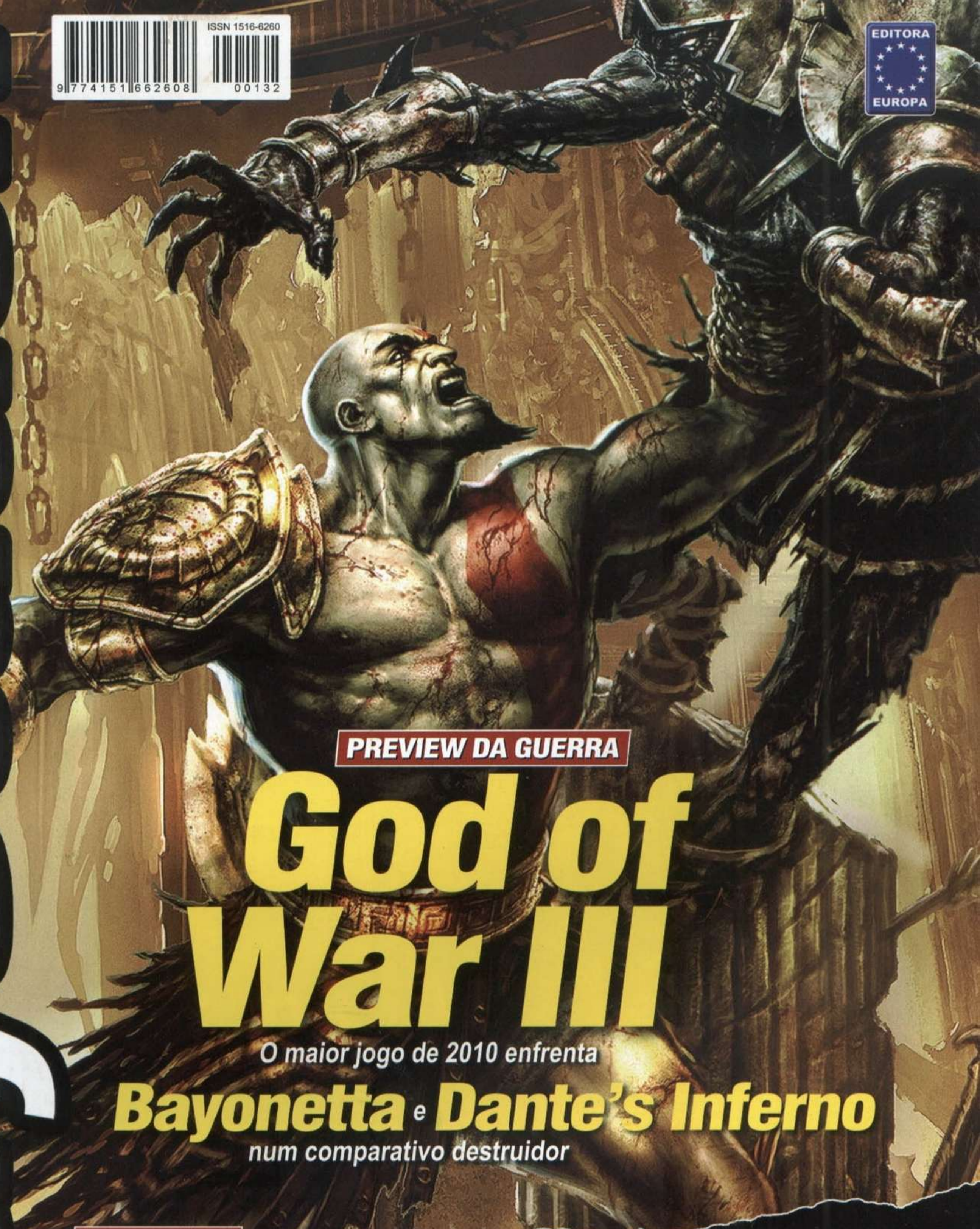


Nº 132 • Ano 11 • Brasil R\$ 7,90
Europa € 2,50 • Janeiro 2010

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

PlayStation



PREVIEW DA GUERRA

God of War III

O maior jogo de 2010 enfrenta

Bayonetta e Dante's Inferno

num comparativo destruidor

DETONADOS

PRO EVOLUTION SOCCER 2010 **DETONADO 1** PS3

Os segredos da nova Master League e dicas para gerenciar sua equipe

LEGO INDIANA JONES 2 **DETONADO 2** PS3 PSP

Estratégias para vencer os chefes e localização dos personagens e veículos

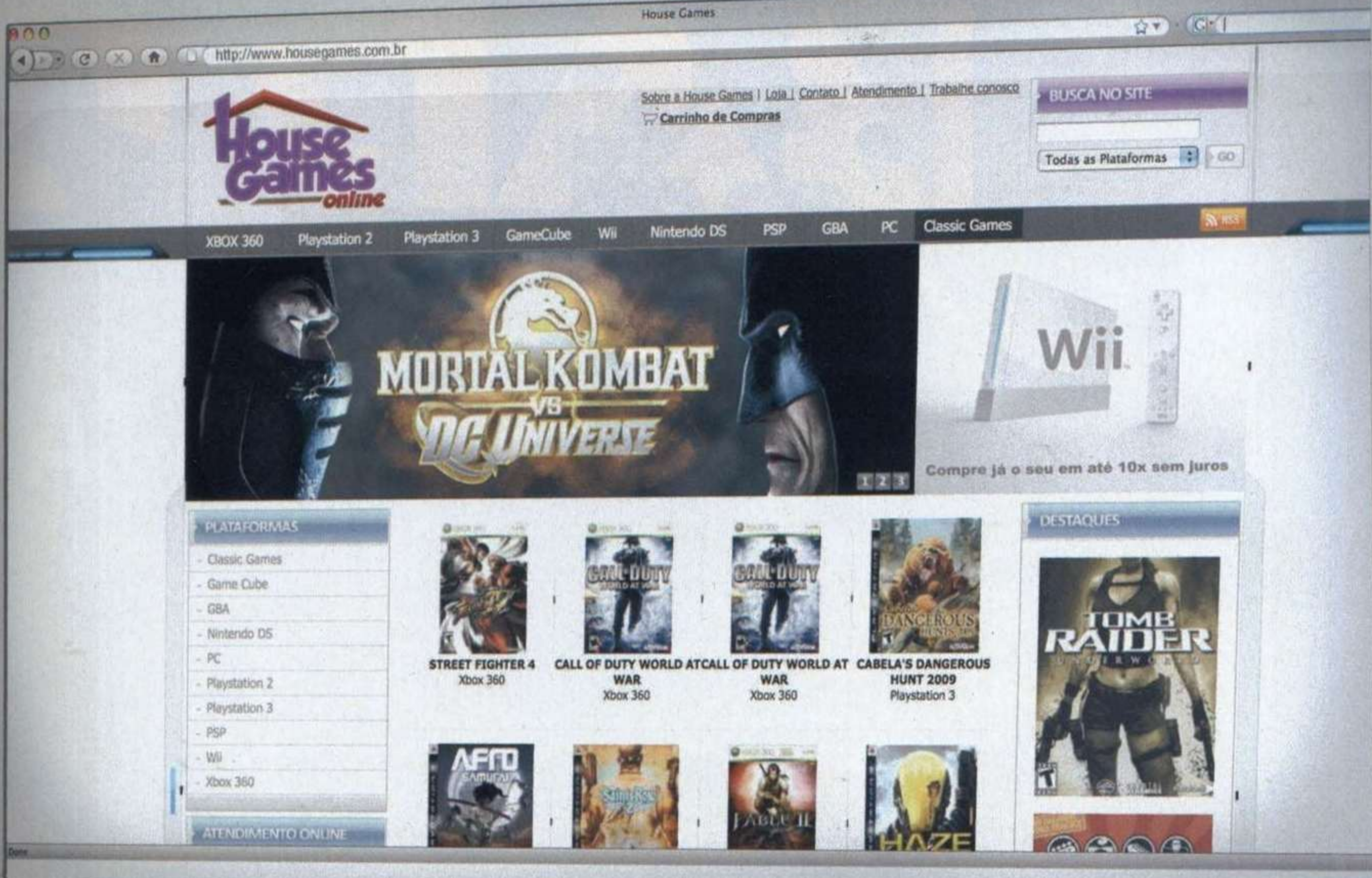
GOD OF WAR II **DETONADO 3** PS3 PS2

Termine a segunda aventura de Kratos. Revelamos todos os seus segredos

SHADOW OF ROME **DETONADO 4** PS2

Roteiro completo para chegar ao final com desempenho perfeito

PES 2010
Atualização para PS3 com os 20 times do Brasileiro



www.NaçãoDesign.com.br

na nova loja online da House Games.

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



Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.



Visite nosso site: www.housegames.com.br

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



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

X-MEN ORIGINS WOLVERINE



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



Afie suas garras e prepare-se para navegar

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

mapa de localização



Venha conhecer nossa loja, são 250 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



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



Dicas & Truques para PlayStation



Edição Nº 132 - Janeiro/2010

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

Diretoras
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europenet.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, Vinicius Lima e Nelson Alves Jr.

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

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

Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro,
Claudia Alves, Elisângela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas
Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi

Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisângela Marumi

Produção e eventos
Aida Lima (Coordenadora) e Marília Ramos

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

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

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

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
suporte@europenet.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 Chignalia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

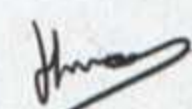
Impressão: Pro! Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

Este ano vai ser um daqueles que alimentam histórias por décadas. Quase que como um alinhamento cósmico, jogos que serão falados por décadas, sem exagero, serão lançados este ano e revolucionarão conceitos técnicos (*Gran Turismo 5*) e artísticos (*The Last Guardian*). Outra grande coincidência (ou não) é a grande quantidade de excelentes jogos de ação que vão bombar no PS3 nos próximos meses, títulos que apresentam grandes qualidades próprias e outras um tanto comuns entre eles: *God of War III*, *Bayonetta* e *Dante's Inferno*. Criamos até um preview comparativo para você descobrir qual deles vai brilhar mais no seu PS3.

Por falar em alinhamento de astros, a próxima edição vai comemorar 11 anos de existência da D&T. Como é de costume, pode esperar por grandes surpresas, novidades e, é claro, presentes. Você pode até participar das mudanças que virão: mande seu e-mail com as suas ideias para playstation@europenet.com.br e seja parte da revolução.

 Humberto
Martinez



Capa - God of War III vs Dante's Inferno vs Bayonetta

Geral

Seções fixas que você verá sempre aqui

Compras	88
Estádio Virtual	74
Fala, Galera!	06
Garota Play	58
News	08
Spoiler	84
Troféus	94

Detonados

Estratégias e mapas completos

The Saboteur	28
God of War Collection Parte II	40
Lego Indiana Jones 2	62
Shadow of Rome	100

Previews

Expectativas dos futuros lançamentos

God of War III vs Dante's Inferno vs Bayonetta	14
Modnation Racers	22



Reviews

Críticas dos maiores lançamentos

EyePet	90
Operation Flashpoint	94
Diner Dash	96
PixelJunk Shooter	100

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

Redação
Fone (11) 3038-5099
Fax (11) 3819-0538

e-mail: playstation@europenet.com.br

Publicidade
Fone (11) 3038-5098
Fax (11) 3819-0538

e-mail: publicidade@europenet.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@europenet.com.br

CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europenet.com.br



INFORME PUBLICITÁRIO

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

CORINTHIANS 100 ANOS

DEPOIS DA CONQUISTA DO CAMPEONATO PAULISTA E DA COPA DO BRASIL DE 2009, O CORINTHIANS SEGUE EM BUSCA DE MAIS TITULOS EM SEU ANO DE CENTENÁRIO. E "Corinthians 100 anos" marca o início das comemorações alvinegras. O objetivo do game é a organização das jogadas ofensivas, através de passes precisos, em busca do gol adversário. Mostre talento, "ginga" e criatividade fazendo muitos gols pelo Timão.

Sport Clube Corinthians Paulista - Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens Ilustrativas.

> Produtora: Tectoy
> Gênero: Esporte
> Preço: R\$ 9,99



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.

> Produtora: Glu
> Gênero: Estratégia
> Preço: R\$ 9,99



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

UM DOS MAIORES SUCESSOS DA ACTIVISION ESTÁ DE VOLTA EM SEU CELULAR. O jogo mais esperado da série Call of Duty. Viva uma verdadeira guerra, destrua veículos e dispare contra inimigos. Prepare-se para enfrentar a maior batalha de sua vida!

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

AVATAR

NO JOGO OFICIAL DO AVATAR, JAKE SULLY É A ÚLTIMA ESPERANÇA PARA O PLANETA PANDORA. Transferindo sua consciência para um híbrido humano-Na'vi - um corpo vivo que parece um Na'vi mas possui os pensamentos, sentimentos e personalidade humanos - Jake realiza sua missão como um 'avatar.' Junte-se a Jake no jogo original para celular, repleto de ação e aventura. Realize missões para libertar o planeta, unir as tribos Na'vi e reviver a lendária Arma Sagrada. Como Jake, você irá explorar florestas exuberantes, voar pelos céus num banshee, sobreviver batalhas cruéis e desenvolver fantásticos poderes durante sua luta para salvar um planeta e seus habitantes.

© 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

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

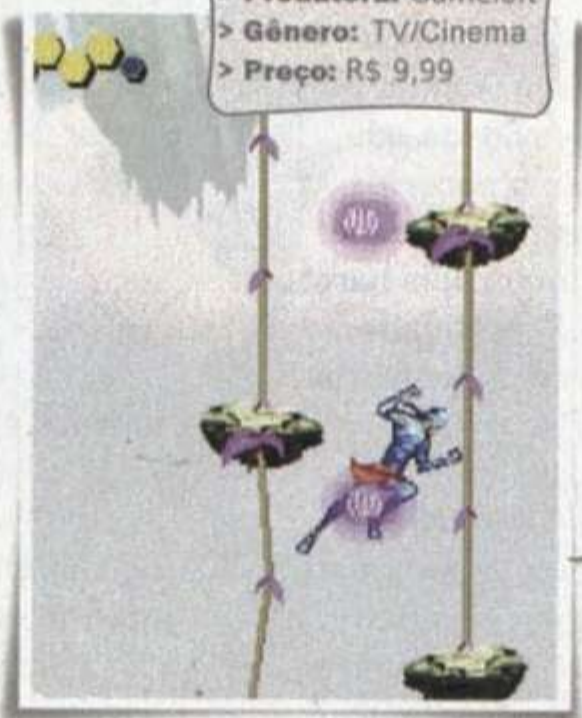


TIME CRISIS 3D

VOCÊ ESTÁ AGORA EM TERRITÓRIO INIMIGO, E É O ALVO. A sua missão: eliminar os terroristas, resgatar os reféns, salvar o mundo e claro... ficar com a garota! Baseado no mundialmente famoso jogo da Namco para Arcade e Console, Time Crisis é uma conversão fiel para celular do clássico original para Playstation e fliperama. Siga no Modo história ou aceite diversas missões nessa ação explosiva em 3D, nunca vista antes em nenhum celular!

TIME CRISIS Mobile © 1995-2006 NBGI

> Produtora: Gameloft
> Gênero: TV/Cinema
> Preço: R\$ 9,99



O que é

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

Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, clique aqui.

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



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

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

1. MEGA MAN III
2. GUITAR HERO 5
3. FIFA 10
4. UP
5. GUITAR HERO WORLD TOUR



CARTAS

O e-mail de Eduardo Fraga 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!

Excesso de continuações

Acompanho com bastante entusiasmo o andamento do mercado de games e um de meus principais interesses são os lançamentos futuros. Acredito que a melhor maneira de valorizar um console é a expectativa sobre quais games poderemos jogar com ele.

No entanto, pude observar que os títulos mais esperados do ano que vem são todos continuações: *The Force Unleashed 2*, *Kane & Lynch 2*, *BioShock 2*. Mesmo *Batman Arkham Asylum*, que foi lançado ano passado, já terá uma continuação em 2010.

Os únicos games realmente inéditos que teremos são *Bayonetta* e *Dante's Inferno*... que acredito, receberão continuações também, baseadas em seu respectivo sucesso.

Por um lado, gosto de saber que certos games que apreciei muito terão novas versões, mas me assusta um pouco perceber que novas propriedades intelectuais estão cada vez mais raras. Poucas empresas se arriscam a lançar games totalmente inéditos, o que é uma pena na minha opinião.

Por que existe esta preferência sobre lançar continuações ao invés de inovar com lançamentos novos? Vocês acreditam que é uma tendência que se tornará cada vez mais presente e que pode trazer consequências negativas para o mercado?

Eduardo Fraga
Via e-mail

Bom meu chapa, é verdade que a indústria de games anda exagerando nas continuações, mas você precisa entender que é uma medida de segurança.

Hoje em dia, lançar um game custa uma grana violenta (lembremos que *GTA IV* custou 100 milhões de dólares) e as produtoras preferem investir capital em games que tenham certeza que dará retorno. Lançar continuações é um investimento razoavelmente seguro, pois um produto que já é conhecido com certeza venderá muitas unidades baseando-se apenas em seu nome, enquanto uma série nova depende de boas críticas e muita divulgação positiva.

A falta de produtos novos pode ser um pouco chata, mas receber uma continuação de *Batman: Arkham Asylum* não nos parece um mau negócio.



Inferno de Dante

Olá, pessoal da redação! Tudo certo aí? Gostaria de saber se vocês tiveram a oportunidade de jogar *Dante's Inferno*. Estou muito ansioso com o lançamento deste game e gostaria de saber um pouco mais a seu respeito.

Pedro
Via e-mail

Pois bem, *Dante's Inferno* pode ser definido como um "filhote de *God of War*". A jogabilidade dos dois títulos é bastante parecida, mas *Dante's Inferno* não passa a impressão de ser uma cópia barata, ele tem sua própria identidade, que se torna mais clara conforme o jogador passa mais tempo conhecendo suas ideias.

Achamos a ambientação de *Dante's Inferno* um pouco mais pesada que *God of War* também. Considerando que o protagonista Dante se aventura por todos os círculos do inferno, é de se esperar que ele viaje por cenários perturbadores que explorem medos e vícios do ser humano.

Uma demo do game está disponível na PSN. Faça download e experimente, pois acreditamos que vale a pena.

Contra a Censura

Estou muito interessado no game *Heavy Rain*, mas uma coisa me preocupa. Seu antecessor espiritual, *Indigo Prophecy* teve algumas cenas censuradas na versão norte-americana.

Eram cenas de sexo que de forma alguma podiam ser consideradas gratuitas, mas que

faziam parte da história e ajudavam no desenrolar da trama. Tive que correr atrás da versão europeia para ter a experiência completa que desejava com este jogo.

Fico preocupado imaginando se o mesmo tipo de censura boba acontecerá em *Heavy Rain*, caso possua cenas do tipo. Acho uma enorme hipocrisia que games com violência extrema sejam liberados sem maiores problemas, mas as distribuidoras achem necessário censurar cenas de sexo em títulos destinados a adultos.

Pablo
Via e-mail

Concordamos que este tipo de censura é uma bobagem e temos uma boa notícia. A produtora Quantum Dreams anunciou que o jogo será lançado em sua versão integral no Ocidente.

A intenção da empresa é providenciar uma experiência madura e adulta para os jogadores que optarem por desbravar seu game e remover conteúdo para



Já é garantido que *Heavy Rain* terá cenas de violência e algum conteúdo sexual

tentar atingir um público maior é uma ofensa para com estas pessoas.

Pessoalmente, gostamos de ver que algumas produtoras estão enfrentando de peito aberto o estigma de "games são para crianças" e não veem problemas em lançar jogos com conteúdo mais pesado e adulto. É um grande passo para a indústria.

Jogando em rede

Adoro games Multiplayer e gostaria de saber qual título deste gênero que será lançado em 2010 que vocês acreditam que valerá a pena?

Edson Machado
Via e-mail

É muito cedo para afirmar (MUITO CEDO mesmo), mas achamos que *Aliens vs Predator* irá oferecer uma boa experiência para o pessoal que curte jogar em rede.

Independentemente de qual personagem o jogador escolha (o alien, o predador ou um fuzileiro) a partida tem um tom interessante de caçada e é possível usar truques característicos que os monstros usam no filme para obter vantagem, como a habilidade que o Predador tem de projetar sua voz pelo cenário para desorientar seus alvos.

Claro, estamos especulando com base nas poucas informações que temos do jogo, então o melhor é esperar para conferir pessoalmente o resultado.

Pior carta do mês

Vocês poderiam me colocar em contato com a Konami? Tenho algumas ideias para um novo *Metal Gear Solid* e queria falar com Hideo Kojima ou alguma outra pessoa que trabalha com a série.

Mamar na vaca...

É por responder cartas deste tipo que TODOS NÓS da redação merecemos uma super modelo sueca e não apenas o Humberto.



DotA

ESTRATÉGIA E DIVERSÃO EM UM GAME FÁCIL DE JOGAR

oficina-de-artes.com



Interface otimizada



Visual totalmente renovado



ANKAMA

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA
LEVELUPGAMES.COM.BR



LIVRE PARA TODAS AS IDADES

Level Up!
levelupgames.com.br



2009 Foi o ano do PS3

Sony cumpre a promessa, leva os principais prêmios do ano e assinala que 2010 tem tudo para ser ainda melhor

Primero foi o site Meta Critic, conhecido por agregar notas de jogos, filmes e músicas, que, baseados nessas notas, apontou o console da Sony como o videogame com o de melhor desempenho em 2009.

Segundo o site, o PS3 teve 228 títulos lançados no ano, sendo que dez deles com nota igual ou superior a 90 (jogos considerados ótimos).



Ainda segundo o site, os três melhores jogos de 2009 são todos para PlayStation 3: *Uncharted 2: Among Thieves*, *Call of Duty: Modern Warfare 2* e *Street Fighter IV* (as versões para PS3 foram consideradas melhores), sendo que *Uncharted 2* ainda foi considerado o melhor jogo do ano, levando uma média 96 pontos em suas avaliações.

Mas a consagração mesmo veio com a premiação do VGA 2009 (Video Game Awards), produzido pelo canal Spike TV, que ocorreu no dia 12 de dezembro. O console da Sony foi o principal destaque do evento levando os principais prêmios para casa. Confira a lista de prêmios:

Jogo do ano
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Melhor jogo independente
Flower (PS3)

Melhor gráfico
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Jogo mais aguardado de 2010
God of War III (PS3)

O evento ainda contou com anúncios de novos jogos, como *Star Wars: The Force Unleashed II* e *Green Day: Rock Band*, além de uma sequência para *Batman: Arkham Asylum*.

Se você ficou curioso e com vontade de assistir como foi o VGA 2009, aqui no Brasil, o canal por assinatura Animax vai exibir a premiação no dia 17 de janeiro, às 19 horas, com reprises no dia 19 de janeiro, às 21 horas, dia 20 à 1 hora e dia 26, às 15 horas.



Cloe, a belíssima personagem de *Uncharted 2*, o melhor jogo de 2009

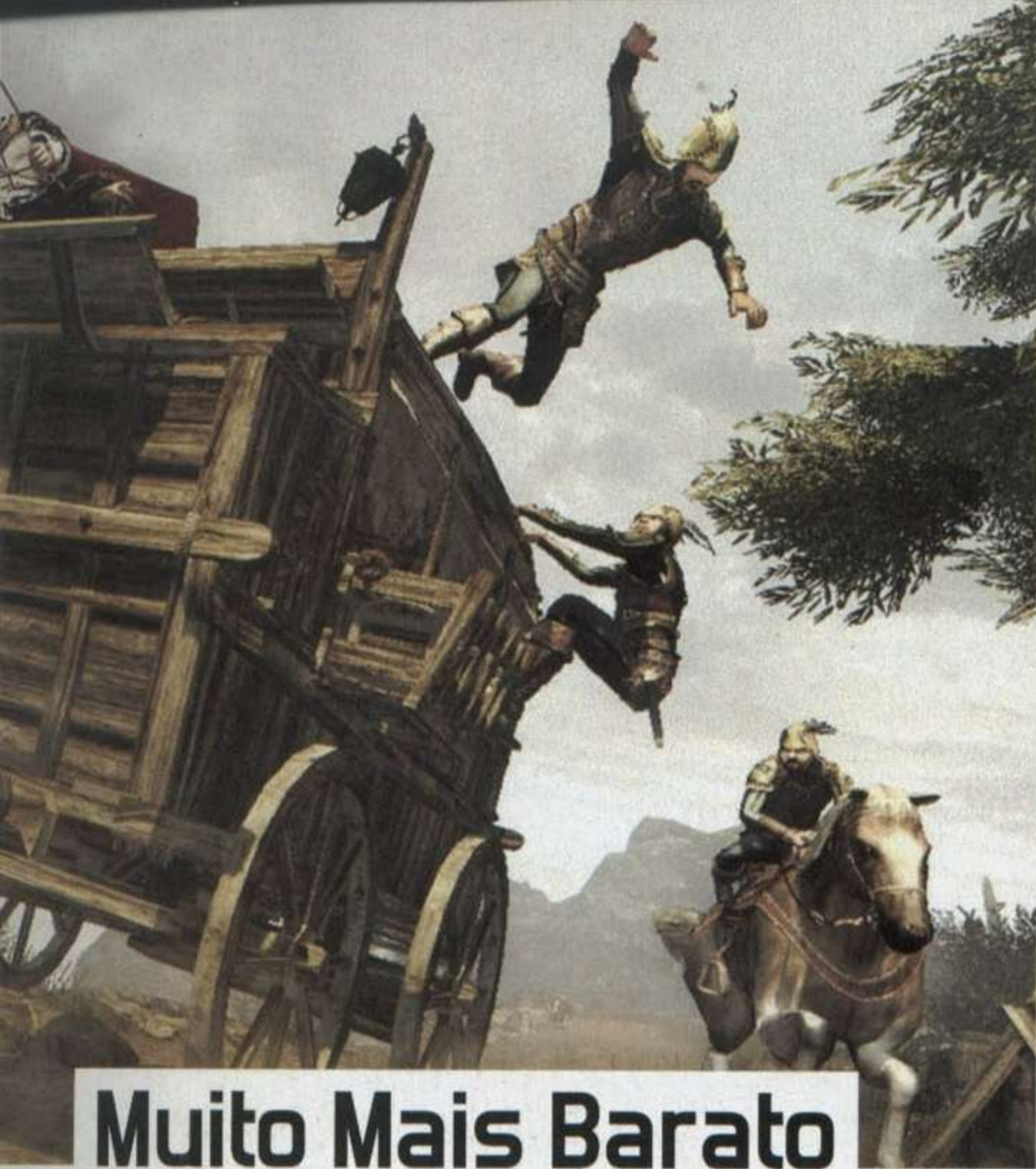


God of War III é o jogo mais esperado de 2010, você concorda?



Flower, com sua beleza e simplicidade, foi considerado o melhor jogo independente de 2009





Muito Mais Barato

Sony baixa os preços e faz a alegria dos consumidores brasileiros

Menos de um mês depois do lançamento oficial da linha PlayStation no Brasil, a Sony resolveu reduzir os preços de toda sua linha de jogos. Os games de PS2, que antes eram comercializados a um valor único

de R\$ 99, agora variam entre R\$ 69 a R\$ 89.

Os jogos de PS3 também ganharam preços especiais: Antes os valores flutuavam entre R\$ 199 a 249, agora estão variando entre R\$ 119 a R\$ 199.



LittleBigPlanet Pirata

Nova atualização traz os Piratas do Caribe para a franquia da Media Molecule

Mais uma grande atualização está a caminho do *LittleBigPlanet*. Agora é a vez de *Piratas do Caribe*. O novo pacote conta com cinco novas fases, baseadas na trilogia cinematográfica da Disney, 14 decorações, 27 objetos e 133 autocolantes. Uma boa notícia é

que o pacote ainda contará com 11 novos troféus. Tudo isso por US\$ 6.

Além disso, outras seis roupas serão vendidas separadamente, cada uma com um personagem da trilogia, entre eles: Capitão Jack Sparrow, Elizabeth Swan e o vilão Davy Jones. Cada roupa será vendida por US\$ 2.

Executivos da Take 2 visitam o Brasil

AIDG Consulting, representante oficial da Take 2 no Brasil, realizou, na capital de São Paulo, um evento que contou com a visita de executivos norte-americanos da empresa para apresentar os seus maiores lançamentos para 2010. Ao contrário do que era imaginado, não houve



À esquerda, Tom Bass, diretor de marketing da 2K Games, ao lado de Rick Van Amburg, gerente de produto da Rockstar Games

qualquer anúncio da abertura de um escritório oficial no Brasil ou de um estúdio local. O foco do encontro foi provar que a Take 2 vê o Brasil como um mercado importante e que quer fazer a sua parte para atender melhor os jogadores brasileiros. Isso significa continuar lançando os



seus jogos simultaneamente por aqui (não diretamente, mas por meio de distribuidoras como NC Games e Synergex) e dar maior apoio à imprensa especializada. E dá para acreditar na promessa: Nick Van Amburg, gerente de produto da Rockstar Games, demonstrou uma versão bastante preliminar de *Red Dead Redemption* (PS3). O game ainda não foi exibido publicamente e as únicas apresentações foram secretas e em salas fechadas para a imprensa internacional. Outra atração da reunião foi *BioShock 2* (PS3), apresentado por Tom Bass, diretor de marketing da 2K Games.

Lá vem Bônus

inFamous ultrapassa 1,2 milhões e ganha bônus

Segundo o blog oficial do PlayStation, o jogo *inFamous* ultrapassou a marca de 1,2 milhões de cópias vendidas mundialmente. Para comemorar esse feito, e ajudar os jogadores a esperarem a continuação, um conteúdo adicional Gigawatt Blades Super Power, com um novo superpoder ao protagonista, Cole MacGrath.

Esse conteúdo era exclusividade dos jogadores que compraram o jogo no período de pré-venda, mas agora, finalmente, será liberado para todos.

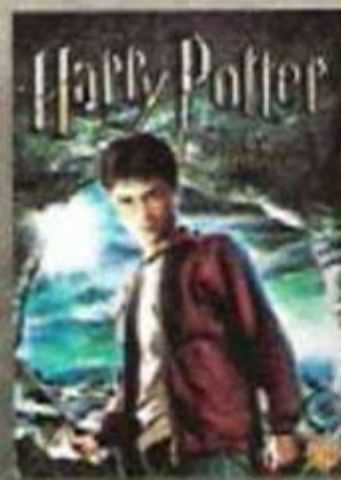


O jogo que você quiser, no seu **celular**.

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



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





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



www.claroideias.com.br

DIGUEIRA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.



XBOX360



Wii™

Televendas 11 3331-9579

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

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



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos
os cartões



**Enviamos
para
todo Brasil**

e-mail: digueragames@hotmail.com

ESPECIAL
PREVIEW



God of

Distribuidora: SCEA | Produtora: SCEA
Plataforma: PS3 | Gênero: Ação | Lançamento: Março de 2010

Quem Será de 2010

God of War III está chegando, e tem concorrência. Será que ele aguenta?

Por Douglas Pereira

O primeiro semestre de 2010 vai ser o mais agitado da história dos videogames, mas especialmente o melhor da história do PlayStation. Somente em março e abril, nos EUA, teremos *Final Fantasy XIII*, *Gran Turismo 5*, *God of War III* e *Yakuza 3*. Esses são apenas os títulos exclusivos (com exceção de FFXIII), sem contar o monte de jogos multiplataforma como *Just Cause 2*, *Dark Void* e outros.

Mas há uma ordem de lançamentos interessante. Durante janeiro, fevereiro e março, teremos um jogo de ação extrema em cada mês. *Bayonetta* em janeiro, depois *Dante's Inferno*, e por fim o jogo do Kratos. Parece aquela história de "deixar o melhor para o final," não?

Mas será mesmo? Será que *God of War* já é tão melhor que os outros até mesmo antes de ser lançado? Talvez não sejamos capazes de dar a resposta final, mas decidimos colocar os três jogos lado a lado para ver quem sai vitorioso em nossas preliminares. Começa aqui uma luta de proporções épicas! ▶

Bayonetta

Distribuidora: Sega | Produtora: Platinum Games
Plataforma: PS3 | Gênero: Ação | Lançamento: Janeiro de 2010



Além dos três blockbusters desta reportagem, Hideo Kojima está dando a sua cara para o novo episódio da série *Castlevania*, desta...

War III

o Melhor

Dante's Inferno

Distribuidora: EA | Produtora: Visceral Games
Plataforma: PS3 | Gênero: Ação | Lançamento: Fevereiro de 2010

ESPECIAL PREVIEW



Que negócio é esse aqui de por fogo em mim e sair correndo? Volte aqui seu Espartano safado!

Round 1 O Histórico



Os três jogos são considerados grandes lançamentos, mas por quais motivos? Ter um time importante na produção, ser uma franquia de sucesso ou ter ideias novas pode agregar um valor bem mais alto ao jogo. Nos videogames, mostrar que é bom antes de chegar às lojas já é meio caminho andado.

GOD OF WAR III

Embora o time de produção não seja exatamente o mesmo de *GoW2* (que já não era exatamente o mesmo do primeiro jogo), Kratos ainda continua nas mãos do Santa Monica Studios da Sony. O maior cartão de visitas é a própria série, sucesso absoluto no Play2 com o primeiro game, dirigido por David Jaffe, e com a sequência sendo provavelmente o melhor jogo de ação do sistema, dirigido por Cory Barlog, braço direito de Jaffe no jogo de estreia, e o próprio serviu como consultor criativo.

A série reinventou o gênero beat'em up, que mudou muito desde os tempos de *Final Fight* e *Streets of*

Rage, e conseguiu adaptá-lo para o mundo 3D com perfeição, tomando como inspiração os jogos japoneses, mas apresentando tudo em um formato ocidental – com toda a violência possível.

Em *GoW3*, a cadeira de diretor mudou mais uma vez. O cara agora é Stig Asmussen, um careca com cara de mau que parece saber o que está fazendo, assim como Kratos (embora, sem o cavanhaque). Ele trabalhou nos outros jogos da série como diretor de arte e sabe manter os princípios da série intactos, embora digam que a história e conceitos de *GoW3* já estavam prontos desde que *GoW2* foi finalizado, tudo já pensado por Jaffe e principalmente Barlog.

DANTE'S INFERNO

Ok, vamos admitir que não há muito o que dizer sobre *Dante's Inferno*, a não ser que ele é, na cara dura, uma cópia de *God of War*. Não há exatamente um histórico para ele na área de produção, por ser o primeiro jogo da EA a entrar de verdade nesse gênero. O que há é

uma história um tanto negativa de tentativas promocionais que tentaram chamar os jogadores através de choque e um pouco de mau gosto. Por isso rolou um grupo de protestantes na porta da E3 dizendo que o jogo era uma afronta religiosa. Tudo ensaiado para chamar atenção.

BAYONETTA

Esse já nasceu com pedigree. É fruto de dois anos de trabalho da Platinum Games, um dos estúdios com alguns dos maiores produtores de jogos japoneses, todos vindos do saudoso Clover Studio, antiga divisão da Capcom. Entre eles estão ninguém menos que Shinji Mikami, criador de *Resident Evil* e produtor de *Devil May Cry*. Atsushi Inaba, diretor de *Viewtiful Joe* e *Okami*. E Hideki Kamiya, diretor de *Devil May Cry*. Kamiya é o idealizador e diretor de *Bayonetta* e dá para ver que ele tem um currículo que o atesta para essa função.

Na verdade, *Bayonetta* é, nas palavras do próprio diretor, a evolução de *Devil May Cry* – o qual Kamiya

e Mikami participaram apenas do primeiro, de 2001. Pelo que já foi visto – e jogado, pois a versão japonesa foi lançada em outubro – ele está muito certo. *Bayonetta* humilha *DMC* em todos os sentidos, até mesmo no quesito “estilo exagerado”. Dante luta de sobretudo e sem camisa. Ok, nada demais. *Bayonetta* usa armas como salto dos sapatos. Sentiu a diferença? Em outras palavras, *Bayonetta* é tudo o que *DMC4* gostaria de ter sido, e tudo o que *DMC5* (se um dia existir) dificilmente será.

Além disso, Bayo (apelido carinhoso no Oriente), é um dos poucos títulos vindos do Japão nos últimos tempos que tenta levantar a moral da indústria nipônica, que anda bem para baixo. Ganhou uma campanha publicitária enorme por lá, com pôsteres enormes espalhados por Tóquio e a protagonista até mesmo foi ligada à cantora Madonna em um programa de TV. Ganhou notas muito boas e vendeu consideravelmente na Terra do Sol Nascente, e deve repetir o sucesso por aqui.



Todos estes games serão lançados oficialmente pela Sony no Brasil e já com os novos preços, muito mais em conta.

Querendo ou não, um pouco de história é importante enquanto você está decapitando inimigos. A história dita os cenários, seus golpes, e o motivo de você estar destruindo caras com chifres em vez de anjos.

GOD OF WAR III

A história da série que conta a vingança do "Fantasma de Sparta" contra os deuses da mitologia grega, deve ser encerrada no terceiro episódio. *God of War II* terminou quando Kratos subia para o Olimpo junto com os Titãs, para encarar Zeus, que ao longo dos tempos puxou o tapete de todo mundo para controlar o reino dos deuses e dos humanos – sem contar que, além de também enganá-lo, ele praticamente matou Kratos, o que só deixa o espartano mais raivoso ainda. Esperamos muitos confrontos contra deuses e uma batalha em que Zeus de fato morra no final, e não saia correndo depois de tomar uma surra. Ah, claro! Também temos que vingar uma morte ocorrida perto do final de *GoWII*...

Volte aqui que eu ainda preciso fazer as compras do mês! Pode me levar até o supermercado!

Round 2

Por Que Estão Lutando?

3
God of War III

1
Dante's Inferno

2
Bayonetta

DANTE'S INFERNO

Essa parte é estranha. *Dante's Inferno* é baseado na primeira e mais popular parte do poema épico *A Divina Comédia*, escrito por Dante Alighieri no século 14. O problema é que a única base que o jogo pega são os nove círculos do inferno, e mesmo assim não segue os padrões, com inimigos estranhos que não têm muito a ver.

A própria história é bem diferente: o poema se passa no ano de 1300, quando – resumidamente – Dante encontra um cara chamado Virgílio em uma floresta e é guiado por ele pelos nove níveis do inferno.

No jogo da EA, tudo se passa durante as cruzadas, em 1191 (o mesmo ano da história do primeiro *Assassin's Creed*), e Dante é um cavaleiro templário. Ele volta para sua casa em Firenze, na Itália (que, como curiosidade, é a mesma cidade onde começa *Assassin's Creed 2*) e encontra sua esposa morta. Acontecem umas coisas, ela é levada pelo diabo para o Inferno, e aí você começa a descer para buscá-la. Como se já não fosse estranho o suficiente, o poema nunca é sobre lutas. O Dante de Alighieri nunca empunha uma arma. Já o da EA... bom, já falamos que é um clone de *God of War*, certo? Você já sabe o que esperar.

BAYONETTA

Loucura do começo ao fim, como era previsto. Mas isso não quer dizer que seja ruim. Havia uma guerra entre as Umbran Witches e os Lumen Sages. Bayonetta era uma das Witches, as bruxas que pagavam seus poderes

direto do reino dos demônios. Ela acorda 500 anos depois no fundo de um lago, sem fazer ideia do que aconteceu, lembrando apenas que é uma bruxa e que ainda sabe usar seus poderes. Os Umbran e Lumen aparentemente não existem mais, e ela está sendo atacada constantemente por seres de uma dimensão chamada Paradiso. A partir daí, você vai descobrindo junto com ela o que aconteceu e está acontecendo na cidade de Vigrid, onde o jogo se passa.

Algo interessante é que a história de *Bayonetta* tem três dimensões paralelas, chamadas Paradiso, Purgatorio e Inferno, que são os três níveis do mundo espiritual da *Divina Comédia*! Então a história de *Bayonetta* tem inspiração na mesma de *Dante's Inferno*, que se inspira em todo o resto de *God of War*... Que ligação besta essa que encontramos, não? Vamos para o próximo tópico.

ESPECIAL PREVIEW

É claro que, se levarmos ao pé da letra, não há competição – supomos que você saiba quem é o vencedor. Mas estamos falando de gráficos aqui, parte importante na experiência. Tendo jogado as demos dos três, temos uma boa ideia dos pontos fortes de cada um.

GOD OF WAR III

Simplesmente fabuloso. Recentemente foi lançada a *God of War Collection*, com os dois primeiros jogos em alta definição, e eles parecem fantásticos até para os dias de hoje. *GoW3* é o próximo passo e tudo parece até mais bonito que deveria – e quando falamos “bonito” em *God of War*, geralmente queremos dizer que braços são decapitados muito bem e que o sangue espirra com veracidade. Brincadeiras à parte, tudo parece impecável e, embora a demo rode a 720p, a promessa é que a versão final alcance a resolução suprema de 1080p – *Killzone 2* e *Uncharted 2*, talvez os dois jogos mais bonitos do PS3, só rodam em 720p.

DANTE'S INFERNO

Inferno até que foi surpresa agradável. Os cenários são bem detalhados, e os efeitos dos golpes de Dante ficam bem legais na tela. As CGs são de ótima qualidade... e um pouco inspiradas no estilo de *God of War*. Sim, até as CGs. A animação dos personagens com alguma importância é primorosa (como na luta contra a morte), mas os personagens comuns não parecem grande coisa.

BAYONETTA

Ainda não vamos falar muito sobre os quesitos gráficos de *Bayonetta* aqui, pois eles serão explorados em uma comparação mais adiante. O que podemos dizer seguramente é que o jogo fica atrás dos outros dois, sem sombra malfeita de dúvida.

God of War III 3
Dante's Inferno 2
Bayonetta 1

Round 3
Quem é Mais Bonito?

Você não entendeu o que eu falei na página anterior? Preciso ir ao supermercado senão a casa vai cair pro seu lado!



Dante Alighieri pode não ter sido um guerreiro na *Divina Comédia*, mas ele já participou de livros de romance policial interessantes.

2
God of War III

1
Dante's Inferno

3
Bayonetta

Round 4

A Batalha Principal

Chegamos então ao que realmente interessa: os pontos fortes e fracos de cada jogo na hora da verdade, quando estamos jogando. É divertido? Enjoa? Vejamos.

GOD OF WAR III

God of War ainda é basicamente o primeiro jogo quando falamos sobre controles e golpes. *GoW2* era uma versão mais cheia de efeitos e muito mais legal que o original, mas não havia nada muito novo ali. *GoW3* é a mesma coisa em relação ao segundo. Você ainda tem as mesmas Blades of Chaos de sempre, os mesmos combos de sempre. O resto também é parecido, como as lutas contra ciclopes, e até outros itens, como a cabeça de Helios – quase igual à cabeça da medusa, mas revela caminhos secretos em vez de petrificar coisas.

