EDITORA EUROPA

ISSN 1516-6260

9 771516 626008 00131

Nº 131 • Ano 11 • Brasil R$ 7,90
Europa € 2,50 • Dezembro 2009

PlayStation Gamer

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para PS3

NESTA EDIÇÃO, DICAS PARA MAIS DE 200 TROFÉUS

Final Fantasy XIII

A história, os personagens, as evocações e as maiores novidades do RPG mais esperado da década

Resident Evil 5

SPOILER *Conheça os segredos da trama que quase resultou na morte de Jill Valentine e Chris Redfield*

Troféus

Mapas e guias detalhados para faturar todos os troféus de **Call of Duty: Modern Warfare 2** *e* **Brütal Legend**

Assassin's Creed 2

DETONADO 1 PS3

Estratégia completíssima, com direito a mapas de todos os colecionáveis do maior lançamento do PlayStation 3

DETONADO 2 PS2 PS3

God of War Collection — *Todos os segredos e guia completo da primeira aventura de Kratos. Dicas funcionam para PS2 e PS3*

DETONADO 3 PS3

Ratchet & Clank Future: A Crack in Time — *Mapeamos os itens especiais para você chegar ao fim com as melhores armas e máximo desempenho*



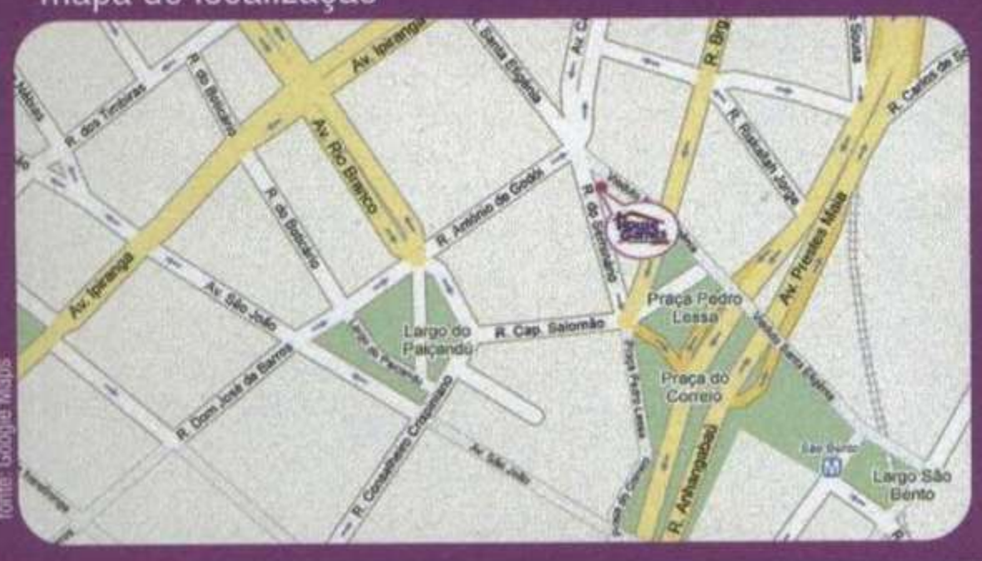
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

Afie suas garras e prepare-se para navega

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



mapa de localização







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

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

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

Aceitamos os cartões

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Diners Club International Hipercard

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



na nova loja online da House Games.

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

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.





House Games online

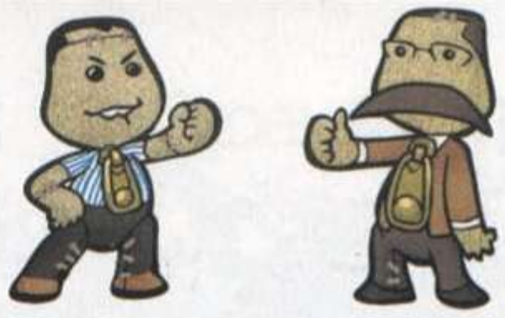
Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

www.NaçãoDesign.com.br

EDITORIAL



São edições como esta que nos fazem lembrar porque gostamos tanto de videogames. As perspectivas são excelentes para o presente e para o futuro, tanto que fica difícil decidir o que empolga mais: os lançamentos quentes deste mês ou as promessas irresistíveis que darão as caras em 2010.

Assassin's Creed 2 é a atração do mês, muito melhor do que o seu episódio anterior, repleto de segredos, excelente história e visualmente exagerado. É sério! A reprodução digital da Itália renascentista é tão impressionante, realista e historicamente detalhista que não deveria se limitar à sua tela de TV, deveria ganhar uma ala própria de exibição em um museu.

No campo das promessas, reunimos TODAS as informações existentes de *Final Fantasy XIII* e elas vão te convencer de que este será o melhor RPG desta geração... pelo menos até o próximo *Final Fantasy*. E o que falar de *Super Street Fighter IV*? Imperdível!

É, viver no mundo dos games é o máximo!

Humberto Martinez



Capa - Assassin's Creed 2

PlayStation

EDITORA EUROPA

Edição Nº 131 - Dezembro/2009

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

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

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte Assistente: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Eliane Pereira
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Gilsomar Livramento, Makotron, Vitor Trito 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) 3038-5093
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) 3038-5103
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) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

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

Propaganda: Felipe Silva

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

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

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Angela Marques, Gustavo Barbosa, Mauro Oba e Rodrigo Tanikado

Logística
Ézio 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 0104-8732). 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: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

Geral

Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras 108
Dicas 124
Estádio Virtual 76
Fala, Galera! 06
Garota Play 70
News 08
Spoiler 84
Troféus 114

Detonados

Estratégias e mapas completos

Assassin's Creed 2 30
Ratchet & Clank: A Crack In Time 46
God of War Collection Parte I 58

Previews

Expectativas dos futuros lançamentos

Final Fantasy XIII 14
Super Street Fighter IV 24
M.A.G. 26

Reviews

Críticas dos maiores lançamentos

Modern Warfare 2 90
DJ Hero 94
Tekken 6 96
Demon's Souls 100
LittleBigPlanet 102
Assassin's Creed: Bloodlines 104
Trine 106
Dragon Ball Raging Blast 106
Jak & Daxter: The Lost Frontier 122

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) 3038-5098
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

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engoooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

HABBO®
habbo.com.br/playstation

CARTAS

O e-mail de Victor Kulich 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 segunda edição da **revista OLDIGamer**. Mande a sua dúvida, crítica ou comentário para a nossa redação e, se for escolhido, ganhará prêmios cuja qualidade vai depender do humor com o qual acordamos no dia.



Carta do mês!

Palmas para a Capcom que ela merece!

Venho por meio desta expressar toda a minha alegria e satisfação com a decisão da Capcom em lançar um novo *Street Fighter IV*.

Inicialmente, acreditei que era apenas uma atitude mercenária da empresa para arrancar ainda mais de nosso dinheiro, vide o que estão fazendo com o lançamento da edição especial de *Resident Evil 5* (algumas roupas novas e três fases inéditas não são o que eu chamo de "especial").

Porém, conforme acompanhei as notícias da produção do jogo, fiquei animado com o que via. Dee Jay, T. Hawk e os personagens de *SF Alpha* foram transcritos com perfeição para *SF IV*, gostei muito de Juri, que me parece mais interessante que os quatro novatos apresentados no jogo quando foi lançado e a volta das fases de bônus me fez sorrir como uma criança. E a possibilidade dos personagens novos ainda não revelados serem de *Street Fighter III* (jogo muito bom e, na minha opinião, muito injustiçado) me deixou positivamente satisfeito.

Agora, muitas pessoas estão reclamando que tudo isto poderia ter sido lançado como conteúdo para download ao invés de um game novo. Novamente, eu concordei com isto no início, mas logo revi meus conceitos e percebi que estão sendo feitos tantos acréscimos e melhorias no jogo, que tentar lançar um pacote enorme com tudo na PSN e esperar que funcione perfeitamente com o título original não seria a melhor escolha. É como na escola, quando uma redação não fica boa: às vezes é melhor recomeçar do que tentar consertar aquele bendito texto.

E após descobrir que o jogo será vendido mais barato que um jogo normal e trará "presentes" para quem comprou as expansões do título original, vejo que ao menos desta vez, a Capcom não está sendo mercenária e sim decidida a oferecer a versão definitiva de seu game de luta.
E por isto, acredito que ela merece ser ovacionada por todos nós.

Victor Kulich
Via e-mail

Assinamos embaixo, meu amigo com nome de Viking. Vez ou outra as empresas pensam em nós e lançam produtos que, realmente, não querem só arrancar umas verdinhas das nossas carteiras. *Super Street IV* é um desses casos.

Fã de porradaria

E aí, galera da D&T, tudo certo? Fiquei sabendo do lançamento de um game ao estilo *Dynasty Warrios* para Ps3, mas com o elenco dos personagens do anime *Hokuto no Ken*. Adoro *Dynasty Warriors* e *Hokuto no Ken* e não consigo imaginar uma união mais perfeita, mas me ocorreu que o game talvez não seja lançado no Ocidente. Vocês têm alguma informação a respeito?

Ricardo Tadashi
Via e-mail

Meu nobre amigo, também estamos muito ansiosos por este game. Nem todos na redação gostam de *Hokuto no Ken*, mas os poucos sábios que adoram a série tiveram ataques histéricos e deram saltos mortais quando descobriram sobre este game.

Pois bem, o game em questão se chama *Hokuto Musou* e ainda não possui data de lançamento definida ou em quais territórios – além do Japão – será lançado. Mas as chances são boas, pois embora seja pouco conhecido no Brasil, *Hokuto no Ken* é bastante popular na Europa e Estados Unidos (onde é conhecido como *Fist of the Northstar*). Paciência, pois logo você estará massacrando malfeitores em nome da justiça! WA-TCHA!

Vida Longa e Próspera

E aí, pessoal? Até quando vocês acham que serão lançados games para o Ps2?

Anônimo

Bem, meu caro amigo desconhecido que mora em lugar nenhum, games de Dreamcast são lançados até hoje, anos após o falecimento do aparelho. Acreditamos que o PS2 ainda tem alguns anos de carreira antes de se aposentar e ir para um asilo relembrar os tempos da guerra. Se nestes anos restantes ele terá bons games, estamos tão céticos quanto Padre Quevedo conversando com a Mãe Dinah.

Pervertido!

É verdade que o game *Dragon Age Origins* tem cenas de sexo explícito? Se for, vou correndo comprar!

Jonas
Via e-mail

Sexo explícito não, meu amigo tarado. Após passar dez horas de jogo cortejando as damas de seu grupo (ou os rapazes, caso jogue com uma personagem mulher), há a possibilidade de se assistir a uma cena de amor entre eles.

Mas não existe nudez, nem nada que possa ser considerado explícito. De fato, as ditas "cenas de sexo" são tão sensuais e excitantes quanto ver um gordo barbudo brincando com uma Barbie e um boneco dos Comandos em Ação.

Traição

Ainda não acredito que *Final Fantasy XIII* será lançado também para o X360. Como a Square-Enix pode ser tão traiçoeira? A Sony sempre acreditou nela e as duas formavam uma parceria perfeita e agora ela é traída de forma tão suja? Para mim, *FFXIII* sempre será um título que representa o fim de uma época boa, onde havia honra e lealdade no mundo dos games!

Henrique Masami
Via e-mail

"Honra e lealdade"? Se tivesse acrescentado "Justiça e verdade" no começo da frase, você teria dito o lema dos Thundercats... Mas falando sério, por que você está esquentando a cabeça? A versão de PS3 pode ser melhor que a de 360 (que é uma adaptação do jogo de Ps3, que fique claro) e poderemos zoar os caixistas até que nossas cordas vocais peguem fogo! Não fique bravo, existem coisas mais importantes na vida como por exemplo... Thundercats!!!

Pior carta do mês

Comprei *Star Wars: Force Unleashed* e é uma porcaria! Detesto os filmes de *Star Wars*, são todos um lixo, aquele Dark Vader é ridículo e tudo no jogo também! Vocês disseram que era bom e eu fui na onda! Nunca mais confio nas notas de vocês!

Espertão

É DARTH Vader, não "Dark Vader". Compreendeu?



Olhando esta imagem, só está imagem, você tem certeza de que quer cenas de ceno explícito, Jonas? Pense bem, rapaz...

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

grupoizzo

Linha Triumph 2009

venha conhecer

TRIUMPH®
MOTORCYCLES



DAYTONA 675

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

R$ 1.745,84

TRIUMPH®
MOTORCYCLES

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

www.triumphbrasil.com.br

0800 774 74 77

Acesse www.grupoizzo.com.br

* Daytona 675 0 km a partir de R$ 41.900,00 à vista. Entrada de R$ 1.300,00 não inclusos. Plano com prazo de 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 + Entrada de R$ 1.300,00 não inclusos. Financiamento pelo ABACC ou Finame. Taxas de IOC e IOF não inclusos. Promoção válida enquanto durarem os estoques. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As motocicletas Triumph estão em conformidade com o Promot - Programa de Controle da Poluição exigido por Motociclos e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.

O PlayStation chegou no Brasil

Depois de mais de uma década esperando, o consumidor brasileiro já pode entrar na loja e pedir o seu console

Agora é oficial, a família Sony Brasil já está comercializando consoles e jogos em território nacional. De maneira tímida, é verdade, mas quem quiser já pode acrescentar produtos da família PlayStation – com garantia nacional – na sua lista de presentes de Natal. Nesta primeira fase, a Sony Brasil optou por focar no PlayStation 2, o console mais vendido do mundo. A princípio, o aparelho está à venda no site e lojas físicas da Sony Style (www.sonystyle.com.br) ou pelo telefone (11 – 40037669), pelo preço de R$ 799,00, divides em 12X no cartão de crédito com uma pequena taxa de juros. Complementando essa primeira fase, a Sony também colocou uma lista de jogos de PS2 à venda por R$ 99 cada um, e de PS3 com preços entre R$ 199 e R$ 249.

A empresa ainda promete colocar o *DualShock 2* na prateleiras, mas nem o preço e nem a data foram divulgados até o momento.

Em nota oficial, a Sony Brasil ainda não informou quando pretende colocar o PlayStation 3 e o PlayStation Portátil à venda, mas isso ainda continua nos planos da Sony.



Shadow of Colossus é um dos games vendidos para o PS2 aqui no Brasil

Linha de Frente

Saiba quais são os primeiros jogos disponíveis na Sony Style

PlayStation 2 (Todos por R$ 99,00)
Socom 3: U.S. Navy Seals
Socom U.S. Navy Seals Combined Assault
Shadow of Colossus
ATV Offroad Fury 4
Jak X: Combat Racing
Syphon Filter: Dark Mirror
Ratchet and Clanck: Size Matters

PlayStation 3
Jogos a R$ 199
Gran Turismo 5: Prologue
Heavenly Sword
Hot Shots Golf Out Of Bounds
Lair
MotorStorm: Pacific Rift
Resistance: Fall of Man
Socom: U.S. Navy Seals Confrontation
Uncharted: Drake´s Fortune

Jogos a R$ 249
Folkore
God of War: Collection
LittleBigPlanet
Uncharted 2: Among Thieves



Confira no site abaixo o game de Ratchet & Clank para PS2 e garanta sua diversão!



Site da Sony no Brasil vende agora games e consoles da marca oficialmente

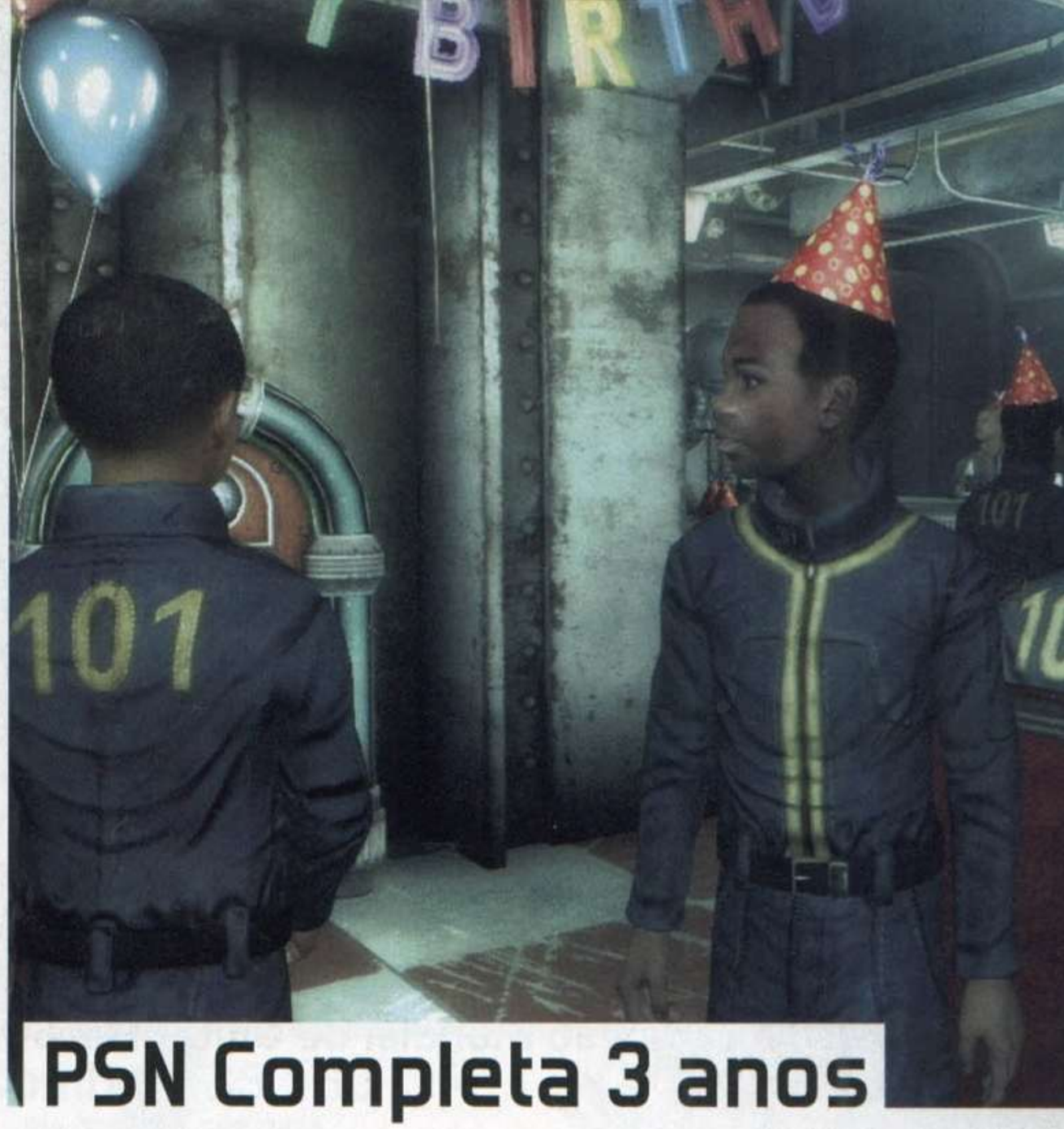
O ano de 2010 promete ser o ano em que a Sony definitivamente irá invadir o território nacional.



PS3 no Facebook

Nova atualização faz aparelho entrar em site de relacionamento

O console da Sony está cada vez mais antenado com as últimas novidades do mundo virtual. A bola da vez é entrar no Facebook, um dos maiores sites de relacionamento do mundo. Graças à última atualização, é possivel exibir cada um dos troféus conquistados para a sua lista de relacionamento. Além disso, também é possivel compartilhar todas as compras que você fez na PSN. O lance é fazer inveja mesmo.



PSN Completa 3 anos

Rede da Sony comemora terceiro aniversário e números positivos

No último mês de novembro a PlayStation Network completou três anos de vida. Segundo números divulgados pela própria Sony, a PSN ultrapassou a marca dos 33 milhões de usuários registrados no mundo todo. A rede online da Sony está presente em 58 países, inclusive no Brasil. Infelizmente, aqui ainda não é possível comprar jogos e muito menos alugar/comprar filmes. Mas com a chegada da Sony, há esperanças.

PlayStation 3 Pronto Para 3D

Segundo o site Kotaku, a Sony pretende fazer com que o PlayStation 3 passe a suportar jogos, filmes e programas em 3D apenas com uma atualização de firmware. Ainda segundo informações do site, a Sony não só estaria investindo no console, mas





também pretende se tornar líder em tecnologia 3D para filmes e jogos. Para isso, ela praneja instalar 3.000 cinemas 3D até o final do ano, lançar TVs que permitem a tecnologia e oferecer a ferramentas para a criação de jogos em terceira dimensão.





Sony estuda assinatura paga na PSN

Durante uma conferência realizada pela Sony, um dos slides apresentados relatava um modo de assinatura paga para usuários da PSN.

A Sony correu para acalmar todos os seus usuários ressaltando que ninguém precisa ficar preocupado, pois a assinatura continuará gratuita, a ideia é criar um novo tipo de conta com novos e maiores recursos.

Segundo Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment, a empresa "continuará o crescimento nas vendas ao oferecer novo entretenimento aos usuários na combinação de hardware, software, periféricos e a PlayStation Network. Especialmente na área online, estamos estudando a possibilidade de apresentar um modelo por assinatura, oferecendo conteúdo e serviços pagos, além dos atuais serviços gratuitos".

É do Brasil!!!

Brasil é campeão mundial de Guitar Hero

O Brasil sagrou-se campeão mundial de *Guitar Hero* com a vitória do paulista de 14 anos Fábio Jardim na final da World Cyber Games, realizada em Chengdu, na China.

O país também foi destaque no game de sinuca *Carom3D*, em que o capixaba Jean Michel dos Reis ficou com a prata.

Além de levar a medalha de ouro, Fábio ainda saiu com 7 mil dólares no bolso, referentes à premiação do primeiro lugar. Já a prata de Reis garantiu a premiação de 3 mil dólares.

No total, a competição deste ano, que reuniu 600 jogadores de 65 países, distribuiu 283 mil dólares em prêmios.

O Brasil levou equipe de nove jogadores, que além de *Guitar Hero* e *Carom3D*, disputaram *FIFA 09*, *TrackMania Nations* e *Counter Strike*.

No quadro geral, a vitória foi da Coreia do Sul, com três ouros, duas pratas e três bronzes. Em segundo ficou a equipe da Suécia, seguida pela Alemanha, segundo site oficial do evento.

Em 2010, as finais da 10° edição da World Cyber Games mudam para o outro lado do mundo e acontecem em Los Angeles, nos Estados Unidos.

Lar Doce Lar

Novos espaços deram as caras na PlayStation Home. Para os aficionados pelo jogo de luta *Street Fighter IV*, um espaço zerinho foi criado para conversar e marcar batalhas contra outros usuários.

Neste espaço, é possível criar um status informando qual o seu nível de conhecimento no jogo e depois é só sair convidando ou aguardando uma porrada na nuca para começar uma nova partida.





Para quem é contra a violência, um minigame para comemorar o dia de Ação de Graças, nos Estados Unidos, foi criado. A ideia é sair correndo atrás dos perus e conforme o seu desempenho é possível conquistar uma horrível fantasia de peru gigante.

Mas se você não gosta de luta e também não quer passar vergonha com uma roupa de peru, a Ubisoft colocou à venda uma roupa para você ficar igualzinho a protagonista do jogo *Assassin's Creed 2*.

Construções

Quase 100 mil novas fases surgem mensalmente em LBP

Paul Holden, líder dos arquitetos responsáveis pelo game *LittleBigPlanet*, disse que mas de 1,3 mihão de fases foram criadas pelos jogadores. Os números apontam que o ritmo de criação beira 100 mil novas fases por mês. Para se ter uma ideia de como os números dos jogos são assustadores, se um jogador jogar apenas uma fase criada por dia, passariam mais de 3.500 dias sem jogar uma criação repetida.



Com mais de 100 mil fases criadas por mês, LittleBigPlanet pode ser considerado o jogo com melhor custo benefício do murido.

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

www.thegameshop.com.br

Cabeça Criativa







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

TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

FIFA WORLD

VISITE NOSSAS LOJAS

RUA SANTA IFIGENIA
Nº 51 LOJA 30
TEL: 3227-2214

RUA SANTA IFIGENIA
Nº 269 LOJA 14
TEL: 3331-4418

RUA SANTA IFIGENIA
Nº 64 LOJA BB1 E BB2
TEL: 3313-8143

EM BREVE
LOJA SÂO VICENTE
AGUARDEM!

SOU
AFR

FAST C

TUDO EM GAM

FAST CENTER APOIANDO

D CUP 2010

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE

UMA CAMISETA EXCLUSIVA!

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL

WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

CONFIRA!

TH
ICA

EN TER

MES PRA VOCÊ!

BRASIL RUMO AO HEXA!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

TUDO EM ATÉ 10X FIXAS

ESPECIAL

PREVIEW

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

Distribuidora: **Square-Enix** | Produtora: **Square-Enix**
Plataforma: **PS3** | Gênero: **RPG** | Lançamento: **março de 2010**

Falta muito pouco! Então comemore com uma avalanche de informações.

Por **Douglas Pereira**

Mais um *Final Fantasy* se aproxima, e isso é comum nos dias de hoje. Mas esse não é de luta, não é um remake, não é algo que apenas leva o nome da série, nem é para PSP. É um *Final Fantasy* da série principal, daqueles com números romanos no título. Os fãs de RPG sabem que não estamos mais naquela época dourada do PlayStation 1 e 2, onde RPGs saíam quase todo mês e você nem tinha tempo para descanso entre um e outro. Agora tudo é mais caro e demorado para produzir, e isso deve ser pior ainda para a maior série do gênero.

Mas a espera acabou! O jogo será lançado dia 17 de dezembro no Japão, e até a data ocidental já foi revelada: dia 9 de março. Aproveitando esse embalo (e nossa empolgação particular), juntamos o máximo de informações sobre a próxima obra-prima da Square-Enix e mostraremos tudo agora. Se você acha que sabe de tudo o que está por vir, dê uma lida, com certeza tem algo que você não sabe. Seja bem-vindo ao próximo grande RPG!

A protagonista é Lightning, uma mulher de personalidade forte e que carrega o peso da responsabilidade

Fin al Fantasy XIII segue a linha mais séria estabelecida por *FF XII*. Mas certos tradicionalismos da franquia com certeza permanecerão igua

Snow parece um Seifer bombado e de touca. Vai ver ele é primo do antagonista de FF VIII e só descolou este trabalho porque seu parente é camarada dos chefões da Square Enix. Nepotismo é o caminho!

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Os melhores CGs do mundo
- Evocações a lá Transformers
- Mais de 100 horas de desafios e segredos
- Nobuo Uematsu
- Personagens com nomes fáceis

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo 100%

Novo Jogo, Nova História

Diferente dos jogos anteriores, as informações liberadas sobre a história não formam um conjunto que se possa entender direito, embora mantenha a tradição de só divulgar coisas das primeiras horas de jogo e mostrar imagens bem avançadas nos trailers. Mesmo assim, juntando o que já se sabe com um ou dois palpites de nossa parte, temos uma boa idéia da história principal. Só para tirar o nosso da reta, deixemos claro que essa parte da história é a versão mais aceita, mas pode não estar 100% correta – a Square Enix pode ter soltado algumas informações de outras partes do jogo sem avisar, além de não ter mostrado tudo o que deveria. Sabendo disso, vamos lá.

O mundo de Gran Pulse é vasto e selvagem. Criaturas de todos os tamanhos e pessoas vivem de maneira um tanto primitiva. Os seres mais poderosos desse mundo são os fal'Cie, criaturas místicas criadas a partir dos cristais que dão equilíbrio ao mundo. Pensando em um lugar onde todos pudessem viver em paz e harmonia, os fal'Cie decidiram criar um lugar à parte, onde os humanos pudessem ficar. E assim nasceu Cocoon, uma enorme redoma nos ares de Gran Pulse, criada para abrigar as pessoas que quisessem se livrar dos perigos e problemas do mundo lá fora.

As próprias pessoas ajudaram a construir Cocoon de acordo com as vontades dos fal'Cie. É como um mundo separado. Diferentes cidades, clima e ecossistema próprios. A evolução do lugar o deixou bem parecido com o nosso mundo real, com carros, shoppings, faculdades e bares. No começo, todas as pessoas eram bem-vindas a Cocoon. É claro que, conforme o número de habitantes aumenta, e com a sociedade de Cocoon devidamente evoluída, o mundo fica dividido entre os que estão lá, e os excluídos.

Gran Pulse, que já não era bem visto, passou a ser alvo de ódio e medo dos moradores de Cocoon. Em parte, isso se deve ao governo.



Os líderes do mundo utópico são o grupo chamado Sanctum, que apesar de religioso, também comanda o exército. Até pouco tempo, o exército só servia para combater os monstros que invadiam os vilarejos mais afastados das cidades, ou para cuidar de algumas tentativas de rebelião de grupos extremistas ou badernas casuais.

Mas as regras ficaram bem mais rígidas conforme o tempo passou: ninguém de Pulse pode entrar em Cocoon, e os habitantes não podem ter nenhum tipo de contato com o mundo exterior. Aqueles que fazem isso são alvos do Purge – literalmente, são expurgados, expulsos de Cocoon e destinados a viver em Pulse para sempre. O grupo de elite do exército, chamado

PSICOM, é o responsável por mandar as pessoas embora, e digamos que eles são muito bons nisso.

Inimigos da Humanidade

Na cidade de Boudam, foi descoberta uma verdadeira ameaça para os habitantes de Cocoon: um fal'Cie vindo de Pulse. Geralmente, quando um humano se encontra com um fal'Cie, há boas chances de se tornar um l'Cie. Esse é o nome que os fal'Cie dão para humanos escolhidos para cumprir um objetivo maior. Se a pessoa não for capaz de cumprir o objetivo (chamado de Focus), seja morrendo ou estourando o tempo limite, ela se torna um Cie Corpse, um corpo sem vida que vaga sem rumo. Se completar a missão, ela vira um Cristal eterno. Por isso, apesar de ganharem poderes especiais para poderem alcançar seus objetivos, ser um l'Cie é uma maldição. No entanto, há muito tempo não se fala sobre isso.



No tempo em que havia guerras entre Pulse o Cocoon, os fal'Cie de ambos os lados criaram muitos l'Cie para combater, mas hoje em dia isso ficou apenas para os livros de história.

Quem viu o fal'Cie de Pulse pela primeira vez foi Serah Farron, irmã da protagonista Lightning, ao acabar entrando sem querer nas ruínas de Boudam. Ela não se lembra de tudo o que aconteceu, apenas que viu uma criatura horrível, e quando acordou tinha a marca dos l'Cie em seu braço.

Essa parte não está confirmada, mas informações sugerem que um grupo da PSICOM foi enviado para investigar as ruínas de Boudam durante o festival da cidade, e foram marcados como l'Cie por ele. Não puderam cumprir seu objetivo – aparentemente, nem sempre se sabe qual é seu objetivo, nem quanto tempo lhe resta – e todos viraram Cie Corpses. Esse foi provavelmente o motivo principal para que Sanctum



começasse um grande Purge na população de Boudam, mesmo que não tenham nem visto o fal'Cie. Lightning, ex-sargento da força de segurança do exército, invadiu um dos trens carregando pessoas que serão expurgadas. Mas ela não parece estar ali apenas para salvar as pessoas. Junto com seu amigo Sazh Katzroy, ela derrota os soldados da PSICOM e avança cada vez mais para o lugar com a maior concentração de soldados.

Snow Villiers, líder do Team Nora – um grupo de cidadãos comuns que ajuda a proteger a cidade – também está ajudando a sabotar o exército. Ao lado de seu time, eles encontram um grupo de refugiados que não tem para onde ir. A tarefa de protegê-los não dá tão certo, e uma mulher acaba morrendo. Snow consegue ir mais longe, e tem a mesma visão que Lightning e Sazh: Serah sendo levada por Jhill Nabate, líder da PSICOM. Além de salvá-la, eles querem alcançar o que está um pouco mais adiante: o fal'Cie de Pulse. Talvez para convencê-lo a tirar a missão de sua irmã, talvez para tentar matá-lo e fazê-la deixar de ser uma l'Cie.

O que sabemos é que eles, juntamente com Oerba Dia Vanille e Hope Estheim (dois que estavam no grupo de refugiados) encontrarão o fal'Cie e se tornarão l'Cie. Seu Focus: serem inimigos dos humanos e destruir Cocoon. E isso é o que se sabe até agora. O resto, só a Square-Enix sabe.

Evocações Extras?

Alguns devem se lembrar das primeiras imagens do jogo, que mostravam evocações clássicas como Ifrit, Siren e Carbuncle em CGs. Agora que sabemos a evocação de cada um, não fazemos idéia do que esses outros seres estão fazendo jogo.

Há duas hipóteses: eles são os Eidolons dos outros l'Cie – como Serah e Dajh – ou, mais plausível, são fal'Cie. Isso porque um dos fal'Cie de Cocoon se chama Kujata, que também é uma Summon que apareceu em outros episódios da série.

Por exemplo, o eterno tema de um grupo de jovens idealistas que se opõe a um poder opressor, algo presente na série desde *FFII*.



quanto mais cheia, mais ações você pode fazer de uma vez. Por exemplo: no começo, a barra só possui três níveis (eles aumentarão durante o jogo). Se ela estiver cheia, você pode, no mesmo turno, fazer um ataque normal, usar uma magia fraca e um item de cura. Ou usar apenas uma magia média, que gasta dois níveis, e guardar o restante. Você pode usar o quanto quiser na barra, desde que as ações sejam da mesma categoria (não dá para usar Firaga e Curaga no mesmo turno, por estarem em categorias diferentes).

As estratégias já começam a aparecer nesse quesito mais básico, pois você pode querer gastar apenas uma parte da barra de tempo com um ataque simples, para ela encher mais rápido e dar lugar a um ataque que ocupa bem mais espaço, para anular uma investida do inimigo. É preciso primeiro escolher os ataques, e então dar a ordem para executá-los – não é tudo tão automático, até para dar mais opções estratégicas. Há também alguns outros aspectos que não estão totalmente claros, mas com certeza influenciam nos confrontos, como a posição do personagem na arena (eles se movem enquanto executam os golpes), a reação de certos golpes (algumas magias jogam o inimigo para o alto, outras não) e outros detalhes bem pequenos.

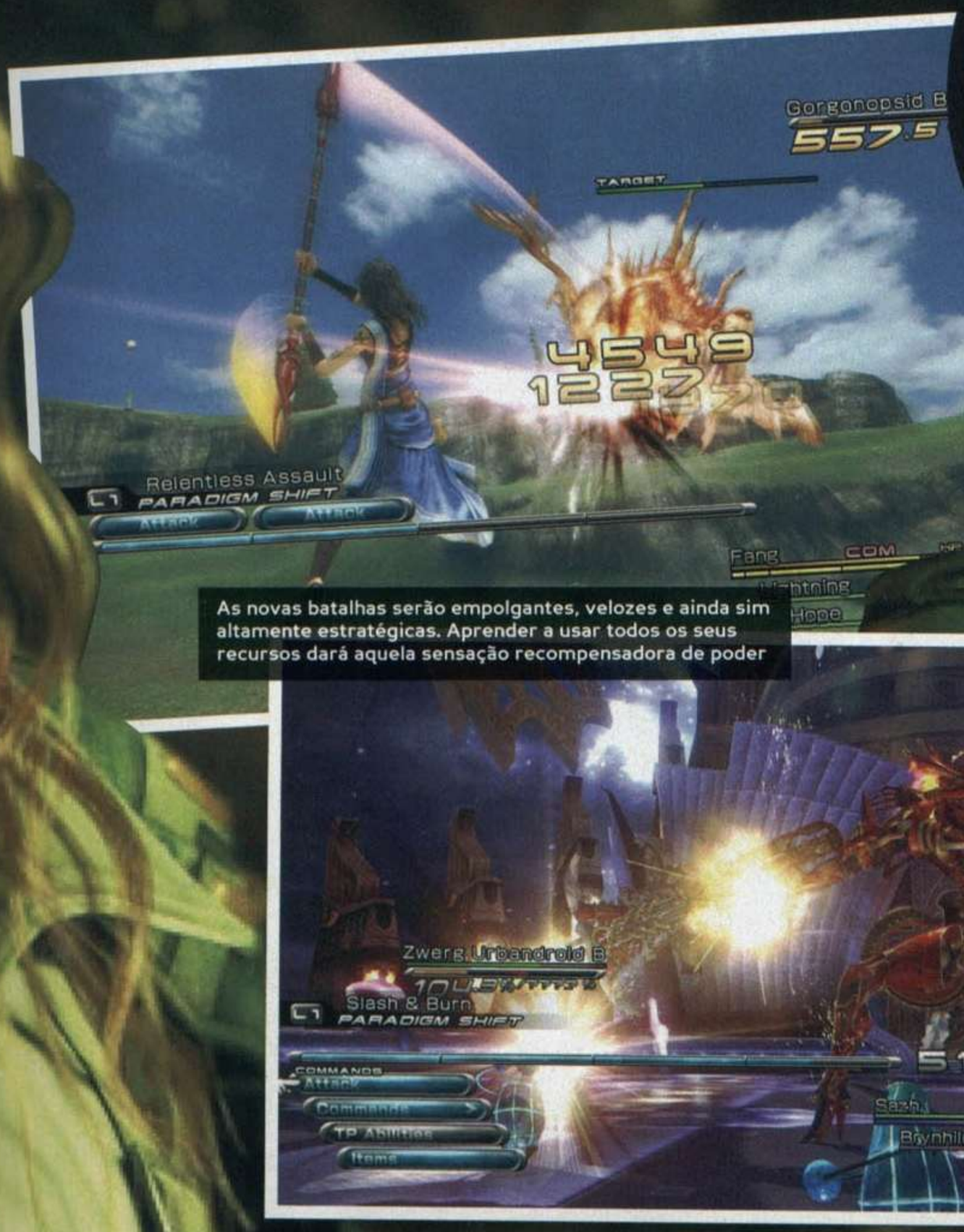
Ao que tudo indica, você controlará apenas um personagem na batalha, algo compreensível – graças ao sistema bem mais dinâmico que nos jogos anteriores, seria bem difícil conseguir controlar os três sem desperdiçar tempo entre eles. "Mas então, os outros vão apenas atacar sem rumo, de um jeito caótico?" Não, caro amigo, para isso existe o Optima System.

Na versão americana, o nome será Paradigm Shift. É um sistema parecido com os Gambits de *Final Fantasy XII*. Porém, em vez de ter que colocar cada golpe manualmente, existem os Roles (o nome pode mudar), como Attacker, Blaster e Healer. Pense neles como os bons e velhos Jobs. Cada Role tem tipos de habilidades diferentes, e são eles que você vai colocar em seus personagens para que ataquem com um mínimo de inteligência. A parte boa é que é você pode selecionar um conjunto de Roles para cada personagem (esse conjunto é chamado Optima) e mudar de Role a qualquer

NA HORA DA LUTA

Bom, chega de história, né? Lembrando que tudo isso que falamos é apenas o começo, e várias coisas acontecem antes mesmo de o jogo começar. Vamos então falar de como o jogo funciona. Como são as batalhas? O sistema de evolução? Já temos respostas para quase tudo.

O sistema de batalha é uma grande mistura entre o ATB (sistema usado entre *FFIV* e *FFIX*), mais o de *FFXII*, com um pouquinho de *FFX*. A barra de tempo agora é responsável pelos próprios ataques. Todo ataque tem um custo na barra de tempo, e



As novas batalhas serão empolgantes, velozes e ainda sim altamente estratégicas. Aprender a usar todos os seus recursos dará aquela sensação recompensadora de poder

momento apertando apenas um botão. Assim, se sua estratégia deu errado e um chefe virou o rumo a luta, basta mudar um personagem para Healer e assim ele ajudará a curar quem estiver com problemas.

Os Roles só não podem ser considerados como os Jobs clássicos da série porque, ao que parece, eles não mudam os atributos dos personagens quando são trocados, apenas as habilidades. Falando em atributos, vamos falar sobre o Crystarium, o sistema de evolução de *Final Fantasy XIII*.

EVOLUINDO DO SEU JEITO

Você se lembra da Sphere Grid de *Final Fantasy X*? Então conheça a versão 2.0 dela. Assim como no jogo do Tidus, seus personagens não possuem nível de experiência. O que você ganha nas batalhas são Crystal Points, que são... basicamente pontos de experiência. Eles são usados para andar pelas Power Lines do Crystarium... ok, vamos recomeçar:

Seus personagens não têm nível de experiência, mas seus Roles têm. Ao selecionar o Crystarium no menu, você escolhe um personagem e um dos Roles que ele está usando. Este Role possui um caminho cheio de cristais, cada um deles sendo uma melhoria. Eles podem ser novas habilidades, aumento no poder de ataque ou mais HP. Para se mover pelas Power Lines (apenas um nome chique para os caminhos que ligam um cristal ao outro), basta que você tenha Crystal Points suficientes – nada de usar itens específicos como em *FFX*. Os caminhos se dividem bastante e você pode mudar de caminho, voltar por outro, pular cristais, fazer o que quiser, contanto que tenha pontos para isso.

Mas nós falamos de níveis, certo? Pois bem, sempre que você chega ao centro do cristal de evolução em que está, seu Role sobe de nível, e você vai para outro cristal com poderes mais elevados. Há um limite de níveis, que vai aumentando conforme a história



Hope Estheim é um personagem cheio de problemas e traumas. Esperamos que não se torne aquele moleque chato que odiamos ter no grupo

E pode crer que haverá um romance entre dois dos protagonistas, algo que acontece desde *FFIV*, quase sem falha.



passa. Dessa forma, o jogo não deixa que seu grupo fique ultra poderoso apenas porque você tem a paciência absurda de ficar batalhando por 20 horas antes de enfrentar um chefe. E é isso sobre a evolução do Crystarium. Não é tão complicado quanto parece, não é mesmo?

SUA ARMA, FIEL COMPANHEIRA

Nós ainda achamos que há espaço para tentar te deixar confuso, por isso vamos falar das armas. Mais uma vez, vamos lembrar de outro *Final Fantasy*, o *VIII*. Cada personagem tinha apenas uma arma, e ela era melhorada conforme você conseguia um manual de instruções e os itens necessários. Esse processo está de volta, obviamente melhorado.

Suas armas e acessórios também aumentam de nível. Elas ganham experiência quando você dá itens para elas. Cada item equivale a um certo número de pontos de experiência. Você pode dar quantos itens quiser e parece que certos itens dão mais pontos para algumas armas.

A arma vai ficando mais forte até atingir um ponto máximo, e então é necessário usar item especial para ela se transformar. Enquanto o item não for usado, ela não evoluirá mais. Quando transformá-la, ela começa no nível mais baixo da nova forma, ou seja, ela está mais fraca do que o nível máximo da forma anterior. É claro que ela vai ficar bem mais poderosa conforme ganhar mais experiência. Com esse sistema é totalmente possível ir com a mesma arma do começo ao fim do jogo. Entretanto, existem algumas lojas de armas, que vendem versões básicas. Isso porque podemos conseguir alguns itens ao destruir uma arma. Sabendo como a Square-Enix é maldosa, ela irá nos fazer evoluir várias ferramentas só para quebrá-las e usar os resultados para melhorar a arma principal.

JÁ PASSOU DA HORA

Ainda há muitos outros detalhes, como as diferenças entre Gran Pulse e Cocoon, os belos gráficos, as cenas em CG mais bonitas da história dos videogames, a bela dublagem oriental – e a estranhíssima dublagem ocidental – e várias outras coisas que fariam dessa uma edição especial de *Final Fantasy XIII*. Decidimos parar por aqui e apreciar o conteúdo completo quando tivermos o jogo rodando calmamente em nossos PS3.

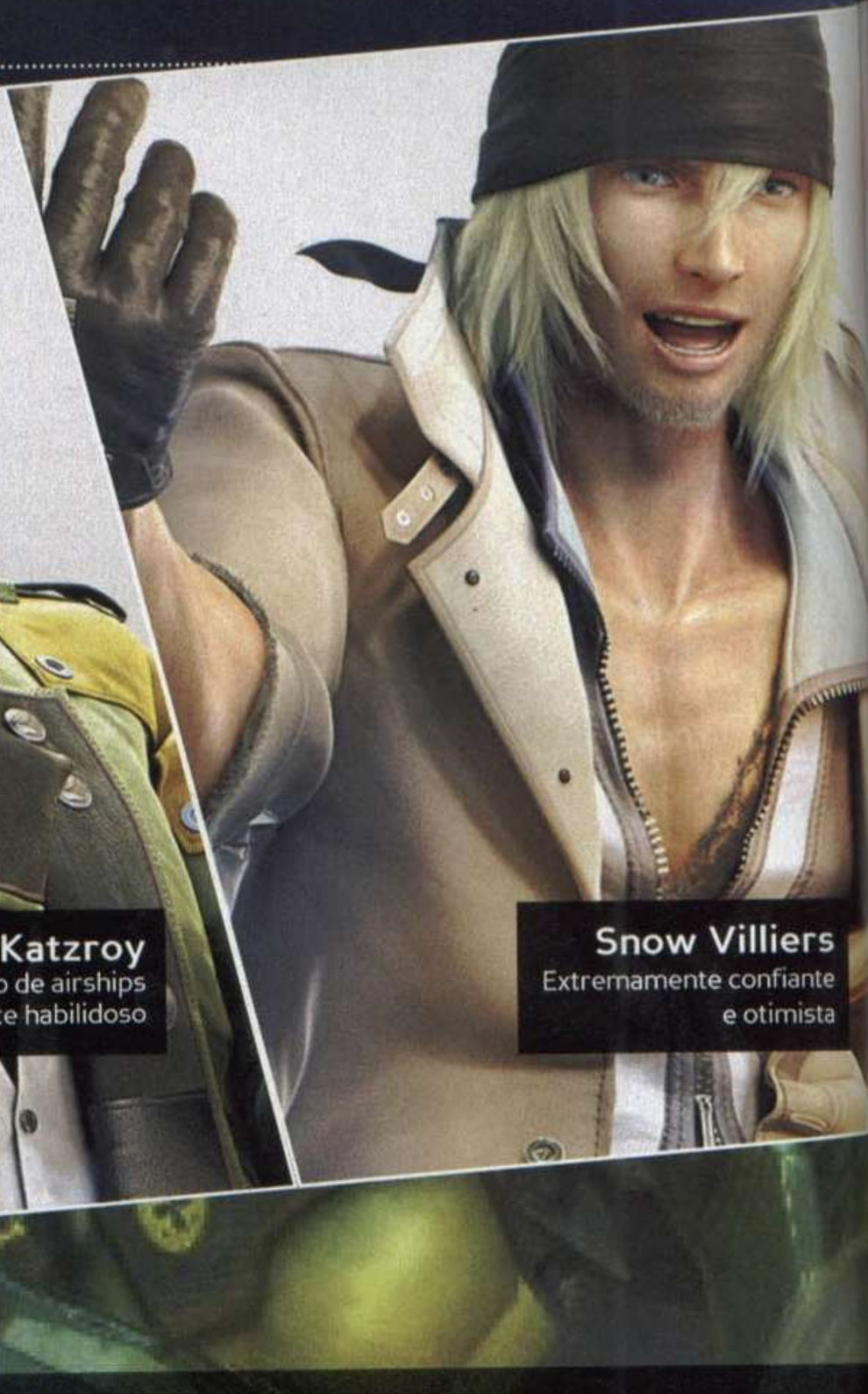
Motomu Toriyama, o diretor, afirmou que o jogo deve ter em torno de 40 horas para quem não quiser fazer tudo, e mais de 100 para os dedicados. Isso é bem normal para um *Final Fantasy*, mas você se lembra de algum game dessa geração que tenha tantas horas de jogo? É por isso que a gente nem fica tão bravo com essa demora interminável pelo novo capítulo da série. Se você vai jogar a versão japonesa ou esperar mais 82 dias pela versão americana, pode ter a certeza que nós temos: esse será, sim senhor, o melhor RPG que você viu em muito tempo.

Trilha Sonora

Masashi Hamauzu é o homem que pela primeira vez cuidou de 100% da trilha sonora de um *Final Fantasy* desde a saída de Nobuo Uematsu, que compôs sozinho do primeiro até *FFIX*. No episódio anterior, a única contribuição de Uematsu foi com a música-tema. Até isso ficou a cargo de Hamauzu em *FFXIII*, que compôs a música Kimi ga Iru Kara, cantada por Sayuri Sugiwara, uma jovem novata de 19 anos. Na versão americana, a música será substituída por uma canção licenciada, não feita para o jogo, da cantora de R&B Leona Lewis, chamada My Hands. Lamentável!







Os Personagens

LIGHTNING

Ex-sargento de uma das divisões do exército, esta jovem teve que crescer mais rápido que as outras pessoas para tomar conta de sua irmã mais nova, Serah, depois que seus pais morreram. Para provar a si mesma que deixou para trás os seus medos de criança, a garota até deixou seu nome para trás e passou a se chamar apenas Lightning.

Ela entrou no exército para ficar forte e proteger sua irmã, embora se arrependa de ter se concentrado tanto nisso a ponto de ter deixado sua irmã sozinha por várias vezes. Lightining é extremamente responsável e tenta ser a melhor em seu trabalho. Não suporta a ideia de sua querida irmã estar namorando o exibido e irresponsável Snow Villiers, líder de um grupo de vigilantes que, embora ajudem a proteger a cidade litorânea de Bouam, não possuem nenhum tipo de conduta parecida com a de um grupo militar.

Não se sabe como ou por que ela deixou o exército, mas provavelmente tem a ver com sua caçada ao fal'Cie que condenou sua irmã a se tornar uma l'Cie. Sua arma, a Blaze Edge, é uma mistura de espada e arma de fogo, e é dada apenas aos soldados que mais se destacam, por isso é um orgulho para ela.

SNOW VILLIERS

Snow é o líder do Team Nora, autodenominados "mais fortes que qualquer exército." É extremamente confiante e otimista, provavelmente por ser tão receptivo às pessoas tenha chamado a atenção de Serah Farron, já que sua irmã é exatamente o oposto dele. Serah e Snow começaram a namorar há algum tempo, e estavam esperando a hora certa para contar para Lightning,. mas ela acabou sabendo antes e não aprova a relação de jeito nenhum.

Seu físico mostra que ele é muito forte, por isso não usa armas, apenas seus punhos são o suficiente. Sua arma na verdade são seus sobretudos (poder que ele ganha após se tornar um l'Cie), que dão diferentes tipos de ataque conforme o símbolo que está estampado nas costas.

SAZH KATZROY

Um piloto de airships extremamente habilidoso, que já não trabalha mais como antigamente. Quando seu filho Dajh nasceu, Sazh estava realizando seu sonho, pilotando por grandes distâncias todos os dias. Porém, depois que sua mulher morreu, ele se viu sozinho com o garoto de três anos. Agora ele trabalha mais perto de casa e pode passar mais tempo com o moleque. E já está o colocando no caminho certo: seu penteado já é igualzinho ao do pai, um respeitoso Black Power.

Parece que Sazh conhece Lightning de algum lugar, mas ainda não se sabe de onde. Mesmo se eles não se conhecerem, têm motivos para estar juntos: encontrar respostas com o fal'Cie de Pulse. Isso porque Dajh se tornou um l'Cie escolhido pelo fal'Cie Kujata. Sim, um ser de Cocoon. Isso o colocará, tecnicamente, como inimigo dos heróis, incluindo seu próprio pai. Sanctum está com o garoto e já sabe que o poder dele é identificar aqueles que vêm de Pulse.

OERBA DIA-VANILLE

Muito pouco se sabe sobre Vanille, mas ela parece narrar vários eventos do jogo, algo parecido com o que Tidus fazia em *Final Fantasy X*. Aparentemente, ela já é uma l'Cie quando se encontra com o grupo pela primeira vez (ela está entre o grupo de expurgados que Snow encontra pelo caminho) e, na verdade, nasceu em Pulse.

HOPE ESTHEIM

O garoto de cabelos prateados passa a maior parte do tempo com sua mãe e tem vários motivos para não gostar de seu pai. Afinal, não importa o que o velho prometa, ele nunca vai cumprir, já que sempre é chamado para o trabalho e não pensa duas vezes antes de deixar sua família de lado. Hope já se acostumou e agora apenas guarda a raiva para si mesmo.

Sua mãe sempre tem um sorriso no rosto e luta para ter uma família feliz, até que o Purge começa e eles estão entre as pessoas que estão sendo transportadas pela PSICOM. A mãe de Hope decide ajudar quando Snow os liberta e é morta. Agora, além de ter que andar com o homem que ele considera ser o responsável pela morte de sua mãe, terá que retornar as relações com seu pai.

OERBA YUN FANG

Sabe-se tão pouco sobre ela quanto a outra Oerba. Ela é uma l'Cie que



Lógico, Summons tão poderosas que farão o Joystick flutuar e te dar um tapa também estão presentes. *Final Fantasy* não é a...



trabalha (ou trabalhava, já que é uma das personagens jogáveis) para Sanctum. Como curiosidade, a ideia original era que Lightning fosse muito mais sexy do que é e que Yun Fang fosse um homem. As coisas mudaram e os produtores tiraram parte do sexy da protagonista e colocaram em Fang. Deu certo, pois ela é a personagem mais bonita do jogo.

SERAH FARRON

Irmã mais nova de Lightning, Serah acaba virando uma l'Cie quando descobre que o grande fal'Cie de Pulse está nas ruínas de Bouman. Entusiasta da história de Cocoon, ela sabe o que isso significa: ela se tornou uma serva do fal'Cie, e os livros sempre disseram que tudo o que vem de Pulse apenas traz destruição, e que o l'Cie são "os inimigos da humanidade". Muitos apostam que ela vai morrer durante o jogo ou antes de cumprir o objetivo ou virando um Cristal. Para falar a verdade, também achamos e apostamos na segunda opção.

