Nº 129 • Ano 11
Brasil R$ 7,00
Europa € 2,50
Outubro 2009

EDITORA EUROPA

playstation

Dicas & Truques para

www.gameblog.com.br

4 Detonados



BATMAN: ARKHAM ASYLUM PS3
Roteiro, mapas de segredos e solução de todas as charadas

WOLFENSTEIN PS3
Passo-a-passo para terminar com 100% de desempenho

DISSIDIA: FINAL FANTASY PSP
Lista completa de missões especiais e táticas de combate

GRAN TURISMO 4 PS2
Guia para ganhar todos os troféus de ouro nas provas de rally

GUIA DE TROFÉUS
As melhores estratégias para faturar os troféus de Guitar Hero 5, DiRT 2, Smash Cars e Shatter

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Novidades exclusivas!
Narração em português e visual inovador
Jogamos com exclusividade e revelamos todos os seus segredos

SPOILER

+Assassin's Creed

Conheça em detalhes a melhor trama de ficção científica da atualidade

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil

Imagens ilustrativas





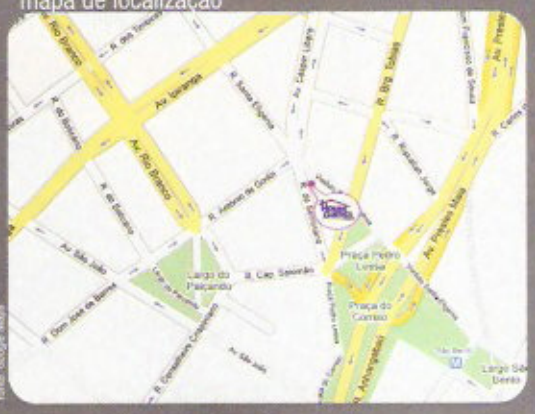






Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

mapa de localização



Fonte: Google Maps

últimos lançamentos



Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard

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

www.NaçãoDesign.com.br



Acelere fundo e acesse o nosso site

Muita adrenalina e velocidade esperam por você no novo Need For Speed Shift, já a venda na House Games.



Televendas:
(11) 3326-0045

Acesse nosso site:
www.housegames.com.br

House Games online

EDITORIAL



PlayStation

Edição Nº 129 - Outubro/2009

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.30.766 - 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 Machei
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Gilsomar Livramento, Makotron e Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores);
Rodrigo Blasco e
Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5099
Executivos de Negócios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas
Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi

Criação Publicitária
Rodrigo Barros e João Paulo Gomes (11) 3038-5109
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3576
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-1966

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá +1 (650) 306-0980,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente)
Eduardo Teixeira e Eveline dos Santos Silva

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e eventos
Aida Lima (Coordenadora) e Marilia Ramos

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 Beffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800 557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazeti (Gerente), Angela Marques, Gustavo Barbosa, Mauro Oba e Rodrigo Tarakado

Logística
Ezio S. Vicente (Gerente), Davi de Souza Alves, Liliam Lemos, Luis Henrique e Marcio Policeno

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Leonardo Theodoro (11) 3038-5070
suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-4222). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Impressão: Pro Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

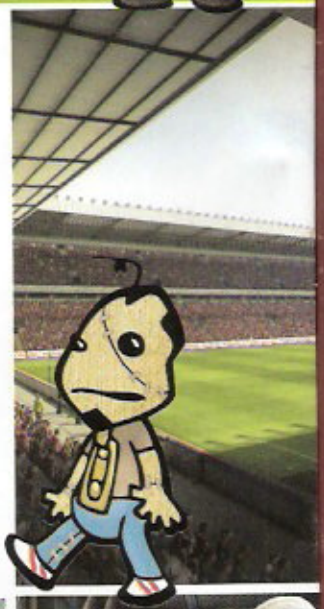
* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

A expressão mais clichê do círculo futebolístico faz todo o sentido no mundo dos videogames: "o futebol é uma caixinha de surpresas". Quem poderia prever que *Pro Evolution Soccer*, também conhecido por *Winning Eleven*, perderia o posto de "melhor simulador de futebol do mundo" para *FIFA*? Ninguém. E olha que *FIFA* sempre buscou ser tudo, menos um simulador... e quando resolveu trilhar o caminho da simulação, acertou, gostou e não quer voltar atrás.

Graças a reviravolta da Electronic Arts, a Konami foi obrigada a correr atrás do prejuízo e revelou *PES2010*, um novo campeonato cheio de novidades, criado para combater *FIFA 10*. Jogamos com exclusividade a primeira versão de testes de *PES2010* e revelamos seus trunfos, apostas e novidades. Com a guerra destas produtoras, quem só tem a ganhar é você, leitor do futebol arte virtual.

PES2010 pode ter roubado a cena por ser a novidade mais quente, mas não ofuscou o brilho de um título que merece competir pela coroa de melhor jogo do ano: *Batman Arkham Asylum*. Nunca – NUNCA MESMO! – existiu um game tão capaz de dar vida e reconstruir um universo de HQ. O herói de Gotham City nunca (nem em filmes) foi tão heróico, impressionante e convincente do que neste jogo... e o mesmo vale para os seus inimigos e o universo ao seu redor. É uma experiência para curtir com gosto, pois pode nunca mais se repetir com tanta perfeição... mas, não dá para prever, afinal videogame é uma caixinha de surpresas.

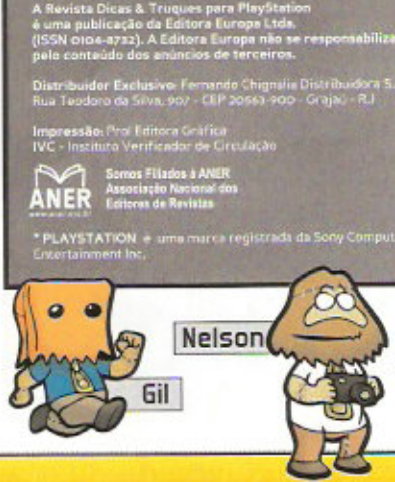
Humberto Martinez















INFORME PUBLICITÁRIO

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

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

UP



SUBA A BORDO DE UMA AVENTURA NAS ALTURAS NESTE JOGO BASEADO NO NOVO FILME DA DISNEY, UP. Pilote a casa de Carl suspensa por balões contra ventos fortes e diversos obstáculos. Complete 12 emocionantes níveis nesta jornada rumo às Cataratas Paradisíacas.

CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESTA MENSAGEM. Confirme a compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

MEGA MAN III

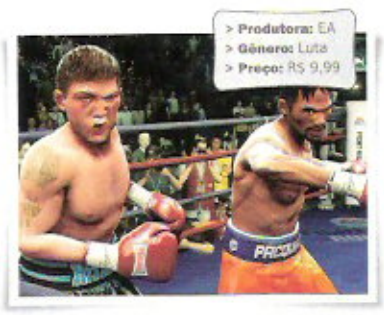


DESDE A DÉCADA DE 80 FAZENDO SUCESSO NO NINTENDO, MEGAMAN CHEGA À SUA TERCEIRA VERSÃO PARA CELULAR. Controle Megaman e seu cão Rush em uma jornada épica emocionante. Lute e destrua o vilão Dr. Wily e seu poderoso exército de robôs.

© 2008 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

FIGHT NIGHT ROUND 4

A MAIS ACLAMADA FRANQUIA DE BOXE ESTÁ DE VOLTA! EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 4 É UM DOS MAIS PREMIADOS JOGOS DE BOXE PARA CELULAR. Seja um lendário boxeador como Mike Tyson ou Muhammad Ali, e nocauteie vários competidores da mais impressionante seleção de boxeadores da história! Fight Night Round 4 leva ao nocaute os fãs do boxe.



© 2009 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS 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.

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. THE SIMS 3 | 4. NEED FOR SPEED UNDERCOVER
5. GRID – RACER DRIVER

Claro idéias

ÍNDICE



Geral

Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras 80
Dicas 104
Fala, Galera! 08
Garota Play 108
News 10
Spoiler 64
Troféus 84



Detonados

Estratégias e mapas completos

Batman: Arkham Asylum 26
Dissidia: Final Fantasy 54
Gran Turismo 4 94
Wolfenstein 42

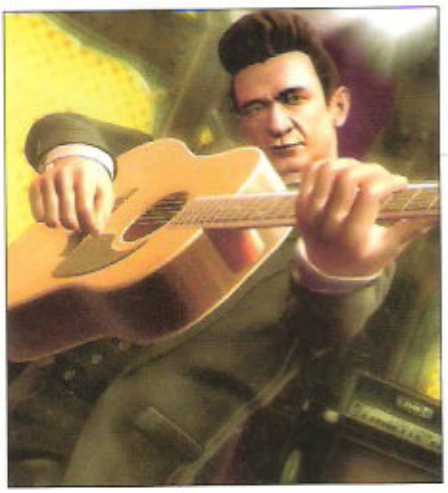


Capa



Pro Evolution Soccer 2010

14



Previews

Expectativas dos futuros lançamentos

Army of Two: The 40th Day 21
Borderlands 20
F1 2009 21
Pro Evolution Soccer 2010 10



Reviews

Críticas dos maiores lançamentos

Colin McRae DiRT 2 72
Guitar Hero 5 74
Smash Cars 76

Promoção

Resultado da Promoção PlayStation 127
"Como seria a Lara Croft na vida real?"

Vencedor: Leonardo Santos Arcie
Curitiba / PR

Desenho Vencedor



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

Redação
Fone (11) 3038-5099
Fax (11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (11) 3038-5099
Fax (11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Atendimento (11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Fax (11) 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 (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

gameloft
APRESENTA

Chegaram os melhores jogos para o seu VIVO!

Baixe um jogo e leve outro grátis!
Envie **PROMO** para **80200**

GUITAR ROCK TOUR 2

NITROSTREET RACING 2

EXTERMINADOR IMPLACÁVEL: A SALVAÇÃO

REAL FOOTBALL 2009

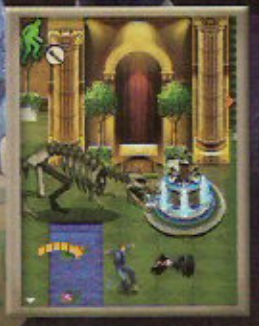
UMA NOITE NO MUSEU 2











Disponível na:

vivo

gameloft

© 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Real Football and Guitar Rock Tour are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Terminator® StudioCanal S.A.; Salvation™ © 2009 TAAC. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in Nitrostreet Racing mobile game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. TM & © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. © 2009 Gameloft.

CARTAS



O e-mail de Victor Hugo Avelar foi escolhido como o mais sensato do mês e por isso o garotão ganhou uma assinatura semestral da Revista 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 esse e-mail para falar sobre a terrível realidade do gamer brasileiro. Um dos meus objetivos era ter um PS3. Sempre que vejo as imagens de *God of War 3* e *The Last Guardian*, fico fascinado igual uma criança pensando como serão esses jogos.
Quando saio, aproveito para dar uma olhada nos aparelhos eletrônicos e quando vejo os preços até me desanimo por morar no Brasil: R$1.600,00 por um PS3?
Mas se apesar do valor flutuante do dólar ele não chega a valer cinco vezes mais que o real, porque um console acaba com este preço? Ok, tem o lucro do revendedor, mas mesmo isso não justifica o preço absurdo e é aí que entra um velho conhecido do brasileiro: a carga tributária.
O Brasil possui uma das maiores cargas tributárias do mundo, principalmente na área da tecnologia, que nos videogames chega a absurdos 200%.
É por isso que a pirataria domina o mercado, pois muitas pessoas simplesmente não tem condições de gastarem 200 reais em um único jogo. Eu mesmo me encaixo nesse grupo e por incrível que pareça o console mais moderno que já joguei foi o PS2.
Vai demorar até que eu consiga um PS3, então vou apenas sonhar em como deve ser ter um console... antes que comecem a cobrar taxas por isso também.

Victor Hugo Avelar

Caro Victor, entendemos perfeitamente sua revolta, afinal de contas esse é o problema de MUITAS pessoas que gostam de games aqui no Brasil e sofrem pra sustentar o passatempo.
O grande problema é que games no Brasil são taxados como se fossem jogos de azar, em poucas palavras, Sackboy é igual a uma máquina de vídeo pôquer perante nossa lei e é taxado como tal.
Infelizmente, uma taxação justa sobre os preços dos videogames não é prioridade no momento no Brasil, então acho que nossa geração ainda vai aguentar muitos anos de exploração no tocante a compra de games no país.

Mais terreno para Wasteland

Vi na internet que há pacotes de expansão para o jogo *Fallout 3*, como o *Mothership Zeta*, mas a notícia dizia que tais expansões eram apenas para o Xbox 360 e PC. Gostaria de saber se essas ou outras expansões estão disponíveis para PS3.
Também li a respeito de expansões para *GTA IV*. Como posso adquiri-las?

Willian Francesco Neri

Todas as cinco expansões de *Fallout 3* serão disponibilizadas na PSN a partir de Setembro. *Broken Steel* foi prometida para 24 de Setembro, *Operation Anchorage* e *The Pitt* serão lançadas em 1 de Outubro e *Point Lookout* e *Mothership Zeta* sairão em 8 de Outubro.
Quanto às expansões de *GTA IV*, elas são (pelo menos por enquanto) exclusivas do Xbox 360. A Microsoft pagou 50 milhões de dólares para que fossem lançadas unicamente para seu console, então a melhor coisa a fazer é jogá-las na casa de um camarada dono de 360.

Yakuza

Ao navegar pela internet, encontrei a venda dois jogos que pareciam ser continuações da série *Yakuza* do Ps2: *Ryu ga Gotoku 3* (*Yakuza III*), que seria a suposta continuação das aventuras de Kiryuu Kazuma e *Ryu ga Gotoku Kenzan!* que me pareceu ser a versão do game que se passa no Japão feudal, que na edição 106 foi apontada como o terceiro jogo da série. A minha dúvida é: estes são jogos distintos que possuem alguma ligação, ou são produções independentes com o mesmo nome?
Vocês tem alguma idéia de qual será a data de lançamento destes games no Ocidente?

Igor Samuel

Ambos os games são da série *Yakuza*. *Ryu ga Gotoku Kenzan!* se passa no Japão Feudal e narra de forma bastante livre a história do lendário espadachim Miyamoto Musashi. Embora seja parte da série, o jogo não tem muito a ver com a máfia Japonesa e remete mais ao título original Japonês (que significa "Como um Dragão"), além de não se prender a continuidade normal da franquia.
***Ryu Ga Gotoku 3* é a continuação direta da série do Ps2 e continua a contar a história de Kiryu Kazuma. Infelizmente, *Ryu ga Gotoku kenzan!* não será lançado no Ocidente (sob o pretexto de ser "Japonês demais") e *Yakuza 3* ainda não foi confirmado pela Sega, pois os dois games anteriores não venderam o esperado na terra do Tio Sam. O triste é que ambos os games venderam mal porque a Sega cometeu erros ao lançá-los no Ocidente, mas quem vai pagar o pato somos nós. Bonito né?**

Guerra Civil

Fiquei sabendo que o game *Marvel Ultimate Alliance 2* vai ser baseado em uma série chamada "Guerra Civil." Eu vou precisar ter lido esta história pra poder jogar ou vou entender o game mesmo sem ela?

Pedro Alencar Cuevas

Pode ficar tranquilo, que o grosso da série Guerra Civil estará presente no game, basta acompanhá-lo com atenção que não haverá problema.
Mas eu recomendo a leitura da saga Guerra Civil, pois foi show de bola! Aproveite e leia Planeta Hulk depois e Invasão Secreta! Todas muito boas!
Sim, eu leio muitos quadrinhos e saio pouco de casa, como você conseguiu adivinhar?

Pior carta do mês

Eu queria saber, se eu deletar um game que comprei na PSN, por acaso recebo meu dinheiro de volta?
É que eu comprei um game que não curti muito e custou $9,99.

Espertão

Já reparou que todos os itens a venda na PSN tem a mensagem "No Refunding"? Pois é, isso significa que em circunstância alguma seu dinheiro será devolvido após a compra ser efetuada, mesmo que você delete o dito jogo do console.
Mamar na vaca você não quer, né? ■



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

grupoizzo

Linha Buell

Uma motocicleta feita para você superar os seus limites

Buell
AMERICAN MOTORCYCLES
A HARLEY-DAVIDSON COMPANY

50% de entrada R$ 18.950,00 mais 24X sem juros de*

R$789,59

ULYSSES

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

Conjunto de quadro e balanço de suspensão - maior estabilidade e menos torques em curvas

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



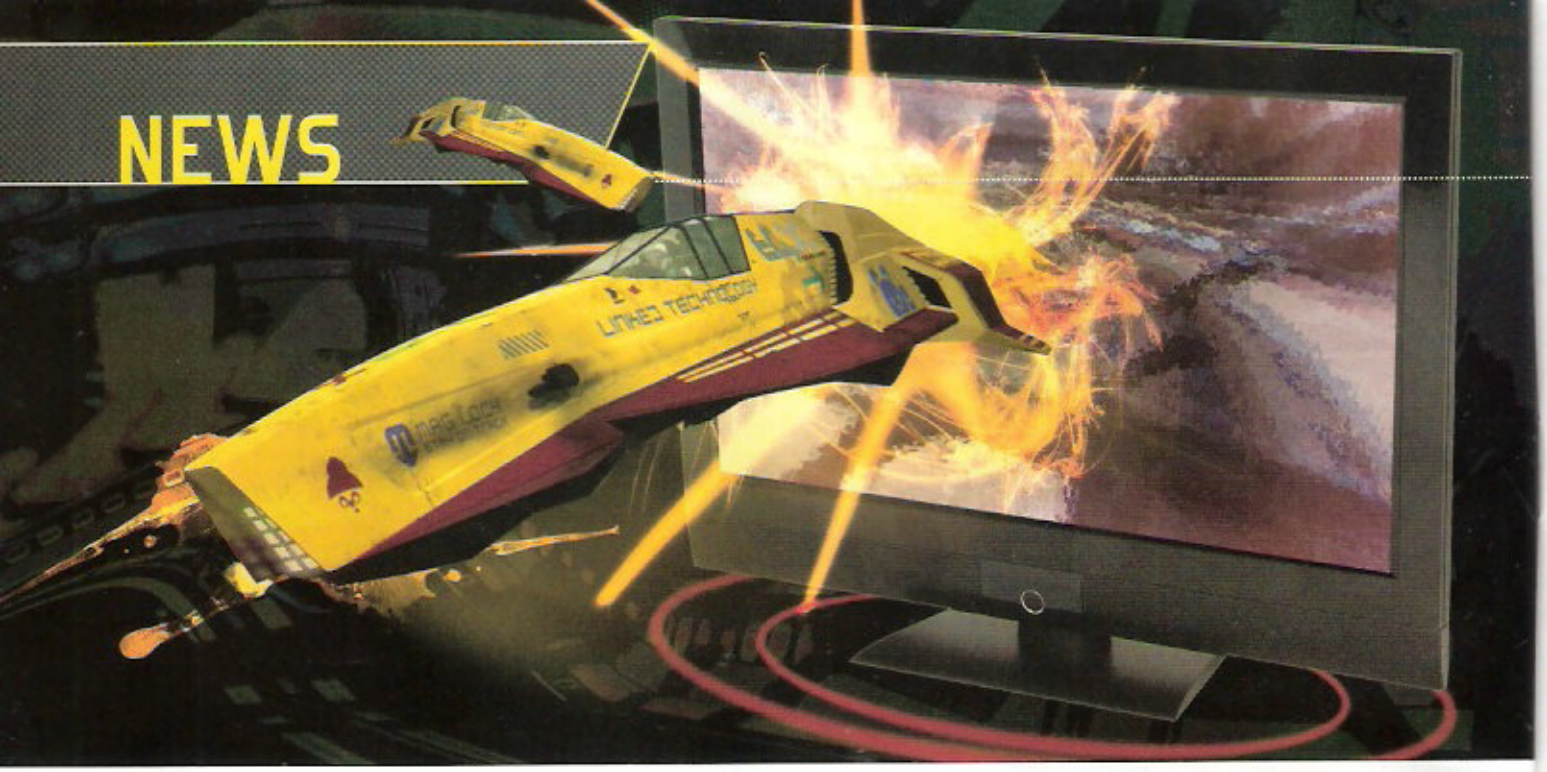
LinhaBuell2009

Imocx H-D JK/SP (11) 3049-1200 • IMOCX Concept Store Jardins (11) 3069-1200 • Imocx Bandeirantes/SP (11) 5090-1700 • Imocx JK/SP (11) 3040-2433 • Imocx Cerro Corá (11) 2649-6493 • Imocx Campinas/SP (19) 3295-6505 • Imocx Goiânia / GO - tel: (62) 3546-5800 • Imocx Curitiba/PR (41) 3071-1000 • Imocx Rio/RJ (21) 3506-2900 • Imocx BH/MG (31) 3275-2711 • Imocx Porto Alegre (51) 3327-1800.

www.buellbrasil.com.br

0800 774 84 84

*Ulysses 08/08 a partir de R$ 37.900,00 a vista. Frete de R$ 1.700,00 não inclusa. Plano especial de financiamento com 50% de entrada (R$ 18.950,00) + 24 x sem juros de R$ 789,59 (R$ 18.950,00) totalizando R$ 37.900,00 + frete de R$ 1.700,00 não incluso. Financiamento pelo AMEX ou Finasa. Taxas de TAC e IOF não inclusas. Promoção válida enquanto duraremos os estoques. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As motocicletas Buell estão em conformidade com o Promot - Programa de Controle da Poluição do Ar por Motocicletas e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.



Sony em 3D

Bola da vez da produtora é a tecnologia 3D que deve aparecer em toda linha da empresa até o final de 2012.

Já não é nenhum segredo que a Sony está planejando, a toque de caixa, colocar a tecnologia 3D em sua linha de produtos. A ideia é lançar até o final de 2010 uma linha de TVs Bravia com tecnologia de exibição em 3D estereoscópico. O famoso efeito de "saltar da tela" surge assim que o usuário coloca uns óculos espaciais.

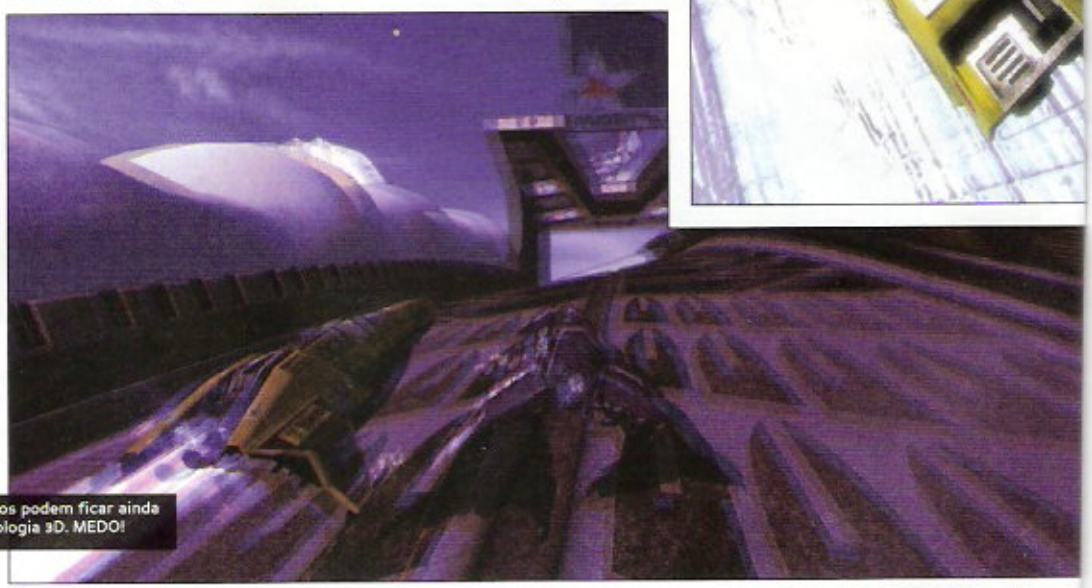
A Sony já demonstrou como funcionaria *Gran Turismo 5 Prologue*, em uma feira do começo do ano e agora repetiu a dose na Alemanhã. Desta vez foi apresentado um protótipo de TV que converte qualquer jogo de PS3 em 3D. O jogo desta vez era *WipeOut HD*.

O mais interessante da demonstração é que, segundo os técnicos da Sony, todos os jogos de PS3, quando conectados a uma destas novas TVs proporcionem partidas em 3D sem que para isso o PS3 necessite de qualquer atualização ou acessório extra.

Também segundo eles, a Sony planeja embutir a tecnologia de 3D estereoscópico no próprio videogame. Isso passaria a acontecer entre 2011 e 2012, permitindo que o efeito de "saltar da tela" funcione em qualquer televisor de alta definição.







Tudo indica que os jogos podem ficar ainda mais reais com a tecnologia 3D. MEDO!

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.



Em breve anônimos também podem brilhar na trilha sonora da série Rock Band



Poder para os artistas

Sua carreira musical pode começar no Rock Band

A Rock Band Network é uma iniciativa que permitirá qualquer artista vender canções de uma nova versão da loja online de *Rock Band* e *Rock Band 2*.

O plano é ter mais canções para o game, pois no modelo atual, o artista assina com a MTV e a Harmonix transforma as canções em faixas para serem usadas no game. A produtora tem contingente que permite apenas escoar apenas dez canções por semana.

A principio, a *Rock Band Network* estará disponível no Xbox 360, chegando posteriormente ao PlayStation 3. O artista ou gravadora que quiser colocar suas canções dentro do game pode contratar esses "desenvolvedores freelance" ou treinar seu próprio pessoal.

As faixas prontas passam por um processo de checagem, que verificam a mecânica da faixa e a existência de letras inapropriadas ou de violação de direitos autorais. Passada essa fase, os criadores definem um preço para a faixa, entre US$ 0,50 a US$ 3, e ficam com 30% das vendas. Essas canções ficam separadas da loja tradicional, que vende canções oficiais feitas pela própria Harmonix. A nova loja está prevista para sair até o final do ano.

Trilogia God Of War no PS3

Se você foi pego pela mania dos troféus e, assim como nós aqui da redação, estão caçando troféus em todos os jogos do PS3 saiba que sua coleção vai aumentar em grande estilo. A Sony resolveu atender aos desejos dos fãs da serie *God of War* e vai relançar os







dois primeiros jogos em Blu-ray. Mais do que isso, A Sony resolveu proporcionar a melhora visual totalmente remasterizado com filtros anti-aliasing, rodando a 60 quadros e gráficos em 720p. Mas a melhor notícia é que a coletânea vem com sistema de troféus distintos, ou seja, dois troféus platina em um só.

Resident Evil 5.1



O site americano Videogamin247 divulgou uma interessante informação em relação a *"Resident Evil 5"*. De acordo com nota publicada no site, a Capcom está preparando mais uma leva de conteúdo extra para o título de terror e ação em terceira pessoa. Um dos indicativos disso seria um tópico no fórum Capcom Unity que tem mais de dez mil visitas. Christian Svensson, vice presidente de plano estratégico e negócios da empresa, declarou que a empresa já está a par do conteúdo deste tópico e que as ideias podem sim virar conteúdos exttras.


"EU APOSTAR MY LIMOUSINE COMO VOCÊ NÃO CONSEGUIR ROUBAR MINHAS GATAS."
— MR. PIMPA
GET THEM BACK
"THE GAME"



Chegou a hora da sua revanche! Prepare-se para recuperar todas as mulheres que os astros da música te roubaram e encare os desafios de GET THEM BACK – "THE GAME", a nova aventura de AXE. Seu inimigo é o astro do momento, Mr. Pimpa, o gringo que conquistou até a Priscila, a celebridade mais gostosa do Brasil. Você pode mudar esse placar ao seu favor e conquistar várias gatas. Além disso, o melhor jogador do ranking leva a limousine do Mr. Pimpa! É isso mesmo: leva uma limousine de verdade pra casa!

Tudo que você precisa fazer é acessar www.axemusicstar.com.br e jogar para concorrer! São 4 fases insanas:

Fase 1... Supermercado, aí vou eu!

Você precisa encontrar o novo AXE MusicStar, só que os supermercados vão fechar em... um minuto!!! Seja rápido, desvie dos obstáculos e fique de olho na sua barra de energia.

Fase 2... Pedala! Pedala! Pedala!

O hotel esconderijo do Mr. Pimpa foi revelado! Monte na sua bike e pedale com tudo até o luxuoso hotel do malandro. É preciso atenção para desviar dos veículos do tráfego caótico da cidade.

Fase 3... Suíte Presidencial

Encontrar o esconderijo é uma coisa, entrar é outra bem mais difícil. Para chegar na suíte presidencial e encarar Mr. Pimpa frente a frente, desvie das malas, carrinhos de serviço e drible os capangas.

Fase 4... Bling-Blings Game

Você está a um passo de recuperar todas as gatas desse gringo safado! Vença o último desafio do Mr. Pimpa e tenha suas gatas de volta. Aqui é uma questão de força e precisão para acertar as moedas dentro do copo. Concentração é fundamental, o prêmio maior pode ser seu.



GET THEM BACK — THE GAME.

JOGUE AGORA E RECUPERE AS MULHERES QUE OS ASTROS DA MÚSICA TE ROUBARAM.

WWW.AXEMUSICSTAR.COM.BR**

*IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS **ACESSE O SITE E LEIA O REGULAMENTO ***A PROMOÇÃO INICIA NO DIA 01/10/2009 E ENCERRA AS 23:59 DO DIA 25/11/2009.

Pro Evolution Soccer 2010

Plataforma: PS3 | Distribuidora: Konami
Produtora: Konami
Gênero: Esporte
Lançamento: Outubro de 2009

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Visual aprimorado
- Partidas mais ofensivas
- Master League ainda melhor
- Todos os times licenciados
- Animação realista

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

Nós garantimos que você irá se divertir tanto quanto se divertia nos tempos áureos de *International Superstar Soccer*, mas...



Um mês separa Pro Evolution Soccer 2010 de nossos consoles. Testamos a versão beta e mostramos o que mudou na nova versão

Por **André Forte**

Fãs de *Winning Eleven*, preparem-se: a Konami cumpriu o prometido e nos apresentou uma versão muito diferente do que estávamos acostumados a ver nos jogos anteriores. Fomos convidados pela Konami para participar do Konami Gamer's Night Brasil, um evento realizado em um belo bar localizado próximo à Avenida Paulista, em São Paulo, para apresentar os próximos lançamentos da empresa, como *Saw* (*Jogos Mortais*, para PS3), *Silent Hill: Shattered Memories* (PS2 e PSP). A grande estrela da noite, porém, foi *Pro Evolution Soccer 2010* e é baseado nessa versão de testes que analisamos boa parte do que poderemos esperar na versão final.

Pré-Análise Técnica

VISUAL

O desenvolvedor Toru Nagai havia prometido: "Tudo em *PES2010* é em alta definição". De fato, a promessa foi cumprida e *PES2010* é muito mais



bonito que o seu predecessor.

O novo filtro de cores utilizado por Nagai retrata tonalidades de pele muito mais reais e também evoluiu os cabelos, que perderam aquela horrível aparência de plástico duro. As novas cores também revelam tons mais vivos nos uniformes dos atletas e até tecidos metalizados foram representados. É fato que PES ainda não alcançou o nível de detalhes de FIFA, que mostra até o suor dos jogadores, porém há novos detalhes que saltam aos olhos. Entre eles estão pequenas perfumarias, como pelos visíveis nos braços dos jogadores, e outros muito mais importantes, como a nova iluminação dos estádios. Os fortes clarões dos holofotes iluminam os jogadores de maneira incrivelmente realista.

Por falar em campo, o gramado está diferente e perdeu aquela desagradável sensação de que foi pintado com giz de cera. As texturas, porém, não contam com gramas separadas como em FIFA (ao menos não conseguimos identificar esse recurso, nem mesmo usando as câmeras mais aproximadas do Replay). As faixas pintadas no gramado são bem realistas, assim como os fios das redes, que perderam o antigo serrilhado.

SOM

Uma grande falha do evento foi não oferecer fones de ouvidos para os jogadores durante os testes, por isso analisamos os efeitos sonoros com a versão demo lançada na PSN. De qualquer forma, esse quesito também melhorou bastante. A torcida está levemente mais empolgante e até arrisca umas vaias de vez em quando. Lances mais emocionantes como um chute que passa rente à trave ou é defendido pelo goleiro são acompanhados por uma bucólica exclamação coletivo de "Oooooh". Quando o gol sai, a explosão da torcida também empolga, o que é um grande avanço em relação ao ano passado. Infelizmente, a versão de testes ainda não possuía narração, mas a boa nova é que nós, brasileiros, contaremos com a narração em português do Brasil, mas o nome do dono da voz ainda não foi divulgado. Finalizando, as músicas contam com artistas famosos, como Chemical Brothers.

ANIMAÇÃO

Este continua sendo o ponto mais fraco da série e nesse quesito, a Konami ainda precisa analisar o belo trabalho da EA com *FIFA*. Os jogadores continuam se movimentando como robôs. A forma como os jogadores se movimentam em campo e as explosões nas corridas continuam artificiais aos olhos do jogador atento. Aliás, a corrida estava estranha desde *PES 2009*, com os atletas olhando cabisbaixos como se



estivessem correndo em esteira de academia. Pois bem, nesse quesito, pouca coisa mudou, mas algumas novidades podem ser vistas. Os jogadores possuem novos movimentos com os pés e a maneira como tocam e chutam a bola estão bem mais realistas e diversificadas. Há movimentos novos, como toques de peito de pé e calcanhar de diversas formas diferentes. Parece que o acaso está mais presente dessa vez, e nem sempre o jogador tocará na bola da mesma forma. É um grande avanço, mas a animação ultrapassada destoa bastante da qualidade visual, chegando até a colocar por terra todo o esforço de Toru Nagai em deixar o visual mais realista.

JOGABILIDADE

Para entender a nova jogabilidade, basta ter em mente que o movimento da bola está muito realista e modifica completamente a dinâmica da partida. Os lançamentos na área voltaram a oferecer perigo, já que vira e mexe a bola espirra na perna dos zagueiros, que visivelmente estão com mais dificuldade para dominar a bola. O domínio de bola, aliás, é para poucos e bons. Jogadores como Messi, Rooney e Fernando Torres dominam a bola com perfeição e facilidade, porém a ►

...mesmo assim o Messi ainda não é melhor que o Allejo.





maioria dos jogadores tem dificuldade de receber até bolas mais fracas. A impressão que se teve, porém, é que a programação da movimentação da bola está regulada para espirrar sempre que tocar em algum jogador, mas com um pouco mais de tempo de jogo você notará que os melhores jogadores terão facilidade para domar a gorduchinha.

Outra grande novidade é que *PES2010* está mais ofensivo. Os jogadores driblam com mais facilidade e há até uma espécie de "drible automático" para atletas mais habilidosos. Em alguns momentos, mesmo sem fazer nada nos controles, alguns atacantes passam pelos zagueiros com "rolinhos", aquele toque sutil entre as pernas do adversário. Um ponto importante que notamos é que os atacantes levam mais vantagens perante os zagueiros, e os carrinhos também estão mais difíceis de atingir o oponente. Defender-se ficou mais difícil, deixando o jogo mais aberto e bonito.

Curiosamente, o pênalti durante a partida não oferece mais uma posição muito privilegiada para batedores e goleiros. Ao contrário de todo *PES* que mostrava a câmera de frente para o gol, os pênaltis durante o jogo agora rolam com visão lateral, horrível principalmente para o goleiro defender. Ao menos, na disputa de pênaltis regular a visão volta a ser a tradicional.

O prometido controle em 360° não mudou muita coisa, já que nesse quesito *PES2010* ainda reina absoluto, mas de qualquer forma, agora permite alguns chutes diferentes em diagonais que antes não saíam com tanta facilidade.

Finalizando, a velocidade continua alta, o que é uma pena. Jogadores como Rooney atingem velocidades que fariam inveja ao medalhista Usain Bolt. Em contrapartida, o jogo ficou mais bonito com a nova dinâmica da bola, o que força os jogadores a largar o botão de corrida em boa parte do tempo, recorrendo a este recurso somente em contra-ataques e explosões quando notar espaço entre a defesa.

EXPERIÊNCIA DE JOGO

Nitidamente mais bonito que seu antecessor, *PES2010* sofre por alguns pormenores que poderiam ser facilmente corrigidos, mas que infelizmente, ficarão para a próxima edição. Mesmo que a bola conte com uma física extremamente competente para a execução de seus movimentos, algumas coisas ficaram estranhas. A bola espirra demais no contato com os jogadores, e o jogo fica feio em boa parte do tempo. A disputa de bola pelo alto perde feio no quesito para *FIFA*, aliás, esse tipo de disputa pela bola é praticamente inexistente aqui. Ganha quem sobe antes, sem qualquer tipo de análise de tamanho e força dos jogadores na disputa. O mesmo pode se dizer da disputa pela bola no chão, cujos atacantes levam grande vantagem, sobretudo pelos dribles automáticos que saem mesmo sem querer.



