e por Sugar Ray Leonard, certamente deve se lembrar da Cobra Latina,

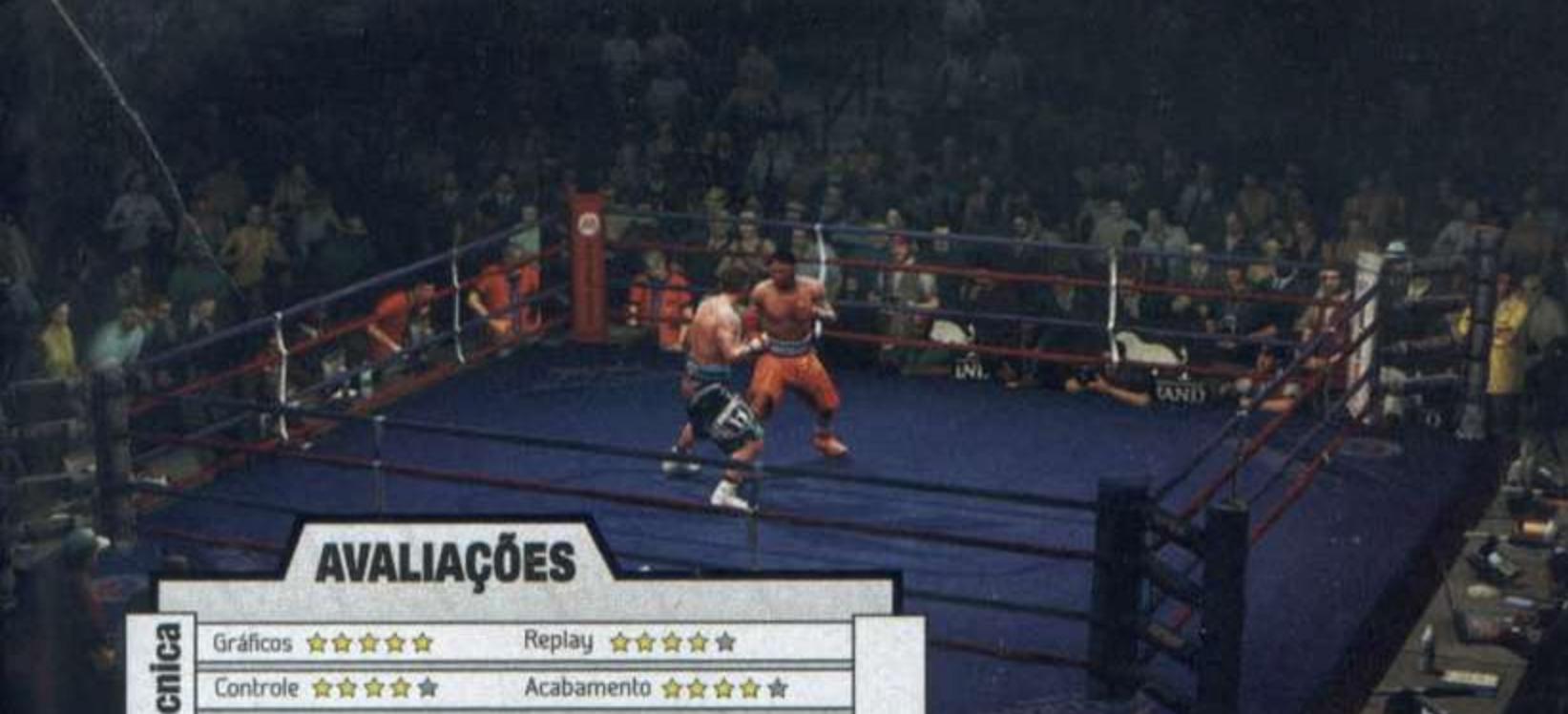


Sergio Mora. Pois bem, o campeão do reality show saiu do programa e seguiu sua carreira no boxe profissional, onde recentemente faturou o título de campeão dos Médio-Ligeiros. A EA, que de baba não tem nada, aproveitou a popularidade do pugilista e o colocou entre os célebres atletas que emprestam suas imagens para o jogo.

Além de Mora, há muitas opções entre as diversas categorias que cobrem desde os peso pena até os pesados. Entre os mais famosos, estão Diego Corrales, Manny Pacquiao e Roy Jones Jr., mas é nos pesados que está o melhor do jogo. Se já não bastasse os tradicionais



Muhammad Ali, lenda do boxe norte-americano e parte do elenco de *Fight Night Round 4* foi eleito *O Esportista do Século Segundo...*



AVALIAÇÕES

Técnica

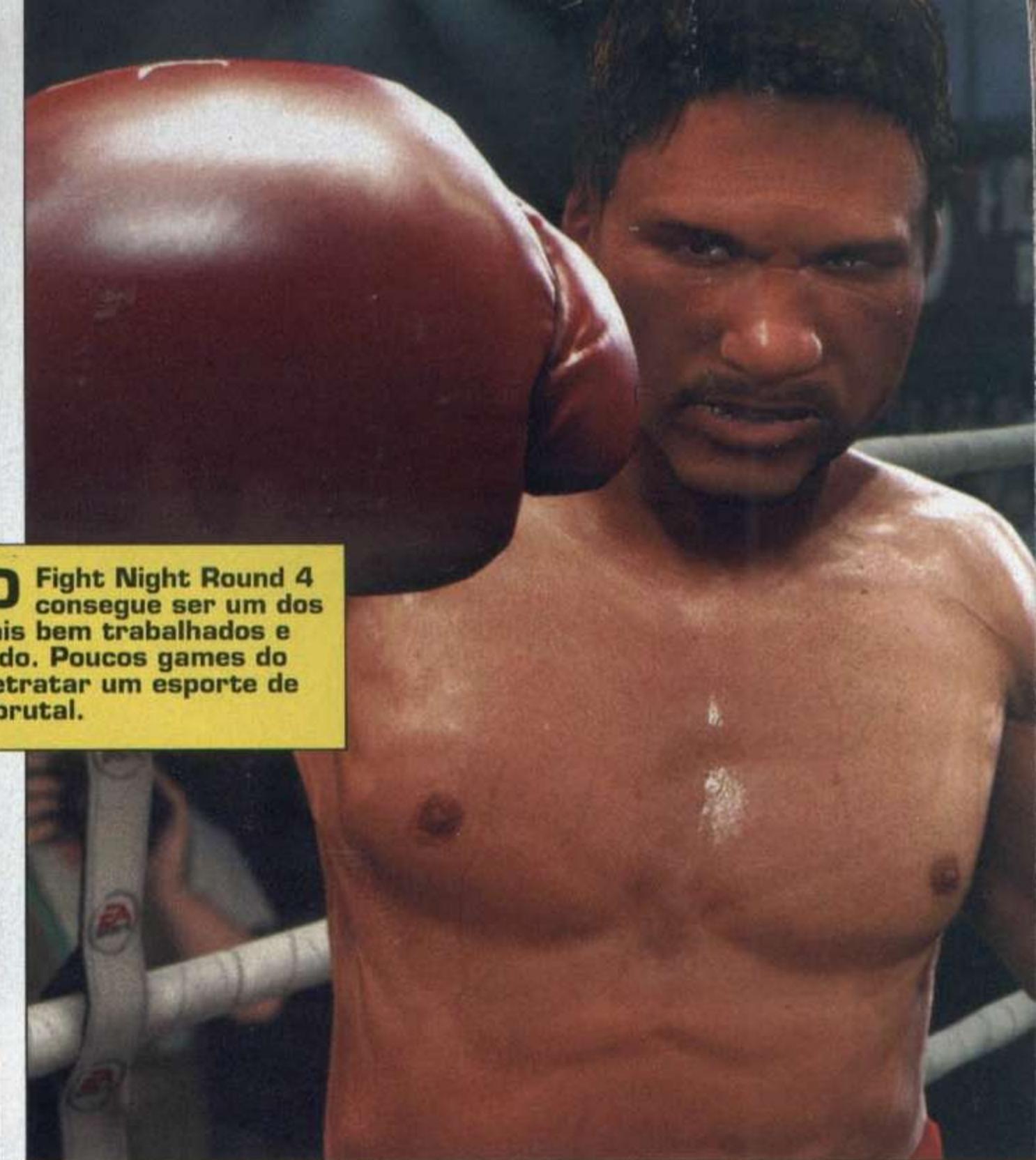
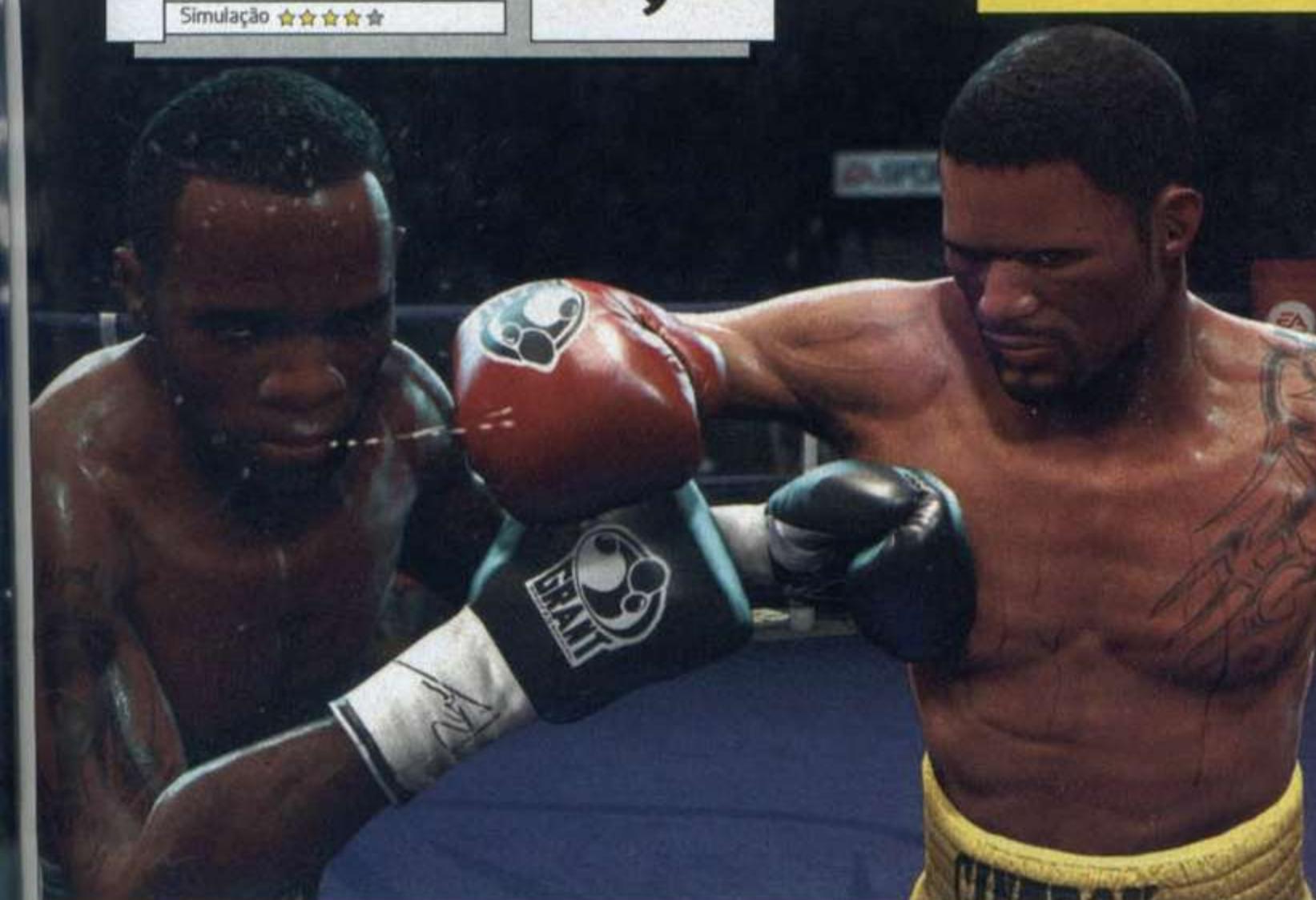
| | | | |
|----------|-------|-------------|-------|
| Gráficos | ★★★★★ | Replay | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ | Acabamento | ★★★★★ |
| Áudio | ★★★★★ | Dificuldade | ★★★★★ |

Luta

| | |
|---------------------|-------|
| Edição de Lutadores | ★★★★★ |
| Imersão | ★★★★★ |
| Modalidades | ★★★★★ |
| Multiplayer | ★★★★★ |
| Simulação | ★★★★★ |

NOTA FINAL
8,0

COMPLETO *Fight Night Round 4* consegue ser um dos títulos esportivos mais bem trabalhados e detalhados do mercado. Poucos games do gênero conseguem retratar um esporte de forma tão precisa e brutal.



Muhamad Ali, George Foreman e a aguardada estréia de Mike Tyson, o jogo oferece gratas surpresas como Lennox Lewis e Tommy Morrison, pugilista que ficou mundialmente conhecido pelo seu papel como Tommy "Gunn" em *Rocky V*. O melhor disso é que todos estão disponíveis desde o primeiro apertar do botão START.

NOCAUTE NO QUARTO ROUND
Falar dos gráficos em *Fight Night* é

chover no molhado e o que era bom ficou ainda melhor. Agora temos suor espirrando dos lutadores a cada soco em partículas independentes, uma textura de pele incrivelmente realista com músculos se contorcendo a cada colisão de luvas, lindos efeitos de brilho e sombra nas vestimentas e um impressionante movimento no calção de cetim dos atletas.