JIHL NABAAT

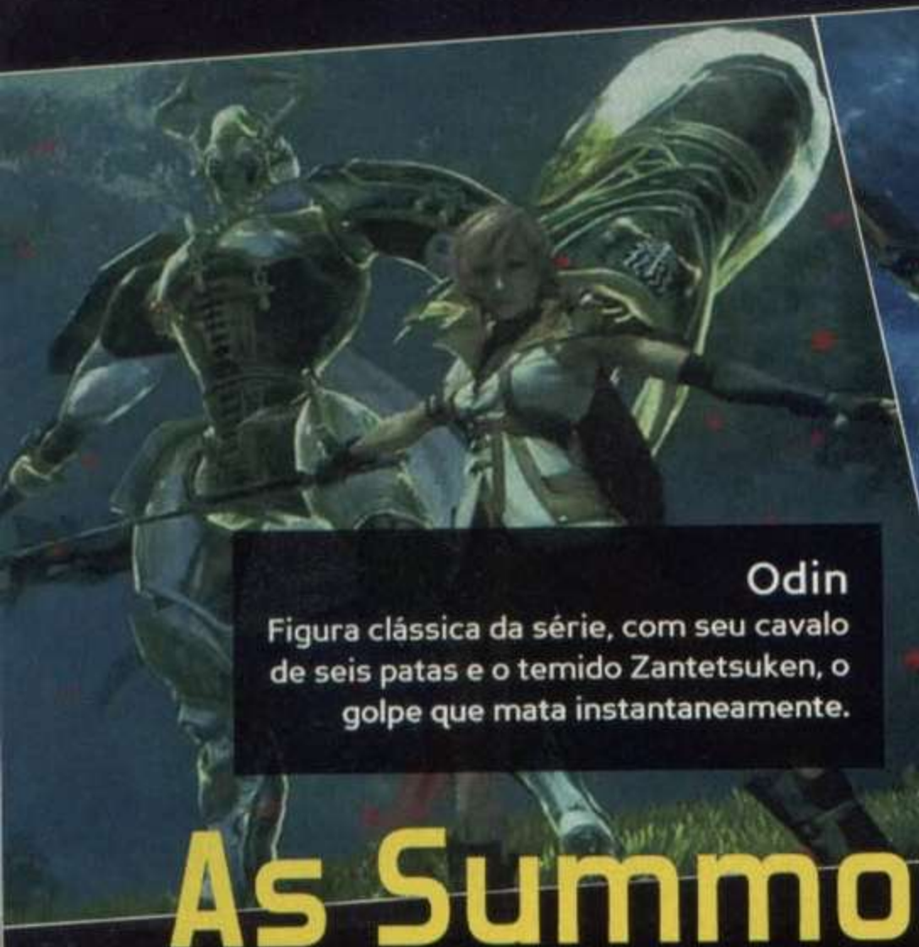
A tenente da PSICOM pode ser bem educada e muito inteligente, mas é fria e muito cruel. Tem um ódio especial pelos l'Cie e quer exterminar todos, incluindo Dajh, filho de Sazh que se tornou um escolhido justamente por um fal'Cie de Cocoon. Ela age sobre ordens diretas de Sanctum, e dizem que já tem lugar guardado em posições de comando bem mais elevadas.

YAAG ROSCH

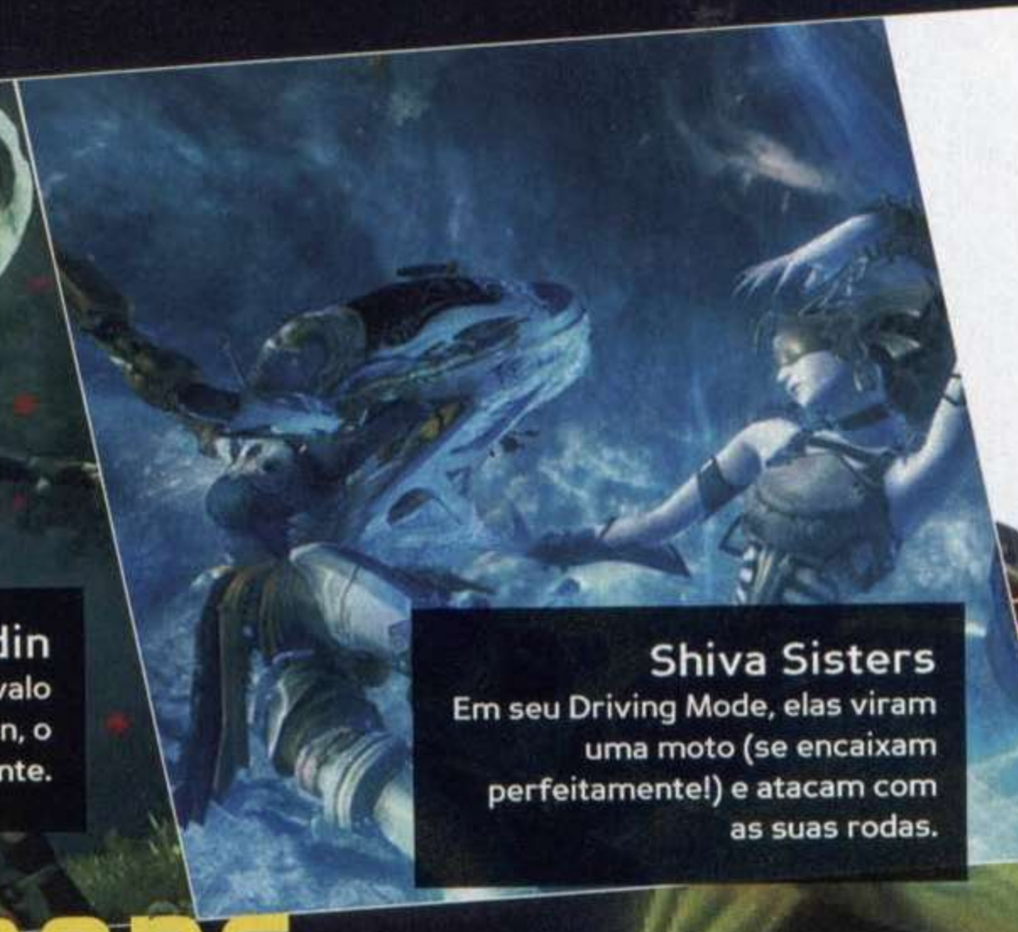
Ele é o braço-direito de Jihl, mas não tem ambições próprias como ela. Sua vida é seguir as ordens que lhe são dadas, embora ele comece a questionar certas atitudes que o governo de Sanctum tem tomado ultimamente. Para ele, impedir os l'Cie é apenas o necessário para proteger as pessoas de Cocoon, sua maior prioridade. Estava duas patentes acima de Lightning quando ela era do exército.

CID RAYNE

É claro que temos um Cid e, assim como no jogo anterior, ele não é um dos mocinhos. Pelo menos é o que parece, pois ele também está no exército seguindo ordens dos líderes de Sanctum, mas suas falas até agora parecem de alguém que apenas faz o que acha certo e não é tão fiel. Talvez seja ele quem irá convencer Yaag a deixar sua lealdade de lado? ►



Odin
Figura clássica da série, com seu cavalo de seis patas e o temido Zantetsuken, o golpe que mata instantaneamente.



Shiva Sisters
Em seu Driving Mode, elas viram uma moto (se encaixam perfeitamente!) e atacam com as suas rodas.



Brynhildr
é do elemento fogo e seu Driving Mode é um carro com chamas saindo pelas turbinas.

As Summons

O último ponto do sistema de batalha/evolução são as famosas Summons, as evocações que fazem um estrago absurdo nos inimigos. Aqui as criaturas são chamadas Eidolons e têm importância na história. Cada l'Cie tem seu espírito ligado a um Eidolon, que é evocado a partir de uma cápsula que sai da marca de l'Cie no braço, por isso cada personagem tem sua evocação própria. Os Eidolons possuem duas formas: a normal, em que eles ficam ao lado do invocador e usam seus ataques clássicos; e o Driving Mode (Gestalt Mode no Ocidente), em que o monstro vira um veículo! Ok, nem sempre é um veículo, mas a ideia é que o personagem monte na Summon para desferir ataques mais fortes.

Ao entrar no Driving Mode, algo parecido com um velocímetro aparece à esquerda da tela. Ele tem um número de pontos que vai diminuindo conforme você usa ataques. Ao chegar no zero, a evocação vai embora.

O importante aqui é que os ataques (feitos com comandos em vez de escolhas de menu) são apenas uma enrolação para o grande ataque, que consome todos os pontos restantes, sejam quantos forem. Ou seja, na hora do Driving Mode, a ideia é usar a melhor combinação de golpes para ficar com o menor número possível, e então usar o golpe principal no final e não desperdiçar nada na batalha.

Vejamos as invocações dos seis personagens jogáveis:

ODIN (LIGHTNING)

Figura clássica da série, com seu cavalo de seis patas e o temido Zantetsuken, o golpe que mata instantaneamente. Ele aparece sozinho em sua forma normal... e no Driving Mode ele vira um cavalo! Lightning monta nele e tudo. Estranho, mas bem legal.

SHIVA SISTERS (SNOW)

O Eidolon mais legal, disparado. Diferente da clássica moça gelada que usava o golpe Diamond Dust e ia embora, *FFXIII* introduz as irmãs Nix (a mais clara) e Styria (a escura). Em seu Driving Mode, elas viram uma moto (se encaixam perfeitamente!) e atacam com as suas rodas.

BRYNHILDR (SAZH)

Um nome de nove letras com apenas uma vogal não é o mais fácil de lembrar, ainda mais quando é uma evocação inédita na série. Brynhildr é do elemento fogo e seu Driving Mode é um carro com chamas saindo pelas turbinas.

ALEXANDER (HOPE)

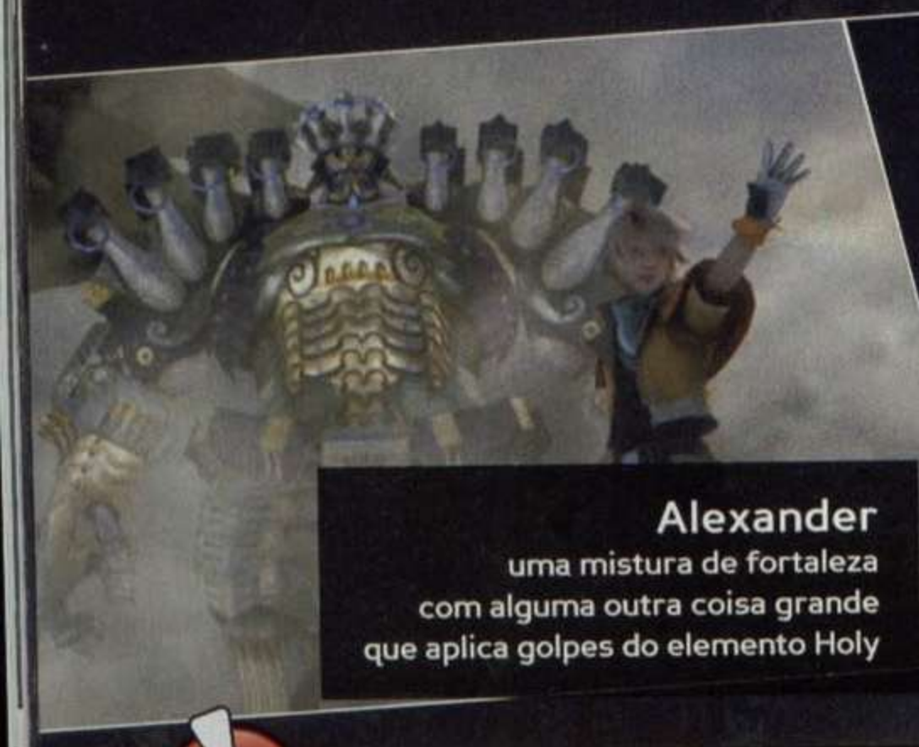
Essa é bem famosa e sempre foi uma mistura de fortaleza com alguma outra coisa grande que aplicava golpes do elemento Holy. Por mais estranho que pareça, em *FFXIII* seu Driving Mode também é uma fortaleza enorme – não faz muito sentido, admita – que atira nos inimigos com canhões.

HECATONCHIRES (VANILLE)

Mais um nome bizarro para a outra nova evocação. Essa vem da mitologia grega, e era um monstro com 100 mãos e 50 cabeças que era tão forte quanto os titãs, os maiores inimigos dos deuses. Em *FFXIII* seu visual é bem mecânico e futurista, como todos os outros Eidolons, e seu Driving Mode é um robô com metralhadoras giratórias... ou algo parecido.

BAHAMUT (YUN FANG)

A Summon mais legal da série ganhou o visual futurista das outras, e ainda conta com o famoso ataque Mega Flare. Seu Driving Mode não muda tanta coisa. Pense em um veículo que parece um dragão, e que Fang pode usar para voar. ■



Alexander
uma mistura de fortaleza com alguma outra coisa grande que aplica golpes do elemento Holy



Hecatonchires
seu Driving Mode é um robô com metralhadoras giratórias... ou algo parecido.



Bahamut
Pense em um veículo que parece um dragão, e que Fang pode usar para voar.

Confira os vídeos com as novas evocações de *Final Fantasy XIII* no novo GameBlog: www.gameblog.com.br

PG Play Game

Representante oficial da marca PG - Play Game

NP New Port

Representante oficial da marca NP - New Port

The Beatles Rockband em breve.

Quem vende games compra aqui.

Nova PSP Go! em breve.

OLYMPIC GAMES

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

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

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

imagens ilustrativas

Conheça também nossa linha de modelismo!

Plataforma: **PS3** | Distribuidora: **Capcom**
Produtora: **Capcom** | Gênero: **Luta** | Lançamento: **Março/2010**

Super Street Fighter IV

Versão turbinada virá com mais personagens, retorno das fases bônus, golpes e novas modalidades online

Por **Gilsomar Livramento**

Entre os vidogames, *Street Fighter IV* foi um dos títulos mais recheados de conteúdo e perfumarias dos últimos tempos. Essa quantidade de recursos, aliados aos 25 personagens selecionáveis, que podem se digladiar em milhares de partidas online, ajudaram *SFIV* se tornar um jogo com uma vida útil praticamente infinita. Mas Yoshinori Ono, o produtor responsável, não está satisfeito. Melhor ainda: ele está escutando os fãs e filtrando opiniões e reclamações para converter tudo em novo conteúdo. O resultado de tudo isso é *Super Street Fighter IV*, que abandona de vez o status de pacote de conteúdo online para reinventar suas estruturas de combate online e agregar muitas novidades.

Reforço de Respeito

Gradualmente, a Capcom revela o suspense e instiga o hype em torno de *Super Street Fighter IV*, apresentando os novos personagens.

Além dos 25 lutadores já disponíveis, o elenco contará com o reforço do gigante indígena Thunder Hawk e do sorridente e carismático Dee Jay – ambos programados para vir no título original, mas o prazo de lançamento acabou forçando a dupla a ficar de fora para vir como exta. Além desses também chega Adon, o habilidoso lutador de Muay Thai, e ex-discípulo de Sagat, e a dupla Cody (que volta com suas roupas de detento) e Guy.

Em meio a rostos conhecidos, também surge uma lutadora inédita: Juri, uma sul-coreana praticante de Taekwondo que trabalha como espiã para a organização S.I.N.; ela possui uma velocidade incrível graças a um implante no seu olho esquerdo, chamado "Feng Shui Engine", tornando-a uma lutadora arrogante e sádica.

Vale citar que foram programados oito personagens reforçando o leque de lutadores, restando ainda dois a serem revelados. Uma das grandes apostas é de que a ninja Ibuki (*SFIII*) se torne parte do elenco – há uma meia imagem na qual Guy usa um Focus Attack para rebater o que parece ser uma kunai (arma ninja) –, quanto ao oitavo lutador, há indícios de que seja o boxeador inglês Dudley, mas rumores apontam outro inédito chamado Hakan, um árabe especialista em ataques de submissão. E se a Capcom estiver mesmo escutando seus fãs, a pressão é monstruosa para que a carateca Makoto (*SFIII*) também apareça. A certeza é que todos os lutadores que aparecerem em *Super Street Fighter IV* estarão acessíveis desde o início.

Se os novos lutadores trazem novos golpes, Super e Ultras, os antigos ganharão novas sequências. Em comum, todos poderão usar 2 Ultras distintos - em uma pequena sequência de fotos é possível ver Ryu aplicando o poderoso Shin Shoryuken contra Ken. Além disso, uma série de balanceamento de



forças está sendo feita – nada mais de Sagat super poderoso. Como toda regra tem excessão, tudo indica que Sakura será a única a usar dois Super, sendo um deles o Shinkuu Hadouken; em contra partida, Gen possui quatro Ultras, sendo dois para cada estilo de combate (o Louva-a-Deus e Garça). Ainda nessa festa de



Ritmo e pancadaria inspiram Dee Jay em sua carreira musical e eterna busca pela batida perfeita

A Capcom sabe usar o truque de dinheiro infinito: lançar *Street Fighter IV* e, um ano depois, lançar o mesmo jogo cheio de...






Cody foi preso por um crime que não cometeu, optou por ser um foragido e desfilar por ai com seu modelito listrado

Ultras, muitos personagens terão alguns destes aéreos! Golpes que se tornaram clássicos em outros capítulos da série devem voltar, como o Kikosho de Chun-Li e o Tiger Cannon de Sagat.

Novas músicas, um novo narrador e dublagem farão parte do pacote para mostrar que *Super Street Fighter IV* não é só uma versão melhorada do título original, pois este novo torneio ocorre um ano após os eventos de *Street Fighter IV*.

Um dos grandes motivos de alegria para os fãs de longa data, sem dúvida, está no resgate das clássicas fases de bônus: quebrar o carro e destruir barris derrubados por uma esteira. É confirmado que haverá um modo challenge envolvendo esses bônus. Novos cenários também estarão inclusos e até agora foram revelados dois: uma cidade com ar indígena aparentemente localizada no México, e uma área próxima de uma construção.

Supremacia Online

É fato que a estrutura para jogatina online de *Street Fighter IV* é sensacional. Mas apesar da atualização gratuita que adicionou o Championship Mode e permitiu competições por pontos e ranking, os combates um contra um se mostraram limitados. O que fazer quando mais de um amigo quer jogar com você? Ficar revezando entre as salas de combate é péssimo, por isso a Capcom resolveu criar uma verdadeira grade de campeonato e para isso reformulou totalmente as possibilidades online, adicionando novos modos de combate para que vários lutadores participem simultaneamente de uma mesma sala de combate entre si.

Team Battle

Este modo permite que até oito jogadores, separados em duas equipes, participem de uma mesma sala de combate. Enquanto dois lutam, os demais assistem e podem conversar por chat até que a próxima batalha tenha início. Não é obrigatório ter oito lutadores, pois os combates podem ser organizados entre 2vs2, 3vs3 ou mesmo 1vs7. O equilíbrio entre lutadores de mesmo nível pode ser organizado manual ou automaticamente levando em conta a quantidade de GP (Grade Points).

Channel Replay

Mostra diversos canais temáticos, permite salvar o replay da batalha em seu HD ou assistir a vídeos, com um amigo e com chat ativo. Há também canais que permitem assistira vários vídeos de replay automaticamente.

Endless Battle

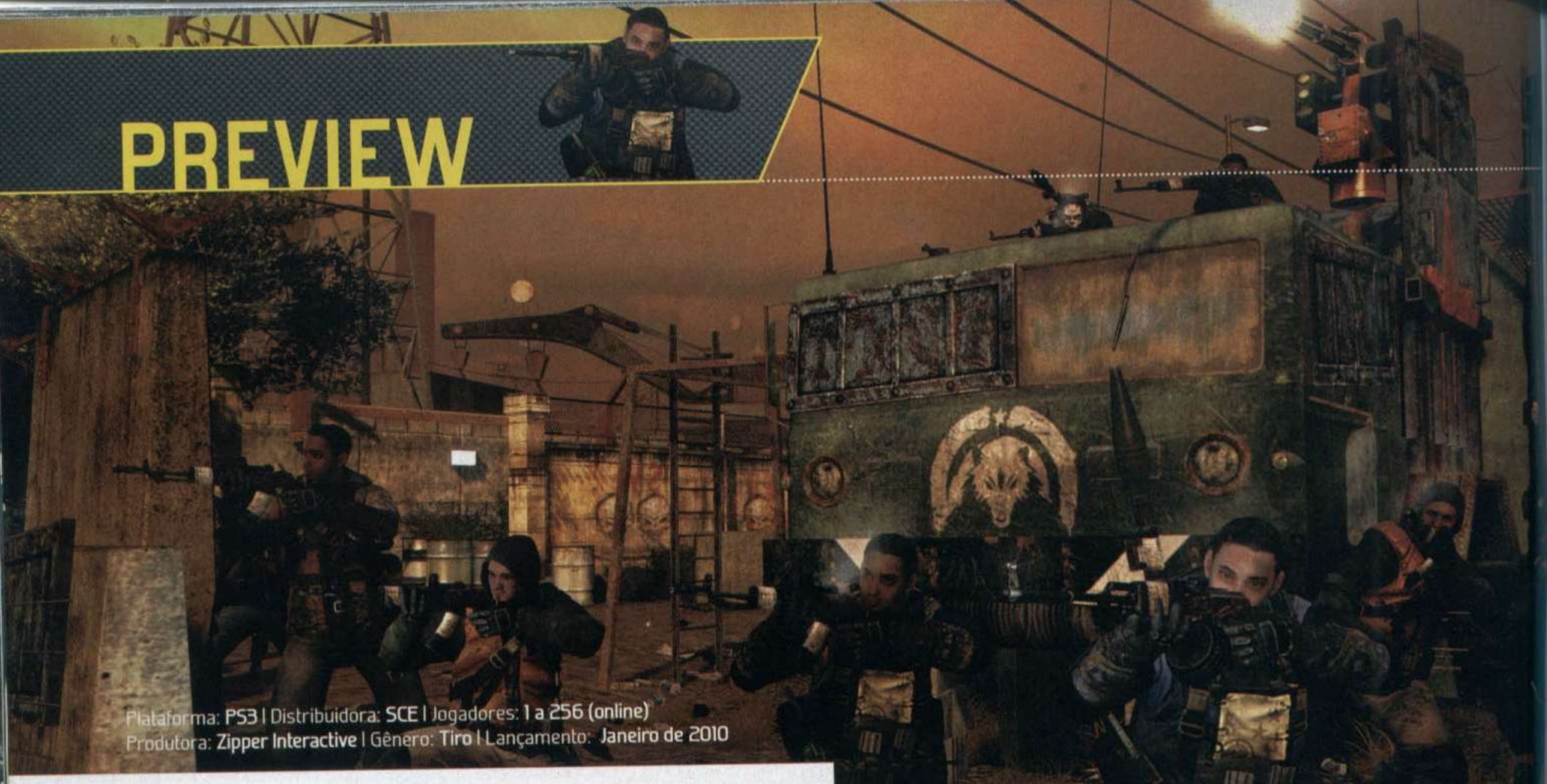
Similar à sala de combate online de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*. Permite até oito jogadores numa mesma chave, onde dois lutam e os demais assistem aguardando sua vez (e ainda podem conversar via chat). Aqui prevalece a rotatividade, ou seja, quem perde cede a vez para o lutador seguinte. É como estar num fliperama com muita gente querendo jogar, só que no conforto de sua casa.

Junto à nova estrutura online, a Capcom também confirmou que futuramente disponibilizará um Tournament Mode, bem diferente do modo Championship (que continuará existindo), para acirrar ainda mais os combates. O Tournament permitirá que até oito lutadores procurem por demais desafiantes, comportando um total de nove combatentes numa mesma sala.

Sabendo de tudo isso, e imaginando o que ainda não foi revelado, dá a impressão que março de 2010 está tão longe. Mas vale esperar. ■


Adon foi discípulo de Sagat, mas agora ele só pensa em superar o gigante tailandês e mostrar o poder do Muay Thai ao mundo

PREVIEW



Plataforma: PS3 | Distribuidora: SCE | Jogadores: 1 a 256 (online)
Produtora: Zipper Interactive | Gênero: Tiro | Lançamento: Janeiro de 2010

M.A.G.

Esquadrões, tiros e estratégias. Uma verdadeira muvuca online

Por **Leandro Rodrigues**

Quebrar paradigmas, esse parece ser o principal objetivo da produtora Zipper Interactive. Ao menos é o que deixa claro a proposta do seu próximo lançamento. *Massive Action Game* ou simplesmente *MAG* tem a audaciosa missão de colocar em uma única só partida 256 jogadores simultaneamente, algo simplesmente sem precedentes. Principalmente se consideramos que a média de jogadores nos jogos online giram em torno de 32 por partida.

256 Jogadores Únicos

Não se engane imaginando uma partida ao estilo mata-mata com essa quantidade absurda de gente.

Apesar da ideia ser interessante o foco do jogo são as partidas repletas de estratégias e muito





trabalho em grupo. Em *MAG* os soldados possuem patentes e para garantir a ordem, existe uma cadeia de comando. A unidade básica é o esquadrão, composto por oito subordinados a um líder. Quatro desses grupos formam um pelotão.

Vários desses pelotões formam um exército, que obedece a um oficial-em-comando, responsável pela tática de toda essa galera.

Mesmo como todo esse sistema de hierarquia nada impede do jogador tentar dar uma de rambo e sair matando todo mundo sozinho, mas estará abrindo mão de pontos de experiência para evoluir o seu soldado e equipamentos.

Os obedientes podem ficar tranquilo, segundo Andy Beaudoin, diretor de design do jogo, haverá espaço para cada um dos jogadores se destacar. Para exemplificar ele citou uma partida onde o seu próprio jogador salvou o esquadrão inteiro, após serem encurralados em um bunker, eliminando alguns inimigos sozinho e conquistando um posto avançado, possibilitando que seus companheiros retornassem eliminando o restante dos inimigos. Para proporcionar experiencia tão rica e sem lentidão em momentos com muitos elementos na tela os produtores tiveram que optar com



um visual mais simples, ou seja, em MAG não oferece gráficos como o de Killzone 2, mas o resultado final promete compensar esse pequeno empecilho. ■



Imagine uma linha cruzada com 256 jogadores ao mesmo tempo. Esperamos que as conversas com headsets sejam organizadas

grupoizzo

Linha Triumph 2009

venha conhecer

TRIUMPH®
MOTORCYCLES



DAYTONA 675

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

R$ 1.745,84

TRIUMPH®
MOTORCYCLES

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

www.triumphbrasil.com.br

0800 774 74 77

Acesse www.grupoizzo.com.br

* Daytona 675 0 km a partir de R$ 41.900,00 à vista. Entrada de R$ 1.300,00 não incluso. Plano com prazo de 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 + Entrada de R$ 1.300,00 não inclusa. Financiamento pelo ABACC ou Finame. Taxas de IOC e IOF não inclusos. Promoção válida enquanto durarem os estoques. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As motocicletas Triumph estão em conformidade com o Promot - Programa de Controle da Poluição exigido por Motociclos e Veículos Similares. Imagens meramente ilustrativas.

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se





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



6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

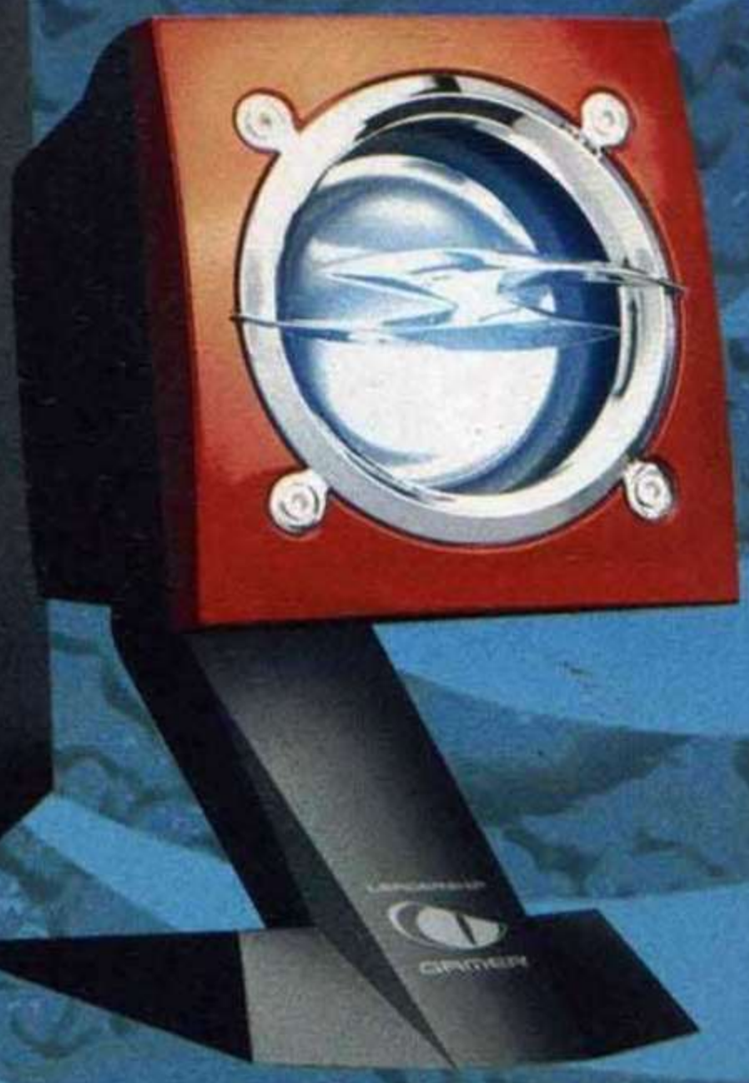


6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.



6860 - Mouse
Ótico Fighter

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac





6730 Joystick
Pilot Pro



6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer



6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

e desafie seus limites



6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye



6420 - Gabinete
Gamer XI Viking



6404 - Gabinete
Gamer X Transformer



6705 - Gabinete
Gamer IV ET



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



6706 - Lan Party Bag



6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower



6441 - Cooler
Silver Knight



6444 - Cooler
para HD



6443 - Cooler para
placa VGA.



6442 - Cooler
Iceborg



6447
Ventilador Fox



6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Assassin´s Creed 2

Produtora: **Ubisoft Montreal** / Distribuidora: **Ubisoft**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **não**

Das ruas estreitas de Florença até a beleza da Capela Sistina no Vaticano, vasculhe cada canto da Itália renascentista nessa fabulosa continuação de Assassin´s Creed

Por alguma razão, parece que *Assassin's Creed 2* está no páreo para o tipo de desafio que até mesmo Altair teria dificuldades em vencer. O primeiro jogo surpreendeu em visual e mecânicas, apesar de alguns bugs feios o terem acompanhado. Além disso, com a parte artística avançando em termos de visual, *AC2* se esforça para impressionar as pessoas da mesma maneira que o título anterior. Mas não se preocupe, porque neste jogo cada elemento concebível foi melhorado, expandido, polido e, enquanto a ação frenética é definitivamente uma continuação das aventuras de Altair, o resto do jogo é minimamente reconhecível.

Uma das principais razões de *Assassin's Creed 2* ser tão divertido é o fato de esta vez seu personagem histórico ter "alma". Podemos entender as razões por Altair ser inexpressivo e um tanto enigmático no jogo original – ele era um avatar para Desmond com as memórias criadas pela máquina Animus – mas foi difícil sentir-se conectado e envolvido com o mundo medieval. *AC2* demonstra que ter um personagem mais complexo e revelar mais de sua história de vida não compromete a trama futurista rolando paralelamente.

Ezio Auditore Da Firenze é brilhantemente construído e desenvolve-se durante o curso do jogo, que aborda uma boa parte de sua vida. No início da trama, ele é um adolescente mimado e petulante, mas logo de cara seu mundo é abalado por traição e você o vê tornar-se o aguardado assassino frio. É uma transição sutil e bem arquitetada para a maturidade, que felizmente não resulta em Ezio se tornando outro genérico anti-herói a caminho. Na maioria das animações, seu capuz é removido e ele se mostra um expressivo e bem-interpretado personagem com senso de humor. Como resultado, a história parece muito mais integral e conectada ao que torna a série tão fascinante. Mas não se preocupe, como protagonista, o fato de ser um personagem genuinamente humano não torna Ezio algo além de um valentão quando o capuz o recobre e o líquido púrpura jorra.

AUMENTE A BARRA

Desmond também tem um papel mais encorpado desta vez. Se antes ele apenas andava de um lado para o outro pelo cenário com cara de confuso, agora ele é parte intrínseca da partida. O jogo se inicia com uma corrida alucinante para escapar do complexo da Abstergo, e é justamente no controle dele que você deve fugir. Apesar de controlar o confuso barman somente três vezes durante a partida, o uso dos poderes de seus 'ancestrais' praticamente o eleva ao patamar de Altair e Ezio. No geral, a parte futurista do jogo é bem menos atrapalhada do que no título anterior – você não é constantemente arrancado da história de Ezio só para vagar por um laboratório estéril por alguns minutos. Além disso, quando você está na Animus, há bem menos ocasiões em que seu progresso é barrado para supostos flertes.

A Itália renascentista é um lugar extremamente empolgante de se explorar e, mais uma vez, toda cidade é gloriosamente densa e realmente parece um ambiente pulsante e vivo. A arquitetura italiana também

Agora é possível nadar. Não perca a oportunidade de se atirar em um canal no meio de uma perseguição e fugir feito um...

Excelências



TRI-ATLETA
Além de matar com excelência, Ezio revela dotes de maratonista, piloto de gôndola, cavaleiro e piloto de...bem, daquela bugiganga voadora do "Léo" da Vinci



RECONSTRUÇÃO PRIMOROSA
A recriação das cidades italianas é tão perfeita que quem já foi até lá certamente vai lembrar dos pontos turísticos mais importantes



MESTRE LEONARDO, TÃO ESPIRITUOSO!
Seu ajudante aqui é ninguém menos que Leonardo da Vinci! Uau, bem melhor que Luigi ou Tails!

Aqui tem!

- Roteiro Completo
- Mapa dos Feathers
- Mapa dos Glyphs
- Mapa das Estátuas
- Relação de Quadros
- Escudos dos Assassinos





AVALIAÇÕES

Técnica

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

Ação

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

NOTA FINAL

9,0

é consideravelmente mais casual, tornando o passeio pelos telhados um desafio mais satisfatório. Não é a mesma inovação que *AC1* trouxe em sua época, mas o jogo ainda é lindo – cada rachadura nas paredes de estuque é nitidamente aparente, além das distâncias para saltar e o senso de escala continuarem de tirar o fôlego. E também não é só nas cidades; a Ubi Montreal encorpou os vilarejos entre elas. Ficamos particularmente encantados com a cidade murada de San Gimignano, que inclui imensas torres medievais, perfeitas para Ezio esticar as pernas.

PLANO DE AÇÃO

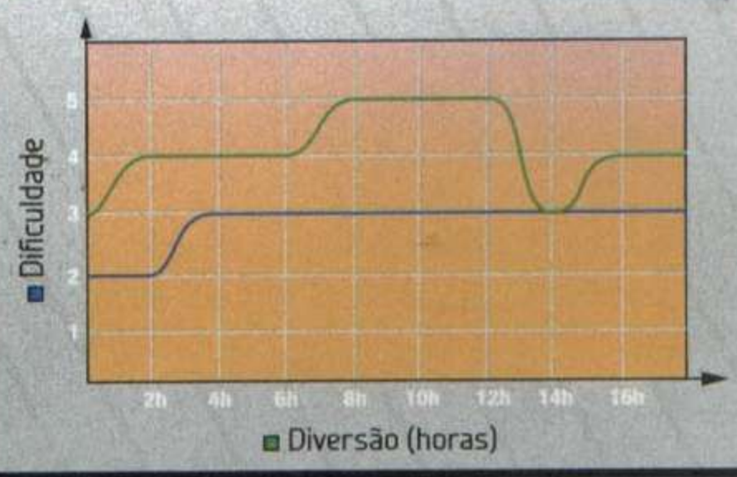
Sua nova investida pelo mundo medieval é guiada pelas missões distribuídas durante o decorrer da história. As profundamente superficiais investigações pré-assassinato do primeiro jogo foram descartadas. Enquanto seus objetivos primários em cada capítulo servem para introduzir algum oficial corrupto à ponta de sua lâmina de pulso, a progressão está mais orgânica. No lugar de uma série de diferentes "tipos" de missão, estas acontecem seguindo a história. Então, esqueça o lance de ser colocado em uma corrida de obstáculos sem lógica. Agora, você percorre telhados acompanhando um barco e acabando com arqueiros que tentam atacá-lo.

Quando isso termina, você ajuda a acalmar a pessoa no barco, o que o leva a encontrar alguém que ajudará na próxima missão... é imperceptível. Essas sub-missões acontecem naturalmente até a eventual tentativa de assassinato, que continua prazerosa de executar como sempre.

Ao planejar a rota perfeita através de uma determinada área, silenciosamente acabando com os guardas ao redor e então disparando pelos últimos metros para uma morte deliciosamente empapada, o sentimento de sublimidade é enorme. Geralmente, há bastante liberdade em como se aproximar de seu alvo – discrição é recomendada, mas nem sempre crucial – e se você estiver preparado para gastar dinheiro, Ezio pode ser incrementado com veneno, facas de arremesso e uma cornucópia de armamento letal para atingir seu objetivo.

Essa combinação de história envolvente, ambiente rico e detalhado, e objetivos que parecem surgir naturalmente na trama e, mais importante que tudo, são interessantes, significa que pelas quase 20 horas necessárias para completar a saga de Ezio, passamos completamente entretidos e absortos. Há somente um momento em que a história derrapa um pouco e acaba no tipo de coleta de itens que irritou muita gente no primeiro *Assassin's Creed*. É cansativo porque acontece em um momento em que a história se aproxima rapidamente de sua conclusão ►

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Diversão
Com a trama pegando fogo, o jogo se torna delicioso de acompanhar, principalmente após dominarmos a mecânica e seus comandos

Dificuldade
Após a sequência inicial de aprendizado, o jogo ganha um leve aumento de dificuldade. Depois ela se estabiliza e não oferece complicação

DETONADO



Datena tinha razão! Essas micaretas sempre acabam em tumulto! É uma pouca vergonha!

e a mudança de ritmo quebra as pernas. Este, sinceramente, é o único escorregão em uma história que, de outra maneira, se garantiria sozinha, como o próprio Ezio.

DEUS ESTÁ NOS DETALHES

Assassin's Creed 2 oferece uma quantidade saudável de passatempos em cenários limitados, mas por você estar tão inserido em intriga política, personagens e eliminação de nobres italianos, geralmente é difícil se dispersar. Porém, vale a pena separar um tempinho para completar algumas das localizações secretas que oferecem enigmas de escalada ao estilo *Prince of Persia* dentro de algumas das construções italianas mais famosas. Tentar traçar uma rota e então executá-la em um único movimento fluido é um dos maiores prazeres do jogo: na maioria das partes um cálculo de tempo perfeito não é essencial, então um pulo mal calculado não significa morte. Há seis dessas Tumbas de Assassinos para serem encontradas pelo mundo, uma das quais é obrigatória. Há até mesmo variação destas áreas secretas – uma pode envolver escalar até o topo do Duomo em Florença pelo lado de dentro, outra pode ser perseguir um guarda através de uma série de cavernas subterrâneas alagadas. Melhor de tudo, há uma recompensa extremamente apetitosa caso você complete esta parte.

Outro elemento divertido é a oportunidade de construir toda a cidade de Monteriggioni, o local onde você encontra a vila de sua família, e a de transformar um assentamento arrasado e quase inabitado em uma cidade mercadora apinhada de gente. Ao renovar os vários prédios, você gera rendimento que pode ser coletado entre as missões e dar desconto em armaduras, roupas e remédios. De maneira nenhuma é essencial à trama, e algumas pessoas gastarão tudo em armas mais afiadas, mas se você quiser ser podre de rico, vale gastar o tempo para ajeitar um pouco o lugar. Não é uma simulação imobiliária complexa, mas uma distração bem elaborada.



Desmond usa um moleton com capuz e só se ferra nas mãos dos outros. Qualquer semelhança com Kenny de South park é mera coincidência

CAVANDO MAIS FUNDO

Finalmente, aqueles que perderam a cabeça com a louca teoria de conspiração ao final do jogo original ficarão felizes em saber que o mistério não só se aprofunda aqui, mas que também há oportunidades de ir além nos planos dos Templários através de séries de minigames cada vez mais confusos que podem ser habilitados durante suas viagens. A recompensa por resolver todos é tão importante à trama quanto o próprio "final" do jogo. Documentos que revelam a extensão da influência dos Templários através da história são mostrados conforme você progride nos desafios.

Há muitos destes para fazer, nenhum dos quais parece encheção de linguiça, e enquanto muita gente se contentará com as cerca de 20 horas para terminar a história, há ao menos mais 10 horas de missões paralelas e ocasionais para se esbaldar caso queira tirar o máximo da partida. Este é o jogo mais substancial desde *Fallout 3*.

Assassin's Creed 2 é, sem dúvidas, um triunfo da reação frente às críticas. Tudo que era fantástico em *AC1* retorna, tudo que era maçante foi deixado de lado em favor de algo melhor. O resultado é um mundo belo, rico e crível que o puxa para dentro dele e não o solta até o clímax. Você se sente como parte integral de um período histórico. Acompanhar Ezio transformar-se em um assassino frio durante o passar de uma década só aumenta seu envolvimento emocional.

O charme do primeiro jogo jazia nos gráficos suntuosos e na ação direta, com incríveis escaladas e livre exploração. Com *AC2*, a continuação da trama envolve-se no brilhantismo das ideias centrais para criar uma experiência completa e coerente. Pensamos em várias palavras para descrever *AC2* – envolvente, excitante, hollywoodiano – mas há uma que resume tudo belissimamente. Matador.

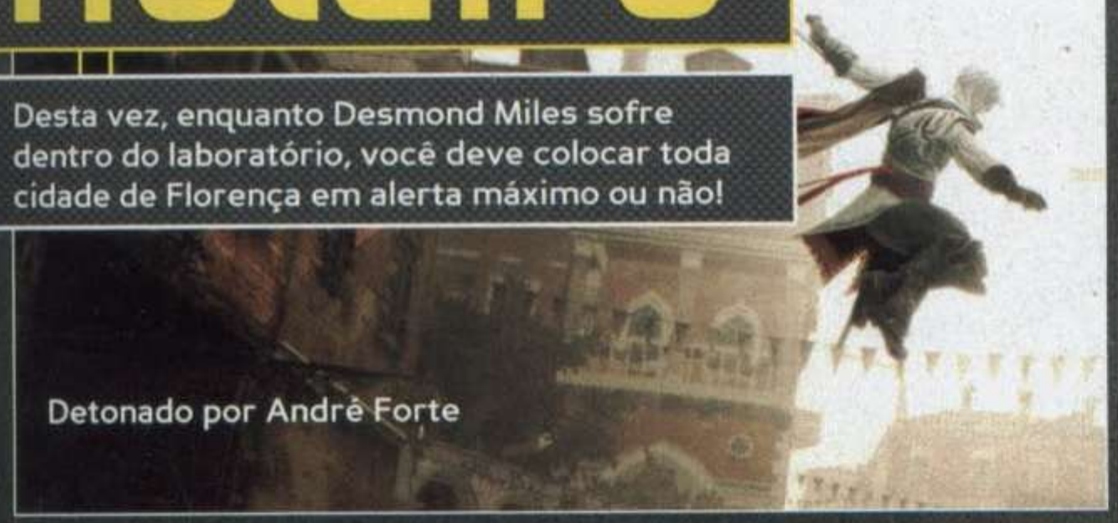


Quer um pouco de velocidade? Prepare-se para pilotar carroças e atropelar soldados

É possível pagar raparigas da cidade para distraírem os guardas. Sabe como é... se colocar um decote na frente de um...

Roteiro

Desta vez, enquanto Desmond Miles sofre dentro do laboratório, você deve colocar toda cidade de Florença em alerta máximo ou não!



Detonado por André Forte

TUTORIAL/DESMOND

1. Faça Desmond deitar na Animus para liberar seu sonho do passado. Siga o breve tutorial para mover os braços e pernas do bebê. Voltando à realidade, corra atrás de Lucy (R2). Ao chegar no estacionamento, soque os seguranças (✖) e veja a animação. No laboratório de Lucy, converse com todos e deite-se no Animus 2.0.

REPÚBLICA FIORENTINA (FLORENÇA)

BOYS WILL BE BOYS

2. A primeira missão de Ezio Auditore é lutar contra a gangue de Vieri de Pazzi em praça pública. Aproveite para se familiarizar com os controles de luta. Soque com ■ e aperte ✖ para recuar. O botão ● agarra o oponente e permite adicionar socos (■), cabeçadas (▲) ou joelhadas (✖); apertando ● novamente Ezio empurra o inimigo para longe. Segure R2 para entrar em posição de defesa e, para contra-atacar, aperte ✖ ao mesmo tempo que leva um golpe. Após derrotá-los, examine os inimigos caídos e roube-os (segure ●) para juntar 200 Florins para ir ao médico.



YOU SHOUD SEE THE OTHER GUY

3. Siga Frederico pelas ruas de Florença até encontrar o médico mascarado e aprender como correr e escalar paredes. Segure R2 para correr e aperte ✖ para pular nos momentos certos.

SIBLING RIVALRY

4. Vença Frederico em uma corrida pelos telhados. O melhor caminho é pular nas barras de ferro e subir no primeiro muro à direita. Após vencer, siga Frederico e escale a torre (segure R2).

NIGHTCAP

5. Como bom garanhão italiano, Ezio decide fazer uma visita surpresa para a bela Cristina Vespucci, filha de Americo Vespucci. Essa missão serve para ensinar como utilizar o Viewpoint e o mapa. O Viewpoint está marcado no radar com o desenho de uma águia e são beirais em áreas altas; Simplesmente fique em cima dele e aperte ▲ para sincronizá-lo e habilitar um pedaço considerável de seu mapa (veja os nosso mapas no final da matéria para descobrir todos os Viewpoints).



6. Pule na caixa de feno (R2 + ✖), espere a gangue de Vieri passar e, siga para a casa de Cristina (seus objetivos sempre serão indicados por pontos amarelos no radar) e entre pela janela. Ao amanhecer, Americo flagra Ezio no quarto de sua filha e chama os guardas. Fuja deles pelos telhados e, se possível, entre em algum esconderijo, como as chaminés. Após os guardas desistirem, siga o ponto de exclamação no radar para encontrar Giovanni, o pai de Ezio.

PAPERBOY

7. Siga para a casa de Giovanni Auditore para entregar a carta escrita por Giovanni. Como ele não está, volte a Giovanni.

BEAT A CHEAT

8. Procure Claudia no pátio ao sair da sala de Giovanni. Vá atrás de Culccio, namorado de sua irmã, e dê uns cascudos pela infidelidade.

PETRUCCIO'S SECRET

9. Seu irmão mais novo, Petruccio, quer pegar as penas do telhado e você deve ajudá-lo. Corra pelos telhados, pegue as três penas e leve-as as para Petruccio. É necessário entrar na porta da sua casa para completar a missão. Após finalizar, você poderá colecionar as penas (Feather) espalhadas pela cidade. São 100 no total e mapeamos todas elas no final do detonado.



FRIEND OF THE FAMILY

10. A mãe de Ezio, Maria, pede para ajudar um amigo da família, um tal de Leonardo da Vinci. Pegue a caixa na casa dele e os leve para a mansão dos Auditore.

SPECIAL DELIVERY

11. Giovanni pede para entregar duas cartas e pegar uma terceira. As entregas são fáceis. A terceira está em um telhado, dentro de uma gaiola, no pé do pássaro.



JAILBIRD

12. Volte para a mansão dos Auditore. Seu pai e seu irmão foram aprisionados. Vá para o Palazzo Della Signoria (procure pela torre mais alta de Florença). Para escalar, suba nos telhados vizinhos e contorne o local até achar um muro mais baixo. Escale até o topo para encontrar seu pai aprisionado. Saia e volte para casa.

FAMILY HEIRLOOM

13. Você deve recuperar os documentos de Giovanni e entregá-los para Ulberto Albertini. Acesse a Eagle Vision com ▲ para encontrar a porta secreta e pegar os documentos no baú. Ezio veste o uniforme de assassino de seu pai. Em seguida, entregue a carta para Ulberto e finalize a missão.

LAST MAN STANDING

14. Ezio encontra seu pai e seus irmãos Frederico e Pretuccio na praça prestes a serem mortos. Ao ser notado, você deve fugir pelos telhados antes que os inimigos te peguem. Em seguida, siga Anneta até a casa de sua irmã Paola, localizada próxima ao Duomo.

FIFTING IN

15. Essa missão ensina como Ezio deve andar pelas ruas sem ser notado. Siga Paola pelos arredores e fique entre os grupos de pessoas para se camuflar (um efeito gráfico cinza indica que você está invisível para os inimigos). Ao chegar ao final do trajeto, Paola ensinará a roubar; treine com as meretrizes (segure ✖ ao encostar nelas e saia rapidamente para não ser visto). Após o treino, roube 100f das pessoas na rua e retorne.

ACE UP MY SLEEVE

16. Vá até a casa de Leonardo da Vinci e peça para ele reparar a arma de seu pai. Ele será interrogado por um guarda que começará a torturá-lo. Sem que ele te note, vá até suas costas e aperte ■ para utilizar sua nova arma. Em seguida, pegue o corpo e leve até a casa de Leonardo.



JUDGE, JURY, EXECUTIONER

17. Siga os passos de Ulberto até a exposição de arte na Basílica de Santa Croce. Há dois guardas na entrada da exposição (mate-os rapidamente com a nova arma). Entre no meio da multidão para não ser visto e, quando avistar Ulberto, mate-o sem dó. Em seguida, saia antes que os guardas cheguem.

THE TRUTH

18. Após terminar essa missão, vá ao próximo waypoint marcado pelo ponto de exclamação e procure um símbolo de Omega na parede; use a visão de águia para ver uma animação e entrar em um jogo; escolha os cinco quadros em que ►

DETONADO



há maçãs para descobrir o código e aperte ✖ para inseri-lo e habilitar o Vídeo Secreto #1.

LAYING LOW

19. Para reduzir sua notoriedade com os guardas e civis, arranque os pôsteres indicados pelo radar ou elimine soldados corruptos. A melhor forma de acabar a missão é procurar os soldados marcados no radar por um desenho de olho e eliminá-los pelas costas.



ARRIVEDERCI

20. Escolte Maria e Claudia para fora da cidade, até a Vila Auditore em Monteriggione. Aperte ▲ para mandá-las parar ou para chamar. No caminho há trovadores pegajosos que ficarão cantando no seu ouvido e chamarão a atenção dos guardas; segure R1 para entrar no modo de seleção de itens e escolha o saco de florins e ✖ para jogar dinheiro no chão e distraí-los.

21. No final, na passagem de saída



de Florença, há vários guardas. Contrate as cortesãs, selecione um guarda com L2 e aperte ▲ para as cortesãs. Aproveite e fuja para a floresta de Monteriggione.

MONTERIGGIONE

ROADSIDE ASSISTANCE

22. Escolte irmã e mãe até a Vila Auditore. Para complicar, Vieri aparece com seus capangas e você deve dar uma lição neles. Deixe que os inimigos corram atrás de você e vá direto no inimigo que está batendo em Claudia.

CASA DOLCE CASA

23. Ao chegar na grande mansão do Tio Mario, ele ordena que você vá ao ferreiro (Blacksmith). Compre o que estiver disponível e vá ao médico comprar itens.

PRACTICE MAKES PERFECT

24. Encare Mario no treino. Primeiro escape três vezes dos ataques (aperte ✖). Em seguida, contra-ataque (segure R2 e aperte ■). Em seguida, desvie dos ataques (aperte ▲ com R2 pressionado). Vença-o em combate com tudo que aprendeu. Após a animação, vá ao estábulo marcado pelo ícone da seta no radar, pegue o cavalo e siga para Toscana (Tuscany).

TUSCANY/SAN GIMIGNANO (TOSCANA)

WHAT GOES AROUND

25. A missão é assassinar seu grande desafeto, Vieri de' Pazzi. Suba pelos telhados para sair do outro lado do muro e abra o portão para os seus aliados. Em seguida,



mate os guardas e siga para Santa Maria Assunta, onde Mario está lutando contra os soldados inimigos. Ajude-o e, em seguida, busque o Checkpoint para ver Vieri entrando na cidade. Deixe os guardas brigando com os mercenários e siga pelos telhados até chegar no alto da torre onde Vieri está. Elimine os capangas com contra-ataques e acabe com Vieri com golpes de espada.

A CHANGE OF PLANS



26. Siga Mario até o segundo andar da mansão e encare o enigma na parede próximo ao escritório. Em seguida, procure o próximo Waypoint em cima do telhado da mansão para abrir o mapa de Villa e procurar os quatro codex para decifrar o código do quadro. Eles são marcados com o desenho de um pergaminho no mapa. Confira abaixo a explicação de cada um:
A. Em cima das caixas de madeira entre a parede da casa e o muro.
B. Em frente ao muro de ligação entre as duas casas
C. No final de um grande corredor, ao lado de uma carroça.
D. Pule o grande muro com destino ao grande campo. Está atrás da casa bege com um cavalo ao lado.

27. Em seguida, procure Claudia, ouça as explicações e fale com o arquiteto de frente para a maquete da cidade. Saia e procure Mario na biblioteca para ter acesso ao Santuário secreto escondido atrás da estante de livros. Veja a animação e siga para Firenze.

FLORENÇA

PRACTICE WITH YOU PREACH

28. Vá para a casa de Leonardo para que ele decifre os códigos (codex). Em seguida, treine novas formas de assassinato com os bonecos. O primeiro boneco está na sacada da casa e você deve se pendurar na sacada para puxá-lo para baixo. Em seguida, fique na sacada e aperte ■ para voar contra o segundo soldado. O terceiro está na frente de uma carroça de feno; esconda-se na carroça e elimine o sujeito apertando ■.

FOX HUNT

29. Vá para o mercado Vecchio atrás de La Volpe, conhecido como "A Raposa". Acesse a visão de águia e procure por um homem marcado em amarelo. Ao chegar perto dele, você será assaltado por um batedor de carteiras. Corra atrás e, quando chegar perto, aperte ● para agarrá-lo.