A diferença aqui é que, enquanto *GoW2* tentava ser o jogo mais épico já feito, com uma escala gigantesca e cenas exageradas para tudo (como a parte com Pégasus no céu), *GoW3* mantém esse nível, e ainda aumenta o grau de violência para níveis bem mais altos. Uma das cenas da demo já é famosa. Ao terminar uma luta com um centauro, Kratos o esfaqueia até conseguir rasgá-lo de uma vez, fazendo todas as entranhas rolarem para fora! Claro que, só pelo fato de terem se preocupado em colocar tripas no bicho, você tem uma ideia do nível de atenção aos detalhes.

DANTE'S INFERNO

Como já dissemos tantas vezes, é *God of War*. Quase todos os botões fazem as mesmas coisas. Por fora, o que o diferencia é a arma principal: uma foice, conseguida em sua batalha contra a Morte, que possui combos parecidos com os da foice de *Ninja Gaiden 2*. Porém, para não sermos totalmente injustos, *Dante's Inferno* tem ideias originais, basicamente na forma de ganhar golpes e poderes.

Ao derrotar inimigos, você pode absolvê-los, matando-os com a cruz, ou puni-los, com a foice. Fazendo isso, Dante pode ganhar almas claras ou escuras. Elas servem para destravar novas habilidades. Você pode tomar o caminho sagrado ou profano. Você ganha muito mais almas brancas, pois as habilidades que elas dão não são muito destrutiva ou são para suporte. Já as escuras sempre vem em menor número, pois são bem fortes e ótimas para acabar com mais inimigos na base da força, o que iria lhe dar muito mais almas escuras mais rápido e desequilibrar o jogo. O legal das habilidades é que elas seguem um

esquema de árvore. Alguns golpes só podem ser adquiridos se você pegar os anteriores, mas sempre há outro caminho com outros golpes. Ah, aparentemente, você poderá recomeçar o jogo com todos os golpes que aprendeu da primeira vez.

BAYONETTA

Como *Bayonetta* quer ser diferente em tudo, seu estilo de combate também não é nada comum. Se você acha que Dante (o de *Devil May Cry*) era o cara mais sem noção – e ao mesmo tempo, o mais estiloso – do mundo, pense de novo, porque *Bayonetta* o humilharia a qualquer momento. Ela dá pulos duplos e rodopia como muitos outros por aí, mas quantos colocam os pés para o ar e atiram com as armas que estão no salto dos sapatos? Ou evocam um demônio de outra dimensão a partir do próprio cabelo para dar a mordida mais cruel que você já viu? Ou melhor, quem mais usa o cabelo como arma e como roupa?!

O que mais impressiona no arsenal de *Bayonetta* é o número de combos disponíveis logo de cara, que deve beirar a casa da centena. E mais golpes vão se tornando disponíveis conforme você adquire novas armas, e até os combos de uma têm efeitos diferentes em outra. Também é possível pegar armas dos inimigos que caíram no chão. Algumas batalhas são feitas no teto.

O que você precisa saber realmente é que *Bayonetta* tem, disparado, o sistema de luta mais legal dos três jogos. *God of War* que nos perdoe. Até porque o maior mérito de todos é, mesmo com todo esse escândalo acontecendo na tela, *Bayonetta* ser um jogo exigente e conseguir te dar controle total sobre seus movimentos, permitindo executar combos com precisão absoluta, e não deixar aqueles que apenas apertam botões desesperadamente chegarem tão longe (na dificuldade normal, pelo menos). Pense na mistura perfeita entre os estilos de luta de *Devil May Cry* e *Ninja Gaiden*. *God of War* simplesmente não consegue alcançar isso, mesmo que seja extremamente competente no que se propõe a fazer.

Nossa quanto estresse desse tal de Kratos... Se ele chegar perto de mim vai ver o que é raiva...

ESPECIAL PREVIEW

God of War III é o único exclusivo dos três jogos mostrados aqui. Mas há alguma vantagem que faça os outros se destacarem no PS3 em relação aos concorrentes?

GOD OF WAR III

O que ele está fazendo nessa categoria, se é exclusivo? Bom, há uma edição limitada em vista, por isso é legal falar dela. É uma caixa bem grande que não possui muita coisa, apenas o jogo e um livro com artes. O negócio é que a caixa em si é uma réplica da caixa de Pandora. Mas, fora essa aparente falta de brindes, existem vários que só vêm em formato digital, como a trilha sonora dos três jogos, um documentário de mais de uma hora sobre a série, arenas exclusivas, uma roupa exclusiva, e músicas no estilo Heavy Metal inspiradas pelo jogo. O pacote sai por US\$100, contra US\$ 60 do jogo normal.

DANTE'S INFERNO

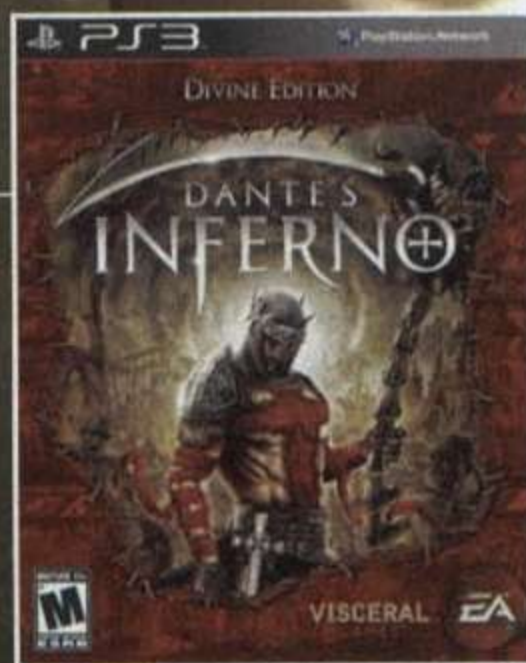
A EA está levando o jogo mais a sério no PS3. A demo foi lançada com exclusividade na PSN com três semanas de antecedência em relação à Xbox Live, e o PS3 receberá uma versão exclusiva do jogo completo pelo mesmo preço da normal de 360, chamada Divine Edition. Ela vem com



comentários dos produtores, um livro digital com artes e a versão digital do poema original *A Divina Comédia*. Também há a Death Edition, uma versão ainda mais exclusiva, mas será lançada para as duas plataformas.

BAYONETTA

Aqui mora o problema. Lembra que não falamos dos gráficos de *Bayonetta* no outro tópico? É porque eles entram aqui. A versão para PS3 de *Bayonetta* é bem inferior à de Xbox, com loadings maiores, travadinhas, quedas de frame rate (o de 360 roda liso sempre) e os gráficos são inexplicavelmente inferiores. Ok, não é inexplicável: a Platinum Games se concentrou em fazer a versão para Xbox 360, e deixou a tarefa de levar o game ao PS3 nas mãos da Sega. Os programadores da Sega não parecem ser tão competentes ou não tiveram tempo suficiente.



Isso não quer dizer exatamente que *God of War III* será melhor que os outros – embora tenhamos certeza de que será melhor que *Dante's Inferno* – nem que *Bayonetta* seja algo tão próximo de *Dante's Inferno* – a originalidade deixa o jogo da bruxa muito à frente. Mas os números estão aí e vida longa ao grande campeão!



Round 5

E no PlayStation 3?

Correndo por Fora

Esses parecem ser os três grandes concorrentes a jogo de ação do ano, mas existe outro que só deve chegar no fim de 2010, e promete: *Castlevania: Lords of Shadow*. Feito por um estúdio europeu, mas sob a supervisão de ninguém menos que Hideo Kojima e sua gangue (as mentes por trás de *Metal Gear* e *Zone of the Enders*). É completamente diferente das tentativas anteriores da série em 3D, e também toma várias ideias emprestadas de *God of War*, embora tenha muita personalidade – e lembre-se, o chicote dos Belmont veio muito antes das *Blades of Chaos*. Ele só não entrou no nosso combate porque, como todo projeto envolvendo Kojima, o segredo é total, e só devemos saber mais sobre o game durante a próxima E3.



Esta é a geração das edições de colecionador. Que Crom tenha piedade das nossas economias.

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

HABBO

habbo.com.br/playstation

PREVIEW



ModNation Racers

Plataforma: PS3 | Produtora: United Front Games
Distribuidora: SCEA | Gênero: Corrida | Lançamento: Sem previsão

O "LittleBigPlanet de corrida" promete ferramentas inovadoras para criação de desafios infinitos

Por Amer Houchaimi

Vamos admitir, boa parte da graça de *LittleBigPlanet* veio da possibilidade de podermos criar nossos próprios mundos e jogar o Sackboy neles como uma cobaia de testes.

Com isso, a Sony Computer Entertainment (mais precisamente, o estúdio United Front Games) decidiu ver se o raio atinge o mesmo lugar duas vezes e prepara *ModNation Racers*, um "LittleBigPlanet de corrida".

Fazendo uso da ferramenta Track Studio, os usuários não apenas poderão criar suas próprias pistas, como também modificar as já existentes como lhes der na telha. O melhor disso é que o nível de precisão e detalhes será incrível. Uma vez que pistas novas forem criadas, poderão ser disponibilizadas na PSN para todos.

A jogabilidade será a típica de um game de kart, onde os jogadores podem recolher Power Ups e diferentes artefatos para melhorar seu desempenho ou estragar a corrida dos colegas... o que, convenhamos, deixa tudo muito mais divertido.

E não serão apenas as pistas que poderão ser criadas e

modificadas ao gosto do freguês. Os veículos e corredores também serão total e completamente modificáveis, o que possibilita uma quantidade imensa de veículos e personagens únicos e originais.

Jogadores que esperam ultrarrealismo no entanto, darão com os burros n'água. O visual é baseado em brinquedos colecionáveis e tal escolha artística não só torna o visual inédito ao game, como provavelmente o destacará de outros do gênero. Mas quem prefere carros reais e variantes de desempenho em seus games de corrida, deve continuar esperando por *Gran Turismo 5*.

Sackboy Com Rodas

Claro que a decisão de criar um game de corrida com uma premissa tão similar à de *LittleBigPlanet* não surgiu do dia pra noite.

Dan Sochan, produtor do game, declarou que a meta de sua equipe desde o início era desenvolver um game de corrida ao estilo kart, simplesmente porque este é um gênero acessível a todos. No caminho oposto ao dos simuladores de corrida, novatos e veteranos podem pegar um controle e ter a

chance de se divertir com um game de kart sem precisar gastar horas na frente do televisor aprimorando suas técnicas.

Uma vez que isto foi definido, ele e sua equipe decidiram se aprofundar mais no gênero e dar um passo à frente, permitindo que os jogadores criem seu próprio conteúdo.

A equipe de *ModNation Racers* também possui um bom relacionamento com a Media Molecule (responsáveis pelas aventuras dos Sackboys), e muito contato foi feito entre os dois estúdios, permitindo que veteranos

de *LBP* passassem um pouco de sua sabedoria ao pessoal da United Front Games.

Considerando o número de horas que os jogadores de *LBP* passam conectados à PSN disponibilizando e baixando conteúdo original, é de se esperar que *ModNation Racers* faça um sucesso tão ou mais estrondoso que seu antecessor. Enquanto esperamos seu lançamento para algum momento de 2010, imaginamos as pistas horrivelmente difíceis que criaremos. E tudo indica que, assim como em *LBP*, a criatividade será o limite. ■



Será possível criar os cenários, escolher texturas, objetos, relevos, trajeto, armadilhas, power-ups...



Até a criatura mais preguiçosa do mundo será capaz de usar as ferramentas intuitivas de *ModNation* para criar suas pistas

Recuperar GAME arranhado não é coisa de outro planeta



Recupere seus jogos, filmes, músicas e dados em mídias arranhadas de forma fácil e rápida com CD Saver, o recuperador de CD e DVD mais vendido do Brasil.

Oferta Especial
R\$199,00
por tempo limitado



CD SAVER também recupera discos Blu-Ray

Pague com:



CD SAVER
RECUPERADOR DE CD & DVD

www.cdsaver.com.br (0xx21) 3634-9303 / 3634-9304

SCORPION HOME VIDEO
TEL. (21) 2280-4693 / (21) 2573-2580
RIO DE JANEIRO - RJ
VIDEO ON-LINE
TEL. (21) 3241-8227 / (21) 3989-1638
SÃO GONÇALO - RJ
LOJAS MEZZALIRA
TEL. (22) 2772-3535
MACAÉ - RJ
CASA INTELIGENTE LTDA
TEL. (21) 3527-4104
RIO DE JANEIRO - RJ
KRIS GAMES
TEL. (21) 2224-2376 / (21) 8525-8024
RIO DE JANEIRO - RJ
FIRST DVD
TEL. (24) 2452-3798
VALENÇA - RJ
TOP GOLD LTDA
TEL. (21) 2745-5878 / 9977-4262
CACHOEIRAS DE MACACU - RJ
FOTO CELIO VIDEO E LOCADORA MACHADO
TEL. (22) 3841-2044
NATIVIDADE - RJ
A PODEROSA CENTER VIDEO
TEL. (11) 2682-0654 / 2684-4479
SÃO PAULO - SP
VISOCOPY VIDEO PRODUÇÕES
TEL. (11) 2141-4300
SÃO PAULO - SP

TERION WEB COMMERCE INFORMÁTICA
TEL. (18) 3901-1927
PRESIDENTE PRUDENTE - SP
FEATHER GAMES + TOYS LTDA - ME
TEL. (19) 3826-2654
VINHEDO - SP
MULTI MÍDIAS.COM
TEL. (16) 3724.8934
FRANCA - SP
VIDEO GLOBO DISTRIBUIDORA
TEL. (47) 3349-9294
ITAJAI - SC
VANDDIR ROYER-ME
TEL. (47) 3275-0121
JARAGUA DO SUL - SC
TERRITORY MOVIE CENTER - TMC
TEL. (92) 3671-2497
MANAUS - AM
PENIDO E PENIDO LTDA.
TEL. (37) 3232-1370 / 9917-0217
ITAUNA - MG
NOVA ERA VIDEO LTDA
TEL. (27) 3325-4987
VITÓRIA - ES
DELTA VENDAS DIVINÓPOLIS
TEL. (37) 3216-3531
DIVINÓPOLIS - MG
DVD ENTRETENIMENTOS E CAFÉ
TEL. (31) 3273-7395 / 3271-2355
BELO HORIZONTE - MG

BH VIDEO
TEL.: (31) 3222-3816
BELO HORIZONTE - MG
AKY VIDEO
TEL. (81) 3471-4699 / 3471-9206
RECIFE - PE
SERGIO LUIZ SCHNEIDER ME
TEL. (51) 3527-9027
NOVO HAMBURGO - RS
CENTER VIDEO
TEL. (51) 3717-1827
SANTA CRUZ DO SUL - RS
DYELL VIDEO ACESSÓRIOS (TEL.MO)
TEL./FAX. (51) 3212-7908 / (51) 3211-5057
PORTO ALEGRE - RS
VIDEO LOCADORA MALIBU
TEL. (51) 3523-1272
PAROBE - RS
VIP'S VIDEO INFORMÁTICA LTDA.
TEL. (54) 3223-3999 / 3025-3993
CAXIAS DO SUL - RS
DV SUL
TEL. (41) 3347-6186
CURITIBA - PR
MOHANA NASSAR DVD
TEL. (46) 3223-4000 / 3223-1717
PATO BRANCO - PR
NORDESTE DISTRIBUIDORA
TEL. (85) 3307-9001
FORTALEZA - CE

GRAVASOM
TEL. (88) 3691-7071
CRATEUS - CE
CINE VIDEO
TEL. (75) 3221-9689 / (75) 9134-2026
FEIRA DE SANTANA - BA
BARATO DVD'S
TEL. (61) 8417-7622 / (62) 9223.0331
BRASILIA - DF
MAXKIAN PROD. INFORMÁTICA
TEL. (44) 3253-2939
MARINGÁ - PR
COMERCIAL INTERATIVA DISTRIBUIDORA
TEL. (48) 3035-5265 / 3241-5265
SÃO JOSÉ - SC
BCS DISTRIBUIDORA DE CD
TEL. (62) 3293-6820
Goiânia - GO

Atenção distribuidores de produtos: seja um de nossos representantes e adquira o CD Saver Hobby com preço especial.

Ganhe DINHEIRO recuperando CDs e DVDs na sua cidade com CD SAVER!

PREVIEW



Red Dead Redemption

Plataforma: PS3 | Distribuidora: Take-Two
Produtora: Take-Two | Gênero: Ação | Lançamento: Abril de 2010

Nada de metralhadoras automáticas ou lança-foguetes, o negócio aqui é resolvido ao nascer do sol... e na bala!

Por Humberto Martinez

Imagine uma combinação de Velho-Oeste com *GTA* em um cenário árido gigantesco cuja metragem ultrapassa todo o território de *GTA: San Andreas*. "Tudo isso que vocês estão vendo é acessível. Vocês realmente podem ir lá", promete Nick, gerente de produtos da Rockstar Games, enquanto aponta para rochedos a milhas de distância de onde controlava seu personagem, John Marston, o durão da vez. Mesmo atualmente, com jogos com extensões territoriais absurdas como *FUEL* e *Just Cause*, ainda assim impressiona a ideia de pegar o seu cavalo e arrastar um desafeto no laço pela areia ardente.

É isso mesmo: você pode girar seu laço enquanto cavalga e pegar pelo pescoço qualquer



safado que tentar fugir de suas garras. Feito isso, começam as escolhas morais, sempre elas... você pode laçar e amarrar a vítima para levar ao xerife local (aparentemente há só bandidos e nenhuma gente boa no deserto) ou simplesmente abatê-lo ali mesmo, para apaziguar sua fúria e evitar a fadiga que dá ser bonzinho.

Suas decisões morais vão afetar principalmente no tipo de missões extras que receberá dos transeuntes NPCs: seja bonzinho e vão pedir para resgatar crianças das mãos de vilões e coisas nobres do tipo; seja ruim e as tarefas serão dignas de um jagunço. Em um exemplo de atitude, Nick mostra um pelotão de fuzilamento preparando para meter bala em uma vítima aparentemente inocente e opta por apenas assistir, sem interferir. É Nick, sacamos que tipo de personagem você é...

Red Dead Redemption não poupa detalhismo e isso é provado de diversas formas. Ao entrar em uma vila, Nick se orgulha em mostrar o detalhismo do cenário, repleto de rachaduras, pisos quebrados e intervenções do tempo e clima no

deserto. "Esta cidade foi criada para passar a sensação de que está aqui há muito tempo", observa Nick. Missão cumprida, parece mesmo. Além disso, há dezenas de NPCs espalhados pelo jogo e nenhum é igual ao outro. "Todas as pessoas são únicas. Não há modelos repetidos em todo o jogo", revela.

Em ação, o espírito do Velho Oeste está presente: tiroteios em cidades fantasmas, sistema de mira eficaz para arrancar o chapéu de um inimigo ou, quando a munição acaba,

jogar uma faca em seu peito, câmera "Bullet Time" para mirar em diversos pontos do corpo de uma mesma vítima descarregar sua arma, uso de armamentos locais (como caixas de explosivos e canhões) para detonar grupos inteiros e outros recursos que deixariam Clint Eastwood orgulhoso... desde que corrijam (e Nick garantiu que vão) o jeito esquisito do personagem correr, porque aquilo é uma vergonha para qualquer um que masque tabaco e cuspa no vaso. ■



O clima de faroeste remete a grandes filmes. Os clássicos duelos ao pôr-do-sol estão garantidos



Redemption promete ser pelo menos cinco vezes mais extenso do que o episódio anterior, lançado para PlayStation 2.

VOCÊ ESTÁ CONVOCADO

★ A ENFRENTAR OS MAIORES LANÇAMENTOS DESTA TEMPORADA ★



PRÉ-VENDA
FIFA SOCCER 10
COMPRE AGORA


FRONT LINES
VIDEO GAMES

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

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

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

ATENDIMENTO VIA MSN: FRONTLINESVIDEOGAMES@HOTMAIL.COM

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

elétricos

Carrefour

Submarino

Sarnaiva

shoptube.com

HAVAN

AMERICANAS.COM

LOJA AMERICANAS

Walmart

ponto.neo.com

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

winning-shop.com

100% BRASILEIRA

SUPER

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX

BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX

BREVE



AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!

PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER

PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO



DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA 5/ FIO
ROCK3 NEO
PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 WII PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE BREVE
NEOWII
WII



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

Info Neo:

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

www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo
na sua região acessando o site.

Diverindo com Inovação.

Parceira: feevle Afiliada: abra



DETONADO

The Saboteur

Uma salada de clichês e bugs, mas ainda assim misteriosamente atraente

Por Humberto Martinez

Com a onda de jogos "estilo GTA" esgotando todas as variantes possíveis (tema espacial, guerrilhas no Terceiro Mundo, gangues suburbanas, tráfico de drogas e afins), restou à Pandemic copiar o estilo em um ambiente que costuma pertencer a outro gênero, o FPS: a Segunda Guerra Mundial. Aqui a trama rola na França ocupada pelos nazistas e, com liberdade para ir e vir, explodir e fugir, você vai se divertir com uma miscelânea de clichês surrupiados não só de GTA, mas também de outros jogos que copiaram GTA antes de *The Saboteur*.

Sua meta é controlar Sean, um irlandês que se tornou um revoltado boca-suja após perder um ente querido nas mãos de um torturador nazista. Resultado: ele vai topar trabalhar para qualquer um que jogue contra os alemães. O estilo de missões "ponto a ponto" é o tradicional de GTA e Sean ainda conta com habilidades típicas de *Assassin's Creed*, como escalar qualquer edifício sem nem ao menos suar. O sujeito daria inveja ao Homem-Aranha.

Para agir em um local

totalmente hostil, Sean é obrigado a aprender as vantagens da furtividade. É muito mais fácil roubar um uniforme nazista e transitar entre os inimigos do que sair trocando balas com todo maldito ser que duvidar de sua postura. Aqui entra outra cópia: o sistema de radar de *Velvet Assassin*, que mostra um círculo em volta do personagem para mostrar o "alcance" da atenção que o personagem está atraindo e círculos para mostrar o alcance da visão dos inimigos. Se o seu círculo esbarrar no círculo de visão do inimigo, a barra de desconfiança vai crescer na hora. É uma pena que esse sistema seja uma farsa, pois mesmo se o inimigo não estiver desconfiando de você, se os círculos se encontrarem vai dar treta.

As áreas tomadas pelos alemães têm representação visual: os cenários ficam todos em tons de preto e branco. Isso mostra que as pessoas da região perderam a esperança, mas na real é uma cópia do filme *A Lista de Schindler*. E quando você sacanear as estruturas inimigas e trazer as esperanças de volta ao

Um irlandês, na França, explodindo alemães. *The Saboteur* prova que a Europa da Segunda Guerra era uma salada de...

Aqui tem!

- ✓ Mapas dos Segredos
- ✓ Tutorial Indispensável
- ✓ Guia de Missões: Parte 1
- ✓ Listagem de Veículos
- ✓ Todos os Perks
- ✓ Níveis de Notoriedade
- ✓ Irlandeses de Boca Sujal

Excelências



DESTRUIDOR

Cerca de 500 alvos nazistas para aniquilar, sabotar e explodir. Carros para roubar e colecionar. Este jogo sabe ocupar o seu tempo com bobeiras viciantes.



BOLOCKS!!!

Sean é um irlandês que não mede o seu palavreado nem com velhinhas francesas que só querem salvar a cultura do povo. Esse cara é durão!



TOPLESS

Graças a uma senha que acompanha o manual do jogo, é possível habilitar recursos adultos e mulheres peladas. Viva o direito de escolha!

Produtora: Pandemic / Distribuidora: EA
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: sim

boteur

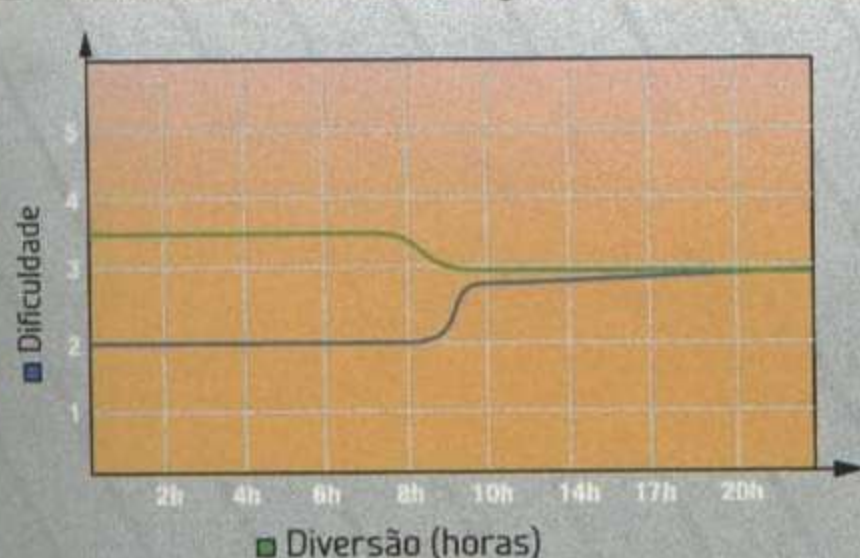
Esse cara de boina aí do lado não me engana, ele pode ser parecido comigo, mas dessa vez eu acerto ele direitinho

povo, os cenários ganham cores e vida com um efeito que lembra a ideia usada em *Okami* e *Flower*.

De volta às influências em *GTA*, há CENTENAS de pequenas missões extras e contabilizadas para prolongar sua jogatina, variando da destruição de estruturas contadas à coleção de carros roubados e assassinato dos membros de alto escalão do exército nazista. Isso é bem divertido, por sinal.

Mesmo não ganhando pontos de originalidade, cheio de falhas de lógica na trama e bugs técnicos, *The Saboteur* tem seu charme, diverte, oferece personagens legais e mulheres seminuas. ▶

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- **Diversão**
Missões rápidas e abundantes, extras granel mantêm a diversão sempre alta.
- **Dificuldade**
As missões que envolvem disfarce costumam dar trabalho não pela dificuldade, mas por sua estrutura não ser funcional.

AVALIAÇÕES

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

NOTA FINAL
7,0

Roteiro

Confira a seguir as dicas para vencer todas as fases do Prologue e Act I. Na edição 133 da D&T publicaremos as manhas para cumprir as fases do Act II e Act III.

PROLOGUE

• **Spark One Up:** encontre Luc nos fundos e dirija até o local indicado. Elimine os nazistas, escale um prédio e desça na área cercada. Detone os guardas que estavam dentro e chute as caixas para coletar dinamite. Pilote seu carro de fuga até o depósito de combustível. Enquanto Luc se prepara para explodir um caminhão, escale o prédio e pendure-se no cabo para entrar no depósito. Seja rápido: selecione a dinamite (↑) e instale-a no tanque apontado. Para fugir, escale as caixas e pule o muro. Se você for rápido o suficiente (segure L3), conseguirá pular o muro antes da explosão e não precisará entrar em confronto. Pegue o carro e leve Luc de volta à boate The Belle.



• **Better Days:** entre no seu esconderijo na The Belle e vai rolar um flashback de três meses antes do início do game. Pilote o caminhão até o ponto indicado; tenha cuidado para não atropelar nazistas no caminho. Após fazer a entrega, corra até o bar e prepare-se para encrenca. Encare Dierker e sua gangue (os folgados de uniforme vermelho). Após eliminar seis deles, fuja do bar.

• **La femme St Claire:** pegue uma carona e fuja dos perseguidores. Depois leve Jules ao hotel e curta uma noite com a sexy Skylar.



• **Pole Position:** roube um carro e leve Jules até a pista de corrida. Seu objetivo é ultrapassar Dierker, o que vai levar algum tempo, mas o circuito é grande e você vai conseguir se não bater demais.

• **A Sunday Drive:** entre no carro e siga Dierker a distância, sem

Vamos lá, monami! Me ajude a bombarrdearr os alemães e eu te ensino a falarr como um ffrancês afetado! As mulherres daqui adoram!

Luc (à direita) é o típico esperto que não bota a mão na massa e fica com as glórias

alarmá-lo. Chegando ao local, pule o muro à esquerda (deixe Jules pular antes) e encontre o carro de Dierker adiante. Tudo que você precisa fazer é pilotá-lo em linha reta e, antes do rochedo, aperte ▲ para pular do carro antes que ele despenque no lago. A dupla será presa e torturada. Após assistir à morte de Jules e se libertar, Sean deve fugir desta loucura.

• **The Darkest Night:** aproxime-se em silêncio do primeiro guarda e elimine-o para roubar sua arma. Repita o processo com o próximo e escale a parede pela óbvia trilha de lâmpadas vermelhas. O guarda



acima também pode ser eliminado em silêncio, basta esperar ele passar para subir. Desça pela escada no canto até o corredor. Colete a metralhadora na mesa, elimine o guarda em silêncio. Daqui para frente abra caminho à bala e garanta o Perk Gunslinger. Faça o básico: busque proteção, mire com L5 e não se precipite.



• **Out of Frying Pan...:** na saída, pegue o veículo e arrombe o portão de saída. Apesar da tentação ser grande, não tente atropelar os grupos brilhantes

Lorraine



Dicas de Sobrevivência

Confira a seguir algumas dicas que vão fazer parte de sua aventura, do começo ao final.



Furtividade: para conseguir um disfarce, elimine um inimigo fardado na porrada para não sujar o uniforme e segure **▲** para vestir a roupa. Disfarçado, Sean pode andar armado sem levantar suspeitas. Segure **L2** para andar como um militar e não tome atitudes suspeitas, como: plantar explosivos, escalar edifícios e muros, brigar, entrar em áreas restritas, aproximar-se

muito dos nazistas em suas áreas de vigia ou espionar.

Aproximar-se dos nazistas vai levantar suspeitas e fará a barra de desconfiança crescer, então caminhe para longe do campo de visão do soldado ou passe por ele antes que a barra fique cheia. Quando a barra encher o alarme será soado.

É importante aprender que a barra é mais uma questão de tempo do que de lógica, então acostume-se a fazer cálculos mentais para determinar se é possível passar caminhando por um soldado no seu caminho antes que a barra fique totalmente cheia. Outra dica é não confiar nos seus olhos e ficar de olho no radar: o círculo amarelo ao redor de Sean revela quanta atenção ele está chamando (se você correr, por exemplo, o círculo ficará enorme). Tente evitar que

o seu círculo entre em contato com os círculos que representam o campo de visão dos inimigos e tudo vai ficar bem. Após passar por um inimigo, fique tranquilo fora da área de suspeita para que a barra fique branca e esvazie.

Se a barra encher e houver poucos guardas por perto para tentar apitar o alarme, seja rápido e mate-os. Se for impossível eliminar todos os nazistas antes de o alarme soar, fuja da área de risco (círculo vermelho no radar) ou procure



por um esconderijo (ícone verde). Eliminar nazistas após o alarme ter sido soado só vai fazer com que o nível do alarme aumente, o que fará com que grupos mais fortes e irados de inimigos apareçam.

- **Instant Kill:** a furtividade facilita muito suas ações e para isso o Instant Kill é vital. Esta habilidade consiste em executar inimigos com um golpe fatal e para executá-la é preciso chegar perto do inimigo, pelas costas, sem alertá-lo, e apertar **■** ou **▲**. Além da vantagem do silêncio, o Instant Kill também não suja de sangue o uniforme das vítimas e permite que Sean os use como disfarce. Cumpra o Perk Sucker Punch para que Sean possa executar um Instant Kill de frente para sua vítima (de preferência quando estiver disfarçado).

de nazistas pelo caminho, isso só vai fazer você danificar o seu veículo. Salte pela ponte antes que ela suba totalmente.

• **... into the Fire:** chegando na fazenda, não entre pelo portão frontal; siga pela lateral, pule o muro e suba no telhado. Assim você evitará o sujeito na metralhadora do caminhão e poderá fazer a limpa com a vantagem do elemento surpresa. Entre no galpão e elimine os nazistas até encontrar Veronique.

ACT I

• **Slaughterhouse:** saia do seu quarto e suba pela escada à esquerda da saída do camarim para falar com Luc. Ao sair da boate e receber a arma, aperte **●** imediatamente para guardá-la antes que o guarda se aproxime. Dirija-se ao ponto indicado e



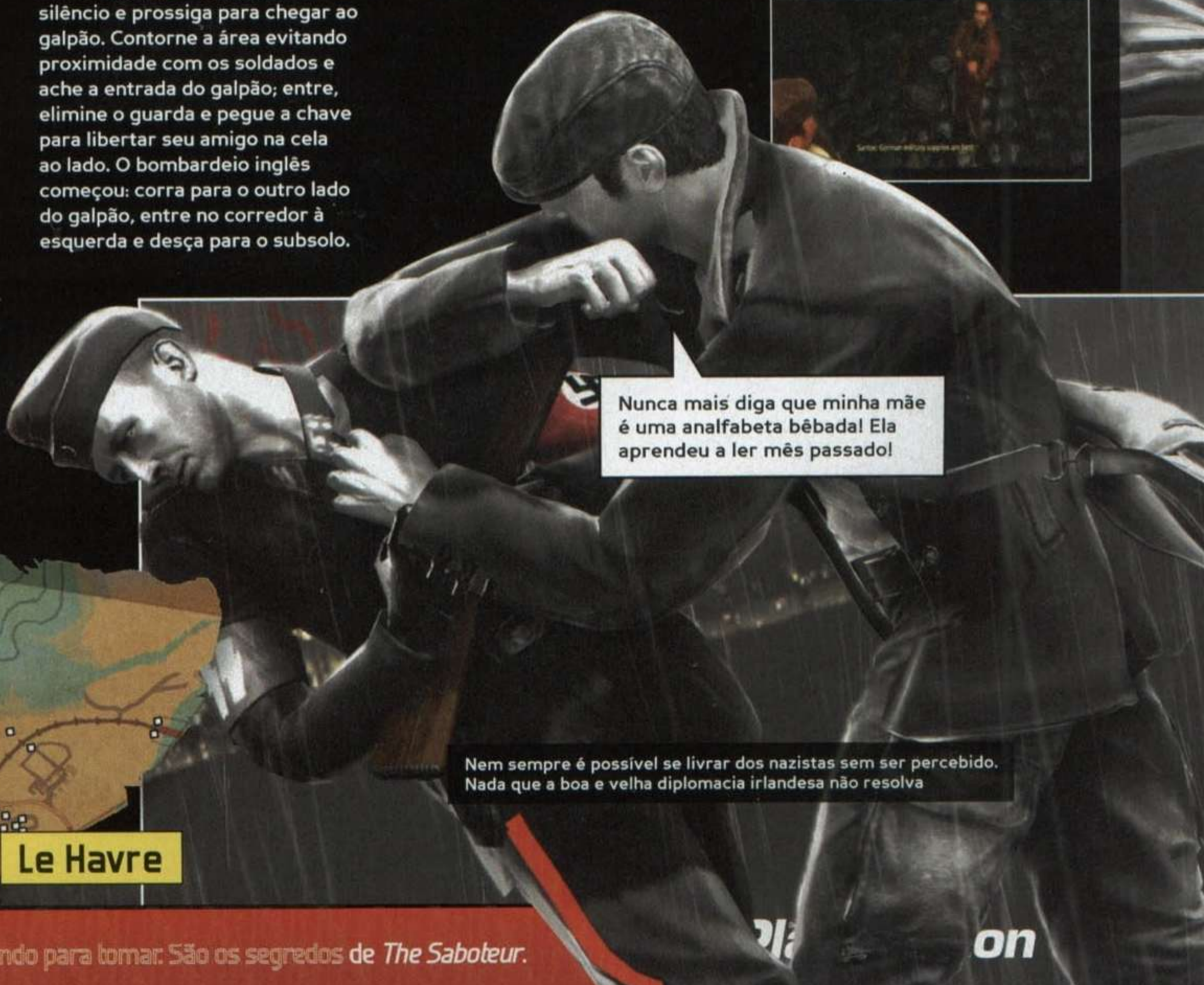
converse com Luc para conhecer o plano. Atravesse a passarela, espere o nazista virar e mate-o com as mãos para não sujar o uniforme. Pegue seu uniforme, a arma e desça no túnel em frente. Elimine o inimigo em silêncio e prossiga para chegar ao galpão. Contorne a área evitando proximidade com os soldados e ache a entrada do galpão; entre, elimine o guarda e pegue a chave para libertar seu amigo na cela ao lado. O bombardeio inglês começou: corra para o outro lado do galpão, entre no corredor à esquerda e desça para o subsolo.

Este será o QG da resistência.

• **Bottle Shock:** Luc está ferido, fale com ele. Fale com Santos para fazer um acordo para conseguir antibióticos. O radar indica o local onde nazistas estão fazendo uma festa, você deve ir até lá roubar uma champagne. Suba no telhado, atire uma granada para longe para atrair a atenção da maioria dos guardas e desça detonando o resto. Pegue a garrafa, escale o cano da calha e esconda-se no esconderijo no teto. Leve a

garrafa para Santos e você poderá fazer outras missões para o sujeito, ele fica em um beco em frente ao The Belle (basta procurar pelo ícone Sa no mapa).

• **The Black Market (Santos):** esta missão serve para apresentar alguns dos extras do game. Primeiro fale com Santos, então com o vendedor ao lado dele. Você pode pegar granadas e dinamites de graça (só agora), então não se faça de rogado. Suba



Nunca mais diga que minha mãe é uma analfabeta bêbada! Ela aprendeu a ler mês passado!

Nem sempre é possível se livrar dos nazistas sem ser percebido. Nada que a boa e velha diplomacia irlandesa não resolva

Le Havre

DETONADO



na parede ao lado e repare que há uma torre de vigia nas proximidades; espere o guarda olhar para outro lado e, vá até a base dela e plante uma dinamite para destruí-la. Esta é a primeira torre nazista (Nazi Tower) da cidade, há mais 46 só neste

pedaço de Paris e 167 espalhadas pelo jogo, todas indicadas em nossos mapas. Assim que plantar o explosivo, corra e pule na rua para não ficar na área de suspeita. A próxima missão extra é eliminar um dos generais nazistas (General Nazi) que estão marcado bobeira; suba no telhado, vá até perto da



área de suspeita indicada, elimine o guarda na torre e procure um ângulo bom para eliminar o general sem precisar se expor. Existem 69 generais e, é claro, mapeamos todos eles para você. Próximo passo: vá à rua indicada, plante uma dinamite no tanque (Armored Vehicle) e corra

na direção do beco para chegar antes da explosão. Existem 95 veículos desse e nós... ah, você já entendeu. Fale com Santos e Sean poderá fazer negócio com qualquer agente do mercado negro na cidade.

• **Grand Theft Limo (Santos):** esta é mais um tutorial disfarçado de missão. Vá ao ponto indicado para roubar um carro. Suba pelo cano nos fundos e observe a vigilância em torno da limusine; primeiro atire nos barris para eliminar

Eu não devia fumar enquanto trabalho com pólvora e bombas. Ah, que se dane, eu sou irlandês!



Paris 3



vários atiradores e, em seguida, acerte o motorista antes que ele possa fugir com o carro. Desça, roube a belezinha e leve até a garagem de Santos. Agora você pode levar carros para a garagem da resistência para guardar, consertar ou dar um upgrade. Faça o teste: colete cinco carros diferentes na avenida na frente do QG, estacione-os na garagem e ganhe o Perk Joy Rider.

• **Thirty Peaces of Lead (Vittore):** vá ao local indicado e siga o general a distância, sem chamar



atenção. Quando ele encontrar com o traidor, espere cada um seguir para o seu lado, então primeiro elimine silenciosamente e sem testemunhas o traidor, vá atrás do general e dê a ele o mesmo remédio. Você receberá uma mensagem de Luc.

• **Liberty or Death (Luc):** o local indicado é um campo de prisioneiros bem vigiado. Em primeiro lugar, descole um

Saarbrüchen





F1 2009
Formula 1™

CHEGA DE BRINCAR DE CARRINHO.



F1 2009™ é o supergame de corrida que vai fazer você viver toda a adrenalina da Fórmula 1. Com ele, você assume a direção e voa para ser o campeão do mundial na emocionante temporada 2009. Saia na pole e compre já o seu.

- Único game oficial da temporada 2009 de Fórmula 1, com todos os carros, pilotos e circuitos.
- Versão com volante no Wii: você vai se sentir um verdadeiro piloto de F1!
- Diversão garantida para toda a família, com modos de jogo profissional e amador.
- O game de automobilismo mais esperado dos últimos tempos.

JÁ À VENDA.

Saraiva
MegaStore

Wii™



PlayStation®Portable



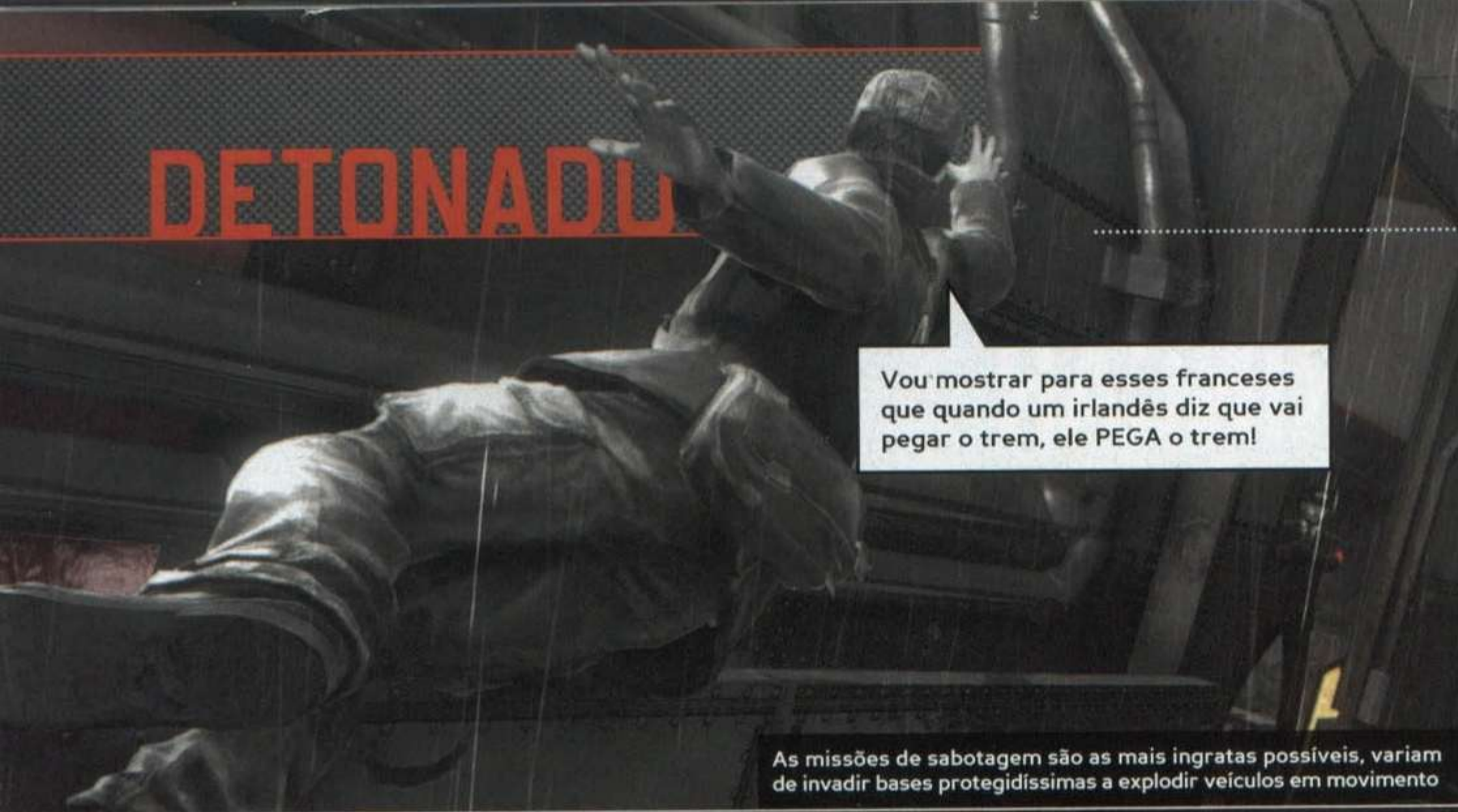
codemasters™

WWW.FORMULA1-GAME.COM

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. F1, F1, FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. PSP and Wii games developed by Sumo Digital Limited for Codemasters. Published by Codemasters. Wii is a trademark of Nintendo. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

ESCALA

DETONADO



Vou mostrar para esses franceses que quando um irlandês diz que vai pegar o trem, ele PEGA o trem!