A grande falha de *Fight Night Round 3*, porém, era a lentidão das

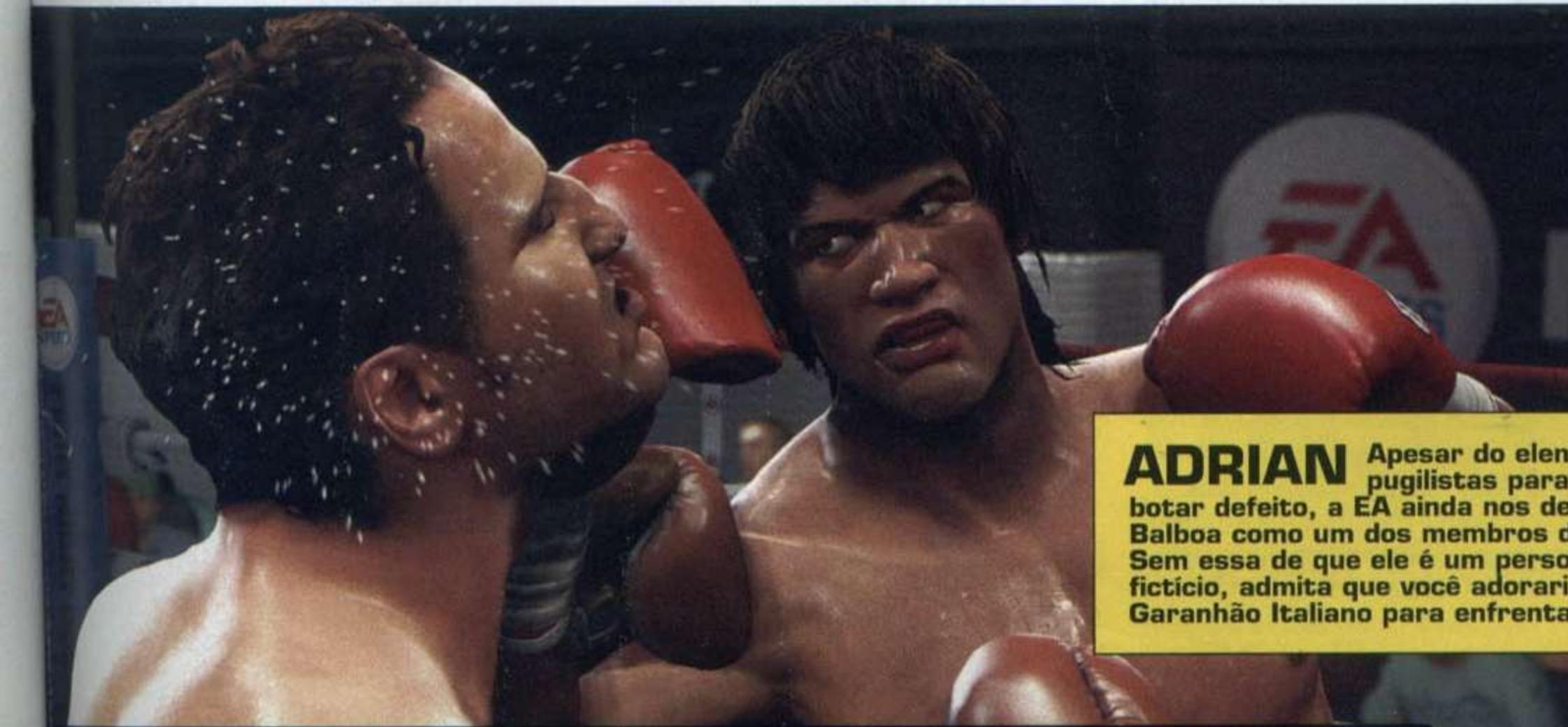
lutas. A estréia do sistema Total Punch Control, que distribuiu os diferentes socos em movimentos da alavanca analógica direita certamente melhorou a jogabilidade, mas também dificultou o trabalho dos jogadores que gostavam de metralhar botões e distribuir centenas de socos por

minuto sem o mínimo de tática.

A EA teve muito trabalho para melhorar a lentidão das lutas sem atrapalhar o equilíbrio e desfavorecer os lutadores mais técnicos, mas encontrou uma solução bem razoável nessa nova versão.

Em *Round 4*, os golpes mais simples saem com mais agilidade, então os metralhadores de botões podem ficar tranquilos, pois um simples toque na diagonal superior

direita acionará um leve jab de mão direita. Acontece, porém, que alguns comandos ficaram levemente mais difíceis de serem aplicados, como o gancho, que pede um pouco mais de prática em movimentos no melhor estilo "Hadouken" e que nem sempre saem devido à distância e situação que serão aplicados. Isso certamente fará com que os lutadores que analisam mais os golpes do oponente desfiram golpes de contra-ataque mais explosivos, e consequentemente, conquistem a vitória de forma mais efetiva. ■



ADRIAN Apesar do elenco de pugilistas para ninguém botar defeito, a EA ainda nos deve Rocky Balboa como um dos membros do jogo. Sem essa de que ele é um personagem fictício, admita que você adoraria colocar o Garanhão Italiano para enfrentar Tyson!

REVIEW

POLÊMICA Algumas pessoas acharam de mau gosto o fato de Thomas ser um ex-membro do exército dos Confederados, que eram a favor da escravidão na época da Guerra Civil Americana. Interessante como as pessoas são sensíveis quando se fala de games...

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Produtora: Techland
Distribuidora: Ubisoft

Jogadores: 1
Gênero: Tiro

Plataforma: PS3
Online: Sim

Nos violentos tempos do Velho Oeste, a lealdade entre três irmãos pode ser mais valiosa que ouro... e a única maneira de sobreviver

Por André Forte

Após perder o bonde da primeira versão lançada em exclusividade para o PC e XBOX 360, a série *Call of Juarez* enfim, chega ao PlayStation 3 em sua continuação. Na verdade, *Bound in Blood* não é bem uma continuação, pois sua trama conta os eventos vinte anos antes do primeiro jogo em uma estória narrada por William McCall, o irmão mais novo dos protagonistas Ray e Thomas.

Através de um roteiro muito bem amarrado, os irmãos McCall passam por diversas situações de tensão em uma história emocionante com muitas surpresas e reviravoltas. Infelizmente, o jogo como um todo sofre do mesmo mal, pois sua jogabilidade é muito linear, seguindo um script pronto a qual o jogador terá de se adaptar para fazer exatamente o que o jogo pede, caso contrário, não conseguirá avançar muito rumo ao seu final. Um dos exemplos é a repetição exagerada de missões como "Defenda a sua trincheira", cuja única chance de sobreviver é acertando todos os inimigos da tela antes que eles cheguem até o seu grupo. A situação fica ainda pior

quando isso acontece com inimigos à longa distância e o jogador possui apenas armas lentas em recarregamento, como os rifles. Para aliviar, a produtora incluiu um salvador modo de concentração, que deixa o jogo em câmera lenta para o jogador mirar com mais tranquilidade

TIROTEIO NO VELHO OESTE
A jogabilidade linear é, ao mesmo tempo, vilã e heroína do jogo, pois ao passo que muitas vezes o jogador se irritará com a dificuldade exacerbada, terá como recompensa uma trama em interligada aos acontecimentos durante o jogo e minigames que acontecem paralelamente às cenas de tiro. Há também algumas missões de plataforma e muitos duelos de pistola. Nesses, é necessário ser um mestre do revolver para acertar o inimigo em questão de segundos. Os dois heróis também diferem em suas características. Ray é mais forte e pode carregar armas mais pesadas e aguentar mais tiros, enquanto Thomas é mais franzino, e consequentemente, mais ágil e sabe utilizar melhor armas mais leves, como facas e pistolas.

Visualmente, *Bound in Blood* é decente, com alguns efeitos interessantes de explosão e um desenho de personagens muito criativo, mas sua engine, Chrome, não foi aproveitada em sua totalidade. Há enormes ambientes externos com vegetação densa, iluminação dinâmica e muitos efeitos de partículas, mas vira e mexe nos deparamos com texturas "lavadas", inimigos repetidos e plantas serrilhadas.

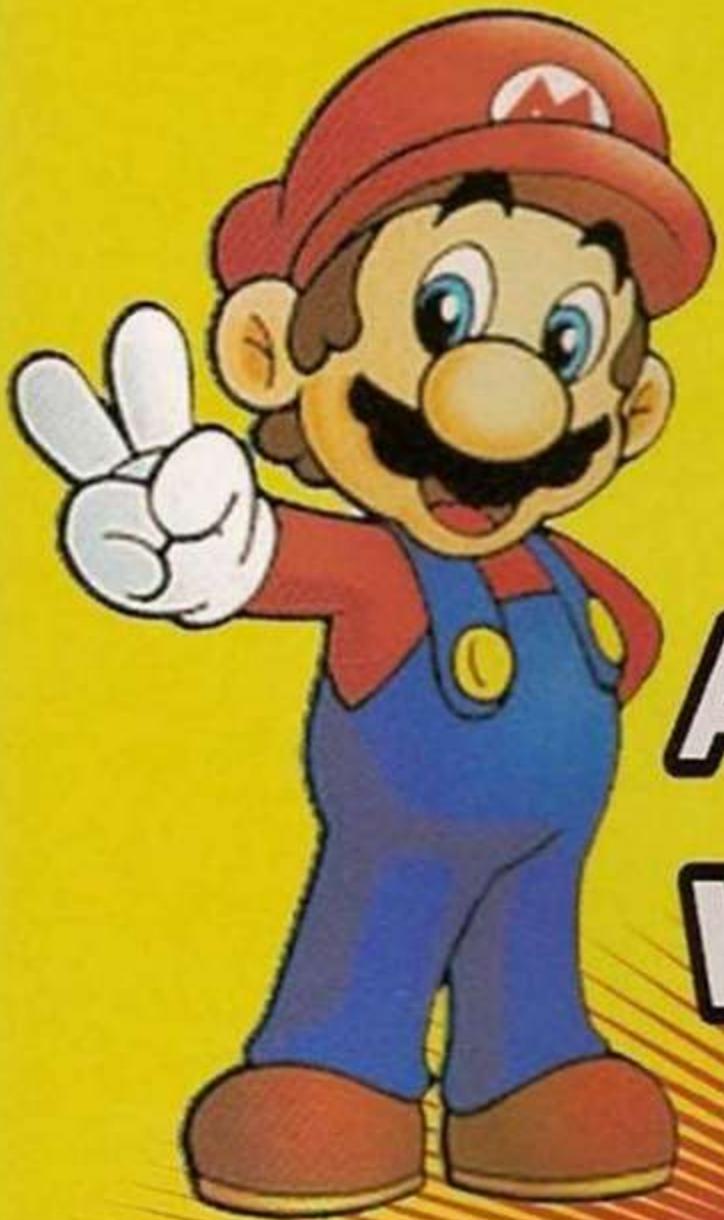
Apesar de algumas falhas técnicas e linearidade exacerbada em certos pontos, *Bound in Blood* não decepciona, pois além de oferecer

um modo solo empolgante, seu multiplayer online suporta até doze jogadores e os coloca em missões muito legais, sendo que algumas delas recriam tiroteios famosos da história do velho oeste americano.

Nota: 7,0



Bound in Blood traz um roteiro muito mais rebuscado e envolvente que seus predecessores.



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 !**



**ENVIAMOS
PARA
TODO
O BRASIL**

PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.



4332-4430

Assistência
Técnica
c/ Preços
Especiais
p/ Lojistas.

Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP

www.egmagames.com.br

e-mail: contato@egmagames.com.br

REVIEW



Produtora: Arc System Works
Distribuidora: Aksys

Jogadores: 2
Gênero: Luta

Plataforma: PS3
Online: Sim

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

A prova de que, mesmo nos dias atuais, gráficos 2D bem trabalhados pode ser impressionantes

Por Vinicius Lima

BlazBlue: Calamity Trigger é a nova franquia de luta 2D da Arc System, lançada há menos de um ano no Japão e no último mês deste lado do globo. O jogo é considerado sucessor espiritual de *Guilty Gear*, da mesma produtora, utilizando praticamente os mesmos moldes de seu primo mais velho.



Sua trama conta os acontecimentos após seis heróis salvarem o mundo de Black Beast, criatura das trevas que colocou a humanidade em risco de extinção. Combinando Mágica, fonte de energia ilimitada dividida entre fogo, água, vento, relâmpago e ki, com tecnologia, eles criaram os armamentos denominados Armaguts e surgiu a NOL – Novus Orbis Librarium Armaguts – órgão responsável pela administração mundial, nos moldes da nossa ONU. Claro, nem todos tinham acesso ao Armaguts e as diferenças sociais levaram a uma revolução, a

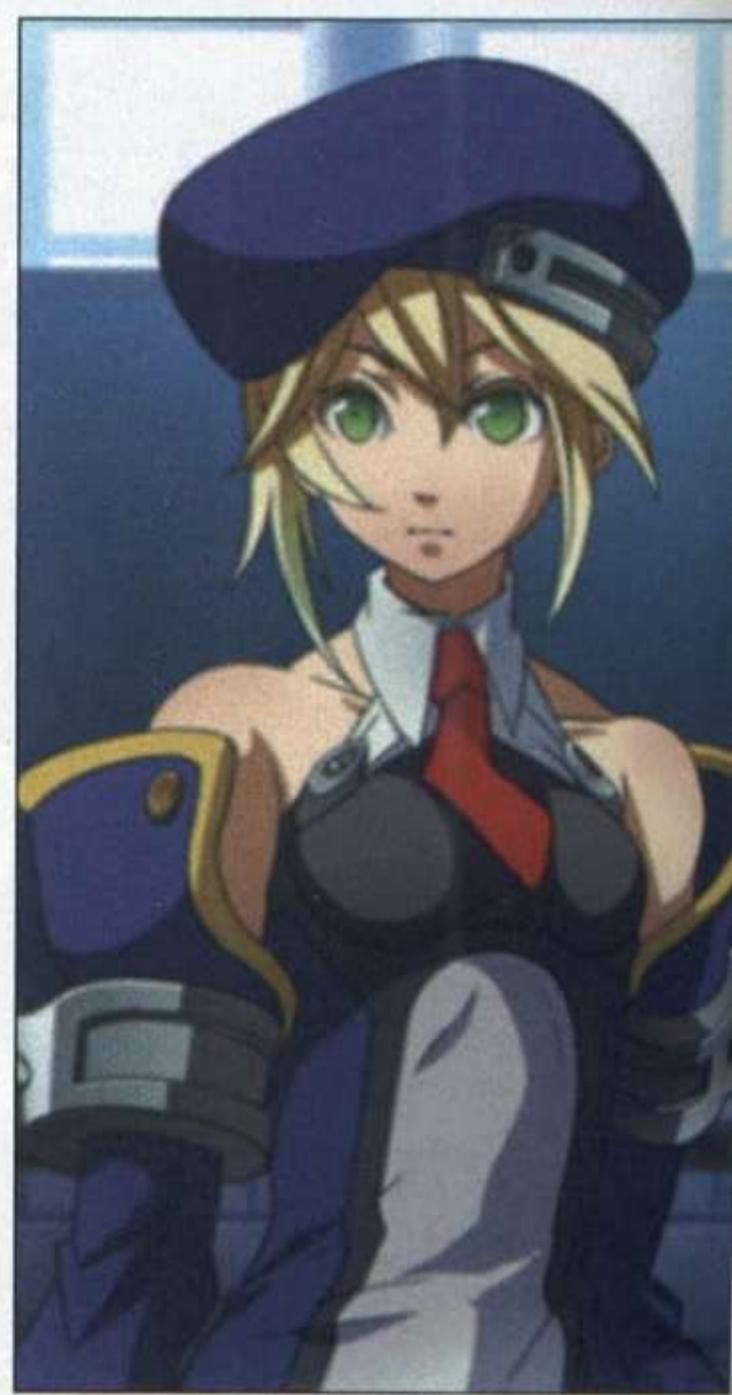
Guerra Civil de Ikaruga. Foi decretado que qualquer rebelião contra a NOL resultaria em pena de morte para os rebeldes.

Anos após a rebelião de Ikaruga, uma partição da NOL foi destruída por Ragna, também conhecido como Grim Reaper (A Morte, em português). O rapaz é

combos e especiais, os Distortion Finishes. Também estão presentes os Guard Breaks e um sistema de Parry que, quando bem executados, podem virar drasticamente a partida. O balanceamento dos personagens foi muito bem elaborado, cada um com habilidades e força únicas, também não é possível escolher dois personagens iguais, fatores que apimentam mais a jogatina e exigem estratégias diferentes para cada adversário.

O jogo conta com os tradicionais modos Arcade e Versus. As versões para console ganharam o modo Network, para lutas online; o modo Score, para conquistar o topo do ranking com altas pontuações e o modo Story, que vai interessar quem quer se aprofundar na trama com vários finais para cada personagem, mas que é cansativo pelo excesso de textos e diálogos. Um extra bacana, o modo Gallery traz um minijogador para ouvir a trilha sonora de *BlazBlue*, além de vídeos e ilustrações.