A velocidade do jogo foi consideravelmente diminuída, sobretudo pela nova dinâmica do game e difícil domínio de bola, mas infelizmente, a alta velocidade dos atletas permanece nos lances de contra-ataque. Para um jogo de maratona é até louvável, mas *Pro Evolution* deveria apresentar jogadores com velocidade compatível com suas contrapartes reais.

No geral, *Pro Evolution* merece destaque pelo novo visual, muito melhor e mais bonito que do ano passado, e a nova jogabilidade deixou o jogo mais agradável e ofensivo. Como extra, o novo sistema de cartas e as formações táticas automáticas devem agradar os mais novos e deixar as disputas mais equilibradas nos jogos online. Ainda longe de ser o *Pro Evolution* que sonhamos ver no PlayStation 3, mas anos luz à frente de seus antecessores.

Pré-Análise de Interface e Táticas

MENU

A forma de navegação dos menus mudou radicalmente em *Pro Evolution 2010*. Ao entrar no jogo, o menu revela as opções principais: UEFA Champions League, Treinos, Amistosos, Editar, Master League, Galeria, Rumo ao Estrelato e Liga Taça. Analisamos somente a versão de amistosos, que provavelmente será chamada de "Amigável" na versão final. O menu desta opção também ficou bem diferente e o jogador terá de escolher todas as opções em telas separadas, uma para estádios e outra para uniformes. Assim, pode-se simplesmente escolher a partida sem acertar nada.

1. Pontapé de Saída: inicia a partida imediatamente.

2. Escolha da Equipe: permite ao jogador escolher sua equipe. No quadro superior pode-se escolher qual liga deseja jogar; e, no quadro inferior, o time. Pouca coisa mudou comparado ao ano anterior, com exceção de que há mais equipes do Leste Europeu e atualizações de times acordo com a edição atual da Champions League. Algumas novidades apareceram, como o Dinamo de Bucaresti, tradicional time da Romênia; mas, em compensação, apenas o Internacional de Porto Alegre representa o Brasil, o que continua desastroso para nós. Infelizmente, muitas seleções continuam sem seus escudos e uniformes oficiais, caso da seleção norte-americana, mas a lacuna "Outros Times B" permanece lá para montarmos nossos times do coração no menu de criação.

3. Equipamento: apesar de ganhar uma tela só pra esse fim, a forma de escolha de uniformes permanece intacta. Escolha seu uniforme para contrastar com a do adversário e confirme.

4. Estádio: ganhou um menu exclusivo

Apesar de contar com figuras marcantes do futebol internacional como Luis Fabiano, Rooney, Kaká e Messi, o *PES2010*...



O novo sistema de cartões possibilita diversos tipos de movimentação dos jogadores em campo



O estádio Anfield continua disponível, mas agora de forma oficial. Valeu Konami!



para selecionar o local da partida, bem como o horário e as condições climáticas. Agora há opção de partidas com ventos fortes (os calções dos jogadores vão tremular de maneira absurda e a bola tende a correr mais) e até a estação do ano, como verão ou inverno. O melhor de tudo, porém, é que agora todo os estádios possuem seus nomes reais, e até o San Siro aparece em suas duas versões, para agradar fãs de Milan e Intenazionale. Sim, é isso, mesmo, o San Siro também aparece como Giuseppe Meazza. O Brasil ganhou pela primeira vez a série um estádio, chamado de Amazonas, que mais parece um Pacaembu sem o tobogã.

5. Opções de Jogo: mostra as opções gerais da partida e também o ajuste de regras do amistoso. Confira tudo o que podemos mexer:

A. Jogo (definições):

- Nível: Permite escolher o nível de dificuldade entre Amador, Intermediário, Profissional e Estrela.

- Duração: Permite modificar o tempo de jogo.

- Lesões: Se poderá ou não haver lesionados durante o jogo.

- Condição Física (em casa): Oferece modificação na condição física do jogador da casa.

- Condição Física (fora): oferece modificação na condição física do jogador visitante.

- Seleção Automática dos titulares: o computador escolherá os jogadores que começarão a partida jogando.

- Tipo de Bola: Apesar de a Konami não mostrar quais serão as opções de bola além da fictícia *WE-PES 2010*, esperamos que boas opções de Nike e Adidas apareçam, como a bola oficial da próxima Copa do mundo.

B. Regras:

- Prolongamento: é a famosa prorrogação. Você pode optar entre não ter, ou selecionar a prorrogação tradicional ou com morte súbita.

- GP: o que os portugueses chamam de "Grandes Penalidades", aqui é o bom e velho Pênalti.

- Nº Máximo de Substituições: Quantos jogadores poderão ser substituídos na partida (três, cinco ou sete).

6. Plano de Jogo

Além da nova jogabilidade, o que a Konami chama de "Plano de Jogo" muda radicalmente a forma com que as equipes reagem no campo. Confira todas as opções e o que cada uma delas oferece:

A. Definições Assistidas: Serve para auxiliar de forma automática o jogador que não quer perder tempo acertando a equipe. São ao todo sete opções assistidas, veja abaixo:

- Inicial: Mostra quais jogadores entram em campo, analisando a forma física, habilidade, ou mesclando o melhor dos dois.

- Substituições Automáticas: O jogo substituirá automaticamente os atletas em cinco níveis de situações, variando de razoavelmente cansados ou totalmente exaustos.

- Alterar Formação Tática: Além da formação manual tradicional, há outras três automáticas: Ataque pelo meio, versátil (por todos os espaços)



e pelas alas.

- Formação automática: Modifica totalmente a formação tática de acordo com a maneira como o adversário está marcando e atacando





O visual melhorou consideravelmente, graças aos novos efeitos de luz e sombra

- Alterar Plano de jogo: Oferece três tipos de disposição de botões para as táticas em tempo real, acessadas diretamente pela combinação L1 + qualquer botão principal. Ao escolher a opção 3, por exemplo, você terá estratégias que modifiquem a forma de geral de toda a equipe.

- Auto-Táticas: Você pode selecionar opções que preservem a resistência dos jogadores enquanto as táticas automáticas são feitas, mas ao mesmo tempo pode liberar o cansaço dos atletas para manter o esquema tático.

- Equilíbrio Atacante: Dá opções automáticas que modificam o ataque e defesa da equipe (Super Defensiva, Mais Defensiva, Equilibrado, Mais Ofensiva e Super Ofensiva).

B. Inicial: Serve para escolher os 11 jogadores que iniciam a partida e relacionar os jogadores do banco de reservas.

C. Formação Tática: Aqui o jogador terá acesso às opções manuais de modificação dos jogadores. Confira:

- Editar posição: Você editar o posicionamento do time.

-Selecionar Formação: Serve para selecionar a formação geral da equipe (4-4-2, 3-3-2-2, etc.).

- Preferências de Marcação: Você escolhe quais jogadores marcarão individualmente o inimigo.

- Índice do jogador: O índice do jogador oferece pela primeira vez na série o sistema de cartões para cada jogador. Selecionamos o atacante italiano Di Natale, que possui vários cartões diferentes, como exemplo. Alguns não podem ser desativados e



servem apenas para ilustrar as habilidades do jogador, outras, como o cartão de nível de ataque, podem ser modificados. Veja abaixo:

C01: Cartão de nível de ataque, que oferece os níveis Ofensivo, Defensivo e Equilibrado.

S01 - Reação: Modifica a movimentação do atacante, forçando a corrida nas costas da defesa.

S02- Distribuidor: Melhora os passes do jogador.

S05 – Jogo ao primeiro toque: Melhora os chutes de primeira.

S06-Trivela: Melhora o toque de bola com o peito do pé.

S15: Roleta Marseille: Ativa um drible cujo jogador gira sobre a bola.

D. Táticas: Essa opção oferece diversas modificações no estilo de jogar da equipe e oferece quatro tipos diferentes de estratégias automáticas. Confira:

- Estilo de Equipe: Nas opções:

- Apoio ao Jogador: Manda o time para perto do portador da bola.

- Alcance do Apoio: Aproxima ou distancia o time do atleta com a bola.

- Mudança de Posição: Troca as posições de todos os atletas.

- Estilo de ataque: Oferece uma mudança de estilo dos atacantes.

- Pressão: A pressão defensiva pode ser ajustada para enlouquecer os adversários. Há uma forma de colocar todos os dez jogadores de linha contra o adversário, por exemplo.

- Linha Defensiva: Acerta o posicionamento da linha de defesa.

- Densidade: Modifica o posicionamento dos defensores nas alas de campo. .

- Estratégia Defensiva: Oferece a ultrapassada estratégia de defesa em linha ou colocar um zagueiro extra atrás da linha para fazer a cobertura.

E. Lances de Bola Parada: A grande novidade aqui é a possibilidade de selecionar os zagueiros que subirão ao ataque para tentar o cabeceio ou arremate. Como auxílio, o jogo mostra habilidade do atleta no arremate. ■

Retrospectiva
Winning Eleven

A era PlayStation apresentou ao público *Winning Eleven* pela primeira vez em 15 de março de 1996. O primeiro jogo mais afastou os fãs de futebol do que agradou, pois sua qualidade técnica era bem aquém do que a empresa já havia feito na série *International Superstar Soccer* para Super NES. De lá pra cá muita coisa mudou e desde 1997 podemos encher a boca para falar que jogamos *Winning Eleven*. Sabemos que algumas derrapadas como as dos anos de 2007 e 2008 precisam ser lembradas, mas o passado glorioso ainda o define como uma das melhores séries de futebol de todos os tempos.

Além da falta do Ronaldão, a Konami nem quis saber do glorioso e habilidoso Imperador Adriano "tá me ouvindo?"...

Winning Eleven (PlayStation, 1996)

O primeiro *Winning Eleven* foi um dos primeiros jogos de futebol a utilizar completamente gráficos poligonais. A animação era bem fraquinha e a movimentação dos jogadores no estreito campo também não empolgavam. *Winning Eleven* era baseado somente na J-League, liga japonesa. A versão americana saiu no mesmo ano, mas trazia seleções mundiais com jogadores fictícios.

Winning Eleven '97 (PlayStation, 1997)

Com um visual muito mais agradável e animações impecáveis, *Winning Eleven '97* foi lançado para duelar contra o bom *Worldwide Soccer 97* de Sega Saturn e o multiplataforma *FIFA '97* e venceu a batalha sem muito esforço. Os times japoneses ganharam mais vida graças a utilização da captura de movimentos dos jogadores e a maior quantidade de polígonos que davam vida aos uniformes. A versão ocidental ganhou o nome International Superstar Soccer Pro, mas nada tinha a ver com a série imortalizada pela Konami no SuperNES.

Winning Eleven 3 (PlayStation, 1998)

A terceira versão do jogo contou com aprimoramento gráfico ainda melhor, mostrando jogadores mais reais, ao contrário do estilo "baixinho e fortinho" da versão anterior. Um novo ângulo de câmera distante mostrava o jogo como uma transmissão de TV, e as animações ficaram ainda realistas. A jogabilidade foi refinada e permitiu novas jogadas, impedindo que as partidas fossem tão repetitivas quanto nos demais jogos.

World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4 (PlayStation, 1999)

O melhor e mais bonito jogo de futebol da era PlayStation foi também a última versão. Aqui debutou a Master League, uma liga em que clubes europeus se enfrentavam nos campos e fora deles, na busca pelos melhores jogadores. Em *WE4* também conhecemos as maravilhas de um completo modo de edição de jogadores, atração que continua viva até hoje. Assim como o visual mais bonito, a animação dos jogadores também fora aprimorada e o jogo ficou mais cadenciado.

World Soccer Winning Eleven 5 (PlayStation 2, 2001)

A estreia da série no PlayStation 2 prometia muitas mudanças: gráficos realistas, partidas suaves rodando a 60 quadros por segundo e animações surpreendentes. Os estádios ficaram muito bonitos, os jogadores finalmente ganharam rostos (bem parecidos com os reais). Pena que a Konami esqueceu de refinar a jogabilidade e tudo ficou muito estranho para quem saia de um formidável *WE4* no primeiro PlayStation.

World Soccer Winning Eleven 6 (PlayStation 2, 2002)

Conhecida como a primeira versão a demonstrar a verdadeira sensação de um jogo de PlayStation 2, *Winning Eleven 6* trazia o maior avanço desde *WE4*. O visual é deslumbrante e trouxe detalhes como pedaços de grama voando no momento dos chutes. Os jogadores ganharam algumas peculiaridades como modos de comemoração e cobranças de faltas características.

World Soccer Winning Eleven 7 (PlayStation 2, 2003)

Apesar de não oferecer tantas novidades visuais, a sétima versão manteve o bom nível de *WE6*. Alguns clubes foram licenciados, como Roma e Milan. Tivemos a estreia do *WE Shop*, o juiz ficou mais esperto, dava leis de vantagem e marcava falta quando havia bola na mão. Outra opção muito pedida pelos fãs foi implementada: o replay em qualquer momento da partida. Uma curiosidade: Aqui os cabelos dos jogadores se moviam conforme as corridas.

World Soccer Winning Eleven 8 (PlayStation 2, 2004)

Outra versão de grandes novidades. Pela primeira vez, o árbitro estava em campo durante toda a partida, mas o movimento dos cabelos dos jogadores sumiu. As partidas ficaram mais ofensivas e com maior facilidade de dribles. Apresentou pela primeira vez, as ligas italianas e espanholas com todos os seus times oficiais.

World Soccer Winning Eleven 9 (PlayStation 2, 2005)

O mais retranqueiro de todos os *Winning Eleven*, nessa nona versão driblar era para poucos. A defesa foi aprimorada e a I.A. ficou ainda mais difícil. Uma bela adição foi a partida sob a neve. Assim como em *WE8 Liveware Evolution*, aqui havia jogatina online. Visualmente, uma mudança sutil foi a adição de sujeira nos meiões e calções dos jogadores.

World Soccer Winning Eleven 10 (PlayStation 2/PSP, 2006)

A última versão criada especialmente para PlayStation 2 utilizava o mesmo motor gráfico da nona versão. O foco da Konami foi o balanceamento das partidas para evitar a retranca exagerada do seu predecessor. O modo International Challenge foi incluído e oferecia a possibilidade de disputar as eliminatórias e a Copa do Mundo com qualquer seleção do jogo.

World Soccer Winning Eleven 2008 (PS2/PS3/PSP, 2007)

A estreia da série no PlayStation 3 prometia muito, mas ofereceu muito pouco. O visual em HD passou longe daqui, e as texturas ultrapassadas do PlayStation 2 ganharam um acabamento gráfico artificial e os estádios um estranho gramado que mais parecia giz de cera. A Master League ganhou cenas interessantes entre os jogos, que mostravam os bastidores da equipe antes e depois das partidas. Havia também um modo online horrível. A maior novidade foi a inclusão da PS Eye (ou até a Eye Toy) para capturar os rostos dos jogadores e digitalizá-los no jogo.

World Soccer Winning Eleven 2009 (PS2/PS3/PSP, 2008)

Quando viu o desastre que *PES2008* havia causado nas plataformas da nova geração e pior, ver que a EA havia conseguido enfim, superar o rival com um jogo completamente em HD, o principal produtor da série no Japão, Shingo "Seabass" Takatsuka sacramentou: "Precisamos voltar para a prancheta e recomeçar *Winning Eleven* do zero". A versão final chegou e o visual realmente melhorou muito em relação ao anterior, mas ainda perdia feio para *FIFA* em iluminação e sombras nos estádios e atletas. Mesmo assim a física permanecia ultrapassada. O que salvou um pouco foi o modo online.

...no elenco de craques da bola virtual. Mancada...



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

Borderlands

Grandiosidade dá o tom no 'Role Playing Shooter' que promete um mundo caricato de armas e exploração

Por **Matheus Bourg**

Imagine um game que combine os tiroteios em primeira pessoa da série *Call of Duty*, os elementos RPG de *Fallout 3*, a estratégia em tempo real de *EndWar*, o co-op de *Killzone 2* e as cavernas geradas aleatoriamente de *Diablo*. Pode parecer impossível, mas ele não só existe, como está prestes a chegar ao PS3. Anunciado lá atrás, em 2007, e portador de uma trajetória um tanto quanto turbulenta, *Borderlands* é a atual menina dos olhos da Gearbox Software, produtora responsável pela série de guerra *Brothers in Arms*. Trata-se de um projeto ambicioso cuja proposta consiste em mesclar os gêneros FPS e RPG de tal maneira que acabe sendo impossível definir *Borderlands* como sendo um ou outro. "É um Role Playing Shooter" brincam os produtores. E eles tem toda a razão.

Em estágio final de desenvolvimento – na E3 deste ano o game foi apresentado em uma versão próxima à final, diz o presidente do estúdio, Randy Pitchford – *Borderlands* aposta em um visual caricato, fruto de um capricho so trabalho com a técnica de cel-shading. Tudo tem um quê de desenho animado, mas engana-se quem pensa que isso é o que dá o tom por aqui. Quem teve a chance de testar o jogo durante o evento garante que, tão logo a ação começa a se desenrolar, torna-se praticamente impossível encrencar com os traços pintados à mão. Pandora, o misterioso planeta onde o jogo se passa, é incrivelmente extenso e detalhado: é ali, em meio à uma população aterrorizada, que as reliquias de uma civilização alienígena começam a aparecer e a causar a morte de pessoas próximas ao local.

Como em um bom RPG, o jogo permite que você escolha o seu personagem antes que a jogatina comece: são quatro opções, cada qual com caracteristicas unicas. Há desde o atirador de elite Roland, que chega em Pandora com o objetivo de encontrar uma pessoa de seu passado, até a mistica Lilith, uma siren com poderes inimagináveis que busca descobrir outra criatura igual à ela. Uma vez confirmada, a sua escolha vale para qualquer partida dentro do universo do jogo. E como a trama de *Borderlands* suporta até quatro jogadores em uma modalidade co-op, isso significa que você poderá importar o seu personagem – junto a tudo que ele já conquistou – no game de qualquer pessoa através da PSN.

Feito isso, você terá passe livre para explorar o gigantesco universo criado pela Gearbox. A escala das coisas é tão exagerada que muitos dos elementos do game são gerados de forma aleatoria, em vez do tradicional método procedural. As armas, por exemplo, são fruto de um sistema de montagem que combina as centenas de partes disponiveis – e isso quer dizer que *Borderlands* terá



mais de meio milhão de peças diferentes à sua disposição. O mais interessante é que a munição utilizada para alimentar tudo poderá ser criada pelo próprio jogador, através da combinação de elementos encontrados ao longo do jogo. ■



Centenas de combinações de possíveis e essa arma é igual a de todos jogos de tiro

Normalmente um jogo que mistura muita coisa em um só fica uma porcaria. Vamos torcer para *Borderlands* provar o contrário.



Produtora: EA Montreal
Distribuidora: EA

Jogadores: 1 a 2
Gênero: Tiro

Plataforma: PSP
Lançamento: 2010

Army Of Two
The 40th Day

Sequência investe pesado na cooperação e tenta conquistar até quem esperava mais do primeiro

Por Matheus Bourg



Com um cara vestindo assim, andando pelas ruas, o BOPE fica parecendo um grupo infantil

Quando decidiu oferecer o sinal verde à sua divisão de Montreal, autorizando então o desenvolvimento de uma sequência para o game *Army of Two*, a EA demorou para decidir qual seria o foco da continuação. Precisaria reconfortar o público, que respondeu bem ao original, e ao mesmo tempo impressionar a crítica, que nitidamente esperava mais da estreia. A saída, então, foi focar toda a atenção do estúdio no elemento que agradou a gregos e a troianos: a cooperação entre os protagonistas Rios e Salem.



The 40th Day se passa após os eventos do original e coloca a dupla de mercenários à solta em Shanghai, China – eles agora comandam sua própria companhia militar privada e visitam à cidade "à trabalho". Estaria tudo bem, não fosse um detalhe: neste meio tempo, terroristas tomam conta do território e colocam a população inteira em estado de sítio. A continuação esbanja capricho em duas frentes distintas: os controles, que agora são mais simples e dinâmicos (alguns comandos são diferenciados pela força com que você pressiona o botão), e pelas situações nas quais a cooperação entre a dupla é fundamental. Se antes o número de possibilidades já era grande, agora é ainda maior. Entre as divertidas táticas exibidas pela EA, o destaque fica por conta da chance de mapear os inimigos do cenário. Isso permitirá que você execute inimigos que não estejam no seu campo de visão, desde que seu parceiro consiga enxergá-los. Dar cabo de um oponente atirando na parede ou em uma porta de madeira, seja com a ajuda de um amigo ou da Inteligência Artificial, é a cereja no topo do bolo. ■





Produtora: Sumo Digital
Distribuidora: Codemasters

Jogadores: 1 a 8 (online)
Gênero: Corrida

Plataforma: PSP
Lançamento: 2009

F1 2009

Esporte em miniatura, mas longe de ser infantil chega somente no final da temporada da F1

Por Matheus Bourg



F1 flerta entre o jogador casual e o hardcore, abusando da física e da velocidade

DiRT, *Grid*, *TOCA Race Driver*, *Fuel* e *DiRT 2* possuem muito mais em comum do que o simples fato de serem todos jogos de corrida: são fruto da competente galera responsável pela Codemasters. E quando todo o mundo pensava que os caras não poderiam surgir com outra novidade tão cedo, o estúdio veio a público e anunciou o game oficial do campeonato de Fórmula 1. E mais: ao menos este ano, ele é exclusivo para o PSP.

A decisão de não incluir o PS3 na roda é simples: desenvolver um título de F1 para um console da "nova geração" exigiria muito de duas coisas: tempo e dinheiro. A escolha pelo portátil, então, foi óbvia. Só que engana-se quem pensa que um joguinho de corrida tosco e infantil esta a caminho. Desenvolvido pela Sumo Digital (Virtua Tennis 2009), o



game busca se manter no limiar entre o casual e o hardcore, oferecendo aos fãs do esporte uma recriação fiel e divertida do evento.

Por "fiel", entenda "as 20 máquinas e os 17 circuitos" que fazem parte da edição deste ano, além de sistemas apurados de física e de deformação dos possantes, bem como todo o rolo envolvendo as novas regras da competição. A autenticidade vale até mesmo para a inclusão de um moderno sistema de direção, o KERS, que afeta drasticamente a jogabilidade, armazenando a força dissipada pelos freios e convertendo-a em uma mãozinha extra para o piloto. Pode parecer complexo (e é!), mas nenhum jogo faz sucesso caso não acerte a mão com quem pretende apenas se divertir. F1 se garante nesta área, permitindo a habilitação de assistências – freios, suspensão e tração dos pneus, por exemplo –, e contando ainda com um sistema de análise chamado Fair Play. Ele será responsável por moldar a dificuldade de jogo de acordo com o modo como você pilota. ■

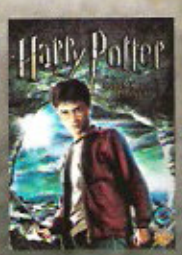
O jogo que você quiser, no seu celular.

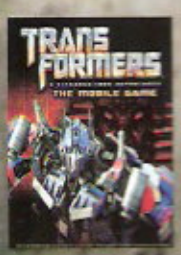
Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.



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









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

AlmapBBDO


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
eletrosom
Carrefour
Submarino
Saraiva
shoptime.com
HAVAN
AMERICANAS.com
LOJAS AMERICANAS
Walmart
pontofrio.com
extra.com.br
BIG
comprafacil.com
MULTISOM
ponto frio.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

Neo

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



Produtora: Rocksteady Studios / Distribuidora: Eidos Interactive
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: Sim

BATMAN ARKHAM ASYLUM



Aqui tem!

- Roteiro Completo
- Mapas
- Localização de todos extras

Nunca um jogo sobre super-herói foi tão perfeito. Nasceu um novo padrão de qualidade e não aceitaremos menos do que isso

Analise Amer Houchaimi e Humberto Martinez
Detonado Amer Houchaimi Mapas Gilsomar Livramento

Em 2009, Batman completou setenta anos de existência. Pense nisso. Seu avô assistiu às matinês do Homem Morcego no cinema, seu pai acompanhou o seriado de TV nos anos 60, com Adam West, e posso afirmar que você assistiu *O Cavaleiro das Trevas* no ano passado, além de algum dos desenhos animados recentes estreladas pelo personagem. Sem mencionar que, para todas as gerações citadas, é quase impossível não ter lido algumas das HQs do herói.

É impressionante pensar que um personagem conseguiu manter-se atual e querido por sete décadas. Batman é fascinante por muitos aspectos: sua história trágica, determinação sobre-humana em combater o crime, a astúcia e inteligência genial que compensam sua falta de superpoderes, e seu coração piedoso, mesmo que sua aparência seja a de uma criatura das trevas.

Mesmo que Batman seja um personagem tão mítico, há tempos que não era lançado um bom game com ele. *Batman Begins* (PS2) era mediano e *Lego Batman* não conta, pois é parte de uma série genérica o suficiente para ser usada com qualquer tema e funcionar. Os últimos jogos realmente bons do Morcego foram lançados na geração 16 bit. *Batman: Arkham Asylum* muda esse panorama e instaura um padrão de qualidade que os games de super-heróis vindouros terão dificuldade em alcançar. Não é exagero algum dizer que esta é uma Graphic Novel em forma de game.

ADAPTAÇÃO GENIAL

Em mais uma noite violenta na cidade de Gotham, Batman conseguiu deter os planos do Coringa, mas algo parecia errado: o Príncipe Palhaço do Crime se deixou capturar fácil demais. Batman o entregou pessoalmente ao Asilo Arkham, mas sua presença não conseguiu impedir a fuga do vilão, que com a ajuda de sua comparsa (e namorada) Arlequina, tomou controle de toda ilha e aprisionou o Homem Morcego nela, junto de alguns de seus maiores inimigos. Porém, os planos do vilão não se limitam a criar um cenário grandioso para a destruição de seu arqui-inimigo: o Coringa tem algo muito diabólico em mente...

Batman: Arkham Asylum tem um roteiro extremamente bem cuidado, simples e sem pretensões de grandeza; capaz de entrelaçar um evento a outro como se fosse uma linha indestrutível que parte de um início fantástico para um final surpreendente; capaz de prender a atenção do jogador de forma hipnotizante e fomentar a ansiedade de descobrir o que vai acontecer a seguir. A qualidade da trama e sua forte identidade com o universo Batman é mérito de Paul Dini, roteirista e produtor das séries animadas Batman, Superman, Batman do Futuro e Liga da Justiça. Paul Dini não ajudou só a criar uma história e diálogos digno das melhores histórias de Batman, mas garantiu que a caracterização de todos os personagens fosse como... se eles realmente existissem assim fora das HQs. Exceto por Coringa, que duvido que um dia será tão deliciosamente perturbador quanto na interpretação de Heath Ledger, os personagens vistos em





Você pode estranhar a ausência de Pinguim e Mulher Gato, mas não sentirá falta!

Excelências



Do que você tem medo?
O terceiro encontro com o Espantalho é de dar frio na espinha. Melhor do que muitos jogos de suspense.

Eu trabalho sozinho
Sem ajudantes aqui. Nada de Robin, Asa Noturna, Batgirl, Batwoman, Azrael...

Why so serious?
Graças a exclusividade do PS3, você pode ser tão insano quanto o Coringa... e por que não? A loucura é como a gravidade.

AVALIAÇÕES

Técnica

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

Ação

Enredo e Ambientação ★★★★★
Inteligência Artificial ★★★★★
Atrações Extras ★★★★★
Sistema de Câmeras ★★★★★
Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

10

Arkham Asylum deveriam servir como base de referência e pesquisa para qualquer obra vindoura com a marca Batman. Não é apenas uma questão de design, que conseguiu modernizar e reconstruir o vestuário de personagens lendários de forma primorosa, mas sim uma questão de alma. Heróis e vilões estão nas melhores "interpretações" de suas vidas. Batman é o personagem calado, exato, estoico e infalível que aprendemos a respeitar; o Coringa é o agente do caos que consegue entrelaçar momentos de violência assustadora com piadas ruins e bobas, típicas de um humorista sem graça. E os coadjuvantes também brilham: Arlequina é imprevisível e violenta, mas sempre adorável e infantil; enquanto Hera Venenosa exala sensualidade e parece mais ligada a natureza do que nunca, quase como uma divindade terrena; o Espantalho é terrível de se ver e a manifestação de sua toxina do medo é digna de cinema. A lista vai longe, com interpretações terrivelmente convincentes de Crocodilo e Szasz; e nos faz pensar: quando jogaremos uma continuação para ver outros vilões lendários ganharem vida com tamanho brilhantismo? Logo, se depender da recepção calorosa da crítica e o sucesso de vendas gerado por *Arkham Asylum*.

CARREGANDO O MANTO DO MORCEGO

Batman é um mestre de artes marciais igualado por poucos no mundo. De cabeça, lembro só de três adversários que lutaram com o herói de igual para igual... e olha que leio quadrinhos há quase vinte anos. A habilidade absurda de Batman casou perfeitamente com uma necessidade atual nos videogames: a dificuldade não pode ser alta ou afastará a fatia mais gorda do público. Em combate, o herói tem recursos inesgotáveis que dão muita vantagem contra os capangas, e isso faz todo o sentido, afinal Batman é... Batman.

Baseado em ação e reação, concentração e tempo de resposta; o sistema de combate não exige combinações complexas de botões ou barras de especial para gerar combos bonitos e coreografia cinematográfica, basta ficar atento aos vilões a sua volta e apertar poucos botões nos momentos certo. Sua preocupação maior é fazer bonito e finalizar o combate com perfeição, sem falhas e intacto; a secundária é sobreviver. É a melhor solução para agradar a gregos casuais e hardcores troianos: aperte o botão como um maluco e divirta-se como um casual... ou busque a perfeição e combos cada vez mais ►

extensos e gloriosos como um hardcore. E não é como se os inimigos não fizessem a sua parte, eles são perigosos sim e, quando armados, representam muito perigo, mas não tem chance contra Batman.

Vale lembrar: pancadaria, aqui, muitas vezes é uma questão de opção (ou gosto). Batman é famoso pela furtividade e por fazer uso de ferramentas que ele mesmo inventa para combater o crime; duas qualidades que podem ser combinadas para eliminar vilões em silêncio total e profissional. Movimentos silenciosos, golpes de submissão eficientes, interatividade com cenários, rotas alternativas, uso inteligente (e sempre não letal) de equipamentos, habilidades extras... praticamente não há limites para a sua criatividade quando o plano e se infiltrar em uma área protegida sem ser visto uma vez sequer. O jogo não lhe dirá o que fazer, mas a interface de controle é tão eficiente/intuitiva e o design de cenários é tão inteligente que você não vai precisar de dicas óbvias, vai preferi agir do seu jeito... e vai sorrir com prazer quando seu plano funcionar com perfeição. Isso é arte.



RESOLVA ESTA CHARADA

Batman: Arkham Asylum seria só um beat 'em up chique se não fosse pela porrada de desafios que oferece. Batman é e sempre foi, antes de qualquer outra coisa, um detetive. Esta faceta foi aproveitada com muita inteligência e o jogador é incentivado a conduzir uma investigação por dois motivos: progredir na trama e desvendar segredos adicionais.

Em primeiro lugar, há a investigação em sua essência: é preciso seguir pistas, fazer uso (básico e um pouco mais raro) de equipamentos forenses e interagir com a infraestrutura do Asilo Arkham. O detetive conta com uma visão especial (tecnológica, não mágica), a Detective Vision, que analisa o cenário e revela detalhes úteis e facilitadores.

Você não vai a lugar nenhum sem aprender a usar outro tipo de investigação clássica em videogames: procura, descoberta e aplicação. O Asilo Arkham é um mundo aberto e o tempo todo você vai passar por locais que ficarão inacessíveis até que você consiga a ferramenta certa lidar com eles (bat-ganchos, explosivos e bat-engenhocas); o que resulta em um vai e volta que, acredite, é mais instigante do que enjoativo.

Quem busca segredos extras vai adorar a participação de Edward Nigma, o Charada. O vilão espalhou 240 enigmas pelos cenários; as mais simples consistem em encontrar interrogações ocultas e as mais complexas consistem em decifrar charadas que indicarão locais específicos dos cenários que devem ser examinado com a Detective Vision. A recompensa: fases extras para o modo Challenge (arenas fechadas onde a pancadaria rola solta), perfis de personagens com informações realmente relevantes e estatuetas em alta definição... além de uma surpresa no final.

Ainda há outros extras para caçar: fitas de áudio de entrevistas MUITO interessantes entre vilões e psiquiatras do Arkham e gravações sobrenaturais de uma fantasma que narra a criação do hospício. Atrações suficientes para garantir umas... 30 horas de jogo.

Técnicas de Luta

O sistema de batalhas é fácil de aprender, mas requer alguma prática para ser dominado. Primeiro, é preciso saber para quê cada botão serve: ■: Atacar; ▲: Contra-atacar; ✖: Esquivar; ●: Atordoar.

Quando os inimigos estiverem se movimentando sem atacar, você pode usar seus golpes normais à vontade. Sempre que um dos capangas decidir golpeá-lo, há um alerta e é aí que você deve usar o contra ataque. Ele funciona contra todos os inimigos desarmados. Os inimigos armados com facas defendem golpes normais e são imunes ao contra-ataque, portanto é preciso que sejam atordoados para que abram a guarda. Finalmente, os adversários armados com bastões elétricos não podem ser atacados pela frente, então salte sobre eles (segure o analógico na direção do alvo e e aperte ✖, ✖) e ataque-os pelas costas.

Batman e Coringa são dublados por Kevin Conroy e Mark Hamill, que emprestam suas vozes para os dois personagens desde...



Roteiro

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

PRÓLOGO



1. Acompanhe os guardas. Após a fuga do Coringa, encare alguns capangas e treine os seus movimentos. Fale com os guardas no corredor. Não entre na sala onde Zsasz mantém um refém ou ele vai matá-lo; use o gancho para escalar até as gárgulas, fique na gárgula atrás do vilão, mire e use o Glide Kick para derrubá-lo e um Ground Takedown para nocauteá-lo.

2. Saia pelo duto de ar e vá até o fim do corredor. Olhe para o alto, dispare o gancho no buraco do teto e prossiga pelo duto. A próxima área está infestada de gás e três pessoas correm perigo. Plane até a plataforma em frente, ative o Detective Mode e atire um batarang na caixa de força para eliminar o gás.

CHEFE - TITAN HENCHMAN

3. Mantenha distância do chefe e, quando ele correr na sua direção, acerte-o na cabeça com um batarang; isso vai desorientá-lo e o fará bater na parede (não se esqueça de esquivar; → + ✖, ✖). Enquanto ele fica tonto, acerte três golpes e corra para evitar o contra-ataque. Repita até vencê-lo.

4. Vá até Holding Cells e use o Detective Mode para encontrar uma garrafa no chão; escaneie-a para identificar o rastro de vapor de álcool, ele vai guiá-lo até o seu objetivo (basta ficar com o Detective Mode ligado). Quando chegar ao ponto em que o elevador é derrubado, use o gancho para escalar a área.

5. Os capangas adiante estão armados (inimigos vermelhos no Detective Mode). Não enfrente-os diretamente, esconda-se pelo cenário e acerte-os pelas costas com Silent Takedowns. Siga a trilha de vapor de álcool para achar o corpo de Frank Bale. Charada vai entrar em contato pelo rádio, escaneie o quadro na parede perto do corpo de Bale. Fale com o guarda e saia por onde ele entrou.

6. Vá pelos vestiários até a sala pequena, entre no duto de ar e atravesse as cavernas para chegar na área externa da ilha. Investigue a área até receber o sinal do Batmóvel, então vá ao ponto indicado pelo mapa e detone os criminosos em volta do veículo. Colete o Explosive Gel no porta-malas do carro. Ative o Detective Mode, procure o cachimbo no chão e escanei-o para identificar a trilha de tabaco. A porta que leva à Arkham West está trancada, então exploda a parede frágil ao lado dela com o Explosive Gel. Siga a trilha até a Medical Facility.

MEDICAL FACILITY

7. Após o papo com Arlequina, saia da Medical Facility e escale até o telhado. Procure e exploda a parede frágil para entrar pelo sótão. Siga pelos dutos e acabe com os capangas. Fale com os médicos reféns e vá pelo corredor principal até cada uma das salas para resolver os incidentes nelas.

PACIENT OBSERVATORY ROOM

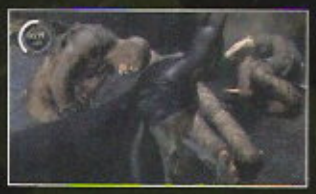


8. Após falar com os guardas na sala trancada, escale pelos dutos e entre na sala cheia de gás. Ative o Detective Mode para localizar as caixas de força e arremesse batarangs nelas. Prossiga conforme o gás baixar. Para atingir a última caixa de força, fique na plataforma perto do capanga pendurado e jogue um batarang na corda para derrubá-lo e destruir o teto da sala onde está a caixa de força. Destrua rápido antes que o sujeito não morra.

