Nº 128 • Ano 11 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Setembro 2009

www.gameblog.com.br

PlayStation Vault

Dicas & Truques para PlayStation 3 e PlayStation 2

EDITORA EUROPA

ISSN 1516-6260

GRAN TURISMO

Gran Turismo (PSP) – Tudo sobre a versão portátil. É impressionante! PREVIEW

Gran Turismo 5 (PS3) – Sistema de danos e outras novidades da nova geração PREVIEW

DETONADO **Gran Turismo 4 (PS2) – Guia definitivo para dominar seu carro no asfalto**

GUIA DE TROFÉUS

Entre na competição pelos troféus.Guias para Ghostbusters, Disgaea 3 e Fat Princess

+3 Detonados

PS3 KING OF FIGHTERS XII

Os maiores combos para todos os lutadores da nova versão

G-FORCE PS3

A melhor estratégia para se dar bem no jogo de espionagem do momento

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN PS3

Todos os segredos e dicas para terminar o jogo com Autobots e Decepticons

FUTEBOL G4

Jogue com os quatro melhores times do Brasileirão no PES 2009 e aprenda as estratégias que eles usam

TRANSFORMERS ANIMATED™

PREPARE-SE PARA BATALHAS ALUCINANTES!



Licensed by: Hasbro®

BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR

Envie TRANSFORMERS do seu celular CLARO para o número 250





glu™ Claro

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

EDITORIAL

PlayStation

EDITORA EUROPA

Edição Nº 128 - Setembro/2009

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

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

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
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, Fábio 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@europanet.com.br
Diretor de Publicidade :
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

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

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

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

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

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

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

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

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

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.



Há algum tempo recebemos e-mails de leitores reclamando pela falta de jogos de corrida na revista. Juro que não fizemos esta edição como um sentimento de vingança oculto (talvez...), mas o acaso fez com que este mês reunisse as maiores novidades para o gênero.

Após anos de espera, os novos *Gran Turismo* (PSP e PS3) voltaram a dar as caras com informações realmente relevantes. Errou feio quem pensou que Yamauchi (o produtor da série) passou todo esse tempo brincando com um dos seis carros de sua coleção (ou com os 700 da coleção da Polyphony): a versão portátil provou, em teste, ser fantástica; enquanto *GT5* impressionou com a revelação do tão esperado sistema de danos e ainda agregou novas idéias para tornar a novidade revolucionária. A moda *Gran Turismo* não está só nas novidades e *GT4* ainda é um dos jogos mais populares para PS2, então criamos o guia definitivo para formar campeões; nesta edição você vai conferir o primeiro volume de três.

Ainda nas pistas, *Need for Speed: SHIFT* foi revelado e pudemos analisá-lo antes de seu lançamento. Por incrível que pareça, o jogo foi tranformado em um simulador, mudança que tem tudo para dar certo.

Divirta-se no mundo da alta-velocidade e prepare-se, porque em breve você partirá para Gotham City.

Humberto Martinez









ÍNDICE



Geral

Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras 74
Estádio Virtual 54
Fala, Galera! 06
Garota Play 102
News 08
Spoiler 58
Troféus 76



Detonados

Estratégias e mapas completos

King of Fighters XII 24
G-Force 32
Transformers 2 44
Gran Turismo 4 86



Capa



Gran Turismo 12



Previews

Expectativas dos futuros lançamentos

Gran Turismo 12
Gran Turismo 5 16
BioShock 2 18

Reviews

Críticas dos maiores lançamentos

Need for Speed SHIFT 64
Fat Princess 66
Wolfenstein 68
G.I. Joe 70
Holy Invasion of Privacy, Badman! 72
Watchmen Part 2 72

Promoção Ghostbusters

Resultado da Promoção Ghostbusters, originalmente publicada na edição 126 da revista Dicas & Truques para PlayStation

Vencedor: Vitor José da Silva – São Paulo, SP
Frase Vencedora
"Michael Jackson! Desculpe, mas ídolos, ídolos; trabalho à parte. Agora, mãos para o alto!"



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

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

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

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

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

INFORME PUBLICITÁRIO

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

FORÇA G

PREPARE-SE PARA SALVAR O MUNDO COM ESTE ASTUCIOSO GRUPO DE AGENTES SECRETOS. Força-G é um grupo de hamsters espiões altamente treinados e é a única equipe que pode salvar o mundo de um bilionário malvado e seu exército de robôs domésticos utilizando incríveis acessórios de alta tecnologia e diversas estratégias.



Serviço Pago. Consulte seus pais antes de enviar essa mensagem. Game para celular. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



LOCOROCO

Sucesso no PSP e agora no seu celular! LocoRoco vem com uma nova e divertida história, mas com o mesmo esquema de controle inovador do videogame portátil PSP! Incline, lance, divida, para que possa recolher os objetos e percorra o mundo vecendo os inimigos. Prepare-se para recuperar a paz de um planeta alegre e colorido!

"LocoRoco" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. LocoRoco Hi, the mobile game © 2009 CPT Holdings, Inc. All Rights Reserved

GI JOE

JUNTE FORÇAS NO COMBATE DO BEM CONTRA O MAL. Inicie missões de assalto nesta emocionante aventura de ação inspirada no filme! Pilote o Howler ou comande o tanque MOBAT. Jogue na pele de Joe – ou ainda Duke, Ripcord e Scarlett. Empunhe armas ao enfrentar o Storm Shadow, a Baroness e o Cobra Commander!



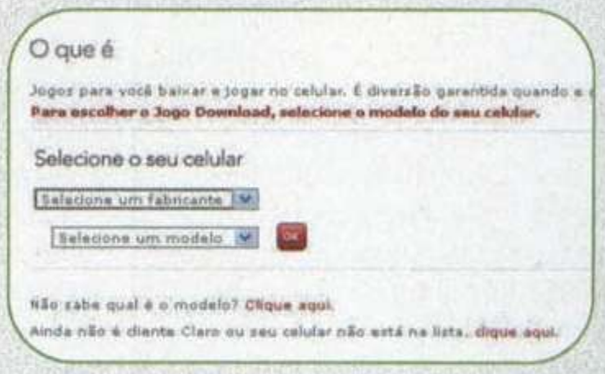
Game code and certain audio visual materials © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from Hasbro, Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. HASBRO and its logo, G.I. JOE and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2009 Hasbro. 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.



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



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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

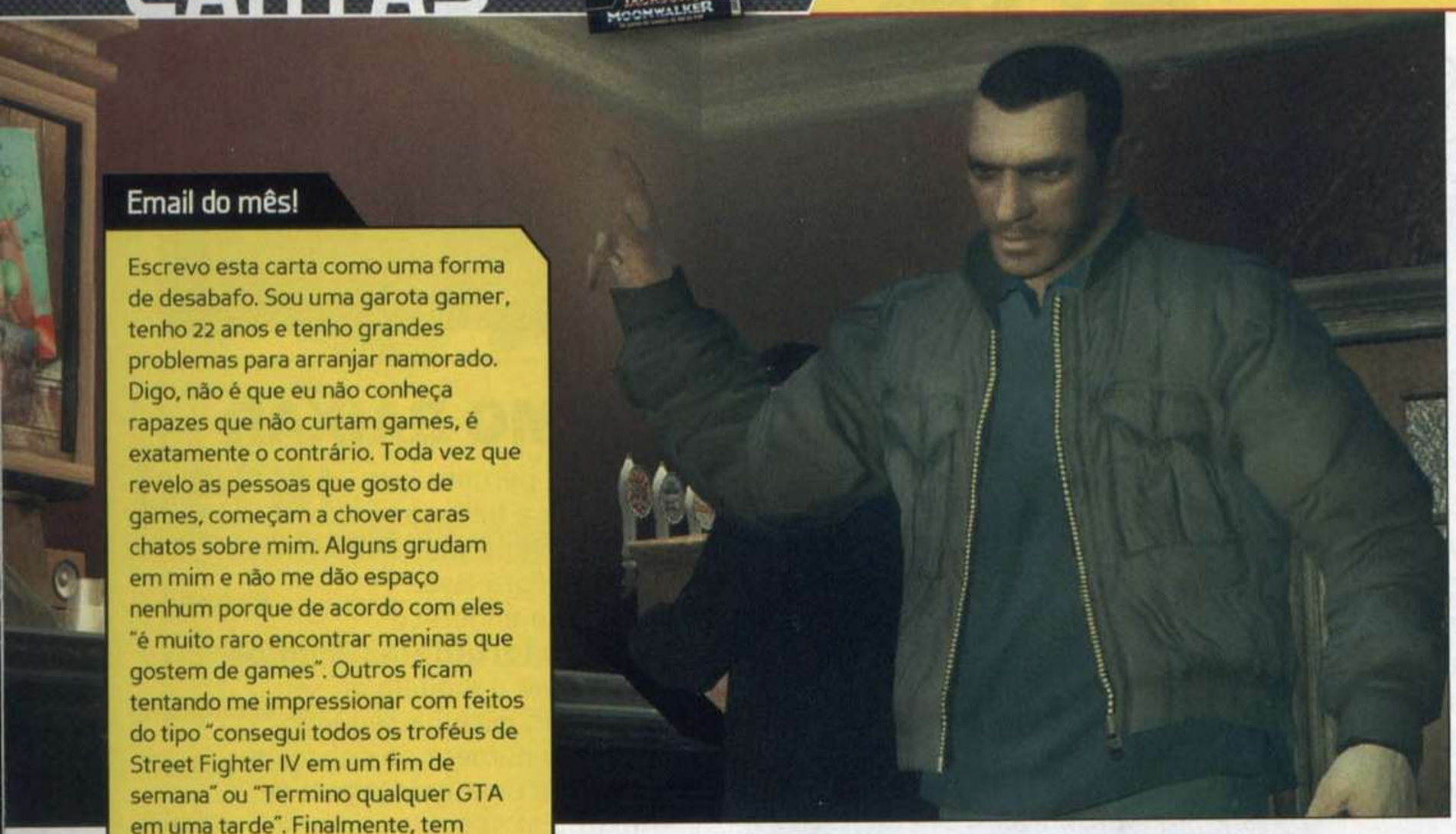
1. A ERA DO GELO 3 | 2. GUITAR HERO WORLD TOUR
3. NEED FOR SPEED UNDERCOVER | 4. THE SIMS 3
5. SONIC 2 CRASH

Claro idéias

CARTAS



O email de Angela Molina foi escolhido como o mais sensato do mês e por isso a garota ganhou uma assinatura semestral da Dicas & Truques para PlayStation e um exemplar (humildemente autografado pela ainda mais humilde equipe) da primeira edição da revista OLD!Gamer. Mande a sua dúvida, crítica ou comentário para a nossa redação e, se for escolhido, ganhará prêmios cuja qualidade vão depender do humor com o qual acordamos no dia.



Email do mês!

Escrevo esta carta como uma forma de desabafo. Sou uma garota gamer, tenho 22 anos e tenho grandes problemas para arranjar namorado. Digo, não é que eu não conheça rapazes que não curtam games, é exatamente o contrário. Toda vez que revelo as pessoas que gosto de games, começam a chover caras chatos sobre mim. Alguns grudam em mim e não me dão espaço nenhum porque de acordo com eles "é muito raro encontrar meninas que gostem de games". Outros ficam tentando me impressionar com feitos do tipo "consegui todos os troféus de Street Fighter IV em um fim de semana" ou "Termino qualquer GTA em uma tarde". Finalmente, tem aqueles que me desafiam e tentam me superar em todos os games que gosto, como se não aceitassem ser passados para traz por uma garota. Já que a revista de vocês deve atingir a um público que em sua maioria deve ser masculino, vocês poderiam dar uns toques para que os garotos gamers deixem de ser tão chatos com as meninas que jogam?

Angela Molina
Via e-mail

Esperamos que esse puxão de orelha sirva como lição e que os leitores aprendam que encher o saco das garotas que gostam games não é uma boa maneira de conquistá-las. Tratem as meninas com mais educação e respeito, que possivelmente terão uma namorada que chutará suas bundas em Street Fighter IV por anos e anos a fio.

Salada Mexicana

Vi em uma loja um jogo com Ryu, Kung Lao e Goku na capa. Tinha cara de pirata, mas preciso perguntar: existe um game que coloque todos estes personagens pra lutar uns com os outros?

José Amaral
Via e-mail

Na verdade, não é um produto pirata. O que você viu é uma coletânea que foi lançada no México e que traz Dragon Ball Z Budokai 3, Street Fighter III Third Srike e Mortal Kombat Armageddon. Sim, é esquisito, mas não ilegal. E definitivamente, não é possível colocar a trupe de um jogo lutando contra o pessoal do outro.

Should I Stay or Should I Go

Estou pensando em comprar um PSP, mas não sei se devo esperar pelo PSP Go ou comprar o modelo clássico mesmo. Eu gostaria do aconselhamento da equipe da D&T, já que vocês manjam tudo de games.

Carlão
Via e-mail

Se a esta altura do campeonato você ainda não comprou um PSP, talvez o melhor seja esperar para comprar o PSP Go. Mas lembre-se que você vai precisar de um Ps3 para poder comprar e transferir os jogos da internet para o PSP Go. Caso ainda não tenha o PS3 e não planeje comprá-lo em um futuro próximo, é melhor adquirir um PSP clássico mesmo, pois acredito que o preço dele irá despencar com o lançamento do PSP Go.

Retrocompaqueoquê?

Ps3 Slim terá retrocompatibilidade com o Ps2 e o Ps1?

E-mail anônimo
(Sério pessoal, custa colocar o nome no e-mail?)

Infelizmente não. Kaz Hirai declarou que não há sentido em manter tal função no Ps3 Slim, uma vez que o Ps2 ainda tem boas vendas e que os proprietários de Ps3 o usam apenas para jogar Ps3. Que alívio, eu pensei que os donos de PS3 o usavam para jogar títulos de 3DO! Obrigado Kaz, por esclarecer esta dúvida!

Zona Privilegiada

Talvez vocês achem minha carta um pouco estranha, mas pretendo comprar um Ps3 não pelos seus jogos, mas como leitor de Blu-ray. Sou cinéfilo e quero iniciar uma coleção de filmes em Blu Disc. Mas estou em dúvida quanto à trava de região. O PS3 por acaso só irá reconhecer a filmes que eu compre via importação, vindos dos Estados Unidos, ou poderei assistir filmes lançados no mercado nacional também?

Luiz Queiroz
Via e-mail

Os filmes lançados em Blu Disc no Brasil, Estados Unidos e Japão funcionarão tranquilamente em seu aparelho, pois pertencem a mesma região. Você só terá problemas caso compre um filme importado da Europa, África ou Oceania. E por que não experimenta um game de vez em quando? Sempre é bom relaxar um pouco durante as maratonas de Robocop e Desejo de Matar que você provavelmente fará no futuro.

Retrocompaqueoquê?



Olá pessoal da D&T! Adoro a revista de vocês e meu sonho é trabalhar em uma redação de games! Gostaria de saber quantas horas por dia vocês jogam de videogame, para ter uma ideia se estou bem preparado ou não para o trabalho! Um abração para todos aí!

Rogério Qüirino
Via e-mail

Ah meu rapaz, acho que você vai se decepcionar, mas jogamos muito menos do que nossa profissão leva a crer. Passamos a maior parte do tempo correndo atrás de notícias relevantes, novidades, lançamentos, e acabamos só jogando de verdade na hora de fazer os reviews ou detonados. De fato, há dias em que a correria é tanta que não temos nem tempo de ligar um console e jogar meia horinha. É um sacrifício que você não imagina. Então ouça meu conselho e antes de decidir viver para trabalhar com games, considere uma carreira como médico, advogado, jogador de futebol ou especialista em episódios do Chaves. Garanto que você vai se estressar menos.

Pior carta do mês

Por nos despertar uma explosão com os piores sentimentos humanos e por demonstrar estar em uma seca "braba", Hélio mereceu o jogo da Hannah Montana, um jogo tão ruim que estava trancando em um cofre na redação e só estávamos esperando uma vítima merecedora para deflagar tal peste. E que os céus tenham piedade de todos nós...

Espertão

E aê, campeão!
Tem como vocês me passarem o Orkut ou o MSN das Garotas Playstation?

Hélio
Via e-mail

Eu juro... não sei como responder esta carta sem ter um aneurisma. Acho que vou me deitar um pouco... ■



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

AGORA EM PORTUGUÊS!

RuneScape

EXPLORE UM MUNDO ÉPICO

- O MAIOR RPG GRATUITO DO MUNDO
- MAIS DE 150 MISSÕES E 24 HABILIDADES
- ACESSO DIRETO EM SEU NAVEGADOR, SEM DOWNLOAD OU INSTALAÇÃO



JAGEX

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA
LEVELUPGAMES.COM.BR

© 1999 - 2009 Jagex Ltd. Todos os direitos reservados.

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

oficina-de-arte.com

PS3 "Slim"

Compacto e mais barato, o novo modelo do PS3 é anunciado em feira de game na Alemanha e confirma boatos soltos na internet

Demorou, mas a Sony finalmente desistiu de combater um insistente rumor propagado nos útimos meses; sabe a tal versão enxuta do PlayStation 3? Pois ela não só existe, como já está à venda por US$ 299 nos países onde o console é comercializado oficialmente. O anúncio aconteceu recentemente durante a GamesCom, evento de games realizado em Colonia, na Alemanha, e não foi exatamente uma surpresa. A redução geral do preço – isto é, para os dois modelos do aparelho – pegou jornalistas e curiosos com as calças curtas.

Chamado apenas de PS3 – o Slim é por nossa conta, já que o nome oficial permanece o mesmo –, o novo modelo representa um avanço e tanto em relação ao desenho tradicional do console. É 36% mais leve, 32% mais compacto, consome 34% menos energia elétrica e vem de fábrica com um disco rígido removível de 120GB. As boas, novas, entretanto, tem seu preço.

Para começar, o novo modelo abandona de vez a retrocompatibilidade com os jogos de PS2 ("o PS3 já tem jogos o suficiente", diz a fabricante) e a possibilidade de alterar o sistema operacional do console para o Linux. Outra mudança um pouco estranha é a ausência de uma chave para desligar a fonte interna do console; o que, em outras palavras, significa que uma vez conectado à tomada, o videogame jamais será desligado efetivamente, ficando eternamente em stand-by.

Mais em conta

O lado bom, independentemente da sua opinião em relação aos prós e contras do aparelho, é que as versões "antigas" sofreram reajustes bacanas em seus preços oficiais. Enquanto o modelo de 80GB passa a custar US$ 299, o de 160GB já pode ser encontrado por US$ 399.







Comparado ao irmão mais velho, o modo "slim" não é lá tão magrinho como deveria

Tem coisas que só a Sony pode responder, como, por exemplo, como um PS3 "Slim" custa US$ 299 e o PSP Go sairá por US$ 249.



Eis os membros do pacote histórico de LBP: Ada Lovelace, Gengis Khan, Boudica e Mozart



Espaço LittleBigPlanet



Sem grandes novidades, este mês ficou marcado por algumas roupas extras e uma grande quantidade de promessas

A novidade em *LittleBigPlanet* ficou por conta do pacote histórico. Nele é possível encontrar as roupas de personagens como Gengis Khan, Boudica, Mozart e Ada Lovelace. Além disso, o kit também possui quatro novos objetos, cinco materiais e uma grande quantidade de adesivos. O pacote só com as roupas sai por US$ 2,99 e o kit completo é US$ 3,99.

"Vão pro saco"

De acordo com as promessas da Media Molecule, os dois próximos jogos que devem receber uma versão Sackboy, em *LittleBigPlanet*, são *inFAMOUS* e *Kung Fu Ragdoll*. Por enquanto, só foram divulgadas imagens dos personagens, sem maiores detalhes sobre o que os pacotes possuirão. Dificilmente incluirá fases temáticas.

Marvel

A Marvel mostrou, durante a feira Comic-Con 2009, protótipos de seus personagens como Sackboys. Entre os personagens demonstrados estão Homem Aranha, Wolverine, Homem de Ferro e Capitão América. Os personagens ainda não possuem data para lançamento, mas têm tudo para serem um sucesso de vendas sejá lá quando vierem.

Relançamento

Está confirmado, *LittleBigPlanet* vai ganhar uma nova versão. Ainda não se trata de um novo jogo, mas sim do relançamento do game lançado ano passado, só que agora com o selo "Game of the Year" (Jogo do ano). Esta edição virá acompanhada com parte do conteúdo extra lançado na PSN. Entre eles, estão roupas e a expansão baseada em *Metal Gear*.

Rapper Warfare?

O rapper 50 Cent esteve recentemente nos confins da produtora Infinity Ward. O que ele fazia lá? Testava *Modern Warfare 2*, o novo episódio de *Call of Duty*, junto com os produtores responsáveis pelo game. O mesmo aconteceu com o também rapper (e também ator) Ice-T, que teve a chance de testar o jogo durante uma breve passagem por Nova York. A diferença entre os dois? 50 Cent conseguiu uma proeza: emprestará



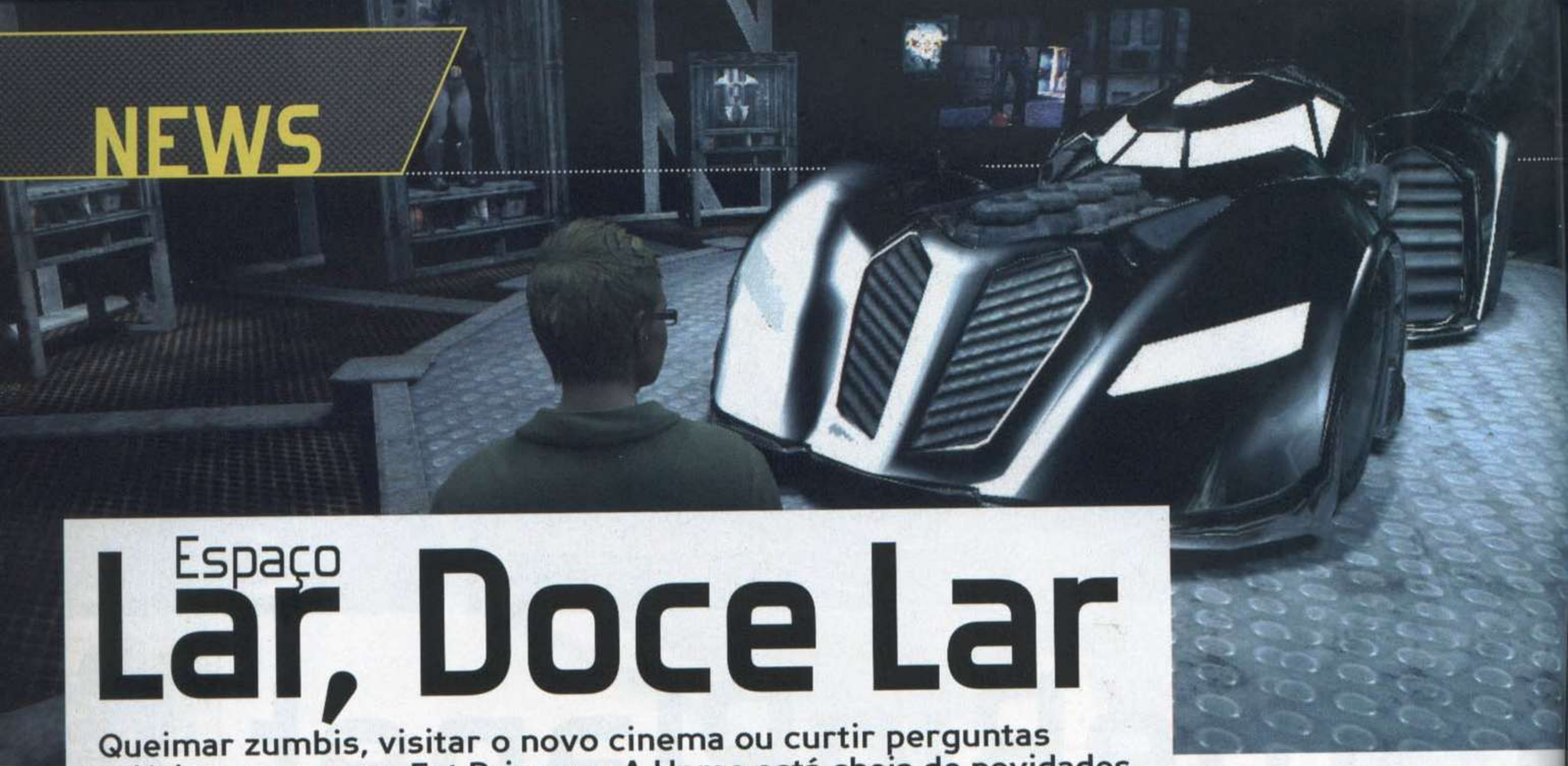


sua voz a um dos soldados da modalidade Special Ops, que faz parte do multiplayer online da obra. Nada realmente importante – será complicado reconhecê-lo, pode apostar –, mas é o suficiente para levantar uma série de rumores. Será que a Infinity está em busca de vozes conhecidas para compor o jogo, ou foi o rapper que xavecou o estúdio? Mistério...



Fim do Impasse

Depois de vender a maioria de suas ações para a Warner Bros. por US$ 49 milhões e de encontrar um impasse em relação ao que fazer com sua divisão de San Diego, a Midway finalmente colocou um ponto final na história. Vendeu o estúdio – em tempo, responsável pela série de luta *TNA* – para a THQ. Estima-se que a negociação envolveu US$ 200 mil dólares, fora comprometimentos adicionais. A THQ deverá arcar com as dívidas da produtora – sobretudo em relação a vencimentos atrasados –, devendo ainda manter o emprego de pelo menos 40 funcionários de um total de 100. A única restrição é o jogo *TNA Impact!*. Já em desenvolvimento pelos profissionais da casa, o game não terá qualquer vínculo com a nova companhia responsável pela empresa.



Espaço Lar, Doce Lar

Queimar zumbis, visitar o novo cinema ou curtir perguntas calóricas no espaço Fat Princess. A Home está cheia de novidades

Era mais do que visível que, de todas as versões de cinema da PlayStation Home – cada região possui uma –, a americana era a que possuía o mais fraquinho. Era apenas uma sala sem graça. Agora o local ganhou charme e glamour, com corredores repletos de cartazes, dois andares e dez salas, cada uma exibindo um filme (trailer). Existem ainda quatro quiosques para a venda de itens relacionados a cinema. Para marcar a inauguração do complexo de cinemas a Sony fez um acordo com Criss Angel, o badalado ilusionista, que liberou trechos da mais nova temporada Mindfreak do seu show. Além disso, rendeu uma mobília temática para os visitantes.

Para os próximos meses, a Sony já garantiu dois novos espaços: uma área musical com karaokês e afins para representar o jogo Singstar, e uma sala luxuosa da Audi com direito a carrões e shows.

Outra novidade importante será revelada em setembro. Durante o evento Gamescon, que rolou na Alemanha no mês de agosto, a Sony revelou que a Home terá uma atualização grandiosa, chamada v.1.3, que vai afetar profundamente sua estrutura. Vamos esperar até a próxima edição da **D&T** para revelar.

Caça aos Zumbis

Burn Zombie Burn ganhou um espaço exclusivo na Home. De longe é o mais bonito criado desde o começo da fase beta. Inspirado na fase do cemitério, o espaço passa bem a ideia de como seria o jogo em outra perspectiva. Por lá, os jogadores podem conferir jogos temáticos para passar o tempo e tremer com um clima muito horripilante (ok, nem tanto).

Fat Princess

O aguardado jogo da pobre princesa enfeitiçada finalmente apareceu na PlayStation Network. Como não poderia ser diferente, a Sony criou um espaço chamado Sony Events, esse local está tomado por coisas do jogo. Além disso, é possível participar de um minigame de perguntas e respostas em busca de pedaços de bolo.

Batman

Os habitantes da Home nunca poderão reclamar da falta de um cantinho para morar. O novo apartamento é decorado com o tema do Batman, uma exclusividade para quem comprar o jogo *Arkham Asylum*. O apartamento não só é uma réplica razoável da Batcaverna, como também exibe os veículos do herói e outras informações como se fosse uma espécie de museu virtual.

Motorstorm

O lobby de Motorstorm representa bem o clima do jogo com pilhas de carro e uma decoração insana.



Nada de princesas gordinhas correndo a solta. Que pena...

Prazer, Braid

Elogiado até dizer chega e vencedor de uma série de festivais de jogos independentes, o game Braid ganhará uma versão para a rede PlayStation Network. Até então disponível para Xbox 360, PC e Mac, o game é uma criação de Jonathan Blow, que gastou módicos US$ 200 mil em seu desenvolvimento.

Embora pouco tenha sido divulgado a respeito do game, sabe-se que ele será distribuído nos EUA pela Hothead Games. Seu lançamento no PS3 deve ocorrer até o final deste ano e, para quem não conhece, fica uma breve descrição: colorido de forma extravagante, Braid consiste em um jogo de plataforma com quebra-cabeças divertidos e inteligentes.



"Oops! Foi Mal"



Depois de causar tumulto com um anúncio in-game dentro de *WipeOut HD* para PS3, a Sony admitiu publicamente a retirada da propaganda. Jogadores reclamaram que a ação publicitária estava deixando o jogo lerdo, e programadores da casa constataram que era realmente o caso.

"Os anúncios foram removidos de *WipeOut HD* e estamos investigando a situação para garantir que qualquer propaganda dentro do jogo não afete a jogabilidade", afirmou um representante. E isso porque a Sony havia acabado de fechar um acordo com a Double Fusion, companhia especializada em ações do tipo...

Vamos apostar qual será a data em que a Home deixará de ser beta? Nós apostamos que será no meio da geração PS4.

grupoizzo

Linha Triumph 2009

venha conhecer

TRIUMPH®
MOTORCYCLES

DAYTONA 675

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

R$ 1.745,84

TRIUMPH®
MOTORCYCLES

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

www.triumphbrasil.com.br

0800 774 74 77

Acesse www.grupoizzo.com.br

* Daytona 675 0 km a partir de R$ 41.900,00 à vista. Preço de R$ 1.300,00 não incluso. Plano c/ parcel. do financiamento com 50% de entrada (R$ 20.950,00) + 12x sem juros de R$ 1.745,84 (R$ 20.950,08) totalizando R$ 41.900,00 • Frete de R$ 1.300,00 não incluso. Financiamento pelo ABACC ou Finame. Taxas de IOC e TAC não inclusas. Promoção válida enquanto durarem os estoques. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As motocicletas Triumph estão conformalizadas com o Promot - Programa de Controle da Poluição exigido por Motociclos e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.



Gran Turismo

Plataforma: **PSP** | Distribuidora: **Sony Computer Entertaiment** | Produtora: **Polyphony Digital**
Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Outubro de 2009**

Depois de um belo chá de cadeira, a série automobilística aquece os motores do PSP e promete o jogo de corrida definitivo para o portátil

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- 35 pistas e 75 variações
- 800 carangos para "bater rolo"
- Lamborghini, finalmente!!!
- Porsche, não foi desta vez
- Desafio casual típico de portáteis

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo 100%

Quer sentir inveja? Kazunori Yamauchi, produtor de *GT*, possui seis humildes carros: Nissan 350Z, Honda S2000, Mercedes-Benz...



Certas coisas foram feitas para que você só acredite vendo: chupa-cabra, homem do saco, palhaço da kombi... E os ambiciosos projetos da produtora japonesa Polyphony Digital, responsável pela série automobilística *Gran Turismo*. Veja bem: só a versão especial móvel, destinada ao portátil PSP, está cozinhando dentro do estúdio desde 2004, quando foi anunciada durante a E3. Com *Gran Turismo 5*, por sua vez destinado ao PS3, a história não é muito diferente. Anunciado em 2007, o projeto já foi ultrapassado por dois títulos lançados pela própria companhia: os episódios *HD* e *Prologue*, ambos destinados a mostrar do que o novo console da Sony é capaz. *GT 5* que é bom, nada.

Para felicidade geral da nação, porém, o mandachuva do estúdio, Kazunori Yamauchi, é maníaco por carros e recentemente bateu o martelo: *Gran Turismo Mobile* perderá o subtítulo e será lançado, como pura e simplesmente *Gran Turismo*, assim que o novo PSP Go chegar às lojas. A versão maior ainda requer um pouco mais de cuidado, e embora tenha sido exibida na E3 deste ano ainda não está confirmada para os próximos meses. Fontes falam em um possível lançamento por volta do período de festas (perto do Natal), mas a Sony diz que tudo não passa de especulação. Trocando em miúdos, se você deseja experimentar a nova fase da aclamada série de simulação, é bom deixar o seu PSP a postos.



Gran Turismo, vai!

Yamauchi já andou por aí dizendo que o grande desafio de levar a série ao portátil consiste em colocar todo o conteúdo do jogo dentro de um pequeno espaço de disco. O executivo chegou a afirmar, recentemente, que rodar a célebre (e gigante, e tortuosa...) pista de Nurburgring em uma máquina tão pequena é realmente um trabalho duro. Certamente ninguém duvida da palavra do mestre, mas o fato de o PSP Go vir com memória interna de 16GB alivia um pouco a tensão; embora, obviamente, *Gran Turismo* não precise de um quarto disso. Segundo Yamauchi, o intuito dos produtores é lançar o game na PlayStation Store evitando ao máximo que ele exceda 1Gb de espaço, pois "do contrário, as pessoas dormirão enquanto estiverem fazendo o download", brinca. Donos do bom e velho modelo com leitor de UMD não precisam ficar preocupados, já que o jogo também será lançado nessa versão.

Pois então, vamos às boas novas: *GT* contará com tudo que um bom episódio da série tem direito. Talvez até de forma exagerada, uma vez que serão nada menos que 800 veículos, 4.500 combinações de pintura e customizações, 30 circuitos (com variações que dobram este número), 100 missões no modo de jogo principal e uma modalidade de multiplayer pelo sistema ad-hoc, com suporte para até quatro jogadores. O número de possantes é grande, antes que você nos pergunte, já que nem todos serão acessíveis ao jogador. Como o game conta com uma ferramenta de troca de carros via Wi-Fi, um colecionador precisará xavecar jogadores dos quatro cantos do mundo caso queira colocar as mãos em todos os veículos disponíveis no catálogo. Ferrari Enzo, Bugatti Veyron e Lamborghini



Countach LP400 (de 1974) são apenas uma prévia do que está guardado por aqui. Você não leu errado: o game finalmente conseguiu a licença dessa última montadora, deixando Porsche como o único grande nome fora da lista.

... SL55 AMG, Porsche 996 GT3 e dois Ford GTs. DOIS FORDS GTs!!! OH, MEU DEUS!!!

Progressão Diferenciada

A versão portátil funciona de forma bem diferente em relação à de mesa quando o assunto é o modo como a jogatina flui. Ao invés de enfrentar uma série de eventos, o jogador deve lidar com uma série de missões. Parece bobagem, mas o sistema muda completamente o modo como os carros são desbloqueados: agora não basta ganhar uma competição; os possantes são liberados de acordo com um calendário interno montado aleatoriamente. Tudo para favorecer as trocas.

Evo VIII por Ferrari Enzo

O esquema de troca de veículos funciona de duas maneiras distintas: ou você simplesmente compartilha o seu carro com um amigo – cedendo a máquina, mas mantendo uma cópia na garagem – ou realiza o negócio completo, perdendo aquela Ferrari Enzo raríssima para todo o sempre.

Visualmente falando, *Gran Turismo* roda a 60 quadros por segundo – um número impressionante para o portátil – e vem sendo elogiado por arranhar a traseira de *GT 4*, lançado para PS2, por conta da semelhança entre o gráfico dos dois jogos. Os circuitos são vivos e belos, e retratam desde pistas famosas – como a já citada Nurburgring – até trechos urbanos de cidades como Tokyo e Nova York. No que diz respeito ao seu quesito mais importante – isto é, a jogabilidade – o game tenta ser o exemplar definitivo do gênero. Yamauchi afirma que testou vários jogos de corrida disponíveis para o PSP durante o desenvolvimento de *GT*, mas nenhum se mostrou digno o suficiente para valer seu dinheiro. E ele quer mudar isso fazendo com que a versão portátil se pareça ao máximo com suas irmãs mais velhas – embora isso seja um pouco complicado devido à ausência de um segundo analógico –, valendo-se de um apurado sistema de simulação. Enquanto alguns itens clássicos da série acabaram cortados – você não poderá alterar os pneus, os freios ou a suspensão do seu carro –, outros acabaram brilhantemente adaptados. A direção, por exemplo, parece funcionar satisfatoriamente seja qual for o controle escolhido pelo jogador: Yamauchi prefere o direcional digital, mas nada te impedirá de usar o analógico. Ou de escolher, antes de cada corrida, o nível de dificuldade da partida: fácil, médio ou difícil. ■



Fábio Santana é editor da EDGE, consultor da D&T e fã de carteirinha de GT. Confira ao lado suas impressões ao testar Gran Turismo em primeira mão no PSP Go durante a E3 2009

Quando "compactar" significa "ampliar" (Hands On)

Foram cinco anos de espera entre o anúncio na E3 2004 e a primeira demonstração jogável de *Gran Turismo* para PSP nesta E3, de 2009. Mas a Polyphony Digital nunca foi conhecida pela rapidez, e sim pela meticulosidade do produtor e diretor Kazunori Yamauchi. Um preciosismo que deixa a todos esperando e que se converteu em mais um simulador de carros megalomaníaco, mesmo rodando num console de bolso.

Na versão de demonstração, 100 veículos estavam disponíveis, entre carros de competição, rali, passeio e clássicos. Os ajustes eram poucos: câmbio manual e automático, controle de tração e estabilidade, direção ativa e modelo de física comum ou profissional. A seleção de pistas era vasta e variada: os circuitos reais Laguna Seca, Tsukuba e Nurburgring Nordschleife; as pistas de rua Cote d'Azur, Tokyo R246 e Seattle; os traçados de rali Grand Canyon, Ice Arena e Swiss Alps; e as pistas originais Trial Mountain, Deep Forest, High Speed Ring, Grand Valley e Autumn Ring, totalizando 14 traçados selecionáveis.

As opções multiplayer e trade estavam desabilitadas, mas era possível acessar Car Dealer (loja de carros), Mission Challenge (com desafios no estilo Driving Missions de *GT4*) e singleplayer que incluía Single Race, Time Trial e Drift Trial.

Durante as corridas, você pode ter o auxílio de uma linha que indica o trajeto recomendado (recurso introduzido em *GT5P* e copiado do concorrente *Forza Motorsport*), mas não há a mesma emoção de antes com o limite de quatro carros por pista. Em compensação, esse limite vale também para pistas de rali, sempre limitadas a dois veículos simultâneos nos jogos passados. Nada de danos e a inteligência artificial continua limitada.

As texturas são mais lavadas que as de *GT4*, há mais serrilhado, mas a ação a 60 fps constantes e a excelente modelagem dos carros oferecem um dos mais belos visuais já vistos no PSP, principalmente nos replays. Os controles respondem bem, ainda que faça falta a aceleração e frenagem analógicas. No PSP Go, o disco analógico ofereceu uma direção muito mais precisa.

Quatro meses antes do lançamento, a versão de testes da E3 já oferecia mais conteúdo e qualidade que muito jogo completo. Mais uma prova de que a Polyphony Digital não pensa pequeno, mesmo quando trabalha numa plataforma de bolso.

Fato: Fabão chorou de alegria durante o teste na E3.

Carros Exclusivos

Segundo confirmação oficial, fazer a pré-reserva de *Gran Turismo* para PSP dá direito a um voucher com o qual o jogador poderá desbloquear, logo no início, um dos carros de topo do jogo numa cor exclusiva



GT by Citroen de 2008
São capazes de se lembrar deste concept car e do seu estilo lustroso e futurista desde o último ano, quando foi anunciado no Paris Motor Show. Este carro é o resultado da colaboração próxima entre a Polyphony Digital e da produtora de carros francesa Citröen. E agora está a caminho do *Gran Turismo* para a PSP.

Bugatti Veyron 16.4 de 2009
Disponível em preto metalizado. Com um motor de 16 cilindros com quatro turbochargers que entrega para cima de 1.000 cavalos, este é um dos carros mais desejados do mundo, para não falar que é o carro mais rápido do mundo disponível para o público. E isso quer dizer que consegue ultrapassar 409 km/h.





Nissan GT-R Spec V de 2009
O novo GT-R é um dos carros mais escaldantes presentes no mercado atual, completo com o contador multifunções embutido no painel de instrumentos, desenhado pela Polyphony Digital. O Spec V reduz o peso geral e melhora a suspensão e a manobra dos GT-R anteriores, tornando-o ainda melhor para fazer curvas apertadas em alta velocidade.



Lamborghini Countach de 1974
Sim, é isso mesmo. Lamborghini. Os fãs de *GT* sabem que isto é um acontecimento especial, visto que marca a primeira vez que a Lamborghini vai aparecer em *Gran Turismo*.

Enzo Ferrari de 2002
Disponível em Giallo Modena. Com o estilo inconfundível da Ferrari e um motor V-12 de 6 litros, este carro deve facilitar a tarefa de começar a juntar créditos para arrancar com sua colecão de mais de 800 carros do jogo.



ESPECIAL

PREVIEW



No PS3, destaque é a chegada de um sistema de danos e de competições licenciadas, como a NASCAR e o mundial de rally

Embora permaneça sob sete chaves dentro do refinado estúdio da Polyphony em Tokyo, no Japão, *Gran Turismo 5* foi um dos grandes destaques da edição deste ano da E3. O game pode até não ter pintado em formato jogável – o que já era esperado, diga-se de passagem –, mas bastou um vídeo de apresentação para mostrar que o projeto continua nos eixos. Yamauchi afirma não poder estimar quando o jogo será lançado nos EUA, limitando-se apenas a lembrar que a série é conhecida pelos seus atrasos. Só chegará quando estiver absolutamente pronto.

Em sua aparição mais recente, o game surpreendeu por conta de inúmeros aspectos, entre eles o tão aguardado sistema de deformação dos possantes. A novidade, que até agora não fez parte de nenhum *GT* (nem mesmo da versão destinada ao PSP), é um dos motivos pelos quais o game continua há tanto tempo no forno. A questão, porém, é se os danos valerão para todo os tipos de competições e veículos, ou se eles ficarão restritos aos eventos de rally e da NASCAR (mais sobre isso adiante). Em ocasiões anteriores, a produtora chegou a afirmar que só introduziria uma mecânica do tipo na série caso fosse para fazê-la direito. Realismo, portanto, é a palavra-chave.

Obviamente, o mesmo cuidado vale para duas competições extremamente populares que complementarão o pacote de *GT5*. Fãs mais sabidinhos podem nos atropelar dizendo que a série sempre contou com algumas pitadas de rally, mas agora a participação do esporte será ainda maior: uma das licenças adquiridas pela Polyphony foi justamente a da WRC, isto é, do campeonato mundial da categoria. Uma manobra semelhante acontece com a norte-americana NASCAR, já que *Gran Turismo 5* "comprou" o direito de reproduzir o evento em sua totalidade: carros, pistas e patrocinadores. Kazunori explica que embora a competição não seja exatamente popular no Japão ou na Europa, a decisão de incluí-la no jogo surgiu no instante em que o produtor assistiu a uma prova ao vivo.

Entretanto, quem não curte a ideia de passar horas correndo em circuitos ovais ou off-road não precisa ficar preocupado, já que será possível driblar esses tipos de evento.
Tudo parece tão completo, mas engana-se quem pensa que representa apenas boas-novas para a galera que aguarda ansiosamente pelo game. Um dos grandes rumores ainda não esclarecidos por aí joga lenha na fogueira do eterno conflito envolvendo os prólogos lançados pelo estúdio: eventualmente, *GT 5* pode acabar saindo em duas versões distintas. A primeira – e mais cara – traria o jogo completo com todos os carros, extras e pistas, bem como um passe livre para o download de qualquer conteúdo lançado na PSN após o lançamento. A outra opção, agora mais modesta, traria apenas o coração da obra: carros adicionais, por exemplo, teriam que ser comprados separadamente. Como isso afetará a realização de partidas pela PSN ainda é um mistério. ■



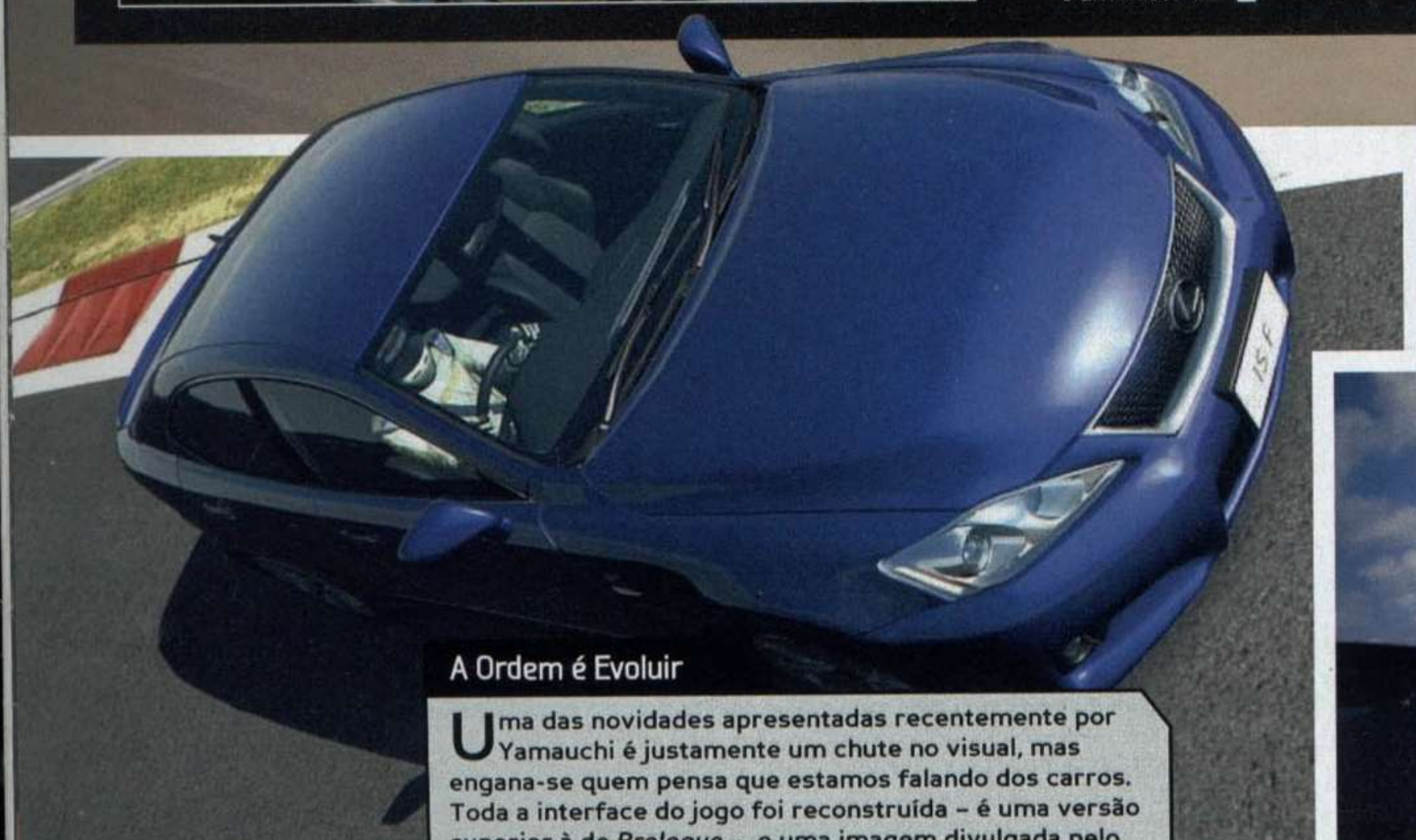






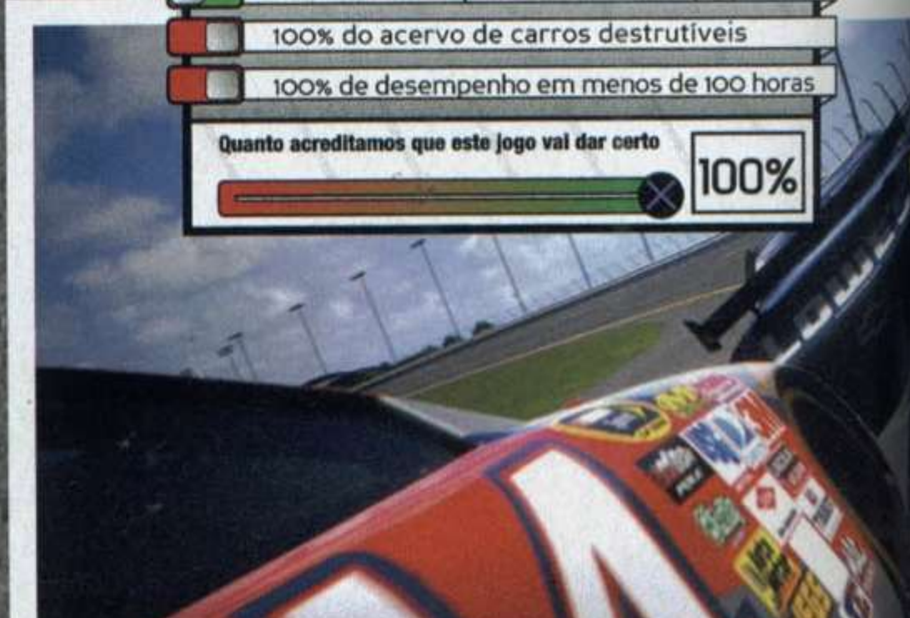






A Ordem é Evoluir

Uma das novidades apresentadas recentemente por Yamauchi é justamente um chute no visual, mas engana-se quem pensa que estamos falando dos carros. Toda a interface do jogo foi reconstruída – é uma versão superior à de *Prologue* –, e uma imagem divulgada pelo estúdio revela, inclusive, uma das modalidades que fará parte do jogo. O "Arcade Mode" já está garantido



O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Lataria amassada e lanternas quebradas
- Capôs voando e vidros trincados
- Painel interno quebrado!!! OMG!!! /o\
- 100% do acervo de carros destrutíveis
- 100% de desempenho em menos de 100 horas

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

Kazunori Yamauchi afirmou que, se dependesse dele, o jogo já teria sido lançado, mas Kaz Hirai pediu para que ele deixasse...

IMPRESSIONANTES, PORÉM RESTRITOS

Quando o assunto é o sistema de danos introduzido em *GT5*, temos uma boa e uma má notícia. A boa é que a mecânica funcionará de maneira extremamente realista, colocando até mesmo o interior dos veículos na roda da destruição - destruição de cockpit é algo jamais reproduzido em um jogo do gênero. Há grandes chances de que até peças independentes do motor sofrerão danos. O problema é que todo esse esquema valerá apenas para determinados carros (170 veículos) e não para a imensidão de possantes que faz parte do jogo.

Gran Turismo 5

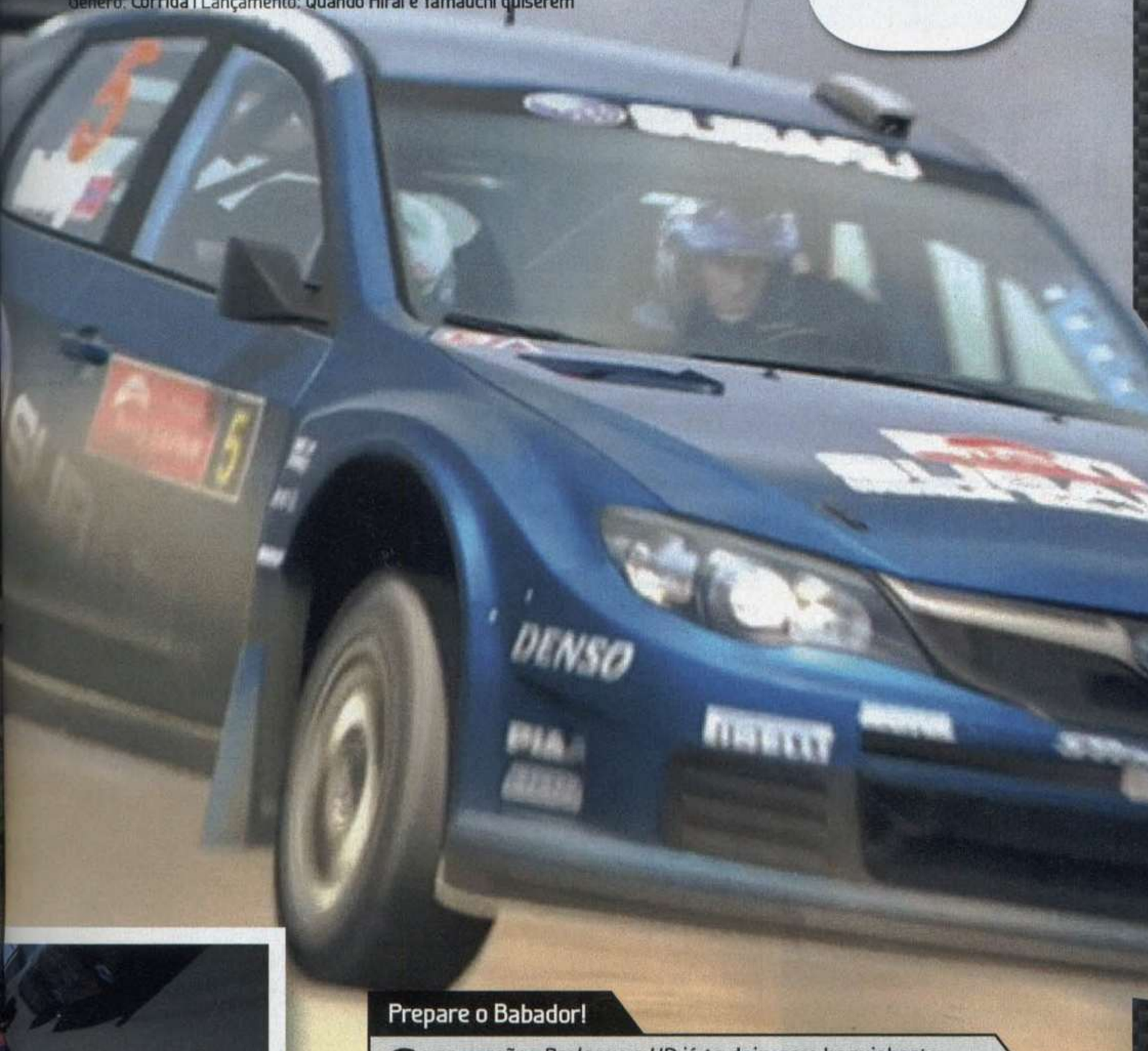
Plataforma: **PS3** | Distribuidora: **Sony Computer Entertaiment** | Produtora: **Polyphony Digital**
Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Quando Hirai e Yamauchi quiserem**


Real


Virtual


Real


Virtual





Prepare o Babador!

Se as versões *Prologue* e *HD* já te deixaram boquiaberto com o potencial de um futuro episódio de verdade, fique sabendo que a Polyphony promete um resultado ainda melhor. Carros superdetalhados, iluminação dinâmica, 60 frames por segundo e, se tudo continuar nos trilhos, resolução de 1.080p.