Os gráficos são muito bem elaborados, com cenários exóticos abusando de cores e texturas em 3D. Os personagens, todos muito bem desenhados e com características únicas, mantêm o



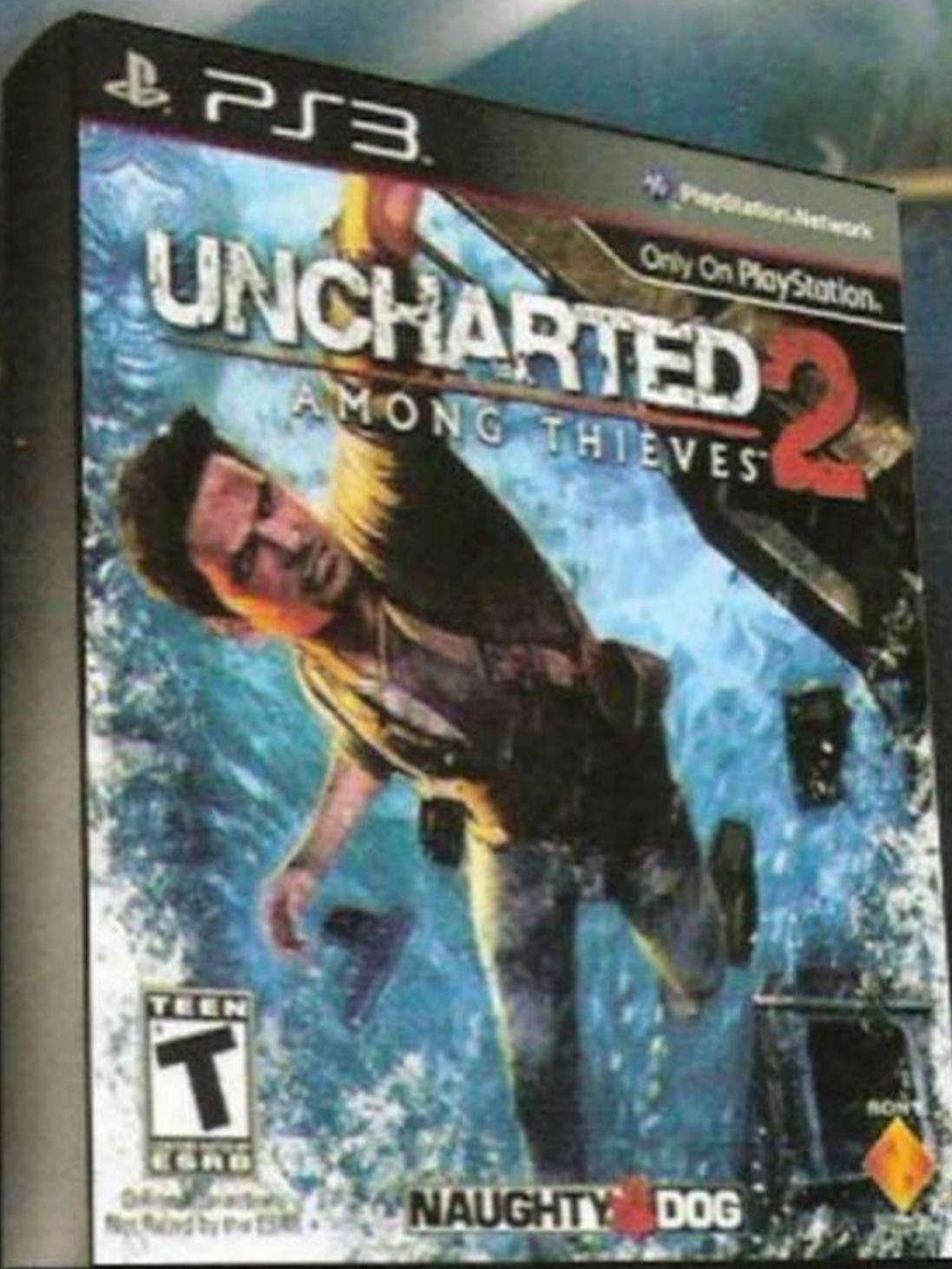
padrão criado pela Arc System em *Guilty Gear*. A trilha sonora também continua com os tradicionais riffs de guitarra, com melodias agitadas e cheias de personalidade, especialidade do compositor Daisuke Ishiwatari.

Um jogo cheio de energia e pontos positivos, cruciais para que conquiste uma nova legião de fãs e faça um tremendo sucesso. Se você já é fã de *Guilty Gear*, se sentirá em casa com as mudanças e evolução da produtora neste novo game, mas caso não conheça, terá a chance de experimentar um excelente jogo de luta, ótima pedida para se divertir com os amigos.

Nota: 7,5 ■



Caso já esteja de saco cheio de *Guilty Gear*, *Blazblue* é uma boa opção. Pelo menos o elenco é diferente... é, mais ou menos...



UNCHARTED 2 AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas:
(11)

3825-7600

REVIEW

TRASH PANIC

Produtora: Studio Japan
Distribuidora: SCE

Jogadores: 2
Gênero: Puzzle

Plataforma: PS3
Online: Não

**Quinquilharias de montão
em um autêntico *Tetris*...de lixo**

Por André Forte

Trash Panic é mais uma idéia desses bizarros desenvolvedores nipônicos. É um novo *Tetris*, mas no lugar de peças, lixo. Isso mesmo, aqui o negócio é colocar o máximo possível de material estragado (alguns, nem tanto) em um latão de lixo antes que ele chegue ao seu limite.

Funciona assim: há uma lata de lixo e os itens caem do alto. Você pode selecionar a posição e a velocidade que o lixo vai cair para quebrar em pedaços e abrir mais espaço no contêiner, mas vira e

mexe você se depara com itens indesejados, como um computador que dá um trabalho danado para ser destruído ou uma inconveniente barra de ferro que ocupa boa parte



do seu precioso latão de lixo. O que fazer? Espere até que itens especiais como rolo de papel higiênico e fósforo acesos caiam para incendiá-los. Há também, os itens Mottainai (que em japonês, significa "algo que não pode ser desperdiçado"). Esses devem ser colocados em local de fácil acesso para os monstrinhos pegarem, e caso o jogador os destrua, será penalizado com uma chuva de bolas indestrutíveis.

ÓTIMA IDÉIA, MAS DE DIVERSÃO LIMITADA
Como todo bom puzzle em estilo *Tetris*, *Trash Panic* possui uma curva de aprendizado simples e prática. O problema é que não há tantos

itens diferentes e logo sua repetição começa a cansar e como os itens caem sempre na mesma ordem, basta decorar uma única vez para conseguir dominar o jogo.

Há cinco estágios diferentes e, após terminá-los, há também o modo Mission mode com desafios extras. O jogo poderia ganhar uma sobrevida no multiplayer, mas a produtora resolveu não investir na jogatina online, limitando a internet para divulgação de ranking. Sendo assim, a diversão dura pouco.

Nota: 3,0



THE PUNISHER NO MERCY

Essa exclusividade a PSN poderia passar reto. O tiro saiu pela culatra

Por André Forte

O justiceiro é um dos heróis mais bacanas da Marvel e o lançamento de um título do personagem (com exclusividade para a PlayStation Network) deveria ser motivo de muita comemoração. Deveria, mas infelizmente, a impressão deixada por *The Punisher: No Mercy* é a de um jogo genérico projetado para ser apenas mais um clone de *Unreal Tournament III* com a inclusão de personagens dos quadrinhos.

Projetado para ser um jogo de tiro online, o jogo não leva a sério o tema adulto que a marca "justiceiro" carrega. Se você esperava um jogo mais realista como impõe a trama do personagem nos gibis, esqueça.

ENTRE NO CLIMA E ESQUEÇA OS PROBLEMAS
Caso você esteja decidido a esquecer os problemas (e também o fato de estar jogando um jogo do

Produtora: Zen Studios
Distribuidora: Zen Studios

Jogadores: 1 a 8 (online)
Gênero: Tiro

Plataforma: PS3
Online: Sim

NO MERCY



Justiceiro), você ainda pode tentar se divertir com *No Mercy*. Como dito, o jogo funciona exatamente como *Unreal Tournament*, e os power ups tentam de alguma forma deixar o tiroteio mais interessante. O problema é que esses itens não oferecem lá tanta vantagem e dificilmente você notará grande diferença em sua arma após pegar

um ou dois desses pelo caminho. Pior que isso é saber que não há armas diferentes. Há pontos positivos: a jogabilidade funciona bem, e mesmo com os analógicos do Dual Shock a resposta da mira é boa. No final, fica claro que *No Mercy* tenta cumprir o papel de um simples Multiplayer ao oferecer algumas opções diferentes do tradicional Death Match, mas a conexão com a PSN não ajuda muito e nem sempre haverá jogador disponível para preencher os requisitos mínimos da arena. Até passa pelo preço, mas somente para quem é muito fã do estilo.

Nota: 4,0



No Japão, é normal encontrar Televisores e Computadores jogados no lixo. É, esse jogo só poderia ser criação deles...

CENTER

"Desde 2001"

MODERN

WARFARE

www.fastcenter.com.br

Assistência
técnica
especializada

CONHEÇA

NOSSA NOVA LOJA:

Rua Sta. Ifigênia, 269
Loja 14

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



REVIEW



PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?

Produtora: Nippon Ichi
Distribuidora: Nippon Ichi

Jogadores: 1
Gênero: Plataforma
Plataforma: PSP
Online: Não

Os seres mais abusados da série Disgaea podem ser heróis?

Por Gilsomar Livramento

Quem não viveu a fase de transição de jogos em 2D para o mundo tridimensional, pode não se impressionar muito com o estilo plataforma que tanto alegrou jogadores nas décadas de 1980 e 1990. E com um mercado saturado de jogos em que 3D, mundo aberto e jogatina online parecem regras, a Nippon Ichi foi contra a correnteza ao lançar *Prinny: Can I Really Be the Hero?*, resgatando uma velha e infalível fórmula.

Ainda que a série *Disgaea*

redefina o termo hardcore na categoria RPG tático, *Prinny* não é uma revolução para o seu gênero, mas chega perto e manda bem no que se propõe: divertir e desafiar.

A garota demônio Etna teve algo roubado e desconta sua fúria em seu exército de Prinnies (almas de pessoas más que tomam a forma de pinguins explosivos). Ela dá uma chance de eles não sofrerem (embora seja seu passatempo fazer isso) e estipula um prazo para eles recuperarem o que foi roubado. Enredo bôbo, mas suficiente para



fisgá-lo com as situações mais absurdas possíveis. Você joga com um Prinny e tem mil vidas para desbravar diferentes lugares do mundo dos demônios. E acredite: mil vidas pode ser pouco diante dos desafios absurdos.

Junto a um visual caprichado e trilha sonora de excelência, o universo da série *Disgaea* ganha nova forma no estilo plataforma, oferecendo uma jogabilidade tradicional, com pulos calculados e limitados (nada de controlar a direção do pulo) e qualquer falha, como encostar no oponente, é morte certa. Frustrante? Sim, a tentativa e erro são contínuas quando você joga pela primeira vez, mas dá tanta risada e se maravilha com personagens e situações que acaba topando o desafio. Mas

como o gênero é dotado por uma jogabilidade limitada, uma vez que você decora cada fase, tudo fica mais automático e é possível terminar o jogo sem perder nenhuma vida. Mas não pense que isso é fácil, exige tempo.

Há muitos colecionáveis escondidos pelas fases, criando um estímulo contínuo de revisitar cada fase e fuçar cada canto. Tudo para acumular pontos e ganhar premiações para fazer brilhar sua honra hardcore.

Nota: 8,0



Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1 a 8 (online)
Gênero: Ação
Plataforma: PSP
Online: Sim

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

Uma das maiores febres orientais, caçada da Capcom desafia e vicia

Por Vinicius Lima

Anova aventura de caçar monstros chega ao PSP. Nova? Nem tanto, *Monster Hunter Freedom Unite*, por se tratar de uma expansão, é praticamente idêntico à *Freedom 2*, com mesmos personagens, itens e mapas, até a introdução foi reaproveitada.

Você inicia o jogo personalizando seu caçador, escolhendo cor de pele, voz, cabelo e roupas. Caso você tenha jogado *Freedom 2*, é possível trazer seu personagem e itens do jogo

anterior, lembrando que as quests que já foram feitas continuam realizadas em *Freedom Unite*. Ao ser atirado de um precipício por um dragão, o herói acorda em um vilarejo e após conversar com a representante da vila, você poderá escolher missões com ela e ir à caça.

Além das quests de *Freedom 2*, há mais de 70 quests novas e pode-se comprar outras online. Os gráficos tiveram pouca melhoria e seguem do mesmo jeito que o anterior, assim como a trilha sonora, que



continua intacta. Os controles são os mesmos, com botões frontais designados para ataque fraco, forte e uso de itens; já os superiores levam a câmera para trás do herói. Você pode tentar controlar a câmera com o direcional digital, mas ela incomoda e não se fixa.

É possível salvar conteúdo no cartão de memória, diminuindo consideravelmente os tempos de

carregamento de uma missão. A grande novidade é o multiplayer para até três amigos em missões exclusivas, mas somente por conexão ad-Hoc. Os Felynes, gatos que vivem com você no vilarejo, agora podem ser treinados e levados com o caçador à batalha, distraindo o monstro enquanto você ataca do outro lado.

Freedom Unite expande o que foi encontrado em *Freedom 2*, incluindo novas missões, itens e alguns monstros. A ausência de multiplayer online é sentida, assim como a falta de uma trava de mira nos inimigos, já que a câmera é pouco precisa.

Freedom Unite é viciante como seus antecessores, exigindo atenção e muita estratégia para cada monstro, prendendo o jogador por longas horas.

Nota: 7,0



Monster Hunter é um dos maiores fenômenos de venda no Japão. Para repetir o feito no Ocidente, só se agregar o modo online.

SITE 100%
SEGUR



www.GameOne.com.br

STREET FIGHTER IV



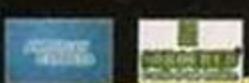
ENTREGAMOS



(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 especial aprovado.

PERSONAGENS COLECIONÁVEIS

Para enfeitar a sua estante e fazer você lembrar do seu jogo preferido... seja pelo boneco ou pelo preço

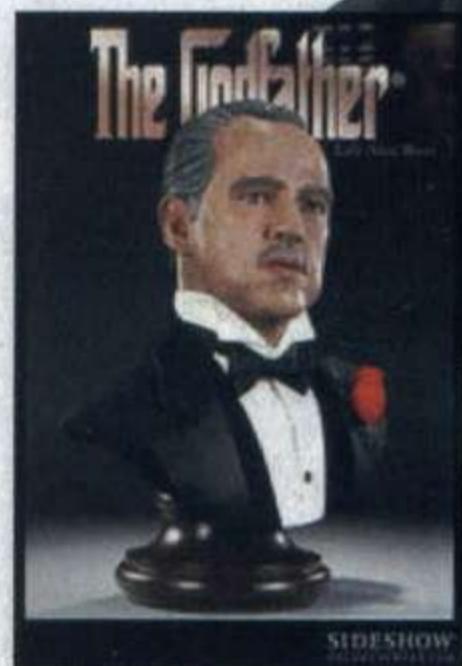
Don Vito Corleone

Algumas pessoas dizem que o filme *O poderoso chefão*, de Francis Ford Coppola, é uma verdadeira bíblia dos homens. Isso porque o filme reúne tudo que um bom filme de ação precisa para alcançar o sucesso. Tanto que o Don Vito Corleone, o chefe da família que estrela a trilogia, virou sinônimo de mafioso. Esse busto é só para quem realmente é muito fã da série, tem grana e espaço sobrando. Afinal a peça tem 53 centímetros de altura e custa uma pequena fortuna.