SEE YOU THERE

30. Siga La Volpe até a Santa Maria

Os escudos dos assassinos

Ao entrar no mapa do jogo, repare nos ícones com a vogal "A". Estas indicações levam aos escudos dos assassinos. Nesses locais, abra as salas secretas onde há botões do assassino na parede e acompanhe as dicas a seguir:

1. NOVELLA'S SECRET

Desça pelas escadas. Acione a alavanca na parede da direita e suba pela passagem até a catacumba. Use os mastros para alcançar a segunda alavanca e abrir o portão. Pule nas plataformas até o terceiro mastro, então segure R2 e aperte ✖ para cair em segurança no feno. Vá na direção dos soldados no fim do corredor e abra a porta que leva ao grande corredor. Escale a parede à direita e siga pelo corredor superior até a alavanca. Aperte ✖, siga pelos postes até achar a segunda e última peça para abrir a porta. Os guardas vão notar sua atividade e ficarão atentos. Há um último templário, mas esse é medroso e tentará fugir; corra atrás dele até chegar na sala circular. Elimine os guardas, abra a porta do sarcófago e pegue os tesouros e o escudo de Darius.

2. IL DUOMO SECRET

Siga para a Igreja Santa Maria Del Fiore e abra a parede do ícone. O item está no Domo, o ponto mais alto da Igreja, e você deve subir pulando de uma plataforma à outra. Uma dica para saber onde é o próximo ponto a alcançar é ficar atento às pombas, pois elas servem como guia. Após pegar o escudo, saia pela janela mais próxima.

3. RAVALDINO'S SECRET

Vá até a Rocca di Ravaldino e encontre o busto dos assassinos na parede interna. Siga em frente e abra a passagem na ferramenta de segurança. Caia no buraco que se abre e corra antes que o portão feche. Pule entre as paredes até chegar ao topo e mate o soldado de costas. Siga em frente e elimine o restante dos soldados. Mais à frente haverá outro mecanismo de abertura temporária, acesse-o e corra antes que o portão feche. Pule as plataformas até chegar ao altar.

4. SAN MARCO'S SECRET

Explore a parte externa da basílica e entre pelo busto entre as colunas. Desça os parapeitos das escadas e, em seguida, pule as plataformas. Segure-se no parapeito da parede e pule o muro com lanças para o lado oposto. Prossiga e pule no meio do

Assassins Creed 2 começa onde o primeiro game parou, ou seja, nada de pontas soltas no enredo. Ou não...

Novella. Apesar da idade, ele é bem rápido, então seja ágil e sempre vá pelos telhados, pois La Volpe estará te esperando na laje a frente da Igreja Santa Maria Novella. Após encontrá-lo, vá até o ponto de exclamação e aperte ✖ perto do botão em formato de caveira, dentro do pátio da Igreja.



NOVELLA'S SECRET

31. Dentro das catacumbas da Igreja Santa Maria Novella há um segredo dos Templários. Veja no quadro "Os Escudos dos Assassinos" para descobrir como pegar o escudo de Darius aqui.

IL DUOMO SECRET

33. Na frente da Igreja Santa Maria Del Fiore há um ícone brilhando na parede. Entre para procurar o segundo escudo. Veja as dicas em "Os Escudos dos Assassinos".

WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING

34. Ezio deve prevenir conspirações contra a família Medici. Vá até a frente da Igreja Santa Maria Del Fiore; acabe com todos os inimigos e não deixe acertarem Lorenzo. Escolte-o até a sua casa.

FAREWELL FRANCESCO

35. Finalmente, você estará próximo de acabar com a raça de Francesco de Pazzi. Suba pelos telhados em direção ao Palazzo della Signoria. Francesco estará te esperando no topo do palácio, mas antes você precisa se livrar ►

Pegar os inimigos de surpresa não é só uma vantagem estratégica, como também revela as cenas de execução mais impressionantes

saguão. Agora, pule e agarre no parapeito, então pule na plataforma no meio do saguão. Pule nos postes de madeira até chegar em uma grande corrente de metal, pule e agarre-se nela para chegar à próxima plataforma. O terceiro estágio começa no saguão principal. Pule contra a pintura e pule nas plataformas. Siga em frente e pule sobre os anéis de metal. Pule contra a parede amarela até conseguir alcançar o poste de madeira e caia no saguão. No estágio final, pule contra a pintura à sua frente e pule para baixo da plataforma. Siga pelo parapeito e pule até o muro com a passagem em formato de arco. Pule nas cruzes de metal até chegar nos postes de madeira. Siga até chegar ao grande círculo de vitrais amarelo. Pule de lá, volte para a área central e pegue o escudo no sarcófago.

5. TORRE GROSSA

Pule no parapeito da parede e vá até o portão trancado. Abra a porta com a alavanca e suba pelas escadas. Pule nas plataformas de madeira até o andar superior. Suba pela escada e elimine o guarda. Pule no lustre e siga pela corda. Suba na última estante de livros, pule para o mastro de madeira e agarre-se na argola para alcançar o topo da biblioteca. Pule do parapeito para os lustres e agarre-se na parede para pegar o caminho de volta para o andar superior, pelas cordas. Suba as escadas e pule as plataformas para chegar ao topo.

6. VISITAZIONE'S CATACOMBS

Caia da plataforma mais alta rumo ao feno. Ataque o soldado na frente do feno e corra atrás do outro medroso. Pule pelas plataformas até chegar ao ponto em que fecham o portão. Pule sobre os galhos de árvore encostados na parede e suba pelo buraco. Pule no poste e caia no saguão para matar os soldados. Entre pela porta do ícone dos assassinos e vá ao topo da catacumba, passando pelas plataformas grudadas na parede. Na gruta, acione a alavanca de tempo e corra pelas plataformas para acionar quatro alavancas presas na parede e abrir um templo em estilo grego. Após acionar as quatro antes que o tempo acabe, caia do último poste e suba as escadas para entrar no templo.

DETONADO

de seus soldados. Pendure-se sobre as extremidades da parede e quando eles se aproximarem, ataque sem ser visto. Francesco tentará fugir se jogando do telhado; desça e corra atrás dele pelas ruas estreitas e não lute contra os soldados. Alcance-o e acabe com a raça dele.

A BLADE WITH BITE

36. Após ver a cena não interativa, você estará de frente ao Rio Arno. Fale com Lorenzo de Medici para ganhar outro código, leve-o para Leonardo da Vinci analisar. Com isso, Leonardo criará uma nova arma que solta veneno. Saia e siga de volta para Monteriggione para falar com o Tio Mario.



MONTERIGGIONE (Vila Auditore)

EVASIVE MANEUVERS

37. Mario vai ensinar novas técnicas de luta. A primeira é como escapar de seus ataques (segure R2 e aperte ✖ no exato momento que ele o atacar). A segunda aula é roubar a arma do oponente (aperte L2 para focar no inimigo, então segure R2 e aperte ■ no momento do golpe. Ao fim do tutorial, saia da área urbana e siga para Toscana (Tuscany) para encontrar os mercenários de Mario e iniciar uma série de assassinatos contra os inimigos de sua família.

TOSCANA (Tuscany)

TOWN CRIER

38. Assassine Antonio Maffei no topo da torre de San Gimignano. Siga pelos telhados e, ao avistar a torre, escale-a lateralmente. Tome cuidado para não ser notado pelos soldados na torre ao lado. Ao chegar no ponto mais alto, Maffei estará próximo ao parapeito, aperte ■ para eliminá-lo e jogá-lo para baixo.

THE COWL DOES NOT MAKE MONK

39. O próximo é Stefano da Bagnone. Aqui você precisa ser cauteloso, pois Stefano está escondido entre dezenas de soldados. Selecione a bomba de fumaça segurando R1 e aperte ✖ para dispará-la contra o grupo de soldados. Para não ficar na dúvida, selecione a visão de águia e detone o soldado de cor amarela. Após eliminá-lo, saia do local.

BEHIND CLOSED DOORS

40. Os mercenários de Mario planejam uma missão de assassinato em massa, mas precisam de sua ajuda para abrir a porta da fortaleza. Siga em direção ao pátio principal e verá a alavanca para abrir a porta, mas há uma maneira mais fácil de terminar a missão. Acesse a visão de águia para encontrar Francesco Salviati (marcado em amarelo), que está com um grande machado. Vá até ele e vença-o com contra golpes.



COME OUT AND PLAY

39. Bernardo Baroncelli está escondido em San Gigmigniano e Ezio deve utilizar suas habilidades para encontrá-lo. Siga até a praça de comércio para ver Bernardo próximo ao trovador. Caso esteja em dúvida, utilize a visão de águia e elimine-o pelas costas. Após isso, os guardas do local te enfrentarão. Vença-os na base do contra golpe.



WITH FRIENDS LIKE THESE

40. Essa missão o coloca frente a frente com Jacopo de Pazzi. Siga-o pelas ruas e tome cuidado para não ser detectado. Mantenha distância e, ao avistar guardas, infiltre-se entre as cortesãs. No caminho, os trovadores chatos tentarão te atrapalhar, jogue dinheiro para eles. Ao chegar na passagem de saída para Florença mercenários e jogue dinheiro na praça para dispersar a atenção. Sobrarão apenas dois soldados, mate-os do lado de fora para que Jacopo não perceba sua presença. Vá em direção a Florença e siga-o a distância até chegar ao antigo Teatro Romano. Veja a animação e encare dezenas de guardas.

ROAD TRIP

41. De volta a Florença, procure Lorenzo de Medici para receber a capa da família Medici, que dá mais tolerância aos guardas e não aumentará sua notoriedade após os assassinatos. Vá até a casa de Leonardo e, em seguida, vá às montanhas fora da cidade.



ROMAGNA HOLLIDAY

42. Leonardo vai viajar para Veneza e você deve dirigir a carruagem de seu amigo até a cidade. Guardas tentarão subir no veículo e podem ser jogados longe se você fizer curvas violentas. Ao passar na ponte em chamas, desvie das labaredas. A carruagem possui um marcador de resistência representado por um ícone azul no alto da tela, fique atento para não zerá-lo. No meio do caminho, Ezio ordena que Leonardo siga sozinho. Saia da carruagem, elimine os inimigos e termine a missão.

FORLÌ

43. Ezio chega à bela cidade de Forlì. Siga pelo pântano em direção ao sul do mapa. Ao chegar, Leonardo o espera na frente do barco. Assista à animação e ajude a moça do outro lado da doca.



TUTTI A BORDO

44. Vá até a gôndola estacionada à frente do barco e aperte ● perto do remo. Segure ● para mover a gôndola e siga até a moça gritando por socorro. Leve-a de volta para a doca e ganhará as passagens para viajar a Veneza. Entre no barco.

DE VOLTA À REALIDADE

45. Desmond recupera a consciência e deve procurar Lucy no andar de baixo. Saia da sala do Animus 2.0 e desça as escadas. Está na hora de testar as habilidades que Ezio adquiriu a partir da regressão. Procure pelo depósito todos os quatro

Sendo que o primeiro game se passa na época das cruzadas e o segundo no Renascentismo, será que *Assassins Creed 3*...



Contrate os serviços das cortesãs e mande-as distrair os seus inimigos para passar por trechos vigiados

dispositivos piscando em vermelho e aperte qualquer botão para ativá-los. Ao pegar o último, volte para falar com Lucy e, em seguida, siga até a sala. Desmond sente fortes alucinações que o levam de volta aos tempos de Altair. Há um desconhecido fugindo, siga-o sem se preocupar em pegá-lo. A perseguição acaba no alto da torre. Após o sonho, entre no Animus para voltar aos tempos de Ezio.



VENEZA

BENVENUTO

46. Ao chegar em Veneza, fale com Leonardo e siga Alvise em um tour por Veneza até chegar à nova casa do artista. No final, siga para o Palazzo della Seta para falar com Emilio Barbarigo. A entrada da casa está tomada por guardas e você deve entrar nela escalando as paredes em direção à torre de Viewpoint mais próxima. O ponto de finalização da missão está atrás dos soldados da porta.

THAT'S GONNA LEAVE A MARK

47. Rosa pede a sua ajuda para escoltá-la até o rio. Mesmo mancando, a garota sai correndo e você deve acompanhá-la. No começo da fuga, há uma emboscada de guardas, mas nenhum oferece grande perigo. Na segunda leva de inimigos, porém, há um soldado de armadura que o ataca com uma lança que costuma tirar uma boa parte de energia. Concentre-se em matar os outros primeiro, e quando Rosa partir pra cima dele, ataque-o pelas costas. Quando a garota começar a reclamar de dor na perna, peça ajuda para os ladrões encostados na parede próxima à ponte de Veneza. Pegue Rosa no colo com o botão ● e siga para a mira marcada no radar. Ugo pegará Rosa e a colocará dentro da gôndola. Você precisa segui-los e garantir que os arqueiros não acertem Ugo com as flechas. Rosa é uma verdadeira mala e ordena que você a ajude assim que a gôndola chega ao seu destino. Pegue-a no colo e a coloque em cima da mesa. Aperte ● nos eventos interativos para curá-la.



BUIDING BLOCKS

48. Vá à casa de Antonio em Gilda dei Ladri di Venezia.

CLEANING HOUSE

49. Entre os ladrões, há algumas laranjas podres que estão traindo o grupo de Antonio. O mapa mostrará três pontos marcados por um grande círculo verde e você deve seguir para cada um deles. Ao contrário dos ladrões convencionais, esses traíras não ficam em grupos de bandidos, mas



junto a outros soldados inimigos. O primeiro deles está dentro de uma caravela atrás da barraca de viagens. O segundo grupo de traidores está no mercado de Veneza, um grande espaço destinado à venda de peixes. O último está em cima dos telhados, escale as casas quando chegar perto do ponto de destino.

BREAKOUT

50. Ugo pede sua ajuda para salvar os ladrões que foram presos. Há três grupos de ladrões para soltar e você deve voltar com pelo menos um de cada grupo para o telhado. Marque o primeiro grupo no mapa e vá atrás deles. Ao chegar na cela, mate o soldado em frente dela e, em seguida, abra-a para os ladrões fugirem. Escolte-os até o telhado marcado pelo radar e parta para o próximo. Os inimigos com lança são muito chatos de encarar no combate frontal , mas você pode vencê-los usando o gás de fumaça para distrair e eliminá-los.



CLOTHES MAKE THE MAN

51. Siga para os três pontos do mapa para pegar os baús guardados pelos guardas. A forma mais fácil é seguir pelos telhados e cair atrás deles para pegar os baús sem que eles notem, mas quando não há espaço, você pode contar com a ajuda de ladrões ou cortesãs para dispersá-los, ou jogar moeda quando os civis estiverem passando. Em seguida, roube a gôndola marcada pela mira no radar e leve-a até o cais.

MONKEY SEE, MONKEY DO

52. Rosa te pede para ensiná-la a técnica de escalar telhados. Na verdade, a garota não vai aprender nada, mas você ensina. Basta você se exibir e mostrar que consegue chegar ao topo mais alto do andaime com sua nova habilidade de pegar impulsão R2 + ✖ para pular de um obstáculo para outro mais ao alto e, em seguida, ● para se agarrar ao novo obstáculo. Em seguida, encontre Rosa em frente à praça da Igreja de Veneza.

BY LEAPS AND BOUNDS

53. Utilizando a nova técnica de escalada (R2 + ✖ + ●), suba de uma janela à outra da grande torre para alcançar o seu topo. Há um contador de tempo regressivo de quatro minutos, mas em apenas dois minutos você conquistará seu objetivo. Em seguida, desça e encontre com Rosa. Um possível erro do jogo pode acontecer nessa missão caso você ainda não tenha habilitado o Viewpoint do local, pois como o Viewpoint fica exatamente no mesmo ponto que você deve alcançar para terminar a fase, é possível que você tenha que escalar a torre duas vezes para o jogo recarregar a missão. ►

Quadros de decoração

Você pode comprar quadros para decorar e aumentar o valor cultural da Vila da Família Auditore em Monteriggione. Os quadros estão espalhados pelas outras quatro cidades e são vendidos normalmente porqualquer vendedor de artes (Mercante D'Arte). Confira quais são as pinturas, onde encontrá-las e seus preços.

VENEZA
- St. Jerome: 65f
- Adoration of the Maggi: 1.290f
- San Sebastian: 105f
- St-Jerome in his Study: 4. 300f
- Sacred and Profane Love: 6.295f

TOSCANA
- Venus Rising: 7.220f
- Sleeping Venus: 9.175f
- Venus and the Mirror: 1.035f
- Simonetta Vespucci: 125f
- Portrait of a Lady: 525f
- Federico da Montefeltro: 325f

FLORENÇA
- Madonna and Child: 320f
- Baptism of Christ: 280f
- Primavera: 2.950f
- Pallas and the Centaur: 3.050f
- Annunciation: 429f
- Saint Jean Baptiste: 1.608f
- Portrait of a Musician: 20f
- Francesco delle Opere: 1. 429f

FORLÌ
- The Birth of Venus: 14.800f
- Jupiter and Io: 696f
- La Fornarina: 32f
- Leda and the Swan: 200f
- Three Graces: 500f
- Eve: 800f

DETONADO



Adquirir gradativamente armas e novas técnicas faz com que o jogador sinta a evolução assassina de Ezio

EVERYTHING MUST GO

54. Ajude Antonio e seus ladrões a assassinar Emilio Barbarigo. O primeiro passo é matar os cinco arqueiros nos telhados próximos ao ponto de partida marcado por Antonio. Consiga ajuda extra pagando alguns ladrões para ajudá-lo. Em seguida, aperte ▲ para comandar os ladrões para segui-lo e vá em direção a Emilio. A casa está completamente tomada por guardas, escale a parede e chegue ao topo do prédio para não ser visto. Mate os arqueiros um a um, mas seja rápido antes que Emilio saia do prédio a caminho da gôndola.



BIRDS OF A FEATHER

55. Siga os templários a pé, mantendo distância para não ser notado. No caminho, você pode dar dinheiro para as cortesãs te escoltarem até chegar à grande Basílica de São Marco. A partir daí, você terá de escalar para passar pelos guardas na porta. Continue seguindo os templários pelo telhado e vá em frente pela corda até chegar ao destino final dos inimigos. Em seguida, volte para contar as novidades para Antonio.

IS AT FIRST YOU DON'T SUCCEED...

56. Siga as ordens de Antonio para entrar no Palazzo Ducale, um dos mais bem protegidos locais da velha Veneza. As primeiras ordens do ladrão consistem em percorrer os arredores do palácio, então nem perca seu tempo tentando encontrar maneiras de escalar. Na segunda ordem, você deverá escalar uma grande torre para enxergar os arqueiros inimigos. Em seguida, suba até o topo do último prédio seguindo o caminho apontado por Antonio.

NOTHING VENTURED, NOTHING GAINED

57. Funciona como um tutorial para Ezio domar a engenhoca voadora de Leonardo da Vinci.

WELL BEGUN IS HALF DONE

58. Ezio precisa matar sete grupos de guardas em pontos marcados pelo radar. A maioria deles está nos telhados das casas, outros nas passagens para o outro lado da cidade. O mais distante deles está em um navio embarcado, próximo ao porto e da barraca de viagens.



INFREQUENT FLIER

59. A bordo da máquina voadora de Leonardo da Vinci, você deve sobrevoar a bela cidade de Veneza até chegar ao Palazzo Ducale. O caminho até o palácio é longo e você deve pegar mais impulsão buscando o máximo possível de brasas nos telhados. Caso esteja próximo de algum inimigo, segure R2 e aperte ■ para desferir um chute direto na fuça do cara. Ao chegar no telhado do local, tome muito cuidado para não ser detectado, pois caso isso aconteça o sinal perde o sincronismo e Ezio deve refazer todos os seus movimentos. A melhor forma de passar sem ser visto é descer pelo parapeito apertando ●, se pendurar no poste e pular para as duas plataformas de acesso ao ponto iluminado no mapa. Após a animação, mate os guardas da sala e siga em direção a Carlo Grimardi.



KNOWLEDFE IS POWER

60. Leonardo criou uma nova arma de fogo e você precisa treinar os movimentos. Saia da casa dele e siga em direção ao cais. Há três bonecos distantes para você acertar. Escolha a arma localizada ao lado da lâmina no menu circular (R1), mire segurando L2 e, em seguida, aperte ■ para atirar. Vá até a La Rosa della Virtù, onde ficam as cortesãs.

DAMSELS IN DISTRESS

61. Um ladrão assassinou uma das cortesãs e você deve capturá-lo. Elimine-o e volte para a La Rosa della Virtù.

NUN THE WISER

62. Ezio precisa de uma máscara dourada para entrar na festa. Siga Teodora até chegar no local das festividades.

RIBBON ROUND-UP

63. Ezio deve participar do jogo para ganhar a máscara de ouro. Siga para os alvos azuis no radar e, quando avistar um grupo de damas, vá até o meio delas e aperte ✖ para roubar os laços. Jamais tente roubar os laços pelas costas, pois fatalmente você acabará assaltando o dinheiro e elas podem chamar os guardas.



AND THEY´RE OFF

64. Complete a corrida e bata o recorde de velocidade. O caminho é marcado por 16 pontos de salvamento iluminados em cada trecho, então, o ideal é olhar sempre à frente para traçar as estratégias antes de chegar em cada um.

CAPTURE THE FLAG

65. O famoso jogo de capturar bandeiras é o penúltimo desafio para Ezio garantir sua máscara de ouro. Você deve pular dos telhados o mais rápido que conseguir e capturar a bandeira antes dos adversários. Caso eles consigam pegá-la antes, corra segurando R2 + ✖ e os alcance para roubar a bandeira deles. Com o objeto em mãos, vá para os pontos finais indicados no radar. Ao todo, você precisa levar três bandeiras até a linha de chegada.

CHEATERS NEVER PROSPER

66. No vale-tudo de Veneza, Ezio deve socar todos os inimigos. Ao vencer, Dante Moro, um dos capangas de Silvio, surge e você deve socá-lo. Contra ele não é necessário usar contra-ataque, pois ele é extremamente fraco. A batalha continua com a chegada de quatro guardas; revide com contra-golpes e veja a animação.

E quando teremos a chance de controlar Desmond Miles de forma mais intensa? O cara já deve estar de saco cheio de ser...

HAVING A BLAST

67. Dante Moro ganhou a máscara de ouro devido a uma falcatrua de Silvio, e Ezio não tem outra alternativa a não ser roubá-lo. Siga Dante passeando pela cidade e jamais o ataque quando ele estiver acompanhado. Também não é possível assassinar o cara, pois caso ele morra o sinal perderá o sincronismo. Quando Dante ficar sozinho, aperte ✖ perto de suas costas e saia correndo para o lado oposto antes que ele perceba. Em seguida, entre na festa para matar Marco Barbarigo. Assim que chegar no pátio, os seguranças vão te procurar. Mantenha-se anônimo entrando em grupos de pessoas e se esconda até que eles desistam. Depois, acesse seu revólver e atire de longe contra Marco. Mate os soldados, fuja e vá de gôndola à La Rosa della Virtù.



CAGED FIGHTER

68. Siga pelo mapa até encontrar a cela de Bartolomeo D'Alviano. Liberte-o, escolte o sujeito e mate todos os inimigos pelo caminho.

LEAVE NO MAN BEHIND

69. Simplesmente liberte todos os mercenários capturados no distrito Castello. A primeira área possui apenas três soldados armados, assim como a segunda. Na terceira, porém, haverá cinco. Espere os inimigos atacarem os mercenários e ataque pelas costas.



ASSUME THE POSITION

70. Siga pelos telhados até chegar ao ponto marcado por Bartolomeu. Vença os soldados e deixe os ladrões aguardando no local conquistado. Parta para os outros dois pontos e finalize a sua missão.

TWO BIRDS, ONE BLADE

71. Você deve dar o sinal com fogos de artifício para que os assassinos de Bartolomeu acabem com Dante e Silvio. Escale a grande torre e procure formas de subir aos pontos mais altos. Para se agarrar na cruz, segure R2, aperte ✖ e, quando chegar nela, aperte ● para se agarrar. Desça rapidamente e vá a caminho de Bartolomeu. Mate os guardas e siga até o navio para matar Dante Moro, Silvio e seus capangas.

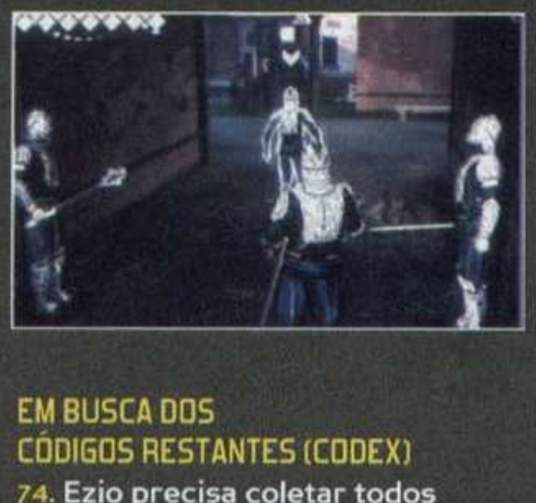


ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS

72. Siga o entregador durante todo o trajeto. Quando ele parar repentinamente, se esconda, pois ele irá olhar para trás e notará que você está o seguindo. Após ele entrar no castelo, escale a parede e siga pendurado no telhado para não ser visto pelos arqueiros. Caia nas costas do entregador, mate-o e pegue sua armadura.

PLAY ALONG

73. Está na hora de assassinar o espanhol. Dessa vez, porém, o alvo não é tão vulnerável e a batalha durará alguns minutos. Duele com a espada e não tente utilizar a lâmina ou o revólver. Aguarde seus ataques e contra-ataque com socos na cara. A batalha continua com a chegada do tio Mario e o restante dos assassinos. Vença o espanhol com golpes de espada.



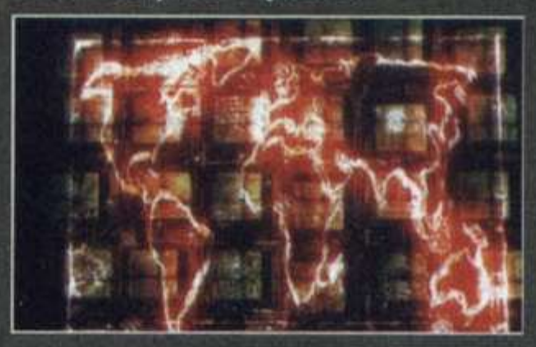
EM BUSCA DOS CÓDIGOS RESTANTES (CODEX)

74. Ezio precisa coletar todos os códigos (CODEX) restantes, de um total de 30, para acessar a próxima memória. Você deve seguir até a agência de viagem de Monteriggione e seguir para as cinco cidades em busca dos códigos. Para ajudar na sua missão, o mapa liberou todas as localizações dos códigos. Todos os pergaminhos ficam guardados dentro de baús em salas protegidas por guardas. A maioria pode ser facilmente conseguida contratando as cortesãs para seduzirem os guardas, assim você entra e sai de lá com segurança. Outra forma é soltar uma bomba de gás na porta, entrar e, na saída, acertá-los pelas costas. Após coletar todas, volte para a Vila Auditore.



X MARKS THE SPOT

75. Decifre o código da parede para descobrir a localização da cripta. A ordem dos códigos na parede é completamente confusa e para montá-la, é necessário acessar a visão de águia. O desenho deve ser montado conforme o da foto abaixo, criando um mapa mundi. Em seguida, aperte ● na coluna de frente para o quadro.



ROMA

IN BOCCA AL LUPO

76. Em Roma, Ezio deve entrar na Capela Sistina e matar Rodrigo Borgia, o Spaniard. Siga a parede à esquerda e escale o muro do Vaticano. Entre, abra o portão com a alavanca e siga em frente. Mate os inimigos rapidamente. Logo à frente há outra manivela para abrir o portão. Siga e mate todos os soldados no pátio.





77. Siga pelo corredor a cavalo, até encontrar um grande obstáculo. Desça do animal e pule para o outro lado pelo poste. Suba na torre e vá em frente matando todos os soldados que encontrar. Entre nos corredores de acesso à Capela Sistina e fuja dos guardas como conseguir. Eles costumam andar pelos dois lados do parede então espere eles mudarem o curso e siga para o lado oposto. Caso eles te vejam, vá rapidamente para um grupo de padres e fique até eles irem.



78. Ao entrar na Capela Sistina, siga pelas plataformas de madeira até ficar exatamente de frente para o altar. Aperte ✖ e assassine o espanhol. Para vencer Rodrigo, deixe as armas de lado e ataque com socos. Quando ele abrir a guarda, agarre e jogue-o na chão para completar o combo com chutes. Depois que Rodrigo fugir, acione a visão de águia para enxergar os dois botões na parede e sair da capela. Desça na catacumba e bata em Rodrigo com socos. Siga pela cripta e termine a missão para acabar sua aventura em *Assassin's Creed 2*. Mas não deixe de conferir as próximas páginas para descobrir a localização dos segredos que ainda falta habilitar.



Os segredos da Itália renascentista

Descubra a localização de todos os símbolos e penas secretas

GLYPH

Os Glifos são símbolos históricos. Encontre-os com a ajuda do nosso mapa (e usando a visão de águia do protagonista) para encarar os quebra-cabeças. Decifre todos eles e poderá assistir ao vídeo The Truth (A Verdade). Confira neste mapa e nos seguintes as localizações dos Glyphs.

1. San Giacomo Di Rialto, no telhado entre a ponte do relógio e o domo.
2. Ponte di Tialtro. Pule da ponte e nade embaixo da plataforma.
3. Scuola Grande Di San Marco, no topo, do lado de trás da fachada.
4. Na Torre Dell'Orologio, suba a torre até a sacada decorada com o grifon. Está no chão.
5. Na Companile Di San Marco, no topo da torre, no chão.
6. Em San Pietro Di Castello, escale o edifício até chegar no grande muro, ao lado da janela.
7. Em Gilda Dei Ladri Di Venezia, na parede da casa vermelha.

FEATHERS

Colecionar penas é mais do que relembrar a coleção de Petrucchio, o irmão caçula de bochechas rosadas. Quando conseguir metade da coleção, visite a Vila Auditore e coloque as penas no baú do quarto de sua mãe para ativar uma cena inédita e ganhar

1. Topo do mastro do telhado
2. Placa da casa
3. Mastro abaixo da janela
4. Postes do córrego
5. Estrutura de madeira
6. Ripa de madeira, próxima à água.
7. Janela da casa
8. Plataforma entre os telhados
9. Ponte quebrada entre as duas casas
10. Primeira plataforma entre os prédios
11. Poste do córrego, próximo a mureta
12. Poste de madeira acima do rio
13. Varanda florida
14. Balcão em frente ao grande prédio
15. Poste de madeira ao lado da janela
16. Ponta do guindaste
17. Estrutura de madeira perto do fio
18. Bancada, dentro da sacada
19. Poste ao lado esquerdo do prédio
20. Sobre o poste entre as duas janelas
21. Topo mais alto do navio
22. Plataforma de madeira ao lado da sacada
23. Ponte quebrada entre os dois edifícios
24. Tronco de madeira ligando os dois prédio



Quem ganha numa briga? Altair ou Ezio? Se *Assassin's Creed* fosse da Capcomdescobriríamos em um futuro blockbuster...

o martelo Condottiero. Repita o processo quando juntar outras 50 e ganhe a capa dos Auditore, que garante passe livre em qualquer canto da Itália. Mapeamos todas as penas nos mapas a seguir.

25. Poste de madeira próximo ao rio
26. Plataforma de madeira sobre o canal
27. Topo mais alto do prédio
28. Poste de madeira em cima da loja
29. Plataforma de madeira quebrada
30. No meio das duas janelas da casa
31. Sobre o túnel de madeira
32. Poste de madeira à direita
33. Casa ao lado do grande muro
34. Ripa de madeira próxima às plataformas
35. Ponte de madeira quebrada
36. Poste em baixo da pequena janela
37. Poste ao lado do vitral
38. Topo do telhado em forma de arco
39. Pequeno poste do canal
40. Plataforma de madeira
41. Arco de tijolos
42. Poste entre os dois vitrais
43. Plataforma de madeira
44. Frente da janela de madeira, de frente para os arcos
45. Ripa de madeira, próxima à plataforma
46. Ponta do guindaste de madeira



Toscany
San Girrignano



FEATHERS

1. Embaixo do telhado, encostado na parede da igreja
2. No pilar a noroeste da catedral
3. Em cima da fuste do pilar grego
4. Topo do telhado da portaria
5. Mastro da torre perto do médico
6. No mastro da torre de Viewpoint
7. Torre de Santa Maria Assunta
8. Mastro do muro da torre Salvucci
9. No mastro, a leste da Torre
10. Mastro, perto do telhado da torre
11. Na mureta de tijolos.

GLYPHS

1. Torre Del Diavolo, no topo ao lado da janela
2. Torri Dei Salvucci, na parede de tijolos
3. Santa Maria Assunta, na parede do final do corredor com colunas
4. Antico Teatro Romano, assim que passar pela entrada principal, no corredor escuro
5. Monte Oliveto Maggiore, no topo do telhado circular, atrás da parede

Forli
Romagna



FEATHERS

1. No mastro da igreja
2. Em cima da janela, no parapeito
3. Tronco de madeira, ao lado do cais
4. Mastro da torre
5. No mastro, na parede da casa ao lado da escadaria
6. Telhado próximo ao muro
7. Mastro alinhado ao segundo andar do sobrado
8. No centro do telhado circular
9. No centro do telhado circular da guarita do muro
10. No mastro acima da janela circular da catedral
11. No mastro ao topo do edifício de entrada da cidade
12. Mastro no lado externo do muro

GLYPHS

1. Abbazia Di San Mercuriale, na parede decorada com colunas, perto do teto
2. Avamposto Veneziano, suba a torre circular, está acima da decoração

DETONADO

Firenze



FEATHERS

1. Vidraça circular da casa
2. Sobre a guarita de madeira
3. Na madeira que serve de guindaste para a plataforma
4. Próximo à janela lateral da casa
5. Chaminé da casa
6. Abaixo da janela, de frente ao rio Vecchio
7. Na plataforma da casa de frente para o cais
8. Mastro de frente para o muro do palácio
9. Cruz da igreja
10. Mastro ao topo do palácio
11. Mastro acima da loja
12. Mastro da casa em construção
13. Telhado da casa
14. Quina da estrutura de madeira
15. Janela do meio
16. Escondida, bem na ponta da estrutura de madeira
17. Mastro de madeira, próximo ao telhado
18. Em cima de uma das portas da Ospedale Degli Innocenti
19. Telhado da casa
20. Telhado, bem perto da ponta
21. Janela lateral da casa
22. Proteção sobre a estátua
23. Na decoração circular no alto da fachada da Santa Maria Novella
24. Na janela lateral da casa
25. No mastro, no muro lateral da casa
26. Em um dos mastros, no alto do grande muro
27. No muro acima da plataforma de madeira

GLYPHS

1. Mercato Vecchio, na parede da pequena casa, no topo do telhado
2. San Lorenzo, na pequena torre do sino
3. No telhado da La Rosa Colta, na parede decorada
4. Ospedale Degli Innocenti, na parede externa da dispensa, de frente para a chaminé
5. Santa Croce, na parede de tijolos, embaixo da janela

Monteriggione



Estátuas

A cidade de Monteriggione revela mais uma coleção de itens para Ezio. Situadas exclusivamente na Vila Auditore, as estátuas servem para que o assassino as coloque nos oito espaços espalhados nos quatro suportes dos jardins da casa do tio Mario. Para encontrá-las, basta seguir as instruções do mapa e pegá-las nas paredes das casas marcadas. Não é necessário subir nos telhados para pegá-las. Basta encostar nelas ou pular para alcançá-las.

Que ótimo! Agora vamos ficar imaginando como seria soltar Hadouken na cara do Altair pelo resto do dia...

DIVERSÃO

SEMPRE FOI A PRIORIDADE DO NOSSO TRABALHO

É com muita felicidade que gostaria de agradecer a todos os nossos clientes, colaboradores, distribuidores, grandes varejistas e lojistas de todo o país, por mais um ano da concretização de um sonho chamado **Neo**, hoje sinônimo de sucesso no mercado dos games.

Obrigado a todos vocês, que acreditam em nossa capacidade de inovar e, acima de tudo, desenvolver produtos de qualidade diferenciada, pensando sempre em oferecer o melhor para cada um de nossos milhares de clientes.

Tenho certeza que em 2010 alcançaremos juntos objetivos ainda maiores, com um trabalho baseado em respeito, transparência e muita dedicação de toda a nossa equipe.

Um feliz Natal a todos, seguido de um Ano novo próspero e repleto de novas realizações.

Rafael A. Born
CEO Neotronics

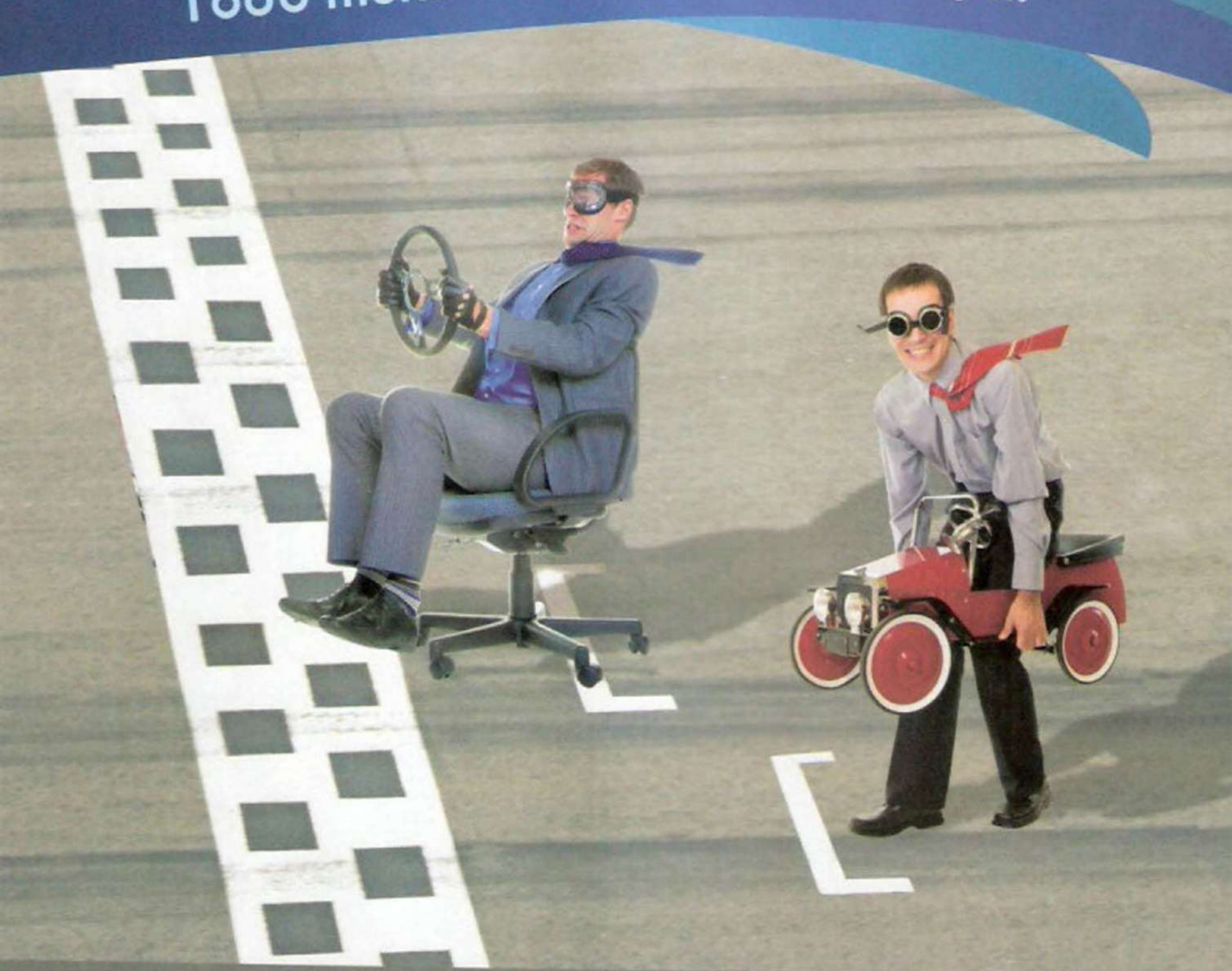


www.neotronics.com.br

Parceira: feevale Afiliada: abragames

Com os produtos Neo é assim:

Todo mundo volta a ser criança!



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

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

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

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX
BREVE





AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!



PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER



PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO







DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 Wii PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE BREVE
NEOWII
Wii

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

Info Neo:

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

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

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos

Produtora: **Insomniac** / Distribuidora: **SCEA**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **Não**

RATCHET & CLANK
A CRACK IN TIME

Apesar de divertido e empolgante, a dupla mais famosa do PlayStation 3 tropeça na falta de um modo multiplayer

Por **Rodrigo Guerra**

Houve um tempo em que a marca PlayStation precisava desesperadamente de um mascote. No PS2 vários candidatos surgiram: *Jak e Daxter*, *Sly Cooper* e, agora os mais conhecidos, *Ratchet e Clank*. O Lombax e seu amigo de metal não conquistaram o posto (que ficou para Kratos), mas suas desventuras sempre foram engraçadíssimas e o mesmo acontece com o terceiro capítulo da série "Future".

A história do jogo começa logo após os eventos de *Quest for Booty*. Ratchet e Capitão Qwark partem em busca de Clank, que desapareceu no final de *Tools of Destruction*. Mas se você não se lembra dos detalhes, não tem problema, pois o grandão aparece em um vídeo contando tudo o que aconteceu, sob seu ponto de vista, é claro. Nos estágios em que controlamos o Lombax são típicos da série, misturando os combates com as armas malucas com pulos de plataforma, localização de itens e coisas do gênero. Os cenários são bem variados e vastos, com muitas áreas para explorar e lotados de inimigos loucos para colocar a cabeça de Ratchet em cima de uma lareira.

Para dar cabo destes monstros nefastos entram as principais estrelas: as armas. As mais básicas já apareceram na série, como as Cryomines e as Constructo bombs e causam a devastação esperada. O novo arsenal também tem suas peculiaridades, como o Rhyno V, uma versão muito mais devastadora que o Rhyno IV, capaz de disparar balas, mísseis e rajadas laser de uma vez. O mais legal é que enquanto você traz o caos para a batalha, a arma vai tocando uma música clássica de fundo (o trecho final de 1812 Overture de Tchaikovsky). Outra novidade está no Sonic Eruptor, uma arma que nada mais é que um sapo espacial que dispara arrotos supersônicos que têm o poder de destruir tudo pela frente.

Quando Clank entra em cena descobrimos uma nova fonte de desafios: os puzzles temporais. Existem partes do jogo em que dois ou mais botões devem ser pressionados ao mesmo tempo. Mas como existe apenas um Clank, ele terá que usar plataformas coloridas que gravam todas as suas ações, como pular, escalar paredes etc. Em certos momentos você verá quatro Clanks correndo na tela, refazendo todos os movimentos feitos anteriormente. Fica realmente engraçado e divertido, mas, acima de tudo, super desafiador.

Não poderia ficar de fora a exploração espacial. Só que, diferente de todos os outros jogos da série que sempre tinham viagens pelo cosmos como um dos pontos fracos, esta parte também está na medida, marcando o retorno dos planetas minúsculos e esféricos (que apareceram pela primeira vez em *Up Your Arsenal*). Nestes casos parece que Ratchet fica andando em cima de uma bola gigante. O problema desta parte é que a câmera fica mal posicionada, atrapalhando momentos onde é necessário fazer saltos precisos.

Porém não dá para falar que este é um jogo perfeito em todos os sentidos. O maior problema de *ACiT* é que ele é muito fácil. Dá para ir sem medo na dificuldade Hard, porque os inimigos vão continuar aparecendo nas mesmas quantidades. A diferença é que eles vão aguentar mais disparos de suas armas e, mesmo morrendo, o Lombax vai acumular a experiência adquirida, aumentando a quantidade de pontos de vida e o poder de fogo do arsenal. O mesmo vale para o Challenge Mode, só que pior – você volta com todas as armas e experiência adquiridas.

Mesmo com essa facilidade e a ausência de um modo multiplayer (sim, isso será sempre cobrado, culpa de Up Your Arsenal que tinha um modo online muito bom), *Ratchet & Clank Future: A Crack in Time* é um jogo muito divertido e recompensador. Você vai passar bons momentos, vai querer continuar surfando por trilhos, paralisando inimigos, fazer múltiplas cópias de Clank e destruir naves espaciais. ►

Mesmo após tanto tempo de estrada, *Ratchet & Clank* ainda é um dos melhores títulos que o PS3 pode oferecer.

Excelências



QUANTO VOCÊ PAGARIA POR ESTAS ARMAS?
O game tem uma quantidade IMENSA de armas disponíveis. Um canhão para cada situação!



NÃO RESPONDA, POIS VOCÊ LEVA DE BRINDE...
E é possível fazer upgrades em seu arsenal até Ratchet ser o "pacificador" mais bem armado do universo!!!



QUE CORES MARAVILHOSAS, QUE FOTO LINDA!
O visual colorido pode afastar os mais chegados em realismo, mas faz muito bom uso da potência do Ps3

Aqui tem!

- Todos os Golden Bolts
- Relação de Troféus
- Solução de Todos os Enigmas
- Estratégia para os Chefões
- Localização dos Zonis
- Guia de Melhorias
- Peças da poderosa arma Rhyno

Essa dupla voltou com um visual muito atraente e com as armas loucas de sempre

AVALIAÇÕES

Técnica

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

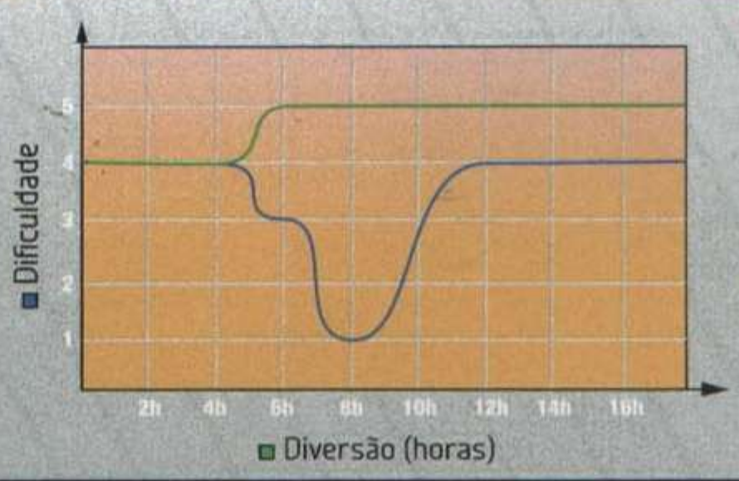
Ação

Enredo ☆☆☆☆☆
Inteligência Artificial ☆☆☆☆☆
Modos Extras ☆☆☆☆☆
Câmeras ☆☆☆☆☆
Chefes ☆☆☆☆☆

NOTA FINAL

8,5

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Diversão
O jogo vai empolgando conforme o enredo vai se mostrando e fica praticamente impossível de parar de jogar depois que você conhece o General Azimuth

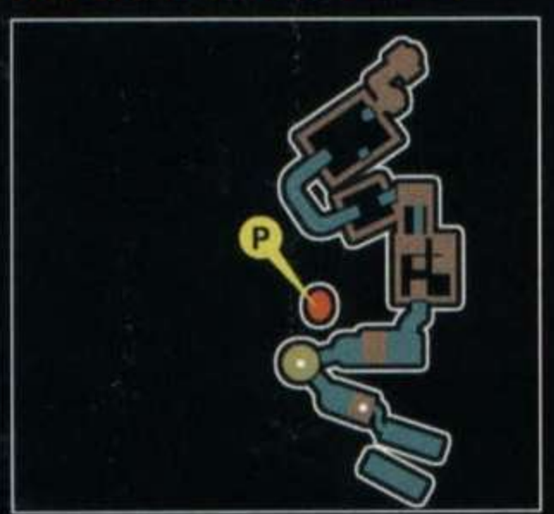
Dificuldade
A dificuldade cai depois que você pega os Tesla Spikes e o Groovitron. Mas volta a subir conforme os desafios de Clank são apresentados

DETONADO

Roteiro

O arsenal pode ser melhorado com upgrades. A Constructo Pistol, Constructo Bomb e a Constructo Shotgun podem ficar ainda mais mortais. Estes itens são encontrados em diversos planetas.

The Great Clock Sector 1



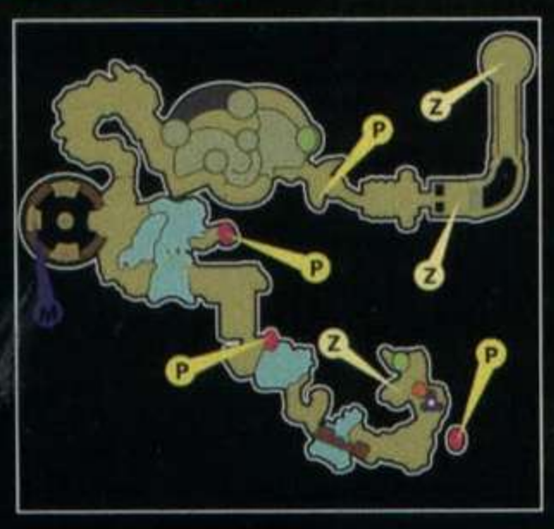
EXTRAS

• Gold Bolt: o único parafuso dourado desta área não pode ser pego agora. Ele fica logo após o globo do planeta Janitu. Só quando você tiver o cetro para consertar a anomalia temporal que habilita a plataforma que falta para chegar ao parafuso.

TROFÉU

• Rude Awakening: basta terminar este estágio para garantir o troféu.

Zolar Forest



EXTRAS

• Gold Bolt 1: use as Hoover Boots nas setas luminosas que ficam no morro do lado direito antes de chegar à cachoeira.

• Gold Bolt 2: logo após o ponto onde você salvou a criança perdida.

• Gold Bolt 3: um pouco antes de chegar ao templo dos Zonis, no lado direito da escada.

• Gold Bolt 4: no caminho à direita em frente da Aphelion.

• Zoni 1: em cima do altar do templo dos Zonis.
• Zoni 2: bem na saída do templo dos Zonis.
• Zoni 3: após se teleportar para voltar para Aphelion.

• Melhoria: após o segundo rio, no lado esquerdo, na área com distúrbio temporal.

TROFÉU

• It Belongs in a Museum: você ganha ao receber o Zoni Vessel.

Phylax Sector

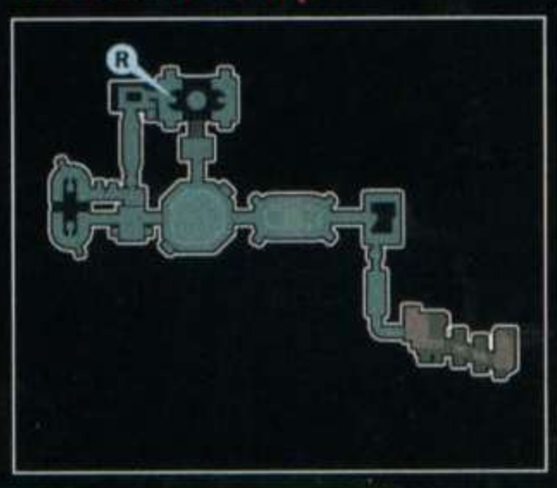
EXTRAS

• Gold Bolts: nas luas Phylax Alpha e Phylax Sigma
• Zonis: Nas luas Phylax Beta e Phylax Gamma
• Melhoria: Na lua Phylax Tau

TROFÉU

• Fastoon Warrior (Bronze): faça uma arma chegar ao nível 5. Este troféu é fácil de conseguir caso você utilize uma mesma arma, como a Constructo Pistol. E isso é extremamente recomendado, pois uma arma mais poderosa ajuda muito na batalha contra Vorselon.

Vorselon's Ship



• Rhyno V Holoplan: Está bem no caminho para enfrentar Vorselon, em frente ao elevador.

Chefe: Vorselon

Vorselon tem dois tipos de ataque. O primeiro ele dispara uma rajada de tiros na direção de Ratchet, que pode ser esquivada facilmente com um salto para os lados.

O segundo ataque é uma chuva de raios que vão cair em pontos azuis marcados no chão. Aqui a técnica de esquiva também vale, porém tente se dirigir para o lado com menos marcas até sair da área. Esta dica vale para todos os chefes: não pare de atirar.

No caso de Vorselon, a melhor arma é a Constructo Pistol, que deve ser seu equipamento mais forte neste momento. Chame também o Mr. Zurkon para ajudar a sentar o dedo no chefe. Depois de acabar com o chefe, volte para Aphelion e se dirija para Vela Sector.

The Great Clock Sector 2

EXTRAS

• Gold Bolt 1: à direita das plataformas suspensas, o primeiro puzzle de controle do tempo.



• Gold Bolt 2: prêmio por vencer o primeiro desafio de Sigmund.

• Puzzles Temporais:
1° Puzzle: no botão azul, aperte ▲ e selecione "Start Recording" e vá para o botão em frente à porta, segure o botão ▲ e selecione "Stop". Suba no botão verde selecione gravar e passe pela porta.

2° Puzzle: do botão azul, siga para o botão dourado e pare de gravar. Do botão verde, vá para o botão da câmara que se abriu. Volte para o botão azul, pressione o botão dourado e deixe a cópia verde pressionar o botão da câmara, depois passe pela porta.

3° Puzzle: do botão azul, siga em linha reta passando pelos aros. Chegando no aro elétrico jogue uma bomba do tempo e pise no botão. Do botão verde, siga a cópia



O visual colorido de Ratchet & Clank geralmente passa a falsa idéia de que é um jogo para crianças, mas não é o que você vai...



azul, mas sem arremessar a bomba do tempo (só pode haver uma), passe pelo aro e siga para a saída.

4° Puzzle: do botão azul, entre no gabinete e aperte o botão. Conte até 10 e saia do botão. Do botão verde siga para a plataforma que o botão azul baixa. Espere ela subir para concluir o puzzle.

5° Puzzle: do botão verde, conte até cinco e entre no gabinete para levantar a plataforma e pare a gravação. Do botão azul, suba na plataforma que a cópia verde aciona e passe pelo aro elétrico e pressione o botão na câmara. Volte para o botão verde e espere a cópia azul subir na plataforma. Feito isso siga pelos aros, suba nas plataformas suspensas e saia.

1° Desafio: este desafio só estará disponível após terminar o jogo. Siga para o Mnemonic Station Beta – o local que Clank pegou o cetro – e entre na Mnemonic Station para começar o desafio.