As missões de sabotagem são as mais ingratas possíveis, variam de invadir bases protegidíssimas a explodir veículos em movimento

disfarce. Recomendamos o de um franco-atirador, pois o rifle de precisão é muito bom para eliminar inimigos a uma distância que não denuncie a sua posição. Na área, infiltre-se aos poucos, elimine aqueles que estiverem mais distantes e sozinhos. Suba nas torres ao redor para eliminar facilmente os vigias e também para ter uma visão privilegiada da situação. É possível libertar os prisioneiros sem chamar atenção, mas você deve fazer a limpa com cautela e paciência; um inimigo por vez e só quando não estiver

no campo de visão de outro. Com a área limpa, liberte todos os prisioneiros e fuja sozinho. Volte e converse com Luc para ganhar a habilidade de chamar reforços.



• **Belly of the Beast (Le Crochet):** vá ao local indicado para dar cabo de um oficial. Você não pode eliminá-lo antes de chegar perto e dar um recado de Le Crochet. Chame os seus amigos da resistência para atrair a atenção dos guardas da entrada principal, enquanto isso vá pelo telhado e embosque o grupo pelas costas. Após eliminar os guardas, dê umas porradas no oficial para dar tempo de falar o recado e mate-o. Fuja como se não houvesse amanhã.

• **Special Delivery (Veronique):** dê uma carona para a garota aos locais indicados. Depois que ela entregar a bomba, fuja com tudo e leve-a de volta ao quartel general da resistência.

• **Unforgiven Sins (Father Denis):** vá à igreja indicada, suba pelo andaime de construção no fundo e suba circulando a igreja. Elimine um dos franco-atiradores e roube sua arma; vá ao local indicado e mirar no altar do padre. Espere até que ele mude seu discurso e fale sobre vingança para revelar o nazista assassino, então atire.

• **Wrath of God (Father Denis):** vá à igreja. Siga pela lateral do salão para

não dar de cara com os guardas e encontre o padre na sala atrás do altar. Saia da igreja com ele, arrume um carro, leve-o para fazer sua entrega e depois fuja.

• **Red Wedding (Father Denis):** vá ao local indicado pelo padre e fique escondido até o início da cerimônia. Quando começar, acerte primeiro o noivo e depois acabe com os guardas. Desça a trilha abrindo caminho junto ao padre e pule no lago para fugir mais facilmente.

• **Buried Secrets (Skylar):** você terá que atravessar a cidade e passar por bloqueios para encontrar Skylar, mas você sabe que ela fará valer a pena... ou não. Após fazer contato com Bishop, volte quilômetros na direção do centro para encontrar o novo ponto de Skylar (esses caras gostam de nos fazer andar à toa). Encontre-a ao lado da muralha para descobrir um buraco na parede; entre e fique oculto até que os guardas que estão papeando se separem, então detone o que ficou e roube o seu uniforme. Suba pela esquerda e vá até a área vermelha para descer no túnel. Prossiga. Ao sair do

túnel, siga pela direita e você verá quatro guardas protegendo o acesso ao próximo túnel, siga oculto pelos mausoléus à direita e passe na cara de pau ao lado dos guardas que estão conversando na boca no túnel. Daqui para frente você pode abrir caminho na bala, é mais rápido. Chegando na igreja no topo, desça no fosso e limpe caminho até o baú. Para finalizar, dirija com tudo e fuja com o báu até a emboscada com a resistência; desça e ajude-os a resistir (Fight Back) até que a barra encha. Pegue o caminhão e leve-o até a garagem do The Belle.

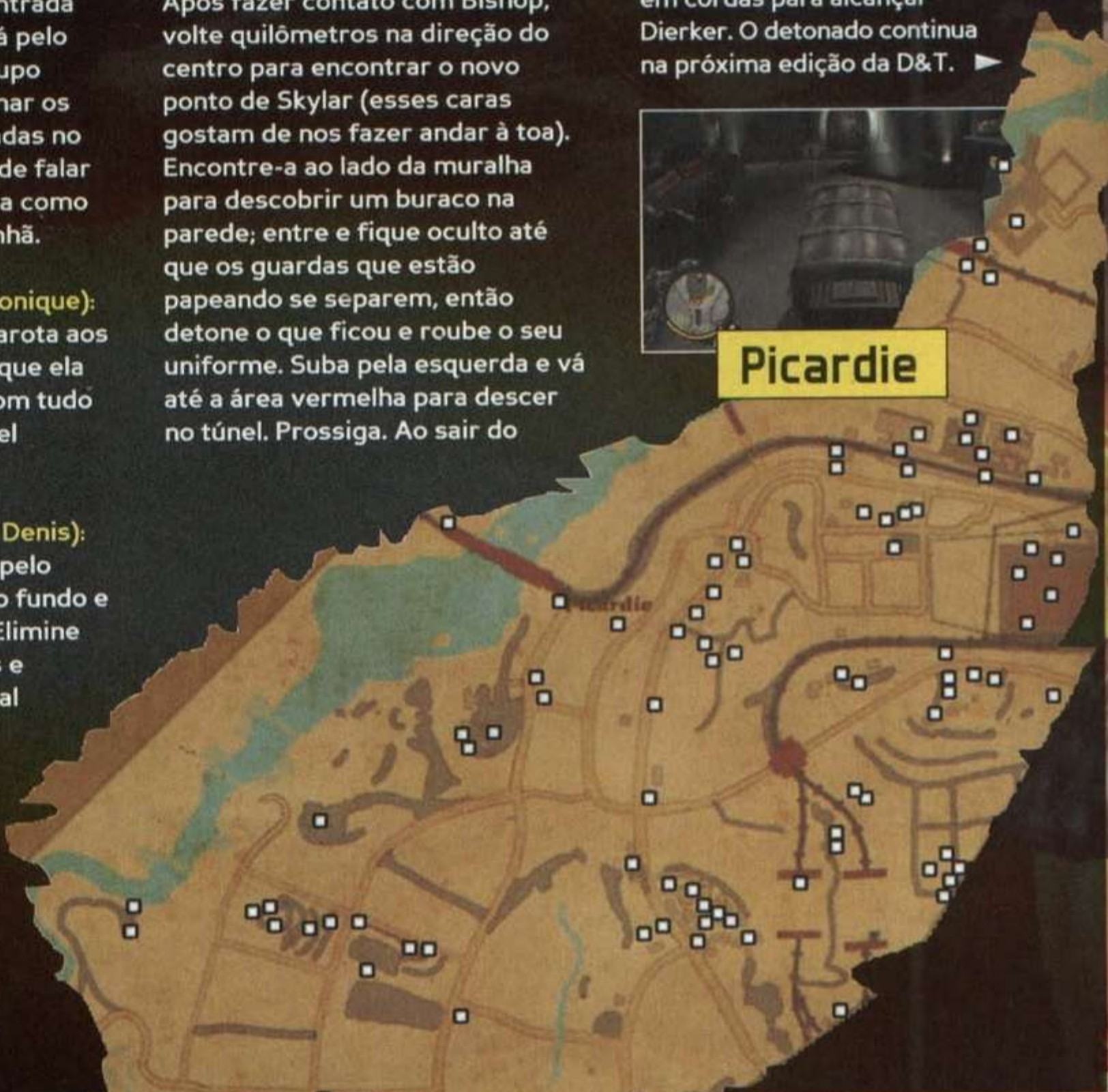
• **A Trip Up the Coast (Skylar):** pilote o carro pelo longo caminho até o esconderijo de Bishop.

• **Vive la Vengeance (Skylar):** vá buscar o caminhão e o disfarce. Não fique com medo na inspeção na entrada, o inimigo vai liberar o portão para você. Destrua o próximo portão e comece a abrir seu caminho à força. Destrua os inimigos do pátio e escale a parede da torre para entrar nela e descer por dentro. O caminho para o dirigível é linear, apenas tome cuidado e elimine os vilões com paciência. Chegando no dirigível, siga pulando e pendurando-se em cordas para alcançar Dierker. O detonado continua na próxima edição da D&T. ▶

Normandie



Picardie





PS3™



PlayStation Network

DARKSIDERS



**VOCE ESTA PRESTES
A ENFRENTAR
UMA GRANDE BATALHA
CONTRA O FIM DO MUNDO.**

E OLHA QUE NEM CHEGAMOS EM 2012.



DETONADO

Paris 2

MAQUINA IRLANDESA DE GUERRA

Sean é um mecânico. Isso não significa que ele não pode evoluir e aprender a ser uma máquina de guerra. *The Saboteur* conta com um sistema chamado Perks, que desenvolve os atributos do irlandês e habilita novas armas e carros mediante o cumprimento de tarefas específicas. Veja a seguir quais são os Perks, como habilitá-los e suas premiações:

Brawling

I. **Fightin' Irish:** execute cinco inimigos com Instant Kills. Habilita o ataque Haymaker (segure **[L]** e **[R]**).

Paris 1

II. **Sucker Punch:** execute dez inimigos com Instant Kills. Habilita o ataque Sucker Punch (permite executar Instant Kill de frente para o inimigo).



III. **Grim Reaper:** execute silenciosamente cinco generais nazistas. Eliminar estes oficiais faz parte dos desafios extras do Free Play e a dificuldade está em conseguir se aproximar deles sem atrair a atenção dos guardas que os protegem. Há muitos generais nazistas e alguns deles estão menos protegidos ou perto de paredes (nestes casos, você pode descer pela parede em silêncio e executar o Instant Kill). O prêmio é a habilidade Touch of Death, o ataque mais forte.

Hardware

I. **Gunslinger:** elimine cinco nazistas com armas de fogo. Reduz o tranco de armas automáticas.
II. **War on Terror:** elimine cinco membros do Terror Squad (soldados que vestem máscaras de gás e aparecem no Act II). Esta proeza habilita a pistola .44 em qualquer loja.
III. **Paint the Town Red:** ative uma situação de alerta de qualquer nível (melhor acima de 3), durante essa situação, derrube um dirigível e o tanque de guerra Wulf. A melhor arma para a situação é a Siegfust MK2. Isso habilita o lança-mísseis Panzershrek nos catálogos do mercado negro francês.



Sniping

I. **Marksman:** acabe com cinco nazistas usando um rifle de precisão. Este Perk aumenta a precisão e firmeza da pontaria.
II. **Eagle Eye:** use um rifle de precisão e elimine 15 inimigos com disparos na cabeça. Este desafio é bastante fácil e a distância vai impedir que Sean seja identificado. Reduz o tranco dos disparos com rifles.
III. **Longshot:** consiga dez "eliminações duplas" usando um rifle de precisão, ou seja, espere dois alvos se alinharem e acerte-os com apenas um disparo. É um desafio difícil, mas nada que improvise no cálculo de ângulos não resolva (se um alvo estiver parado e outro estiver andando, mova-se para alinhá-los e aperte o gatilho). Este Perk habilita o rifle Terror Scoped.



Explosives

I. **Cheap Thrill:** elimine dez nazistas com granadas. Aumenta a capacidade de armazenagem de granadas.
II. **More Bang for Your Buck:** sem que um grupo de inimigos (cinco, no mínimo) notem a sua presença, jogue uma granada ▶



Monte Sua Garagem

Após cumprir a fase "Grand Theft Limo", você poderá participar de uma atividade extra muito popular entre os fãs de GTA: colecionar carros roubados. Pois é, um irlandês precisa se divertir e extravasar após chutar tantas nádegas nazistas. A brincadeira é simples: roube veículos, leve-os até as garagens (indicadas no mapa pelo ícone de uma ferramenta) e eles ficarão disponíveis para uso eterno. Ao entrar em qualquer carro, a mensagem "Collected" significa que você já tem o veículo na sua coleção e "Not Collected" quer dizer que você deve surrupia-lo e levar à garagem mais próxima. Converse com os responsáveis pelas garagens para ver a lista de carros disponíveis e até investir grana dos contrabandos para fortalecer a "blindagem" dos veículos. Veja a seguir a lista dos carros disponíveis e suas velocidades máximas.



Carros Civis

- Birgitte (81km/h)



- Corrino 45 (84km/h)



- Corrino CL (67km/h)



- Corrino LX (64km/h)



- Corrino LX Junker (59 km/h)



- Corrino Sport (85km/h)



- Dauphin (61km/h)



- Dauphin Convertible (66km/h)



- Domino (111km/h)



- Dugati (93km/h)



- Gütman (82km/h)



- Palomino Sedanca (92km/h)



- Pegasus (114km/h)



- Renoir Clunker (82km/h)



- Renoir Cruiser (85km/h)



- Renoir GS (94km/h)



- Tractor (54km/h)



- Workhorse (85km/h)



Veículos Militares

- Armed Bauer (82km/h)



- Armed Sturmwagen (88km/h)



- Armed ZP750 (109km/h)



- Bauer (90km/h)



- Bauer Fuel Truck (90km/h)



- Gestapo Cruiser (115km/h)



- Gestapo GS (76km/h)



- Kaiser (71km/h)



- Kaiser Bulletproof (79km/h)



- Kaiser Convertible (84km/h)



- Sturmwagen (86km/h)



- ZP750 (99km/h)



Tanques de Guerra

- AR 33 (62km/h)



- Flammwagen (32km/h)



- Foucalt (30km/h)



- Half-Track (55km/h)



- Panther mk.III (34km/h)



- Wulf (40km/h)



Carros de Corrida

- Altair (101km/h)



- Aurora (121km/h)



- Beta Romero (96km/h)



- Beta Romero 12C (115km/h)



- Delgado (91km/h)



- Drake (118km/h)



- Silver Claw (111km/h)



- Silver Claw mk. II (111km/h)



DETONADO



Crime e Castigo

Os nazistas não estão nem aí se Sean, durante suas missões e barbeiragens, atropela civis. Mas isso não quer dizer que não há punições por prejudicar aqueles que você deveria ajudar. Há três níveis de infâmia que podem ser alcançados:

- 1. Friendly Fire:** elimine cinco civis de uma mesma região em menos de um minuto. Para puni-lo, os esconderijos serão desativados por um minuto.
- 2. Notorius:** elimine dez civis de uma mesma região em menos de um minuto. Os esconderijos, garagens, lojas e apoio da resistência serão anulados por três minutos.
- 3. Double Agent:** elimine vinte civis de uma mesma região em menos de um minuto. Além de perder acesso a esconderijos, garagens e lojas durante dez minutos, a resistência vai atacá-lo.

entre eles e mande-os pelos ares. O prêmio é um corte de 50% no preço de explosivos.



III. A Real Hellion: exploda dez inimigos em 10 segundos. A melhor forma é plantar um explosivo que use detonação remota e atrair um grupo para a armadilha. Como recompensa, Sean não vai mais sofrer o impacto das explosões.

Demolitions

- I. A Nasty Surprise:** exploda três veículos nazistas usando dinamites. Habilita a função "Armadilha" para a dinamite.
- II. Mad Bomber:** destrua cinco



veículos nazistas em cinco minutos usando dinamites. Habilita o explosivo RDX no mercado negro.

III. Blockbuster: destrua cinco tanques de guerra modelo Wulf usando dinamites ou RDX. Habilita o upgrade Super RDX, que turbinha o poder da explosão.

Sabotage

- I. Short Fuse:** destrua duas instalações nazistas (veículos, torres). Aumenta a velocidade para plantar explosivos.
- II. I Fell Towers:** destrua dez torres nazistas. Cumprir este Perk permite carregar mais explosivos no seu arsenal.
- III. Urban Renewal:** encontre quatro pontes e sabote-as. Permite plantar explosivos sem chamar atenção quando você estiver disfarçado.

Mayhem

- I. Throwing a Party:** agarre cinco inimigos em telhados e torres e jogue-os para a morte. Habilita um agarrão múltiplo.



Champagne-Ardenne



Bourgogne

II. Road Rage: pilotando veículos, atropele 20 nazistas durante missões. Habilita um turbo para o veículo Aurora.

III. The Right of Way: escolha um carro e, sem sair dele, destrua 20 veículos nazistas. A dica é óbvia: não escolha um carro normal, mas sim um tanque de guerra. Cumpra este desafio e o seu possante Aurora vai ganhar metralhadoras.



Racing

- I. Lead Foot:** vença o Time Trial na fase "On Your Marks. Get Set...", durante o Act II. Habilita o carro Silver Claw nas garagens.
- II. Speed Demon:** vença a primeira corrida na missão "Back in the Saddle", durante o Act II. Habilita Skylar's Drake Custom nas garagens.
- III. Godspeed:** vença a corrida na missão "Blazing Saddles", durante o Act II. Habilita o veículo Silver Claw Mk. II nas garagens.

Mechanics

- I. Joy Rider:** colete cinco carros civis diferentes. Habilita o carro de corrida Altair nas garagens.
- II. Hijacker:** colete todos os 12 modelos de veículos nazistas. Permite consertar carros gratuitamente nas garagens.
- III. Wheelman:** complete a coleção de carros civis, militares e de corrida. Suas garagens poderão armazenar tanques de guerra.

Evasion

- I. Fugitive:** escape cinco vezes de alarmes nível 2. Habilita o Getaway Strike.



II. Escape Artist: escape de um alarme nível 3. Permite escolher o veículo Getaway Strike em qualquer garagem.

III. Europe's Most Wanted: escape de um alarme nível 5, que coloca toda a França em alerta. Só é possível fugir para dois esconderijos: na torre Eiffel ou na fazenda Morini (aquela do início do game). Sobreviva e poderá usar esconderijos mesmo quando os níveis de alarme estiverem em 4 ou 5. ■



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.



Novo PSP Go!
em breve.

Quem vende games
compra aqui.


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) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

Conheça
também
nossa
linha de
modelismo!





God of War

Collection - Parte II: God of War II

Produtora: SCE / Distribuidora: SCEA
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: não

Aqui tem!

- Roteiro Completo
- Localização de todos segredos
- Localização das Urnas
- Estratégia contra os chefes
- Todos os troféus

Divino, épico, grandioso. Adjetivos são insuficientes para descrever este game

Por Leandro Rodrigues

Considerado por muitos como o último suspiro do PlayStation 2, *God of War II* elevou o potencial do console, quanto todos críticos já haviam decretado a morte prematura do antigo console da Sony.

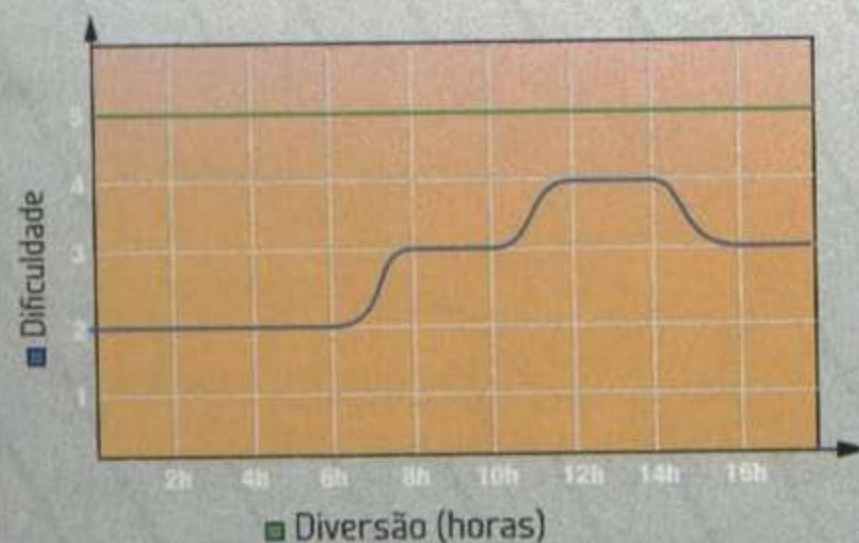
God of War II reúne todos os elementos de um grande sucesso, a começar pelo enredo. No primeiro jogo, Kratos fez um acordo com Ares, o deus da guerra. Mas além de quebrar o trato, matou a divindade e tomou seu trono no Olimpo. No novo jogo, Zeus, o deus dos deuses, expulsa Kratos de seu lugar de destaque. Agora ele deve ir

atrás das irmãs do destino para reverter o ocorrido e acabar com Zeus.

Os gráficos que já eram um espetáculo à parte, agora estão todos em alta resolução, prontinhos para servir de aperitivo para o *God of War III* que chega ao PlayStation 3 em março. Aproveite que você já levou uma platina no primeiro jogo deste pacote e confira como conquistar mais um desses cobiçados troféus.

De quebra, aprenda todos os combos e encontre todos os itens secretos espalhados por essa aventura épica. ▶

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Diversão
Assim como o primeiro jogo, a diversão sempre fica no nível mais alto. O único problema é que o jogo termina muito rápido. Uma pena!

Dificuldade
As primeiras horas do jogo são um verdadeiro passeio, mas da segunda metade o bicho pega.



Excelências



GIGANTES

Não tem como não ficar espantado toda vez que Kratos se depara com um inimigo do tamanho da sua tela. Assustador!



PORRA DA!

Combos com mais de duzentos hits. Apenas o deus da guerra é capaz de proporcionar um espetáculo tão empolgante.



NEM ZEUS

Qual é o outro personagem que pode falar que colocou o deus dos deus para correr? Kratos fez isso e fará muito mais no próximo jogo.

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ★★★★★

Replay ★★★★★

Controle ★★★★★

Acabamento ★★★★★

Áudio ★★★★★

Dificuldade ★★★★★

Ação

Enredo ★★★★★

Inteligência Artificial ★★★★★

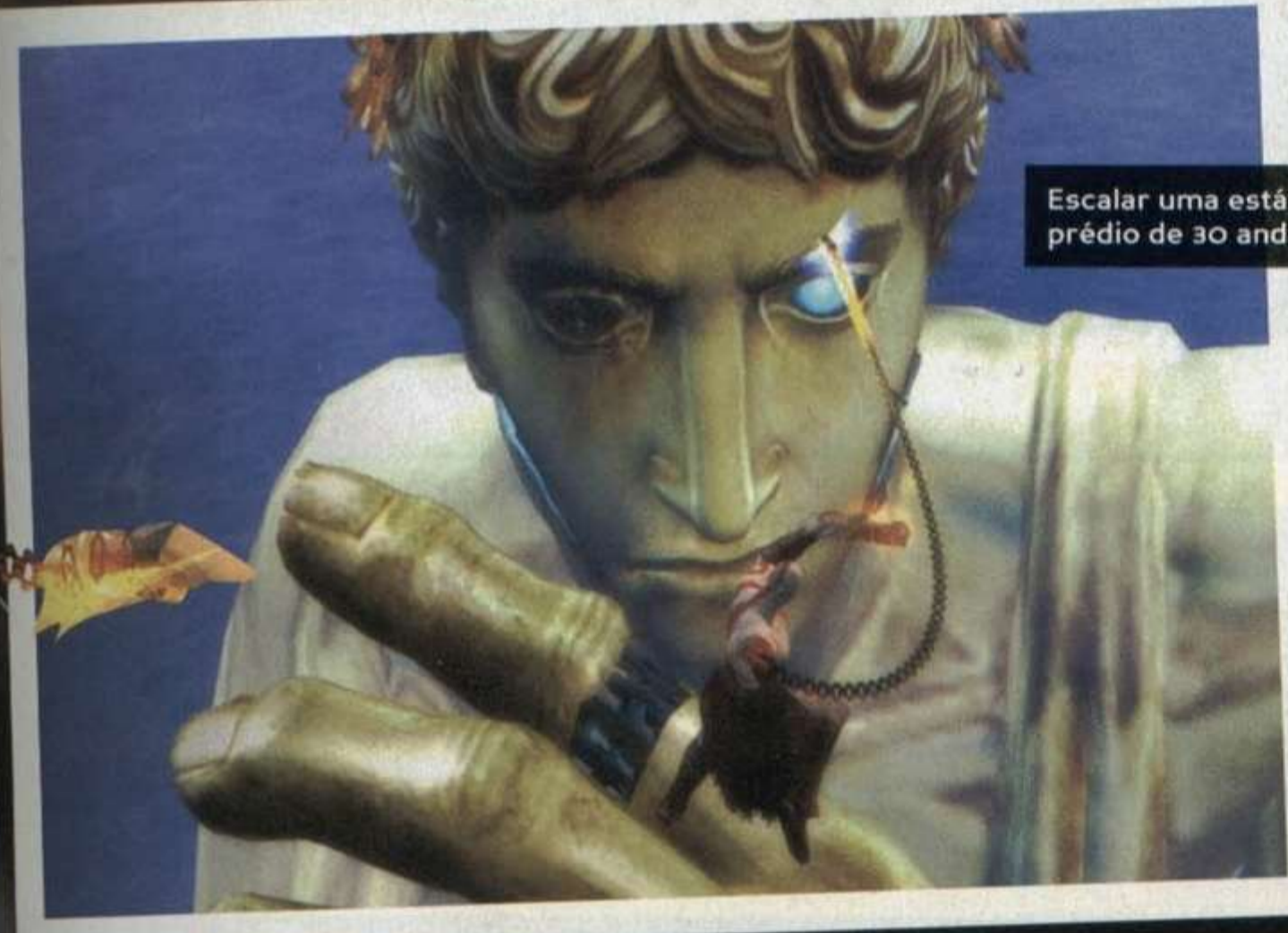
Modos Extras ★★★★★

Câmeras ★★★★★

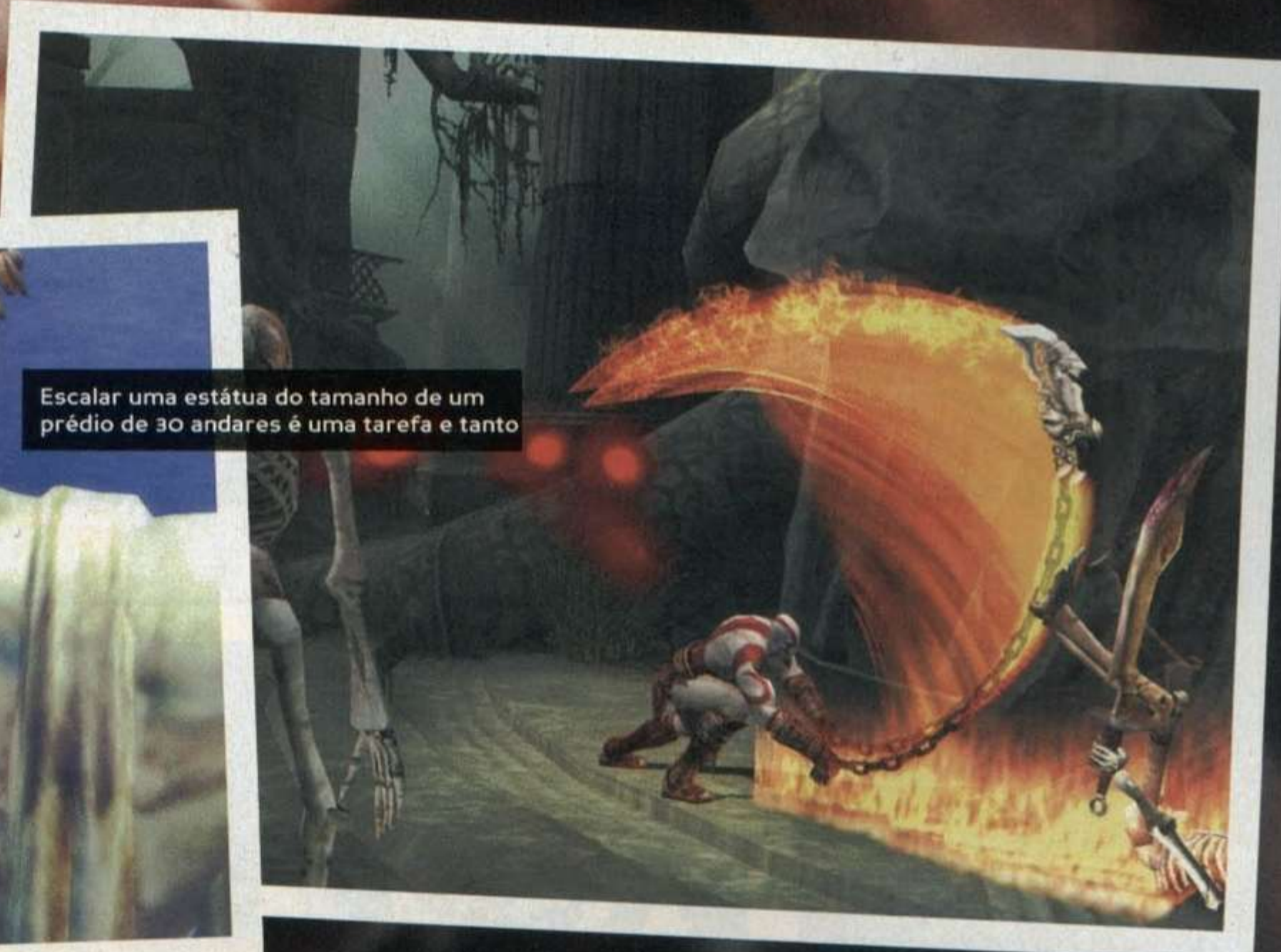
Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

10



Escalar uma estátua do tamanho de um prédio de 30 andares é uma tarefa e tanto



DETONADO

Roteiro

Kratos mais uma vez está em busca de vingança e não vai medir esforços para conseguir pegar cada um dos seus inimigos. Confira tudo isso em nosso roteiro:

• Rhodes

01. Dentro da primeira sala, aproveite para descobrir as possibilidades de combos e golpes disponíveis no momento: você está com armas e poderes do final do primeiro jogo. Acabe com os inimigos e abra o portão. Siga até o final do corredor, mas tome cuidado com a mão do Colossus. Entre na passagem do lado esquerdo. Nesta sala, suba a escada e saia pela sacada.



Colossus - Round 1

02. Nessa batalha, ele usa três tipos de ataque. O primeiro é um tapa frontal no meio da tela: use a esquiva com o analógico direito para escapar. Aproveite esse momento para desferir vários ataques na mão dele. Quando ele encher a mão de inimigos, fuja

para não ser pego por algum "objeto não-identificado".

03. Repita todo procedimento até os olhos do inimigo se apagarem. Suba no muro do lado esquerdo e aperte **R1** para lançar uma pedra no Colosso. Do lado do mecanismo, há um baú com orbs verdes. Use novamente o **R1** para subir na balisa e **○** para esticá-la. Pule no inimigo e repita a sequência de botões que aparece na tela.

Rhodes Bathhouse

04. Depois de cair em uma espécie de piscina, suba à superfície e colete os orbs atrás dos biombos (um deles tem um minigame com duas mulheres: tenha juízo!). Volte e desça pelo duto de água. No meio do caminho há uma grade, aperte e segure o **R1** para destruí-la.

05. Suba a escada do lado direito e salve o jogo apertando **R1** no feixe de luz dourada. Acione a alavanca e aperte o **R1** para usar como suporte os caixotes que aparecem. Finalize com um pulo duplo para chegar ao outro lado, escale as paredes e abra o portão.

Do lado de fora, acabe com os inimigos e suba a escada. O Colosso vai tentar pisar em você, use o **○** para escapar e suba pela parede do lado esquerdo.

Colossus - Round 2

06. Use a esquiva com o analógico direito para fugir dos golpes frontais. Nesse momento, ele deixa o punho dando sopa. Aproveite e desça o sarrafo. Quando ele andar para trás, significa que está preparando um golpe com os dois punhos. Esquive-se e repita o processo até ele cair apoiado sobre o punho, no fundo da tela. Use o gancho para chegar ao outro lado, aperte **○** para subir no monstrengo e, em seguida, repita a sequência de botões da tela.



07. Pulando de volta para o chão, você deve repetir o mesmo procedimento que adotou até agora. Quando fizer o segundo

Já ouvimos falar de mosquito chato, mas nesta proporção não há raquete elétrica que dê conta

risco no rosto da estátua, ela vai agarrar você. Seja rápido e aperte **L1** e **R1** alternadamente para não ser esmagado.

Rhodes Palace



08. Abra o portão no alto, vire na primeira à direita, salve o jogo e vire para o lado direito. Passe o corredor, use **±** para agarrar a estátua do lado esquerdo e empurre-a até a frente do portão. Aperte e segure **X** para chutar a estátua para o outro lado e role para passar pelo portão. Antes de usar o dispositivo de pressão, puxe a estátua para o lado direito.

09. No novo corredor, vire à esquerda e pegue no alto a Urn of Gaia. Volte e deixe a estátua em cima do dispositivo de pressão. Elimine os inimigos do corredor da esquerda, dê preferência aos arqueiros junto à porta. Suba no elevador do lado direito e acione a alavanca. Ao chegar à janela,

PODERES DIGNOS DE UM DEUS

GOLPES FATAIS

Nível 1

Icarus Lift - **X, X**

Olympic Ascension - Segure **○ ▲**

Orion's Harpoon - **●**

Athena's Reverse - **L1**

Plume of Prometheus - **■, ■, ▲**

Nível 2

Rampage of the Furies - **L1 + ●**

Rampage of the Furies (No Ar) - **L1 + ●**



Nível 3

Cyclone of Chaos - **L1 + ■**

Cyclone of Chaos (No Ar) - **L1 + ■**

Spirit of Hercules - **▲, ▲, ▲**

Valor of Hercules - **▲, ▲, ■**

Nível 4

Hyperion Charge - Segure **○ ■**

Hyperion Rush - **■**

Hyperion Rise - **▲**



TYPHON'S BANE

Uma forte rajada de vento em cima dos seus inimigos. Muito útil quando você já possui os níveis mais avançados dela.

Nível 1

Wind Blast - L2 + ■

Wind Blast (No Ar) - L2 + ■

acerte o olho do Colosso e desça.

Eastern Ramparts

10. Zeus oferece a Blade of Olympus para você e dá uma explicação suspeita sobre o motivo dessa ajuda. Suba a escada do lado direito e use X para subir nos beirais do lado direito. Avance pela passarela e, novamente, tome cuidado com os arqueiros. Use R1 para abrir o portão, quebre a janela e siga pela passarela.



11. Caso seja atingido por um dos arqueiros, elimine todo mundo, volte e pegue a escada do lado direito. Passe pelas vigas, salve o jogo e suba a escada.

Desça pela corrente, elimine os inimigos e levante o portão. Desça, corra pela ponte e se prepare para o terceiro e último confronto com o Colosso.

Colossus - Round Final

12. Tome cuidado com os riscos azuis que ele faz no chão. Corra até o fundo da tela, fique em frente à mão dourada e use ± para girar e atacar o Colosso. Volte e tente tirar a espada, apertando e segurando o botão ±. Essa ação vai fazer com que sua arma desapareça. Aproxime-se do Colosso e solte o especial (segure L2 e aperte ● várias vezes). Quando o Colosso ficar parado novamente, tente tirar a espada outra vez. O efeito é colateral mais uma vez e você perde sua barra de magia.

13. Agora fique do lado esquerdo da espada para que o Colosso tente acertar um golpe com as duas mãos ao mesmo tempo. Pule

para escapar do impacto provocado por esse movimento e, em seguida, acerte golpes simples com ■. Repita o procedimento várias vezes até o Colosso ficar fraco e retire a espada de vez. Com a nova arma em mãos, acerte golpes no braço do gigante e segure L5 para se defender do ataque. Quando o símbolo aparecer na tela, aperte o botão para jogar a espada e entrar no gigante.

Colossus Interior

14. Suba dois lances pelas passarelas, acabando com os inimigos e pulando os buracos. Depois de pular a viga azul, vire na passagem do lado esquerdo e use R1 para acertar a coluna azul. Continue subindo e use a grade da parede para se locomover. Assim que descer da parede, tome cuidado pois um bloco cai e destrói o chão. Suba na corda e atravesse para o outro lado.



15. Continue subindo e entre na passagem da esquerda. Vá em direção à coluna do centro, quebre as correntes e use R1 para destruir essa parte da coluna. Volte e continue subindo. Ao chegar à terceira coluna, dê a volta por ela, quebre as correntes e, mais uma vez, use R1 para fincar a espada na coluna. Suba pela corda mostrada na animação.



16. Retorne à plataforma e continue subindo. Use a escada e acione a alavanca. Desça e acerte o pêndulo várias vezes. Suba novamente e use outra vez a alavanca para levantar o pêndulo. Suba na corda, aproveite o momento em que o raio é desviado e passe. Suba e acerte a coluna mais uma vez. Quando o cenário começar a desabar, desça e pule pela boca do Colossus.

The Wrath of Olympus

17. Zeus, em sua forma humana, vai aparecer e falar um monte na sua orelha. Depois, ainda o desafia para uma briga. Não importa o que você faça, você morrerá.

• Typhon's Domain

18. Você precisa subir para escapar do inferno. Acabe com as mãos e suba o mais rápido possível. Vire para a direita e pule. Continue subindo até chegar ao Olimpo novamente. Fale com o espartano caído, salve o jogo e suba no Pégaso.

The Burning Horse

19. Em cima do cavalo alado, você deve correr atrás dos inimigos. Acerte combos com ■ e, quando aparecer o símbolo ● na tela, pule no bicho e derrube um por um. No último, você é derrubado. Movimento o analógico esquerdo de um lado para o outro até estabilizar sua montaria. E conseguir seguir em frente na aventura. ▶



Athena's Wrath - Desvie e aperte ▲



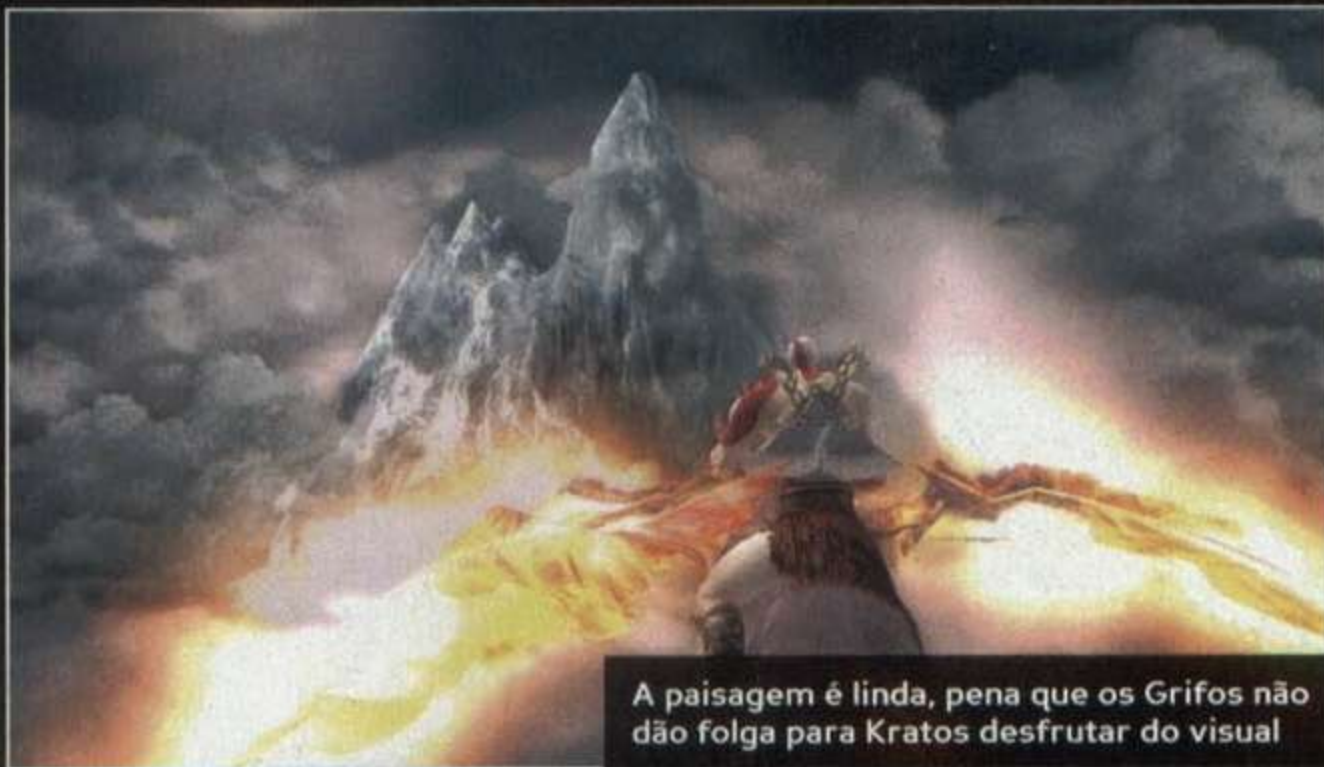
Prometheus' Torment - Segure o ■ durante o Rage of the Titans

Nível 5

Tartarus Rage - L1 + ▲

Tartarus Rage (No Ar) - L1 + ▲

Prometheus' Inferno - Segure o ■ durante o Rage of the Titans.