SURGERY ROOM

9. Aqui há capangas com facas, atordoe-os (aperte ●) para atacar em segurança. Fale com o médico após a luta e vá para a X-Ray Room. Use o Detective Mode para enxergar os capangas na sala fechada e aplique explosivos nas duas paredes frágeis, então exploda as duas simultaneamente. Fale com a Dra. Young.

10. Volte até o ponto marcado no mapa e use o elevador. Derrube a parede destrutível mais próxima e avance pelo caminho novo. Quando Gordon aparecer, siga-o para onde ele foi arrastado e prossiga para a parte inferior do corredor, até



chegar ao necrotério (Morgue). Saia do necrotério. Cheque os corpos sobre as mesas.

11. Batman está preso em uma alucinação. O objetivo é avançar sem ser visto pelo Espantalho. Não há segredos: siga gradualmente e esconda-se atrás dos obstáculos. Exploda uma parede frágil no meio do caminho e esconda-se antes que o barulho atraia o vilão. No final do caminho, examine o holofote e use contra o inimigo.

12. Voltando a realidade, siga as setas pintadas no piso do corredor e ente pela porta marcada. Na sala seguinte, mantenha-se nas sombras ou Gordon será morto. Esconda-se nos dutos de ar do cenário e espere os bandidos se aproximarem para derrubá-los com Silent Takedown. Repita com os demais. Suba pela escada até a sala onde Arlequina e Gordon estão, mas não tente entrar; use o gancho para subir, fique no teto, sobre Arlequina, e derrube o teto sobre ela.

CHEFE - BANE

13. Use a mesma estratégia do Titan Henchman. Há alguns capangas intrometidos nesta luta, fique entre eles e Bane para que o chefe destrua-os quando investir na sua direção. Após a luta, vá para Arkham North e, ao lado de Intensive Treatment, pule o muro e use o gancho para subir em uma entrada na encosta. Prossiga até chegar a Bat Caverna.

14. Pegue a Bat Claw e use-a para puxar as caixas da passarela e a grade do tubo; entre em Main Sewer Junction. Não é possível utilizar o gancho aqui, então escale na raça. Preste atenção, oriente-se pelo mapa e vai achar a saída sem dificuldades.

15. Arkham North: há atiradores nas torres de vigia. Aproxime-se delas agachado, use o gancho para subir e nocauteie-os na surdina. Prossiga para Arkham East e vá para Arkham Mansion. ►

...o desenho animado Batman no começo da década de 1990.

DETONADO

ARKHAM MANSION

16. Para ganhar acesso ao interior da mansão, procure um duto de ar sobre a porta principal, arranque-a com a Bat Claw e suba. Na sala com três capangas, ative o Detective Mode para saber qual está armado e use o Glide Kick para derrubá-lo. Quando chegar a próxima porta trancada, suba para a tubulação acima dela e abra o duto de ar.

17. No corredor onde dois capangas estão conversando, agache-



se na quina da parede e arremesse um batarang na cabeça do sujeito armado e dê cabo do outro. Na biblioteca, escale até o andar mais alto e procure um duto para chegar ao topo. Corte a corda do lustre enorme com um batarang e a queda vai destruir o piso. Desça e salve os médicos.

18. Avance até chegar ao salão com grandes estantes. Se já tiver comprado o Inverted Takedown, pendure-se nas gárgulas da sala e use esse ataque para se livrar dos inimigos. Há um pequeno necrotério no local, procure um duto de ar para chegar à sala da Dra. Young. Use o scanner nas impressões digitais na porta do cofre. Mantenha o Detective Mode ativado e siga as digitais até chegar a biblioteca, onde salvou os médicos, e procure o livro específico na estante.

PESADELO

19. Prossiga pelo corredor até o confronto com o Espantalho. O processo é o mesmo: esconda-se e só prossiga quando o vilão não estiver olhando. Destrua as caveiras e, quando necessário, use a Bat Claw para derrubar alguns caixões no alto para criar proteção para prosseguir (ele não vê a corda do Bat Claw, não se preocupe). Quando chegar ao pêndulo, espere a luz começar a se afastar, espere que o pêndulo passar e pule. Use o holofote para encerrar.

20. Use um Batarang para corta a corda que prende o sino e desça planando. Fale com os guardas e siga para a porta que um deles indicar para encontrar Victor mantendo a Dra. Young de refém. Agache-se no canto da parede junto à entrada da porta, encoste na parede e deixe a mira sobre a cabeça de Zsasz; assim que ele olhar por sobre o



ombro da médica, arremesse a arma.

21. Derrote os capangas de Arlequina. Ative o Detective



Mode, procure o pedaço de bengala no chão e escaneie-o. Siga a trilha de sangue até chegar em Cell Block e encontrar o diretor de Arkham. Agora você pode usar o Cryptographer Sequencer (vamos chamá-lo de CS, para abreviar) para desativar barreiras elétricas. Equipe-o perto do painel de força e use-o para abrir caminho (veja como usar no quadro Bat-Equipamentos).

22. Deste ponto em diante haverão inimigos enlouquecidos pelo caminho. Espere que se aproximem, use um contra-ataque para derrubá-los e nocauteie-os enquanto estiverem no chão. Ao reencontrar Arlequina, escale o cenário para não ser eletrocutado pelo piso. Encare os capangas e dê prioridade para aqueles que tentam pegar armas nas laterais do cenário. Após vencer, vá à salinha próxima, use o CS na caixa de força e desative o chão elétrico. Siga Arlequina até a Guard Room.



23. O desafio é salvar os guardas. Use o CS para desativar o painel de controle ao lado da janela; vá ao painel à esquerda, na água, e use o CS para desativá-lo, então use o batarang para cortar a corda dos guardas (caso sinta que não vai dar tempo, repita o processo antes de cortar a segunda corda). Por fim, desative o painel de controle da porta de saída e fuja rápido.

24. Siga Arlequina pela porta que ela abriu e vá à Controled Access. Vá à sala mais alta, estoure o painel de controle e siga para o último confronto contra a gangue de Arlequina. Há três plataformas e, esporadicamente, o chão elétrico de cada uma é acionado; quando ouvir um zunido de eletricidade, pule para

Arlequina é o braço direito de Coringa... pelo menos enquanto ele achar graça nas maldades da vilã

Já a Mulher Gato também não preenche os requisitos necessários para ser enviada para o Arkham... e, bem, ela é esperta...





outra plataforma. Caso esteja com preguiça de socar vilões, espere o máximo que puder até que o seu piso fique eletrificado e fuja no último instante, deixando os vilões para fritar.

25. Após Batman escanear a mão de Arlequina (evento automático), ative o Detective Mode e siga as impressões digitais dela até o Botanical Garden, em Arkham East (abra o mapa central para ver o caminho).

BOTANICAL GARDEN

26. O rastro leva até a sala de força. Use o CS para estourar o painel de controle do local; porém, o Coringa instalou uma bomba neste painel e você terá que repetir o processo três vezes com o CS para funcionar (seja rápido). Ao encontrar o Coringa, siga pelo duto de ar ao lado da porta e avance até explodir uma parede frágil. Vá pelos subterrâneos até chegar ao Aviary.



27. Você não pode ser detectado ou os reféns serão mortos. Abra o túnel do lado direito e siga por ele; escale a parede à esquerda (quando o vigia à direita estiver de costas) e escale outra parede (também suba quando o próximo guarda estiver de costas). Há um capanga na próxima área; desça, pendure-se na passagem e siga pendurado pela lateral para achar um duto que o levará por uma rota segura. Suba até a sala de controle e pegue o vilão pelas costas. Agora você pode lidar com os demais como quiser.

28. Ative o Detective Mode e siga as digitais até um painel de controle; desarme-o três vezes para abrir a passagem secreta. Contra os dois Titan Henchmen, use o procedimento de rotina, porém com mais atenção e esquivas. Quando um deles cair de joelhos, suba nas costas dele e use-o para socar o outro. Após a luta, destrua os tanques de produtos químicos na parede com o Explosive Gel, caso não tenham sido destruídos durante a luta contra os chefes.

29. Apanhe o Line Laucher que a Bat Asa trouxe e use-o para cruzar o abismo. Ative o Detective Mode e siga o rastro de Hera Venenosa: quanto maior a porcentagem, mais perto está dela. Após o papo, saia. Quando as plantas gigantes bloquearem o caminho, entre pelo buraco que elas fizeram. A área externa está cheia de plantas enormes que lançam esporos no ar, destrua-os com Batarangs e aproxime-se para eliminar as plantas.

ARKHAM MANSION

30. Entre pelo duto acima da porta de entrada. Na primeira sala, use o Line Launcher e caminhe pela tubulação para não cair no gás venenoso. Siga até a outra extremidade e vá pelo duto no alto para prosseguir. Use o Line Launcher no caminho até achar Aaron Cash. Volte pelo caminho e saia.

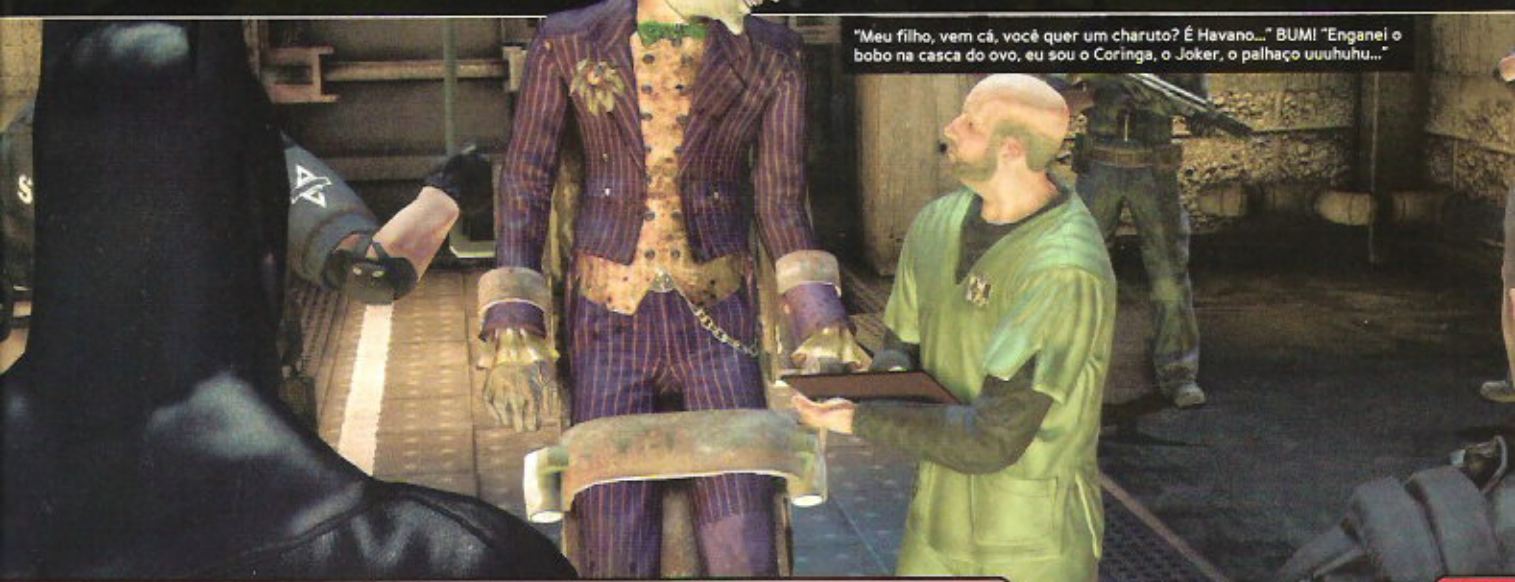


ARKHAM NORTH

31. Suba até uma das torres de vigia e use o Line Launcher para chegar ao local onde está o atirador. Entre em Intensive Treatment.
Intensive Treatment. Siga pelos dutos até chegar a sala com os capangas e gárgulas (há bombas nas gárgulas, não use-os). Fique no duto por onde entrou, espere um dos capangas bobear na passarela próxima ao duto, desça e derrube o sujeito com Silent Takedown. Volte ao duto e espere; é possível derrotar pelo menos três capangas desta forma. Após vencer todos, entre no duto para entrar na salinha central e destrua o painel de força. Em seguida, prossiga pelo corredor que se abriu.



32. Siga os guardas pelo corredor. Assim que o Coringa atirar, escolha a opção Retry. Vá pelo único caminho aberto até à beirada do abismo, espere a parede de metal passar e use o Line Launcher para cruzar o abismo. Novamente é preciso atravessar o cenário evitando os ►



"Meu filho, vem cá, você quer um charuto? É Havano..." BUM! "Enganei o bobo na casca do ovo, eu sou o Coringa, o Joker, o palhaço uuuhuhu..."

DETONADO



Não é o Godzilla, não é o King K. Rool, é o Killer Croc, o lagarto mais desgraçado de morrer em toda a história do videogame





olhos do Espantalho. Há um trecho onde uma parede de metal se move em um eixo paralelo ao caminho que é preciso seguir; espere-a vir em sua direção e acompanhe seu movimento. No ponto onde há duas plataformas móveis, assim que descer com a primeira, fique de olho na segunda; quando a luz do Espantalho vier em sua direção, dispare o gancho na segunda plataforma para subir. Prossiga até o holofote.

CHEFE - ESPANTALHO

33. As caveiras maiores podem ser derrotadas da mesma forma que um Titan Henchman. Após vencer três grupos de inimigos, os três holofotes do cenário se acenderão e o Espantalho será derrotado. Quando ele fugir, desça pelo poço do elevador na cola dele. Ao chegar na compota fechada, vá à sala de controle próxima, derrote os capangas e use o CS para destruir o painel de controle. Continue descendo o poço do elevador quando a comporta se abrir.

CROC'S LAIR

34. Use o Line Launcher para seguir de uma passarela lateral até a outra. Vá ao pequeno corredor marcado no mapa. Seu objetivo é encontrar os esporos venenosos e recolher amostras. Caminhe por cima das tábuas e preste atenção ao medidor de distância: enquanto estiver diminuindo, significa que você está no caminho certo. Ao encontrar o esporo, corte-o do teto com um Batarang, recolha uma amostra e prossiga para o próximo.

35. Não corra sobre as tábuas ou Croc vai surgir em um ataque sem defesa. Caminhe devagar e corra só se a água sob você começar a borbulhar; ainda assim, corra apenas até um ponto onde a água esteja parada, então continue caminhando devagar. Quando Croc aparecer na sua gente, dispare um Batarang em seu pescoço para derrubá-lo. Nem sempre Croc aparece na sua frente, portanto se ouvi-lo praguejar, olhe ao redor.

36. Após coletar a quarta amostra de esporo, use o Line Launcher para passar por cima do caminho que Croc destruiu. Após coletar todas as amostras, volte todo o caminho (use o Line Laucher para cruzar espaços recém-destruídos). Assim que o ângulo da câmera mudar, corra para fugir de Croc até voltar ao pequeno corredor inicial. Equipe a arma de gel explosivo; assim que Croc passar por cima do chão frágil (onde Batman colocou o gel no início da etapa), exploda quando Batman disser "Now." Volte à Bat caverna (oriente-se pelo mapa).

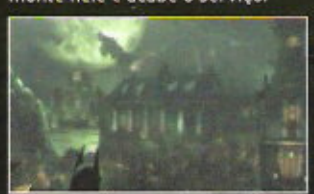
37. Pegue a Ultra Claw e use-a na parede frágil. Ao chegar aos rochedos, plane para chegar ao primeiro e use o Line Laucher para alcançar o segundo. Na pequena gruta em seu interior, use o gancho para chegar ao topo e use o Line Laucher para seguir. Plane ate a ponte de pedra que o leva de volta à ilha.

ABANDONED AREA

38. Não é possível usar o gancho aqui, escale o cenário à moda antiga e vá ao ponto mais alto, de onde é possível ver uma parede fragilizada; derrube-a com Ultra Claw e use o Line Launcher para na Pump Control Room. Seu objetivo é destruir os painéis de controle nas duas salas marcadas. Na sala à esquerda, Batman fica em uma plataforma acima dos bandidos; se você comprou os Upgrades para o CS, poderá destruir os painéis a distância, sem precisar descer.



39. Contra os inimigos armados da sala à direita, use as gárgulas, dutos de ar e grades no chão para se esconder e livre-se de todos. Suba até a guarita no ponto à direita desta área e destrua o painel de controle. Volte à área entre as duas salas e encare um Titan Henchman. Desvie dos inimigos e deixe o grandão fazer o seu serviço. Depois atordoe o monstrão, monte nele e acabe o serviço.



40. Suba pelo poço do elevador por onde o gigante veio e use a Ultra Claw para derrubar as paredes frágeis. Na plataforma frágil, destrua com Explosive Gel e continue subindo até o Botanical Garden. Entre no duto de ar próximo a entrada e siga pelo caminho subterrâneo até estar debaixo do corredor principal, então volte a ele. Avance até ver um tentáculo, siga-o.

CHEFE - HERA VENENOSA

41. Sempre que um dos tentáculos golpear o chão, salte para o lado para





Existem várias mensagens escondidas que evocam a presença de um fantasma no Arkham. Fantasma? Batman, quem...



não ser agarrado pelas raízes que brotam. Quando os tentáculos se acenderem um de cada vez, mantenha a mira sobe a redoma onde está Hera e caminhe para desviar dos tiros. Quando a redoma se abrir, dispare um Batarang. Após alvejar Hera, os dois tentáculos se acenderão, desvie de seus disparos saltando para o lado. Repita ate que a energia de Hera acabe. Quando a planta principal cair, aproxime-se da redoma e use o Explosive Gel nela. Após acioná-lo, será preciso enfrentar Hera Venenosa outra vez.



42. O padrão de ataque dela é exatamente o mesmo, mas agora ela evocará alguns guardas para lutarem contra você. Uma boa tática e derrubar todos os guardas, menos um, e permanecer desviando dele. Enquanto estiver longe, arremesse Batarangs contra a redoma de Hera (mesmo fechada ela recebe dano), afaste-se dele sempre que se aproximar e, quando a própria vilã se livrar do guarda, retome o método normal de enfrentá-la. Se após explodir a redoma de Hera pela primeira vez você estiver com pouca energia, deixe que ela o mate. Assim que escolher Retry, você continuará da segunda metade da batalha, mas com a energia cheia.

PENITENTIARY

43. Vá até o local onde os capangas do Coringa o estão esperando e entre na porta atas deles. Não precisa lutar contra eles se não quiser, mas que tipo de Cavaleiro das Trevas você seria se deixasse bandidos conscientes? No corredor, dezesseis capangas do Coringa aplaudem sua chegada. Novamente, não é preciso lutar contra eles... mas, você é BATMAN! HONRE O MANTO E MANDE-OS PARA O HOSPITAL! Siga pelo pequeno corredor e apo a explosão, prepare-se para as batalhas finais.

CHEFE - DUPLA DE TITAN HENCHMEN

44. A mesma conversa de sempre, você sabe o que fazer.





CHEFE - CORINGA

45. Inicie a luta esquivando de seus ataques; role pela tela ou simplesmente corra pelo perímetro. Assim que o Coringa subir na passarela, encare os seus capangas. Elimine primeiro os armados e dê cabo do resto depois. Equipe a Ultra Claw e, assim que Coringa fizer pose e ficar de costas para você, dispare os cabos nele puxe até derrubá-lo. Espanque-o com um combo e, em seguida, volte a desviar de seus ataques e repita toda a operação quando ele subir na passarela. Após derrubá-lo pela terceira vez, o combate estará encerrado. Você trouxe a paz de volta a Gotham e mostrou que é o herói que a cidade merece... um vigilante protetor.



"Você não bateria em um homem de óculos, não é? Ainda mais com óculos tão especiais e coloridos como esses aqui"





A nova Era Venenosa não parece mais apenas uma vilã com poderes, mas sim uma verdadeira força da natureza

Arkham Island

CRÔNICAS

01. Na passagem sob a plataforma, use o Explosive Gel para detonar a parede.
02. Na parte de cima do edifício em ruinas.
03. Ao entrar na caverna, use o gancho para chegar na plataforma acima da curva.
04. Na lateral da Arkham Mansion, do outro lado do muro.
05. Na lateral da escada do Botanical Gardens, do lado do cemitério, use o Explosive Gel na parede.



AUDIO DE ENTREVISTAS

01. Dentro do casebre, na doca.
02. Na mesa dentro da torre de vigia.
03. Na mesa, dentro da mesma guarita com os cartazes de Harvey Dent na parede.
04. Na mesa da torre de vigia.
05. No final da passarela da torre de vigia (necessário o Cryptographic Sequencer).

Batman é auxiliado unicamente pela Oráculo via rádio. Isso já prova que nem mesmo o Cavaleiro das Trevas aguenta mais o Robin.

MAPA DE SEGREDOS

01. Dentro da guarita (necessário o Cryptographic Sequencer).
02. Dentro da guarita (suba no teto e use o Explosive Gel).
03. Dentro da guarita (necessário o Cryptographic Sequencer).

CHARADAS

01. "Do you see what I can see? No? Then maybe I am in a stronger position."
Do alto da plataforma, use a visão detetive e localize a "?" no chão abaixo.
02. "Zsasz is counting on you finding his work."
A mesa com três homens mortos (necessário o Cryptographic Sequencer com upgrade).
03. "Does Scarecrow's gas break down barriers as it drives you insane?"
Use o gancho nos tubos e suba na passagem da parede; escaneie os cilindros.
04. "Now I see it, now you don't!"
Sob o portal de entrada do prédio em ruínas, use a visão detetive e olhe para cima.
05. "Tweedledum and Tweedledee SAW it, can you SEE it?"
As gangorras junto do portão.
06. "Let's face it, there are two Dents on the wall."
Os pôsteres na parede e na mesa dentro da guarita (necessário o Cryptographic Sequencer).
07. "The legacy of this island has been well and truly buried."
A lápide que tem um caixão exposto.
08. "Gotham's greatest family towers over the city."
No telhado da Arkham Mansion, olhe em direção a lua e use a visão em primeira pessoa para localizar o prédio com a placa WENT.
09. "My challenges appear to those with the correct position in life."
Na torre mais alta da Arkham Mansion, use a visão detetive para ver a "?" no telhado abaixo, alinhe-a com o ponto do chão da plataforma.



TROFÉUS

01. Sob a torre de vigilância.
02. Em cima da porta de acesso a ala norte.
03. No telhado do casebre.
04. Na base da pequena cachoeira.
05. No telhado da Medical Facility.
06. Use o Ultra Batclaw na parte destrutível do teto sobre o portão de acesso.
07. Localize o Riddler Tophy atrás das grades, use o gancho na passagem acima e desça pelo buraco.
08. Na porta de entrada da Penitentiary, use Batclaw para puxar a grade.
09. Use o Cryptographic Sequencer para suspender o elevador.
10. Vá até o topo da escadaria diante da Penitentiary e use o Cryptographic Sequencer (melhorado com frequência de longo alcance) para destruir a barreira de energia.
11. Do telhado do Medical Facility, localize um Riddler Trophy no paredão e use o Line Launcher.
12. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade da parede e vá até lá.
13. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade acima da passagem.
14. Na lateral do telhado da Intensive Treatment.
15. Dentro do edifício condenado, ao entrar pela porta, olhe para a esquerda.
16. Da torre de vigia com um holofote no telhado, plane em direção a formação rochosa ao norte.
17. No telhado da outra torre de vigia.
18. Diante da porta de passagem para a área seguinte, use o Ultra Batclaw para derrubar a parede destrutiva do lado contrário.
19. Junto aos crânios, use o Explosive Gel para detonar uma parede.
20. Com o Cryptographic Sequencer melhorado (com alcance maior), suba na plataforma e desative a barreira.
21. Entre as duas torres, use o Explosive Gel no chão destrutivo.
22. Da torre de vigia, localize o Riddler Trophy na parede mais próxima e use o Line Launcher.
23. Logo abaixo do Riddler Trophy 09, desça e use o Ultra Batclaw para puxar uma parede destrutiva e acessa a passagem.
24. Antes da entrada da caverna, use o gancho para ter acesso a uma passagem na parte de cima.
25. Na beira do desfiladeiro.
26. Ao fundo do cemitério, junto à encosta rochosa.
27. Dentro do jardim cercado, use o gancho para subir na plataforma coberta ao fundo.
28. No telhado acima de onde se encontra o Riddler Trophy 03.
29. Dentro do casebre do cemitério.
30. No alto da torre, diante do relógio.
31. No telhado, do lado sul, da Arkham Mansion.
32. No telhado da torre de vigia.
33. No chão destrutivo, use o Explosive Gel.
34. Na mesa dentro da guarita (necessário o Cryptographic Sequencer).
35. No final da passarela da torre de vigia (necessário o Cryptographic Sequencer).

Arkham Mansion



CHARADAS

01. "Who is the main man in the main hall?"
O quadro do comissário Gordon na parede.
02. "What does a bird need in the rain?"
A coleção de guarda-chuvas do Pinguim na caixa de vidro.
03. "This fiendish puzzle literally appears out of thin air"
Suba na tubulação no alto da parede à esquerda, use a visão detetive para ver a "?" na parede abaixo, alinhe-a com o ponto sobre a tubulação.
04. "A game of Cat and mouse can be painful."
Os óculos e as luvas da Mulher Gato na caixa de vidro.
05. "Isn't the Warden too old for a puppet show?"
O boneco na caixa de vidro.
06. "It'll be a cold day in Hell when this Ghul rises again."
O pé do cadáver à mostra na gaveta do necrotério.
07. "How do you mask your feelings without losing control"
A máscara na parade.
08. "Did Amadeus go mad, or was he just dizzy?"
A sala com desenhos de círculos.
09. "Our records show that a Strange transfer request was made in this room."
As gavetas de arquivos abertas (necessário o Cryptographic Sequencer e o Line Launcher).

MAPA DE SEGREDOS

01. Sobre uma mesa, entre um arquivo de metal e o boneco.

TROFÉUS

01. Entre na passagem de ventilação.
02. Use o Batclaw para arrancar a grade da estátua.
03. Use o Ultra Batclaw para derrubar a parede destrutiva.
04. Ao final do pequeno corredor.
05. Suba pela entrada no alto da parede.
06. Use o Ultra Batclaw para puxar a grade e ter acesso à sala ao lado.
07. Em cima da mesa, junto da TV.
08. Na plataforma mais alta desta área, puxe a grade na parede para acessar uma área oculta.
09. No segundo andar da área circular, use o Batclaw para arrancar a grade.

AUDIO DE ENTREVISTAS

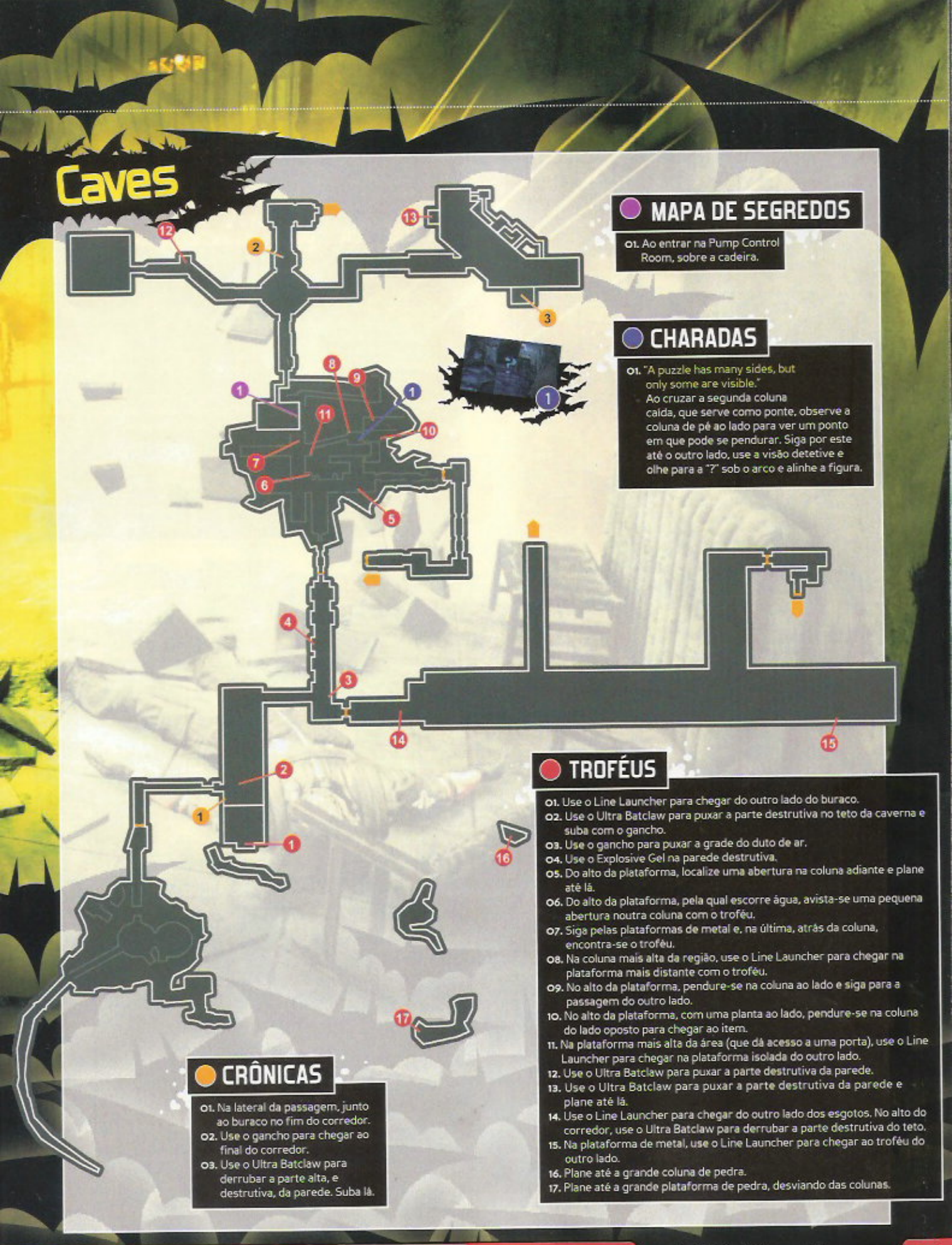
01. Use o Ultra Batclaw para puxar a grade e ter acessar a sala ao lado.
02. Use o Ultra Batclaw para puxar a parede destrutiva e chegar a uma saleta secreta.
03. Sobre a mesa, junto à porta.
04. Dentro da saleta de segurança (entre pela passagem de ventilação).
05. Dentro da sala, sobre a mesa (necessário o Cryptographic Sequencer).

CRÔNICAS

01. Use o gancho para chegar aos canos de ventilação e destes para a passagem no teto, então use o Explosive Gel.
02. Suba pela tubulação no teto e use o Explosive Gel ao fundo.
03. Use o gancho para alcançar a plataforma no teto da mansão.

Em Spider-Man 2 haviam as missões paralelas onde o amigão da vizinhança resgatava balões de crianças tontas. Aqui não...

Caves



MAPA DE SEGREDOS

01. Ao entrar na Pump Control Room, sobre a cadeira.

CHARADAS

01. "A puzzle has many sides, but only some are visible."
Ao cruzar a segunda coluna caída, que serve como ponte, observe a coluna de pé ao lado para ver um ponto em que pode se pendurar. Siga por este até o outro lado, use a visão detetive e olhe para a "?" sob o arco e alinhe a figura.

TROFÉUS

01. Use o Line Launcher para chegar do outro lado do buraco.
02. Use o Ultra Batclaw para puxar a parte destrutiva no teto da caverna e suba com o gancho.
03. Use o gancho para puxar a grade do duto de ar.
04. Use o Explosive Gel na parede destrutiva.
05. Do alto da plataforma, localize uma abertura na coluna adiante e plane até lá.
06. Do alto da plataforma, pela qual escorre água, avista-se uma pequena abertura noutra coluna com o troféu.
07. Siga pelas plataformas de metal e, na última, atrás da coluna, encontra-se o troféu.
08. Na coluna mais alta da região, use o Line Launcher para chegar na plataforma mais distante com o troféu.
09. No alto da plataforma, pendure-se na coluna ao lado e siga para a passagem do outro lado.
10. No alto da plataforma, com uma planta ao lado, pendure-se na coluna do lado oposto para chegar ao item.
11. Na plataforma mais alta da área (que dá acesso a uma porta), use o Line Launcher para chegar na plataforma isolada do outro lado.
12. Use o Ultra Batclaw para puxar a parte destrutiva da parede.
13. Use o Ultra Batclaw para puxar a parte destrutiva da parede e plane até lá.
14. Use o Line Launcher para chegar do outro lado dos esgotos. No alto do corredor, use o Ultra Batclaw para derrubar a parte destrutiva do teto.
15. Na plataforma de metal, use o Line Launcher para chegar ao troféu do outro lado.
16. Plane até a grande coluna de pedra.
17. Plane até a grande plataforma de pedra, desviando das colunas.

CRÔNICAS

01. Na lateral da passagem, junto ao buraco no fim do corredor.
02. Use o gancho para chegar ao final do corredor.
03. Use o Ultra Batclaw para derrubar a parte alta, e destrutiva, da parede. Suba lá.

Intensive Treatment

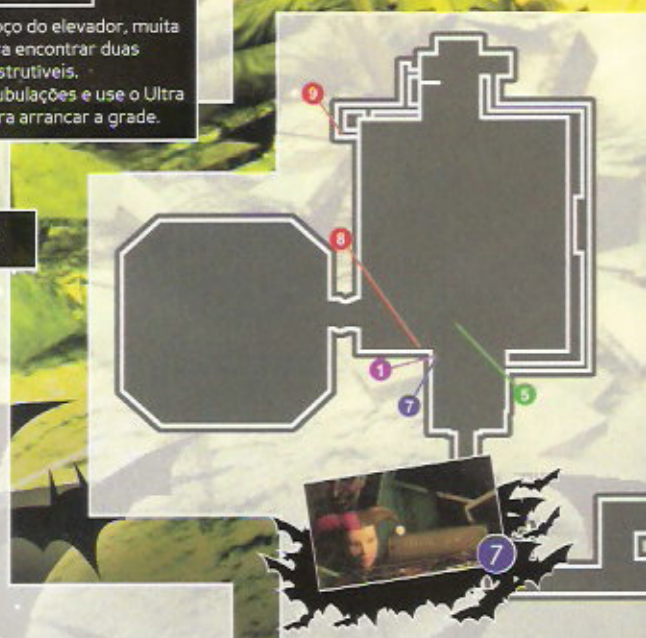


CHARADAS

01. "Don't cut yourself on this Sharply observed portrait."
O quadro de Warden Sharp.
02. "A puzzle has many sides, but only some are visible."
Na casa de vigilância, use a visão detetive para ver a "?" no vidro.
03. "You don't know Jack about Gotham. Tune in to find out."
O rádio sobre a mesa.
04. "Hook up with the relatives before you're transferred out of here."
O quadro de família sobre a mesa (necessário o Cryptographic Sequencer com upgrade).
05. "Dr. Jonathan Crane plans on elevating fear to new depths."
Desça no poço do elevador, use o gancho na tubulação no alto à esquerda e siga a passagem à direita, para encontrar uma caverna com um plano elaborado.
06. "Where would you find my home sweet home?"
A parede na cela que tem muitas "?" verdes na parede.
07. "A top hat and tails is the only dress code for this party in the North."
O poster do Pinguim na parede.
08. "Even I was shocked when I saw how Maxie Zeus was treated!"
Use o Explosive Gel na parede e, na cela, escaneie os papéis na parede.

CRÔNICAS

01. Ainda no poço do elevador, muita atenção para encontrar duas paredes destrutíveis.
02. Suba nas tubulações e use o Ultra Batclaw para arrancar a grade.



AUDIO DE ENTREVISTAS

01. Examine o computador (necessário o Cryptographic Sequencer com upgrade).
02. Use o Cryptographic Sequencer para abrir a porta e examine a mesa.
03. Ao descer até o fundo do poço do elevador, procure a sala de máquina e examine a mesa.
04. Sobre a escrivaninha.
05. Sobre a mesa, junto à pilha de papel.

TROFÉUS

01. Siga até a grade aberta ao final do corredor.
02. Use o Explosive Gel na parede.
03. Desça cuidadosamente explorando as paredes, em uma delas use o Ultra Batclaw para puxar a grade.
04. Use o Cryptographic Sequencer com frequência de longo alcance para abrir as portas de energia.
05. Abra o alçapão no chão, atrás da mureta.
06. Suba pela escada de metal.
07. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade.
08. Arranque a grade da parede.
09. Arranque a grade da parede.

MAPA DE SEGREDOS

01. Na mesa com as flores.

Os Batarangs do Batman nunca se esgotam. Onde ele guarda tanto Batarang? Ora Robin, é claro que é no...

Medical Facility

MAPA DE SEGREDOS

01. Em cima da mesa, ao lado do ursinho de pelúcia.

CRÔNICAS

01. Use o Ultra Batclaw para derrubar a parede.
02. Use Explosive Gel no chão para acessar uma câmara oculta.
03. Use o Ultra Batclaw para derrubar o alto da parede.

AUDIO DE ENTREVISTAS

01. Sobre a mesa na entrada.
02. No andar intermediário, examine a mesa.
03. Examine a mesa.
04. Examine o balcão.
05. Sobre a escrivaninha.