Do botão azul, siga para esquerda, jogue uma granada do tempo no aro, pule nele e aperte o botão em frente à câmara. Do botão verde, siga o caminho do azul, porém entre na porta que se abriu e pise no botão.

Do botão amarelo, siga os dois anteriores, passe do botão que o azul pressionou e rebata o disparo da plataforma. Pise no próximo botão. Do botão vermelho, siga a cópia verde e entre na câmara que ela abrir.

Volte para o botão azul, repita o primeiro passo (lembre-se de jogar a bomba do tempo no aro), pise no botão e espere a cópia entrar na câmara. Volte para o ponto de partida e espere a câmara em frente à porta se abrir. Conte até dois e entre.

Volte para o botão vermelho, repita o processo e espere a cópia azul entrar na câmara. Feito isso, passe por trás do gabinete que você está, pule na plataforma à direita e pise no botão. Agora repita tudo o que você fez com o botão amarelo.

Espere a cópia vermelha sair, siga o mesmo caminho e entre na câmara que ela abrir. Para terminar, você terá que refazer todo o trajeto do botão vermelho, só que agora é necessário esperar que a cópia amarela entre na câmara. Depois disso siga em direção ao aro, jogue uma bomba do tempo e pule para a plataforma inicial. Agora é só seguir até a saída.

TROFÉU
• Junior Caretaker (Bronze): termine este estágio.

Vela Sector

EXTRAS

• Gold Bolts: nas luas Vela Alpha, Vela Beta, Vela Gamma e Lua Vela Tau.
• Zonis: nas luas Vela Alpha, Vela Beta, Vela Delta, Vela Epsilon e Vela Gamma.

• Melhoria: na lua Vela Sigma

Molonoth Fields

EXTRAS



• Gold Bolt 1: no final do percurso de treino das Hoover Boots existe uma mola, olhe para esquerda e você verá o parafuso de ouro. Flutue até ele.

• Gold Bolt 2: depois que terminar o The Great Clock Sector 3. O parafuso estará à diretia da nave.

• Gold Bolt 3: depois que terminar o The Great Clock Sector 3, volte para o Final Hoover Boots Course. Durante o caminho você vai parar em uma plataforma marrom com um ponto amarelo no meio dela. Olhe para baixo e você verá um terreno com pedras que esconde o Gold Bolt.

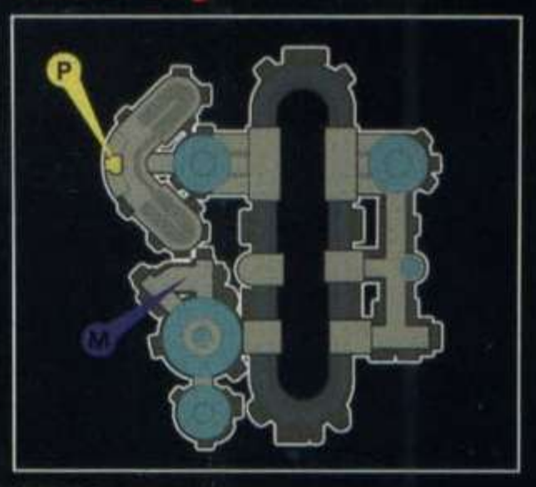
• Zoni 1: após a cena com o robô gigante, você verá o Zoni ao lado.
• Zoni 2: depois de terminar o último treino com as Hoover Boots, você verá o Zoni na rampa de partida. Siga-o que ele o levará por um caminho diferente que o levará para a Aphelion. Chegando lá o Zoni vai se cansar e ficar parado, sem resistir a captura.

• Melhoria: use o teletransporte próximo à área de pouso. Suba as escadas, passe pela ponte e siga os parafusos que estão perto da parede à esquerda para pegar esta melhoria.

• Rhyno V: após conseguir o Omni Soaker. Use a arma na planta de óleo e depois na mola. Arme a mola e pule nela para chegar à parte do Rhyno V.

TROFÉU
The General's Pupil (Bronze): ao terminar o treinamento com o General Azimuth.

Axiom City



EXTRAS

• Gold Bolt 1: volte para Axiom City depois de ter concluído The Great Clock Sector 3. Volte para Neurox Plaza, e vá para a primeira fonte. O parafuso de ouro está no meio acima dela, basta ficar no meio do esguicho para alcançá-la.

• Gold Bolt 2: volte para Axiom City depois de ter concluído The Great Clock Sector 3 e siga para Pollyx Industries. Siga o caminho até chegar na parte onde as a parte que Azimuth ativou a ponte. Continue em frente e passe pela da abertura na parede. Há uma plataforma mais alta com o Bolt Gold está. Um salto , assim com um salto duplo dá para obtê-lo. ►

Vasculhe os cenários em busca de itens. Os Golden Bolts, por exemplo, são parafusos dourados muito raros (só existem 40 em todo o universo). Além de dar uma certa quantia de dinheiro, junte alguns deles para habilitar novas skins para Ratchet



DETONADO

• Zoni 1: depois de terminar o estágio The Great Clock Sector 3, volte para Axiom City. Você verá o Zoni flutuando na frente da Aphelion. Siga-o usando o feixe de luz para atravessar os abismos do caminho. No final ele vai parar em uma plataforma ao lado da nave.

• Zoni 2: volte para Axion City depois de terminar estágio The Great Clock Sector 3. Siga para o Spaceport e pegue a bateria viva. Use o teletransporte e depois siga até o final do corredor. O Zoni está trancado na porta de luz.

• Zoni 3: chegando ao Spaceport, vire à esquerda e saia pela porta à esquerda. Atravesse o abismo e o Zoni vai voltar para o Spaceport, volte suba na plrateleira à direita e equipe as Hoover Boots. Use as setas azuis para seguir o Zoni, que vai chegar a um beco sem saída. Pegue-o nessa hora.

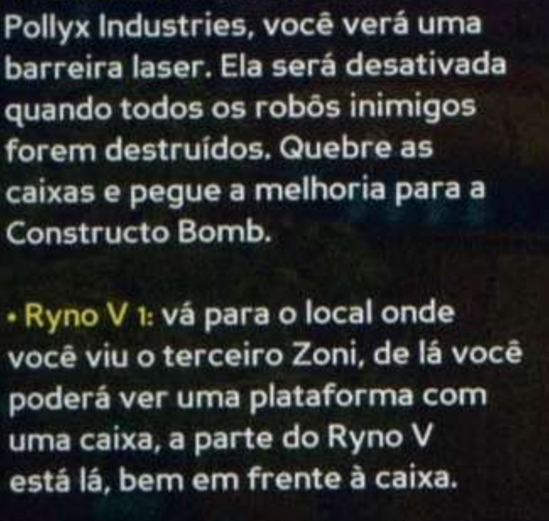
• Melhoria 1: você pega ao perseguir o primeiro Zoni.

• Melhoria 2: durante a invasão à Pollyx Industries, você verá uma barreira laser. Ela será desativada quando todos os robôs inimigos forem destruídos. Quebre as caixas e pegue a melhoria para a Constructo Bomb.

• Ryno V 1: vá para o local onde você viu o terceiro Zoni, de lá você poderá ver uma plataforma com uma caixa, a parte do Ryno V está lá, bem em frente à caixa.

TROFÉU
Savior of Axiom City (Bronze): Ao terminar este cenário.

The Great Clock Sector 3



EXTRAS

• Gold Bolt: você verá este parafuso flutuando à direita quando passar do primeiro puzzle temporal. Saindo do segundo quebra-cabeça, vire à direita e conserte os itens quebrados para revelar uma plataforma secreta. Suba nela e de lá para o parafuso



Não há dúvidas que esta série oferece os melhores gráficos das aventuras da atualidade

Puzzles Temporais
1° Puzzle: do botão azul, vá para a cabine à esquerda. Do botão amarelo, vá para a cabine à direita. Do Time Pad verde, siga em direção à saída.

2° Puzzle: do botão azul, siga para o botão ao lado esquerdo. Do verde, entre na cabine que o azul abriu. Do amarelo, entre na cabine à direita e conte até cinco depois que a cópia verde entrar no gabinete. Volte para o azul, pressione o botão para a cópia verde entrar e suba na plataforma que vai baixar. De lá, pule para o botão com o cadeado. Volte para o amarelo e entre na cabine, espere a cópia vermelha subir no elevador e pular no botão. Agora é só partir para a saída.

3° Puzzle: simples, pise em um dos botões para revelar três plataformas. Com o outro passe por elas até chegar ao piso.

4° Puzzle: do botão azul, conte até cinco e entre na cabine. Com o botão verde, suba no elevador que a cópia azul baixou, espere a plataforma subir e entre no gabinete. Conte até cinco, saia e suba no botão com o cadeado à direita. Com o time amarelo, siga a cópia verde e suba no botão com cadeado à esquerda. Volte a usar o azul, espere as cópias subirem no elevador e se dirija para o outro que a cópia verde vai baixar. Lá de cima, siga para a saída.

2° Desafio: este desafio só estará disponível após terminar o jogo. Siga para o Orientation Room – logo após o primeiro puzzle – e entre na Mnemonic Station para começar o desafio.

Do botão vermelho, siga para o dourado que fica logo em frente. Do Time Pad amarelo, vá para a cabine que a cópia vermelha abriu. Do botão verde, vá para a cabine que a cópia amarela abriu. Do time pad azul, siga para a porta que o verde abriu. Repita a ação do botão verde e espere a cópia azul entrar na cabine.

Saia e aperte o botão que fica logo em frente ao gabinete que você estava antes para ativar a plataforma. Volte usar o botão amarelo e espere a cópia verde sair da cabine. Siga para a plataforma que ela abriu e suba no botão com cadeado. Com a cópia vermelha, pise no botão que fica logo em frente, espere a amarela sair da cabine e siga para o botão que atrás da cabine onde a cópia verde estava.

Com a cópia verde, siga para a cabine que a cópia amarela abriu, espere a cópia azul entrar no gabinete e siga para o botão em frente. Depois que a cópia amarela saltar da terceira plataforma, dê meia volta, escale as plataformas que a cópia vermelha ativou e pise no botão com o cadeado.

Com a cópia vermelha, pise no botão que fica logo em frente, espere a amarela sair da cabine e siga para o botão que fica atrás da cabine que a cópia verde estava. Espere a cópia verde saltar da terceira plataforma e corra para a saída que guarda o parafuso de ouro.

TROFÉU
• Senior Caretaker (Bronze): Termine este estágio para garantir mais um troféu para sua coleção.

Korthos Sector

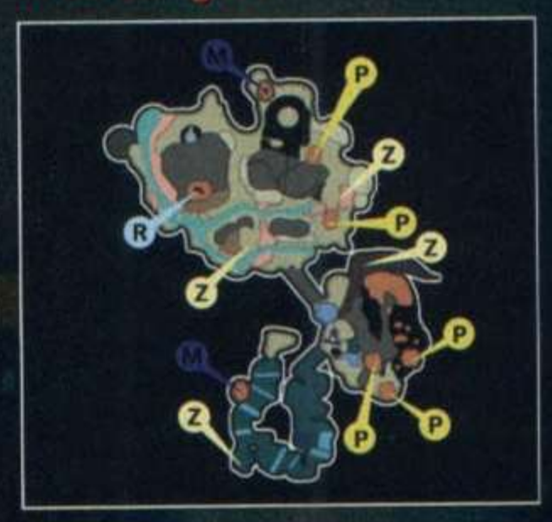
EXTRAS

• Gold Bolt 1: Lua Korthos Alpha.

• Zonis: Nas luas Korthos Alpha, Korthos Beta, Korthos Delta e Korthos Gamma.

• Melhorias: nas luas Korthos Omega, Korthos Sigma e Korthos Tau.

Krell Canyon



EXTRAS

• Gold Bolt 1: na ponte depois do vendedor, fique na área mais larga. Ative o Hoover Boots e aperte R2 para acelerar. Mire no parafuso e corra para ele, na borda da plataforma pule e mantenha ✖ pressionado para alcançá-lo.

• Gold Bolt 2: fica logo depois do primeiro, mas só pode ser pego depois que você pegar o Omni Soaker. Absorva o gel que fica perto do vendedor e atire na parede dentada, os bichinhos vão comê-la e você pode ir numa boa para o parafuso.

• Gold Bolt 3: pouco depois do segundo, assim que você passar pelos monstrinhos devoradores. Use o Omni Soaker para pegar água e use na planta azul.

• Gold Bolt 4: este Bolt é melhor pegar depois que você derrotar todos os inimigos deste estágio. Este fica no morro ao lado do botão com ✖. Tudo o que você deve fazer é subir o morro onde dá para ver o Zoni e pular na montanha ao lado, antes da plataforma de metal com as setas. Já no morro, use as Hover Boots e use as setas para pegá-lo.

• Gold Bolt 5: também é melhor de pegar quando não existem inimigos neste cenário. Suba na

Como este é supostamente o último game da franquia, espere um bocado de pontas soltas do enredo da série sendo amarradas...





Ratchet deve ser o cara mais perseguido do universo, mas ele nunca perde o senso de humor

plataforma que o Zoni foge de você e passe pelas setas azuis. Lá em cima no morro, o Zoni vai para esquerda. Pegue o caminho da direita que você será jogado em cima do parafuso.

• Zoni 1: desça para o local que tem o botão com o ✖. Em frente a ele existe um morro que tem um Zoni parado. Vá até ele e persiga-o usando os trilhos e as setas azuis. Uma hora ele cansa e você consegue pegá-lo.

• Zoni 2: vá para o local onde há um botão ✖. Ative as Hoover Boots e siga o caminho para cair em cima do Zoni.

• Zoni 3: depois de pegar a Melhoria 2, mais adiante, trancado na porta viva. Use o gel do Omni Soaker para abri-la.

• Zoni 4: após pegar o Omni Sokaer, siga para sua nave. Volte para o Conyon e vá pela direita. Você verá uma peça de metal que se parece com um "C" ao contrário. Em baixo dela está o Zoni, flutue até lá e pegue-o.

• Melhoria 1: chegue ao terceiro vendedor de armas e você verá um daquelas baterias vivas. Peguea e jogue no interruptor da porta que fica atrás do vendedor. Volte e acione as hoover boots na seta azul para chegar ao outro lado e pegar o upgrade.

• Melhoria 2: vá para o local onde você pegou o Omni Soaker absorva o gel e atire longe da porta à direita.

• Rhyno V: no loal que você pega o primeiro Zoni há uma porta trancada e uma bateria viva. Jogue-a na porta e você poderá pegar esta parte do Rhyno V.

Chefes: Hydra Tanks

Você terá que lutar contra dois tanques com três cabeças, ambos ficam localizados no seu miniradar. Como eles estão longe dá para lutar com cada um separadamente.

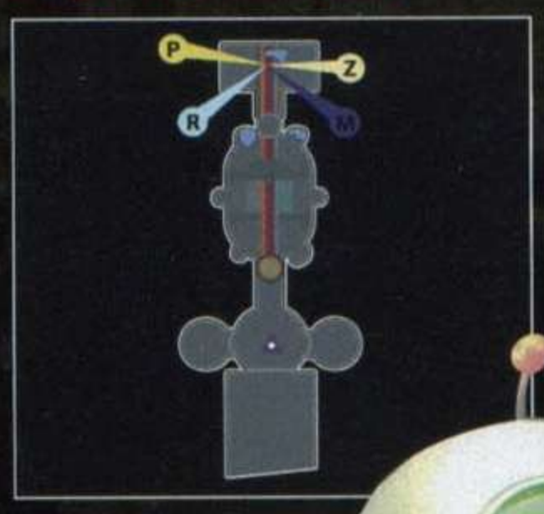
Ele tem três tipos de ataques que são bem simples de se evitar. No primeiro, ele dispara raios em linha reta, que pode ser evitado andando de lado e esquivando com pulos. O segundo ataque é uma rajada de fogo rasteira; evite pulando na direção oposta.

Você deve atacar usando o Mr. Zurkon, Tesla Spikes e o Constructo Pistou o Dynamo of Doom. Caso a munição acabe, use qualquer outra arma, porém elas causam menos danos. Depois de um tempo o tanque vai saltar criando uma onda de choque. Apenas pule este feixe de energia para ele usar um campo de força, o que impede quase todos os ataques, menos o R2+■, que arranca uma das cabeças. Repita isso mais duas vezes, até que ele seja totalmente destruído.

TROFÉUS

• Apogee Explorer:
ao entrar no templo dos Zonis.

Angorian Battleplex





Esta nave especial, um marco histórico na série, têm vários desafios. O único obrigatório é o primeiro.

ARMAS

• Negotiator (grátis):
ganhe esta arma vencendo o Bronze Tournament.

• Spiral of Death (grátis):
ganhe esta arma vencendo o Silver Tournament.

• Constructo Shot Gun (grátis):
ganhe esta arma vencendo o Gold Tournament.

• Chimp-O-Matic (grátis):
ganhe esta arma vencendo o Raritanium Tournament.

• Gold Bolt 1: vença o desafio "Gone in 60 Seconds" no torneio Silver. Um desafio até fácil demais se você usar os Tesla Spikes em combinação com o Dynamo of Doom. Jogue os Tesla Spikes no centro da arena e fique em um canto disparando o Dynamo of Doom com carga total.

• Gold Bolt 2: vença o desafio "Untouchble" no torneio Gold. Jogue Tesla Spikes no centro da arena e use o Dynamo of Doom com carga total. No final inimigos mais poderosos vão aparecer, use o ►



Clank é o parceiro de Ratchet e ganha novas funções a cada versão lançada. Só faltou ganhar uma atualização para melhor seu ânimo...

DETONADO



Há muitos seres estranhos no universo e um dos mais importantes para você são os Zoni. Estes seres conseguem ser grandes aliados de Ratchet nesta aventura melhorando a nave companheira do Lombax, a Aphelion. São 40 deles espalhados na aventura.

Groovitron Glove e fique embaixo dele para impedir que eles cheguem perto.

• Zoni 1: vença o desafio "Armageddon Outta Here" no torneio Bronze. Você deve sobreviver as três ondas de inimigos. Como sempre, o melhor a fazer é se proteger com Tesla Spikes e a Groovitron Glove. Use as suas armas mais poderosas e o Mr. Zurkon para atacar os inimigos.

• Zoni 2: vença o desafio "Fun With Fusion Turrets" no Silver Tournament. Use a Turret para eliminar as granadas que os inimigos arremessam contra Ratchet. Se estiver muito difícil, mate uns monstros com mísseis.

• Zoni 3:vença o desafio "Endangered Species" no Gold Tournament. Você deve sobreviver por três minutos às ondas de inimigos. Então faça o combo máximo de proteção: Tesla Spikes, Groovitron Glove e, se já possuir, a Cryomine Gloves. Para o ataque, as Buzz Blades, Constructo Pistol e a Dynamo of Doom.

• Zoni 4: vença o desafio "Fire" no Raritanium Tournament. Equipe as modificações Double Barrel e Lance Chamber na Constructo Shotgun. Isso vai fazer os disparos da arma ficarem mais abertos e mais poderosos. Você não pode deixar que os robôs cheguem à área marcada. Siga para o final da área e fique no meio da plataforma, assim os seus disparos vão atacar todos os inimigos que aparecerem ao mesmo tempo.

• Melhoria 1: vença o desafio "Return To Sender" no torneio Bronze. Você só pode derrotar os inimigos arremessando de volta a bomba que eles disparam contra Ratchet. Para isso, pegue uma (■) e devolva apertando o mesmo botão novamente.

• Melhoria 2: vença o desafio "Fun With Fusion Turrets" no torneio Silver. Simples, derrote todos inimigos usando a arma Negotiator.

• Melhoria 3: vença o desafio "Agorian Roulette" no torneio Gold. As suas armas vão ser trocadas aleatoriamente a cada 20 segundos. Não existe muito o que ensinar, apenas não pare de atirar e fique preparado para dar ataques com sua Omni Whrench.



• Melhoria 3: vença o desafio "The Exterminator" no Raritanium Tournament. Você terá apenas a sua Omni Whrench e o Omni Soaker com néctar para acabar com os seus inimigos. Na arena existe uma colméia de Teramites e muitos adversários. Você terá que usar o néctar nos inimigos para que os bichinhos acabem com os monstros. Lembre-se de tirar os escudos que aparecem em alguns inimigos (R2+■) e nunca de deixar a arena sem um bolinho de néctar – caso contrário, os Teramites vão atacá-lo.

• Rhyno V 1: vença o desafio "Death From Above" no torneio Bronze. Você terá que derrotar os inimigos que estão em uma plataforma elevada. Eles vão jogar granadas e bolas explosivas. A melhor arma nesta situação é o Dynamo of Doom (sempre ele), pois ele acerta vários inimigos ao mesmo tempo. Se você tiver



poucas munições, tudo bem, ataque eles com a Constructo Pistol ou a Constructo Bomb. Não esqueça de retirar os escudos dos monstros usando o R2+■.

• Rhyno V 2: vença o desafio "Toxic Engagement" no Raritanium Tornament. Você terá que derrotar um Gork (aquele monstro gigantesco que atacou Ratchet e Quark no torneio de bronze) usando apenas o Omni Whrench. Parece difícil... e é! Por isso é melhor que você entre neste desafio usando a quarta armadura e com mais de 100 de energia. A tática é usar o ataque R2+■ no monstro, pois chegar perto é pedir para morrer. No centro da arena aparece uma caixa Nanotech a cada 30 segundos, por isso não deixe de pegá-las.

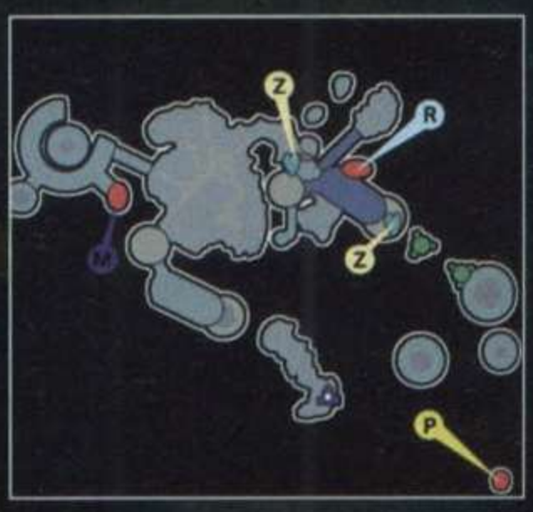
TROFÉUS

• My Blaster Runs Really, Really Hot (Bronze): faça 10.000 Pontos no jogo "My Blaster Runs Hot", que pode ser jogado no fliperama.
• Bronze Champion (Bronze): vença o Bronze Tournament.
• Silver Champion (Bronze): vença o Silver Tournament.
• Gold Champion (Bronze): vença o Gold Tournament.
• Raritanium Champion (Bronze): Vença o Raritanium Tournament.

Tombli Outpost

EXTRAS

• Gold Bolt: depois de pegar o cartão de segurança, volte para a Security Station, equipe a Hoover Boots e use o parafuso giratório



para jogar Ratchet nos botões com ✖. Flutue para a plataforma oposta e siga o caminho até chegar ao parafuso.

• Zoni 1: no caminho para a Security Station, em frente à porta viva.

• Zoni 2: também no caminho para a Security Station, só que do outro lado da plataforma.



• Melhoria: depois de voltar do passado, use os cipós do canto noroeste para chegar à usina de óleo. A melhoria para a Constructo Shotgun está atrás da área com o parafuso enferrujado.

• Ryno V: da entrada para o Security Station, vire à direita e você verá os planos do outro lado do penhasco. Use as Hoover Boots para chegar ali.

TROFÉU

• Paradox Hero (Bronze): termine este estágio

Vorselon's Warship

Você terá que enfrentar Vorselon novamente, porém agora você vai

... e um bocado de rostos familiares dos outros jogos aparecendo para lhe ajudar (ou atrapalhar) mais uma vez.

Ao terminar o jogo, você terá alguns troféus para pegar, caso ainda não tenha feito anteriormente. Eles são:

For a Rainy Day (Bronze): Geralmente é conseguido logo no Zolar Forest ao conseguir juntar 10 mil bolts.
Greed is Good (Bronze): Geralmente é conseguido ao chegar em Vela Sector ao juntar 50 mil bolts.
Retirement Fund (Prata): Geralmente conseguido ao passar os três torneios em Angorian Battleplex e acumular 250 mil bolts.
Thrifty (Ouro): Você consegue este troféu antes de chegar ao final do jogo, possivelmente ao terminar o Raritanium Championship em Angoriam Battleplex.
Preferred Customer (Ouro): Ao comprar todas as armas – A Rhyno V não conta. Geralmente você consegue este troféu ao chegar na Nefarius Space Station.
Zoni Collector (Prata): Ao pegar os 40 Zonis. Se você seguiu a localização dos mapas deste guia deve pegar este troféu ao pegar o Zoni da Nefarius Space Station.
Bolt Collector (Prata): Ao pegar os 40 Gold Bolts. Se você seguiu a localização dos mapas deste guia deve pegar este troféu ao pegar o Gold Bolt de Gimlik Valley.
The Gunsmith (Prata): Ao pegar as 21 melhorias. Se você seguiu a localização dos mapas deste guia este troféu vai para coleção quando pegar a que se encontra no Nefarius Space Station.
The Samaritan (Prata): Ao fazer todas as missões opcionais.
Insomniac (Bronze): Depois de fazer a luta opcional contra Vorselon e pegar todos os Zonis, visite a lua Insomniac.
The Lombax Triumphant (Platina): Ao pegar todos os troféus do jogo.



entrar por outro local da nave dele. O caminho até o chefe não tem segredo, claro, a nave estará cheia de inimigos loucos para arrancar as orelhas de Ratchet. Se você passou pelos campeonatos da Angorian Battleplex, sua vida será facilitada, pois suas armas terão evoluído o bastante para dar conta de todos eles. O caminho até o chefe não é complicado, pois é uma linha reta e vai dar na mesma arena que você o enfrentou antes.

Chefe: Vorselon

O chefe tem um truque novo: invisibilidade. Mas isso não quer dizer que a estratégia muda muito. O primeiro ataque será a rajada de disparos, que pode ser esquivada facilmente com um salto lateral. O segundo será as granadas de raios, que também podem ser esquivadas com saltos laterais.

Para acabar com a raça do chefe, chame um Mr. Zurkon e jogue Tesla Spikes no centro da arena. Equipe o Negotiator, atire 10 disparos contra o chefe, depois equipe sua arma mais poderosa (Constructo Pistol ou Dynamo of Doom).

Quando ficar com menos de 2/3 da barra de energia, ele vai usar o truque da invisibilidade, impossibilitando o ataque. Vá para o centro da arena e arremesse um Groovitron para evitar que Vorselon o ataque de surpresa.
O triste desta estratégia é que só funciona três vezes – número máximo de uso do Groovitron. Depois disso você terá que contar com um pouco de sorte.

Use Cryomines no centro da arena, isso vai congelá-lo caso ele pise em uma. Quando isso acontecer, faça o combo mestre: Tesla Spikes, Mr. Zurkon e Dynamo of Doom. Repita estes passos até acabar com ele.

TROFÉU
• Leave no Lombax Behind (Bronze): salve Azimuth. Você ganha este prêmio logo antes de enfrentar Vorselon.

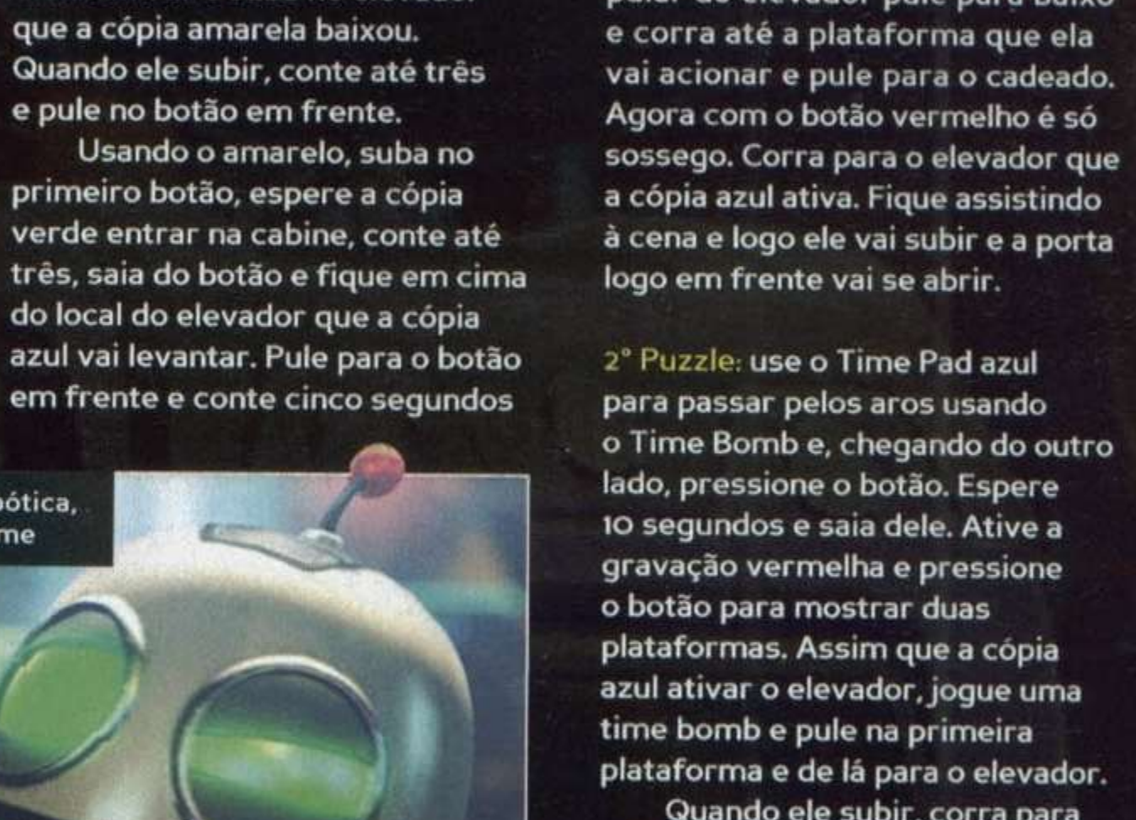
The Great Clock Sector 4

EXTRAS

• Gold Bolt 1: logo no início do cenário existem três plataformas que devem ser contra-atacadas. Depois delas há dois aros: pule no primeiro e depois jogue uma time bomb no segundo para pegar o parafuso.

• Gold Bolt 2: depois do segundo puzzle vire para a direita e uma plataforma vai aparecer. Depois dela existe um prédio e outra plataforma, mas ambos estão longe demais. Dê um salto em direção à outra plataforma que no meio do pulo uma plataforma vai surgir. Siga para o prédio e corrija as anomalias temporais. Isso vai abrir a porta para o Gold Bolt.

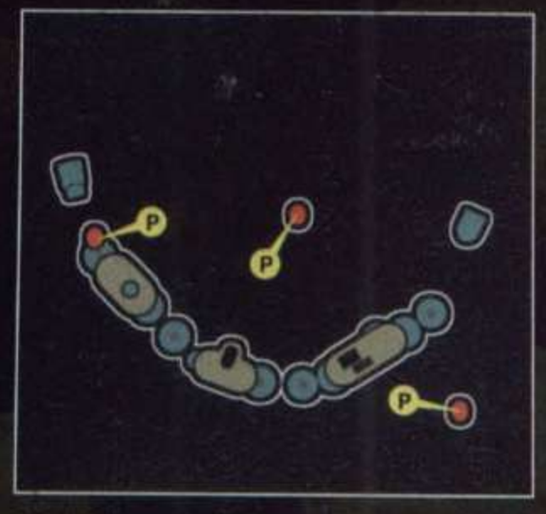
Puzzles Temporais
1° Puzzle: use o Time Pad azul e pressione o segundo botão em frente. No verde, vá para a cabine que a cópia azul abriu. Usando o amarelo, suba no primeiro botão, espere a cópia verde entrar na cabine, conte até três e saia. Volte para o azul, pressione o segundo botão em frente, espere Clank entrar e suba no elevador que a cópia amarela baixou. Quando ele subir, conte até três e pule no botão em frente.



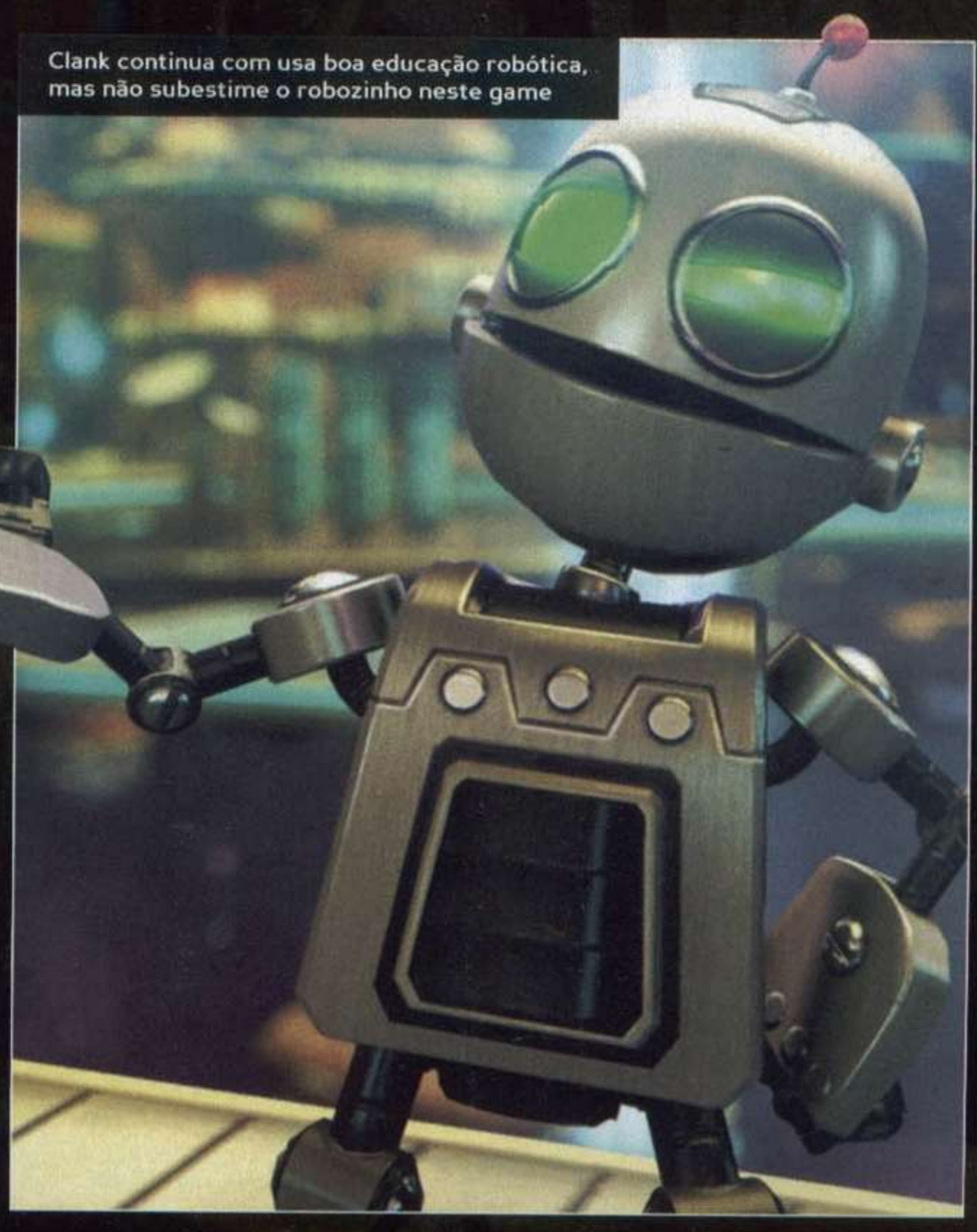
Usando o amarelo, suba no primeiro botão, espere a cópia verde entrar na cabine, conte até três, saia do botão e fique em cima do local do elevador que a cópia azul vai levantar. Pule para o botão em frente e conte cinco segundos para subir no que tem o desenho de um cadeado. Repita todo o processo feito até agora com o azul. Assim que a cópia amarela pular do elevador pule para baixo e corra até a plataforma que ela vai acionar e pule para o cadeado. Agora com o botão vermelho é só sossego. Corra para o elevador que a cópia azul ativa. Fique assistindo à cena e logo ele vai subir e a porta logo em frente vai se abrir.

2° Puzzle: use o Time Pad azul para passar pelos aros usando o Time Bomb e, chegando do outro lado, pressione o botão. Espere 10 segundos e saia dele. Ative a gravação vermelha e pressione o botão para mostrar duas plataformas. Assim que a cópia azul ativar o elevador, jogue uma time bomb e pule na primeira plataforma e de lá para o elevador.

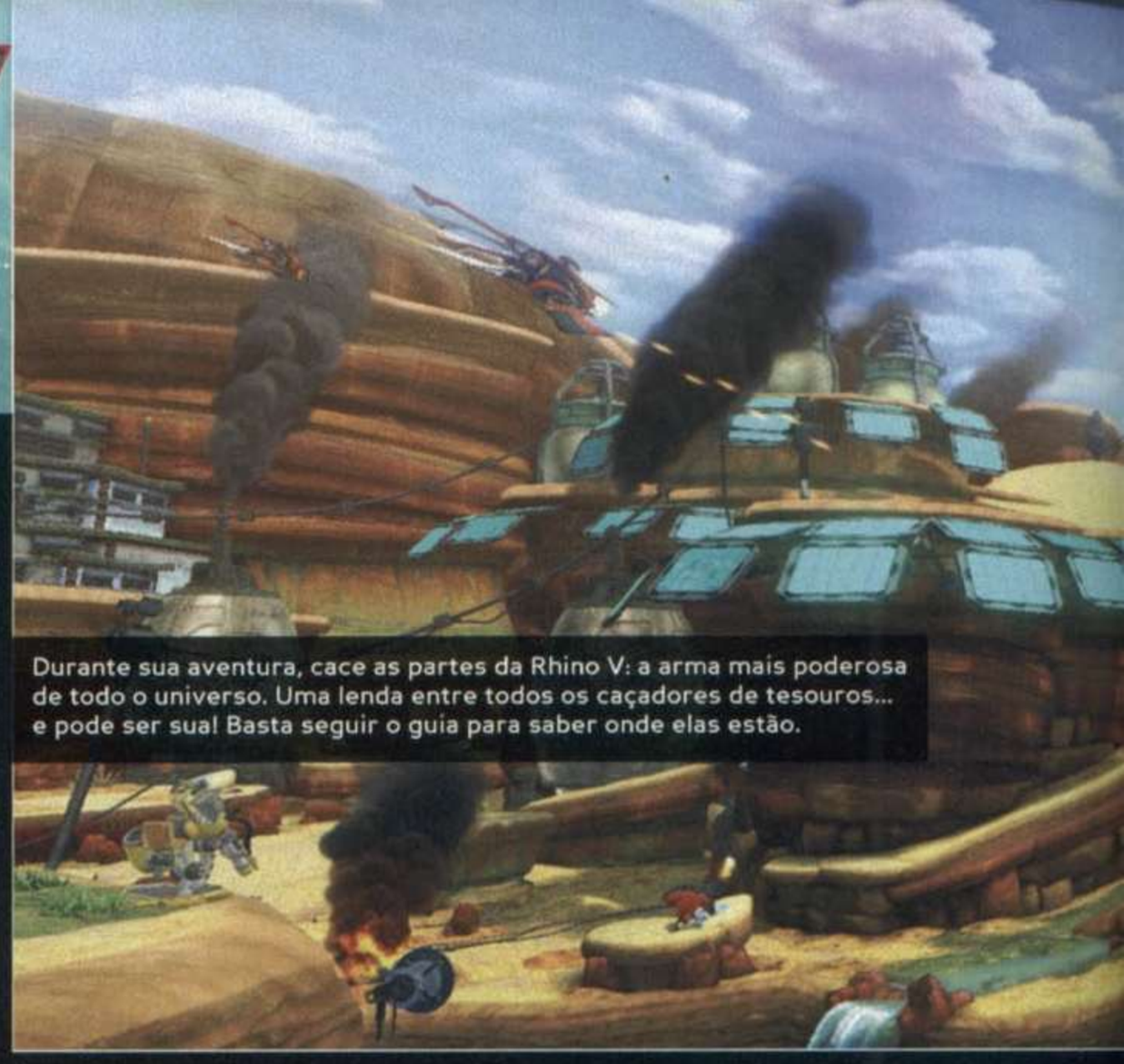
Quando ele subir, corra para a cabine mais próxima e fique em cima do botão por três segundos. Feito isso, corra para a cabine à direita e fique em cima do botão com cadeado. Volte para o Time Pad azul e chegue ao botão que ativa o elevador para a cópia vermelha. Assim que ela subir nele, corra para o elevador que ela vai ativar e de lá para o primeiro botão à esquerda.
As cópias amarela e verde ►



Clank continua com usa boa educação robótica, mas não subestime o robozinho neste game



DETONADO



Durante sua aventura, cace as partes da Rhino V: a arma mais poderosa de todo o universo. Uma lenda entre todos os caçadores de tesouros... e pode ser sua! Basta seguir o guia para saber onde elas estão.

devem seguir a azul. Uma delas vai entrar na cabine do centro e a outra na que a azul liberar. Volte usar a cópia azul e repita toda operação, e quando as outras três cópias estiverem nas cabines que ficam em frente à porta, será sua deixa para sair.

• Desafio Final: este desafio só estará disponível após terminar o jogo. Siga para o Mnemonic Station – logo após o primeiro puzzle – e use a estação para o desafio.

Diferente de outros desafios, este aqui tem o tempo muito justo e você terá que ser bem ágil para conseguir passar. Com a cópia azul, pressione o botão do lado direito e pare a gravação.

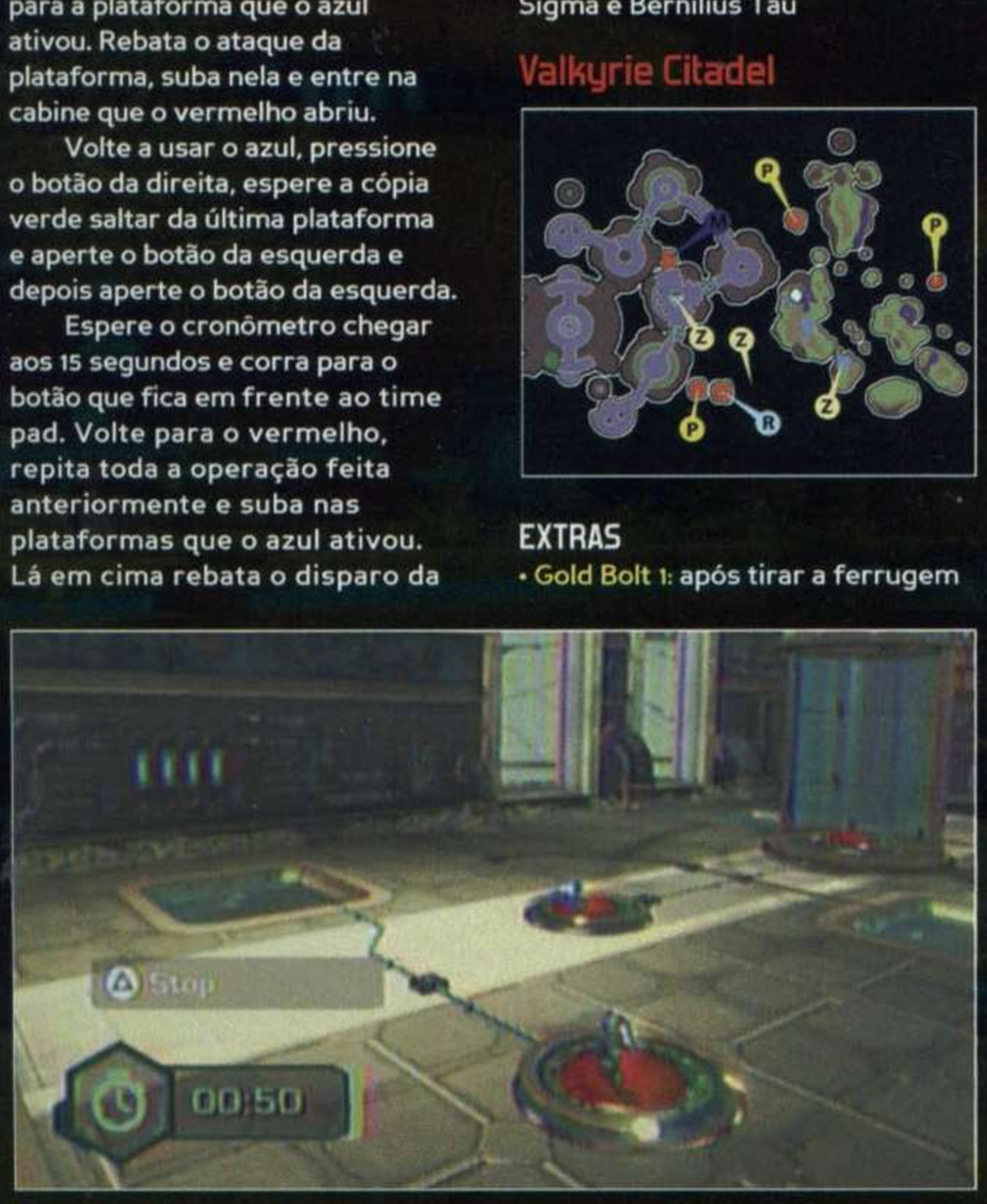
Com a cópia vermelha, jogue uma bomba do tempo no aro e pressione o botão em frente ao Time Pad amarelo. Usando o amarelo, suba pelas plataformas que o azul abriu e entre na cabine.

Volte usar o vermelho, siga para o botão que abre o gabinete para o amarelo e, assim que a cópia colocar os pés lá dentro, siga para o botão que fica em frente ao Time Pad verde.

Use o botão verde e corra para a plataforma que o azul ativou. Rebata o ataque da plataforma, suba nela e entre na cabine que o vermelho abriu.

Volte a usar o azul, pressione o botão da direita, espere a cópia verde saltar da última plataforma e aperte o botão da esquerda e depois aperte o botão da esquerda.

Espere o cronômetro chegar aos 15 segundos e corra para o botão que fica em frente ao time pad. Volte para o vermelho, repita toda a operação feita anteriormente e suba nas plataformas que o azul ativou. Lá em cima rebata o disparo da





plataforma e siga para a cabine.

Volte para o azul, pressione o botão da direita, espere a cópia verde saltar da última plataforma e aperte o botão da esquerda e depois aperte o botão da esquerda. Quando a cópia vermelha saltar da terceira plataforma corra para o botão que fica em frente da cabine, assim que a cópia entrar lá corra para a saída.

TROFÉU
• Time Keeper (Bronze): termine este estágio.

Bernilius Sector

EXTRAS
• Gold bolts: nas luas Bernilius Alpha e Bernilius Gamma
• Zonis: nas luas Bernilius Alpha, Bernilius Beta, Bernilius Delta e Bernilius Gamma.
• Melhorias: nas luas Bernilius Sigma e Bernilius Tau

Valkyrie Citadel

EXTRAS
• Gold Bolt 1: após tirar a ferrugem do parafuso no início do estágio, use-o para pular no primeiro botão com um ✖ desenhado e dele para o segundo botão, não pule o segundo botão, caia e siga o caminho da esquerda. Depois de derrotar os inimigos você vai conseguir chegar ao parafuso.

• Gold Bolt 2: volte para o parafuso giratório com a Hoover Boots, pule nos quatro botões com um ✖ desenhado. No final vire para esquerda e siga as plataformas para alcançar o parafuso.

• Gold Bolt 3: vá para a área com chão de vidro e saia pela porta à esquerda. O parafuso está no fim do corredor.

• Zoni 1: vá até o parafuso giratório no início da fase, anda até a borda da plataforma e você verá outras menores. Siga este caminho para encontrar o Zoni.

• Zony 2: você vai encontrar este Zony na área antes do confronto com a Cassiopéia, logo após derrotar todas as Valquírias.

• Melhoria: na parte de trás da área onde você pegou o segundo Zoni.

• Rhyno V: na mesma plataforma onde você encontrou o Gold Bolt 3, atrás do prédio.

Chefe: Cassiopeia
A Valquíria não será fácil. Ela voa, e com isso o uso dos Tesla Spikes é inútil. A estratégia é sempre fugir dela, pois seus disparos são tóxicos e ficam grudados no chão por muito tempo, o que causa dano em Ratchet quando ele pisa em cima da gosma. Tendo isso em vista, use suas novas companheiras, como as Buzz Blades e Negotiator. Quando ela perder a metade da energia, mais algumas Valquírias vão aparecer e Cassiopeia vai se esconder. Lide com elas para que a chefe volte. Não fique desesperado se a munição acabar, você provavelmente terá outras armas que pode confiar, como a Constructo Pistol.

TROFÉU
• Just Like Old Times (Bronze): termine este estágio

Gimlik Valley



EXTRAS
• Gold Bolt: depois que eliminar todos os inimigos desta área no passado, volte para o presente. Siga o rio, suba nas plataformas e continue indo para sudoeste e logo você vai encontrar o Gold Bolt.

• Zony: na área com a estátua de um Zoni existe algumas plataformas que podem ser escalads. Lá em cima você encontra o Zoni.

• Ryno V: no lado esquerdo da cachoeira existe uma mola. Use-a para alcançar a parte do Rhyno V.

TROFÉU
• Somebody Call For Backup? (Bronze): termine este estágio.

Aqui tem armas o suficiente para transformar o mundo em cascalho! E seus Upgrades podem transformar o cascalho em pó!

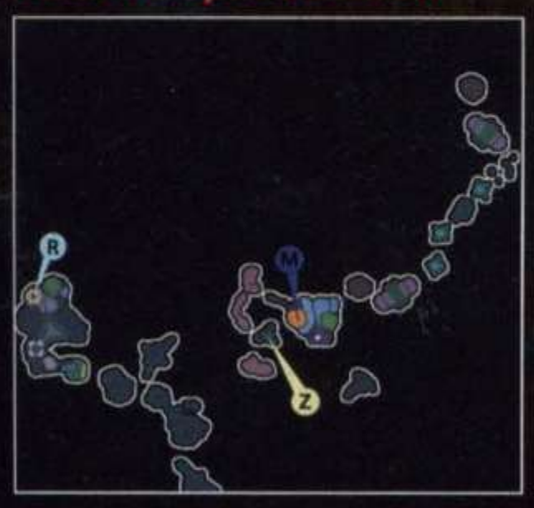


Corvus Sector

EXTRAS

- Gold Bolts: Luas Corvus Beta e Corvus Sigma
- Zonis: Luas Corvus Alpha e Corvus Beta
- Melhorias: Corvus Tau

Nefarius Space Station



EXTRAS

- Zoni: você só poderá pegar o último Zoni depois de enfrentar os perigos de Gimlik Valley. Ele está à oeste de onde a nave chega. Siga o caminho jogando água nas plataformas aquecidas. O Zoni estará preso em um campo de força. Use as Hoover Boots para passar pelas setas azuis e pule nos botões com um ✖ desenhado.

Depois da série de saltos, mate os inimigos. Quando a área estiver limpa, use o Omni Soaker para sugar o óleo. Volte usando a plataforma móvel para chegar ao parafuso enferrujado. Use o óleo e depois gire o parafuso para libertar o pequeno. Ele vai fugir até chegar ao vendedor de armas e depois vai se cansar, pegue-o nesse momento.

- Melhoria: amelhoria para pistola está à esquerda da ponte que vai para oeste, em uma plataforma com gramas azuis.
- Rhyno V: a última parte da arma mais poderosa do mundo está escondida na área da terceira loja de armas. Em frente ao teletransportador você verá um terreno elevado. Suba nele depois pule para cima da pedra marron. Siga os parafusos para encontrá-la. Agora você pode enfrentar o Dr. Nefarius sem temor.

Chefe: Dr. Nefarius

O robô maluco tem três estágios de combate. No primeiro ele fica voando em frente a Ratchet, o que torna o uso de Tesla Spikes inviável. Use o Rift Inducer 5000 – de preferência no nível 5 – para bater no chefe, Mr. Zurkon, Negotiator e a Constructo Pistol serão suas principais armas. Evite os disparos de Nefarius com esquivas e a Time Bomb, que diminui a velocidade dos projéteis.

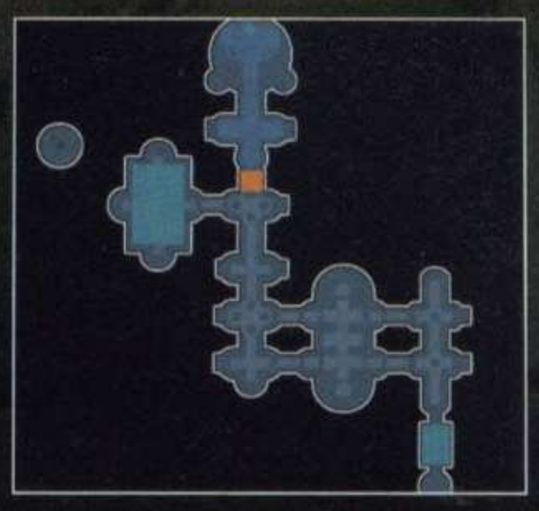
Depois que ele perder 1/3 da energia, o cenário vai mudar. Você deve fugir dos disparos de Lawrence usando as Hoover Boots e as setas azuis. Fique esperto e salte os ataques de Nefarius. Se for atingido, quebre as caixas de energia e de munição no caminho. Prossiga para chegar a terceira parte do confronto.

Quando Nefarius chegar à nave de Lawrence você terá que usar todas as suas armas restantes. Comece jogando Tesla Spikes, um disparo do Rift Inducer 5000 e um globo do Groovitron no centro da área. Equipe o fantástico Rhino V para acabar com ele rapidamente. Caso não tenha pego esta arma ainda, as alternativas são as Buzz Blades, Contructo Pistol e Negotiator.

TROFÉU

- Revenge of the Squishy (Bonze): Derrote Nefarius.

The Great Clock Sector 5



Chefe: General Azimuth

Depois da cena, siga Azimuth pelos trilhos. O caminho é fácil, não é agora que você deve se preocupar. Você vai chegar no portão da área central de controle do The Great Clock. Pegue energia nas caixas e compre munição antes de entrar nesta sala.