A paisagem é linda, pena que os Grifos não dão folga para Kratos desfrutar do visual

The Lair of the Titan

20. Depois de sobrevoar o local, desça eliminando os inimigos. No canto esquerdo inferior, há um baú com um Gorgon Eye. Suba novamente e golpeie os dedos do Titã para abrir caminho. Use as paredes azuis para chegar à área mais baixa. Acabe com os inimigos que estão no caminho, mas tome cuidado para não ser agarrado. Se isso acontecer, movimente o analógico esquerdo para os lados para se desvencilhar.

The Hand Cavern

21. Vá até o fundo da caverna e derrote o Minotauro. Continue em frente, destrua a grade que está nas cordas e desça. Siga para a área externa e derrote mais minotauros, mas não se esqueça de destruir as plataformas de madeira. Essa é a única maneira de escalar a montanha; se você não fizer isso, os inimigos não vão parar de surgir. Suba as montanhas, desça pela corrente e



você encontrará Prometeu, que é mantido prisioneiro. Depois da conversa, acerte-o. Quando ele ficar preso sobre o fogo, desça pela corrente que apareceu. Continue em frente e use as paredes para chegar ao próximo save point.



Fire of Olympus

22. No final da passagem, há um baú com um Gorgon Eye. Escale a parede, entre na montanha e use o gancho para chegar ao outro lado. Para pegar o baú atrás das grades, desça pela corrente e suba pelo gancho para liberar o portão. No baú você encontra uma Phoenix Feather. Siga até o final da caverna para enfrentar as medusas. Acerte golpes simples com **■**. Quando as damas de cobras na cabeça caírem, aperte **●** para subir em cima delas. Depois, execute os comandos que aparecem na tela. Use a esquiva com o analógico direito para escapar dos raios verdes que elas lançam.

Se for transformado em pedra, movimente o analógico esquerdo para os dois lados e em hipótese alguma pule perto delas. Quebre a parede que foi liberada, siga pela passagem, pegue os dois baús e salve o jogo.

Typhon's Cavern



23. Você está de frente para o titã: tome cuidado pois ele solta um bafo frio e forte que pode lhe derrubar. Use os elementos da tela para se esconder e evitar a queda até chegar à área circular. Golpeie a viga do lado direito e aperte **R1** seguido de **●** para derrubá-la. Suba pela nova passagem e aperte **R1** para golpear os olhos do titã e ganhar a Typhon's Bane. Segure **L2** para selecionar a nova arma e acerte alguns tiros no olho do titã.

24. Desça de volta e os caminhos estarão bloqueados. Acabe com os inimigos e use o arco para acertar os que estão no fundo da tela. Suba pela passagem do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e abra os baús; em um deles há uma Phoenix Feather. Volte e acerte uma flecha no gancho do lado direito e nos inimigos ao fundo. Use os ganchos para chegar ao outro lado e faça o caminho de volta até onde estava Prometeu.



Freeing Prometheus



25. Assim que sair da caverna, use o arco para destruir a grade à direita. Pule a ponte e pegue o Gorgon Eye. Volte e continue rumo a Prometeu. Ao chegar aonde ele está, use seu arco para derrubá-lo na fogueira e ganhar a habilidade Rage of the Titans. Acabe com os inimigos que aparecem. Use o arco para acertar a estrutura de madeira e suba pela corrente da plataforma que caiu. Antes de seguir pela corrente que está na horizontal, suba pela parede ao fundo e siga para a esquerda. Entre na caverna e pegue a Phoenix Feather.

26. Siga pelo caminho da direita e atravesse outra corrente. Desta vez, inimigos vão tentar derrubá-lo. Use **●** para fazer o mesmo com eles. Desça para o local baixo e abra o baú com Titan Orbs. Use o poder Rage of the Titans para abrir a porta.

27. Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da Rage of the Titans. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar o Pégaso.

The Return



27. Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da Rage of the Titans. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar o Pégaso.

• The Temple of Lahkesis

28. Mais uma batalha "a bordo" de

PODERES DIGNOS DE UM DEUS



CRONOS' RAGE

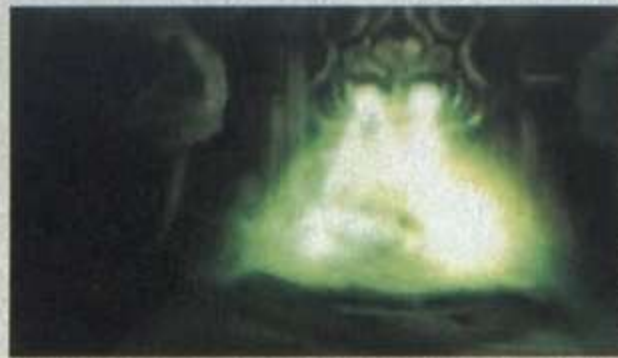
Nível 1
Cronos' Rage - **L2**
Cronos' Rage (No Ar) - **L2**

Nível 2
Cronos' Rage - **L2**

Nível 3
Cronos' Rage - **L2**



PODERES DIGNOS DE UM DEUS



HEAD OF EURYALE

Nível 1

Gorgon Stare - L2 + ■

Gorgon Stare (Ar) - L2 + ■

Nível 2

Gorgon Stare - L2 + ■

Gorgon Flash - L2 + ▲

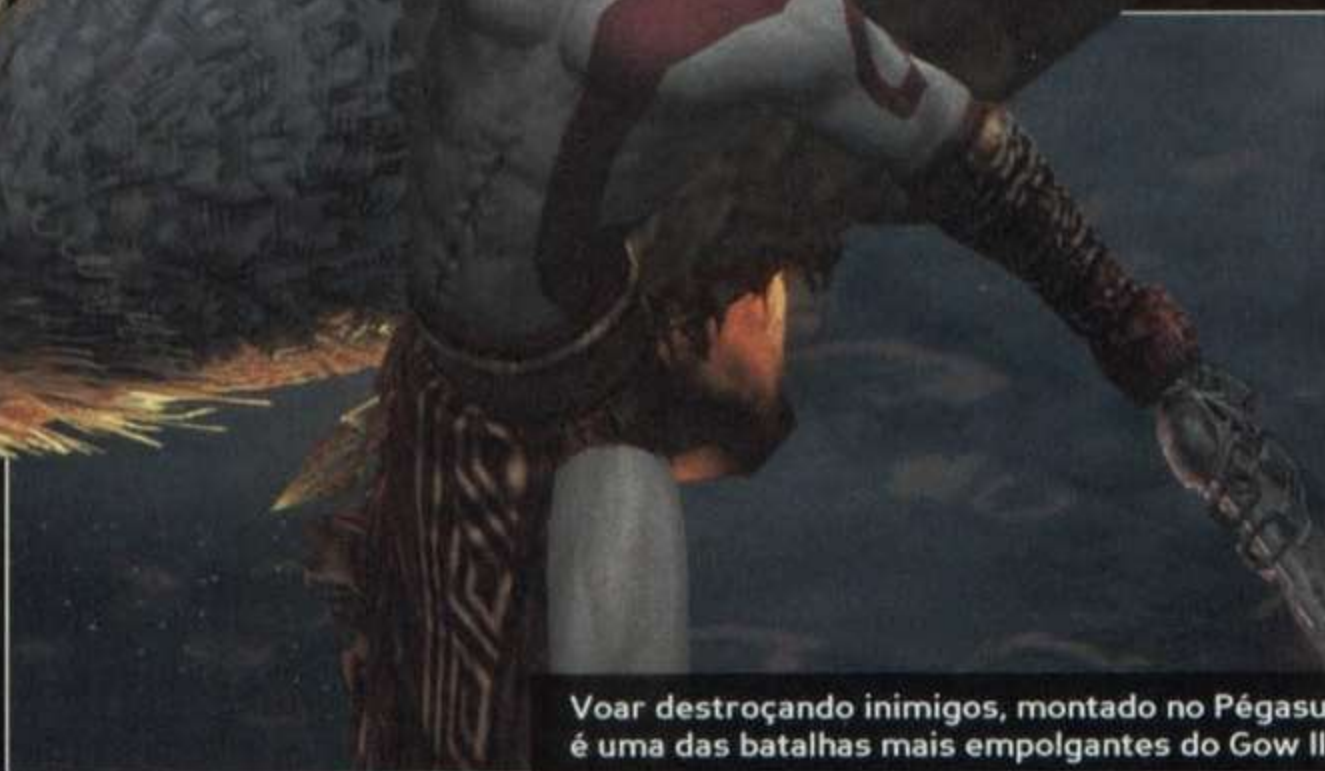
Gorgon Flash (Ar) - L2 + ▲

Nível 3

Gorgon Stare - L2 + ■

Gorgon Blast - L2 + ●

Gorgon Blast (Ar) - L2 + ●



Voar destroçando inimigos, montado no Pégasus é uma das batalhas mais empolgantes do Gow II

Pégaso. Enfrente os grifos e tome cuidado: alguns são montados por soldados. No final, você tem um confronto com o líder dos grifos, que logicamente é mais forte. Acerte vários golpes, pule em cima dele e aperte os botões corretos para cair no templo.

The Climb



29. Suba a parede e, assim que chegar à terra firme, vire para a esquerda. Há dois baús desse lado e um deles possui uma Phoenix Feather. Volte e pegue o caminho da direita para salvar o jogo. Suba a escada e use o teto para continuar subindo. Acabe com os soldados e dê prosseguimento à escalada usando a escada do lado

direito. No alto, muitos cachorros vão cercá-lo: use o poder Rage of the Titans e acabe com todos. Acerte os corpos pendurados por correntes para que um deles caia. Pegue-o e use a alavanca para descer ao templo. Lá dentro, solte o corpo em cima do dispositivo do chão para abrir o primeiro portão. Puxe a alavanca até o final para abrir o segundo. Passe rolando para chegar a nova área e chute.

Cerberus

30. Do lado direito da ponte, você encontra um Gorgon Eye. Volte e pegue o caminho da esquerda. Quando o chão começar a desmoronar, role e passe para o outro lado. Suba perto das vigas e desça para enfrentar o cachorro de três cabeças. O confronto é relativamente fácil. Primeiro, elimine os cachorros menores. Em seguida, parta para o combate franco com o cachorrão. Fique atento: quando ele correr em sua direção, segure L1 para se

defender do golpe e aproveite para contragolpear. Quando um símbolo aparecer em cima da cabeça dele, aperte o botão correto várias vezes para arrancar a primeira cabeça. Repita o procedimento com a segunda cabeça. Nesse momento, sua barra de poder deve estar cheia. Use o Rage of the Titans para acabar com a terceira e última cabeça sem dificuldades. Com o inimigo morto, destrua as três estátuas que estão ao fundo e uma delas revelará um pedestal. Puxe-o e coloque-o no encaixe da parede. Suba, pegue o baú e salve o jogo.

The Siren's Song



31. Pegue o caminho da esquerda. Desça pela parede e suba a escada que está entre os baús. Use o teto para chegar à outra extremidade da ponte, acabe com os arqueiros e com os cachorros, pule para o outro lado e suba pela parede quebrada. Acabe com os soldados e puxe a alavanca no final do corredor. Lá embaixo, no salão circular, você encontra as Sirens, mulheres que cantam tão alto que conseguem desnortear Kratos.

32. Sempre que elas começarem a ficar azuladas, esquive para os lados. Depois, dê um contragolpe e finalize com o botão que aparece. Derrote três delas para

abrir a porta. Antes de sair, suba na plataforma ao lado da corrente gigante e depois use a corrente para chegar ao alto. Atravesse pelo teto e pegue o Gorgon Eye. Volte, passe pela porta e salve.

The Steeds of Time Theseus

33. Atravesse a ponte formada pela corrente gigante. Suba pela parede e nem tente mexer na porta pois você ainda não tem a chave. Vá para o lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a corda. Use-a para chegar ao outro lado e enfrentar Teseu. Ele parece um senhor pacato, mas dá um bocado de trabalho. Acerte combos com golpes simples, usando ■. Quando ele levantar a arma, use a esquiva para as laterais. Mantenha o processo, até ele acender o cajado.

34. Se Teseu segurá-lo, faça o movimento apresentado para ativar o contra-ataque. Se ele levantar o cajado com as duas mãos, significa que vai lançar algumas vigas de gelo. Escape usando a esquiva para o lado oposto ao ataque. Quando ele subir, use o arco para acertá-lo. Mate os minotauros que aparecem para recuperar energia e magia. Assim que estiver sozinho, mande flechas ▶



Atlas é um dos Titans que aparecem para virar um inimigo/cenário de God of War II e promete voltar no III



DETONAD



Subir no corpo de um ciclope e arrancar o seu olho é algo angustiante. Mas God of War III promete ser ainda pior, muito pior

para cima de Teseu. Quando ele perder o equilíbrio, pressione o botão indicado e acompanhe o desfecho para adquirir a chave Horse Keeper's Key.

Holding the Reins



35. Entre e suba por uma das laterais. No telhado, suba ao nível mais alto e use a corda para chegar ao outro lado. Use a chave para abrir a porta e o compartimento no altar ao fundo para ganhar o poder Cronos' Rage. Agora, para dar um tremendo choque nos inimigos, é só segurar **L2** e apertar o direcional para a direita. Acabe com os soldados

e suba. Abra o baú do canto direito que possui uma Phoenix Feather. Siga para o outro lado.

Unlocking The Blinders



36. Você está em frente a quatro alavancas coloridas e precisa girar cada uma delas e correr até o local que foi aberto para desativar o sistema. Comece com a verde: gire e corra para a esquerda. Depois, desça a escada em frente e pegue o Gorgon Eye. Siga para a alavanca vermelha, corra para o lado direito e desligue o vermelho. Volte e repita o procedimento com as outras duas. Volte ao centro e use \pm para levantar a plataforma. Execute os movimentos para chicotear os cavalos. Faça o caminho de volta para o templo, passando pela corrente gigante.

Return To The Temple

37. Escale a parede, destrua as pedras que estão no caminho e salve o jogo no final do corredor. Suba pelas pedras na sala cheia de água, vire para a esquerda e escale a nova parede. Na parte mais alta, também do lado esquerdo, você encontra um Gorgon Eye. Desça. Antes de

seguir pela esquerda, desça pela parede da direita e você vai encontrar uma parede rachada. Acerte alguns golpes e pegue a Phoenix Feather. Suba, pegue o caminho da esquerda e abra o portão para entrar no templo.

Head-Scratcher

38. Ainda não é possível usar o instrumento de pressão. Pule para uma das laterais e ande para trás. Abra os baús com Phoenix Feather e Gorgon Eye. Puxe o chafariz do meio da água e pule no duto. Quebre a parede com **R1** e suba à superfície. Pegue o Amulet of the Fates na estátua; ele permite que você desacelere o tempo apertando **R1** + **L1**. Volte pelo duto, pise no dispositivo e acione o novo poder. Suba nas plataformas.

39. Pise no instrumento de pressão. Use o poder novamente, suba na mão da estátua ao fundo e destrua sua cabeça. Desça e pegue a Phoenix Feather do lado esquerdo. Saia pela janela e tome cuidado com os inimigos que parecem fantasmas. Existem montes deles por aqui. Acerte seus golpes e, quando eles entrarem no subsolo, mantenha o botão de defesa apertado.

The Green Shield

40. Do lado direito dessa plataforma há um Gorgon Eye. Desça por uma das escadas e, na nova área, vários ciclopes vão atacá-lo. Abuse das esquivas para escapar. Combos rápidos são a melhor solução para não ficar muito tempo ao alcance das mãos dos monstros. Depois de matá-los, suba nas escadas liberadas ao fundo. Vá para o canto esquerdo e puxe a estátua até que ela obstrua o raio que sai do olho esquerdo. Vá para o lado direito, acione a alavanca e empurre a nova estátua para cima

da plataforma que baixou. Acione novamente a alavanca e use o pulo duplo para subir nela. Chute-a para o lado oposto e posicione a estátua no local correto. Desça e salve o jogo.

•Euryale's Temple The Bog of The Forgotten Barbarian King



41. Com Kratos preso ao cavalo, execute a sequência de botões para não se estatelar no caminho. Ao chegar à arena, ande em círculos e use as flechas de seu arco para acertar o rei de longe. Quando sua magia terminar, fique no centro do círculo e acerte combos a distância. Assim que o botão aparecer em cima dele, aperte-o rapidamente para derrubar o cavalo. Seu inimigo está a pé, mas não sozinho: ele invoca ajudantes, e eles são a chave para a vitória. Acerte vários golpes até que eles caiam. Isso vai render orbs de magia. Aproveite e solte mais flechas no barbudo. Por último, o rei fica gigante.

42. Volte a andar em círculos e acerte golpes rápidos. Use a esquiva para escapar dos golpes de machado. Sempre que tiver um pouco de magia, mande flechas no grandão e ele irá diminuir de tamanho. Quando o símbolo aparecer, aperte o botão indicado e continue a sequência para roubar o machado. Acerte alguns golpes com ele e tudo estará terminado.

The Temple of Euryale

43. Siga para o lado direito do templo. Salve o jogo e continue ▶





ATLAS QUAKE

- Trembling Earth - L2
- Trembling Earth (No Ar) - L2
- Trembling Earth Upgrade - L2
- Destructive Earth - L2, ●
- Destructive Earth (No Ar) - L2, ●

Troféus

Guia de troféus

- Dificuldade: ★★
- Offline: 36 troféus
- Online: - -
- Modo História: 25 troféus
- Extras: 11 troféus
- Bronze: 20 troféus
- Prata: 10 troféus
- Ouro: 5 troféus
- Platina: 1 troféu
- É preciso terminar: 1 vez

BREAKING WIND
Durante a travessia da caverna do Typhon, ele vai tentar jogá-lo abismo abaixo. Se esconda atrás das rochas até chegar em uma pequena área circular. Deste ponto pule e mire no olho direito do Typhon. Pegue o arco e o troféu vem junto.

BIG, TUFF, BUFF AND ROUGH
Salve Prometeu e quando ele cair você ganha a Rage of the Titans.

BLUE BALLS
Elimine Theseus e vá ao encontro de Cronos. Depois da conversa ele te presenteia com a Cronos' Rage.

SHINER
Na região Bof of the Forgotten. Elimine Ceberus e pegue a Golden Fleece.

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

ROCK THEIR WORLD
Você precisa adquirir a the Head of Euryale. Obviamente, para conseguir isso você precisa eliminar a própria Euryale. Confira como no nosso roteiro.

LEARNING TO FLY
Ganhe as Icaru's Wings. Ao chegar na ponte onde Icarus vai atacá-lo. Acabe com ele e Kratos gentilmente vai retirar as asas dele. Simples assim.

SHAKY GROUND
Conquiste o Atlas Quake. Essa é fácil! Escale o corpo do Atlas. Converse com ele e faça as sequências que aparecem na tela.

DEATH FROM ABOVE
Vença a batalha em cima do Pegasus. Confira o roteiro.

RESURRECTION
Depois de perder a luta para Zeus, você deve fugir do inferno. Apenas escale a parede acabando com todos as mãos que tentam segurar o seu corpinho.

ROCK HARD
Acabe com o Titan Minotauro que está em cima do gigante Atlas. Confira o roteiro.

PICK'N ON THE LITTLE GUY
Depois que Atlas dá uma carona para Kratos, até a superfície, solte o braço e elimine todo mundo que está na frente do Palace of the Fates.

WATCHA GOT ON THE HOT PLATE?
Você precisa derreter, com fogo, a estátua da Phoenix. Veja mais detalhes no nosso roteiro.

WHIP IT GOOD
Acabe com as Steeds of Time. Veja detalhes no nosso roteiro.

LIFT WITH YOUR KNEES
Acabe com o Temple in the Bog of the Forgotten. Mais um troféu relacionado a história. Basta terminar o jogo.

SWINGER
Faça a travessia da Grapple Bridge. Basta fazer os movimentos estampados na tela.

STONER
Transforme 30 inimigos ou mais em pedras e destrua-o.

SUPER SIZED
Você precisa conquistar um combo de mais de 500 hits. A melhor chance de conseguir isso é na área onde você ganha a Crono's Rage. Use esse poder para acertar dois, dos quatro, inimigos do local. Desta maneira sempre vem novos inimigos e você recupera o poder.

Esperre até chegar aos 500 golpes e elimine todos de uma vez só..

EYE CAN'T BELIEVE IT
Pegue todos os Gorgon Eyes do jogo. Veja a localização de todos eles no nosso roteiro.

GO MAKE A PILLOW!
Pegue todas as Phoenix Feathers do jogo. Veja a localização todas elas no nosso roteiro.

EYE SORE
Você precisa coletar 20 Cyclops Eyes. Infelizmente durante o jogo você só consegue, no máximo cinco deles. Depois de terminar o jogo, entre no modo Challenge of the Titans e faça o primeiro desafio que é pegar um Cyclop Eye. Repita o procedimento até que o troféu pipoque na sua tela.

BOSS BATCH 1
Você precisa derrotar os três primeiros chefes do jogo. Ou seja, não tem como perder essa se pretende terminar God of War II. Depois de acabar com o Colossus of Rhodes, ark Rider e Theseus o troféu é seu.

BOSS BATCH 2
Você precisa derrotar o Barbarian King, Euryale e Perseus para levar esse troféu. Confira maiores detalhes no nosso roteiro.

BOSS BATCH 3
Derrote Kraken e todas as três Sisters of Fate. Confira maiores detalhes no nosso roteiro.

DADDY ISSUES
Acabe com Zeus e ganhe mais um troféu.

RISE AND SHINE
Você precisa ressuscitar a Phoenix. Não tem como perder.

SPREAD 'EM
Entre no Temple of the Fates. Não tem como perder.

SHINE KING
Abra as portas do Temple of Euryale. Troféu relacionado a história. Não tem como perder.

THE END BEGINS
Termine o jogo em qualquer uma das dificuldades.

FEEL THE URN
Pegue e use as duas últimas urnas de poder. Para conquistar a última urna é necessário terminar o Challenge of the Titans.

BLEEDING THUMBS
Termine o Challenge of Titans. Você precisa terminar os sete desafios deste modo. A tarefa é difícil, mas não impossível. Principalmente porque você pode desbloquear um desafio de cada vez. Tente, tente e tente.

15 MIN FIGHT SCENE
Você precisa superar a Loom Chamber em menos de 10 minutos. Muito simples e fácil. Basta descer a ladeira circular na área da Clotho. Dá para fazer esse percurso na metade do tempo e ainda usar o save point no meio do caminho, caso deseje.

YOU KNOW THE GERMANS MAKE GOOD STUFF...
Encontre todas as Uber do jogo. Confira maiores detalhes no nosso roteiro.

TROPHY OF GAIA
Destrua todos os troféus desta segunda aventura de Kratos. Agora é esperar até março pelo God of War III.

DETONADO



em frente. Mexa no corpo caído e pegue a Euryale's Key. Volte e siga o caminho da esquerda. Depois de enfrentar os esqueletos, abra o portão ao fundo. Assim que passar pelo portão do lado direito, você encontra um Gorgon Eye.

The Ruins of the Forgotten



44. Hora de enfrentar um ciclope que está sendo guiado por um soldado. A primeira coisa a fazer é se livrar dessa peste. Chegue perto do gigante e aperte **○** para agarrar o monstro com sua arma. Gire o analógico esquerdo no sentido indicado para derrubá-lo e solte o máximo possível de golpes. Repita o procedimento até acabar com ele. Agora, só com o ciclope, desfira golpes simples e, assim que possível, use a Rage of the Titans. Quando o botão aparecer, faça a sequência completa para retirar o olho dele. O problema é que, assim que você termina de matar um, outro aparece. Evite isso eliminando os inimigos pequenos que usam a corneta para chamar reforços.

Into The Ruins



45. Atravesse os corredores e passe pelos pilares que levam às cavernas. Desça e destrua as pedras no centro da tela. Use o **RT** para chegar ao outro lado e passe pela sequência de ganchos que está na sua frente. No meio do caminho, suba na plataforma do lado direito. Use o cipó para chegar ao outro lado e pegue o Gorgon Eye. Desça e siga até o fundo. Destrua os pilares e derrube os arqueiros. Aperte **RT** para agarrar o pilar central e, em seguida, alterne **RT** e **LS**. Elimine os inimigos e suba pelo que sobrou da estrutura.

Bodies In The Water



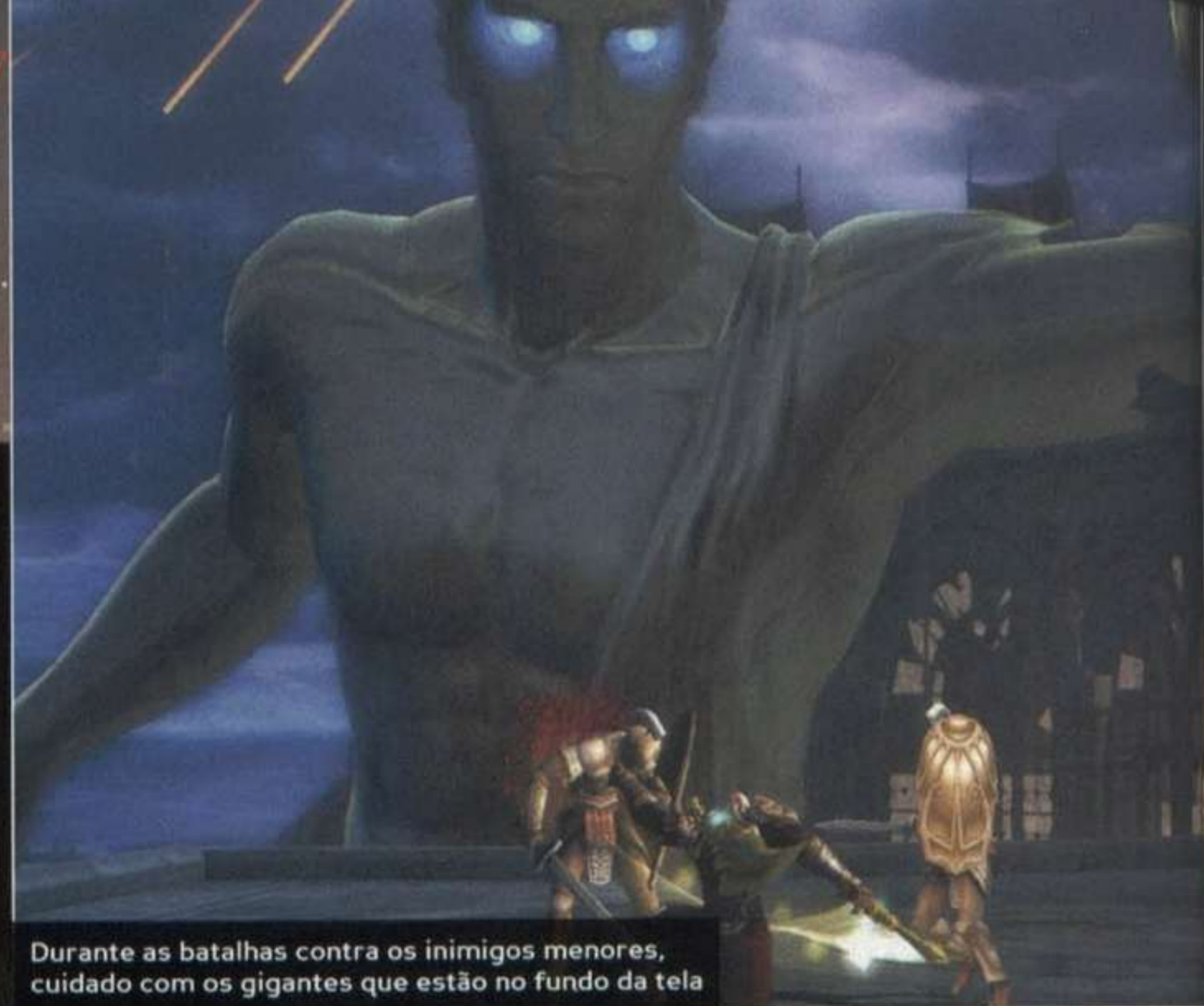
46. A primeira coisa a fazer na sala circular é pegar os baús no canto superior direito. Equipe seu arco e acerte três tiros bem no local que brilha em azul. Suba até lá, usando o **RT**, abra os baús e pegue mais um Gorgon Eye. Desça e acione uma alavanca para liberar o portão do lado esquerdo. Quebre a parede no fundo dessa cela e uma pequena passagem de água vai se revelar. Pegue o corpo, jogue na água e corra para o lado oposto da sala. Pule a grade, destrua a parede e espere o corpo aparecer por ali. Pegue-o e coloque-o em cima do dispositivo de pressão. Vá para o centro da sala e pise no segundo dispositivo. Corra e role para passar pelo portão.

Blood River

47. Para atravessar o rio de sangue, você deve descer na primeira engrenagem e usar a alavanca, girando o analógico no sentido indicado. Elimine os minotauros que aparecem e continue girando. Pule para a segunda engrenagem e repita o procedimento. Quando alcançar a terceira, é só pular para terra firme. No alto da montanha há um golem. Ele não é difícil, mas exige atenção. Fique bem perto e acerte vários golpes simples.

48. Quando ele levantar os braços, corra no sentido oposto para escapar dos movimentos giratórios. Nesse momento, use o arco para acertar o golem de uma longa distância, mas tome cuidado pois ele joga pedras. Use a esquiva para escapar. Use o **RT** para agarrar o tronco da árvore e escalar o local. Continue pela parede e atravesse o cipó. Abra a porta do lado direito para que uma estátua do tempo apareça. Use o poder do tempo para diminuir a velocidade da roldana. Atravesse-a e siga para a direita.

49. Passe pelo corredor desviando dos feixes verdes, quebre a parede de madeira e use **RT** para pular para o outro lado. Quebre a estátua do meio e empurre a pedra. Desça pela



Durante as batalhas contra os inimigos menores, cuidado com os gigantes que estão no fundo da tela

passagem que se formou e você verá que já esteve nesse local. Empurre a pedra que está perto da grade para o lado esquerdo. **IMPORTANTE:** Volte a esse local depois de pegar o Golden Fleece. Aperte o botão **LS** para desviar os feixes verdes e destruir as paredes. Com esse procedimento, você pode pegar a Urn of The Gorgons.

50. Aproveite que o prédio se inclinou, pegue a pedra que você jogou e empurre para o outro lado. Leve a primeira para a mesma posição e o prédio vai inclinar novamente. Use **RT** para levantar e **○** para derrubar a estrutura. Atravesse a ponte que se formou, use a parede para chegar ao lado esquerdo e destrua a árvore que está no caminho.

The Cave of Torment



51. Dentro da caverna, fale com o soldado e enfrente outra medusa. Essa é mais rápida mas usa os mesmos ataques, lembre-se de não pular. Vá até o final do corredor e pegue a Phoenix Feather. Volte, pegue o soldado caído e solte-o em cima da esteira rolante, no meio do caminho, para destruir a roda. Termine a destruição e entre na sala para enfrentar outro cérbero.

Cerberus II

52. Mais um inimigo em versão evoluída. Acerte combos no cachorrão e esquive para as laterais para desviar das investidas dele. Como este

inimigo solta poderes de fogo, use a defesa para escapar. Continue com os combos e ele vai engolir o braço com o artefato que você quer. Continue com os golpes e recupere o Golden Fleece.

Into The Temple of Euryale



53. Acione a alavanca do lado esquerdo da tela. Espere a porta lançar uma bola de fogo, defenda e o artefato que você acabou de pegar vai tratar da devolução e da destruição da porta. Siga para o lado direito e tome cuidado com a Medusa. Destrua a roldana do lado esquerdo e pegue o Gorgon Eye. Faça o caminho de volta até a entrada onde você enfrentou um monte de esqueletos. Destrua a porta defendendo o raio verde, desça a escada e abra o portão. Lá dentro, acabe com os corpos petrificados e desça a escada de mão.

54. Acabe com os inimigos menores e concentre-se depois no minotauro gigante. Acerte combos e esquive-se para evitar o golpe. Quando o símbolo aparecer, faça a sequência para roubar a arma dele. Depois, gire o analógico no sentido indicado para finalizar o adversário. Repita o procedimento com o segundo inimigo. ▶



Felizmente, Kratos foi transformado em um ser brutal, visceral e vingativo, o que foi a chave para seu sucesso.

O SHOW JÁ VAI COMEÇAR.



Monte a maior banda do universo. Para conquistar a fama, você vai tocar rock no mundo todo, construindo desde o público até os artistas e empresários. Juntos, o humor e a personalização dos jogos *LEGO*® mais a experiência multiplayer de *Rock Band*™. E, para terminar, um show de rock gigantesco em um planeta alienígena.



Todos os manuais em português.

Nível superfácil para iniciantes.

- Lista de músicas com sucessos atuais e clássicos, como *Breakout* (Foo Fighters), *I Want You Back* (Jackson 5), *A-Punk* (Vampire Weekend), *Song 2* (Blur) e muitos outros.
- Grandes astros do rock mundial estilizados em peças *LEGO*®. Blur, Queen, Iggy Pop e outros.
- Personalize personagens e crie sua própria banda, com integrantes, instrumentos e equipamentos.
- Solos devastadores, desafios temáticos e tarefas malucas para cumprir. Fique famoso completando músicas e ganhando coisas incríveis, como veículos alucinantes.



fnac.com.br



DETONADO



55. Siga pela porta que se abriu. Suba no elevador e gire até chegar ao fundo. Destrua a cara na parede e pegue a Phoenix Feather. Com o local sem nenhum inimigo vivo, suba no elevador que está funcionando e erga até a metade do caminho. Pule lá embaixo e escale o túnel do outro. Salve o jogo e acabe com o inimigo.

Vire à esquerda, suba pela parede, abra o baú e suba pela parede no canto esquerdo. Desvie das lâminas e desça do outro lado.

56. Acione a alavanca e entre no túnel que se abriu. Passe rolando, acione a alavanca, volte e abra o portão rapidamente. Desça pela passagem aberta do lado esquerdo, mexa no livro com \pm e enfrente a irmã da Medusa.

Euryale



57. Ela é mais rápida que a Medusa e sempre que transformar você em pedra, vai tentar destruí-lo de alguma maneira, portanto, seja ligeiro e movimente o analógico esquerdo para voltar ao normal. O mais importante nessa batalha é acertar combos curtos e usar sempre a esquiva para escapar do raio petrificante. Se puder usar o Rage of the Titans e também o poder do arco, use sem dó. Quando Euryale se agarrar nos pilares, concentre os golpes naquele que ela está e, se ela subir para perto do teto, fuja pois ela vai pular em cima de você.

58. Continue o procedimento até que o pilar caia na cabeça dela. Repita tudo mais uma vez. Por último, ela vai tentar acertar muitas vezes o rabo na sua cabeça. A melhor alternativa continua sendo a esquiva. Acerte combos, poderes e se possível o Rage of the Titans. Finalize executando a sequência que

aparece. Use o novo poder Head of Eukyale em cinco soldados. Assim que o portão se abrir, passe por ele e salve do lado direito da tela.

Euryale's Defeat

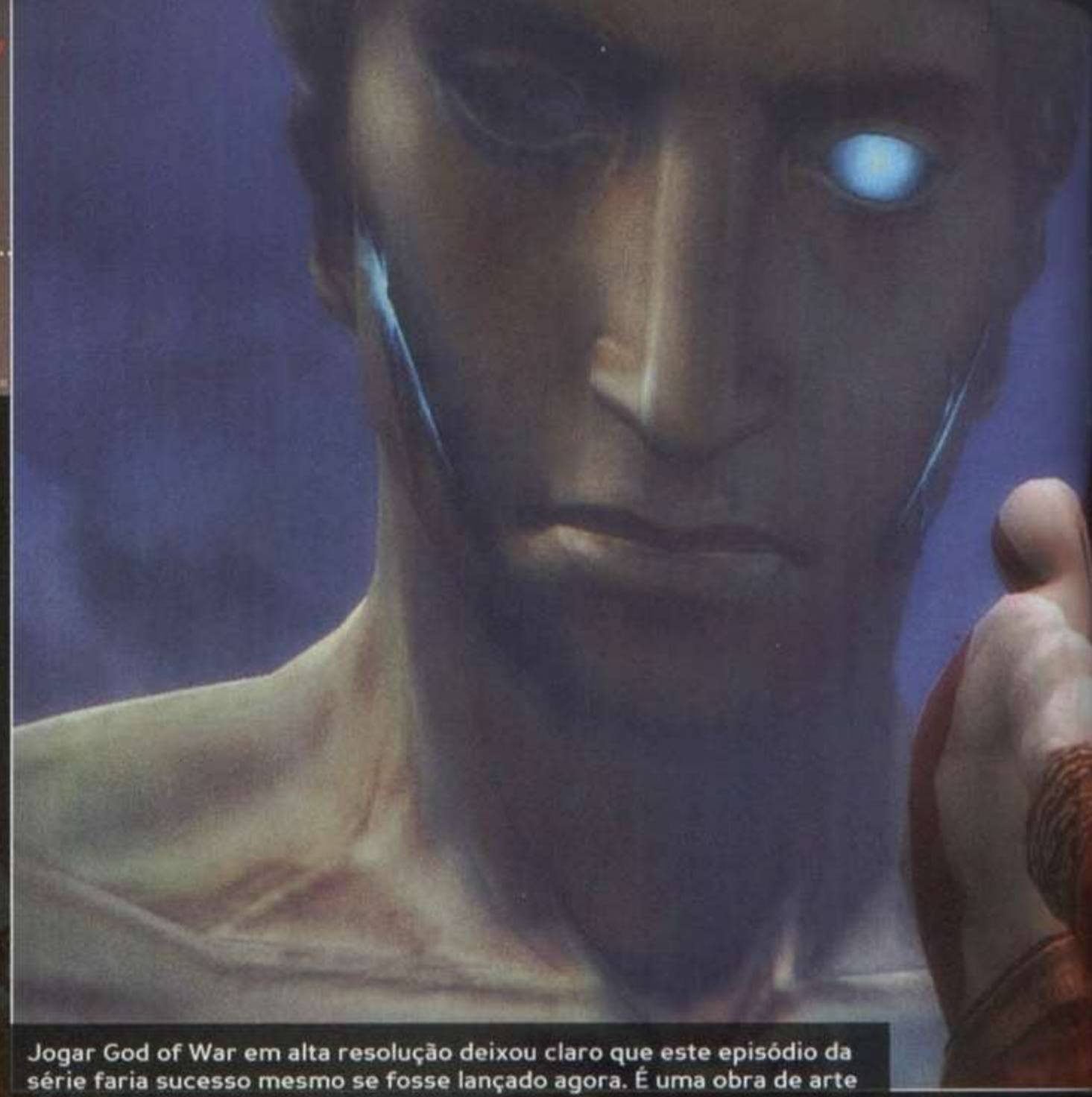
59. Um enorme quebra-cabeças se apresenta nesse momento: é preciso ativar cinco torres gigantes. A primeira está logo à sua frente. Use a alavanca para girar até a parte mais alta e fixar a torre. Pule para a plataforma em frente e puxe a alavanca. Use o poder do tempo, pule na água e passe pelo portão aberto. Use a alavanca do lado direito para deixar esse portão permanentemente aberto. Na segunda sala, suba e acione a torre. Volte para a água e movimente a segunda alavanca.

60. Use \square para passar rapidamente pelos dois portões. Na terceira sala, suba, acione a alavanca e destrua o portão atrás desse mecanismo para pegar um Gorgon Eye. Desça para a água e estoure a porta rachada. Acione a quarta torre e siga pela passagem do lado oposto.

Vire à esquerda, acabe com os inimigos e ative a torre. Quando terminar, use o poder do tempo. Volte e suba pela escada de mão no corredor anterior. Ao chegar ao alto, use o poder do tempo novamente e os ganchos na torre que você levantou para chegar à passagem no alto.



61. Ligue o elevador acionando a alavanca. Acabe com os cachorros e, quando chegar ao alto, role pelo portão que está entreaberto. Passe pelas vigas de madeira tomando cuidado com os morcegos. Suba a corda do lado esquerdo para pegar a Phoenix Feather. Volte e siga em frente. Destrua o novo golem que aparece, use a mesma estratégia do primeiro. Depois, pule para o outro lado e salve o jogo. Acabe com o grupo de esqueletos e suba pela escada. Puxe a alavanca no meio do caminho e continue a escalada. Caso queira mais um Gorgon Eye, siga para o lado



Jogar God of War em alta resolução deixou claro que este episódio da série faria sucesso mesmo se fosse lançado agora. É uma obra de arte



esquerdo e volte ao cenário do confronto com o líder bárbaro. Ali existe um baú com 4.500 orbs vermelhos.

62. Volte à tela anterior e você estará novamente no Destiny's Atrium. Vire na porta à esquerda e use o poder do Fleece para rebater a bola de fogo. Passe pela beirada do precipício. Do outro lado, desça a escada e siga pela nova caverna. Acabe com os esqueletos e use os ganchos para seguir. No vão entre o primeiro e segundo gancho, há mais um Gorgon Eye. Volte e continue passando pelos ganchos. Salve o jogo.

• The Hall of Atropos



63. Acabe com os fantasmas que estão no local; a melhor maneira é agarrá-los. Entre pela porta ao fundo, do lado esquerdo, e vá para a sala do lado direito. Aqui, o inimigo tem o poder de invocar minotauros. Acabe com esse inimigo primeiro (é preciso destruí-lo duas vezes). Com a área livre, puxe uma das estátuas ao fundo e coloque-a em cima da plataforma móvel. Puxe a segunda, deixe bem próxima da

primeira e gire a alavanca até o final. Quando a plataforma começar a baixar, empurre a estátua que estava sobrando para obstruir a descida. Suba e siga para a próxima sala. Suba a escada perto das grades e pegue a área externa. Vire à direita e desça as escadas. Acabe com os dois minotauros gigantes abusando da magia Cronos.



64. Empurre a pedra que foi liberada, desça pela passagem e posicione a pedra em frente à escada de mão. Suba por ela e vire à direita. Destrua o suporte da estátua e empurre-a para o nível inferior. Puxe-a e posicione-a no orifício no meio da plataforma, no centro da tela. Suba novamente pela escada e, desta vez, vire à esquerda. Passe pela viga e vire à esquerda se quiser uma Phoenix Feather. Vá para a direita e abra o portão. Se quiser, você pode evitar a próxima luta correndo para o lado esquerdo e usando os ganchos para chegar ao outro lado.

65. Pise no dispositivo de pressão e pare o tempo com seu amuleto. Corra pelas raízes que se formaram, caia no vão entre as árvores e pegue a Phoenix Feather. Volte e repita o procedimento, mas desta vez seja mais rápido e vire para a esquerda. Mate os soldados, pise no dispositivo e pare o tempo novamente.





Vire para a esquerda no novo caminho. Repita o procedimento mais uma vez, passe no meio das árvores e entre pelo portão. Pegue os baús e abra o outro portão.