Virtual


Real


Virtual

... o jogo simplesmente perfeito.



Plataforma: PS3 | Distribuidora: 2K Games
Produtora: 2K Marin / Digital Extremes | Gênero: Tiro | Lançamento: Março de 2010

BioShock 2

Andrew está morto, mas o terror de Rapture não foi enterrado com ele

Por **Matheus Bourg**

Interpretado pelo excelente Armin Shimerman (o Dr. Nefarious da série *Ratchet & Clank*), o visionário Andrew Ryan construiu Rapture no fundo do Oceano Atlântico após concluir que o mundo na superfície não tinha mais salvação. Isso foi em meados da década de 40. Excêntrico que só ele, Ryan acabou comentendo dois erros. Primeiro, se a ideia de conduzir experimentos genéticos raramente dá certo hoje em dia, imagine sessenta anos atrás. Fora isso, a ideia de cercear e liberdade dos cidadãos submersos acabou indo contra o princípio fundamental de Rapture – o motivo da cidade ter sido criada. Não demorou para que as coisas desandassem.

Só que você provavelmente já está careca de saber disso, certo? É provável que você tenha finalizado *BioShock* inúmeras vezes, caso contrário, corra e faça isso, já que estamos falando de uma bendita continuação. O novo game, produzido por nada menos que quatro estúdios diferentes, acontece dez anos depois do original e tira o foco de Jack, o protagonista do primeiro game. Agora você é um Big Daddy, o primeiro exemplo daquelas criaturas que fizeram muita gente borrar as calças quando *BioShock* chegou ao PS3.

Você é o papai

O fato de você ser um feliz proprietário de um escafandro faz com que também deva se acostumar à ideia de andar para lá e para cá acompanhado de Little Sisters, as menininhas bizarras que são especialistas em vasculhar cadáveres em busca de ADAM – um componente genético valiosíssimo que é considerado o combustível que mantém Rapture nos trilhos. Como uma dessas criaturas pesadas e extremamente poderosas, o jogador poderá roubar as protegidas de alguns de seus colegas, decidindo posteriormente entre salvá-las ou sacrificá-las, embolsando todo o ADAM coletado anteriormente.



O dilema moral é apenas uma ponta do que a 2K prepara para a sequência de um de seus mais importantes títulos. Já que seria relativamente difícil fazer um jogo que impressionasse como o primeiro – *BioShock* é até hoje um dos games mais bonitos já lançados para o console –, os produtores decidiram investir em adições no campo da jogabilidade.

Os plasmids, por exemplo, representam talvez a área em que a sequência mais tenha evoluído. Não apenas porque foram balanceados (sobretudo na modalidade de multiplayer), mas porque agora os poderes genéticos podem ser utilizados ao mesmo tempo em que as armas convencionais. Continua

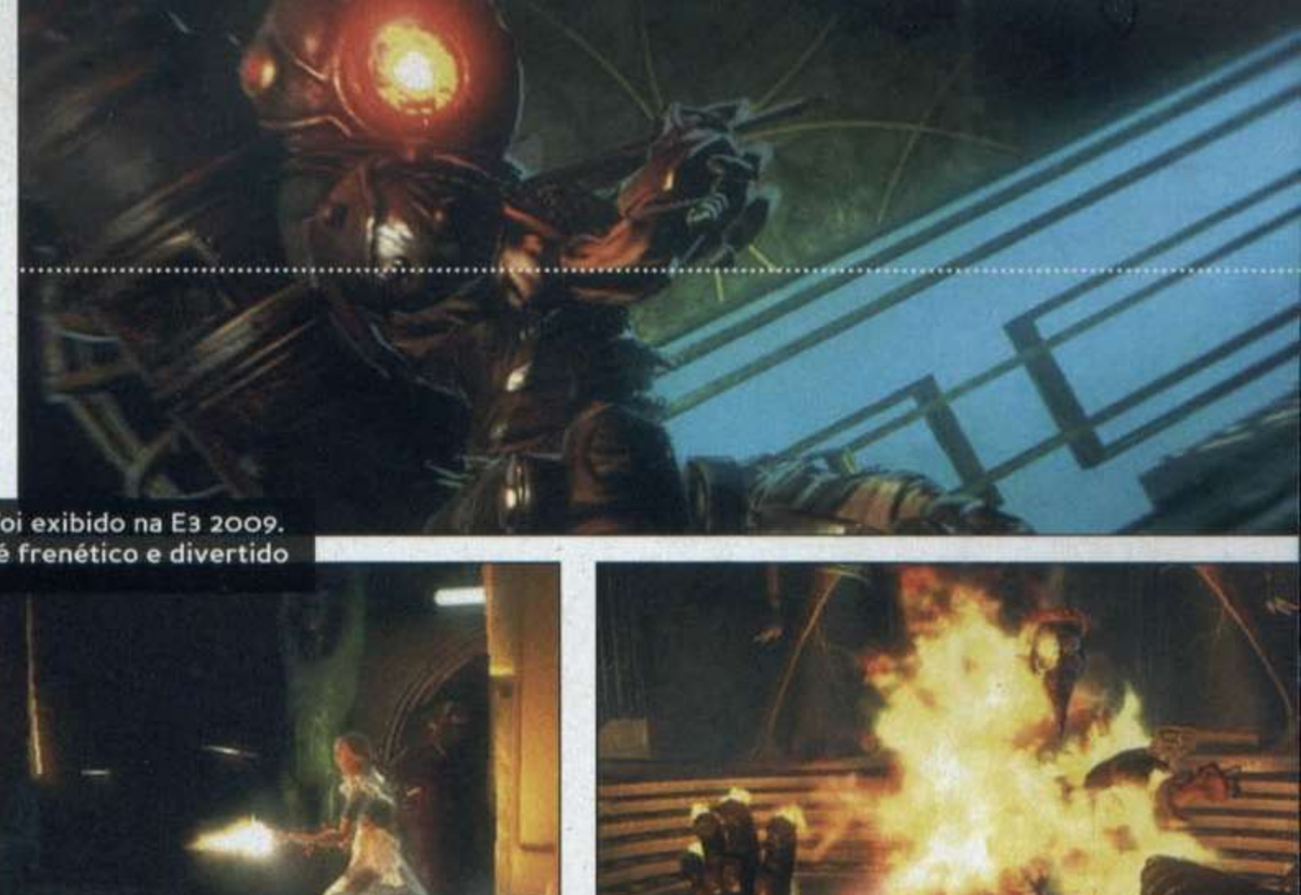




O horizonte passa uma ideia de desfecho feliz, mas a realidade é outra: o inferno voltará à Rapture

Não acredite em quem disser que haverá um anime baseado em *BioShock*. O boato começou quando a versão tailandesa...





O modo multiplayer foi exibido na E3 2009. Podemos confirmar: é frenético e divertido





o mesmo esquema – um em cada mão –, porém com resultados devastadores. "Carregar" o plasmid, acumulando sua força, é uma das opções para quem quiser causar ainda mais dano às trupes de Splicers que estão à solta na cidade.

É importante ressaltar que os personagens permanecem como uma parte importante de Rapture, uma vez que agora você não é mais um ser humano qualquer. Os Splicers são chatos por natureza – donas de casa usando máscaras de festa e querendo quebrar o seu crânio com uma frigideira não são nada legais – e, em *BioShock 2*, eles retornam inclusive em uma versão especial: os Alpha. São variações mais insanas e bem-preparadas do que qualquer outro inimigo dentro do universo do jogo, e enfrentar mais que uma delas ao mesmo tempo é suicídio na certa. Quase como topar acidentalmente com uma Big Sister...

"Big o quê?" Pois é, trata-se de uma nova criatura, ainda cercada de mistérios, revelada para a continuação. A Big Sister nada mais é do que uma Little Sister crescida, que volta para Rapture três anos antes do novo game ter início em busca do ADAM coletado pelas garotinhas. Seu "uniforme" consiste em uma adaptação do escafandro utilizado pelos Daddies. Ela também carrega uma agulha capaz de coletar o valioso material genético e injetá-lo diretamente em sua veia, aumentando de forma espetacular os seus poderes telecinéticos. É ágil e assustadora.

Mão de obra extra

Do ponto de vista técnico, embora a 2K planeje entregar o mesmo jogo nas três plataformas para as quais é desenvolvido, isso não quer dizer que o potencial do PS3 será deixado de lado. Alguns programadores das divisões da Austrália e de Boston, por exemplo, trabalham especialmente na versão para o console da Sony. O intuito é garantir que o poder do aparelho seja melhor aproveitado do que no jogo original, que acabou sendo uma simples conversão das edições para PC e Xbox 360.

Graficamente, os grandes destaques esperados em *BioShock 2* atendem pela área externa a Rapture – será possível explorar o fundo do oceano usando uma roupa especial – e por locações como um parque de diversões criado por Andrew Ryan com o intuito de lembrar às crianças como o mundo "lá fora" pode ser perigoso. Quanto à direção de arte, a boa notícia é a de que tudo permanece do jeitinho de sempre: os cenários são absurdamente bonitos, bem detalhados e desenhados de modo que até mesmo o menor dos elementos possa representar uma surpresa para o jogador.

Essa mesma mãozinha adicional também parte de parceiras como a produtora canadense Digital Extremes, que cuidou da conversão do primeiro game para o PS3. Agora, ela trabalha exclusivamente na modalidade de multiplayer online, que aqui oferecerá suporte para até 10 jogadores e contará com três sistemas de regras: Deathmatch, Team Deathmatch e uma opção ainda não revelada pelo estúdio. Basicamente, você assumirá o papel de um Splicer e cairá na porrada com a galera. O bacana é que dois novos plasmids, o Aero Dash e o Geyser Trap, pintarão com exclusividade durante a jogatina em grupo; e os mapas disponíveis serão releituras dos cenários do primeiro game. Apenas uma nova prova de que Rapture tem vida própria. ■



BIG DADDY

O visual do enorme Bid Daddy ganhou diversas variantes possíveis para o novo game (uma delas até lembrava uma mistura de Hulk e Fanático), porém a versão humanoide, um pouco menor do que a vista no primeiro jogo, foi a escolhida como final.



Além de proteger as Little Sisters, você poderá roubar as pequenas de outros Big Daddies



... da revista Famitsu ilustrou em sua capa, por brincadeira, uma Big Sister versão anime.

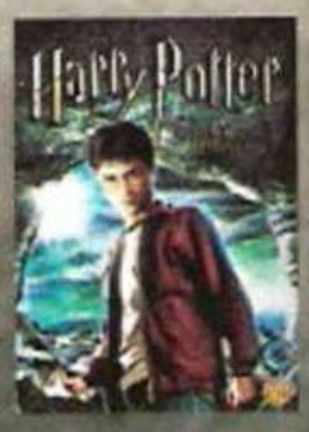
O jogo que você quiser, no seu celular.

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.







Claro

Idéias

www.claroideias.com.br

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

AlmapBBDO



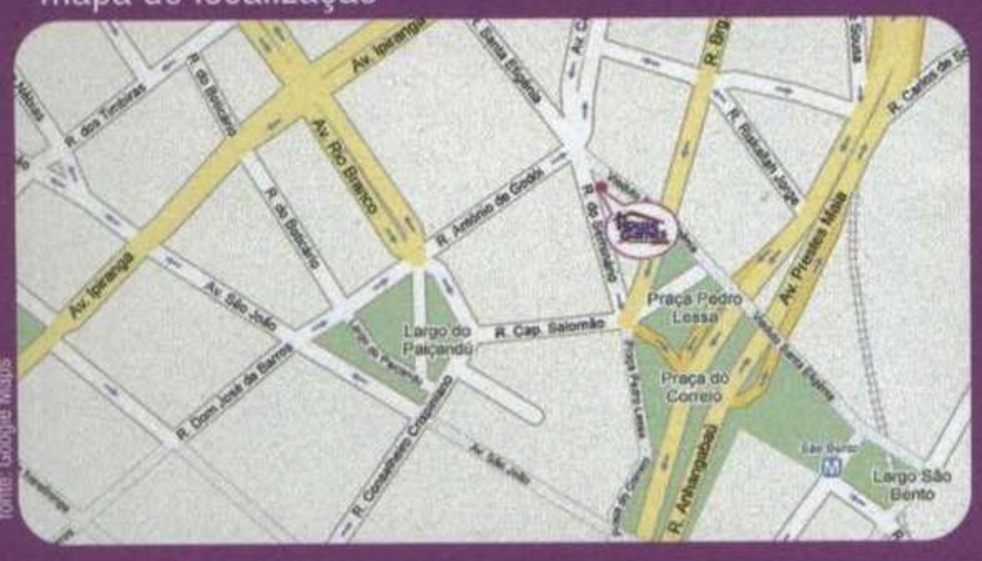
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

Afie suas garras e prepare-se para navega

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



mapa de localização





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

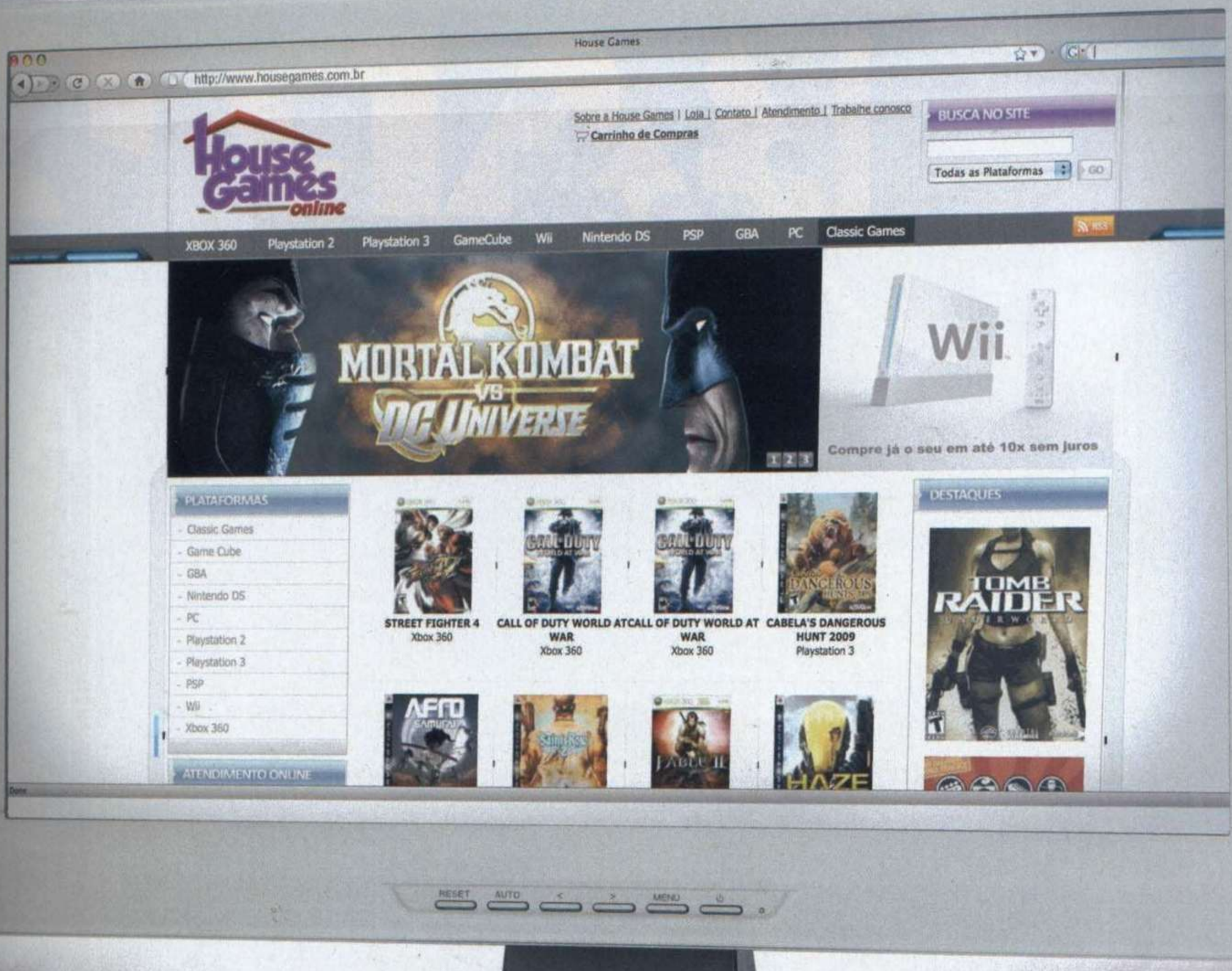
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Diners Club International Hipercard

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



na nova loja online da House Games.

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

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.





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

House Games online

Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

www.NaçãoDesign.com.br

THE KING OF FIGHTERS XII

Muitas promessas e um renascimento prematuro

Produtora: SNK Playmore / Distribuidora: SNK Playmore
Jogadores: 2 / Console: PS3 / Online: Sim

Por Gilsomar Livramento

São 15 anos de história, uma legião de seguidores e diversos altos e baixos. Os fãs ergueram as mãos para o céu com o anúncio de *The King of Fighters XII*, não por ser apenas mais um capítulo da série, mas pela promessa de revitalizar a franquia: visual 2D com novo design de personagens feitos a mão, animação de alto nível, soberba em efeitos visuais, e uma revisão do sistema de batalha.

O lançamento nos arcades provou o renascimento da série, mas nos videogames fica claro o quão prematuro ele foi. Visualmente é uma recompensa aos olhos, pois são sprites gigantes e cenários detalhados (são apenas seis) e bem animados. O design puxado para o lado do anime é interessante, bem colorido e animado, mas também cheio de extremos que pode não agradar. Alguns personagens foram repensados em suas técnicas de combate, destaque para Iori Yagami, já outros são desproporcionais demais: Ralf e Clark abusaram de anabolizantes, e Joe Higashi passou muita fome.

Conceitos de design à parte, a grande injustiça aparece se você jogar em uma TV com tela maior que 17". Sim, a era dos televisores de tela grande e alta defnição é injusta. A SNK botou um filtro no jogo para maquiar os sprites estourados que resultou em um visual embaçado. E os ditos belos efeitos de luz não são tão belos assim.

São vinte e dois personagens, dentre eles Mature e Elisabeth Blanctorche são exclusividades do videogame. Caso tenha sentido a falta de Mai Shiranui no elenco, tudo indica que a SNK Playmore planeja incluí-la, junto com outros dois personagens – K' e Shermie – via patch de atualização. Quanto ao sistema de combate, você pode montar um time com três lutadores, mas os combates são travados um contra um. A mecânica de luta está mais aprofundada, valorizando a estratégia e as possibilidades de combinação de ataques e combos. Embora muitos personagens tenham perdido alguns golpes, o balanceamento é bom.

Dentre as novidades está o Guard Attack, que permite realizar uma defesa e contra-atacar automaticamente. Há também o choque de golpes de força equivalente que se anulam, e a barra de Critical Counter que, ativada, permite encaixar uma sequência de golpes aleatórios muito similar à barra Custom Combo de *Street Fighter Alpha 3*. Há muito mais ênfase no esquema de combo, principalmente em manter o oponente suspenso no ar com golpe atrás de golpe, algo dedicado aos jogadores mais hardcore que adoram fazer o quase impossível.

Em algum momento da década de 1990, ter um jogo igual ao arcade nos videogames era um sonho, mas hoje em dia não faz o menor sentido e *KOF XII* é um exemplo disso. Tem apenas dois modos de jogo, Arcade e Practice, não tem chefe final e sua jogatina online é problemática. Nesta hora é inevitável não lembrar de *Street Fighter IV* e da quantidade de coisas que ele oferece. Fãs de longa data de *KOF* podem (e muitos vão) torcer o nariz, pois a sensação de jogar algo incompleto martela sua mente a todo instante. Se por um lado a SNK Playmore acertou na receita revigorando sistema de batalha e visual, por outro economizou em muitos ingredientes que tornariam a jogatina mais atrativa e dariam ao título maior longevidade. ►

Pensávamos que *Street Fighter IV* e *The King of Fighters XII*...

Excelências



As mudanças no sistema de combate adicionam alguma profundidade às técnicas e exigem habilidade do jogador.



Abandonar de vez os sprites datados em troca de um mais caprichado certamente faz os olhos brilharem de emoção (em TVs até 17", claro).



Quem gosta de testar os próprios limites e fazer combos quase impossíveis gostará das possibilidades presentes.

Aqui tem!

- Os melhores Critical Combos
- Comandos básicos

Design

A revisão no design de personagens para KOFXII foi ousada e foge bastante de tudo o que foi visto nos últimos anos. Enquanto alguns personagens ganharam uma remodelagem muito bacana, como a Leona, outros distoam e até fogem um pouco do estilo como a personagem Athena. O ilustrador da SNK, Eisuke Ogura, disse que teve de revisar o design desta personagens várias vezes a ponto de torná-la uma caricatura do que foi um dia. O que dizer de Ralf e Clark, então?

AVALIAÇÕES

Técnica

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

Luta

Cenários ★★★★★
Design dos Lutadores ★★★★★
Modos Extras ★★★★★
Sistema de Combate ★★★★★
Variedade de Golpes ★★★★★

NOTA FINAL

5,5

... travariam a maior luta de suas histórias, mas *KoFXII* não traz a revolução...

Guia do Lutador

Os Critical Combo exigem que as barras de Critical Counter e Super estejam cheias para serem realizados.

GUARD ATTACK, GUARD BREAK & OFFSET

O Guard Attack implica em se defender do golpe do oponente e, seguidamente, emendar um contragolpe que causa pouco dano. Sua execução exige certa precisão, tanto para se defender no momento certo (um brilho surge diante de seu personagem) quanto para apenas acertar o golpe (mesmo não defendendo o ataque do inimigo, o contragolpe pode acertá-lo).

Já o Guard Break serve para atordoar o oponente por meio segundo, se o golpe pegar diretamente, dexiando-o vunerável. Se for defendido, o oponente é empurrado. Para quebrar a defesa do oponente, neste caso, o golpe precisa ser carregado ao máximo. Se executado no ar, o ataque derruba o oponente, lançando-o bem longe.

O uso dos Offset exige um pouco de sorte para ocorrer, pois se trata do choque de golpes simultâneos entre você e o oponente. Na ocorrência de golpes de força equivalente, ambos são anulados. Se os ataques forem físicos e de ambas as partes, além da anulação do golpe, os personagens sofrem um leve dano.

Kyo Kusanagi



Critical Combo - 10 Hits

Condição
- Canto da tela

Ao acertar um CC no oponente, emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF (2x), Chute Forte, ↓↙←↙↓↘→ + SF, ←↓↙ + CR, ←↓↙ + CR, ↓↘→ + CF, ↓↙← + CR

Critical Combo - 9 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Ao acertar um CC no oponente, emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, ↓↙←↙↓↘→ + SF, ←↓↙ + CR, ←↓↙ + CR, SF+CF, ↓↘→ + CF, ↓↙← + CF

Critical Combo - 11 Hits

Condição
- Começa em uma ponta do cenário e termina na outra

Ao acertar um CC no oponente, emende, rapidamente, a seguinte sequência:
→↓↘ SR (3x), ←↓↙ + CR, SF + CF, →↓↘ + CF, ↓↙←↙↓↘→ + SF

Leona Heidern



Critical Combo - 7 Hits

Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF (2x), → + CR (após o golpe, carregue ↓ e...), ↑ + SR (após o golpe, carregue ↓ e...), (com o oponente ainda no ar) ↑ + SF (após o golpe, carregue ↓ e...), (com o oponente ainda no ar), ↑ + SF, pule parada e (com o inimigo ainda no ar) ↓↘→↘↓↙← + SF ou SR

Goro Daimon



Critical Combo - 14 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR (5x), → + SF, →↘↓↙←→↘↓↙← + SF ou SR

Comandos Básicos

- Defesa alta/baixa: ← / ↙
- Salto baixo (trás, cima ou frente): um toque rápido em ↖, ↑ ou ↗
- Salto normal (trás, cima ou frente): aperte e mantenha ↖, ↑ ou ↗ pressionado por meio segundo
- Super salto: →→↗ ou ↙↗
- Avançar rapidamente (Dash): →→
- Recuar rapidamente (Back Dash): ←←
- Agarrão: ← ou → + SF + SR
- Esquiva/recuperação rápida: ← ou → + SR + CR. Quando derrubado, aperte SR + CR ao tocar o chão
- Guard Attack: ← + SF + CF
- Guard Break: SF + CF (mantenha pressionado para carregar o golpe)

Legenda dos Golpes

Soco Forte = SF
Soco Rápido = SR
Chute Forte = CF
Chute Rápido = CR
Variação Chute/Soco = → + SF, SR, CF ou CR

The King of Fighters XII não tem uma trama própria, ou seja, você vai ter que esperar o próximo game para descobrir as...

CRITICAL COUNTER & DESPERATE MOVE

Ao lado do nome do personagem, encontra-se a barra CC (Critical Counter). Ela é preenchida conforme você bate, apanha ou defende golpes.

Quando cheia, a barra CC começa a esvaziar e você tem pouco tempo para se aproximar do oponente e acertar um Soco Forte ou Chute Forte (dependendo do personagem). Acertando-o, ativará o modo Critical. Nesta condição o oponente fica com a guarda aberta e lento por alguns segundos.

Nesse meio tempo, seu personagem fica bem rápido e você pode emendar diversos socos ou chutes seguidamente, que contam como hit combo (muito similar à barra Custom de *Street Fighter Alpha 3*) até o efeito Critical acabar. Obviamente, nesse período você pode substituir os golpes comuns para usar um golpe especial ou SSM (Super Special Move). Nunca tente fazer Offset contra um lutador com a barra CC cheia, pois ele estará com a vantagem do ataque.

Você pode ativar o Desperate Move, que é uma versão mais forte do SSM, ao ativar o modo Critical e, no instante seguinte, emendar um SSM.

Se feito corretamente, vai haver um forte brilho na tela e o dano causado ao oponente será maior. O impacto da cena também é bonito de se ver.



Iori Yagami

Critical Combo – 12 Hits

Condição
- Canto da tela

Pule com SF + CF, (no chão, antes do oponente cair) acerte SF + CF, (com o oponente no ar) ↓↙← + SF, (com o oponente no ar) ↓↘→↘↓↙← + SF ou SR

Critical Combo – 14 Hits

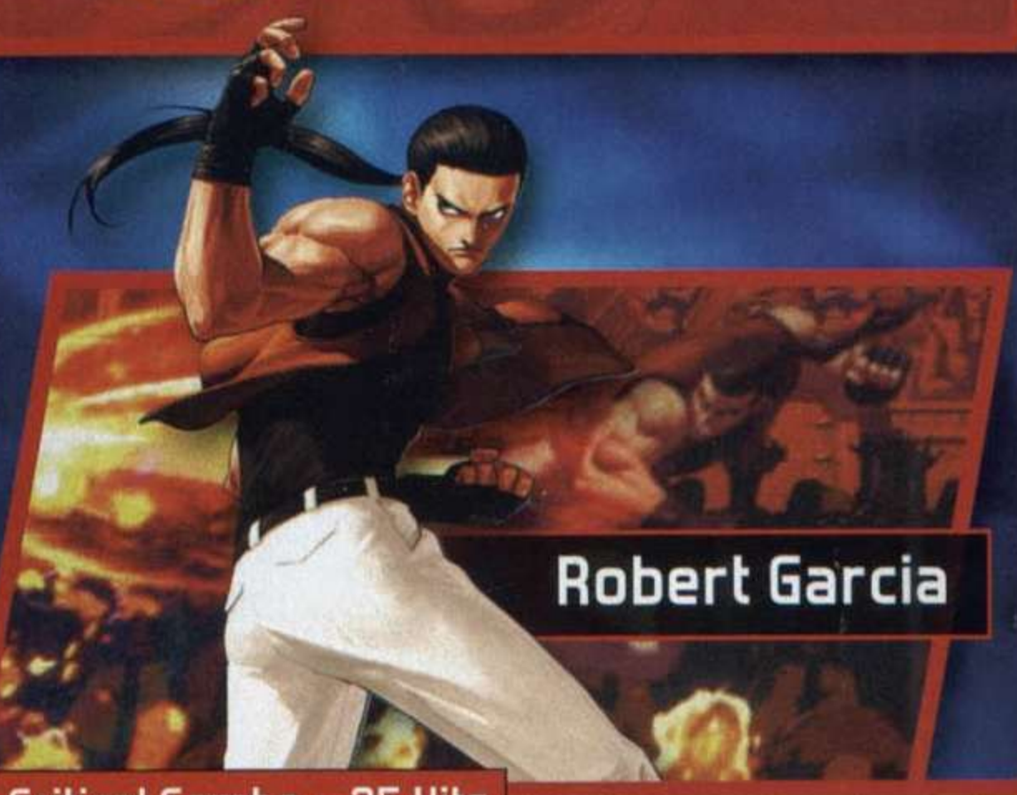
Condição
- De qualquer lugar

Ao acertar um CC no oponente, emende, rapidamente, a seguinte sequência: →→, ↓↙← + CR, ↓↙← + CR, ↓↙← + CR, ↓↘→ + SF (seu personagem muda de lado), ←↓↙ + SF, ↓↙←↙↓↘→ + SF ou SR

Critical Combo – 18 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Ao acertar um CC no oponente, emende, rapidamente, a seguinte sequência: SF (7x), ↓↘→ + SF (seu personagem muda de lado), (ao mesmo tempo que o oponente quica no chão) ←↓↙ + SF, ↓↙←↙↓↘→ + SF ou SR



Robert Garcia

Critical Combo – 25 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência: SF, SR (4x), SF, →↓↘ + SR (3x), (com o inimigo ainda no ar) ↓↘→↘↓↙← + SF ou SR



Duo Lon

Critical Combo – 12 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência: CF, SR (7x), CF, SF, →↘↓↙←↙↓↘→ + SF ou SR



Terry Bogard

Critical Combo – 12 Hits

Condição
- Canto de tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência: SF, SR (4x), SF, ↓↙← + SR (2x), SF + CF, (com o inimigo ainda no ar) ↓↙←↙↓↘ + SF ou SR

... consequências dos acontecimentos do episódio anterior.

DETONADO



Shen Woo

Critical Combo - 2 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência: SF, SR, CR, SF
Obs.: se a sequência for feita com precisão logo após o CC, você ativa o Desperate Move e aumenta o dano.

Critical Combo - 3 Hits

Condição
- De qualquer lugar

↓↘→ + SF (mantenha SF pressionado), (com o inimigo de joelhos) SF + CF, ↓↘→ ↓↘→ + SF ou SR

Critical Combo - 7 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR, ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SR,
↓↘→ ↓↘→ + SF ou SR



Ryo Sakazaki

Critical Combo - 10 Hits

Condição
- Longe dos cantos

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR (3x), SF, →↓↘ + SR (3x), (com o inimigo ainda no ar) →←↙↓↘→
+ SF ou SR



Ash Crimson

Critical Combo - 10 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
← + CR (4x), ↓↘→ ↓↘→ + + CF ou CR

Critical Combo - 22 Hits

Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR (3x), SF, →↓↘ + SR (3x), (com o inimigo ainda no ar)
↓↘→↘↓↙← + SF ou SR



Elizabeth Branctorche

Critical Combo - 22 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR (7x), ↓ + SF, ↓↘→ + SF, ↓↘→ ↓↘→ + SF ou SR



Sie Kensou

Critical Combo - 8 Hits

Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
→↓↘ + SF, ↓↙← + SR, (atrase o golpe em meio segundo)
↓↙← + SF, ↓↙← ↓↙← + SF ou SR

A SNK Playmore incluiu duas personagens extras na versão para videogames, mas está guardando para um futuro download...



Critical Combo - 7 Hits

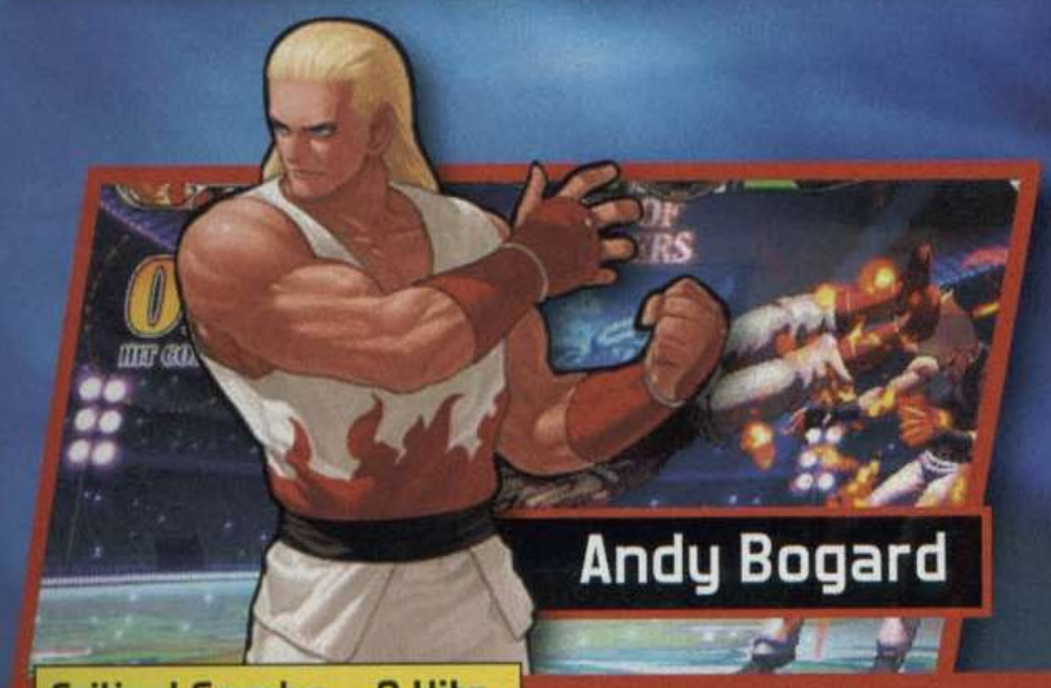
Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
CF, →↓↘ + SR, SR, →↓↘ + SR, SR, →↓↘ + SR, SR, CF, (com o oponente ainda no ar) ↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR

Critical Combo - 12 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF, SR (6x), SF, ↓↙← + CF, ↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR



Critical Combo - 9 Hits

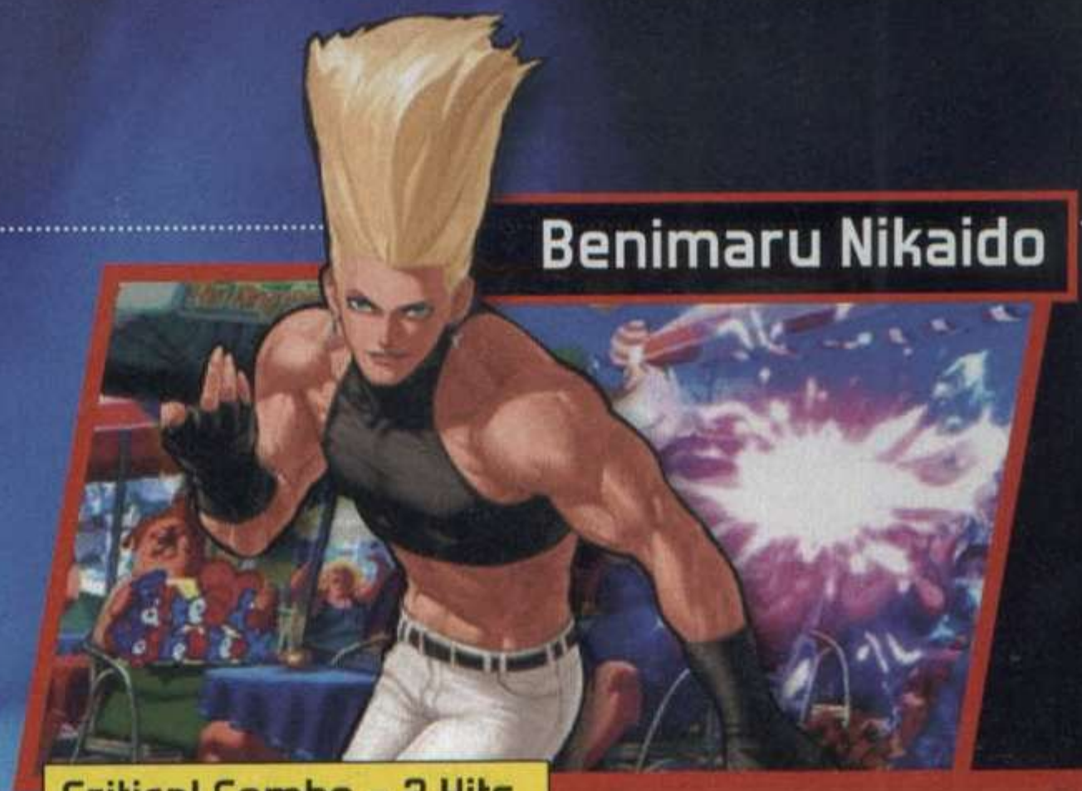
Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR
Obs.: se a sequência for feita com precisão logo após o CC, você ativa o Desperate Move e aumenta o dano.

Critical Combo - 13 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
→↓↘ + SR (2x), → + SR, →↓↘ + SF, CR, ↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR



Critical Combo - 2 Hits

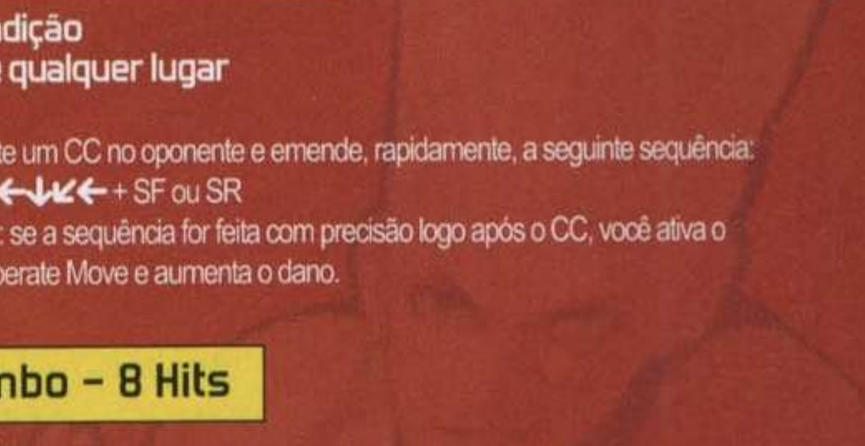
Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↙←↓↙← + SF ou SR
Obs.: se a sequência for feita com precisão logo após o CC, você ativa o Desperate Move e aumenta o dano.

Critical Combo - 8 Hits

Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↘→ + SF (4x), (com o oponente ainda no ar) ↓↘→ ↓↘→ + SF ou
↓↙←↓↙← + SF



Critical Combo - 6 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↙← + SF, ↓↙← + SR, SF (2x), ↓↙← + SF, →↘↓↙←→↘↓↙←
+ SF ou SR



Critical Combo - 6 Hits

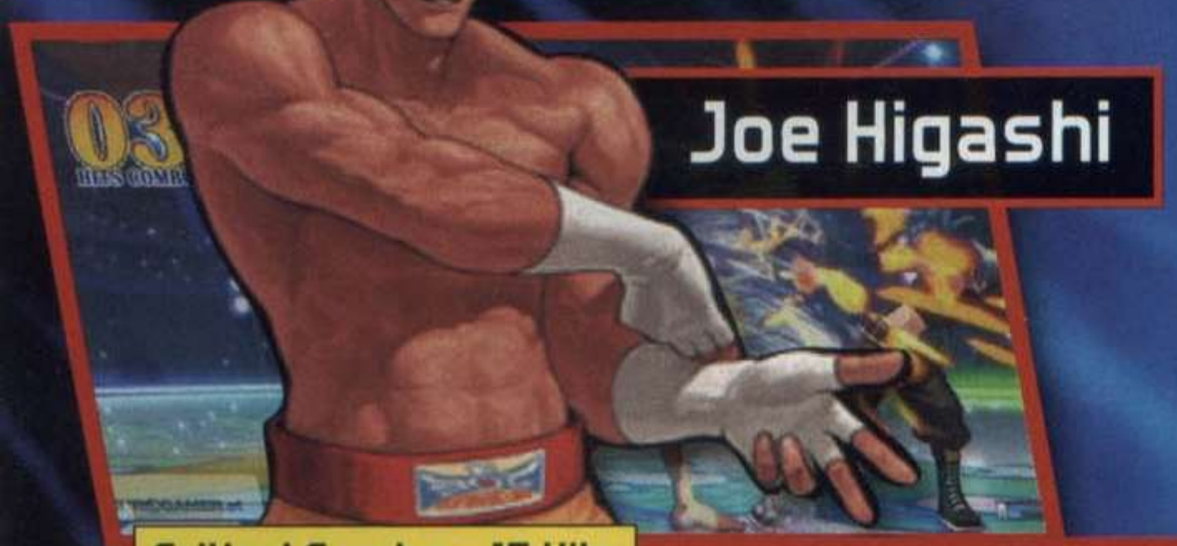
Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↙← + SF (4x), ↓↘→↓↘→ + SF ou SR

... a chegada de Mai Shiranui, Shermie e K'.



DE ADO



Joe Higashi

Critical Combo - 15 Hits

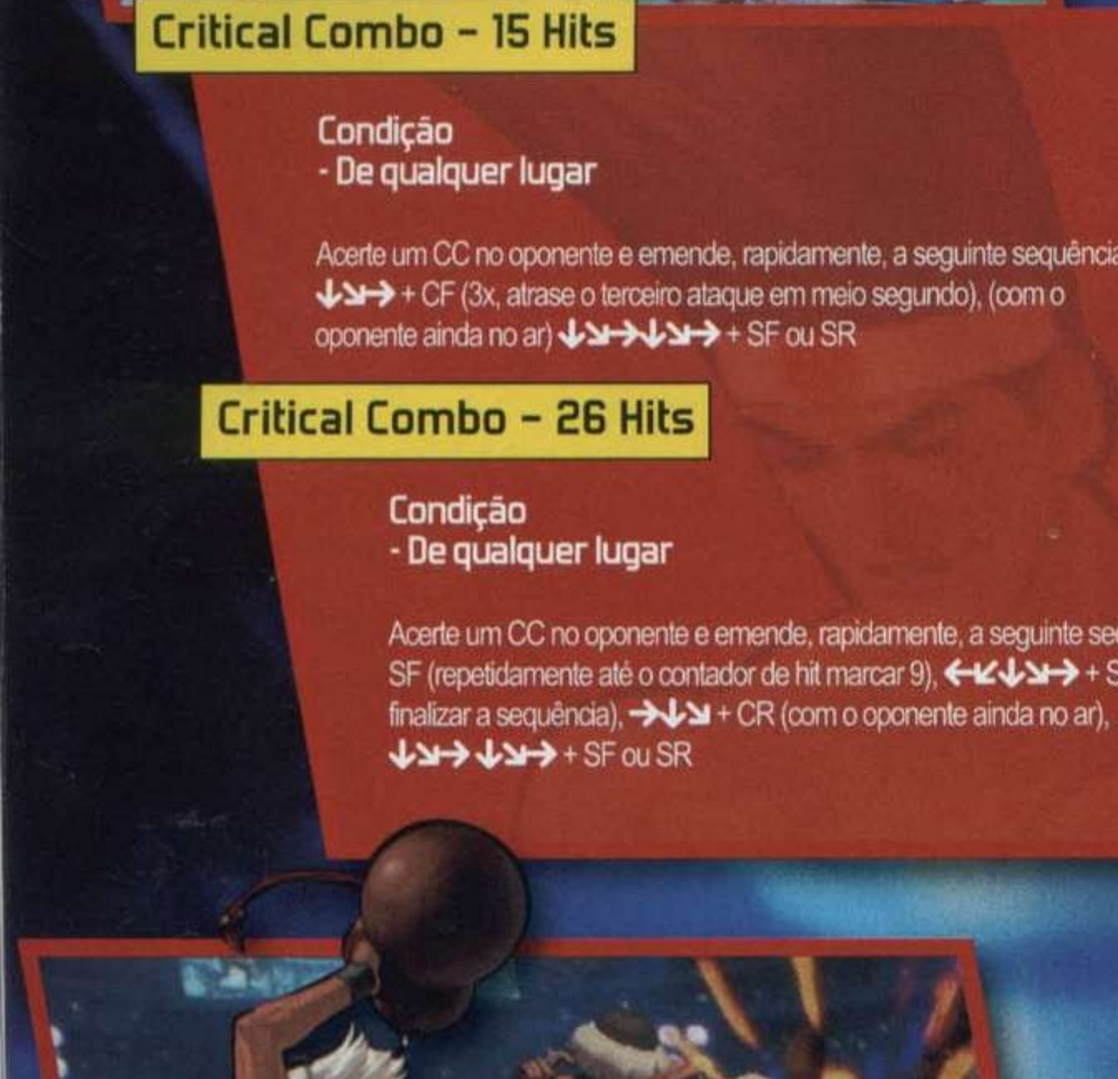
Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↘→ + CF (3x, atrase o terceiro ataque em meio segundo), (com o oponente ainda no ar) ↓↘→↓↘→ + SF ou SR

Critical Combo - 26 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
SF (repetidamente até o contador de hit marcar 9), ←↙↓↘→ + SF (para finalizar a sequência), →↓↘ + CR (com o oponente ainda no ar),
↓↘→ ↓↘→ + SF ou SR



Chin Gentsai

Critical Combo - 13 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↘ + CF, SF (parado), ↘ + CF, ↓↙← + SF, ↓↘→↓↘→ + SF ou SR

Critical Combo - 13 Hits

Condição
- Canto da tela

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓↙← + SF, ↓↙← + SR (2x), ↘ + CR, CR
→→,↓↘→↓↘→ + SF ou SR



Kim Kaphwan

Critical Combo - 13 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓ (carregue por 1 segundo) ↑ + CR (4x), ↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR

Critical Combo - 15 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↓ + CF, ←↙↓ + CF, (atrase o golpe em meio segundo) ←↙↓ + CR (2x),
↓↙←↙↓↘→ + CF ou CR



Clark Still

Critical Combo - 10 Hits

Condição
- De qualquer lugar

Acerte um CC no oponente e emende, rapidamente, a seguinte sequência:
↘ + SR, → + CF + CR, ↘ + SR, → + CF + CR, ↘ + SR, → + CF + CR,
↘ + SR, → + CF + CR, CR, →↘↓↙←→↘↓↙← + SF ou SR

Entre as mudanças mais grotescas está o visual de Clark e Ralf, cada um mais marombado do que vinte pitboys juntos.

GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim

XBOX360
Wii
DS
PS2

MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

G-Force

Produtora: **Keen Studios** / Distribuidora: **Disney Interactive**
Jogadores: **1** / Console: **PS2** e **PS3** / Online: **Não**

Tão bom ou até melhor que o filme. O melhor da espionagem com bichinhos

Por **Leandro Rodrigues**

G-Force, ou *Força G*, como foi batizado no lançamento brasileiro, é um jogo fofinho que vai assustar as crianças. Não se engane com o visual meigo e amistoso do quarteto protagonista do jogo. Mesmo parecendo um game feito exclusivamente para os mais jovens, muito marmanjo vai sofrer para conseguir terminar esta aventura. Já faz algum tempo que desenhos animados deixaram de ser uma atração exclusiva dos jovens. Agora, as animações chegam aos cinemas repletas de piadas de duplo sentido, as crianças dão risadas, mas só os mais velhos entendem a verdadeira mensagem.

Força G não foge dessa nova tendência. Tem um enredo de espionagem em que hamsters treinados pelo governo americano usam habilidades de espionagens (e armas avançadas) para salvar o mundo de um bilionário excêntrico, que deseja transformar todos os itens eletrônicos em armas assassinas.

O jogo, assim como o filme, tem um tom muito sério, sem muitas piadas e gracinhas. Esse clima favoreceu mais o jogo do que o filme. Isso porque a jogabilidade de *G-Force* ficou parecida com a de games de espionagem, como *007*.

Você controla Darwin, o líder do grupo. O bichinho possui uma arma de plasma que pode nocautear a maioria dos inimigos. Ao longo do jogo é possível conquistar upgrades e novas armas que fariam qualquer espião humano morrer de inveja. Além disso, ele pode controlar Mooch, uma mosca eletrônica que consegue entrar em locais inacessíveis para Darwin. Mooch, por sua vez, não resiste a luz forte e é isso que a impossibilita de chegar a determinados locais.

As fases funcionam no esquema atire e se proteja, com alguns momentos de quebra-cabeça e outros de grande tensão, pois não é raro que seu personagem seja cercado por dezenas de inimigos ao mesmo tempo. ►



Quando você mistura *Hamtaro* e *G.I Joe*, este é o resultado.

Excelências



Os hamsters são muito bem feitos. Você vai se pegar fazendo cafuné na tela da TV várias vezes.



Para um game que não estrela Sam Fisher ou Solid Snake, o estilo da espionagem é muito bom



Bons upgrades transformam um hamster em uma fofa arma de destruição em massa. Experimente!

Aqui tem!

- Os melhores caminhos do game
- Acessórios importantes para vencer



"Lá estava eu, em Shadow Moses, preparado para destruir um novo *Metal Gear*, quando, de repente..."





AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★	
	Inteligência Artificial ★★★★★	
	Modos Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	

NOTA FINAL

8,0

DETONADO



"... percebi uma trama para esconder artefatos nucleares em caixas de cereal. Todos estavam em perigo: meus amigos, Hideo Kojima e eu..."

Roteiro

O melhor passo a passo para conduzir os diminutos agentes pelos caminhos mais seguros desta aventura



BIO Training Facility

1. O tutorial do jogo é dividido em nove partes, todas com o mesmo objetivo. Você deve levar seu personagem até uma portal azul. Na primeira parte é só seguir reto. Na segunda, suba na plataforma. Na terceira, aperte ✖ e segure para usar o jato propulsor para chegar ao outro lado. No desafio seguinte, use o mesmo jato apertando ✖ seguidas vezes para ganhar altura e escalar.



2. Na quinta parte, treine sua mira. Aperte L2 para empunhar a sua arma elétrica e R2 para disparar. Faça isso em todas as caixas do local e aperte novamente R2 para sugar os itens que surgem ali. Acerte o duto de ar do lado esquerdo e siga por ele até o outro lado, onde você deve acertar outra tampa de duto. Na sexta sala, use sua arma para acertar os inimigos ou aperte L1 e R2 para soltar um chicote elétrico.

3. Na sétima sala as coisas começam a ficar interessantes. Aperte ↑ para acionar Mooch, a mosca eletrônica. Passe pelo duto do lado direito superior e, do outro lado, procure o interruptor vermelho ao lado esquerdo da porta, aperte R2 para acioná-lo e abrir caminho para você. Aperte ↑ e siga até o portal. Repita o procedimento na sala seguinte e passe por uma porta de metal.



"Finalmente estava cara a cara com meu alvo: Metal Gear. Mas mesmo o destruindo, haviam outros perigos que ameaçavam a Terra..."

4. Na nona e última sala você deve apertar ▲ para acionar o saberlizer. Aperte L2 para empunhar e R2 para encontrar o ponto mais fraco da parede (a porta que ficou com a cor azul). Posicione-se na frente da porta e um sensor vai mirar em você. Quando ele ficar vermelho, dê um passo para um dos lados e espere ele explodir a porta. Siga até o portal e complete a fase.

Countdown

5. Siga até o encanamento do lado direito sem chamar a atenção dos guardas. Corra por trás dos vasos e fique de olho no guarda antes de ir para o próximo. Esconda-se na escada e espere o guarda se afastar. Use o seu jato para chegar no cano branco. Suba e use mais uma vez o jato para pular a parede de vidro.



6. Vá até o fundo e pule a parede de vidro usando o jato para andar pelo telhado. Suba mais um cano e, no alto, acerte a tampa do duto de ar para entrar na casa. Antes de seguir para a sala à sua frente, siga para a sala do lado direito e pegue uma vida ao lado do sofá. Agora volte e siga para a sala ignorada.

7. Suba pelo cano do lado esquerdo e, em cima dos armários, atire na tampa do duto de ar do lado oposto. Use seu jato para chegar até lá e depois siga pelos dutos. Vá até a escada e um sensor de movimentos vai fechar todas as portas. Acione a mosca, fique em frente ao sensor e aperte R2 para desabilitá-lo. Volte ao seu personagem e passe correndo pela porta. Com a mosca, entre pelo duto da sala à direita e acione o interruptor em cima da mesa. Siga pela porta que foi liberada.



8. Suba a escada do lado esquerdo e entre na porta à direita. Suba na mesa e aperte ■ para hackear o computador. Um cartão de acesso será solicitado. Use mais uma vez sua mosca e entre no duto de ar. Desta vez aperte L1 para acionar a câmera lenta e conseguir passar pelo ventilador. Na sala, siga até o cartão e aperte ● para carregá-lo com sua mosca. Acione o sensor da porta e siga até a sala onde Darwin está. Solte o cartão e volte a controlá-lo. Pegue o cartão e vá ao computador.

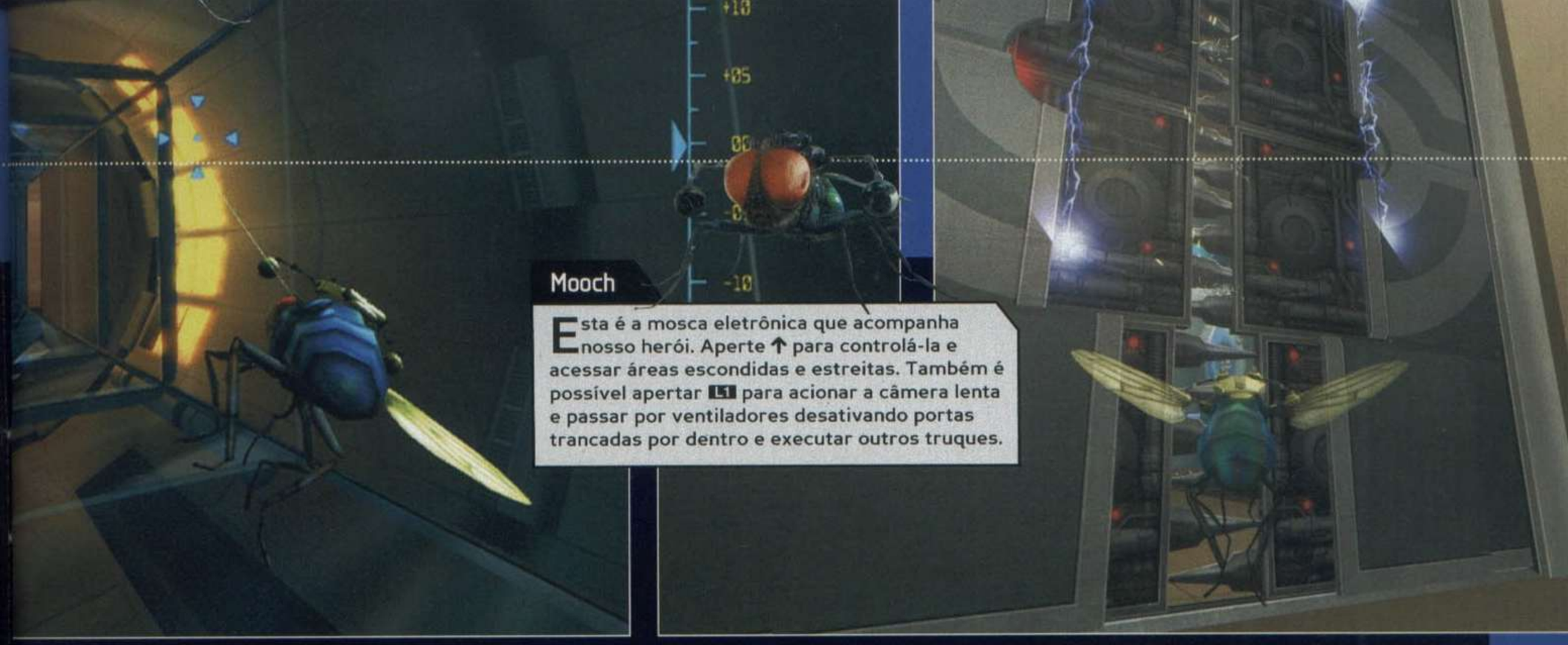
9. Saia da sala e siga pelas portas que estão abertas. Algumas máquinas vão atacá-lo, revide com o chicote elétrico e destrua a tampa do duto do lado esquerdo. Siga por ele.