CHARADAS

01. "Is the generosity of our benefactors on the Wayne?"
A placa dourada na parede.
02. "A question can only be answered from a new perspective. Don't you agree?"
Use o Explosive Gel no chão destrutivo e encontre a "?" com a visão detetive.
03. "TICK! TOCK! News flash! Someone is not getting out of here alive."
A cela com esqueletos (no andar inferior ao do enigma 2).
04. "Was this fire fly too hot off the press?"
O jornal afixado na porta do armário.
05. "Shhhhsshh! Rumors persist that Tommy Elliot operates in Arkham. Can it be true?"
Use o gancho para subir na plataforma desta sala e, no andar acima, escaneie o quadro de escala.
06. "Are you going to take your hat off to Harley, Bats?"
Entre pela tubulação (arranque a grade com o Ultra Batclaw), desça na sala e escaneie a mesa com o chapéu de palhaço.
07. "Is this bear the Bane of his life?"
O ursinho sobre a mesa de canto.
08. "What silent killer of the oceans can be found in a tiny jar?"
O jarro com os dizeres "The Great White Shark".

TROFÉUS

01. No andar inferior, use Explosive Gel na parede.
02. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade da parede no andar superior.
03. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade e acessar uma saleta.
04. Use o Cryptographic Sequencer para abrir caminho até o Riddler Trophy.
05. Use o Ultra Batclaw para derrubar a parte de cima da parede.
06. Pegar o Riddler Trophy dentro da jaula, arranque a grade da parede e siga pelo duto de ar.
07. Suba no telhado de vidro.
08. Ao subir o lance de escada, use o gancho para alcançar a plataforma acima da porta de energia.
09. No duto de ventilação.

Botanical Gardens



TROFÉUS

01. Use o Explosive Gel na parede atrás da fonte, para acessar uma passagem.
02. No andar acima (onde se encontra a resposta do Riddler 2), entre pela portinhola no chão atrás da fonte.
03. Suba na plataforma mais alta e use o Cryptographic Sequencer (melhorado) para abrir a porta.
04. No final da tubulação.
05. Desça na correnteza do esgoto e use o gancho para puxar a caixa para revelar uma passagem.
06. Ao lado de onde você desceu na correnteza do esgoto, há um alçapão junto a uma coluna. Entre por ele para acessar o lado de dentro da estrutura central.
07. Siga até a porta de saída desta área e pule para a plataforma ao lado. Siga pendurado pela parede adiante e use o Line Launcher para chegar na plataforma central. Use o Batrang para cortar a corda de sustentação da plataforma de metal, para ter acesso ao Riddler Trophy.
08. Vá até metade da plataforma de metal que estava suspensa e suba na plataforma central. Use a visão detetive e observe as paredes, para encontrar uma que pode ser destruída com o Ultra Batclaw, depois use o Line Launcher.
09. Use o Line Launcher para chegar do outro lado do buraco no corredor.
10. Use o Line Launcher.





CHARADAS

01. "Is the number up for these guards?"
O banco com os dois corpos.
02. "What time is tea time in Wonderland?"
Suba o lance de escada à direita e, sob a plataforma, procure o conjunto de chá na parede à esquerda.
03. "Remember the Waynes? How could anyone forget?"
A placa memorial no banco (use a visão em primeira pessoa).
04. "The Ratcatcher needed more than just his charm to lead his army."
Entre na tubulação e, ao longo dela, você encontra uma grade no chão; escaneie as luvas e o livro.
05. "Looks like all the king's horses trampled all the king's men."
As bonecas sobre o banco.
06. "Is this a tribute to what a mad dog left behind?"
A placa na mureta sob a estátua.
07. "This challenge can only be seen by those with a different view of life."
Vá até a porta de saída desta área e pule para a plataforma ao lado. Siga pendurado pela parede e use o Line Launcher para chegar na plataforma central. Use o Batrang para cortar a corda de sustentação da plataforma de metal, ande até metade dela e suba na plataforma ao centro. No final do caminho, use a visão detetive e olhe para baixo e alinhe a "?" com os pedaços das plataformas.
08. "There's no closet in the Gardens, so someone is using the roof instead."
O esqueleto preso no alto da parede.

CRÔNICAS

01. No subterrâneo.
02. Use o Ultra Batclaw para derrubar a parede, depois o Line Launcher para chegar na passagem.
03. Suba até a plataforma central, antes da plataforma de metal, vire-se na direção do buraco com plantas na parede adiante e use o Line Launcher em direção a ele – Batman vai se pendurar para ter acesso à passagem.

MAPA DE SEGREDOS

01. Use o gancho para chegar na plataforma no alto da parede (necessário o Cryptographic Sequencer) e examine a mesa.

Admita: você prefere a voz de Kevin Conroy como Batman a de Christian Bale.

Penitenciary

CRÔNICAS

01. Use o Ultra Batclaw para puxar a parede e acessar a câmara.
02. Use o Line Launcher para ter acesso ao final do corredor e use o Cryptographic Sequencer.
03. Na pequena passagem da parede.
04. Ao completar a lista de crônicas do jogo, visite a torre de monitoramento (que antes estava fechada) e use o Scanner nas palavras do chão para encontrar The Spirit of Arkham.

MAPA DE SEGREDOS

01. Sobre a escrivaninha.



CHARADAS

01. "How do you reflect on your successes and failures, Batman?"
O espelho no banheiro.
02. "Two people, one voice, no gun?"
A arma exposta na parede.
03. "This room is the end of days for even the most celebrated killer."
A cela cheia de papéis na parede.
04. "When is something right in front of you but still hidden from view?"
Suba na tubulação e use o Ultra Batclaw para derrubar a parede no meio da sala com gás. Use o Line Launcher para chegar do outro lado da sala e use o Cryptographic Sequencer para detonar o painel atrás da porta de energia. Então use o Batrang para destruir o painel ao lado da porta de energia e ventilar a toxina da sala. Use a visão detetive e olhe na direção da plataforma de onde veio usando o Line Launcher para avistar a "?" na parede.
05. "Prometheus, Arkham guards' most wanted and most hated."
O mural.
06. "What has four walls, two sides, and one ex-DA?"
O panfleto no muro da pequena cela.
07. "All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?"
A parede congelada adiante.
08. "A case of mistaken identity?"
A cela com Clayface imitando algum personagem conhecido.

AUDIO DE ENTREVISTAS

01. Em cima da mesa ao lado.
02. Em cima da mesa junto da planta.
03. Em cima da pilha de papéis.
04. Na mesa da saleta do andar superior.
05. Examine a sala do andar superior.

TROFÉUS

01. Vá até a sala onde pegou a Patient Interview Tape 5. Do lado oposto à mesa, há uma sala com painéis de 1a 6. Use o Cryptographic Sequencer no painel 5, para abrir a porta até o Riddler Trophy (de tabela, você acessa a crônica 1 desta área).
02. Complete o Riddler 4 desta áreapara ter acesso ao Riddler Trophy no corredor.
03. Use o Ultra Batclaw para arrancar a grade e siga pela tubulação.
04. Examine a cela.
05. Examine a cela.
06. Ao final do banheiro.
07. Examine a cela.
08. Use o Explosive Gel na parede para acessar o corredor.
09. Ao final do lance de escada, use o Cryptographic Sequencer para abrir a cela.
10. Ao final do lance de escada, use o Explosive Gel para derrubar a parede da cela.

Wolfenstein

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

Detone o novo episódio do FPS mais clássico de todos os tempos, com direito a localização de todos os segredos

Por André Forte

Contrariando as expectativas, o novo Wolfenstein se saiu melhor do que esperávamos. Mesmo com o tema saturado, dezenas de sequências e derivados e apesar de alguns bugs aqui e acolá, Wolfenstein chega à nova geração com novo fôlego e um modo história envolvente. O sistema de mundo aberto entre as fases principais e intermediárias oferece mais vida útil e muito mais exploração de mapa entre as fases, além de possibilitar ao jogador alguns caminhos alternativos de missões secundárias. Nesse guia, mostraremos como vencer as armadilhas dos nazistas sem sofrimento, e destrinchamos os caminhos desta Alemanha fictícia para você não perder tempo. ►

Aqui tem!

- Missões principais
- Missões secundárias
- Estratégias para vencer os chefes
- Análises das armas e poderes
- Localização de 55 Intels
- Localização de 143 Golds
- Localização de 8 Tomes



Kar98

O rifle começa capenga, mas é possível melhorar sua performance e, caso você adicione a mira especial, terá um grande aliado para combates a longa distância.



MP43

Simples, eficiente, leve e rápida de recarregar, a MP43 pode ser usada até o final do jogo, principalmente quando combinada com o Empower.

Nazistas e zumbis são os alvos favoritos da maioria dos games de tiroteio. Wolfenstein traz zumbis-nazistas para...

Excelências



Headshots!
A violência do jogo mostra diferentes membros dos inimigos explodindo após os tiros. Melhore o seu rifle para ver a brilhante física de explosão de crânios.

Nazistas burros!
Tudo bem que lutar pela supremacia de uma raça pura não é uma forma de vida muito inteligente, mas aqui os nazistas não conseguem sequer virar contra você

Medalhão Thule
Combinar os poderes do místico medalhão Thule com tiros de armas nazistas pode não ser a idéia mais genial do mundo, mas diverte horrores.

Tesla Cannon

Ótima para atravessar paredes comuns e acertar vários inimigos ao mesmo tempo.





MP40

a primeira metralhadora do jogo é útil apenas nas primeiras missões, pois logo você consegue a MP43, que é uma versão mais letal e rápida.

AVALIAÇÕES

Técnica

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

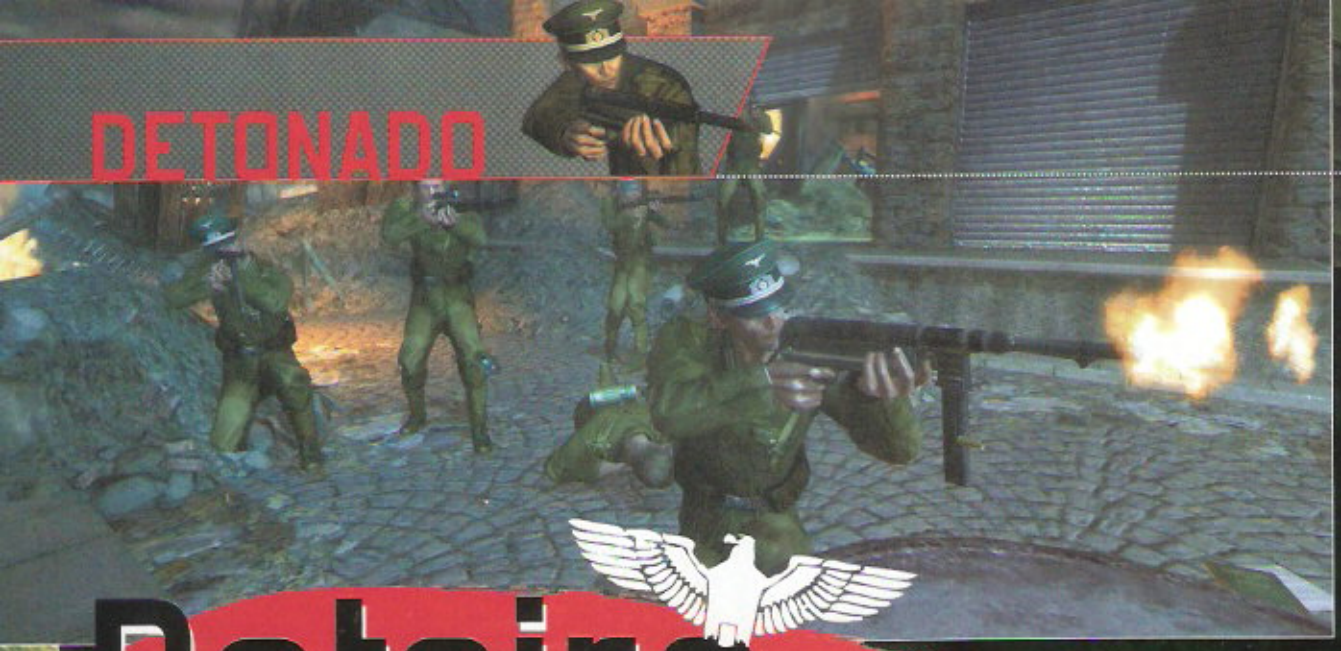
Tiro

Inteligência Artificial ☆☆☆☆☆
Sistema de Danos ☆☆☆☆☆
Arsenal ☆☆☆☆☆
Multiplayer ☆☆☆☆☆
Design de Cenários ☆☆☆☆☆

NOTA FINAL

8,0

... nosso deleite! Uau, é como comer bolo com sorvete!



Roteiro



TRAIN STATION

1. Siga seu contato até a estação de trem. Você encontra um grupo de nazistas atacando um civil, mas ignore-os e siga direto para a entrada da estação à sua frente.

2. Desça pelo sótão que leva ao subsolo da estação. Agache e siga por entre as passagens para encontrar Erik Engle. Pegue a MP40 na mesa e siga Engle para ajudar o grupo a eliminar os nazistas. Em seguida, Erik pede para plantar uma dinamite na porta trancada; segure ▲ até a barra se encher e corra. Entre, pegue a Kar98, espere os inimigos chegarem perto do barril vermelho e atire.

3. Siga pela ponte de metal até chegar ao saguão.

MISSÃO INTERMEDIÁRIA
VISIT THE BLACK MARKET

4. Essa missão explica como explorar o vilarejo e como adquirir upgrades e armas. Use o mapa que ganhou, vá à sala marcada para encontrar o mercado negro e melhore o potencial do seu rifle. Saia e encontre Erik Angle; vá ao esconderijo de Kreisau Circle e fale com Caroline.

INTEL

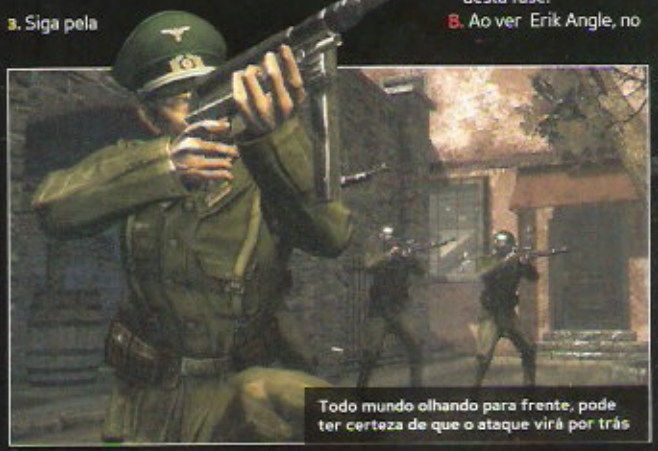
A. Após a entrada do restaurante, em cima das cadeiras empilhadas.
B. Na placa com um desenho de uma mão e um grande mapa à esquerda.
C. Ao lado da pequena escada de acesso ao vagão vermelho.
D. Na escrivaninha, ao lado da escada dentro da mansão.
E. Após sair da ponte, na primeira sala de comandos dentro da grade.

GOLD

A. Atrás da pequena cachoeira no túnel desta fase.
B. Ao ver Erik Angle, no balcão da cozinha.
C. No armário do bar do restaurante, ao lado da caixa registradora.
D. Ao chegar à parte oposta da estação, siga à direita; está atrás das caixas encostadas na porta.
E. Passe por baixo da placa com um buraco e pegue-o ao lado do armário.
F. Atrás dos barris (à direita de um manequim com uma mira no peito)
G. Após explodir a porta, siga à direita da escada da mansão. Está escondido atrás dos barris.



H. Dentro da mansão, na escrivaninha da sala de controles.
I. Após pegar o quinto Intel, saia da grade e entre na primeira sala à esquerda. Está ao lado da grande caixa de madeira.
J. Ao sair do primeiro lance da escadaria de tapete vermelho, após tudo começar a flutuar, flutue e pegue o ouro dentro da mala no expositor.
K. Na bilheteria destruída, ao lado de um porta-dinheiro de madeira.



Todo mundo olhando para frente, pode ter certeza de que o ataque virá por trás

DIG SITE

5. Siga a bússola e Erik Angle até o caminhão que o levará a Dig Site. No caminho, use o rifle e mire (R2) para obter precisão. Entre pelo grande portão de ferro e pegue carona no caminhão. Ao chegar à caverna, Sergei Kovlov pedirá para você deter o ritual macabro.

6. Prossiga e defenda-se dos tiros inimigos atrás dos pilares. Chegando ao ritual, dê cabo de todos os soldados, pegue o medalhão Thule e receba o cristal Veil de Sergei. Ative-o com ↓ e entre pela porta atrás do garoto.

7. Ao chegar ao altar com uma grande armadilha redonda protegendo o cristal amarelo, utilize o Veil para mostrar o caminho seguro, pegue o cristal e fuja pela escadaria circular que se abre antes que a armadilha pegue-o. Chegando ao subsolo, utilize o Mire para passar pela armadilha das paredes. Em seguida, use o Mire para escapar dos tiros lançados pela parede, escape lateralmente em zigue-zague, passe para o outro lado e use Veil para revelar a escada de acesso ao andar superior; passe pela porta selada e suba pelos pilares caídos no chão. Você verá uma ponte ruindo, use o Mire e corra para o lado oposto antes que ela caia.

8. Ainda com esse poder, pise no círculo que abre a porta e corra para o outro lado antes que ela se feche. Chegando ao salão com o portal Thule, metralhe os nazistas e plante uma dinamite no portal ao centro. Saia e mate os inimigos no caminho e entre no elevador para Midtown East.

MISSÃO INTERMEDIÁRIA
FIND THE GOLDEN DAWN SAFEHOUSE

9. Procure no mapa um ícone amarelo triangular. O esconderijo



A série Wolfenstein existe há quase trinta anos e até hoje ninguém explicou o que significa o "B.J." do nome do herói.

fica em Midtown East, próximo aos escombros caídos em cima de um tanque em chamas dentro de um túnel. Fale com Leonid Alexandrov e siga para a taverna (oriente-se pela bússola). Procure por Farm no mapa, à sudeste de Midtown East.

INTEL
A. No início da caverna, na mesa ao lado da lamparina.
B. A oeste da caverna, dentro das grandes caixas de madeira.
C. Em cima da mesa, ao lado da lupa.
D. Após passar pela ponte que desmoronou, à direita há uma caixa de madeira. Está atrás.
E. Após sair da ponte, na primeira sala de comandos dentro da grade.

TOME
A. No altar, entre os dois crânios com as velas.

GOLD
A. Logo no início, entre a caixa de madeira e a estante.
B. No dormitório, ao lado da cama.
C. No mesmo dormitório, entre a duas camas.
D. À frente da bandeira nazista, ao lado do farol.
E. Subindo a pequena escada de madeira, na plataforma à frente da cachoeira.
F. Embaixo da mesa, à frente da placa nazista.
G. Após passar a cachoeira, suba todas as escadas para chegar ao topo dos andaimes.
H. Ao lado do grande altar, dentro de uma caixa aberta.
I. Há uma mesa de madeira ao lado da placa "Vorsight". O ouro está embaixo dela.
J. Siga até o fim dos escombros, está ao lado de um pilar.
K. Siga os trilhos até o fim da linha. Está à direita.

FARM

10. Quando chegar à entrada da fazenda, esconda-se atrás das árvores e atire com o rifle de longa distância. Cuidado com as granadas inimigas. Procure a pistola, entre no casarão, suba no segundo andar e procure o desenho de um sol negro na parede.

11. Use Veil para abrir o portal, passe para o outro lado e vá pela ponte de madeira. Desça pelo buraco até o túnel. Você será cercado por soldados poderosos protegidos pelo poder azul, ignore-os; use o Veil e atire nos Scribes, os "soldados-magos" desarmados.

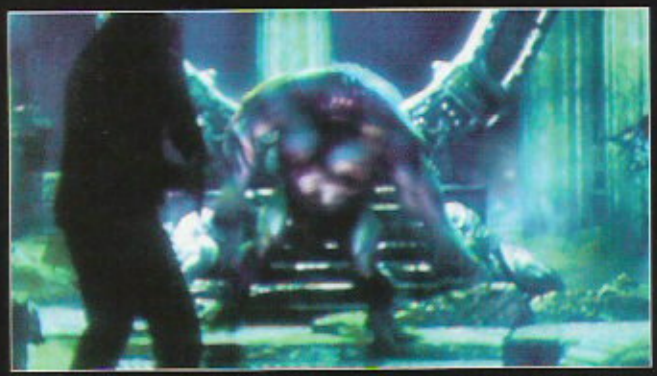
12. Siga em frente até chegar à cocheira. Suba a escada até o elevador que o levará ao complexo no subsolo. Desça as escadas e siga até a primeira entrada disponível, mate os soldados e salve o agente amarrado na cadeira.

13. Aguarde ele abrir a passagem e vá atrás dos nazistas com o cristal Nachtsone. Pegue o elevador atrás do laboratório nazista e, seguindo a bússola, desça as escadarias até chegar a uma sala repleta de cristais nas laterais. Vá até a máquina no fim do corredor e pegue o cristal Shield. Destrua os primeiros mutantes e fuja antes que o laboratório exploda.

INTEL
A. Na casa ao leste, onde há um quadro de Hitler. Está na mesa.
B. Na mesma sala, dentro de um porta-arquivos.
C. No mesmo quarto do sexto ouro, sobre a cômoda.
D. Saia do quarto do Intel anterior e entre no escritório. Está ao lado da máquina de escrever.
E. Desça a escada e entre na última sala à esquerda. Está em cima de uma caixa.

TOMES
A. Siga para o matagal ao sul. Há uma placa de metal no meio do mato. Atire e pegue.
B. No trecho da ponte de metal, olhe à esquerda e pule na tubulação. Siga equilibrando-se pelo tubo e encontre uma sala. Atire na placa de metal.

GOLD
A. Na cocheira, no piso superior.



B. Há uma metralhadora Gatling ao sul do matagal. Vá atrás dos sacos.
C. e D. Siga para a casa a oeste, onde há um sol. Suba a escada e pegue os sacos de ouro.
E. Na casa ao leste, onde há um quadro de Hitler. Há uma sala atrás da pintura.
F. Suba as escadas dessa casa, está embaixo da cama.
G. Saia do quarto e vá para o norte. Atire contra as caixas no chão.
H. Saia da cocheira seguindo o norte e desça o buraco quadrado. Está ao lado do beliche.
I. Logo na entrada da base secreta, ao lado direito das caixas.
10. Suba a escada rumo ao sótão com um trator. Está ao lado do regador.
J. Após descer pelo elevador, suba a escada e parede da sala. Está ao lado de uma grande turbina à esquerda.
K. Siga pela ponte de metal e entre na sala da direita. Está entre os dois grandes maquinários.
L. Após salvar o refém, siga para a primeira entrada à direita. Está na frente de uma porta de metal.
M. Na sala com estrutura de metal e várias rochas esculpidas, embaixo da plataforma, a oeste. ►







Impressionante como esse pessoal consegue andar com uma roupa engomada no meio de uma guerra

DETONADO

N. e O. Saia da sala e vire à direita nas entradas. Estão na mesa.
P. Passe a parede do sol negro e vire à direita. Está no fim do corredor.
Q. Siga em direção sul e entre na sala de comando no fim do corredor com barris. Está ao lado da primeira máquina à esquerda.
R. Na porta ao lado da porta protegida pelo Veil, siga em frente. Está na plataforma circular.

HOSPITAL

14. No hospital, Veil Assassin, ataca uma informante de B.J. e seu objetivo é encontrá-lo. Vasculhe o térreo em busca de tesouros ou siga direto para o segundo andar. Ao avistar a porta "Lagerraum" na parte externa, utilize o Mire para passar pela barreira azul. Quando chegar ao Veil Assassin, acesse o Mire para deixá-lo lento e acerte-o com a MP43.

15. Siga a bússola descendo as escadas e ative o Veil para entrar na parede marcada com um sol. Acione a máquina no canto direito e corra com Mire ativado antes que a porta se feche. Use a MP43 contra outro Veil Assassin e ative Veil novamente.

16. Desça até encontrar grandes tubos com homens dentro, vá para a parede com o ícone do sol e utilize o Veil para ultrapassá-la. Você encontra uma grande máquina, a Veil Inhibitor, você deve destruí-la; desça a escada de parede, mate o cientista e pegue Tesla Gun. Volte pela esquerda e entre no dormitório para destruir o inibidor de Veil e mate o inimigo invisível com a Tesla Gun.

17. Ao chegar ao saguão do portal, encare o monstro gigante The Altered. Seu objetivo é destruir o portal, então esqueça o monstro e dedique-se a metralhar os pilares de sustentação. Para facilitar, atire no monstro e faça com que ele destrua os pilares. Pegue o cristal Empower, destrua os inimigos com seu novo poder e saia do hospital.

WAREHOUSE

18. Suba as escadas, mate os nazistas e procure a porta marrom. No corredor acione a porta azul. Entre na casa e suba as escadarias, procure a porta que o leva à garagem. O portão está trancado, então suba nas caixas de madeira e pule na janela aberta; agache-se e entre na porta cinza.

19. Suba até encontrar uma sala com várias caixas empilhadas; passe agachado. Use Veil para abrir a passagem no sol demarcado no chão e caia. Abra o cofre e pegue o caderno de anotações. Saia da Warehouse e volte para MidTown.

INTEL

A. Na sala de autópsia.
B. No consultório médico, no fichário.
C. Pendurado na parede, ao lado da porta com um galão de Veil.
D. No grande escritório da sala de espera, pendurado na parede.
E. No saguão inferior. Ao lado da metralhadora Gatling.
F. Na primeira sala com corpos presos nos cilindros, na parede à esquerda.

TOMES

A. Ao lado do quarto Gold, atrás da placa de metal.
B. Ao chegar ao chefe, siga para a esquerda e entre na porta verde.





GOLD

A. Na saída do necrotério, no quarto à direita, ao lado da cama.
B. Saia do quarto e vire à direita no corredor. Está atrás da cadeira.
C. Volte pelo corredor, vire à esquerda. Está na sala do lado esquerdo, na mesa do telefone.
D. Ainda no corredor, dentro do armário de metal.
E. Na sala de cirurgia vazia, no segundo armário à direita.
F. No lavatório, ao chão dentro de uma caixa.
G. Siga para oeste, no armário de metal de frente para a escada.
H. Siga ao norte após a escada, dentro de um armário próximo a porta sanfonada.
I. Siga ao corredor a oeste, no armário do meio.
J. Na sala da grande máquina. Quebre as pilhas de No meio de um monte de caixas. Quebre-as.
K. Suba mais um lance de escadas, logo no início do corredor, no armário do meio.



L. Na primeira porta à direita, após o corredor lotado de mortos. Está na bancada do telefone.
M. Ao leste, está ao lado da parede com o sol. Dentro do armário.
N. Na sala em que há um refém sentado, escondido atrás da lata.
O. Saia à esquerda da sala do refém. No segundo armário.
P. No grande dormitório sujo de sangue, sob a cama. Atire no pé da cama para abrir o espaço.
Q. Siga o corredor ao sul. Está dentro do armário.
R. Nos armários velhos do corredor atrás do grande saguão.
S. e T. Siga ao leste dos arredores do saguão do chefe. Estão na segunda sala à direita.
U. Siga pelo sul. À esquerda de uma pia perdida no meio do corredor.
V. No mesmo corredor, na estante ao lado de um velho rádio.
W. No sala com duas escrivaninhas atrás do saguão, ao lado da cômoda.

CHURCH

20. Equipe-se e procure Erik Angle. Ao cair no meio do tiroteio, fuja para a direita, suba pela escada da parede e use o Veil para ultrapassar a passagem da parede com o sol. Dê a volta pelo andar superior e destrua os nazistas. Sua equipe vai chamá-lo para entrar no portão; tome cuidado com a explosão da dinamite na via de acesso e entre. Ative o Empower e use o canhão de partículas para detonar o Veil Heavy Tropper equipado com Tesla Gun. Pegue a arma do inimigo e entre na fábrica.

21. Suba pelas escadas até que os nazistas disparem mísseis; saia pela janela e vá à igreja. Chegando à igreja, siga os corredores até encontrar os soldados; siga-os para chegar na máquina. Destrua os soldados, ative o Empower e atire com armas fortes, contra as extremidades vermelhas giratórias.

22. Despoiled, um zumbi nazista, vai atacá-lo com uma magia; fuja para os lados ou esconda-se atrás dos pilares, contra ataque quando ele abaixar a guarda. Saia da igreja pela porta principal e pegue o caminhão de volta a Midtown East.

INTEL

A. Ao norte, dentro de uma casa repleta de sacos de areia
B. Após pegar o quinto ouro, siga ao leste e encontre uma porta trancada. Está ao lado esquerdo dela.



C. Após pegar o décimo ouro, no andar superior da casa, em cima da escrivaninha.
D. Após passar pela ponte que desmoronou, está atrás da caixa.
E. Na sala com um tapete vermelho, em cima da escrivaninha.
F. No subsolo da casa, após quebrar as ripas de madeira e cair no térreo.

TOME

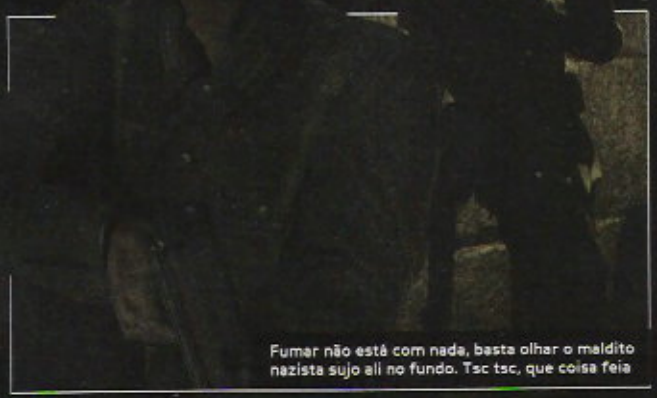
A. No subsolo há um pequeno altar com velas e crânios. Ative o Veil e atire na placa sob o altar.

GOLD

A. Do lado esquerdo da estante.
B. Na sala vazia, ao lado de uma mesinha e algumas cadeiras.
C. Ao sul, em um corredor estreito ao lado de uma porta marrom.
D. No canto esquerdo da sacada.
E. No andar superior da casa, ao lado

Economize as armas mais fortes. Se chegar ao chefão final carregando só uma pistolinha, o resultado será trágico...





Fumar não está com nada, basta olhar o maldito nazista sujo ali no fundo. Tsc tsc, que coisa feia

dos escombros.
F. No fim da mureta destruída da casa em chamas.
G. Na estante da casa destruída que dá acesso ao corredor de pedras.
H. Após reencontrar com seu grupo, à esquerda da cadeira dentro da casa.
I. Na casa seguinte, ao lado de um monte de pedras
J. Entre um pilar de madeira e um arquivo de metal na casa desabada.
K. Após matar o inimigo com a Tesla Gun, vire à esquerda, atrás do pilar.
L. Dentro da fábrica, em uma estante ao lado de barris verdes.
M. À oeste da parte externa da fábrica, atrás de um carro encostado na parede.
N. No andar superior da fábrica, na mesa ao lado do quinto Intel
O. Ao chegar aos escombros da casa com a banheira, vá ao cômodo com o piano e pegue ao lado do gaveteiro.
P. Na casa onde há um sol para utilizar o Veil abaixo da janela.
Q. No banheiro da mansão, ao lado do vaso sanitário.
R. Na parte externa, atrás do banco de madeira no meio do mato.
S. Na catedral, entre as estantes.

CANNERY

23. Destrua o barril vermelho para abrir a passagem na parede que dá acesso ao esgoto. Entre e tome cuidado com o inimigo invisível, destrua-o com o Mire.

24. Desça, destrua os soldados e entre na porta da esquerda. Prossiga e use a Tesla Gun contra o Drache Troper, um soldado com lança-chamas, e pegue a arma dele. Acione a válvula à direita para soltar o gás e eliminar os soldados à frente.

25. Desligue, suba a plataforma e desça a escada de acesso ao esgoto. Quando os Veil Assassins atacarem, use o lança-chamas. Siga a bússola, desça pelas escadas e use o Veil para passar pela parede com o sol. Suba pela escada na parede e destrua os inimigos na rua. Siga a bússola e entre na casa indicada; vá até a plataforma onde há um tanque suspenso e puxe o dispositivo para o tanque esmagar os inimigos. Desça, suba à plataforma à frente e ative o dispositivo para abrir o portão.

26. Ao sair, um canhão gigante lançará bolas energéticas; desvie lateralmente, suba pela escada amarela e, na sala de controle, assuma o canhão gigante para destruir as quatro antenas. Siga para a saída e encare o general Zetta; ative o Empower e o metralhe-o para levar ele até uma das torres energéticas; quando Zetta for recarregar, atire no pedaço da torre vermelha. Repita a operação em todas as demais.

OFFICER'S HOUSE

27. O objetivo é entrar na casa de Kreig, perto da Warehouse. Lá, destrua todos os inimigos no térreo e suba as escadas para o quarto. Entre na biblioteca e aperte ■ ao chegar no meio da estante de livros. Destrua o general e abra a cômoda atrás dele. Ao entrar, a porta vai se fechar; atire no quadro de uma senhora gorda e abra o cofre. Vá ao canto direito da porta e aperte ▲ para abrir. Desça as escadas para sair e fale com Caroline no QG.

MISSÃO INTERMEDIÁRIA DOWNTOWN/TRAVEL TO DOWNTOUN

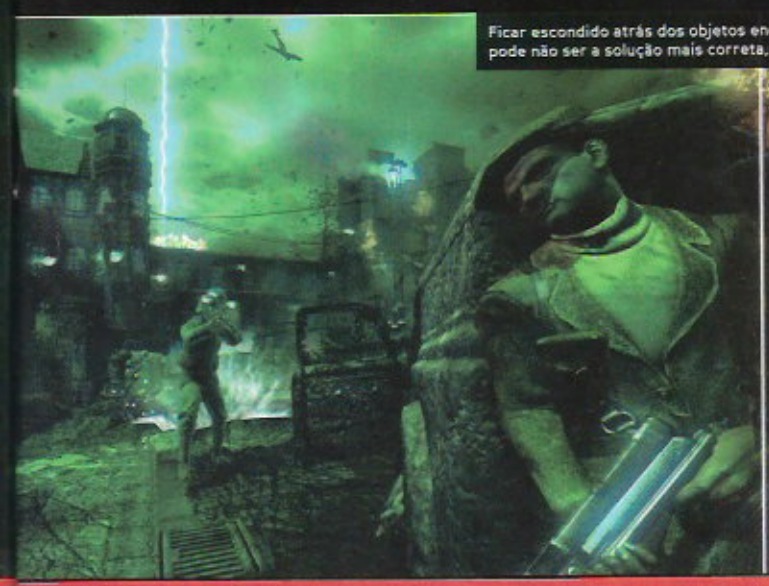
28. Desça para os subterrâneos de Midtown West para chegar ao Downtown. No caminho, adquira munições extras no mercado Negro (desenho de uma caveira vermelha). Em Downtown, pule a missão "Visit the Black Market", pois você já adquiriu as armas suficientes no caminho e opte por "Travel to Downtown". Siga pelo caminho de água e, ao encontrar os mutantes, arrebente com o lança-chamas. Vá até o esconderijo de Kreisau Circle, onde Erik Angle revela que Caroline foi raptada pelos nazistas. Saia do castelo e siga em direção à ponte.

INTEL
A. Na mesa iluminada por uma luminária, ao lado da espingarda e uma caixa de ferramentas.
B. Na casa das máquinas, em cima da mesa com o vaso de flores.
C. Passando a sala com os manequins, em cima da mesa com os mapas.
D. Na sala de reuniões, atrás da mesa principal, no porta arquivos.
E. Na sala ao lado do 19° Gold, no porta arquivos.
F. No laboratório, de frente para a sala fechada com o cientista, sob a pia.



TOME
A. Na parte externa, atrás de uma proteção de madeira. Atire na placa de metal para liberá-la.

GOLD
A. Seguindo pelos corredores apertados, no canto da parede da direita.
B. No corredor onde será atacado ►



Ficar escondido atrás dos objetos enquanto o resto da tropa faz o trabalho pode não ser a solução mais correta, mas é fundamental para não morrer



... ou cômico, se você estiver apenas vendo alguém jogar.