Este é o chefe mais difícil que você vai enfrentar. Azimuth conhece todos os seus truques, portanto você deve surpreendê-lo. Ele rebate os disparos das armas depois de levar alguns tiros de armas de longo alcance (Constructo Pistol, Buzz Blades, Negotiator, Constructo Shotgun). Quando isso acontecer, jogue um globo de Groovitron para ele perder o controle, preencha o local onde ele estiver com Tesla Spikes, Cryomines, Time Bomb e Rift Inducer 5000.

Com o local pipocando equipe o Mr. Zurkon e mais uma arma poderosa. Esse combo não vai deixar que o General se abale. O velhote vai escapar usando um ataque com Hoover Boots e você deve tomar cuidado, pois se ele acertar vai causar um grande estrago na sua energia. Esquive desse ataque e depois siga-o usando suas botas de velocidade até que ele pare para arremessar um pedaço do cenário em Ratchet. Esse é o momento para jogar uma Time Bomb nele e começar o combo novamente. Fazendo isso umas seis vezes você conseguirá impedir os planos dele.

Você verá o final do jogo e depois dos créditos terá a opção de fazer um novo save para poder voltar no tempo e coletar todos os itens que deixou para trás e ainda ter a luta opcional contra Vorselon.

TROFÉUS

- 88 MPH (Bronze): derrote o General Azimuth.
- Q-Force Cadet (Bronze): termine o jogo na dificuldade Casual ou superior.
- Q-Force Hero (Prata): termine o jogo na dificuldade Medium ou superior.
- Q-Force Champion (Ouro): termine o jogo na dificuldade Hard.
- Glutton for Punishment (Ouro): termine o jogo no Challenge Mode.

Vorselon Warship

Para acessar esta área é necessário que você colete todos os 40 Zonis. Feito isso você vai saber de cor o caminho para Vorselon – afinal, é em linha reta. A nave estará mais uma vez cheia de inimigos e eles estarão felizes por colocar as mão em seu pescoço. Siga o caminho tentando melhorar as armas restantes. Até chegar ao elevador que o deixa na arena para a batalha final contra esse panaca.

Chefe: Vorselon

Vorselon não tem truques novos desta vez. As armas dele serão um aumento significativo de velocidade e energia, além de ficar desaparecendo desde o início do combate, o que é bem chato. Para piorar a situação, você não será reabastecido até que todas as suas armas fiquem sem munição. Portanto o negócio é fazer um belo de um combo para que ele não fique com a vantagem.

Jogue uma Time Bomb nele e se acertar use o Groovitron , Tesla Spikes e o Rift Inducer 5000. Equipe a Rhyno V e chame o Mr. Zurkon. Quando ele escapar, jogue no cenário Cryomines, um disparo de Dynamo of Doom e fique embaixo de um globo de Groovitron. Ele será acertado por uma coisa ou outra e quando isso acontecer, repita o combo.

Quando a munição do Rhyno V acabar, toque para outras armas, como a Buzz Blades, Constructo Pistol, Dynamo of Doom, Constructo Bomb e assim por diante. Se todas as armas estiverem no nível máximo, você não terá dificuldades, caso contrário espere aparecer uma caixa de munição e volte ao ataque. Evite encará-lo com a Omni Whrench, pois ele vai se esquivar dos ataques do Lombax.

TROFÉU

- Terraklon Assassin (Ouro): derrote Versolon na luta opcional. ■



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

VOCÊ ESTÁ CONVOCADO

A ENFRENTAR OS MAIORES LANÇAMENTOS DESTA TEMPORADA





PRÉ-VENDA
FIFA SOCCER 10
COMPRE AGORA

FRONTLINES
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



Volume I – D&T 131
God of War I

Volume II – D&T 132
God of War II

God of War

Collection - Parte I: God of War 1

Produtora: **Bluepoint Games** / Distribuidora: **SCEA**
Jogadores: **1** / Console: **PS3** / Online: **não**

Aqui tem!

- Roteiro Completo
- Guia de Troféus
- Localização das Gorgon Eyes
- Localização das Phoenix Feathers
- Localização das Muse Keys
- Relação de Poderes
- Legendas de Humor Questionável



Reviva as duas aventuras de Kratos em alta resolução e ganhe troféus, o incentivo perfeito para socar os deuses

Abertura **Leandro Rodrigues** Detonado **Humberto Martinez**

God of War marcou época por diversos motivos, dentre os quais se destaca a completa superação dos limites do PS2, seu console nativo.

Lançado em 2005, o primeiro episódio revelou o verdadeiro topo da capacidade gráfica do console com cenários soberbos e seres gigantescos, maravilhas que não comprometiam a velocidade impressionante e fluidez da ação.

O segundo episódio veio dois anos depois, conseguiu melhorias e o PlayStation 2 nunca mais viu uma obra tão poderosa.

A série tornou-se símbolo de poder tecnológico e até a versão lançada para PSP veio com a meta de mostrar do que o portátil era capaz. Tanto que obrigou a Sony a elevar a velocidade de clock do portátil.

A iniciativa da vez é *God of War Collection*, relançamento de *God of War I* e *God of War II*, agora em alta resolução para brilhar no PlayStation 3. O resultado é acima do esperado, digno do valor que custa (US$39) e nos faz torcer para que outros estúdios sigam o exemplo. Não seria nada mal jogar *ICO*, *Metal Gear Solid 3* e *Zone of the Enders 2* em alta resolução e com pacote de troféus.

Basicamente, a Sony criou apenas um menu (bem pobre, vamos concordar) para unir os dois títulos, colocou 71 troféus divididos entre os dos episódios e deixou tudo ainda mais bonito do que já era. É só isso, mas já vale a pena. Em um mundo perfeito, poderiam acontecer ajustes na Inteligência Artificial e não seria nada mau o acréscimo de novos padrões de ataques aos chefões, itens secretos extras, enigmas adicionais, novos colecionáveis e uma arma nova... mas isso daria trabalho, e quem quer trabalhar mais? Ainda mais com a equipe da Sony focada em *God of War III*. Mas não vamos ser mal-agradecidos e socar seres mitológicos com alegria, em alta resolução e remunerados por troféus.

Para ser perfeito, esta coletânea deveria incluir a versão em alta de *God of War: Chains of the Olympus*. Sonhar é de graça...

Não tenha medo. Sou oftalmologista formado em Esparta!

Excelências



SOLDO CRUEL
Nada como um pacote de troféus para lá de fáceis para incentivar os jogadores mais gananciosos a destruir toda uma raça de seres mitológicos outra vez.



VÍSCERAL E BELO
Nada como a alta definição para nos permitir apreciar empalamentos e toda sorte de banhos de sangues como se deve. Oh, que alegria!



EXCELÊNCIA 1
Dois dos melhores jogos da geração PS2 em um único pacote. Isso precisa virar moda para eternizar os clássicos que ainda merecem.

AVALIAÇÕES

Técnica

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

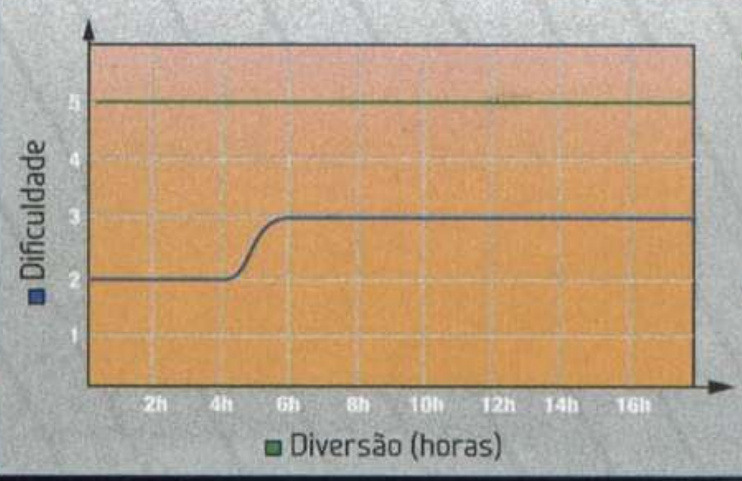
Ação

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

NOTA FINAL

9,5

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Diversão
o game começa simples e com a chegada dos primeiros chefes as coisas ficam um pouco mais complicada, mas nada que assuste.

Dificuldade
Game empolga do começo ao fim, sempre mantendo o jogador grudado na tela.



Não é muito esperto atacar inimigos enormes com golpes normais. Use magias para enfraquecê-los até que o ícone simbolizando a finalização surja sobre eles, então execute-os com uma das muitas crueldades que Kratos aprendeu certamente por andar com más companhias



DETONADO

Roteiro

A primeira aventura de Kratos não é para fracos. Use o nosso guia e abale os pilares das terras sagradas dos deuses do Olimpo

Nas "gincanas "infernais" não dá outra: Kratos é o rei da chave de pernas

Agean Sea

1. Treine os seus golpes e combos. Elimine as primeiras vítimas e aperte repetidamente R2 para abrir o alçapão. Adiante você vai encarar uma das cabeças da Hidra. Defenda-se das investidas com R1 e contra-ataque imediatamente. Ao enfraquecê-la, aperte os botões que pipocam na tela para encerrar a luta com estilo.



2. Direcione Kratos levemente com o analógico para equilibrar-se pela trilha de madeira. Caso o guerreiro caia e fique pendurado, aperte ✖ repetidamente para subir de volta. Siga pela passagem à esquerda e encare a Hidra novamente. Use o pulo duplo para fugir das cabeçadas e defenda-se dos ataques frontais; ataque com combos fortes. Se a criatura abocanhá-lo, aperte ● freneticamente para escapar.



3. Abra as duas portas antes de prosseguir por cima, mergulhe no buraco e nade até a rede. A seguir, suba e equilibre-se no mastro. O caminho da direita leva a um baú e o da esquerda à batalha.



4. Na área tomada por arqueiros, esconda-se atrás das caixas e chute o bloco até o final do convés. (Segure R2 e ✖ para juntar forças e chute o bloco; quanto mais tempo segurar os botões, mais forte será o chute e maiores serão as chances de conduzir o bloco sem que os arqueiros o destruam).



5. Suba e prossiga. À frente há uma porta trancada. Suba pela escada logo atrás, escale a rede e derrube os seus inimigos. No topo, pule na corda e deslize até o barco. Destrua o bloqueio e pegue o Gorgon Eye. Adiante, Kratos recebe a magia Poseidon's Rage. Aperte → para ativá-la e L2 para atacar.



6. Chegou a hora de enfrentar a hidra. Preocupe-se com as cabeças menores, esquive com rolamentos e ataque com combos e Poseidon's Rage. Quando uma cabeça cair, suba pelas caixas mais próximas e pule no gancho para derrubá-lo sobre ela. Faça o mesmo com a outra cabeça e suba pela rede para enfrentar a que sobrou.



7. Role para os lados para fugir dos botes e contra-ataque. Não pule quando a Hidra rugir ou você vai voar longe. Use a tempestade elétrica para estender seus combos e aumentar os danos. Quando surgir o ícone para finalizar, aperte-o de imediato e pressione-o freneticamente para bater a serpente contra o mastro;



PODERES DIGNOS DE UM DEUS

Confira quais são os golpes de Kratos para cada arma e nível:

ATHENA´S BLADES

Nível 1
- Icarus Lift - ✖, ✖
- Plume of Prometheus: ■, ■, ▲
- Ascension: segure ▲
- Orion's Harpoon: ●
- Hades Reverse: aperte R1 ao sofrer um ataque





Nível 2
- Apollo's Ascension: L1 + ✖
- Apollo's Offense: L1 + ✖ (execute este comando no ar)
- Hermes Rush: R1
- Hermes Stomp: R1 (execute este comando no ar)
- Cyclone of Chaos: L1 + ■ (também funciona no ar)

Ares tem uma barba de fogo, o que o torna um dos personagens mais machos de todos os tempos. Homens de verdade não...

PODERES DIGNOS DE UM DEUS



RAGE OF POSEIDON (→)
A tempestade elétrica de Poseidon é excelente para usar contra enormes grupos de monstros. Ao evoluir a magia para o nível 2, você pode apertar o botão ● freneticamente para aumentar o dano do ataque.

repita o esquema até arrebentar o mastro. Execute a sequência de comandos indicada para encerrar.

8. Entre pela boca da criatura e pegue a chave do capitão, depois escale as caixas no convés e colete um Gorgon Eye. Pule na corda para voltar ao navio anterior, suba novamente pelo bloco e use sua chave para abrir a porta à frente.



Gate to Athens

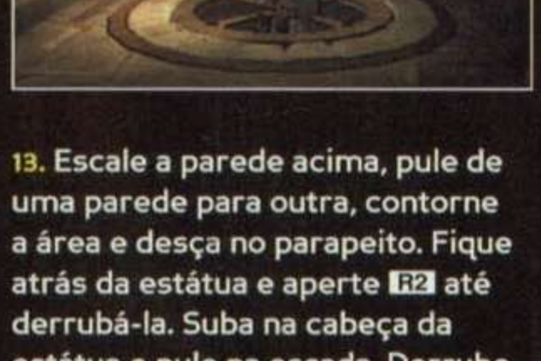
9. Siga pela esquerda e acione a alavanca para subir pelo elevador. Não tente agarrar os minotauros, use só combos e a tempestade elétrica. Use o próximo elevador para encarar trolls; role para se esquivar das maças e acerte-os a distância. Abra os baús e prossiga.



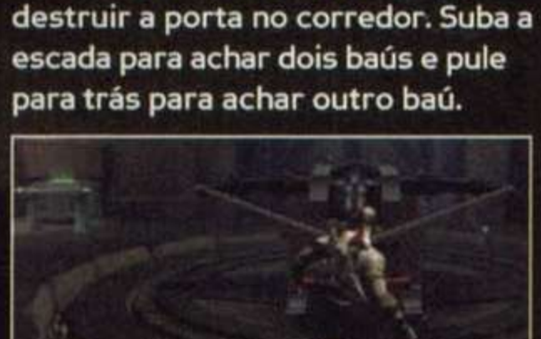
10. Na próxima sala, destrua as caixas de madeira para diminuir as colunas e escalar; depois suba e pegue um Gorgon Eye no canto.



11. Após conversar com Afrodite, encare Medusa. Para combater a velocidade da adversária, comece com golpes rápidos e fracos para depois estender para os fortes e lentos. Role sem parar quando ela usar sua magia petrificante ou interrompa-a com a tempestade elétrica. Em seguida, destrua os minotauros com o olhar de Medusa (segure L2 e aperte ■).



12. Puxe a alavanca para girar a besta e acione-a com R2 para destruir o portão. Siga pela escada à esquerda e colete mais um Gorgon Eye, depois volte e suba pela outra escada.



13. Escale a parede acima, pule de uma parede para outra, contorne a área e desça no parapeito. Fique atrás da estátua e aperte R2 até derrubá-la. Suba na cabeça da estátua e pule na escada. Derrube os pilares, suba, atire com a besta e vá pela corda. Desça pela escada, levante a porta e use a besta para destruir a porta no corredor. Suba a escada para achar dois baús e pule para trás para achar outro baú.

Road to Athens

14. Vá pela trilha da esquerda. Para fugir da próxima sala, atraia um minotauro até o dispositivo e, quando ele pisar e abrir o portão, petrifique-o com a magia de medusa. Destrua as portas das casas e suba nos telhados para achar dois Gorgon Eyes e dois Phoenix Feathers.



15. Destrua o bloqueio no final da rua, pendure-se na corda, segure ● para balançar e siga com um pulo duplo. Destrua as portas na praça de Atenas para encontrar baús e use rolamentos e combos para vencer os Trolls.



16. No templo, repare que algumas pinturas estão rachadas; quebre as paredes nestes locais para encontrar um Gorgon Eye. Vá até o topo e assista a mulher caindo da sacada, depois desça na área ao lado da área de save e colete um Phoenix Feather. Pule na praça e pegue a chave no corpo da mulher. ►

Nível 3
• Spirit of Hercules: ▲, ▲, ▲





• Valor of Hercules: ▲, ▲, ■
• Hades Revenge: ■, ▲ ou R1 após executar o Hades Reverse

Nível 4
• Rising Helios: L1 + ▲
• Hermes Fury: R1, R1, R1
• Falling Helios: L1 + ▲ (no ar)
• Achilles' Flip: analógico direito + ✖

Nível 5
• Lance of the Furies: L1 + ● (também funciona no ar)
• Achilles' Flip: analógico direito + ✖
• Might of Hercules: pressione ■, depois segure-o para completar o ataque com poder total

DETONADO



Os combos de Kratos não perderam a eficácia, ainda são os mais intuitivos e fluidos do gênero

17. Suba de volta à sacada, pule na plataforma à direita e abra o alçapão. Escale a parede pela relva e use o pulo duplo para continuar escalando pela parede oposta. Destrua os mortos-vivos e detone a barreira para encontrar outro Gorgon Eye, depois suba para mais um confronto. Após a batalha, siga pela direita do baú de energia para encontrar um Phoenix Feather.



18. Volte à passagem liberada, atravesse a ponte, pendure-se na vegetação do pilar e contorne-o. Pule na plataforma, abra o baú, volte ao pilar, contorne-o e vá pulando pela vegetação até chegar à ponte destruída. Siga pela esquerda e empurre a besta até a sala adiante.



19. Deixe a besta sobre a engrenagem e abra a porta. Mova a alavanca para girar a besta, retire-a, gire a engrenagem e recoloque a besta no lugar. Gire a engrenagem outra vez para apontar a arma para o final da sala e destrua a porta para encontrar-se com Zeus e receber a magia Zeus's Rage.



20. Volte à ponte, equipe os trovões de Zeus, segure L2 e alveje os arqueiros no telhado do templo para abrir a passagem no canto; vá para lá e destrua a parede para encontrar um Phoenix Feather e um Gorgon Eye.



21. Volte ao Save Point e suba pela escada. Procure a escada à direita para coletar um Gorgon Eye, desça e pule no telhado vizinho. Pule na corda à esquerda e desça no próximo telhado para encontrar baús. Use os trovões de Zeus para acabar com os arqueiros e volte pelas cordas. Pule no teto à esquerda, destrua o bloqueio e pule na vegetação da parede. Acerte trovões de Zeus no soldado que está segurando a alavanca para erguer a ponte. Atravesse-a, pegue o Gorgon Eye e o Phoenix Feather na entrada.



Temple of Oracle

22. Derrube os gárgulas com ombradas (R1) e arranque suas asas. Pegue um Gorgon Eye e um Phoenix Feather entre as colunas e use o pulo duplo nos cantos para encontrar baús secretos.



23. No templo, puxe as estátuas no altar e use-as para tapar os buracos de onde os gárgulas saem (os escudos das estátuas devem estar virados para os buracos). Pule na área à esquerda do baú para encontrar um Gorgon Eye oculto, abra o portão e suba.



24. Equilibre-se pela trilha estreita e vá pela esquerda. Na parede à esquerda há uma plataforma, dê um pulo duplo e quebre o vidro para achar mais um Gorgon Eye.



25. Ao chegar na próxima área, puxe as estátuas e derrube uma sobre a outra no final do caminho da esquerda. Empurre as estátuas empilhadas até a fonte, suba na cobertura e pule na plataforma. Pule nas estátuas empilhadas para atingir uma altura suficiente para pular na vegetação do rochedo. A ampulheta de tempo mostra o quanto o oráculo resistirá na corda. Seja rápido e pule quando as rodas pararem. Salte para cima para escalar mais rápido, use as cordas, passe pela trilha estreita e pule na próxima corda para alcançar a estátua, depois salve a garota.



26. Escale a enorme escadaria atrás da área de save para coletar um Phoenix Feather no topo. Siga pelo caminho da espada e, dentro da estátua, no final da espiral, há outra Phoenix Feather. No esgoto não há segredos: basta espancar a cambada que vai aparecer no seu caminho. No final, suba pela escada e acione a alavanca para voltar a um local conhecido. Agora siga pelo lado direito e pegue um Gorgon Eye perto do portão.

PODERES DIGNOS DE UM DEUS

ARMA - BLADE OF ARTEMIS
Nível 01
Sword Summon: L1 + R1
Sword Sheath: L1 + R1
Wrath of Artemis: L1 + ✕
Revenge of Artemis: L1 + ■
Ascension of Artemis: L1 + ▲
Retribution of Artemis: L1 + ●



Claro que este relançamento em HD visa a arrancar o nosso dinheiro com pouco esforço... Mas quem se importa? Todo mundo...

PODERES DIGNOS DE UM DEUS



MEDUSA´S GAZE (←)
O raio petrificante da Medusa é eficaz contra qualquer tipo de inimigo, principalmente os grandes e lentos. Segure L2, aperte ■ e direcione o raio contra seu alvo. O nível 2 da magia habilita o Gorgon Flash (L2 + ▲), um disparo petrificante; e o nível 3 libera o Gorgon Rage (L2 + ●), a melhor magia da Medusa, que dispara um pulso circular petrificante.



Felizmente sobraram vivos alguns ciclopes... e eles servirão como montaria em *God of War III*

Desert of Lost Souls

27. Ao passar pelo portão, procure o Gorgon Eye oculto à direita. Perdido no deserto amaldiçoado, preste atenção nos sons para localizar e eliminar as três divas ocultas na tempestade de areia. Siga o som agudo de suas canções: quanto mais alto, mais perto estão. Após acabar com elas, siga sempre pela direita até o templo.



28. Desça na esteira, abra a porta e puxe a caixa. Destrua os monstros, leve a caixa para cima a pontapés e escale a passagem. Examine a trombeta para abrir caminho pela tempestade. Adiante há outro instrumento para evocar o titã que carrega o castelo de Pandora.

Pandora's Temple

29. Chegando no Templo de Pandora, atravesse a ponte e siga pela esquerda para descer pela trilha. Puxe o suporte na parede para criar uma escadaria e suba. Após encontrar o morto-vivo, desça e destrua as criaturas monstruosas com combos e magias. Colete um Gorgon Eye à esquerda do portão e um Phoenix Feather à direita. Gire o mecanismo para abrir o templo. Leia o livro e examine a porta esférica para abri-la e entrar nos Anéis de Pandora.



30. Entre na primeira passagem à esquerda. Espere até que as paredes com espetos se fechem e passe correndo assim que elas começarem a abrir. Adiante, há um lago, inútil por enquanto, e um ponto de save. Acione a alavanca para que surjam mais duas na sala e outra no lado de fora. Ignore as alavancas da sala, saia e gire a manivela do lado de fora para girar a parede do externo. Pare quando aparecer uma passagem da qual emana uma misteriosa energia vermelha. Entre e pegue a Blade of Artemis. Para alternar entre a espada antiga e a nova, basta apertar L1 + R1.

Challenge of Atlas

31. Teste sua nova espada e tenha cuidado com as medusas, seus raios petrificantes estão mais eficientes.



Pule no canto esquerdo, pendure-se na escada destruída. Suba, use os raios de Zeus contra os arqueiros e equilibre-se até a alavanca. À direita há um Gorgon Eye oculto. Acione a alavanca e desça no buraco pela corda, depois pendure-se na corda para cruzar o fosso. Para derrubar os inimigos que se pendurarem em Kratos, mova o analógico para os lados, freneticamente. Pegue o Shield of Hades adiante e uma armadilha será ativada. Para sobreviver, destrua todos os inimigos com tempestades elétricas e abuse dos golpes da Blade of Artemis. Volte pela corda e entre no corredor.



32. Empurre o cesto até a sala ao lado e encaixe o escudo na porta com a gravura de dois soldados. No centro da sala há um dispositivo que gira uma passagem. Leve o cesto mais próximo dela, mire no dispositivo e dê um chute caprichado para jogá-la exatamente sobre o botão.



Para Kratos, eliminar seus inimigos não basta: todos os seus atos têm que envolver a maior fúria e crueldade possíveis

... adora o Kratos! E podem nos explorar com versões em alta de *ICO*, *Metal Gear Solid 3*...

DETONADO



Bem que Kratos avisou: "No fim só restará o caos!". Ele tinha razão, afinal faz questão de matar cada uma das criaturas da Grécia

PODERES DIGNOS DE UM DEUS

ZEUS' FURY (↓)
Os trovões de Zeus atingem inimigos fora de alcance. Segure L2 para mirar e aperte ■ para disparar. O nível 2 é o Might of Zeus, um disparo mais poderoso (L2 + ▲).

Imediatamente, role para trás para ficar sobre a passagem quando ela girar. Suba a escada, equilibre-se nas madeiras estreitas e pegue o Shield of Zeus. Desça na sequência e encaixe o escudo na mesma porta do outro escudo para abri-la.



33. Espere as serras passarem para prosseguir e procure uma passagem à direita. Siga pela esteira e tome cuidado com as armadilhas. Escale o rochedo, derrube as criaturas e contorne a área para encontrar uma pequena passagem. Destrua todos seus inimigos rapidamente antes que o chão se abra e pegue o Handle of Atlas. Acione a alavanca do lado de fora e desça pela corrente. De volta à sala das serras, seja rápido para acionar as duas alavancas e abrir a porta. Encoste-se à parede da direita para atravessar o fosso.



34. Dentro do templo de Atlas, encaixe o Handle of Atlas na alavanca e gire-a para subir o globo. Investigue o espaço secreto atrás da estátua para encontrar a primeira Muse Key, depois suba pela passagem à direita e pegue a Phoenix Feather. Acione a alavanca para derrubar o globo e arrombar o portão; atravesse a ponte, abra a tampa do caixão e arranque a cabeça do defunto (The Architect´s Sons´s Head). Desça pelo fosso.





The Challenge of Poseidon

35. Encaixe a cabeça do defunto na porta na saída e vá ao segundo grande anel. Fuja do cilindro e contorne-o para achar a escada térrea. Fique no alto, pule sobre o cilindro e equilibre-se até chegar na escada suspensa; pendure-se nela. Cérbero, o cão infernal, o espera adiante. Fique atento aos filhotes dele, pois se você demorar para matá-los, eles podem crescer e transformar sua batalha em um martírio, use a tempestade elétrica para eliminar vários filhotes de uma só vez.

36. Na próxima sala, acione a alavanca para girar a parede. Se quiser abrir os baús, seja rápido e role para trás para evitar a morte certa. Vença os guerreiros e pule nas rachaduras do rochedo para escalar com pulos duplos. No topo, siga pela direita para encontrar um caminho secreto e a segunda Muse Key. Vá pelo caminho da esquerda para chegar à entrada do templo.



37. Desça, pegue o item Handle, volte e use-o na alavanca. Gire-a para descer uma jaula com um soldado vivo, ou melhor, um objeto de sacrifício; empurre-o até a área abaixo. Leve-o rampa acima e dezenas de inimigos farão de tudo para impedi-lo. Faça algumas paradas em seu trajeto e encoste a jaula nas pedras para combater. Dentro do templo, deixe-a sobre o dispositivo e acione a alavanca.



38. No templo, suba pela esquerda para achar uma Phoenix Feather e pegue o Poseidon's Trident no altar, para receber a habilidade de fôlego eterno para mergulho. Aperte ■ para descer pelo túnel aquático e segure R1 para ganhar impulso e destruir os bloqueios. Acabe com os cérberos e volte ao templo de Poseidon para subir até a nova passagem pelos blocos que surgiram.

39. No próximo caminho aquático há filhas de Poseidon presas atrás das paredes rachadas; aperte R1 para libertá-las. No final da trilha, entre pelo caminho oculto à direita e ganhe impulso com R1 para passar pelas lâminas mortais. Acione a alavanca à frente para abrir uma passagem no caminho anterior e volte pelas armadilhas.



40. Desça pelo túnel sob a cabeça de Poseidon. Espere a placa de metal passar, desça e seja rápido para deslizar com R1 até o próximo buraco. Esconda-se e espere a outra placa passar. Repita a sequência até chegar ao túnel que leva ao próximo templo e ative a alavanca para erguer as plataformas. Você pode subir, se quiser, mas seu objetivo é mergulhar e entrar no espaço que há na base do último pilar para descer junto com as plataformas. De volta aos Anéis de Pandora, suba pela escada do último anel, mergulhe e siga pelo túnel. Quebre a parede perto da escadaria.



The Challenge of Hades

41. Escale pelo lado esquerdo e examine a porta. Escolha "Yes" para aceitar o desafio, desça e destrua os centauros dentro das esferas. Cada inimigo morto em uma esfera acende uma chama ►

Embora neguem, 95% dos jogadores esperavam pela versão em alta definição de GoW para ver um certo minigame em detalhes...

INFORME PUBLICITÁRIO

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

2012 APOCALIPSE

JOGO OFICIAL DO FILME QUE PROMETE ABALAR OS CINEMAS. Controle as forças da natureza pelas ruas de uma cidade: um tornado, um grande incêndio e outros desastres. Um arraso generalizado! Quem irá sobreviver a 2012?

2012 ™ & © 2008 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Mobile game © 2008 CPT Holdings, Inc.





GUITAR HERO 5

COLOQUE OS AMPLIFICADORES NO MÁXIMO! Suba no palco e leve o público à loucura. Com o recente jogo da série Guitar Hero, da Activision, toque guitarra, bateria e baixo com músicas de Nirvana, No Doubt, Blink 182 e outras bandas famosas. Liberte a lenda do rock que existe em você!

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

PAC-MAN

O JOGO DE ARCADE Nº1 DE TODOS OS TEMPOS AGORA NO SEU CELULAR! Fuja dos fantasmas e devore tudo à sua frente com PAC-MAN! Além de diversos níveis, você pode jogar no modo multiplayer via Bluetooth, seja o PAC-MAN ou os fanstamas, e prove para seus amigos quem é o melhor neste clássico!

PAC-MAN ©1980-2001 NBGI

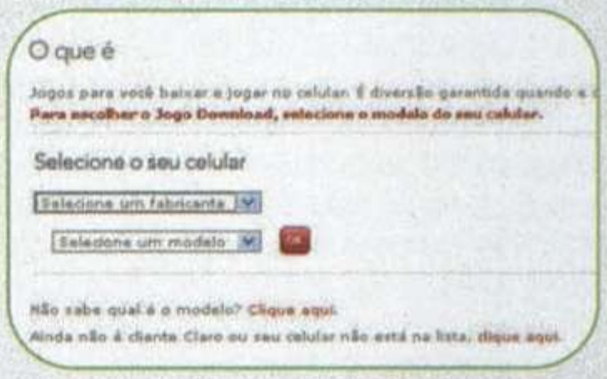


IMPORTANTE

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

COMO BAIXAR

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



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



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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

1. FIFA 10 | 2. UP | 3. GUITAR HERO WORLD TOUR
4. MEGA MAN III | 5. NEED FOR SPEED SHIFT

Claro idéias

DETONADO



Depois de God of War, todo jogo de ação passou a contratar monstrengos gigantescos (e mitológicos) para os seus elencos

azulada. Acenda quatro chamas em cada uma das esferas para finalizar o sacrifício e abrir a porta. Entre e escale a área à direita para pegar um Phoenix Feather.

42. No primeiro andar do labirinto, seja rápido e elimine as medusas nos corredores fechados. Suba pelo elevador. Para escapar do segundo andar é obrigatório matar todas as criaturas. Vá ao local onde há uma rocha esmagadora e espere ela se afastar para entrar e pular sobre ela. Use a tempestade elétrica para destruir um inimigo oculto na passagem bloqueada abaixo e abrir a saída adiante.



43. Pise no botão para erguer a estátua de Hades e mergulhe até a base da estátua para encontrar uma alavanca. Puxe-a para ativar um facho de luz na boca da estátua, suba e gire a cabeça de Hades para apontar a luz para a sala no topo da escadaria. A seguir, entre no templo e desvie das bolas incandescentes. Se quiser arriscar, há um Phoenix Feather no final do corredor. Entre todas as portas, apenas a terceira do lado esquerdo é a saída. Espere as bolas passarem e abra-a rapidamente.



44. Na caverna, siga primeiro pela direita para eliminar os arqueiros e volte pela esquerda. Vá pela corda e enfrente dezenas de monstros na arena. Mais à frente está a passagem para a área superior do templo. Equilibre-se pela trilha estreita e use o pulo duplo para evitar as lâminas. Após contornar a primeira armadilha, siga pela direita e pegue a Phoenix Feather.

45. Na terceira armadilha de lâminas há uma haste vazia, pule sobre ela e escale a escada no centro. Suba ao topo e desça pendurado pela corda, depois gire o mecanismo e desça para voltar ao início do templo.

46. É hora de encarar um minotauro. Fique no térreo e ataque-o com tempestades elétricas e combos. Quando ele se encolher, aperte ● para subir em suas costas e repita os comandos no analógico esquerdo para enfiar a fuça do monstro no chão. Quando ele ficar baqueado, suba a escada e acione a alavanca para acertar uma tora no monstro. Repita o processo até destruir a armadura dele; então ative sua fúria (L3 + R3) para atacar com combos insanos. Abuse das tempestades elétricas. Quando a barra de energia da criatura ficar no final e ele hesitar, ative a alavanca e desfira o golpe final.



47. Passe pelo buraco que o minotauro abriu no portão, derrube a tampa do caixão e arranque a cabeça do cadáver (The Architect's Son's Head). Volte até o anel principal. No caminho, Kratos recebe a magia Army of Hades.



48. Volte nadando até o anel principal e use a cabeça na porta submersa para drenar a água. Gire o maior dos anéis, até revelar uma porta dourada e use as duas Muse of Key para abri-la e ganhar um nível extra de magia e energia, além de diversas barras de almas.



49. Para finalizar os enigmas dos Anéis de Pandora, gire o primeiro anel até liberar o corredor do pequeno lago (o local onde há um ponto de save), depois gire o segundo e terceiro círculos para alinhar suas passagens com o corredor do primeiro. Volte pelo corredor e gire as manivelas perto do ponto de save para montar a joia da estátua e emitir um facho de luz. O facho deve atingir a joia no terceiro círculo para erguer a estátua central. Suba pelo elevador até o topo da montanha.



The Cliffs of Madness

50. Atravesse a ponte. À direita há uma caverna secreta com Orbs. Escale as plataformas, siga pela corda para chegar ao elevador e suba até o Checkpoint. Você pode subir pela escada ou entrar na caverna à direita; escolha a caverna.

51. Destrua todas as criaturas, suba pelo corredor e entre na gruta ao lado do save. Acione a alavanca e arraste o bloco pelo corredor da esquerda. Suba no bloco e pendure-se na passagem antes que as lanças saiam pelos buracos no chão. Pegue o Phoenix Feather e pendure-se na vegetação, depois pegue o Necklace of Aphrodite, saia da caverna e fique sobre o peso para descer.



52. Entre na caverna sinalizada por dois olhos vermelhos, acerte os arqueiros com trovões de Zeus e pule na plataforma. Gire a manivela para mover as pontes, mas não as alinhe. É preciso passar um pouco do ponto para que sobre tempo para correr e pular. Continue a escalada até achar duas estátuas e use o Necklace no busto de olhos vermelhos. Encontre o caminho oculto à direita para chegar a baús com Orbs. Desça pela escada perto das duas estátuas e atravesse a ponte de pedra.

53. Desça pendurado pela corda e entre na caverna. Para resolver o enigma você deve puxar as peças rochosas e montá-las junto à grade como em um jogo de Tetris. Ponha as peças que precisam ser giradas no centro e mova a manivela. Siga o esquema mostrado na ilustração abaixo para montar o enigma e coletar o Necklace of Hera.



54. Após resolver o enigma, volte, suba pela escada e escale o rochedo até o topo para achar uma Phoenix Feather. Desça e contorne toda a área para baixo, seguindo sempre à direita, para descer em um local perto da ponte de pedra. Use o Necklace of Hera no busto de olhos verdes para ativar as plataformas e use-as para



Você sabia que Terrence "T.C" Carson, o dublador de Kratos, também empresta sua voz para Mace Windu no novo desenho...



ARMY OF HADES (↑)
Esta magia evoca uma pequena tropa de almas do Hades, o inferno mitológico, que vão perseguir e destruir seus inimigos. Para acioná-la, basta apertar L2. A quantidade de almas e o poder das almas aumentam a cada nível alcançado.

Troféus

Guia de troféus

- Dificuldade: ★★
- Offline: 36 troféus
- Online: - -
- Modo História: 18 troféus
- Extras: 18 troféus
- Bronze: 20 troféus
- Prata: 10 troféus
- Ouro: 5 troféus
- Platina: 1 troféu
- É preciso terminar: 1 vez

21 GIGAWATTS
Habilite a magia Poseidon´s Rage, que só pode ser adquirida na fase Agean Sea.

ROCKING OUT
Conquiste a magia Medusa's Gaze, na fase Gate to Athens. Não há como perder, faz parte da história.

BOLT ACTION
Você precisa conquistar a magia Zeus´Fury na fase Road to Athens.

SWORD MAN
Conquiste a arma Blade of Artemis (confira o passo 30 do detonado para encontrá-la).

SOUL SEARCH
Conquiste a magia Army of Hades. (confira as dicas necessárias no passo 47 do detonado).

MATADOR
Vença a batalha contra os primeiros minotauros, na área do barco. Não tem como perder esse troféu, faz parte da história.

SCAPE GOAT
Vença a primeira batalha contra um Satyr (criaturas bípedes parecidas com bodes). Primeiro defenda-se e então agarre-os.

ROLL OVER... AND DIE
Vença um Cérberos. Estes cães infernais aparecem no templo de Pandora. Você pode acabar com eles com muita porrada ou na base das decapitações.

DON´T THEY EVER SHUT UP!
Você precisa derrotar as Desert Sirens. Elas surgem no Desert of Lost Souls, antes do templo de pandora (passo 27 do detonado). Siga o som das sereias para encontrá-las. Para vencê-las, ataque com combos e agarre-as pelo pescoço para finalizar com crueldade.

BEAT A DEAD HORSE
Na fase Challenge of Hades (passo 41), elimine os centauros que aparecem ao mesmo tempo.

KICKBOXER
Complete o Spike Room Box Puzzle (passo 53) . Obrigatório e fácil.

ROCKIN´THE BOAT
Após sair do segundo barco, encontre as mulheres solitárias e participe do minigame. Aperte os botões certos, faça as mulheres felizes e ganhe o seu troféu.

DON´T LEAVE HER HANGING
Resgate Oracle antes que o tempo fique com menos de dez segundos de sobra (passo 25 do detonado).

GET THE BALL ROLLING
Complete os desafios da fase Challenges of Atlas. Veja o nosso roteiro.

TOTALLY BAKED
Em Challenge of Poseidon, na área onde há duas gaiolas, puxe a alavanca para derrubar uma delas; leve a outra até a rampa e posicione-a em cima do pratinho.

SPLASH
Beije o Nyad. Este objetivo é cumprido automaticamente ao detonar as criaturas marinhas na fase Challenge of Poseidon.

GET ME A BEER KID
Livre-se das profundezas do inferno em Challenge of Hades.

ZERO HEALTH
Abra um baú de Orbs vermelhos quando a sua barra já estiver cheia.

HITMAN
Execute um combo de 100 hits. Se você não conseguir isso durante a jornada, há um esquema babinha na luta contra Ares. Soque-o até surgir o botão ícone para finalizar, mas não aperte-o, apenas aproveite que ele não vai reagir (ou morrer) e faça o seu combo de 100 hits com a Army of Hades.

GETTING MY ASS KICKED
Morra cinco vezes seguidas no mesmo lugar para ganhar a oferta de mudar para o modo Easy. Um troféu sem honra, Kratos chutaria esse troféu longe.

KRATOS´MARBLE COLLECTION
Colete todos os Gorgon Eyes que listamos no roteiro.

STICK IT IN YOUR CAP!
Pegue todas as Phoenix Feathers que listamos no nosso roteiro.

IT´S THE HUGE ONE
Recupere a Captain´s Key que está dentro do estômago do monstro (passo 8 do detonado).

TAKE THE BULL BY THE HORNS
Elimine o guardião da Caixa de Pandora.

GOD KILLER
Destrua o deus Ares na fase final do jogo e ganhe seu troféu.

HEAD HUNTER
Em Challenge of Atlas, abra um caixão e arranque a cabeça da mulher (Architect´s wife).

POWER TO KILL A GOD
Recupere a caixa de Pandora na fase The Architect´s Tomb.

HITMAN 2
Continue socando Ares moribundo e alcance um combo com 200 hits.

LEGEND OF THE TWINS
Assista ao "Birth of the Beast" (vídeo habilitado após terminar o game pela primeira vez).

SEEING RED
Eleve todas as suas armas e magias ao nível máximo. É preciso acumular muitas Orbs para isso e o procedimento dos troféus Hitman 1 e 2 garantem todas as orbs de que você precisar. Porém, aqui, aperte o botão para finalizar Ares e aperte freneticamente para vencer o duelo de forças, então aperte só o primeiro botão da sequência que se inicia e erre o próximo; isso vai interromper a finalização e você ganhará mil Orbs. Repita quantas vezes quiser para ganhar orbs para evoluir tudo que falta no seu arsenal.

PREPARE TO BE A GOD
Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

YOU GOT THE TOUCH!
Escale a Spiked Column, em Path of Hades, sem tomar nenhum golpe.

I'LL TAKE THE PHYSICAL CHALLENGE
Complete o Challenge of the Gods. Abuse de combos aéreos nos níveis mais difíceis e você não terá problemas.

SPEED OF JASON MCDONALD
Termine o jogo em menos de cinco horas em qualquer dificuldade.

KEY TO SUCCESS
Pegue as Muse Keys espalhadas no jogo (passos 34 e 36).

TROPHY OF ZEUS
Conquiste todos os troféus desta primeira aventura de Kratos.

DETONADO

continuar a escalada. Pule nas cordas e suba pelo elevador.



The Architect's Tomb

55. Ignore o botão no chão. Espere as serras passarem e pule nas plataformas para chegar à tumba. Abra o portão à direita, suba e detone cérberos e trolls. À direita há um Phoenix Feather. Suba pela escada central, gire o guindaste e deixe sua carga na área rachada, no chão. Vá até a ponta da máquina e acione a alavanca para abrir um buraco com peso, depois o suspenda, mova o guindaste e derrube-o sobre o botão perto do portão. Desça, puxe a estátua à esquerda, derrube-a no buraco e coloque-a sobre o botão. Volte pelas plataformas do fosso, pise no botão e corra para entrar na tumba. Arranque a cabeça do arquiteto e use-a na parede.



56. Prepare-se para um dos piores momentos do game: dezenas de harpias e arqueiros em uma sala repleta de esteiras e armadilhas esmagadoras nos cantos. Nunca pare nas plataformas ou você será vítima de uma armadilha fatal. Use tempestades elétricas, aproveite o longo alcance da Athena's Blades e pule ou role para não ser levado pela esteira. Se sobreviver a este desafio, as portas para a Caixa de Pandora se abrirão. Empurre o artefato mágico até a saída.



The Path of Hades

57. A primeira etapa do inferno é composta por diversas plataformas: pule com cuidado e procure por baús antes de seguir para a próxima etapa. O labirinto de eixos laminados pode ser letal se você for apressado. Observe o movimento das lâminas e passe, equilibrando-se quando for seguro.



58. Na terceira etapa, evoque o exército infernal (Army of Hades) para caçar os arqueiros e facilitar sua passagem pelas plataformas voadoras. A saída fica à esquerda. Mais à frente, será necessário escalar cilindros repletos de lâminas. Fique parado nos pontos seguros e pule para ganhar impulso e passar pelas brechas sem perder tempo. Na última etapa, acabe com todos os inimigos para criar plataformas até a saída. Suba pela corda para voltar a Atenas e siga os caminhos já conhecidos para chegar à área do confronto final.



Temple of Oracle

59. O ápice da jornada chegou: a batalha contra Ares, o deus da guerra. Usando o poder da Caixa de Pandora, Kratos torna-se um gigante e encara seu oponente. Use a horda demoníaca de Army of Hades e ataque com combos extensos para causar grande dano e sugar Orbs de magia e energia do deus furioso. Use a defesa para evitar os ataques com martelo e o sopro de lava da divindade; e role para escapar dos ataques múltiplos.



60. A segunda etapa do confronto pode ser um verdadeiro inferno se você não usar alguns esquemas específicos. Sua meta é proteger as projeções espirituais da esposa e filha de Kratos de dezenas de cópias do próprio guerreiro. Você pode escolher entre os golpes giratórios para empurrar os falsos Kratos para o abismo ou os agarrões com a Athena's Blades. Cada agarrão destrói um inimigo. Use também as hordas de Hades e tempestades elétricas durante a fúria dos deuses para devastar vários inimigos ao mesmo tempo.



61. Quando a energia de sua família estiver baixa, aperte ● para abraçá-los e passe a sua força para eles.



62. Após vencer o desafio de resistência e força de vontade, Kratos parte para o confronto final contra Ares, usando a arma Blade of the Gods. Você deve se preocupar muito com defesa nesta luta, já que sempre que sofrer danos, Ares recupera sua energia. A vantagem é que você também se recupera ao acertá-lo. Ataque quando ele der uma brecha e defenda-se do contra-ataque. Não se esqueça de soltar alguns combos com ●.



63. Para escapar dos pilares, fique nas laterais e role. Após vencer Ares, Kratos tenta o suicídio para se livrar do sentimento de culpa pelos seus pecados, mas é impedido pelos deuses. O guerreiro é enviado ao Olimpo, onde ocupa o lugar de Ares como deus da guerra. Antes de sentar no trono e finalizar o game, destrua as estátuas de Ares e do minotauro com o ataque Lance of the Furies para descobrir uma surpresa especial. Não deixe de acompanhar a próxima edição da D&T para curtir o detonado de *God of War II*. ■





Pode tirar o cavalo da chuva: Kratos só ganha esta armadura em God of War II, e só a usa na meia hora inicial. Maldade!

Em quem Kratos vai bater em *God of War IV*? Thor e Odin? Anubis e Osiris?

XBOX360 Wii NINTENDO DS. PSP PS2 PLAYSTATION 3

WORLD GAMES... TUDO PARA SEU VÍDEO GAME.

World Games RGT



Imagens ilustrativas. Consulte outros jogos no site.

- Jogos
- Consoles
- Acessórios

Os melhores jogos!



www.worldgamesrgt.com • Tel.: (13) 3821-1955

End.: Rua José Antônio de Campos, 455 – sala 04 – Shopping Plaza – Registro/SP

MSN: **worldgamesrgt@hotmail.com**

Compre pelo site, 100% seguro!

Enviamos para todo Brasil

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

GAROTA PLAY

Brunna Karoline
São Paulo – SP

Fotos: Nelson Alves Jr.
Produção: Marília Ramos e Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Israel Escobar



Dicas & Truques para

PlayStation

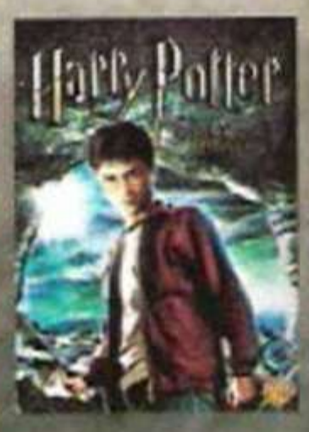
O jogo que você quiser, no seu celular.

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



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







Claro

Idéias

www.claroideias.com.br

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

AlmapBBDO

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.





Wii™

Televendas 11 3331-9579

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

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



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos os cartões

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



Enviamos para todo Brasil

e-mail: digueragames@hotmail.com

ESTÁDIO VIRTU

FIFA 10

Contrariando a máxima "em time que está ganhando não se mexe"simulador da EA chega com muitas melhorias

Por **Leandro Rodrigues**

Fãs alucinados por *Pro Evolution Soccer* podem começar a chorar (ou atirar as pedras), pois *Fifa Soccer 10* é o melhor jogo de futebol da atualidade. Ao contrário do seu concorrente direto, que ainda não mostrou a que veio nesta geração, o game da EA não para de evoluir.

Um Simulador Quase Perfeito

Antes mesmo de terminar a primeira partida de *FIFA 10* já é possível perceber que o investimento dos programadores da Electronic Arts foi todo focado na melhoria da experiência de jogo. E isso fica na cara não só pela falta de melhorias significativas na parte visual, mas pela transformação do comportamento dos jogadores em campo.

Para começar, o tão prometido sistema de controle em 360° realmente funciona, mais do que isso, muda completamente a maneira de jogar futebol virtual. Isso porque a movimentação não fica mais restrita às diagonais, agora é possível correr exatamente na direção que você deseja. Realizar um lançamento perfeito, com o ângulo desejado,





Treinar entre um jogo e outro é fundamental para aprender novos dribles e humilhar seus amigos depois

Existem várias narrações disponíveis para compra na loja do *Fifa 10*, mas até agora a versão Português (Brasil) não foi liberada.

Dribles Perfeitos

Para treinar os dribles mais humilhantes entre no modo Virtual Pro, escolha a opção My Skills & Stats. Depois selecione Ball Skill e depois Skills Moves. Apertando ▲ você vê todos os comandos necessários para criar dribles perfeitos. Conforme você vai realizando um visto aparece no drible que você aprendeu.

FIFA Store

Como a onda agora é vender tudo online, a Electronic Arts não perdeu tempo e tratou de criar a sua própria loja dentro do *FIFA 10*. Ela está no menu principal do jogo e é lá que você pode comprar novos estádios, acessórios e narrações. Infelizmente a narração em português (Brasil) ainda não está disponível, mas você pode rir um pouco comprando a narração em português (Portugal).



Cadê todo mundo?

Apenas oito times brasileiros estão oficialmente em *FIFA10* - Atlético-MG, Atlético-PR, Botafogo, Coritiba, Cruzeiro, Flamengo, Palmeiras e São Paulo. As outras doze equipes apresentam apenas escalações com nomes reais dos atletas, sendo o restante fictício. equipe como o Corinthians se tornou C. São Paulo.

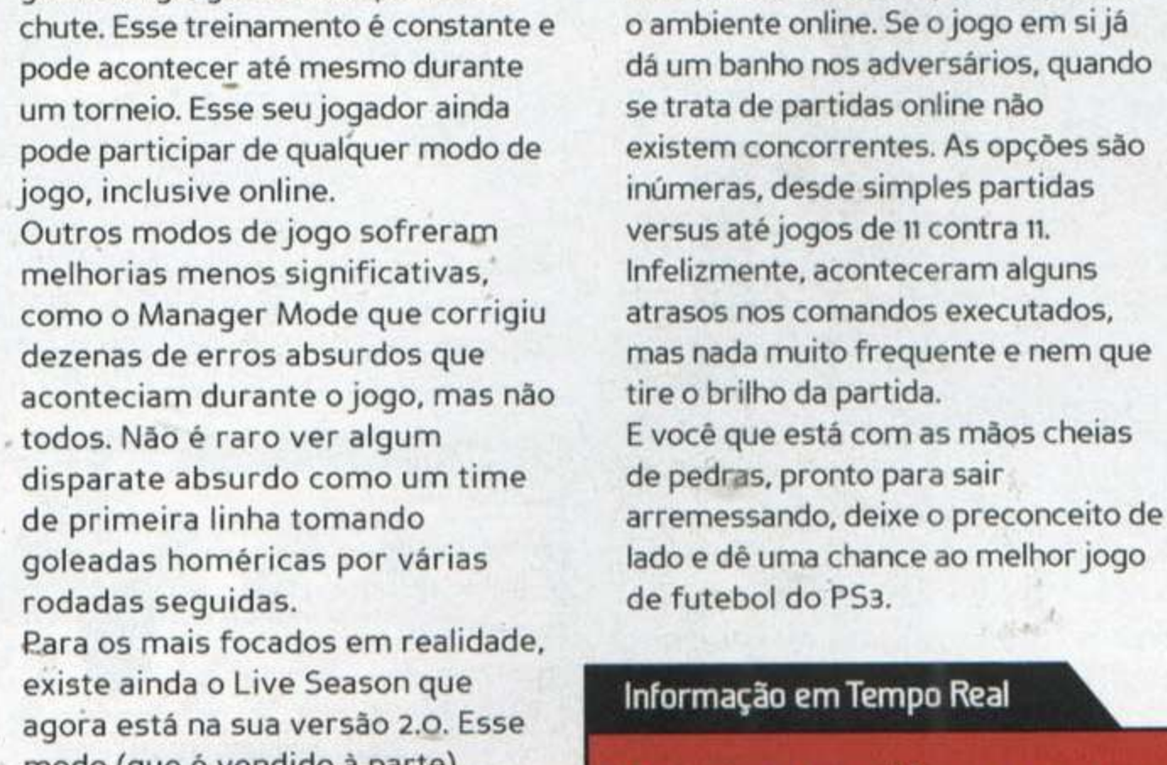




tornou-se fácil para os jogadores mais habilidosos, ao passo que os jogadores mais limitados podem retomar uma bola apenas correndo na diagonal do campo, encurtando o caminho e chegando junto de jogadores velozes.



A Inteligência Artificial também foi melhorada sensivelmente. Todos agora se movimentam de uma maneira mais coerente com o que acontece dentro de campo. Um exemplo prático disso é se você escolher avançar com um jogador da defesa até o ataque, o do sistema defensivo vai tentar cobrir esse espaço. Ao mesmo tempo em que, caso você perca a bola por lá, o ataque adversário vai tentar explorar exatamente essa lacuna deixada para trás. Tudo isso aliado à bola que teve a física melhorada, deixando o jogo mais rápido, dinâmico, facilitando a vida dos jogadores que gostam de jogar bonito.


Fazer gol de bola parada nunca foi uma tafefa fácil. Mas depois de treinar, seus adversários passam a respeitar seu jogador

Muitas Melhorias

Um dos modos que mais sofreu melhorias é o Virtual Pro. Nele, é possível criar um jogador completamente do zero, alterando suas características, habilidades e até colocando seu rosto nele.

Quando o jogador estiver pronto, basta associá-lo a um time e sair em busca de melhorias. Entre no modo Arena (aquele em que você fica batendo bola enquanto o jogo carrega a partida) e sai a praticando dribles e chutes. Isso faz com que os atributos do seu jogador melhorem. Ou seja, se marcar um gol driblando o goleiro, ganhe mais habilidade, se marcar um gol de longe, ganhe mais pontos de chute. Esse treinamento é constante e pode acontecer até mesmo durante um torneio. Esse seu jogador ainda pode participar de qualquer modo de jogo, inclusive online.