Snow Ball Unleashed

10. Saia do duto e siga por cima do corredor, pelo telhado de vidro. Não



Falando em *G.I. Joe*, o Leandro "Sombra" desistiu de detonar o game dos militares e preferiu jogar *G-Force*. Que isto lhe...



Mooch

Esta é a mosca eletrônica que acompanha nosso herói. Aperte ↑ para controlá-la e acessar áreas escondidas e estreitas. Também é possível apertar L1 para acionar a câmera lenta e passar por ventiladores desativando portas trancadas por dentro e executar outros truques.

desperdice munição, use o chicote nos combates. Saia pelo duto e desça no meio da cozinha. Acerte alguns inimigos e o alarme de incêndio. Suba no puxador da lixeira com tampa branca e escorregue. Acabe com os inimigos e use seu jato para chegar ao duto sobre os armários. Neste momento você conhece Blaster, um membro da sua equipe. Siga pelos dutos e quando chegar a um beco sem saída acerte o painel do lado esquerdo com sua arma elétrica.



11. Continue pelos dutos e uma barra aparece no centro da tela indicando quanto tempo você tem para salvar Blaster. Corra pelo chão de vidro eliminando todos à sua frente. Ao chegar à sala com um computador, use-o para abrir a porta. Um soldado entra estraçalhando a lata de lixo; entre na próxima sala, acabe com as três sanduicheiras, vire à direita, destrua as caixas e pule no puxador da lixeira branca. Desça para



completar a fase.

Basement

12. Aqui você encontra o primeiro Kiosk, compre o que achar necessário e siga por baixo da passarela para pegar um upgrade para a arma de plasma. Volte e continue pela passarela. Elimine os



inimigos e use o jato para passar por cima das válvulas que soltam ar.

13. Na próxima sala existe um vórtex que joga o personagem para o alto. Tome cuidado: se ele chegar muito próximo à máquina, morrerá. Passe a parede de vidro e enfrente uma CPU de computador. Acerte-o sempre que ele levantar a parte de baixo ou dispare plasma a distância.

14. Siga pela porta liberada, acerte a tampa do duto e use o vórtex para chegar até lá. No final da primeira parte do duto, olhe para a esquerda e pegue uma vida. Ao chegar à grade laranja, não passe: use sua mosca para entrar. Passe pelo ventilador e acione o painel de temperatura.



Hint Vision

Toda vez que você estiver perdido no cenário, sem saber para onde seguir, aperte → para acionar a Hint Vision. Ao fazer isso, a câmera automaticamente se posiciona de frente para o local onde você deve ir. Mais fácil, impossível.



15. Siga com o seu personagem pela passagem liberada. Nesta sala redonda é necessário acionar quatro válvulas para estabilizar a pressão do local. Siga para a direita e acione a primeira (atrás do cano há uma vida). Volte e siga para a direita. Acione a segunda válvula. Suba onde há um liquidificador atacando e acione a terceira. Quebre a tampa do duto e siga até o final para quebrar a quarta. Use a mosca para acionar a porta e voltar à sala redonda.



16. Siga pela porta que foi aberta e enfrente outra CPU. Um disco dourado aparece dentro do elevador, pegue-o para disponibilizar outra arma. Siga até o Kiosk e compre a Cluster Rifle. Entre no elevador e use a mosca para apertar o interruptor.

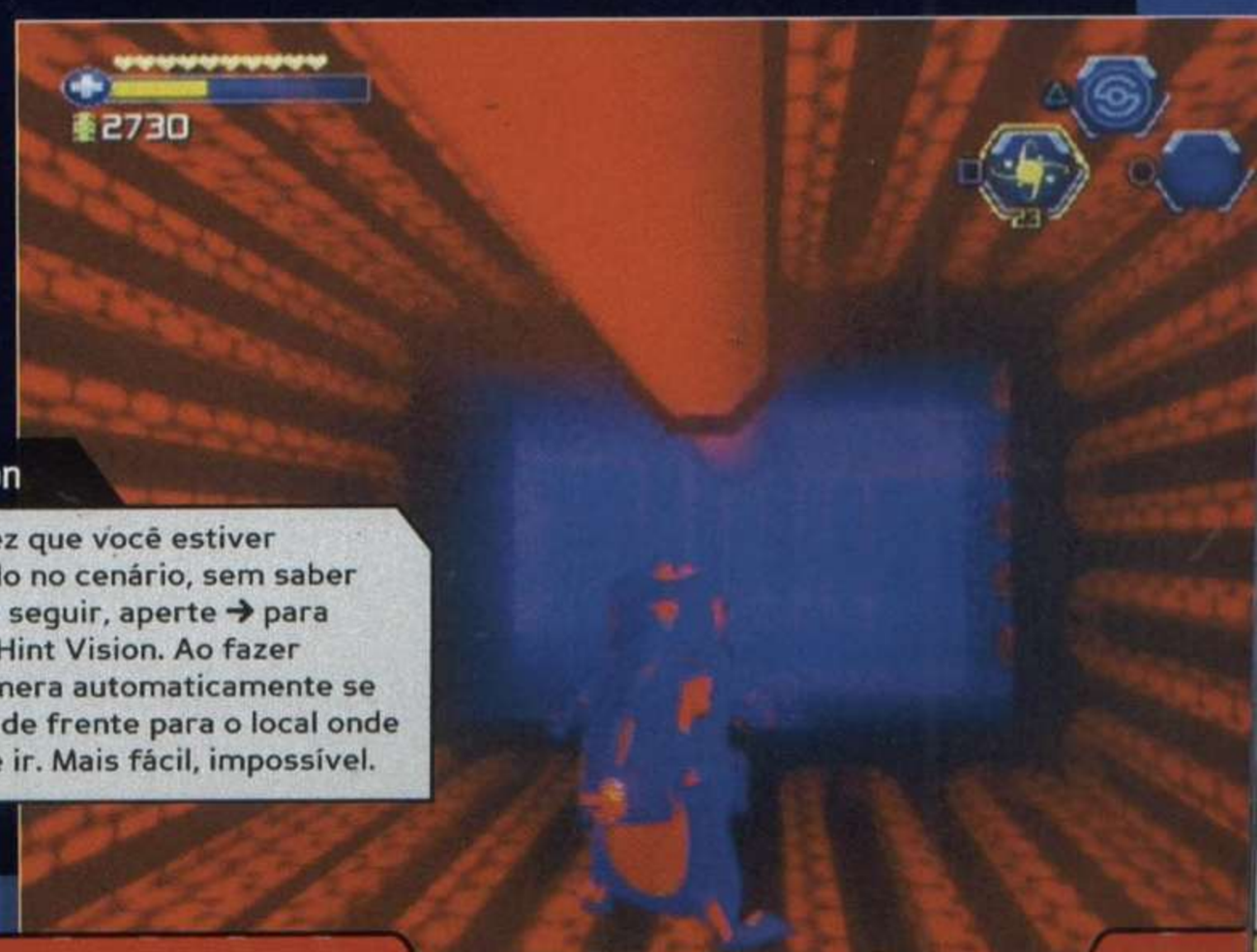
Saberling Offices: Entrance I

17. Você será atacado por rádios e fones de ouvido. Acerte-os e Blaster aparece para entregar um upgrade. Aperte ▲ para selecionar o Saberlizer e acerte as saídas de ar no teto. Em seguida, use o vórtex que se formou para chegar ao andar superior e passe pela porta.

Design Offices: Entrance

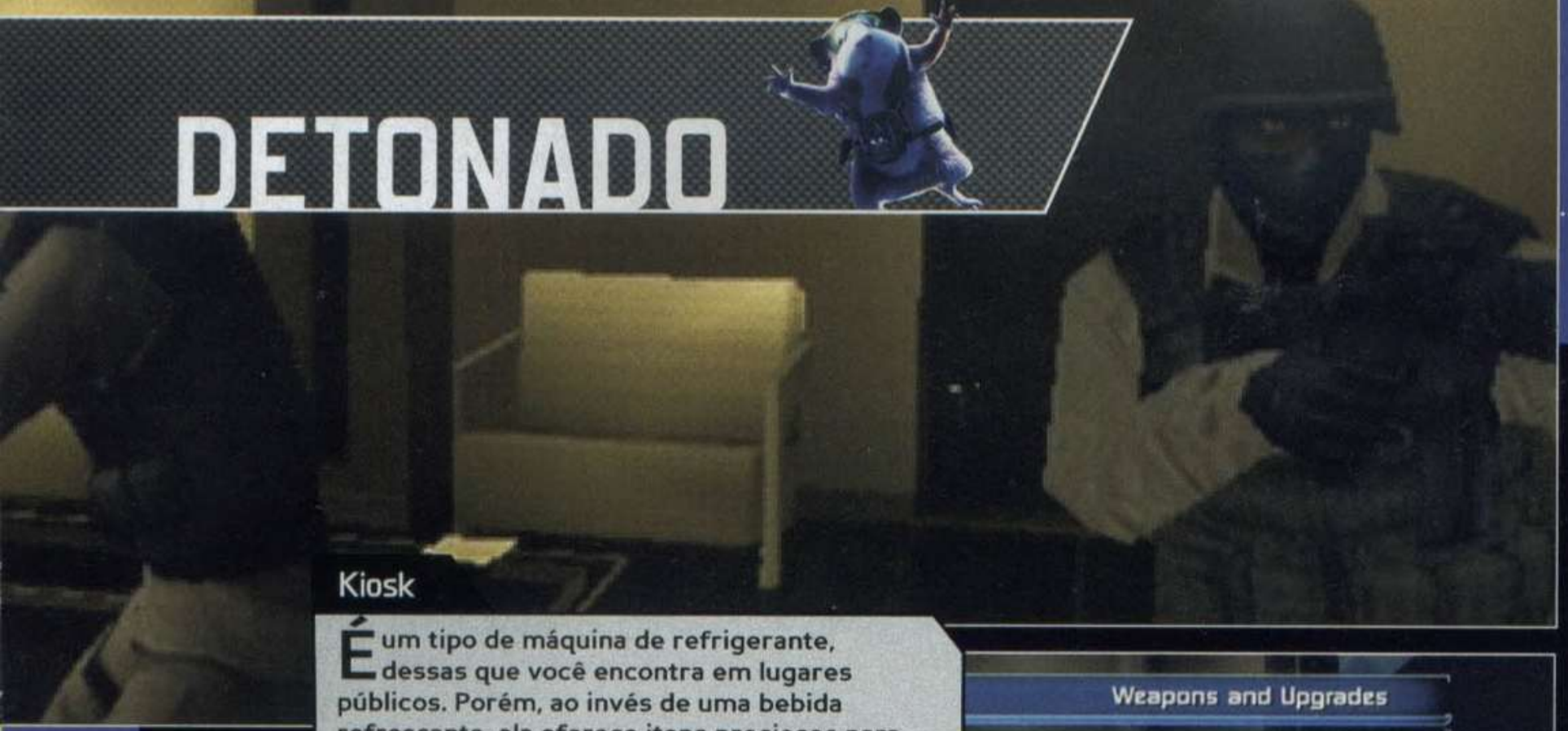
18. Na próxima sala há um Kiosk. Adiante, use a mosca para passar pela porta com lasers. Use o ►

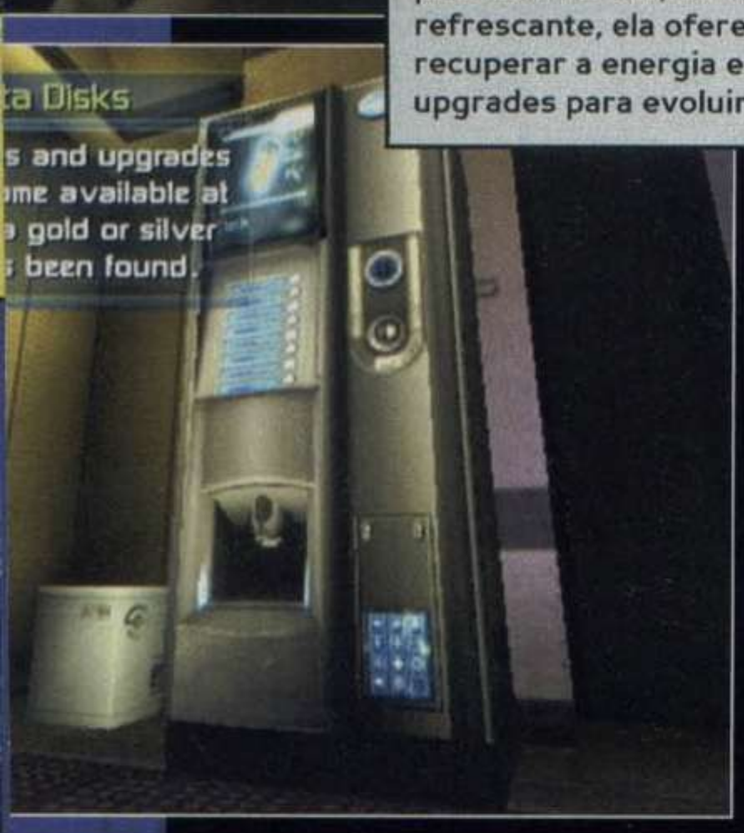


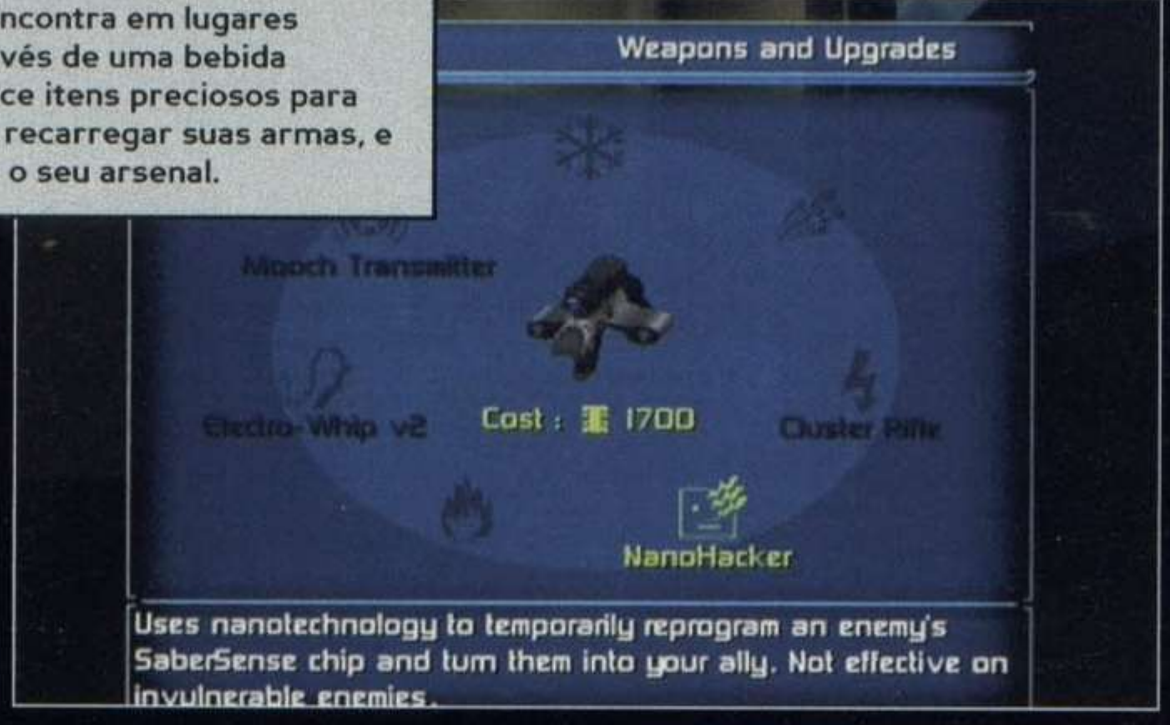


... sirva de aviso.

DETONADO







interruptor em cima da mesa e volte o comando para o seu personagem. Use o Saberlizer nas portas ao fundo e depois em cima do infravermelho atrás de você. Faça com que ele destrua a porta do lado direito.

19. Destrua o bebedouro para liberar a porta do lado esquerdo. Antes de sair, use o Kiosk do lado direito para recuperar a sua energia. Na próxima sala, atire nos robôs sempre que eles abrirem a guarda. Destrua as caixas do lado direito e entre no duto. Use a



mosca para ativar o dispositivo ao lado da porta.

20. Siga em frente para voltar à sala anterior. Use o Saberlizer para acionar os dois dispositivos no teto e suba pelo vórtex que apareceu. Em cima do pilar central há um duto, entre e pegue um upgrade para sua arma de plasma. A porta ao fundo vai ganhar vida, passe com a mosca e desative a porta. Use a mosca para desativar o sensor de movimento em cima da porta e passe correndo.

Volte a usar a mosca nos lasers na parede do lado esquerdo e passe.

21. Destrua as torradeiras e siga para o fundo da sala. Use o alarme de incêndio contra a lixeira local. Entre no duto no meio dos sofás e pegue uma vida. Esse mesmo alarme de incêndio deve ser utilizado para destruir o cofre. Volte ao começo da fase e suba na mesa antes do vidro. Este ângulo fará com que o alarme acerte em cheio o cofre. Vá até lá e pegue o disco com as plantas.

22. Saia pela porta desta sala, acerte todos os inimigos e siga pelo duto. Do outro lado aparecem dois inimigos que criam um campo de força vermelho. Use o puxador da lixeira para conseguir abrir a tampa, e pule ali. Siga pelo duto no alto das prateleiras e entre pela porta aberta.

Saberling Offices: Entrance II

23. Elimine uma porrada de inimigos. Ao final da briga, um disco dourado aparece em frente aos elevadores. Agora você pode ir até o kiosk (existe um nesta sala mesmo) comprar um upgrade para o seu chicote elétrico.

24. Siga pela porta que foi aberta e entre no duto. Continue em frente e suba pelo cano. Vire para a esquerda, use o Saberlizer na porta e a mosca para passar e desativá-la. Na sala seguinte, destrua os barbeadores elétricos antes que eles planem.



25. Entre pelo duto do lado direito e tome cuidado com os lasers no chão. Siga em frente e elimine o inimigo que sai do elevador. Volte à sala anterior, siga até o fundo e faça o alarme destruir a porta. Acabe com algumas torradeiras. No alto das prateleiras há um disco para upgrade da sua mosca. Pegue o cartão de acesso ao elevador no balcão e volte.

26. Suba pelo elevador. Na sala seguinte, use a mosca para passar pelos dutos cheios de lasers e acerte a máquina que está criando o escudo. Destrua a máquina e vá até o fundo. Acerte os inimigos e fuja das lixeiras no corredor com cola no chão.

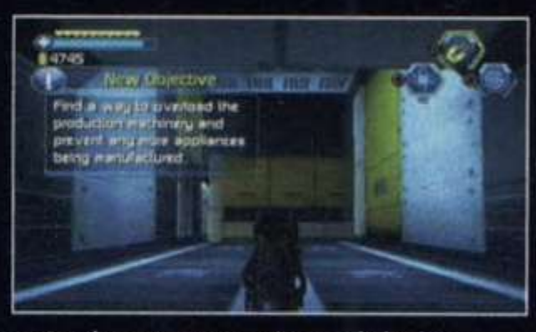
Computer Center: Server Access

27. Siga pelo duto à direita da porta. Ao sair, seja rápido e use a mosca para acionar a porta no meio do corredor. Pegue os itens e o disco de upgrade para o seu rifle sobre o servidor. Volte para o corredor e siga até a porta ao fundo. Use o dispositivo vermelho e depois a alavanca ao lado da porta. Use R1 para passar pela porta do outro lado do corredor antes que sala feche.



28. Agora vá para a porta do outro lado da sala e use o duto de ventilação do lado esquerdo para entrar. Ao cair no corredor, vá com a mosca pelos ventiladores, pegue o upgrade da arma de plasma e continue até o final do caminho passando por outro ventilador. Desative a máquina que cria o campo de força e volte ao seu personagem.

29. Corra até a sala, acione o dispositivo vermelho, suba no servidor e pegue uma vida. Puxe a alavanca ao lado da porta e volte para a sala central. Siga para o portão maior. Ao encarar o inimigo chato que possui um campo de força, fique em frente aos campos laterais e espere que ele dispare um missel contra você para entrar e acabar com os robôs. Repita do lado oposto e, quando não tiver mais nenhuma



máquina em pé, volte ao inimigo, agora desprotegido. Uns cinco tiros são o suficiente para derrubá-lo.

Saberling Maintenance Tunnel I

30. Esta fase é praticamente um passeio. Basta desviar dos inimigos e campos de força. Quando não tiver saída, aperte ✖ para pular ou R2 para acertar todo mundo. Na parte dos trilhos, fique de olho no fim da linha e pule de um lado para o outro para não bater nas paredes.

Packing & Shipping: Entrance

31. Tome cuidado com o aspirador que vigia a plataforma principal; se ele o pegar, vai jogá-lo ao começo da fase. Siga até o fundo e acione o alarme, corra e se esconda atrás do



Este game prova que todos os hamsters do mundo estão envolvidos em atividades secretas ao estilo Sam Fisher. E todos...



"Metal Gear foi destruído, mas eu ainda não estava a salvo. Precisei usar toda minha engenhosidade para fugir de Shadow Moses..."



vidro azul, bem ao centro. Após três tiros, o escudo vermelho ao fundo vai quebrar. Siga até lá e pegue o tubo de energia. Volte à sala anterior e coloque-o no centro da plataforma. Siga por um dos dois túneis liberados.

32. Destrua a máquina que está flutuando, siga para o lado esquerdo, entre no duto e pegue a vida. Volte e siga para o lado direito, pegue um tubo de energia e coloque no orifício ao lado da porta. Na próxima sala, pegue mais um tubo e coloque ao lado esquerdo da porta. Suba na plataforma que desceu e acione a alavanca para fazê-la subir.

33. Destrua a máquina de café e use a mosca para entrar no duto, descer na primeira sala e desligar o robô. Entre na sala com seu personagem, destrua o robô e repita o processo na próxima sala. Entre com a mosca em mais um duto até chegar à sala do computador. Dispare um raio nos três dispositivos até deixá-los verdes. Saia, destrua os robôs e siga com a mosca para acionar o dispositivo e abrir a passagem.

34. Puxe a alavanca do lado esquerdo para acionar as plataformas móveis. Suba em uma delas e siga para o outro lado da parede. Pule para a próxima plataforma, desça junto ao campo de força e pegue o tubo de energia colocando-o no orifício do lado direito. Siga para a próxima plataforma e depois entre na sala. Puxe a alavanca para trocar o sentido de mais um lance de plataformas. Do alto, é possível pegar um disco de upgrade para o rifle. Volte às plataformas móveis e vá até o final.

35. Na próxima sala siga para o lado direito para pegar a primeira cápsula de força e leve aos interruptores do lado do elevador. Siga para direita,



"Na rota de fuga, enfrentei mais um desafio... um Cyborg ninja. Após um duelo brutal, emergi vitorioso, mas faminto por algumas sementes de girassol."

pegue a segunda cápsula e leve para o mesmo lugar. Não pise na gosma verde e entre no elevador.

36. No novo andar, examine o computador. Acabe com os extintores, pegue o disco prata do lado esquerdo do balcão e um dourado na porta. Siga por esta mesma porta. Acione o computador e volte ao elevador. No andar inferior, vá ao pequeno elevador de carga.

37. Agora você está no primeiro trem. Entre e pise no botão junto ao computador para abrir o teto do trem. Use a mosca para sair por esta passagem e desativar o robô. Vá em frente, acione o computador do trem e saia. Suba pelo elevador de carga para ir ao segundo trem. Ao entrar, acione a alavanca, saia correndo, tomando cuidado com a cola e entre pela outra porta. Acione o trem e



pegue o elevador para voltar ao andar correto. Suba na plataforma que surgiu e acione o dispositivo para concluir a fase.

Assembly Lines: Entrance

38. Siga para o lado direito e pegue uma cápsula de energia. Destrua a tampa do tubo de ventilação e siga pelo escuro até colocar a cápsula no orifício. Volte e pegue a parte de cima do local. Continue pela esteira e acabe com todos os inimigos do local. Tente usar o computador que vai solicitar uma senha.

39. Entre na porta do lado direito e pise no interruptor junto ao computador. Passe pelo duto de ar com a mosca e, na próxima sala, segure L1 para ver o código 4231. Volte com a mosca e use R2 para



acender os números na ordem do código. Volte e acione o computador.

40. Siga pela pista do andar inferior e desvie das armadilhas. No final do corredor, siga por cima, vire à direita e continue em frente. À direita há uma máquina que você deve acionar correndo por dentro, para o lado direito. Entre pelo portão que você levantou, destrua o robô e faça o mesmo com os outros dois robôs. Siga pelo caminho que foi liberado.

41. Entre pela porta do lado direito, acione o computador e saia. Suba no carrinho que chegou, espere a lixeira sair e acione o painel. Entre pelo duto de ar e siga até o final do caminho. Quebre todos os robôs, pegue o cartão de acesso e passe pela porta. Siga até o fundo e acione a alavanca. Três rodas surgem ao centro da tela. Você deve entrar nelas e posicionar os elevadores ao fundo para formar uma escada da esquerda para a direita. Vá até lá e suba.

42. Entre na sala ao lado direito, puxe o interruptor e corra para o lado oposto. Desvie da cola no chão e acabe com os inimigos sem parar de correr. Na próxima sala, acione o computador e siga para a porta que abriu. Elimine os adversários e salve seu amigo. Pegue a arma com um



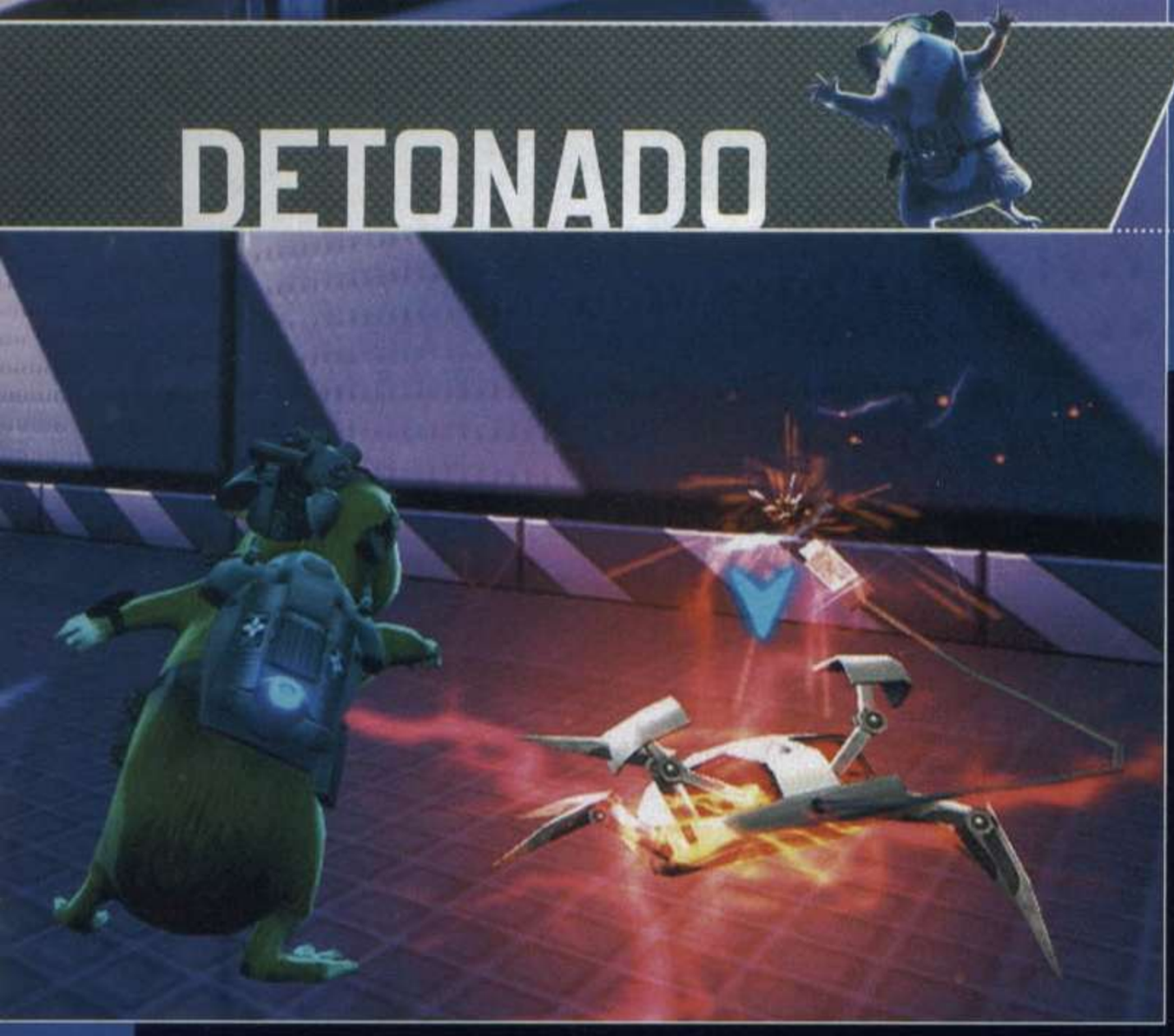
imã e use-a nos alto-falantes. Faça todo o caminho de volta usando esta nova arma. Suba até a esteira mais alta e siga em frente para terminar a fase.

Assembly Lines: Shipping Conveyor

43. Siga com a esteira até o final do caminho. Ao cair na segunda esteira, corra para o lado esquerdo para não ficar preso no escudo. Suba na plataforma do lado esquerdo, siga até o final e acione o auto-falante com o seu Saberlizer. Use o imã para seguir até o final do caminho. Quebre as duas tampas dos ►

... riram quando nós dissemos que eles queriam dominar o mundo.

DETONADO







dutos de ar e passe para o outro lado.

44. Destrua o robô que cria um escudo. Use o auto-falante para ficar no alto e passe por outro duto. Destrua os robôs e suba a escada. Tome cuidado com a cola, pegue o cartão de acesso no armário da direita e depois volte à porta.

45. Na sala seguinte, use o Saberlizer para acionar três auto-falantes, então, use o imã para passar por cima do fogo. Use o Saberlizer na porta do lado esquerdo e a mosca para desativá-la por dentro. Use os auto-falantes para entrar, quebre os robôs e ative o computador.

46. Desça, pegue dois tubos e



coloque-os na máquina. Pegue o terceiro tubo com a mosca, entre no duto do lado direito, passe pelos lasers e coloque-o na máquina. Siga pela porta que foi liberada, acione a alavanca e desça na plataforma.

Machine Processing: Entrance

47. Uma fase curtinha, basta ficar em cima da plataforma e eliminar todos inimigos, além de desviar das peças que estão montando a máquina de lavar. Quando chegar em terra firme, acione a alavanca e vá pela esteira.

Chip Manufacture

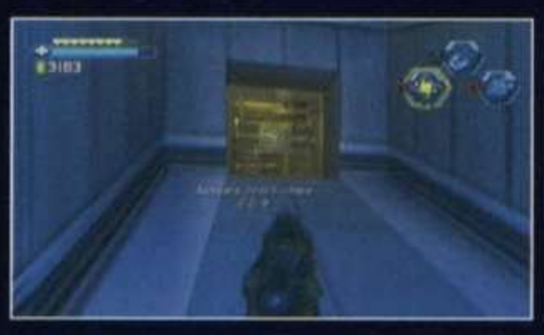
48. Siga pela esteira e entre no duto do lado esquerdo. Desça até o final e acabe com os inimigos. Use o Saberlizer para acionar o alarme e destruir a lixeira. Entre na máquina e corra para a direita para derrubar uma caixa. Suba até lá, entre na tubulação ao lado esquerdo e siga até o final. Vá à plataforma superior.

49. Destrua os inimigos e use a mosca para passar pelo escudo e desativar o robô. Siga até o final, acabe com os barbeadores e gire o dispositivo ao lado direito para abrir o portão vermelho. Siga para a direita e entre em uma sala que possui uma grande luminária. Use o Saberlizer para transformá-la em um helicóptero. Passe pelo lodo verde segurando no cabo de energia do abajur, pegue o cartão de acesso e coloque-o na porta do início da sala.

50. Entre na sala e use a mosca para desativar o dispositivo ao centro da tela. Siga até lá e puxe as duas alavancas. Entre nos cilindros e gire os dois para desativar o escudo. Entre na vitrine e destrua as quatro máquinas com um golpe forte com seu chicote elétrico. Passe com a mosca pela porta que ganhou vida, desative-a e vá até a sala vermelha.

51. Suba no duto no alto da sala, siga





até o final do caminho e use a mosca para acionar o dispositivo. Continue pelo caminho liberado, desça atrás do robô e destrua-o. Use o Saberlizer no helicóptero e atravesse o lodo. Do outro lado, pegue uma fruta e jogue dentro do aparelho de micro-ondas para destruí-lo.

52. Quebre o duto no canto direito superior e mande a mosca seguir em frente, sempre desviando dos lasers, até chegar ao tubo de energia; retire-o do local e controle Darwin. Siga pela porta aberta, acabe com os inimigos e siga por outra porta.

53. Siga pela porta do lado direito e use o tubo do lado esquerdo para voar até a outra sala. Acabe com as moscas inimigas, siga para a direita e posicione-se no vidro para o alarme acertar a lixeira. Saia deste local entre no duto de ar e use a mosca para liberar o seu caminho.

54. Na nova sala, use o alarme para destruir o robô do lado oposto. Puxe a cápsula de energia e se posicione ao lado das pinças de lasers para que tudo seja destruído pelo alarme. Acabe com os inimigos restantes e siga pelo caminho que foi liberado.

Power Generator: Entrance

55. Destrua os robôs no alto do corredor e depois os que estão no chão. Use a mosca para passar pelo escudo no final do corredor e desativar o robô do escudo. Entre e puxe a alavanca, volte ao corredor e suba pelo elevador.

56. Use a plataforma giratória para chegar ao outro lado do salão redondo. Siga pelo novo corredor, acabe com os inimigos e use o vórtex para acessar o duto mais alto. Siga até o final do caminho linear, ative a alavanca, pegue uma cápsula de energia e suba pelo elevador.

57. Vá para o lado direito, coloque a cápsula no orifício, saia do duto e ative mais uma vez a alavanca. Entre no elevador e vá ao terceiro andar. Entre no duto do lado direito, pegue a cápsula de energia do outro lado e coloque na máquina.

58. Volte pelo duto e pegue a cápsula do outro lado. Siga para o lado esquerdo do corredor e solte a cápsula. Atire no duto em frente ao gerador e use a mosca para levar a cápsula por lá. Coloque-a no lugar e volte ao elevador. No reator, acerte todas as bolinhas dos quatro lados para se livrar da encrenca. Fuja pela porta que está aberta.

Saberling Maintenance Tunnel II



59. Aqui, basta desviar dos inimigos e campos de força. Quando não tiver saída, aperte ✖ para pular ou R2 para acertar todo mundo. Na parte dos trilhos, fique de olho no fim da linha e pule de um lado para o outro para não bater em uma parede.

FBI Infiltration: Entrance

60. Caso queira, use o Kiosk do lado esquerdo. Destrua os relógios na parte mais baixa do cenário e siga até o final do corredor. Caia no segundo buraco e siga pelo duto escuro usando sua visão noturna. Use o Saberlizer nas duas máquinas e suba usando o vórtex formado pela última. Ao sair do túnel, corra na roda ao lado da saída para baixar a escada

Porém, mesmo que dominem o mundo, será o exército tirano e despótico mais adorável da história. Acho difícil negar isso...



e suba por ela.

61. Siga pelo alto da plataforma, use a mosca para desativar a câmera de segurança e suba a escada. Entre no duto, siga para a esquerda e caia no buraco que leva à sala de segurança. Destrua todos os inimigos, pegue o disco dourado e continue em frente pela porta que ficou aberta.

62. Use a mosca para passar pelos ventiladores no alto das prateleiras e desativar o robô que está do lado direito. Volte o controle para o seu personagem, destrua o robô e passe pela próxima porta. Destrua todo mundo da próxima sala. Use o scanner na parede do lado direito e faça o feixe infravermelho pegar no receptor do lado esquerdo. Suba no computador e abra o elevador.

FBI Forensics: Main Elevator

63. Dentro do elevador, acione o alto-falante com o seu imã e puxe a alavanca vermelha. Saia do local usando o auto-falante e continue pelo duto. Do outro lado, destrua todos os inimigos e siga pela porta que foi liberada. Use o duto do lado direito para chegar ao outro lado, acione o alarme com o Saberlizer e posicione-se em frente ao dispositivo roxo. Entre na sala e pegue o cartão de acesso.

64. Use a mosca para desativar o robô, pegue novamente o cartão e destrave a porta no final do corredor. Destrua os inimigos, acione o extintor com o Saberlizer e faça com que ele acerte a porta congelada no final do corredor. Agora faça o caminho para sair deste local, entre no duto e corra diretamente para o próximo. Mexa no computador e fuja pela janela que agora está liberada.



FBI Forensics: Courtyard

65. Siga para o lado direito, acerte todos os liquidificadores e continue descendo. Corra nos cilindros para puxar o mecanismo nas cordas. Desça até o nível mais baixo e entre na sala do lado direito; em seguida, saia e destrua todos aos inimigos que chegarem de helicóptero. Ao final, entre pela porta que abrir.

FBI Computer Labs



66. Pegue um holograma do lado direito e jogue-o do lado direito da sala. Corra e abra a porta da direita. Pegue um holograma e, com a mosca, carregue-o até a sala congelada. Coloque-o em frente a porta e o sensor de incêndio vai explodi-lo.

67. Chame a atenção do extintor e use-o para descongelar o interruptor do lado direito e toda sala do lado esquerdo. Pegue o keycard, volte e entre no interruptor. Na próxima sala você deve destruir o satélite, pegar um disco de holograma e colocar nele. Entre na nova sala



e ative o computador.

68. Saia e abra os dutos de ventilação do teto usando o Saberlizer. Use o vórtex que se formou e entre pela porta do lado esquerdo. Saia pelas janelas e siga pelos dutos até concluir a fase.

FBI Armory & Training

69. Ao sair no duto, siga até cair no banheiro. Vire a primeira à direita, entre na sala e pegue o cartão de acesso. Volte aos banheiros e entre no próximo à esquerda. Continue em frente pelos dutos, abra a porta e use o Saberlizer no extintor.

70. Entre na sala ao lado, faça o gelo em cima do vórtex descongelar e entre no duto no alto. Continue até cair na sala de tiro ao alvo. Pegue uma bomba na máquina do lado direito, jogue no gelo no canto esquerdo e siga por lá. Destrua o robô que cria o campo de força, pegue outra bomba e descongele a porta ao fundo.







Alto-falantes

Da segunda metade do jogo em diante eles se tornam itens fundamentais no jogo. Use a Saberlizer em cima de um e eles se tornam uma plataforma. Para grudar neles basta usar a Magnetic Grapple.

DETONADO

"Precisei usar um Jetpack para concluir minha fuga deste lugar tão perigoso, foi quando percebi: esta foi uma missão muito idiota!"

71. Na sala seguinte siga até o final e use o alarme de incêndio para destruir o aspirador. Entre na porta da esquerda, acione outro alarme e faça ele acertar o dispositivo roxo. Pegue o disco dourado e compre no Kiosk a sua arma de fogo. Descongele as passagem e, mais à frente, a porta. Siga por ela.

72. Nesta sala, crie um holograma e jogue em um dos lados da sala



principal. Entre pelo outro lado e destrua o robô. Use o Saberlizer nos alto-falantes e suba no duto. Descongele as travas do elevador



e corra na roda para o lado indicado. No meio do caminho descongele mais uma trava e siga até o final. Pule para o outro elevador, descongele as travas e, desta vez, corra na roda dourada.

FBI Rooftop & Heli-Pad

73. Esta fase é apenas uma arena de luta. Acabe com todos os inimigos e salve Saber. Não precisa pensar muito, só dar porrada.

Satellite Center Basement

74. Você precisa recuperar o disco dourado que está no meio desta área. Para isso, ande pelos corredores, encontre três cilindros de energia e leve até a máquina central para recuperar o disco. Siga



para o Kiosk e compre o novo upgrade que será necessário para terminar o jogo.



"Finalmente estou em seguran... o que é isto? Fones de ouvido assassinos? Essa não, eu vim parar em Transformers!!! Mas que droga!!!"



75. Use a nova arma no alarme para que destrua os robôs do outro lado. Volte à plataforma e use a nova arma em um aspirador. Suba nele e faça com que jogue você por cima da área dos robôs. Siga até o elevador.

Satellite Security

76. Entre na próxima sala, siga para o lado esquerdo e use o computador. Pegue o cartão de acesso e coloque na porta. Passe pela porta e suba pela entrada do lado esquerdo, puxe a alavanca e acerte todos os robôs a sua frente. Use o novo computador e siga pelo caminho liberado do lado esquerdo.

77. Elimine todos na sala e corra para pegar o keycard. Você vai cair em uma armadilha. Use o Nanohack para acertar o alarme e fazer com que ele elimine todos os robôs.

78. Siga pelo duto, use a mosca para passar pelo ventilador e desativá-lo. Na sala, descongele o aspirador e use o Nanohack nele. Faça com que ele arremesse você por cima do buraco. Pegue o keycard, volte à sala redonda, abra a porta e suba pelo elevador.



Satellite Control: Entrance

79. Na sala de cima, destrua os inimigos e use o computador para liberar a escada. Desça e siga pelas duas portas liberadas para pegar as cápsulas de energia e colocá-las nos dispositivos ao centro. A terceira cápsula você consegue usando a câmera lenta da mosca no dispositivo verde.



80. Você vai conseguir ver o código de acesso da última porta (3124). Com a mosca, coloque o código no painel do lado esquerdo. Entre, pegue a última cápsula e coloque-a no dispositivo. Suba pelas escadas, elimine os inimigos e fique em frente à porta para que o alarme de incêndio coloque fogo nela. Entre e suba pelo elevador.

Satellite Dish

81. Entre pela porta do lado esquerdo, pise no botão em frente à tela do computador e, com a mosca, entre no satélite e puxe a cápsula de energia. Siga para o outro lado e repita o procedimento. Quando estiver no satélite, destrua todos os inimigos e os robôs que fazem o escudo. Entre nas duas rodas e gire para liberar caminho. Suba pelo cano central e, lá no alto, destrua os três pilares do satélite. Faça o caminho de volta à sala de segurança para encerrar a missão.

Inside Clusterstorm

82. Use a câmera lenta do começo ao fim e desvie de todos os obstáculos. Na sala final, tire as cápsulas de energia das laterais e coloque as quatro no alto do dispositivo. Depois é só assistir ao final. Ou não... ■



Enfim, não deixe uma rodinha na gaiola de seu hamster. Se decidirem dominar o mundo, é melhor que estejam fora de forma.

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



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

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada





R$ 79,00 cada





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



PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00



R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS





TODO O SITE 10X S/ JUROS



DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada





Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

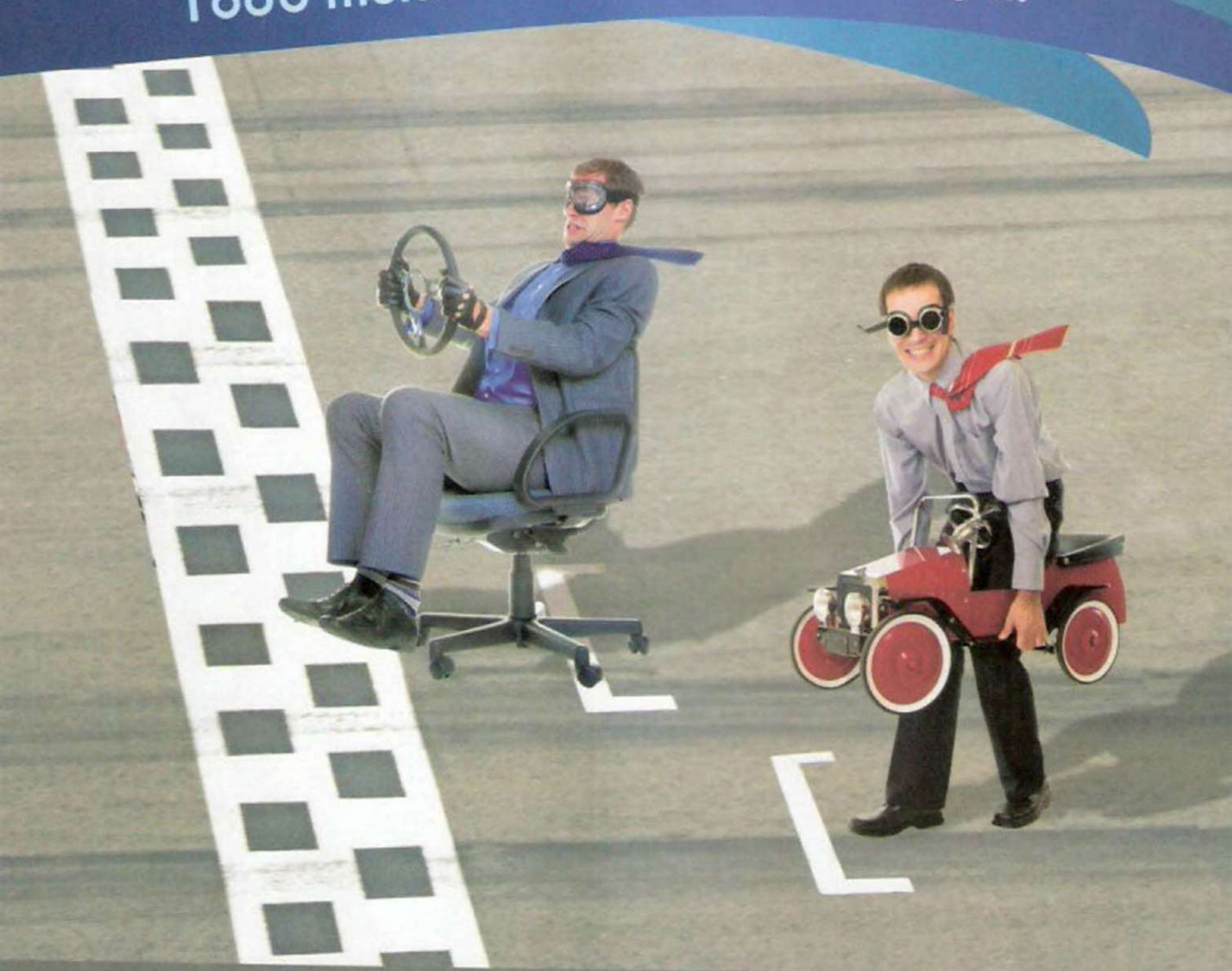
MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

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 · eletrobom · Carrefour · Submarino · Saraiva · shoptime.com · HAVAN

AMERICANAS.com · LOJAS AMERICANAS · Walmart · pontofrio.com · extra.com.br · BIG · comprafacil.com · MULTISOM · garagem shop.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 BREVE
NEOWII
Wii

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

Info Neo:

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

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

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos



Transformers Revenge of The Fallen

Produtora: Luxoflux / Distribuidora: Activision
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: Não

Aqui tem!
- Roteiro completo
- Campanha Autobots e Decepticons
- Segredos para descobrir no game

Optimus Prime

Habilidade Especial - Valiant Leader
Optimus gera um escudo em seu corpo que diminui muito o dano recebido.

Não é revolucionário, mas é um passo na direção certa para um jogo realmente digno de Transformers

Por Amer Houchaimi

Você já deve ter lido um milhão de vezes as mesmas palavras: jogos baseados em filmes são ruins. Claro, é um clichê imenso, mas nem por isso deixa de ser verdade. Games baseados em filmes sofrem de um bocado de penalizações pelos quais games independentes não passam. O orçamento de sua produção é menor, o prazo que os programadores tem para completá-los é apertado e o público é ainda mais exigente.

Revenge of the Fallen com certeza sofreu pressão da Dreamworks, estúdio responsável pelo filme, e da Hasbro, empresa que é dona da marca *Transformers*. Apesar disso, ROTF (sigla pelo qual o filme é conhecido entre os fãs) é um bom jogo. Não é a solução para os problemas do mundo, mas é um título bem divertido. Sim, eu também estou surpreso.

TRANSFORMAR E RODAR

Quero começar defendendo um ponto que muitas pessoas criticaram: os controles. Para transformar o robô em veículo, é preciso apertar um botão e mantê-lo pressionado, quando solta, ele volta ao modo robô. Apesar de parecer ruim, acho uma opção muito bem planejada. Sejamos francos, quem jogar este título vai passar a maior parte do tempo transformado em robô e só usará o modo veículo para alcançar rapidamente pontos específicos da fase. Fazer as transformações funcionarem desta forma foi uma escolha muito prática dos criadores do jogo. Demora um pouco para se acostumar, mas você pega o jeito.

Visualmente o game não decepciona. Os cenários são bastante comuns, mas os modelos dos robôs duplicam com perfeição os personagens vistos no cinema. É bastante interessante ver como os criadores do jogo tiveram cuidado ao criar a destruição incidental que os robôs causam ao cenário. Sim, porque quando um ser de metal de dez metros e quatro mil toneladas sai correndo por uma cidade, os efeitos de sua passagem são bastante visíveis.

O som não impressiona, mas satisfaz com temas heroicos bonitinhos para os Autobots, e músicas belicosas para os Decepticons. Este é um caso em que deveriam ter usado a boa trilha sonora composta para o filme, mas negociação de direitos autorais é uma dor de cabeça.

A dublagem tem seus altos e baixos, pois se por um lado temos os dubladores originais de Optimus e Megatron (Peter Cullen e Frank Welker, reprisando os papéis que os deixaram famosos nos anos 80), por outro, o resto do elenco parece ter tomado uma dose de morfina antes de gravar e falam com a inexpressividade de quem está tão anestesiado que poderia levar uma estaca na testa que nem sentiria.

O problema mais grave de ROTF é sua repetição. Você será obrigado a fazer as mesmas coisas em diversas fases diferentes, o que pode tornar o game maçante em estágios mais avançados. Infelizmente, este é um claro exemplo de que seus criadores não puderam refinar o título tanto quanto gostariam. Se não houvesse a pressa de colocar este título nas lojas junto com o lançamento do filme, ele poderia ter sido aperfeiçoado em seus mínimos detalhes e, talvez, tivéssemos um verdadeiro clássico em mãos. Fazer o quê? Não se pode ter tudo.

ATÉ TODOS SEREM UM!

Logicamente, quem do filme ou é fã de *Transformers* (como eu, que gasto uma fortuna em brinquedos da série) irão apreciar este título muito mais do que as outras pessoas. Mas, se você não é aquele tipo de jogador que tem o péssimo hábito de comparar todo jogo que vê com *Metal Gear Solid 4* ou *Uncharted*, pode encontrar aqui uma boa diversão. E com certeza, este é um game muito melhor que *G.I Joe*, confie em mim. ►

Mesmo não sendo o jogo perfeito, *Transformers 2* é melhor que o filme. Assisti àquela bomba três vezes, sei do que estou falando.

Excelências



Sabe aqueles gêmeos irritantes do filme, Skids e Mudflap? Não estão no game! Rejubile-se!!!



Esse game pesa menos no bolso do que tentar completar a coleção de brinquedos...



...digo, pesa menos no bolso até começarem a liberar personagens novos para download, que fará fãs hipotecarem a casa duas vezes.

Bumblebee

Habilidade Especial - EMP Stun
Bumblebee causa um pulso magnético que imobiliza temporariamente os inimigos próximos.

Ratchet

Habilidade Especial - Combat Repair
Ratchet recupera sua energia e a de qualquer Autobot que esteja próximo.

Longhaul

Habilidade Especial - Combat Repair
Long Haul recupera sua energia e a de qualquer Decepticon próximo.

AVALIAÇÕES

Técnica

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

Ação

Enredo ★★★★★
Inteligência Artificial ★★★★★
Modos Extras ★★★★★
Câmeras ★★★★★
Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

7,0

Roteiro

As melhores estratégias para completar sua jornada ajudando os mocinhos ou destruindo tudo com os vilões

CURRÍCULO Em seu planeta natal, Bumblebee é um soldado de alta patente muito respeitado. Na Terra, ele virou o carro de um abobalhado que o usou para conquistar a maior Maria Gasolina da escola. Moral da história: nunca deixe seu antigo emprego.



O jogo é dividido em regiões e cada uma possui um número de fases. As regiões que possuem seis fases têm apenas três liberadas inicialmente. É preciso completá-las para ganhar acesso às três missões seguintes.

FASES DE TREINAMENTO

Antes de começar as missões, Autobots e Decepticons passam por um treino. Os obstáculos são os mesmos, a única diferença são os personagens usados.