Preço: US\$ 479,99

Onde comprar:

www.bigbadtoystore.com



A paixão por videogames às vezes é tão grande que sentimos a necessidade de transpor as barreiras impostas pela tecnologia. Tudo para demonstrar de outras maneiras o quanto gostamos de determinados jogos e personagens. Para isso que existem as "Actions Figures", expressão criada para nomear bonecos que simulam ações de atores ou personagens. As opções são infinitas, basta escolher os seus personagens preferidos e sair às compras.

Wolverine

Ficou empolgado com o jogo do mutante mais selvagem de todos? Então que tal colocá-lo na sua estante? Ainda vai de brinde um pequeno cenário de fundo. O boneco é todo articulado e as garras estão prontas para arranhar quem estiver por perto, tentando mexer na sua coleção.

Preço: US\$ 17,99



Silk Spectre II

A belíssima Malin Akerman arrebanhou uma legião de fãs ao interpretar a sexy Silk Spectre II (Espectral II) em *Watchmen*. Para eternizar a imagem da bela personagem essa Action Figure possui a roupa justíssima que a garota usa no filme e também um sobretudo para colocar na miniatura que possui cerca de 30 centímetros de altura.

Preço: US\$ 199,99

Onde comprar: www.bigbadtoystore.com



PLAYSTATION STORE

Confira as novidades da loja online da Sony que oferece jogos para seu PS3:

Trash Panic!

Você já viu versões de quebra-cabeças baseados em *Tetris* com as mais estranhas variantes. Agora, você vai, literalmente, jogar seu dinheiro no lixo ao comprar um game que explora o tema de reciclagem.

Preço: US\$ 4,99



Burnout Paradise – Big Surf Island
A Criterium conseguiu criar um jogo com vida infinita. E para ratificar essa condição eles lançam uma atualização atrás da outra. Mas nenhuma foi tão grande quanto o pacote Big Surf Island, com centenas de itens colecionáveis e novas provas. Além disso, existem ainda carros secretos para os jogadores que explorarem.

Preço: US\$ 13,99



Você achou que foi difícil convencer seu pai a comprar um videogame? Imagina então fazer ele soltar R\$ 1.000,00 ...

Cammy

Chun-Li sempre foi a lutadora mais conhecida da série *Street Fighter*. Tanto que acabou ganhando de presente um filme só para ela. Cammy estreou depois na série e sempre foi mais discreta – mesmo usando um maiô apertado e pinturas de camuflagens –, mas não foi esquecida na hora de ganhar uma Action Figure de respeito com 45 centímetros de altura e um preço prá lá de salgado.

Preço: US\$ 234,99

Onde comprar:

www.bigbadtoystore.com



Ratchet & Clank Series 01 Captain Quark with Scrunch

A série *Ratchet & Clank* rendeu vários jogos e uma porrada de personagens divertidos e interessantes. Além dos protagonistas da série, outros também ganharam uma réplica de 15 centímetros. Esse é o caso do Captain Quark e o Scrunch. Um boneco mais engraçado que o outro.

Preço: US\$ 15,99

Onde comprar:

www.bigbadtoystore.com



Ryu Hayabusa

Impossível saber o que mais chama a atenção nesse boneco. Pode ser o brilho da armadura negra do ninja, protagonista da série *Ninja Gaiden*. Pode ser uma das três espadas ou a foice que acompanham o personagem de 45 centímetros de altura. Mas provavelmente será o preço astronômico que cada uma das 2000 peças da edição limitada recebeu. Seja qual for você vai querer uma cópia na sua casa.

Preço: US\$ 299,99

Onde comprar:

www.bigbadtoystore.com



Elizabeth

Entre as dezenas de personagens da série *Persona*, Elizabeth é uma das que se destacam e recebeu um boneco a altura da sua importância. Na verdade só não colocamos todos bonecos do jogo aqui pois muitos iriam considerar uma tortura – inclusive algumas pessoas aqui da redação – com o bolso.

Preço: US\$ 69,99

Onde comprar:

www.bigbadtoystore.com

COMPRE COM SEGURANÇA

A PlayStation Store é tão restrita quanto tentadora. Comprar com um cartão de crédito como fazem os americanos é uma tarefa complicada e que nem sempre dá certo. Felizmente, com a chegada dos cartões pré-pagos da PSN, as coisas mudaram. Aos poucos, lojistas brasileiros disponibilizam cartões de 10, 20 ou 30 dólares, que trazem códigos para usar na loja da Sony. Confira como utilizar o sistema e comece a curtir todos os benefícios deste paraíso:



1. Cada cartão da PSN possui um código único que fica na parte de trás. Basta raspar a área cinza para descobrir um código de 12 dígitos.

2. Entre na PlayStation Store e abra a opção Redeem Code (fica na área superior direita). Lá, digite o valor o código do cartão e, automaticamente, o valor entra na sua conta. Simples e muito prático.

FAÇA COMPRAS PARA O PSP

O pequeno notável da Sony também possui conteúdo à venda na PlayStation Store. Porém, para comprar os itens, é necessário acessar o endereço <http://store.playstation.com> e transferir suas compras para o PC. Só depois disso é possível passar as novidades para o Memory Stick do seu portátil.



... para comprar um busto do Don Corleone.

TROFÉUS

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Explorar os mistérios das corridas noturnas pode render várias dezenas de troféus para a sua coleção

Por Leandro Rodrigues

Asérie *Midnight Club* ficou conhecida por conseguir transferir fielmente o clima de rachas noturnos para os consoles. Na geração passada a busca era centrada em vitórias e, por consequência, fama. No PS3 as

coisas não mudaram muito, porém a fama vem conforme você aumenta a sua quantidade de troféus, portanto vamos ajudar sua busca ao estrelato. Confira nosso guia para não deixar nada passar despercebido no meio das corridas no escuro.



01. Streaker
Ganhe cinco corridas seguidas. A melhor maneira de conseguir essa façanha é optar por corridas mais simples e fáceis como as Dynamic Freeway Races. Mas fique a vontade para escolher o estilo de corrida que você estiver mais familiarizado, o importante é manter a regularidade.

02. Neither Bird nor Plane
Seu objetivo aqui é pular cerca de 1020 pés em uma única manobra. Não é nada fácil, mas para facilitar um pouco pegue a Kawasaki Ninja, com pelo menos metade dos upgrades disponíveis e com dois pares de turbo. O melhor local para fazer o "voo" é nas docas, acelere ao máximo e depois use o turbo. Ao chegar à



rampa, aproveite a paisagem e mãos firmes ao cair no chão.

03. Wanted Man
Chame a atenção do policial. Você pode escolher qual é a maneira que deseja fazer isso, seja passando um farol vermelho, fazendo uma ultrapassagem proibida ou qualquer outra barbaridade que estiver na sua cabeça. Quando a mensagem "Pull Over Mode", espere a cena em que o policial se aproxima do carro rolar. Assim que ele chegar pertinho, saia correndo e deixe-o comendo poeira.

04. Out On Bail
Mais um troféu que vem depois de brincar um pouco com os policiais. Novamente chame a atenção das autoridades e em seguida saia correndo – feito um louco – até que os todos percam você de vista. Uma boa dica é entrar em uma freeway. Desenvolva uma boa velocidade e saia da via assim que possível.

05. The Basics
Esse troféu faz parte da história do jogo. Logo no começo você vai receber uma missão, siga até o local indicado, vença a corrida e leve o troféu para casa.

06. Paparazzi
Salve 16 fotos no seu álbum de

recordações. Entre no menu de pause, focalize o "alvo" da foto. Faça isso até que você tenha o álbum completamente recheado.

07. What's a Speed Limit?
Vença 15 Dynamic Freeway Races. Essas corridas acontecem – como o nome sugere – nas freeways. Procure os carros com o símbolo do desafio e acelere com tudo.

08. Saving Los Angeles
Entre no modo Race Editor, crie uma corrida pela cidade de Los Angeles e depois salve no seu perfil. Simples assim.

09. e 10. Where in the World? e Waldo's Still Missing
Encontre os 60 itens colecionáveis em Los Angeles. O primeiro troféu é liberado depois que você encontra metade dos itens, o segundo quando você encontra todos. Veja a localização de todos no mapa logo abaixo.

11. Unicycle
O objetivo é acumular 50 milhas de corrida com uma moto empinada. Não é difícil, já que você não precisa fazer de uma vez só. Pode simplesmente fazer de pouquinho em pouquinho.

12. Just Get A Motorcycle



Se você gostou de dirigir sobre uma roda, vai adorar correr em um carro, apenas com duas rodas. Entre em uma freeway, acelere e aperte **•**. Depois se movimente da direita pra a esquerda até ficar sobre duas rodas. Acumule 50 milhas andando desse jeito, porém, assim como o troféu anterior, não é necessário fazer tudo de uma vez só.

13. Winning With Less
Peque uma motoca e vença 10 corridas. Não precisa necessariamente ser corridas na sequência, apenas ganhe 10 corridas no jogo inteiro.

14. 15. 16. e 17. Hear me Roar!, Anger Management, Zoning Out e Set To Stun
O objetivo é conseguir conquistar o level 3 em todas as habilidades. A maneira mais simples de conseguir essas



melhorias é ir até uma freeway e correr feito um louco entre os carros. Quando a habilidade desejada estiver disponível aperte ● para utilizá-la. Repita a operação até conquistar as quatro habilidades e chegar ao level 3 com todas elas.

18. Go on Green

Você precisa ganhar 15 Red Light Races. Essas corridas acontecem quando você encontra carros com um símbolo de um semáforo verde em cima. Para ganhar uma dessas corridas você deve chegar a ponto indicado no mapa antes do seu adversário.

19. Destroyer of Worlds

Se você jogou Burnout com certeza esse troféu já está no papo. Com o avanço da história, ao chegar à garagem da praia você vai receber uma missão onde precisa destruir alguns carros de pessoas que não pagaram a Karol. Atropele 15 carros e o troféu é seu.

20. Here for a Pickup

Mais uma missão que faz parte da história do jogo. Karol vai ligar para você e solicitar que você entregue 15 carros. Pegue-o no local indicado e leve antes que o tempo se esgote até o destino, também indicado. Detalhe: quanto menos você bater o carro, mais grana vai ganhar no final da missão.

21. Competitive Glory

Vença pelo menos uma vez cada um dos quatro torneios existentes no jogo. Cada parte da cidade possui um torneio, não perca tempo.

22. Uncle Time

Cada uma das partes da cidade possui quatro desafios diferentes de Time Trials. Vença o primeiro de cada uma das partes da cidade e o troféu é seu.

23, 24, 25, 26, e 27. In the Lap of..., Name that Tuner,

World's Strongest, Two Wheels of Fury e How Exotic

Cada carro e moto possuem uma categoria. Você deve conquistar cada um dos carros e evoluí-lo até o level 5. Só depois de chegar a esse status você receberá o desafio da classe. Aceite o desafio que é do tipo um contra um. Ganhe do seu adversário em cada uma das cinco classes para ganhar os cinco troféus.

28. Father Time

Procure no mapa carros com o ícone de relógios. Eles oferecem três desafios do modo Time Trials. Ganhe os três desafios e o troféu entra para a sua coleção.

29. Have Car, Will Travel

Essa não é difícil, mas necessita de paciência e muita dedicação. Dirija 5.000 milhas, vale tudo, corridas offline e online, basta dirigir para acumular milhas.

30. Rags To Riches

Você precisa acumular 1 milhão de dólares durante a partida. A melhor maneira de conseguir isso é realizando tarefas extras. Tente fazer entregas de carros para Karol, com o tempo elas começam a se repetir e fica possível decorar o caminho, tornando as tarefas mais fáceis e rápidas.

31. The Winner

Vença 180 corridas no modo offline. Muito provavelmente até o final do jogo você vai ganhar esse troféu. Mas para garantir sempre faça algumas Dynamic Freeway Races para aumentar suas estatísticas.



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, é bastante funcional, mas não é totalmente claro. Os troféus são divididos por categorias (bronze, prata, ouro e platina) e cada qual aumenta uma determinada quantia da barra de level (nível) do jogador, porém não dá para saber qual é a quantidade exata que cada troféu agrega à barra e se esse valor invisível muda conforme o jogador acessa um level mais elevado.

A falta desta informação fez com que muitos jogadores solicitasse à Sony uma atualização extra que adicionasse um sistema

de avaliação numérica 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

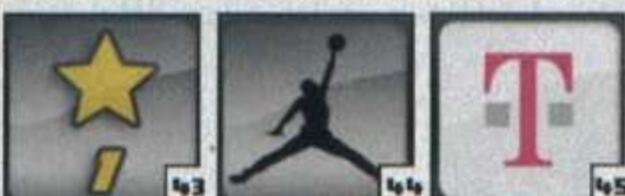
Platina = 180 pontos

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 | 1 | 2 | 3 | 4 | Total | Upd. |
|------|----------------|--------|----|-----|-----|-------|-------|------------------|
| 1st | DEMON ONE13 | 72,165 | 38 | 189 | 569 | 2,095 | 2,880 | 10 8 Min 28 Sec |
| 2nd | Killerxx | 65,070 | 41 | 169 | 503 | 1,826 | 2,539 | 10 7 Min 54 Sec |
| 3rd | Ellington | 64,155 | 33 | 163 | 509 | 1,985 | 2,590 | 10 6 Min 54 Sec |
| 4th | chucknorris078 | 62,200 | 37 | 189 | 481 | 1,732 | 2,419 | 17 18 Min 54 Sec |
| 5th | Andrew52286 | 61,295 | 25 | 146 | 474 | 1,989 | 2,614 | 17 15 Min |
| 6th | ZZ | 60,736 | 30 | 160 | 506 | 1,717 | 2,412 | 17 16 Min 7 Sec |
| 7th | Hakosm | 57,616 | 34 | 148 | 449 | 1,647 | 2,276 | 17 7 Min 21 Sec |
| 8th | Daredex096 | 57,210 | 25 | 129 | 442 | 1,706 | 2,402 | 17 8 Min 4 Sec |
| 9th | SKS_Sok | 57,105 | 30 | 146 | 423 | 1,725 | 2,324 | 17 6 Min 57 Sec |
| 10th | Lachimiste | 60,266 | 30 | 144 | 400 | 1,907 | 2,241 | 17 15 Min 40 Sec |



TROFÉUS



35. Who Made This?

Entre no modo online e aceite uma corrida feita pelo próprio desafiante. Ou seja, prepare-se para literalmente correr na casa do seu adversário.

36. Turn in the Work

Entre no modo online e escolha a opção Rate My Ride. Desta maneira você vai colocar seu carro para os outros usuários avaliarem a sua criação.

37. Everyone's a Critic

Seu carro foi avaliado e você ganhou um troféu por isso. Agora é sua vez de retribuir.



32. It's How You Play The Game

Bom, esse troféu premia mesmo os que não são tão bons em Midnight Club. Afinal de contas você só precisa completar 300 corridas, não precisa ganhar todas.

33. Retire the Master

Ganhe o campeonato na cidade. Esse troféu pinta com o decorrer da história, não se preocupe.

34. Getting Off the Bench

Entre no jogo online e escolha o modo Cruise Online. Aceite uma corrida proposta por outro jogador. Nada mais do que isso.