Perseus

66. Como ele fica invisível no começo da luta, guie-se pela mancha preta que aparece na tela. Acerte combos curtos e não solte o botão de defesa em momento algum. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão e execute o movimento. Agora é mais fácil pois ele não está mais invisível. Mantenha os combos curtos, mas use também as magias Cronos. Aperte os



botões que aparecem na tela para destruir a espada dele. Chega um momento em que Perseu defende todos os golpes. Use o Rage of the Titans para ficar mais forte e, em seguida, pule e dê golpes na diagonal com ■ para passar pela

defesa dele. Faça a sequência perto da parede para acabar de vez com Perseu e ganhar o escudo dele.

67. Pule pela passagem e volte ao salão inicial desse capítulo. Coloque o escudo na estátua que você posicionou no centro da tela. Gire a manivela e a estátua vai obstruir um dos raios que sai do olho da esfinge. Suba correndo e, no meio da viga, use o [L5] para obstruir o segundo raio.

Return To The Island Of The Fates

68. Suba as escadas do lado esquerdo, para voltar à ilha. Ignore a passagem da esquerda e vire para o outro lado. Pule usando o gancho e mate os arqueiros. Passe o lago e abra os baús. Vá até a ponte quebrada e vire à direita. Suba pelos arbustos,



acione a alavanca e passe pelo portão que foi aberto. Pegue a Spear of Destiny, sua nova arma, no pássaro roxo. Puxe a Fate Statue para o lado da porta e volte para o local onde você pegou os dois últimos baús. Fique próximo da piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem ignorada antes que ela se feche para pegar uma Phoenix Feather, um Gorgon Eye e a Urn of Olympus.

69. Volte e coloque a Fate Statue em cima do círculo no centro da sala. Gire a alavanca de modo que a luz da estátua fique apontando para o lado direito. Vá até a ponte e pise no primeiro bloco. Com ela alinhada, pare o tempo e pule para a plataforma do centro.

The Crossing Of The Lowlands

70. Salve e prepare-se para uma das sequências mais emocionantes do jogo. Deixe o dedo próximo ao ± e pule para o gancho. Agora você precisa apertar o botão sempre que ele aparecer na tela para passar por vários pilares que estão desmoronando. Ao encontrar as Sirens, a melhor maneira de acabar com elas é usando a magia da Medusa. Transforme-as em pedra e acabe com elas. Depois, elimine os minotauros com a magia de

Cronos e a Rage of the Titans. Finalize com a sequência indicada. Mais uma caverna e mais inimigos chatos. Concentre seus golpes em apenas um. Quando ele for eliminado, orbs dourados serão liberados. Use a Rage of the Titans para eliminar o restante.

The Great Chasm

71. Abra os baús, suba rumo à ponte e salve o jogo. Depois da conversa com Ícaro, uma luta bacana e simples; basta executar as sequências de botões. No final, você cai da ponte junto com seu adversário. Quando estiver por baixo, faça o movimento de 360 graus no sentido anti-horário com o analógico direito. Quando estiver por cima, aperte ■, ● e ▲ para desferir golpes. Continue com esse processo até que Kratos "convença" Ícaro a dar suas asas (Icarus Wings) para ele.

• Atlas

72. Vá para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para o lado direito e escale a parede. Vire para o lado esquerdo e desça. Use a sua nova aquisição para planar. Use o pulo duplo e mantenha ✖ pressionado para continuar planando. Pule pelas correntes e entre no buraco no final do caminho. ▶



Em God of War III há uma fase onde Kratos atravessa um túnel de vento usando as asas de Ícaro. É difícil e cheia de armadilhas

DETONADO



73. Elimine os inimigos e acerte golpes no tecido que está no final da caverna. Puxe o osso que está no caminho e continue em frente. Puxe o osso novamente para dentro do orifício e ele formará uma escada para você. Suba. Outra batalha com um golem. Esse é mais rápido, porém previsível como os outros. Espere até que ele use o movimento giratório. Pule e ataque por trás, segurando **L1** e dando golpes giratórios com **■**. Utilize também a magia de Cronos. Quando ele cair, a plataforma começa a afundar. Pule na parede ao fundo e veja o golem se levantar e jogar



pedras em você. Use **X** para pular lateralmente e escapar dos golpes. Pule de volta à plataforma e repita o procedimento. Empurre a pedra que sobrou perto da porta, passe por lá e use as asas para chegar ao outro lado.

Inside The Mighty Titan

74. Suba na plataforma do lado esquerdo e salve o jogo. Acerte a costela do lado esquerdo, pule na pedra que cai e use o gancho para chegar ao outro lado. Acabe com todos os casulos desta área e um caminho será revelado. Use a parede deste local para chegar ao teto. Abra os baús e voe até a outra parede. Continue o caminho até a passagem de onde é possível avistar Atlas. Pule na parede do lado esquerdo e vá escalando até o outro lado. Desça pela corrente e pule na nova parede. Acerte as estalactites que obstruem o caminho e, depois da segunda, suba no buraco que existe no lugar para encontrar a Urn of Prometheus. Volte e continue em frente. Desça no começo dessa área, tome distância e planeje sobre o lugar onde as colunas caíram.



75. Voe até a área externa e pule nas plataformas presas por correntes. Acabe com os soldados e pássaros e gire a alavanca. Pule para as outras plataformas, sempre usando o poder de Ícaro. Salve o jogo, escale a parede e destrua as

pedras que estão no caminho. No teto, use **R1** para soltar e, logo em seguida, repita o botão para grudar no gancho.

76. Siga em frente, escale a parede e volte à plataforma do lado direito para encontrar duas pedras. Posicione a primeira no alto da rampa e a segunda paralelamente à primeira, só que na parte mais baixa. Coloque uma em cima da outra e empurre-as para o outro lado. Puxe a pedra mais alta para a plataforma em que você se encontra para chegar ao local onde está o baú. Antes, siga pela parede do lado esquerdo e pegue um Gorgon Eye.



77. Siga até o fundo e escale a parede. Só que essa não é uma parede comum: você precisa desviar das pedras que estão caindo. Pule da direita para a esquerda, sempre desviando. No alto, vá para a esquerda e desça rapidamente. Vá mais para a esquerda e faça uma nova escalada, revezando entre a parede direita e esquerda. Destrua a corrente no alto e enquanto Kratos conversa com Atlas, aperte **L1** e **R1** para não ser esmagado pelos dedos do gigante e ganhar o Atlas Quake. Use o seu novo poder contra os soldados que aparecem: basta apertar várias vezes o **L2**.

• The Palace Of The Fates

78. Pule para a primeira plataforma, vire para a esquerda e pule para o lado esquerdo. Suba

pela parede até a plataforma e pegue o Gorgon Eye. Siga para a entrada do palácio, acione a alavanca do lado direito e enfrente o ciclópe. Os verdadeiros inimigos aqui são os Boarmen, que tocam cornetas e chamam reforços. Acabe com eles e use a mesma técnica do primeiro ciclope. Puxe a alavanca do lado direito para o esquerdo, até que apareça uma área livre para você entrar.

79. Acione a alavanca no centro do quarto e tome cuidado com os espinhos que aparecem pelo chão. Você precisa esperar a porta sem grade se alinhar com o buraco do canto direito superior. Quando isso acontecer, corra até lá e puxe a pedra para que a sala pare de girar e as portas fiquem abertas. Abra os baús e pegue a Crank Handle (manivela) na sala do lado esquerdo. Corra pela porta central e vire à esquerda para chegar à área externa.

East Auditorium



80. Suba a escada do lado direito e coloque a Crank Handle no local adequado. Gire a manivela e pare o tempo. Desça rapidamente e siga pelo canto esquerdo, passando pelas chamas. Vire à direita e pegue a Phoenix Feather. Siga em frente e salve o jogo. Vá até o final do corredor, acione a alavanca e volte ao duto que solta vapor. Passe por cima, dê um pulo duplo e sobrevoe a grade que foi aberta. Vá até o fundo, elimine os cachorros e soldados e abra o portão.

The Auditorium of Lahkesis

81. Destrua a plataforma de madeira, pegue a pedra que caiu e empurre-a até o templo do canto direito. Coloque a pedra no lugar do homem que é um tradutor.





Pegue-o, pois é preciso que ele leia o livro para você. Acabe com os inimigos no caminho, sempre protegendo o tradutor. Na sala do livro, três feiticeiros aparecem para invocar soldados. Acabe com eles primeiro e use a magia Atlas Quake para que os inimigos saiam de perto do tradutor.

82. Quando todos inimigos forem eliminados, pegue o tradutor e, de uma maneira delicada, bem ao estilo Kratos, faça-o traduzir tudo. Vá até a porta que está do lado esquerdo do livro e pegue a Key of The Ram. Abra o portão e siga pelos corredores, fazendo o caminho de volta até o East Auditorium. Coloque a chave na porta do lado esquerdo do salão. Passe pela porta e tome cuidado na próxima esquina pois você vai cair em uma armadilha. Use a Rage of the Titans para acabar com todos os inimigos, só assim você escapa da morte certa. Depois, siga em frente e entre na passagem à direita.

The Garden of the Gods

83. Depois de falar com Atenas, abra os baús do lado esquerdo. Um deles possui uma Phoenix Feather. Saia pelo corredor e ande até chegar ao outro lado. Salve o jogo.

Sacrifice To The Fates

84. Leia a inscrição da porta ao fundo. Para abri-la, os deuses exigem um sacrifício de fogo. Espere a siren sair e use o poder da irmã da Medusa para que ela vire pedra. Vá até a alavanca do lado oposto em que ela ficou e espere até que ela vire torrada. Repita o processo outras três vezes. Entre no rio de sangue e nade até o lado oposto.

Light And Ice



85. Entre na sala azul e veja uma coruja congelada no centro. Desça e ative a alavanca atrás dela para descongelar uma porta. Atrás dela há um espelho refletor. Suba em uma das paredes quebradas para chegar ao teto. Destrua todas as estalactites para abrir passagem para os raios de luz. Puxe o espelho até um desses raios para refletir a luz para a parte mais baixa. Use as três alavancas para alinhar a placa de metal onde o reflexo está batendo. Use a madeira na frente da coruja para posicioná-la em frente a cada uma das portas.

86. Abra o portão e passe pelo corredor para chegar à sala redonda. Destrua os casulos dos bichos, um no chão e mais dois no alto, perto do teto. Use a parede

para chegar até lá. Gire a manivela o máximo possível e um gancho aparecerá. Aperte **R1** para agarrá-lo e suba até a área mais alta. Abra os baús e se prepare para uma tremenda luta com muitos cêrberos e dois gladiadores. De preferência aos cães infernais: quando eles morrem, você ganha titan orbs e pode usá-los para invocar a Rage of the Titans. Use e abuse das esquivas para não ser vítima das armas dos gladiadores.

The West Auditorium



87. Suba a escada e salve o jogo. Abra o portão e desça pela outra escada. Puxe a estátua até o outro portão, use a alavanca e coloque a estátua de uma maneira que impeça a porta de fechar. Entre na sala do lado esquerdo, pare o tempo e corra até o local onde a estátua estava originalmente. Lá existe um baú com a Gift of Health, que aumenta sua energia. Novamente, volte à sala e entre



no quadro. Pare o tempo imediatamente e corra na direção do tradutor. Quando chegar perto, aperte **+** para segurá-lo. Leve-o ao livro e use seu "charme" novamente para que ele leia tudo. Mexa na porta para ganhar a Warrior's Skull.

Return To The Balcony

88. Vá até a alavanca perto do tubo de ar e gire-a. Dê um pulo duplo e mantenha o botão pressionado. Suba na sacada e puxe a alavanca para aumentar o fluxo de ar. Desça e gire a alavanca novamente. Dê um outro pulo duplo, desta vez para grudar no teto. Siga por ele, destrua a coluna e desça pelo elevador do outro lado. Pule e caia do outro lado para ser recepcionado por quatro ciclopes. Eles são fáceis, mas não podem ter os olhos arrancados. Se quiser apelar, corra até o fundo, suba a escada e use o amuleto para parar o tempo. Depois é só descer e acertar um belo combo.

Entrance To The Underground

89. Abra a porta do outro lado do salão, abra os baús e salve o jogo. Vá até a sala oval e aperte **R1** para segurar na corrente. Em seguida, aperte **●**

Pégaso vs Grifon... por algum motivo isso parece uma luta crossover de heróis da extinta Rede Manchete

DETONADO



Sempre gentil, Kratos enfia a bota no meio dos 15 dentes que sobraram do pobre centurião zumbi.

para descer. Quando o teto começar a baixar, acabe com as caveiras, principalmente a que tenta parar o chão, e volte rapidamente para continuar a descer. Abra o portão lá embaixo quando todos os esqueletos forem eliminados.

Into The Pit



90. Pule na corda e atravesse para o outro lado. Depois que a corda cair, pule na parede do outro lado e acabe com os arqueiros e medusas. Destrua a parede do local para liberar o Gift of Magic. Desça e passe para o outro lado, usando a parede e o teto que está à sua frente. Próximo à área de vapor, use o arco para abrir um compartimento e pegar o baú com o Gift of Magic. Use as asas para planar para o lado esquerdo, tome cuidado com os pilares giratórios e entre no túnel da esquerda. Sobrevoe o vão e salve o jogo.

The Phoenix Chamber



91. Ignore a alavanca no centro da tela e pegue a passagem do lado esquerdo. Acabe com o inimigo e mexa na alavanca para baixar os espinhos. Use o arco para destruir a parede do lado esquerdo, volte e acione a alavanca novamente.

Pegue o Hair of Boreas no dispositivo. Volte a acionar mais uma vez a alavanca e pare o tempo. Gire o dispositivo até a metade e pare o tempo outra vez. Corra pelo corredor e passe pelo portão. Abra os baús e continue subindo. Puxe a estátua e leve-a para a próxima sala. Quando uma onda de fogo descer varrendo tudo, use a estátua como escudo. Empurre e use chutes para fazê-la se movimentar mais rápido. Use o poder da Medusa para acabar com os inimigos que estão no caminho. Passe o azulejo que tem uma alavanca, posicione a pedra em frente a ela e acione a alavanca. Coloque a estátua no botão do lado esquerdo, espere o fogo baixar, corra e pise no botão direito para baixar o gancho. Pise e use \pm para chegar ao outro lado.

92. Puxe a urna com as cinzas da fênix para voltar à sala com aquela alavanca que você havia ignorado. Coloque a urna no centro, acabe com os inimigos e puxe o dispositivo. Pronto! A fênix ressurgiu das cinzas! Salve o jogo e suba as escadas. Puxe a nova alavanca e coloque a Hair of Boreas na porta. Passe pelo corredor e suba pela corrente para salvar o jogo.

Releasing The Phoenix



93. Vire à esquerda e use o chifre para soltar a fênix. Duas novas plataformas aparecem: suba na da direita e pule na da esquerda. Voe até o portão do lado esquerdo, abra-o e entre.



Puxe a alavanca no centro e use a plataforma que subiu como parede. Vá ao teto e destrua as duas correntes. Desça e puxe novamente a alavanca. Acabe com os inimigos, puxe o pilar que apareceu e posicione-o entre o chão e a plataforma que desceu para impedir que ela suba completamente. Pule em cima dela e puxe o pilar para dentro. Suba nela, pule em cima do portão e quebre a outra corrente. Gire a alavanca para elevar as plataformas lá de baixo. Volte e vire à direita. Gire a alavanca e entre em um confronto com a sombra. Use as magias que desejar pois tudo será recarregado depois da luta. Lá embaixo, você vai enfrentar Scylla. Depois da animação, sua Rage of the Titans será melhorada: use-a para escapar do amasso que a grandona está dando em você.



Scylla

94. Comece acertando os tentáculos do lado esquerdo no momento em que ela levantar um pouco, liberando a plataforma de pressão. Pegue o corpo de seu amigo e coloque sobre ela para liberar um vapor. Voe em direção à cabeça de Scylla e acerte um tornado ($\text{L5} + \blacksquare$). Ela vai tentar

dar um golpe em você, mas ficará com o tentáculo preso. Suba por esse tentáculo e acerte golpes na parte que obstrui o caminho. Quando ela for destruída, aperte \bullet para cortar o tentáculo. Repita o procedimento para cortar o outro. Como seu amigo não existe mais, você precisa acertar os tentáculos dos dois lados. Quando Scylla perder o equilíbrio, aproveite para puxar a alavanca que apareceu e revelar uma ponte. Atravesse e faça a sequência na fênix para pegar uma carona.

• The Temple Of The Fates



95. O templo está paralisado. Suba na plataforma do centro e quebre o cristal para que o tempo volte a correr. Pule na parte baixa da estrutura e mexa a alavanca de modo que o pino azul aponte para o canto direito inferior da tela. Mergulhe na água e puxe a alavanca. Você precisa tocar os dois sinos que estão nessa tela, ao mesmo tempo. Escolha primeiro o da esquerda. Pule em frente ao sino e use L1 para segurá-lo. Alterne L1 e L5 para tocá-lo. Pare o tempo imediatamente e corra para o lado oposto. Suba no outro sino e repita o procedimento. Se você fizer tudo certo, o rosto da estátua



vai rachar. Vá até a manivela embaixo da estrutura central e posicione a viga de frente para o rosto. Suba na plataforma no centro e puxe a viga. Quando você soltar o rosto da estátua, já era. Entre.

The Throne of Lahkesis The Sisters of Fate Lahkesis



96. Curiosamente, a melhor maneira de atacar sua oponente é devolver os ataques. Toda vez que ela lançar o raio verde, aperte **L5** para agarrar o raio e devolvê-lo. Tome cuidado com os ataques que deixam o chão eletrocutado. Use **R1** para agarrar um dos ganchos. Depois de um tempo, ela passa a ficar apenas no alto. Continue usando o contra-ataque como arma até ela cair.

Atropos

97. Essa é a parte fácil: Atropos invoca vários soldados. Desvie dos poderes verdes que ela manda para cima de você. Não esquite muito com os soldados e concentre os ataques na senhorita destino. Assim que o símbolo aparecer em cima da cabeça dela, execute a sequência de botões.

Lahkesis e Atropos



98. Com as duas unidas, use seu ataque giratório para golpear Lahkesis. Atropos tenta entrar pelo espelho, apenas desvie dos ataques dela. Quando Lahkesis cair, use o seu poder de parar o tempo, corra e acerte Atropos no espelho. Quando ela cair, o espelho vai se quebrar. Continue com os ataques no espelho até que ele se quebre por completo. Repita o procedimento com os outros espelhos e, no terceiro, faça a sequência de botões que

aparece na tela.

The Temple of the Oracle



99. Desça a rampa eliminando todos os inimigos que aparecem. No final da descida, acerte a porta liberada nas mãos e use **±** para abrir as travas.

Clotho - Primeiro andar

100. Acerte a mão do lado direito para liberar o caminho até a manivela. Gire o instrumento e entre pelo portão que foi aberto. Suba pela corda.

Clotho - Segundo andar



101. Comece acertando a primeira mão da gigante. Quando ela cair, corra para a alavanca do lado direito e puxe-a para abrir um alçapão. Quando a mão estiver lá dentro, puxe novamente a alavanca para prendê-la. Vá para a direita e acerte a outra mão. Com ela parada, suba pela corda e puxe a alavanca para acertar o segundo alvo. Acerte a terceira mão, volte ao local da primeira e puxe a estrutura que está do lado esquerdo. Passe pelas três mãos caídas e trave-a no equipamento que está um pouco à frente. Pise no botão para encaixar a lança, acerte a mão mais uma vez e empurre o equipamento na frente da terceira mão. Pise no botão que prende a terceira mão. Suba pela corrente e puxe a alavanca.



Clotho - Terceiro andar

102. Acerte as duas mãos de Clotho. Pare o tempo e siga para o lado direito. Suba na parede cheia de raízes e acerte os corpos que estão ao lado do ferro. Desça e empurre o ferro bem na frente da gigante. Acerte as mãos novamente e puxe a alavanca. Assim que uma lança subir, aperte **R1** e gire-a com o analógico esquerdo. Quando ela estiver na posição correta, puxe-a e faça a sequência de botões para acabar com a última irmã do destino. Com ela fora do caminho, corra pela porta aberta e passe nadando pelas portas para chegar em frente ao último espelho do destino. Salve o jogo e puxe a alavanca. Volte ao local onde você matou Clotho e rebobine o seu destino, usando uma das bobinas do lado direito. Quando terminar, você terá 30 segundos para correr até o espelho.

The Final Battle Zeus - Round 1



103. Com Zeus em sua forma gigante, não há muito o que fazer. Desvie dos ataques que ele lança e acabe com as Siren. Use o poder de Cronos para eliminá-las mais facilmente. Quando o símbolo aparecer em cima da cabeça delas, aperte o botão correto para afetar Zeus.

Repita o procedimento até que ele fique do seu tamanho.

Zeus - Round 2

104. Seja mais cauteloso do que antes e use a magia Atlas Quake para acertar Zeus. Solte golpes de longa distância para não ser agarrado por ele. Aproxime-se do chefe dos deuses somente quando tiver oportunidade de usar o poder Rage of the Titans. Nesse momento, seja ligeiro e execute vários combos, de preferência, curtos. Sempre que Zeus levantar a espada para golpear, prepare-se para esquivar lateralmente. Depois, execute a sequência de botões mostrada na tela. Para finalizar o jogo, volte ao local da última batalha com Clotho. Rebobine novamente o carretel, corra para o espelho e se prepare porque o fim está começando. ■



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**



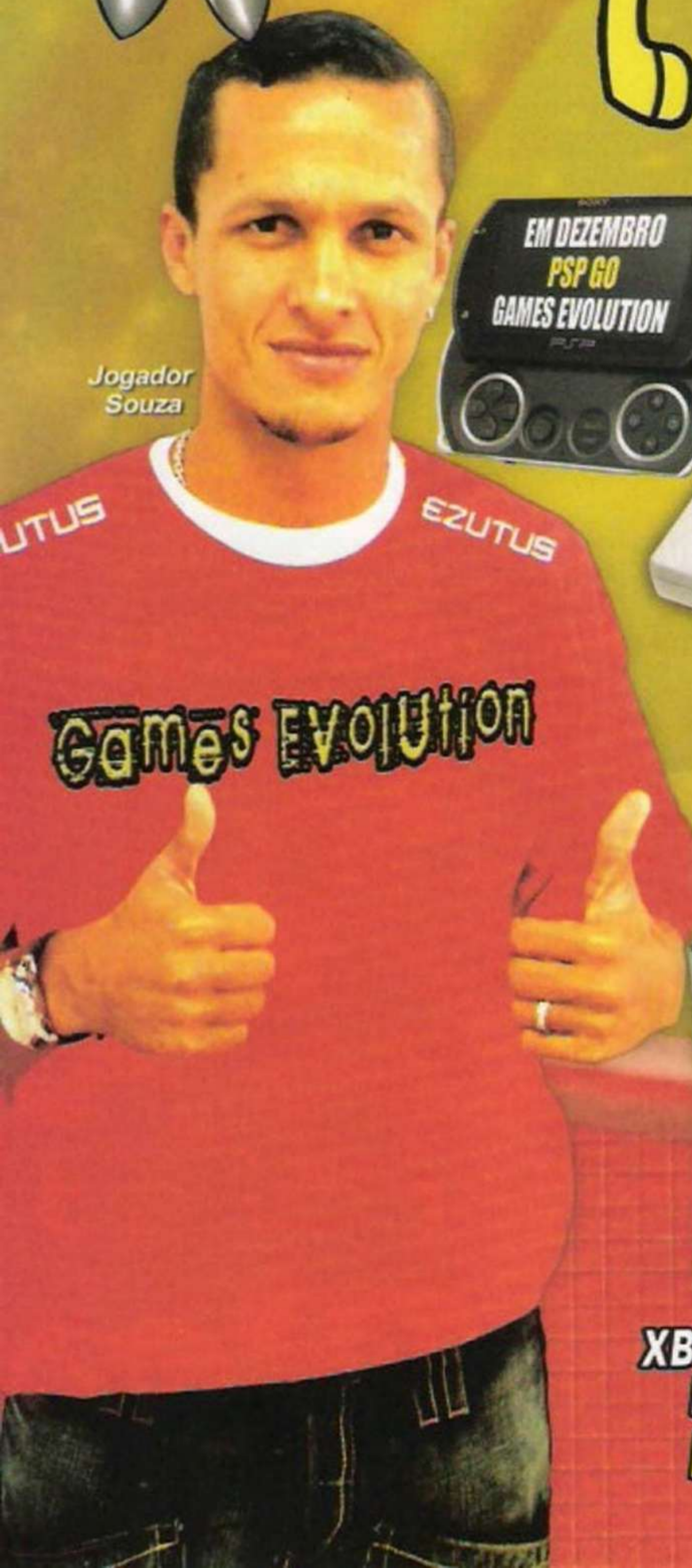
**NINTENDO DS
R\$ 549,00**



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



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



EVOLUTION

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

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES



SONY PSP 3000
R\$ 699,00

CONCERTO
3 Red Light
EQUIPAMENTO
PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R\$ 999,00

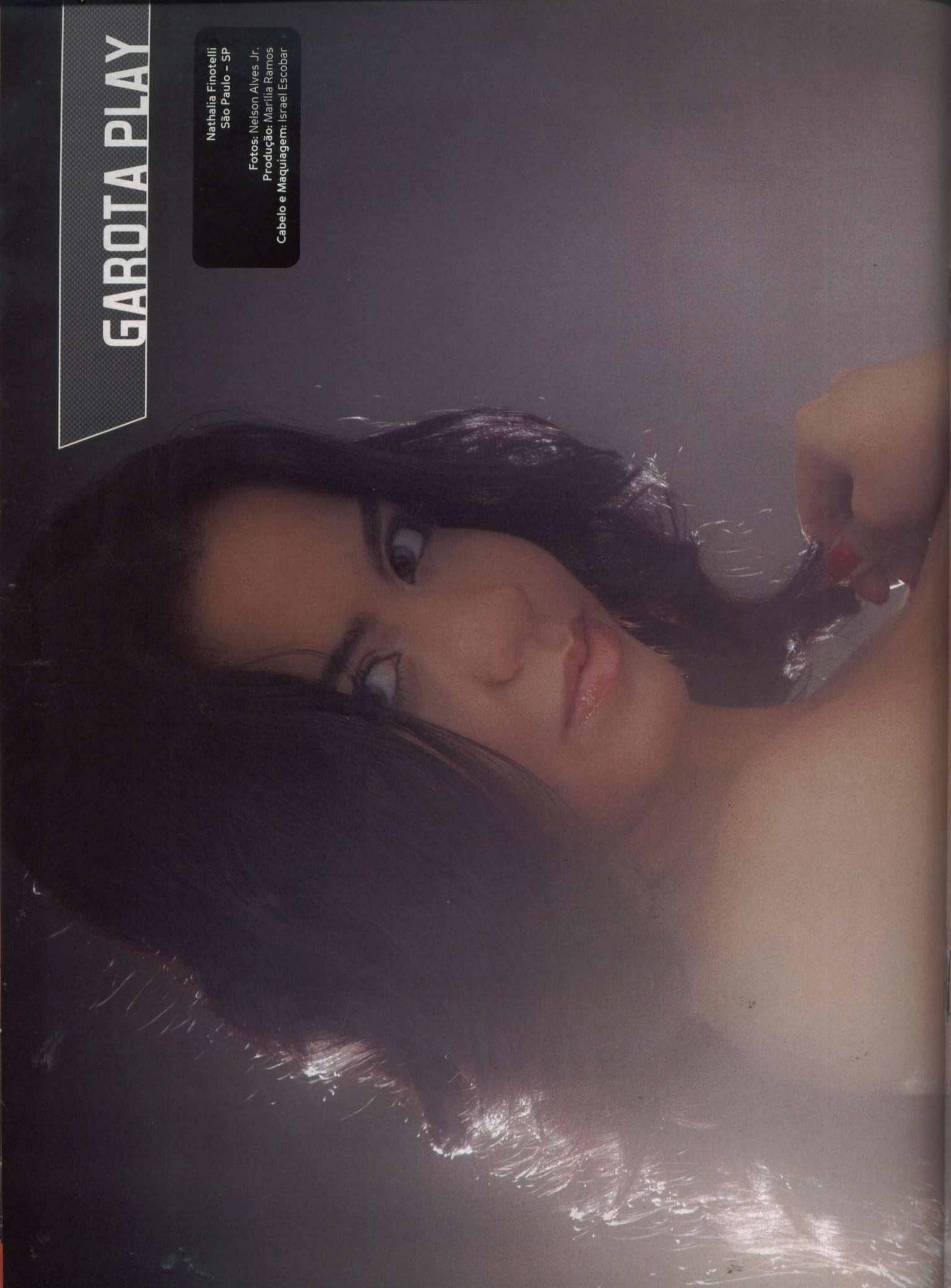


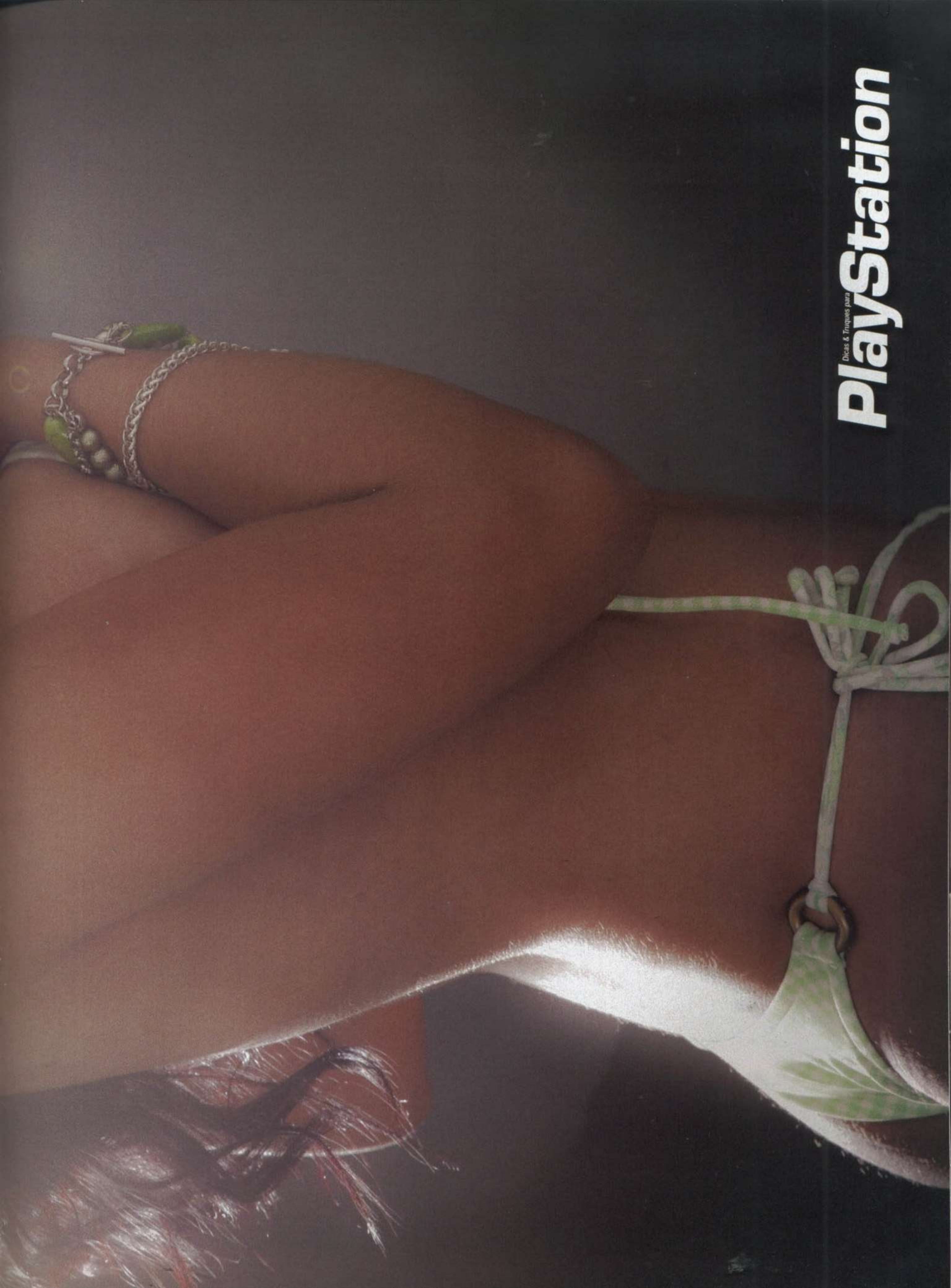
PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R\$ 349,00

GABOTA PLAY

Nathalia Finotelli
São Paulo - SP

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





Discos & Truques para
PlayStation

24h

TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM



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 SÃO VICENTE
AGUARDEM!

SOL
AFRA

FAST

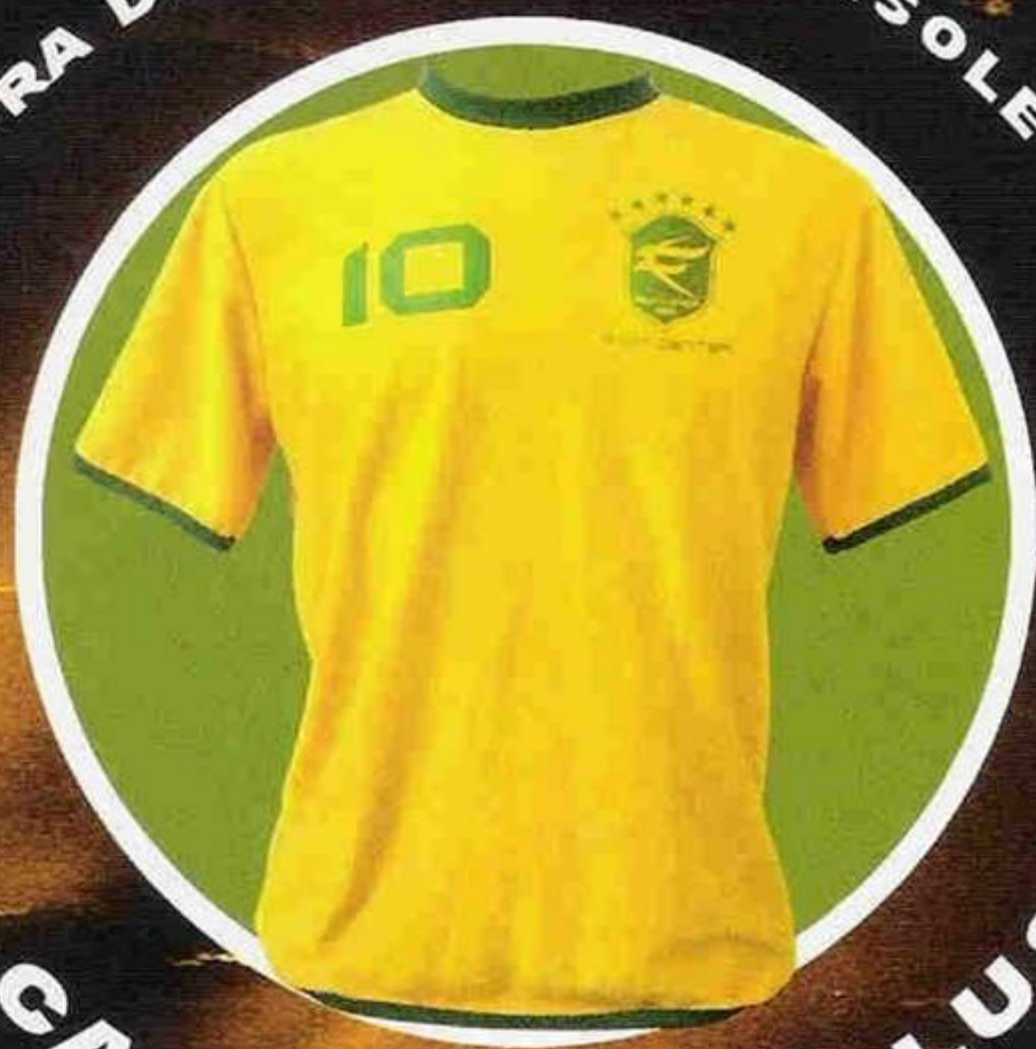
TUDO EM GAM



FAST CENTER APOIANDO



NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE
UMA
CAMISETA EXCLUSIVA!



ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL
WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

FAST CENTER

COMPRE JOGOS PRA VOCÊ!

CONFIRA!



BRASIL RUMO AO HEXA!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



TUDO EM ATÉ 10X FIXAS

DETONADO

LEGO Indiana Jones 2

Produtora: Traveller's Tales / Distribuidora: LucasArts
Jogadores: 1 a 2 / Console: PS3 / Online: Não

Sem inspiração e com uma dificuldade abaixo da média, novo Lego decepciona

Por Leandro Rodrigues

A produtora Traveller's Tales virou sinônimo de Lego. Lançou mais oito títulos baseados na franquia, foi comprada pela Warner Bros e não para de anunciar novos títulos. Muitas vezes dois deles ao mesmo tempo. Infelizmente, a fonte parece estar secando e *LEGO Indiana Jones 2: Adventure Continues* é a prova de que não bastam vídeos engraçados e muitas peças para fazer um bom jogo.

Um dos principais trunfos dos jogos da franquia LEGO é a quantidade absurda de extras para coletar. Itens, poderes especiais e outras coisinhas estavam escondidos em todos os cantos das inúmeras fases do jogo e faziam com que o desafio do game fosse às alturas.

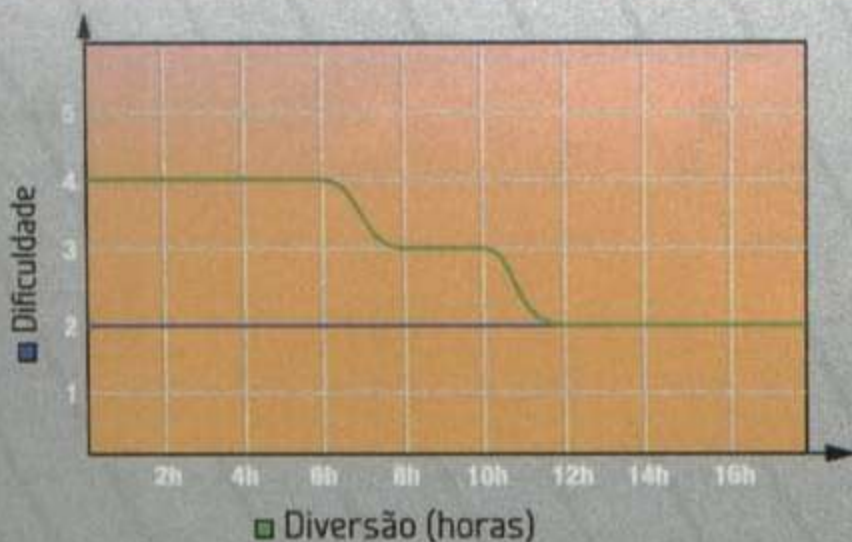
Infelizmente, por algum motivo inexplicável, essa nova versão não possui nada disso.

Basta explorar os mapas que interligam as fases, ou então terminar uma das fases para ganhar os itens extras.

Para compensar a falta de criatividade do modo principal, um modo de construção foi incluído no pacote do jogo. Graças a um tutorial muito bem feito e às ferramentas intuitivas, montar uma fase é algo simples e divertido. Mas exige muito tempo e a falta de opção de compartilhar suas criações com outras pessoas pode frustrar um pouco.

LEGO Indiana Jones 2: Adventure Continues não é um jogo ruim, longe disso, mas infelizmente é o episódio menos inspirado de toda a franquia. Agora é torcer para que esse jogo seja um pequeno deslize e que *LEGO Harry Potter* volte a contar com todo o potencial criativo da produtora. Afinal de contas, de LEGO eles entendem. ▶

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



- Diversão**
Divertido no começo, o jogo fica chato e um tédio antes mesmo de chegar à metade. Ponto negativo para a criatividade.
- Dificuldade**
O jogo é fácil do começo ao fim. A falta de segredos tornou a vida dos jogadores monótona.

Alguém se lembra da *Haven: Call of the King*? Um ótimo jogo do período que a Traveller's Tales não brincava só com Lego.

Vergonhas



SEM SEGREDO

A produtora falhou feio ao tirar os segredos do jogo. Agora tudo ficou muito fácil, terminar a aventura só exige paciência, exploração ficou em segundo plano.

CONSTRUTOR

Um modo para criar a sua própria fase é bacana, mas do que adianta todo esse trabalho se você não pode compartilhar suas criações com os seus amigos.

INFLADO

Ter que fazer três vezes cada fase para ganhar o troféu de platina é uma grande bobagem. Uma tentativa desesperada de dar mais vida útil ao jogo.

Aqui tem!

- ✓ Localização de todas fases Bônus
- ✓ Localização e preços dos personagens
- ✓ Localização e preço de todos veículos
- ✓ Roteiro indicação de todas as fases
- ✓ Guia para ganhar o status True Adventurer
- ✓ Estratégia para todos os chefes

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ☆☆☆☆

Replay ☆☆☆☆

Controle ☆☆☆☆

Acabamento ☆☆☆☆

Áudio ☆☆☆☆

Dificuldade ☆☆☆☆

Ação

Enredo ☆☆☆☆

Inteligência Artificial ☆☆☆☆

Modos Extras ☆☆☆☆

Câmeras ☆☆☆☆

Chefes ☆☆☆☆

NOTA FINAL

6,0

Ai ai, por que eu fui nascer prateado? Agora todo mundo quer correr atrás de mim...



Uma verdadeira infestação de formigas. Mais bizarro do que difícil

DETONADO



Acredite ou não, esse negócio enrolado na perna do Indiana é um chicote

Roteiro

Descubra do que você precisa para entrar em todas as fases, inclusive as secretas, do jogo. Fique atento às nossas dicas, pois entrar na fase com o personagem errado não é impossível, mas é inútil.

As fases de *Legó Indiana Jones 2* são extremamente simples, sem grandes desafios para superar. A grande novidade desta edição está no mapa da cidade. Além de descobrir onde estão as fases é necessário chegar com os personagens certos para conseguir progredir. Por isso criamos um guia simplificado, explicando o que será necessário para chegar em cada uma delas. As fases bônus, com terminação B, são as fases que você precisa visitar.



01. Kingdom of the Crystal Skull - Part 1

Hangar Havoc

Como Entrar: Acerte a caixa de correios azul, pegue a banana e jogue para o macaco em cima da árvore. Ele vai jogar uma chave para você, coloque-a no mastro perto da cancela.

True Adventure: 59.000 studs

Chefe: Commandant

Coloque o jipe em cima da plataforma laranja. Suba no contêiner e pise nos dois pinos que surgiram. Pegue a motocicleta e coloque-a na segunda plataforma laranja.

1-B) Forklift Fun (Bônus)

O que precisa: Um militar e um



personagem com mecânico.