DETONADO



Não se engane, parece com os caça-fantasmas, mas aqui os inimigos são bem mais feios e nojentos

pelos mutantes, volte ao canto. Está dentro da caixa.
C. No mesmo corredor, no sentido completamente oposto.
D. Siga a oeste da tubulação. Está sob um grande tubo.
E. No corredor com sombras de luzes quadriculadas há um buraco com vários barris. Está atrás deles.
F. Ao chegar à superfície com água, está escondido atrás da grade.
G. Ultrapasse a parede com o sol negro e investigue as caixas empilhadas no corredor.
H. Siga o corredor de pedra com uma infiltração de água na parede. Está na estante cinza.
I. Ao chegar à rua, atrás da primeira casa à direita, atrás da lata de lixo.
J. Na garagem da casa demolida, atrás das caixas metálicas.
K. No terreno abandonado, atrás da máquina cilíndrica.
L. Nos destroços do trem, na rua.
M. Na casa de botânica, embaixo de uma mesa com livros.
N. Desça a tubulação depois da mecânica. Está em baixo do tubo.
O. Siga pela tubulação. Está à frente da escada.
P. Atrás da máquina de esteira.
Q. No canto esquerdo da sala com os grandes cilindros.
R. Na sala da garagem com várias caixas e latas jogadas no chão. Atrás da caixa de madeira.
S. Subindo a escada depois da sala de reuniões, embaixo de uma máquina suspensa no teto.
T. Na sala tomada pelos gases.



CASTLE

29. Siga em direção à grande mansão nazista em Downtown e entre no caminhão à esquerda da escadaria principal. O corredor principal do castelo está infestado de nazistas, use o Shield e equipe a metralhadora, então corra até o outro lado antes que o Shield acabe.

30. Ao chegar à porta, veja que a área central obstrui a utilização de Veil; siga para o canto esquerdo da fachada para achar um inibidor de Veil atrás do pilar, destrua-o e siga para a porta. À direita há uma passagem com um sol para utilizar o Veil. Entre e destrua os inimigos à longa distância com a espingarda.

31. Siga a bússola até a porta bege trancada; à direita há uma passagem de Veil, entre para ter acesso a sala de experimentos paranormais e pegar sua nova arma, a Leichenfaust 44. Use-a para derrubar o portão de metal e chegar ao pátio onde o monstro está solto. Apenas um tiro da Leichenfaust é suficiente para desintegrar o bicho. Atire no outro portão da parede da esquerda, entre nas catacumbas e pegue o elevador.

32. Ao chegar na parte externa você ouvirá Caroline gritar. À direita do portão há um botão brilhando; fique sobre ele, abra o portão e use Veil para chegar antes que ele se feche. Siga pelas escadarias até o hall infestado de nazistas, destrua-os e siga a bússola até o calabouço.



33. Saia do calabouço em direção às catacumbas. Entre na porta no fim da plataforma superior e use o Veil para abrir outra passagem. Vá em direção ao grande pátio principal, onde B.J. encontra Caroline.

34. Contra Geist Queen, atire sem dó com as metralhadoras espalhadas pelo pátio; mire sempre na parte rosa. Quando o monstro atacar, atire em sua barriga até derrubá-la e fuzile suas partes mais vulneráveis, localizadas na cauda. Ao todo há quatro locais vulneráveis para você destruir. Quando ela destruir todas as metralhadoras fixas, use a Leichenfaust 44. Tome cuidado quando ela mudar de lado e pular sobre você, desvie sempre. Ao derrubá-la, vá até ela e segure ▲ para plantar a dinamite.

MISSÃO INTERMEDIÁRIA
DEFEND THE SAFE HOUSE

35. Essa missão surgirá depois que você sair do castelo e procurar Erik Angle nos arredores de Down Town. Ao chegar na Safe House, ajude Hans a proteger o esconderijo. O melhor a fazer é equipar a Tesla Gun e ir de encontro ao inimigo. Siga para encontrar um inimigo com um canhão de partículas, destrua-o com sua Panzerschreck.

INTEL

A. No fim do corredor, atrás de uma caixa de defesa dos nazistas.
B. No grande pátio com os caminhões, na sala ativada pelo sol negro, em cima da caixa.
C. Na sala de comando, ao lado da caixa de som e do telefone.
D. Na sala de pesquisas, no gaveteiro vermelho.
E. Na saída da sala de pesquisas, no mural de avisos.
F. No andar de cima da biblioteca, em cima da mesa próxima à janela.

TOMES

A. Após a passagem do sol na lareira, no fim do corredor, atrás da porta.
B. Na biblioteca há uma madeira no teto, siga por ela até o buraco em uma sala. Está no gaveteiro verde.



GOLD

A. No corredor do castelo, na pequena passagem à direita ao lado do portão.
B. Após a entrada do castelo, siga a oeste até o grande pátio com caminhões. Está atrás de uma caixa.
C. Na parte externa do castelo, atrás de duas caixas de madeira à direita.
D. Suba o primeiro lance de escadas rumo à porta do castelo. Entre duas caixas menores.
E. No front de defesa dos nazistas, atrás dos sacos de areia.
F. Ao sul do castelo, seguindo a parede de pedras.
G. Na torre redonda, em baixo da escada, atrás das caixas.
H. Nas catacumbas, ao sul, escondido entre as pedras.
I. Após o elevador, caia à esquerda e entre na sala secreta.
J. No corredor logo após a passagem da porta ativada pelo botão no chão. Ao lado da estátua.
K. e L. Após a passagem do sol na lareira, no fim do corredor.
M. No mesmo corredor, atrás de uma moldura de quadro.



N. No corredor superior com tapete vermelho a oeste. Atrás de um pilar.
O. Atrás do saguão onde o monstro o ataca, embaixo de uma caixa com uma chaleira.
P. Ao sair do saguão do monstro, siga pelos corredores após o sol negro e entre na cela.

AIRFIELD

36. Encontre Erik Angle e vá à Downtown West. Tome cuidado com os tiros dos magos Scribes e Elite Guards. Quando avistar um tanque soltando misseis, fuja lateralmente e o destrua com a Tesla Gun. Vire à esquerda do tanque e aperte ▲ perto do caminhão para chegar a Airfield. Abra caminho com tiros de espingarda à longa distância e use a Tesla Gun contra o inimigo equipado com lança-chamas. Siga em frente até chegar ao pátio do aeroporto.

37. Desça quando a área estiver limpa. Siga para o lado direito até encontrar uma barreira de três escudos azuis. Ative o Empower e atire contra o galão de sustentação da base e siga ao norte em direção do hangar. Lá você encontrará uma inimiga protegida por uma esfera energética; quando ela começar a falar, ative o Empower e atire contra os três motores de defesa da esfera (vermelhos); siga pela direita, dê a



Ok, Wolfenstein voltou, agora só é preciso que criem vergonha na cara e ressuscitem o Duke Nukem! Estão me ouvindo?



volta por trás da grade até chegar nas grandes máquinas, suba na máquina próxima da grade, atire com o Particle Cannon nos zumbis e aguarde a inimiga chegar até você. Quando isso acontecer, ative o Empower e use a melhor arma que tiver. Saia do hangar na porta ao lado das duas máquinas e siga para os túneis. O caminho é longo, siga sempre a bússola.



38. Há um ponto chato de ultrapassar, a porta bloqueada pelo raio azul. Porém, há uma forma simples: ative Veil para seus disparos ultrapassarem a barreira e acerte o inibidor de Veil; ao destruí-lo, ative Mire e ultrapasse a porta com facilidade. Entre na sala redonda, ative o Empower, atire nos inimigos equipados com lança-chamas e entre no elevador. Saia do elevador e aproveite para comprar armas com o vendedor. O final está próximo: suba pelas escadas e acione a alavanca para descer a ponte de acesso ao Zeppelin.

INTEL
A. No escritório da oficina, em cima da mesa com galões de combustível.
B. Na sala de arquivos, antes do pátio, ao lado do telefone.
C. Entre pela porta à direita, atrás das grades, e siga ao norte até o escritório.
D. Na parede da garagem, no lado oposto ao do caminhão.
E. Em cima da máquina no hangar 5.
F. No corredor de saída do hangar 5, em cima de uma cofre.
G. Na sala com os três cristais encubados, em cima da mesa.
H. Em cima do computador de acesso ao Zeppelin.

GOLD
A. Na oficina mecânica, na prateleira à direita.
B. Na oficina, sob um carro suspenso, ao lado do mecânico.
C. Na estante do escritório da oficina
D. Na oficina, em cima dos andaimes no teto.
E. Na sala de arquivos antes do pátio, em cima do grande arquivo cinza.
F. Ao sul do pátio, atrás dos sacos.
G. Após ultrapassar as barreiras azuis com Empower; a oeste, atrás de uma mureta.
H. À leste do pátio, atrás das caixas.
I. Na sala de comando, antes da Elite Guard, protegida pela esfera energética, atrás do computador.
J. Vá para o lado oposto da plataforma superior do saguão da Elite Guard ao leste. Está na mesa de comunicações.
K. Saia da sala de comunicações e entre na porta à direita. Está à esquerda da mesa.
L. Na garagem, ao lado da escada do caminhão suspenso.
M. Na saída da garagem.
N. Ao lado do grande cilindro.
O. Na primeira porta à esquerda após o grande cilindro, ao lado dos barris de óleo.
P. Na cela, dentro da caixinha de metal desta área.
Q. Na saída da cela, embaixo da escada de acesso ao hangar 5.
R. No hangar 5, embaixo do avião.
S. Na saída da sala dos três cristais encubados, ao lado do extintor.
T. No corredor em que há a porta bloqueada pelo raio azul, atrás das caixas verdes à esquerda.
U. Após sair do elevador, atrás da caixa à direita.



ZEPPELIN

39. No início da fase do Zeppelin, ataque à longa distância com a espingarda e tome cuidado com os inimigos com lança-chamas. Entre no Zeppelin e desça as escadas. Encontre o centro de comando, plante a dinamite e saia. Vá ao elevador e siga até a plataforma inferior, onde dezenas de inimigos o atacarão. Vença-os e siga para destruir os quatro motores (dois de cada lado) do Zeppelin. Para isso, aperte ▲ quando chegar na metralhadora Gatling nos dois lados.

40. Suba, ative a alavanca na máquina ao lado da porta e entre no laboratório. Siga a bússola até o corredor com quatro dispositivos de choque. Acione o Shield e passe. Em seguida, há outra porta protegida, ative o Empower para atirar no galão vermelho explosivo e destruir a proteção. Acione a alavanca na sala de comandos e continue pela porta verde até o elevador. Vá até a sala de comandos da Super Weapon; no caminho há pontes móveis, acione as três alavancas para passar para o outro lado e siga a bússola até a sala de comandos. Acione a alavanca da máquina, desça até a Super Weapon e acione outra alavanca para soltar a ogiva da Black Sun.



INTEL
A. Na sala com a grande bandeira nazista, atrás das caixas de madeira.
B. Desça as escadas rumo ao Zeppelin, está na parede da última sala antes de entrar na parte externa.
C. Na parte externa, no corredor do lado direito, na mesa.
D. Ao sair do elevador, siga sempre à esquerda; está em cima de uma caixa, na última sala antes do dirigível.
E. Em cima da máquina no hangar 5.
F. Dentro do Zeppelin, ao sul, próximo ao corredor com gases.
G. Após passar a terceira ponte móvel, à direita em cima da caixa.
H. Na sala de comandos, em cima do controlador.

BLACK SUN

41. A batalha final é contra Hans Gross, o brutamontes responsável pela tecnologia mística dos alemães. Mantenha a maior distância possível, já que o inimigo fica plantado no meio, protegido pela barreira da Black Sun. Fuja lateralmente de seus tiros e ande em círculos, utilizando as antenas giratórias do cenário para se proteger dos ataques. Para atingi-lo, ative o Empower ou seus tiros não passarão do campo de força. A melhor arma para usar aqui é a metralhadora MP43. Não se esqueça de mirar abaixo da cintura, pois a tendência é a arma levantar em cada tiro e, dessa forma, você economiza munição. Uma opção é utilizar a Panzerschreck à longa distância, mas esteja bem munido antes de enfrentá-lo. Quando ele finalmente cair, vá até ele e aperte ▲ para destruí-lo.



42. No segundo estágio, mantenha a MP43 em mãos, pois é uma arma forte e não muito pesada, o que facilita a movimentação. O inimigo se move rapidamente e o Shield não pode ser utilizado, portanto mova-se sem parar para fugir de seus ataques e surpreendê-lo. Ative o Empower e corra pelo cenário, passando pelos diversos corredores que se formam com os destroços. É possível usar a Tesla Gun, pois seus raios buscam o inimigo escondido atrás de paredes. Nesse caso, fique sempre perto das paredes onde há Veil para recarregar, já que os tiros com o Empower gastam muita energia.

43. Após vencê-lo, caia das rochas e siga a bússola a sentido leste. Destrua os mutantes com a Flammenwerfer e, quando o chefe final voltar no alto das montanhas, ative o Empower e mire com a MP43. Ele surgirá duas vezes, repita a tática e pegue a aura azul.

44. O sujeito não morreu ainda, e mais uma vez você terá que vencê-lo. Agora, porém, ele está totalmente vulnerável e você terá muitas paredes para fugir e atacá-lo de surpresa. Continue com a MP43 e o Empower ativado.■

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

**Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.**





XBOX360 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

PS2 PLAYSTATION 3 XBOX360 Wii NINTENDO DS.

Tudo em games para você!





Super Promoção
PlayStation 2
apenas R$ 370,00
consulte em
até 12x no cartão
3 anos de garantia

Super Promoção
PSP Slim
apenas R$ 579,90

Jogos Playstation 3



www.fastcenter.com.br

Assistência técnica especializada

CONHEÇA
NOSSA NOVA LOJA:
Rua Sta. Ifigênia, 269
Loja 14

Como chegar na Fast Center?

SEDEX para todo Brasil

Rua Sta. Ifigênia, 64 - Loja Bb1 e Bb2 - Tel.: (11) 3227-4676
Rua Sta. Ifigênia, 51 - Loja 30 - Tel.: (11) 3227-2214

Visite também a Casa do Micro
Av. Dr. Antônio Maria de Laet, 281 - Tucuruvi
Tel.: (11) 2206-4444





Dissidia Final Fantasy

Produtora: Square Enix / Distribuidora: Square Enix
Jogadores: 1 a 2 / Console: PSP / Online: Não

Aqui tem!

- Tutoriais
- Menus Explicados
- Estratégias para Level 100
- Guia de Missões Secretas

Aprenda como lutar no mais épico combate já visto em um videogame

Por Humberto Martinez

Prepare-se para investir mais de 100 horas da sua vida em um dos jogos mais fantásticos da geração PSP. Fruto da união dos maiores heróis e vilões de toda a série *Final Fantasy*, *Dissidia* não é apenas um game de luta, mas um combate empolgante que possibilita fortalecer os seus guerreiros de muitas formas e para todos os gostos. É possível ganhar experiência, habilitar novas magias (e combiná-las para formar combos específicos), comprar ou trocar uma porrada de armas, equipamentos e acessórios, equipar evocações e muito mais. E todas essas possibilidades geram efeitos variados que, quando combinados de forma adequada e proposital, podem gerar um guerreiro perfeito.

Confira a seguir tutoriais e monte o seu lutador. ►





Quantas horas de Dissidia você já jogou? Só 50? Hump!! Você acha que isso é muito? Deite no chão e pague 20 flexões! AGORA!



Direcional

Controle completo da movimentação da câmera.



Defesa

Comum em qualquer jogo de luta, a defesa aqui é uma questão de técnica e timing. Não é possível sustentar a defesa, por isso, você deve apertar o botão apenas no momento do impacto para se defender e desequilibrar o atacante, deixando-o vulnerável para o contra-ataque. O melhor é investir na variante da defesa, a esquiva (R + ✖; use o direcional para escolher para qual lado quer esquivar e aperte ↑ se quiser desviar e cair nas costas do oponente).



Mira

Aperte L para travar a mira no adversário e assim nunca perdê-lo de vista. Esta vantagem vem ativada no começo da luta e você pode apertar L para destravar a mira e correr livre para direções opostas às do inimigo. Ao equipar a habilidade Support EX Core Lock On torna-se possível apertar L também para travar a mira no EX Core que surgir no cenário.



Interação com Cenários



Uma seta amarela surge no cenário sempre que é possível interagir com algo ao seu redor. Aperte ▲ para correr pelas paredes, deslizar por linhas estreitas e pular no ar de uma plataforma para outra de forma bem mais rápida do que pelo controle comum.

Controles

Em alguns jogos de luta, até quem aperta botões desesperadamente tem muitas chances de vencer. Em *Dissidia* isso não acontece. O sistema de combate é bastante complexo e até para conseguir causar dano ao HP do adversário é preciso respeitar certas regras e condições especiais. Também não adianta aprender 50% das técnicas disponíveis e apostar todas as suas fichas nisso, pois o nível de dificuldade sobe SEMPRE e os inimigos usam tudo a que tem direito, por isso aprenda a usar com sabedoria os ataques Brave e HP, interagir com os cenários tanto para fugir do inimigo quanto para caçá-lo e coletar itens, usar as variações de esquiva e defesa e manipular a câmera enquanto batalha. E isso é só o começo, pois vai descobrir nas próximas páginas que evoluir e equipar o seu lutador com acessórios, equipamentos e evocações em uma combinação funcional são a base para vencer em *Dissidia*.

Direcional Analógico

Controle da movimentação do lutador.



Pulo

Comando para pulos simples e duplos (só Zidane começa com pulo triplo). Equipar certas habilidades da categoria Action aumenta o número de pulos, como a Double Jump. Com a técnica Air Dash é possível deslizar no ar com R + ▲.

HP Attack

É possível equipar três ataques desta categoria para usar no chão (Ground) e três para ativar no ar (Air). Entre na opção Ability (ver página 86) para equipá-los nos seguintes comandos predeterminados: ■; ← + ■; → + ■ para ataques Ground; e ■; ↑ + ■; ↓ + ■ para ataques Air.
O Objetivo dos HP Attacks é danificar a pontuação de HP do adversário, responsável por sua força vital. A quantidade de dano que o HP Attack vai infligir é exatamente igual à quantidade de pontos de Brave do seu lutador.

Brave Attack

É possível equipar três ataques desta categoria para usar no chão (Ground) e três para ativar no ar (Air). Entre na opção Ability para equipá-los nos comandos: 1. ●; 2. ← + ●; 3. → + ● para ataques Ground; e 1. ●; 2. ↑ + ●; 3. ↓ + ● para ataques Air.
O objetivo dos Brave Attacks é danificar a pontuação Brave do adversário e sugar os pontos correspondentes para a sua pontuação Brave.

Tela do Jogo

O que significam as barras e pontuações



Pontos Brave

Ao usar um HP Attack, o dano infligido ao HP inimigo será igual a sua pontuação Brave. Exemplo: se o seu lutador tem 2.552 pontos de Brave, seu HP Attack vai tirar 2.552 pontos de HP do alvo. Após gastar a pontuação, ela se recupera sozinha e estaciona no nível chamado pontuação base. O nível da pontuação base do seu Brave varia de acordo com diversos fatores, como nível de BRV do seu lutador, diferença entre o nível do seu lutador e o adversário, acessórios equipados e efeitos causados por evocações.

HP

Pontos de energia. Acabou, morreu. Cada ícone de balão corresponde a mil pontos de HP. O limite é 9.999 HP.

Evocação

Pedras vermelhas representam as evocações. Só é possível escolher uma para usar na batalha. Há dois tipos de evocações: automáticas (ativadas sob determinadas condições) e manuais (aperte œ +). Saiba mais sobre elas na página 86.

Brave Pool

Pontuação Brave que não pertence a nenhum dos dois lutadores. Para ganhar esta pontuação extra, é necessário causar Break no adversário e reduzir o seu Brave a zero.

Medidor EX

Barra de energia especial. Encha a barra EX e aperte œ + ¿ para entrar no EX Mode, situação na qual o HP do personagem recupera-se gradativamente, alguns lutadores transformam-se em suas formas mais fortes e usar o ataque especial EX Burst (acerte um HP Attack durante o EX Mode para ativá-lo). Para encher o medidor EX, é necessário coletar os EX Cores que surgem no cenário (são sinos azuis com asa; quanto mais asas, mais forte) ou socar os adversários e ficar por perto para sugar as pequenas esferas azuis irradiadas no ar.

Break

Quando a pontuação Brave cai para zero ou menos, o lutador entra no estado Break e não conseguirá roubar pontos de Brave do adversário. Para sair do Break, é preciso esperar sua pontuação subir sozinha ou usar HP Attacks.





Alcance o nível 100 em um dia!!!

Evoluir o seu lutador demora um bocado de tempo e alcançar o nível 100 pode demorar. Porém, dá para fazer em uma tarde. Confira:

1. Junte muito PP, vá ao PP Catalog, acesse a aba Calendar e compre todas as opções que tenham EXP escrito e as dez últimas opções (Lv.2 a Lv.10). Isso vai aumentar o multiplicador de ganho de experiência no seu calendário;

2. No menu principal, aperte ■ para abrir o calendário e descubra qual é o seu dia especial (ícone de um sol). Neste dia, o ganho de experiência é maior. Espere para jogar neste dia ou vá ao sistema do PSP e avance o calendário para o dia especial.

3. Vá ao PP Catalog, abra a aba Character e compre o vilão Exdeath (quinta opção, de cima para baixo). Ele é o personagem mais pesado, menos baseado em ataques e mais em contra-ataques.

4. Entre em Quick Battle, escolha o seu personagem e Exdeath como rival. Ajuste para o máximo as opções nível de força e level do adversário; defina Calm no estilo. Com isso você vai enfrentar um adversário de nível 100 com o seu lutador fraquinho (é indicado Você vai ganhar nível por cada HP Attack que acertar e pode ganhar mais de dez níveis a cada luta (mesmo se perder). Em algumas horas, você vai alcançar o level 100. ►

E aí você está lutando numa boa, quando de repente... OH MEU DEUS! É UM BAHAMUT! E você morre. É, acontece bastante.

Tela do Jogo

O que significam as barras e pontuações



Pontos Brave

Ao usar um HP Attack, o dano infligido ao HP inimigo será igual a sua pontuação Brave. Exemplo: se o seu lutador tem 2.552 pontos de Brave, seu HP Attack vai tirar 2.552 pontos de HP do alvo. Após gastar a pontuação, ela se recupera sozinha e estaciona no nível chamado pontuação base. O nível da pontuação base do seu Brave varia de acordo com diversos fatores, como nível de BRV do seu lutador, diferença entre o nível do seu lutador e o adversário, acessórios equipados e efeitos causados por evocações.

HP

Pontos de energia. Acabou, morreu. Cada ícone de balão corresponde a mil pontos de HP. O limite é 9.999 HP.

Evocação

Pedras vermelhas representam as evocações. Só é possível escolher uma para usar na batalha. Há dois tipos de evocações: automáticas (ativadas sob determinadas condições) e manuais (aperte œ + □). Saiba mais sobre elas na página 86.

Brave Pool

Pontuação Brave que não pertence a nenhum dos dois lutadores. Para ganhar esta pontuação extra, é necessário causar Break no adversário e reduzir o seu Brave a zero.

Medidor EX

Barra de energia especial. Encha a barra EX e aperte œ + ¿ para entrar no EX Mode, situação na qual o HP do personagem recupera-se gradativamente, alguns lutadores transformam-se em suas formas mais fortes e usar o ataque especial EX Burst (acerte um HP Attack durante o EX Mode para ativá-lo). Para encher o medidor EX, é necessário coletar os EX Cores que surgem no cenário (são sinos azuis com asa; quanto mais asas, mais forte) ou socar os adversários e ficar por perto para sugar as pequenas esferas azuis irradiadas no ar.

Break

Quando a pontuação Brave cai para zero ou menos, o lutador entra no estado Break e não conseguirá roubar pontos de Brave do adversário. Para sair do Break, é preciso esperar sua pontuação subir sozinha ou usar HP Attacks.





Alcance o nível 100 em um dia!!!

Evoluir o seu lutador demora um bocado de tempo e alcançar o nível 100 pode demorar. Porém, dá para fazer em uma tarde. Confira:

1. Junte muito PP, vá ao PP Catalog, acesse a aba Calendar e compre todas as opções que tenham EXP escrito e as dez últimas opções (Lv.2 a Lv.10). Isso vai aumentar o multiplicador de ganho de experiência no seu calendário;

2. No menu principal, aperte ■ para abrir o calendário e descubra qual é o seu dia especial (ícone de um sol). Neste dia, o ganho de experiência é maior. Espere para jogar neste dia ou vá ao sistema do PSP e avance o calendário para o dia especial.

3. Vá ao PP Catalog, abra a aba Character e compre o vilão Exdeath (quinta opção, de cima para baixo). Ele é o personagem mais pesado, menos baseado em ataques e mais em contra-ataques.

4. Entre em Quick Battle, escolha o seu personagem e Exdeath como rival. Ajuste para o máximo as opções nível de força e level do adversário; defina Calm no estilo. Com isso você vai enfrentar um adversário de nível 100 com o seu lutador fraquinho (é indicado Você vai ganhar nível por cada HP Attack que acertar e pode ganhar mais de dez níveis a cada luta (mesmo se perder). Em algumas horas, você vai alcançar o level 100. ►

E aí você está lutando numa boa, quando de repente... OH MEU DEUS! É UM BAHAMUT! E você morre. É, acontece bastante.

Acesse o site e conheça o novo conceito em loja virtual. Você vai se surpreender!

www.thegameshop.com.br



TGS the game shop

www.thegameshop.com.br

Jogos, acessórios e consoles:
Playstation 2 e 3 | Xbox 360 | Nintendo Wii e DS | PSP GO | PC

Cabeça Criativa

Story Mode



Principal modalidade de *Dissidia*. A trama central é dividida em episódios. A quantidade de estrelas (uma a dez) no rodapé da tela representa o nível de dificuldade de cada episódio. Os inimigos se encontram em tabuleiros onde cada movimento custa 1 DP (Destiny Point).

A. Prologue: tutorial de Dissidia.

B. Destiny Odyssey I -X: a história central é contada aqui. Cada episódio deve ser jogado com o herói do episódio e não é possível controlar os vilões .

C. Shade Impulse: episódio secreto habilitado após terminar todos os capítulos do Destiny Odyssey. Complete as quatro etapas do Shade Impulse para habilitar os próximos episódios.

D. Distant Glory (Heroes): aqui o objetivo é encarar todos os heróis de *Dissidia* para habilitar Shantotto (*FFXI*) no PP Catalog (você ainda terá que pagar por ele). É possível controlar vilões.

E. Distant Glory (Villains): o inverso do episódio anterior se aplica aqui e o coloca contra todos os vilões. O último vilão é Gabranth (*FFXII*), vença-o para habilitá-lo no PP Catalog.

F. Inward Chaos: você terá que enfrentar todos os personagens do jogo com nível 100 e com habilidades e equipamentos do mais alto nível. O chefe final é Chaos. Termine este modo para habilitar a poderosa coleção Genji de equipamentos na loja.

Colosseum

Termine o episódio Shade Impulse para habilitar este modo de combates infinitos. Aqui os lutadores são representados por cartas e cada um vale uma pontuação em medalhas. Este prêmio é acumulativo e serve para comprar baús de itens que também surgem em forma de carta ou para converter em PP quando você cansar e clicar em Exit. Inicialmente, há dois níveis de dificuldade para jogar, representados por naves famosas da série FF: Beginner (inimigos de nível 1 a 30) e Falcon (31 a 60). Você pode comprar mais dois níveis no PP Catalog: Invencible (61 a 90) e Ultimate (91 a 130); aqui os inimigos são absurdos, mas as recompensas são equipamentos nível 100.

A. Medalhas: o limite são 999.
B. Card Luck: nível de sorte que determinará a qualidade das cartas. Aumenta conforme você avança e vence lutas.
C. Aposta: Win revela o que você ganha se vencer a luta; e Lose indica o que vai pagar se perder.
D. Informações: nível do inimigo, arena e outras informações.
E. Pontuação e Vitórias
F. Cards de Profissões (Jobs): cada card oferece um efeito único. Confira a lista abaixo:



- Samurai: descarta as cartas de chefes (Boss) da área de seleção.
- Ninja: você não terá que pagar a aposta ao perder a luta.
- Knight: aumenta um quadro na área de seleção.
- Mystic Knight: acelera a velocidade de evolução de Luck.
- Dragoon: descarta um card da área de seleção e reaparece.
- Ranger: aumenta o número de medalhas ganhas após a luta.
- Monk: o próximo card de batalha será mais fraco.
- Chemist: desativa todos os efeitos de status.
- Thief: cards de baús aparecem com mais frequência.
- White Mage: recupera todo o HP após as batalhas.
- Black Mage: lutadores raros aparecem mais vezes.
- Red Mage: os cards da área de seleção não serão descartados.
- Blue Mage: Jobs cards aparecem com mais frequência.
- Time Mage: aumenta um nível do Card Luck.
- Summoner: a próxima leva de cards será de baús ou Job cards.
- Mime: este card se transforma em um Job card aleatório.
- Imp: cancela o efeito de Job cards.
- Mini: impede de recuperar HP após o combate.
- Pig: corta pela metade sua quantidade de medalhas.
- Toad: impede a aparição de cards de baús.

Menu Principal



Quick Battle

Excelente para treinar e ganhar experiência. As opções são:
A. Iniciar Combate
B. Escolher Cenário
D. Level do Adversário: 1 a 101.
E. Estilo do Adversário.
As variações são, contando da esquerda para a direita: aleatório, estrategista, corajoso, calamitoso, cauteloso, calmo, desesperado, gentil e furioso.
F. Regras: nenhuma, Cosmos, Chaos, Cosmos e Chaos, aleatória.

Communication

Modo para criar partidas de multiplayer local ou enfrentar lutadores offline (fantasmas).
A. Online Lobby: partidas multiplayer sem fio (Ad Hoc).
B. Offline Lobby: partidas contra lutadores especiais habilitados por meio de senhas.
C. Friend Card Editor: perfil.
D. Artefacts: artefatos para colecionar que são ganhos só em partidas multiplayer.
E. Communication: busca por oponentes para multiplayer.

PP Catalog

Loja especial. É dividida em:
A. Character: vilões secretos custam 500 PP cada. Termine o Distant Glory para comprar Shantotto e Gabranth. As próximas 22 opções são as segundas formas dos lutadores, 300 PP cada. A última sequência de produtos são vozes extras dos personagens, 100 PP cada.

B.System: novos níveis de dificuldade, cenários e níveis de força para inimigos no Quick Battle

C. Calendar: tudo que há a venda nesta aba aumenta os multiplicadores do calendário.

C. Icons: ícones de personagens para enfeitar o seu perfil. Eles surgem para venda conforme você finalizar episódios, cumprir e avançar. Alguns só surgem na missões especiais (102 a 150) e usar senhas.

D. ETC: condições especiais e temporárias para batalhas.

Museum

Termine dois episódios a sua escolha para habilitar o museu.
A. Character Data: perfil dos heróis.
B. Summon Data: evocações.
C. Theater: galeria multimídia.
D. Cosmos Report: termine o Shadow Impulse e complete o mesmo modo com todos os heróis para completar esta opção.
E. Chaos Report: enfrente os chefes no Colosseum parar completar esta opção.
F. Icon: imagens para o seu perfil.
G. Battle Replay: vídeos gravados de replays (Assistir; Deletar; Exportar para o computador).



Dissidia reúne mais de vinte anos de Final Fantasy. Só os jogadores velhos ou harcore conhecem todo o elenco disponível.


BillyDollar: Habbo é a melhor aposta!
Miguel: Que tal...
Sis92: ...outro café? Quero....
Bett0: O que faremos hoje?
Mel2: Tudo o que quisermos :)
HardRock: Ai, fiquei com enxaqueca!
NX-marks: Foi de tanto balançar a cabeça
Ariovaldo: Hoje fiz 30 novos amigos!
DaviDa: Isso é mt legal
Baladeir00: Está chegando pra festa?
Zoe: Não perderia por nada nesse mundo!
Zivetinha: ...areréê...
MaHoB: Onde é o trio elétrico?
Habbinho: Não eh assim que se brinca
Suelindinha: Vc tah de brincadeira
Angelyto: Precisa de ingresso pra entrar?
Thi9856: É de graça, cara. Entre e faça o seu
HABBO®
habbo.com.br/playstation

Missões

Os objetivos mais sádicos do universo estão aqui. Tem certeza que de vai entrar nessa?

Você acha que já viu missões impossíveis? Cara, você não sabe de nada. A Square-Enix pegou pesado desta vez. Veja a lista a seguir, trema e boa sorte:

1. Complete o Prologue
2. Complete o Destiny Odyssey 1
3. Complete o Destiny Odyssey 2
4. Complete o Destiny Odyssey 3
5. Complete o Destiny Odyssey 4
6. Complete o Destiny Odyssey 5
7. Complete o Destiny Odyssey 6
8. Complete o Destiny Odyssey 7
9. Complete o Destiny Odyssey 8
10. Complete o Destiny Odyssey 9
11. Complete o Destiny Odyssey 10
12. Complete todos os D.O.
13. Complete 30 tabuleiros
14. Complete 300 combates



15. Complete 3 mil combates
16. Lute contra todos personagens
17. Lute em cada um dos cenários
18. Vença 300 batalhas
19. Vença 500 batalhas
20. Acumule 15 horas de jogo
21. Acumule 10 horas de batalha
22. Acumule mais de 100 mil pontos de danos infligidos
23. Acumule mais de 1 milhão e 500 mil pontos de danos infligidos
24. Gaste 50 mil pontos de Brave
25. Gaste 2 milhões de Brave
26. Execute 1.500 Brave Attacks
27. Execute 100 mil Brave Attacks
28. Execute 300 HP Attacks
29. Execute 20 mil HP Attacks
30. Percorra 100 quilômetros
31. Percorra 150 quilômetros
32. Defenda mil ataques
33. Defenda 5 mil ataques
34. Desvie de mil ataques
35. Desvie de 5 mil ataques
36. Colete 50 EX Cores
37. Colete 300 EX Cores
38. Entre no EX Mode 100 vezes
39. Recupere 10 mil pontos de HP



40. Recupere um milhão de HP
41. Finalize 30 lutas com EX Burst
42. Arremesse o inimigo mil vezes contra parede ou teto das arenas
43. Arremesse o inimigo contra parede/teto 100 mil vezes
44. Finalize um capítulo de Shade Impulse controlando um personagem de FFI
45. Idem com personagem de *FFII*
46. Idem com personagem de *FFIII*
47. Idem com personagem de *FFIV*
48. Idem com personagem de *FFV*



49. Idem com personagem de *FFVI*
50. Idem com personagem de *FFVII*
51. Idem com personagem de *FFVIII*
52. Idem com personagem de *FFIX*
53. Idem com personagem de *FFX*
54. Finalize Shade Impulse com todos os personagens
55. Termine 30 vezes todos os episódios de Shade Impulse
56. Abra 200 baús
57. Acumule 100 pontos de DP
58. Consiga 10 vitórias seguidas no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
59. Acumule 100 mil pontos no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
60. Alcance 100 batalhas no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
61. Acumule 100 medalhas no modo Colosseum
62. Ganhe 20 medalhas em uma única luta no Colosseum
63. Alcance o nível 20 com qualquer personagem
64. Idem, nível 50
65. Idem, nível 100
66. Alcance o nível 50 com todos os personagens
67. Ganhe 200 mil GIL
68. Ganhe 5 milhões de GIL
69. Ganhe 30 mil pontos de AP



70. Ganhe 300 mil pontos de AP
71. Ganhe 100 pontos de AP em um bônus
72. Ganhe 5 mil pontos de PP
73. Ganhe 10 mil pontos de PP
74. Habilite os lutadores secretos
75. Habilite todos os estilos de combate de um personagem
76. Eleve 150 habilidades ao nível Master
77. Adquira 100 itens
78. Adquira 100 acessórios
79. Consiga 30 evocações
80. Adquira 300 Battle Rises
81. Adquira mil Battle Rises
82. Complete a lista de Battle Rise
83. Ganhe cinco acessórios em uma única batalha
84. Consiga um multiplicador 8x equipando acessórios
85. Quebre 10 acessórios
86. Quebre 20 acessórios
87. Conclua 100 trocas
88. Gaste 100 mil GIL em trocas
89. Receba 10 cartas do Moogle
90. Receba 100 cartas do Moogle
91. Jogue cinco dias consecutivos
92. Ultrapasse a marca de 7 dias de jogo após a primeira partida
93. Ultrapasse a marca de 100 dias de jogo após a primeira partida
94. Cumpra o Small Play Plan do Chocobo (15 batalhas)
95. Cumpra o Moderate Play Plan do Chocobo (30 batalhas)
96. Cumpra o Long Play Plan do Chobobo (60 batalhas)
97. Alcance 50% de sorte (Luck) no Play Plan do Chocobo
98. Compre 50% da loja
99. Gaste 100 mil GIL na loja
100. Obtenha 50% do catálogo PP
101. Gaste 3 mill PP no catálogo PP
102. Derrote Warrior of Light 300x



103. Derrote Frioniel 300 vezes
104. Derrote Onion K. 300 vezes
105. Derrote Cecil 300 vezes
106. Derrote Butz 300 vezes
107. Derrote Tina 300 vezes
108. Derrote Cloud 300 vezes
109. Derrote Squall 300 vezes
110. Derrote Zidane 300 vezes
111. Derrote Tidus 300 vezes
112. Derrote Garland 300 vezes
113. Derrote Emperor 300 vezes
114. Derrote Cloud of Darkness 300 vezes
115. Derrote Golbeza 300 vezes
116. Derrote Exdeath 300 vezes
117. Derrote Cefca 300 vezes
118. Derrote Sephiroth 300 vezes
119. Derrote Ultimecia 300 vezes
120. Derrote Kuja 300 vezes
121. Derrote Jecht 300 vezes



122. Derrote Shantotto 300 vezes
123. Derrote Gabranth 300 vezes
124. Vença Chaos
125. Ganhe uma Red Gem
126. Ganhe uma Orange Gem
127. Ganhe uma Yellow Gem
128. Ganhe uma Green Gem
129. Ganhe uma Blue Gem
130. Ganhe uma Cyan Gem



131. Ganhe uma Purple Gem
132. Ganhe uma White Gem
133. Acumule 3 mil vitórias
134. Acumule 300 derrotas
135. Vença 300 lutas com EX Burst
136. Acumule 25 milhões de pontos de dano infligidos
137. Adquira 30 milhões de pontos de Brave
138. Percorra 800 quilômetros 139. Colete mil EX Cores
140. Ganhe 5 mil medalhas



141. Eleve todos os personagens até o nível 100
142. Deixe 100 acessórios quebrarem nas batalhas
143. Eleve mil habilidades ao nível Master
144. Adquira todos equipamentos
145. Adquira todos os acessórios
146. Consiga todas as evocações
147. Gaste um milhão de GIL em trocas na loja
148. Ultrapasse a marca de 15 dias de jogatina consecutiva



149. Alcance 100% de sorte no Play Plan do Chocobo
150. Habilite e compre 100% do estoque da loja. ■



É necessário mais de 120 horas de jogo para cumprir todas as missões. É, dá medo!