36

38. Crossing the Line

Simplesmente termine 50 corridas online. Não importa qual é a modalidade e nem precisa vencer, basta terminar os eventos.

39. Master Thief

Você precisa capturar 80 bandeiras (flags) dos adversários no modo Capture the Flag.

40. Postman

Capture e entre 100 bandeiras no modo online. Basta chegar ao local certo, pegar a bandeira e levar ao local indicado no mapa.

41. Ranking Up

Vença 20 partidas ranqueadas no modo online. Esse troféu não tem nenhuma dica, só habilidade pura.

42. True Dedication

Esse troféu vem com o tempo. Você precisa completar todas as 74 corridas e vencer todos os objetivos do jogo.

43. Mild Dedication

Entre no modo Goal Attack e

faça uma corrida 100%. Isso significa que você precisa chegar a primeiro lugar, não ultrapasse o damage do veículo e complete todos os objetivos.

44. Jordan Jumpman

Esse troféu surge com o tempo. Você precisa pular de um lado para o outro, até acumular 10 minutos de vôo com o seu carro. Caso não consiga até o final do jogo é possível conquistar esse troféu mais tarde.

45. T-Mobile myFaves

Entre em uma partida online com cinco amigos da sua lista, ao mesmo tempo. Fique conectado por um tempo e o troféu surge na sua coleção.

46. The Completist!

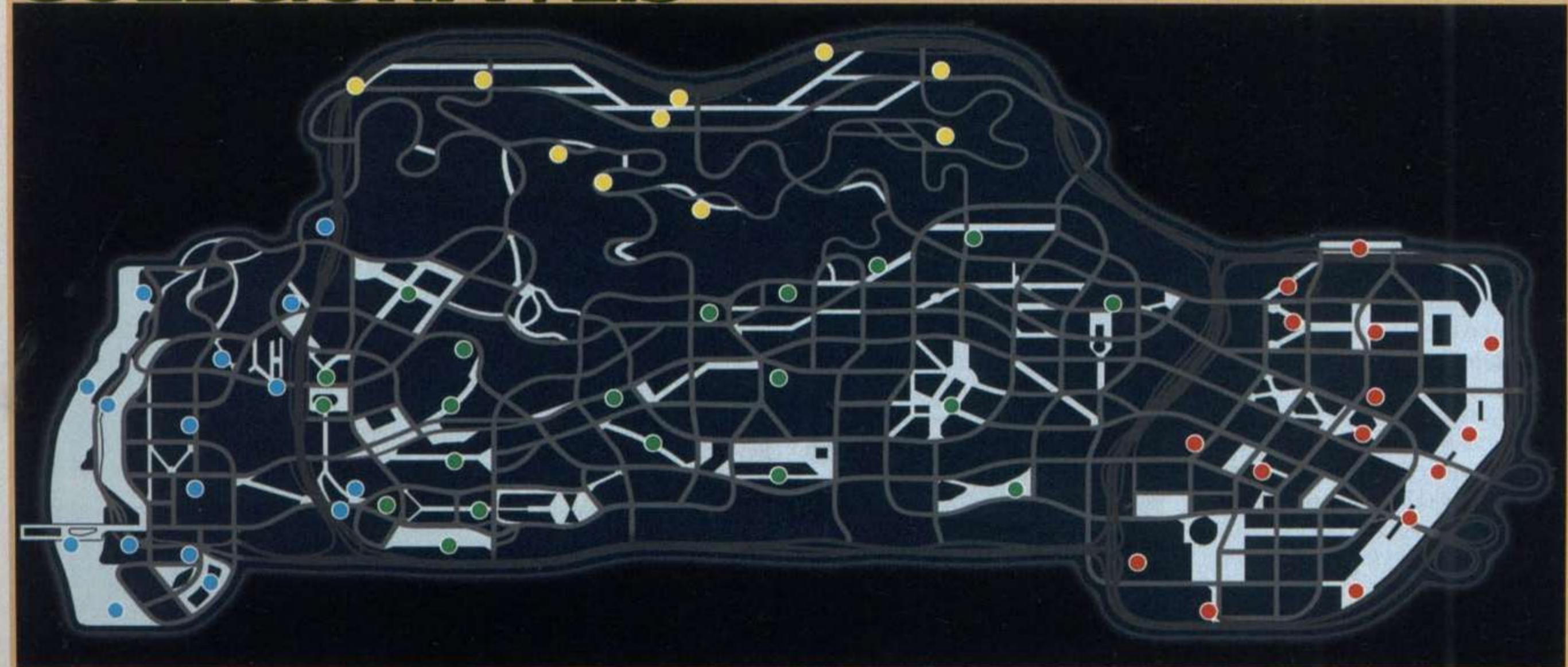
Um troféu merecido depois de simplesmente superar todas as corridas deste jogão.



46

COLEÇÃO ÁVEIS

Veja no nosso mapa a localização de todos os itens colecionáveis do jogo



Aproveite o mapa de Los Angeles para você encontrar todos os circuitos secretos.

WOLFENSTEIN 3D

Clássico ressurge do jeitinho que era, mas com alguns troféus para fazer a nossa alegria! Confira a lista completa:



01. Escaped from Wolfenstein

Escape do todos os 10 andares do primeiro episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't Hurt ou superior.

02. Operation: Eisenfaust Complete

Escape do todos os 10 andares do segundo episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't Hurt ou superior.

03. One Fewer Führer

Escape do todos os 10 andares do terceiro episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't Hurt ou superior.

04. A Dark Secret Revealed

Escape do todos os 10 andares do quarto episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't Hurt ou superior.

05. Sentenced the Madman

Escape do todos os 10 andares do quinto episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't



Hurt ou superior.

06. Confronted

Escape do todos os 10 andares do sexto episódio do jogo. Só não vale apelar para o nível mais fácil, escolha a dificuldade Don't Hurt ou superior.

07. Hey, That Wall Moves!

Encontre ao menos um item secreto durante o jogo todo. Aqui sim você pode apelar, veja o nosso mapa do troféu Clean out the Castle.

08. One of Many

Seu objetivo é simples, basta encontrar a saída do andar de algum dos episódios do jogo. Se sentir alguma dificuldade pode usar o mapa do troféu Clean out the Castle.

09. You Are Death Incarnate

Termine ao menos um andar no nível de dificuldade mais alto, o I Am Death Incarnate. Não é muito difícil, principalmente se você optar por fazer isso no primeiro andar do primeiro episódio.

10. None Left Standing

Elimine todos os inimigos de um

dos andares do jogo. É questão de fuçar em todos os lugares da fase. Para que o troféu seja liberado essa façanha precisa ser executada no nível Don't Hurt Me ou superior.

11. Clean out the Castle

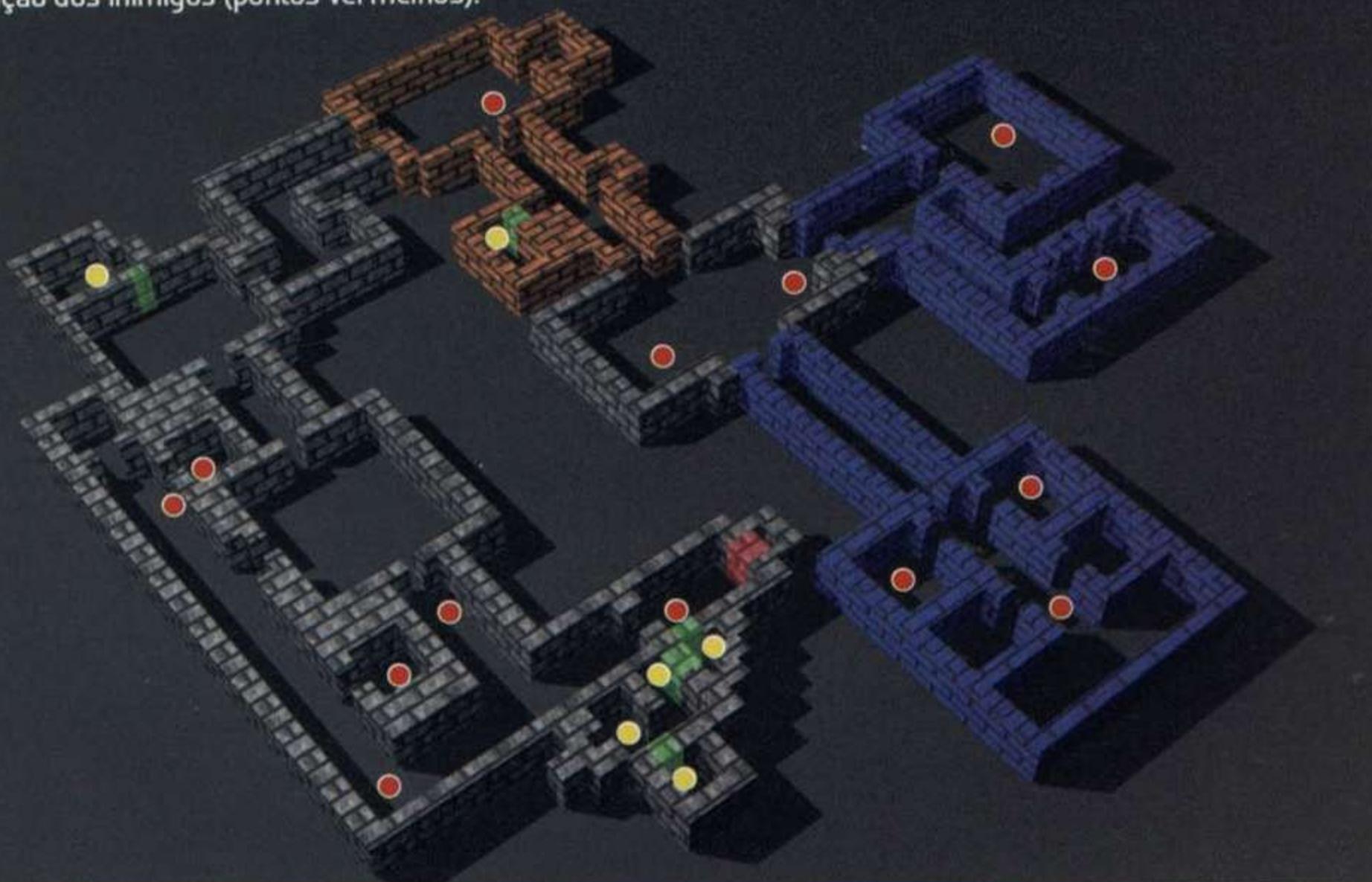
Encontre todos os itens secretos de um dos andares do jogo. Para facilitar a sua vida criamos um mapa com a localização de todos os itens do primeiro andar do primeiro episódio. Basta procurar tudo certinho e colocar esse troféu no bolso.

12. Blazkowicz-ed!

Termine todos os seis episódios do jogo no nível Bring 'Em On ou superior.



Confira no nosso mapa como encontrar as passagens secretas da primeira fase (parede verde), localização dos itens secretos (pontos amarelos) e também localização dos inimigos (pontos vermelhos).



RANKING D&T

- | |
|--|
| 1º. Dropeti (Lv16 - 61% - 2.124 troféus) |
| 2º. ReVoLtS_BR (Lv16 - 32% - 1.927 troféus) |
| 3º. Leon_melo (Lv15 - 61% - 2.036 troféus) |
| 4º. Beto3D (Lv13 - 46% - 1.200 troféus) |
| 5º. Alibio (Lv12 - 52% - 776 troféus) |
| 6º. Canedo14 (Lv12 - 23% - 852 troféus) |
| 7º. gustavo_aguiar (Lv12 - 11% - 779 troféus) |
| 8º. keyblader2 (Lv12 - 7% - 761 troféus) |
| 9º. Tuka_Rossi (Lv12 - 7% - 728 troféus) |
| 10º. rvayanos (Lv12 - 6% - 651 troféus) |
| 11º. Thrashsp (Lv11 - 90% - 715 troféus) |
| 12º. RaphaCWB (Lv11 - 23% - 591 troféus) |
| 13º. Felipelsj (Lv11 - 10% - 667 troféus) |
| 14º. Igor665 (Lv11 - 5% - 596 troféus) |
| 15º. leandro_br (Lv10 - 90% - 646 troféus) |
| 16º. pitboystm (Lv10 - 68% - 534 troféus) |
| 17º. jarbasjunior (Lv10 - 62% - 645 troféus) |
| 18º. lucasbarcelorj (Lv10 - 59% - 544 troféus) |
| 19º. nhervas (Lv10 - 30% - 636 troféus) |
| 20º. kaio17 (Lv10 - 12% - 547 troféus) |

Novo Desafio

Esse mês resolvemos leve, por isso o desafio que criamos é bastante simples. O primeiro leitor que enviar um e-mail para playstation@europenet.com.br comprovando que conseguiu o troféu platina no jogo Prototype vai levar para casa um jogo de PS3. Para participar do nosso desafio é obrigatório ler o regulamento no site da nossa revista www.europenet.com.br/promoprototype

Não Teve Jeito

Dropeti, finalmente levou um PSP para casa. Após seis edições mantendo a liderança do nosso ranking de troféus, Pedro Antonio Peixoto Peticov, o verdadeiro nome do rapaz de São Paulo, não deu chance para ninguém. Além disso, Dropeti também ganhou o Troféu D&T #1: INVICTO, entrando para nossa galeria da fama ao lado do Leon_melo que ganhou o Troféu D&T #2: DETONADOR.

Nosso Ranking

Se você se considera um fera no PS3 e deseja entrar para o nosso seletivo 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 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.

Está querendo dar uma bombada na sua lista de troféus e já não sabe mais quais jogos possuem esse recurso? Não esquente a cabeça. Assim como você, a galera da D&T entrou com tudo nessa disputa e, para facilitar, criamos a lista com os jogos que possuem troféus. Risque aqueles que você completar.

| JOGO | MÍDIA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | JOGO | MÍDIA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | JOGO | MÍDIA | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------------------------------------|-------|----|----|---|---|---|---------------------------------|-------|----|----|---|---|---|-------------------------------------|-------|----|----|----|---|
| 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 | | GTV 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 | | | | | | | |



Antes de sair correndo para comprar um novo jogo confira nossa lista e saiba quais possuem o sistema de troféus.

GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSÉ UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim



XBOX 360

Wii

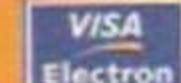
NINTENDO DS

PSP

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



REDE
SHOP



MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÉNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165



Enviamos
para
todo Brasil



XBOX 360^{LIVE}

PlayStation[®] 2



PLAYSTATION 3

UNLOVING AND SAVING OF DESTRUCTION

THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™

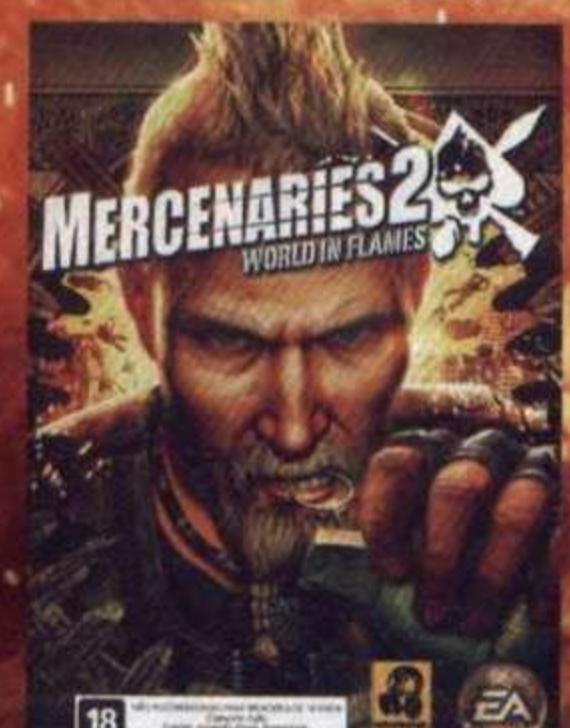
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.