True Adventure: 49.000 studs

Objetivo: Monte a empilhadeira e posicione-a em cima da plataforma. Siga para a direita, monte a segunda empilhadeira e coloque na segunda plataforma.

Doom Town

Como Entrar: Liberada logo depois de terminar a fase anterior.

True Adventure: 37.000 studs

2-B) Dummy Run (Bônus)

O que precisa: Pegue o personagem com a pá e um mecânico para ajudar.

True Adventure: 37.000 studs

Objetivo: Destrua tudo até chegar à última sala. Escape das hordas de manequins e chegue ao último andar para pegar o baú.

Cafe Chaos

Como Entrar: Entre na lanchonete à direita do local onde caiu a geladeira em que você estava.

True Adventure: 8.000 studs

3-B) Diner Distraction (Bônus)

O que precisa: Uma mulher e um mecânico.

True Adventure: 19.000 studs

Objetivo: Conserte a jukebox e depois quebre tudo dentro do bar para encontrar/eliminar todos os dez ratos.

Motorbike Mayhem

Como Entrar: Volte até o local onde a moto bateu e use um mecânico para arrumar tudo.

True Adventure: 120.000 studs

4-B) Bike Hike (Bônus)

O que precisa: Basta ter um veículo na sua lista.

True Adventure: 131.000 studs

Objetivo: Encontre e destrua dez balões azuis.

Crane Train



Como Entrar: Entre no vagão que está aberto.

True Adventure: 26.000

Chefe: Long Arm of the Crane

Use o chicote para pular na parte central do guindaste. Pule para a corrente do lado direito e, quando o guindaste jogar você de volta para o trem, acerte-o sem dó. Repita o procedimento na corrente do lado esquerdo. Quando a peça laranja cair, use o mecânico para consertar o guindaste da direita. Coloque a peça laranja na parte verde e use o chicote para subir nele. Entre na locomotiva e acerte o soldado.

5-B) Target Training (Bônus)

O que precisa: Um personagem com revólver.

True Adventure: 51.000 studs

Objetivo: Acerte os alvos em cima do trem do lado oposto da tela. A dica é se posicionar em frente ao vagão do meio e fazer

toda a sequência.

Fases Bônus Secretas

1 - Marshall College



O que precisa: Um professor para decifrar os símbolos na porta da faculdade do mapa.

True Adventure: 15.000 studs

Objetivo: Suba pelo ventilador e use o chicote para ir para a esquerda. Destrua os inimigos, pegue a garrafa, volte para o lado direito, apague o fogo e acione a alavanca. Suba, pegue a espada, desça e acerte a corda. Entre, acerte um tiro no local onde tem um puxador, pule com o chicote.

2 - Doom Town House 2

O que precisa: Siga para a área da segunda fase. Tenha uma mulher no grupo e pule a cerca da casa do lado direito do mapa.

True Adventure: 50.000 studs

Objetivo: Destrua tudo até chegar à última sala. Pegue o quadríciclo e coloque-o em cima da plataforma de pressão.

3 - Gas Station

O que precisa: Estacionar um veículo em cima da plataforma do posto de gasolina.

True Adventure: 30.000 studs

Objetivo: Pegar doze balões azuis e dez verdes.

4 - Interrogation Room

O que precisa: Abaixo do hangar, use um mecânico para consertar a



Desta vez, não é possível mudar o personagem que você controla como se fosse mágica. É necessário encontrá-los no mapa.

porta do local.

True Adventure: 40.000 studs

Objetivo: Use o chicote para pular para o outro lado, passe com o guarda e destrua as caixas de metal. Pegue a chave e acione a alavanca. Siga até o fundo, pule para o outro lado, atire no alvo. Volte, pegue o carro, estacione na plataforma do lado oposto, puxe a nova alavanca. O nível vai baixar, desça, pegue todas as peças e, em seguida, o baú.



5 - Hangar 52

O que precisa: Ter comprado o Sabre Jet. Entre nele e pule de paraquedas dentro da base militar fechada.

True Adventure: 40.000 studs

Objetivo: Destrua as dinamites, pegue o quadriciclo e leve-o até a plataforma móvel. Suba pela escada do lado direito, pule atrás da zona contaminada e suba no ventilador. Detalhe, não é possível desativar o veneno.



Extras Kingdom of The Crystal Skull

Extras	Como Destruar?	Studs
Bônus 2X	- Pegue os 10 blocos vermelhos, espalhados pelo mapa desta cidade.	1.000.000
Fast Fix	- Pegue os 10 blocos azuis da cidade.	250.000
Disguise	- Pegue os 10 blocos verdes espalhados pelo mapa desta cidade.	10.000

Personagens Kingdom of The Crystal Skull

Personagem	Como Destruar?	Studs
Brawler	- Depois da missão Hangar Havoc.	20.000
Agent	- Depois da missão Café Chaos.	25.000
Stanforth	- Vença a corrida com o Hotrod.	40.000
Greaser	- Vença a corrida com o Hotrod.	15.000
Russian (US Disguise)	- Depois da missão Doom Town.	15.000
Mannequin (Girl)	- Depois da missão Doom Town.	7.000
Mannequin (Ma)	- Depois da missão Doom Town.	7.000
Mannequin (Man)	- Depois da missão Doom Town.	10.000
Mannequin (Woman)	- Depois da missão Doom Town.	10.000
Russian Digger	- Depois de invadir a área militar.	30.000
Hangar Guard	- Ganhe o jogo das toupeiras, ao lado da área militar.	15.000
College Femele	- Vença a corrida com a Fridge Car.	30.000
General Ross	- Vença a corrida com o Sabre Jet.	35.000
Taylor	- Vença a corrida com o Sabre Jet.	20.000

Veículos Kingdom of The Crystal Skull

Veículo	Como Destruar?	Studs
Motorbike	- Após a missão Motorbike Mayhem.	20.000
Hotrod	- Após a missão Motorbike Mayhem.	30.000
Tricycle	- Dentro do salão de beleza da cidade.	5.000
Fire Truck	- Conserte a máquina atrás do posto de gasolina. Isso libera o caminhão.	40.000
Sabre Jet	- Conserte a pista de pouso, no hangar.	250.000
Ice Cream Van	- Ganhe o jogo das toupeiras, ao lado da área militar.	30.000
Fridge Car	- Cave no local onde a geladeira caiu.	35.000
Army Jeep	- Destrua o portão de metal no hangar. Use uma bazuca.	30.000

02 - Kingdom of the Crystal Skull - Part 2

Peru Cell Perusal

Como Entrar: Na parte de baixo da cidade. Basta entrar!

True Adventure: 30.000 studs

1-B) Musical Mania (Bônus)

O que precisa: Um personagem com bazuca e o Indiana.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Leve os três loucos que estão correndo pelo corredor até a última sala, usando o chicote. Depois coloque-os, amarrados, em cima dos botões.

Tomb Doom

Como Entrar: Puxe a porta ao fundo e pegue a pá. Volte um pouco, passe pelo arco e escale os pontos brilhantes até surgir outro arco no local.

True Adventure: 66.000 Studs

Chefe: Incan Villager

Ao chegar ao local onde está a primeira caveira, um nativo aparece e a rouba. Corra atrás do nativo. Quando ele parar, acerte-o até que ele solte a caveira. Pegue-a e saia pelo portão que se abriu.

2-B) Tomb Time (Bônus)

O que precisa: Um personagem com a bazuca e o personagem com a caveira de cristal.

True Adventure: 39.000 studs

Objetivo: Pise em quatro botões no chão, da esquerda para a direita. Isso derruba uma escada no final da fase. Suba e pegue o baú.

Mac Attack

Como Entrar: Monte a bomba no meio do caminho e destrua as pedras. Entre na cabana no meio do acampamento.

True Adventure: 18.000 studs

Chefe: Mac

Acerte o Mac até a hora que ele corre. Siga-o e continue soltando o chicote no rapaz.

Quando ele ficar em cima da ponte, puxe-a com o chicote e derrube-o no mar de cobras.

3-B) Mirror Mayhem (Bônus)

O que precisa: Um personagem com bazuca e também o personagem com a caveira de cristal para afastar os insetos.

True Adventure: 16.000 studs

Objetivo: Monte os cinco refletores espalhados pela fase, alinhe todos nos pontos pré-determinados e destrua a porta de metal.

Rainforest Rumble

Como Entrar: Use a mulher para subir o morro ao lado do acampamento e pegue a caixa. Coloque-a ao lado do veículo gigante e arrume-o. Compre o Jungle Cutter e corte as árvores a sua frente. Entre na passagem do lado direito.

True Adventure: 150.000 studs

4-B) Forest Forage (Bônus)

O que precisa: Basta ter um carro na sua frota.

Objetivo: Pegue dez balões azuis escondidos na floresta.

True Adventure: 169.000 studs

Dovchenko Duel

Como Entrar: Pegue a banana, perto da praia, na parte inferior do mapa. Suba e pegue a primeira entrada à esquerda. Jogue a banana para o macaco e pegue a chave. Use na alavanca e siga em frente.

True Adventure: 30.000 studs

Chefe: Ant

Acerte quatro golpes simples no soldado e um monstro de aranhas vai surgir. Pegue os dois cones que estão na parte baixa da tela e coloque em um dos ninhos. Isso vai derrubar o soldado. Dê mais uma surra nele e volte a pegar os cones, que desta vez estão sendo levados pelas aranhas. Junte quatro cones, dois nas aranhas e dois no caminhão do lado esquerdo. Mais uma rodada de porradas no soldado e faça o procedimento com cinco cones. O quinto cone está na traseira do Jipe do lado direito, use o chicote para retirá-lo.

5-B) Jungle Jump (Bônus)

O que precisa: Um personagem com uma bazuca e um personagem com a caveira de cristal.

True Adventure: 40.000 studs

Objetivo: Destrua a base de ferro, monte o ventilador e siga pelas plataformas no alto.

Fases Bônus Secretas

1- Graveyard Tomb

O que Precisa: Um personagem com bazuca para quebrar a parede de metal perto do cemitério.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Desvie da areia movediça e puxe as alavancas nas paredes.

2 - Peruvian Market

O que Precisa: Suba com a mulher no poste, do lado esquerdo do mapa. Depois basta entrar no

DETONADO



portão, no canto esquerdo.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Acerte todos os alvos do outro lado do rio de lava.

3 - Peru Airport

O que Precisa: Um personagem com bazuca e o Indiana Jones. Fale com o guarda na guarita ao lado da pista de avião. Entre no hangar.

True Adventure: 27.000 studs

Objetivo: Suba na plataforma mais alta, acione a alavanca, entre na água e pegue o baú.

4 - Temple Tussle

O que Precisa: Pegue o personagem Cemetery Warrior e siga para o templo que fica do lado direito do mapa. Use as lanças para

acertar as marcas amarelas.

Abaixe as vigas que se formaram.

True Adventure: 20.000 studs.

Objetivo: Acione as alavancas e conserte as máquinas ao fundo.

Monte as alavancas que faltam e pegue o baú no centro da tela.

5 - George in the Jungle

O que precisa: Leve o Indiana até a área onde os tesouros ficam armazenados. Pegue a estátua do lado direito da porta e coloque na alavanca do lado esquerdo.

True Adventure: 20.000 studs.

Objetivo: Pegue a bazuca à direita, destrua a caixa de metal do lado esquerdo e leve a espada para o outro lado. Suba na plataforma liberada.

Fique de olho no mapa da cidade, existem vários veículos e personagens escondidos em todos os cantos



03 - Kingdom of the Crystal Skull - Part 3

Repair Scare

Como Entrar: Siga até o final do primeiro corredor e entre.

True Adventure: 32.000 studs



Extras Kingdom of The Crystal Skull

Extras

Multiplicador 4X
Fast Dig
Silhoettes

Como Destruar?

- Pegue 10 blocos vermelhos.
- Pegue 10 blocos azuis.
- Pegue 10 blocos verdes.

Studs

3.000.000
250.000
20.000

Personagens Kingdom of The Crystal Skull

Personagem

Patient

Como Destruar?

- Ganhe a corrida de moto, logo na área do aeroporto.

- Depois da missão Mac Attack.

- Depois da missão

Rainforest Rumble.

- Depois da missão Tomb Doom.

- Depois da missão Tomb Doom.

- Use o Jungle Cutter para cortar as árvores no canto direito.

- Vença a corrida com o Biplane.

- Vença a corrida de Nazca, na área do desenho gigante.

- Siga para a área da fase Dovechenko Duel e cave o local.

Studs

15.000

15.000

20.000

20.000

25.000

20.000

25.000

30.000

500.000

Peru Nurse

Russian Grenadier

Dovechenko

Veículos Kingdom of The Crystal Skull

Veículo

Bus

Motorbike

Jungle Cutter

Army Jeep

Biplane

Nazca Drifter

Nazca Racer

Bicycle

Como Destruar?

- À venda no começo do capítulo.

- À venda no começo do capítulo.

- Depois da missão Mac Attack.

- Após a missão Rainforest Rumble.

- Com a bazuca atire na corrente que prende o avião.

- Vença a corrida na cachoeira.

- Vença a corrida na cachoeira.

- Monte os 10 tesouros e pegue no centro da estrutura.

Studs

15.000

20.000

5.000

30.000

250.000

25.000

25.000

7.000

1-B) Campfire Countdown (Bônus)

Como Entrar: Vá com a Agent Spalko e o Indiana.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Acenda 10 fogueiras em todo o acampamento.

River Ruckus

Como Entrar: Compre o Car Boat e siga para a esquerda da tela.

True Adventure: 240.000 studs

2-B) Riber Side (Bônus)

Como Entrar: Basta ter um carro na sua lista.

Objetivo: Pegue os 10 balões azuis do local.

True Adventure: 250.000 studs

Temple Tangle

Como Entrar: Desça o restante da correnteza, vire à direita e abra a porta com o chicote.

True Adventure: 25.000 studs

Chefe: Incar Leader

Depois de pegar as caveiras do lado direito e esquerdo da tela, coloque-as no altar. O líder Inca vai descer, puxe-o com o chicote até as lanças do lado direito da tela. Faça isso 3 vezes para acabar com ele.

3-B) Trick or Treasure (Bônus)

Como Entrar: Entre com a Agent Spalko e o Mac.

True Adventure: 50.000 studs

Objetivo: Destrua os caixotes e pegue 5 esmeraldas.

Ugha Struggle

Como Entrar: Siga até a entrada do

templo do mapa.

True Adventure: 25.000 studs

4-B) Tie Up High Up (Bônus)

Como Entrar: Entre no templo com o Indiana e um personagem com uma bazuca.

True Adventure: 40.000 studs

Objetivo: Capture dois nativos da parte debaixo do templo (usando chicote) e arraste-os para o dispositivo no alto da escada. Acione os quatro botões ao mesmo tempo, usando os seus reféns.

Akator Ambush



Como Entrar: Destrua todas as caveiras no alto da estrutura quadrada. Esteja com um personagem munido de um revólver no seu grupo.

True Adventure: 40.000 studs

Chefe: Alien Anxiety

Nas duas primeiras partes da batalha você precisa acertar as extremidades do inimigo. Para isso, espere uma das pedras ficar na parte baixa da tela e pule nos dois botões que ficam por cima. Na última, use o chicote para subir nas pedras, pare no botão e depois suba com a mulher. Quando fizer isso em todas, o monstro some.



Bater o chicote no seu parceiro não é legal, mas não deixa de proporcionar situações engraçadas

5-B) Pit of Peril (Bônus)

Como Entrar: Siga para a entrada do templo com um personagem com a bazuca e o Ugha Warrior.
True Adventure: 40.000 studs
Objetivo: Destrua todos os objetos de metal e pise no botão que surge para fazer a água baixar.

Fases Bônus Secretas

1- Lake Crypt

O que Precisa: Vá com uma mulher no grupo, na área do rio, com flores no meio da correnteza. Suba com a mulher no telhado e monte a alavanca. E siga na direção do seu mais novo baú.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Escale a parede e pegue o baú no final do caminho.

2 - Treasure Room

O que Precisa: Uma mulher para subir do lado da porta em forma de triângulo.

True Adventure: 25.000 studs

Objetivo: Abra todos os portões da sala e ative as plataformas.

3 - Digger's Delight

O que Precisa: Use o Ugha Digger para cavar o chão na parte mais alta das margens do rio.

True Adventure: 25.000 studs

Objetivo: Monte as plataformas e suba com a bicicleta na plataforma.

4 - Jungle Mix

O que Precisa: Vá com o Ugha Warrior até a corda na parte de baixo da primeira fase. Jogue duas flechas nas partes amarelas e entre.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Acione os dois botões no alto da torre.

5 - Cave Capers

O que Precisa: Siga com a mulher e o Ugha Warrior para o lado esquerdo do mapa, até achar um rio. Se jogue e use as flechas para abrir caminho. Com a mulher, escale a parede e entre no templo para chegar ao baú.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Acione os dois botões no alto da torre. ▶

Extras Kingdom of The Crystal Skull

Extras

10X
 Fearless
 Snake Whip

Como Destruar?

- Pegue os 10 blocos vermelhos.
 - Pegue os 10 blocos azuis.
 - Pegue os 10 blocos verdes.

Studs

8.000.000
 1.000.000
 250.000

Personagens Kingdom of The Crystal Skull

Personagem

Soldier
 Ugha Warrior
 Russian Machine Gunner
 Ugha Assassin
 Ugha Digger
 Russian officer
 Interdimensional Being
 Agent Spalko
 Ugha King

Como Destruar?

- Depois de terminar a fase Repair Scare.
 - Depois de terminar a fase Akator Ambush
 - Vença a corrida com o jipe.
 - Depois de terminar a fase Akator Ambush.
 - Vença o minigame das caveiras.
 - Vença a corrida com o Car Boat.
 - Vença a corrida com o disco voador.
 - Monte-a em frente ao templo da fase Akator Ambush.
 - Use a Spalko para cortar a corda no rio e faça o circuito.

Studs

15.000
 20.000
 20.000
 30.000
 15.000
 30.000
 1.500.000
 1.000.000
 25.000

Veículos Kingdom of The Crystal Skull

Veículo

Car Boat
 Civilian Jeep
 Blue Motorbike
 Green Motorbike
 Jungle Jeep
 UFO Ride
 Ice Cream Van

Como Destruar?

- Termine a fase Repair Scare.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Termine a fase Akator Ambush.
 - Vença a corrida com o jipe.

Studs

5.000
 20.000
 15.000
 15.000
 30.000
 250.000
 30.000

Bastou juntar pai e filho por cinco minutos em uma lanchonete para o pau quebrar bonito.



DETONADO



Tá vendo a cara de felicidade do Indiana ali no fundo? É porque esse oficial russo vai tomar uma chicota na cabeça, em segundos



04 - Raiders of the Lost Ark

Raven Rescue

Como Entrar: Na cabana do começo da fase, basta entrar.

True Adventure: 25.000 studs

Chefe: Toht

Monte o primeiro refletor, na parte debaixo do bar e empurre-o até a marca iluminada no chão. Mate os homens que aparecem e monte o segundo refletor. Coloque ambos nas marcas iluminadas no chão. Acabe com mais alguns capangas e repita o procedimento com os refletores.

1-B) Tie Up High Up (Bônus)

Como Entrar: Com um



personagem com a bazuca e um com espada.

Objetivo: Monte a mesa, passe pelo fogo. Destrua a estrutura de metal, empurre os barris e apague o fogo.
True Adventure: 50.000 studs

Market Mayhem

Como Entrar: Use a mulher, passe a ponte e suba o morro. A gangorra vai descer e derrubar a chave, use-a na alavanca. Entre no portão que abriu.
True Adventure: 13.000 studs

2-B) Cairo Conundrum (Bônus)

Como Entrar: Volte ao local com o Belloq e o hovitos.

True Adventure: 40.000 studs

Objetivo: Monte a

bomba do lado esquerdo. Posicione Belloq no feixe de luz e monte os outros refletores.

Map Room Mystery

Como Entrar: Use o Shallad para cavar e derrubar a pedra. Essa pedra fica à direita da missão anterior. Entre no buraco que surgiu na tela.

True Adventure: 23.000 studs

3-B) Cryptic Crypt (Bônus)

Como Entrar: Vá com o Indiana e um personagem com espada.

True Adventure: 30.000 studs

Objetivo: Conserte a máquina ao fundo e monte um braço da estátua. Siga para a esquerda, corte a corda com a espada e suba na estátua com o Indiana. Pegue o segundo braço com o chicote e empurre a outra estátua.

After the Ark

Como Entrar: Use o chicote para derrubar os homens do cavalo. Faça isso com os dois cavalos e siga para a parte alta do mapa. Pule o buraco e pare em cima das plataformas para abrir o portão.
True Adventure: 80.000 studs

4-B) Desert Dash (Bônus)

O que Precisa: Basta seguir até a entrada da fase.

True Adventure: 50.000 studs

Objetivo: Pegue 10 balões azuis.

Belloq Battle

Como Entrar: Monte a máquina com a ajuda do piloto. Isso vai puxar um navio.

Suba nele e do outro lado, na ilha, entre na caverna.



True Adventure: 25.000 studs

Chefe: Belloq Madness

Entre em um dos barris e siga para o lado esquerdo. Empurre a locomotiva para acertar a entidade. Siga para a direita, monte a primeira parte da máquina e coloque no lugar. Puxe as alavancas na parede, com a ajuda do chicote e suba. Pegue a segunda porta e coloque na máquina para acertar a entidade pela segunda vez. Entre em um barril e siga para os dispositivos, no chão, bem no centro da tela. Pise com os dois personagens para acabar com ele de uma vez.



5-B) Bulldozer (Bônus)

O que Precisa: Um personagem com a pá e outro com lanças.

True Adventure: 50.000 studs

Objetivo: Cave a estátua gigante do lado direito e monte um trator. Siga para a esquerda e jogue as lanças nos círculos amarelos. Suba e, no alto, empurre a caixa. Suba com o trator até a plataforma móvel e liberar o baú.

Fases Bônus Secretas

1 - Mountain Shack

O que Precisa: Use a snowmobile para chegar à caverna que fica no morro acima da primeira fase.
True Adventure: 50.000 studs
Objetivo: Acione as alavancas para fazer a água subir.

2 - Airstrip Hangar

O que Precisa: Acionar a alavanca dentro da base do lado esquerdo do mapa.
True Adventure: 10.000 studs
Objetivo: Conserte a máquina e use



Se circular com aviões não faz o seu estilo, em um dos mapas é possível comprar uma nave espacial. E até um legítimo ET.

No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.



Conjunto Nacional - 2º Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051

Park Shopping - 2º Piso
(61) 3234-1409

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

SUPER  **GAMES**

aficionados.por.videogame

DETONADO



as plataformas para chegar ao ponto mais alto.

3- Hovitos Temple

O que Precisa: Um homem com bazuca e siga até a ilha, do lado direito do mapa. Destrua o portão.
True Adventure: 50.000 studs
Objetivo: Conserte todas as plataformas.

4- Bantu Wind

O que Precisa: Entrar no navio em

frente à quinta fase.

True Adventure: 50.000 studs
Objetivo: Monte as plataformas e leve a bicicleta até elas.

5- Submarine Base

O que Precisa: Ter o submarino e seguir para a base, na parte debaixo do continente.

Objetivo: Monte as rampas e suba com a bicicleta até a parte mais alta, na plataforma móvel.

True Adventure: 17.000 studs



Árvores de natal e antenas parabólicas são ótimos locais para esconder itens secretos. Não deixe de conferir, sempre!

Extras Raiders of The Lost Ark

Extras

2X
 Fast Build
 Poo Money

Como Destruar?

- Pegue 10 blocos vermelhos.
 - Pegue 10 blocos azuis.
 - Pegue 10 blocos verdes.

Studs

2.000.000
 500.000
 60.000

Personagens Kingdom of The Crystal Skull

Personagem

Sherpa Brawler
 Marked Bandit

Enemy Soldier
 Colonel Dietrick

Belloq (Priest)
 Enemy Officer (Desert)
 Enemy Boxer (Desert)

Bazooka Trooper (Raiders)
 Major Toht

Bandit Swordsman
 Hovitos Tribesman

Captain Katanga
 Satipo

Como Destruar?

- Após terminar a fase Raven Rescue.
 - Depois de terminar a fase Market Mayhem.
 - Depois de terminar a fase Belloq Battle.
 - Na área do navio, monte as peças e pise no pino.
 - Monte-o na área do navio.
 - Entre na base do lado esquerdo do mapa.
 - Destrua os 5 balões que estão em cima da cidade.
 - Vença a corrida com o Jipe.
 - Derreta o boneco de neve perto da primeira fase.
 - Vença a corrida com o Camelô
 - Depois de fazer a fase bônus Hovitos Temple.
 - Vença a corrida com o Biplane.
 - Vença a corrida de Speedboot.

Studs

15.000
 17.000
 15.000
 75.000
 500.000
 25.000
 20.000
 30.000
 50.000
 27.000
 30.000
 25.000
 25.000

Veículos Kingdom of The Crystal Skull

Veículo

Flying Wing
 Army Jeep

Passenger Jet

Biplane

Blue Speedboot

Green Speedboot

U-Boat 26

Snowmobile

Como Destruar?

Entre na base do lado esquerdo do mapa.
 Cave o Jipe que está atolado na entrada da Market Mayhem.
 Cave o avião que está preso na neve na entrada da Raven Rescue
 Destrua a corrente que prende o avião, na ilha a direita do mapa.
 Monte a máquina do lado da ilha, à direita do mapa.
 Monte a máquina do lado da ilha, à direita do mapa.
 Use a bazuca para destruir a caixa de metal ao lado do navio.
 Com um personagem militar, fale com o guarda na área da neve.

Studs

250.000
 30.000
 100.000
 100.000
 20.000
 20.000
 30.000
 15.000

05 - Temple of Doom

Lao Chase

Como Entrar: Com a mulher, suba no prédio da direita, aperte o botão e pegue a chave. Siga para o prédio do lado direito e coloque a chave na parede. Use o chicote para abrir a porta.

True Adventure: 50.000 studs

1-B) Shang-High (Bônus)



O que Precisa: Basta entrar nesta fase.

True Adventure: 50.000 studs
Objetivo: Pegue 10 balões azuis.

Monkey Story

Como Entrar: Entre no bote e desça pela corredeira. Suba a escada e entre na Cabana.

True Adventure: 39.000 studs

2-B) Shang-High (Bônus)

O que Precisa: Vá até a cabana com o Indiana Jones e um personagem com a bazuca.

True Adventure: 50.000 studs

Objetivo: Monte o gongo e mate 10 inimigos do local.

Pegue o elefante para alcançar o baú em cima do coqueiro.

Malice at the Palace

Como Entrar: Pegue um elefante e siga para a plataforma em frente ao castelo.

True Adventure: 40.000 studs

3-B) Disarming Duel (Bônus)

O que Precisa: Entre no castelo com um personagem com espada e o Indiana.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Desarme os inimigos e depois use o chicote para prendê-los. Puxe três deles para os botões e o quadro vai levantar.

Temple Tantrum

Como Entrar: Siga para as catacumbas embaixo do castelo.

True Adventure: 45.000 studs

Chefe: Mola Ram

Monte as engrenagens para queimar o seu inimigo. Não é complicado, basta pegar as três engrenagens espelhadas no cenário.

4-B) Lava Lake (Bônus)

O que Precisa: Siga com um personagem com lança e outro que saiba ler símbolos antigos.

True Adventure: 60.000 studs

Objetivo: Encontre cinco caixas de peças e coloque no centro da tela. Monte o bote e pegue o baú no meio da lava.



Mola Rampage

Como Entrar: Pegue o Marahab e siga para a ponte. Jogue um vudu em cima do guarda na torre e acione a alavanca. Suba na ponte.

True Adventure: 50.000 studs

5-B) Cliff Clamber (Bônus)

O que Precisa: Vá até a torre com o Shanghai Hoodlum e o guarda vai





True Adventure: 50.000 studs
Objetivo: Entre com o personagem pequeno no duto, pegue as lanças, monte a passagem e suba até o final do corredor.

3 - Mountain Cave

O que Precisa: Pegue um avião e sobrevoe a área acima da cidade.
True Adventure: 60.000 studs
Objetivo: Monte as plataformas e pegue o baú que está do lado esquerdo da tela.



4 - Slave Driver Cave

O que Precisa: Pegue um personagem com turbante e siga até a gigante estátua cinza.
True Adventure: 30.000 studs
Objetivo: Acione a primeira alavanca e chegue à próxima antes da pedra gigante.

5 - Club Obiwan

O que Precisa: Pegue um personagem com a bazuca a atire na fachada do Club Obi Wan.
True Adventure: 30.000 studs
Objetivo: Entre nos dutos, monte todas as plataformas do local para a parte mais alta e pegue o baú desta fase.



Extras Temple of Doom

Extras	Como Destruir?	Studs
Bônus 4x	Blocos Vermelhos	4.500.000
Stud Magnet	Blocos Azuis	200.000
Ice Rink	Blocos Verdes	30.000

Personagens Temple of Doom

Personagem	Como Destruir?	Studs
Shanghai Hoodlum	- Depois de terminar a fase Mola Rampage.	15.000
Thuggee Acolyte	- Depois de terminar a fase Mola Rampage.	25.000
Dancing Girl	- Vença a corrida com o Junk Boat.	25.000
Mola Ram	- Na área da cachoeira, monte-o	500.000
Lao Che	- Vença a corrida com a Rickshaw.	50.000
Thuggee	- Depois de terminar a fase Monkey Mischief.	15.000
Pankot Assassin	- Depois de terminar a fase Malice at the Palace	20.000
Village Elder	- Salve os três homens que são atacados por cobras.	75.000
British Commander	- Vença a corrida com o Flying Wing.	30.000
Indian Farmer	- Vença a corrida com o Tractor.	20.000

Veículos Temple of Doom

Veículo	Como Destruir?	Studs
Short Round's Car	- Depois de terminar a fase Temple Tantrum.	30.000
Junk Boat	- Na parte mais baixa da área das montanhas.	35.000
Rickshaw	- Concerte o veículo que está nas ruas da cidade.	25.000
Stunt Plane	- Leve o elefante até a plataforma perto do avião.	100.000
Scooter	- Vença a corrida com o Flying Wing.	20.000
Lao Che's Plane	- Destrua a corrente que segura o avião.	100.000
Tractor	- Destrua o portão de ferro atrás da cabana.	35.000
Tuk Tuk	- Vença a corrida com o Tractor.	20.000

06 - The Last Crusade

Coronado Caper

Como Entrar: Use o chicote para abrir o portão, pule para o outro lado do navio.
True Adventure: 50.000 studs
Chefe: Ship
Monte a máquina do lado direito e pise nos botões. Derrube o seu inimigo. Ele vai se posicionar do lado esquerdo. Monte o duto de ar e acione a alavanca. Destrua as caixas, gire a máquina que você montou e use o chicote nos ganchos que surgiram.

1-B) Castle Quench (Bônus)

O que Precisa: Um personagem

com espada e outro com revólver.
True Adventure: 90.000 studs
Objetivo: Acerte os flutuadores e também os alvos.

Brunwald Blaze

Como Entrar: Siga para o lado direito do mapa, suba as ruas e, com a mulher, suba na barra de ferro. Use o chicote no gancho que apareceu, Entre e pise nos pinos no chão. Use outro gancho, passe pela ponte e passe pelo portão.

True Adventure: 50.000 studs

2-B) Castle Quench (Bônus)

O que Precisa: Entre no castelo com uma mulher e um ▶

DETONADO



personagem com uma bazuca.
True Adventure: 90.000 studs
Objetivo: Monte a pilha de livro do lado direito. Desça com a caixa, siga para a esquerda e monte o dispositivo. Pegue as garrafas que surgiram e jogue nos 10 focos de incêndio.

Berlin Brawl

Como Entrar: Pegue um veículo e siga até o final da estrada, pare-o em cima da plataforma e entre no castelo ao fundo.

True Adventure: 50.000 studs

3-B) Perilous Parking (Bônus)

O que Precisa: Um personagem com uma pá e um mecânico.

True Adventure: 100.000 studs

Objetivo: Posicione os quatro meios de transporte (moto, jipe, caminhão e cavalo) em cima de cada uma das plataformas móveis.



Cannon Canyon

Como Entrar: um personagem com uma pá e cave ao lado do tanque.

True Adventure: 100.000 studs

4-B) Canyon Quest (Bônus)

O que Precisa: Basta entrar.

True Adventure: 90.000 studs

Objetivo: Pegue 10 balões.

Trial & Terror

Como Entrar: Cave em frente aos pilares, na área à direita do local onde você sai ao terminar a quarta fase. Use o Henry Jones para decifrar o código na parede.

True Adventure: 50.000 studs

Chefe: Alexandretta

Na tela onde ela aparece a primeira vez, use o chicote no gancho do lado direito. Repita o processo do lado esquerdo. Empurre as duas estátuas e siga pelo portão. Pule nas cordas e continue em frente. Com o personagem com a pá, cave nos



pontos coloridos. Isso vai fazer o tufão, onde está o chefe, engolir objetos de metal. Pegue a bazuca e mire nos pontos de metal.

5-B) Chalice Challenge (Bônus)

O que Precisa: Um personagem com espadas e o Indiana.

True Adventure: 90.000 studs

Objetivo: Encontre todos os cálices e coloque-os no altar.

Fases Bônus Secretas

1 - Berlin Airport

O que Precisa: Pegue um militar e fale com o guarda do hangar.

True Adventure: 15.000 studs

Objetivo: Acione as alavancas para ligar os feixes de luz.

2 - Beach Pit

O que Precisa: Na praia, cave a parte que está brilhando.

True Adventure: 15.000 studs

Objetivo: Acione as alavancas e suba com a mulher nas plataformas mais altas.

3 - Venice Library

O que Precisa: Use um personagem para decifrar o enigma na porta.

True Adventure: 20.000 studs

Objetivo: Destrua os armários, abra a grade e pise nos dois botões para liberar o baú.

4 - Venice Tunnel

O que Precisa: Use um barco para entrar no túnel ao lado da fase bônus anterior.

True Adventure: 30.000 studs

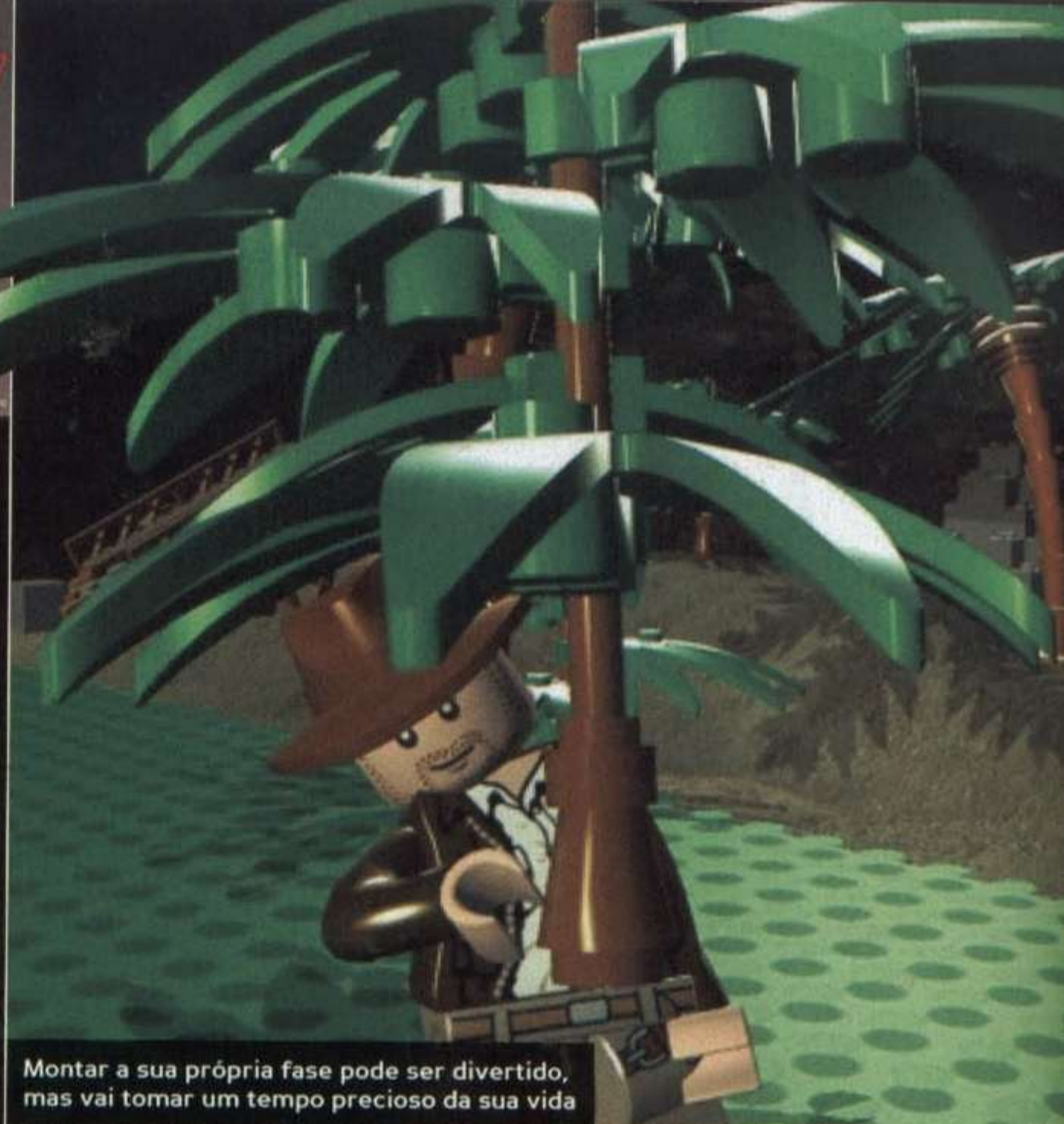
Objetivo: Cave os pontos destacados no chão, siga para o lado direito, passe por cima das plataformas e no alto do muro.

5 - Castle Cave

O que Precisa: Use o dirigível para chegar à parte mais alta do castelo. Empurre a parte verde para ativar o dispositivo.

True Adventure: 30.000 studs

Objetivo: Use o personagem para decifrar os códigos e siga em frente até chegar aos cavalos. Use-os para pular para o lado esquerdo e pegar o baú. ■



Montar a sua própria fase pode ser divertido, mas vai tomar um tempo precioso da sua vida

Extras The Last Crusade

Extras

Múltiplo 8x
 Invencibilidade
 Buzina para pulos

Como Destruar?

- Blocos Vermelhos
 - Blocos Azuis
 - Blocos Verdes

Studs

6.000.000
 1.000.000
 25.000

Personagens The Last Crusade

Personagem

Enemy Guard
 Enemy Soldier
 Donovan
 Grail Knight
 Brody
 Bazooka Trooper
 Enemy Pilot
 Colonel Vogel
 Hatay King
 Coronado Sailor
 Panama Hat Man
 Librarian

Como Destruar?

- Depois de terminar a fase Brunwald Blaze.
 - Termine a fase Cannon Cayon.
 - Termine a fase Trial & Terror.
 - Termine a fase Trial & Terror.
 - Termine a fase Trial & Terror.
 - Termine a fase Trial & Terror.
 - Vença a corrida com o dirigível.
 - Destrua as cinco estátuas cinzas.
 - Vença a corrida com o camelo.
 - Na ilha, na parte mais baixa do mapa.
 - Destrua a torre de ferro na ilha.
 - Vença a corrida com a Green Speedboat.

Studs

15.000
 20.000
 500.000
 50.000
 25.000
 30.000
 20.000
 50.000
 25.000
 25.000
 50.000
 20.000

Veículos The Last Crusade

Veículo

Green Speedboat
 Gondola
 Venice Speedboat
 Bike in'Side
 Staff Car
 Tank
 Zeppelin
 Army Jeep
 Biplane

Como Destruar?

- Depois de terminar a fase Coronado Caper.
 - Depois de terminar a fase Coronado Caper.
 - Depois de terminar a fase Coronado Caper.
 - Depois de terminar a fase Brunwald Blaze.
 - Use um soldado, na guarita no meio da estrada.
 - Depois de terminar a fase Cannon Cayon.
 - Use um personagem para decifrar o código do castelo.
 - Vença a corrida com a Bike in'Side.
 - Na praia, destrua os cilindros de metal e gire a manivela.

Studs

25.000
 10.000
 25.000
 5.000
 40.000
 50.000
 100.000
 30.000
 100.000



Fique de olho na lista de troféus de Lego Indiana Jones 2: Adventures Continues na nossa sessão de troféus.

BIG BOY Games

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DIVERSÃO DE VERDADE

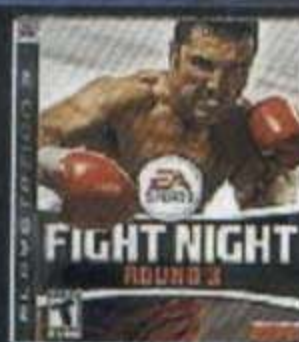
DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



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

Preço Imbatível R\$ 99,00 cada



R\$ 79,00 cada



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



PSP - Core Edition R\$ 599,00



PSP - God of War R\$ 699,00

R\$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS



TUDO O SITE

10X

S/ JUROS



DESCONTO

10%

BOLETO



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos Preço Imbatível R\$ 169,00 cada



ESTÁDIO VIRTUAL

Pro Evolution Soccer 2010

Aqui tem!

- Atualização do Brasileirão 2009
- Dicas para o Master League
- Guia do Sistema de Cartas

Ainda sem cumprir todas as promessas de melhorias, como a sonhada revolução nos controles, PES2010 consegue atrair a atenção com seu desafiante multiplayer online

Por André Forte

A versão 2010 de *Pro Evolution Soccer* chega ao mercado com a obrigação de cumprir as melhorias divulgadas pela Konami. E se promessa é dívida, ainda ficaram devendo a tal revolução de controles e animação, vitais para evoluir a série.

A impressão é que, apesar de a Konami investir em melhorias, ainda falta coragem para revolucionar a mecânica cada vez mais arcade de *Pro Evolution*. Arcade, pois é exato demais: toques em que a bola nunca muda a trajetória no gramado, chutes com destino certo, jogadas viciadas pelas laterais, aquela jogada manjada de escanteio... E mais do que tudo, falta em PES o acaso, tão característico no futebol, como a trombada entre jogadores do mesmo time ou em disputas de bola pelo alto.

Seria uma forma de a Konami prender seus fãs das antigas? Talvez, mas mesmo o fã mais fervoroso que tenha experimentado *FIFA* nos últimos anos sabe que faltam inovações na física geral e animação em PES. Isso pesa como o grande defeito de *Pro Evolution 2010*. O visual em alta definição é lindo, os jogadores são foto-realistas, o estádio está mais bonito, a textura da grama é mais nítida, mas tanta beleza não consegue se encaixar na animação e físicas

ultrapassadas ou na mecânica de jogadores supérvulosos e incansáveis.