Outros modos de jogo sofreram melhorias menos significativas, como o Manager Mode que corrigiu dezenas de erros absurdos que aconteciam durante o jogo, mas não todos. Não é raro ver algum disparate absurdo como um time de primeira linha tomando goleadas homéricas por várias rodadas seguidas.

Para os mais focados em realidade, existe ainda o Live Season que agora está na sua versão 2.0. Esse modo (que é vendido à parte) oferece a opção de baixar todos os resultados e estatísticas dos campeonatos reais (infelizmente não está disponível para o campeonato brasileiro. Depois disso, basta reviver os resultados da sua equipe preferida ou até tentar superá-los.

Mas o modo de destaque de *Fifa 10* é o ambiente online. Se o jogo em si já dá um banho nos adversários, quando se trata de partidas online não existem concorrentes. As opções são inúmeras, desde simples partidas versus até jogos de 11 contra 11. Infelizmente, aconteceram alguns atrasos nos comandos executados, mas nada muito frequente e nem que tire o brilho da partida.

E você que está com as mãos cheias de pedras, pronto para sair arremessando, deixe o preconceito de lado e dê uma chance ao melhor jogo de futebol do PS3.

Informação em Tempo Real

Durantes as partidas, caso o seu console esteja online, resultados de partidas em andamento das ligas cobertas por *FIFA 10* pipocam na sua tela. Ou seja, informação em tempo real, durante o seu jogo virtual.

Virtual Pro

Crie um craque do zero, coloque o seu rosto nele e leve-o até a seleção do seu país

Um dos modos mais divertidos de *FIFA 10* é o reformulado Virtual Pro. Agora é possível criar um jogador completamente do zero, dando nome, apelido e até escolhendo como você quer que o narrador o chame. Além disso, a Electronic Arts colocou um novo sistema no ar que permite que você coloque a sua foto em um jogador. Confira como funciona esse modo e o que você tem a ganhar com ele.


Não fica 100%, mas tem como deixar o jogador bem parecido com a sua pessoa

Moldando seu atleta

A primeira coisa a fazer é entrar no menu Virtual Pro e escolher a opção Edit Pro. É nessa área que você coloca o nome do seu jogador, sobrenome e apelido (é o apelido que vai aparecer nas telas de jogo). Também é possível escolher como o narrador deve chamar o seu jogador. Para isso, basta escolher uma das dezenas de opções disponíveis. Também é nessa tela que você modifica os aspectos físicos e coloca acessórios no seu jogador. Escolha o time de que ele fará parte e siga para o treinamento.



Com a sua cara

Se você pretende deixar o seu jogador ainda mais parecido com você, siga os passos abaixo e cause inveja entre os seus amigos.

1. Primeiro, é necessário ter uma conexão à internet, uma webcam ou uma foto de frente e perfil já no HD do seu PC. Depois, entre no site http://www.easportsfootball.co.uk, crie um cadastro e coloque o seu Nick no PS3.





2. Envie um foto para o site e ajuste o tamanho no sistema. Depois vá até o menu Virtua Pro no *FIFA 10* e escolha a opção Download Game Face. Pronto, você já tem um jogador completo.



Melhorando seu jogador

Seu jogador começa como um verdadeiro perna-de-pau e cabe a você colocar o cara para aprender as coisas. No modo Arena (o estádio onde você fica jogando enquanto as partidas estão carregando) é o seu verdadeiro centro de treinamento.

É nesse local que você tem a maior liberdade para tentar fazer dribles, cobranças de faltas e chutes de longa distância. Tudo que você faz vai liberando conquistas e aumenta suas habilidades. Essas conquistas são armazenadas em um grande álbum de figurinhas e, ao completar cada sessão, seu jogador ganha uma quantidade extra de melhorias e acessórios. Vale lembrar que ao disputar modos online e offline também é possível melhorar o seu jogador, liberar conquistas e completar o seu álbum.

Colocando ele para jogar

Mesmo seu jogador ganhando habilidades em todos os modos de jogo disponíveis, a melhor maneira de melhorar suas qualidades é jogando algumas temporadas no modo Be a Pro. Escolha o time e o jogador que você criou. E complete as metas estabelecidas pelo sistema. Mesmo que o seu time não ganhe, mas você consiga bater as metas estabelecidas, seu jogador ganha pontos psicológicos que aumentam sua confiança. ■

Mantenha um alto desempenho no modo Be a Pro e conquiste uma vaga para a Copa na África

MDG
MUNDO DOS GAMES

A maior garantia do Brasil





de R$ 299,00
por R$ 149,90
à vista



de R$ 199,00
por R$ 99,90
à vista



de R$ 99,00
por R$ 49,90
à vista



Guitarra
para Playstation 2
R$ 99,00
á vista (em dinheiro)



Nintendo Wii
R$ 999,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



PlayStation 3
R$ 1299,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



PlayStation 2
R$ 349,00
á vista (em dinheiro)



Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!



Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

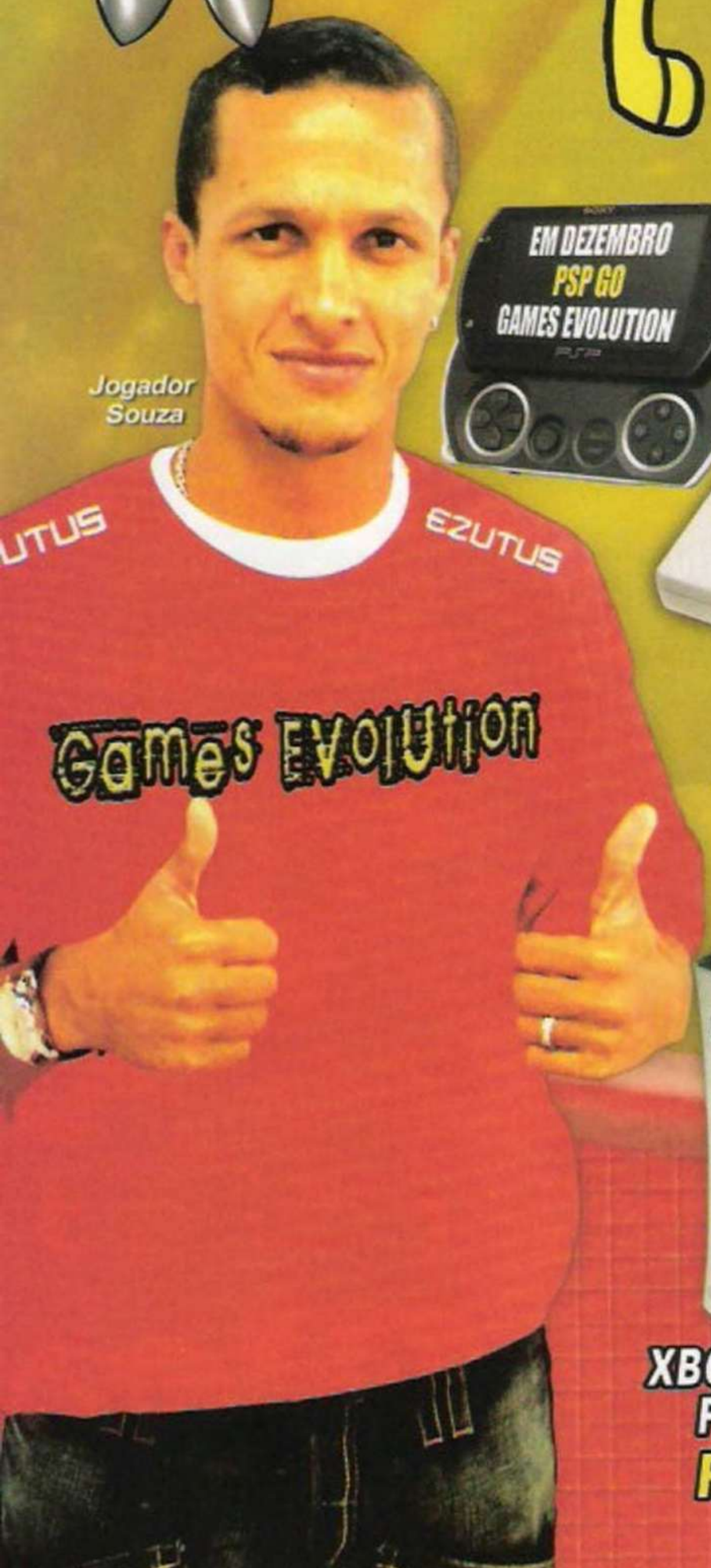
Games

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

ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937





Jogador
Souza





NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



60GB

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

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

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

3 CONSERTO Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00





PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00



Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista

PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista

Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista

God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

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

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros







compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos



Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista









Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
sem juros
ou R$ 89,99 à vista









Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
sem juros
ou R$ 80,00 à vista









PC
PS2
PS3

Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

mapa de localização



Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES
ONLINE

PABX: (11) **3326-0045** • **housegames@hotmail.com** **Visite nosso site: www.housegames.com.br**

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

www.NaçãoDesign.com.br

SPOILER

SPOILER ALERT!!!

Você já está cansado de saber, mas nós gostamos de avisar, afinal queremos dormir sempre com a consciência limpa. Está seção é destinada a narrar a história de jogos, expor seus segredos e revelações. Se você ainda não jogou *Resident Evil 5*, fuja daqui... a não ser que você goste de saber com antecedência o que o espera nas aventuras.

Resident Evil 5

Conspirações, vírus biológicos, zumbis e uma história de tirar o fôlego de qualquer um. Resident Evil é sempre assim. Que bom!

Por **Amer Hochaime**

Após a queda da corporação Bio Quimica Umbrella, todas as armas biológicas que ela havia produzido começaram a ser vendidas no mercado negro, por preços extremamente baixos. Não demorou muito para que tais armamentos se tornassem populares entre terroristas, e populações de países pobres se encontrassem em grande ameaça.

Pensando nisso, foi criada a BSAA, um grupo fundado pelos Estados Unidos e as Nações Unidas, que recruta os melhores dentre os melhores e usa seus talentos para impedir a proliferação de tais armamentos.

Um dos agentes do grupo é Chris Redfield, um dos poucos sobreviventes do incidente de Racoon City em 1998, e que já cruzou espadas com a Umbrella e seus membros em várias ocasiões no passado. Sua missão é localizar armas biológicas que estejam sendo vendidas na África.

Lá, Chris conhece Sheva Alomar, seu contato local e membro da divisão Africana da BSAA. Apesar da pouca idade, Sheva cresceu em meio aos diversos conflitos sempre presentes na África e se tornou uma combatente com grande experiência.

A missão da dupla é localizar o contrabandista de armas Ricardo Irving. Chris e Sheva encontram com o seu contato local, que os fornece armas e equipamento para completarem a missão.

Mas um trabalho que deveria ser simples e rotineiro, logo acaba se tornando muito mais complicado. O contato dos dois agentes é descoberto e executado em praça pública, enquanto Chris e Sheva são descobertos e precisam enfrentar multidões de infectados.

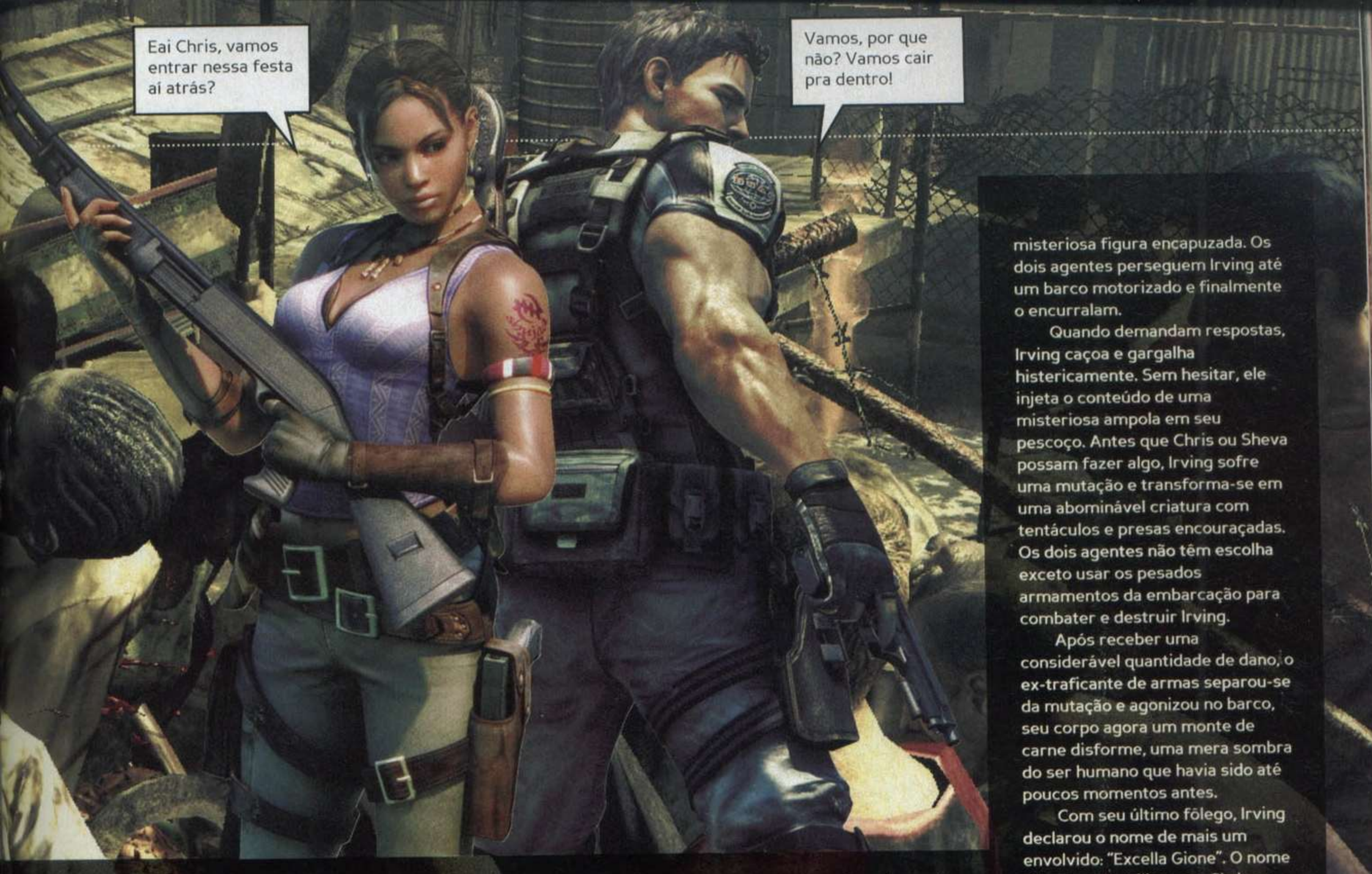
No entanto, a infecção é diferente daquelas que Chris presenciou. Os inimigos não são meros zumbis dementes, mas possuem sintomas muito parecidos com os da infestação de Plagas, que foi relatada pelo agente Leon Kennedy.

Estes são os Majini e são muito mais terríveis que qualquer outra coisa que Chris tenha enfrentado antes. O pesadelo recomeça.

A Traição

Após abrirem caminho por dezenas de Majinis e tentarem sem sucesso resgatar uma mulher inocente, Chris e Sheva encontram com o capitão Dechant, único

Resident Evil 5 tem armas e munição o bastante pra fazer Clint Eastwood sorrir. Imagino que no próximo game teremos uma...



sobrevivente do pelotão Alpha. Ele informa a Chris e Sheva da traição de Irving e entrega a eles um disco com dados sobre a operação. A missão dos dois se torna transferir os dados para a BSAA.

Pouco depois de receberem os dados, Chris e Sheva enfrentam uma criatura grotesca formada por vermes e só conseguem destruí-la fazendo uso de uma fornalha. Neste momento, os dois percebem que a infecção que toma conta da África é muito pior que a ocorrida na Europa e as mutações que ela causa são muito perigosas. Independente disso, os dois tinham uma missão e precisavam cumpri-la, não importa quais fossem os perigos pelo caminho.

Após enviar os dados para seu quartel general, Chris e Sheva se encontram com o capitão Josh Stone, líder e único sobrevivente do pelotão Delta da BSAA. Stone não é apenas um soldado veterano, como também foi o instrutor de Sheva e ensinou a ela tudo que sabe. Mesmo após o fim do treinamento, Sheva e Stone mantiveram uma amizade muito próxima, quase como irmãos.

Stone entrega a Chris um cartão de memória com diversos dados e entre eles se encontra uma foto de Jill Valentine, velha amiga e parceira do agente. Chris não fala a respeito, mas sempre hesita ao se lembrar de Jill.

Ao longo da missão, Chris tenta seguir sozinho, em uma tentativa de manter Sheva segura. A garota se nega a abandoná-lo, pois são parceiros e Chris vê muito de Jill nela. Após um bom tempo, Chris finalmente revela o que aconteceu com sua parceira e porque ele está tão determinado em encontrar Irving.

O Destino de Jill

Em 2006, Chris e Jill trabalhavam juntos para descobrir o paradeiro de Albert Wesker, seu antigo comandante no pelotão S.T.A.R.S, durante o incidente da mansão e traidor do grupo, que estava por trás do desenvolvimento do Virus-T que destruiu Racoon City.

Os dois oficiais haviam descoberto o paradeiro de Ozwell E. Spencer, fundador e presidente da Corporação Umbrella e que desde o início era a mente por trás de todos os planos e projetos da empresa. Todo o mal, todas as vítimas e todas as monstruosidades criadas nas pesquisas da corporação só haviam ocorrido com sua permissão e agora ele finalmente seria confrontado.

No entanto, Chris e Jill pretendiam interrogar o cruel idoso não para levá-lo à justiça, mas sim descobrir o paradeiro de Wesker. O velho criminoso não representava mais perigo, pois com a queda de sua corporação, ele não possuía nenhum poder e Wesker o havia substituído no papel de criar um mundo novo através de armas bioquímicas e mutações.

Contudo, Ozwell estava morto quando os dois o encontraram, Wesker havia chegado primeiro e se livrado dele e agora, pretendia dar cabo de seus dois velhos inimigos também.

Em uma luta violenta, Chris e Jill não são páreo para Wesker, que tem força, agilidade e reflexos muito superiores aos de um humano normal. Os dois são subjugados rapidamente e Wesker ameaça arremessar Chris de um penhasco, mas Jill corre em sua direção e o atinge com o seu corpo, caindo junto de seu inimigo no abismo.

O grupo BSAA procurou o corpo da agente por dias, mas não encontrou nenhum traço dela. Jill Valentine foi dada como morta e Chris se culpou pelo ocorrido desde então. Mas agora havia uma nova pista sobre o paradeiro dela e se Irving sabia de algo, ele seria localizado.

A Trama se Complica

Após um breve interlúdio em uma zona tribal alagada, Chris e Sheva deparam com Irving e uma misteriosa figura encapuzada. Os dois agentes perseguem Irving até um barco motorizado e finalmente o encurralam.

Quando demandam respostas, Irving caçoa e gargalha histericamente. Sem hesitar, ele injeta o conteúdo de uma misteriosa ampola em seu pescoço. Antes que Chris ou Sheva possam fazer algo, Irving sofre uma mutação e transforma-se em uma abominável criatura com tentáculos e presas encouraçadas. Os dois agentes não têm escolha exceto usar os pesados armamentos da embarcação para combater e destruir Irving.

Após receber uma considerável quantidade de dano, o ex-traficante de armas separou-se da mutação e agonizou no barco, seu corpo agora um monte de carne disforme, uma mera sombra do ser humano que havia sido até poucos momentos antes.

Com seu último fôlego, Irving declarou o nome de mais um envolvido: "Excella Gione". O nome não soava familiar para Chris ou Sheva, mas sem dúvida era uma nova pista a ser averiguada. Sem pensar duas vezes, eles prosseguiram com sua missão.

Evolução Forçada

Chris e Sheva investigam um enorme complexo subterrâneo em busca de pistas que possam levar ao paradeiro de Jill ou às intenções dos responsáveis pela infecção na África. Em uma enorme área cheia de cápsulas, a dupla descobre que pessoas do mundo inteiro estão sendo sequestradas e usadas como experimento do projeto "Uroboros" e entre estas pessoas está Jill. Chris vai até a cápsula onde sua amiga foi contida mas a encontra vazia..

Eventualmente, Chris e Sheva cruzam o seu caminho com Excella Gione. Excella é um membro de alta importância da empresa Tri Cell, que pode ser considerada a "sucessora" da Umbrella no campo de pesquisas biogenéticas.

Arrogante e certa de sua vitória, Excella revela a Chris e Sheva seu plano. Sua intenção não é vender o vírus Uroboros para grupos terroristas, mas usá-lo contra toda a raça humana e forçar aquilo que ela define como "evolução", em que aqueles que sobreviverem aos efeitos e mutações causadas pelo vírus serão parte de uma nova raça e um ►

SPOILER



novo mundo, que ela governará como rainha. Uma rainha, cujo rei será Albert Wesker.

Chris então descobre que Wesker não morreu com Jill no acidente que ocorreu três anos antes, quando se defrontaram pela última vez. De alguma forma ele sobreviveu à queda e agora, mais enlouquecido do que nunca, planejava destruir o mundo para satisfazer seus próprios sonhos megalomaníacos.

Livrando-se dos obstáculos postos em seu caminho, Chris e Sheva perseguem Excella, apenas para serem atacados pela mulher encapuzada que a estava ajudando todo este tempo. Durante o combate, a máscara da mulher misteriosa é arrancada e Chris descobre em choque que aquela é ninguém menos que Jill Valentine.

Para acrescentar ainda mais drama à situação, Wesker finalmente se revela e decide continuar a luta que trava com Chris há mais de dez anos.

De Volta à Sanidade

Chris tenta lutar contra Wesker, mas é facilmente subjugado por sua habilidade superior, enquanto Sheva se defende de Jill enquanto faz o possível para não feri-la.

Eventualmente, Wesker ficou sem tempo e em um ímpeto de sadismo, deixou seus inimigos para serem mortos por Jill. Durante o confronto, Chris segurou a amiga e tentou fazê-la voltar a si, mas percebeu um dispositivo ligado ao peito dela e que administrava uma droga estranha. Era com isso que Wesker a estava controlando.

Auxiliado por Sheva, Chris conseguiu imobilizar Jill e com toda a sua força removeu o aparato dela, quebrando de uma vez por todas o controle que Wesker detinha sobre a garota.

Embalando a amiga como se fosse um bebê, Chris a viu recuperar seu controle. Jill se desculpou por todo o mal que causou, pois mesmo não podendo evitar de obedecer às ordens de Wesker, ela estava consciente de todo mal que causava. Para ela, este era o fim de um pesadelo.

Indiferente aos seus próprios ferimentos e sua fraqueza, Jill pediu ao amigo para que a esquecesse e continuasse a perseguir Wesker. Seu plano era perigoso e precisava ser detido antes que causasse um mal.

Chris hesita, pois não quer deixar Jill, mas a garota o convence a prosseguir, pois é a única esperança que eles têm de sobreviver a isso. O confronto final com Wesker se aproxima.

Um Obstáculo Removido

Chris e Sheva alcançam a embarcação de Wesker e dão de cara com Excella, mas algo estranho acontece. A executiva se contorce de dor e logo tomba em grande agonia.

Wesker decidiu que a utilidade de Excella acabou e a infecta com o Uroboros. Logo ela sofre uma mutação e morre, ao mesmo tempo que a criatura que brota de seu corpo consome todos os cadáveres próximos e se transforma em um ser imenso.

Novamente, Chris e Sheva fazem uso do armamento pesado que encontram no navio e conseguem neutralizar a criatura. A comemoração é curta, pois eles descobrem que o plano de Wesker é espalhar o vírus Uroboros pelo mundo inteiro através de bombardeios com mísseis.

Os agentes precisam neutralizar Wesker, mas isto será impossível considerando as habilidades sobre-humanas do vilão. Neste momento, Jill entra em contato com Chris pelo rádio e o avisa sobre o ponto fraco de Wesker: ele precisa de doses regulares de um soro específico, para que sua mutação se mantenha sob controle e ele possa usar seus poderes.

Chris e Sheva encontram uma maleta que pertencia a Excella e percebem que ela está cheia do soro de Wesker, Jill ainda informa que uma overdose do soro enfraqueceria Wesker. Surge uma última esperança de derrotar Wesker de uma vez por todas.

O Conflito Final

Chris e Sheva finalmente localizam Wesker. Ele tem um avião carregado com diversos mísseis cheios do vírus Uroboros em quantidade suficiente para bombardear o planeta inteiro e sem dúvida planeja levar à frente seu plano de "evoluir" a população da Terra. Wesker provou ainda ser um oponente mais do que páreo para os esforços combinados de Chris e Sheva, que nada podiam fazer contra suas habilidades ampliadas pelo vírus. Como uma última cartada, Chris decidiu atacar Wesker com o soro e injetou uma grande quantidade do líquido nele.

Ferido e totalmente enlouquecido, Wesker agarrou um dos mísseis contendo o vírus e esmagou o compartimento com o mesmo, deixando-se ser infectado pelo Uroboros e tornando-se um monstro por completo.

Dentro do vulcão, Chris e Sheva apenas evitam os ataques de Wesker ao mesmo tempo que evitam cair na lava. O solo é instável e inúmeros tremores aumentam o risco. Wesker não tem a mesma preocupação e tudo que deseja é se vingar dos dois que destruíram seu sonho.

Infelizmente, a fúria que cegou o julgamento de Wesker foi sua ruína, pois ele não percebeu o chão que cedia sobre seus pés e caiu na lava. Após tantos anos usando de truques e experimentos para ser mais que um homem e não ter o mesmo fim destes, Wesker finalmente estava cara a cara com sua própria mortalidade.

No último instante, Jill Valentine surgiu em um helicóptero pilotado por Josh Stone e jogou uma escada para Chris e Sheva. Wesker no entanto ainda não estava totalmente derrotado e em um último momento de desespero, agarrou o veículo com seu braço mutante e tentou arrastá-lo para dentro da lava consigo.

Quando tudo parece perdido, Jill manda Chris e Sheva usarem os lança foguetes presentes no helicóptero para se livrarem de seu algoz. Com um disparo perfeitamente sincronizado, dois foguetes são lançados contra Albert Wesker e ele finalmente é destruído em uma nuvem de fogo.

Em um momento de paz pela primeira vez no que parece ser uma eternidade, Chris suspira aliviado e pondera se todo seu esforço realmente tem um propósito, se realmente vale a pena lutar.

Ele olha para sua velha e querida amiga Jill Valentine e para sua nova e leal companheira Sheva Alomar. Após um segundo de consideração, Chris sorri e percebe que sim, para manter aquilo que realmente importa em segurança, vale a pena lutar... ■

Será que o Wesker vai voltar? Se eu conheço Resident Evil, aposto que sim e que ele continuará com o cabelo impecável.

Feliz Natal

Aqui você encontra o presente ideal para toda a família

Jogos em promocão à partir de R$ 99,90 aproveite!

LANÇAMENTO

LEGO INDIANA JONES 2 THE ADVENTURE CONTINUES

Para PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP e Nintendo DS

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

www.freeplaygames.com.br tel.: (11) 3473-0226 | 3473-0076

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



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

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada





R$ 79,00 cada





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



PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00



R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS





TODO O SITE 10X S/ JUROS



DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada





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

MSN: contato@bigboygames.com.br

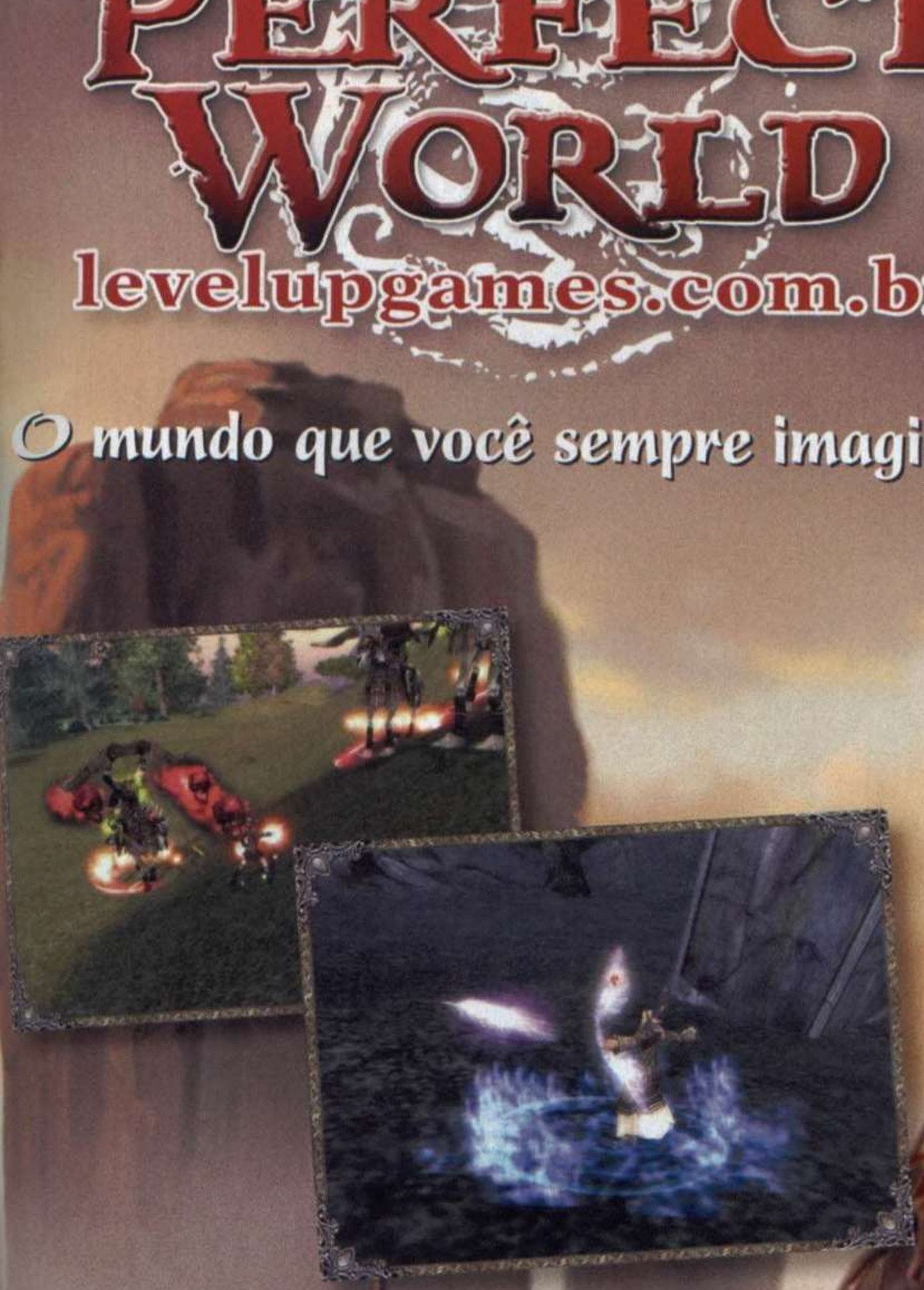
(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PERFECT WORLD

levelupgames.com.br

O mundo que você sempre imaginou



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

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美时空
PERFECT WORLD

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

Level Up!
levelupgames.com.br

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



Call of Duty Modern Warfare 2

Produtora: **Infinity Ward** Distribuidora: **Activision** Jogadores: **1 a 18 (online)**
Gênero: **Tiro** Plataforma: **PS3** Online: **Sim**

Conflitos no meio da favela, bombas e tiros para todos os lados, você só tem uma alternativa, pegar o controle e atirar também

Por **Vitor Tritto**

Alguns anos atrás rolava o boato de que as Forças Armadas Norte Americanas estavam injetando grana em algumas desenvolvedoras para que elas criassem jogos de tiro em primeira pessoa que convencessem, ou influenciassem, ou hipnotizassem sei lá o quê, os jovens a se alistar no exército e fossem felizes da vida para o Iraque dar cabeçada em bala de AK-47.

Pode parecer ridículo, mas até hoje o Tio Sam distribui PlayStations 3 para as tropas que estão em território inimigo – e por algum motivo, duvido que eles se matem de tanto jogar *Flower*. Depois de cinco horas, quarenta minutos e várias úlceras, em companhia de *Modern Warfare 2*, a tentação foi grande de pegar o telefone e ordenar que a telefonista me conectasse com a estação de recrutamento mais próxima.



Terroristas estavam por todos os lados, todos podiam ser agentes duplos e mais de uma vez eu senti que ficar perto da janela me faria um alvo fácil para um atirador de elite. Se tem dedo do governo nisso eu não sei e não tenho ideia do que diabos eles poderiam ter feito, mas fizeram bem, porque funciona.

O que a Infinity Ward fez, por outro lado, fica claro nas primeiras cinco vezes que você aperta o gatilho: ela criou um universo de proporções gigantescas dentro de um jogo que sempre foi exagerado ao extremo e que te envolve em um turbilhão de pólvora e fumaça. Quem já jogou o primeiro *CoDMW* e pensa que conheceu a tensão e o desespero, talvez precise se sentar um pouco.

Onde os fracos não têm vez

O que é mais estranho nessa história é que muito pouco mudou desde *Modern Warfare*. Cinco anos depois que a primeira campanha terminou e



o mundo quase virou pudim por causa do ultranacionalista russo Imran Zakhaev e a sua fixação por ogivas nucleares, a coisa não melhorou muito. Vladimir Makarov, um dos tenentes de Zakhaevdecidiu continuar a missão do seu antigo líder e tocar o terror por toda Europa. Obviamente que os Estados Unidos não iriam deixar isso barato, só eles podem fazer esse tipo de coisa e sair impunes – ou não.

O General Sheppard, ciente da situação de risco que o mundo está para enfrentar, recruta o soldado Allen para uma missão em nome da CIA: se infiltrar entre as tropas de Makarov e conseguir provas de que ele está metido até o pescoço nos ataques terroristas – ele só não esperava que iria participar de um. E é aqui que começa a mágica de

Vamos ser francos: a "polêmica" cena do tiroteio no aeroporto foi criada pra gerar controvérsia e publicidade grátis. Niko...





Muito se questiona sobre a violência, mas ela funciona: MW2 vendeu milhões de cópia no primeiro dia nas lojas



Com essa arma eu acerto até aquela mosca do outro lado da sala, quer ver?

Modern Warfare 2.

Apesar de ser um shooter visualmente fodástico, com uma gama de extras e detalhes absurda, que já o colocam acima de *s* Pai, é mas nem de longe é o que chama mais a atenção.

por ter a coragem de ser verossímil até demais que ele merece respeito. Quer dizer, ele ser o jogo mais diversificado da série, em se tratando de modos de jogo, é bacana

A primeira missão de Allen nas forças ultranacionalistas de Makarov é fazer a limpa em um aeroporto russo. Não há soldados, gritos de comando ou explosões, apenas civis prontos para uma temporada em Acapulco andando pacificamente pelo saguão, até que um de seus companheiros aperta o gatilho e o caos começa.

O desespero toma conta das pessoas e todos começam a correr – menos você, que só pode caminhar por entre os corpos –, algumas delas se arrastam pelo chão tentando escapar e outras se escondem atrás de balcões. É tudo inútil, a missão não chama "Nenhum Russo" por nada. Nenhum deles vai sair vivo de lá e você presencia enquanto seus colegas fazem a limpa no saguão. E então o seu dedo, adestrado a apertar o gatilho quando ouve explosões, escorrega e a sua arma dispara. Ops. Meus parabéns, você agora é oficialmente um terrorista.

Essa missão é uma das mais pesadas que vimos até hoje e não é por acaso que o jogo vai chegar nas prateleiras de vários países sem essa parte , mesmo que você possa escolher pulá-la antes da campanha começar. Também é possível passar por toda ela sem apertar o gatilho uma única vez, mas vamos lá né... quais as chances?

Apesar de ter sido uma escolha polêmica incluir "No Russians" no jogo – 70% da redação achou a cena pesada demais, até mesmo para um game faca no olho feito *CoD* – mas Infinity Ward não podia ter tido uma ideia melhor, porque é a partir desse ponto que o jogador começa a sentir que vai ser forçado a participar de situações que normalmente não gostaria de ver.

Makarov sabia de algum jeito que você era um agente duplo e não pensa duas vezes antes de puxar o gatilho na sua cabeça quando a missão termina. A polícia russa, encontrando o corpo de um americano, com uma arma usada pelas forças armadas norte-americanas, no meio do maior massacre do século na história do país, não demora muito para ligar um e um e "perceber" quem foram os autores do ataque terrorista. E a culpa disso é toda sua. Maldito!

Depois de tudo isso aquela linha divisória entre quem está certo e quem está errado fica borrada, antigos aliados se tornam novos inimigos, e já não se sabe exatamente quem deve ser derrotado, apenas que alguém vai ter que subir no cadafalso por isso, e rápido. E como costuma acontecer nesse tipo de situação de tensão e paranoia, alguém comete um erro, toma a decisão

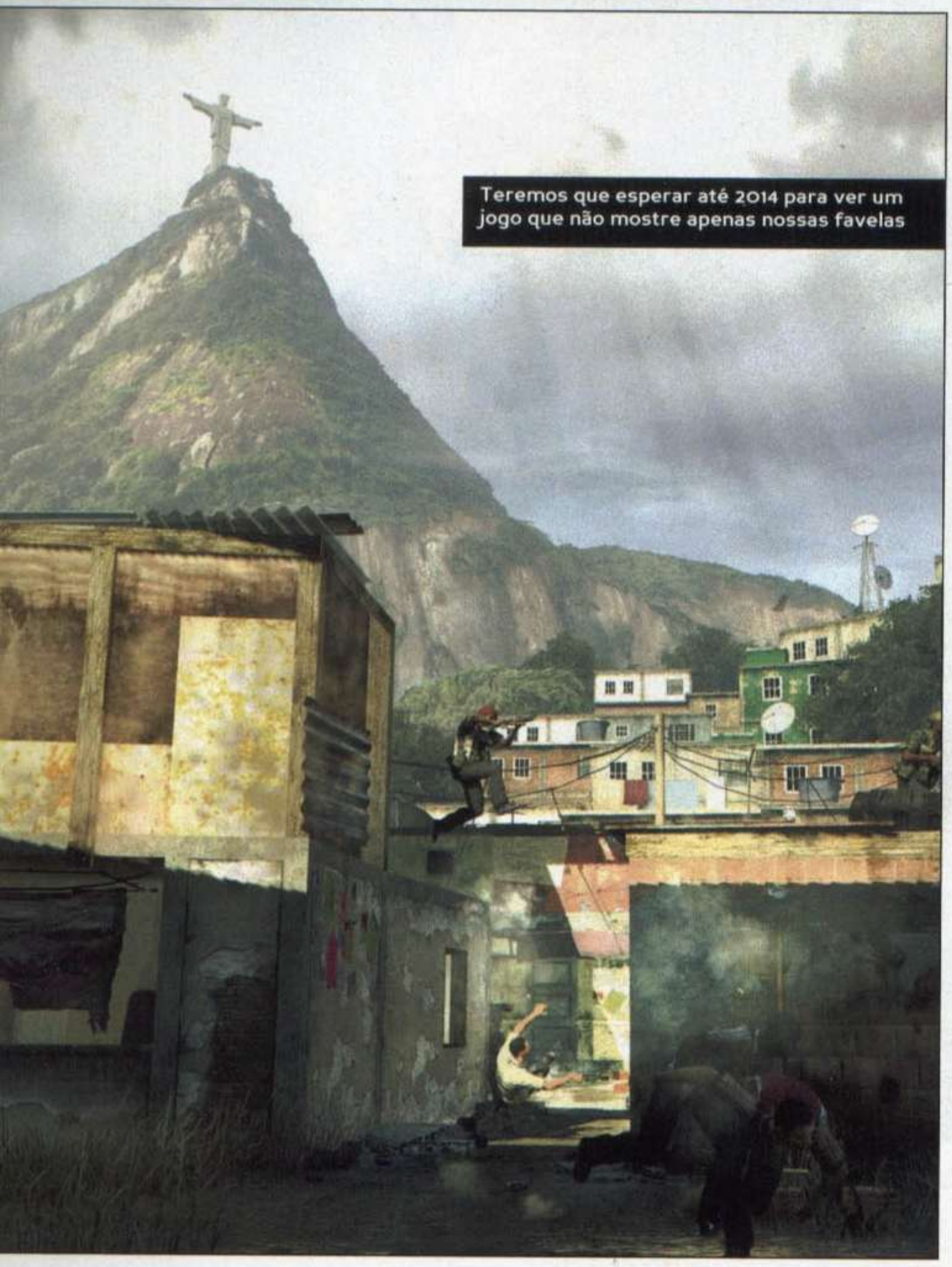
AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★	
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★	
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★	
Tiro	Arsenal ★★★★★		
	Design de Cenários ★★★★★		
	Inteligência Artificial ★★★★★		
	Multiplayer ★★★★★		
	Sistema de Danos ★★★★★		

NOTA FINAL

9,5

Nada como ter amigos no espaço aéreo para derrubar um prédio inteiro só para facilitar sua invasão terrestre



Teremos que esperar até 2014 para ver um jogo que não mostre apenas nossas favelas



Caus total! Essa é a sensação que acompanha você em todos os momentos do jogo

errada e um país vira fumaça.

Call of Duty Way of Life

Para que isso não aconteça, e a história continue envolvente, você tem que ser rápido e o jogo te força a adotar esse ritmo acelerado.



Felizmente, a maior parte dos problemas com a Inteligência Artificial dos seus companheiros foi consertada e agora eles realmente chegam a ser úteis – se eles disserem que há dois inimigos vindo em tal direção, pode se preparar porque logo os calhordas vão aparecer exatamente por ali – e dependem um pouco menos de você. Claro que é no seu capacete que todos os inimigos querem deixar uma assinatura, mas só de saber que eles não continuam surgindo eternamente enquanto você não avançar um milímetro já fica mais fácil dormir à noite – sem falar que por causa disso são raras as vezes em que você fica empacado em uma certa parte do jogo. OK, mas é claro que eles não seriam tão camaradas assim e certamente sacrificaram algo em nome da fluidez da história, então qual é a pegadinha? No modo hard, foram cinco horas e alguns quebrados para terminar o jogo, se compararmos com as quase dez horas ininterruptas que *Modern Warfare* Pai consumiu – sem contar o tempo gasto procurando pelos segredos – dá para perceber uma pequena diferença entre os jogos.

Para compensar a campanha curta e intensa, *MW2* tem o modo Special Ops, que pode ser encarado por um jogador solitário ou como um co-op por dois possíveis psicopatas ao mesmo tempo, mas que não é tão carismático quanto a campanha principal. Falta justamente aquela ausência de divisória moral que está inflamando papais e mamães contra o jogo.

O grande lance da Infinity Ward com a subsérie *Modern Warfare* foi trazer os shooters, que geralmente são situados em épocas remotas ou em galáxias diferentes, para o nosso pequeno e sujo mundinho. Você sabe onde fica a Rússia e onde ficam os Estados Unidos; entende que ter bombas nucleares voando por aí a torto e a direito é bem pior do que ter pombos super alimentados sobrevoando a sua cabeça. Ninguém ia dar a mínima se você massacrasse uma raça

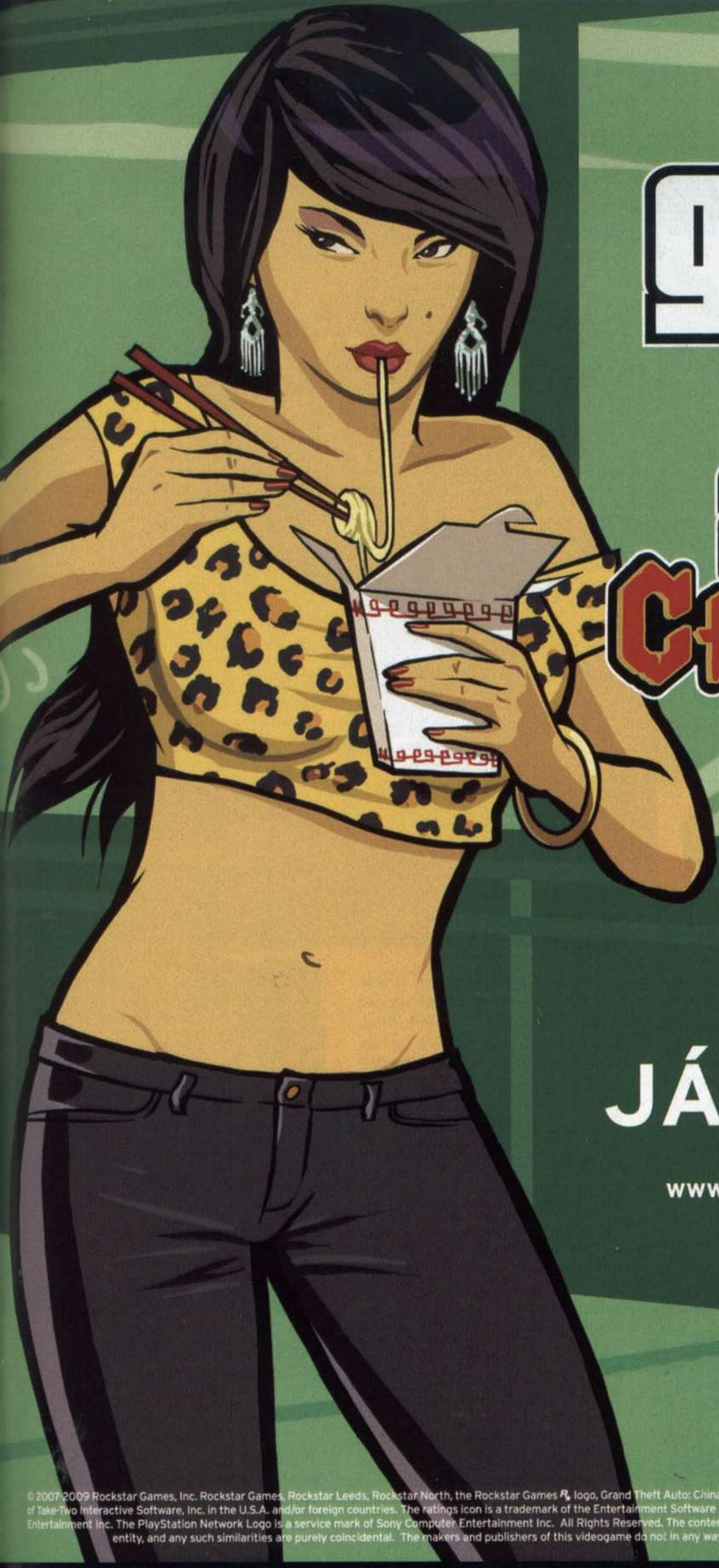


alienígena em um aeroporto do outro lado do universo, mas fazer isso com pixels humanos em cena em um território conhecido é "inaceitável". É por ter colhões de mostrar e integrar o jogador nesse tipo de cena, para a qual todos nós viraríamos a cara sem pensar duas vezes em uma situação normal, que *Modern Warfare 2* superou o original. Só é uma pena que a sensação não tenha durado mais tempo, mas é a vida. Talvez depois de mais um tiro ou mais uma facada na jugular, tivesse realmente ligado para uma estação de recrutamento. "Quero o primeiro avião para o Iraque e quero agora, soldado! Você não vê que há inimigos entre nós, sua mentecapta?!".

Mas tudo o que eu fiz foi discar o número da pizzaria mais próxima com um sorriso no rosto por ter participado, mesmo que por pouco tempo, de uma experiência dessas – mesmo porque, eu não entraria em um aeroporto depois de tudo isso por nada nesse mundo. Não mesmo! Sem chance! ■



Guerra mesmo rolou aqui na redação enquanto decidiamos quem é que iria ficar com a cópia do *Modern Warfare*



grand theft auto CHINATOWN WARS™

JÁ NAS LOJAS

www.rockstargames.com/chinatownwars

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R* logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S.A. and/or foreign countries. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. "PlayStation" ,the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Blood and Gore
Drug Reference
Sexual Content
Strong Language
Violence

PlayStation®Portable

PlayStation®Network



Produtora: **Activision** Distribuidora: **Activision** Jogadores: **1 a 2**
Gênero: **Musical** Plataforma: **PS3** Online: **Sim**

DJ Hero

Comande a sua festa com gosto neste game que surpreende por expandir o gênero musical

Por **Filipe Dal Gallo**

Quando foi anunciado, muitos acharam que era piada e desprezaram o game. Pois bem, o contrário foi provado e DJ Hero surpreendeu até mesmo quem não dava a mínima para jogos musicais.

O Rei Das Pickups

Ao jogar o game pela primeira vez, você é guiado por ninguém menos do que GrandMaster Flash, o primeiro DJ que transformou as pickups em um instrumento musical. Para começar o jogo é necessário completar alguns tutoriais que ensinam os movimentos especiais que deverão ser realizados durante o game: fazer scratches, trocar a posição do crossfader e mudar o tom da música.

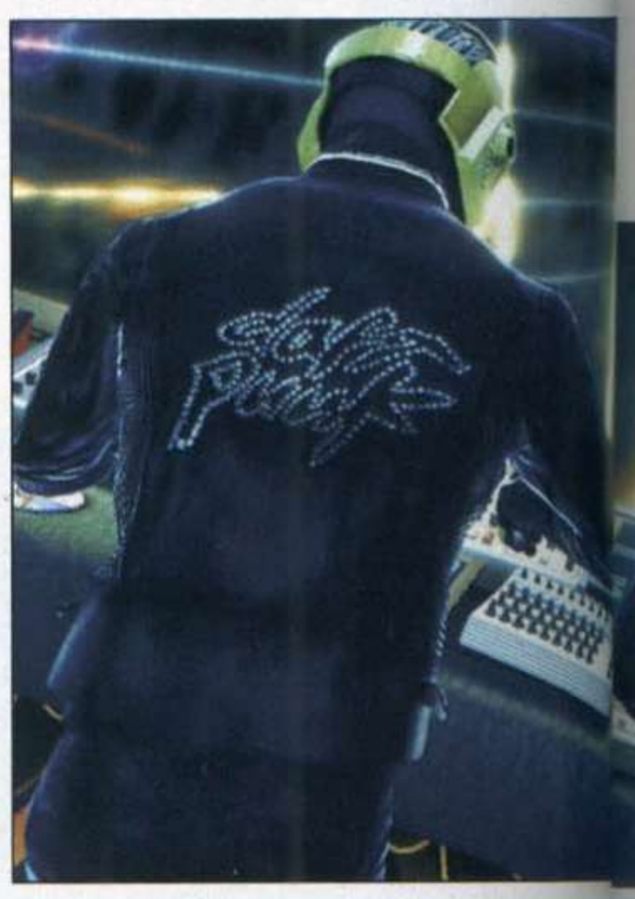
A mecânica é a mesma dos outros jogos da série musical "Hero", onde o jogador deve apertar o botão certo na hora em que ele passa pela linha na parte inferior da tela em conjunto com os outros movimentos.

O game possui os níveis de dificuldade já conhecidos da série. Em Hard e Expert o que muda é o modo de realizar os scratches. No nível mais difícil, o jogador deve prestar atenção e fazer os movimentos na direção indicada. Do Beginner ao Medium os scratches podem ser feitos em qualquer direção, ou seja, o jogador pode fazer o movimento que quiser dentro da área demarcada na tela. No modo Expert a coisa já fica mais complicada (e às vezes impossível), pois setas indicam direções específicas na área de scratch.

O game conta com 93 músicas em mais de 100 remixes, o que garante diversão para muito tempo. Mas não vá achando que todas já estão liberadas no começo, como em Guitar Hero 5. Você deve jogar cada setlist desde o primeiro para habilitar o próximo e assim até o final para todas as músicas ficarem disponíveis e o jogador montar a sua própria lista.



O game oferece multiplayer online e com opção de usar uma guitarra para certos remixes



Comande a festa!

Por ter sido lançado após Guitar Hero 5, era de se esperar que o visual fosse o mesmo ou até melhor, mas não foi exatamente o que aconteceu. As animações dos DJs podem espantar em alguns momentos e decepcionar também, pois quando você está lá queimando o seu braço de tanto fazer os scratches, o DJ está batendo palmas no palco ou só balançando os braços para tentar agitar a multidão - que por sinal parece que foi inserida no game de

Fica aí a dica: se quiser ser o expert neste game e conseguir todos os troféus, pratique MUITO.



Dentre os personagens selecionáveis, estão GrandMaster Flash, Daft Punk e DJ Shadow



última hora. Todos são pixelizados (muito mesmo!) quando vistos de perto.

O game não possui uma história. O jogador simplesmente escolhe a música ou setlist, o personagem, os acessórios e parte para a festa. DJs famosos dão as caras nos vários cenários psicodélicos, como DJ Shadow, GrandMaster Flash, DJ Yoda e Daft Punk.

Controlando com cuidado

O controle que acompanha o game é bem interessante. Jogar usando apenas três dedos no disco pode parecer fácil, mas não se engane: fazer os movimentos de scratch, apertar o botão certo, mudar o pitch (tom da música) e trocar as trilhas podem agradar os novatos. Agora juntar tudo isso ao mesmo tempo vai fazer você queimar os neurônios em certos remixes.

O crossfader vai exigir que o jogador treine muitos dias (talvez semanas) para dominar os efeitos que ele executa no jogo. No controle o botão é bem sensível, criando certa dificuldade quando é necessário mantê-lo no centro.

Para todos os gostos

A música eletrônica não é muito famosa no mundo dos games e sua inserção pode parecer estranha à princípio, mas o game provou o contrário: os remixes ficaram ótimos. E não foi só esse gênero que deu as caras. Trilhas de Jackson Five, Jay-Z, Eminem, Public Enemy e 50 Cent também estão presentes. Dois jogadores podem tocar juntos usando duas pickups (o controle que acompanha o jogo) ou uma pickup e uma guitarra em algumas músicas.

Algumas trilhas do jogo já estão disponíveis para download na PlayStation Network. A previsão é que haja lançamentos periódicos, da mesma forma que a série Guitar Hero possui.