100
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES™

MORE MONEY MORE TOYS

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS



18



©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

18
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física, Assassinato,
Consumo de Drogas Lícitas e Glamourização da violência



SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER

Produtora: Atlus Co / Distribuidora: Atlus Co
Jogadores: 1 / Console: PS2 / Gênero: RPG



Quando a capital do Japão está em perigo, somente um detetive sobrenatural e seu gato podem ajudar

Por Amer Houchaimi

Atmos pode ser considerada muitas coisas, mas nunca "tradicional". Seus RPGs normalmente mexem com temas bastante pesados, envolvem anjos, demônios, rituais milenares e profanos, sacrifício e, em alguns casos extremos, o herói do jogo pode se tornar o alvo da humanidade e destruir a existência. *Devil Summoner 2* não é tão radical assim, mas está bem longe de ser um RPG comum.

A história narra a saga de Raidou Kuzunoha, o último de uma linhagem de guerreiros com a capacidade de ver, conversar e evocar demônios. Com estes poderes, Raidou precisa como seus antecessores, proteger a capital do Japão contra todos os maus que a assolam.

Diferente dos outros jogos da série *Shin Megami Tensei*, esta história se passa no período entre 1920 e 1930, quando o Japão começava a se industrializar e sinais da modernização e ocidentalização eram vistos em todos os lados, disputando espaço com a cultura tradicional que existiu no Japão durante séculos.

Este ambiente dá a *Devil Summoner* uma roupagem única, que faz com que seus acontecimentos pareçam fazer parte de uma "história secreta" mostrada para poucos privilegiados.

O resultado é um jogo fascinante, capaz de cativar fãs de mistérios.

REQUINTE, DEMÔNIOS E TORRADA COM MANTEIGA

Diferente de muitas produtoras que não tem um pingo de vergonha na

cara, a Atlus não usou o fato de *Devil Summoner 2* ser um game do PS2 para lançar um título meia boca com baixos valores de produção. Tudo foi feito com grande cuidado.

Os gráficos são limpos e bem feitos, cada personagem possui uma identidade só sua que é transmitida pelas roupas que usa e por sua linguagem corporal. Os cenários transmitem com bastante realismo o ambiente do Japão da época, que visava se modernizar, mas que ainda relutava em abandonar suas raízes culturais. Os demônios sempre presentes em qualquer jogo da série *Shin Megami Tensei* foram bem trabalhados e alguns receberam um visual novo, coisa que ninguém esperava após quase duas décadas de série.

O áudio não fica atrás e conta com uma trilha sonora muito bem trabalhada, com temas leves e outros mais agitados. A música transmite um pouco do heroísmo típico dos personagens de seriados nipônicos, aliviando um pouco o clima pesado da história.

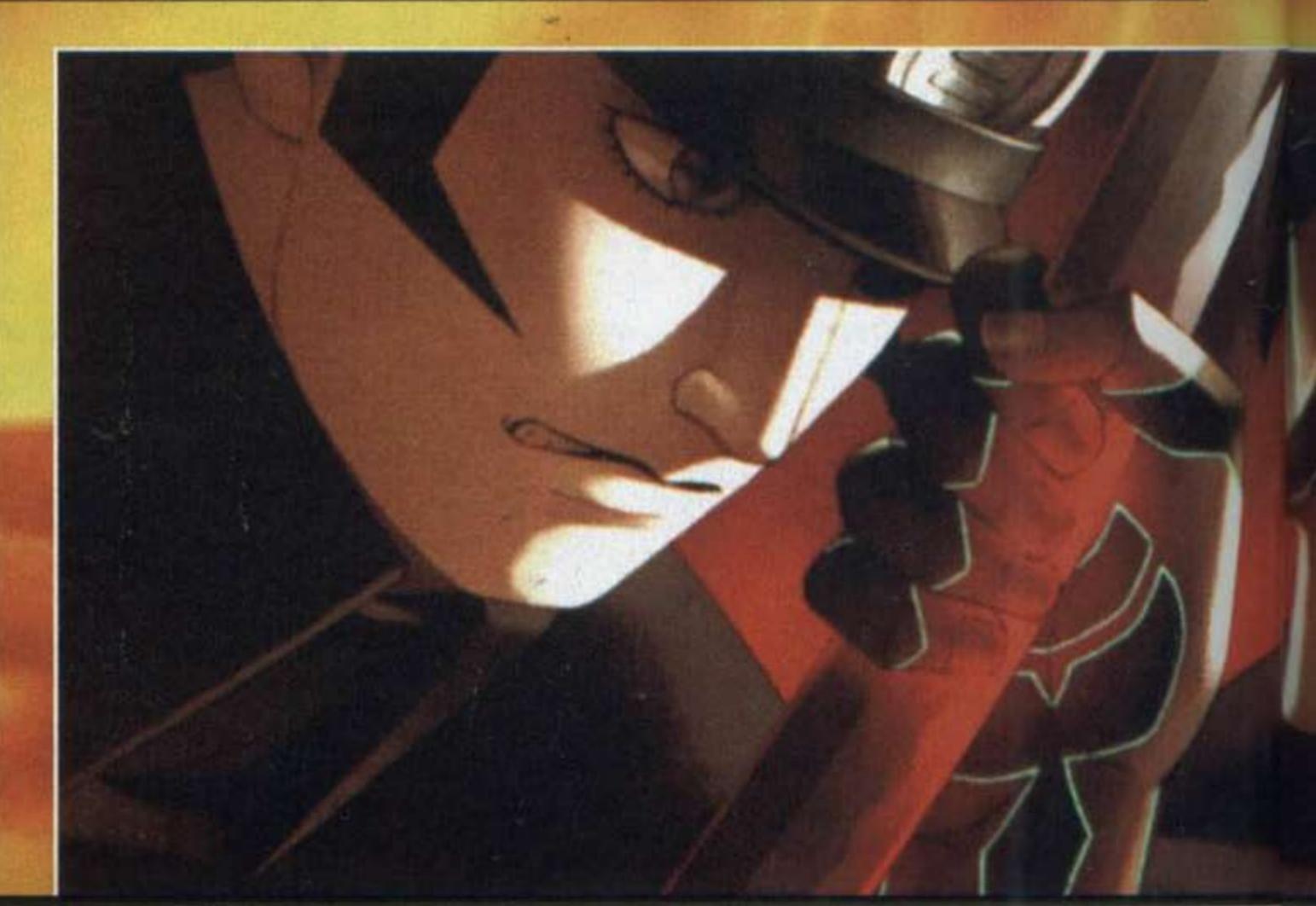
Por fim, o enredo é muito cativante e bem trabalhado, algo que é ajudado pelo excelente elenco, que ajuda a quebrar o clima tenso em várias ocasiões. Narumi

passa o primeiro capítulo inteiro reclamando das torradas que Gouto Doji (o gato falante de Raidou) derrubou em sua calça e das manchas de manteiga que não querem sair.

O VELHO É NOVO OUTRA VEZ

Apesar de ser uma continuação, é perfeitamente possível jogar *Devil Summoner 2* sem ter experimentado o título anterior. A maior mudança no jogo foi feita em seu combate, que se tornou mais fluido e rápido. É mais fácil controlar Raidou e usar seus combos nos inúmeros duelos que se apresentam. Aliás, as lutas são em tempo real, o jogador tem total controle sobre os movimentos de Raidou durante as batalhas e ainda pode delegar ordens aos demônios que o acompanham durante os embates, o que permite uma liberdade de ação raramente vista em jogos do estilo.

Apesar de não ser o game mais difícil da franquia *Shin Megami*, *Devil Summoner 2* é um título bem mais difícil que a média dos RPGs. Ou seja, é mais recomendado para quem tem uma certa experiência com o gênero.



AVALIAÇÕES

| | | |
|---------|---------------------|--------|
| Técnica | Gráficos | Replay |
| | Controle | |
| | Áudio | |
| RPG | Enredo | |
| | Sistema de Batalha | |
| | Evolução | |
| | Equipamentos/Magias | |
| | Colecionáveis | |

NOTA FINAL

8,5



Se você tiver um Save do primeiro *Devil Summoner*, carregue-o ao iniciar *DS2* e todos os demônios habilitados no...

MONERD 2



ROTEIRO

Dicas imperdíveis para concluir dezenas de horas do mais puro desafio e conhecer o final de *Summoner 2*

PRÓLOGO

1. Apenas atravesse o corredor e enfrente as batalhas que lhe são dadas. Aprenda os básicos da batalha em cada combate e siga até o fim do corredor para enfrentar o primeiro chefe.

CHEFE – PAGAN JOROUGUMO

2. Nesta batalha, você terá controle sobre os demônios Tam Lin e Alraune. Faça Tam Lin

atacar a chefe com a magia Zio e Alraune usar Dia para cura ferimentos. De resto, ataque Jorougumo normalmente.

CAPÍTULO 1 – AN ENIGMATIC WOMAN TSUKUDO-CHO

3. Após a cena, explore a vizinhança para conhecê-la melhor. A loja Konnou-Ya fica próxima a ponte na mesma rua do Narumi Detective Agency.

4. Procure a "Suspicious Maid" pela vizinhança (uma menina vestida de empregada) e converse com ela. Dê orientações para ela chegar a Narumi Detective Agency e volte lá, aceitando o Case File dela em seguida. No mapa, pegue o bonde (street car) para Shinoda.

SHINODA

5. Ative os sinos no templo para falar com a sacerdotisa e escolha ser enviado para Dark Tsukudo Cho.

DARK TSUKUDO-CHO

6. Este é o primeiro local com inimigos e demônios para serem recrutados. Reúna uma boa tropa

de monstros e aproveite para evoluí-los. Conseguir uma Pixie é muito recomendável.

7. Para resolver este caso, passe pelo Save Point para encontrar Victor e concorde em ajudá-lo; como recompensa você receberá o Smoked Salmon. Volte ao portal no início da fase e volte para o mundo real. De Shinoda, volte à Tsukudo-Cho.

TSUKUDO-CHO

8. Vá até Tamonten Shrine, converse com o homem loiro e mostre a ele a Dahn's Photo. Pegue o bonde e siga para Fukagawa-Cho.

9. Entre em Daikoku-Yu (a grande casa de banho logo na entrada) e fale com Satake, o homem sentado mais ao fundo da tela. Dê o Smoked Salmon quando ele o pedir e em seguida vá para o bairro de Mannen-Cho.



MANNEN-CHO

10. converse com todos que encontrar até dar de cara com Osamu e Kenta, fale com eles e mostre a Dahn's Photo e receberá a senha para entrar na casa de jogos secreta. Volte à entrada do bairro e entre na porta ao lado da mulher que está lá parada. Dê a senha "Super Chilled Cider" quando perguntado.

11. Fale com Tatsumi e concorde em jogar com ele. Após o jogo, mostre a Dahn's Photo e não conseguirá nenhuma resposta. Evoque um demônio do tipo

Pagan, aproxime-se de Tatsumi e use a habilidade "Read Mind."

12. Tatsumi fugirá, persiga-o até dar de cara com o sujeito que o impede de passar, Gouto irá trazer um fio de cabelo de Tatsumi e será possível se transformar nele (tenha um demônio do tipo Skill e use a habilidade Transformation). Passe pela casa e persiga Tatsumi até o encerrar em um telhado.



FUKORUTSUBO

13. Neste labirinto existem várias bifurcações e, dependendo de por qual caminho seguir, haverão barreiras que impedirão sua passagem na próxima sala. Por exemplo: caso use o caminho da esquerda e der de cara com as barreiras, volte para a bifurcação e siga pelo caminho da direita. Você chegará no mesmo local, mas as barreiras não existirão.

CHEFE: SOLDIER BUG JIROMARU

14. O chefe é vulnerável ao fogo, portanto tenha um demônio com a magia Agi ou Maragi. Ataque Jiromaru com a magia de fogo, defenda próximo a ele para ser o alvo de seus ataques e use o outro demônio para curá-lo com Dia. Só ataque-o quando ele for atordoá-lo com fogo.

15. Quando enfrentar Binbou Gami, apenas espere a luta acabar. De volta à agência de detetives, responda as perguntas de Narumi e tome o bonde para Ginza-Cho.

16. Chegando em Ginza-Cho, procure o bar Shin Sekai e ►

converse com Tae (aproveite e fale com todos os outros no local também). Saia do clube e converse com o homem loiro que estará do lado de fora. Seu próximo objetivo é Dark Mannen-Cho.

DARK MANNEN-CHO

17. Siga Tatsumi e derrote os demônios que ele lançar contra você. Haverão barreiras de energia ao longo do cenário que bloqueiam caminhos, portanto avance só onde for possível.



18. Quando encontrar as correntes de vento, evoque algum demônio do tipo Wind e utilize a habilidade Kamikaze para poder avançar.

19. Nesse cenário, é possível encontrar a "Suspicious Maid" que trabalha para Victor; fale com ela é possível criar novos tipos de espada no Gouma-Den. Tente fazer uma espada melhor antes de enfrentar o chefe.

CHEFE: FIEND BINBOU-GAMI

20. Escolha dois demônios que possuam magias de fogo (Maragi é o mais indicado) e mande-os atacar o chefe com tais magias. Complemente com ataques físicos e use itens de cura.



21. Confronte Tatsumi e mostre a "Dahn's Photo". Paa encerrar o capítulu, vá até a "Narumi Detective Agency" e converse com Narumi.

CAPÍTULO 2 ASSASSIN'S BLOODLINE

22. Quando Tae telefonar, saia da cidade e vá para Tsukigata Village.

TSUKIGATA VILLAGE

23. O lugar é vasto, explore-o. Procure Tae, fale com ela e vá para o Fukuroku Inn. Durma um pouco.

24. Tenha um demônio do tipo Pagan com você e procure o homem que está bloqueando a saída mais ao norte da cidade. Mostre a Dahn's Photo e a Tento Crest, depois use a habilidade Read Mind nele. Pergunte sobre o "Chief" e use "Read Mind" novamente em seguida.

25. Procure as duas meninas que estão brincando e converse com a de cabelo pesado; aprenda a música, volte até o homem e use "Read Mind" mais uma vez.

TENTO WOODS

26. Existem barreiras de fogo e de gelo na floresta, tenha demônios dos tipos Frost e Pyro para cuidar delas. Tenha também um demônio do tipo Volt, para o trecho que a luz apagar e um demônio do tipo Wind para aproveitar as correntes de ar do lugar.

27. Para chegar a Tsukigata Mansion, siga para Norte a partir da cabana no meio da floresta. Nas duas primeiras tentativas, uma High Pixie o teleportará para outro local da floresta e será preciso voltar todo caminho nestas ocasiões.



28. Ao chegar em Tsukigata Mansion, converse com a empregada na entrada e use "Read Mind" nela, mostre então a "Dahn's Photo" e a Tento Crest, então use "Read Mind" mais uma vez. Fale com a empregada uma última vez e o dono da casa aparecerá e o expulsara.