O novo controle com rotação de 360° divulgado pela Konami ofereceu pouca diferença prática, pois o controle do jogador sempre respondeu com agilidade. Em troca disso, a Konami poderia ter caprichado na animação geral dos atletas, que se movimentam da mesma forma da época do Play2, eliminando poucos quadros aqui e ali.

Felizmente, *Pro Evolution 2010* conseguiu cumprir outras promessas e, apesar da decepção inicial, o jogo não é ruim e pode ser considerado o

melhor capítulo da série lançado nos quatro últimos anos.

A Master League foi renovada e ficou mais interessante graças às novas opções de gerenciamento tático e financeiro, a um complexo sistema de funcionários e apoio aos torcedores organizados, além de contar com opção de negociação em moedas reais, como euro e dólar. A UEFA Champions League foi incluída na ML e trouxe uma subcategoria, a UEFA Europa League, que nada mais é do que a antiga Copa da UEFA. Enfim, é realmente a experiência máxima de

gerenciamento de times que foi prometida, e agradecemos por isso.

Há outros pontos positivos que se destacam: um modo on-line finalmente com suporte aceitável e muito menos problemas de conexão; um modo de edição mais completo, itens destraváveis, suporte a troféus e um sistema ainda mais completo de gerenciamento de times, incluindo o sistema automático de táticas e o novo sistema de cartões, chamado de índice de jogadores.

É impossível não se empolgar com a quantidade de opções para ajustar no pré-jogo, e nesse aspecto, *PES2010* dá um salto muito grande em relação ao ano anterior. Apesar de suas falhas, ainda é um lançamento indicado graças ao seu multiplayer com on-line de verdade. ▶



Tudo ficou mais bonito, mas a beleza gráfica nem sempre anda de mãos dadas com o realismo

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Esporte	Imersão ★★★★★	NOTA FINAL
	Simulação ★★★★★	
	Modo de Edição ★★★★★	
	Licenças Oficiais ★★★★★	
Multiplayer ★★★★★	9,5	

Será que a Konami está esperando *FIFA* conquistar o mercado para finalmente revolucionar *Pro Evolution Soccer*?

Excelências



THE FLASH

Os atletas de PES2010 estão mais rápidos do que nunca. Já está na hora de consertarem este problema.



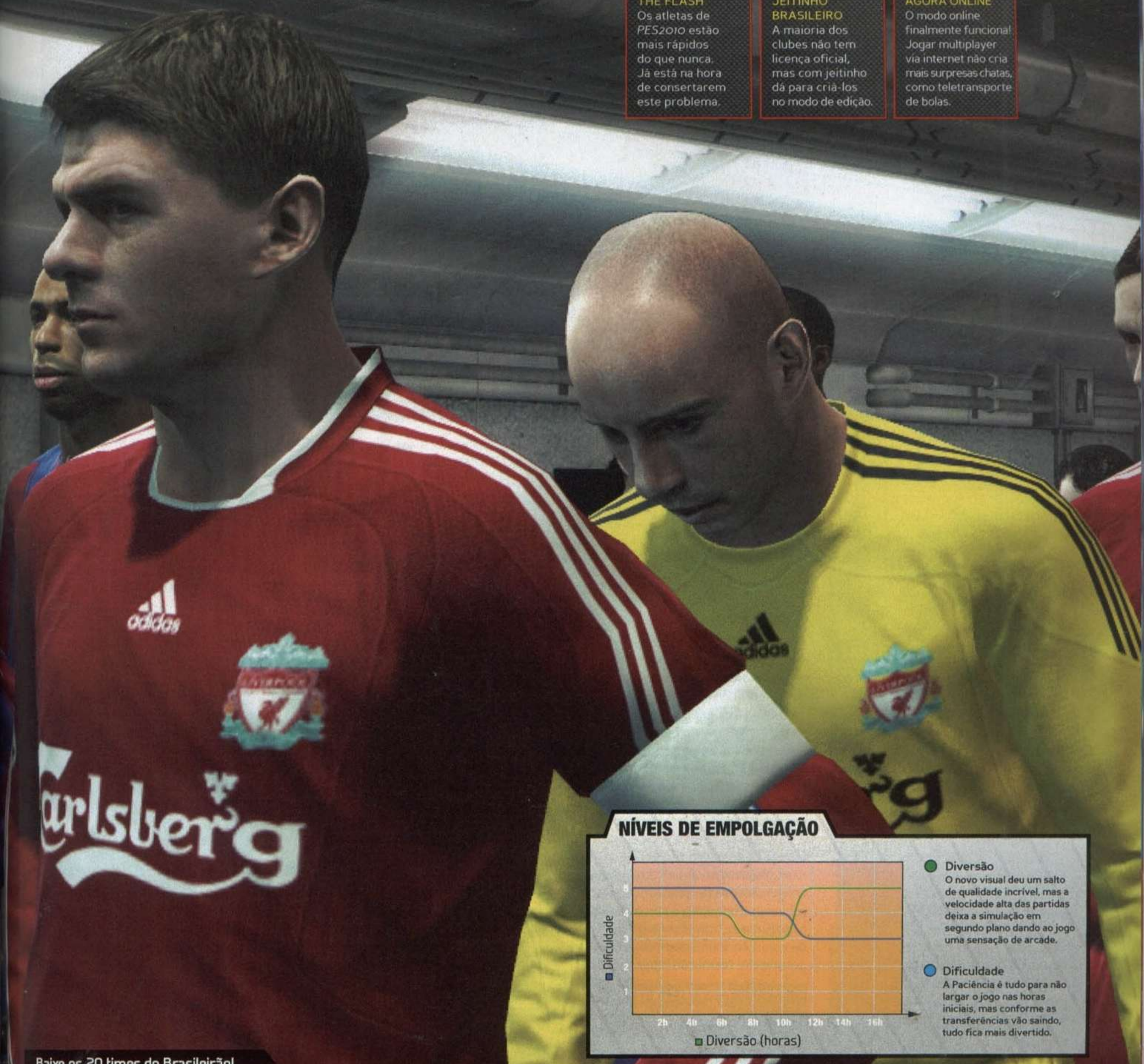
JEITINHO BRASILEIRO

A maioria dos clubes não tem licença oficial, mas com jeitinho dá para criá-los no modo de edição.

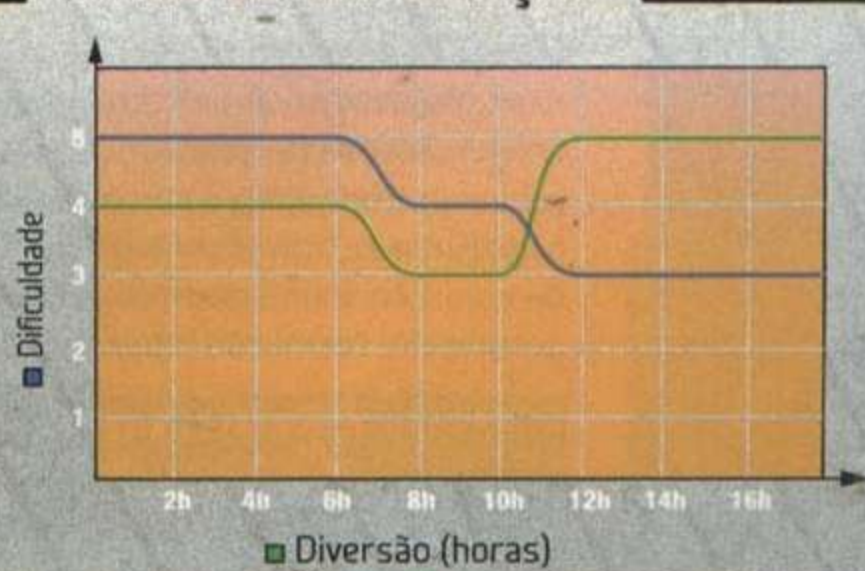


AGORA ONLINE

O modo online finalmente funcional. Jogar multiplayer via internet não cria mais surpresas chatas, como teletransporte de bolas.



NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Diversão
O novo visual deu um salto de qualidade incrível, mas a velocidade alta das partidas deixa a simulação em segundo plano dando ao jogo uma sensação de arcade.

Dificuldade
A Paciência é tudo para não largar o jogo nas horas iniciais, mas conforme as transferências vão saindo, tudo fica mais divertido.

Baixar os 20 times do Brasileirão!

Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os times desta edição para o seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Este patch não funciona nas versões europeias e japonesas de PES 2010.

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo. O endereço é o seguinte: www.gameblog.com.br
2. Clique duas vezes no arquivo e arraste a pasta PS3 para dentro de um pendrive (é necessário ter o programa Winrar para abrir

- o arquivo compactado).
3. Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o PS3.
4. Entre na opção Save Data Utility (na coluna de jogos) e escolha USB Device (esta opção só vai aparecer se o seu pendrive estiver em boas condições).

5. Copie todos os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy.
6. Ligue o seu Pro Evolution Soccer 2010 e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B.

ESTÁDIO VIRTUAL



Roteiro

Conheça tudo que há de novo, relembre o que há de velho e ainda aprenda alguns macetes para administrar sua equipe no envolvente Master League.

Modos de Jogo

PES 2010 apresenta basicamente as mesmas opções principais de jogo dos anos anteriores, mas a maioria recebeu refinamento para distanciá-las da versão anterior. Confira quais são, suas principais mudanças e características:

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

A Liga dos Campeões da UEFA não mudou nada, o que é ótimo, pois é uma das coisas mais interessantes da nova geração de *Pro Evolution Soccer*. Esse modo continua oferecendo o modo principal de campeonato, em que o jogador escolhe o número de jogadores participantes do torneio, que podem ser até 32, já que a liga real é disputada entre 32 times.



A primeira fase da competição rola na fase de grupos, com quatro times em cada chave e os dois primeiros colocados vão para a fase seguinte, a eliminatória. Nesse mata-mata as vagas são disputadas em dois jogos de ida e volta e o time que somar mais gols no total será classificado.

Apesar de muito bacana, o modo tradicional da UEFA Champions League não oferece nenhum prêmio para o vencedor. Porém, dentro da Master League, além de troféus, um pacote de jogadores lendários da competição é disponibilizado após levantar o caneco.

A melhor forma para se dar bem



PES2010 seria melhor com acréscimo de imprevistos, como trombadas durante cabeceios, por exemplo

nessa competição é, além de escolher os times com melhor elenco (Milan, Real Madrid, Manchester United e Barcelona, por exemplo), é saber se defender quando necessário. Caso você consiga fazer um bom resultado na partida de ida, prepare seu time para forçar os contra-ataques no segundo jogo e não se exponha demais na partida decisiva.

EXHIBITION

Outro modo que não sofreu alterações. Os amistosos oferecem opções para partidas contra o computador ou jogadores, com a possibilidade de controlar o time todo ou apenas gerenciar a formação tática.



Há muitos times novos oficiais, mas as seleções clássicas não ficam disponíveis desde o começo. Para habilitá-las é necessário vencer a International Cup com cada uma das seleções atuais. Os menus ficaram mais bonitos, mas exigem que o

jogador entre em cada página separadamente para acessar opções específicas, como time, uniforme, estádio e opções de jogo.

LEAGUE-CUP

Aqui você encontra as opções de ligas e copas tradicionais da série. As ligas são compostas por simulações dos campeonatos holandês, francês, italiano, inglês (não oficializado) e espanhol (não oficial).



Uma perda em relação ao ano passado é a ausência da International League, que permitia montar uma liga mesclando clubes e seleções; isso não deixará saudade, pois montar ligas gigantescas misturando clubes europeus e seleções nacionais gerava grande desequilíbrio entre elas. Já as copas possuem torneios de seleções nacionais divididos pelos continentes americano, europeu, asiático e africano, além da International Cup, similar à Copa do Mundo. A Konami

Cup, que permitia um campeonato editável para clubes e seleções ficou de fora esse ano.

COMMUNITY

Essa nova opção de PES 2010 permite ao jogador criar uma comunidade e expandir o círculo social dentro dos modos multiplayer via internet e off-line. Uma das melhores novidades desse modo é poder comparar sua performance nas partidas com os outros membros do grupo, como número de partidas, vitórias, derrotas, média de gols, assistências, cartões e posse de bola.



O Community é uma versão mais completa da antiga Konami Cup (que virou um campeonato mundial interclubes, disponível apenas na Master League). Porém, com a vantagem de editar completamente a configuração de botões do controle, opções de cursor e nomear cada um dos jogadores. Isso evita perda de tempo e facilita muito a vida daqueles boleiros virtuais que fazem campeonatos entre os amigos nos finais de semana. Para montar a comunidade, basta inscrever os participantes locais, seus times e depois colocá-los para jogar em qualquer campeonato criado e totalmente editável.

SYSTEM SETTINGS

Todas as opções do jogo estão disponíveis aqui, separadas em categorias de tela, áudio e controles, além de opções específicas como

instalação total do jogo para o disco rígido (para poupar tempo de carregamento e leitura do disco) e idioma. Essa última, aliás, oferece uma surpresa: legendas e narração em português. De Portugal, ora pois.

ONLINE

Finalmente, o modo online que esperávamos. Ok, ainda não é possível fazer partidas com vinte jogadores conectados como em *FIFA*, mas ao menos está mais fácil e divertido jogar do que nos anos anteriores. Agora, não é necessário adquirir o Konami ID respondendo a um chato e cansativo questionário. Basta escolher seu time preferido, jogador e data de nascimento em um menu simples.

O novo modo online oferece opções abrangentes de jogo, como o VS. Match, que oferece partidas amistosas e criação de sala de jogo; Legends, em que o jogador deve utilizar o jogador criado no modo Become a legend; e Competition, campeonatos online criados para receber os amigos conectados.

O melhor de tudo é que agora você realmente consegue jogar via internet sem se preocupar em adivinhar onde a bola irá aparecer no campo após ela sumir sem avisar, problema comum na versão anterior devido ao lag monstruoso.

GALLERY

O modo de galeria de *PES2010* ganhou uma função maior nesse ano, graças aos objetivos conquistados de forma independente, conforme o jogador vence os torneios. Dessa



Quando ao visual não há reclamações: PES2010 arreventa neste aspecto



forma, o museu que servia apenas para edição de lista de músicas e funções menores, passará a ser constantemente consultado na página Track Record, que mostra através da aba Classic Teams e Classic players, todos os pacotes de times e jogadores clássicos que faltam destravar e qual a forma de consegui-los.

Como se dar bem na Master League

Uma das maiores promessas da Konami para esse ano era uma Master League mais complexa e real. As grandes mudanças foram as negociações em dólares e outras moedas como libra, euro e iene, que facilitam muito a vida dos jogadores e deixam o valor dos atletas mais parecidos com o de suas contrapartes reais, além da total sinergia entre a Master League e as copas oficiais da UEFA, a Champions League e a Europa League.

Você começa escolhendo a sua equipe (pode até ser qualquer time brasileiro do nosso pacote de atualização do Brasileirão). Em seguida, escolha a liga em que vai jogar, como a Serie A italiana ou o campeonato espanhol, mas seu time começará obviamente na segunda divisão e deverá ralar muito para chegar ao topo. Agora não existe mais a opção de começar seu jogo com os jogadores fictícios da Konami, o que é ótimo, pois duvido muito que alguém sentirá falta de um ataque com Castolo e Espimas.

Volta ao Estádio

O menu principal da liga Master é chamado de "volta ao estádio". Aqui, você terá acesso rápido a todas as opções de gerenciamento da equipe, divididos em dois tópicos distintos: "Filial", que cuida de toda a parte técnica e tática do time e "Escritório da Equipe", que cuida do gerenciamento de negócios. Confira como aproveitá-las bem:

Filial (Gerenciamento de táticas e técnica do time)

Plano de Jogo

Aqui você mexerá em toda a estrutura principal do time: escalação dos onze titulares, quais jogadores ficarão no banco de suplentes, formação tática, táticas e quais jogadores baterão os pênaltis, faltas e escanteios. Confira o box detalhado "Traçando o Plano de Jogo" para mais dicas e informações.

Treinos

Ao contrário do que você pensa, aqui você não estará sozinho em um campo de treinamento enorme para aperfeiçoar suas habilidades de faltas, dribles e penalidades. Na Master League, treinar significa gerenciar a sua equipe apenas nos bastidores, dividindo pontos entre os atributos dos jogadores ou solicitando treinamentos específicos para o departamento técnico. O menu principal do modo treino mostra todos os seus jogadores e você deve conferir um a um para escolher quais atributos deseja mudar ou melhorar. Confira o que fazer com os seus comandados:

1. Pasta - Exibe todas as informações do departamento técnico sobre o



Índices dos Jogadores



PES 2010 oferece pela primeira vez na série o sistema de cartões para cada jogador. O índice consiste em uma série de atributos distribuídos em cartões com habilidades específicas. Alguns não podem ser desativados e servem apenas para ilustrar as habilidades do atleta, outros, como o cartão de nível de ataque, podem ser modificados. Confira todas elas:

Co1. Nível de ataque.

Oferece os níveis Ofensivo, Defensivo e equilibrado. Esse é neutro e está presente em todos os jogadores.

So1. Reação. Modifica

a movimentação do atacante, forçando a corrida nas costas da defesa.

So2. Distribuidor. Melhora consideravelmente os passes do jogador e o transforma em, praticamente, um garçom.

So3. Finalização no um-contra-um. O atacante não costuma falhar sozinho com o goleiro.

So4. Marcador de GP. Melhora as cobranças de pênaltis. Isso não quer dizer que você não precisa mais escolher um canto e apertar o botão, mas aumenta muito as chances de a bola entrar.

So5. Jogo ao primeiro toque. Melhora as oportunidades de chutes de primeira, tanto nos arremates, quanto nos passes.

So6. Trivela. Melhora o toque de bola com a parte exterior do pé.

So7. Marcação homem-a-homem. O jogador é mais aguerrido na marcação do adversário. É como um Lugano, mas sem as faltas.

So8. Entrada de Carrinho. Aumenta a eficiência do jogador nos carrinhos.

So9. Cobertura. O jogador ficará atento nos espaços abertos pelos companheiros e ajuda na marcação.

So10. Patrão da Defesa. Eficiente na marcação adversária.

ESTÁDIO VIRTUAL



Graças ao novo sistema de edição de personagem é possível capturar detalhes, como a textura das camisas, por exemplo

atleta, como o grau de popularidade e se o jogador está contente com a posição. Além disso, apresenta outras informações menores, como o valor do passe, saúde e há quanto tempo está no clube.



2. Distribuição de pontos de aspecto a melhorar: nesse menu você poderá distribuir pontos da maneira que considera mais importante para determinado atleta. É importante conhecer a posição do jogador para extrair pontos de habilidades irrelevantes para sua posição e alocá-los onde realmente importa. No caso dos goleiros, por exemplo, não há a necessidade de manter pontos em atributos como faro de gol e drible, já que dificilmente você precisará deles para esse fim.

Informação de torneio

Absolutamente tudo sobre os torneios você encontrará aqui. Essa página reúne todas as informações sobre todos os campeonatos disputados na Master League, desde a liga D2 (segunda divisão da Master) até a UEFA Champions League.



Camadas Jovens

Estava com saudade dos impagáveis Minanda, Castolo, Espimas e Ximelez? Não se preocupe, a Konami lembrou de colocá-los também na versão 2010. Agora, os nossos "amados" craques de início de Master foram rebaixados para jovens promessas das categorias de base, e nesse menu você poderá acompanhar o desenvolvimento deles, compará-los e decidir se merecem ou não um lugar na categoria principal. O jogo vira e mexe indicará que você deve dar uma olhada na categoria de base, mas a presença desses jogadores no time principal não é imprescindível. Ufa!

Info Equipe

Esse menu mostra as informações das equipes adversárias, mesmo que você não tenha previsão de enfrentá-las. O seu auxiliar técnico costuma passar informações rápidas, mas sempre é bom ficar atento na postura dos adversários, para decidir se seu time deverá partir para o ataque ou reforçar a defesa.

Escritório da Equipe Calendário

Autoexplicativo. Mostra detalhadamente quais serão seus próximos compromissos e também as outras partidas da rodada.

Minha Equipe

Aqui você poderá mostrar toda a sua autoridade e poder de negociação com os atletas. Assim como no treino, o menu aparece de forma independente para cada um dos jogadores. Selecione o atleta em que deseja gerenciar seu contrato e confira as opções abaixo para saber o que fazer:

1. Pasta: mostra todas as informações do atleta, inclusive se ele está contente com o clube.

2. Dispensar: essa é uma opção para diminuir os custos do time com jogadores que você geralmente não usa. Fique atento apenas nas cláusulas contratuais dos atletas, pois a maioria possui multa de rescisão e claro, você terá de pagar. Em casos de urgência financeira, pode ser uma saída louvável, mas lembre-se que dispensando o atleta você perderá dinheiro com a rescisão e ainda por cima não lucrará com a venda de seu passe para outro time no futuro.

3. Colocar na Lista de Empréstimos: se você não está utilizando o jogador, mas não quer se desfazer de seus serviços definitivamente, colocá-lo na lista de empréstimo pode garantir uma verba extra e, de quebra, valorizar o passe do atleta.

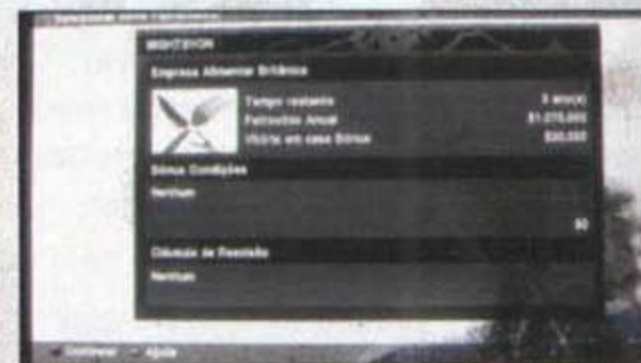
4. Colocar na Lista de Transferências: essa é a melhor opção para se desfazer de um atleta e não ter mais despesas com ele. Ao contrário da dispensa, aqui você não paga rescisão e ainda por cima é bonificado pelo valor referente ao passe na venda do jogador.

Negociações

O menu de escambo de jogadores ficou sensacional. Agora há muito mais opções para comprar atletas e reforçar seu time. Confira todos os detalhes das novas funções:

1. Procurar Jogador: aqui você pode conferir algumas recomendações do

olheiro, de acordo com a capacidade técnica e potencial futuro ou fazer uma busca avançada de atletas, pesquisando por atributos físicos, nome, valor comercial e até o tempo restante para acabar seu contrato com a equipe atual. Caso não encontre nenhum jogador interessante, ainda há opção de busca por time e nacionalidade. Após escolher o atleta, adicione-o na lista de olheiros selecionando "Adicionar a Lista de Olheiros", escolha o tipo de negociação (compra ou empréstimo) e aguarde o desfecho da negociação.

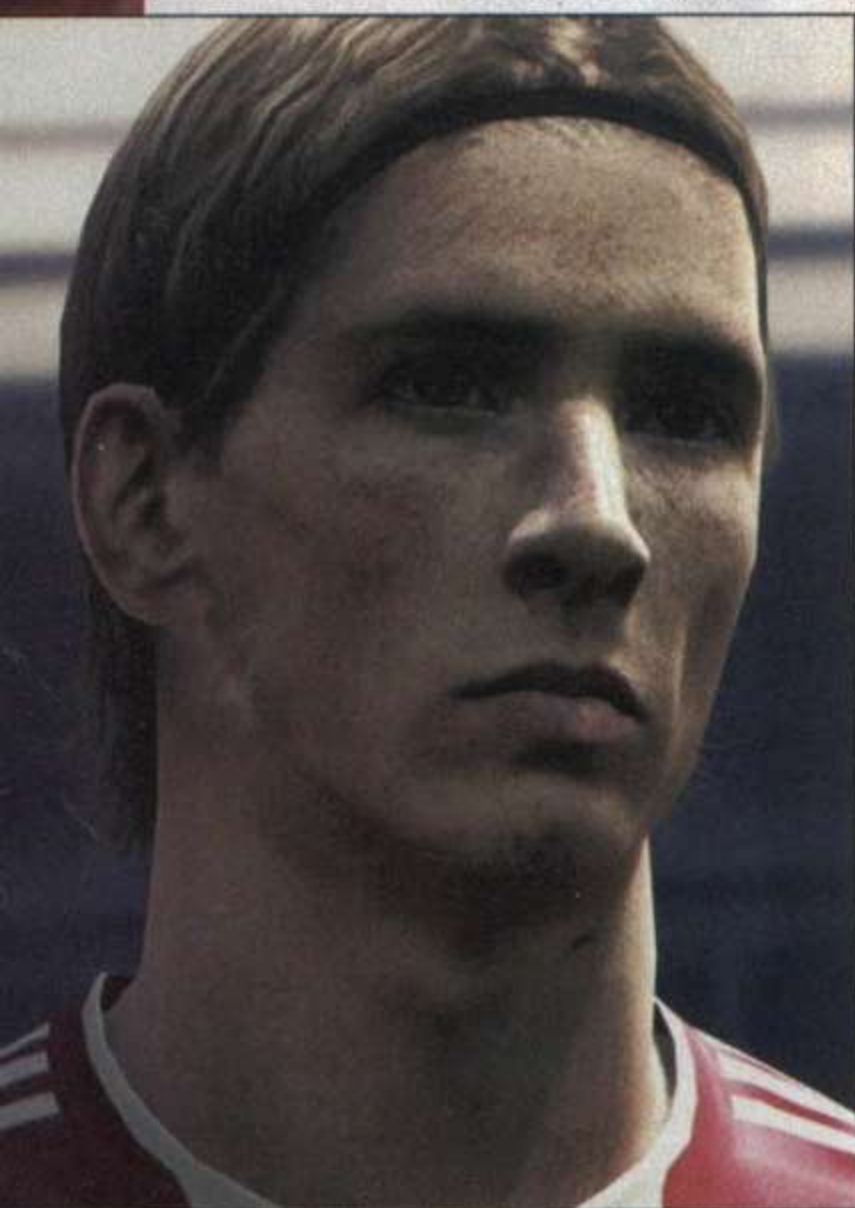


2. Lista dos olheiros: aqui ficam guardadas todas as informações sobre os jogadores em negociação pelos olheiros. Você poderá acompanhar se a negociação está em progresso, o valor do atleta e seu período de contrato.

3. Negociações em progresso: Mostra apenas as informações das negociações gerais, inclusive as que são intermediadas pelo olheiro.



4. Notícias do Mercado de Transferências: mostra todas as informações e novidades do mercado de jogadores. Apesar de muito interessante, dificilmente você perderá o seu tempo vendo que o Chelsea acaba de comprar mais trinta novos craques enquanto o seu se esforça para contratar um perna





Correr pela lateral e cruzar na linha de fundo continua funcional

de pau apenas para compor elenco.

Lista de Patrocínios

Mostra apenas quem são seus patrocinadores e qual o valor do contrato.

Custos de Funcionamento

Essa página é muito útil, mas você curtirá somente quando seu time estiver muito bem de finanças. Todo o departamento técnico do clube é disponibilizado, mas além da informação básica de suas despesas, é possível aumentar a verba para cada um deles e assim, melhorar ainda mais todos os colaboradores do seu time. Confira o que cada um dos departamentos faz e qual seu grau de importância:



1. Treinador: o treinador melhora todos os atributos dos jogadores profissionais, mas também é responsável pelas categorias de base. Quando chegar o dinheiro, não deixe de investir nesse cara, pois o retorno é garantido.

2. Preparador físico: um bom

preparador físico garante que lesões de jogadores ocorram e menos em todos os jogadores do time principal. É muito útil, mas não requer urgência.

3. Médico do Clube: o médico atua nos casos de urgência recuperando as lesões dos jogadores, mas também pode aumentar a resistência dos atletas. É o segundo mais importante da equipe, portanto, invista nesses doutores assim que possível.

4. Olheiro: o olheiro oferece jogadores através das suas preferências, mas ao melhorar a verba desse departamento, as buscas por atletas melhoram consideravelmente, proporcionando muito mais opções de jogadores do que o habitual. Além disso, as negociações ocorrem com mais facilidade e agilidade. É o terceiro mais importante da equipe.

5. Camadas Jovens: serve para melhorar a qualidade das categorias de base. É interessante, mas somente invista nisso após montar uma equipe dos sonhos. Ou você deseja mesmo transformar Castolo e Espimas na dupla de ataque do seu time?

6. Clube de Fãs: uma interessante adição desse ano. O clube de fãs é o que chamamos de "Torcida organizada" e serve para aumentar a quantidade de torcedores fiéis,

o que garante casa cheia nos jogos e consequentemente, mais lucro de bilheteria. Invista sem pensar duas vezes.

Lucro Previsto

Essa página mostra todas as contas do seu time e é muito útil para se organizar. No topo, há o valor do orçamento total do ano, mas esse valor recebe os descontos das despesas com salários de jogadores e custos dos diversos departamentos. O importante é ficar atento no valor total que lhe resta, mostrado na parte inferior da tela e saber até quanto você pode investir até o final da temporada. Notícias: exibe as notícias gerais sobre a liga, como resultados dos jogos e transferências.

Traçando o plano de jogo



A nova opção de gerenciamento de times de *Pro Evolution Soccer 2010* oferece muitas novidades táticas para o jogador. O novo menu de opções é muito útil para transformar o modo de jogar do seu time virtual ainda mais próximo da equipe real. Confira como modificar completamente a equipe com todas as opções fornecidas pelo jogo:

Definições Assistidas

Consiste em uma grande quantidade de opções sugeridas pelo jogo para melhorar a sua equipe sem muita dor de cabeça. É boa para os iniciantes no jogo, mas geralmente as sugestões acabam escalando times muito diferentes dos reais. Confira tudo o que pode ser modificado:

1.11 Inicial - É uma escalação automática da equipe, selecionando atletas com melhor condicionamento ▶

S11. Grande defensor de pênaltis. São Marcos, do Palmeiras, certamente possui o dele.

S12. GR especialista no um contra um. O goleiro terá uma saída das metas perfeita contra os adversários.

S13. Lançamento Longo. Aumenta a distância das cobranças de lateral. Antigamente, todos os jogadores possuíam essa característica, mas agora só os mais fortes a possuem.



S14. Rotação à meia-volta. Ativa o drible de meio giro rápido.

S15. Roleta Marseille. Ativa o drible Roleta Marseille, um movimento em que o jogador gira sobre a bola.

S16. Roleta com um só pé. Ativa um drible parecido com a roleta Marseille, porém é feito com um só pé.

S17. Elástico. Habilita o drible do elástico.

S18. Cruzamento à meia-volta. Ativa o cruzamento de meia-lua.

S19. Drible em tesoura. Ativa a pedalada longa. É parecida com a do Robinho, mas o movimento de pernas é mais longo.

S20. Picas a Bola. Ativa a embaixadinha correndo. É bonito, mas pouco útil.

S21. Suplente de luxo. Transforma o atleta em talismã, aumentando o desempenho do jogador quando entra nos momentos finais (estilo Tupãzinho no Corinthians).

P01. Sobe no terreno. O jogador se preocupa apenas em atacar. É bom para momentos de tensão, mas você deve ter em mente que não poderá contar com a ajuda dele na defesa.



ESTÁDIO VIRTUAL



físico e/ou habilidades.



2. Substituições Automáticas: Substitui automaticamente quando os jogadores estão completamente exaustos ou razoavelmente cansados.

3. Alterar formação tática: o jogo fornece três tipos de formação: pelo meio, versátil ou pelas alas.

4. Formação automática: modifica a forma de jogar de acordo com o resultado e situação da partida.

5. Alterar plano de jogo: altera a estratégia para poupar os jogadores reduzindo o desgaste físico.



6. Autotáticas: outra forma de reduzir o desgaste físico, avaliando o nível de resistência dos jogadores.

7. Equilíbrio Atacante: transforma a

forma de jogar ofensivamente da equipe, de acordo com cinco níveis graduais de defesa e ataque.

TI Inicial

Aqui você seleciona os jogadores que entrarão em campo e os suplentes, além de escolher o capitão.

Formação Tática

Oferece opções de edição manual de posicionamento do jogador, formação geral do time e preferências de marcação. A grande novidade, porém, é o chamado índice de jogador, que serve para editar as características pessoais do atleta através do novo sistema de cartões.

Táticas

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

1. Apoio ao jogador: modifica o posicionamento dos demais jogadores para ficarem próximos ao portador da bola.

2. Alcance do apoio: outra modificação de apoio ao portador da bola, oferece posições que distanciam ou aproximam os demais do atleta com a bola.



3. Mudança de posição: troca as posições de todos os atletas conforme o jogo rola. Você pode optar entre trocar somente os jogadores de posições semelhantes ou liberar o rodízio entre todos.

4. Estilo de ataque: oferece uma mudança de estilo dos atacantes, os distanciando para receber cruzamentos ou apoiando de perto para troca de passes.

5. Pressão: é a escola argentina de jogo, pressionando defensivamente desde a saída de bola do adversário. Pode ser ajustada para enlouquecer os adversários e há até uma opção que coloca todos os dez jogadores de linha contra o portador da bola.



6. Linha defensiva: acerta o posicionamento da linha de defesa, deslocando-a para próxima do goleiro ou avançando para o ataque.

7. Densidade: modifica o posicionamento dos defensores nas alas de campo. Pode-se optar por uma marcação mais densa, colocando os alas para pressionar o adversário com a bola.

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

9. Lances de Bola Parada: oferece as opções de batedores das cobranças de escanteio, faltas e penalidades. A grande novidade desse ano é a possibilidade de selecionar os zagueiros que subirão ao ataque para tentar o cabeceio ou arremate. Como auxílio, o jogo mostra a habilidade do atleta em lances ofensivos.

Cada um no seu quadrado

Ter um jogador descontente com a sua posição é um dos piores adversários



para o treinador, pois dessa forma, o jogador não rende tudo o que pode e tende a perder muitos gols (no caso de atacantes). Por isso, fique atento na pasta dos jogadores, localizado na aba "Treinos" da Filial e modifique para a sua posição de fato. Caso não tenha como encaixá-lo na formação que você escolheu, é melhor deixá-lo no banco e escalar um atleta que seja de origem naquela posição. Você verá que a setinha indicadora de ânimo do jogador se modificará instantaneamente ao ser colocado em uma posição de origem ou ser substituído.

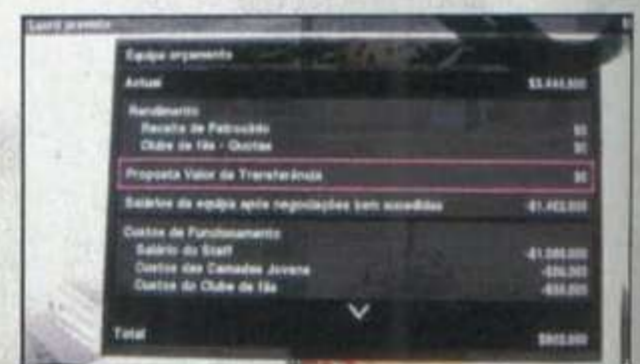


Torcedores e Sócios

Torcedores e Quotas de Sócios: mais uma bela adição da Master desse ano é a inclusão da relação do clube com seus torcedores. Você começa com um número de torcedores relativamente pequeno (cerca de cinco mil), mas o que dará dinheiro para o clube é a chamada Quotas de Sócios. Esse número indica a receita que o clube ganha com seus associados e será convertido ao orçamento anual do time. Conforme a equipe ganha títulos importantes e lança novos jogadores como os melhores do mundo, o número de torcedores e associados tende a aumentar, gerando ainda mais dinheiro para futuras contratações.

Gerenciando as finanças

Agora, os times podem assinar contratos de patrocínio com empresas e receber luvas a cada vitória, mas os diversos gastos também serão debitados automaticamente, portanto, fique





As produtoras investem cada vez mais dedicação na construção de estádios

atento a todas as despesas que serão pagas sempre na primeira semana do mês seguinte em que foram definidas. Para definir as despesas, vá ao Escritório da Equipe e selecione Custos de Funcionamento. Lá você tem acesso a todas as informações importantes sobre gastos de divisão de base e departamento técnico e médico. Se, por exemplo, você definiu as despesas no mês de agosto, em setembro todas as despesas serão debitadas.



Janela de Transferências

O melhor desse modo é contratar para fortalecer a equipe, mas assim como na vida real, os times europeus somente podem comprar seus jogadores durante a janela de transferências que se abre ao final da temporada até a última semana de agosto. Para isso, vá em "Gerir o teu Clube" no menu principal do time, chamado de "Tópicos". Você pode contratar jogadores pesquisando pelo nome, posição e habilidades, mas também pode contratar um olheiro para cuidar dessa parte, reunindo boas opções e trazendo jogadores interessantes pelo preço que você pode pagar.

Destravando times e jogadores clássicos



Além das mudanças técnicas, a Konami deu uma bela maquiada nas opções de jogo e aperfeiçoou a experiência incluindo diversos extras destraváveis. Apesar de todos esses prêmios serem bem conhecidos, essa mudança aumentou o tempo de vida do jogo no modo para um jogador, pois para ganhar 100% dos brindes é necessário jogar em campeonatos com seleções e times diferentes. Confira a relação completa de prêmios do jogo:

CLASSIC PLAYERS

1. Vença a liga central da Master League.
2. Vença a copa da Master League.
3. Vença a UEFA Champions League na Master League.
4. Vença a UEFA Europa League na Master League.
5. Vença a Premier League na liga.
6. Vença a Serie A italiana na liga.
7. Vença a Eredivisie na liga.
8. Vença a liga espanhola na liga.
9. Vença a UEFA Europe Championship.
10. Vença a Copa da África.
11. Vença a Copa América.
12. Vença a Copa da África.

CLASSIC TEAMS

- Inglaterra Clássica:** vença a Copa International Cup com a Inglaterra.
França Clássica: vença a Copa International Cup com a França.
Alemanha Clássica: vença a International Cup com a Alemanha.
Itália Clássica: vença a International Cup com a Itália.
Holanda Clássica: vença a International Cup com a Holanda.
Argentina Clássica: vença a International Cup com a Argentina.
Brasil Clássico: vença a International Cup com o Brasil. ■

P02. Ultradefensivo. O jogador se preocupa apenas em defender.

P03. N°10 Clássico. É como o Ademir da Guia: organizador de jogo à moda antiga, habilidoso e cerebral, com passes precisos e sem muita correria.



P04. Trinco. Um volante muito recuado, que sempre ajuda a linha defensiva.

P05. Mágico. É o mago Valdívia. Meio campo habilidoso, que encanta a torcida com suas pedaladas e jogadas de efeito.

P06. Velocista. São-Paulinos, palmeirenses e atleticanos certamente lembrarão de Euler, o filho do Vento. O velocista corre muito e não cansa, partindo em contra-ataques letais.

P07. Drible Veloz. Ronaldinho Gaúcho é um bom exemplo desse tipo de carta. Excelente domínio de bola, fintas maravilhosas e mudanças repentinas de velocidade.

P08. Passe preciso: especialista em grandes lançamentos, cria jogadas incríveis de sua área de defesa como se estivesse jogando com a mão. Rogério Ceni é um bom exemplo.

P09. Cruzamento Largo. Cruzamento utilizado por jogadores de visão panorâmica do campo, que conseguem prever uma boa oportunidade a metros de distância.

P10. Todo o terreno. É o incansável do time. Um pulmão incrível que corre por todo o campo nos 90 minutos de jogo.

P11. Passe Atrasado. Criação de belas jogadas ofensivas de calcanhar e passes para trás.

P12. Sprint decidido. Tal qual Rooney, essa carta dá ao atacante a habilidade de furar defensores buscando buracos na área e criando oportunidades incríveis.

P13. Remate de longe. Esse atleta possui carta branca para arriscar chutes de longa distância, pois sua habilidade é fora do comum nesse tipo de lance.

P14. Lutador. Pierre, do Palmeiras, é um bom exemplo de lutador. Defensor implacável que visa apenas anular o ataque adversário.

P15. Oportunista. Dagoberto (São Paulo), Diego Tardeli (Atlético Mineiro) e Kleber (Cruzeiro) são bons exemplos do atacante oportunista, geralmente se antecipando ao último defensor pela disputa da bola.

P16. Arrastar defesa. Geralmente coadjuvante do ataque, esse jogador consegue arrastar os adversários para seu lado e abrir espaço para os companheiros.

P17. Ação Livre. Ronaldo, o fenômeno, e Adriano, o Imperador, certamente possuem essa carta. É o homem gol, que fareja a oportunidade de marcar e aparece na frente sempre que possível.

P18. Falso Avançado. É um meia, porém sua tendência ofensiva cria ataques fulminantes e prepara jogadas incríveis para os atacantes, como o Conca, do Fluminense.

P19. Ajudar a defesa. É o atacante solidário, que retorna para ajudar seus companheiros na marcação, como Luis Fabiano na seleção.

P20. Talismã. É o símbolo de entrega do time, que consegue contagiar seus companheiros e puxar toda a equipe para o ataque.

P21. Matador. Se Romário é o cara, você precisa de um matador na sua equipe. Assim como o baixinho, esse jogador fica fixo na área, mas quando a bola chega em seus pés... é caixa!



NET GAME

VIDEO GAME WIRELESS

TV GAME
134 JOGOS



BS-9900

Chega ao mercado brasileiro mais um lançamento: o **Net Game**. Um moderno console com controle wireless. O fato de não haver fios conectando os controles ao vídeo game proporciona maior liberdade e interatividade para o jogador. Ao realizar os mesmos movimentos de uma situação real, eles são interpretados virtualmente em uma tela, simulando a ação de cada modalidade esportiva que o jogo contempla.

É uma ótima opção para reunir os amigos ou a família na sala e se divertir! Basta conectar em uma TV, tudo simples e rápido. O **Net Game** tem incluso 134 jogos na memória e 12 peças de acessórios, entre elas, dois controles wireless com alça de segurança e um joystick clássico de 7 botões wireless. A maior parte dos acessórios inclusos se encaixa no controle. São eles: duas raquetes de ping-pong, uma raquete de tênis, um taco de baseball e um taco de golf. Há ainda um controle de tornozelo especial para jogos de futebol, apelidado carinhosamente de chuteira. Seu maior diferencial é o preço se comparado aos games do mesmo segmento!

Contém: 2 controles wireless com alça de segurança, 1 controle de tornozelo especial para jogos de futebol, 2 raquetes de ping-pong que se encaixam no controle, 1 raquete de tênis, 1 taco de baseball, 1 joystick clássico de 7 botões, 1 taco de golf e 1 adaptador de energia.