A. Atravesse os checkpoints. Use saltos ou escale os prédios.

B. Destrua a primeira leva de inimigos com ataques normais.

C. Destrua o inimigo com um combo ou ataque carregado (segure o botão de ataque e solte).

D. Use a habilidade especial de seu personagem para destruir o inimigo.

E. Destrua os inimigos no alto dos prédios com sua arma primária (segure L2 e aperte R2).

F. Destrua os inimigos com sua arma secundária (selecione-a com R1).

G. Transforme-se em veículo (L2) e atravesse os cinco checkpoints.

H. No modo veículo, aperte ✖ para acionar o Turbo.

I. Como veículo, use suas armas (■).

J. Use um Advanced Jump (no modo veículo, segure ✖ + L2, então solte L2 mantendo ✖ pressionado).

K. Use um Advanced Attack (no modo veículo, segure ■, então solte L2 mantendo ■ pressionado).

L. Use um Advanced Pound Attack (no modo veículo, segure ▲, então solte L2 mantendo ▲ pressionado).

M. Derrote três inimigos. Procure-os pela cidade com auxílio do radar e use as táticas que achar melhor.

N. No controle do personagem voador, destrua os alvos.

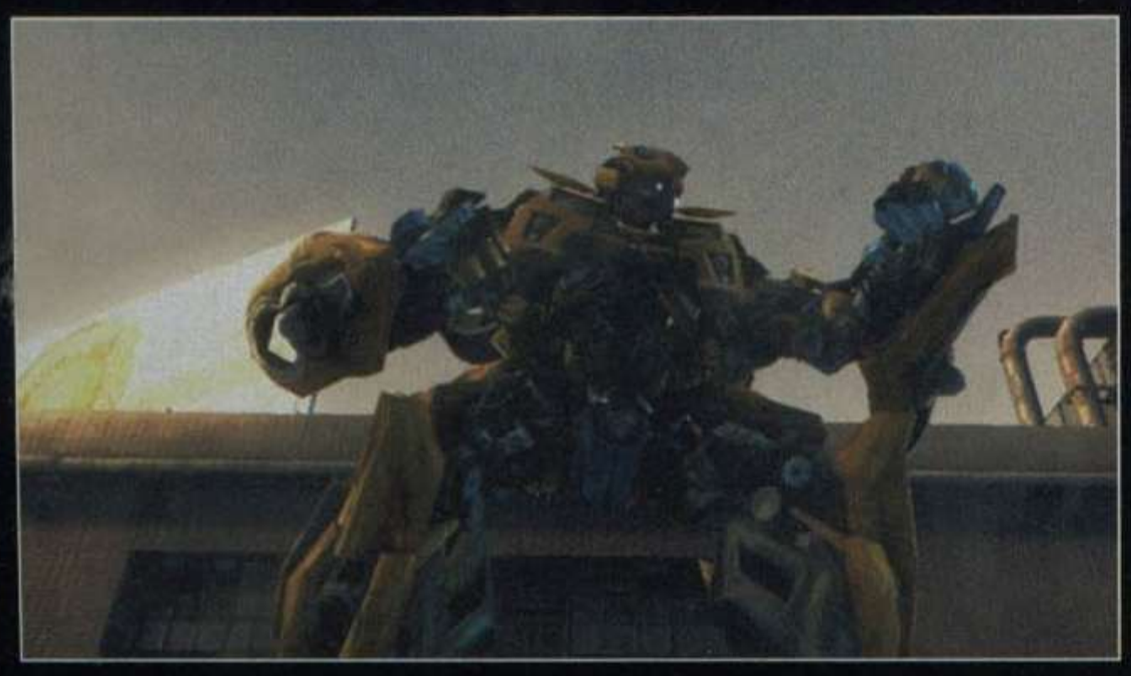
O. Transforme-se e voe pelos checkpoints.

P. Use o turbo enquanto voa.

Q. Dispare as armas enquanto estiver transformado em veículo.

R. Enquanto voa, segure ✖ e mantenha-o pressionado ao soltar L2. A personagem irá planar.





AUTOBOTS

SHANGAI
The Battle Begins

1. Há doze Decepticons nesta área e seu objetivo é eliminá-los. Eles não oferecem grande dificuldade, então, aproveite para se acostumar ao sistema de combate do jogo.

Chefe - Sideways

2. Ele é fraco, mas veloz, então use a barra de Overdrive que acumulou ao longo da fase e atire com tudo. Sideways tentará fugir escalando prédios, persiga-o e atire sem parar.

Failure to Communicate

3. É preciso chegar às áreas marcadas, derrubar os Decepticons e restaurar as antenas (fique no círculo e, após limpar a a área, segure ●). Seja rápido para ativar as próximas e elimine inimigos com disparos nas cabeças.

Autobot Down

4. Elimine os inimigos indicados no radar. Quando Ironhide entrar em contato, vá ao ponto amarelo e resgate-o (segure ●). É preciso avançar com Ironhide até o ponto marcado e protegê-lo. Encare os inimigos no combate corpo a corpo para que se concentrem em você e use a habilidade especial de Ratchet para restaurar a energia de Ironhide.

Long Haul Lives

5. Procure os Decepticons espalhados pelo cenário e elimine-os.

Chefe - Long Haul

6. Acione a habilidade especial de Ironhide e soque Long Haul para impedi-lo de usar seu lança-chamas. Quando ele fugir, persiga-o atirando, principalmente quando ele escalar os prédios.

Demolisher's Prophecy

7. Elimine os Decepticons.

Chefe - Demolisher

8. Comece destruindo os inimigos menores que o acompanham, então, concentre seu poder de fogo no rosto do gigante, alternando entre a arma primária e a secundária. Caso sua energia caia, transforme-se. Acelere para longe e esconda-se até se recuperar.



Jogando em rede, é preciso proteger o líder de seu grupo e destruir o líder do outro. É simples, mas bastante viciante.

Along the Waterfront

9. Conserte as torres de comunicação. Esta fase é exatamente igual a "Failure to Communicate", exceto que será preciso consertar quatro antenas.

WEST COAST

A Girl in Trouble

10. Elimine os inimigos até que Mikaela apareça. Pegue-a, leve a garota até o ponto marcado no mapa e derrote mais inimigos. A partir desta etapa, acostume-se a alvejar os inimigos na cabeça com as armas primárias, pois isso facilitará muito no combate. Contra os inimigos grandes com lança-chamas, aposte no combate corpo a corpo.

Last Gang Around

11. Elimine vinte Decepticons. Uma boa tática é se esconder entre os prédios, deixar que venham e mandar bala quando não esperarem.

Oil Flows Back

12. É preciso resgatar três operários e levá-los até o ponto de segurança. Derrote os inimigos que surgirem e espere que o rapaz que deve ser salvo apareça, então, agarre-o e leve-o ao local indicado. Surgirão inimigos aéreos nesta fase. Tente alvejá-los na forma de helicóptero, pois sofrerão mais danos assim.

Return to the Refinery

13. Localize e conserte as antenas danificadas como fez nas fases anteriores. Use e abuse de Headshots para facilitar sua vida.

Allies Attacked

14. É preciso proteger o comboio militar. Use a habilidade especial de Ironhide para causar dano adicional e não hesite em utilizar o Overdrive. Destrua as pilhas de entulho pelo caminho e fique fora do canal quando os inimigos o cercarem, pois será mais fácil alvejá-los.



Clash in the Canals

15. Prossiga para os pontos marcados no mapa e elimine os inimigos. Caso seja cercado, Transforme-se em carro, afaste-se do local do conflito e espere os inimigos se aproximarem para atacar um de cada vez.



Ironhide

Habilidade Especial - Automated Rocket Turret
Um canhão é deixado no campo de batalha e atira nos inimigos próximos. Tal dispositivo pode ser destruído.



DEEP-6

Megatron Reborn

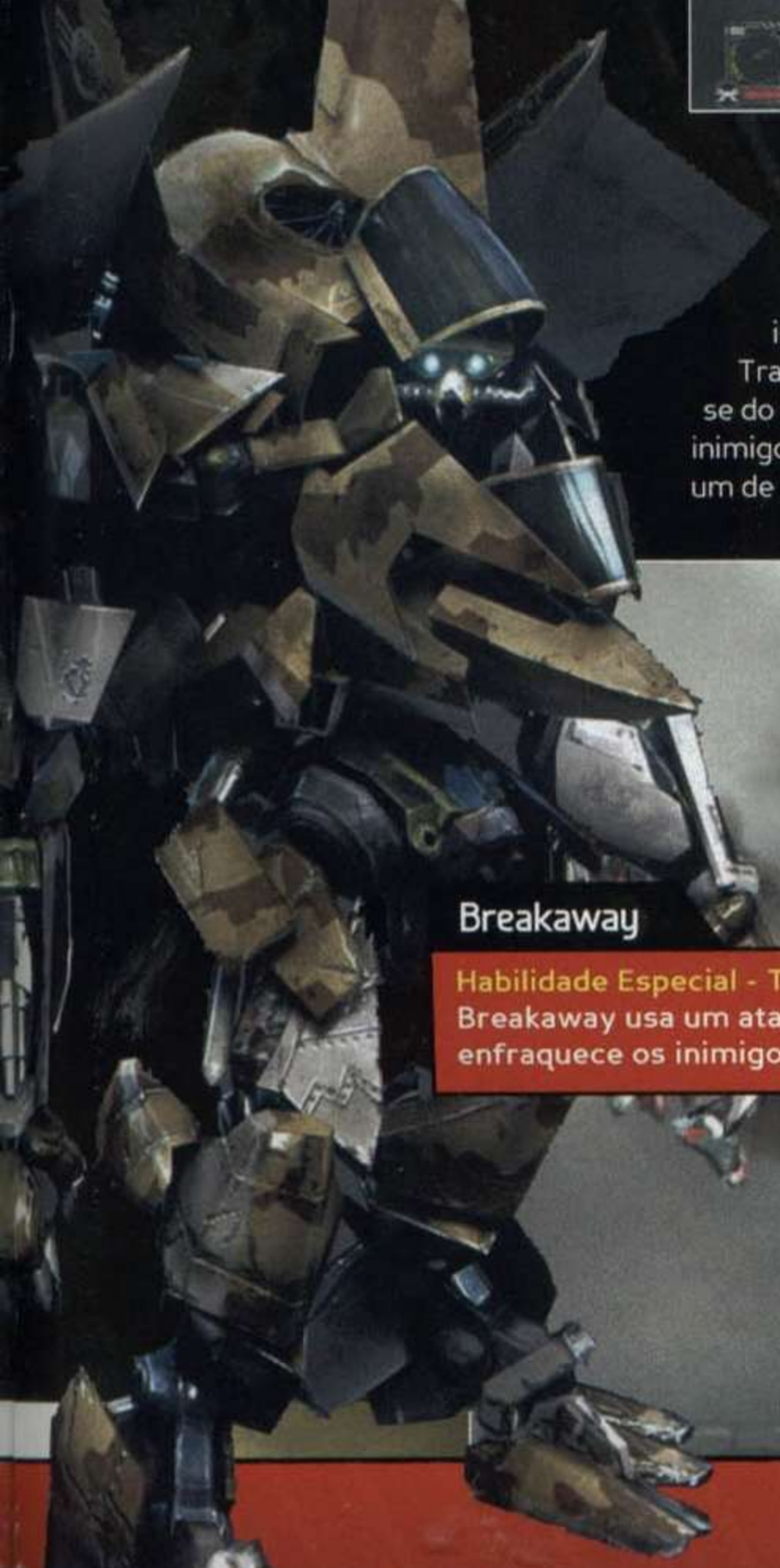
16. Seu objetivo é restaurar os canhões danificados dos navios, representados por chaves inglesas no mapa (aproxime-se e aperte ●). Ao pousar em um navio, um dos veículos irá atacá-lo. Derrube-os no mar para destruí-los de uma vez.



17. Cinco pessoas aparecerão em navios diferentes e é preciso resgatá-las e ir ao quartel central da área. Neste momento, você ficará sob fogo cruzado, portanto, use o rifle sniper de Breakaway e elimine todos os inimigos que estiverem a seu alcance antes de se preocupar com os humanos.

18. Caso sofra muito dano,





Breakaway

Habilidade Especial - Thermal Wave
Breakaway usa um ataque que enfraquece os inimigos próximos.

PLANANDO Ao planar, seu personagem se move mais lentamente e se torna um alvo bastante fácil para os inimigos. Tome muito cuidado ao usar esta habilidade, para não acabar alvejado por todos os inimigos do cenário.

DETONADO

aproveite a habilidade de planar que Breakaway possui (basta estar em modo robô ao cair no mar). Esconda-se atrás de um dos navios e espere sua energia voltar.

EAST COAST
For the Love of Sam

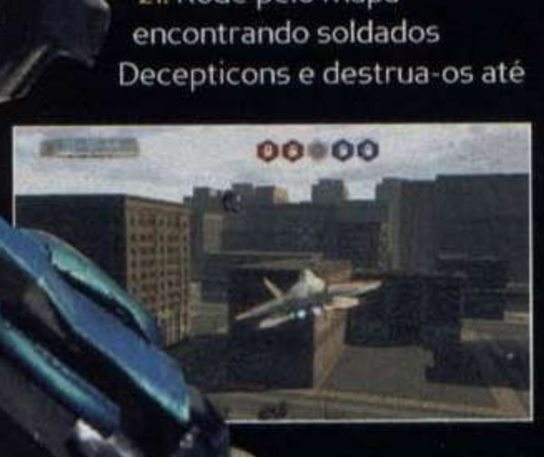
19. É necessário derrotar 28 inimigos antes de encontrar Sam, a melhor escolha é Optimus Prime. Preocupe-se com os Decepticons terrestres e dê preferência a ataques físicos para que não tenham muita chance de contra-atacar. Alveje os inimigos aéreos enquanto estiverem no modo veículo para causar mais dano.

Chefe - Grindor

20. Use o Overdrive que acumulou ao longo da fase e atire constantemente contra Grindor (concentre seus disparos na cabeça dele, de preferência). Quando o Overdrive acabar, cole e use ataques físicos. Não dê muita atenção aos inimigos normais e abuse do especial de Optimus para minimizar os danos sofridos.

Starscream Stand

21. Rode pelo mapa encontrando soldados Decepticons e destrua-os até Starscream aparecer. Economize a barra de Overdrive para o chefe.



Chefe - Starscream

22. Assim que avistar Starscream, ative a barra de Overdrive e detone. Ele irá fugir, então, será necessário encontrá-lo e atacar mais uma vez. Se estiver jogando com Optimus, abuse de sua habilidade especial. O problema aqui são os inimigos genéricos. Se a coisa engrossar, esconda-se entre os prédios para conseguir vantagem geográfica e e destrua-os conforme o seguirem.

Riding Shotgun

23. Sua missão é proteger um comboio militar. Fique de olho no mapa (ou melhor, em suas bordas) para saber por onde os inimigos virão e para avistar os pontinhos que representam os Decepticons. Vá ao encontro deles para mantê-los longe do caminhão. Destrua as pilhas de entulho pelo caminho para abrir atalhos e vencer mais rápido.



For Power and Glory

24. Proteja a usina elétrica e o estúdio de televisão. Ironhide é uma boa opção aqui, pois sua habilidade especial ajuda um bocado a eliminar inimigos mais distantes. Novamente, concentre-se nos inimigos terrestres antes de atacar os que voam. Ao terminar de proteger a usina, você provavelmente terá preenchido a barra de Overdrive, portanto, use-a sem dó quando estiver protegendo o estúdio de televisão.

Fuel the Jets

25. Vá até o ponto indicado e elimine os inimigos para fazer Sam aparecer. Pegue o garoto e leve-o ao museu. Defenda o museu da horda inimiga. Permaneça próximo ao museu e elimine os inimigos assim que eles se aproximarem. Uma boa opção para esta fase é Optimus, pois seu escudo aguenta um bocado de abuso e não o obriga a se afastar tanto do museu para recarregar as energias.

To the Skies

26. Voe pelos checkpoints (esferas azuis) na ordem correta para encontrar a sonda Decepticon, então, destrua-a e prossiga. Quanto melhor pilotar Breakaway no modo jato, mais fácil será esta fase. Não perca seu tempo enfrentando inimigos ao longo da fase, concentre-se apenas em atravessar os checkpoints.

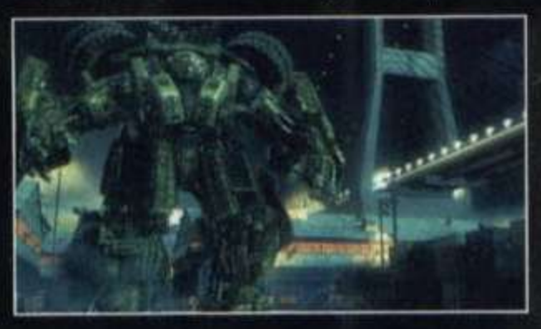


CAIRO
Ancient History

27. Prossiga pelo cenário até cair na armadilha. Derrote os doze soldados Decepticons.

Chefe - Megatron e Starscream

28. Apesar de atacarem ao mesmo tempo, os dois ficam bem longe um do outro, então, não há risco de o cercarem. Ataque Megatron primeiro e use apenas ataques físicos para não lhe dar tempo de reagir. Contra Starscream, mantenha distância para ter mais facilidade em esquivar de seus disparos e atire à vontade. Ele se move bastante, então, fique de olho no mapa para saber onde ele estará quando pousar.



Total Devastation
Chefe - Devastador

29. A primeira coisa a fazer é ficar atrás dele. Então escale um dos prédios e espere ele passar. Evite esbarrar nele, é morte instantânea. Três torres surgirão nas costas do inimigo, onde você deve concentrar seu fogo. Não tente desviar dos mísseis e atire em uma torre por vez. Destrua a primeira, transforme-se e afaste-se para recuperar energia. Volte e repita com as outras duas torres.

30. Dois outros pontos vulneráveis surgirão nos quadris, fuzile-os e os destrua. Afaste-se para recuperar as energias quando necessário. Quando os destruir, atravesse os prédios no meio do cenário e fique na frente de Devastador, pois os próximos pontos vulneráveis serão em seus braços.

FÚRIA **No filme, Sideways estava escondido em seu cantinho sem incomodar ninguém até que foi caçado e morto pelos "heroicos" Autobots. Não é à toa que ele está tão raivoso, pois aqui pelo menos ele pode dar o troco.**

O papel do líder no modo online (sempre Optimus ou Megatron) é distribuído de forma aleatória entre os jogadores. Fique...





Finalmente, o último ponto que deve ser atingido está na testa do gigante. Atire mas nunca se aproxime, pois o ataque tornado é letal.

Rise of the Fallen
Chefe - The Fallen

31. A maior diferença nesta batalha é que Optimus não se transforma em caminhão, mas pode planar, o que será muito útil aqui. Apenas aperte o botão de transformação para isso. O chefe começa no topo da pirâmide, portanto, atire até ele descer. Fallen pode se teletransportar para os lados da pirâmide, portanto, cheque o radar para saber onde ele está.

32. Não é possível se aproximar de Fallen quando ele descer (ele irá repeli-lo com um campo de força), então, continue fuzilando até que ele chame ajuda. Destrua os inimigos e concentre seu fogo em Fallen para fazê-lo descer da pirâmide. Quando a energia do chefe cair pela metade, ele não descerá da pirâmide. Evite os inimigos normais, concentre seu fogo em Fallen e use o Overdrive. Se sua energia cair demais, voe para longe dos inimigos e esconda-se atrás das formações rochosas.



DECEPTICONS

SHANGAI
Shangai Shootout

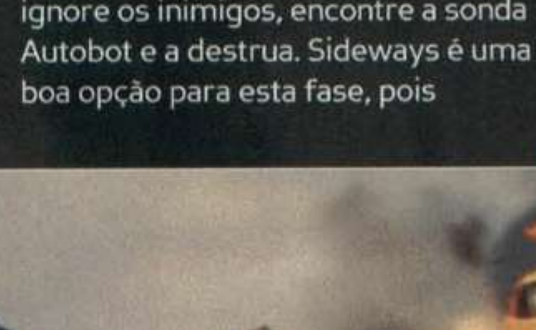
1. Destrua os treze Autobots. Aproveite-se da velocidade de Sideways para escapar, se preciso.

Going Viral

2. Sua missão é destruir as antenas de comunicação, procure-as no mapa e derrote os Autobots que as protegem. Para destruir as antenas, segure ● perto delas. Esta missão funciona da mesma forma que as fases Autobots.

Blood and Ironhide

3. Long Haul é a melhor escolha. Derrote os inimigos e use a subida em espiral para chegar à ponte. Aproxime-se da base guardada pelo campo de força e destrua os tanques e helicópteros até que a defesa do quartel seja desativada; ataque-a com tudo. Volte ao início da fase e siga para a esquerda na bifurcação para encontrar e destruir a base.



Chefe - Ironhide

4. Verifique se Ironhide deixou algum de seus canhões pelo cenário e destrua-o. Aproxime-se do chefe e use o lança-chamas até que a arma superaqueça, então, parta para os ataques físicos. Se ele escalar um prédio, atire com sua arma primária e, se tiver chance, aproxime-se para continuar usando os lança-chamas.

Hunt the Hunter

5. Apenas dirija pelos checkpoints, ignore os inimigos, encontre a sonda Autobot e a destrua. Sideways é uma boa opção para esta fase, pois velocidade será mais importante que força bruta.

Find and Grind

6. Destrua os Autobots que encontrar no início da fase, então, vá ao encontro de Grindor. Conserte-o (aperte ● perto dele) e acompanhe-o até o ponto marcado no radar. Não se afaste de Grindor, pois vocês serão atacados por Autobots e o grandão não se vira bem sem sua ajuda. Siga-o e destrua todos que surgirem.

Race to Destruction

7. Passe pelos checkpoints até encontrar a sonda Autobot. Ignore os inimigos e destrua a sonda.

WEST COAST
West Coast Hack

8. Encontre as antenas e conserte-as. Grindor pode voar, o que facilita muito o seu avanço pela fase.



Hunt for Breakaway

9. Destrua dezesseis inimigos comuns, então, prepare-se para enfrentar Breakaway. Use a tática de se esconder entre as construções caso sua energia caia demais . Guarde a barra de Overdrive para o chefe.

Chefe - Breakaway

10. Breakaway é fraco, mas se move ►



PREJUÍZO Enfrentar inimigos com lança-chamas dever ser um saco. Os Autobots com certeza gastam uma fortuna em Auri Shine (ou demais produtos do Polishop) para recuperar os danos na lataria após os combates.

DETONADO

bastante pelas coberturas dos prédios. Fique no chão, perto dos prédios onde ele estiver e atire com tudo o que tiver. Se tiver o Overdrive, use.

Find the Female

11. Vá até as construções indicadas e as destrua com o lança-chamas de Long Haul (é bem mais rápido assim). Quando um operário sair dos destroços, agarre-o e leve-o até a sonda Decepticon. Repita a operação três vezes para descobrir Mikaela. Destrua o prédio onde ela está e



leve-a até o ponto marcado no radar.

Tapping the Source

12. Destrua as antenas.

In Search of the Spark

13. Destrua os Autobots e procure pelo prédio marcado no mapa. Uma maneira eficaz de eliminar os inimigos é esperar que eles se reúnam no canal e dar rasantes em modo de jato, enquanto atira neles. Não fique transformado em robô dentro dos canais ou será facilmente derrotado pelos adversários. Após destruir o primeiro prédio, derrote os Autobots que aparecerem e siga para a próxima construção. Repita até Galloway (o humano a ser sequestrado) aparecer e, então, leve-



o até o ponto marcado no radar.

Oil in the Canals

14. Seu único objetivo é destruir todos os Autobots espalhados pela fase. Não há uma tática específica aqui, apenas lembre-se de não ficar nos canais para não acabar cercado.

DEEP SIX
Rise of the Fallen

15. Na primeira etapa da fase, é preciso destruir os canhões nos navios; voe até eles e ataque sem piedade. Os robôs nos navios são todos Decepticons e darão cobertura contra os Autobots que aparecerem na fase. Cheque o radar para saber onde localizar os canhões que devem ser destruídos. Assim que terminar, procure os navios menores no radar, plane ao lado deles (volte ao modo robô enquanto estiver sobre a água), posicione-se próximo e atire. Caso se posicione da forma correta, o navio servirá de escudo



para os tiros dos Autobots inimigos.

EAST COAST
Ladiesman217

16. Destrua o primeiro grupo de Autobots da fase até que a localização de Sam Witwicky seja revelada. Agarre-o e leve-o até o ponto marcado no radar, então, encare uma tropa de Autobots. Use a habilidade especial de Grindor (o canhão) o tempo inteiro, pois os inimigos desta etapa são bastante agressivos. Não deixe que se aproximem demais e não hesite em se transformar em helicóptero para fugir para longe caso a coisa aperte. Guarde o Overdrive para a leva de inimigos que surgem após deixar Sam no ponto marcado.

Hunter Killer

17. Passe pelos checkpoints para encontrar uma sonda Autobot e destrua-a. Aproveite que Long Haul pode aguentar muito abuso e simplesmente ignore os inimigos.

Past His Prime

18. Seu objetivo é destruir os inimigos comuns e enfrentar Optimus Prime. Megatron é a melhor opção aqui, pois pode demolir os adversários sem problemas e sua habilidade especial destrói grupos



inimigos com um único disparo, portanto, abuse deste poder.

Chefe - Optimus Prime

19. Guarde o Overdrive adquirido na fase e ative-o assim que Optimus aparecer. Atire feito um doido e, quando a arma aquecer, parta pra cima dele e finalize a luta com ataques físicos.

Sending a Message

20. Destrua a usina elétrica e a estação de TV da cidade, nesta ordem. Ignore a presença dos Autobots, pois se tentar lutar será facilmente cercado e destruído, portanto, destrua seus alvos rapidamente para não ter tempo de ser subjugado. Na estação elétrica, comece a destruição com mísseis e use os lança-chamas para derrubar as construções maiores (incluindo as duas torres). Assim que arrasar com tudo, corra até o prédio da estação de TV e ataque-o com lança-chamas, movendo-se em círculo ao redor da construção para despistar os



inimigos. Use constantemente a habilidade de cura de Long Haul.

Down with History

21. Vá até o museu e destrua-o. A melhor maneira de fazer isso é se mover ao redor do lugar atirando sem parar. Quando a arma primária superaquecer, troque para a secundária e continue a devastação.

Hunger for Destruction

22. Destrua todos os caminhões-tanque. Dois dos caminhões estão no telhado dos prédios (mas como?): um está no canto do mapa, próximo aos trilhos do trem; o outro está mais ao centro do mapa, próximo a uma construção em uma área aberta.

CAIRO
Desert Massacre



23. Destrua vinte soldados Autobots que surgem no início da fase.

Chefes - Bumblebee e Jetfire

24. Ataque Bumblebee primeiro para que ele se afaste e não o atrapalhe. Concentre-se em Jetfire; use o especial de Megatron para alvejá-lo quando planar sobre você. Não perca tempo usando a habilidade especial de Megatron, pois Bumblebee se move demais para ser atingido por ela. Caso sofra muitos danos, fuja e esconda-se entre as ruínas até sua energia se recuperar. Continue o ataque para finalizar.

The Guns of Cairo

25. Aproxime-se do tanque e espere o campo de força ao seu redor ser desativado. Ataque com o lança-chamas de Long Haul. Sempre que o



campo de força voltar, destrua os Autobots.

Chefe - The Fallen

26. Quando Fallen estiver no alto da pirâmide, use a habilidade especial de Megatron para atacá-lo. Quando descer, fuzile-o e destrua os servos que ele evoca. Após sofrer muito dano, Fallen não descerá da pirâmide. Dê voltas (Megatron pode planar) e fique de olho no radar para saber o lado da construção que estará. Vença-o, termine a aventura principal com os vilões e ganhe mais alguns troféus. Veja na página ao lado os desafios extras para você cumprir. ■

Seria bom se uma das próximas expansões nos permitisse jogar com o Devastador. Seria bacana controlar um robô gigante,...



SEGREDOS

Revenge of the Fallen possui um número enorme de segredos a serem destravados, desde cores alternativas para os personagens até episódios da série animada. É preciso completar uma série de desafios para ter acesso a estas maravilhas. Para ter acesso à lista de destraváveis, aperte L1 ou R1 na tela de upgrades. Mãos à obra! Deixe Optimus Prime orgulhoso!

AUTOBOTS

Use your Energon: gaste 100 mil pontos de Energon em upgrades.

Collect Skill Shots: atire em 50 emblemas Autobots. Eles são facilmente localizados, pois possuem um brilho azulado.

Bumblebee Charge: paralise cinco inimigos com a habilidade especial de Bee e destrua-os com um ataque físico carregado. Faça isso nas fases iniciais, onde os inimigos são mais fracos.

Optimus Prime Advanced: destrua cinco inimigos usando o Advanced Attack.

Bumblebee Advanced: destrua dez inimigos com Advanced Attack.

Ratchet Rescue: recupere sua energia ou de seus aliados até atingir um total de 2.500 pontos.

Powered Optimus Prime Fly: consiga a habilidade de voo de Optimus e acumule 3,5 km de voo (jogar a fase Rise of the Fallen três vezes é o suficiente).

Ironhide Turret: destrua dez inimigos com a habilidade especial de Ironhide.

Bumblebee: acione o turbo de Bumblebee 100 vezes quando estiver no modo veículo.

Optimus Prime Shield: absorva 750 pontos de dano com a habilidade especial de Optimus. É mais fácil de cumprir nas fases finais do jogo.

Optimus Prime Charged Shot: destrua 25 inimigos com tiros da arma secundária carregados.

Powered Up Optimus Shockwave: destrua cinco inimigos usando tiros da arma secundária carregados ao máximo quando estiver jogando com a versão "melhorada" de Optimus.

Ironhide Overload: usando Ironhide, destrua 25 inimigos com um "Overload", ou seja, cause muito mais dano que o necessário para abatê-los. O Overdrive é a técnica perfeita para o trabalho.

Bumblebee Drive: dirija 15 quilômetros (acumulados) com Bumblebee.



Ironhide 100: destrua 100 inimigos usando as armas de longa distância de Ironhide.

Breakaway Headshots: com Breakaway, elimine dez inimigos com tiros na cabeça enquanto estiver planando.

Breakaway Overheat: use a habilidade especial de Breakaway em dez inimigos.

Optimus Prime Advanced Jumps: 50 Advanced Jumps com Optimus,

Shangai: termine as fases de Shangai.

West Coast: complete todas as fases de West Coast.

Deep 6: complete Deep 6.

East Coast: complete todas as fases em East Coast.

Cairo: complete as missões no Cairo.

DECEPTICONS

Energon 100K: use 100 mil pontos de Energon em upgrades.

Skill Shots: destrua 50 emblemas Decepticons.

Megatron (Flight) Hover: enquanto estive planando, destrua dois inimigos ao mesmo tempo com um único tiro da habilidade especial de Megatron. Vá para um canto da fase onde se enfrenta Fallen e espere que dois dos inimigos grandes o cerquem, então, atire neles.



Sideways Headshot: com Sideways, elimine 10 inimigos com tiros na cabeça.

Starscream Vehicle Sike: destrua cinco inimigos com Starscream no modo jato.

Megatron Scare: com Megatron, escolha uma fase na cidade e saia andando até assustar 100 pessoas.

Megaton Charged Shot: destrua dez inimigos com tiros totalmente carregados da arma secundária de Megatron.

Megatron (Flight) Fly: voe 3,5 km com Megatron quando ele tiver a habilidade de planar. Jogue a fase "Revenge of the Fallen" duas ou três vezes e pronto.

Long Haul Heal:- recupere 2.500 pontos de energia com a habilidade de Long Haul.

Sideways Mines: use a habilidade especial de Sideways em cinco inimigos.

Long Haul Grenades (cor secundária de Long Haul no singleplayer e multiplayer) - elimine 20 inimigos usando disparos totalmente carregados das granadas de Long Haul.

Megatron Special: elimine dois inimigos com a habilidade especial de Megatron. Vá até uma fase em que o objetivo é destruir inimigos, espere que fiquem próximos a você e atire.

Starscream Slow: desacelere 15 inimigos com a habilidade especial de Starscream.

Sideways Ranged: elimine 50 inimigos com as armas de longa distância de Sideways.

Grindor Fly: voe 7,5 km com Grindor no modo helicóptero.

Grindor Turret: destrua dez inimigos com a habilidade de Grindor.

Long Haul Flamethrower: destrua 20 inimigos com o lança-chamas.

Sideways Surface to Air: destrua cinco helicópteros (ou robôs em helicóptero) com Sideways.

Shangai, West Coast, Deep 6, East Coast e Cairo: termine as respectivas fases para habilitar os vídeos relacionados a elas.



Sideways

Habilidade Especial - Gravitron Mine
Uma bomba é disparada e ela diminuirá a velocidade dos inimigos atingidos.

... digo, ainda mais gigante que a média.

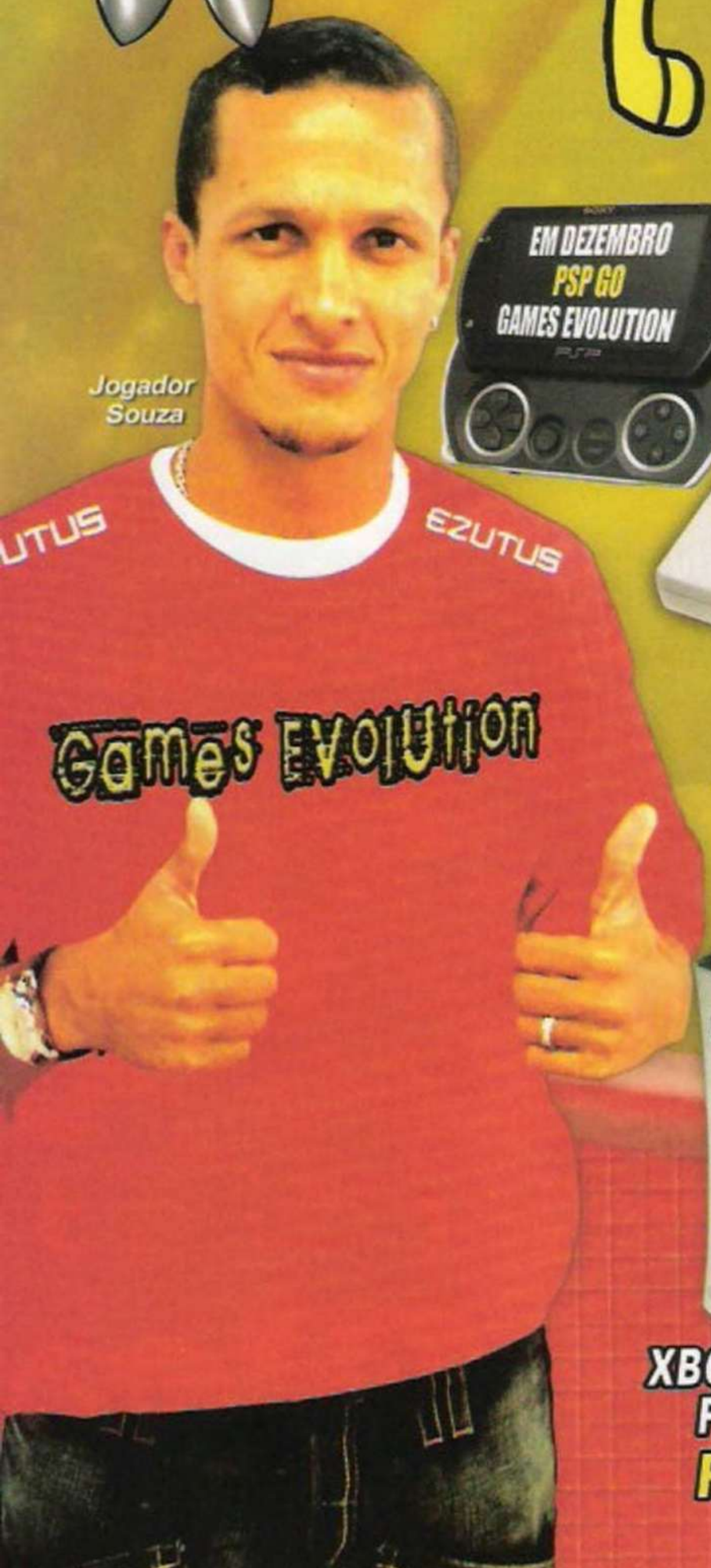
Games

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

ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937





Jogador
Souza





NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



60GB

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

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

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

3 CONSERTO Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00





PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00



A Força do G4 no PES2009

O segundo turno do Brasileirão começou! Conheça os integrantes do G4 e aprenda os esquemas táticos de Palmeiras e São Paulo



Por **André Forte**

Após dezenove rodadas, o primeiro turno do Brasileirão chegou ao fim com o palmeiras se segurando na ponta da tabela, mas a briga pelo título permanece aberta e promete muitas emoções, já que o tricolor, carinhosamente apelidado por sua torcida de Jason, o time que nunca morre, está no retrovisor dos comandados de Muricy Ramalho. Assim, resolvemos colocar nosso time em campo novamente para trazer mais uma atualização para Pro Evolution Soccer 2009. Nesse mês, caprichamos na escalação de Palmeiras e São Paulo e preparamos as melhores táticas para você se dar bem com esses times. De quebra, atualizamos muitos times brasileiros e alguns internacionais de acordo com as novidades da temida janela de contratações da Europa. Veja no quadro "Brasileirão - Segundo Turno" como atualizar o seu PES 2009.

Palmeiras
O Equilíbrio do Líder

O atual líder do Brasileirão possui um time equilibrado e um grande técnico no banco. O tri-campeão brasileiro Muricy Ramalho conta com a força de seus meias Diego Souza e Cleyton Xavier para criar as melhores jogadas ofensivas para os atacantes Obina e Ortigoza. Além disso, o verdão conta com a força defensiva do volante Pierre e a segurança e versatilidade do zagueiro Edmilson. Os torcedores do verdão ainda ganharam um mimo especial da D&T. A nova camisa nº 3 do Palmeiras, com a cor azul e a cruz de Savóia, que remete aos gloriosos tempos de Palestra Itália. Para usar, basta selecionar o uniforme 2 (Ok, a camisa branca ficou de fora para garantir a presença da camisa azul, mas essa novidade é muito mais legal).

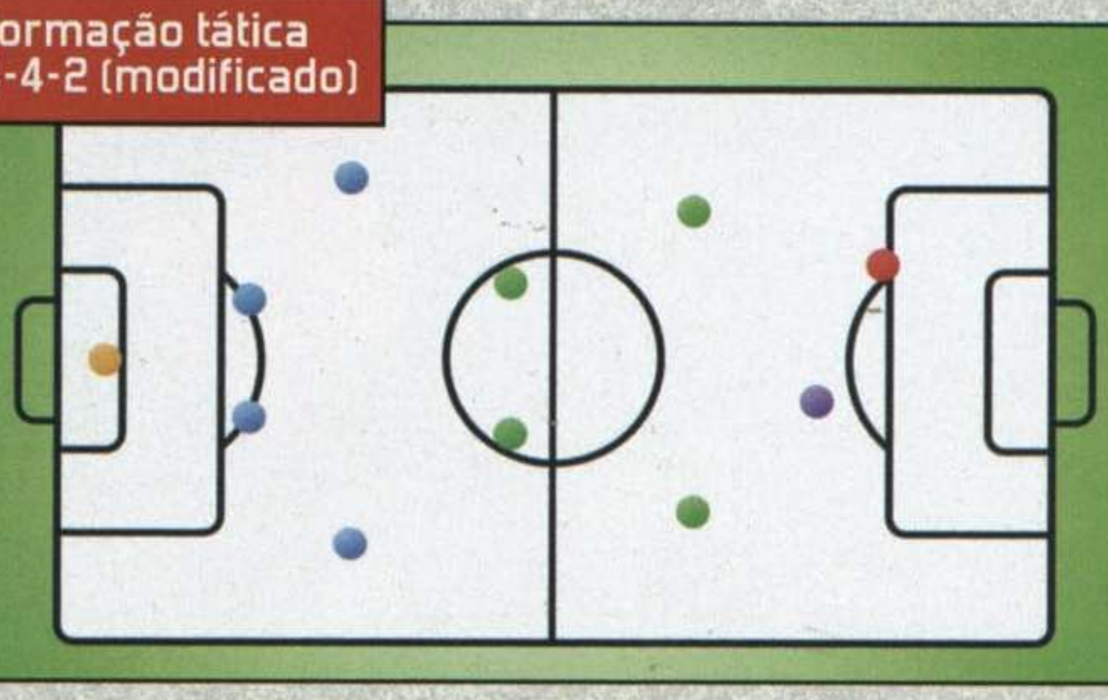
Elenco titular
12 – Marcos (Gol)
77- Figueroa (LD)
23 – Danilo (Z)
15 – Maurício Ramos (Z)
6 – Armero (LE)
5 – Pierre (Vol)
3 – Edmilson (Vol)
10 – Cleiton Xavier (Meia)
7 – Diego Souza (Meia)
30 – Ortigoza (At)
28– Obina (At)

Banco
Goleiro
1 – Bruno
Laterais
16 – Jefferson
17 – Wendel
Zagueiros
13 – Marcão
Volantes
18 – Jumar
21 – Souza
2 – Sandro Silva

Meias
26 – Deyvid Sacconi

Atacantes
29 – Daniel Lovinho
20 – Robert
19 – Lenny
8 – Willians

Formação tática
4-4-2 (modificado)





Destaques do Alvi-verde



Marcos
O santo goleiro é especialista em defender penalidades máximas, portanto, não estranhe se o iluminado guarda metas te salvar em alguns jogos. Além disso, ele mantém uma boa média de jogos, mas pode sofrer com eventuais lesões.



Pierre
O coração do verdão fica fixo no meio campo. O volante Pierre é uma das melhores armas da defesa alviverde. Não se acanhe em contar com sua ajuda para tomar bolas, e até arrisque alguns contra ataques, pois habilidade não lhe falta.



Diego Souza
Disparado, o mais habilidoso jogador do elenco alvi-verde, o genial Diego Souza é o garçom do time e dono das mais perigosas jogadas de ataque. Além disso, ele possui um chute certeiro, o que pode fazer a diferença nos jogos difíceis.



Cleiton Xavier
Cleiton Xavier é o talismã do Palmeiras nos jogos difíceis. Ta truncado? A Defesa não lhe dá espaço? Experimente um tiro de longe com ele. Você pode se surpreender com o gol.

Dê uma olhada no uniforme 2 de Rogério Ceni para ver uma surpresa à Jason...

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

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "classicos.rar". O endereço é o seguinte: www.europanet.com.br/download/play128

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

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

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

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

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



São Paulo
O Campeão voltou!

O tricolor do Morumbi estava cabisbaixo após a eliminação na Copa Libertadores da América, mas desde a chegada do técnico Ricardo Gomes, a equipe não pára de subir na tabela e, recentemente, até ganhou o apelido de Jason, o time que nunca morre. O segredo está no entrosamento da equipe, que segue a mesma desde o tri-campeonato conquistado no ano anterior, além de belas apresentações individuais de jogadores como Hernanes, Richarlyson e Dagoberto. Na atualização da D&T, acertamos a equipe de acordo com a nova temporada e demos uma caprichada nos uniformes 1 e 2, incluindo alguns detalhes ausentes na atualização anterior

Elenco Titular
01 - Rogério Ceni
05 - Miranda
03 - André Dias
20 - Richarlyson
15 - Jean
06 - Junior César
11 - Arouca
10 - Hernanes
07 - Jorge Wagner
25 - Dagoberto
09 - Washignton

Banco
Goleiro
22 - Bosco

Laterais
30 - Saavedra
02 - Adrian Gonzalez (LD)

Zagueiros
04 - Rodrigo
31 - Aislan

Meias
18 - Hugo
23 - Zé Luis
28 - Marlos

Atacantes
17 - Borges
29 - Henrique

Formação tática
4-4-2 (modificado)





Destaques do Tricolor



Rogério Ceni
O Capitão voltou. E Ceni não é apenas um goleiro, pode desempenhar a importante função de líbero de sua própria área, já que conduz e lança a bola como poucos. Se já não bastasse, ainda bate faltas impecáveis. Nem pense em escolher outro para cobranças próximas à grande área.



Richarlyson
O vesátil meia pode ser colocado em praticamente qualquer posição que se sai bem. Como é eficaz na defesa e habilidoso no ataque, pode desempenhar a função de meia, volante ou zagueiro. É um verdadeiro coringa para ser utilizado nos jogos com muitos desfalques.



Dagoberto
Um dos mais ágeis jogadores do futebol brasileiro, o esperto Dagoberto não costuma perder uma bola espirrada pelos adversários ou lançamentos nada primorosos de sua zaga. Coloque-o mais recuado e próximo dos meias, pois seu forte é a velocidade nos contra ataques. É um verdadeiro minerador, procurando uma bela jogada nos lances menos prováveis. E o melhor: costuma tirar leite de pedra.

Hernanes
De volta à realidade, Hernanes mostrou que realmente é bom de bola. Sua principal arma é a assistência aos atacantes. Posicione-o próximo à linha de ataque e aproveite as bolas açucaradas do garçom.

ESTÁDIO VIRTUAL



Goiás

Fernandão é promessa de gols do Verdão do Centro Oeste

1 – Harlei
3 – Rafael Toloi
4 – Ernando
5 – Leandro Euzébio
2 – Vitor
8 – Fernando
11 – Ramalho
6 – Felipe Menezes
10 – Leo Lima
7 – Iarley
9 – Fernandão

Destaque

Fernandão
O grande reforço do Goiás está presente na nossa escalação. Goleador como poucos, é peça fundamental para aproveitar os rebotes e passes nas arrancadas de seu companheiro de ataque Iarley. De grande agressividade ofensiva, não costuma passar em branco quando tem possibilidade.

3-5-2
Segundo colocado da tabela, o Goiás está surpreendendo no Campeonato Brasileiro. A surpresa não é a boa colocação no campeonato, superando adversários como Internacional-RS, Corinthians, Cruzeiro e Atlético Mineiro, mas pela consistência tática do time montado pelo técnico Hélio dos Anjos.
Para aumentar a festa do torcedor alvi-verde, o Goiás ainda presenteou sua fanática torcida com a volta do atacante Fernandão, que retorna ao Clube que o revelou antes de se consagrar como ídolo do Internacional.
Confira a escalação que criamos para o Goiás, levando em conta o 3-5-2 adotado pelo técnico e a nova dupla de atacantes, Iarley e Fernandão.



Avaí

De Floripa para o G4

1 – Eduardo Martini
3 – Augusto
4 – Rafaell
5 – Emerson
2 – Luis Ricardo
6 – Ferdinando
5 – Léo Gago
8 – Marquinhos
10 – Muriqui
9 – Eltinho
18 – Fabinho Capixaba



O estádio da Ressacada faz festa a cada partida do embalado Avaí. A equipe do técnico Silas saiu de uma desconfortável disputa para não cair e até o fechamento dessa edição ocupava a quarta colocação do Brasileirão. Sendo assim, nada mais justo do que apresentar uma escalação atual do time que venceu o Flamengo por 3x0, com direito à contratação de Fabinho Capixaba (ex-Palmeiras).

Eduardo Martini
A muralha do Avaí é peça muito importante para a manutenção da boa defesa da equipe. Apesar de o jogador não controlar o goleiro durante os jogos, Martini cumpre bem o seu papel também no PES 2009, executando defesas sensacionais e complicando a vida dos atacantes adversários.

Nova Atualização PES2009

A temida janela de transferências dos clubes europeus está dando o que falar, e muitas contratações milionárias foram feitas e ainda podem acontecer, para desespero dos torcedores brasileiros. Se na vida real a janela assusta, em Pro Evolution Soccer 2009 é motivo de comemorar, afinal, todos os times ganham reforços novos. Assim, a D&T caprichou nas atualizações baseadas nas últimas contratações européias e, de quebra, fizemos melhorias em boa parte dos clubes nacionais. Confira quem entrou, quem saiu e o que oferecemos de novo para os times nesse novo patch:

- **Fenerbahce:** Contratação dos ex-corinthianos André santos e Cristian
- **Avaí:** Contratação de Fabinho Capixaba (ex-Palmeiras)
- **Palmeiras:** Inclusão dos atacante Ortigoza e Robert e atualização do uniforme 1 para a temporada 09/10 e inclusão do uniforme azul com a cruz de Savóia.
- **Benfica:** Contratação dos brasileiros Keirrison (ex-Palmeiras) e Ramires (ex-Cruzeiro).
- **Real Madrid:** Contratações milionárias de Kaká (ex-Milan) e Cristiano Ronaldo (ex-Manchester United)
- **Internacional:** Contratação dos ex santistas Cleber Santana, Bolaños e Fabiano Eller
- **São Paulo:** Atualização de uniforme da temporada 09\10.
- **Manchester City:** Contratação do argentino Tevez (ex-Manchester Untd) e Adebayor (Ex-Arsenal)
- **Barcelona:** Contratação milionária de Ibrahimovic (ex-Inter Milão)
- **Grêmio:** Melhorias no uniforme 2
- **Botafogo:** Atualização dos uniformes 1 e 2
- **Atlético Paranaense:** Atualização do uniforme 2
- **Santos:** Atualização do uniforme 2 e inclusão dos jogadores Émerson (ex-Milan), Rodrigo Mancha (ex-Curitiba) e Fabão.
- **Flamengo:** Atualização dos uniformes 1 e 2 com novo patrocinador.
- **Cruzeiro:** Atualização do uniforme 1 com o novo patrocinador
- **Goiás:** Contratação de Fernandão
- **Villareal:** Contratação de Nilmar (ex-Internacional)

Mande sugestões de atualização para o nosso email: playstation@europanet.com.br

PG Play Game

Representante oficial da marca PG - Play Game

NP New Port

Representante oficial da marca NP - New Port

The Beatles Rockband em breve.

Quem vende games compra aqui.

Nova PSP Go! em breve.

OLYMPIC GAMES

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

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

cadastre sua loja
entre em contato
www.olympicgames.com.br
(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9878 9311
atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

imagens ilustrativas

Conheça também nossa linha de modelismo!

SPOILER

SPOILER ALERT!!!

Você já está cansado de saber, mas nós gostamos de avisar, afinal queremos dormir sempre em paz, com a consciência limpa. Está seção é destinada a narrar a história de jogos, expor seus segredos e revelações. Se você ainda não jogou *Fallout 3*, fuja daqui... a não ser que você goste de saber com antecedência o que o espera nas aventuras.

Fallout 3

A saga de um jovem idealista que tenta fazer o bem e encontrar seu pai em meio a um pesadelo pós-apocalipse



DURÃO Apesar da pinta de Darth Vader da periferia, esse camarada é um dos mocinhos. Pode confiar nele quando o vir.

Por **Amer Houchaimi**

***Fallout 3* é um dos games mais fascinantes desta geração, com um vasto mundo a ser explorado, escolhas morais bem delineadas e ação de tirar o fôlego.** E por trás de tudo isso há uma grande história a ser contada e você vai conhecê-la agora.

Fallout 3 é um mundo aberto que permite aos jogadores agirem como bem entenderem, sendo maus ou bons. Ao criar este spoiler, optamos por contar a história do ponto de vista de um personagem inerentemente bom e das ações que ele desenvolveria na capital.

Afinal de contas, já tem bandidos demais por lá. Alguém tinha que pensar nas criancinhas.

O início

O mundo é um lugar muito diferente. Aqueles que antes eram os senhores do planeta, causaram sua devastação.

O ano é 2276 e a Terceira Guerra Mundial ocorreu duzentos anos antes do início de nossa história. Foi o conflito mais curto de todos os tempos, pois durou apenas duas horas... foi o tempo dos mísseis nucleares serem lançados e atingirem seus alvos.

As bombas destruíram toda a vegetação, derrubaram as cidades e contaminaram a água. Os efeitos da radiação criaram os mais diversos tipos de mutação e aberrações e a vida se tornou uma eterna batalha pela sobrevivência.

Mesmo assim, houveram aqueles que perseveraram e que tentaram fazer do mundo um lugar um pouco mais esperançoso. Essa é a história de uma dessas pessoas, a história de Vault Dweller.

Crescendo muito depressa

Vault Dweller nasceu no Vault 101, um dos muitos abrigos anti-bombas que foram criados antes da grande guerra. Longe dos perigos do mundo exterior, Vault Dweller cresceu entre amigos e com o amor de seu pai.

Como todas as crianças do Vault, ele recebeu um Pip 3000 ao completar dez anos, prova de que, em breve, seria detentor de mais responsabilidade; mas, por hora, lhe bastava ser criança e se divertir junto de sua melhor amiga, Amata.

Mas nada dura para sempre. Ao completar dezenove anos, Vault Dweller acordou em meio ao caos. Amata o informou que seu pai, James, havia partido do Vault 101; e que os seguranças de seu pai, o Overseer, líder supremo do lugar, estavam agindo com violência e matando os moradores.

Sem pensar duas vezes, o Vault Dweller entrou em confronto com os guardas do lugar e até mesmo com o Overseer. Seu objetivo era seguir em direção ao deserto, o mundo exterior, abandonar o único lar que havia conhecido e encontrar seu pai.

Sem olhar duas vezes, Vault Dweller abandonou sua vida passada e preparou-se para um futuro de incertezas. Ele se atirava ao perigo e não sabia se sobreviveria, mas era o que ele precisava fazer.

Ao colocar os pés fora da base subterrânea em que havia passado toda sua vida, o jovem aventureiro sentiu seus olhos queimarem e sua pele ardeu diante de algo que ele nunca havia precisado enfrentar embaixo da terra. Pela primeira vez na vida, ele se deparou com o Sol.

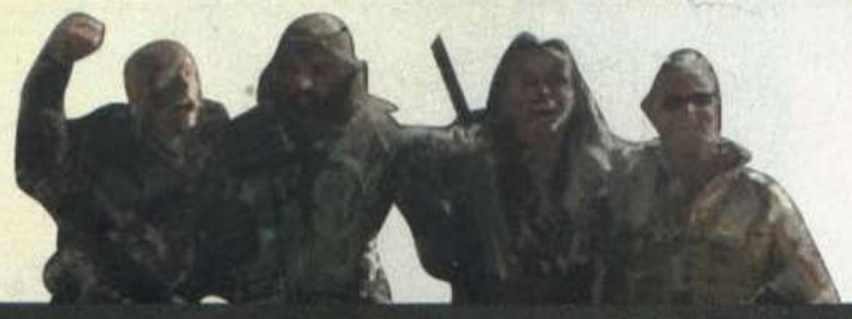
Seguindo suas pegadas

Logo ele chegou a Megaton, a maior cidade humana do pós-guerra, onde esperava encontrar informações sobre seu pai.

As informações vieram nas palavras de um canalha: Moriarty, o dono do bar local, que informou que seu pai havia seguido para o leste, em direção a Galaxy News Radio. Estação de rádio pirata que não seguia o Enclave, a organização paramilitar que dizia representar o governo.

Sem pestanejar, Vault Dweller seguiu em direção a Galaxy News Radio e conheceu um dos maiores perigos da terra devastada, os Super Mutants. Não fosse a intervenção de membros da Brotherhood of Steel, liderados por Paladin Lyons, a aventura do Vault Dweller teria terminado muito antes do que ele esperava. Mas junto de seus novos companheiros, o aventureiro conseguiu sobreviver mesmo ao ataque de uma versão ainda mais colossal de Super Mutant, ao mesmo tempo que descobriu as vantagens de se ter um disparador portátil de

Quando seus melhores amigos são um cachorro radioativo e um monstro gigante; é hora de voltar ao Orkut e fazer novas amizades.



artefatos nucleares.

Não demorou muito e Vault Dweller conheceu Three Dog, o DJ da Galaxy News Radio, que propôs um acordo: se ele recuperasse o sinal da radio, receberia informações sobre o paradeiro de seu pai.

O herói se aventurou pelo museu de tecnologia da Capital e pelo monumento a Washington, onde pode presenciar a bárbara guerra que os Super Mutants travavam com a Brotherhood of Steel pelo controle da região. Mas isso por hora não era problema seu e Vault Dweller retornou a Three Dog, que manteve sua parte no trato e o informou que seu pai estava na fortificada Rivet City.

A busca do Vault Dweller se estenderia por mais algum tempo.

Conquistas Acadêmicas

Rivet City era uma cidade improvisada nos restos de um grande navio. Seu exterior frio e opressivo escondia uma comunidade tão civilizada e feliz quanto poderia ser nesta época de violência e total incerteza.