29. Siga Narumi e procure-o nas fontes próximas ao hotel. converse com ele e concorde em entrar.

FUKORUTSUBO

30. Após acordar e ser solto, fale com Narumi. Ao sair da cabana e ser surpreendido, siga para encarar um chefe.

CHEFE – SOLDIER BUG JIROMARU

31. Repita a mesma estratégia de antes e use magias de fogo. Seu Level deve estar mais alto, então ataque mais e defenda menos.

32. Depois da batalha e papear com Akijiro, concorde em ajudá-lo e volte a Capital. No escritório, fale com Narumi e parta em busca de Akane na Narumi Mansion em Kasumidai. Antes passe em Konnou-Ya e reponha seu estoque de itens de cura e Anti Poison.

NARUMI MANSION

33. Não é possível entrar na mansão. Ao tentar, você será arremessado em uma dungeon.



> The almond-eyed servant is looking back and forth between Raidou and Narumi, sizing them up.

FUKORUTSUBO

34. É preciso seguir um caminho específico para chegar ao chefe aqui. Na primeira bifurcação, vá para a direita, na segunda siga pela esquerda e na terceira vá para a esquerda novamente.

CHEFE – SOLDIER BUG JIROMARU

35. Use magias de fogo e também ataques normais.

36. Na próxima bifurcação, siga para a direita e explore a próxima área para encontrar bons itens.

CHEFE – FUKOSHI BLACK MASK

37. Estes inimigos são vulneráveis a gelo, portanto ataque-os com Bufo ou Mabufu, caso algum de seus demônios possua Glacial Blast, melhor ainda. Espere o momento em que os inimigos começarem a se mover lentamente e ataque-os com magia. Se conseguir paralisá-los, ataque novamente com uma magia de gelo para causar um dano colossal. De resto, use golpes normais.

CHEFE – FUKOSHI DAHN

38. Dahn é bastante ágil e seus ataques podem causar Stun e Poison caso o acertem, fique longe dele e use magias elétricas como Zio ou Mazio. Mantenha um demônio atacando e o outro usando magias de cura quando necessário e use Anti Poison sempre que acabar envenenado. Durante a luta, Dahn pode evocar um Soldier Bug Taromaru. Use magias de gelo para despachá-lo e continue concentrando seus ataques em Dahn.

39. Na Narumi Detective Agency, converse com Narumi e Akane e depois acompanhe a garota até Tsukigata Village.

CAPÍTULO 3 – THE DEFILED GODS

40. Vá até o templo em Shinoda e receba uma missão (Case File) da sacerdotisa, aceite-o no escritório e então siga até o bueiro próximo a ponte em Ushigome Gaeri e fale com o sujeito lá. Volte até Tsukigata Village e procure três meninos atormentando um monstro na área residencial, ofereça três Jin Dan para eles e o monstro ficará grato por sua ajuda. Sempre que estiver no mapa, vá até um dos pontos azuis próximos ao mar e poderá chamar o Tarrasque para receber carona até lugares inacessíveis.

41. Siga para Centipede Road (fica à esquerda na intersecção de Tento Woods) e encontre Nagi. Fale com ela, aceite dar seu sangue para abrir o Great Summoner's Hall e encoste na porta que ela mostrar.



GREAT SUMMONER'S HALL

42. Traga um demônio do tipo Frost para abrir caminho pelas barreiras de fogo e um do tipo Wind para aproveitar as correntes de ar. Tenha também um demônio do tipo Fury para destruir a Strength Wall. Existem barreiras que só desaparecem quando Raidou encontrar um Onmyo Mirror e derrotar os inimigos fracos.



43. Há uma barreira que só pode ser atravessada por um demônio acima do nível 15. Mande um deles sozinho para ativar o cristal e destrua-o em combate. Avance até o segundo Omnyo Mirror e ative-o para abrir outra barreira.





ESTILOSO Apesar do tema sério, Raidou e seus amigos participam de uma aventura bem mais leve e bem humorada que os outros jogos da série Shin Megami Tensei. O herói até se permite algumas teatralidades típicas de anime.

CHEFE – FURY ATAVAKA

44. O chefe possui alta resistência a ataques físicos, mas é bastante vulnerável a magia. Traga um demônio com Makakaja e use esta

técnica para aumentar os danos por magia, então ataque o chefe com as magias de fogo mais fortes que possuir. Quando vir raios de luz acumulando em Atavaka, recolha seus demônios e comece a usar seu roimento para desviar do ataque que virá. Em seguida, chame seus demônios novamente e continue com o ataque.

45. Após a luta, saia com Nagi e vá para Centipede Road.

CENTIPEDE ROAD

46. Centipede Road é um labirinto por onde os caminhos se alteram durante as fases da lua. Preste atenção nela no canto superior esquerdo e ande de um lado para o outro até que ela chega à fase necessária para você avançar.

47. Siga pelo primeiro caminho quando a lua ficar cheia (Full).

48. O segundo é uma bifurcação. Siga pela direita quando a Lua estiver em 3/8.

49. A seguir, é preciso voltar pelo exato caminho que você acabou de entrar quando a Lua estiver em 1/8 e, na próxima tela, siga pela trilha mais a esquerda quando a Lua estiver em 5/8.



50. No final, siga pela trilha ao centro quando a Lua estiver em 7/8.

TENTO SANCTUARY

CHEFE – FREAK

HAT-WEARING FIGURE

51. Use ataques normais. A luta é simples e não haverá problemas.

magias elétricas mais fortes que tiver (Zyodine é uma ótima opção).

57. Após a batalha, um servo na mansão lhe dará uma carta e será preciso entregá-la a Dahn. Volte até a cabana no meio de Tent Woods e procure a cela do rapaz por lá. É possível conversar com ele e receber um bocado de informação sobre o enredo do jogo, portanto aproveite.

58. Vá até a área das fontes na vila e ative o terceiro poço para chegar em Mushibito Lair. Explore bem o lugar para encontrar bons itens e prossiga até encontrar com Lucifer.

59. Após retornar ao Fukuroko Inn e receber o telefonema de Tae, volte para a capital e procure-a no bar Shin Sekai. converse com o bêbado do lugar, pague um Midas Pop para ele e então tome o bonde para Hongo-Ku. Lá, siga para Ishigami-Cho.

60. Procure Tae e converse com ela. Volte, fale com a menininha em frente a uma estátua, use "Read Mind" nela, converse novamente e conte que é o verdadeiro Raidou. Agora é possível entrar em Ishigami Tunnel.

ISHIGAMI TUNNEL

61. É possível usar as luzes para subir para os próximos andares. Logicamente, pilares específicos permitem que você avance, mas vale a pena checar todos para encontrar bons itens.



62. Há uma Demon Wall que só pode ser atravessada por demônios fêmeas específicos. Selket, Parvati e Leanan Sidhe são ideais. Caso não tenha nenhuma delas, é possível recrutar uma Leanan Sidhe nas lutas desta área.

CHEFE – FIEND BINBOU-GAMI

63. Ele é frágil a fogo, portanto ataque com Agydine ou Maragydine. Se usar Makakaja antes de atacar vai causar um dano extraordinário. ►

CADERNO PLAY2

64. Quando chegar ao último andar, fale com a menina. É preciso descer todos os andares e chegar ao sub-solo agora, portanto use as luzes e buracos que encontrar pelo cenário para chegar ao seu objetivo.

65. Ao se deparar com a dupla de Nekomatas, é preciso derrotá-las em menos de um minuto e ambas tem de morrer simultaneamente. Use ataques elétricos fortes nas duas para que fiquem paralisadas e pereçam juntas quando a paralisia passar.

66. Quando entrara na batalha com os quatro Okuki-Mushis, é preciso derrotar a verdadeira antes de destruir as outras. Use Analyze para descobrir qual o verdadeiro (os falsos não poderão ser escaneados) e ataque-a com magias de fogo, eliminando as cópias em seguida.



67. No primeiro subsolo (B1) haverão labaredas por todos os lados. Use algum demônio do tipo Frost para eliminá-las.

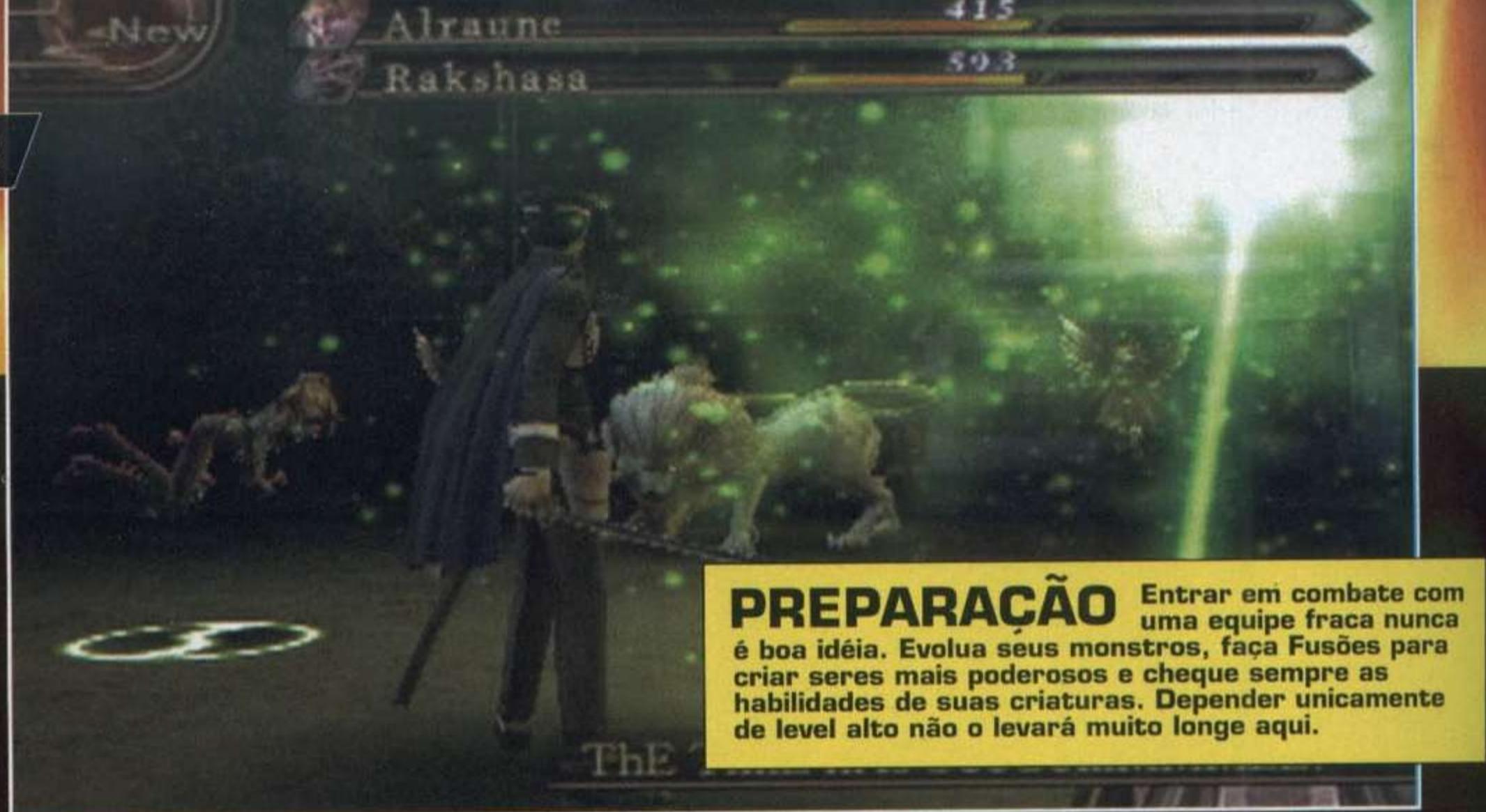
CHEFE – FIEND YAKUBIOU-GAMI
68. Use Tarukaja para reforçar seus ataques físicos e mande combos contra o chefe. A luta é demorada, portanto destrua os zumbis que o acompanham para recuperar MAG (use magias de vento para isso).

69. Prossiga e realinhe a Sacred Stone quando a encontrar.

CAPÍTULO 5 THE DAY OF MISFORTUNE

70. converse com Narumi e encontre-o no telhado da agência. Após a refeição, o detetive Kazama pedirá ajuda em uma investigação. Procure três policiais: próximo a Konnou-Ya, em Kamishiro-Zaka e em frente à agência de detetives (a sua casa, você sabe). Fale com o policial em Kamishiro-Zaka, volte à agência e debata com Narumi.

71. Investigue as cenas dos crimes em Mannen-Cho, Ginza-Cho e Harumi-Cho. Vá à Sakuradayama.



PREPARAÇÃO

Entrar em combate com uma equipe fraca nunca é boa idéia. Evolua seus monstros, faça Fusões para criar seres mais poderosos e cheque sempre as habilidades de suas criaturas. Dependerunicamente de level alto não o levará muito longe aqui.

72. Após a conversa, vá à Oumitsu Shrine e encontre Apollyon. Após o papo com Shinado, deixe Apollyon vencer a luta e, quando recuperar o controle sobre Raidou, cheque o policial morto para conseguir a Mottled Skin.

73. Mostre a Mottled Skin para Narumi e leve-a para Victor em Gouma-Den. Visite Ginza Cho e procure Tae e Rasputin. Fale com Rasputin e ele o ajudará caso você consiga ajudá-lo a conversar com Tae. Fale com a garota e escolha as opções corretas para a conversa acontecer como Rasputin deseja e não se preocupe caso escolha a opção errada, pois você pode tentar quantas vezes quiser.

74. Vá até Shinoda e converse com a sacerdotisa. Será necessário agora ir até cinco locais e derrotar um chefe em cada um deles.

DARK HARUMI-CHO

75. Desça a escadaria próxima ao Save Point e use um demônio do tipo Frost para congelar a água do reservatório. Suba pela escada e use Kamikaze na corrente de ar.



CHEFE – WIND BAEK YONG

76. Use Makakaja para aumentar o poder das magias e ataque com Hellfire, Maragydine ou outras magias de fogo.

DARK TSUKUDO-CHO

77. Procure a corrente de ar no beco passando pelo Poltergeist e use Kamikaze para chegar ao chefe.

CHEFE – FURY SHOUTEN

78. Mantenha seus demônios fora

da batalha e espere o chefe usar o ataque Mad Rush; defenda-se do golpe, ataque e o chefe poderá ficar tonto, então evoque demônios que possuam magias de fogo e ataque-o com elas ao mesmo tempo que aplica combos. Quando ele voltar ao normal, guarde seus demônios e repita.

DARK GINZA-CHO

79. Há uma Demon Wall que só pode ser atravessada por um demônio que possua a habilidade Recarm, a melhor opção é usar Skill Selket e ganhar Level duas vezes com ela, para que aprenda esta técnica. Atravesse a Demon Wall, procure o cristal que abastece a barreira e destrua-o.



CHEFE – FROST LONG

80. Use Shockwave, Mazyodine e outras magias elétricas; também garanta-se com combos.

DARK KASUMIDAI

81. Explore o cenário para encontrar itens. O chefe está a pouca distância do Save Point.

CHEFE – PYRO VRITRA

82. Escolha dois demônios com magias de gelo para ajudá-lo e complete com combos eficientes.

DARK FUKAGAWA-CHO

83. Use a corrente de ar mais à esquerda e avance até o segundo Save Point. Use a corrente de ar à esquerda dele e, em Daikoku-Ya Bridge, use a corrente da esquerda para chegar na casa de banho.