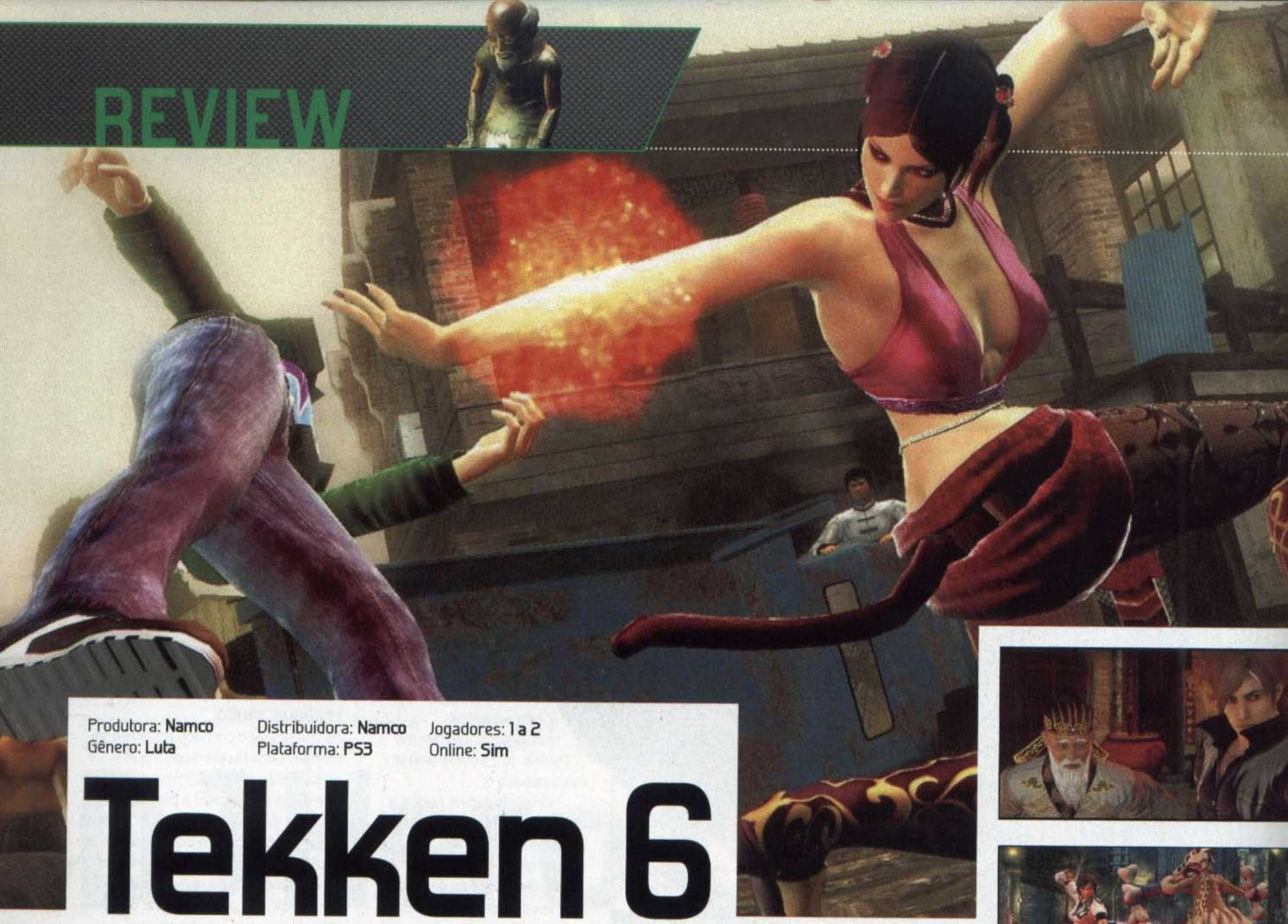
O modo online segue a mesma linha dos games da série musical Hero, proporcionando horas extras de diversão depois que você habilita todos os remixes. Os troféus tem uma dificuldade razoável. Logo na primeira setlist você consegue habilitar algo perto de 10 se prestar atenção no que deve fazer ao longo dos trechos mais complicados. Existem poucos para ganhar no modo online. Para platinar este jogo você vai ter que ralar (e queimar) o seu braço como nunca.

Pratique, muito!

As músicas do começo do game se tornam bem fáceis depois que você pega o jeito dos movimentos. Ganhar cinco estrelas (que é a pontuação máxima de cada nível de dificuldade) pode até fazer você dar risada de tão fácil, mesmo no modo Expert. Mas não vá contando vantagem, pois ao progredir no game você vai pensar três vezes antes de selecionar a dificuldade Expert. Tome cuidado para nao ficar com o braço dolorido de tanto querer completar os scratches quase que infinitos de certas músicas. Apesar de muita crítica quando foi anunciado, DJ Hero surpreendeu até quem não gostava do gênero. Foi uma investida da Activision que realmente deu certo. ■



O controle é interessante mas o crossfader é muito sensível. É preciso muita prática para dominar os movimentos



Produtora: **Namco** Distribuidora: **Namco** Jogadores: **1 a 2**
Gênero: **Luta** Plataforma: **PS3** Online: **Sim**

Tekken 6

É um ano glorioso para o mundo da luta: depois da evolução de *Street IV*, o novo episódio de Tekken apavora offline e online

Por **Alexis Nothernberg**

Após uma espera de dois anos desde o lançamento de *Tekken 6* para os arcades do Japão, finalmente a versão PS3 está disponível. A versão lançada para os consoles corresponde ao *Tekken 6 Bloodline Rebelion*, um upgrade do*Tekken 6* original, com algumas mudanças e dois lutadores novos: Lars Alexander e Alisa.

Em geral, a espera valeu a pena. A parte gráfica está muito boa, com excelentes efeitos de luz, cenários mais lindos e destrutíveis, texturas claramente diferenciáveis (couro, metal, tecidos). Porém, o que mais impressiona no visual são as animações dos personagens, absurdamente bem feitas e que deram vida nova a muitos deles. Talvez os jogadores que não tiveram contato anterior com *Tekken* não percebam, mas os fãs antigos certamente sentirão a diferença da fluidez realista dos golpes. Além disso, os lutadores ficam ainda melhores com as possibilidades de customização (extremamente detalhadas: cabelos, luvas, partes interna e externa da roupa...), que possibilitam que cada um faça um personagem único e singular.

São 40 personagens no jogo, sendo seis exclusivos de *Tekken 6*. Destaca-se o cuidado na criação de cada um dos novatos, não só na parte de animação, mas na jogabilidade (novas bases, golpes e combos).

Novas Técnicas

A inclusão de recursos, como o Bound e Rage, não destruiu a fórmula antiga de sucesso. O Bound consiste em, literalmente, afundar o oponente no chão e fazer com que ele quique, o que permite combos mais longos, variados e bonitos. Já o Rage dá a oportunidade de virada ao jogador que estiver perdendo ao aumentar automaticamente o poder de ataque quando sua energia chega aos 5%. Tais recursos tornaram o jogo mais emocionante e técnico.

O pacote também inclui um modo bônus de aventura, estreado pelo novato Lars Alexander, tendo por objetivo contar a história do jogo (ou para customizar rapidamente seus lutadores).Trata-se de um beat-em-up 3D clássico com movimentação livre mas que, nos momentos de batalha, torna-se *"Tekken"*(inclusive com 100% dos golpes praticáveis). Apesar da ideia ser boa, ela foi muito mal executada, principalmente pela mudança brusca dos comandos e da câmera ("cima" na exploração é normalmente para andar para frente, mas quando entra no modo de batalha se transforma em pulo). Além disso, nas horas de luta, o personagem mira em um único oponente (quase sempre no menos desejado) e, embora haja um botão que troque de alvo, isso é de certa forma bem rústico. Além disso, a obrigatoriedade de completar 100% do modo para liberar todos os finais (extremamente bonitos, mas curtíssimos) pode irritar.

Tekken 6 veio equipado com um modo online simples (lobby com até 4 jogadores), mas que funciona. No primeiro mês do jogo, seu modo online foi amplamente criticado pela falta de opções e pelo grande atraso na resposta dos comandos inseridos, tornando-o quase injogável (mesmo entre jogadores de localidades bem próximas). Porém, com o patch gratuito lançado pela Namco em novembro, os problemas de atraso se resolveram. A falta de opções ainda é uma desvantagem (ainda mais se comparado com jogos como *Blazblue*), mas pelo menos as lutas propriamente ditas funcionam. ■







Nota Final – 9,0

Tekken 6 nasceu nos consoles com um sistema online decepcionante, mas tornou-se muito bom graças a um patch de correção.

Os guerreiros do mundo dos sonhos estão te chamando!

Asda STORY

asda.ongame.com.br

Asda Story traz de volta aos jogadores a verdadeira sensação de um MMORPG, com uma história envolvente e quests especialmente desenvolvidas para que o jogador se sinta uma parte ativa na história do mundo dos sonhos.

Seu sistema único de **soulmate** foi desenvolvido para que a cooperação dentro do jogo atinja um novo patamar, prezando a interação dentro do universo de Asda. Você poderá ter um companheiro para dividir suas alegrias, tristezas e até mesmo experiência, subindo de nível juntos.

Além de tudo isso, o jogo traz gráficos modernos, num ambiente totalmente 3D.

Agora você não precisa mais sonhar com um MMORPG assim, pois ele já está aqui.

Receba um kit de iniciante para ajudar nos seus primeiros passos em Asda Story

Cadastre-se através do endereço e ganhe!* www.ongame.com.br/asda/playstation

*O kit é válido para contas criadas até o dia 31/01/2010.

©2008 Maxon & MGAME Corp. - ©2009 Ongame

ONGAME

www.ongame.com.br

D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 950,00









PLAYSTATION 3
R$ 1150,00





XBOX 360
Consulte









Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia





Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3229-8946

Shopping São Paulo
Rua Santa Ifigênia, 364 - Lj. 1 e 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3224-0296

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj.
Santa Ifigênia - São Paulo -
Tel.: 3326-0765

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS









RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52

CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP

TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA American Express Visa Electron REDE SHOP

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR



Produtora: **From Software** Distribuidora: **Atlus** Jogadores: **1 a 4**
Gênero: **RPG** Plataforma: **PS3** Online: **Sim**

Demon's Souls

Um épico medieval. Daqueles jogos que todos admiram, mas poucos terão coragem de se aventurar a terminar

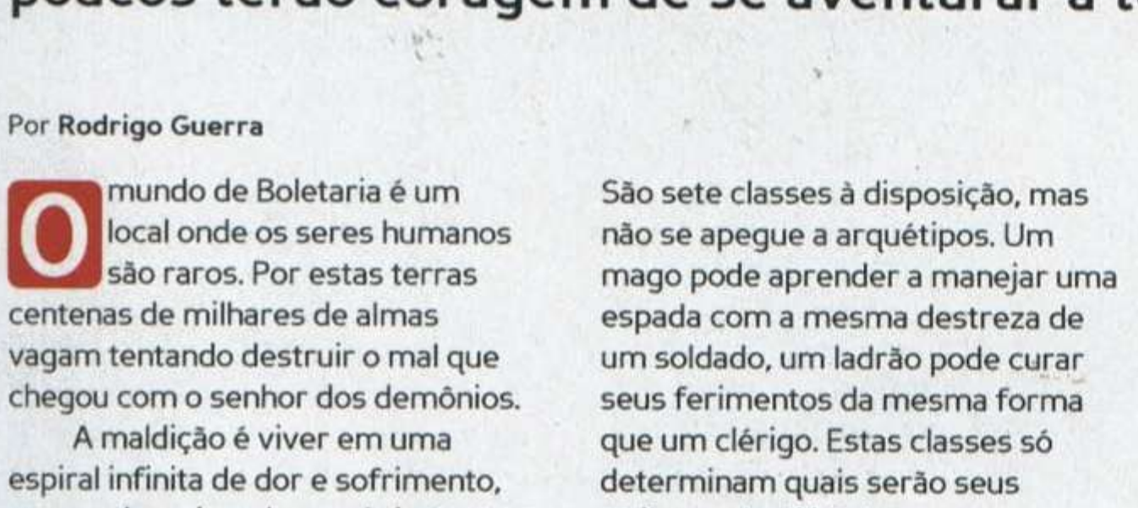
Por **Rodrigo Guerra**

O mundo de Boletaria é um local onde os seres humanos são raros. Por estas terras centenas de milhares de almas vagam tentando destruir o mal que chegou com o senhor dos demônios.

A maldição é viver em uma espiral infinita de dor e sofrimento, morrendo e vivendo a cada instante. Neste jogo, você é um desses guerreiros que vão lutar contra este ser infernal. Mas fique avisado desde já: *Demon's Souls* é extremamente difícil, e não é no sentido figurado.

São sete classes à disposição, mas não se apegue a arquétipos. Um mago pode aprender a manejar uma espada com a mesma destreza de um soldado, um ladrão pode curar seus ferimentos da mesma forma que um clérigo. Estas classes só determinam quais serão seus atributos, habilidades e equipamentos iniciais. Depois disso, o que acontecer com seu herói estará sob sua responsabilidade.

Não existe dinheiro, pontos de experiência ou coisas do tipo. Tudo é comprado com almas coletadas dos corpos dos soldados liderados pelo demônio. Quer aumentar um ponto em algum atributo? Use almas. Quer comprar uma armadura melhor? Use almas. Aprender uma magia? Use almas. Ah, mas estas almas são valorizadas por um simples motivo: são difíceis de conseguir.



A dificuldade é tão absurda que poucos vão conseguir terminar essa aventura épica

Matar um soldado será fácil. Passar por uma horda deles e voltar vivo é o problema. E basta que um deles o derrube para que você perca todos os pontos adquiridos até ali. Você vai chorar revoltado porque foi castigado. Mas a culpa foi sua.

Porém, derrotar um cavaleiro gigante será uma grande vitória. Arrancar as escamas de um dragão vermelho será como viver uma lenda. A recompensa por seus feitos é tão gratificante que no final das contas, toda frustração será esquecida. Um golpe de ânimo vai atingi-lo como uma luz que desce do céu e lava a sua alma. Você vai se sentir poderoso, invencível.

Demon's Souls é jogo para poucos. Ele é único. O modo online, por exemplo, não permite que você converse com outros jogadores livremente. Nada de usar seu headset ou teclado virtual. Suas opções estarão limitadas a palavras predeterminadas para descrever um perigo adiante, onde existe um tesouro ou se o local é seguro.



Você pode convocar estas pobres almas para ajudá-lo a derrotar uma aranha gigante. Pode desafiar campeões de outrora para um combate. Mas o sentimento será de solidão, do início ao fim. Amor e ódio vão acompanhá-lo enquanto estiver ouvindo a música tenebrosa de fundo.

Demon's Souls é realmente um grande jogo, será inesquecível e vai marcá-lo pelo resto de sua vida. ■

Nota Final – 9,0

Modo online à moda antiga. *Demon´s Soul* não usa headset e nem teclado. Apenas mensagens prontas.

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br



- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS
R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA





3333-7925
3331-7286







X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL



SONY PSP
R$ 700,00



1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

Produtora: **Media Molecule**
Gênero: **Aventura**

Distribuidora: **SCE**
Plataforma: **PSP**

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

LittleBigPlanet

Versão para o portátil mantém a qualidade e consegue trazer melhorias que fazem falta na versão do console de mesa

Por **Vinicius Lima**

Desde seu lançamento, há um ano, a versão de *LittleBigPlanet* para PS3 alcançou um sucesso absurdo. Claro, poder criar, compartilhar e adquirir novas fases online faz com que a vida útil do jogo não tenha fim. Com tanta popularidade, a Sony decidiu encolher a série no PSP e o trabalho foi bem feito.

Pequeno Grande Planeta

LittleBigPlanet para PSP não é uma mera adaptação da versão do PS3, mas uma nova aventura, tão boa quanto a original, embora mais curta. Após a divertida introdução, somos levados a um estágio tutorial, que mostra o nome dos produtores do jogo. Em uma das paredes do estágio, é possível ver um carimbo com os dizeres "PequenoGrandePlaneta – Brasil". A tela para seleção de fases continua sendo o enorme globo, que mostra as áreas descobertas durante a aventura.

A mecânica do jogo também não mudou. Você personaliza seu Sackboy com alguns dos poucos itens disponíveis no início, e parte para sua jornada. Na versão portátil, é possível transitar por apenas dois planos, em cenários muito bem elaborados, desvendando vários quebra-cabeças.

Na parte de trilha sonora, as faixas são mais variadas do que a versão para PS3 e cada música segue o estilo de sua fase, dando um clima adicional a cada uma delas. Os controles continuam simples, mais precisos do que a sua versão grande, sem contar com os aprimorados aspectos físicos do jogo.

Grande parte da diversão, na versão para PS3, consiste em se juntar com mais três amigos na sala da sua casa e partir numa aventura em time. O máximo de interação multiplayer é o compartilhamento de fases, que pode ser online ou por conexão local. Um diferencial da versão para PSP é a vantagem de poder armazenar as fases criadas por outros jogadores em seu cartão de memória, já que, conectado, o portátil consome uma grande parcela de bateria. Claro que *LBP* PSP é muito bonito e divertido, mas tudo seria muito melhor se o modo cooperativo não tivesse sido deixado de fora, tanto local quanto online, o que é uma pena.

LBP consegue manter a qualidade da versão de console e é tão imperdível quanto o original. ■

Nota Final – 8,5





Mesmo reduzido para se adaptar ao tamanho do portátil, LBP não perdeu o charme da versão original

Os mais atentos podem notar uma certa simpatia dos produtores com o nosso país. Fique de olho no tutorial.

AION™

UM MUNDO DIVIDIDO. UMA JORNADA AO DESCONHECIDO.

CONHEÇA O JOGO ONLINE MAIS AGUARDADO DO ANO!

www.AionOnline.com

Para mais informações sobre Aion no Brasil, acesse: levelupgames.com.br/aion

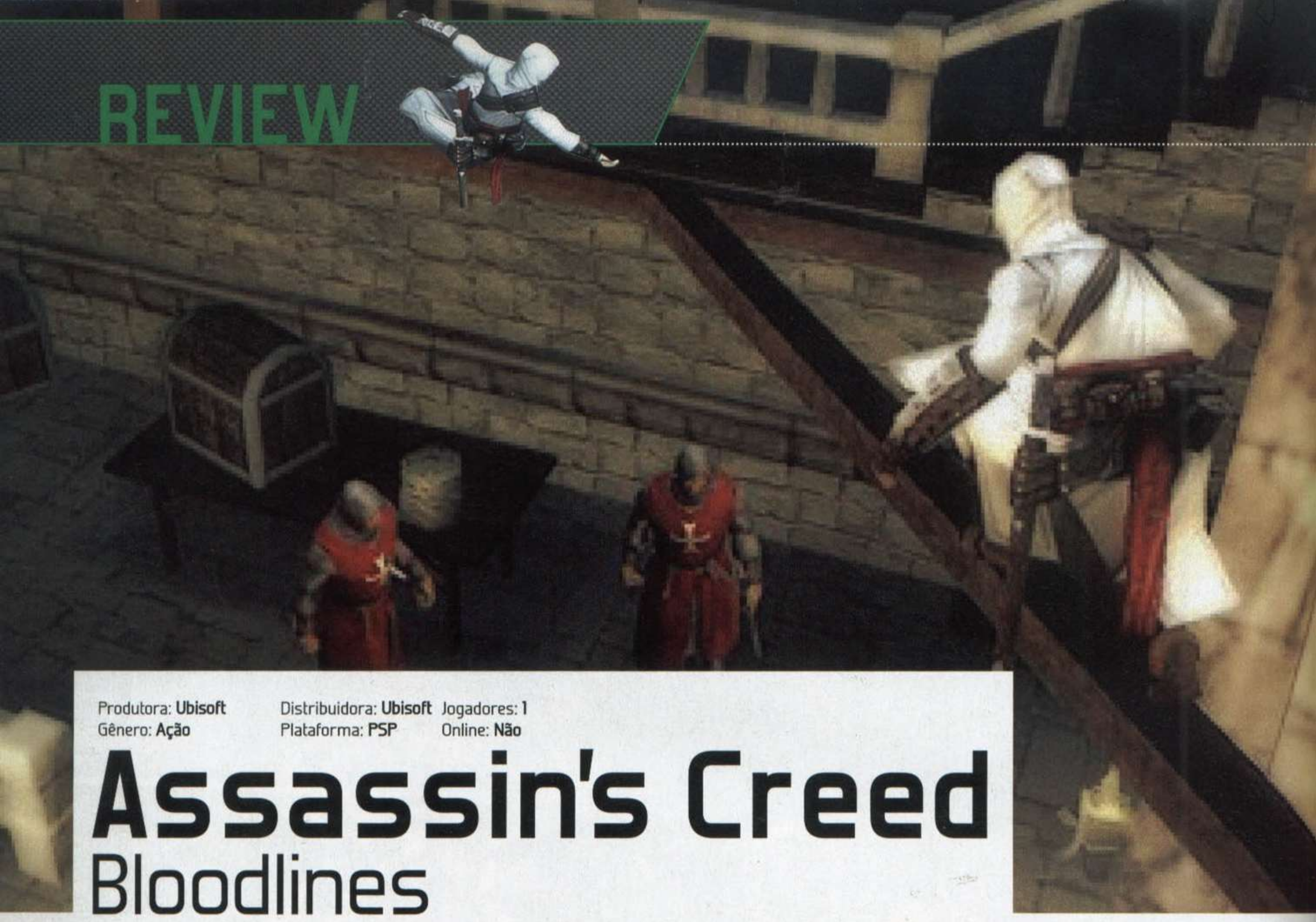
NCSOFT

AION

Level Up!
levelupgames.com.br

14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Categoria: Estratégia
Contém: Assassinato

©NCInteractive, Inc. Todos os direitos reservados. Aion, NCsoft, o logotipo NC e todos os logotipos e designs associados são denominações comerciais ou marcas registradas da NCsoft Corporation. Todas as demais denominações comerciais ou marcas registradas são de propriedade dos seus respectivos titulares.



Produtora: **Ubisoft** Distribuidora: **Ubisoft** Jogadores: **1**
Gênero: **Ação** Plataforma: **PSP** Online: **Não**

Assassin's Creed
Bloodlines

Episódio exclusivo para o portátil é o verdadeiro elo entre o primeiro e o segundo jogo da série

Por **Leandro Rodrigues**

Foi-se o tempo em que para acompanhar a sua franquia preferida era necessário apenas um console de mesa. Hoje em dia os jogos são lançados a uma velocidade alucinante e em várias frentes diferentes. Esse é o caso de *Assassin's Creed*, franquia criada em 2007 pela Ubisoft para PlayStation 3.

O jogo, apesar de repleto de problemas, empolgou o público e fez com que uma continuação fosse anunciada pouco tempo depois. Acontece que o primeiro e o segundo *Assassin's Creed* possuem enredos marcados por lembranças diferentes de uma mesma pessoa, Desmond. Para amarrar essas duas histórias, a Ubisoft criou *Assassin's Creed: Bloodlines*, exclusivo para PSP.



Os mesmos erros e acertos

Bloodlines coloca o jogador exatamente no mesmo ponto onde o primeiro jogo, para PS3, terminou. Altair está procurando um tesouro escondido na ilha de Chipre.

Algo digno de destaque é que o jogo do PSP é muito parecido com a versão de console de mesa. O mundo é aberto, repleto de missões secundárias para fazer e batalhas para superar. Explorar o cenário, subindo em prédios e pulando em montes de feno é simples e intuitivo, mesmo com a ausência de um segundo analógico. Infelizmente, os problemas ficam por conta da câmera que insiste em colocar tudo na pior posição possível, impossibilitando que o jogador consiga enxergar o que está para vir. Na parte das batalhas, Altair possui quatro armas: adaga, facas para arremessar nos alvos, espada longa e a famosa lâmina retrátil que surge no lugar de um dos dedos do protagonista. Em *Bloodlines* as coisas são bem mais escancaradas do que no primeiro jogo. Ação furtiva é algo opcional, para não dizer completamente dispensável. Vira e mexe Altair está no meio de uma luta contra templários, no meio do povo, para todo mundo ver. Apesar desses problemas *Bloodlines* não é um jogo ruim, longe disso. As suas quase sete horas de aventura são uma sucessão de acontecimentos e não existe tempo para relaxar.

Assassin's Creed: Bloodlines é um bom jogo de PSP que sofre com os mesmos problemas do primeiro jogo, mas que, também como o primeiro jogo, é indispensável. Principalmente se você pretende jogar o *AC2* e não quer deixar nenhum detalhe desta trama envolvente. ■

Nota Final – 7,0



Ação furtiva nada, em Bloodlines o negócio é descer a porrada sem dó nenhuma

Com alguma sorte *Assassin's Creed: Bloodlines* pode ser um jogo que migre para o PS2.

GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim

XBOX360
Wii
DS
PS2

MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil



Trine

Produtora: **Atlus**
Distribuidora: **Frozenbyte**

Jogadores: **1 a 3**
Gênero: **Ação**

Plataforma: **PS3**
Online: **Sim**

Por **Leandro Rodrigues**

A falta de criatividade dos produtores causa fenômenos estranhos. *Trine* claramente é um jogo inspirado no consagrado *The Lost Vikings*, sucesso dos anos 90. Até aí, nada demais, o que intriga é que um game de ação 2D, estilo plataforma, inspirado em um antigo sucesso, seja muito melhor do que vários lançamentos de hoje em dia.

O jogador embarca em um mundo de fantasia onde os três protagonistas estão presos por um artefato mágico. Isso obriga o trio a trabalhar em conjunto para livrar a terra de uma terrível ameaça.

Terminar Trine exige muito mais do que sair correndo, destruindo inimigos e abrindo portas. É necessário usar a habilidade dos três para superar os desafios. O cavaleiro funciona como um bruto, empunhando uma espada e se livrando dos inimigos em grandes dificuldades. A ladra possui um arco e fecha e um um gancho que permite que ela se pendure em múltiplos pontos em áreas com madeiras. Por último, o mago é capaz de utilizar magia para manipular pedras, plataformas e outras coisas que funcionem como contraponto.

Infelizmente, diferente de *The Lost Vikings*, *Trine* não oferece tantos desafios. Isso acontece porque o trio é muito desequilibrado, enquanto o cavaleiro sofre para superar alguns desafios, a ladra praticamente é autossuficiente, superando a grande maioria dos obstáculos sem ter de "pedir" ajuda para os companheiros.



Escolha entre controlar um guerreiro, um mago ou uma arqueira no game

Esse problema praticamente desaparece se você optar por uma partida multiplayer com outros dois jogadores. Desta maneira cada um assume o controle de um dos personagens e são obrigados a se ajudar para superar os obstáculos.

Mas *Trine* consegue se destacar por outros aspectos também. As leis da física foram bem empregadas em todos os quebra-cabeças do jogo.

Na parte visual, todos os detalhes conseguem deixar de queixo caído, como o efeitos de luz e partículas caindo em todos os cenários. A trilha sonora e efeitos não oferecem nada demais, mas cumprem bem a sua função.

Trine é um daqueles jogos que consegue apelar para o lado nostálgico dos jogadores mais antigos sem deixar de lado toda beleza e qualidade que a nova tecnologia atual pode oferecer. ■

Nota Final – 7,5



Dragon Ball
Raging Blast

Produtora: **Spike**
Distribuidora: **Namco Bandai**

Jogadores: **1 a 2**
Gênero: **luta**

Plataforma: **PS3**
Online: **não**

Por **Amer Houchaimi**

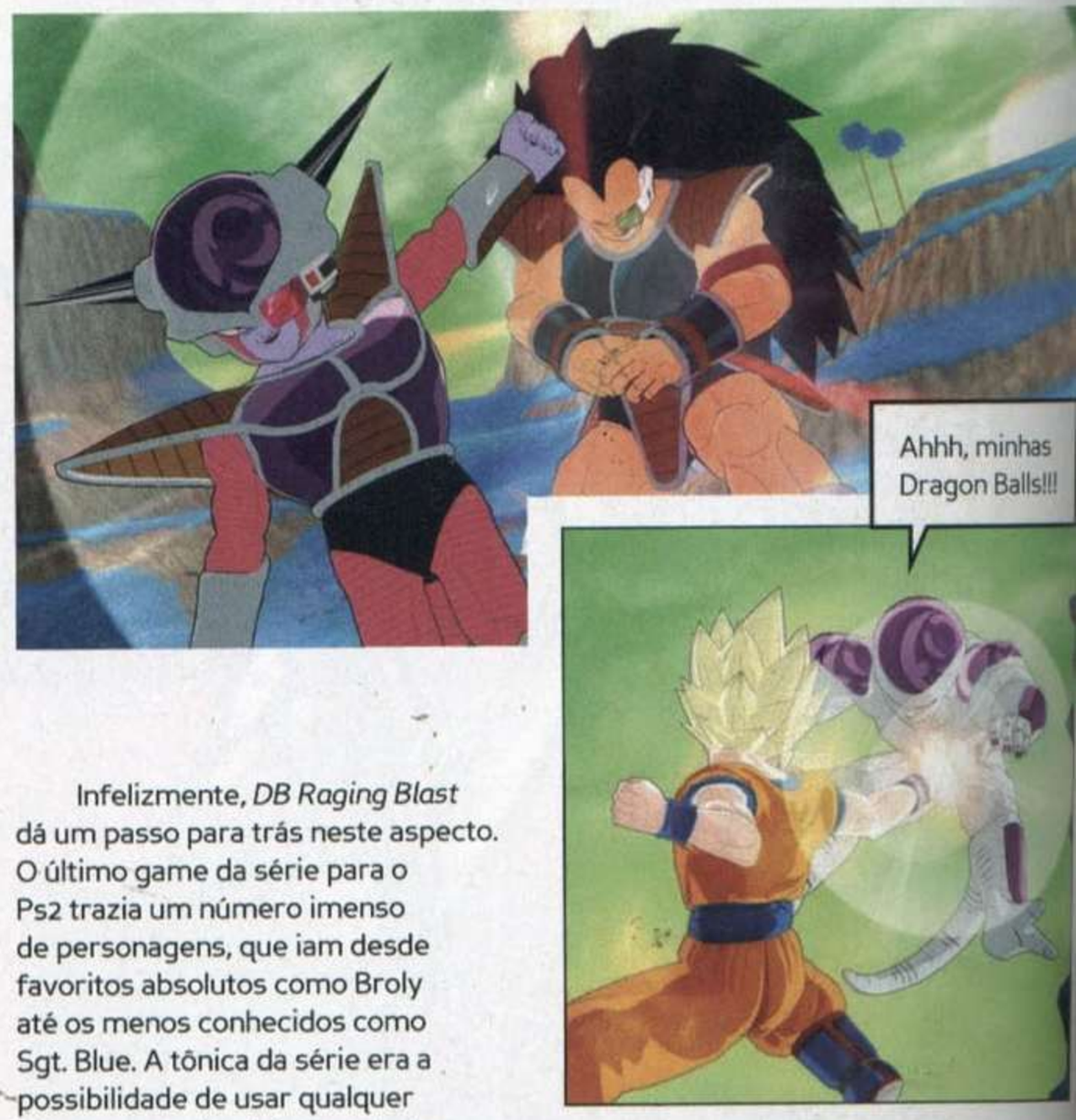
Dragon Ball Raging Blast é o mais novo jogo da série *Budokai Tenkaichi*, que iniciou sua trajetória no Ps2. Para quem não está familiarizado, esta série abandona o combate complexo de um jogo de luta 3D em função de uma jogabilidade mais simples, que visa a recriar com fidelidade os embates titânicos do desenho animado. É possível se movimentar em todas as direções em um grande cenário, atacar o oponente para abrir sua guarda e derrotá-lo com um dos poderosos ataques que são marca registrada da série.



Os controles são bem simples e permitem inúmeras variações de ataque. Em poucas horas, é possível dominar o jogo como um veterano, algo reforçado pelo fato de todos os lutadores possuírem movimentos praticamente iguais, com exceção de seus ataques especiais.

Infelizmente, *DB Raging Blast* dá um passo para trás neste aspecto. O último game da série para o Ps2 trazia um número imenso de personagens, que iam desde favoritos absolutos como Broly até os menos conhecidos como Sgt. Blue. A tônica da série era a possibilidade de usar qualquer personagem da série, mas o elenco foi reduzido drasticamente aqui. Uma necessidade para que as próximas versões de Ps3 se tornem atraentes, mas um desrespeito para quem esperava uma versão aprimorada do jogo de Ps2.

A jogabilidade simples e visual fiel à animação podem atrair jogadores que não conhecem a série, mas os veteranos vão preferir esperar um próximo game com um elenco mais robusto. ■



Nota Final – 6,0

Se esse povo cabeludo de *DBZ* conversasse sobre seus sentimentos ao invés de explodir cenários, haveria menos violência no mundo

LANA GAMES

Desde 1998

PSP



NINTENDO DS™





PLAYSTATION 3

Wii™

PS2















XBOX360





Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000



Controle Total

Quem gosta de videogame sempre tem com o que gastar o seu dinheiro, mesmo que seja com acessórios suspeitos e nada convencionais

PS3 de Ouvido

Já pensou controlar o seu PlayStation 3 do lugar que você quiser e sem ter um PSP? A SonyEricsson lançou o Aino, um modelo muito especial de celular que tem a função de controlar o seu PS3, via wi-fi ou internet. Com isso você pode, mesmo do seu trabalho, colocar o seu PS3 para baixar aquela demo que saiu no meio da tarde. Além disso, é possível assistir a videos, ouvir músicas e até ver fotos que estão armazenadas no HD do PS3.

Se não bastasse esse tremenda função, o aparelho ainda é 3G GSM. Tem tela de 3 polegadas com câmera de 8 megapixels, editor de fotos, gravador de video, Facebook, Youtube e aplicativos Google.

Acredite, além de todas essas funções, o SonyEricsson Aino também faz e recebe ligações. Infelizmente o aparelho ainda não é vendido oficialmente no Brasil, mas em sites de leilões.

Preço: US$ 1.300,00 a US$ 2.000





PSP Mini Arcade

Ao navegar em sites de leilões no estilo do ebay, é possível se deparar com verdadeiras obras de inutilidade. Quer transformar o seu PSP em um arcade? Esse papelão não vai trazer mais potência ao seu aparelho portátil, apenas deixar seu console com o aspecto de um arcade tosco. Tem quem goste!

Preços: £ 5,00
Onde comprar: www.suck.uk.com

PS3 3-in-1 Wireless Pad

Um controle remoto para controlar a bagunça da sua sala. Esse simples acessório vai permitir que você desfrute dos jogos de PlayStation 3, controle os filmes em bluray e ainda acesse um teclado para conversar com seus amigos na PSN. O pequeno aparelho não é um primor em conforto, já que o design dele é completamente quadrado, mas sua vida ficará muito mais simples.

Preço: US$ 30,00
Onde comprar: www.superufo.com



PlayStation Store

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

Interpol: The Trail of Dr. Chaos
Um jogo para acabar com a sua vida social. *Interpol* é uma coletânea de casos bizarros e seu objetivo é encontrar pistas em cenários entulhados de coisas para ajudar a solucionar cada um deles. Sensacional!

Preço: US$ 9,99



TMNT: Reshelled
Quem se divertiu jogando *Tartarugas Ninjas* nos arcades e no Super Nintendo na década de 90 não pode perder essa versão totalmente melhorada. Um verdadeiro presente para os nostálgicos.

Preço: US$ 14,99



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

Egma Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COMPRA - VENDA - TROCA



A sua loja de VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS















Os melhores jogos c/ os melhores preços estão aqui aproveite !....

Assistência Técnica Especializada em Todos Vídeo Games

PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS



COMPRAMOS SEU VÍDEO GAME USADO DINHEIRO NA HORA !

VISA MasterCard REDE SHOP AMERICAN EXPRESS

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.

Assistência Técnica c/ Preços Especiais p/ Lojistas.

4332-4430

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

www.egmagames.com.br

e-mail: contato@egmagames.com.br

BOOMERANG GAMES

Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master

PLAYSTATION 3

XBOX360

Wii

PSP

NINTENDO DS



Promoção Playstation 2 Slim

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

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

REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

“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

TROFÉUS



- **História (h):** prêmios para desafios diretamente ligados aos acontecimentos do modo principal de jogo.
- **Extras (e):** troféus para atividades extras, como coletar itens ou executar ações especiais que fujam dos objetivos centrais.
- **Multiplayer (m):** troféus que premiam atos especiais em modalidades multiplayer, às vezes offline, mas online na maioria das vezes.

Categorias de troféus

- **Dificuldade:** ★ ★ ★ ★
- **Offline:** 46 troféus
- **Online:** 4 troféus
- **Modo Central:** 10 troféus
- **Extras:** 40 troféus
- **Bronze:** 38 troféus
- **Prata:** 10 troféus
- **Ouro:** 2 troféus
- **Platina:** 1 troféu
- **É preciso terminar:** 1 vez

Esta cena prova que Eddie Riggs poderia ser amigão do Gorpo, dar uns malhos com a Teela e chutar a bunda do Esqueleto antes que o Príncipe Adam pudesse sequer esboçar uma reação

Brütal Legend



ONE HIT WONDER
Compre o primeiro upgrade no Motor Forge.



SERPENT SAMARITAN
Liberte 40 Bound Serpents (confira o mapa na página 115).



SERPENT SPANKER
Liberte 80 Bound Serpents (também estão na página 115).



FLOWERSLAVE
Evoque todos os Motor Forges (as indicações . estão na página 114).



NOW YOU MUST TELL THE TALE
Ache os itens Artifact of Legends (pág. 114).



VIRTUOSO
Aprenda todos os solos de guitarra (guie-se com o mapa da página 114).





Bound Serpents são estátuas de serpentes que ficam enterradas no chão. Destrua as correntes para libertá-las



VOICES FROM BEYOND
Desbloqueie as músicas na Mouth of Metal. Para isso, encontre as lojas Buried Metal, consiga todos os upgrades para o carro e também encontre os solos de guitarra.



TOURIST
Encontre todos os binóculos espalhados pelos cenários para completar o desafio das Landmark Viewers (as localizações estão no mapa da página 115).



PROTECTOR
Execute 20 emboscadas, defesa de postos ou missões de morteiro. Para facilitar a sua vida nesta tarefa, invista em emboscadas com o solo Bring It Home para devastar os inimigos rapidamente.



OVERKILL
Encontre o caçador ("Caçador #1", pág. 114) para acessar missões nas quais é preciso destruir uma quantidade de inimigos de uma raça. Quando terminar, volte e pegue uma nova tarefa. Após um tempo, o caçador vai mudar de lugar ("Caçador #2", pág. 114) . Os inimigos mais chatos de achar são Guillotars e Reapersteeds, encontrados em Black Tears.



SQUEAL LIKE A CHICKEN
Complete as missões secundárias de corrida. Em Dark Tears, fale com Fletus

CHECKLIST

Contemple a lista completa de troféus de Brütal Legend. Assinale todas e torne-se o deus do METÓOOL!!!

- [ ] 1. One Hit Wonder (h)
- [ ] 2. Serpent Samaritan (o)
- [ ] 3. Serpent Spanker (o)
- [ ] 4. Flowerslave (o)
- [ ] 5. Now You Must Tell the Tale (o)
- [ ] 6. Virtuoso (o)
- [ ] 7. Voices From Beyond (o)
- [ ] 8. Tourist (o)
- [ ] 9. Protector (o)
- [ ] 10. Overkill (o)
- [ ] 11. Squeal Like a Chicken (o)
- [ ] 12. Some Demon Flesh Your Bumper (o)
- [ ] 13. Silence, Groundwalker (o)
- [ ] 14. Euthanasia (o)
- [ ] 15. Death From Above (o)
- [ ] 16. Dollpocalypse (o)
- [ ] 17. Ringleader (o)
- [ ] 18. Painkiller (o)
- [ ] 19. Six Degrees of Schafer (m)
- [ ] 20. Got a Car and a Date (h)
- [ ] 21. Start a Revolution (h)
- [ ] 22.Thick as a Baby's Arm (h)
- [ ] 23. Hair Remover (h)
- [ ] 24. French Kiss Instructor (h)
- [ ] 25. Chicks n' Booze n' Stuff (h)
- [ ] 26. Ran to the Hills (h)
- [ ] 27. Fistfull of Fog (h)
- [ ] 28. No More Tears (h)
- [ ] 29. Victor (m)
- [ ] 30. Master of the Flame (o)
- [ ] 31. Practice Bloody Practice (o)
- [ ] 32. Master of The Tear (o)
- [ ] 33. Master of The Blood (o)
- [ ] 34. Armchair General (o)
- [ ] 35. Quill Tosser (o)
- [ ] 36. Coolest Thing Ever (o)
- [ ] 37. Beast Master (o)
- [ ] 38. Loyal Customer (o)
- [ ] 39. Serpent Savior (o)
- [ ] 40.Favored (o)
- [ ] 41.Sellout (o)
- [ ] 42.I've Never Touched Axe Before (o)
- [ ] 43.Subjugator(m)
- [ ] 44.Boar Bather (o)
- [ ] 45.Groupie (h)
- [ ] 46.Roadie (o)
- [ ] 47.Legend (o)
- [ ] 48.Metal God (o)
- [ ] 49.Rock God (m)
- [ ] 50.Iron Fist (m)
- [ ] 51.Conquerer (o)

Brutäl Legend deveria dar um troféu por encher tanto o saco de Ozzy ao longo da história. Pobre Príncipe das Trevas...





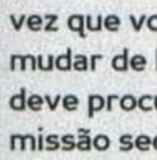
Comprar os upgrades para a caranga ajuda a ganhar troféus e impressiona o mulherio

para participar de corridas. Cada vez que você vence, Fletus vai mudar de lugar no mapa. Você deve procurar por uma nova missão secundária com o nome de Fletus no mapa e vencer todas as nove corridas. É indicado encarar essas missões após evoluir completamente o The Druid Plow.



SOME DEMON FLESH ON YOUR BUMPER
Elimine 150 inimigos com o Deuce. Pode ser usando sua arma ou da forma convencional, atropelando-os.

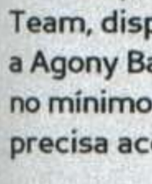
SILENCE, GROUNDWALKER
Pule e fique por mais de 5 segundos no ar. Não é preciso ser um gênio para sacar: escale uma montanha e salte do topo dela.



EUTHANASIA
Em primeiro lugar, evolua e consiga a Pain Lifter, uma espécie de "catapulta do mal". Em Double Team, dispare a danada e controle a Agony Ball até um grupo com, no mínimo, 15 vítimas. A explosão precisa acertar todos.



DEATH FROM ABOVE
Destrua 20 inimigos com a Bleeding Death. Compre-a por 450 fans e toque um solo para evocá-la. Há uma boa tática: jogue contra Ironheade e deixe-o pegar todas fan geysers e mass units; enquanto isso, foque em evoluir e crie uma pequena força defensiva. Quando o oponente tiver grupos grandes, invista e use a Bleeding Death.



DOLLPOCALYPSE
Acerte seis inimigos com uma explosão de double team do Brood (habilidade que deve ser usada junto com um aliado, aperte ▲ perto de outra unidade). A melhor forma é jogar contra Drowning Doom no mapa Feeding Area, por ser menor e favorável para pequenas explosões. Capture o geyser à direita e corra para os outros dois à esquerda para evoluir rapidamente para o nível 3. A partir disso é moleza.



RINGLEADER
Prenda 15 inimigos com o Ring of Fire de Double Team do Baron´s Fire. Jogue contra Tainted Coil em Feeding Area e atraia os inimigos para perto dos geysers, então dirija e circule-os para formar o Ring of Fire.



PAINKILLER
Atropele 25 adversários com o tanque Rock Crusher.



SIX DEGREES OF SCHAFER
Troféu viral. O único meio de ganhá-lo é entrar em uma partida online e enfrentar alguém que já o possua.



GOT A CAR AND A DATE
Complete a missão "Welcome to the Age of Metal".

START A REVOLUTION
Complete a missão "Exploited in the Bowels of Hell".

THICK AS A BABY'S ARM
Encare e finalize a missão "Lair of the Metal Queen".



HAIR REMOVER
Complete a fase "Battle for Bladehenge".



FRENCH KISS INSTRUCTOR
Complete a fase "Pilgrimage of Screams".



CHICKS N' BOOZE N' STUFF
Complete a fase "Sanctuary of Sin".



RAN TO THE HILLS
Complete a fase "It's Raining Death".



FISTFULL OF FOG
Complete a fase "Dry Ice, Wet Graves".



NO MORE TEARS
Complete a fase "Sea of Black Tears".



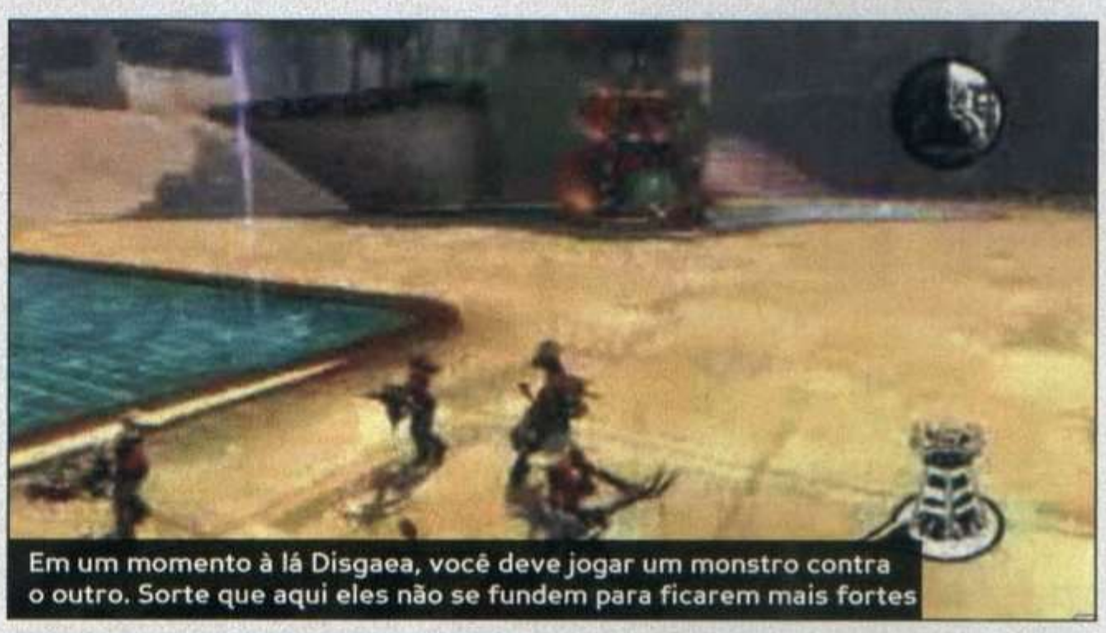
Al Stage Battle e faça o Double Team com as unidades que você deixou passar.



PRACTICE BLOODY PRACTICE
Ganhe uma Al Stage Battle em qualquer nível de dificuldade.



MASTER OF THE TEAR
Faça Double Team com todas as unidades dos Drowing Doom. Faça no modo história ou (mais prático) no modo Al Stage Battle.


Em um momento à lá Disgaea, você deve jogar um monstro contra o outro. Sorte que aqui eles não se fundem para ficarem mais fortes





MASTER OF THE BLOOD
Faça Double Team com todas as unidades dos Tainted Coil. Esse troféu você só conseguirá jogando no modo Al Stage Battle.



VICTOR
Ganhe uma partida ranqueada no modo multiplayer.



MASTER OF THE FLAME
Faça Double Team com todas as unidades dos Ironheads. Dá para conseguir isso no modo história. Caso não consiga, entre no modo





ARMCHAIR GENERAL
Vença o computador no modo Al Stage Battle apenas com ordens e solos. Não execute nenhum ataque direto ou vai perder o troféu.



QUILL TOSSER
Atordoe e agarre um Urchin (aqueles porcos-espinhos que são encontrados em qualquer canto) e jogue contra um Tollusk (os cachorros gigantes com braceletes e coleira de espinho). Quando um Tollusk não estiver sendo atacado por sua tropa, atraia-o para perto de um Urchin e execute sua tarefa.

TROFÉUS





BEAST MASTER
Existem seis espécies de animais que podem servir de montaria. Antes você precisa atordoá-los com o Shock da guitarra (alguns precisam de muitos ataques até ceder) e chegar perto para montar. Os animais são:

• Tollusk: são cachorros gigantes com coleira e braceletes de espinhos. São encontrados em todos os lugares, exceto na região de Dark Tears.

• Guillotar: são animais muito estranhos, com pernas de pau, um machado na parte traseira e uma guilhotina na frontal. Ficam na Região de Dark Tears.

• Laser Panther: panteras que lançam lasers pelos olhos. Ficam na região cheia de árvores onde vivem amazonas e Metal Beasts.

• Reaper Steed: é o cavalo do Reaper, só encontrado sem o seu dono. Ele fica na região de Dark Tears, a última região inferior da direita.





• Hextadon: são mamutes gigantes com chifres de metal, habitam a região gélida.

• Raptor Elk: alces fáceis de encontrar (exceto em Dark Tears).

• Razorfire Boar: espécie de javali com rodas, encontrado em uma região perto de Sanctuary of Sin. Há uma missão principal na qual é preciso destruí-los para conseguir armas para as mulheres; aproveite para montar na criatura.



COOLEST THING EVER
Vá à região gelada e, ao avistar um Hextadon, suba em uma área alta e salte com o Deuce para aterrissar no bicho.



IRON FIST
Vença uma AI Stage Battle na dificuldade normal. Não é preciso grande estratégia para isso.



LOYAL CUSTOMER
Compre todos os upgrades no Motor Forge. É necessário terminar o jogo para habilitar todos os upgrades para compra.



SERPENT SAVIOR
Liberte 120 Bound Serpents (consulte o mapa na página ao lado).



FAVORED
Conquiste 3 mil Fire Tributes. A melhor maneira é cumprir todas as missões secundárias do jogo.



SELLOUT
Conquiste 250 mil fans. Vale em qualquer modo de jogo e é acumulativo.



I'VE NEVER TOUCHED AN AXE BEFORE
Destrua 300 inimigos com a guitarra. Vale em qualquer modo de jogo e da forma que quiser, seja solando, com fogo ou eletricidade.



SUBJUGATOR
Vença 10 partidas ranqueadas no modo multiplayer.



BOAR BATHER
Termine o jogo, monte um Razorfire Boar e vá para Sea of Black Tears. Acelere com tudo, passe pela rampa e derrube a Rezorfire Boar no oceano. Escape com vida desta experiência e ganhe o troféu.



GROUPIE
Termine o jogo no nível mais fácil de dificuldade.



ROADIE
Arrisque mais e termine o jogo no nível Normal de dificuldade.



LEGEND
Seja Heavy Metal e termine o jogo no nível Brutal de dificuldade.



METAL GOD
Conquiste 100% dos objetivos e segredos.



CONQUERER
Ganhe 50 partidas ranqueadas multiplayer.



ROCK GOD
Conquiste todos os troféus e platine. ■

Colecionáveis

Encontre aqui os Solos, Motor Forges e Artifacts



Consiga todos os troféus com o poder do METÓOOL ou os deuses do rock vão amaldiçoá-lo a ser um frangote de cinquenta...





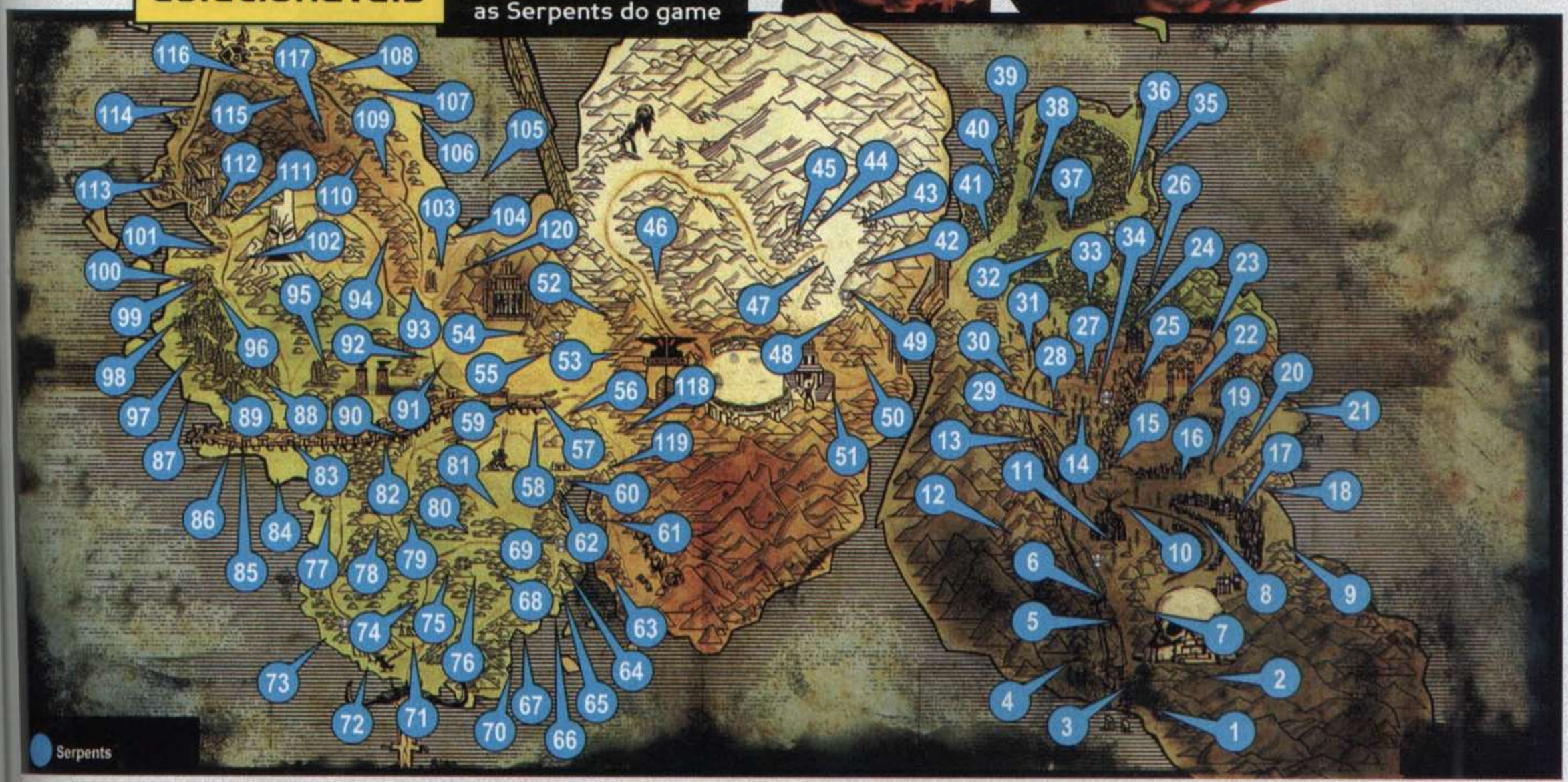
Colecionáveis

Encontre aqui os Jumps e Landmarks do jogo



Colecionáveis

Encontre aqui todas as Serpents do game



... quilos fã de NX Zero.