Vault Dweller veio atrás de seu pai, mas novamente chegou tarde demais. Ao invés de encontrá-lo, pôde conversar com a doutora Madison Li, uma velha amiga de seu pai; e que no passado o ajudava no Project Purity, um experimento que visava remover toda a radiação das águas da região de Washington.

No passado, James estava obcecado com esta possibilidade, mas então, Vault Dweller nasceu e sua mãe morreu durante o parto; e seu pai abandonou o trabalho e a missão de purificar as águas, preferindo se retirar para o Vault 101 com o filho recém nascido.

Através das anotações deixadas pelo pai, foi descoberta sua localização: ele partira atrás de Dr. Braun, um outro colega cientista que possuía informações necessárias para a ativação do Project Purity. Não haviam informações sobre o lugar onde o tal Dr. Braun estava, apenas de que ficava "a oeste" de Rivet City.

Com o escaldante sol sob sua cabeça e cercado pelos perigos que agora estavam se tornando tão familiares, Vault Dweller iniciou uma longa e árdua caminhada em busca da única família que tinha no mundo.

Uma perfeita simulação

Quando finalmente chegou ao lugar marcado, o jovem herói se deparou com uma garagem abandonada, mas havia muito mais neste lugar do que os olhos podiam ver.

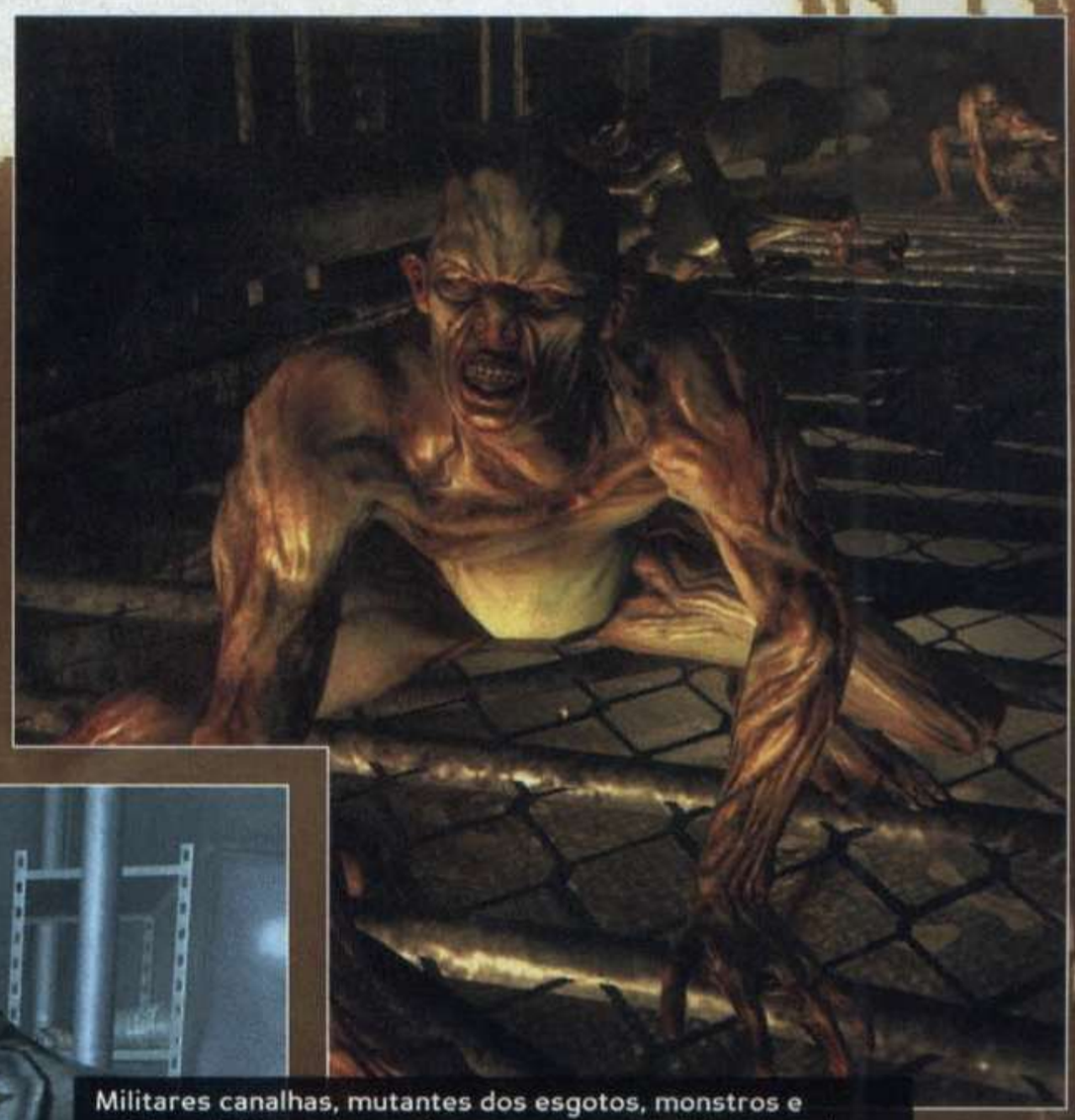
Uma breve investigação revelou que a garagem era uma mera fachada para o Vault 112, uma instalação subterrânea do mesmo tipo onde o Vault Dweller havia crescido. Mas as semelhanças rapidamente acabaram, uma vez que este era um lugar estéril e sem vida, exceto por um laboratório com cápsulas de realidade virtual.

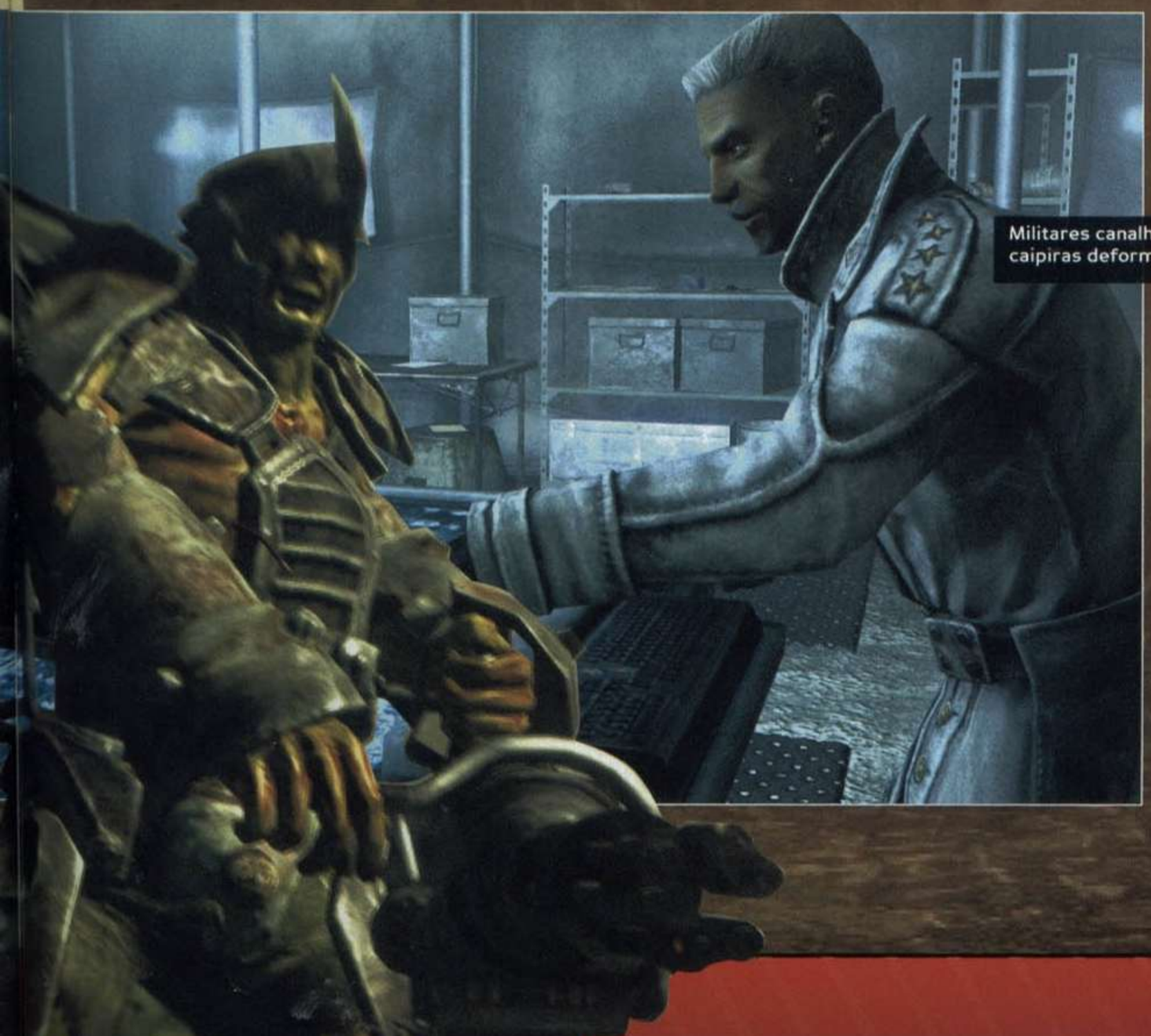
Ao descobrir que seu pai estava preso na simulação, o herói não pensou duas vezes e tomou parte nela também e o que viu foi chocante. A simulação mostrava uma pacata vizinhança do pré-guerra (ou pelo menos a idealização de uma), onde tudo era perfeito, as pessoas amistosas e ninguém possuía nenhum pensamento de maldade para com seu semelhante. Ou melhor, quase ninguém.

Uma menina que regava as flores no jardim bem no meio do lugar era mais sombria do que se pode imaginar a primeira vista. A menina se chamava Betty e convidava o herói a participar de jogos doentios onde machucaria e posteriormente mataria os moradores de Tranquility Lane.

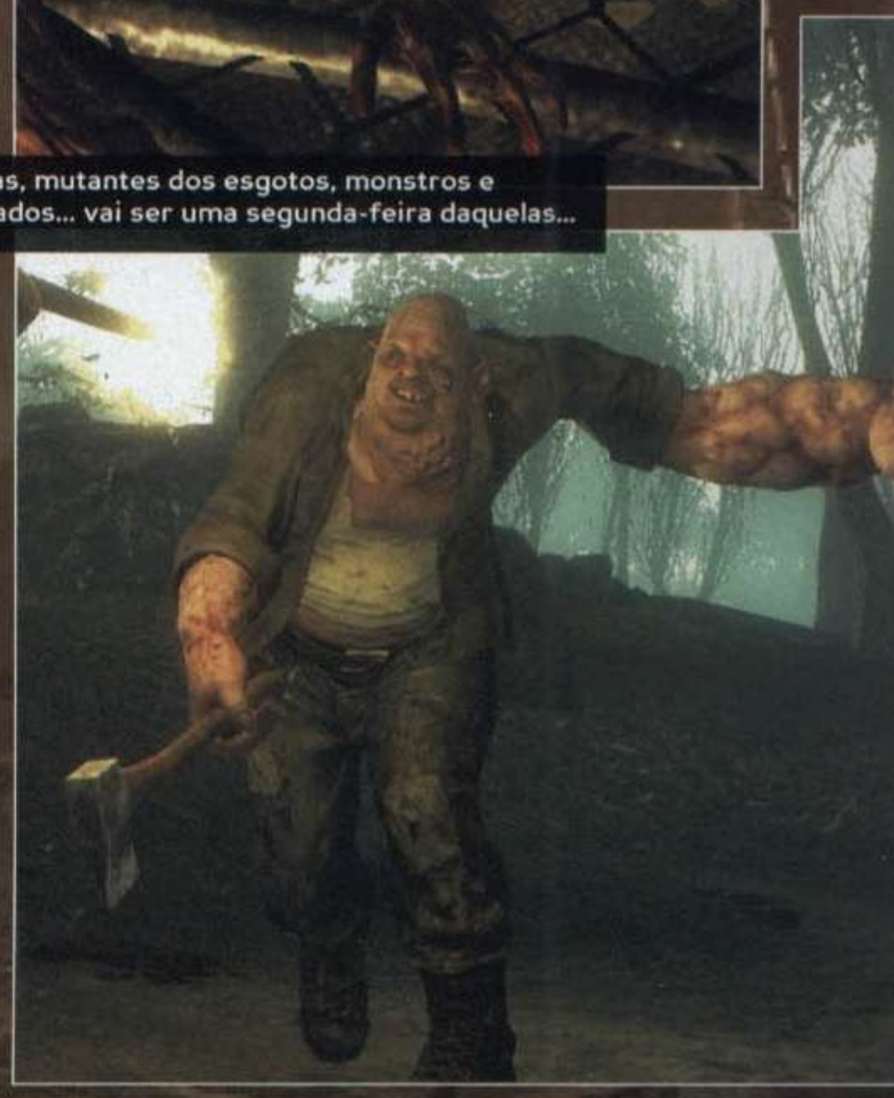
Betty, na verdade, é Dr Braun, que estava preso na simulação há mais de duzentos anos e que se divertia torturando os outros infelizes que compartilhavam do mesmo destino. Braun podia reunir Vault Dweller com seu pai, mas queria se divertir primeiro.

Mas Braun não contava que a ►

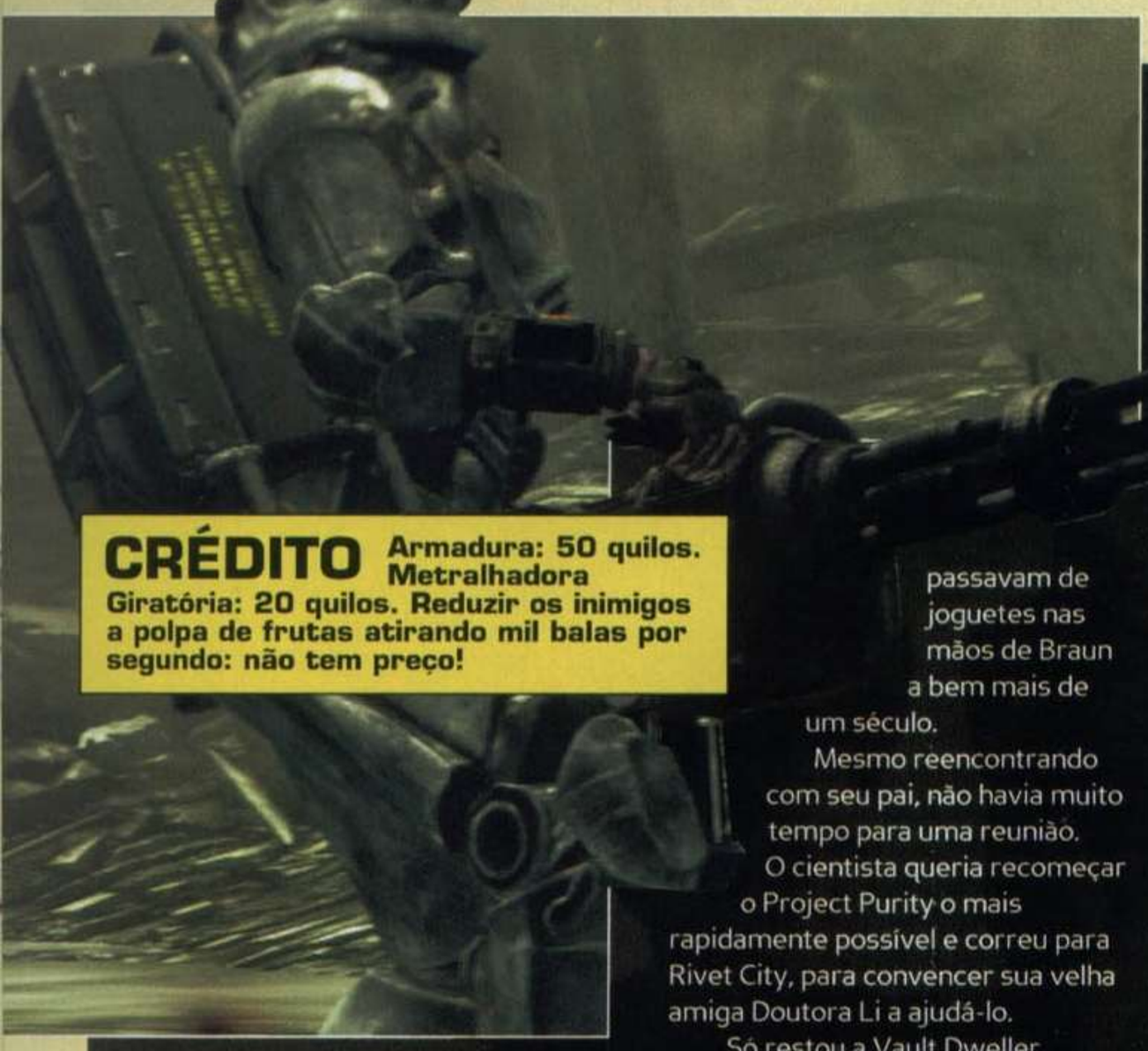




Militares canalhas, mutantes dos esgotos, monstros e caipiras deformados... vai ser uma segunda-feira daquelas...



SPOILER



CRÉDITO **Armadura: 50 quilos. Metralhadora Giratória: 20 quilos. Reduzir os inimigos a polpa de frutas atirando mil balas por segundo: não tem preço!**

velha senhora Dithers revelasse ao jovem sobre um programa que desativaria Tranquility Lane. Descobrindo um terminal virtual escondido dentro da simulação, o jovem herói pode libertar não apenas a si e a seu pai, mas a todos que não passavam de joguetes nas mãos de Braun a bem mais de um século.

Mesmo reencontrando com seu pai, não havia muito tempo para uma reunião.

O cientista queria recomeçar o Project Purity o mais rapidamente possível e correu para Rivet City, para convencer sua velha amiga Doutora Li a ajudá-lo.

Só restou a Vault Dweller segui-lo nesta missão.

As águas da vida

Com um pouco de debate e novas promessas de sucesso, James convenceu a Doutora Li e sua equipe de cientistas a seguirem para o Jefferson Memorial e continuarem o trabalho que haviam abandonado vinte anos antes.

Após livrar o local dos Super Mutants e fazer os reparos necessários, o Project Purity estava pronto para ser ativado, mas uma intervenção inesperada se fez sentir quando o Enclave invadiu o lugar.

Não havia o que fazer: James havia selado a si mesmo e ao invasor Coronel Autumn dentro da sala de comando onde ativaria o Project Purity. Se o Enclave obtivesse o Project Purity e tivesse acesso a água limpa, usaria isso para controlar toda a capital.

James inundou com radiação a sala onde estava, matando o oficial do Enclave e sacrificando a própria vida. Nada podia ser feito e Vault Dweller levou a Doutora Li e seus ajudantes através dos subterrâneos, combatendo soldados do enclave e as criaturas lúgubres que viviam embaixo da terra.

Após uma jornada que pareceu durar para sempre, o herói e seu grupo conseguiram voltar a superfície. Mas não stavam em uma locação aleatória pois a Doutura Li o guiou até o único lugar de toda a capital onde poderiam receber ajuda: Citadel, base da Brotherhood of Steel.

A base irradiada

A Brotherhood of Steel era uma organização paramilitar particular, como o Enclave. O que os diferia é que eles juraram proteger os inocentes da capital contra o avanço brutal dos Super Mutants e a truculência do Enclave.

Na gigantesca base, Vault Dweller conheceu Elder Lyons, líder do grupo e pai de Sarah Lyons, a quem ele havia conhecido quando procurava a Galaxy News Radio.

Ao conversar com Elder Lyons e Scribe Rothchild, um dos cientistas do local, o jovem herói descobriu que era necessária a ativação de um dispositivo chamado G.E.C.K. para que o Project Purity funcionasse. Tal dispositivo foi criado com a intenção de revitalizar áreas devastadas pela radiação e seu uso era imperativo.

A única forma de encontrá-lo era chegando em Vault 87, mas seu acesso era impossível devido a massiva quantidade de radiação que cercava sua entrada. O herói precisou encontrar uma rota alternativa de entrada e conseguiu isso seguindo por Little Lamplight, uma cidade habitada só por crianças.

Fazendo amizade com o prefeito McReady e resgatando amigos seus de mercadores de escravos, Vault Dweller conseguiu provar seu valor e ganhou acesso a cidade, o que permitiu usar outro acesso de entrada para o Vault 87.

Mas a parte perigosa da aventura ainda não havia acabado.

Fawkes

Vault 87 estava infestado por Super Mutants. Tudo indicava que era aqui que tais criaturas faziam os seus experimentos bizarros e criavam mais de seus semelhantes.

Após muitos combates e momentos em que uma pessoa menos determinada não conseguiria sair com vida, Vault Dweller encontrou aquilo que ninguém esperava que pudesse existir: Fawkes, um Super Mutant gentil.

Aprisionado pelos de sua espécie, Fawkes era articulado, culto e pacífico, além de ter algo que poucos na capital, humanos ou não, possuíam: fé em um poder maior.

Fawkes implorou pela liberdade e se ofereceu para ajudar Vault Dweller a recuperar o G.E.C.K. Uma vez que o dispositivo estava em uma sala infestada de radiação, não seria possível recuperá-lo sem que o herói morresse por envenenamento.

O jovem herói concordou e concedeu a liberdade ao gigante, que leal a sua palavra, recuperou o dispositivo necessário para a ativação do Project Purity. Uma alma bondosa, Fawkes se despediu do Vault Dweller e lhe desejou boa sorte em suas viagens futuras.

Quase como um sinal de mau agouro, Vault Dweller mais uma vez



O Pip-Boy é seu melhor amigo! Ele traz informações sobre seu estado físico e um mapa de todos os lugares de Wasteland. Menos onde caiu o disco voador, isso você vai ter que achar sozinho.

O herói de Fallout 3 não tem um nome oficial. Vault Dweller (como é conhecido pelos fãs) significa, literalmente, "O Morador do Cofre".

cruzou com os soldados do Enclave, mas atacado a traição, não pode lutar contra seus captores.

Levado à base do Enclave, sua aventura se aproximava do fim.

Conhecendo o presidente

O herói acorda em Raven Rock, uma das diversas fortificações pertencentes ao Enclave. Preso e desarmado, ele é interrogado pelo Coronel Autumn, que conseguiu sobreviver a massiva liberação de radiação que matou James.

Autumn queria o código de ativação para o Project Purity, mas diante de várias negativas e ofensas de Vault Dweller, ele começa a perder a paciência.

O que seria uma sessão de tortura é interrompida pela voz do Presidente Eden, o líder do Enclave em Washington, que manifesta sua vontade de conhecer o jovem que conseguiu aquilo em que tantos de seus homens falharam.

Vault Dweller recolhe seu equipamento e parte de encontro ao presidente, mas Coronel Autumn desafia a autoridade de seu líder e ordena a todos os seus soldados que eliminem Vault Dweller; assim que o virem, e desta forma, uma nova e sagrenta batalha pela sobrevivência acontece.

Mesmo confrontando dezenas de soldados, o instinto de sobrevivência que o jovem herói adquiriu em suas viagens através de Wasteland acabou lhe servindo bem e ele sobreviveu até finalmente estar cara a cara com o Presidente Eden.

Para seu choque, o líder do Enclave não passava de um computador com uma tremendamente avançada inteligência artificial. Após um breve diálogo, o presidente pede a Vault Dweller que ative o Project Purity e descarregue o Modified FEV na água que seria purificada. Com este aditivo, a água se tornaria tóxica para qualquer pessoa ou criatura que tivesse sido afetada por radiação na capital. O plano do Presidente Eden era livrar a humanidade dos males criados pela radiação, mas milhares de pessoas morreriam no processo.

Após dialogar com Eden e provar que sua lógica não passava de um raciocínio circular que não fazia sentido, o presidente concordou em destruir Raven Rock e desativar o Enclave assim que o jovem herói partisse. Em meio a explosões tiroteio e muitos gritos, Vault Dweller deixou a fortaleza para reencontrar um rosto conhecido do lado de fora: Fawkes, que destruía soldados do Enclave e seus veículos como se não passassem de insetos.



O nascer do sol é bonito... seria melhor sem essa devastação, radiação e coisas querendo te matar... mas é bonito mesmo assim.

Atrás de Vault Dweller, a base do Enclave implodia e deixava de existir.

Os últimos passos de um herói

O Enclave havia tomado o Jefferson Memorial e tinha o Project Purity sob seu controle. A Brotherhood of Steel planejou fazer um último e massivo ataque contra as forças restantes do Enclave e oficialmente recrutou a ajuda de Vault Dweller para este fim.

Mas o jovem herói não era a única arma que eles tinham a sua disposição. A Brotherhood contava também com a ajuda de seu instrumento bélico mais poderoso: o robô gigante Liberty Prime.

A batalha para retomar o Jefferson Memorial foi simples e rápida. Os soldados da Brotherhood of Steel simplesmente seguiram Liberty Prime, que destruía os soldados do Enclave com seus disparos e limpava o caminho sem maiores dificuldades. Como um exército de um homem só, o robô guiou as tropas da Brotherhood até o local da batalha final.

Quando finalmente chegaram ao Jefferson Memorial, Vault Dweller e Sarah Lyons se depararam mais uma vez com Coronel Autumn, que agora já havia evitado a morte certa duas vezes.

Mesmo sendo ele o responsável pela morte de James, Vault Dweller resolveu não agir com violência e o convenceu a partir sem resistir. Convencido de que já havia sido derrotado e mais derramamento e sangue era desnecessário, o militar agiu contra sua índole e saiu pacificamente.

Mas o perigo ainda não havia passado. O Project Purity havia recebido dano massivo e estava iniciando sua auto-destruição. Alguém precisaria ativar uma senha de segurança em seu interior para desativar este processo e iniciar a purificação da água.

Mas quem entrasse na cabine para fazê-lo seria bombardeado por uma quantidade massiva de radiação e morreria instantaneamente.

Sem pensar duas vezes, Vault Dweller entrou na cabine e ativou o código, dando início ao sonho de seu pai e purificando as águas da capital. Mas seu corpo não agüentou a radiação a que foi exposto e tombou inerte.

Vault Dweller estava feliz no entanto, pois através de sua ação altruísta, a vida de muitas pessoas iria melhorar. Seu pai ficaria orgulhoso do que ele fez, assim como ele se orgulhava de seu pai.

Mas este não seria o fim do herói da capital devastada. Novamente ele conseguiu escapar da morte certa e muitas outras aventuras ainda aguardavam em seu futuro, pois mesmo tendo purificado as águas da capital, ainda havia uma guerra contra o Enclave a ser vencida.

E a guerra nunca muda. ■



Mesmo sem comida ou água limpa, todo mundo carrega um canhão quando sai de casa. Um homem tem que ter prioridades!

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.





Wii™

Televendas 11 3331-9579

R. Sta. Ifigênia, 490 – Loja 14 – Tel.: 11 3337-6950

Promoção mês das crianças
nas compras acima de R$ 200,00
você concorre a um **Playstation 3**
e uma **TV 50''**



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos os cartões

Diners Club International · MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA



Enviamos para todo Brasil

e-mail: digueragames@hotmail.com

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★	
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★	
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★	
Simulador	Inteligência Artificial ★★★★★		
	Opções de Ajuste ★★★★★		
	Simulação Mecânica ★★★★★		
	Sistema de Danos ★★★★★		
	Pistas/Veículos ★★★★★		

NOTA FINAL

8,5

Produtora: **Black Box**
Gênero: **Corrida**

Distribuidora: **EA**
Plataforma: **PS3**

Jogadores: **1**
Online: **Sim**

Need For Speed Shift

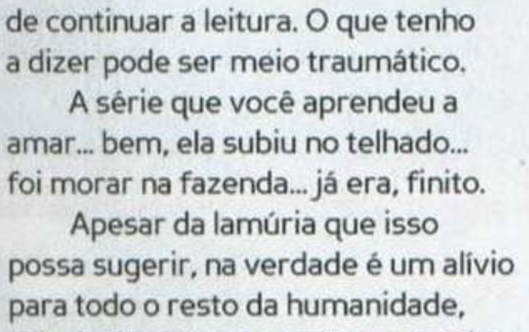
Esqueça o passado. A série agora ganhou novos ares e entrou no competitivo mundo dos simuladores automobilísticos

Por **Nelson Alves Jr.**

Se você é um fã de *Need for Speed* há muito tempo, sugiro que tome um ar, respire fundo e se sente confortavelmente antes de continuar a leitura. O que tenho a dizer pode ser meio traumático.

A série que você aprendeu a amar... bem, ela subiu no telhado... foi morar na fazenda... já era, finito.

Apesar da lamúria que isso possa sugerir, na verdade é um alívio para todo o resto da humanidade, principalmente a parcela que perdeu a fé no mundo após tantas sequências nojentas com o nome "*Need for Speed*" na embalagem. Sejamos francos, com exceção de *Hot Pursuit 2*, lá atrás no PS2, e da mudança radical em *Underground*, o que apareceu daí em diante foi uma degringolada na marca. Com alguns poucos acertos, como o visto em ProStreet, o resto era risível.



Tanto é verdade que a própria Electronic Arts tomou uma atitude radical: passou o projeto para uma empresa especializada em corrida, a Blax Box. Por isso, caro fã de *Need*, a mudança pode deixá-lo desorientado.

A marca registrada de *NFS* sempre foi a dirigibilidade simples, sem firulas. Ano após ano, mesmo com as várias mudanças sofridas, o cerne da mecânica se manteve nos controles arcade, um esquema meio "plug and play" – ligue e jogue.

Agora o papo é outro. *Shift* está mais para *Forza Motorsport* e *Gran Turismo*, o que é um baita elogio.

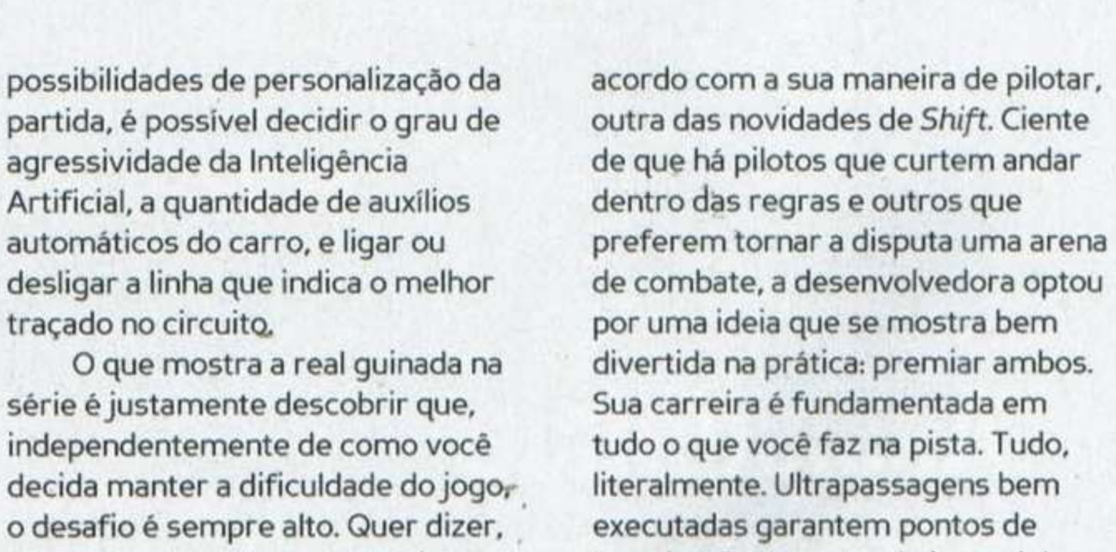
Nasce um novo simulador

Você leu direito. *Need for Speed: Shift* é um simulador. Daqueles parrudos, cheios de detalhes e que exigem dedicação e paciência. O jogo só não afugenta de vez os fãs antigos porque a desenvolvedora decidiu equilibrar um pouco as coisas e deixar algumas opções para aproximar a simulação de um público mais amplo.

Até nisso a semelhança com *Forza* é escancarada. Dentro das possibilidades de personalização da partida, é possível decidir o grau de agressividade da Inteligência Artificial, a quantidade de auxílios automáticos do carro, e ligar ou desligar a linha que indica o melhor traçado no circuito.

O que mostra a real guinada na série é justamente descobrir que, independentemente de como você decida manter a dificuldade do jogo, o desafio é sempre alto. Quer dizer, mesmo no "easy" os adversários oferecem resistência e não atuam de maneira mecanizada.

Até porque a IA se adapta de acordo com a sua maneira de pilotar, outra das novidades de *Shift*. Ciente de que há pilotos que curtem andar dentro das regras e outros que preferem tornar a disputa uma arena de combate, a desenvolvedora optou por uma ideia que se mostra bem divertida na prática: premiar ambos. Sua carreira é fundamentada em tudo o que você faz na pista. Tudo, literalmente. Ultrapassagens bem executadas garantem pontos de "precisão", enquanto abrir caminho ao empurrar o adversário no muro garante pontos de "agressividade". É possível manter o carro no traçado



Quando vi o nome *Need for Speed Shift*, vocês nem queiram saber o que eu entendi... Shift lembra muito sh... ah, deixa para lá.





O painel do carro é uma beleza de tão detalhado. Então você fica prestando atenção nele e causa um acidente, parabéns!

correto ou andar desgovernado, pois seu placar se reflete de acordo. Agora, é bom que se diga, você recebe o troco na mesma moeda dos adversários. Jogue limpo e os caras se igualam a você na honestidade; seja um escroto e esteja pronto para receber pancadas na traseira.

No que diz respeito à dirigibilidade, *Shift* tem um quê de *TOCA Racer*, da Codemasters. Os carros não são tão pesados como em *Forza*, apesar do comportamento ser muito semelhante, e permitem algumas regalias que somente em *TOCA* eram possíveis. A principal é atrasar a freada e controlar a saída de traseira de forma mais equilibrada. Evidentemente, essa não é uma característica de um simulador puro-sangue, mas como disse lá em cima, há sutilezas para garantir a diversão.

Por outro lado, o sistema de ajustes finos dos carros beira a insanidade. A menos que você seja familiarizado com mecânica, o que não é o meu caso, é possível que aquilo não passe de um monte de números indecifráveis. O tuning, até então uma firula estética da série *Need*, permite mudar a pressão de forma independente em cada pneu, além do bocado de detalhes no alinhamento da direção, o funcionamento de molas e amortecedores e até quanto de ar entra no resfriamento do radiador. Acredite, é coisa pra dedéu.

Enquanto a maioria dos seres humanos normais não tem a menor ideia de pra que servem essas mudanças, os aficionados por simulação têm à mão uma poderosa ferramenta para garantir vitórias nas provas avançadas.

Progressão

Mesmo com dois caminhos a seguir na forma de pilotar, o sistema de progressão é o mesmo para ambos. Cada prova possui um certo número de estrelas, que se dividem entre as que são ganhas pelo pódio e outras liberadas quando se cumpre objetivos predeterminados. Aí começa a ficar interessante a brincadeira. Mesmo que você seja um lorde nas pistas, em algum momento deverá agir como um energúmeno sem amor à vida, uma vez que tais objetivos são os mais variados possíveis. Ora é necessário completar uma volta limpa e sem nenhum arranhão, ora é preciso bater nos adversários para forçá-los a rodar. Até mesmo a linha que mostra o melhor traçado não ficou de fora: há estrelas para quem se mantém na rota correta por 75% da corrida e para quem consegue executar corretamente todas as curvas dos circuitos – é mais difícil do que parece, acredite. Ou seja, o mecanismo foi bolado de forma a exigir que os dois tipos de pilotos, os honestos e os descompromissados, ajam forçosamente de ambas as maneiras.

Na medida em que conquista as medalhas, novos torneios são abertos e a dificuldade cresce exponencialmente. Há um ponto em que você vai lembrar a razão de *Shift* ser um simulador e não um arcade. Quando você avançar cerca de metade da carreira, as provas passam a exigir uma precisão angustiante, sem nunca, porém, se tornar enfadonha.



Ainda que haja similaridade com *TOCA* também na diversidade de provas, *Shift* peca por não premiar o jogador com maior frequência. Há uma montanha de provas diferentes, incluindo marcação de tempo e drift, e a todo instante você está a bordo de um carro diferente. Isso é bacana, porém, seria melhor se sua garagem fosse preenchida mais rapidamente. Além dos comprados, você só recebe um carro a partir do Level 20 (do total de 50 que seu piloto pode chegar). Ou seja, como prêmio, somente quatro máquinas em todo o modo carreira.

Sem arrancar os cabelos

Quando decidiu levar a série para o viés da simulação, por certo a EA se preocupou em evitar que a partida virasse um tormento. Veja bem, o desafio é alto e alguns só serão vencidos após muitas tentativas. Mas para evitar a fadiga, o jogo mantém todas as suas performances anteriores devidamente salvas. Um exemplo: imagine que um dos objetivos secundários de um circuito seja fazer todas as curvas corretamente; você vence a prova, mas executa somente metade das tangências certas. Tudo bem, essa metade não precisa ser refeita porque, quando você voltar ao mesmo circuito, basta se preocupar com as curvas que sobraram. Ou seja, há um grau razoável de dificuldade, mas o negócio não fica cruel em momento algum.

Algo semelhante rola com o sistema de colisão. A simulação, nesse aspecto, perde força em benefício do jogador. Você pode arrebentar o carro, e isso altera ligeiramente o desempenho, mas nunca chega ao ponto da partida ser interrompida por conta das avarias. Para os puristas em simulação, soa como sacrilégio, mas, na prática, não é algo tão grotesco. A física está mais focada no controle do carro e na reação causada pelos ajustes que você faz. Claro, há um lado obscuro nisso. Em certas provas, principalmente as que consistem em um contra um, é possível trapacear na cara dura. Como o seu carro não será prejudicado numa batida mais forte, basta arrebentar com o adversário e vencer a prova. Aqui, o jogo premia a desonestidade, não a habilidade.

Ainda que a mudança nos rumos da série seja radical, é notório o ganho de qualidade. A boa mescla de carros devidamente licenciados, a simulação na medida certa sem tornar a partida maçante, o capricho em detalhes dão a este *Need* uma revigorada interessante. É, sem dúvida, um dos melhores da série e um forte concorrente na baciada de simuladores que está por vir. ■



Fat Princess

Produtora: **Titan Studios**
Gênero: **Estratégia**
Distribuidora: **SC**
Plataforma: **PS3**
Jogadores: **1 a 32**
Online: **Sim**

Jeitão de jogo bonitinho e nome engraçado escondem um imperdível, difícil e bastante hilário título de estratégia

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Estratégia	Navegação Mapa/Menus ★★★★★	
	Variedade Unidades ★★★★★	
	Fluxo de Jogo ★★★★★	
	Acessibilidade ★★★★★	
	Multiplayer ★★★★★	

NOTA FINAL

8,0

Por **André Forte**

Quando anunciado pela primeira vez na E3 de 2008, Fat Princess causou grande reboliço sobre seu tema, que colocaria simpáticas princesas gordinhas como foco da batalha. Mesmo se aguçasse a curiosidade, a polêmica também colocava em dúvida a qualidade real do jogo. Afinal, seria apenas marketing?

Muito tempo depois, eis que a simpática gordinha chega a PSN. E o resultado não poderia ser mais satisfatório e delicioso. A delícia em questão não é apenas o bolo degustado pelas princesas, mas a forma divertida como as batalhas entre os times formados por até 16 jogadores se digladiam.

Estratégia divertida

A estratégia é simples e rola em tempo real. Há dois times no campo de batalha, o vermelho e o azul. O objetivo principal é resgatar a princesa de sua equipe que é mantida refém no castelo do oponente. Ganha quem resgatar sua princesa antes, então, é recomendável encher a pança da princesinha comilona com irresistíveis pedaços de bolo.

Com a princesinha devidamente gorda, é mais difícil carregá-la, o que dificulta a ação do adversário, mas, além disso, o jogo conta com um interessante sistema de classes que podem ser trocadas a qualquer momento da partida, pegando os chapéus característicos de cada uma delas. Os aldeões, por exemplo, servem para aumentar a segurança do castelo e podem cortar pedaços de árvores para levar até a base. Os padres servem para curar os feridos, e os guerreiros... guerreiam.

Com isso, a estratégia se torna divertida e direta, pois a pancadaria rola solta (com uma quantidade exagerada de sangue), mas o time vencedor geralmente é aquele que consegue trabalhar melhor em equipe e dividir tarefas e suas classes. Assim, existem partidas que terminam razoavelmente rápido, mas outras chegam a empolgar pela dificuldade e constantes reviravoltas. E acredite, você poderá jogar por horas uma mesma partida sem sequer notar o tempo passar e sempre vai querer mais.

Competente em tudo

O visual do jogo é bonito, mas não surpreende. A visão isométrica combina bem com o estilo de desenho animado dos personagens invocados, e as músicas seguem um padrão mais cômico de temas de filmes épicos. Os controles são simples e funcionam bem com os poucos botões exigidos, o que melhora ainda mais a agilidade de respostas que o jogo pede em suas reviravoltas surpreendentes.

A apresentação de menus segue a linha cômica, com nomes engraçados até nos modos de jogo. Apesar de ser muito mais divertido online, *Fat Princess* apresenta um modo solo que não empolga muito, mas funciona bem como um grande tutorial. Falando nisso, há um vasto livro de instruções digital dentro do próprio jogo que ensina as

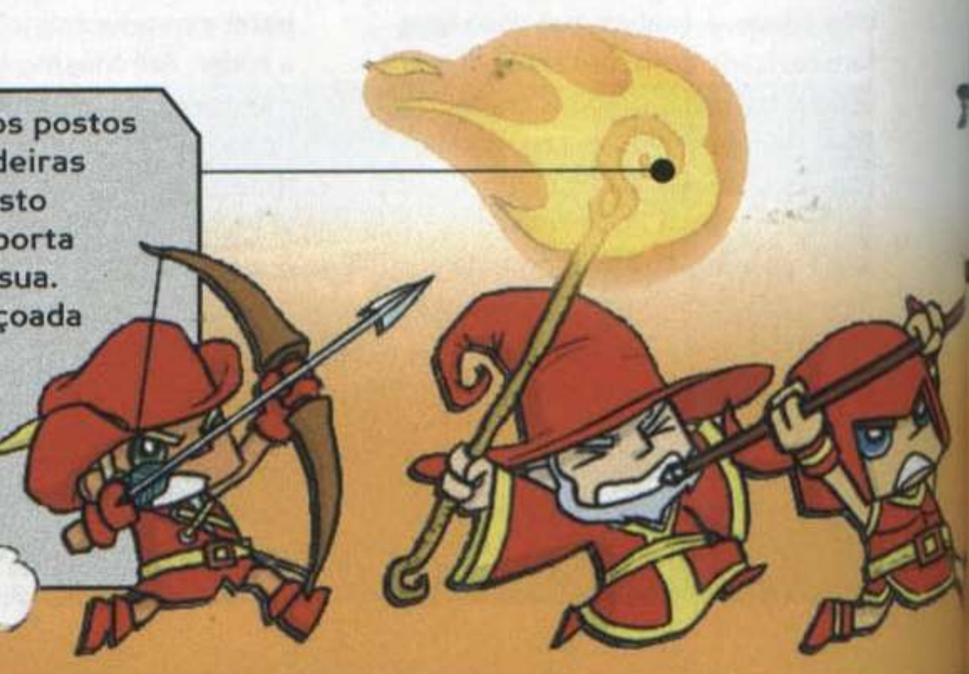


diferenças de classes e como controlá-las. Para ajudá-lo, resumimos todas elas e qual a importância no jogo.

O online, ao contrário, é o grande atrativo do jogo, e o trabalho em equipe faz de *Fat Princess* um multiplayer viciante. A ação não tem perda de performance e não sofre de lentidão em momento algum. Apesar da Sony pedir desculpas publicamente por alguns problemas de conexão, ao menos até agora, conosco funcionou muito bem, os servidores se conectam rápido e se mantiveram bem estáveis.

Uh! Vamos Invadir!

Uma parte importante do combate é a invasão dos postos avançados, que são as pequenas torres com bandeiras representando a cor da equipe. Ao avistar um posto inimigo, basta chegar perto e tentar entrar pela porta para retirar a bandeira inimiga e trocar por uma sua. Algumas, porém, estão com a segurança aperfeiçoada pelo trabalho dos aldeões e necessitam de um trabalho em equipe para serem tomadas. Além disso, o trabalho em equipe faz com que a captura desses postos aconteça de forma mais rápida. Ao reduzir o contador de postos inimigos a zero, você ganha o jogo.



Quer apostar que algum desocupado vai dizer que este game é machista e ofensivo? De gente para malhar games, o mundo está cheio...







Além desses, há também modos extras, como o dos gladiadores, em que o jogador escolhe uma classe para lutar e entra em uma espécie de Coliseu para enfrentar uma horda de inimigos. O replay do jogo é garantido com a briga por posições no ranking e conquistas das inusitadas estatísticas (como total de galinhas mortas), novos itens de personalização e atalhos secretos dos oito cenários.

Chapéus e classes

Há diversos chapéus espalhados no campo de batalha e também nas máquinas de chapéus localizadas em seu castelo. Além de decorar a cabeça do personagem, eles servem para modificar a classe que ele representa. Para colocá-lo, basta apertar ●. Confira agora quais são as classes disponíveis e o que cada uma faz no jogo:



Mago

Os magos são ótimos lutadores à longa distância. Utilize-os na segunda linha de ataque para defender os guerreiros da linha de frente e para que fiquem próximos do seu castelo para um possível contra-ataque. Esses mágicos podem desferir ataques de fogo (vermelho) ou gelo (azul). Para atirar bolas energéticas, aperte ■. Segurando esse botão, você pode carregar ataques de área, que servem para atacar os inimigos ao seu redor.



Padre

Os padres são muito importantes na zona de combate, pois apesar de serem fracos como combatentes, seu poder de cura pode fazer a diferença no resgate da princesa. Há dois tipos de padres: os brancos (curam) e os negros (sugam a energia do inimigo).

Ao escolher essa classe, é ideal acompanhar os guerreiros, que geralmente estão na linha de frente e ficam mais expostos à morte. Para curá-los, segure L1 para selecionar o felizardo e depois aperte quadrado para efetuar a magia. Ao segurar esse botão, o padre faz um círculo de cura que pode curar (ou sugar) a energia dos outros. Um simples toque no quadrado faz com que o padre dê safanões com seu cajado.



Guarda

Os guardas são os arqueiros do jogo e servem, principalmente, para defender o castelo do time. Ao optar por esta classe, saiba que o arco e flecha não é recomendável para a linha de frente, então, o ideal é se manter próximo ao castelo para defender a equipe de uma provável invasão inimiga. Ao apertar rapidamente ■, o guarda atira flechas simples. Se segurar esse botão, os ataques serão mais letais. Para melhorar ainda mais seus tiros, passe próximo ao fogo para ganhar flechas flamejantes.



Guerreiro

Como geralmente acontece nos grandes filmes épicos, é o guerreiro que ganha o louro da fama e o busto de herói nos palácios do castelo, mas em *Fat Princess* tal tarefa não costuma ser tão gloriosa. Por serem mais fortes e mais resistentes, os guerreiros devem compor o pelotão da frente ou, trocando em miúdos, são eles que colocam a cara para bater. Para distribuir espadadas, aperte rapidamente quadrado e segure esse botão para dar um poderoso ataque rotativo para atacar os oponentes que o cercam. Os guerreiros possuem um escudo para lhes proteger das flechadas da guarda, para isso, basta segurar L1.



Aldeão

Eles são os trabalhadores da construção civil de Titania. Por serem profissionais, eles carregam objetos com mais agilidade e rapidez que os demais. Sua destreza serve para aumentar a segurança da base, construir novas formas de combate. Utilize quadrado para cortar árvores, aperte ● para recolher e carregar o tronco até seus postos avançados (aquelas torres menores espalhadas pelo cenário) para aumentar a segurança deles. Você também pode levar os troncos até as máquinas de chapéu para aperfeiçoá-las e oferecer opções diferentes de classes avançadas para seu time. Caso não queira apenas ajudar sua equipe trabalhando, você pode pegar seus troncos e atirá-los contra os postos avançados inimigos apertando o quadrado.

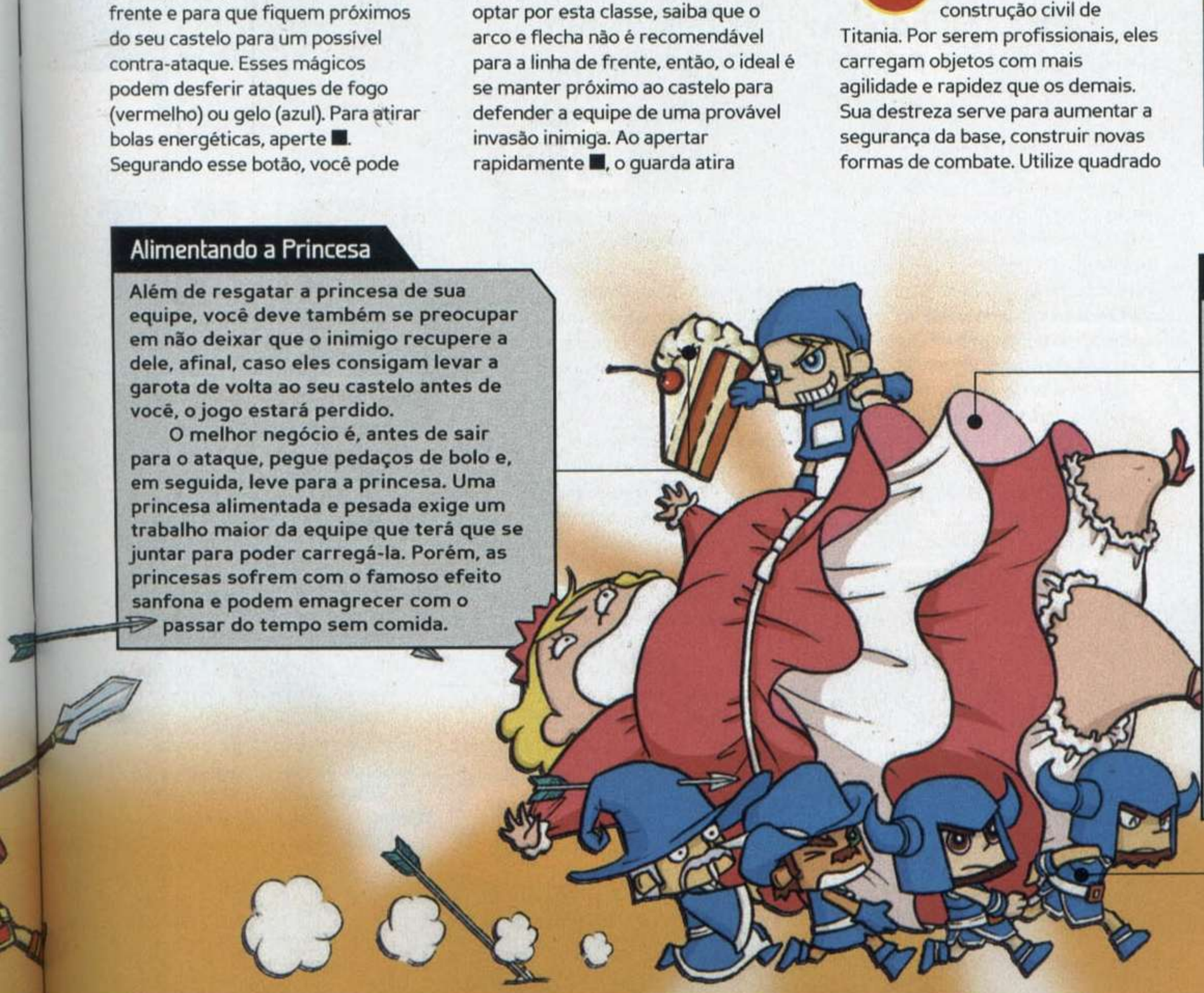
Classes avançadas: ao aperfeiçoar seu maquinário de chapéus, poderão surgir algumas classes especiais chamadas de classes avançadas. Elas são as mesmas classes mostradas aqui, mas podem trocar de armas e estilo com um simples toque no botão ▲. Como exemplo, uma classe avançada de guarda pode atacar com espingardas, além do arco e flecha tradicional. ■



Alimentando a Princesa

Além de resgatar a princesa de sua equipe, você deve também se preocupar em não deixar que o inimigo recupere a dele, afinal, caso eles consigam levar a garota de volta ao seu castelo antes de você, o jogo estará perdido.

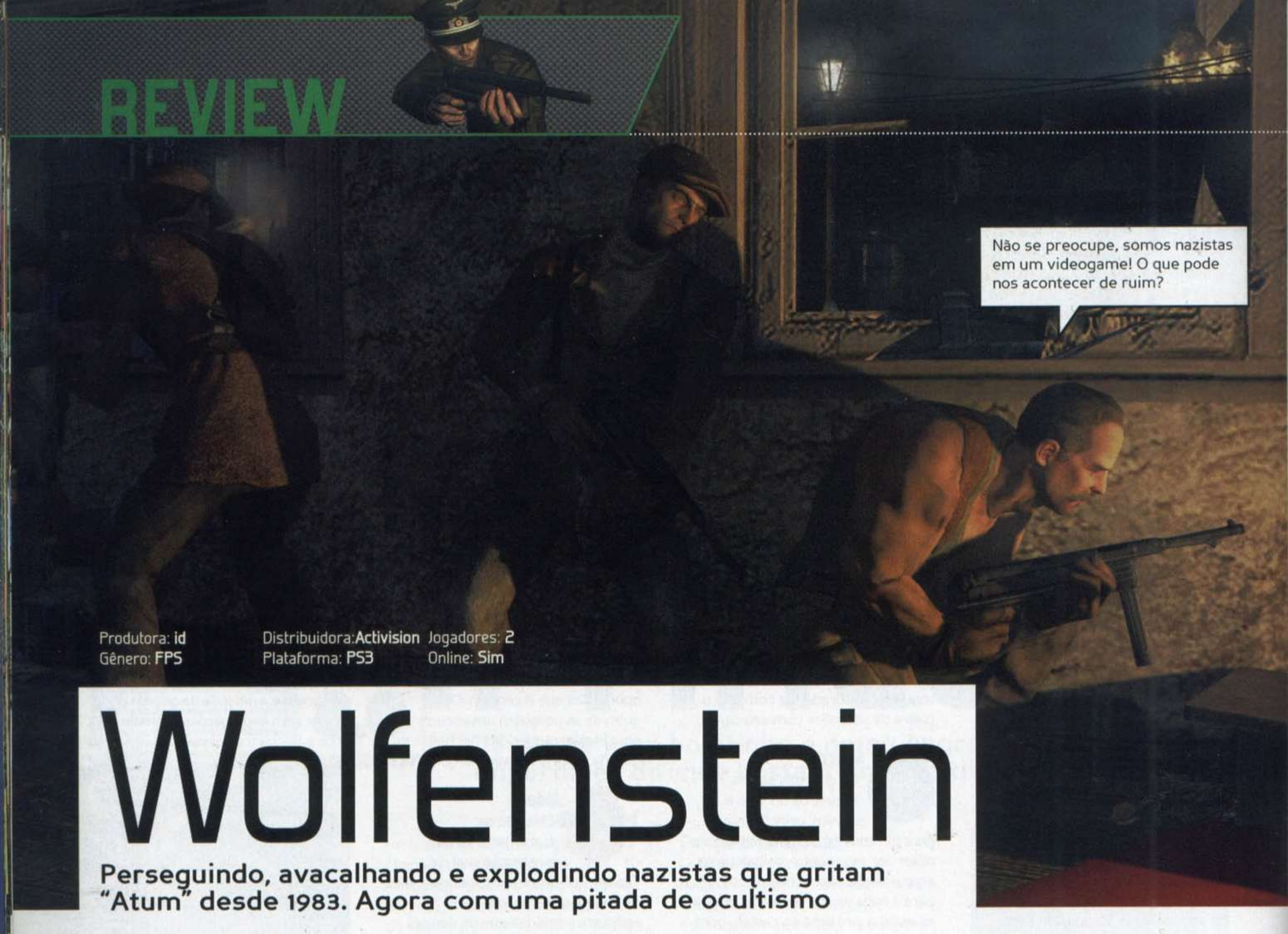
O melhor negócio é, antes de sair para o ataque, pegue pedaços de bolo e, em seguida, leve para a princesa. Uma princesa alimentada e pesada exige um trabalho maior da equipe que terá que se juntar para poder carregá-la. Porém, as princesas sofrem com o famoso efeito sanfona e podem emagrecer com o passar do tempo sem comida.