CHEFE – VOLT GREAT KOHRYU

84. O chefe é muito vulnerável a

magias de vento, portanto use Mazandyne ou Tempest. Ataque com combos normais.

85. converse com a sacerdotisa, vá até Kasumidai e evoque o Tarrasque do cais. Vá até o centro da capital e “desembarque” na doca próxima a estação de Ginza-Cho. Use o elevador no local.

CHEFE – REBEL GOD MIKABOSHI

86. Enquanto o chefe estiver se teleportando, use Makakaja e Tarukaja para aumentar seus ataques; quando ele parar, use magias de gelo como Glacial Blast e Mabufudyne. Nos momentos que ele voltar a se teleportar, aproveite para recuperar sua energia e a de seus demônios.

87. Após a batalha, Great Kohryu entregará o Thunder Taiko, que o permitirá voar pelo mapa e acessar lugares que não eram possíveis. Vá para Gouma Den e entregue os itens Shukukon Seki (ganho ao derrotar Mikaboshi) e o item Renki (pode ser encontrado ao longo do jogo) para que ele faça a espada Youmetotsu.

88. Vá para Sakuradayama e fale com Narumi e Kazama. Em seguida, vá para Oumitsunu Shrine e enfrente Apollyon.



CHEFE – DESTROYER APOLLYON

89. Apenas use ataques normais e magias elétricas que o chefe irá desta para melhor.

90. Após a batalha, converse com Dahn e Lúcifer para completar este capítulo.



Leia a ficha com o histórico dos demônios em Gouma Den. É possível aprender um bocado sobre o folclore de cada criatura.



CAPÍTULO 6 – THE WAY OF THE KUZUNOHA

91. Quando acordar, reúna-se com Narumi na agência. Encontre com ele no telhado da agência e converse mais um pouco.

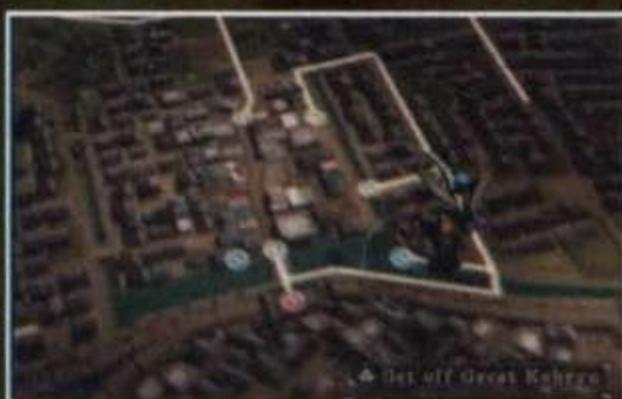
92. Raidou será automaticamente enviado a Tsukigata Village e terá de enfrentar um Apollyon (moleza, espanque e eletrocute).

93. Use Kohryu e vá até as três árvores a oeste do mapa. Procure o primeiro Apollyon aqui.

94. Procure o velhinho na área residencial da vila. Fale com ele e encontre sua vaca que está próxima as fontes. "Fale" com a vaca e encontre outro Apollyon.

95. Procure uma moça na área mais a oeste do hotel e fale com ela para enfrentar outro Apollyon. Volte a Fukuroku Inn e, ao sair dele, vá para Tento Kagura, para enfrentar mais um Apollyon.

96. Quando todos estiverem reunidos, diga para Tae conversar com Akijiro e Akane. Converse com Akijiro e encontre Tae. Mande-a falar com Nagi e converse com Akane. Fale com Tae, mande-a conversar com Geirin e papeie com Nagi.



97. Com Kohryu, volte às três árvores e use a habilidade Inspect de um demônio do tipo Volt para encontrar uma passagem. Quando a investigar, Geirin vai aparecer e você deve ir até Tento Shrine Annex North para enfrentá-lo.

CHEFE – SUMMONER GEIRIN KUZUNOHA

98. Use ataques normais e as magias mais fortes que tiver.

99. Após conversar com todos os personagens, fale com a velhinha em frente ao hotel. Vá à Nameless Shrine e encontre a empregada da mansão Tsukigata. Em seguida, vá para Great Summoner Hall.

GREAT SUMMONER HALL

100. Vá até o local onde enfrentou

Atavaka e, após a cena, cheque o selo que Geirin deixou; investigue-o para conseguir o sangue do velho, evoque um demônio do tipo Skill, transforme-se em Geirin e abra o caminho com ele.

101. É preciso resolver uma série de puzzles nesta área; o primeiro é atravessar uma série de ladrilhos na seguinte ordem: cima, cima, direita, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, cima.

102. Para abrir caminho para o segundo Save, use a habilidade de um demônio do tipo Fury na parede. Quando chegar ao segundo puzzle, é preciso seguir uma trilha na seguinte ordem: cima, esquerda, esquerda, cima, cima, direita, direita, direita, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, cima.

103. Para o terceiro puzzle, siga pelo mesmo caminho de Nagi. As direções são: cima, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, cima, cima, direita, cima.

104. Para o último puzzle, coloque Raidou no ladrilho mais a direita no chão e então mande um demônio sozinho ficar no ladrilho mais a esquerda, na mesma linha em que Raidou estiver.

CHEFE – GENERAL PREDECESSOR GEIRIN.

105. Mande seus dois demônios atacar com as magias mais fortes (de qualquer elemento) e ataque com combos pelas costas do chefe, para não ser atingido por ele. Quando ele evocar dois clones, use uma magia que atinja vários inimigos, como Megidolaon.



CAPÍTULO 7 – VOW FROM THE ABYSS

106. Quando tiver o controle sobre Raidou, vá até o ponto de ônibus encontrar com Narumi. Depois que Tae aparecer, vá para Tinto Woods encontrar Dahn.

METATRON Um dos mais importantes dos anjos, Metatron é o escrivão de Deus e registra tudo que acontece na Terra. Aqui, Metatron é um dos demônios mais fortes do jogo e sempre um dos últimos e mais trabalhosos de se conseguir.

se manter no encalço dos dois e aproveitar para explorar o cenário e encontrar itens MUITO úteis.

111. Após encontrar Akane, será preciso responder várias perguntas que definirão seu alinhamento. Passe pelas portas e, ao final do questionário, Lúcifer surgirá para dizer qual é seu alinhamento.



112. Há uma Demon Wall adiante que só pode ser atravessada por um demônio com Strength acima de 30. Caso não tenha, faça fusões com qualquer demônio e um Ara Mitama para aumentar sua força. Atravesse e destrua o cristal.

CHEFE – WIND CAMAEL

113. Camael é vulnerável a gelo, ►

portanto ataques como Cocyus e Frost Killer são incrivelmente eficazes. Caso tenha trabalho contra ele, é porque seus personagens estão fracos, então gaste um bom tempo ganhando Level antes de tentar esta luta.

114. Na próxima área há um turbilhão azul que parece inalcançável. Permaneça colado na parte mais ao alto da plataforma onde está e move Raidou para direita, o que fará uma ponte de luz surgir e permitir que você alcance o turbilhão. Outras pontes podem ser criadas nesta área para se chegar a áreas com itens, mas a esta altura do jogo, não será nada de grande relevância.



CHEFE – FIEND WHITE RIDER

115. White Rider é bastante vulnerável a gelo, portanto ataque com Cocyus e Frost Killer. Novamente, dependendo de seu Level, esta batalha pode ser muito fácil ou muito difícil. Use-a como um medidor do quanto irá sofrer com os próximos chefes.

116. No local onde estiver, grude na parte mais ao alto da plataforma e move Raidou para a esquerda, criando a ponte para a próxima porta. Entre no próximo turbilhão que encontrar.

CHEFE – FIEND RED RIDER

117. Red Rider é vulnerável a ataques elétricos; use Shockwave ou Zyodine.



118. Avance até encontrar uma corrente de ar e use kamikaze nela para chegar ao próximo turbilhão e enfrentar mais um chefe.

CHEFE – FIEND BLACK RIDER

119. Black Rider não é vulnerável a

nenhum elemento, portanto use Makakaja para aumentar seu dano por mágica e ataque com Cocyus, Hellfire, Tempest e o que tiver de mais forte em magias. Megidolaon é uma excelente pedida.

120. Sem maiores segredos, siga para outro turbilhão e enfrente o quarto cavaleiro.

CHEFE – FIEND PALE RIDER

121. Use Makakaja para aumentar o poder de suas magias e ataque-o com tudo que tiver de mais forte, como Tempest, Cocyus e Hellfire. Demônios imunes a ataques físicos como Mada e Nebiros são uma ótima forma de fazer o inimigo gastar ataques poderosos a toa.

122. Use Kamikaze na corrente de ar para chegar a porta e entre no próximo turbilhão. converse com Geirin e enfrente Apollyon. Entre no próximo turbilhão.

CHEFE – WIND OPHANIN

123. O chefe se teleports um bocado e é difícil atingi-lo. Ataque com Megidolaon ou ataques indefensáveis como Raging Blast.



124. Avance até a grande máscara e investigue-a. Após a cena, vá até o buraco e Shinado evocará mais um chefe para enfrentá-lo.

CHEFE – FUKOSHI AKANE THE PATIENT

125. Não se preocupe em atacá-la, apenas desvie de seus ataques, em especial da magia Dormina. Caso Raidou seja atingido, Akane usará Eternal Rest, o que irá eliminá-lo automaticamente. Destrua ou paralise os dois Mots que auxiliam a chefe antes de atacá-la (eles são vulneráveis a ataques elétricos). Mande seus demônios atacarem Akane com Megidolaon e o que tiverem de mais forte e fique em movimento para evitar Dormina.

126. Investigue o buraco para ir de encontro ao último chefe (se quiser resolver assuntos, volte agora). Quando estiver pronto, vá de encontro ao grande vilão.

CHEFE – KING ABADDON SHINADO

127. Esteja bem preparado e com Level bastante alto (acima de 90). Garanta que os seus demônios tenham as magias elementais mais fortes e também Makukajaon e Tarukajaon.

128. O chefe vai para longe no início, então use Tarukajaon e Makukajaon. Desvie dos pilares de luz e, assim que ele se aproximar, ataque. Cada vez que for e voltar do fundo da tela, ele se tornará vulnerável a um elemento diferente, então ataque com tudo que tiver (HellFire, Cocyus, Thunderbolt e Tempest) até descobrir qual elemento o afeta e use-o em conjunto com golpes de espada.

129. Na segunda fase da luta é preciso destruir três pilares. Ao destruir o primeiro, uma contagem regressiva vai ressuscitar e renovar a energia dos outros. Ataque um de cada vez. Quando a energia de um pilar baixar muito, ele vai parar de receber dano por algum tempo, então repita a operação nos outros dois e, quando os três estiverem com baixa energia, destrua-os em rápida sucessão para evitar a magia que os restaura.

130. Na terceira fase, inicie usando Tarukajaon e Makukajaon duas vezes. No início da luta ele irá se afastar e usar um ataque, bloqueie ou se esquive dependendo do que ele usar. Assim que ele se aproximar, ataque com todas as magias elementais para descobrir qual o afeta e então concentre-se em usá-la juntamente de ataques com a espada.



131. Em um dado momento da luta ele usará uma roleta que pode causar diversos problemas. Caso a roleta mate seus demônios, use Balm of Life para trazê-los de volta à vida. Se a roleta o afetar para causar metade do dano normal ou dobrar o seu consumo de Mag, use um Luck Locust para se livrar desse mal. ■



NARUMI O detetive que auxilia Raidou é bastante tranquilo e parece não levar suas obrigações muito a sério. Apesar disso, ele é um precioso aliado que sempre tem uma dica para ajudá-lo no avanço da história.

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



FINANCIÉ
sua compras em até

36x

fratello games

Nova LOJA
VIRTUAL

www.fratellogames.com.br



Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma
segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL.
Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades
que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

Faça ONLINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimento@fratello.com.br



Assistência Técnica Especializada

Os pagamentos de vendas e financiamento devem ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

Central de Atendimento
(11) 3362.2206

Central de Atendimento 2
(11) 2093.2092

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 Conselheiro Tarcísio
Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601

Loja
Pca Silv
Romney

Rua Serra de Bragança,
nº 306
Fone: (011)
2093.2092 / 2093.2095

GAROTA PLAY

Fabiana Fortunato
Campinas – SP

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



Dicas & Truques para
PlayStation www.eurogamer.com.br

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR
ENTRE EM CONTATO
COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br

DARRH GAMES

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM VIDEO GAMES

(11) 3593-6974 / (11) 8365-9772

E-MAIL: DARRH.GAMES@HOTMAIL.COM

WWW.DARRHGAMES.BR.COM

RETIRAMOS E ENTREGAMOS VIA MOTOBOY PARA SP CAPITAL E ABCD

ALISTE-SE NO CLAN BRS - WWW.PORTALBRS.FORUMCLAN.COM



D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento



PSP
R\$ 500,00

Promoção 1

PS2 Slim
R\$ 400,00
(somente à vista)

2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

Play III
R\$ 1.400,00

DS Lite
R\$ 400,00

Wii
R\$ 1.200,00

Atacado e Varejo
Cobrimos qualquer oferta.

Promoção 2

PS2 Slim
R\$ 500,00
(somente à vista)

2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

www.mkgames.com.br

Shopping 195 loja 7 • Shopping 257 loja 11 • Shopping JK

Rua Sta. Ifigênia, 180 - Box 8 - Tel: (11) 3326-0765 ou (11) 3326-3063

Disk Games

É Pura Diversão!

Desde 1992

Consoles, Acessórios e Jogos - Assistência Técnica
Card Games - Locação de Jogos



SEDEX À COBRARI

Enviamos para
todo o Brasil...

TELEVENDAS
19 3741-4100

TUDO EM ATÉ 20XIII

www.diskgames.com.br

Rv. Alberto Sármiento, 725 - Castelo - Campinas - SP

ELETROGAMES

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

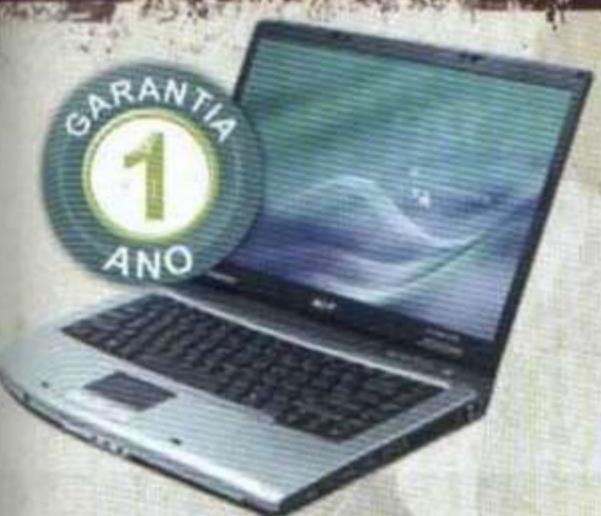
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TRON MIL[®]

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES,
CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares



Ipod Touch



Câmeras Digitais



Nintendo DS Lite



Estes e muitos outros produtos com **PREÇOS
INCRÍVEIS** você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS
SEDEX
PARA TODO
O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

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

 Material
Didático
Impacta

www.FISK.COM.BR • 0800-773-FISK