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

LANÇAMENTOS DO MÊS!!! PLAYSTATION 3



29/09



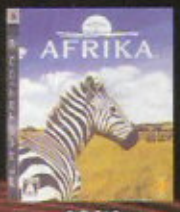
06/10



06/10



06/10



06/10



08/10



08/10



08/10



13/10



13/10



14/10



15/10



20/10



20/10



20/10


20/10



R$ 129


R$ 159



R$ 89


R$ 139



R$ 99



R$ 139



R$ 89



R$ 119



R$ 99


R$ 119

PS3

PREÇOS IMBATÍVEIS!!!

PlayStation.3







MELHOR PREÇO DO BRASIL!

PS3

R$ 1.299

10x S/ JUROS CARTÃO*

10% A VISTA

NOVO PS3

*VISA

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

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

VENDAS PARA TODO O BRASIL

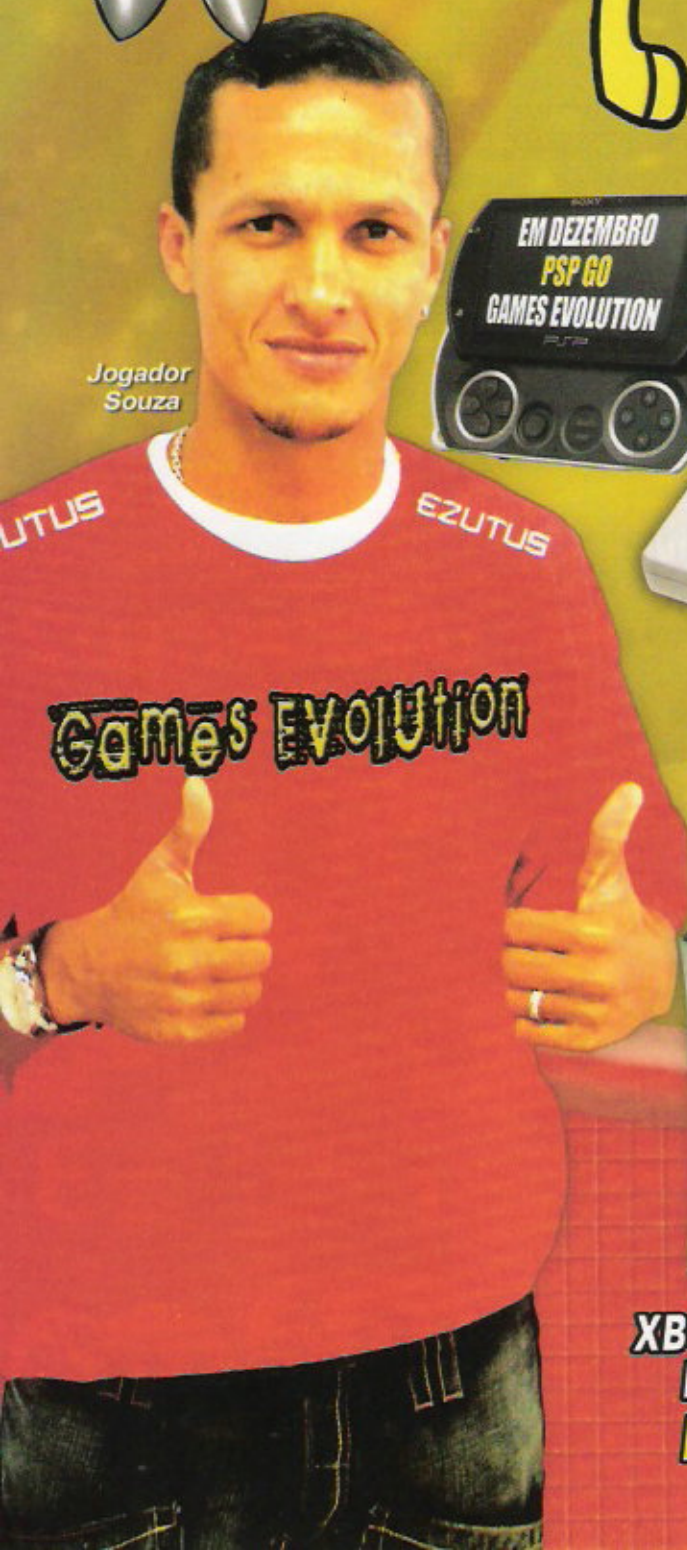
Games



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

ENTREGA GRÁTIS EM TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937







NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

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

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

CONSERTO 3 Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

Sampa da Banda
Sampa Crew





NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00





PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00



SPOILER ALERT!!!
Você já está cansado de saber, mas nós gostamos de avisar, afinal queremos dormir sempre com a consciência limpa. Esta seção é destinada a narrar a história de jogos, expor seus segredos e revelações. Se você ainda não jogou *Assassin's Creed*, fuja daqui... a não ser que você goste de saber com antecedência o que o espera nas aventuras.

ASSASSIN'S CREED

O maior tesouro dos cavaleiros templários está perdido entre a história tida como verdade e a memória genética adormecida

Por Gilsomar Livramento

Na condição de um dos jogos mais alardeados de 2007, e holofotes direcionados sobre a bela produtora Jade Raymond, *Assassin's Creed* foi um dos blockbuster do ano. Mais do que isso, ganhou status de clássico instantâneo, apesar dos bugs presentes na superprodução e da pouca variedade de missões. Esses problemas técnicos e a falta de legendas, ofuscou o glamour por trás da trama cheia de simbologia por boa partes dos jogadores brasileiros. Por isso é hora de entender o que aconteceu.

ATRAVÉS DOS TEMPOS

Em algum momento do mês de setembro de 2012 tudo mudou para Desmond Miles, um barman sequestrado por cientistas e usado como cobaia de um projeto, bancado pela Abstergo Industries, voltado ao estudo da memória genética. Os cientistas acreditam que o DNA de todas as criaturas agem como arquivos com todo tipo de informação, não apenas sobre a individualidade de uma vida, mas sobre todas as vidas ancestrais de um indivíduo. Com esse conceito, os cientistas criaram o Animus, um dispositivo capaz de estimular e ativar memórias esquecidas que permanecem dormentes no DNA. Através do Animus, Desmond descobre a importância de seus ancestrais na história da humanidade, sendo ele uma peça fundamental aos interesses da Abstergo Industries.

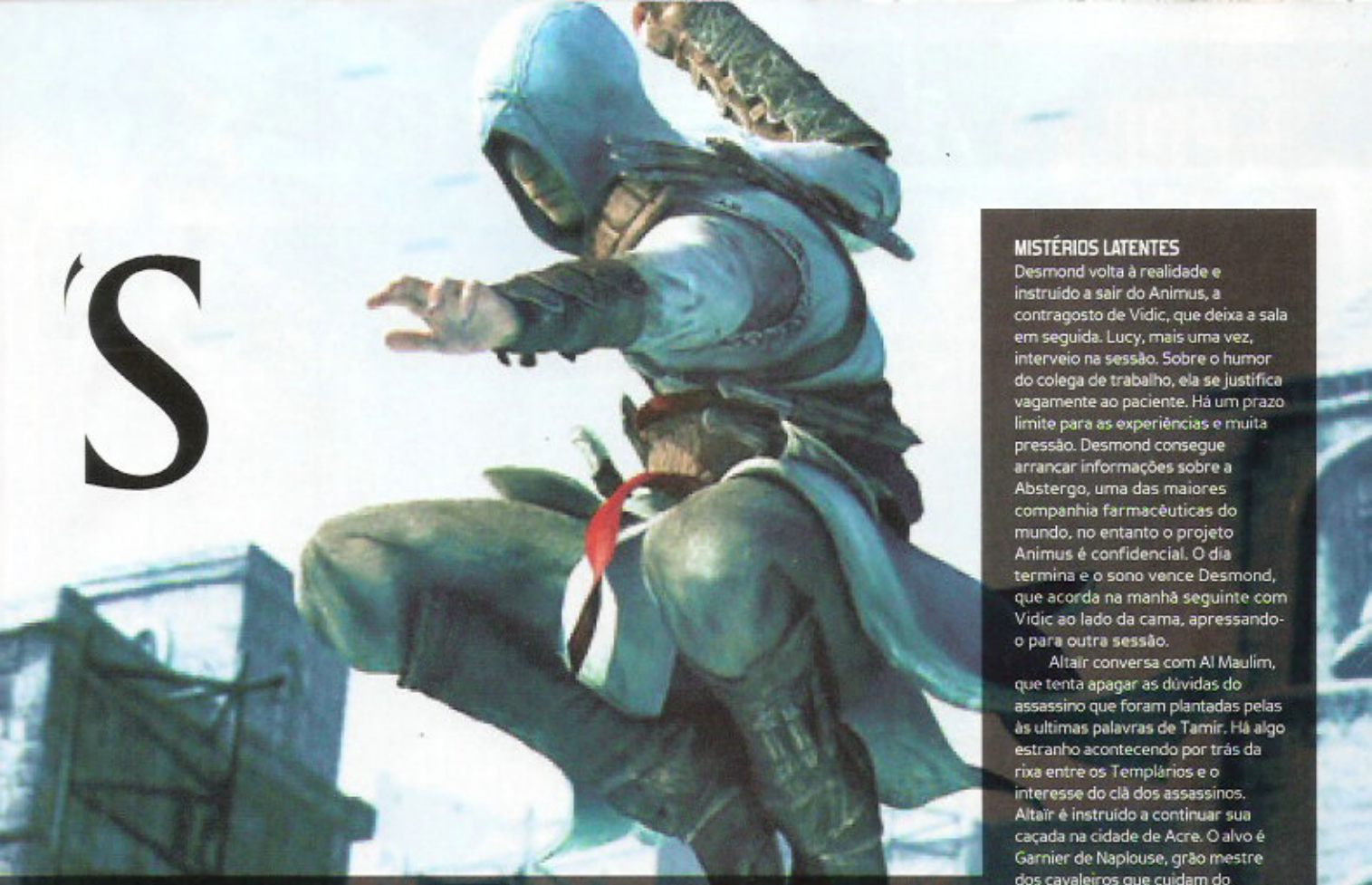
Sempre que estimulado pelo tal dispositivo, Desmond vê imagens confusas que ganham forma e funcionam como um filme. Nessas momentos ele deixa de ser um homem do século 21 para reviver os dias de um assassino do século 12, conhecido por Altaïr.

Apesar da péssima sensação ocorrida após a primeira sessão, Desmond protesta em usar a máquina novamente, mas as opções não são boas: ou ajuda por vontade própria ou é induzido ao coma. Ele está nas mãos do cientista Warren Vidic, que insiste em revirar eventos do passado na busca de informação.

MEMÓRIAS DE UM ASSASSINO

Altaïr Ibn La-Ahad é membro do Creed, um clã de assassinos ativo em 1191, época da Cruzadas pela Terra Santa, liderados por Al Mualim e sua guerra contra os Cavaleiros Templários. Membros do clã dos assassinos são habilidosos e seguem regras de conduta: nunca machucar um inocente, sempre agir discretamente e jamais comprometer o clã. Altaïr estava em missão com seus aliados, Kadar e Malik, quando invadem o templo de Solomon em busca do Piece of Eden, artefato capaz de criar ilusões. Cavaleiros Templários, liderados por Robert de Sablé, adentram o templo quando Altaïr, o mais habilidoso dos assassinos (e o mais arrogante), quebra as regras e compromete a

Apesar de contar com um protagonista completamente diferente, Assassin's Creed II promete fechar muitas lacunas sobre a...



missão. Tal atitude bota em cheque a cidade de Masyaf, onde se encontra a fortaleza dos assassinos, alvo dos Templários. O fracasso da missão (Malik sobreviveu) é reportado para Al Mualim e Altaïr é repreendido com firmeza, acusado de traição. Ele é apunhalado, mas sua morte é interrompida... o sincronismos das memórias de Desmond falha.

No laboratório da Abstergo Industries, Vidic quer forçar sua cobaia a ir continuar, mas é interrompido por Lucy Stillman, sua assistente e operadora do Animus, que preza pela estabilidade do paciente – o processo de adaptação ao Animus exige doses homeopáticas para evitar efeitos colaterais. Neste breve intervalo, Desmond vai até a parede do quarto onde está confinado e escuta a conversa fervorosa entre Lucy e Vidic sobre questionamento de autoridade e insubordinação. No fim do dia, Desmond dorme e acorda tendo visões estranhas na parede ao lado de sua cama. Uma breve conversa com Vidic dá início a mais uma sessão com o Animus.

De volta ao tempo das cruzadas, Altaïr acorda dentro de uma biblioteca, incerto sobre estar vivo diante de Al Mualim. "Você acredita no que vê", diz seu mestre. Uma segunda chance lhe foi dada para se redimir com o clã, recomeçar e seguir as regras e as ordens sem questionar ou agir por impulso; ele precisa aprender o significado da frase "nada é verdadeiro, tudo é permitido" pregado por seu mestre.

Sua missão é encontrar e trazer o informante de Robert de Sablé, infiltrado entre os assassinos. Para evitar falhas, Altaïr só poderá executar a missão obtendo autorização (e colhendo informação) sobre o alvo para o líder da Bureau dos assassinos – sempre há uma nas principais cidades. O nome do traidor surge de uma conversa no mercado da cidade de Masyaf. O traidor, Masun, é descoberto e evidências apontam que ele tem comparsas.

Masun é levado até Al Mualim, onde é julgado e condenado à morte. Altaïr ganha o direito de carregar, novamente, uma espada e recebe uma lista com nove nomes de pessoas tidas como corruptas e que devem ser eliminadas para o bem do clã. Como prova de cada alvo eliminado, é trazer uma pena banhada com o sangue da vítima. O primeiro nome da lista é Tamir, um mercador que se encontra na cidade de Damascus. Sua localização é obtida com Rafiq, um dos líderes da Bureau dos assassinos na cidade, que exige um trabalho em troca da informação. Altaïr deve usar os olhos de águia, habilidade dos assassinos que permite enxergar e observar minuciosamente detalhes imperceptíveis aos indivíduos comuns.

Não demora para Tamir ser encontrado junto a um pequeno grupo de comerciantes, dentre os quais um é brutalmente assassinado. Altaïr direciona seu golpe mortal contra o alvo, eliminando-o, mas também precisa derrubar alguns asseclas. Os sinos de alerta da cidade tocam e o bureau dos assassinos é o único refúgio possível. Mais uma memória chega ao fim.

MISTÉRIOS LATENTES

Desmond volta à realidade e instruído a sair do Animus, a contragosto de Vidic, que deixa a sala em seguida. Lucy, mais uma vez, interveio na sessão. Sobre o humor do colega de trabalho, ela se justifica vagamente ao paciente. Há um prazo limite para as experiências e muita pressão. Desmond consegue arrancar informações sobre a Abstergo, uma das maiores companhia farmacêuticas do mundo, no entanto o projeto Animus é confidencial. O dia termina e o sono vence Desmond, que acorda na manhã seguinte com Vidic ao lado da cama, apressando-o para outra sessão.

Altaïr conversa com Al Maulim, que tenta apagar as dúvidas do assassino que foram plantadas pelas às últimas palavras de Tamir. Há algo estranho acontecendo por trás da rixa entre os Templários e o interesse do clã dos assassinos. Altaïr é instruído a continuar sua caçada na cidade de Acre. O alvo é Garnier de Naplouse, grão mestre dos cavaleiros que cuidam do hospital local e está ligado com o tráfico de armas em Damascus. Não demora para Altaïr agir como a sombra de seu alvo, antes da estocada mortal.

O próximo nome da lista requer a ajuda de Malik – que ainda guarda mágoa pelo fracasso da missão que custou a vida de um companheiro –, que indica onde começar a procurar por Talal, um mercador de escravos. Mais uma vida tomada e mais dúvidas surgem.

CAÇADOR IMPLACÁVEL

A cúpula da Abstergo Industries quer resultados e Vidic sofre pressão. O Animus sofre um superaquecimento, atrasando ainda mais as pesquisas. Desmond é dispensado para descansar, mas ao entrar em seu quarto o armário está aberto. Lá, encontra um cartão com códigos de acesso escondido entre suas roupas. Sua curiosidade o leva à sala do Animus, onde acessa e-mails dos envolvidos no projeto.

Mais uma noite de sono e novas visões, imagens vermelhas se manifestam por um segundo. Vidic invade o quarto, sua empolgação é evidente devido às modificações feitas por Lucy no Animus. Em um momento de distração de Vidic, Desmond rouba o pendrive de seu jaleco e só então deita na máquina, iniciando mais uma sessão.

Como em um déjà vu, Altaïr está diante de Al Mualim, recebendo ►

SPOILER



instruções para o próximo alvo. A situação é delicada, o rei Ricardo sagrou-se vitorioso em Acre e seu exército marcha para o sul de Jerusalém. Altaïr precisa eliminar Abu'l Nuquod, o homem mais rico da cidade de Damas; Majd Addin, o regente de Jerusalém; e William of Montferrat, senhor feudal de Acre.

Abu'l Nuquod organiza uma festa em que, durante seu discurso, um homem engasga e começa a tossir violentamente. A multidão se assusta, a comida e a bebida estão envenenadas! Todos os presentes devem morrer e em meio à histeria coletiva, Altaïr aproveita para executar sua missão. Já em Jerusalém, Majd Addin anuncia uma execução pública. É esperado o momento oportuno para se aproximar do alvo, cercado de guardas, e eliminá-lo rapidamente; o confronto com seu seguidores é inevitável. Uma fuga bem sucedida o leva à uma movimentação na porta de entrada do castelo em Acre, onde William of Monferrat tem um breve debate com um cavaleiro.

Embora tente uma invasão discreta, não demora para um dos muitos guardas avistar o assassino nas muralhas e alertar todos os demais que cercam William. Mais um alvo eliminado e mais uma fuga bem sucedida.

TEMPLÁRIOS DOS TEMPOS MODERNOS

Fim de mais uma sessão com o Animus. Vidic recebe uma ligação preocupante a ponto de não economizar palavras na hora de apontar o paciente como um problema. A Abstergo Industries recebeu ameaça de assassinos, que estão vindo resgatar Desmond. Com a saída de Vidic da sala, Lucy abre o jogo sobre o que está acontecendo: o cientista é um Cavaleiro Templário dos tempos modernos e a Abstergo Industries uma mera fachada. Algumas explicações depois, Lucy é chamada. Mais um dia termina e novos flashes com símbolos estranhos aparecem. O despertar no dia seguinte não é dos mais calorosos, Vidic manda Desmond direto para o Animus...

Altaïr, novamente, busca informações com Al Mualim, que é indagado sobre o paradeiro dos seguidores dos líderes assassinados até então e tem como resposta que eles estão se aliando aos Templários. Estes, por sua vez, querem dominar a Terra Santa através das Cruzadas e jogar os Sarracenos contra o clã dos assassinos. Altaïr é instruído a obter o Piece of Eden e frustrar o plano dos Templários.

O próximo passo é chegar a Damascus e rastrear o paradeiro de Jubair Al Hakim, que coordena a queima de todos os arquivos e textos antigos. Seus guardas se dividem para caçar mais livros pelo cidade e Altaïr segue o líder para matá-lo no momento oportuno. Assim o faz, interrompendo o discurso inflamado da vítima para o povo.

Altaïr segue para a cidade de Acre, onde procura informações sobre um tal Sinbrad, o responsável pelos cavaleiros que coletam pedágios na zona portuária. No porto, uma multidão se aglomera para ver a covardia de Sinbrad contra um homem. Logo depois Altaïr segue para o barco aportado no qual o alvo se encontra e desfere o golpe mortal...

Recobrando a consciência no mundo real, Desmond escuta uma conversa acalorada entre um homem misterioso e o doutor Vidic, que é intimado a apresentar um relatório completo sobre as descobertas. Pouco depois, sozinho com Lucy, Desmond diz que há algo errado com a máquina, pois ele foi praticamente "expulso" dela. Lucy tenta apaziguar a situação dizendo que toda informação extraída das memórias genéticas de Desmond serão usadas para criar a "Nova Ordem Mundial" e que o tesouro dos Templários é o sentido de tudo isso, ou seja, as pesquisas são um meio de encontrar o paradeiro do Piece of Eden.

Na manhã seguinte, Vidic pergunta a Desmond por que parte do material coletado pelo Animus está mostrando que suas teorias estão erradas. Na sala com a máquina, Vidic continua pensativo e não percebe que sua caneta é roubada – a caneta, na verdade, é um cartão de acesso que, posteriormente, rende mais uma visita ao computador para xeretar ►

O Código Creed

A quantidade de imagens e códigos que Desmond consegue enxergar por todos os cantos do laboratório são voltados ao à profecia do fim do mundo – os muitos símbolos, de diversas culturas, são alusivos, ou tem relação, com o mesmo fato. Confira cada um deles:



A numeração 12212012 corresponde a data 21/12/2012 que, segundo o calendário Maia, ocorrerá o fim do mundo. As linhas que lembra um código de barra é simboliza a passagem bíblica do livro "Apocalipse, capítulo 13, versículos 16-18". O triângulo de letras esconde uma mensagem, possivelmente deixada por outras cobaias antes de Desmond (ele é o número 17), alertando sobre o mal que a Abstergo Industries faz ao "roubar" as memórias para encontrar o Piece of Eden.



Símbolo que representa a Santíssima Trindade.



Símbolo da Deusa, outrora cultuada da Inglaterra ao Egito.



Representação simbólica dos Illuminati, que também denota sinônimo de "Nova Ordem Mundial". Simbolicamente também é chamado de "olho que tudo vê", muito conhecido por estampar notas de um dólar. Se desenhado um pentagrama perfeito sobre a figura, acompanhando a linha da pirâmide e depois invertendo a mesma, as pontas destacam letras que forma a palavra ASMON – rearranje as letras e você terá MASON, breve alusão à maçonaria.



Olho de Horus, usado para simbolizar proteção espiritual e clarividente do Terceiro Olho – também tem o significado de "o olho de Deus observando a humanidade.



Desenho das três pirâmides egípcias que representam os três reis Magos que seguiram a estrela do norte.

Provavelmente você ficou muito nervoso ao terminar o primeiro Assassin´s Creed. Afinal de contas, esperar nunca é legal!

Dia das Crianças

veja nossos lançamentos e escolha o seu presente



Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii



PS3



XBOX 360



PlayStation.2



NINTENDO DS.



PSP





FREEPLAY
games & ass. Técnica

Av. Paulista, 1217, Loja 163 - ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô
msn: freeplaygames@live.com tel: (11) 3473-0226 | 3473-0078



SPOILER

e-mails e arquivos.

NADA É VERDADEIRO, TUDO É PERMITIDO

Na biblioteca com Al Mualim o assassino é direcionado para sua nova vítima: Robert de Sablé. O objetivo é silenciar todos aqueles que sabem sobre a existência do Piece of Eden, artefato sobre o qual Altaïr questiona seu mestre. Um longo monólogo tem início e se justifica que Templários são nobres e querem trazer a paz mundial, mas os meios surgiram devido o uso do artefato que estaria privando todos do livre arbítrio.

Em Jerusalem tem início a caçada por Robert de Sablé. Seu paradeiro é uma igreja, onde uma cerimônia fúnebre está acontecendo. Quando o orador muda o tom da cerimônia, alegando que há um assassino está entre os presentes, a multidão foge apavorada. Todos os cavaleiros sabem de Altaïr e o seguem na multidão. A batalha é longa e sangrenta, mas o assassino se sobressai. No entanto, descobre um pouco tarde que a pessoa que julgava ser Robert era uma mulher disfarçada. Medidas desesperadas devem ser tomadas, os Templários e os Sarracenos estão se alinhando para atacar o clã dos assassinos. Não há tempo para Altaïr falar com seu mestre, então decide por conta própria ir atrás de Robert enquanto Malik segue para Masyaf e espiona Al Mualim.

Robert está junto ao rei Ricardo em um lugar chamado Arsuf. Vários homens tombam ante a determinação de Altaïr que consegue chegar ao acampamento e, mais do que isso, exige a cabeça de Robert de Sablé ao revelar que ele é um traidor. Para evitar uma guerra entre os Templários e os Sarracenos (afinal, Altaïr é um Sarraceno e promover sua morte diante de muitos ali funcionaria como um estopim), o rei Ricardo opta por decidir o impasse em uma batalha: Robert e seus homens contra Altaïr, que mais uma vez consegue superar a todos e eliminar seu alvo.

Antes de morrer, Robert revela o grande plano por trás do roubo do Piece of Eden. Além dos nove líderes que foram assassinados por Altaïr, há mais um agindo incógnito: Al Mualim. Contrário ao propósito dos Templários, Al Mualim não deseja compartilhar o artefato com a humanidade, mas sim usá-lo para controlar a todos – Altaïr foi manipulado e convencido a eliminar os líderes, que se rebelaram não contra o clã dos assassinos, mas pelo líder deles.

Diante de tal revelação, o rei Ricardo fica impressionado com a bravura do assassino. A vida de Robert foi tirada por vingança? Não. Altaïr alega justiça pela Terra Santa. Eles conversam por um bom tempo, evidenciando a ironia da predileção humana que insiste em buscar a paz através das guerras. A conversa termina com a ida do assassino a Masyaf, há mais uma vida a ser tirada.

O ASSASSINO DO PRESENTE

Desmond volta a si quando Vidic esbraveja: o assassino que ameaçou o laboratório está agindo. O som de tiros e gritos é escutado pelo viva voz do telefone. O cientista insiste em culpar Desmond, acreditando que ele, de alguma maneira, deu a localização do laboratório – uma retaliação tardia dos assassinos, massacrados pelos Templários há muito tempo.

Totalmente alheio ao que de fato está acontecendo, Desmond começa a surtar. Passado e presente se misturam de forma estranha e distinguir informações reais já não é fácil. Lucy, no entanto, pede para ele se acalmar e ter fé. Neste momento, ele repara na mão esquerda da mulher e na ausência de um de seus dedos, visão que o lembra de Altaïr (e a ausência do mesmo dedo, por onde a lâmina é projetada de seu pulso) e o faz acreditar que Lucy é um membro do clã dos assassinos infiltrados entre os Templários. Mais uma noite de sono passa rapidamente e Vidic convoca o paciente para a Animus... Altaïr está de volta a Masyaf, as ruas estão desertas e apenas uma ou outro indivíduo perambula falando coisas sem sentido. Sua recepção no quartel general dos assassinos não é das melhores: Altaïr é cercado por muitos homens. Vencendo-os, Malik surge no alto da colina e revela que Al Mualim é um Templário, bancando o agente duplo ao se passar por líder da guilda dos assassinos. Malik causará uma distração para que Altaïr consiga invadir a fortaleza por trás.

Como era esperado, Al Mualim antecipa o movimento de seu discípulo e o prende com uma força mágica, criando ilusões com Cavaleiros Templários mortos. Com o poder do Piece of Eden ele pretende manipular a crença das pessoas para acreditarem cegamente em milagres, como transformar água em vinho. Quando decide partir para um confronto direto contra Altaïr, apesar das ilusões a seu favor, Al Mualim é superado por seu discípulo. O Piece of Eden cai no chão e brilha, projetado um globo holográfico com vários pontos luminosos.

A volta de Desmond à realidade é acompanhado de um "que diabos foi isso?", enquanto Vidic debate com um homem misterioso se ele sincronizou a informação com os lugares do mundo indicado através do Animus – vários Templários são despachados rapidamente. Para ter certeza de que não haverá imprevistos, Desmond será mantido prisioneiro enquanto as buscas pelos mundo se iniciam; Lucy e Vidic saem da sala.

Não demora para os efeitos colaterais, devido o uso contínuo do Animus, fazerem com que Desmond desperte sua visão de águia. Com isso ele consegue enxergar diversos símbolos e mensagens ocultas por todo o laboratório, um verdadeiro choque entre passado e presente. É em seu quarto que surge a revelação mais enigmática, com o desenho de uma grande figura e um apanhado de símbolos. Tudo indica que as respostas devem aparecer em *Assassin's Creed II*, através de novas memórias e novos segredos, que só existem entre a história que o mundo conhece e a memória adormecida que poucos acreditam. ■

O Código Creed (Cont.)



Esconde a mensagem "Artifacts sent to the skies to control all nations, to make us obey a hidden crusade. Do not help them", uma clara referência aos planos da Abstergo Industries e uma mensagem para Desmond não ajudá-los.



Mostra um alinhamento planetário representando um ciclo de 25,800 anos. O número 13.0.0.0.0 é outra representação para 21/12/2012, escrita em forma de contagem, marcando também o início da décima terceira Baktun (sub-divisão do calendário Maia). O número 22:13 refere-se ao trecho bíblico "Revelações 22:13" com símbolos que representam Alfa e Omega. Ao centro, o símbolo maior, é alusivo ao "Efeito Borboleta", uma das bases da Teoria do Caos – referência clara a viagens no tempo que, no jogo, ocorre através do Animus. Há também escritas do emperador chinês Jajing, que coletava materiais raros. Uma dica de onde se encontra o Piece of Eden?



Desenhos de animais, uma clara referência às linhas de Nazca, geóglifos gigantescos desenhados no deserto de Nazca, no Peru. Outra pista que pode indicar o local do Piece of Eden.



Yonaguni é o nome de uma ilha no Japão, na qual uma civilização antiga desapareceu da mesma forma que a mítica Atlântida. No canto da imagem, há uma figura que remete ao desenho de uma construção japonesa

Dizem que ao ser praticamente banido do clã de assassinos, Altaïr, que não tinha um dos dedos, quase tentou a carreira política.

PERFECT WORLD

levelupgames.com.br

O mundo que você sempre imaginou



- Novo episódio: o Império Ancestral
- Liberdade de movimentos e habilidade de voar
- Customização total de personagens
- Mais de 5.000 missões

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美的空
PERFECT WORLD

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

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

© 2009, Level Up! Interactive S.A. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!

Preço Imbatível!

SATISFAÇÃO GARANTIDA 100%

Controle Dualshock 3

apenas

R$ 149,00 a vista

ou em: **3x R$ 53,00**



PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

Fratello Games

FINANCIE

sua compras em até

36x

Central de Atendimento 1

(11) 3362.2206

Central de Atendimento 2

(11) 2093.2092

Nova LOJA VIRTUAL

www.fratellogames.com.br

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

COMPRA 100% SEGURA

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

LOJA Centro

Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206

Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA TATUAPÉ

Rua Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601

LOJA Peça Silv Romero

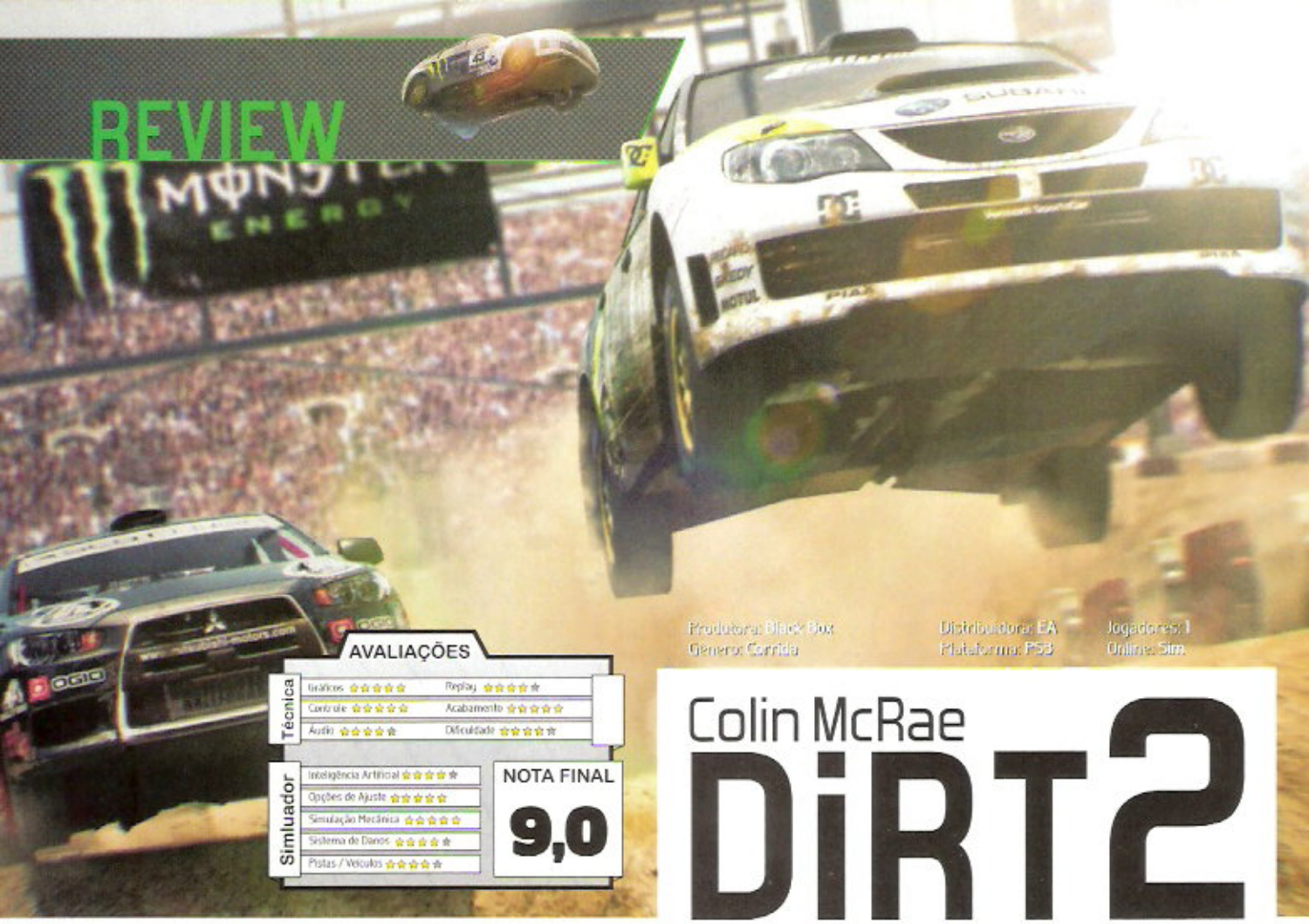
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Os preços da Sta. Ifigênia estão na REGIÃO do Tatuapé

Assistência Técnica Especializada

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


Tudo em até 10X sem Juros é só na:
KID GAMES
Venda e Assistência Técnica
20 Anos
Jogos - Consoles - Acessórios - Assistência Técnica
© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro



Produtora: Black Box
Gênero: Corrida

Distribuidora: EA
Plataforma: PS3

Jogadores: 1
Online: Sim

Colin McRae DiRT 2

Mais bonito, maior e repleto de competições de tirar o fôlego, DiRT2 é mais do que um novo jogo é um tributo a Colin McRae

Por **Leandro Rodrigues**

Existem dois tipos de jogos de corridas. Aqueles que você pega o controle, sai apertando um botão e seu carro voa, sem que você precise se preocupar com ajustes e praticamente atropelando os adversários. Outros exigem um conhecimento quase que cirúrgico, onde qualquer ajuste no carro pode significar ganhar ou perder segundos preciosos. *DiRT2* consegue ficar exatamente no meio termo, deixando feliz quem deseja ficar horas ajustando um parafuso no carro e também igualmente satisfeito quem gosta de acelerar dando um verdadeiro "chega pra lá" nos outros competidores. Prepare-se por *DiRT2* não só é um dos melhores jogos de corrida da atualidade, ele redefine um gênero.