Salvando a Princesa

Para vencer, não basta apenas resgatar a princesa, é necessário levá-la de volta ao seu trono e, ao mesmo tempo, manter a princesa inimiga nas masmorras do castelo. Aperte ● para agarrar as princesas e colocá-las em seu devido lugar, ou seja, a inimiga na masmorra e a aliada no trono.

Caso você não tenha resgatado a princesa, mas está próximo de um companheiro que o fez, você pode escoltá-los até o castelo. Para isso, aperte ● para segui-los pelo caminho. A escolta é importante, pois a cada jogador adicionado, mais impulso de velocidade o carregador ganhará. Após repatriar sua princesa e capturar a inimiga, espere a contagem acabar para indicar sua vitória.



Produtora: **id** Distribuidora: **Activision** Jogadores: **2**
Gênero: **FPS** Plataforma: **PS3** Online: **Sim**

Wolfenstein

Perseguindo, avacalhando e explodindo nazistas que gritam "Atum" desde 1983. Agora com uma pitada de ocultismo

Por **Amer Houchaimi**

Como *Super Mario Bros 3* e *Double Dragon*, *Wolfenstein 3D* é um dos grandes clássicos dos videogames e, praticamente, o responsável pelo nascimento do gênero FPS. Qualquer jogador de longa data com certeza já passou algumas boas horas atirando em nazistas virtuais, abrindo caminho para, finalmente, enfrentar Adolf Hitler em pessoa... em versão robótica, claro.

Muitos anos após sua estreia, o agente B.J Blazkowics, herói do game original, volta a ativa para frustrar os planos de um dos principais homens de Hitler: Heinrich Himmler, que está fazendo uso de forças ocultas e sobrenaturais para aumentar o poder do exército nazista e vencer a Segunda Guerra Mundial.

O enredo usa do bom e velho clichê "oficiais nazistas procuram soluções sobrenaturais para vencer a Segunda Guerra" que já foi usado a exaustão em outros games e no cinema. Mas a execução é bem feita e os demais personagens encontrados no game ajudam muito na imersão no enredo.

Visualmente, o jogo não é um dos melhores da geração, mas não faz feio. Os personagens são bem construídos e possuem texturas bastante decentes, enquanto os cenários possuem um bom design e são convincentes. O áudio é eficiente com personagens bem dublados e tiroteios que soam bastante reais aos ouvidos, especialmente para quem possuir um home theater.

A ação é bastante eficaz e aberta, você pode jogar como um atirador cauteloso e esperar os momentos corretos para atirar, ou pode bancar o Rambo e partir para cima dos vilões com tudo o que tem. O jogo fornece bastante armamento e munição durante a aventura, então, não é preciso ser pão-duro com os balaços dispensados aos nazistas.

A destruição dispensada aos cenários também é bastante empolgante. Por algum motivo inexplicável, detonar um barril de gasolina e ver nazistas correndo em chamas nunca deixa de ser divertido



É possível também usar o ouro encontrado ao longo das fases para melhorar seu equipamento e torná-lo ainda mais letal, sem contar os poderes sobrenaturais que B.J descobrirá ao longo da história e que o auxiliarão a derrubar de uma vez o Terceiro Reich.

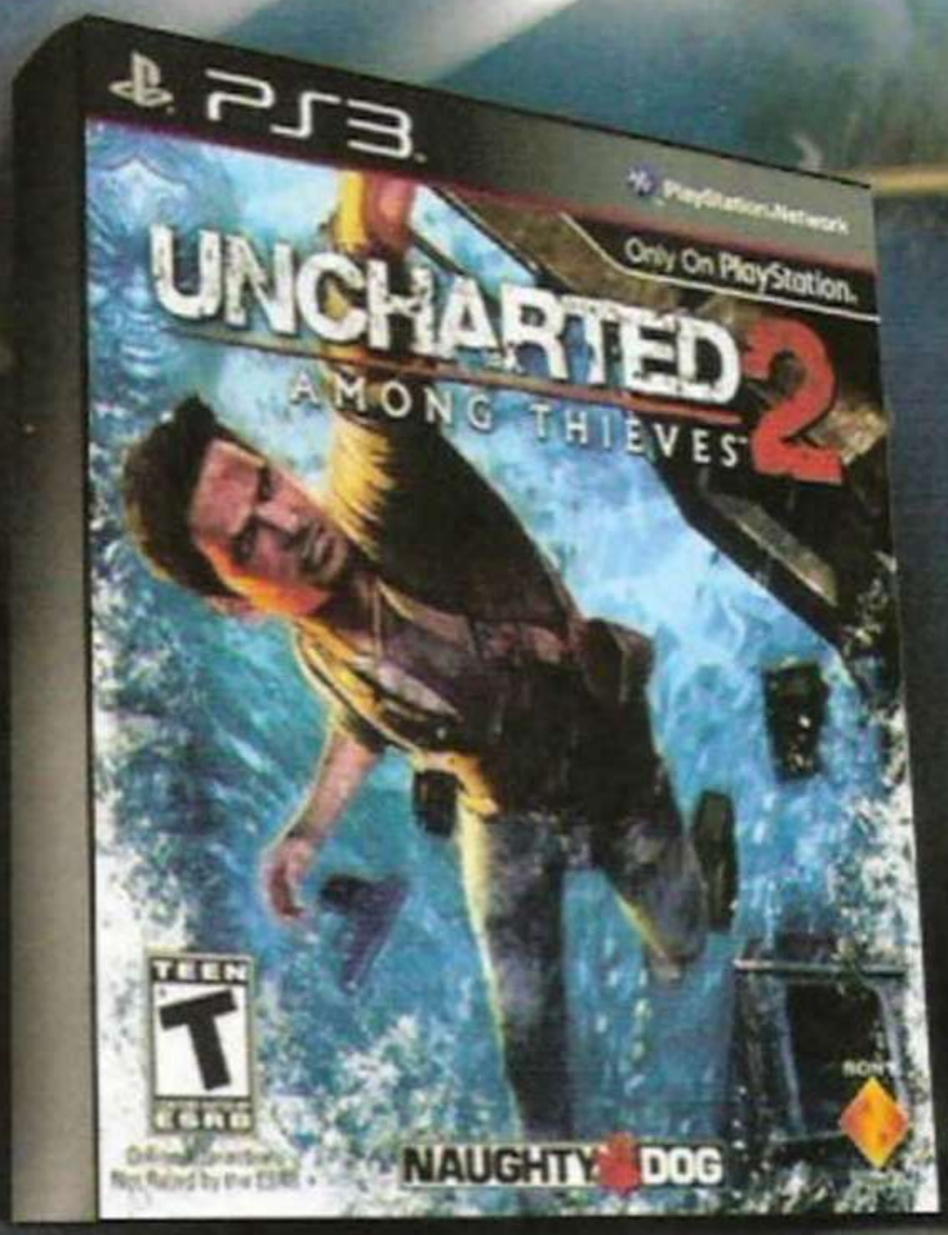
Wolfenstein não reinventa a roda. O jogo não traz absolutamente nenhuma novidade para o gênero de ação em primeira pessoa, mas é tão bem executado e emocionante que o fator "inovação" não chega a pesar durante a partida. E é interessante perceber que estamos jogando games baseados na Segunda Guerra há mais tempo do que o conflito durou. Já parou pra pensar nisso? ■

Nota Final – 8,0


Se tivessem canhões assim na época, os Aliados teriam vencido a Segunda Guerra uns cinco anos antes...

Misturar ocultismo com a Segunda Guerra sempre dá certo! É batata!

Netunia
.com.br



UNCHARTED 2
AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

VISA CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas: (11) **3825-7600**

Produtora: **EA** Distribuidora: **EA** Jogadores: **1**
Gênero: **Ação** Plataforma: **PS3** Online: **Não**

G.I. Joe
The Rise of Cobra

Ação repetitiva e estrutura técnica pobre em uma adaptação feita "nas coxas". Mas, ei, é Comados em Ação! Não dá para resistir

Por **Amer Houchaimi**

Com um longa metragem sendo exibido nos cinemas, é óbvio que alguma produtora de games ia correr atrás do filão e lançar um game baseado nas aventuras dos bons e velhos *Comandos em Ação*. Infelizmente, o produto entregado é muito menos do que qualquer fã antigo ou novo poderia esperar da série.

Na parte técnica, o jogo é bastante pobre. Seus gráficos são simplórios, com personagens tremendamente pequenos (mesmo que você jogue em um HDTV enorme) e texturas malfeitas. O áudio conta com músicas bem pouco inspiradas e efeitos sonoros que são competentes, mas que não passam a emoção necessária aos embates retratados na tela. A dublagem tem seus altos e baixos, alguns atores interpretam com bastante gosto, enquanto outros pareciam não dormir há semanas quando foram convocados para trabalharem neste título.

A jogabilidade é, ao mesmo tempo, a benção e a maldição deste game. E se resume a selecionar dois personagens e atravessar os cenários atirando em todos os inimigos que aparecem. Cada personagem tem suas habilidades próprias, como Duke, que é bastante equilibrado em todas as áreas; ou Heavy Duty, que tem menor mobilidade e poder de fogo massivo.

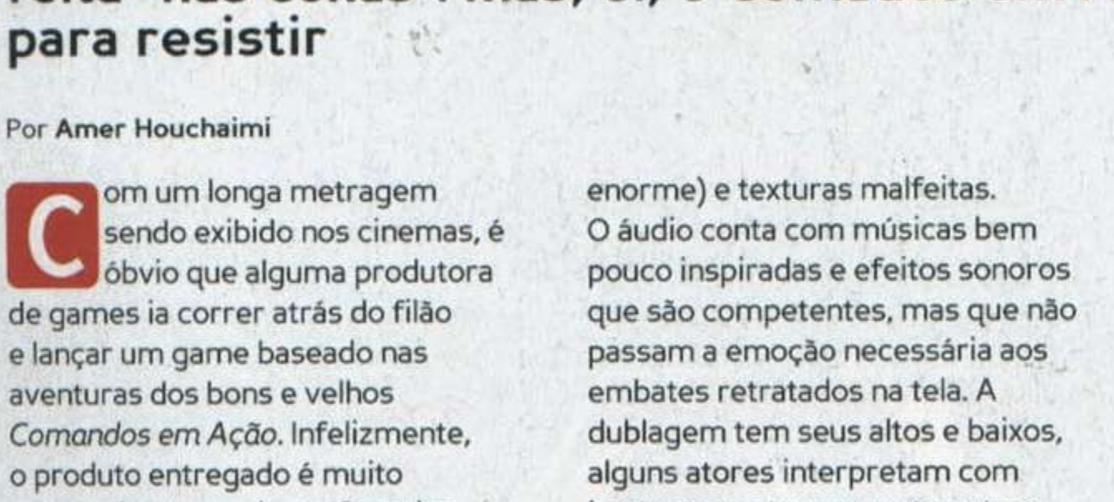
É possível trocar livremente entre os dois personagens para enfrentar melhor alguns desafios das fases. Existem portas que só podem ser abertas por um determinado tipo de soldado, e é aí que todas as variações de personagens entram.

A ação de *G.I Joe: Rise of Cobra* se torna cansativa depois de algum tempo. A única coisa a ser feita é avançar e atirar em todos os inimigos presentes no cenário, de vez em quando diminuindo o ritmo para abrir uma porta, explodir um gerador ou outro obstáculo qualquer que impeça seu progresso. Inicialmente é bastante divertido, como uma versão moderna do clássico *Contra*. Infelizmente, o jogo não varia nesta ação e se torna extremamente cansativo logo em seus estágios iniciais.

GI Joe: Rise of Cobra não é um título totalmente ruim. Para aqueles que gostarem de ação à moda antiga e não pretendem passar muitas horas seguidas com o game, ele acaba sendo uma boa pedida. Jogadores que buscam títulos com um pouco mais de conteúdo rapidamente o colocarão de lado. Na melhor das hipóteses, vale jogar para liberar os comerciais antigos de serviço público. Sempre é divertido ver um militar de desenho animado ensinando as crianças a não aceitarem caronas de estranhos.

Yo Joe! ■

Nota Final – 5,0



Dá pra pilotar vários veículos dos Joes no game. Sai mais barato que comprar toda a coleção de brinquedos





Enquanto uma versão decente de *Contra* não é lançada, esse game é um substituto alimentar razoável.

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!

Controle Dualshock 3

apenas

R$ 149,00 a vista

ou em: 3x R$ 53,00

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

Fratello Games

FINANCIE sua compras em até 36x

Nova LOJA VIRTUAL

www.fratellogames.com.br

Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

Fale ON-LINE com nossa equipe pelo MSN: atendimentofratello@hotmail.com

Central de Atendimento 1 (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 Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601

LOJA Penha

Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Os preços da Sta. Ifigênia na REGIÃO do Tatuapé

Assistência Técnica Especializada

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.



Holy Invasion of Privacy, Badman!

Produtora: **Acquire**
Distribuidora: **CSI**

Jogadores: **1**
Gênero: **Estratégia**

Plataforma: **PSP**
Online: **Não**

Por **Clarice dos Santos**

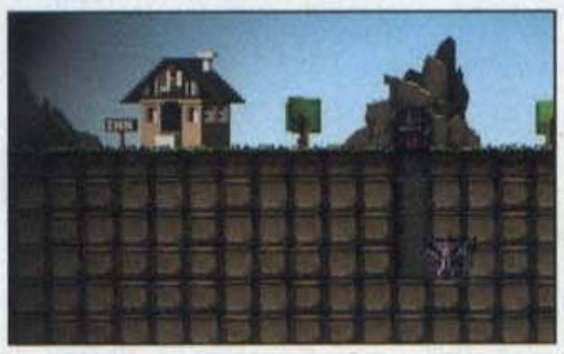
Em plena Idade Média, quando todos vivem alegres e felizes em seus castelos, cultivam seus vegetais e passeiam pelas florestas, nas profundidades da Terra está Badman, o terrível Rei dos Demônios, que pretende conquistar a Terra a qualquer custo.

Em *Holy Invasion of Privacy, Badman! What did I do to deserve this?*, o objetivo do jogador não é livrar a Terra da terrível ameaça de Badman, mas sim criar uma dungeon repleta de monstros para impedir que heróis corajosos sequestrem o nosso querido demônio e façam com que a paz reine novamente na Terra.

No game, o papel do jogador é controlar o Deus da destruição que precisa cavar estrategicamente solos cheios de nutrientes para criar um forte ecossistema que respeita uma cadeia alimentar equilibrada para habitar a dungeon e proteger Badman. Porém, o número de blocos que podem ser cavados é limitado e a dungeon precisa ser construída em um tempo predefinido.

Antes do jogador já enfrentar os cavaleiros logo de cara, o game disponibiliza um treinamento ensinando como criar seu exército infernal e torná-lo cada vez mais forte. A cada monstro criado seus dados são arquivados em um almanaque, assim como os





cavaleiros que forem enfrentados. Para saber mais sobre o seu exército e inimigos, consulte o almanaque.

Os controles são simples e consistem em cavar os blocos de solo e monitorar seus níveis de nutrientes e fazer surgir seu exército com apenas um botão. Uma vez que um cavaleiro entrou em seu terreno, o jogador precisa levar Badman para um lugar seguro e esperar que o corajoso guerreiro seja morto pelo exército. Com o guerreiro morto, seu esqueleto pode ser ressuscitado para ajudar a combater outros cavaleiros.

Graficamente o game lembra muito jogos antigos de 16 bits, mas não deixa de ser agradável de ver. Conforme o jogador avança mais no jogo, cavaleiros mais fortes surgem, tornando um desafio cuidar de todos os monstros e deixá-los fortes e em lugares estratégicos, para reinar a Terra e cobri-la com trevas. ■

Nota Final – 8,5



Watchmen
The End is Nigh – Part 2

Produtora: **Deadline Games**
Distribuidora: **Warner Bros**

Jogadores: **2**
Gênero: **Ação**

Plataforma: **PS3**
Online: **Não**

Por **Pablo Raphael**

Após a decepção inicial com *Watchmen: The End is Nigh*, quando o primeiro capítulo foi lançado na PSN pouco depois do longa-metragem inspirado nos quadrinhos de Alan Moore, resta pouco a esperar de sua continuação. O jogo repete a fórmula da primeira parte. É um típico beat'n'up dos mais



simples: avance, dê porrada em tudo que vier pela frente e chegue ao final da fase. Para cumprir essa tarefa, o jogador pode optar entre os dois vigilantes mascarados: Nite Owl, um lutador mais técnico e equipado com uma armadura tecnológica, ou Rorschach, um cara brutal, sádico e acostumado a enfrentar vários oponentes ao mesmo tempo.

Os dois têm uma pequena quantidade de combos simples, contra-ataques, finalizações violentas com direito a ossos partidos e eletrochoques que seriam mais divertidos se não fossem tudo o que o game oferece.





A história da parte 2 leva os vigilantes ao submundo do sexo de Nova York em uma perseguição à super vilã Twilight Lady. Os becos escuros e os punks imundos dão lugar à boates de striptease, dominatrizes e masoquistas com cuecas de couro. Um enredo mais simplório do que a primeira parte de *Watchmen*, sem as sugestões de conspiração ou de que a missão é parte de uma trama maior.

Assim como no episódio anterior, a opção de multiplayer é apenas local, com tela dividida. O jogo consegue ter um enredo mais fraco que a primeira parte e repetir todos os seus defeitos: pouca variedade de inimigos, fraca inteligência artificial, design de fases simplório e enjoativo.

O único mérito está na versão em disco que reúne as duas partes de *Watchmen: The End is Nigh* e é acompanhada pelo filme, *Watchmen: Director's Cut*, em Blu-ray. ■

Nota Final – 4,0

Que pouca vergonha, Abobo pelo menos usava calças! Não lembra quem é Abobo? Então leia OLD Gamer!!!

RICKY Games

Diversão sem limites

Você jogando com agente

Tenha o mundo dos games em suas mãos.

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

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

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

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



1º

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

www.rickygames.com.br

Shopping Fiesta Tel. (11) 5687 4471 • **Shopping Plaza Sul** Tel. (11) 5073 4754 • **Boa Vista Shopping** Tel. (11) 5523 6184 • **Shopping Center Penha** Tel. (11) 2225 1708 • **Shopping Campo Limpo** Tel. (11) 5811 122

Wii XBOX360 PlayStation.2 PLAYSTATION.3 Neo NINTENDO DS. PSP

Acessórios Imponentes

Coisas desnecessárias e inúteis, mas que você precisa ter desesperadaente

Blade of Chaos



O próximo ano tem tudo para ser o ano do Kratos. O guerreiro espartano chega ao PlayStation 3 em março de 2010, mas já começa a preparar o terreno para a sua dominação. A bola da vez, ou melhor, a espada da vez é a Blade of Chaos, uma réplica quase perfeita da que Kratos usa no jogo, com a diferença de que esse versão não possui apenas um dos lados da arma, que no jogo possui duas espadas. O produto vem em um fabuloso estande de madeira, possui acabamento com zinco e alumínio. Para comprar essa belezinha e colocá-la em cima da sua lareira será necessário desembolsar US$ 123,99, o equivalente a duas vezes o valor que será comercializado o jogo.

A Blade of Chaos só será comercializada no final do mês de novembro, mas algumas lojas já aceitam reserva desde já.

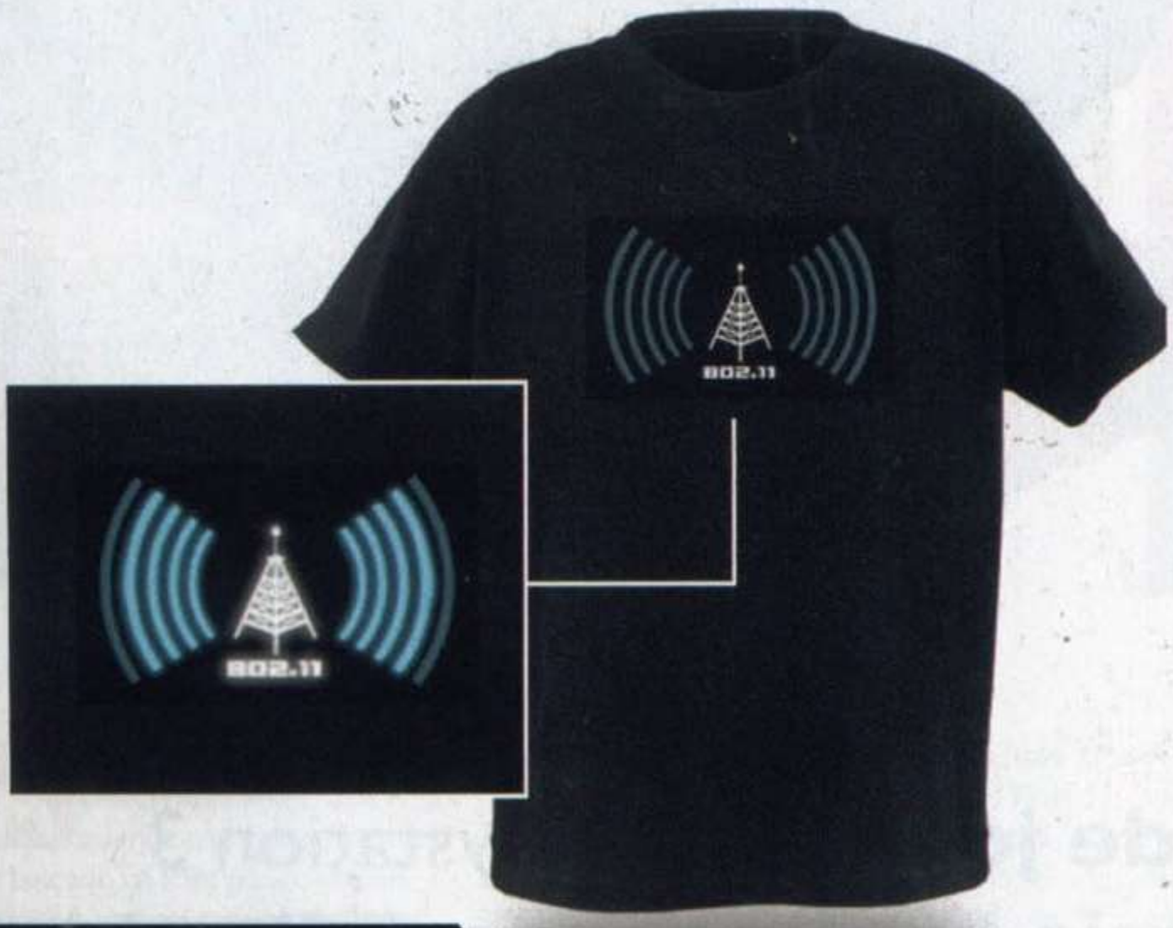
Preço: US$ 123,99 (pré-venda)
Onde comprar: www.budk.com



WiFi na Cabeça

Você está na praia, pintou aquela vontade louca de baixar um jogo ou navegar um pouco pela internet, mas você não possui nenhuma conexão de internet no local? Essas aparentes simples peças de roupas conseguem detectar conexões WiFi e indicar redes disponíveis pelo caminho do usuário. Conforme você se aproxima da fonte da conexão mais intensas ficam as barras luminosas da camiseta ou do boné. Mas não espere uma conexão de alto nível e muito menos praticidade, afinal de contas, não tem como sair andando com o seus PS3 pelas ruas, em busca de uma boa conexão.

Preços: US$ 20,00 (camiseta)
US$ 15,00 (boné)
Onde comprar: www.thinkgeek.com



PlayStation Store

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

Fat Princess
O jogo demorou mais do que ônibus em dia de chuva, mas finalmente chegou aos consoles. O objetivo é ganhar do grupo do castelo inimigo e conseguir retirar a maldição, causada por bolos enfeitiçados, na princesa do seu castelo. Na prática pode parecer tudo muito chato, mas o jogo funciona de uma maneira alucinante, principalmente no modo online.



Preço: US$ 14,99

Shatter
Prepare-se para ficar viciado, muito viciado. Esse game é uma espécie de Arkanoid, onde o objetivo continua sendo não deixar a bolinha sair da tela, mas desta vez as coisas rolam de uma maneira totalmente alucinante. Imperdível.

Preço: US$ 7,99



Dizem que jogos de luta ficam bons quando se usa um controle arcade, mas como toda regra tem sua exceção...

Volante Profissional

Ficou empolga com a matéria do Gran Turismo? Então nada melhor do que usar um volante de primeira linha para desfrutar deste jogo. O volante revestido de couro, costurado a mão, possui rotação de 900° graus, proporcionando maior realismo. Modo de marcha sequencial. Pedais do acelerador, freio e embreagem em aço inoxidável. Uma experiencia única tanto para jogos de PS2, PS3 e PC.

Preço: US$ 230,00
Onde comprar: www.amazon.com







Controles Arcade

É quase que uma regra. Sai um jogo de luta de primeira linha, sai também um controle arcade da mesma franquia para aproveitar o clima de euforia dos jogadores. The King of Fighters XII ganhou duas versões de controles arcades. O primeiro, e mais simples, é baseado no controle arcade clássico do console Neo Geo, com quatro botões. O segundo vem como uma arte oficial do jogo na parte superior do controle e possui seis botões.

Preço: US$ 89,90 (versão 6 botões)
US$ 69,90 (versão 4 botões)
Onde comprar: www.play-asia.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.

... nao adianta a SNK Playmore tentar fazer um controle descente para KOFXII.

TROFÉUS

(H) Modo História são os troféus que podem ser conquistados no modo central

(E) Extras são troféus que precisam de uma atenção maior como coletar itens ou outra ação que fuja da linha padrão do jogo principal.

(M) Multiplayer esses são aqueles troféus chatos que você só consegue com a ajuda de algum amigo ou então em alguma partida online.

Ghostbusters
The Videogame

Somos o melhor que Nova York pode oferecer. Aceitamos todos os cartões de créditos e troféus

Guia de troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★
- Offline: **42 troféus**
- Online: **9 troféus**
- Modo História: **13 troféus**
- Extras: **38 troféus**
- Bronze: **47 troféus**
- Prata: **nenhum**
- Ouro: **4 troféus**
- Total: **51 troféus**
- É preciso terminar: **2 vezes**



1. WE CAME, WE SAW

Termine o jogo no nível de dificuldade Casual ou Experienced; ou pode tentar terminar direto na dificuldade Professional para desbloquear dois troféus ao mesmo tempo, mas fica aqui o aviso: o jogo tem comandos que exigem um pouco de treino, melhor começar por baixo.



2. SLAM DUNK!

Compre a habilidade Slam Trap. Enfraqueça um fantasma até que ele fique flutuando e jogue a armadilha sob ele; faça força com o analógico para baixo para enterrá-lo de uma vez na armadilha.



3. SLIME DUNK!

Após habilitar a arma Slime Blower, enfraqueça um fantasma e jogue uma armadilha; aperte L1 para soltar o cabo de gosma e prender o alvo, então aperte L1 de novo, mirando na armadilha, para prender a outra ponta da corda.





4. STASIS DUNK!

Congele um fantasma com a arma Stasis (L1) e solte a armadilha embaixo dele para que ele entre congelado.



5. I AIN'T 'FRAID OF NO GHOST!

Capture um fantasma com a armadilha. É o básico dos básicos.



6. AIM FOR THE FLAT TOP!

Algumas criaturas não precisam ser capturadas e podem ser destruídas. A primeira oportunidade que você terá para explodir um bicho desses é na cozinha do Hotel Sedgewick.



7. HEAT 'EM UP

Compre todos os upgrades da sua arma de Prótons. Ao todo é preciso $ 37.500 para comprar os seguintes upgrades:

- Blast Stream Focusing: $ 1.500
- B. Stream Recoil Decrease: $ 10 mil.
- Boson Dart Supercharge: $ 12 mil
- Boson Damage Immunity: $ 14 mil



8. MOTHER PUS BUCKET!

Compre todos upgrades da Slime Blower. Você vai precisar de $ 20 mil para comprar:

- Slime Blower Force Increase: $ 3 mil
- Reduced Slime Consumption: $ 4 mil
- Slime Tether Duration: $ 5 mil
- Slime Tether Cost Reduction: $ 8 mil



9. WE BE FAST! THEY BE SLOW!

Compre os upgrades da Dark Matter Generator. São precisos $ 38 mil para comprar:

- Shock Blast Rate Increase: $ 11 mil
- Shock Blast Heat Reduction: $ 12 mil
- Stasis Stream Amplifier: $ 6 mil
- Stasis Stream Heat Reduction: $ 9 mil



10. I DON'T WANT MY FACE BURNED OFF

Compre os upgrades do Meson Collider por $ 35 mil:

- Meson Collider Penetration: $ 7 mil
- Meson Collider Accelerator: $ 10 mil
- Overload Pulse Accelerator: $ 8 mil
- Overload Pulse Enhancer: $ 10 mil

CHECKLIST

Confira todos os troféus disponíveis no jogo e marque aqui todos que você já conquistou

- ☐ We Came, We Saw (H)
- ☐ Slam Dunk! (E)
- ☐ Slime Dunk! (E)
- ☐ Stasis Dunk! (E)
- ☐ I Ain't 'Fraid of No Ghost! (H)
- ☐ Aim for the Flat Top! (H)
- ☐ Heat 'Em Up (E)
- ☐ Mother Pus Bucket! (E)
- ☐ We be fast! They be slow! (E)
- ☐ I Don't Want My Face Burned Off (E)
- ☐ The Destructor (E)
- ☐ Nice Shootin', Tex! (E)
- ☐ And You Want to Keep It? (E)
- ☐ I'm Picking Up A Signal (E)
- ☐ I'm a Ghostbuster, Not a Doctor! (E)
- ☐ I Feel So Funky (H)
- ☐ Total Protonic Reversal (E)
- ☐ You Gotta Try This Pole! (H)
- ☐ It's Slime Time (E)
- ☐ I Looked at the Trap, Ray! (E)
- ☐ Kosher! (E)
- ☐ I Love You When You Rough-House! (E)
- ☐ But the Kids Love Us! (E)
- ☐ You Never Studied (E)
- ☐ I've Quit Better Jobs Than This (E)
- ☐ Hedgebuster (E)
- ☐ One down, on the Ground! (E)
- ☐ Ghostbusters Drinking Game (E)
- ☐ Loans Paid Off (M)
- ☐ On the Payroll (M)
- ☐ Egon's Guinea Pig (M)
- ☐ Payday! (M)
- ☐ It's a Living (M)
- ☐ Wanted! (M)
- ☐ Employee of the Month (M)
- ☐ No Job Too Big (M)
- ☐ Gozer's Most Wanted (M)
- ☐ Overachiever (M)
- ☐ We Have the Talent! (H)
- ☐ The Flowers Are Still Standing! (H)
- ☐ Once S'more into the Breach (H)
- ☐ Get Her! (H)
- ☐ Ghost Fever Grips New York (H)
- ☐ Somebody Saw A Cockroach on 12 (H)
- ☐ Let Me Guess, Gozer Worshippers (H)
- ☐ Disaster of Biblical Proportions (H)
- ☐ Are You A God? (E)
- ☐ We Have the Tools! (E)
- ☐ Spores, Molds, and Fungus (E)
- ☐ Back Off Man. I'm A Scientist (E)
- ☐ Platinum Trophy (E)

"Vamos mostrar à esta fera pré-histórica como se conquista troféus nesta cidade!" - Peter Vankman



Em Caça Fantasmas qualquer objeto ou estátua é um possível inimigo. Cuidado!



11. THE DESTRUCTOR

Terminar o jogo não é o bastante. Bom mesmo é terminar e causar mais de $ 3 milhões de prejuízo a propriedade particular. E não se preocupe: quem paga a conta é a prefeitura de Nova York. Durante a aventura, destrua TUDO que puder, de mobília até a estrutura dos cenários.

Se quiser garantir, vá até a fase do museu e siga até o checkpoint "American History". Destrua tudo que existe neste lugar, siga para a próxima sala, salve o jogo e volte à sala anterior. Repita quantas vezes forem necessárias até completar o valor. O troféu só aparecerá na sua lista após o fim do jogo.



12. NICE SHOOTIN', TEX!

Ao contrário do troféu anterior, seja cauteloso e termine o jogo causando um dano menor que $ 100 mil a propriedade particular. Controlar o poder de sua arma é difícil, então deixe que os seus amigos assumam boa parte das batalhas (os danos causados por eles não contam). Redobre seus cuidados na fase da Time Square e no museu.



13. AND YOU WANT TO KEEP IT?

Pegue um dos artefatos secretos. Caso tenha alguma dúvida, veja o guia completo no troféu 49; ou use o detonado publicado na edição 126 da D&T.



14. I'M PICKING UP A SIGNAL

Obtenha 100% PKE ao escanear uma criatura. Aproxime-se de um fantasma ou objeto possuído, aperte ▲ para sacar o PKE (Psycho-Kinetic-Emitter, ou só Rastreado) e R2 para escanear; mantenha o alvo na mira até completar o serviço. A primeira chance é na cozinha do Hotel.



15. I'M A GHOSTBUSTER, NOT A DOCTOR!

Quando seus amigos são feridos, você deve se aproximar e ajudá-los. Salve-os vinte vezes o troféu será seu.



16. I FEEL SO FUNKY

Deixe que um fantasma gosmento ataque o seu personagem e deixe-o coberto de ectoplasma.



17. TOTAL PROTONIC REVERSAL

Entre na linha de fogo dos feixes de prótons de um dos seus parceiros e sofra as consequências. Vale no modo offline.



18. YOU GOTTA TRY THIS POLE!

Desça pelo poste no QG. Basta terminar o tutorial e apertar ✖ perto do poste na sala das máquinas de fliperamas.



19. IT'S SLIME TIME

Use a Slime Tether em 15 pessoas possuídas para arrancar os fantasmas dos corpos dos pobres coitados.



20. I LOOKED AT THE TRAP, RAY!

A essa altura do campeonato você já está craque em capturar fantasmas com armadilhas. Capture 19 fantasmas (recolha sempre as armadilhas).



21. KOSHER!

Na primeira fase, no hotel. Quando aparecer a animação em que o Geléia come o bolo da recepção, espere o controle voltar para você e atire no pedaço de presunto que está do lado esquerdo da tela. Acerte-o com o feixe de prótons para deixá-lo assado o suficiente para ganhar o troféu.



22. I LOVE YOU WHEN YOU ROUGH-HOUSE!

Na fase Times Quare, durante o checkpoint "Race to the Roof ", espere até entrar na sala com as colunas de vidros. Destrua as criaturas da sala e quebre tudo: janelas, vidros, pilares, mesas e cadeiras; nada disso pode ficar inteiro. Quando tudo estiver no chão, abra a porta de saída, acabe com mais algumas criaturas e você fatura o troféu.





23. BUT THE KIDS LOVE US!

Na fase Public Library, durante o checkpoint "Story Hour", use o PKE para encontrar uma brincadeira de amarelinha desenhada no chão. Siga até o fundo e observe o ursinho que aparece na árvore. Em seguida, acompanhe as marcas de mãos nas paredes até chegar na porta de entrada da sala. Abra, destrua as mesas que obstruem a entrada e, no canto direito, observe o ursinho sentado. É, só isso.





24. YOU NEVER STUDIED

Na fase History Museum, durante o checkpoint "American Story", encontre as quatro caixas de som da sala e ligue todas elas.



25. I'VE QUIT BETTER JOBS THAN THIS

Na fase Return to Hotel Sedgewick, após acionar o gerador de energia, volte até a entrada do hotel e siga para o lado esquerdo. Abra a porta e use a arma Slime para tirar todo o lodo dos fantasmas das paredes.





26. HEDGEBUSTER

Na fase da ilha, desça até o jardim e, com a sua arma de prótons, queime todos os arbustos do local. Vasculhe bem, pois o troféu só é liberado ao terminar de queimar o último arbusto. Alguns desses arbustos estão escondidos atrás de pilares.



27. ONE DOWN, ON THE GROUND!

Na fase Central Park Cemetery, no checkpoint "Airstrike", um rastro vermelho surge no céu. São caixões voando. Acerte um deles para levar esse troféu.



28. GHOSTBUSTERS DRINKING GAME

Beba água nos oito bebedouros ocultos no jogo. Confira a localização de todos.

A. Na Firehouse, ao lado da escada que leva para o porão.

B. Hotel Sedgewick, Checkpoint "Extended Service Agreement", em frente a máquina de Doritos.

C. Hotel Sedgewick, Checkpoint "Charge of the Light Brigade", ao lado do elevador.

D. Times Square, Checkpoint "Spin Cycle", do lado direito da porta de saída da lavanderia.

E. Times Square, Checkpoint "Race to the Roof", à direita do corredor com janelas de vidro.

F. Library, Checkpoint "Story Hour", no corredor antes de entrar na sala dos livros infantis.

G. Museum, Checkpoint "The Ossuary", na saída do corredor local, do lado direito.

H. Return To Sedgewick, Checkpoint "Emergency Generator", esquerda da porta que leva ao gerador.

TROFÉUS





29. LOANS PAID OFF
Acumule $100 mil em recompensas por capturar fantasmas e completar objetivos multiplayer para ganhar o prêmio.



30. ON THE PAYROLL
Complete o modo campanha multiplayer sem falhar.



31. EGON'S GUINEA PIG
Use todos os equipamentos e poderes no modo Multiplayer. Objetivo acumulativo, por isso não precisa fazer tudo de uma só vez.



32. PAYDAY!
Vença cada um dos modos multiplayer.



33. IT'S A LIVING
Capture 50 fantasmas no modo multiplayer. Desafio acumulativo.



34. WANTED!
Capture três dos fantasmas mais procurados do modo multiplayer e o troféu será seu.



35. EMPLOYEE OF THE MONTH
Fique no topo do ranking em cada um dos modos multiplayer. Tarefa complicada, mas você pode combinar com seus amigos. Cada um lidera uma vez.



36. NO JOB TOO BIG
Capture todos os fantasmas mais procurados online.



37. GOZER'S MOST WANTED
Termine o modo multiplayer cooperativo em todos os cenários.



38. OVERACHIEVER
Ganhe mais de $ 2.500 milhões no modo multiplayer depois de completar 30 Post Job Awards e 50 trabalhos completos. Enfim, faça tudo que você tem direito, sem deixar passar nada.



39. WE HAVE THE TALENT!
Termine a fase Firehouse Training Level.



40. THE FLOWERS ARE STILL STANDING!
Termine a fase Welcome to the Hotel Sedgewick.



41. ONCE S'MORE INTO THE BREACH
Termine a fase Panic in Times Square.



42. GET HER!
Termine a fase Checking Out the Library para ganhar o troféu.



43. GHOST FEVER GRIPS NEW YORK
Termine a fase Museum of (Super)Natural History.



44. SOMEBODY SAW A COCKROACH ON 12
Termine a fase Return to the Sedgewick.



45. LET ME GUESS, GOZER WORSHIPPERS
Termine a fase Lost Island Rising.



46. DISASTER OF BIBLICAL PROPORTIONS
Termine a fase Central Park Cemetery.



47. ARE YOU A GOD?
Termine o jogo na dificuldade mais alta (Professional). Para começar, use o nosso detonado, publicado na edição 126, para conseguir boas dicas. Em ação, nunca deixe seus amigos na mão e ajude-os sempre que necessário; acostume-se a resfriar a sua mochila de prótons para não ficar na mão no meio da batalha; mantenha uma boa distância dos seus alvos e nãovfique muito tempo parado para não ser alvejado por objetos possuídos.



48. WE HAVE THE TOOLS!
Compre todos os equipamentos Você vai precisar de $ 166.500 para isso.



49. SPORES, MOLDS, AND FUNGUS
Confira a localização dos 42 artefatos secretos ou se preferir um roteiro com muitas imagens, confira o detonado do jogo na edição 126 da D&T.

FASE 1 – SEDGEWICK HOTEL
1. Gustav Self-Service Tray, em frente à máquina de Doritos.
2. The Summoner Bell, é o sino em cima do balção da recepção.
3. Stay Puft Figure, sobre a mesa, na cozinha do hotel.
4. Voyaging Case International, bem no canto do bar, perto das bebibas.
5. Portrait of G. Sedgewick, é o quadro em chamas, na parede.
6. Toaster of Sights Unseen, uma torradeira depois das rochas.



FASE 2 – TIMES SQUARE
1. Gaillano's Enchanted Pail, escaneie a caixa de ferramentas.
2. Toed Jenkin's Midnight Goose, é a garrafa em cima da mesa.
3. Patrelli's Mischievous Cone, é o cone na entrada do bar.
4. Asmodeus' Hotline, é o telefone vermelho no balcão.
5. Hohman's Black Low-Rise, é a maquete na sala dos vidros.
6. The Ravishing Red Prince, é o quadro na parede.

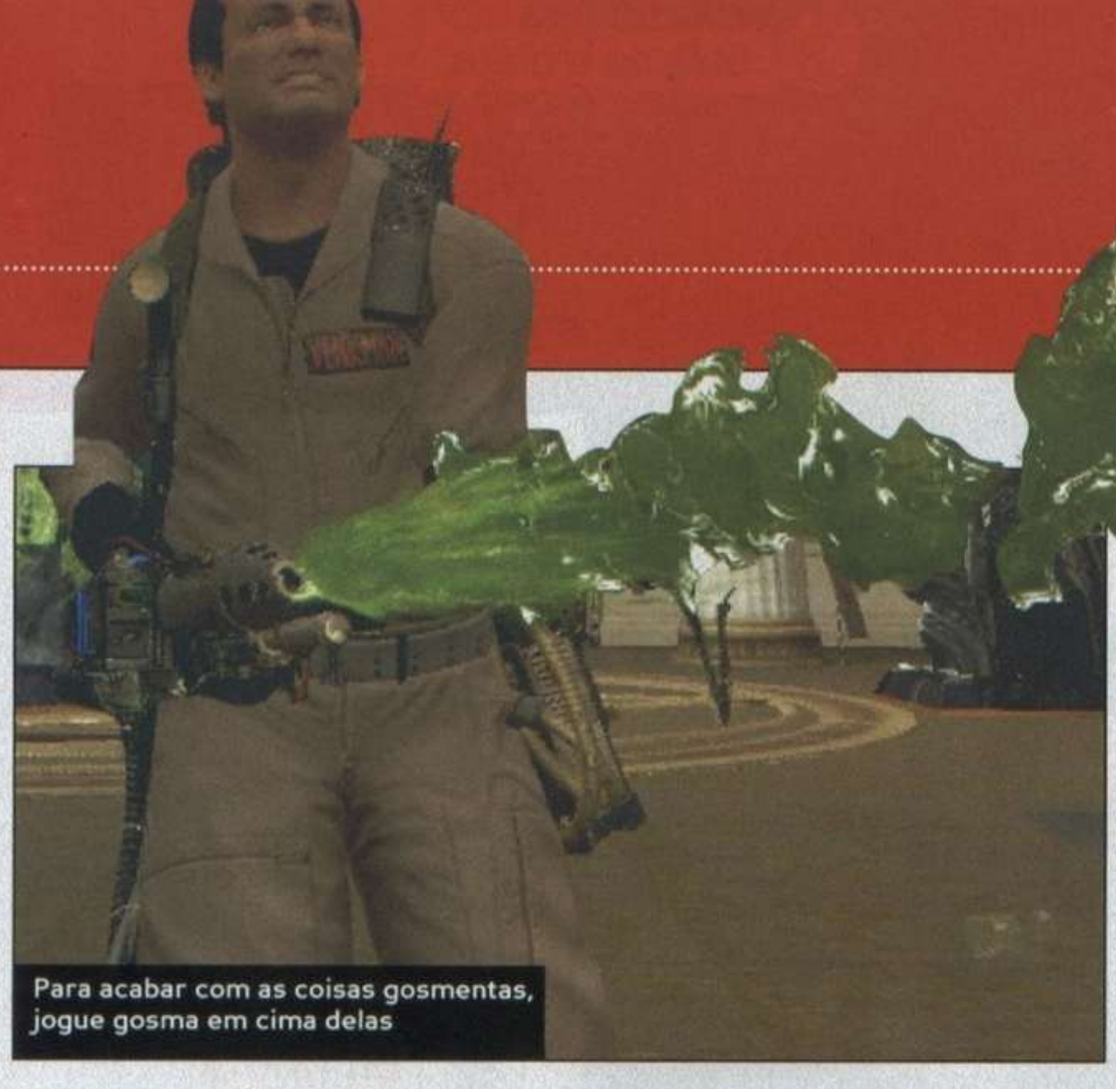


FASE 3 – PUBLIC LIBRARY
1. Portrait of Eleanor Twitty, é o quadro no canto da sala.
2. Reluctant Reading Lamp, um abajur sobre a mesa de canto.
3. Pin-up Calendar of DOOM!, o calendário fixo na parede.



4. Seat of Vapors Foul, a cadeira especial na sala.
5. Ali El-Baluu's Irksome Rug, tapete enrolado no chão da sala.
6. Featherwell's Stalking

Se tiver assistido aos filmes, você entenderá todas as piadinhas da lista dos troféus e será respeitado pelos seus amigos...



Para acabar com as coisas gosmentas, jogue gosma em cima delas

Chair,poltrona presa no teto.

FASE 4 – HISTORY MUSEUM

1. Ritual Mask of Bad Advice, a caixa de madeira no canto da sala.



2. Cursed Musket of C. Starkey, a espingarda presa na parede.

3. Bagged Head of Azathotep, a estátua ensacada, que está no chão.



4. Phoenician Plague Vase, o vaso que está escondido nessa sala.

5. Painting of the Trustees, o quadro dos fundadores do museu.

6. Remote Controlled Ecto-1, miniatura do carro que está escondida entre os objetos espalhados na sala.

FASE 5 – RETURN TO HOTEL SEDGEWICK

1. Possessed Bell Bottom Jeans, a calça jeans que está no maniquim.

2. Broccoli Queen Autobiography, o carrinho de bagagens.

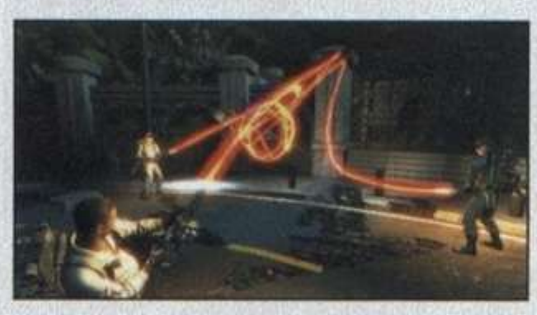


3. Cruel Oven, o armário de metal que existe em uma das salas.

4. Swiss Death Clock, o relógio que está no chão da sala.

5. Phantom Flush Toilet, no banheiro, dentro da privada.

6. The Unruly Beard of V. Belascus, ornamento no final da fase.



FASE 6 – LOST ISLAND

1. Church of Gozer Songbook, os barris cercados no começo.

2. Anguished Stuffed Bear, artefato que está escondido no meio do labirinto desta fase.

3. Fox Hunt on Tiamat Island, destrua a barreira de armários.



4. Wheel of the Alabaster Wretch, siga o bicho que passa pelo teto.

5. Ghostbusters DVD, atrás dos barris mais para o final da fase.

6. Singing Slime, o pote de vidro em cima do cano.



FASE 7 – CENTRAL PARK CEMETERY

1. Whistling Bust of Mausch, perto da grade com um rosto.

2. Ghostbuster's Mug & Balloon, atrás de uma cripta do cemitério.

3. Stone Angel Head, no jardim, depois de queimar todos os arbustos que existem nesse local.



4. Ghostfruit Tree, atras das duas criptas, dentro do cemitério.



5. The Skull of Ivo Shandor, suba nas pedras e olhe pelo buraco deste local.



6. Archangel's Gallbladder, no portão onde o carro está parado.





50. BACK OFF MAN. I'M A SCIENTIST

Encontre e escaneie os 53 tipos de fantasmas existentes no jogo. Confira o guia com a localização dos fantasmas:

SEDGEWICK HOTEL

1. Slimer
2. Bellhop Ghost
3. Dead Fish Flier
4. Pappy Sargassi
5. Candelabrum Crawler
6. Kitchen Golem

TIMES SQUARE

1. Marshmellow Mini
2. Hobo Ghost
3. Stone Gargoyle
4. Construction Worker Ghost
5. Opera Diva Ghost
6. Stay Puft

PUBLIC LIBRARY

1. Cruster



2. Book Golem
3. Librarian Ghost
4. Paper Construct
5. Book Bat
6. Crusto
7. Book Centurion
8. Coal Golem
9. Cultist
10. Azetlor the Destroyer

HISTORY MUSEUM

1. Possessed Human
2. Possessor Ghost
3. Beauty Queen Ghost
4. The Chairman
5. Possessed Statue
6. Flying Skull
7. Union Ghost
8. Confederate Ghost
9. Venom Crawler
10. Black Slime Fiend
11. Black Slime Ghost

RETURN TO HOTEL SEDGEWICK

1. Webbed Fiend
2. Cook Ghost
3. Chef DeForrest
4. Kitchen Flier
5. Spider Crawler
6. Spiderwitch

LOST ISLAND

1. Black Slime Fiend
2. Black Slime Ghost
3. Stone Gargoyle
4. Venom Crawler
5. Black Slime Monster
6. Imprisoned Juvenile Slor

CENTRAL PARK CEMETERY

1. Flying Skull
2. Cultist
3. Ectoplasm
4. Cemetery Clawer
5. Grave Fiend
6. Cultist Summoner
7. Grave Monster
8. Stone Angel
9. Keyhead Monster
10. Shandor the Architect

51. PLATINUM TROPHY

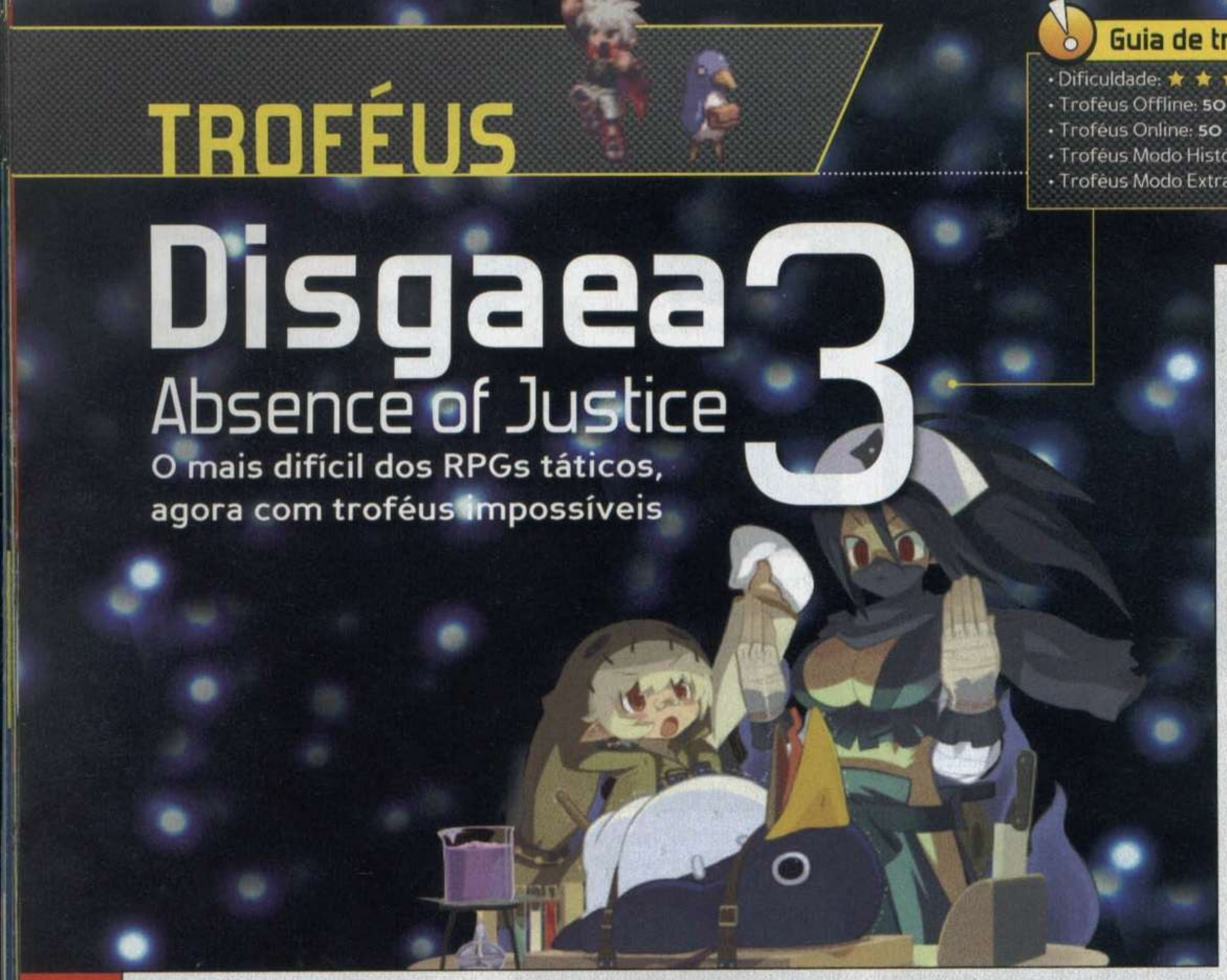
Conquiste todos os troféus disponíveis nesse jogo e fature a sua platina. Agora é só esperar o novo filme, provavelmente para o final de 2010, e, consequentemente, outra aventura virtual.

... ou eles vão chamá-lo de nerdão e vão te zoar muito. Nos conte depois.