TROFÉUS

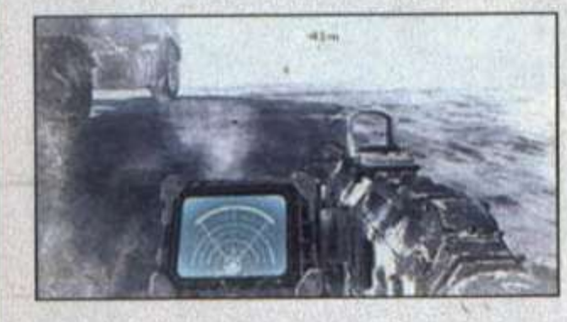


Esses helicópteros me lembram Urban Strike... vou comprar a Old!Gamer para matar a saudade!

Categorias de troféus

- Dificuldade: ★★★★
- Troféus Offline: 50
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 11
- Troféus Modo Extra: 48
- Troféus de Bronze: 38
- Troféus de Prata: 10
- Troféu de Ouro: 2
- Troféu de Platina: 1
- É preciso terminar: 1 vez

Call of Duty Modern Warfare 2





A escolha de nível de dificuldade acontece durante o treino, após o treino de tiro ao alvo



BACK IN THE SADDLE
Um pequeno tutorial para você se situar no jogo. No final dele você ganha uma troféu de lambuja.



DANGER CLOSE
Termine a missão "Team Player" em qualquer dificuldade.



COLD SHOULDER
Termine a missão "Cliffhanger" em qualquer dificuldade e fature mais um troféu.



TAG'EM AND BAG'EM
Termine a missão "Takedown" em qualquer dificuldade.



ROYALE WITH CHEESE
Termine a missão "Wolverines!" em qualquer dificuldade.



SOAP ON A ROPE
Termine a missão "The Gulag" em qualquer dificuldade.



DESPERATE TIMES
Termine a missão "Contingency" em qualquer dificuldade.



WHISKEY HOTEL
Termine a missão "Second Sun" em qualquer dificuldade.



THE PAWN
Termine a missão "Loose Ends" em qualquer dificuldade.



OUT OF THE FRYING PAN...
Complete a missão "Enemy of My Enemy".



FIRST DAY OF SCHOOL
Complete o tutorial e a missão "Team Player" na dificuldade Veteran.



BLACK DIAMOND
Complete a missão "Cliffhanger" na dificuldade Veteran.

CHECKLIST

Soldados são organizados, recruta! Assinale aqui todas as suas conquistas! Você não terá uma refeição até platinar!

- [ ] 1.Back in the Saddle (h)
- [ ] 2.Danger Close (h)
- [ ] 3.Cold Shoulder (h)
- [ ] 4.Tag 'em and bag 'em (h)
- [ ] 5.Royale with Cheese (h)
- [ ] 6.Soap on a Rope (h)
- [ ] 7.Desperate Times (h)
- [ ] 8.Whiskey Hotel (h)
- [ ] 9.The Pawn (h)
- [ ] 10.Out of the Frying Pan... (h)
- [ ] 11.First Day of School (o)
- [ ] 12.Black Diamond (o)
- [ ] 13.Ends Justify the Means (o)
- [ ] 14.Off the Grid (o)
- [ ] 15.Pit Boss (o)
- [ ] 16.Ghost (o)
- [ ] 17.Colonel Sanderson (o)
- [ ] 18.Gold Star (o)
- [ ] 19.Hotel Bravo (o)
- [ ] 20.Charlie On Our Six (o)
- [ ] 21.It Goes to Eleven (o)
- [ ] 22.Operational Asset (o)
- [ ] 23.Blackjack (o)
- [ ] 24.Three-some (o)
- [ ] 25.Downed but Not Out (o)
- [ ] 26.No Rest For the Wary (o)
- [ ] 27.I'm the Juggernaut... (o)
- [ ] 28.Desperado (o)
- [ ] 29.Ten plus foot-mobiles (o)
- [ ] 30.Unnecessary Roughness (o)
- [ ] 31.Knock-knock (o)
- [ ] 32.Look Ma Two Hands (o)
- [ ] 33.Some Like it Hot (o)
- [ ] 34.Two Birds with One Stone (o)
- [ ] 35.The Road Less Traveled
- [ ] 36.Leave No Stone Unturned (o)
- [ ] 37.Drive By (o)
- [ ] 38.The Harder They Fall (o)
- [ ] 39.For the Record (h)
- [ ] 40.Turistas (o)
- [ ] 41.Red Dawn (o)
- [ ] 42.Prisoner #627 (o)
- [ ] 43.Homecoming (o)
- [ ] 44.Queen takes Rook (o)
- [ ] 45.Honor Roll (o)
- [ ] 46.Operative (o)
- [ ] 47.Specialist (o)
- [ ] 48.Professional (o)
- [ ] 49.The Price of War (o)
- [ ] 50.Star 69 (o)
- [ ] 51.Is That All You Got? (o)

Modern Warfare 2 vendeu 5 milhões de cópias em um dia, o que supera a venda de qualquer filme ou cd em toda a história. E...







Não basta usar uma arma com visão térmica, também é preciso disparar com a mira ativada











ENDS JUSTIFY THE MEANS
Complete a missão "Contingency" no nível Veteran de dificuldade.



OFF THE GRID
Complete as missões "Just Like Old Times" e "Endgame" no nível de dificuldade Veteran.



PIT BOSS
Conclua o treino de tiro ao alvo em menos de 30 segundos. Não é tão difícil, basta se lembrar de correr sempre, usar uma pistola, não acertar os civis e recarregar nas horas certas (entre uma seção de alvos e outra e no ar, ao pular para a última área).



GHOST
Na fase "Cliffhanger", infiltre-se na base sem ser visto por ninguém (não vale eliminar em silêncio) e plante o explosivo C4 no alvo.



COLONEL SANDERSON
Mate sete galinhas em 10 segundos na missão "The Hornet's Nest". No final, na área do mercado há 10 galinhas em uma gaiola. Faça a sua canja e fature o prêmio.





GOLD STAR
Basta jogar o modo Special Ops uma vez, em qualquer nível de dificuldade. Se você estiver jogando no nível Veteran já vai ganhar automaticamente.



HOTEL BRAVO
Nas condições do troféu anterior, acumule quatro estrelas.



CHARLIE ON OUR SIX
Ainda na mesma balada, acumule oito estrelas no Special Ops.



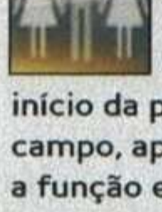
IT GOES TO ELEVEN
Encare 11 missões no Special Ops e colete uma estrela em cada.



OPERATIONAL ASSET
Participe de cinco missões do Special Ops e fature três estrelas de cada missão.



BLACKJACK
Agora que você está craque, acumule 21 estrelas no Special Ops.



THREE-SOME
Elimine três inimigos com um disparo de lança-granadas. No início da primeira missão em campo, aperte ← para equipar a função extra lança-granadas e atire nos agrupamentos de inimigos do outro lado do rio ou nos que aparecem na ponte.



DOWNED BUT NOT OUT
Elimine quatro inimigos seguidos enquanto o seu personagem estiver caído.



NO REST FOR THE WARY
Aproxime-se de um oponente pelas costas, em total silêncio, e elimine-o com sua faca. Ele não pode perceber.



I'M THE JUGGERNAUT...
Destrua um inimigo da categoria Juggernaut no modo Special Ops. A melhor forma é manter distância, mirar com um rifle de precisão e enfraquecê-lo antes que ele consiga alcançá-lo (e ele vai).



DESPERADO
Destrua cinco inimigos seguidos usando cinco armas diferentes.

TEN PLUS FOOT-MOBILES
Exploda dez inimigos com um míssil da arma Predator. Esta arma pode ser usada na fase "Wolverines" e, como consiste em um ataque aéreo massivo, não será difícil mirar no meio de um grupo.



UNNECESSARY ROUGHNESS
Equipe um escudo (Riot Shield) e use-o para socar um inimigo ou (se estiver corajoso) para ricochetear balas de volta.





KNOCK-KNOCK
Elimine quatro inimigos com quatro tiros durante qualquer cena que role em câmera lenta.



LOOK MA TWO HANDS
Fuzile dez inimigos seguidos usando a akimbo (uma arma em cada mão).



SOME LIKE IT HOT
Detone seis inimigos seguidos com uma arma que use visão térmica (é preciso usar esta visão).



... tem gente que acha que jogos não devem ser levados a sério.

TROFÉUS



TWO BIRDS WITH ONE STONE
Elimine dois inimigos com um único tiro. É fácil conseguir isso na missão "Cliffhanger", pois os inimigos não conseguem enxergar bem devido à nevasca e andam muito próximos, então depende apenas de você buscar silenciosamente por um ângulo que alinhe dois alvos e puxar o gatilho.



THE ROAD LESS TRAVELED
Encontre 22 Intel (notebooks espalhados pelo cenário).



LEAVE NO STONE UNTURNED
Colete todas as 45 Intel do jogo. Veja a seguir a lista com a localização delas.

MISSÃO 1 - S.S.D.D.

Intel. 1 – Antes de iniciar o objetivo na área The Pit indicada pela placa no caminho, siga para o lado oposto ao que a seta da placa aponta para encontrar a Intel em uma bancada branca junto aos pneus.



MISSÃO 2 - TEAM PLAYER

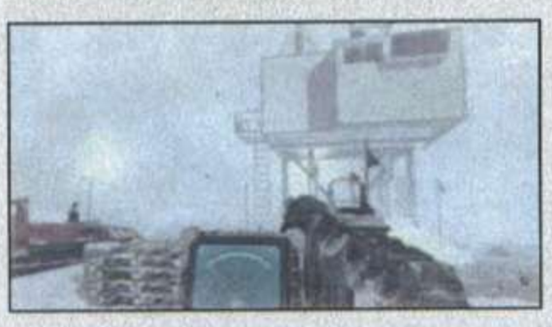
Intel. 2 – Dentro da escola, na última sala (antes de sair para o estacionamento), procure na mesa ao lado das caixas e latões.



Intel. 3 – Do lado de fora da escola, no estacionamento, no baú ao lado do táxi.

MISSÃO 3 - CLIFFHANGER

Intel. 4 – Logo que se separar do parceiro de missão, localize a torre de vigilância perto de onde ocorre a separação e suba pela escada de metal para encontrar a Intel.



Intel. 5 – Ao reencontrar seu parceiro de missão atrás do galpão, ignore-o e siga para a direção contrária. No galpão vizinho há dois homens trabalhando no jato, quebre a janela com socos para pegar, pelo lado de fora, a Intel na mesa.

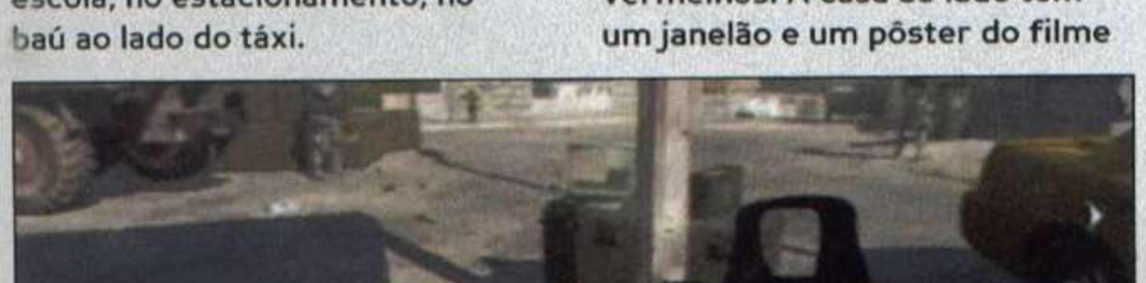


Intel. 6 – Durante a descida com o Snowmobile, siga sempre pelo lado direito; desacelere, fique quase parado e, quando o marcador de distância marcar 1.795 metros, siga devagar e vasculhe o chão para achar a Intel na trilha em meio às árvores.

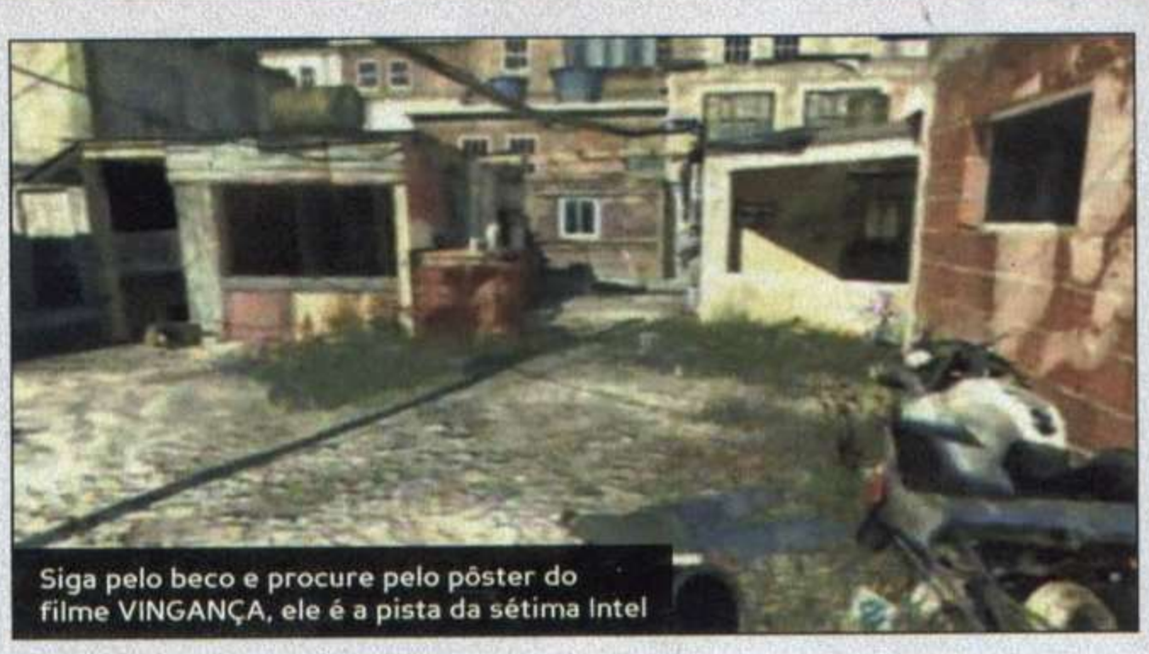


MISSÃO 5 - TAKEDOWN

Intel. 7 – Assim que entrar na favela, repare na casa com roupas em frente da entrada. Siga pelo beco à esquerda até o fim para encontrar uma moto encostada na parede de tijolos vermelhos. A casa ao lado tem um janelão e um pôster do filme VINGANÇA. É nesta casa que se encontra a Intel sobre a mesa.



O ponto de referência para a terceira Intel é o táxi



Siga pelo beco e procure pelo pôster do filme VINGANÇA, ele é a pista da sétima Intel

Intel. 8 – Depois que passar pelo campinho de futebol, no caminho há uma caixa d'água azul sob um emaranhado de fios. À direita dela há uma subida com uma escada de metal que dá acesso a uma casa de tijolos vermelhos; lá está a Intel sobre a mesa.



Intel. 9 – Na casa onde pegou a Intel 8, saia pela outra porta e ficará de frente com outra casa de tijolos vermelhos, com uma escada de madeira na porta, do outro lado da viela. Entre nela e vasculhe o andar térreo, a sala ao lado, para encontrar outra Intel sobre a mesinha.



Intel. 10 – Saindo da casa que serviu de esconderijo para a Intel anterior, suba o morro até passar ao lado de um carro em chamas na viela, quando vai surgir o ícone "Capture" indicando o próximo ponto do objetivo. De frente para o veículo em chamas há uma casa, entre e desça pelo lance de escada para encontrar a Intel na mesa ao fundo do quarto.



MISSÃO 6 - WOLVERINES!

Intel. 11– Na lanchonete onde você é obrigado a pegar a arma Stinger, vá ao posto de gasolina ao lado e entre na loja conveniada para pegar a Intel sobre o balcão.



Intel. 12– À esquerda da lanchonete Nate's, próxima ao avião caído que deixou uma vala na frente do estabelecimento, há uma loja com banco online; procure pela Intel entre os computadores.



Intel. 13– Dentro do estabelecimento Taco Toco (que nome bizarro!), próximo da placa gigante do Nate's, investigue a área para encontrar mais uma Intel.





A fase do aeroporto é bastante polêmica e perturbadora, sem frescuras. Mas, ao mesmo tempo, ela demonstra a confiança...

Intel. 14– Saia do Taco Toco pela porta destruída nos fundos e encontre o estabelecimento vizinho, do outro lado do estacionamento. Próxima, há uma área cercada com um latão de lixo, a Intel está dentro.



MISSÃO 7 - THE HORNET'S NEST

Intel. 15 – Logo no início, siga pelo lado direito da casa cercada. Na frente da casa há uma casinha amarela cercada por uma mureta, com uma mesa na porta. Entre e colete sua nova Intel.



Intel. 16 – Ao descer pela rua, após o início da fase, siga pela próxima rua à esquerda. Vá até o barranco do minimercado Barateiro, acompanhe a grade à esquerda até chegar no casebre onde há um pneu pendurado. Pegue a Intel sobre os latões.



Intel. 17 – Em uma das ruas do caminho há uma subida que leva à sorveteria Pelayo's. Continue subindo até achar um carro de cor de ferrugem dentro de uma garagem; no segundo andar da casa em frente à garagem encontra-se a Intel.



Intel. 18 – Após passar pela rua da feira e cruzar um barraco, você vai chega em um campinho de futebol. Atrás de um dos gols, na janela de um dos barracos, encontra-se a Intel.



MISSÃO 8 - EXODUS

Intel. 19 – No final da rua inicial, após o caminhão de bombeiro, há uma casa com uma caminhonete e uma moto estacionada em uma vaga para deficientes. Entre nessa e pegue a Intel na mesa do fundo.



Intel. 20 – Quando chegar a um portal com uma guarita e uma bicicleta junto à placa de Pare (Stop) do lado direito, entre na dependência atrás da placa para pegar a Intel.



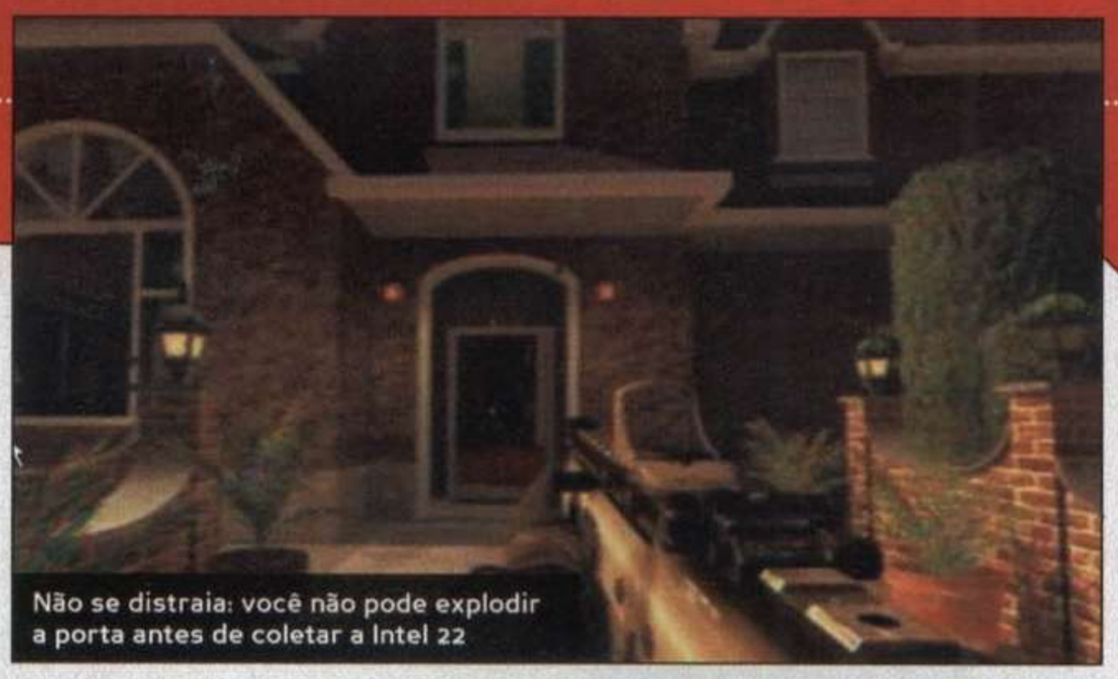
Passe pela placa de Stop (tsc!) e procure a vigésima Intel no local

Intel. 21 – Após a ponte coberta no final da rua, do lado direito, entre no único casarão com uma fonte (desligada) e suba.



MISSÃO 9 - THE ONLY EASY DAY... WAS YESTERDAY

Intel. 22 – Antes de explodir a


Não se distraia: você não pode explodir a porta antes de coletar a Intel 22

primeira porta, suba o lance de escada ao lado, vá até o último andar e vasculhe a estante para encontrar a Intel.

Intel. 23 – Após bancar o franco atirador, no caminho seguinte, há uma sala com um cilindro marrom ao lado da porta. Dentro da sala está a Intel.



Intel. 24 – Após derrubar um helicóptero, ignore o lance de escada adiante e aviste um tanque iluminado por luzes vermelhas. Entre pela porta ao lado e investigue a área para encontrar a Intel escondida sob a escada.



MISSÃO 10 - THE GULAB

Intel. 25 – No pátio externo da prisão, logo que descer do helicóptero, suba pelo lance de escada para ter acesso a uma sala escura. Procure pela Intel que está escondida no fundo.



Intel. 26 – Chegando na sala de monitoramento dentro da prisão, verifique um dos balcões para encontrar a Intel.



Intel. 27 – Ao sair da sala de monitoramento e seguir pelo corredor 22, entre na primeira cela à direita para encontrar a Intel desta área.



Intel. 28 – Ao resgatar o capitão Price (que estrangula o inimigo), não deixe de pegar a Intel na mesa à esquerda antes que tudo desmorone.



MISSÃO 11 - OF THEIR OWN ACCORD

Intel. 29 – Pouco depois de invadir o salão da Casa Branca, quase no início da missão, você passa por um corredor com um

TROFÉUS

elevador em que a porta fica abrindo e fechando graças a um corpo. Entre neste elevador para pegar a Intel ao lado do segundo corpo.



Intel. 30 – Depois de subir pelas ruínas do que seria uma escada, marcada com sinalizador luminoso vermelho, encontra-se uma sala com um lança-mísseis que deve ser destruído. Nos fundos, visite o corredor para encontrar a Intel.



MISSÃO 12 - CONTINGENCY

Intel. 31 – Ao escapar do tanque com a metralhadora na estrada, você vai se embrenhar na mata com soldados e cachorros. Siga pelo lado esquerdo da trilha e, no final dela, pegue a Intel sobre uma caixa com para-quedas.



Intel. 32 – Chegando na base, logo depois da grade, localize o edifício com o número 33 marcado na parede. Entre e encontre a Intel sobre a mesa, perto de uma porta de acesso.



Intel. 33 – Ainda na base, mais adiante, derrube o helicóptero e siga para o heliporto do edifício com antenas parabólicas. Atrás das caixas que estão juntos da parede encontra-se a Intel final desta fase.



MISSÃO 14 - WHISKEY HOTEL

Intel. 34 – Ao chegar na casa em que seu aliado retira um quadro da parede, espere este mesmo soldado abrir a porta ao lado e, na sala seguinte, pegue a Intel sobre o sofá.



Intel. 35 – Adiante, após subir dois lances de escada seguidos, há um corredor onde você vai usar um sinalizador verde. Antes de avançar, localize a Intel no início do corredor, sob a janela.



MISSÃO 15 - LOOSE ENDS

Intel. 36 – Antes de invadir o casarão, dê a volta por trás para encontrar a casa de barcos. A Intel está sobre a caixa.



Intel. 37 – No segundo andar do casarão invadido, exploda a porta do quarto no andar superior para pegar a Intel, na mesinha.



Intel. 38 – No andar inferior há duas portas que precisam ser explodidas. Atrás de uma delas há uma sala com armas e sua merecida Intel.



MISSÃO 16 - THE ENEMY OF MY ENEMY

Intel. 39 – Logo no começo, saia do ponto de tiro e visite a carcaça de avião ao lado para encontrar a Intel.

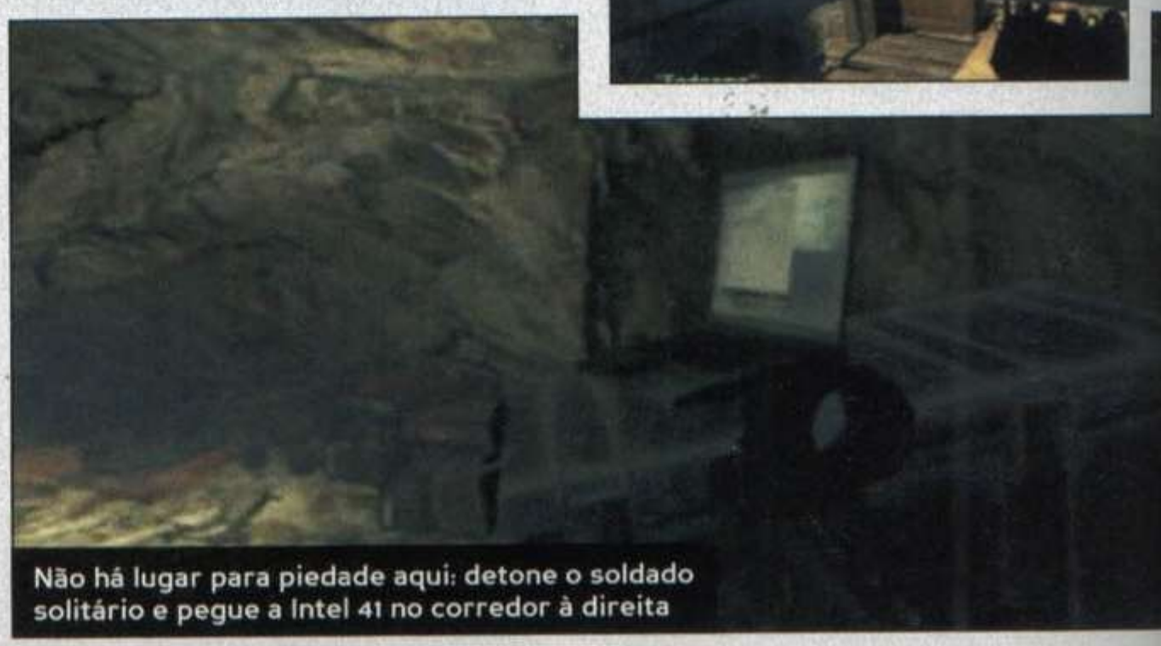


Intel. 40 – Faltando 90 metros para chegar ao checkpoint do objetivo "Get to the rally point", seu personagem vai subir um barranco onde há o bico inteiro de um avião; entre e pegue a Intel.



MISSÃO 17 - JUST LIKE OLD TIMES

Intel. 41 – Assim que entrar na caverna, espere um batalhão de soldados sair e deixar apenas um soldado, de costas e mexendo em um computador. Elimine-o e visite o corredor à direita.



Não há lugar para piedade aqui: detone o soldado solitário e pegue a Intel 41 no corredor à direita

Intel. 42 – Na caverna, onde os canos liberam vapor e um monte de inimigos partem para o ataque com mira laser, não deixe de pegar a Intel na pequena caverna lateral, antes da saída.



Intel. 43 – Depois da ponte, em outra caverna onde um grupo usa granadas de fumaça, há uma vala que divide a caverna. Ignore a ponte de madeira e vá ao final da caverna para encontrar outra rota e a Intel.



Intel. 44 – Após a coleta da Intel 43, exploda a porta adiante e encontre outra Intel na mesa.



MISSÃO 18 - ENDGAME

Intel 45 – Logo de início, antes de entrar no bote, pegue a Intel sobre a caixa ao lado.



As Intels do jogo vem na forma de notebooks e estão espalhadas por toda parte. Este grupo de terroristas deve ter grana de...

VITRINE DA HONRA

Este espaço é a vitrine da honra dos mais dedicados jogadores de PlayStation 3 do Brasil, uma homenagem para aqueles que caçam troféus como se não houvesse amanhã. O primeiro critério de desempate é o Level, seguido por porcentagem do level e total de troféus. Para participar, mande um email para a nossa redação (playstation@europanet.com.br) com seu apelido virtual (PSN ID) e visitaremos o seu perfil para conferir sua coleção de troféus.









DRIVE BY
Elimine 20 inimigos seguidos ao dirigir um veículo no modo Normal ou no Special Ops.



QUEEN TAKES ROOK
Complete as missões "Loose Ends" e "The Enemy of My Enemy" na dificuldade Veteran.



THE HARDER THEY FALL
Fique atento com a presença de helicópteros. Quando eles surgirem, observe se inimigos vão descer por cordas; quando isso acontecer, elimine dois deles antes que cheguem no chão.



HONOR ROLL
Ganhe uma estrela em cada uma das missões do Special Ops.



OPERATIVE
Encare dez missões do Special Ops e ganhe três estrelas em cada.



FOR THE RECORD
Termine o modo "Single Player" em qualquer dificuldade.



SPECIALIST
Acumule 30 estrelas nas missões do modo Special Ops.



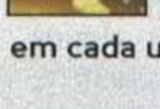
TURISTAS
Complete as missões "Takedown" e "The Hornet's Nest" no nível Veteran de dificuldade.



PROFESSIONAL
Encare 15 missões do modo Special Ops e consiga três estrelas em cada uma delas.



RED DAWN
Complete as missões "Wolverines!" e "Exodus" no Veteran.



THE PRICE OF WAR
Termine o modo "Single Player" na dificuldade Hardened ou Veteran.



PRISONER #627
Complete as missões "The Only Easy Day... Was Yesterday" e "The Gulag" na dificuldade Veteran.



STAR 69
Acumule 69 estrelas nas missões do Special Ops.



HOMECOMING
Complete as missões "Of Their Own Accord", "Second Sun" e "Whiskey Hotel" no nível Veteran de dificuldade.



IS THAT ALL YOU GOT?
Mostre que você é à prova de balas e conquiste platina neste fantástico episódio de *CoD*. ■

TROFÉUS RANKING D&T

	PSN ID	Level					Total
01	Revolts_br	20 – 13%	57	225	636	2.099	3.017
02	Dropeti	20 – 3%	51	203	624	2.276	3.154
03	Leon_melo	19 – 1%	36	158	540	2.346	3.080
04	Beto3d	14 – 69%	17	94	276	1.183	1.570
05	Daniel-sp	14 – 61%	19	85	278	1.167	1.549
06	Thrashsp	14 – 56%	15	83	301	1.153	1.552
07	Alibio	14 – 13%	21	96	249	878	1.244
08	Kaus2000	13 – 98%	13	63	256	1.080	1.412
09	God_br83	13 – 89%	16	65	222	1.050	1.353
10	Rfvayanos	13 – 72%	13	83	242	851	1.189
11	Tuka_rossi	13 – 50%	14	62	222	886	1.184
12	Dikvigaristabr	13 – 37%	5	45	205	1.059	1.314
13	Canedo14	13 – 23%	8	45	213	931	1.197
14	Gpbmirabeau	13 – 27%	5	64	226	851	1.146
15	lucarbarcelosrj	13 – 26%	14	63	211	772	1.060
16	Pitboystm	13 – 18%	14	65	170	799	1.048
17	Aragorn_sp	13 – 4%	7	61	167	840	1.075
18	Gustavo_aguiar	12 – 81%	9	40	178	799	1.026
19	Felipelsj	12 – 78%	9	53	154	751	967
20	Benjbr	12 – 72%	5	47	144	821	1.017
21	Lord-kadu	12 – 71%	11	52	151	700	914
22	Nhervas	12 – 61%	8	43	136	766	953
23	Gustabr	12 – 62%	15	53	128	646	842
24	Cantuario	12 – 59%	10	49	159	654	872
25	Raphacwb	12 – 58%	10	49	143	681	883
26	Igor665	12 – 17%	10	34	132	572	748
27	Leandro_br	12 – 17%	3	37	138	624	802
28	Rafinhaaa	12 – 16%	7	32	147	583	769
29	Milsoinline	12 – 14%	3	26	142	667	838
30	Arturfrazaolima	12 – 14%	7	38	112	606	763
31	Brsombra	12 – 11%	5	33	136	593	769
32	Rick2211	12 – 10%	6	21	143	637	807
33	Thiago47	12 – 9%	10	37	149	476	672
34	Shadow_knight7	12 – 5%	6	39	117	558	720
35	Puruosso	12 – 3%	3	22	122	672	819
36	Diego_oliveira	12 – 1%	8	28	117	570	723
37	Tatu_ripa	11 – 83%	6	37	121	509	673
38	Katrushnefrobol	11 – 44%	4	34	82	577	697
39	Alex_leroy	11 – 27%	5	41	123	418	587
40	Burds	11 – 10%	6	34	89	493	622
41	Meca4	10 – 96%	3	33	93	509	638
42	Will_zeppelin	10 – 94%	6	22	95	532	655
43	Jarbasjunior	10 – 84%	3	24	101	530	658
44	Aquaroni	10 – 65%	3	31	83	499	616
45	Fabioshinobi	10 – 39%	7	23	99	433	562
46	raulmatos	10 – 20%	3	21	91	483	598
47	JVchequer	9 – 79%	3	19	95	433	550
48	Filipeg165	9 – 63%	5	20	87	397	509
49	Gill_oh	7 – 90%	3	13	78	251	345
50	Vinilimabr	5 – 12%	0	1	22	123	146



Produtora: **Nau**
Gênero: **Tiro**

Distribuidora: **SCEA**
Plataforma: **PS2**

Jogadores: **SCEA**

Jak & Daxter
The Lost Frontier

Continua divertido, mas já não é tão empolgante como as suas versões anteriores

Por **Leandro Rodrigues**

Nos momentos em que você controla Jak é a hora de muita açao, com tiros para todos os lados e muitos pulos



A dupla mais bizarra e engraçada do PlayStation 2 está de volta. E ao contrário da maioria dos outros mascotes e personagens exclusivos, eles ainda não migraram para nova geração, mantendo-se fiéis ao velho PS2. Mas antes que você se empolgue e saia correndo para comprar um dos últimos lançamentos descentes do console, segue um aviso: *Jak and Daxter: The Lost Frontier* não é a continuação tão sonhada pelos fãs da série. Isso não significa que o jogo não tenha qualidade e muito menos que esse episódio deva ser ignorado. Apenas que *Lost Frontier* é uma versão reduzida do que já foram os outros quatro jogo da dupla.



Muito mais modesto

Quem jogou os episódios anteriores de *Jak and Daxter* sabe muito bem do que a dupla é capaz. Por isso mesmo, não devem ir com muita sede ao pode. *Lost Frontier* foi claramente criado para ser lançado no PSP e foi adaptado ao PS2 para aproveitar a similaridade da engine dos dois consoles.

Isso fica evidente ao compararmos a qualidade gráfica de *Lost Frontier* com *Jak X*, jogo lançado em 2005 e com detalhes muito superiores ao título apresentado agora. Os cenários, apesar de grandes e inspirados, possuem texturas simples e poucos detalhes. Isso também transparece ao levarmos em consideração a trilha sonora do jogo. Em alguns momentos a trilha é abundante, completando o clima do jogo e criando uma certa expectativas em momentos de tensão. Por outro lado, em vários momentos a impressão é de que o jogo abandonou você, ficando quase que um silêncio completo ao transitar por cidades e regiões sem grande ação. Some a isso tudo a falta de novidades, uma história rasa e curta e o resultado é um jogo sob medida para o PSP, mas que não empolga como poderia no PS2.

Ratchet and Daxter

A premissa do jogo é simples: Dark Echo, a substância vital no planeta da dupla, está acabando. Para arrumar novas fontes de suprimentos eles precisam viajar pelo espaço. Uma clara influência da High Impact Games, produtora responsável por esse episódio e quem cuidou de alguns episódios de *Ratchet and Clank*. Isso explica porque agora o veículo escolhido para levar os personagens de um ponto ao outro, fazendo a ligação entre as fases, é uma nave espacial, algo recorrente em R&C. Além disso, uma quantidade de armas, muito maior do que o normal, está presente nesse título. Outra característica emprestada.

Basicamente o jogo é dividido em momentos que você controla Jak, em longas fases mesclando muito tiro e saltos, ao

A galera da Naughty Dog já soltou algumas pistas sobre uma possível versão de Jak & Daxter para PS3. Vamos torcer!





As animações e diálogos de duplo sentidos voltaram com força nesta versão. Não tem como não rir!



Durante toda aventura é possível encontrar várias semelhanças com Ratchet & Clank. Inimigos e veículos, por exemplo



melhor estilo plataforma 3D. Quando não está no controle de Jak é a vez de movimentar Daxter, que desta vez conta com uma versão Dark Daxter. Ele normalmente está se movimentando em encanamentos e minas apertadas, evitando uma porrada de monstros inimigos. Divertido nos primeiro minutos, mas um porre depois da primeira metade do jogo.

Em resumo: *Jak and Daxter: The Lost Frontier* é um jogo divertido e tecnicamente bem feito, mas que fica devendo muito quando comparado aos seus antecessores. Uma boa pedida para quem esta em busca de um bom passatempo durante as férias de verão. ■

Nota Final – 6,5

Caçar Orbs pelo cenário ajuda a aumentar a vida útil do jogo e também rendem vários extras



Liberando Tudo

Encontre todas as orbs escondidas nos cenários e destrave todos os segredos deste jogo.

O Que destrava ?	Quantas Orbs são necessárias?
Dark Daxter com capacete de batalha	3 Orbs
Jak's Goatee	3 Orbs
Vehicle Concept Art	5 Orbs
World Concept Art	5 Orbs
Mustache	5 Orbs
Act I Scene Player	5 Orbs
Act II Scene Player	5 Orbs
Act III Scene Player	5 Orbs
Concept Art dos Personagens	5 Orbs
Dark Daxter com capacete de futebol americano	5 Orbs
Enemy Concept Art	5 Orbs
Great Beard	7 Orbs
Dark Daxter Kaiser Helmet	7 Orbs
Pheonix's Floatie	10 Orbs
Jak com uma cabeça gigante	10 Orbs
Todos inimigos com cabeça gigante	15 Orbs
Energy Exhaust	15 Orbs
Sasparilla Vision	20 Orbs
Storms-A-Coming	20 Orbs
Turn Safety Off	30 Orbs
Monster Mits	30 Orbs
Unlimited Dark Daxter Eco	45 Orbs
Unlimited Eco Power	45 Orbs
Unlimited Plane Ammo	50 Orbs
Unlimited Jak Ammo	60 Orbs
Invulnerability	80 Orbs
Hidden Gol Battle	500 Orbs

Astro Boy
The Videogame



Faça um dos códigos abaixo para liberar novos efeitos:

Jogue sem Supers – L1, L1, R1, R1, L1, ←
Supers Infinitos - ←, L1, →, L1, ↑, ↓
Estatísticas no Máximo - ←, ←, R1, ↓, ↓, L1
Dashes Infinitos - R1, R1, L1, R1, ←, ↑
Trocando de Roupa - R1, ↑, L1, ↑, ↓, R1
Invulnerável - ↑, ↓, ↓, ↑, L1, R1
Destrave todas Fases - ↑, L1, →, L1, ↓, L1

CARS RACE-O-RAMA

Muito mais opções
Entre no menu "Options" e siga até a opção "Cheats" para colocar um dos códigos abaixo:



SLVRKEY – Destrave todos os eventos do Modo Arcade.
GR8MODS – Destrave o kit de peças do McQueen.
EVRYBDY – Destrave os amigos do Lightning McQueen
CARSHOW – Destrave todas as pinturas.



GOLDKEY – Destrave todos os eventos do Modo História.

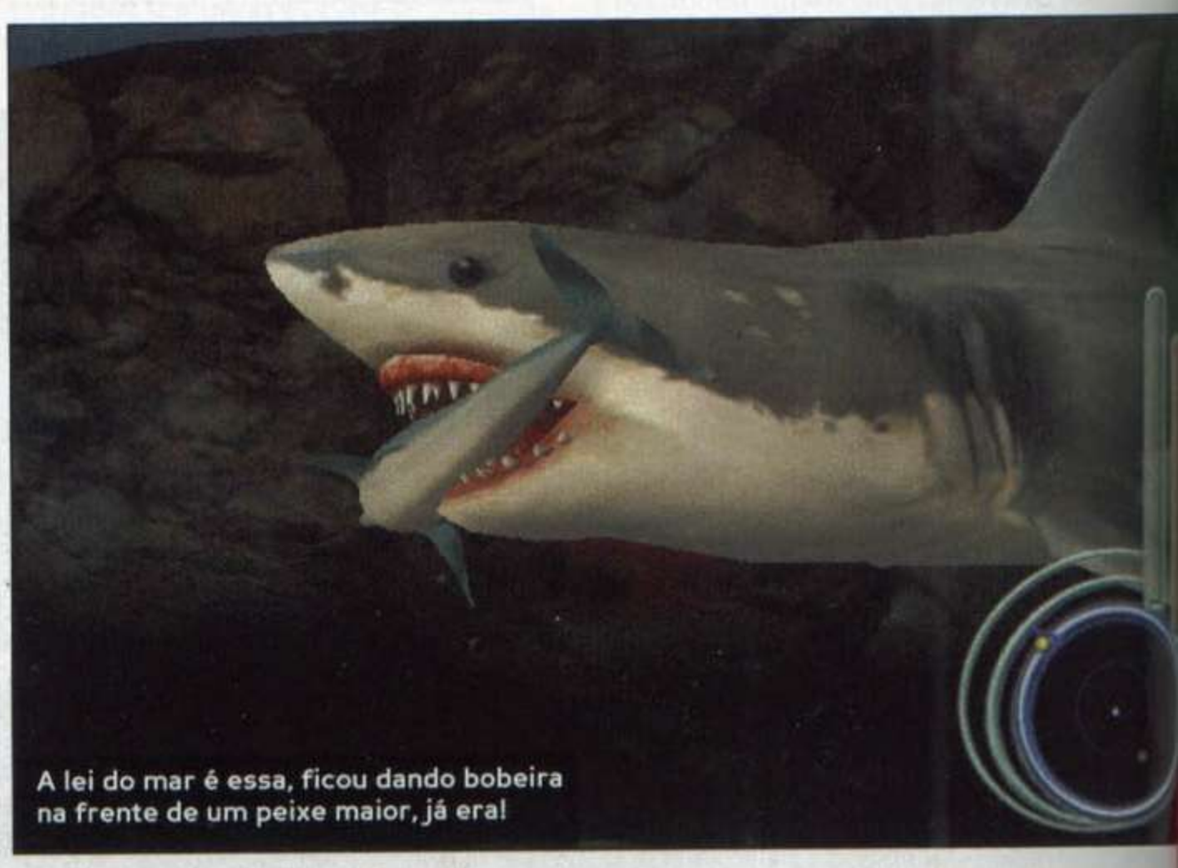
DJ HERO

Destrave Tudo
Entre na opção Cheats, no menu principal do jogo e entre com um dos códigos abaixo:

5rTG – Destrava o DJ Z-Trip mixes e personagens.
D1G? - Destrave os itens do Daft Punk
oMxV – Destrava o DJ Shadow
n1fz – Destrave o DJ Jazzy Jeff
Ami8 – Destrave Grandmaster Flash
K07u – Destrava o DJ AM
tol0 – Destrave tudo

JAWS UNLEASHED

– Senhas espertas
Comece uma partida e entre com um dos passwords no lugar do seu nome:
Seleção de fases: shaaark
Um milhão de pontos: blooood ►



A lei do mar é essa, ficou dando bobeira na frente de um peixe maior, já era!

A maior dica em DJ Hero é jogar longe dos mais velhos. Provavelmente vão achar que você está ficando louco.

Kid Games

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:

WWW.KIDGAMES.COM.BR

e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!

Arte by [UNKBAT] - Maike André

Kid Games: há 19 anos trabalhando com confiança e credibilidade.

Férias Divertidas Kid Games

© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

– Na raça
Invencibilidade: recolha todos os tesouros das áreas Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves e Fisherman's Isle. Você terá energia ilimitada no save game.
Seleção de fases: encare todos os combates contra os chefões e recolha as 45 License Plates escondidas nas fases do Story.

MARVEL SUPER HERO SQUAD

Equipe Personalizada
Selecione o menu "Enter Code" e digite um dos códios a seguir.

111111 - Iron Man,Iron Man(War Machine)
222222 - Hulk,Hulk(Grey Hulk),Hulk(Red Hulk)
333333 - Iverine(Brown),Wolverine(Feral)
444444 - Thor,Thor(Chain Armor),Thor(Loki Thor)
555555 - Silver Surfer,Silver Surfer(Anti Surfer),Silver Surfer(Gold Surfer)
666666 - Falcon,Falcon(Ultimate Falcon)
777777 - Cheat(Super Knockback)
888888 - Cheat(No Block Mode)
999999 - Dr.Doom,Dr.Doom(Ultimate Dr.Doom),Dr.Doom(Professor Doom)

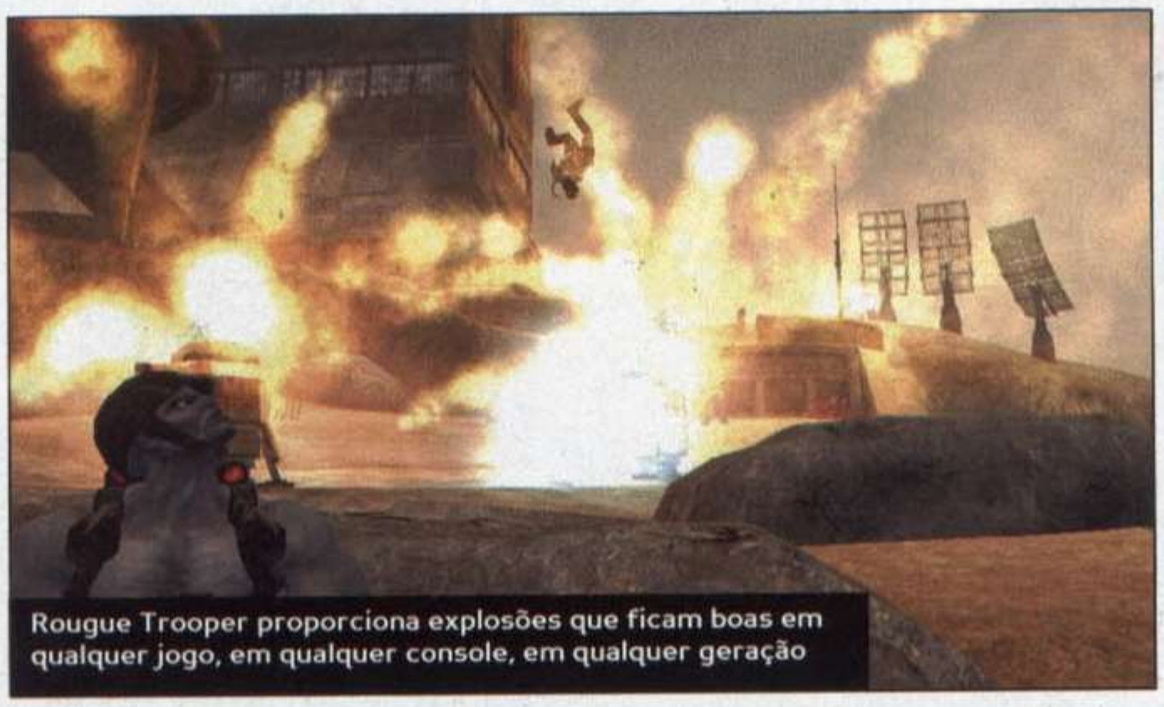
Pro Evolution Soccer 2010

Aquilo é que era time
Libere todos os times clássicos:

Argentina: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Argentina normal.
Brasil: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Brasil normal.
Inglaterra: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Inglaterra normal.
França: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a França normal.
Alemanha: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Alemanha normal.
Itália: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Itália normal.
Holanda: Termine a Copa do Mundo (International cup) com a Holanda normal.

ROGUE TROOPER

– Trapaças rápidas
Entre no menu Extra e pressione os botões:


Rougue Trooper proporciona explosões que ficam boas em qualquer jogo, em qualquer console, em qualquer geração

Energia ilimitada: ←, →, ↑, ↓, L3, ■
Suprimentos ilimitados: SELECT, R2, L1, SELECT, R3, L1
Baixa gravidade: ■, ■, ●, ●, ↑, ↓
Extreme Ragdoll: ↑, ↑, ↑, R2, R2, ↑

SAMURAI WARRIORS 2

Dificuldade infernal: detone o modo Musou com Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi e Tokugawa Leyasu.
– Personagens secretos
Confira a lista abaixo com o nome do lutador secreto e o(s) personagem(ns) que você precisa detonar no modo Musou para liberá-lo:
Azai Nagamasa: com Oichi
Oda Nobunaga e Date Masamune:com Saika Magoichi
Hattori Hanzou: com Fuuma Kotarou (ou use o save do primeiro jogo)
Honda Tadakatsu: com Tokugawa Ieyasu (ou use o save do primeiro jogo)
Inahime: com Honda Tadakatsu
Maeda Keiji: com Naoe Kanetsugu
Naoe Kanetsugu: com Sanada Yukimura
Nene: com Toyotomi Hideyoshi
Nouhime: com Oda Nobunaga
Saika Magoichi: com Akechi Mitsuhide
Toyotomi Hideyoshi e Shima Sakon: com Ishida Mitsunari
Shimazu Yoshihiro: com Tachibana Ginchiyo
Takeda Shingen: com Uesugi Kenshin
Uesugi Kenshin: com Naoe Kanetsugu (ou use o save do primeiro jogo)
– Mais guerreiros
Miyamoto Musashi: libere todos os personagens, exceto Okuni e Ranmaru.
Okuni: basta detonar, sem dó, o modo Sugoroku.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Coordenadas: ao usar as ordens Run to, Lead to, Attack to e a Stealth to, você deve informar as coordenadas do local para onde os agentes devem seguir. As coordenadas são representadas por palavras-código como Zulu, Charlie e Delta. As letras indicadas nos mapas são as iniciais das palavras-código, ou seja, se você quiser enviar seus agentes ao ponto D, escolha Delta, ao ponto Z, escolha Zulu e assim por diante.
– Personagens secretos
Veja como habilitar personagens secretos para o modo multiplayer:
Sabre: conclua o Operation Rapid Kill no nível Commander.
Pius: complete o Operation Rapid Kill no nível Lieutenant.
Feral: termine o game no nível Admiral.
Quixada: finalize a Operation Good Neighbours no nível Commander.
SAS: encerre a Operation Keeping Faith no nível Commander.
Algerian Officer: acabe a Operation Keeping Faith no nível Lieutenant.
The Specialist: detone a operação Stormcloud no nível Commander.
Valeska: detone a operação Stormcloud no nível Lieutenant.
– Quais são suas ordens, capitão?
É fundamental para seu sucesso nas missões saber como comandar seus agentes. Ao apertar ●, você tem acesso ao menu de ordens que você pode dar aos seus homens. Veja as funções de cada uma delas para controlar melhor sua equipe:
Fireteam: passar a ordem para o time inteiro.
Able: passar ordens somente com seu parceiro Jester.
Bravo: ordens para a equipe Bravo.
Fire at Will: os agentes vão atirar sempre que visualizarem um inimigo.
Deploy: jogar granadas ou plantar explosivos na área em que você apontar com sua mira.
Cover Target: aponte uma área com sua mira e use esta ordem para que seus agentes protejam o local.
Clear Area: seus agentes atacam a área indicada.
Move to: seguir para um determinado ponto do cenário.
Run to: seguir rapidamente para determinada área.
Stealth to: seguir sorrateiramente para determinada área.
Attack to: atacar determinada área do cenário.
Lead to: liderar o grupo até determinada área.
Regroup: reagrupar.
Hold Position: parar onde está.
Follow: seguir seus passos.
Get Down: deitar no chão para proteger-se de ataques. Funciona apenas em cenários externos.
Overwatch: proteger uma determinada área e atacar qualquer inimigo. ■



Seu time não conquistou o Brasileirão 2009? Aproveite e faça sua revanche em Pro Evolution Soccer 2010.

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!

Controle Dualshock 3

apenas

R$ 149,00 a vista

ou em: 3x R$ 53,00

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

Fratello Games

FINANCIE sua compras em até 36x

Nova LOJA VIRTUAL

www.fratellogames.com.br

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

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

Central de Atendimento 1 (11) 3362.2206

Central de Atendimento 2 (11) 2093.2092

LOJA Centro

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

Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA Tatuapé

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

LOJA Penha

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

Os preços da Sta. Ifigênia na REGIÃO do Tatuapé

Assistência Técnica Especializada

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

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2



Xbox 360



PlayStation 3



Nintendo Wii



PSP Slim



Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas Valores p/ pagamento em dinheiro

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS
INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares





Ipod Touch

Câmeras Digitais





Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

GUITAR HERO® 5 MOBILE

glu™

ACTIVISION®



É FÁCIL BAIXAR ESSE JOGO NO SEU CLARO!

ENVIE GUITAR PARA 250







NOVO JOGO

O mais recente jogo da série Guitar Hero direto no seu celular!

Liberte a lenda do rock que existe em você!

Toque baixo, guitarra e bateria em todas as músicas!

Claro

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.