Focado na Disputa

Depois de jogar pouco mais de meia hora de *DiRT2* já é possível perceber que o jogo está totalmente voltado para as disputas com vários carros. Não que as tradicionais provas de corridas contra o tempo não estejam presentes, mas a quantidade de corridas contra mais adversários aumentou consideravelmente do primeiro *DiRT* para o game atual.

Inclusive, uma das maiores novidades dessa nova edição está focada no modo de disputa. Agora é possível formar vínculos de amizade com competidores mais famosos. Conforme seu personagem evolui na disputa, convite de grandes estrelas do esporte começam a pipocar na sua tela. Essa convocação pode ser para uma simples corrida amistosa ou para um dos X-Games, disputas destinadas apenas para os competidores fortes.



Essas competições, mesmo que opcionais são essenciais para uma boa evolução no jogo já que rendem valiosos pontos de experiência.

Se apenas isso não serve de incentivo para você, saiba que os melhores carros que você pode conquistar costumam entrar na sua garagem apenas após de ganhar uma dessas competições.

Para todos os Gostos

Como já mencionado *DiRT2* consegue agradar qualquer tipo de amante de jogos de corrida. Para os que gostam de customização, o jogo permite ajustar diversos tipos de detalhes. Desde a altura do aerofólio e suspensão do carro, até coisas mais complexas como a

AVALIAÇÕES

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

NOTA FINAL

9,0

Convites Vips para disputas onde só os melhores podem correr. Melhor que isso só uma churrascada na casa do astro.





Está vendo esse carro ultrapassando você? Com o tempo ele pode se tornar o seu melhor amigo



Bateu, quebrou todo carro e não está com a menor vontade de começar novamente? Volte no tempo e faça direito

calibragem dos pneus. Se você entende do assunto esses pequenos ajustes podem ser o atalho mais rápido para uma vitória mais simples. Infelizmente se você não é um especialista no assunto, o melhor é optar pelas configurações "de fábrica".

Normalmente o game oferece um pré-ajuste para cada uma das pistas, a melhor solução para os jogadores que não possuem a menor vocação para mecânico.

Existe ainda a opção de mudar a dificuldade do jogo, algo que altera não só a Inteligência Artificial dos adversários, mas também a quantidade de truques disponíveis durante a prova. *DiRT2* pegou um desses truques de *Grid* (ambos jogos da produtora Codemasters). Imagine que você está no meio de uma corrida perfeita, acaba de conquistar o primeiro lugar e bate de frente em algum obstáculo. O game permite que você simplesmente volte no tempo, corrija a curva, tentando assim completar a corrida como se nada tivesse acontecido. A quantidade de vezes que você pode realizar essa "manobra" está intimamente ligada a dificuldade que você escolheu. Esse recurso pode parecer com uma trapaça, mas com o andamento do jogo é possível verificar que apenas é uma maneira de poupar tempo, sem forçar com que o jogador comece a volta do zero.



DiRT2 não deixa você cortar as animações, mas se você fizesse algo tão bonito, também não deixaria

Bonito e Sujo Como Nunca

O visual de *DiRT2* é algo impressionante. Quem achou que a Codemasters tinha chegado ao limite no primeiro *DiRT*, pode se preparar para ver um verdadeiro espetáculo. Para não ficar chovendo no molhado, *DiRT2* volta com tudo melhorado. Não existe um só detalhe que tenha sido esquecido, com destaque para a iluminação do jogo que ganhou um nível de realismo incrível. A produtora optou por não abusar dos recursos HDR, como aconteceu no primeiro jogo. O resultado é que aquele efeito de iluminação na cara, como se você estivesse olhando diretamente para o sol, agora não aparece a todo momento. Isso facilita a vida dos jogadores e torna tudo bem menos cansativo. E prepare-se, pois a primeira vez que você estiver guiando com a visão de dentro do carro e a lama voar no seu vidro. O efeito será assustador de tão real.

DiRT2 é um jogo que tem tudo para agradar todo o tipo de jogadores, afinal de contas. Seja você um barbeiro que só está acostumado a jogar *Burnout* ou um fã de simulador, que não aguenta mais ficar esperando *Gran Turismo 5*. Afinal de contas agora não existem mais dois tipos de jogos de corrida. Existem os simuladores, os arcades e *DiRT2*, um game que consegue redefinir o gênero mais uma vez. ■



Produtora: Neversoft
Gênero: Musical
Distribuidora: Activision
Plataforma: PS3
Jogadores: 2 a 8
Online: Sim

Guitar Hero 5

Game consegue agregar melhorias na medida certa e fica ainda mais espetacular a cada nova versão lançada

Por Eduardo Trivella

Se o nome é "Herói da Guitarra", cadê o Frank Zappa? Em cinco jogos da série, fora compilações e produtos de bandas específicas, meu herói guitarrístico preferido só foi citado em textos perdidos dentro de alguns menus. Pronto. Agora que tirei isso do peito, vamos à análise propriamente dita.

Colocando de lado algumas injustiças com artistas que ainda não figuraram em *Guitar Hero*, a série melhora a cada novo título. Tudo bem que as mudanças e novidades entre *World Tour* e *GH5* não são tão acentuadas como entre *GH3* e *World Tour*, mas, mesmo assim, a dupla Neversoft/Activision mostra que já domina com perfeição o desenvolvimento de jogos da franquia e ainda oferece razões suficientes para qualquer fã da série se empolgar com o novo jogo.

A palavra de ordem agora é acessibilidade. *Guitar Hero* é daqueles games que praticamente todo mundo quer jogar. Isso inclui seus pais. E fale a verdade: você consegue se lembrar de quantas vezes eles se perderam nas telas que antecedem a performance musical? E quanto tempo já foi perdido, com pais ou não, habilitando todos os instrumentos para uma jam session em grupo? Pode dizer adeus a todo esse embaço. Com poucos pressionamentos de botão e uma ligeira navegação, todo mundo já está pronto para tocar e cantar. Nunca foi tão dinâmico e fácil trocar de instrumentos, de níveis de dificuldade e até de músicas na hora que bem der na telha. O responsável por isso é o novo Party Mode que, inclusive, pode ser acessado logo na abertura. Com esse modo é permitido até a utilização de quatro instrumentos iguais ao mesmo tempo. Fica meio cacofônico, mas ainda assim, show!



Imitando Rock Band. Agora é possível ser "salvo" pelo seu companheiro que ainda está "vivo" nas partidas multiplayer

O modo carreira também está mudado. Além de ser uma coisa só para qualquer instrumento em participação solo ou em banda e de permitir



a mudança de instrumentos e dificuldade durante o progresso, ainda há outras novidades. As estrelas que os jogadores recebem de acordo a performance, e que servem para habilitar novos itens, músicas e palcos, aumentaram em

AVALIAÇÕES

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

Musical	
Acervo Musical	☆☆☆☆☆
Acessórios	☆☆☆☆☆
Imersão	☆☆☆☆☆
Sincronismo	☆☆☆☆☆
Multiplayer	☆☆☆☆☆

NOTA FINAL

9,0

Se o Sombra já ficava nervoso com o barulho de uma pessoa tocando bateria aqui na redação, precisa ver a cara dele ...





alavanca da guitarra durante um tempo específico e muitos outros. Alguns são bem difíceis de completar com a pontuação "diamante" e certamente vão estender bastante a vida útil do *Guitar Hero 5*.

quantidade. Um ótimo desempenho garante cinco estrelas, mas toque ou cante a música perfeitamente, sem errar uma nota, e você receberá uma sexta estrela. Para que a sua lista de músicas fique igual a uma constelação, enfrente os desafios específicos de cada canção e aumente suas estrelas até o chegar ao número nove.

Os desafios podem ser para apenas um instrumento ou para

Todos juntos agora!

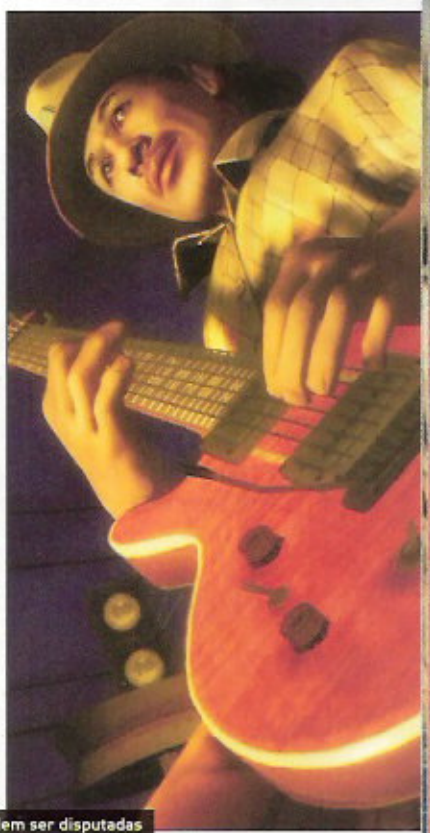
Além dos conhecidos modos Face-Off e Pro Face-Off, a porção multiplayer do game traz os novos modos Momentum e Do or Die. No primeiro, todo mundo começa na dificuldade média e sobe ou desce de nível de acordo com o desempenho na música; no segundo, pouco indicado para iniciantes, os jogadores são jogados para o acostamento se



Nem só de anônimos vive este jogo. Quem enfrentar todo o modo carreira pode liberar avatares de astros do Rock

85 músicas do game, é possível baixar uma ferramenta grátis e importar faixas baixadas de *GH: World Tour*. Já para importar as músicas do set list de World Tour é preciso desembolsar um troquinho, o que é barato demais se você lembrar que o jogo vai quase que dobrar de tamanho. ■





As partidas de Guitar Hero 5 podem ser disputadas por até quatro instrumentos do mesmo gênero

combinações entre eles. Há provas para alcançar uma pontuação específica normalmente ou usando o Star Power, tocar o maior número de notas batendo a Strum Bar somente para cima, tocar o maior número de pratos ou de bumbos na bateria, cravar certas partes de uma música (como por exemplo as partes vocais descendentes do final da música Fame), vibrar as notas longas com a

errarem três notas em uma parte específica da canção. Outra novidade é que jogadores que falharam em alguma música no multiplayer do modo carreira podem ser "resgatados" por quem ainda está tocando, o que é uma clara influência de *Rock Band*, que já permitia isso em seus jogos E para quem não se contenta em testar tudo isso "apenas" com as





... ao saber que agora é possível jogar com quatro baterias ao mesmo tempo.



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

Smash Cars

Carros alucinados, piruetas em fim em meio a uma praia paradisíaca com dezenas de banhistas fulos da vida com você

Por **Leandro Rodrigues**

O cenário é uma ilha mediterânea, com direito a praias maravilhosas, muito sol e mata abundante. Você controla um carro possante e acaba de fazer uma curva extremamente fechada quando simplesmente se choca com o dedão de uma linda banhista que estava jogando vôlei de praia.

Nesse momento seu carro é arrancado do chão pela garota nervosa e jogado para o começo da reta oposta. A essa altura você já se deu conta que não estamos falando de nenhum *Gran Turismo 5* e muito menos de *DiRT 2*. *Smash Cars* explora as corridas de carrinhos de controle remoto.

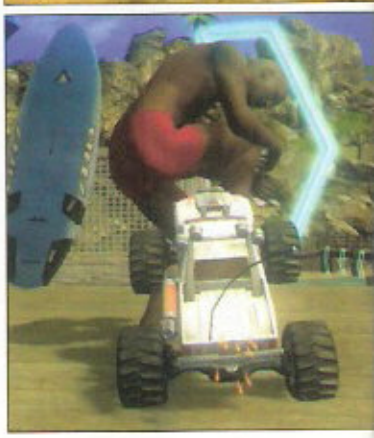
Ao contrário do que você possa imaginar, o fato de se tratar de carros de controle-remoto não diminui a emoção do jogo, muito menos a sensação de velocidade proporcionada por eles. Esses veículos estão divididos em três classes distintas: Monsters (caminhonetes modificadas), Buggy (os carros mais estáveis) e o Sport (os mais velozes). Conforme avança no jogo, itens e melhorias são liberadas para cada um dos tipos de carros.



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

Até aí nenhuma novidade, tudo igual a uma corrida normal. Acontece que esses carros, graças ao seu peso, conseguem saltar a alturas absurdas e fazer piruetas insanas. Esses pulos são convertidos em nitro que, obviamente, proporcionam mais velocidade. Mas as disputas em *Smash Cars* não são exatamente marcadas só pela alta velocidade. Descobrir os melhores caminhos e atalhos é fundamental para ganhar tempo a cada volta, mas o fator determinante é desviar dos objetos caídos na praia, bem como os banhistas. Esses últimos não pensarão duas vezes antes de cruzar o seu caminho, tentando atrapalhar a sua volta. Cabe a você usar isso a seu favor. Uma vez que você bate de frente com um desses transeuntes, sua velocidade cai a zero e, conforme descrevemos no começo, pode resultar em uma retaliação do pobre coitado. Mas se você apenas tirar uma fina ou bater de ladinho na vítima, seu carro ganha um pouco de nitro extra.





Os modos de jogo ficam restritos a corrida contra o tempo, modo World Tour e um multiplayer muito divertido via PSN. Mas as coisas teriam ficado ainda melhores se a produtora não colocasse uma quantidade tão pequena de pistas em um único cenário. Vamos torcer por futuras expansões. Quem sabe? ■

Nota Final – 6,0

Não tente fazer essas manobras em casa com os HotWheels do seu irmãozinho

VOCÊ ESTÁ CONVOCADO

A ENFRENTAR OS MAIORES LANÇAMENTOS DESTA TEMPORADA





PRÉ-VENDA
FIFA SOCCER 10
COMPRE AGORA

FRONT LINES
video games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

LOJA 1: AV. PAULISTA, 1217 - LOJA 101 - PRÓXIMO AO METRÔ TRIANON-MASP • **FONES:** [11] 3473-6860 / 3473-6857

LOJA 2: AV. PAULISTA, 392 - LOJA 85 - PRÓXIMO AO METRÔ BRIGADEIRO • **FONES:** [11] 3262-5154 / 3263-0331

ATENDIMENTO VIA MSN: FRONTLINESVIDEOGAMES@HOTMAIL.COM

RICKY Games

Você jogando com agente

Diversão sem limites



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

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

Prepare o Seu Bolso

Os colecionadores tem bons motivos para começar a juntar uma graninha neste final de ano

As edições de colecionadores estão cada vez mais caprichadas. Acessórios luxuosos, caixas temáticas, itens exclusivos e quantidades limitadíssimas para deixar qualquer jogador fanático arrancando os cabelos. Por isso, se você pretende comprar algumas dessas maravilhas, é hora de juntar grana e correr às compras.

Modern Warfare 2

A prova de que as edições de colecionadores estão cada vez mais caprichadas (ou que as produtoras estão ficando loucas) é essa versão especial de *Modern Warfare 2*. O pacote acompanha nada mais, nada menos, do que um óculos de visão noturna. Isso mesmo, igual ao que o Sam Fisher usa no jogo *Splinter Cell*! A edição ainda acompanha um suporte para esses óculos, um livro com as artes do jogo e um cupom para fazer o download do *Call of Duty* original. Mas vai aí um aviso: a edição custa US$ 150,00, é limitadíssima e se você não correr logo, vai comprar apenas via leilões no ebay. Corre!

Preço: US$ 150,00
Onde comprar: www.gamestop.com



DJ Hero Renegade



A Activision resolveu levar as disputas musicais para um novo patamar. Transformar os jogadores em verdadeiros DJs. O pacote especial, chamado de *Renegade*, possui além do jogo e a picape, um pack com músicas inéditas de Eminem e Jay-Z. Tudo isso "embalado" em uma respeitosa maleta especial, com acabamento em metal.

Preços: US$ 199,99
Onde comprar: www.amazon.com

Assassin's Creed II

Essa versão, vendida exclusivamente na Gamestop, nos Estados Unidos e no Canadá, vem com um livro de artes, uma estátua de Ezio Auditore de Firenze (o novo protagonista do jogo) e dois mapas exclusivos para download: Palazzo Medici em Florença e Santa Maria dei Frari em Veneza.



Preço: US$ 79,99
Onde comprar: www.gamestop.com

Monte sua Videoteca



Goonies
Os saudosistas de plantão podem comemorar. Goonies, o sucesso de Steven Spielberg nos anos 80, agora está disponível em Blu-ray. Além do filme, o disco conta com as cenas excluídas, bastidores e outras curiosidades. Infelizmente o produto não conta com a dublagem original do filme, restando apenas legendas em português.

Estúdio: Warner Bros



Preço: Sob Consulta
A Era do Gelo 3
O terceiro filme da saga de Manny, Sid e Diego chega ao mercado nacional em um pacote especial. Nele além de DVD, uma versão em Blu-ray entra nesta edição. Assim a garotada pode acompanhar toda a animação em alta resolução e com a dublagem em português.

Estúdio: Fox Filmes

É nessa página que você descobre como seria bom um GameShark na vida real.

© 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 675/09 a partir de R$ 41.900,00 à vista. Frete de R$ 1.308,00 não incluso. Plano sujeito à 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$ 1.308,00 não incluso. Financiamento pelo AIMEX ou Fiorino. Taxas de DAC e IOF não inclusos. Promoção válida enquanto durarem os estoques. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As motocicletas Triumph estão conformadas com o Promot - Programa de Controle de Poluição por Motocicletas e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.

GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE DESSE UNIVERSO VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA DAS CRIANÇAS!

Lançamento Ps3 Slim



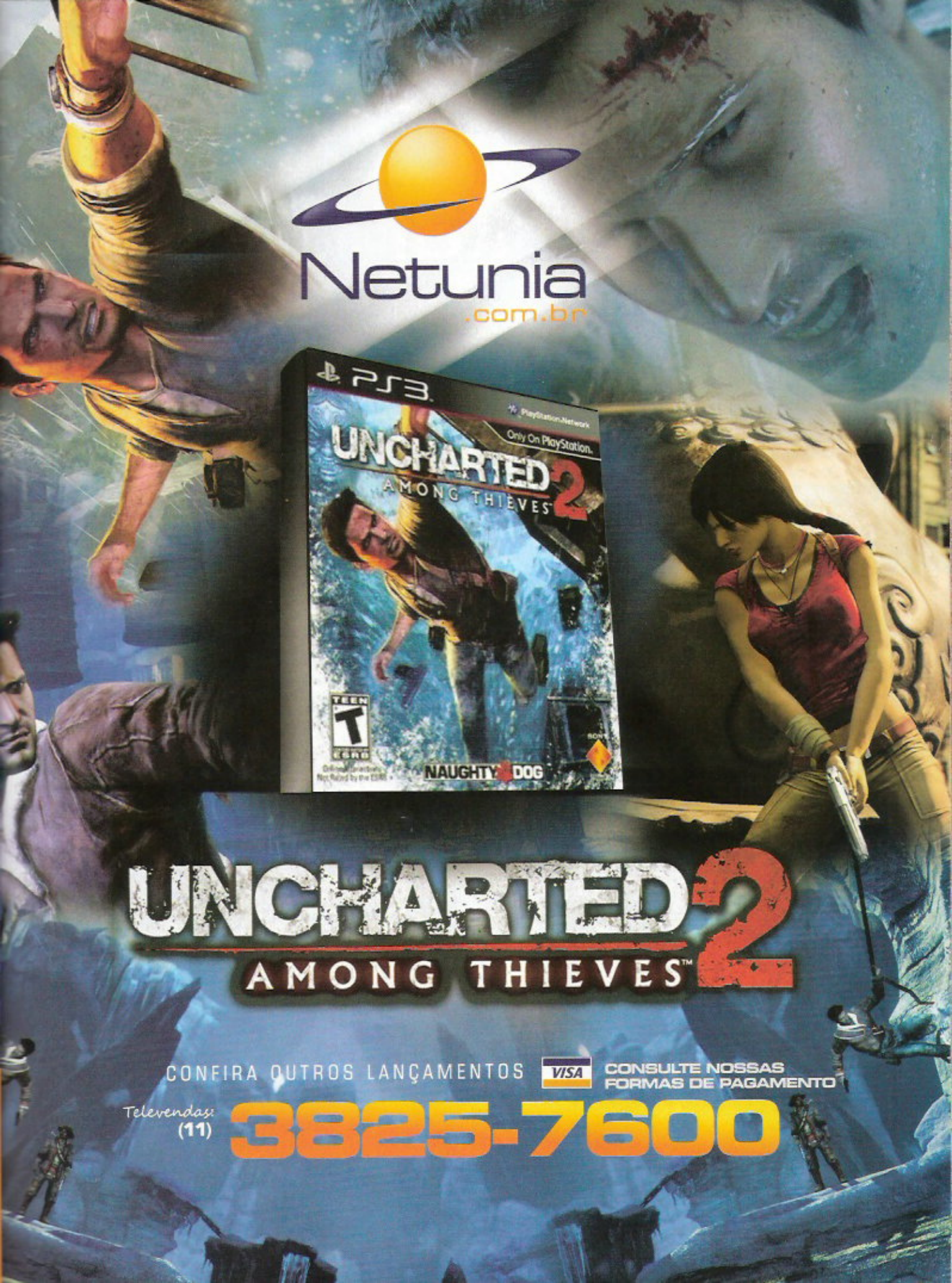
MSN: galaxia_games@hotmail.com
End: Rua Aurora, 166 - loja 166g
SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP
TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil


Netunia
.com.br
PS3
PlayStation Network
Only On PlayStation
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES
T
NAUGHTY DOG
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES™
CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS
VISA
CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO
Televendas:
(11) 3825-7600

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.

Guitar Hero 5

Seu sonho de se tornar um astro do rock agora vale troféus para a sua coleção

Guia de troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★ ★
- Offline: **46 troféus**
- Online: **4 troféus**
- Modo História: **10 troféus**
- Extras: **40 troféus**
- Bronze: **37 troféus**
- Prata: **11 troféus**
- Ouro: **1 troféu**
- Total: **50 troféus**
- É preciso terminar: **1 vez**

01. ABOVE AND BEYOND
Complete uma música com o multiplicador individual acima de 4X.

02. ALL FOUR BASS ARE BELONG TO US
Jogue uma música com quatro baixos.

03. BARBERSHOP
Jogue uma música com quatro vocalistas.

04. BOX SET
Complete 100 músicas no modo Quickplay.

05. CHALLENGE OF THE SUPERGROUP
Complete 5 band challenges ganhando ouro ou mais.



06. CHANTEUSE
Complete as músicas 'Ex-Girlfriend', 'Send A Little Love Token' and 'Only Happy When It Rains' tirando cinco estrelas como vocalista.

07. CRANK IT UP TO 11
Encha o multiplier da banda até o máximo.

08. CROWD PLEASER
Encha o seu Rock Meter até o máximo. Basta fazer uma boa sequência de notas corretas.

09. DID YOU FINISH LIKE WE DID?
Termine 95% do modo 'Do You Feel Like We Do? (Live)'

10. DRUMLINE
Jogue uma música com quatro bateristas.

11. EXPLORE THE STUDIO SPACE
Leia 5 dicas no GHMix.

12. FEST QUARTET QUEST
Jogue 10 Rockfest com quatro jogadores com qualquer tipo de instrumento.

13. GOING DIAMOND
Complete 50 challenges com a avaliação diamante.

14. GOING GOLD
Complete 50 challenges com ouro ou mais.

15. GOING PLATINUM
Complete 50 challenges com platina ou mais.

16. IRON LUNGS
Complete 25 frases perfeitas como vocalista.

17. JUKE BOX
Complete 300 músicas no modo Quickplay.



CHECKLIST

- [ ] Above And Beyond (E)
- [ ] All Four Bass Are Belong To Us (E)
- [ ] Barbershop (E)
- [ ] Box Set (E)
- [ ] Challenge Of The Supergroup (E)
- [ ] Chanteuse (E)
- [ ] Crank It Up To (E)
- [ ] Crowd Pleaser (E)
- [ ] Did You Finish Like We Did (E)
- [ ] Drumline (E)
- [ ] Explore The Studio Space (E)
- [ ] Fest Quartet Quest (E)
- [ ] Going Diamond (H)
- [ ] Going Gold (H)
- [ ] Going Platinum (H)
- [ ] Iron Lugs (E)
- [ ] Juke Box (E)
- [ ] The Fabricated Four (H)
- [ ] No Mistakes Allowed (H)
- [ ] Menage a Huit (E)
- [ ] Open Minded (E)
- [ ] Outgoing (M)
- [ ] Over 9000! (E)
- [ ] Play It To The Bone (E)
- [ ] Producer (E)
- [ ] Quadruple Threat (E)
- [ ] Rising Star (E)
- [ ] Rocktopus (E)
- [ ] Sampler Plate (E)
- [ ] Score Big (E)
- [ ] Score Bigger (E)
- [ ] Score Biggest (E)
- [ ] Senior Commander (H)
- [ ] Shooting Star (E)
- [ ] Customizer (E)
- [ ] Star Cluster (E)
- [ ] Our Powers Combined (E)
- [ ] Starstuck (E)
- [ ] String Quartet (E)
- [ ] Super Star (E)
- [ ] Represent Alive (H)
- [ ] Synchronized (E)
- [ ] The Grand Tour (H)
- [ ] The Streak (E)
- [ ] The Traditional (H)
- [ ] What's An LP? (E)
- [ ] You Want More? (E)
- [ ] Young Star (H)
- [ ] What's New? (E)
- [ ] Platinum Trophy (E)

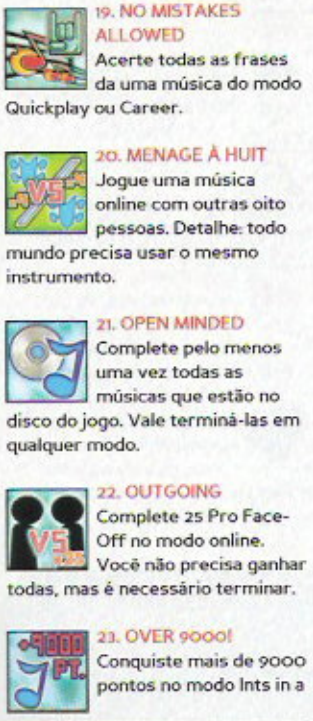
Para conquistar todos esses troféus é necessário muito dedicação e também um vizinho compreensível.





Algumas animações estão criando polêmica na internet. Aproveite enquanto não obrigam a tirá-las do ar





18. THE FABRICATED FOUR
Crie uma banda com 4 roqueiros e jogue a música em todos os locais no modo Career ou Quickplay.

19. NO MISTAKES ALLOWED
Acerte todas as frases da uma música do modo Quickplay ou Career.

20. MENAGE À HUIT
Jogue uma música online com outras oito pessoas. Detalhe: todo mundo precisa usar o mesmo instrumento.

21. OPEN MINDED
Complete pelo menos uma vez todas as músicas que estão no disco do jogo. Vale terminá-las em qualquer modo.

22. OUTGOING
Complete 25 Pro Face-Off no modo online. Você não precisa ganhar todas, mas é necessário terminar.

23. OVER 9000!
Conquiste mais de 9000 pontos no modo Ints in a single Star Power deployment

24. PLAY IT TO THE BONE
Faça e complete uma setlist com pelo menos 1 hora de duração. Não é difícil, mas é bem cansativo.

25. PRODUCER
Crie uma música no Studio.

26. QUADRUPLE THREAT
Complete um challenge com todos os instrumentos ganhando ouro ou uma avaliação melhor.

27. RISING STAR
Colete 101 estrelas no modo Career.

28. ROCKTOPUS
Crie uma partida no modo Band vs. Band com oito jogadores. Não importa se você ganha ou perde. O importante é ganhar o troféu.

29. SAMPLER PLATE
Jogue pelo menos uma música no modo Quickplay, Career e nos outros modos de competição.

30. SCORE BIG
Conquiste 500,000 pontos em uma simples música, no Solo Act.

31. SCORE BIGGER
Conquiste 1,000,000 pontos em uma simples música, no modo Band.

32. SCORE BIGGEST
Conquiste 3,000,000 pontos em uma simples música, no modo Band.

33. SENIOR COMMANDER
Ganhe cinco ou mais estrelas no modo carreira ou quickplay.

34. SHOOTING STAR
Conquiste 303 estrelas no modo carreira.

35. CUSTOMIZER
Crie um instrumento customizado.

36. STAR CLUSTER
Conquiste 808 estrelas no modo carreira.

37. OUR POWERS COMBINED
Jogue uma partida com 4 jogadores e todos devem ativar o Star Power juntos.



Os troféus mais difíceis de conseguir são os do modo Multiplayer



38. STARSTRUCK
Conheça todos os convidados especiais.

39. STRING QUARTET
Jogue uma partida com quatro baixistas. Pode apelar e jogar online.

40. SUPER STAR
Conquiste 505 estrelas no modo Career.





41. REPRESENTATIVE
Complete um sponsor gig challenge conquistando Diamante.

42. SYNCHRONIZED
Complete 20 Band Moments

43. THE GRAND TOUR
Destrave todas as localidades do jogo. Se você terminar o modo carreira, vai ganhar esse troféu.

44. THE STREAK
Conquiste 1001 notas certas no modo Career.

45. THE TRADITIONAL
Complete uma vez o modo Career.

46. WHAT'S AN LP?
Complete 14 músicas no modo Quickplay.

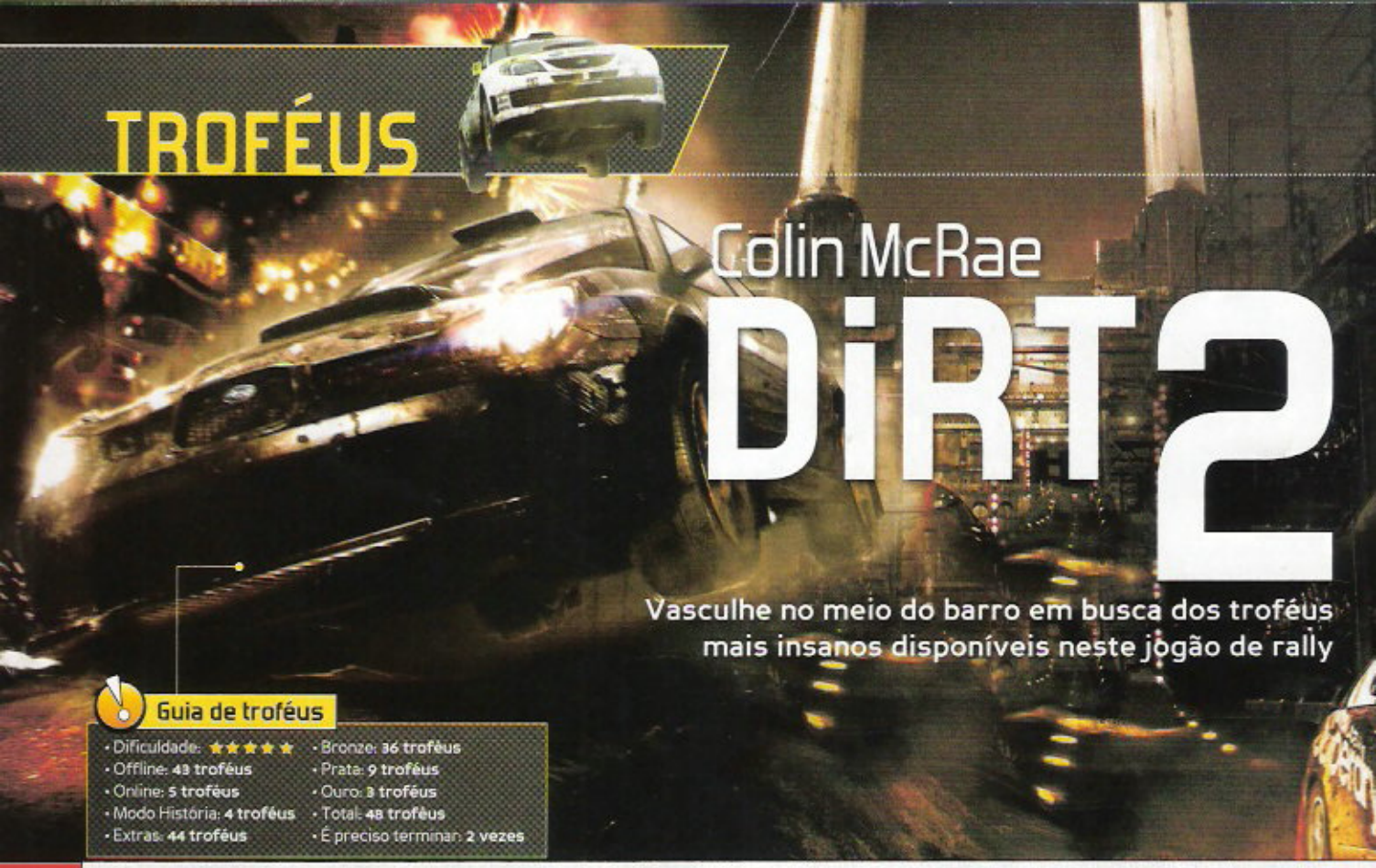
47. YOU WANT MORE?
Jogue 5 Encore Gigs. Não dispense os bis.

48. YOUNG STAR
Colete 25 estrelas no modo Career.

49. WHAT'S NEW?
Complete todo o modo Tutorial sobre as novidades.

50. PLATINUM TROPHY
Conquiste todas os troféus durante da sua turnê no Guitar Hero 5.

TROFÉUS



Colin McRae DiRT 2

Vasculhe no meio do barro em busca dos troféus mais insanos disponíveis neste jogão de rally

Guia de troféus

- Dificuldade: ★★★★★
- Offline: **43 troféus**
- Online: **5 troféus**
- Modo História: **4 troféus**
- Extras: **44 troféus**
- Bronze: **36 troféus**
- Prata: **9 troféus**
- Ouro: **3 troféus**
- Total: **48 troféus**
- É preciso terminar: **2 vezes**



01. PERFECT FINISH!
Conquiste todos os troféus disponíveis no jogo em Dirt 2.

02. DEDICATION
Vença todos os 100 eventos single Player.

03. FOR COLIN
Basta ganhar o Colin McRae Challenge.

04. X GAMES CHAMP!
Vença todos os eventos de X Games.

05. ALL-STAR
Vença todos os eventos da divisão All-Star.

06. AS GOOD AS IT GETS
Conquiste o level 30 no Dirt Tour.

07. BEST FRIENDS FOREVER!
Acumule $ 999.999 em grana durante o jogo.

08. BIG BUCKS!
Ganhe muito dinheiro. Jogue no Hard.

09. NOTORIOUS
Conquiste o level 30 no modo Online Fame. Pode se preparar, pois é necessária muitas partidas e principalmente paciência.

10. THE FULL SET
Basta dirigir todos os veículos disponíveis.

11. WORLD TOUR WINNER
Vença todos os eventos do modo World Tour.

12. YOU'RE THE BEST, AROUND!
Vença em todas as pistas do jogo. Vale vitória em qualquer modalidade, o importante é chegar na frente de todo mundo.



13. AREN'T YOU POPULAR!
Conquiste a amizade de quatro superastros.

14. BLOCK PARTY
Vença Ken Block em Throwdown.

15. DIALLED IN
Vença uma corrida usando um veículo customizado.

16. DOMINATED!
Vença um evento de domination e ganhe o nível máximo de pontos.

17. FAMOUS
Conquiste o level 15 no modo Online Fame. Você ganha enquanto estiver fazendo o Notorious.

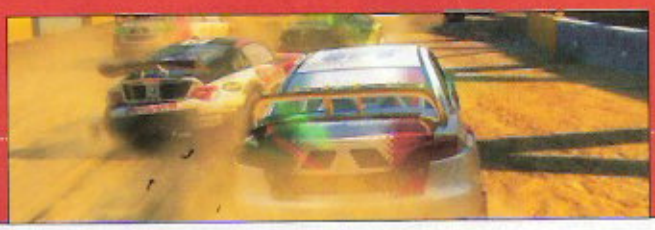
CHECKLIST

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

- ☐ Perfect Finish! (E)
- ☐ Dedication (H)
- ☐ For Colin (E)
- ☐ X Games Champ! (E)
- ☐ All-Star (E)
- ☐ As Good as it Gets (E)
- ☐ Best Friends Forever! (E)
- ☐ Big Bucks! (E)
- ☐ Notorious (E)
- ☐ The Full Set (E)
- ☐ World Tour Winner (H)
- ☐ You're The Best, Around! (E)
- ☐ Arent You Popular (E)
- ☐ Block Party (E)
- ☐ Dialled In (E)
- ☐ Dominated! (H)
- ☐ Famous (M)
- ☐ Five Of Your Best (M)
- ☐ Friends For Life (E)
- ☐ Gate Crashed! (E)
- ☐ Getting a Reputation (E)
- ☐ Gnarly! (E)
- ☐ Gut It Out! (E)
- ☐ Head Over Wheels (E)
- ☐ I Aint Afraid Of No Ghost! (E)
- ☐ Like a Challenge (E)
- ☐ In His Footsteps (E)
- ☐ Jet Setter (E)
- ☐ Just Drive! (E)
- ☐ Keep It Clean! (E)
- ☐ Mirra Image (E)
- ☐ Mix it Up! (M)
- ☐ Pro (M)
- ☐ Rookie Coming Through! (H)
- ☐ Rush Hour (E)
- ☐ Showboating (E)
- ☐ Terminated! (E)
- ☐ Whose Backyard? (E)
- ☐ With Great Honor (M)
- ☐ X Games America Champ (E)
- ☐ X Games Asia Champ (E)
- ☐ X Games Europe Champ (E)



Transforme poeira em bronze, prata, ouro e até platina em DiRT 2. Dúvida? Confira nosso guia ai em cima.