TROFÉUS

Disgaea 3
Absence of Justice

O mais difícil dos RPGs táticos, agora com troféus impossíveis



Guia de troféus

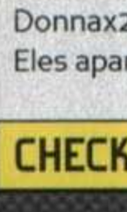
- Dificuldade: ★ ★ ★ ★ ★
- Troféus Offline: **50**
- Troféus Online: **50**
- Troféus Modo História: **50**
- Troféus Modo Extra: - -
- Troféus de Bronze: **41**
- Troféus de Prata: **5**
- Troféus de Ouro: **3**
- Total de Troféus: **50**
- É preciso terminar: **1 vez**



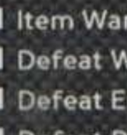
1. ITEM WARRIOR
Explore do primeiro ao centésimo andar do Item World sem sair nenhuma vez. Além da luta pela sobrevivência, fique atento ao falar com o Gate Keeper, pois a opção padrão é "Sair".



2. DEFEAT WISE INNOCENTS
Encontre e derrote Wise Innocents no Item World. Aparece a partir do 21° andar.



3. DEFEAT ERYNGI PIRATES
Derrote Eryngi Pirates no Item World; 31° andar ou superior.



4. DEFEAT DONNAX2 PIRATES
Encontre e destrua Donnax2 Pirates no Item World. Eles aparecem a partir do 31° andar.



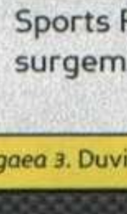
5. DEFEAT LUCKY PIRATES
Derrote Lucky Pirates no Item World; 41° andar ou superior.



6. DEFEAT CHEERATES
Vença Cheerates no Item World; 41° andar ou superior.



7. DEFEAT COWBOY PIRATES
Derrote Cowboy Pirates no Item World; 41° andar ou superior.



8. DEFEAT ASIAN PIRATES
Derrote Asian Pirates no Item World; 51° andar ou superior.



9. DEFEAT SPORTS PIRATES
ENcontre e derrote os Sports Pirates no Item World. Eles surgem no 51° andar ou superior.



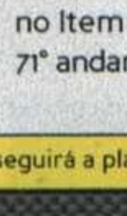
10. DEFEAT PIRATE CLEANERS
Derrote Pirate Cleaners no Item World; 51° andar ou superior.



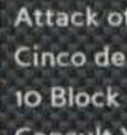
11. DEFEAT GHOST PIRATES
Derrote Ghost Pirates no Item World; 61° andar ou superior.



12. DEFEAT Z PIRATES
Derrote Z Pirates no Item World; 61° andar ou superior.



13. DEFEAT HORIZON PIRATES
Derrote Horizon Pirates no Item World; 61° andar ou superior.



14. DEFEAT UFO PIRATES(?)
Derrote UFO Pirates(?) no Item World. Eles surgem no 71° andar ou superior.



15. DEFEAT PIRATE CLUB
Vença Pirate Club no Item World; 71° andar ou superior.



16. DEFEAT GARDEN PIRATES
Derrote Garden Pirates nô Item World; 71° andar ou superior.



17. DEFEAT BONEY PIRATES
Derrote Boney Pirates no Item World; 81° andar ou superior.



18. DEFEAT KIT CAT PIRATES
Derrote Cat Pirates no Item World; 81° andar ou superior.



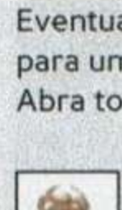
19. DEFEAT ELEMENT PIRATES
Derrote Element Pirates no Item World; 81° andar ou superior.



20. DEFEAT SHINSENGUMI
Derrote Shinsengumi no Item World; 91° andar ou superior.



21. DEFEAT RED PIRATES
Vença Red Pirates no Item World. 91° andar ou superior.



22. TREASURE RAIDER
No Item World, ache a sala de tesouros (Mystery Gate). Eventualmente, você será enviado para uma sala com grandes pilhas Abra todas as caixas de tesouro.



23. OBEY THE CAT GOD
No Item World, entre no Mystery Gate e você será enviado para uma sala cheia de grades. No centro há uma torre formada de grades, seu objetivo é pular uma pilha de três caixas. No alto, fale com o Cat God para ganhar Saves, Serums e o troféu.



24. REVERSE BANDIT
Antes de destruir Reverse Pirating, colete o conteúdo de todos os baús e a Level Sphere.

CHECKLIST

Eis os sádicos troféus de *Disgaea 3*. Duvidamos que um ser humano normal conseguirá a platina nos próximos dez anos

- ■ Item Warrior
- ■ Defeat Wise Innocents
- ■ Defeat Eryngi Pirates
- ■ Defeat Donnax2 Pirates
- ■ Defeat Lucky Pirates
- ■ Defeat Cheerates
- ■ Defeat Cowboy Pirates
- ■ Defeat Asian Pirates
- ■ Defeat Sports Pirates
- ■ Defeat Pirate Cleaners
- ■ Defeat Ghost Pirates
- ■ Defeat Z Pirates
- ■ Defeat Horizon Pirates
- ■ Defeat UFO Pirates(?)
- ■ Defeat Pirate Club
- ■ Defeat Garden Pirates
- ■ Defeat Boney Pirates
- ■ Defeat Kit Cat Pirates
- ■ Defeat Element Pirates
- ■ Defeat Shinsengumi
- ■ Defeat Red Pirates
- ■ Treasure Raider
- ■ Obey the Cat God
- ■ Reverse Bandit
- ■ Who Wants to be a Milliondamagaire
- ■ 100,000,000 Damage Pyramid
- ■ Attack of the Counter 10
- ■ Cinco de Panelo
- ■ 10 Block Combo
- ■ Consult Your Physician
- ■ ABC's of Hitting
- ■ Piece Combo Meal
- ■ Jumptastic!
- ■ The Ten Towers
- ■ Axel's Rose
- ■ Persuade by Force
- ■ Combo No. 255
- ■ Capture Enemy
- ■ Magichangician
- ■ Receive 4, Move 20
- ■ Receive 9, Move 60
- ■ Trophy Shop Trophy
- ■ Derrote Prinny Pirates
- ■ Derrote 10 Gents Pirates
- ■ Derrote Baal Pirates
- ■ Reverse Robber
- ■ Carnagenist
- ■ Reverse Viking
- ■ The Ten Billion Damage Man
- ■ 4.0 GPA



Os troféus burlescos de *Disgaea 3* o farão perder muitas horas de sono, além de perder peso e cabelo. Isso nos faz pensar...



25. WHO WANTS TO BE A MILLIONDAMAGAIRE
Cause um ataque com 10 milhões HP de dano. Faça ataques 3X3 e ataque inimigos de Level baixo para garantir.



26. 100,000,000 DAMAGE PYRAMID
Cause um ataque de 100 milhões HP de dano. Escolha a LoC House of Ordeals 4, ela pois ela tem um ótimo fist weapon e pode conseguir esse número exorbitante antes do que pensa.



27. ATTACK OF THE COUNTER 10
Execute dez contra-ataques seguidos. Tenha dois personagens com dez pontos de Counter Attack (ver ícone de duas espadas vermelhas cruzadas no menu de status), fique sobre um campo de invencibilidade no cenário e mande um aliado atacar o outro (e torça para dar certo).



32. PIECE COMBO MEAL
Derrote um inimigo com um combo de 10 acertos. O melhor é escolher nove aliados fracos munidos com arco e flecha, colocá-los para atacar e, no final da fila, deixar um aliado forte acabar.



33. JUMPTASTIC!
Acumule 100 pulos onde for permitido pular.



34. THE TEN TOWERS
Crie uma torre com dez personagens e destrua um inimigo. Basta mandar os aliados andarem para o mesmo quadro.



35. AXEL'S ROSE
No Item World, após o 60° andar, o Mystery Gate vai mandá-lo ao local onde Axel está.



36. PERSUADE BY FORCE
Quando tiver uma chance de forçar Student Council a fazer algo que não queira (tente extorquí-los, por exemplo), escolha a opção "Persuade by Force" e use a força para fazer valer sua vontade.



Organize os Geo Panels desta forma e jogue o painel no ponto indicado para começar a reação em cadeia



28. CINCO DE PANELO
Consiga um combo do tipo Geo Chain que mude as jóias de cor cinco vezes em uma única sequência.



29. 10 BLOCK COMBO
O mesmo da anterior, mas você terá que conseguir um combo com dez mudanças. Veja a foto acima e monte uma situação igual para conseguir.



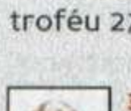
30. CONSULT YOUR PHYSICIAN
Jogue por dez horas ininterruptas. É fácil, fácil, para um jogo viciante como este.



31. ABC'S OF HITTING
Na academia Netherworld (HQ) há uma estátua de um Prinny lendo um livro. Examine a placa várias vezes até que alguém o acerte com uma ABC Gum.



37. COMBO NO. 255
Ataque 256 vezes sem se mover. Melhor solução: contra-ataque. Use a táctica do troféu 27 para acelerar.



38. CAPTURE ENEMY
Capture um inimigo durante a batalha (pegue-o e jogue no quadro de um aliado).



39. MAGICHANGICIAN
Faça cinco Magichanges em uma batalha. Garanta que os seus humanóides sejam do mesmo Club que os monstros que você deseja fazer o Magichange.



40. RECEIVE 4, MOVE 20
Arremesse um personagem sobre um de seus monstros aliados de forma que ele o arremesse seguidamente para o próximo e assim sucessivamente; cumpra a condição de receber a "vítima" quatro vezes seguidas ao redor de vinte quadros – para isso é preciso usar monstros em seu grupo com a habilidade "throw" e posicioná-los em distâncias exatas, além de deixá-los sempre voltados para a direção a qual devem arremessar o objeto. Basicamente posicione-os de forma que eles lancem o objetivo em sentido horário pelo cenário todo.



41. RECEIVE 9, MOVE 60
O objetivo segue a mesma idéia do troféu anterior, porém com uma bela pitada a mais de dificuldade. Para começar, você precisa ter um humano, um inimigo que possa ser arremessado e não exploda, e nove monstros que, juntos, tenham mais de 60 pontos de arremesso (Throw). Espalhe os seus monstros para cobrir uma área muito maior do que a formação do troféu anterior, pois desta vez você terá que fazer sua vítima percorrer mais de 60 quadros sem cair.



42. TROPHY SHOP TROPHY
Passe do 90 ° andar do Item World e, ao acessar o Mistery Gate, você terá chances de ir a um cenário para encontrar uma ladra perto do Gate Keeper. Fale com ela para ganhar o troféu. Salve o jogo assim que terminar o 90 ° andar, pois assim você pode carregar e tentar de novo caso ela não apareça.



43. DEFEAT PRINNY PIRATES
Derrote os Prinny Pirates no Item World, após o 90 ° andar. Vá preparado e faça de tudo para destruí-los antes que eles tenham chance de atacar.



44. DEFEAT 10 GENTS PIRATES
Derrote 10 Gents Pirates no Item World, após o 90 ° andar.



45. DERFEAT BAAL PIRATES
Derrote Baal Pirates no Item World, após o 90 ° andar. Crie a situação "Reverse Damage" no cenário para ter uma boa chance.



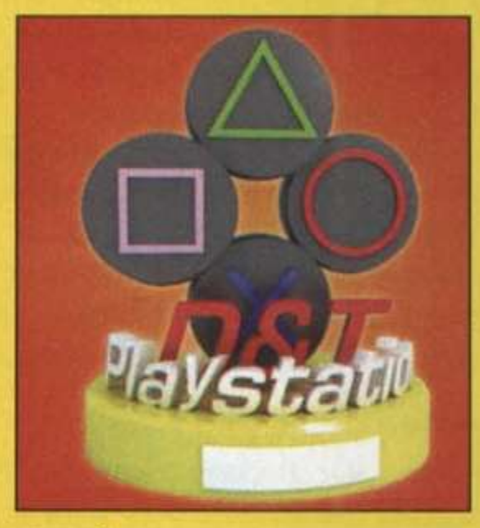
46. REVERSE ROBBER
Veja a explicação do troféu Reverse Viking.

HALL DA FAMA

Eis os troféus D&T que já foram conquistados e os heróis que os exibirão em suas prateleiras. Confira novos troféus na próxima D&T.



TROFÉU D&T #1: INVICTO
Pedro Antonio Peixoto Peticov, o Dropeti, manteve a liderança por seis edições. Será o nascimento de uma lenda?



TROFÉU D&T #2: DETONADOR
Leonardo C. Melo (Leon_melo) foi o primeiro a marca de dois mil troféus



47. CARNAGENIST
Complete o Land of Carnage sem sair.



48. REVERSE VIKING
Tenha as habilidades Reverse Pirating, Super Dimensonmen e Sky High; além de acessórios que aumentem a capacidade de movimento e a Pirate Ship Galleon. Você tem três turnos para carregar oito Innocents, oito baús e uma Level Sphere para o seu barco. No primeiro turno, abra caminho e pegue um Innocent e dois baús com a Super Dimensonmen; no segundo, posicione sua galera em fila para jogar seis Innocents e mais baús; no terceiro, pegue o que falta e fim.

49. TEN BILLION DAMAGE MAN / 50. 4.0 GPA
Acumule 10 trilhões em danos para conseguir o último troféu e garanta sua platina.

TROFÉUS

Fat Princess

Nada de troféus de prata ou ouro, apenas bronze... mas, ao menos, os doces (e princesas) são à vontade





Guia de Troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★
- Troféus Offline: 2
- Troféus Online: 19
- Troféus Modo História: 1
- Troféus Modos Extras: 20
- Troféus de Bronze: 21
- Troféus de Prata: - -
- Troféus de Ouro: - -
- Total de Troféus: 21
- É preciso terminar: 1 ve

1. OH, IT'S ON!

Elimine dez inimigos com qualquer combinação de classes durante uma partida online. Não requer nenhuma grande estratégia, apenas fique perto do seu castelo e ataque sem piedade todos que tentarem invadi-lo. Quando o décimo inimigo tombar sem vida é hora de sair para o abraço e reclamar o seu troféu.

2. GOT WOOD?

Recolha 15 recursos de madeira ou metal para o estoque de sua equipe. Também não é um troféu muito complicado de conquistar. Escolha o chapéu de worker (operário) e vá procurar árvores ao redor do castelo, então corte-as e leve os troncos até as máquinas dentro do seu castelo. Ache as minas de metais, garimpe e leve o material para a sua base sem perder tempo.

3. HALF THE CALORIES EAT TWICE AS MUCH

Alimente a princesa com pelo menos 1.500 calorias em uma única partida online. Para isso é necessário dar ao menos 15 pedações de bolo para a princesa durante a partida. Não é tão complicado, até porque os bolos aparecem sempre no mesmo lugar, várias vezes, em cada partida online. Decorar a posição e velocidade são as chaves da vitória.

4. I NEED A HAMMER?

Toda vez que uma construção ou máquina ficar pronta para ser melhorada, uma seta verde aparecerá no local. Para fazer a melhoria é só apertar L1 + ■. Faça 30 melhorias durante as partidas online e ganhe o troféu.



Leve matéria prima para as máquinas do castelo. Assim você evolui as classes e armas da sua turma.

5. THIS IS CAKETOWN!

Controle um warrior (guerreiro) e segure o botão L1 para se defender dos ataques inimigos. Execute 100 defesas impecáveis em partidas online para ganhar o prêmio.

6. SHISH KEBAB

Use a técnica avançada de fogo para eliminar 50 inimigos em partidas online. Sempre que pegar um chapéu adequado, ataque os seus inimigos com flechas de fogo.

7. YOU'RE NOT COOKING?

Elimine 100 inimigos usando fogo durante partidas online. Escolha a classe Mage e use o seu ataque incendiário para botar fogo na galera sem chegar perto.

8. FATHER MCHEALY

Escolha a classe Priest e cure uma penca de aliados. O ideal é ficar perto (mas não muito) de uma batalha fervorosa e curar os seus amigos a distância. Acumule 500 ou mais corações de cura durante as partidas online e a premiação vai integrar a sua coleção.

9. DON'T MAKE ME SLAP YOU!

Sem usar chapéu de nenhuma classe, passeie pelo cenário até encontrar um inimigo carregando bolo ou recursos para o castelo; então desça o braço nele e roube o item que ele carregava. Faça isso 20 vezes em partidas online e fature o troféu.

10. LITTLE PECKER

Espere um inimigo ser atingido pela magia que transforma homens em galinhas, corra atrás do pobre coitado e transforme-o em canja. Também válido apenas no modo online.

11. FED ZEPPELIN

Esse troféu vai depender um pouco da capacidade dos seus adversários, pois eles precisam construir uma catapulta de defesa dentro do castelo deles. Quando rolar, invada o local, pegue a princesa e use a catapulta para sair de lá.

CHECKLIST

Esta é a lista de troféus de *Fat Princess*. Risque todos que coletar

- ■ Oh, It's On! (M)
- ■ Got wood? (M)
- ■ Half the Calories Eat Twice as Much (M)
- ■ I need a hammer? (M)
- ■ This is Caketown! (M)
- ■ Shish Kebab (M)
- ■ You're Not Cooking? (M)
- ■ Father McHealy (M)
- ■ Don't Make Me Slap You! (M)
- ■ Little Pecker (M)
- ■ Fed Zeppelin (M)
- ■ Who's Your Daddy? (M)
- ■ Chubby Chaser (M)
- ■ The Dark Side (M)
- ■ Ring Sting (M)
- ■ Operation Eagledrop (M)
- ■ Thuggee (M)
- ■ 1-800-CAKE (M)
- ■ The cake is not a lie! (H)
- ■ Gluteus Maximus (E)
- ■ Cake or Death (M)



Mesmo cumprindo suas missões, os troféus The Cake is not a Lie e Gluteus Maximus podem não aparecer. Se isso acontecer,

VITRINE DA HONRA
Este espaço é a vitrine da honra dos mais dedicados jogadores de PlayStation 3 do Brasil, uma homenagem para aqueles que caçam troféus como se não houvesse amanhã. O primeiro critério de desempate é o Level, seguido por porcentagem do level e total de troféus. Para participar, mande um email para a nossa redação (playstation@europanet.com.br) com seu apelido virtual (PSN ID) e visitaremos o seu perfil para conferir sua coleção de troféus.



12. WHO'S YOUR DADDY?
Eliminar seis inimigos de uma só vez não é uma tarefa fácil, ainda mais no modo online. A melhor maneira de conseguir é jogar uma bomba bem no meio de um aglomerado de inimigos.

13. CHUBBY CHASER
Sempre que alguém tentar a princesa que é prisioneira no seu castelo é hora de soltar umas porradas nele. Pegue a princesa e leve-a de volta a sua prisão. Faça isso 20 vezes durante partidas online.

14. THE DARK SIDE
Evolua o Priest para que ele vire um feiticeiro poderoso, capaz de eliminar inimigos com a sua magia negra. Destrua 200 inimigos usando este personagem em partidas online.

15. RING STING
Em uma única partida online, usando comandos carregados, execute quatro tarefas: cure seis aliados ao mesmo tempo, queime seis inimigos, amaldiçoe seis inimigos usando Dark Priest e congele seis inimigos; cada tarefa pode ser feita separadamente, mas os seis personagens devem ser afetados simultaneamente. O melhor modo para conseguir este troféu é o Soccer.

16. OPERATION EAGLEDROP
Acumule 2 mil metros de voo no modo online. Basta pular cerca de 100 vezes as catapultas.

17. THUGGEE
Você precisa eliminar 88 inimigos em uma só partida. Para facilitar sua vida, crie uma partida com a opção "Play With Others" e escolha o cenário Soccer Map. A vantagem aqui é que galera se amontoa ao redor da bola e você pode explodi-los aos montes durante os dez minutos de partida.

18. 1-800-CAKE
Elimine 2.253 inimigos em partidas online. Na contabilidade desse massacre, cada classe/tipo de personagem deve eliminar, no mínimo, 50 inimigos. Os resto é livre.



Leve matéria-prima para as máquinas do castelo para incrementá-las e liberar novas classes de personagens

19. THE CAKE IS NOT A LIE!
Termine o seis capítulos do modo offline.

20. GLUTEUS MAXIMUS
Complete as arenas de Gladiar. O troféu só vai surgir quando você jogar online.

21. CAKE OR DEATH
Vença 100 partidas online. Jogue muito, mesmo. ■



O mapa é muito útil para vigiar os seus inimigos e para traçar a rota menos congestionada para chegar até o seu objetivo. Fique sempre de olho!

TROFÉUS RANKING D&T

	PSN ID	Level				Total	Pontos
01	Dropeti	17 – 16%	36	140	448	1.655	2.279	57.345
02	Revolts_br	16 – 59%	36	144	390	1.441	2.011	52.755
03	Leon_melo	15 – 97%	18	103	337	1.676	2.134	47.760
04	Daniel-sp	14 – 47%	19	84	270	1.115	1.488	35.805
05	Beto3d	13 – 71%	12	74	204	987	1277	29.745
06	Alibio	13 – 39%	17	82	188	741	1.028	27.195
07	Canedo14	12 – 62%	7	36	172	758	973	21.030
08	God_br83	12 – 50%	10	37	149	694	890	20.010
09	Gustavo Aguiar	12 – 40%	8	36	136	697	877	19.215
10	Don-30	12 – 32%	10	41	128	620	799	18.630
11	Tuka_rossi	12 – 32%	8	40	130	643	821	18.585
12	Thrashsp	12 – 30%	5	42	131	653	831	18.405
13	Raphacwb	12 – 20%	9	45	109	580	743	17.640
14	Pitboystm	12 – 19%	10	51	111	523	695	17.565
15	Rfvayano	12 – 19%	9	54	124	542	729	18.330
16	Keyblader2	12 – 15%	8	31	121	627	787	17.265
17	Lucasbarcelorj	12 – 7%	9	43	138	462	652	16.560
18	Felipelsj	11 – 68%	5	28	125	547	705	15.375
19	Nhervas	11 – 17%	5	21	101	568	695	14.340
20	Igor665	11 – 5%	9	29	101	457	596	14.115
21	Leandro_br	10 – 93%	3	29	96	522	650	13.860
22	Benjbr	10 – 80%	3	33	82	509	627	13.605
23	Jarbasjunior	10 – 78%	3	24	101	523	651	13.575
24	Milsoinline	10 – 64%	2	22	105	520	649	13.290
25	Kaio17	10 – 60%	4	26	119	438	587	13.200
26	Rick2211	10 – 54%	5	16	103	510	634	13.080
27	Gustabr	10 – 51%	9	27	78	443	557	13.035
28	Will_zeppelin	10 – 51%	6	22	90	484	602	13.020
29	Utopico	10 – 27%	9	31	76	391	507	12.555
30	Aragorn_sp	10 – 25%	2	25	81	498	606	12.510
31	Rafinhaaa	10 – 13%	4	22	109	420	555	12.270
32	Dikvigaristabr	10 – 6%	3	28	73	458	562	12.120
33	LamarcaRhamon	10 – 1%	7	26	98	365	496	12.015
34	Puruosso	9 – 92%	2	17	77	510	606	11.850
35	Thiago47	9 – 79%	7	27	83	360	477	11.580
36	Arturfrazaolima	9 – 73%	6	27	68	394	495	11.460
37	Brsombra	9 – 63%	3	21	86	417	527	11.265
38	Katrushnefrobol	9 – 40%	4	25	63	397	489	10.815
39	Alex_Leroy	9 – 37%	2	25	97	348	472	10.740
40	Meca4	9 – 28%	3	32	59	358	452	10.560
41	Gpbmirabeau	9 – 12%	0	19	79	411	509	10.245
42	Shadow_Knight7	9 – 3%	6	31	57	299	393	10.065
43	Lord-Kadu	8 – 86%	3	23	50	375	451	9.735
44	Lon3000	8 – 62%	3	18	74	324	419	9.240
45	FabioShinobi	8 – 59%	5	18	68	308	399	9.180
46	Diego_Oliveira	8 – 43%	4	12	74	323	413	8.865
47	Rodrigogodo	8 – 36%	0	10	57	408	475	8.730
48	Kmelo78	8 – 32%	1	16	70	328	415	8.640
49	Burds	8 – 16%	3	15	53	323	394	8.325
50	Filipeg165	8 – 11%	3	14	59	311	387	8.235

BR PETROBRAS apresentam oi

VIDEO GAMES LIVE

2006 - 2007 - 2008

2009

4 anos de GRANDE SUCESSO!

O maior show da GAME MUSIC está de volta !

Belo Horizonte

30 de Setembro - Palácio das Artes

Abertura: Abreu Project

Salvador

01 de Outubro - Teatro Castro Alves

Rio de Janeiro

04 de Outubro - Canecão

Abertura: GameBoys

São Paulo

07 de Outubro - HSBC Brasil

Abertura: MegaDriver

www.videogameslive.com.br

PATROCÍNIO

Governo do Rio de Janeiro — Somando Forças

Secretaria de Cultura — Lei Estadual de Incentivo à Cultura

REALIZAÇÃO

Conexão Cultural

Visom

APOIO

oi Futuro

PROMOÇÃO

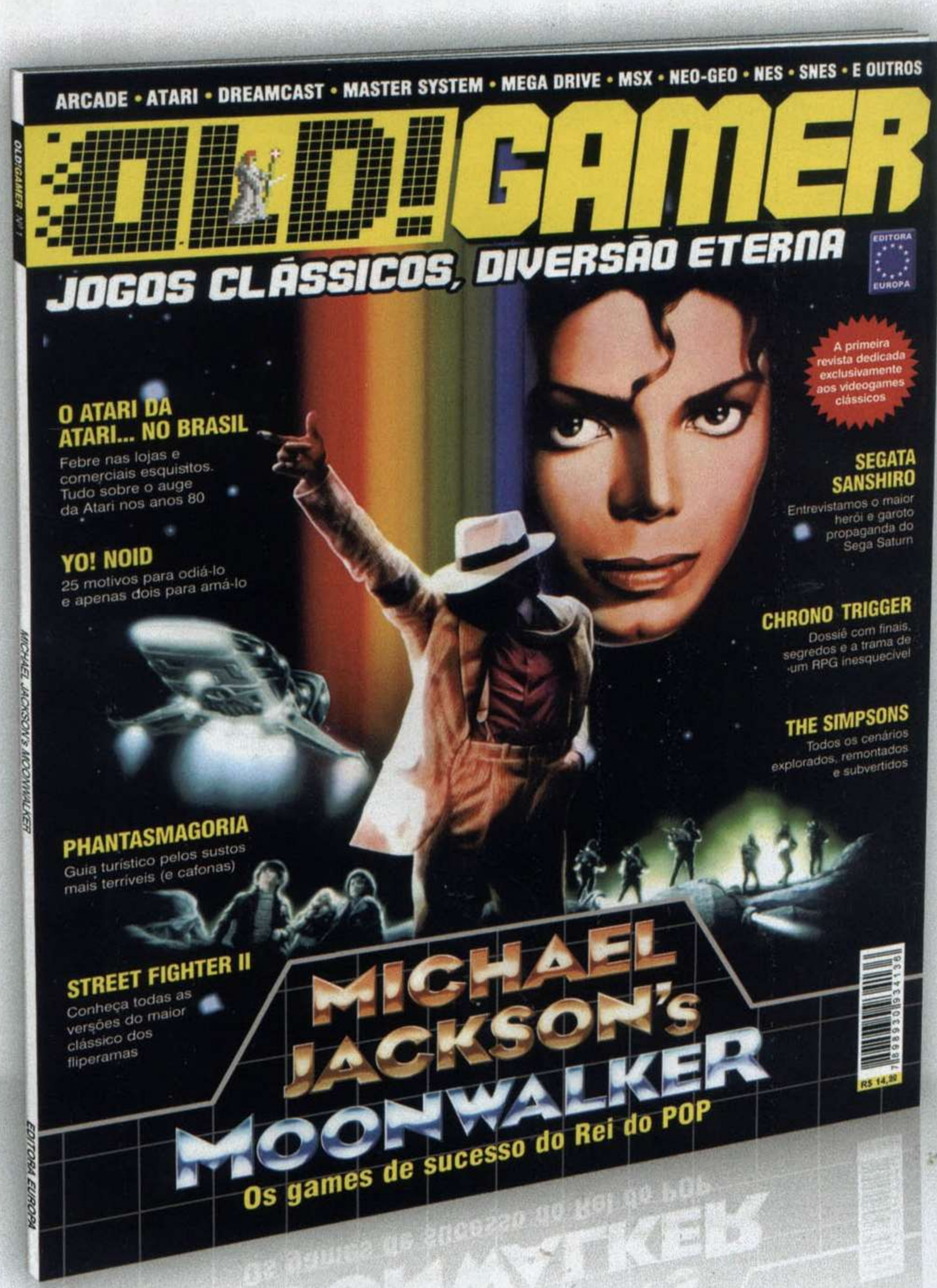
oi FM

EGW

Editora Europa

Brasil — Um País de Todos — Governo Federal

Mais que uma revista, uma viagem no tempo



EDITORA EUROPA

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site www.europanet.com.br

Livrarias, distribuidoras e pessoas jurídicas entre em contato com João Alexandre (0xx11) 3038-5100 ou joao@europanet.com.br

GOLD

Volume I – D&T 128 **Direção no Asfalto**
Volume II – D&T 129 Drift e Rally
Volume III – D&T 130 Guia do Challenge Mode e Peças

Gran Turismo 4

Produtora: **Keen Studios** / Distribuidora: **Disney Interactive**
Jogadores: **1** / Console: **PS2** e **PS3** / Online: **Não**

Aqui tem!

- Mapa dos principais circuitos
- Guia das categorias de carros
- Dicas profissionais de direção
- Como tirar todas as licenças

Ronco de motor e pé no acelerador. Foi dada a largada. Seja o campeão

Por **Rodrigo Guerra**

G*ran Turismo 4* é uma grande franquia dos jogos de corrida de simulação. É o melhor jogo do gênero que apareceu no PlayStation 2. Sua importância é tanta que a Sony pediu para que a quinta versão só seja lançada quando Kazunori Yamauchi tiver plena certeza de que será perfeita. A importância da franquia é tanta que pilotos de todas as categorias são unânimes em dizer que todas as reações dos carros na pista beiram a perfeição.

Controlar este jogo não é uma tarefa fácil. Até mesmo os jogadores profissionais (sim, tem gente que ganha só para jogar *Gran Turismo 4* em competições ao redor do mundo) continuam estudando formas de melhorar a performance dos seus veículos digitais.

A variedade de pistas, a quantidade de veículos, os inúmeros ajustes e, acima de tudo, as provas de direção que ensinam tudo o que se deve ser feito em virtualmente todas as ocasiões encontradas no jogo. Prepare-se, pois nesta e nas duas próximas edições você vai encontrar todas as dicas não para se tornar mais um jogador de *GT4*, mas um campeão de primeira linha. ►

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆	
	Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆	
	Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆	
Simulador	Enredo ☆☆☆☆☆		
	Sistema de Batalhas ☆☆☆☆☆		
	Equipamentos/Magias ☆☆☆☆☆		
	Colecionáveis ☆☆☆☆☆		
	Evolução do Herói ☆☆☆☆☆		

NOTA FINAL
7,5

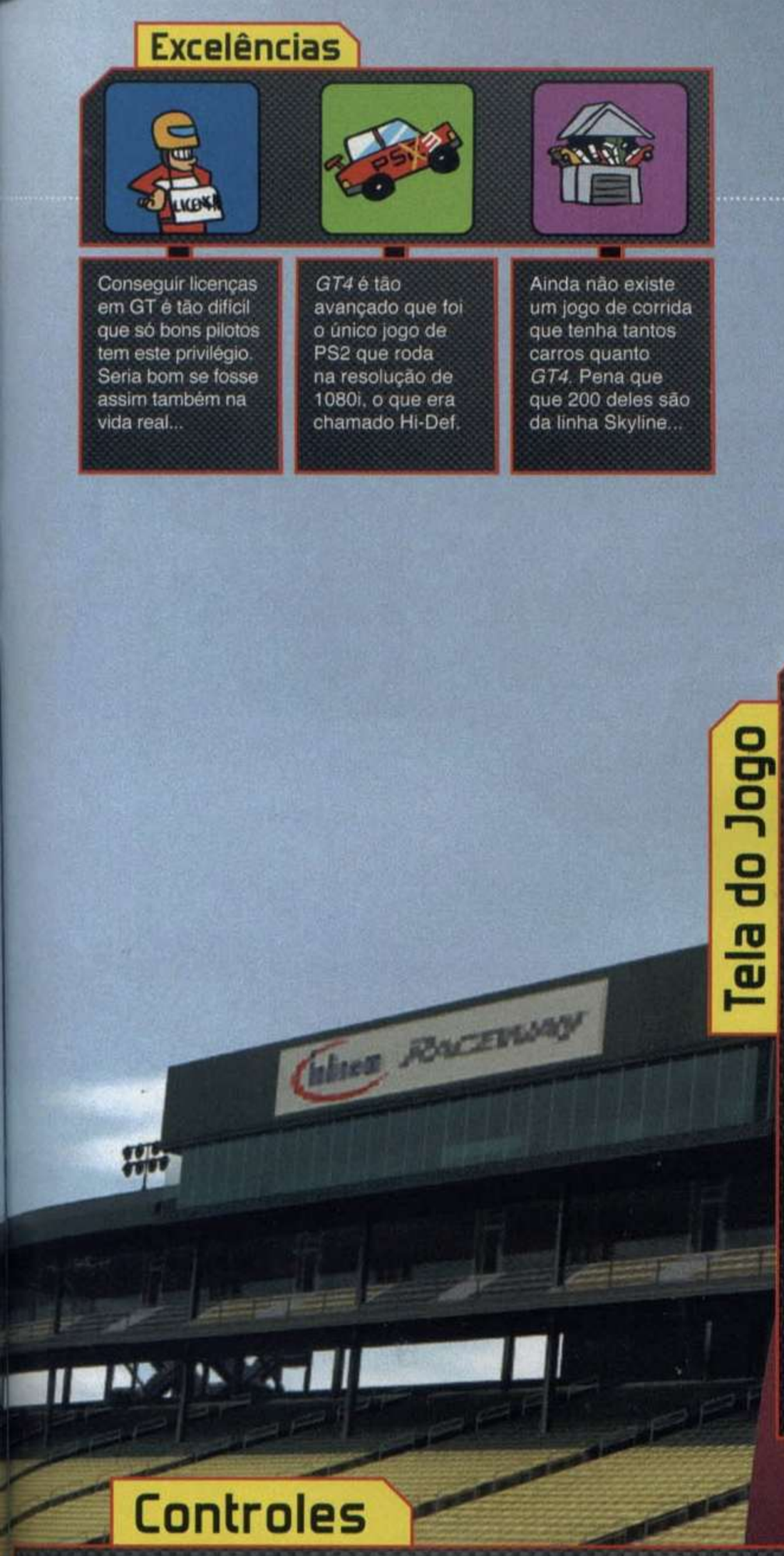
O primeiro jogo de Kazunori Yamauchi também era de corrida, o *Motor Toon Grand Prix*, e foi lançado apenas no Japão.

Excelências

Conseguir licenças em GT é tão difícil que só bons pilotos tem este privilégio. Seria bom se fosse assim também na vida real...

GT4 é tão avançado que foi o único jogo de PS2 que roda na resolução de 1080i, o que era chamado Hi-Def.

Ainda não existe um jogo de corrida que tenha tantos carros quanto *GT4*. Pena que que 200 deles são da linha Skyline...



Tela do Jogo



1. Posição atual
2. Volta
3. Tempo da volta atual
4. Retrovisor
5. Melhor volta/Última volta
6. Traçado da pista. O ponto vermelho mostra sua posição atual
7. Indicador da marcha para próxima curva
8. Atenção
9. Freio de mão
10. Centro de gravidade
11. Velocímetro
12. Medidor do freio
13. Marcha e velocidade atual
14. Medidor de aceleração
15. Giro de motor
16. Medidor de óleo

Controles



Guia de Direção Para o Asfalto

Em *Gran Turismo 4* existem dois tipos de pista: de asfalto e de terra. Como o asfalto é onde você vai passar 70% do jogo, é aqui que você vai aprender como manter seu carro na pista, ser rápido, evitar derrapadas e batidas nas paredes. Prepare-se para profissionalizar

Câmbio Manual ou Automático

A primeira dica para se sentir um vencedor igual ao Felipe Massa é entender como funciona a mudança de marchas. Ambos os modos de transmissão possuem vantagens e desvantagens e devem ser escolhidos conforme seu estilo de jogo.

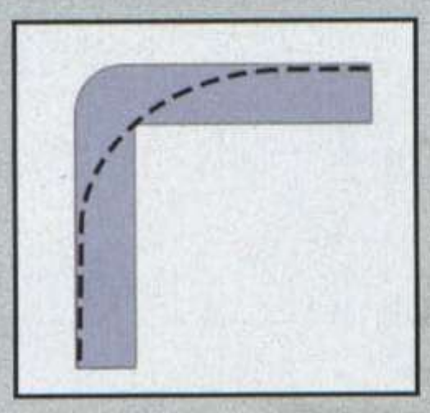
O câmbio manual deixa a responsabilidade de mudar de marcha para o motorista. Essa transmissão dá mais controle e é escolhida por muitos motoristas virtuais, pois assim é possível manter a velocidade nos momentos em que 1 km/h pode ser decisivo na hora de manter o carro na pista.

Já o automático pode ser usado por todos os tipos de pilotos, dos amadores até os profissionais. Isso porque *Gran Turismo 4* possui um sistema de personalização de marchas, que permite que você configure a qualquer momento a transmissão que deve ser feita.

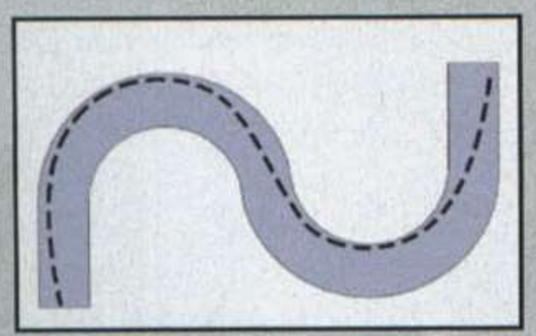
A Linha

Todo traçado possui um trajeto que faz a corrida ser mais eficiente. O difícil é manter essa linha em uma curva. Para isso, a regra é simples: entre devagar e saia rápido. Quanto mais veloz você sai de uma curva, mais rápido será seu tempo. Sim, cada milésimo conta e nesses casos pode significar segundos.

Para fazer uma curva fechada, como exibido na imagem ao lado, você deve fazer um arco bem maior para não perder muita velocidade e conseguir acelerar antes quando passar do ponto mais fechado. Quando você faz uma curva destas, por fora ou muito por dentro, geralmente você vai ter que reduzir muito a velocidade.



Em outros tipos de curva, como as em "S", o melhor traçado é encontrar o ponto onde você pode fazer a curva praticamente em linha reta. Assim você evita reduzir a velocidade em dois pontos diferentes.



Largada

Antes de ir para a pista é preciso saber como dar a partida. Repare que em cada carro existe um contador de giros. Esse contador tem uma marca vermelha que mostra que o carro está sendo forçado demais e é a hora de mudar de marcha. Como o jogo não deixa você queimar a largada (o que é uma benção), você pode usar esse contador para deixar seu carro dar um salto na partida.

A dica é mais simples do que você imagina: mantenha o giro do motor bem próximo da marca vermelha e, quando for a hora de sair, seu carro terá um bom impulso. Para continuar a ganhar velocidade, fique esperto com o som: se o pneu do carro começar a fazer muito barulho, significa que o giro do motor está muito alto.

É mais ou menos o que acontece ao acelerar um carro com o freio de mão puxado. Ele vai começar a andar quando o freio for liberado, mas o pneu estará gasto e prejudicado. Isso em corridas mais avançadas e de alta duração pode significar uma parada a mais nos boxes.

Gran Turismo 4 foi o jogo mais caro do mundo por dois anos, com orçamento em torno dos US$ 75 milhões.

Tipos de Carro

FR, FF, 4WD, RR, MR. São tantos os tipos de carros que estão disponíveis em *Gran Turismo 4*. Algumas provas são limitadas por tipo de motor. Por exemplo, provas que aceitam a apenas carros FF, significa que participam apenas carros com motor frontal e rodas frontais ativas. Isso é fácil de descobrir, mas você sabe como isso se aplica na prática? A lista abaixo explica tudo.



FF – Front Engine/Front Wheel Drive

Como explicado no interlúdio, estes são carros com motor na frente e com tração dianteira. São carros bem estáveis e que tendem a puxar para dentro da pista, pois, além de puxar o carro para frente, as rodas dianteiras também são aquelas que determinam a direção que o carro deve ir.

O peso do motor em cima das rodas, o que é ótimo para pistas que têm muitas curvas de alta velocidade, pois quando o freio é acionado o peso do carro é jogado para frente, justamente onde está a tração. Outra vantagem é que os carros com tração dianteira geralmente não têm os problemas comuns dos carros com tração traseira, que são os giros e cavalos de pau. Porém, tudo isso tem um custo: na maioria destes carros a aceleração não é satisfatória se comparado com outros veículos com a mesma potência do motor.

FR – Front Engine/Rear Wheel Drive



A maioria dos carros de tração traseira com motor dianteiro são usados em provas de competição devido ao seu ótimo desempenho nas retas. Quando o carro acelera, o peso dele é jogado para trás, fazendo com que a tração seja mais bem aproveitada. Ao tunar o carro, tenha em mente que você estará ganhando velocidade final, porém estará perdendo estabilidade. O peso em cima das rodas traseiras é o que faz o carro se comportar melhor nas curvas. Quando não existe esse peso, as rodas giram e fazem mais barulho, o que aumenta o desgaste dos pneus e faz a traseira girar sem a intenção do piloto. Para os inexperientes, isso significa giros de 180° ou até mesmo ficar sempre na brita.



MR – Mid Engine/Rear Wheel Drive

Um engenheiro da Mercedes pensou o seguinte: "se o motor na frente do carro dá tração nas curvas e o traseiro nas retas, o melhor seria colocá-lo no meio do carro". Isso aconteceu pela primeira vez em 1923, mas só nos últimos 15 anos as fabricantes resolveram adotar este estilo de posicionamento do motor. De fato, a maioria dos carros exóticos usa este tipo de motor, como é o caso do Pagani Zonda ou Nissan NSX. Carros com este tipo de motor tendem a fazer a curva mais fechada e sem jogar a traseira. A desvantagem está no preço, pois os modelos mais possantes não são baratos, mas valem cada centavo.

4WD – 4 Wheel Drive



Os carros com tração nas quatro rodas geralmente são vistos na televisão em comerciais de pick-ups. Estes são os carros mais estáveis do jogo, o que é ótimo para iniciantes, pois nunca perde a tração. Essa peculiaridade também os torna mais aptos para as provas de rally. A desvantagem é que os carros com este tipo de tração são geralmente mais difíceis para completar a curva, precisando de velocidade de curva menor que os outros tipos de carros. O piloto mais avançado pode usar a tração nas quatro rodas distribuindo-a conforme melhor lhe convir. Assim, consegue equilibrar o melhor dos dois mundos, além de usar a potência mais elevada que inata a este tipo de motor.



RR – Rear Engine/Rear Wheel Drive

Estes são os carros mais raros de serem encontrados na lista de *Gran Turismo 4* e isso é válido na vida real. Existem diversas vantagens em ter o peso do motor em cima das rodas traseiras, como o aumento de tração e aceleração. São excelentes carros para retas, mas são exigentes nas técnicas de curva, pois, além de arremessar a traseira do carro para os lados, o peso extra pode acabar com os pneus com uma velocidade impressionante. Isso significa que esta é a pior opção para provas de longa duração. Prefira usar estes carros em provas que não há desgaste do pneu. ►

GOLD

Provas – Primeira Parte

Nesta edição, vamos ensinar como fazer as provas das Licenças A e B, mas não será um simples descritivo. O guia é para você se aprimorar e fazer todas as lições para ganhar troféus de ouro. A dica de ouro é: treine muito. A prática leva à perfeição. Em todas as provas que não são guiadas por um Safety Car, aperte o botão R3 para ver a linha guia que mostra qual é o melhor caminho a ser feito.

Licença B

Sejamos realistas: com a carta B você não pode fazer praticamente nada em *GT4*. Mas ela é um bom passo para que você consiga entender o esquema do jogo, sentir a física e os desafios de se manter sempre na frente. Por isso, as explicações destas provas são mais detalhadas do que as da Licença A.

Teste B-1

Acceleration and Braking 1
(Mazda Demio '99)
Para conseguir fazer o troféu de ouro, a principal dica é fazer uma boa largada e, para isso, siga o guia de largadas. Depois da largada, pise fundo e só freie quando passar da marca de 100 metros. Como todas as provas daqui para frente, será necessário bastante treino, então, desde já, acostume-se com essa ideia.

Teste B-2

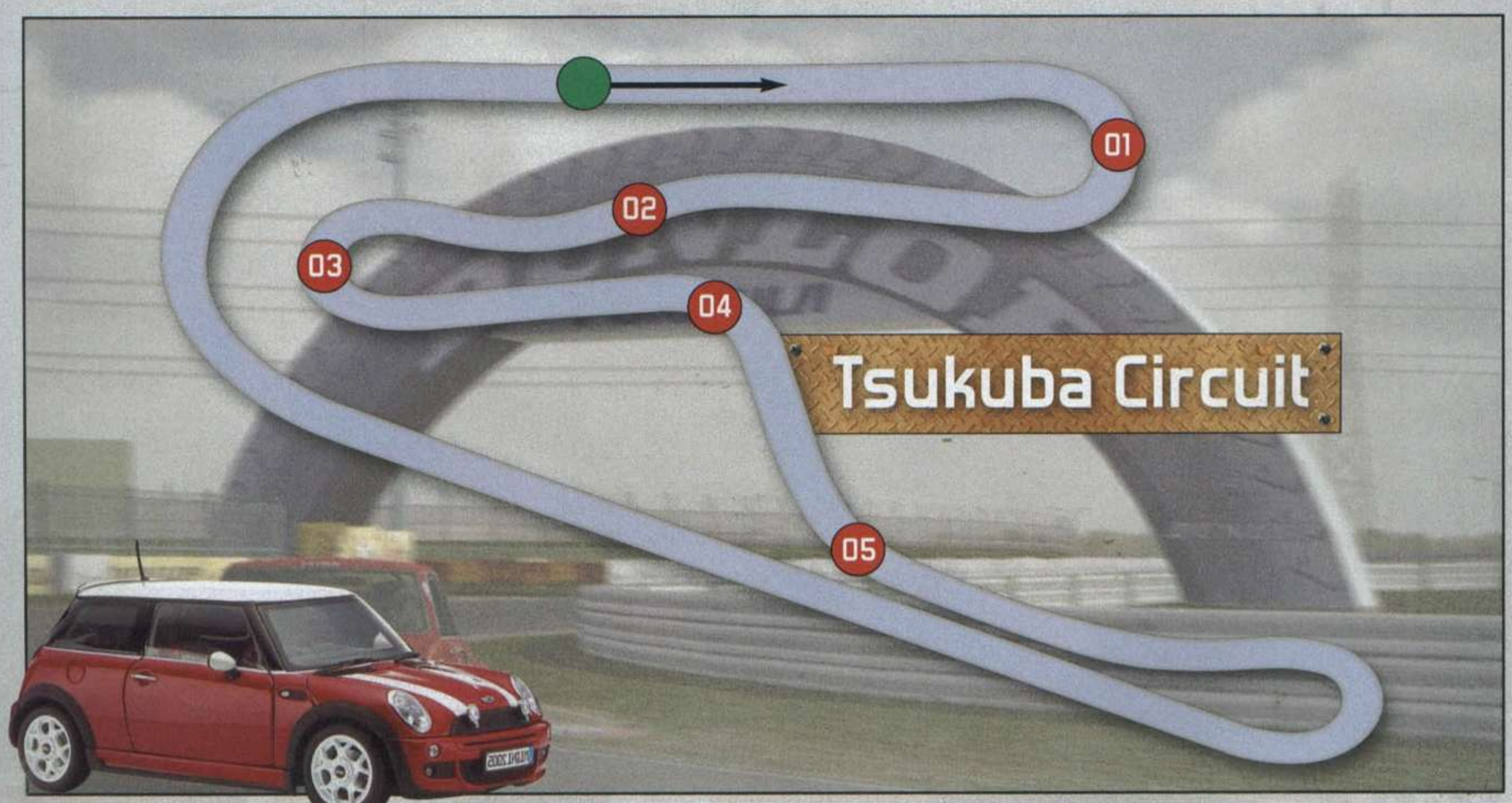
Acceleration and Braking 1
(Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo '95)
Este teste consiste em outro teste de largada e freada. Como a distância agora é maior, seu carro vai ganhar mais velocidade e, com isso, será necessário mais espaço para parar completamente. Siga pisando fundo e freie quando seu carro passar pela marca de 200 metros.

Teste B-3

Basics of Cornering 1
(Honda CR-X del Sol SiR '92)
Depois de uma boa largada, dê leves toques para direita até deixar seu carro rente ao canto da pista. Ao passar por baixo do banner da Polyphony, freie até que o indicador desapareça da tela. Continue fazendo a curva mantendo o giro de motor, porém sem pisar fundo (um aperto leve no botão ✖). Passando da curva, pise fundo até chegar à linha de chegada.

Teste B-4

Basics of Cornering 2
(Nissan Silvia Q's Aero (S14) '96)
Inicie este teste exatamente como o anterior. Porém, na hora da curva, no lugar de manter o giro de motor continuamente, vá dando leves toques no botão ✖ até conseguir sair da curva. Faça direito e a licença B será quase sua.



Teste B-5

1 Lap Guide Run (Tsukuba)
Carro: Mini One '02
Carro parado significa que você deve fazer uma boa largada. Mesmo se possível, você não pode passar ou encostar no Safety Car. Aproveite que você está com um carro de menor potência e treine a forma de fazer as curvas com uma boa tangência.

A primeira curva deve ser feita com velocidade entre 55 e 65 km/h **(01)**. Depois virá uma chicane em que você consegue passar em linha reta sem frear **(02)**, porém solte o dedo do acelerador e alinhe seu carro para a direita para fazer a próxima curva à esquerda (velocidade entre 45 e 50 km/h) **(03)**. A próxima curva é decisiva para o ouro. Faça a tangência corretamente com o velocímetro girando em torno dos 60 km/h **(04)**. As próximas duas curvas você consegue fazer sem frear, desde que mantenha a tangência. Alinhe o carro à esquerda e prepare-se para fazer a curva para direita **(05)**. Freie para 50 km/h quando chegar perto da cerca, entre na curva e, no meio dela, mantenha o giro do motor e vá pisando fundo, mantendo-se à esquerda.

Todos os carros que estão no game foram testados na vida real e os seus sons foram capturados por microfones supersensíveis.

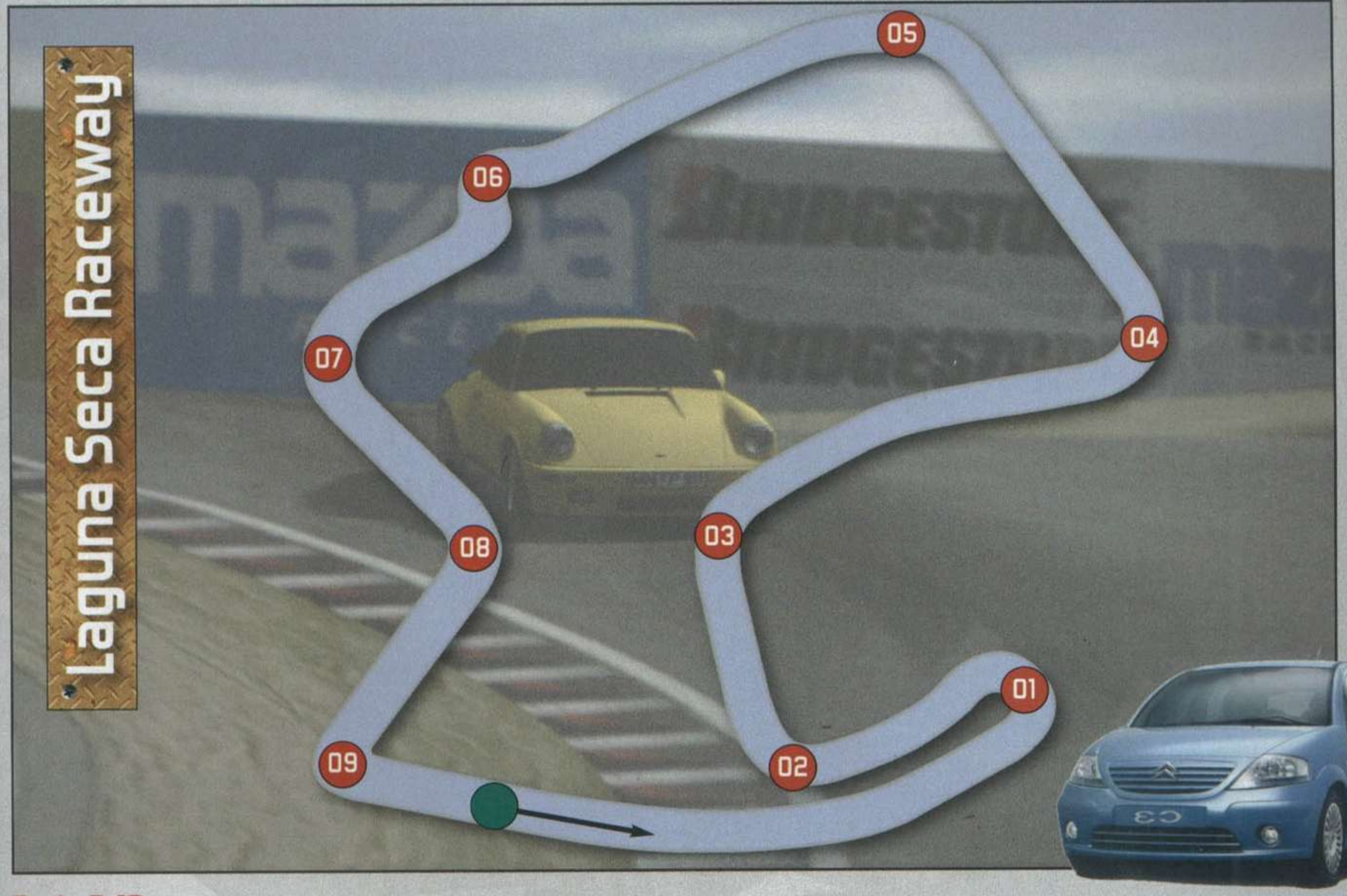
Teste B-6
Acceleration and Braking 3 (Renault Megane 2.0 16V '03)
Mais uma prova de arrancada. Desta vez, o ponto de freio fica um pouco antes de chegar à linha de 500 metros.

Teste B-7
Acceleration and Braking 4 (Dodge Viper GTS '99)
Como feito em todas as provas similares, só que com o Viper, a linha de freada fica nos 800 metros.

Teste B-8
Basics and Cornering 3 (Mazda MX-5 Miata J-Limited '91)
Esta é fácil, pois é uma curva bem aberta. Espere quatro segundos e freie até ficar em 59 km/h. Volte a acelerar e siga para a chegada.

Coffee Break
Maneuver Around the Cones (Daihatsu Copen Active Top '02)
Você deve chegar à linha final por qualquer caminho dividido pelos cones (opte pelo exibido no vídeo). Você não ganha nada pela medalha de ouro, então, apenas divirta-se.