Jogar com quatro pessoas, ao mesmo tempo, na mesma tela. Isso é anos 90!





18. FIVE OF YOUR BEST
Vença cinco corridas online no modo Pro Tour races.

19. FRIENDS FOR LIFE
Conquiste uma amizade com um superastro.

20. GATE CRASHED!
Atropele todos os portões no evento Gatecrasher.

21. GETTING A REPUTATION
Conquiste o level 15 no DiRT Tour.

22. GNARLY!
Essa é para testar sua habilidade e estilo. Você precisa terminar uma corrida cruzando a linha de chegada com apenas duas das rodas encostadas no chão.

23. GUT IT OUT!
Vença o DiRT Tour sem ganhar nenhuma corrida. É necessário ficar sempre em segundo lugar para acumular pontos.

24. HEAD OVER WHEELS
Vença uma corrida mesmo depois de ter rodado com o seu veículo uma vez.

25. I AIN'T AFRAID OF NO GHOST!
Escolha correr contra o ghost e vença-o. Esse troféu exige uma corrida perfeita. A melhor coisa é treinar muito na mesma pista antes de tentar.

26. I LIKE A CHALLENGE
Vença 12 Throwdowns.

27. IN HIS FOOTSTEPS
Vença 25 rallys no modo DiRT Tour.

28. JET SETTER
Complete uma corrida em todas as localizações.

29. JUST DRIVE!
Digira 100 milhas (161 km) sem conquistar nenhum outro troféu.

30. KEEP IT CLEAN!
Vença uma corrida do modo DiRT Tour sem bater nenhuma vez.

31. MIRRA IMAGE
Vença Dave Mirra no Throwdown.

32. MIX IT UP!
Jogue todas as disciplinas online. Tenha paciencia.



33. NAILED AN EVENT
Mais um troféu simples e obrigatório. Basta vencer um evento. Qualquer um deles.

34. ON THE BUBBLE
Fique em segundo até o último ponto de eliminação. Depois passe para a primeira posição e ganhe a corrida.

35. PIECE OF CAKE
Vença ao menos uma prova de Throwdown.



Apesar da competição forte, fazer amizades com os astros é fundamental

36. PRO
Vença um evento da divisão Pro.

37. ROOKIE COMING THROUGH!
Entra na sua conta assim que você vence a sua sua primeira corrida no DiRT Tour.

38. RUSH HOUR
Vença uma corrida da modalidade Pro Tour contra outros 7 competidores

39. SHOWBOATING
Vença o X Games America.

40. TERMINATED!
Bata e cause um dano total ao seu carro enquanto estiver correndo a 225km/h.

41. THAT ALL YOU GOT?
Vença o relógio no Throwdown.

42. TOURNEY
Vença nos quatro torneios.

43. TWO CUPS ONE GIRL
Vença em dois eventos team com pelo menos uma mulher no team-mate.

44. WHOSE BACKYARD?
Vença Travis Pastrana no Throwdown.

45. WITH GREAT HONOR
Chegue à classificação 'Cautious' nas corridas Multiplayer do modo Pro Tour ou Jam Session.

46. X GAMES AMERICA CHAMP
Vença o X Games America.

47. X GAMES ASIA CHAMP
Vença o X Games Asia.

48. X GAMES EUROPE CHAMP
Vença o X Games Europe.

Não esqueça do cinto de segurança, pois em DiRT 2 os carros fazem curvas em duas rodas



TROFÉUS

Guia de troféus

- Dificuldade: ★
- Troféus Offline: 12
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 1
- Troféus Modo Extra: 11
- Troféus de Bronze: 8
- Troféus de Prata: 3
- Troféus de Ouro: 1
- Total de Troféus: 12
- É preciso terminar: 1 vez

Smash Cars

Brincadeira de criança em meio a uma ilha paradisíaca e rampas insanas







O segredo para uma boa largada é acelerar na hora certa e fazer a primeira curva bem fechadinha

01. GOLD CHAMPION

Conquiste a medalha de ouro em todos os eventos do modo Single Player. As condições de cada pista para conseguir isso aparecem na tela de loading da fase.

02. SILVER CHAMPION

Conquiste a medalha de prata em todos os eventos do modo Single Player. As condições de cada pista para conseguir isso aparecem na tela de loading da fase.

03. SMART DRIVER

Encontre todos os atalhos de todos os leveis do modo Single Player. Cada fase possui um determinado número de atalhos que aparecem nas estatísticas da fase (aperte ■ na tela se seleção). Depois é só sair passando pelos lugares mais improváveis. Ao passar pelo atalho a palavra shortcut aparece no centro da tela.

04. SAFE DRIVER

Complete todos os eventos do modo single player sem bater ou sair da pista. A tarefa parece mais difícil do que realmente é. Basta terminar todas as pistas, não importa o seu tempo ou a sua colocação.

05. BRONZE CHAMPION

Conquiste a medalha de bronze em todos os eventos do modo Single Player. As condições de cada pista para

CHECKLIST

Fazer 100% neste jogo é brincadeira de criança

- ☐ Gold Champion (G)
- ☐ Silver Champion (S)
- ☐ Smart Driver (G)
- ☐ Safe Driver (S)
- ☐ Bronze Champion (H)
- ☐ Air Time Expert (E)
- ☐ Star Collector (E)
- ☐ Trickster (E)
- ☐ Race Ace (E)
- ☐ Smash Cars Superstar (S)



No cenário do pier não perca a oportunidade de atropelar o pescador!!!





conseguir isso aparecem na tela de loading da fase.

06. DEMOLITION MASTER

Acerte 15 objetos em um único level do modo Single Player. No level 2-1 é possível completar esse desafio sem grandes problemas, basta encontrar os atalhos embaixo do pier e sair atropelando vasos, latas e bolas de basquete.



Girar na vertical e na horizontal é uma boa maneira de ganhar nitro extra





no modo Single Player.

10. LAP CHAMP

Bata todos os Base Laps Time em todos os leveis do modo Single Player.

12. SMASH CARS SUPERSTAR

Pegue 30 estrelas em um único evento Single Player.



Seguir a trilha normalmente é uma boa indicação de caminho, mas sempre procure atalhos na pista

07. AIR TIME EXPERT

Fique 75 segundos no ar durante um único level no modo Single Player.

08. STAR COLLECTOR

Acumule 270 estrelas em todo o modo Single Player, somando as suas melhores pontuações de cada um dos leveis.

09. TRICKSTER

Complete 15 manobras aéreas em um único level do modo Single Player.

11. RACE ACE

Bata todos os base race time em todos os leveis do modo Single Player. O tempo de cada fase aparece no loading.





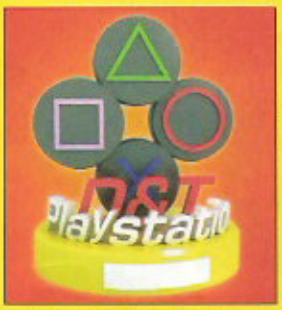


Sair da pista, bater em objetos ou errar um pulo pode resultar na explosão do seu carrinho



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.



Imagens meramente ilustrativas.

TROFÉU D&T #1: INVICTO
Pedro Antonio Peixoto Peticov, o Dropeti, manteve a liderança por seis edições e ainda a mantem. Será o nascimento de uma lenda?



TROFÉU D&T #2: DETONADOR
Leonardo C. Melo (Leon_melo) foi o primeiro do Ranking D&T a ultrapassar a marca de dois mil troféus

TROFÉUS

Guia de Troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★
- Troféus Offline: 18
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 10
- Troféus Modos Extras: 8
- Troféus de Bronze: 15
- Troféus de Prata: 3
- Troféus de Ouro: - -
- Total de Troféus: 18
- É preciso terminar: 1 vez

Shatter

Não importa o quanto o tempo passe, sempre será divertido impedir que uma bolinha caia da tela





O modo Boss é o mais complicado do jogo. Você deve eliminar 10 deles em apenas 10 minutos



01. THE END OF THE WORLD
Complete o décimo mundo do modo principal.

02. MASTER BATTER
Complete o modo principal inteiro sem utilizar nenhum continue. A melhor maneira de conseguir isso é aproveitar as batalhas com os chefes para acumular vidas.

03. THE BOSS
Termine o modo Boss Rush em menos de 10 minutos. Esse é disparado o troféu mais chato e difícil deste jogo. Boa sorte.

04. BALLS GALORE
Lance mais de uma bolinha em uma fase.

05. STORM WARNING
Solte um poder durante uma das partidas.

06. KINETIC HARVEST
Complete o primeiro mundo do modo principal.

07. AURORA
Complete o segundo mundo do modo principal.

08. GRANULE EXTRACTOR
Complete o terceiro mundo do modo principal.



CHECKLIST
Shatter exige muito mais do que apenas atirar para liberar os troféus

- ☐ The End of The World (H)
- ☐ Master Batter (E)
- ☐ The Boss (E)
- ☐ Balls Galore (E)
- ☐ Storm Warning (E)
- ☐ Kinetic Harvest (H)
- ☐ Aurora (H)
- ☐ Granule Extractor (H)
- ☐ Krypton Garden (H)
- ☐ Freon (H)
- ☐ Amethyst Caverns (H)
- ☐ Neon Mines (H)
- ☐ Argon Refinery (H)
- ☐ Xenon Homeworld (H)
- ☐ Fringe Benefit (E)
- ☐ Shardenfreude (E)
- ☐ OverKill (E)
- ☐ Old School (E)



O Gil disse que Shatter é tão fácil que ele fez todos os troféus enquanto resolvia uma equação de segundo grau...

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 (playstationeeuropanet.com.br) com seu apelido virtual (PSN ID) e visitaremos o seu perfil para conferir sua coleção de troféus.

TROFÉUS RANKING D&T

		PSN ID	Level					Total	Pontos
	01	Dropeti	18 – 36%	42	163	524	1.931	2.260	66.915
	02	Revolts_br	17 – 30%	40	156	443	1.596	2.235	58.470
	03	Leon_melo	16 – 72%	23	113	403	1.825	2.364	53.775
	04	Daniel-sp	14 – 48%	19	84	270	1.120	1.493	35.880
	05	Beto3d	14 – 27%	15	84	250	1.096	1.445	34.200
	06	Alibio	13 – 72%	19	89	217	789	1.114	29.775
+3	07	Don-30	13 – 36%	17	68	180	821	1.086	26.895
+4	08	Thrashsp	13 – 15%	10	54	189	858	1.111	25.200
	09	Kaus2000	12 – 91%	11	46	184	780	1.021	23.340
	10	God_bra3	12 – 87%	10	45	171	802	1.028	23.010
+3	11	Pitboystm	12 – 81%	13	60	144	696	913	22.500
-1	12	Tuka_rossi	12 – 77%	10	49	161	742	962	22.170
-5	13	Canedo14	12 – 74%	8	39	176	780	1.003	21.930
-5	14	Gustavo_aguiar	12 – 61%	9	37	160	743	949	20.895
	15	Rfvayanos	12 – 53%	9	60	148	641	858	21.075
+16	16	Dikvigaristabr	12 – 48%	4	39	150	741	934	19.845
	17	Raphacwb	12 – 32%	9	45	121	619	794	18.585
-1	18	Lucasbarcelorj	12 – 31%	9	46	159	533	747	18.525
-1	19	Felipelsj	12 – 24%	7	42	127	608	784	17.970
-1	20	Nhervas	12 – 21%	8	30	120	666	824	17.730
-5	21	Keyblader	12 – 19%	8	31	125	639	803	17.565
	22	Benjbr	12 – 2%	3	35	98	637	773	16.185
+7	23	Aragorn_sp	11 – 81%	5	40	93	556	694	15.630
+3	24	Gustabr	11 – 56%	11	31	91	509	642	15.135
	25	Kaio17	11 – 50%	5	31	141	472	649	15.000
-5	26	Leandro_br	11 – 47%	3	34	106	544	687	14.940
-7	27	Igor665	11 – 34%	9	29	104	489	631	14.685
-4	28	Milsoinline	11 – 34%	2	24	116	579	721	14.685
-12	29	Gpbmirabeau	11 – 26%	1	31	116	538	686	14.520
-4	30	Rick2211	11 – 13%	5	16	120	555	696	14.265
	31	Rafinhaaa	10 – 93%	6	27	118	455	606	13.875
+11	32	Lord-kadu	10 – 90%	6	34	80	485	605	13.815
-10	33	Jarbasjunior	10 – 78%	3	24	101	523	651	13.575
+4	34	Brsombra	10 – 73%	4	24	110	486	624	13.470
-7	35	Will_zeppelin	10 – 57%	6	22	91	491	610	13.155
-2	36	Puruosso	10 – 57%	3	18	84	565	670	13.155
-8	37	Utopico	10 – 53%	9	31	81	415	536	13.065
+4	38	Shadow_knight7	10 – 47%	6	35	82	417	540	12.945
	39	Cantuario	10 – 27%	5	24	83	467	579	12.555
	40	Meca4	10 – 27%	3	33	80	442	558	12.540
-6	41	Thiago47	10 – 26%	7	29	92	393	521	12.525
-4	42	Diego_oliveira	10 – 12%	6	18	99	438	561	12.240
-7	43	Arturfrazaolima	10 – 10%	7	29	74	408	518	12.210
-11	44	LamarcaRhamon	10 – 1%	7	26	98	365	496	12.015
-7	45	Katrushnefrobol	9 – 75%	4	25	64	441	534	11.505
+3	46	Burds	9 – 58%	5	28	68	381	482	11.175
-8	47	Alex_leroy	9 – 54%	2	25	108	362	497	11.280
	48	Aquaroni	9 – 46%	3	27	52	427	509	10.935
+1	49	Filipeg165	9 – 33%	4	20	83	377	484	10.665
-5	50	Fabioshinobi	9 – 13%	5	20	73	358	456	10.260







Usar o poder durante o jogo pode dar troféus, assim como economizar também, a escolha é sua

09. KRYPTON GARDEN
Complete o quarto mundo do modo principal.

10. FREON
Complete o quinto mundo do modo principal.

11. AMETHYST CAVERNS
Complete o sexto mundo do modo principal.

12. NEON MINES
Complete o sétimo mundo do modo principal.



13. ARGON REFINERY
Complete o oitavo mundo do modo principal.

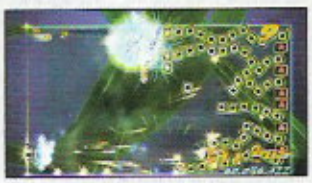
14. XENON HOMEWORLD
Complete o nono mundo do modo principal.

15. FRINGE BENEFIT
Conquiste 10,000,000 em uma única partida no modo Bonus. Para conseguir esse feito é necessário rebater as bolinhas ao menos 100 vezes.

16. SHARDENFREUDE
Durante uma fase do moto principal você precisa coletar 95% dos fragmentos dos inimigos. Essa tarefa é fácil e provavelmente você vai conseguir sem nem mesmo se preocupar. Caso isso não ocorra, volte às primeiras fases e mantenha do dedo em cima do botão L2.

17. OVERKILL
Encha a sua barra de poder e espere sobrar só um bloco de inimigo. Acerte-o com poder.

18. OLD SCHOOL
Complete uma fase inteira sem usar nenhum recurso como Blow, Suck ou seu poder. Em resumo, apenas use o tiro convencional e tome cuidado para terminar a fase assim.



Facil, facil...

G-Force é um jogo voltado ao público infantil, mas que dá uma baita dor de cabeça para muito marmanjo. Já para conquistar o troféu platina as coisas não são tão complicadas. Basta terminar o jogo no nível mais difícil e matar uma porrada de inimigos com determinas armas para levar 41 troféus para a sua coleção.

CJ GAMES



*R$ 179,00

*R$ 1.199,00

*R$ 799,00

*R$ 899,00

*R$ 399,00

*R$ 399,00

*VALORES PARA PAGAMENTO EM DINHE

PARCELAMOS NOS CARTÕES: VISA MasterCard

TEL: 11. 5072.2073

Nextel ID: 30*78275 E-mail: cjgames@terra.com.br

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

BOOMERANG GAMES

Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master

PLAYSTATION 3

XBOX360

Wii









Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 10 Brindes
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 ano de garantia

PSP



NINTENDO DS.



www.boomeranggames.com.br

➤ Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635

➤ Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Shopping 24 de Maio – SP – Tel: 11 3361-2520

Atendemos on line o dia todo pelo msn: boomeranggames@hotmail.com

Novo endereço: Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA



Enviamos para todo Brasil

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.



Novo PSP Go! em breve.

OLYMPIC GAMES



Conheça também nossa linha de modelismo!

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) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:

olympic_vendas01@hotmail.com

imagens ilustrativas



Super Pack
Castlevania

CURSE OF DARKNESS

Modo Boss Rush: após detonar o game e vencer o chefão secreto, entre na Warp Room e confira o novo modo que surgiu.

Modo Sound: após vencer o chefão do modo Boss Rush, uma caixa de música aparece na Warp Room. Acesse-a para escutar todos os sons e músicas do game.

Muito dinheiro e energia: para conseguir fazer esta dica, você precisa do save game do Castlevania anterior, o *Lament of Innocence*. Logo no começo da versão *Curse of Darkness*, no castelo abandonado, dê a volta e vá para fora. Procure por pela estátua Moai e acesse-a.

Dificuldade Crazy: depois de finalizar o jogo, comece uma nova partida usando a senha @CRAZY no lugar do seu nome.

Supermovimento de graça: detone o game no modo Crazy para liberar o Moebius Brooch na loja. Equipe este item para liberar poderes especiais sem precisar usar corações.

Trevor Belmont: acabe o jogo e comece uma nova partida usando o password @TREVOR no lugar do seu nome. Você irá controlar o novo personagem.

LAMENT OF INNOCENCE

ITENS SECRETOS

Ao destruir certos inimigos, você tem chances de receber itens secretos. Muitas vezes você deve detonar mais de 70 monstros de uma mesma espécie para conseguir um único item, ou seja, a sorte é fundamental. Use o acessório Coin of Happiness para aumentar suas chances e confira quais monstros guardam os itens secretos:

– Relics

Crystal Skull: função = invisibilidade, inimigo = Phantom

Invincible Jar: função = invencibilidade, inimigo = Mirage Skeleton

– Acessórios

Anti-Poison Ring: função = 75% de proteção contra o efeito Poison, inimigo = Poison Lizard

Cleric´s Ring: função = 75% de proteção contra o efeito Curse, inimigo = Executioner

Perseu´s Ring: função = 75% de proteção contra a petrificação / inimigo = Gargoyle

Assassin Necklace: função = Leon ataca com golpes destruidores, inimigo = Evil Stabber

Coin of Happiness: função = Aumenta cinco pontos de sorte, inimigo = Hanged Man.

Magnetic Necklace: função = atrai moedas das proximidades, inimigo = Skeleton Warrior.

Member Plate: função = descontos de 10% na loja de Rinaldo. inimigo = Spartacus.

Piko-Piko Hammer: função = deixa o som do chicote mais legal, inimigo = Cyclops.

Piko-Piko Shoes: função = muda o som dos seus passos, inimigo = Death Reaper.

Qigong Belt: função = aumenta dez pontos de Constitution, inimigo = Heavy Armor.

Talisman: função = aumenta as chances de anular ataques inimigos, inimigo = Lizard Knight.

– Mais Itens

Saiba como conseguir outros itens secretos

Meditative Incense: função = recupera lentamente seus corações. É o último Relic do game. Para conseguí-lo, vá ao andar B2 da fase Dark Palace of Waterfalls e use o transporte mágico. Sua missão é coletar todas as moedas pelo caminho.

White Bishop: função = aumenta sua pontuação de defesa. Compre-o na loja de Rinaldo por 3.000 Gold.

Jade Mask: função = destrói os



Enquanto o Castlevania de Hideo Kojima não sai, vá brincando com os de Ps2

candelabros quando tocados. Termine o game e compre-o na loja de Rinaldo por 999 Gold.

Sacrificial Doll: função = ressuscita seu personagem e recupera toda a energia. Compre na loja de Rinaldo por 2.000 Gold.

ARMADURAS

Confira a seguir quais são todas as armaduras para Leon e qual a porcentagem que você deve alcançar de conclusão dos mapas para que elas apareçam na loja de Rinaldo.

Earth Plate: função = reduz 5% do dano inimigo, porcentagem necessária = 15% preço = 1.000 Gold.

Meteor Plate: função = reduz 10% do dano inimigo, porcentagem necessária = 40%, preço = 2.000 Gold.

Moonlight Plate: função = reduz 20% do dano inimigo, porcentagem necessária = 60%, preço = 4.000 Gold.

Solar Plate: função = reduz 30% do dano inimigo, porcentagem necessária = 80%, preço = 15.000 Gold.

THE DA VINCI CODE

Truques da Monalisa

Entre no menu Codes e digite a senha de sua preferência:

Todos os bônus liberados: Et In Arcadia Ego

Galeria completa: Apocrypha

O dobro de energia: Sacred Feminine

Energia ilimitada: Vitruvian Man

Seleção de fases: Clos Luce 1519

Golpe mortal: Phillips Exeter

Tiro mortal: Royal Holloway

DEF JAM VENDETTA

Lutadores secretos

Primeiro entre na tela de seleção de lutadores ou de estágios, depois segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione um dos comandos abaixo. Você vai liberar novos personagens e/ou lutadores com roupas inéditas.

Arii: ✕, ■, ▲, ●, ■
Briggs 1: ✕, ▲, ●, ■, ●
Briggs 2: ✕, ▲, ■, ✕, ●
Carla: ✕, ■, ✕, ✕, ✕
Chukklez: ■, ■, ▲, ✕, ●
Cruz: ●, ▲, ✕, ✕, ●
D-Mob 1: ■, ▲, ●, ✕, ●
D-Mob 2: ■, ■, ▲, ■, ■
Dan G: ✕, ●, ✕, ●, ■
Deebo: ●, ●, ✕, ✕, ▲
Deja: ●, ■, ●, ●, ✕
DMO: ●, ✕, ●, ▲, ■
Drake 1: ▲, ■, ●, ✕, ✕
Drake 2: ✕, ▲, ▲, ●, ●
Funkmaster Flex: ●, ▲, ●, ●, ■
Headache: ▲, ▲, ▲, ■, ●
House: ▲, ✕, ▲, ●, ✕
Iceberg: ■, ▲, ●, ■, ●
Ludacris: ●, ●, ●, ■, ▲
Manny: ●, ■, ●, ■, ●
Masa: ✕, ●, ▲, ■, ■
Method Man: ■, ●, ✕, ▲, ●
Mosangle: ▲, ■, ■, ✕
N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✕, ●
Nyne: ■, ●, ✕, ✕, ▲
Omar: ●, ●, ■, ▲, ▲
Opal: ●, ●, ■, ■, ▲
Peewee 1: ✕, ✕, ■, ▲, ■
Peewee 2: ✕, ▲, ▲, ■, ●
Penny: ✕, ✕, ✕, ▲, ●
Pockets: ▲, ■, ●, ■, ✕
Proof: ✕, ■, ▲, ■, ●
Razor 1: ▲, ■, ▲, ●, ✕
Razor 2: ■, ●, ✕, ▲, ▲
Redman: ●, ●, ▲, ■, ✕
Ruffneck 1: ✕, ■, ✕, ▲, ●
Ruffneck 2: ■, ●, ▲, ✕, ■
Scarface: ●, ■, ✕, ▲, ■
Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✕
Snowman: ▲, ▲, ✕, ✕, ●
Spider 1: ■, ▲, ✕, ■, ●
Spider 2: ■, ▲, ✕, ■, ●
Spider 3: ●, ●, ■, ✕, ▲
Steel: ✕, ▲, ●, ●, ▲
T'ai: ●, ●, ■, ✕, ●
Zaheer: ▲, ▲, ■, ✕, ✕

– Novos cenários

Entre na tela de seleção de lutadores ou de estágios, depois segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione um dos comandos listados abaixo:

Bounty Club: ✕, ■, ■, ●, ●
Club Luda: ●, ▲, ■, ✕, ■
Def Jam: ●, ✕, ■, ✕, ▲
Def Jam Vendetta: ▲, ●, ✕, ■, ■
Dragon House: ▲, ✕, ■, ✕, ●
Face Club After Hours: ■, ✕, ■, ■, ●
Grimeyville: ■, ■, ■, ✕, ■
Junkyard: ✕, ■, ■, ✕, ▲
Warehouse: ✕, ✕, ■, ✕, ■





EXTREME G-3

Truques ninja

Use os códigos abaixo na tela do menu principal do jogo:

Turbo infinito: L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2.

Escudo e turbo ilimitados: L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2.

Todas as pistas: L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2.

Sempre vence no XG Career: R2 + L2 + R1 + L1, R2 + L2, R1 + R2, R2 + R1 + L2 + L1.

Prêmio em dobro: L1 + L2, R2 + R1, R1 + R2, L2 + L1.

Extreme Lap Challenge: L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2.

Time StarCom: L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1.

– Códigos Secretos

Munição ilimitada: na tela de seleção de times, pressione rapidamente L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Isso também funciona no menu de "League Race And XG Mall".

Comece com dinheiro extra: vença um novo Career, selecione um piloto e aperte L1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, L1 + R1 + L2 + R2.

FINAL FANTASY X

Summons secretos

Summon Anima: Ele está escondido no mesmo lugar onde Tidus enfrentou Geosgaeno, o grande peixe que tentou comê-lo. É o mesmo Summon de Seymour. Para pegá-lo, você deve solucionar os segredos de todos os templos.

Summon The Magus Sisters: são as três deusas das flores e estão escondidas no receptáculo, um local protegido por uma energia estranha. Para Yuna ter este Summon, você deve obter os itens Flower Scepter e Blossom Crow.

JAK 3

Conheça todos os itens que podem ser comprados no Secret Menu e saiba como liberá-los:

Comentário especial (áudio): 5 Precursor Orbs após comprar os jogadores 1-3.

Munição ilimitada: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Invisibilidade Dark Jak: 25 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Dark Jak infinito: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Light Jak ilimitado: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Turbo ilimitado (dos veículos): 30 Precursor Orbs após o Act 2-25.

Seleção de fases do Act 1: 5 Precursor Orbs, após o Act 1.

Seleção de fases do Act 2: 5 Precursor Orbs, após o Act 2.

Seleção de fases do Act 3: 5 Precursor Orbs, após o Act 3.

Modo cabeção: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

Modo cabecinha: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

Upgrade do Blaster Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-9.

Modo Hero: 5 Precursor Orbs, após terminar o game.

Visualizador de modelos (Jak II): 2 Precursor Orbs após o Act 2-25.

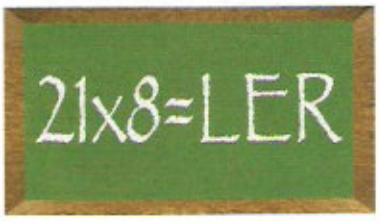


Dividir conhecimento para multiplicar oportunidades

Andréia Tenório dos Santos
Alfabetizadora da Alfabetização Solidária

Robson Martins da Silva
Aluno da Alfabetização Solidária

Com apenas R$ 21,00 por mês durante 8 meses, você adota um aluno. A Alfabetização Solidária já atendeu mais de 5 milhões de pessoas e capacitou cerca de 240 mil alfabetizadores em mais de 2 mil municípios brasileiros. Escreva essa história de sucesso no seu coração!



Alfabetização Solidária

Ligue **0800 727 17 21**

www.alfasol.org.br

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



ajude a realizar o sonho de uma criança deficiente: andar.

Doe 2, 5 ou 10 reais mensais
na fatura do seu cartão Hipercard
e ajude a AACD.

A AACD já mudou a vida de milhares de crianças deficientes,
mas ainda existem 30 mil à espera de tratamento.
Para mudar essa realidade, ligue 4004 4188, capitais
e regiões metropolitanas, ou 0800 728 22 80, demais localidades,
e autorize o débito mensal de 2, 5 ou 10 reais no seu Hipercard.
Saiba mais sobre a AACD no site www.aacd.org.br.

AACD
ASSOCIAÇÃO DE ASSISTÊNCIA À CRIANÇA DEFICIENTE

Hipercard
Com você onde sua vida for.

GAROTA PLAY

Simone Korody
São Paulo – SP

Fotos: Nelson Alves Jr.
Produção: Marília Ramos e Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Israel Escobar

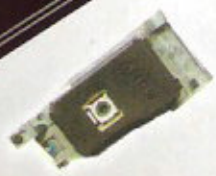


Roupas - Minha Avó Tinha - (11) 3865-1759
Óculos - Pernambucanas - SAC SP - 4004-9200
Outras Localidades - 0800 724 9200

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
TEL.: (11) 3038-5093 • publicidade@europanet.com.br

CASA DA UNIDADE
ÓPTICA



Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP
DRIVE XBOX 360



Peças para PSP



Flat Cables
Analogue
LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 – Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 – Próx: Metrô da Luz

FLASH AUDIO GAMES®
Site: www.flashaudiogames.com.br DESDE 2000
E-mail: contato@flashaudiogames.com.br
MSN: flashaudiogames@hotmail.com
Rua 7 de Abril, 318 - Centro - São Paulo - SP
FONE: (11) 3257-2902 / 3338-1940
Próximo ao metrô República



NINTENDO DS PS2 PSP PS3 Wii XBOX 360



VIDEOS GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, CD'S E DVD'S VIRGENS E ACESSÓRIOS, PEN DRIVES, MICRO SD, MEMORY STICK E ACESSÓRIOS DE INFORMÁTICA.





ACEITAMOS OS CARTÕES:
FINANCIAMOS EM ATÉ 10X SEM JUROS

Maestro MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

PONTODOGAME

Sempre lhe oferecendo o melhor preço

Distribuidor Neo Curitiba e Região

Assistência Técnica Especializada de Vídeo games

Compras Online
Boleto ou Depósito Bancário
pontodogame@hotmail.com
vendas@pontodogame.com.br



Av. Marechal Floriano Peixoto,673
CEP: 80010-130 - Centro
Curitiba - Paraná

Tel/Fax: (41) 3225-2001
Tel.: (41) 3232-8156

www.pontodogame.com.br

SUPERGAMES



Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · SOM · DVD's · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca







FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

ZZ GAMES

www.zzgame.com.br













Jogos Oficias e o melhor preço







Assistência técnica no local

Fone: (11) 3251-1453

Sedex para todo o Brasil

EXTREME GAMES

Av. Paulista,1217
loja 23: (11) 2589-3873
loja 126: (11) 2589-3871

Av. Paulista ,392 – loja 44 – Boulevard Monti Mare

WWW.ANTRAXNET.COM.BR

ANTRAXNET

SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL

Financiamento em até 24x p/ todo brasil
Após aprovação com cheque
PanAmericano

TELEVENDAS:
11-2303-0011
11-2303-0008

LOJA ABERTA DE SEG. A SEX. DAS 9hs as 21hs
AOS SÁBADOS DAS 9hs AS 18hs

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

LOJA FÍSICA:
11-2693-6062
11-2528-8930

RUA FERNANDES VIEIRA, 331 - SP/SP - EM FRENTE A ESTAÇÃO DO METRÔ BELÉM

SONY
Centro de Serviço Autorizado
LONGVIDEO
Assistência Técnica





Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony

•Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica
Al. dos Nhambiquaras, 693
Moema - São Paulo
Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br
Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

•Playstation 2
•Playstation 3
•PSP





XGAMES









Compra – Venda – Troca
Ass. Técnica
Acessórios em Geral
Tel.: 011 3313-7820
R. Sta. Ifigênia, 64 Lj. B-5
www.mukigames.com.br

Acesse o site e conheça o novo conceito em loja virtual. Você vai se surpreender!
www.thegameshop.com.br



TENHA O MELHOR

EQUIPE SEU GAME





CHEGOU O ARCADE PLUS,
O Controle ARCADE Profissional que Faltava
Para PLAYSTATION ONE, Ps2* E Ps3* !!!



Somente em jogos sem analógico

- Também com saída USB (Tecnologia Plug Play)
- Alavanca de Comando Multifuncional
- Comandos e Botões iguais aos das Máquinas de Fliperama
- Fabricados em P.R.F.V. (plástico reforçado com fibra de Vidro)

Nas Cores:



Modelo Ps1 e Ps2: R$120,00
Com Saída USB: R$140,00

ENVIAMOS POR SEDEX PARA TODO BRASIL

Tel:0XX(11)4828-7467
0XX (11)7431-9426

Aceitamos Cartões de Crédito

NACIONAL GAMES
Divertindo desde 1997

Todos os consoles da nova geração
Jogos originais novos e usados
Conserte seu game conosco

COMPRE TAMBÉM PELO MAIS NOVO SITE DE GAMES:
www.nacionalgames.com.br
ligue grátis acessando nosso site

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntários da Pátria, 2041
Loja 6 – Santana – SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: contato@nacionalgames.com.br



Tudo para o seu videogame e PC
compra • venda • troca • assistência técnica
lan games • campeonatos

HOUSE GAMES
ONLINE

Visite nossa nova loja ampliada

Visite nosso site: www.housegames.com.br
PABX: (11) 3326-0045 - housegames@hotmail.com
R. do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200m da estação Sáo Bento do Metrô

Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões:

GALAXIA GAMES

Trabalhamos com assistência técnica de video games

Tel: (11) 3221-9165
Rua Aurora, 166 - loja 166G
Aceitamos cartões



Uma obra indispensável para quem é gamer de verdade

apenas R$ 69,90

Garanta já o seu
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse: www.europanet.com.br

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDEMOS PARA LOJISTAS DE TODO O BRASIL. ENVIAMOS VIA SEDEX E TRANSPORTADORA



PLAYSTATION 2

2 CONTROLES + 1 MEMORY CARD + 10 BRINDES

TEMOS CONTROLE DE PS2 E MEMORY CARDS DE 8MB POR R$ 19,90, APROVEITE!



PLAYSTATION 3 80GB

2 CONTROLES DUAL SHOCK + 1 ESTABILIZADOR + 1 SUPER JOGO



PS3 120GB SLIM

1 CONTROLE





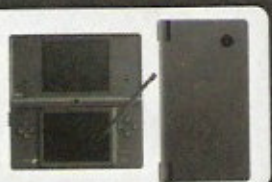
NINTENDO WII

2 PARES DE CONTROLES + 1 WII SPORT + 10 BRINDES



PSP MOD 3000

C/ 1GB DE MEMÓRIA



DS I

CÂMERA DIGITAL + ARMAZENAMENTO DE MÚSICAS E VÍDEOS, ENTRE OUTRAS NOVIDADES

A MAIS DE 20 ANOS NO MERCADO!

COMPRAMOS E ACEITAMOS COMO MOEDA DE TROCA, APARELHOS DE VIDEO GAMES E JOGOS ORIGINAIS DE PS2, PS3, PSP, DS E WII. FITAS DE GAME BOY, NINTENDO 64, SUPER NINTENDO E OUTROS.

PAGUE TAMBÉM COM OS CARTÕES:

Sujeito a análise de crédito - Ofertas sujeitas a disponibilidade - Fotos ilustrativas

TROMIL®

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

A ELETROMIL OFERECE PARA VOCÊ ASSISTÉNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA, EM TODOS OS GAMES, CELULARES, CÂMERAS DIGITAIS E MUITO MAIS (ORCAMENTO S/COMPROMISSO).



XBOX 360 60GB [PLACA JASPER]
1 CONTROLE + 3 BRINDES
TEMOS JOGOS DE XBOX360 A PARTIR DE R$ 19,50!



GUITARRA PS2 / PS3 / PC

CÂMERAS DIGITAIS, FILMADORAS, MP5, MP7, MP8, E MUITO MAIS.





QUER UM NEXTEL?
VENHA ATÉ NOSSA LOJA, TEMOS VARIADOS MODELOS.

NEED FOR SPEED SHIFT

SEMI NOVOS
NINTENDO 64, SEGA SATURNO, SUPER NINTENDO, PSONE, MEGA DRIVE, ENTRE OUTROS, CONFIRA!





RUA SANTA EFIGÊNIA, N°348 - 1° ANDAR
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL PARA MAIS INFORMAÇÕES.



ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

Aura · MasterCard Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard · VISA · REDE SHOP · VISA Electron · American Express · Hipercard · Diners Club

WAR

POLÔNIA
MOSCOU
ARAL
IUGOSLÁVIA
ESPANHA
ITÁLIA
ORIENTE MÉDIO
PORTUGAL

JOGO OFICIAL

ENVIE WAR PARA 9696



Um dos **maiores jogos** de todos os tempos agora também **no seu TIM**

glu

TIM

Você, sem fronteiras.

GROW

© 2009 Glu Mobile Ltd. Todos os direitos reservados.