Teste B-9
Basics of Cornering 4 (BMW M3 CSL '03)
Esta é a mesma seção do teste B-8, só que com um carro bem mais poderoso e que requer mais agressividade. Ao entrar na curva, freie até chegar a 60 km/h e depois solte o freio. Volte a acelerar quando a velocidade cair para 50 km/h. Se a traseira do carro começar a girar para direita, dê toques leves para esquerda até recuperar o controle.

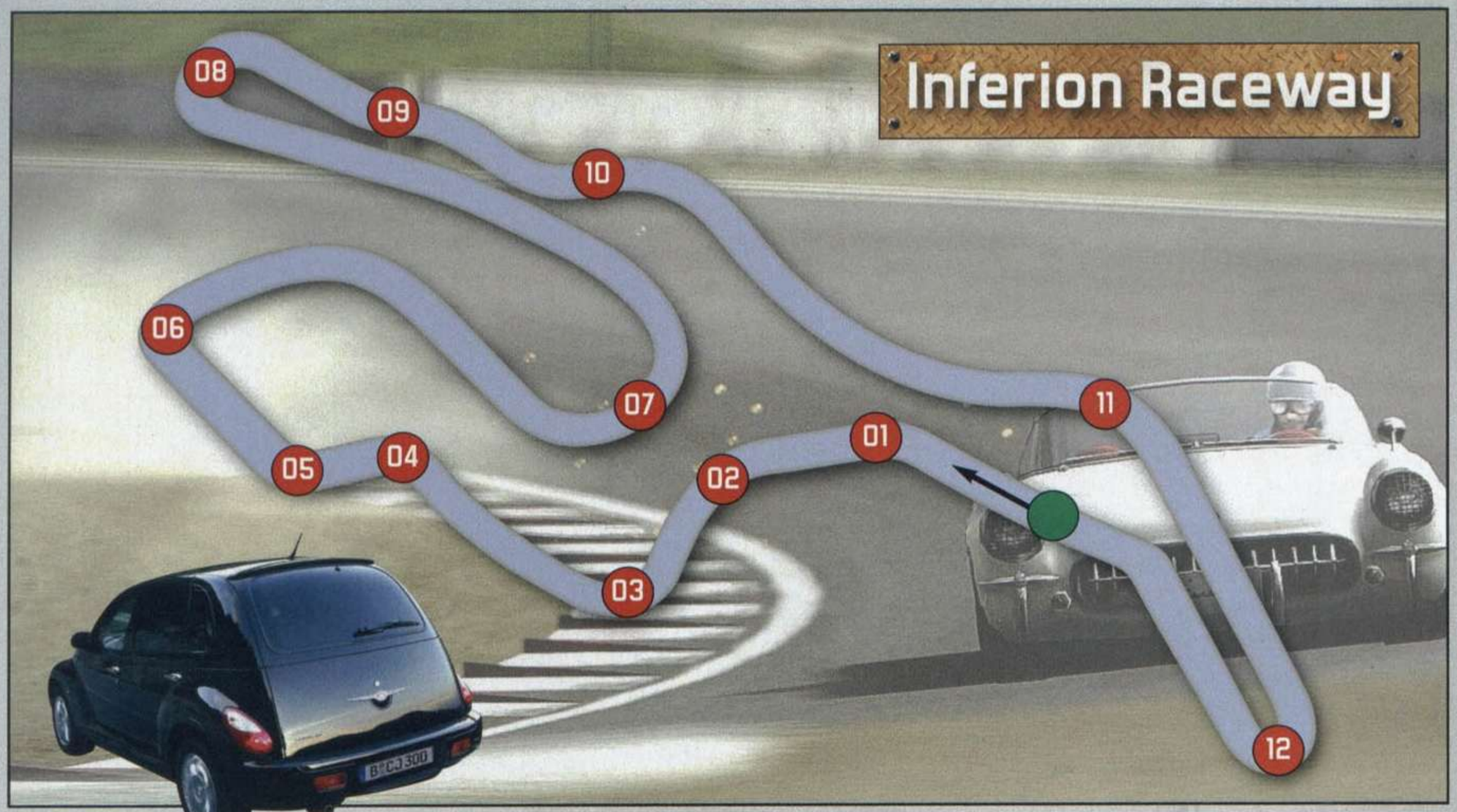


Teste B-10
1 Lap Guide Run (Laguna Seca)
Carro: Citroen C3 1.6 '02
Laguna Seca é uma das pistas que mais desafiam os jogadores de *GT4*. Acompanhe o Safety Car para aprender o traçado e, só depois, pense em fazer tempos. O pior ponto da pista é a descida com uma curva em S, bem no final da volta. Se você conseguir decorar esta parte, o resto da pista não vai ser tão difícil.

Comece com uma boa largada e siga o Safety Car. A primeira curva deve ser feita entre 60 e 65 km/h **(01)** e se mantenha à esquerda. Quando passar da placa com o número 1, solte o acelerador e entre na curva dando um leve toque no freio para reduzir a 85 km/h **(02)**. Faça a tangência e se mantenha à esquerda pisando fundo. Quando passar da placa com o numero 1, solte o acelerador até chegar a 110 km/h **(03)** e volte a acelerar mantendo-se à direita. Quando chegar à placa 2, freie de leve. Chegando à placa 1, entre na curva à esquerda **(04)** ainda freando e só volte a acelerar ao atingir 84 km/h. Complete a tangência se mantendo à direita.

A próxima curva **(05)** não necessita de freio, só solte o acelerador quando passar da placa com o número 1 e volte a acelerar quando o carro chegar a 113 km/h. Mantenha o caminho sempre à direita e se prepare para a descida naquela curva em S **(06)**, ao avistar a placa com o número 2. Freie até chegar a 60 km/h, vire para a esquerda, só voltando a acelerar quando acabar a curva, e vire rapidamente para direita.

A próxima curva **(07)** não precisa de freio, mantenha a aceleração até chegar a 115 km/h e entre na curva soltando o acelerador. Volte a acelerar quando o velocímetro chegar a 105 km/h e complete a tangência. Feito isso, siga para o lado esquerdo da pista. A próxima curva deve ser feita para a direita a mais ou menos 100 km/h **(08)**. A última curva é para a esquerda **(09)** e deve ser feita devagar, quase parando, a 50 km/h. Basta acelerar até o fim e ganhar seu troféu de ouro. ►



Teste B-15

1 Lap Guide Run (Inferion Raceway)

Carro: Chrysler PT-Cruiser '00

Faça uma boa largada e complete as duas curvas à esquerda **(01 e 02)** sem reduzir. Ao encostar na zebra, prepare-se para virar à direita **(03)** em uma velocidade em torno de 50 km/h. Na reta, mantenha-se à direita e, assim que chegar aos 75 km/h, vire para a esquerda **(04)**, solte o acelerador para reduzir até 65 km/h e volte a acelerar.

Assim que acabar a curva, vire à direita **(05)** e se mantenha à esquerda na reta. Quando a zebra à esquerda acabar, freie para chegar aos 40 km/h e vire à direita **(06)** mantendo o giro do motor nessa velocidade. Ao acabar a curva, fique à direita pisando fundo. Quando chegar à descida, solte o acelerador, vire à esquerda e reduza para 60 km/h **(07)**, mantendo essa velocidade até acabar a curva. Só volte a acelerar quando o carro parar de derrapar.

Mantenha à esquerda na reta e logo seu carro deve chegar aos 85 km/h. Reduza para 35 km/h dando toques no ■ para que o carro não perca o controle enquanto entra para a direita **(08)**. Volte a acelerar quando passar da metade da curva e mantenha a velocidade em torno dos 45 km/h até completar a curva.

Depois disso serão quatro curvas leves. Nas duas primeiras não é necessário reduzir a velocidade **(09)**; na terceira, basta soltar o acelerador por um segundo; na quarta **(10)** fique sem acelerar até completá-la. Pise fundo sempre se mantendo à esquerda, deixando o carro em torno dos 80 km/h e vire para a direita para entrar na reta oposta **(11)**.

No final desta reta, há uma curva em U **(12)**. Vá pelo meio, pois ao lado esquerdo é a entrada dos boxes. Ao ver os cones passando à esquerda, reduza para 30 km/h. Geralmente você bate no Safety Car, mas, se for uma batida de leve, em torno de 50 km/h, não sofrerá pena.

Teste B-11

Basics of Dirt Driving 1

(Toyota Celica 2000GT-Four '86)

Esta é uma prova feita na terra e vai dar um gostinho de como são as provas de rally. São duas curvas, uma para a direita e a outra para a esquerda. A primeira não é difícil, basta se manter por dentro e só entrar para a direita quando o carro chegar a 65 km/h, entre à direita e reduza para 30 km/h. Se o carro começar a sair de traseira, alinhe com leves toques para a esquerda.

Teste B-12

Basics of Dirt Driving 2

(Peugeot 205 Turbo '85)

Aqui você vai perceber que não é necessário frear na maioria das curvas em terra. Acelere e não mexa na direção. O carro vai pular e cair à esquerda. Dê três toques leves para a direita e o carro vai começar a fazer a curva de lado. Agora é só ir acertando a direção com leves toques para a esquerda e alinhar o carro para a linha de chegada.

Teste B-13

Basics of Cornering 5

(Fiat Barchetta Giovane Due '00)

A última curva de Tsukuba não deve ser uma das mais difíceis, pois até aqui você já passou por pedreiras maiores. O esquema é se manter à esquerda e só entrar à direita ao acabar as sombras das árvores. Reduza para 80 km/h e solte o acelerador e o freio, mantenha a velocidade em torno de 65 km/h. Volte a pisar fundo quando a zebra do lado direito acabar, alinhe o carro à esquerda e prossiga.

Teste B-14

Basic of Cornering 6

(Infiniti G35 Coupe '03)

A primeira curva de El Capitain é rápida, mas seu ponto de retomada é mais ao final. No controle, fique à direita. Acelere até a cerca acabar, solte o acelerador e entre à esquerda mantendo a velocidade em torno dos 60 km/h. Volte a acelerar quando o carro parar de derrapar.

Teste B-16

Graduation Test

(BMW 120d '04)

Esta pista é complicada para carros velozes, mas só a primeira curva e a que precede a reta podem complicar. Assim que estiver controlando seu carro, alinhe-se à esquerda e dê apenas um toque no freio para que a BMW entre na curva na velocidade ideal (62 km/h). Siga as próximas duas curvas mantendo-se à esquerda. Ao alcançar algo em torno dos 83 km/h, freie para 35 e vire para a direita, mantenha a aceleração e ao sair da curva pise fundo.

Ao todo, *GT4* já vendeu mais de 12 milhões de cópias no mundo todo, sendo que a Europa é o continente com a maior...

Licença A

Aqui você vai ver várias provas que mostram algumas das singularidades de *Gran Turismo 4*. A maioria das provas vai usar veículos menos potentes, porém ao sair daqui você vai começar a sentir o gostinho de ser campeão. Na próxima edição o bicho vai pegar, as provas International B e A vão dar muita dor de cabeça para ser vencedor.

Teste A-1

Complex Corners – Beginner 1 (Mitsubishi FTO GPX '94)

Esta curva em S é a mais conhecida pelos fãs de *GT*. Mantenha-se à esquerda e, quando estiver chegando à curva, vire para a direita, reduza para 55 km/h e volte a acelerar. Mantenha-se à direita e entre para a esquerda com uma velocidade média de 60 km/h.

Teste A-2

Complex Corners – Beginner 2 (Lotus Elise 111R '04)

Este é o mesmo trecho que o da prova anterior, só que agora com um carro mais rápido, o que significa mais velocidade e maior tempo de frenagem. Entre na curva ao ver a zebra no seu lado esquerdo e reduza para os 55 km/h necessários. Depois volte a acelerar até atingir a marca de 70 km/h. A segunda curva vem logo em seguida e pode ser feita com velocidade em torno dos 65 km/h.

Teste A-3

Tackling High Speed Corners 1 (Mitsubishi Eclipse Spyder GTS '03)

Depois da largada, mantenha-se à direita. Você deve virar para a esquerda um pouco antes do tempo para usar o peso do carro como aliado. Encoste as rodas esquerdas na zebra do lado de dentro da curva com a velocidade em torno de 85 km/h. Acelere aos poucos até sair da curva completamente.

Teste A-4

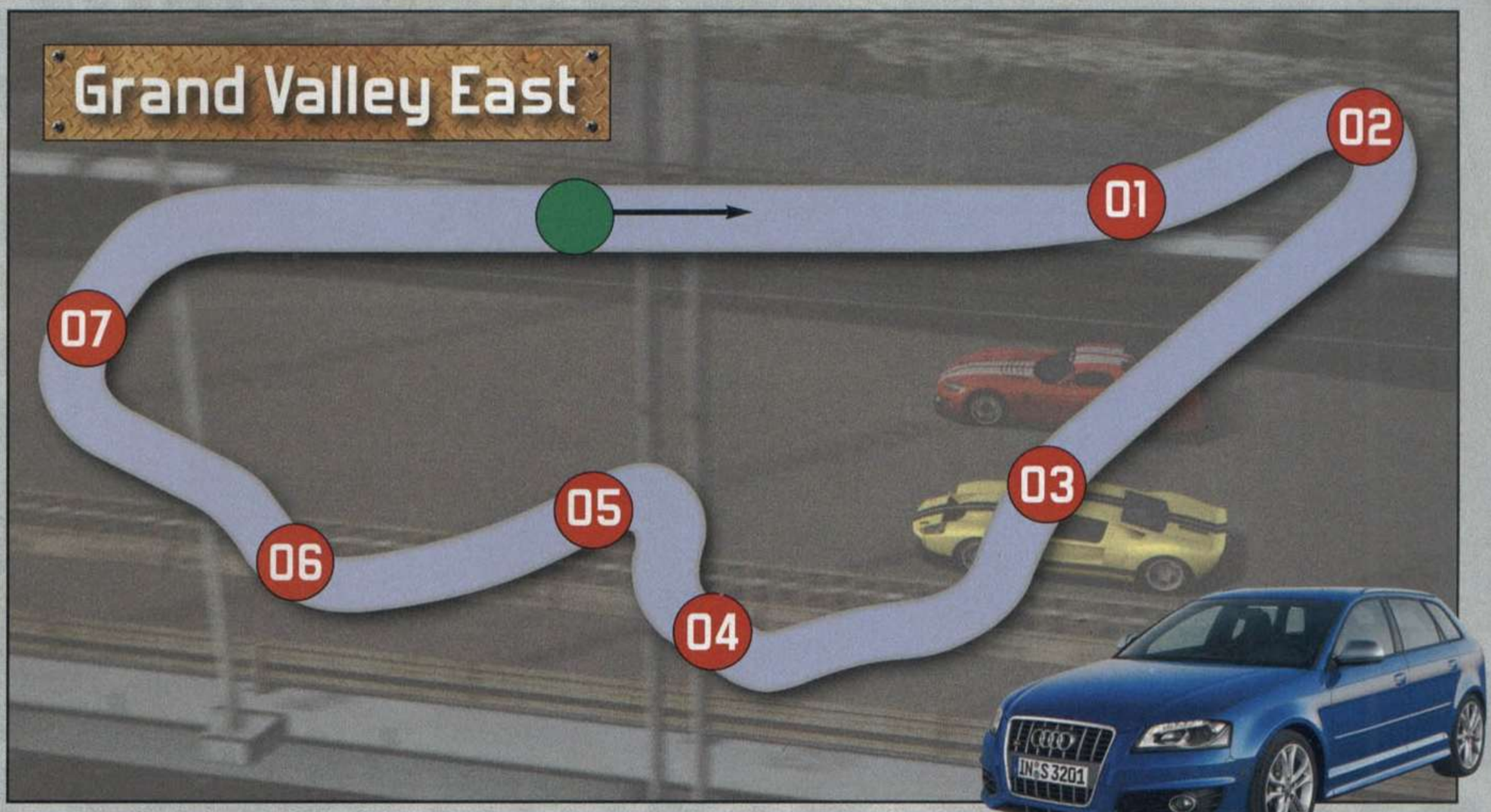
Tackling High Speed Corners 2 (Subaru Legacy B4 3.0R '03)

O truque desta curva é frear antes dela. Mantenha-se à direita e, quando ela estiver chegando, reduza para 100 km/h e passe a roda esquerda na zebra. Então, volte a acelerar.

Teste A-6

Complex Corners – Intermediate 1 (Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor '98)

Depois do sinal de largada, mantenha-se à direita e entre na curva à esquerda com velocidade média de 60 km/h. Solte o acelerador só para manter a velocidade em 55 km/h logo na curva para a direita e já se alinhe à direita. Quando seu carro estiver entre 80 e 85 km/h, já deverá ser o fim da reta. Freie tudo e se prepare para entrar na curva à esquerda que deve ser feita entre 35 e 40 km/h. Acelere até a linha de chegada.



Teste A-5

1 Lap Guide Run (Grand Valley East)

Carro: Audi A3 3.2 Quattro '03

Esta volta guiada tem seus truques e, com um pouco de treino, você consegue fazer o menor tempo. Faça uma boa largada, mantenha-se em linha reta e não desacelere na curva à esquerda **(01)**. Quando seu carro chegar a 90 km/h, solte o acelerador e vire à direita **(02)**. Reduza para 49 km/h, solte o freio e continue a curva, ficando esperto ao momento certo para voltar a acelerar.

Na reta, que não é tão reta assim, pise fundo e fique esperto para não sair da pista. Perto do final, alinhe seu carro para a esquerda e se prepare para virar à direita **(03)** com velocidade em torno dos 80 km/h. As próximas quatro curvas são bem próximas e serão feitas a toda velocidade, só será necessário frear (para 75 km/h) na terceira **(04)** e na quarta (40 km/h) **(05)**.

Fique à esquerda no túnel, no final dele terá uma curva para a direita **(06)**, só pare de acelerar e você consegue fazê-la sem perder muita velocidade. A última curva **(07)** tem dois pontos de atenção, ao entrar nela reduza para 65 km/h e volte a acelerar até tocar na zebra do lado esquerdo, solte a aceleração por meio segundo e volte a pisar fundo para completar a curva e voltar a acelerar na reta de chegada. ►

Teste A-7

Complex Corners – Intermediate 2 (Volkswagen Golf V GTI '05)

O nome desta prova não é à toa. Estas curvas são bem complexas de serem feitas em alta velocidade. Você tem que controlar a aceleração para não sair da pista, pois a pista de Nurburgring é bastante exigente.

Entre na primeira curva com a velocidade em torno dos 90 km/h e, na segunda curva, a 60 km/h, dando leves toques para não deixar a velocidade ficar abaixo dos 55 km/h. Assim que sair da curva, controle o carro enquanto vai recuperando a velocidade para chegar na linha de chegada.

Teste A-8

Applied Cornering – 1 (Mazda RX-8 Type S '03)

Este trecho não tem pegadinha. Você tem que seguir o instinto de pisar fundo, mesmo quando o cenário não é favorável. O esquema é o seguinte, após a largada mantenha-se ao centro da pista, coloque para a direita, solte o acelerador e vire para a direita mantendo a velocidade em torno dos 60 km/h. O carro vai derrapar e apontar para fora da pista. Não fique com medo, apenas ajuste com um toquinho para a direita e alinhe o carro nesta minirreta no canto direito. Quando começar a curva, não freie, só vire com tudo para a esquerda, pois a linha de chegada é antes da parede ao lado direito; ou seja, mesmo se você bater nela, seu carro terá acabado a prova com um troféu de ouro.

Coffee Break 2

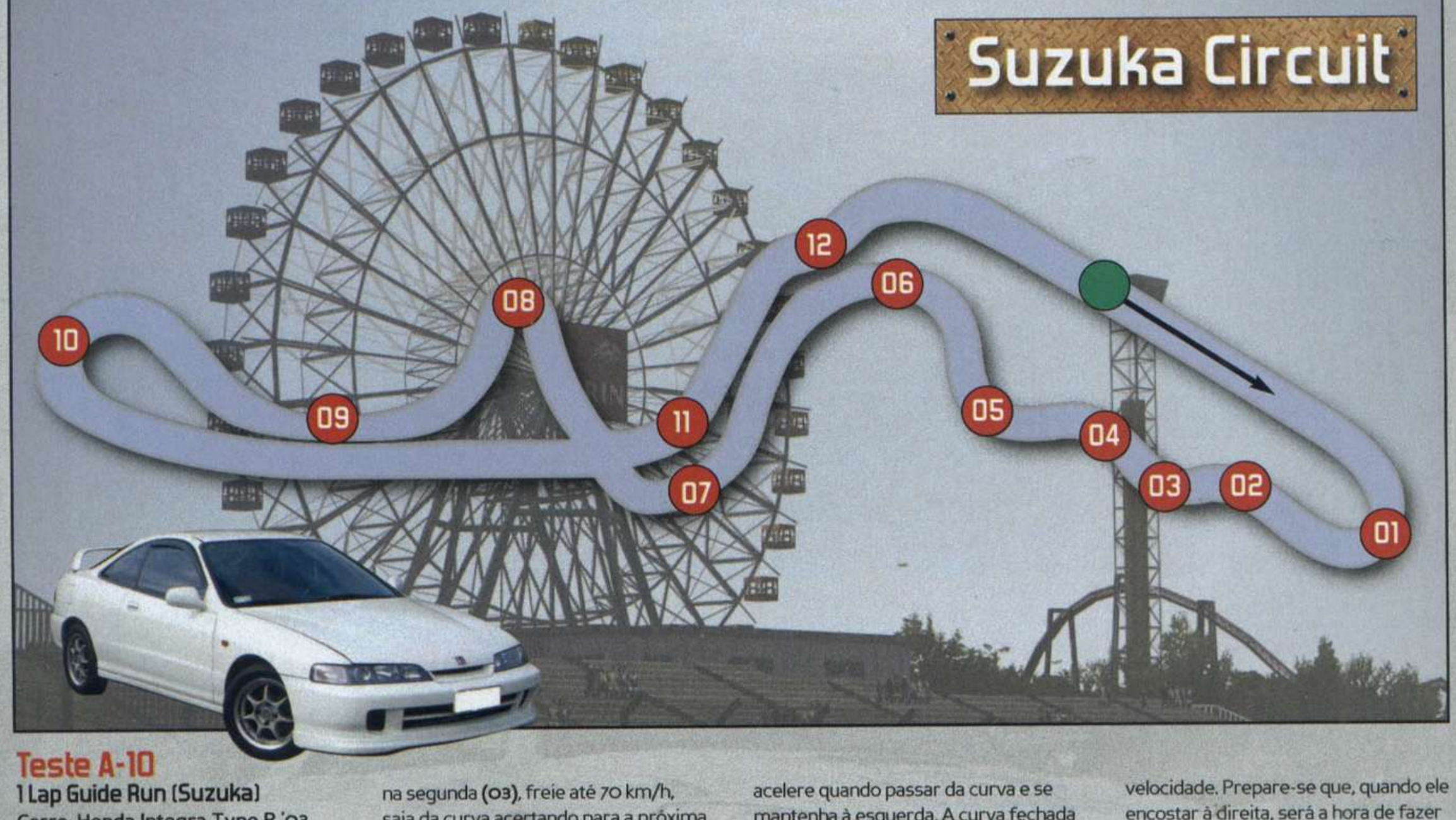
Knock Over the Cones Laid Out in a Spiral (Peugeot 206cc '01)

Este teste é relativamente fácil. Acelere, continue virando e acertando os cones, controle a aceleração em torno dos 50 km/h para não perder nenhum. Se deixar escapar, tente novamente, mas lembre-se de que esta prova não vai conceder nada em troca pelo troféu de ouro.

Teste A-9

Applied Cornering 2 (Honda Civic Typ R '04)

Aqui no circuito de Suzuka, o segredo desta chicane é manter a velocidade. A primeira curva é possível fazer sem frear. Caso faça na tangência certa – se errar não tem jeito, volte e faça novamente –, a segunda curva deve ser feita em torno dos 70 km/h – basta um leve toque no freio. Depois de passar por ela, alinhe o carro à esquerda e apenas solte o acelerador por um pequeno momento. Volte a acelerar até a linha de chegada e adicionar mais um suado troféu de ouro à sua coleção.



Teste A-10

1 Lap Guide Run (Suzuka)

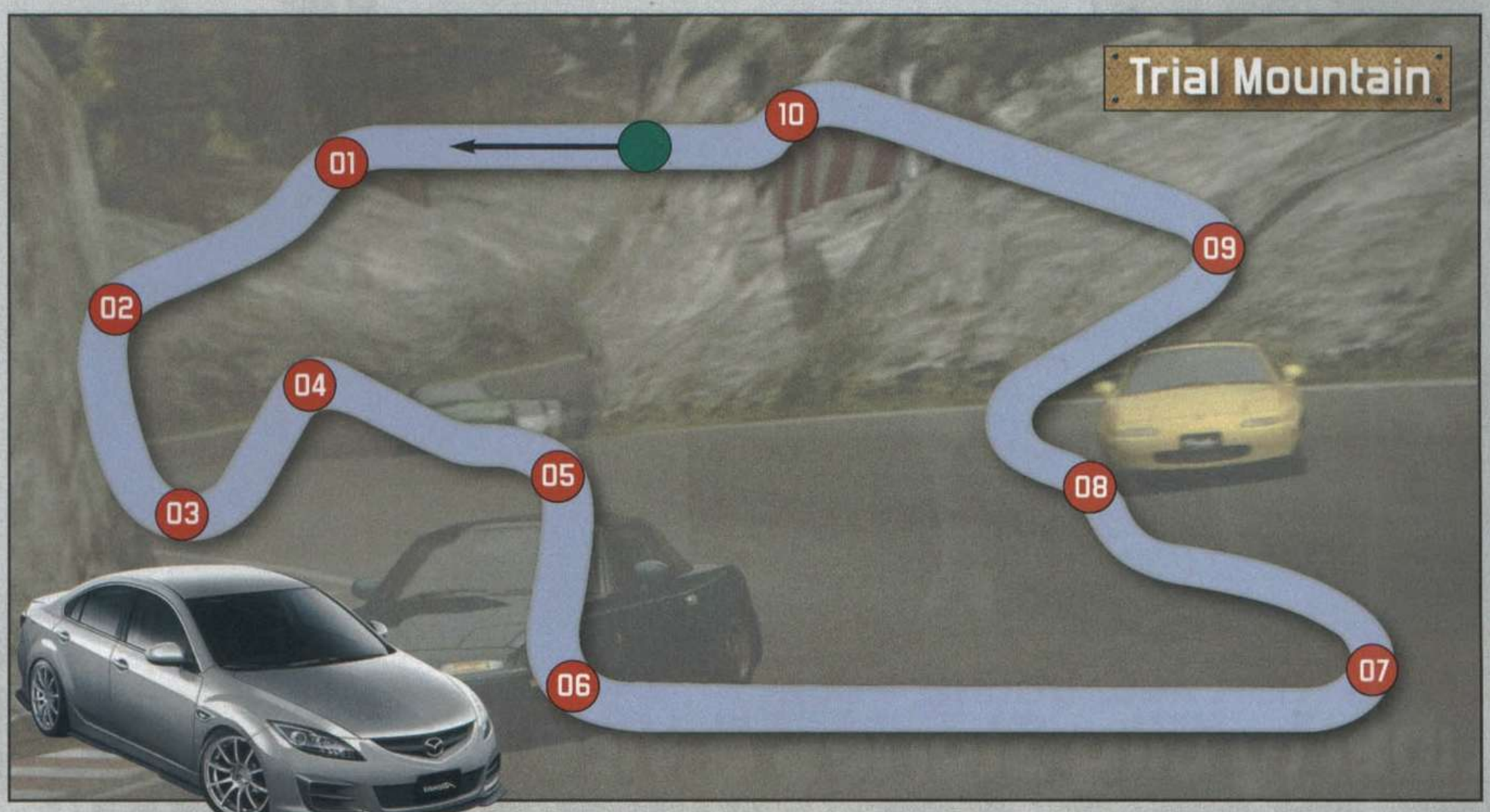
Carro: Honda Integra Type R '03

Uma voltinha por Suzuka vai fazer você querer arrancar os cabelos. Uma boa largada para começar e, em seguida, encoste no lado esquerdo da pista para fazer a curva à direita no final da reta **(01)**. Divida esta curva em duas partes: até o meio dela não é necessário frear, apenas solte o acelerador; chegando ao meio dela, dê um toque no freio para reduzir a velocidade para 60 km/h. São quatro curvas alternadas: a primeira, à direita **(02)**, dá para fazer acelerando; na segunda **(03)**, freie até 70 km/h, saia da curva acertando para a próxima à direita **(04)** e só solte o acelerador por um pequeno período, entre para a esquerda **(05)** reduzindo para 57 km/h. Ao sair desta, alinhe o carro para a direita e entre para a esquerda **(06)** com a velocidade em torno dos 70 km/h, mantenha o giro do motor nesta velocidade e só volte a pisar fundo.

Na reta, mantenha-se à esquerda e conte as placas à esquerda, freie na terceira para chegar a 85 km/h, solte o acelerador e vire para a direita **(07)**, acelere quando passar da curva e se mantenha à esquerda. A curva fechada **(08)** deve ser feita em segunda marcha, a 30 km/h. Alinhe à esquerda e faça esta longa curva **(09)** no lado direito da pista. Quando sua velocidade chegar a 105, 110 km/h, será a hora de reduzir para 65 km/h e virar para a direita **(10)**. Continue acelerando e quando chegar na metade da curva dê um leve toque no freio para continuar a tangência.

Na reta, fique bem atrás do Safety Car para pegar o vácuo e ganhar mais velocidade. Prepare-se que, quando ele encostar à direita, será a hora de fazer a curva para a esquerda **(11)**. Freie até chegar aos 100 km/h e volte a pisar fundo, só que agora se mantendo à esquerda. Fique de olho na hora que o Safety Car frear e faça o mesmo reduzindo até chegar aos 40 km/h. Vire para direita e, em seguida, para esquerda **(12)**, sempre mantendo a velocidade. Saindo da chicane pise fundo, pois a última curva não oferece perigo.

Mesmo sendo um grande apreciador das quatro rodas, Kazunori Yamauchi tem apenas seis carros. Porém, a Poliphony...



Teste A-15

1 Lap Guide Run (Trial Mountain)

Carro: Mazda 6 5-door '03

Vamos dar uma volta em Trial Mountain com o pace car. A chave para o sucesso é treinar as curvas cegas que já foram ensinadas. Faça a primeira curva **(01)** sem soltar do acelerador. A segunda deve ser feita apenas tirando o pé **(02)**. A curva do túnel **(03)** deve ser feita com velocidade em torno dos 70 km/h e sem acelerar até chegar na reta. Entre na curva à direita **(04)** com velocidade também de 70 km/h. Mantenha a velocidade em torno dos 95 km/h nas próximas curvas e você verá o segundo túnel **(05)**. Vire para a esquerda **(06)** e freie até alcançar a velocidade de 85 km/h, acelere no restante da curva. Acelere tudo o que puder no grande túnel se mantendo à direita.

A curva fechada **(07)** após o checkpoint deve ser feita em torno dos 80 km/h. Passando do meio da curva volte a acelerar, mantendo-se assim nas próximas duas e reduzindo para 80 km/h na próxima à direita **(08)**. Mantenha-se à direita e, no final da descida, entre à esquerda **(09)** com velocidade em torno dos 80 km/h. Siga a linha branca pisando ao fundo e faça a chicane **(10)** com velocidade em torno dos 150 km/h. Agora é só partir para a prova final desta licença.

Teste A-11

Applied Dirt Driving (Lancia Delta HF Integrale Evoluzione '91)

Após a largada, mantenha-se à esquerda e vire para a direita controlando o giro do motor, apertando e soltando ✖. A traseira de seu carro vai bater de leve e dar um impulso, volte a pisar fundo, mantendo a curva.

Teste A-12

Applied Dirt Driving 2 (Subaru Impreza Sedan WRX STi '02)

Inicie alinhando-se à esquerda e acelerando tudo. Solte o acelerador quando chegar aos 64 km/h e vire à direita. Controle a direção e o giro do motor para que a velocidade não fique abaixo dos 25 km/h. Saindo da curva, mantenha-se à direita e só entre à direita quando a velocidade atingir a marca de 55 km/h. Freie e vire o carro, isso vai empurrar a traseira e ajudar seu carro a subir de lado nesta curva. Controle a direção e a velocidade para ficar em torno dos 15 km/h. Mantenha-se à esquerda e, quando chegar ao 50 km/h, freie e vire à direita mantendo a velocidade em torno dos 20 km/h. Na última curva, solte o acelerador e controle a direção do carro.

Teste A-13

Tackling Blind Corners 1 (Nissan Skyline GT-R Vspec II '94)

Faça uma boa largada e siga para a primeira curva. Você só precisa soltar o acelerador por um segundo. Agora chegue na próxima curva com a velocidade em torno dos 65 km/h e faça as próximas curvas mantendo a velocidade em torno dos 90 km/h. Ao avistar o primeiro túnel, vire para a esquerda, freie até alcançar a velocidade de 85 km/h e acelere no restante da curva. Acelere com tudo, pois a chegada está no final do morro.

Teste A-14

Tackling Blind Corners 2 (Audi TT Coupe 1.8T Quattro '00)

As duas primeiras curvas podem ser feitas sem frear. Seu carro vai escorregar na saída da segunda, mas não vai escapar da pista. Reduza para 125 km/h e entre na próxima curva à direita. A próxima curva à direita deve ser feita em torno dos 90 km/h para que seu carro não perca o controle na próxima curva à esquerda (faça a 60 km/h).

Teste A-16

Graduation Test (Mazda RX-7 Spirit R Type A '02)

Assista à demonstração da prova até decorar todas as entradas e saídas de curva que o computador faz. Comece acelerando até você chegar no chão pichado e freie até alcançar a velocidade de 145 km/h. As próximas curvas devem ser feitas em torno dos 140. Em torno de 16 segundos de prova, você deverá estar na velocidade de 145 km/h, freie até 113. Pise fundo se mantendo à esquerda e logo você chegará em uma curva para a direita que pode ser feita sem frear. Assim que sair da curva, freie e vire à esquerda para fazer a curva em torno dos 135 km/h e se prepare para entrar à direita novamente sem frear.

Mantenha-se à esquerda e reduza para 125 km/h na próxima curva à direita. Continue acelerando, mantendo-se à direita e, assim que seu carro passar dos 155 km/h, baixe a velocidade para 110 km/h e vire à esquerda. Mantenha-se à esquerda e contorne à direita com velocidade em torno dos 100 km/h, tomando cuidado com a saída da curva. ■

... Digital tem um acervo com mais de 700 bólidos, incluindo alguns raros.



Grand Theft Auto Double Pack
Liberty City Stories & Vice City Stories

- Cheats para *Liberty City Stories*
Antes de executar os cheats, salve o jogo para não correr o risco de ficar com um cheat habilitado para sempre. Pressione as sequências abaixo durante o jogo:

• $250.000:
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1
• 2 gangues e 14 personagens para multiplayer: ↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R1, L1
• 4 gangues e 28 personagens para multiplayer: ↑, ↑, ↑, ●, ●, ✖, L1, R1
• 7 gangues e 43 personagens para multiplayer: ↑, ↑, ✖, ✖, ■, R1, L1
• Aumentar nível de procurado:
L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1
• Cabeças de bolha:
↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L1, R1
• Caminhão de lixo:
▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1
• Carros que funcionam na água:
●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L1, L1
• Confusão generalizada:
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■
• Conjunto de armas 1:
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →
• Conjunto de armas 2:
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →
• Conjunto de armas 3:
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →
• Destrua todos os carros:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ✖, ■
• Habilitar personagens para multiplayer:
↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L1, R1
• Invertido 1: ↓, ↓, ↓, ✖, ✖, ■, R1, L1



• Invertido 2: ✖, ✖, ✖, ↓, ↓, →, L1, R1
• Jogo acelerado:
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✖
• Jogo desacelerado:
R1, ▲, ✖, R1, ■, ●, ←, →
• Medidor de atenção da mídia:
L1, ↑, →, R1, ▲, ■, ↓, ✖
• Mostrar créditos do jogo:
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1
• Motoristas agressivos:
■, ■, R1, ✖, ✖, L1, ●, ●
• Mudar tamanho do pneu das motos:
●, →, ✖, ↑, →, ✖, L1, ■
• Nível de procurado invisível:
L1, L1, ▲, R1, R1, ✖, ■, ●
• Pedestres armados:
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●
• Pedestres atacando:
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲
• Pedestres com estilos aleatórios:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲
• Pedestres entram no seu veículo:
✖, ■, ↓, ✖, ■, ↑, R1, R1
• Recuperar colete:
L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1
• Recuperar saúde:
L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1
• Relógio acelerado:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, ✖
• Seguidores:
↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L1, R1
• Altodestruição:
L1, ↓, ←, R1, ✖, ●, ↑, ▲
• Tempo chuvoso:
↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1
• Tempo ensolarado:
L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, ✖
• Tempo limpo:
↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1
• Tempo nevoado:
↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L1, R1
• Tempo nublado:
↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L1, R1



GTA Vice City foi lançado em 2002 e ainda gostamos dele. Mais um pouco e o teremos jogado por mais tempo do que duraram os anos 80

Se você acumulou jogos demais na geração PS2, use nossas dicas para finalizá-los e limpar algum espaço na sua estante.

• Todos os faróis verdes:
▲, ▲, R1, ■, ■, L1, ✖, ✖
• Todos os veículos com placas cromadas:
▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲
• Tração perfeita:
L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, ✖
• Tráfego branco:
✖, ✖, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲
• Tráfego preto:
●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■
• Veículo rhino:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●

- Truques para *Vice City Stories*
Antes de executar os cheats, salve o jogo para não correr o risco de ficar com um cheat habilitado para sempre. Pressione as sequências abaixo durante o jogo:

• **$250.000:** ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1
• **Aumentar nível de procurado:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●
• **Caminhão de lixo:**
↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲
• **Carros cromados:**
→, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1
• **Colete:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1
• **Confusão generalizada:**
R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1
• **Conjunto de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →
• **Conjunto de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →
• **Conjunto de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →
• **Destrua todos os carros:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1
• **Invertido 1:**
■, ■, ■, L1, L1, R1, ←, →
• **Invertido 2:**
←, ←, ←, R1, R1, L1, →, ←
• **Jogo acelerado:**
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖
• **Jogo desacelerado:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖
• **Motoristas agressivos:**
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■
• **Nunca procurado:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖
• **Pedestres armados:**
↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲
• **Pedestres atacando:**
↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1
• **Relógio acelerado:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1
• **Recuperar a saúde:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1
• **Seguidores:**
→, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■
• **Altodestruição:**
→, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖
• **Tempo chuvoso:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲
• **Tempo ensolarado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●
• **Tempo limpo:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖
• **Tempo nevoado:**
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1
• **Tempo nublado:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■
• **Tração perfeita:**
↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖

• **Tráfego preto:**
L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖
• **Veículo rhino:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1

- Veículos habilitáveis: *Vice City Stories*
Vença as missões abaixo para habilitar os respectivos veículos:
• **Angel Bike:** complete "Taking the Fall"
• **Limo:** complete "Kill Phill"
• **Little Willie:** complete "From Zero to Hero"
• **Quadbike:** complete "When Funday Comes"

- Hidden Packages
Ao encontrar certo número de pacotes escondidos, os seguintes prêmios ficam disponíveis:
• **Pistola no esconderijo:** 10 pacotes
• **Shotgun no esconderijo:** 20 pacotes
• **Colete no esconderijo:** 30 pacotes
• **MP5 no esconderijo:** 40 pacotes
• **Python no esconderijo:** 50 pacotes
• **M4 no esconderijo:** 60 pacotes
• **Rifle sniper no esconderijo:** 70 pacotes
• **Lança-chamas no esconderijo:** 80 pacotes
• **Lança-mísseis no esconderijo:** 90 pacotes
• **$50,000:** 100 pacotes

BLOODRAYNE

Para ativar os cheats, acesse a opção "Cheat" no menu "Options" e gire as colunas até formar a palavra indicada. Uma frase confirmará o cheat, então, comece o jogo e ligue o cheat no menu de pausa:

• **Congelar inimigos:**
DONTFARTONOSCAR
• **Desmembramento:**
INSANEGIBSMODEGOOD
• **Encher tudo de sangue:**
ANGRYXXXINSANEHOOKER
• **Modo divino:**
TRIASSASSINDONTDIE
• **Modo juggy:**
JUGGYDANCESQUAD
• **Mostrar armas:**
SHOWMEMYWEAPONS
• **Recuperar energia:**
LAMEYANKEEDONTFEED
• **Time factor:**
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

- Seleção de fases
Insira ONTHELEVEL na opção "Cheats", então selecione LEVEL até que um "OK" apareça na tela. Volte à tela inicial, deixe o cursor sobre "NEW", segure SELECT e pressione START para acessar o menu de seleção de fases.

- Fase Secreta "LA Hill"
Insira BRIMSTONEINTHEBAYOU no menu de cheats para que a frase "LA Hill" fique disponível no menu de seleção de fases.

GHOSTBUSTERS

Siga as instruções abaixo para desbloquear os cheats e depois os habilite no menu de "Options":
• **Aumentar força do equipamento:**


Nada como destruir mobília cara dos outros com um arsenal nuclear... pelo menos é o que os Caça Fantasmas nos ensinaram...



encontre todas as artes.
• **Equipamentos sem superaquecimento:** Escaneie todos os fantasmas e objetos.
• **Invencibilidade:** termine o jogo com todos os fantasmas escaneados e todas as artes coletadas.
• **Recuperação mais rápida:** encontre 50% das artes.
• **Roupa de novato Gozerian (imunidade a ectoplasma):** termine o jogo na dificuldade Gozerian
• **Scan mais rápido:** escaneie 50% dos fantasmas e objetos do jogo.

G.I. JOE RISE OF COBRA

- Uniformes clássicos
Insira os códigos abaixo na tela título. Um "Yo Joe!" confirmará o código:
• **Shana "Scarlett" O'Hara:** →, ↑, ↓, ↓, ▲
• **Duke:** ←, ↑, ■, ↑, →, ▲.

GRADIUS III AND IV

Os cheats de *Gradius* seguem uma regra para serem usados. Então, você terá direito a usar o mesmo número de cheats o equivalente a quantas fases você já passou no jogo. Sendo assim, os cheats só ficarão disponíveis após vencer o primeiro chefe ao menos uma vez, o que lhe dará direito a usar um cheat. Caso você vença a primeira fase mais de uma vez, você terá direito a dois cheats que podem ser usados em qualquer fase, e assim sucessivamente, de acordo com o número de vezes que terminar as fases.
• **Duas armas:** pause o jogo e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.
• **Laser:** pause o jogo e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.

GRADIUS III
- Modos Secretos e Mais Armas
• **Cube Attack:** termine o Stage 8 para liberar o modo Cube Attack.
• **Gradius:** ao receber um tiro de um chefão do Stage 10, as fases do primeiro "Gradius" serão habilitadas; mas você deve jogá-las ao menos uma vez para acessá-las sempre.
• **Extra Edit:** termine o jogo uma vez para habilitar este modo que aparecerá na opção "Extra Mode".
• **Mais armas:** termine o jogo no modo Extra Edit para ter acesso a mais armas. Quanto mais horas de jogo acumular no total, mais armas vão ficando disponíveis.
• **Salamander Extra Stage:** seja atingido pelo ataque que sai da boca do último chefe do Stage 10 e você será transportado à primeira fase de Salamander. Esta fase ficará disponível no menu "Extra Mode".

GRADIUS IV
• **Boss Rush Mode em *Gradius IV*:** termine o jogo uma vez para habilitar este modo.
• **Seleção de fases em *Gradius IV*:** termine o jogo sem usar continues para habilitar a opção "Stage Select".

GUITAR HERO SMASH HITS

Usando a guitarra, pressione os botões no menu "Cheats" para o efeito desejado:
• **Bateria completada automaticamente:** verde, verde, vermelho, vermelho, azul, azul, amarelo, amarelo
• **Hipervelocidade:** vermelho, verde, azul, amarelo, verde, amarelo, vermelho, vermelho.
• **Desbloquear a sexta linha:** verde, vermelho, amarelo, azul, vermelho, amarelo, azul, verde
• **Instrumentos invisíveis:** amarelo, vermelho, azul, verde, amarelo, vermelho, vermelho, vermelho
• **Roqueiro invisível:** azul, vermelho, vermelho, vermelho, vermelho, amarelo, azul, verde
• **Slide:** azul, amarelo, vermelho, verde, azul, verde, verde, amarelo
• **Cores de joias:** vermelho, vermelho, vermelho, azul, azul, azul, amarelo, verde
• **Vocalista Bola-de-fogo:** verde, azul, vermelho, vermelho, amarelo, amarelo, azul, azul
• **Cor estelar:** verde, vermelho, verde, amarelo, verde, azul, amarelo, vermelho

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

- Hogwarts Crests: ao acumular certa quantidade de brasões espalhados por Hogwarts, habilidades e personagens são habilitados conforme a lista abaixo:
• **3 Crests:** Draco e Luna para duelos multiplayer.



• **8 Crests:** mais vida nos duelos.
• **14 Crests:** Arena Training Ground disponível no modo multiplayer.
• **21 Crests:** espalha caixas com bombas de bosta por Hogwarts.
• **29 Crests:** Crabbe e Goyle ficam disponíveis no modo multiplayer.
• **38 Crests:** multiplica a pontuação nos desafios de Quadribol.
• **48 Crests:** espalha caixas de caldeirões explosivos por Hogwarts.
• **59 Crests:** Arena Transfiguration disponível no modo multiplayer.



Somente um Sith usa truques para ter vantagens em um game! Ah... tudo bem, ser um Jedi é um saco mesmo...

• **71 Crests:** aumenta sua energia em duelos.
• **84 Crests:** Ginny e Hermione ficam disponíveis no modo multiplayer.
• **98 Crests:** Love Potion fica disponível no Potion Club.
• **104 Crests:** Arena Paved Courtyard disponível no modo multiplayer.
• **129 Crests:** mais mini-crests surgem ao enfeitiçar objetos brilhantes.
• **150 Crests:** Snape disponível para duelos multiplayer.

- Arena Castle Gates: para habilitar esta arena no multiplayer, entre no menu "Rewards" e pressione: →, →, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, START.

ICO

- Arma Secreta: para conseguir a maça, quando estiver indo para a cachoeira, próxima à porta que leva à roda d'água no topo da cachoeira, há uma árvore. Ataque-a até que uma bola de metal caia, então, pegue a bola e leve-a até a sala antes dali. Solte a bola e empurre a parede central, no patamar entre os dois andares com escadas para descobrir uma passagem secreta. Leve a bola e Yorda (a garota) para a sala atrás da passagem, e deixe a garota sobre o botão circular no chão para que uma cesta apareça. Agora, basta acertar a bola lá dentro para ganhar a maça.

• **Final secreto na versão japonesa: ATENÇÃO! SPOILER À FRENTE!** Ao terminar o jogo, espere acabarem os créditos para ver a animação na praia. Quando assumir o controle de Ico, siga para o rochedo logo à frente e pegue uma das melancias. Carregue-a até a orla da praia onde Yorda (a garota) está e você verá uma conclusão ligeiramente diferente.

- Modo para dois jogadores na versão Japonesa: termine o jogo uma vez e encontre Yorda na praia após os créditos, então, salve o jogo e recomece. Yorda agora poderá ser controlada pelo segundo controle e cinco músicas diferentes poderão ser escolhidas como som ambiente.

• **Sabre de luz:** este truque funciona somente na versão japonesa. Após terminar o jogo uma vez e habilitar o modo para dois jogadores, repita o truque para conseguir a maça, mas desta vez você conseguirá um sabre de luz que mata todas as sombras com apenas dois ataques. E fica mais forte se você estiver segurando Yorda ao atacar.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

- Modo Super Story: juntar certo número de blocos amarelos habilitará o Modo Super Story, ou Time Attack, no qual você deve terminar todos os seis capítulos de uma história em 60 minutos para receber um bloco amarelo.

- Guia de personagens: use os códigos abaixo na cantina de Mos Eisley para habilitar os personagens para compra:

• **Beach Trooper:** UCK868
• **Ben Kenobi (fantasma):** BEN917
• **Bespin Guard:** VHY832
• **Bib Fortuna:** WTY721
• **Boba Fett:** HLP221
• **Emperor:** HHY382
• **Ewok:** TTT289
• **Gamorrean Guard:** YZF999
• **Gonk Droid:** NFX582
• **Grand Moff Tarkin:** SMG219
• **Greedo:** NAH118
• **Han Solo (capuz):** YWM840
• **IG-88:** NXL973
• **Imperial Guard:** MMM111
• **Imperial Officer:** BBV889
• **Imperial Shuttle Pilot:** VAP664
• **Imperial Spy:** CVT125
• **Jawa:** JAW499
• **Lobot:** UUB319
• **Palace Guard:** SGE549
• **Rebel Pilot:** CYG336
• **Rebel Trooper (Hoth):** EKU849
• **Sand Trooper:** YDV451
• **Skiff Guard:** GBU888
• **Snow Trooper:** NYU989
• **Star Trooper:** BNC332
• **Stormtrooper:** PTR345
• **TIE Fighter:** HDY739



• **TIE Fighter Pilot:** NNZ316
• **TIE Interceptor:** QYA828
• **Tusken Raider:** PEJ821
• **Ugnaught:** UGN694

- Todos os personagens com Narizes vermelhos: digite o código NBP398 na cantina de Mos Eisley para que os personagens fiquem parecidos com palhacinhos.

- Papai Noel: para construir o bom velinho com os blocos, siga os passos abaixo:

PASSO 1: Na cantina de Mos Eisley, insira os seguintes códigos:
CL4U5H (chapéu e roupas vermelhas)
TYH319 (barba branca extra)

PASSO 2: Crie o personagem no Character Customizer. Use cabeça humana, a apropriada roupa vermelha... e não esqueça da capa vermelha! Noel pode carregar uma arma a sua escolha – recomendamos o sabre de luz verde ou vermelho para, ocasionalmente, cutucar seus companheiros vermelhos. (Lembre-se, a cor do sabre de luz determinará se seus poderes da Força serão bons ou malignos.)

PASSO 3: no menu de "Extras", ative o Disguise 3.

PASSO 4: escolha uma fase em Free Play.

PASSO 5: espalhe o Natal por uma galáxia em pedaços e fique feliz com isso

Então o menino subiu no pilar e contemplou o castelo que desbravaria... e só três dias depois o tonto venceu o medo de altura e conseguiu descer



Passamos três noites em claro juntando estas dicas. Vocês podiam ser bons meninos e fazer um café pra nós, não?

O TÃO ESPERADO MUNDO ESTÁ PRONTO PARA SER DESBRAVADO!!

NOVO SERVIDOR

JÚPITER

JOGUE GRÁTIS!

CABAL

ONLINE

A REVOLUÇÃO DA AÇÃO

ESTsoft

GAMEMAXX

WWW.CABALONLINE.COM.BR

Desenvolvido por Estsoft ©2009. Todos os direitos reservados. Cabal Online é marca registrada da Estsoft. Licenciado para Gamemaxx. Todos os direitos reservados.

PERFIL



Relacionamento: Namorando

Idiomas que falo: Todos os idiomas da Terra, graças a Internet

Quem sou eu: Lider dos Autobots, os robôs do bem em uma guerra civil que já dura milhares de anos e que gerou uma franquia de brinquedos que rendeu milhões de dólares.

Filhos: Não.

Etnia: Robô

Religião: Primustologia

Visão Politica: Esquerda

Humor: Otimista

Bebo: Não

Fumo: Não

Animais de Estimação: Tenho robôs que se transformam em dinossauro

Moro: Em uma base militar perdida no meio do nada

Paixões: Chutar a bunda do Megatron, morrer e voltar a vida pouco depois.

Esportes: Transformação Olímpica

Atividades: Fazer bolhas de sabão... o que é meio dificil quando não se tem boca, mas enfim...

Livros: Não consigo ler livros, eles são muito pequenos para minhas mãos imensas.

Música: Willie Nelson, Buddy Holly e Elvis Presley

Programas de TV: Só assisto novelas e o programa da Paris Hilton na MTV.

Filmes: A Ponte do Rio Kwai, O Portal da Glória, Spartacus

Cozinha: Lanchonete de parada de caminhões.

Optimus Prime

Ai quantos recados... E essa internet lenta não ajuda...

Atualizar

Home



Megatron Eu sei que é você que fica passando trotes obscenos pra minha casa de madrugada! Me deixa em paz, seu caminhoneiro pervertido, ou eu vou reclamar de você no programa da Márcia!
Lion: Então Optimus? Falou com o Spielberg sobre fazer um filme meu e dos meus camaradas? Vamos lá, podemos fazer um filme cheio de ação, explosões e com a Megan Fox de shortinho, é só nos dar a chance!

39 minutos atrás via web



Fagundes É uma cilada Optimus!

2 horas atrás via web



Bumblebee Optimus é o melhor comandante do mundo! Ele me aceitou entre os Autobots sempre me deixa ir na frente durante as trocas de tiros e me permite participar das missões mais perigosas. Outro lider não permitiria que eu corresse tanto perigo, mas o Optimus, ele me deixa ir logo na frente dele, para absorver todo a emoção do campo de batalha!

4 horas atrás via SMS



Jetfire E as balas menino, as balas também!

4 horas atrás via web



Snake Eyes ...

8 horas atrás via web

@Opt_1939

Mensagens Diretas 8

Favoritos 3

Seguindo



C3PO



Stone Cold Steve Austin



T-800



Robô do Perdidos no Espaço



Bionicão



Bender



Duke



Megaman



Robocop



Bumblebee

Comunidades



Michael Bay



Sou eu quem manda!





Auri Shine



Carga Pesada



“Entre no mundo
DINGOO de diversões”

Cabeça Criativa

Configurações:

DISPLAY: 16.000.000 cores em alta definição

GAMES: 8, 16 e 32 bits e incríveis jogos em 3D

VIDEO PLAYER: assista a vídeos nos formatos *RMVB, RM, AVI, WMV, FLV, MPEG, DAT, MP4, ASF*

MP3 PLAYER: escute áudio nos formatos *MP3,WMA APE, FLAC*

RADIO FM: frequência de 76 a 108 mhz

IMAGE BROWSER: visualize fotos em JPG, GIF, BMP, PNG

INTERFACE USB 2.0: suporta sistemas operativos WIN2000/XP/VISTA E MAC

CAPACIDADE: 4 GB de memória interna com expansão de entrada de Mini SD

DINGOO DIGITAL GAME PLAYER

WWW.DINGOO888.COM.BR

GAMES MÚSICA VÍDEO FOTO AV-OUT RÁDIO FM GRAVADOR E-BOOK WEB AJUSTES

GAROTA PLAY

Karen Jamkojian
Campinas – SP

Fotos: Nelson Alves Jr.
Produção: Gabriela Isgroi
Cabelo e Maquiagem: Kauê Kosta



PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br







ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2



Xbox 360



PlayStation 3



Nintendo Wii



PSP Slim



Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas Valores p/ pagamento em dinheiro

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS
INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares





Ipod Touch

Câmeras Digitais





Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engoooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

HABBO®
habbo.com.br/playstation