LOJAS



Osasco Plaza Shopping - (11) 3681-2300



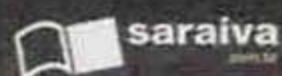
www.mundodosgames.com.br



www.ricardoeleto.com.br



www.comprafacil.com.br



www.livrariasaraiva.com.br



www.walmart.com.br

Tecnoshow



PLUG and PLAY

É só plugar na TV e jogar!!!



TAPETE DE DANÇA

Várias músicas na memória
Material anti-derrapante
Cabo de 2,5m

BS-9901



CONSOLE MANTENA 76

76 jogos na memória
Jogos de realidade virtual
Design ergonômico

BS-9903



GUITARRA SAVAGE ROCK STAR

10 músicas na memória
Utiliza 4 pilhas AA
(não inclusas)

BS-9905



TECNO GUITAR

Várias músicas na memória
Utiliza 4 pilhas AAA (não inclusas)
Entrada AV

BS-9902



MASTER KID

120 jogos na memória
Gráfico de 8 bits
Bivolt

BS-9904



ISTRIBUIDORES



NETWORK

Network Com. de Componentes Eletro-Eletrônicos Ltda. - (11) 2227-9010



www.hardcooler.com.br



www.incomp.com.br



**ATENDIMENTO
TECNOSHOW**

0300 100 8757 (outros estados)

(11) 3322-8757 (SP)

suporte@tecnoshowbrasil.com.br

SPOILER



SPOILER ALERT!!!

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

Batman Arkham

Fique por dentro do mundo de Gotham City e descubra por que *Batman: Arkham Asylum* foi um dos melhores jogos de 2009

Por Amer Houchaimi

Logicamente, após o sucesso do filme *O Cavaleiro das Trevas*, as expectativas sobre este título eram imensas. Seria um bom jogo, produzido com cuidado e respeito ao legado do Homem Morcego, ou seria apenas mais um game mal acabado que visava apenas arrancar a grana dos fãs?

O título se revelou como uma agradável surpresa, pois não apenas tem uma excelente jogabilidade, mas também recria com perfeição o universo de um dos mais queridos heróis.

Grande parte da qualidade do game se deve a seu roteiro, escrito por Paul Dini (produtor e roteirista de *Liga da Justiça* e diversas séries animadas) e que demonstra respeito pelos personagens, ao mesmo tempo que não tem medo de ser original e criar momentos inéditos em uma mitologia já tão rica.

O Jogo de Gato e Rato

Mais uma noite na cidade de Gotham e mais um atentado frustrado pelo Cavaleiro das Trevas. O Coringa tentou, em vão, tomar a prefeitura da cidade. Batman agora o escolta de volta ao Asilo Arkham.

Uma vez no local, Batman encontra com o comissário James Gordon, um de seus poucos aliados na inacabável luta contra o crime, enquanto o Coringa é recebido com entusiasmo por seus capangas, que haviam sido transferidos para o asilo devido a um misterioso incêndio na prisão Blackgate, onde se encontravam.

Os guardas escoltam o Coringa de volta à sua cela, enquanto Batman confessa para Jim Gordon que presente algo errado. O Coringa se rendeu quase sem lutar quando estavam na prefeitura e ele conhece seu inimigo bem demais para saber que isto não é um bom sinal.

Infelizmente, o pressentimento do Homem Morcego se prova correto e o Coringa se livra dos guardas. Com a ajuda de Arlequina, ele

facilmente adentra o asilo e liberta todos os seus capangas, além de capturar o diretor Sharp, tomando controle definitivo do lugar.

Diagnosticando os Pacientes

O Coringa não libertou apenas seus "funcionários" como também outros pacientes incrivelmente perigosos. É o caso de Victor Zsasz, que Batman detém sorratamente antes que electrocute um guarda.

Mas não são apenas os guardas da instituição que correm perigo. James Gordon é capturado por Arlequina com a ajuda do corrupto Frank Boles, a doutora Penelope Young, uma das mais brilhantes médicas do lugar, também está mantida sob vigilância dos prisioneiros e Batman precisa salvar todos antes que seja tarde demais.

Ao longo do caminho, o Cavaleiro das Trevas enfrenta muitos prisioneiros e salva vários dos guardas e médicos do asilo, que haviam sido presos pelas armadilhas com os quais Arlequina e o Coringa haviam infestado a ilha.



Batman Arkham Asylum impôs um novo padrão para os games baseados em quadrinhos. Outros super-heróis vão ter que...

an

ham Asylum

Ah o Batman ta chegando, agora eu vo acerta ele direitinho com essa minha arma...



Usando dos sensores e termógrafos embutidos em seu traje e com a ajuda do Oráculo, Batman consegue seguir os rastros deixados por Bole (que é morto pelo Coringa assim que deixa de ser útil) e por Jim Gordon para encontrar seu velho amigo.

O Homem Morcego segue os rastros de Gordon até se deparar com o corpo de seu amigo. Ele não havia conseguido salvá-lo e agora precisava correr atrás de seu assassino. Logo, Batman estava em um necrotério, deparando-se com os corpos de seus pais...

por mais que tentasse, ele não conseguia sair dali, até que finalmente ficou claro: ele fora afetado pelo Espantinho e sua toxina do medo.

Com sua força de vontade inabalável, Batman conseguiu quebrar a ilusão e descobriu que o cadáver que havia encontrado não era o de Jim Gordon. O herói prosseguiu em sua busca até conseguir libertar o velho policial das garras de Arlequina.

Uma das vítimas estava em segurança... mas logo eles teriam uma surpresa inesperada.

Experiências Bizarras

Logo abaixo de onde Gordon estava, Batman encontrou um de seus mais perigosos inimigos acorrentado e indefeso: Bane, o único homem que conseguiu "quebrar" o Homem Morcego.

Irreconhecível, Bane tinha tubos presos a seu corpo que removiam de sua corrente sanguínea o "Veneno", poderoso anabolizante responsável pelo tamanho e massa musculares sobrenaturais do vilão.

Ao ver seu velho adversário, Bane recebe um surto de adrenalina e consegue se soltar, novamente tendo o Veneno bombeado para seu corpo e cresce para as proporções descomunais pelas quais é conhecido.

Em um embate rápido, Batman consegue neutralizar Bane rapidamente e, por controle remoto, ele controla o Batmóvel de forma que o veículo atinja o gigante e o arremesse na baía de Gotham, onde não causará problemas por algum tempo.

Mas havia algo muito errado. Quem estava removendo o Veneno do corpo de Bane e com qual propósito? Em busca de respostas, Batman foi até uma Bat Caverna que havia construído na ilha,

levando equipamentos e os instalando secretamente com o passar dos anos. Como ele mesmo disse para Oráculo, "é bom sempre estar preparado".

A única pista que ele tinha veio de Bane, que revelou que a responsável por sua situação era uma "Bruxa" que trabalhava na ilha. Todos os sinais apontavam para a Dra. Young e era preciso encontrá-la o mais rápido possível.

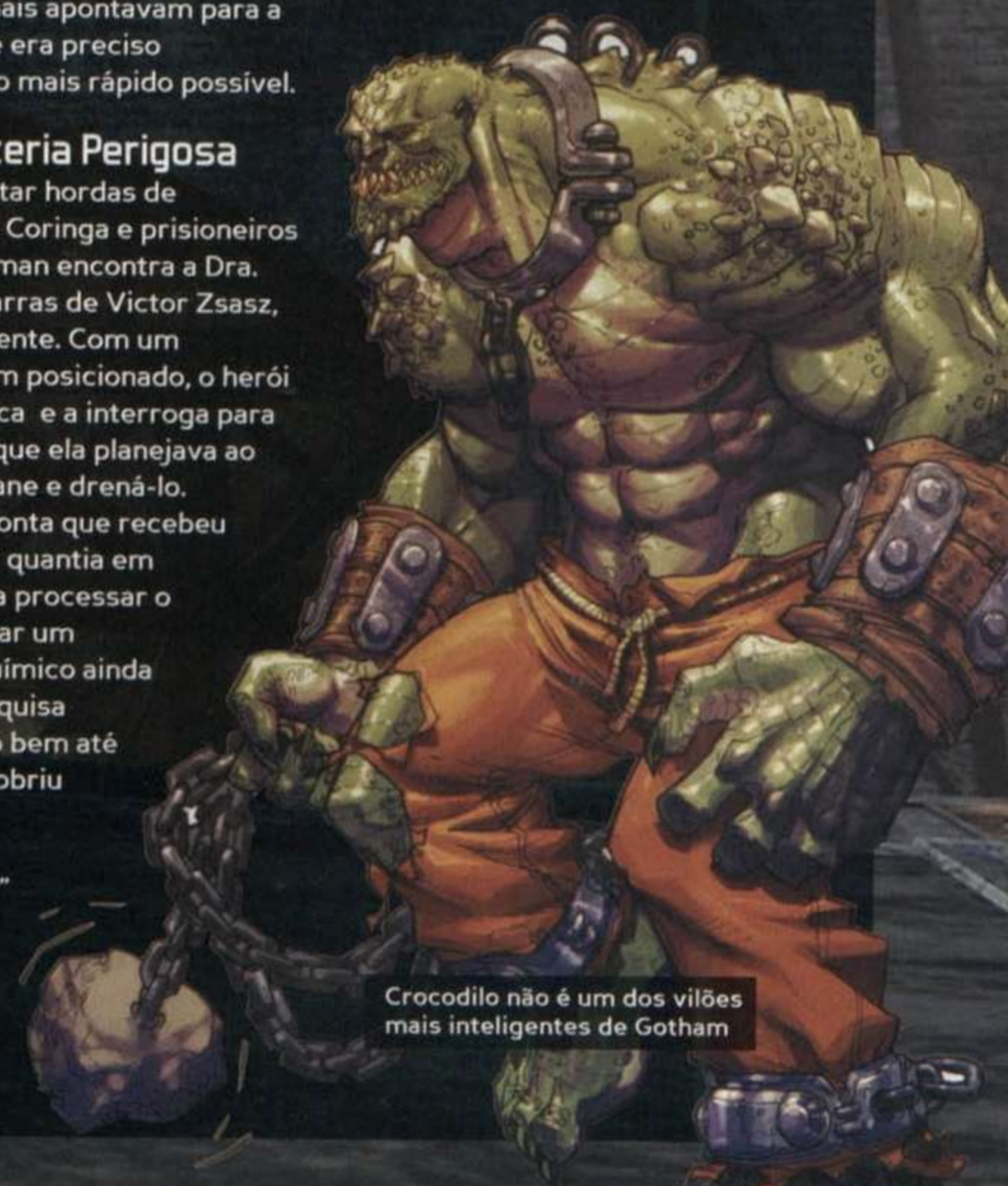
Uma Parceria Perigosa

Após enfrentar hordas de capangas do Coringa e prisioneiros do asilo, Batman encontra a Dra. Sharp nas garras de Victor Zsasz, solto novamente. Com um Batarang bem posicionado, o herói salva a médica e a interroga para descobrir o que ela planejava ao aprisionar Bane e drená-lo.

Young conta que recebeu uma enorme quantia em dinheiro para processar o Veneno e criar um composto químico ainda maior. A pesquisa correu muito bem até que ela descobriu que seu "misterioso patrocinador" era na verdade o Coringa.

A médica

tentou se desvencilhar dele e destruir a pesquisa, mas o Coringa não costuma aceitar um não como resposta. Ela não teve opção a não ser terminar a pesquisa para não acabar morta por ele. O vilão agora tinha literalmente toneladas do composto, batizado de "Titan" e planejava criar um exército de



Crocodilo não é um dos vilões mais inteligentes de Gotham

SPOILER



monstros com ele, liberando-o no rio de Gotham e contaminando todo o suprimento de água.

Quando planejava entregar sua pesquisa para Batman, Young foi morta por uma bomba escondida pelo Coringa em seu cofre. Não havia opção a não ser neutralizar o plano do Coringa e depois encontrar o insano palhaço.

E apenas uma pessoa saberia com certeza onde ele está.

A Loira, a Ruiva e o Crocodilo

Batman procurou Arlequina, pois ela poderia informá-lo do paradeiro do Coringa. Após enfrentar muitos capangas, o herói facilmente neutraliza a garota e descobre o local da ilha onde o Titan deve ser lançado.

No meio do caminho, Batman depara com Hera Venenosa, que sente a dor de suas amadas plantas, infestadas de Titan. Após alguma persuasão, ela revela ao Cavaleiro das Trevas a existência de uma planta nos subterrâneos da ilha que pode ser utilizada na fabricação de um antídoto.

Chegando aos esgotos de Arkham, Batman é novamente afetado pela toxina do medo e é forçado a enfrentar seus maiores temores outra vez. Batman persegue o Espantalho até os esgotos do lugar, onde o criminoso ameaça jogar sua toxina do medo na correnteza.

No último instante e antes que uma tragédia aconteça, o monstruoso vilão Crocodilo emerge das imundas águas do esgoto e agarra o Espantalho, carregando-o

consigo para as profundezas.

Batman então prosseguiu pelos esgotos até chegar ao temido "Lar do Crocodilo". Os guardas do Arkham não tentavam manter o violento e canibalístico vilão sob controle, apenas o deixavam vagar pelo sistema de esgotos e mantinham qualquer entrada até ele bem trancada.

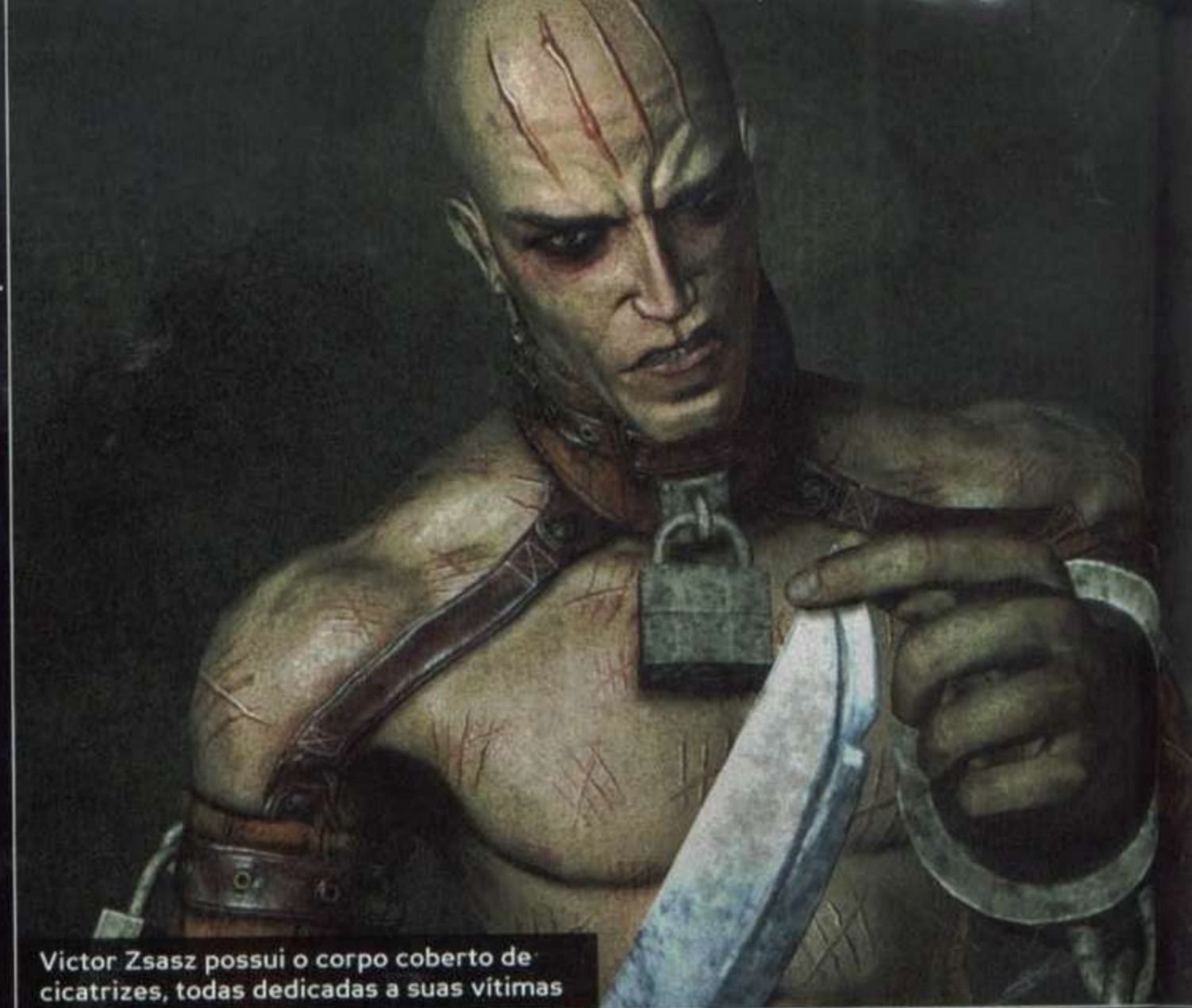
O Homem Morcego recolhe amostras da planta que Hera Venenosa havia mencionado, eventualmente nocauteando o Crocodilo com um Batarang bem arremessado. Após recolher amostras o suficiente para uma análise mais profunda, Batman se livrou do Crocodilo explodindo o chão sob os pés do vilão quando ele o perseguia.

A queda não mataria o monstruoso vilão, tampouco causaria danos permanentes nele. Mas o manteria desacordado tempo o bastante para que a situação do Coringa pudesse ser resolvida sem distrações.

Primavera Forçada

Após ter as amostras de plantas analisadas pelo Oráculo, Batman volta à Bat Caverna e prepara um antídoto para o Titan. No entanto, só houve tempo de preparar uma dose do antídoto, pois as instalações da caverna foram destruídas por gigantescas plantas mutantes. Logo ficou claro, o Titan infectou todas as plantas da ilha. A "dor" que Hera Venenosa disse sentir por parte das plantas era meramente o composto sendo absorvido pelas mesmas e as fazendo evoluir.

Felizmente, a garota tinha um desprezo imenso pelo Coringa e começou a sistematicamente se livrar de alguns dos capangas do vilão com a ajuda de suas plantas, o que definitivamente não o



Victor Zsasz possui o corpo coberto de cicatrizes, todas dedicadas a suas vítimas

deixou muito feliz.

Aproveitando a distração criada por Hera, Batman localizou o sistema hidráulico do asilo, com o qual o Coringa pretendia liberar o Titan nas águas da cidade. Após confrontar os guardas que o protegia e derrotar alguns capangas transformados pelo Titan, Batman pôde desativar todo o sistema, o que colocou fim aos terríveis planos do palhaço.

Agora era o momento de confrontar Hera Venenosa e neutralizá-la, antes que suas plantas destruíssem toda a ilha. Previsivelmente, a bela vilã estava na estufa da ilha, controlando não apenas as plantas do lugar, mas também alguns guardas que não conseguiam resistir aos feromônios dela.

Após alguns confrontos menores, Batman

se depara com Hera novamente, mas desta vez ela contava com a ajuda de uma gigantesca planta mutante, que a protegia em um casulo e atacava o mascarado com esporos venenosos.

Devido a seu elo psíquico com plantas, a morte do monstruoso vegetal causou um choque terrível em Hera Venenosa, que foi neutralizada e não mais representava perigo para Batman ou os poucos sobreviventes do ataque ao Arkham.

Agora só restava uma coisa a ser feita...

Invadindo a Festa

Fogos de artifício começaram a estourar no céu e música festiva era ouvida através dos alto-falantes da ilha. O Coringa estava dando uma festa e Batman era o convidado de honra.

Porrada é com ele mesmo, Batman faz isso com muito prazer



A continuação do game já foi anunciada e pode chegar em algum momento de 2010. Esperamos um grande lançamento durante...

O Homem Morcego seguiu até o local da festa e foi recebido com bastante entusiasmo pelos capangas do Coringa. Ele retribuiu esta recepção tão calorosa espancando todos os bandidos antes de prosseguir ao encontro de seu grande inimigo.

Após ver uma mensagem do Coringa e sobreviver a mais uma explosão preparada por ele, Batman encontra seu inimigo e vê que ele havia recapturado James Gordon. Independente disso, o vilão continuou sua festa. Pelo que pareceram dias, Batman enfrentou os violentos seguidores do Coringa, dando cabo até mesmo de alguns infectados pelo Titan e que haviam se tornado feras descomunais. Quando a luta acaba, o Homem Morcego novamente volta suas atenções ao Príncipe Palhaço da festa.

O Coringa então revela que além de criar um exército de monstros, ele quer enlouquecer a população de Gotham com o Titan, pois assim todos seriam "privilegiados" e poderiam enxergar o mundo da mesma forma que ele. Frustrado, o Coringa decide infectar Gordon e dispara um dardo com o Titan contra ele. No último instante, Batman salta em direção ao amigo, salvando-o do ataque do Coringa.

O Titan começa a fazer efeito e Batman sente as mutações. O Coringa entrou em êxtase, pois seu odiado inimigo iria se tornar um monstro insano, a figura oposta do ser racional e lógico que sempre fora. Mas Batman não é um homem comum e resistiu bravamente aos efeitos do Titan, evitando a mutação. Como a cereja



do bolo, ele atinge seu inimigo com um bellissimo cruzado de direita. Derrotado, o Coringa faz um longo discurso de "Adeus mundo cruel" e dispara em seu próprio rosto com a arma que carregava o composto Titan. Diferentemente de Batman, ele não tentou resistir aos sintomas da transformação.

O Último Confronto da Noite

Helicópteros da imprensa rodeavam a ilha e tentavam descobrir qual a verdadeira situação do local. Foi quando o Coringa, transformado em um ser gigante e abominável faz sua aparição diante das câmeras, disposto a aproveitá-las e matar Batman diante de todos.

O vilão começa a provocar seu rival para que não resista à transformação, assim o povo de Gotham poderá assistir ao confronto de duas aberrações enlouquecidas em horário nobre. No último instante, Batman utiliza o antídoto que criou em si mesmo. Os efeitos do Titan foram neutralizados, mas agora ele precisaria usar de toda sua astúcia para derrotar um Coringa ainda mais insano que o normal e agora com super força. Aproveitando-se de um momento de distração do vilão, Batman conseguiu derrubá-lo na plataforma de madeira onde

estavam utilizando seu Bat Gancho. O Coringa perfurou o chão com suas enormes mãos ao cair e ficou preso nele.

Como um último trunfo, Batman cobriu seu punho com seu gel explosivo e golpeou o rosto de seu inimigo mais uma vez. O impacto detonou o gel e a explosão resultante finalmente derrubou o Coringa permanentemente.

Com todos os vilões derrotados, os reforços enviados para a ilha começaram a levar os prisioneiros de volta às suas celas. Todos os afetados pelo Titan voltaram ao normal, mas se encontravam em estado catatônico, devido à potência da substância, mas não representam nenhum perigo à sociedade.

Após a longa noite e todas as provações que passaram, James Gordon agradeceu a Batman por tudo que fez e aconselhou o amigo a descansar, pois ele fez por merecer. Infelizmente, o crime na cidade de Gotham nunca dorme, o rádio de uma viatura próxima notificou que o Segundo Banco Nacional de Gotham estava sendo roubado pelo Duas Caras e Batman logo estava a bordo de sua nave, indo em direção da cidade, disposto a mais uma vez protegê-la do mal.

O incidente na ilha estava encerrado e todos os envolvidos nele foram



derrotados. Mas sem que ninguém percebesse, uma caixa com o Titan flutuava pacificamente no rio de Gotham City.

Uma gigantesca mão então saiu da água e envolveu a embalagem... Bane não havia sido recapturado e agora tinha em mãos uma versão ainda mais poderosa de seu "Veneno".

A sombra de uma nova ameaça é lançada sobre a cidade de Gotham e só nos resta esperar até que seja revelada. ■



Fala a verdade, você também não mudaria de calçada se trombasse com um cara desses?



Mordomia Merecida

Férias é aquele momento em que você não quer se levantar para fazer nada. Momento ideal para ficar na frente da TV e desfrutar aqueles jogos de que as provas finais estavam te privando. Veja as comodidades que só a entrada USB do PS3 pode nos proporcionar nesses períodos.

Nível de Vício

Potencializar o seu período de férias é fundamental. Nossa lista de acessórios para conectar à sua entrada USB tem as mais diferentes - e bizarras - funções. Por isso, criamos uma barra de sanidade para medir o grau de vício que você está chegando. Se você se interessou por algum acessório com cinco pontos de insanidade é melhor começar a ficar preocupado.



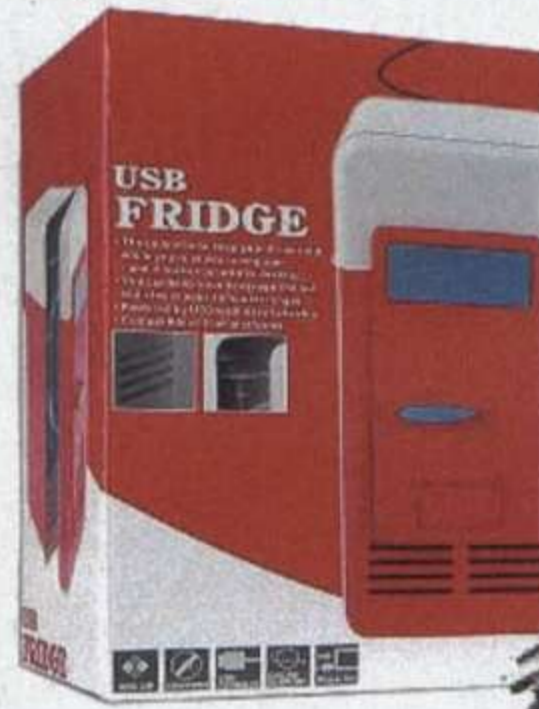
Refrigerante Geladinho

Pintou aquela sede no meio daquele jogo fenomenal e você não está com a menor vontade de levantar para pegar algo refrescante na geladeira? Esse acessório promete transformar a USB do seu PS3 em uma geladeira. Infelizmente com capacidade para apenas um latinha por vez. Segundo o fabricante, a latinha atinge a temperatura de 5.º menos de cinco minutos.

Preço: US\$ 33,00

Onde Encontrar: usb.brando.com

Nível de vício:



Energia Extra

Vai virar a noite em uma disputa de PES com os amigos? Tá com medo de pegar no sono no meio da disputa de pênaltis? Que tal deixar uma garrafa de café, quentinha, do lado do seu console? Esse acessório promete manter o líquido dentro da garrafa tão quente quanto as suas disputas durante as madrugadas.

Preços: US\$ 37,00

Onde Encontrar: usb.brando.com



Marmita Gamer

O jantar ficou pronto, mas você não está nem um pouco a fim de parar para comer? Que tal fazer uma marmitta e manter aquecida na USB do seu console? Com sorte entre uma tela de loading e outra, você consegue terminar a sua refeição.

Preço: US\$ 25,00

Onde comprar: usb.brando.com



PlayStation Store

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

Braid

Salvar uma donzela nunca foi tão complexo. Ao andar pelos sete mundos desta aventura, o jogador vai se deliciar com um jogo envolvente e com desafios cabeludos. Pois jogos 2D conseguem ser tão desafiantes.

Preço: US\$ 14,99



Diner Dash

Sucesso nos computadores, a saga da garçonete Flo, em busca de reabilitar todos os restaurantes da cidade, migrou para o PlayStation 3. Impossível não se viciar neste jogo.

Preço: US\$ 9,99



Barba Feita

Encarou uma maratona para conquistar platina no *Demon's Souls*? Só descobriu que os dias se passaram depois que viu o tamanho da sua barba no espelho do banheiro? Esse barbeador é para salvar a sua pele, ou melhor, para deixá-la lisinha. Ele possui bateria recarregável através de qualquer porta USB, inclusive a do PlayStation 3.

Preço: US\$ 22,00

Onde Encontrar: usb.brando.com



Escolha Sua Música

As músicas dos jogos já estão incomodando? Você está louco para curtir a sua coleção de músicas do Menudo enquanto joga seus games preferidos? Ligue esse minirrádio na USB do seu console e solte a voz. Esse acessório também funciona com pilhas, ou seja, garantia de música em qualquer lugar.

Preço: US\$ 15,00

Onde Encontrar: usb.brando.com



COMPRE COM SEGURANÇA

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



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

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

FAÇA COMPRAS PARA O PSP

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

Memória Fraca

Às vezes as longas jogatinas são tão empolgantes que esquecemos dos outros compromissos, como por exemplo, tomar banho. Para evitar que isso aconteça, que tal colocar um letreiro eletrônico em cima do seu PlayStation 3? O único problema é que você não terá mais desculpas para faltar aos compromissos.

Preço: US\$ 15,00

Onde Encontrar: usb.brando.com

Pés Quentinhos

Que tal jogar seu game preferido enquanto mantém seus pés quentinhos em uma pantufa térmica? Esse acessório consegue manter uma temperatura agradável, sugando a energia da USB do PS3. Mas fica uma dica, essa pantufa vem com os dois pés grudados, ou seja, não tente sair andando com elas.

Preço: US\$ 15,00

Onde Encontrar: usb.brando.com



REVIEW



Produtora: SCE
Gênero: Bicho Virtual

Distribuidora: SCE
Plataforma: PS3

Jogadores: 1
Online: Sim

EyePet

Não é a revolução prometida, mas o filhote criado pela Sony finalmente é uma razão para você comprar a sua EyeToy

Por Leandro Rodrigues

Toda criança sonha em ter um bichinho de estimação que brinque com ela o dia inteiro. E toda mãe torce para que esse bichinho seja comportado, não destrua os móveis e

não suje a casa toda. *EyePet* chega para agradar a esses dois públicos em cheio.

MONTANDO O CENÁRIO

A primeira coisa que *EyePet* ensina para os jogadores é que não adianta ir com sede ao pote. Se você abriu a simpática caixa do jogo e acha que é só colocar o jogo no drive do PS3 para sair brincando com o seu bichinho, engano seu. A primeira coisa que surge na tela é a figura irritante de um cientista maluco - muito parecido com o Dr. Emmett Brown, do filme *De Volta para o Futuro* - dando as boas vindas. É ele que ajuda o jogador a "configurar" a sala, de modo que nenhum objeto

caminho enquanto você estiver brincando com o seu mais novo amigo.

Um espaço razoável, e plano, é o mais indicado. O ajuste é rápido e o próprio jogo verifica se o local escolhido está bacana, com uma iluminação suficiente.

Com tudo plano é hora de ter o primeiro contato com oPet em si, mas não da maneira que você imaginava. Um ovo surge na sua tela e cabe a você, o dono, arrumar uma maneira de fazer o bichano nascer. É nesse momento que surge a primeira função para o cartão que acompanha o produto. Segurando o mesmo em frente à TV um pequeno aquecedor aparece na tela e você precisa movimentá-lo de um lado para o outro até que as primeiras fissuras apareçam. Tudo nesse processo deveria ser divertido e empolgante, mas não tem como não ficar irritado ao tentar fazer o que é solicitado e se deparar com o cientista berrando na sua orelha que alguma coisa está errada. O que



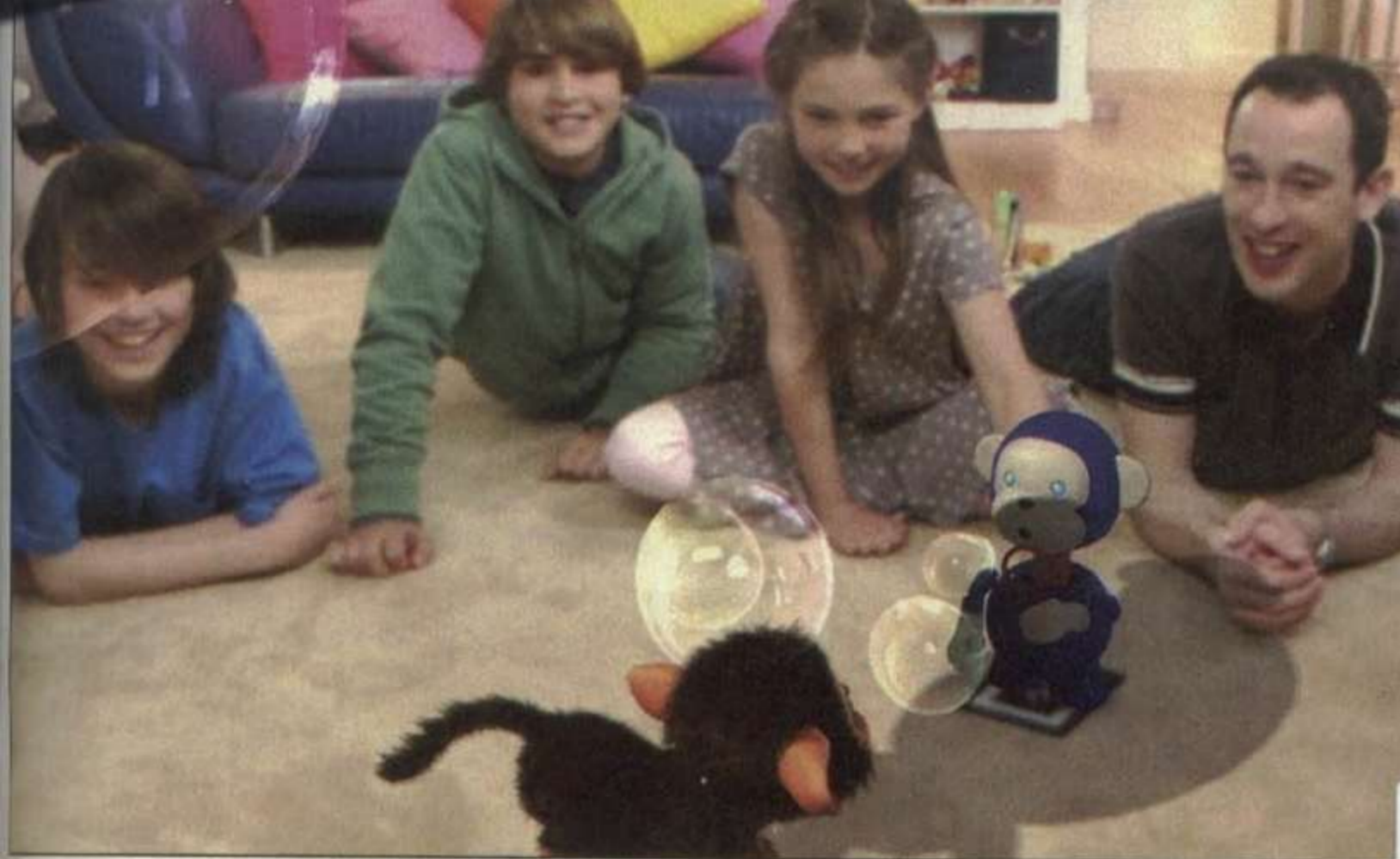
serve como um pequeno alento é que existe a opção para que todas essas dicas e broncas fiquem em português, de Portugal. Pode não solucionar o problema da irritabilidade, mas ao menos deixa tudo muito mais engraçado.

PERÍODO DE ADAPTAÇÃO

Passada a primeira etapa, seu Pet já está pulando para cima e para baixo na sua frente. É nessa hora que o jogo começa a impressionar. Prontamente o seu mais novo amigo reconhece todos os pontos onde você coloca as mãos e, mais do que isso, tenta interagir com elas a todo instante. Coloque a mão no alto e ele salta, tentando pegá-la, coloque a mão no chão e ele pula



Do jeito que esse bichinho é carismático, suas roupas devem virar febre igual as do *LittleBigPlanet*.



Ao brincar com bolinhas de sabão o seu filhote pode acabar preso dentro de uma dela



Que tal criar um lago em cima do tapete persa da sua mãe?

em cima para brincar. A resposta é rápida e praticamente livre de falhas. Mesmo quando várias pessoas estão no mesmo ambiente a reação do bichinho é

muito impressionante, porém, neste caso, como qualquer outro filhote, ele fica sem saber para onde ir primeiro, empolgado com a agitação.

Mas não espere reações mirabolantes e truques de um cachorro super adestrado, *EyePet* é um jogo voltado para o público mais jovem e encontrar suas limitações não é uma tarefa complicada para um marmanjo. Tente, por exemplo, fazer com que ele faça uma sequência de coisas, como mandar ele saltar e rolar em seguida. Fatalmente um dos comandos vai se perder e o filhote para no meio do caminho.

O TREINAMENTO

As maiores interações do jogador com o filhote são por meio do Magic Card, o cartão que vem com o jogo. Além de controlar o aquecedor, como já mencionado, a alimentação,



banho e até as brincadeiras só funcionam por meio dele. A câmera EyeToy reconhece o cartão e substitui o mesmo pelo objeto selecionado no menu do jogo. Existe uma gama enorme de objetos para entreter o seu bichinho, entre eles: mamadeira, copo com biscoitos, máquina de bolhas de sabão e até uma bola de boliche. Para saber o que o seu filhote deseja, basta passar em cima do seu amigo e o esqueleto do mesmo surge com uma mensagem como fome ou sono. Ou seja, motivos para não deixá-lo feliz não existem.

Outra maneira de interagir com ele é fazendo desenhos para que ele interaja. Basta fazer um desenho em uma folha de papel em branco e tudo se "materializa" na tela.

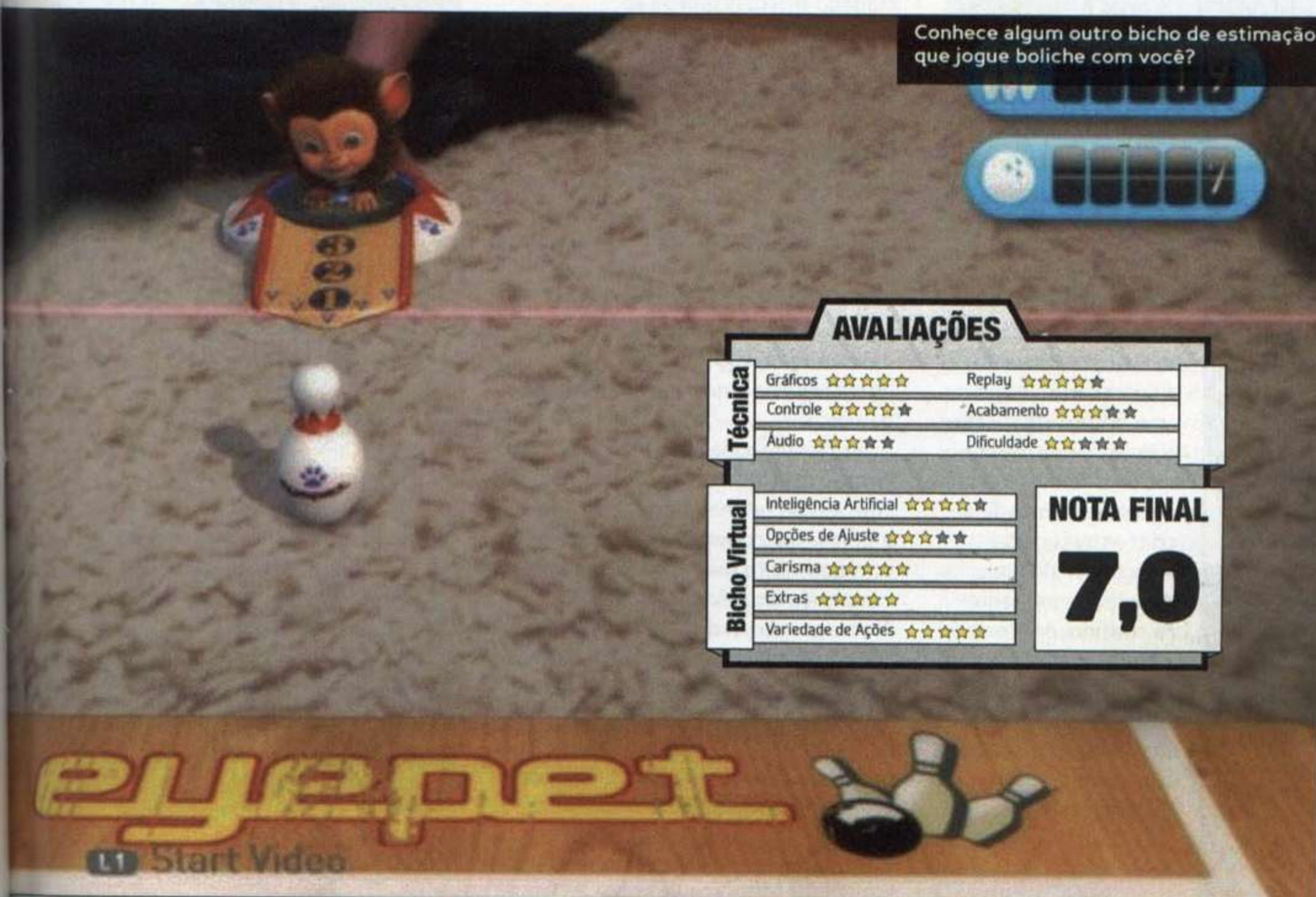
Claro que precisam ser formas predeterminadas, sugeridas pelo sistema, mas o resultado não deixa de ser divertido, mesmo assim.

E O DESAFIO?

EyePet não é do tipo de jogo onde os objetivos são essenciais. A graça de tudo está em interagir com o pequeno filhote. Não é raro você se pegar fazendo carinho no seu Pet, só para ver a cara simpática de satisfação do mesmo. Mas para que o jogo não fique na mesmice, existe uma série de desafios para realizar com o seu pequeno, um por dia. Mais do que criar uma razão para que você jogue todos os dias, isso rende novas roupas, brinquedos e troféus para a sua coleção.

EyePet não é nenhuma revolução, como a Sony tenta vendê-lo, mas sem dúvida é a melhor opção de bichinho virtual que já apareceu até hoje. ■

Conhece algum outro bicho de estimação que jogue boliche com você?



AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Bicho Virtual	Inteligência Artificial ★★★★★	NOTA FINAL 7,0
	Opções de Ajuste ★★★★★	
	Carisma ★★★★★	
	Extras ★★★★★	
	Variedade de Ações ★★★★★	

eyepet



REVIEW



Operation

Produtora: Codemasters
Gênero: Tiro

Distribuidora: Codemasters
Plataforma: PS3

Jogadores: 1 a 4
Online: Sim

Flashpoint

Dragon Rising

O gênero de tiro em primeira pessoa de uma maneira nunca antes vista: realista ao extremo

Por Fabrício Caleffi

A série *Call of Duty* nos ensinou que um homem habilidoso pode vencer uma guerra sozinho. *Ghost Recon* mostrou que no futuro poucos homens bem treinados e equipados vencerão exércitos sozinhos. *Operation Flashpoint: Dragon Rising* revela a todos que se achavam

veteranos de guerra que a coisa real é mais insana: cada bala carrega uma vida na ponta e, se não puder contar com os membros da sua equipe, seu único destino é a morte certa diante do exército chinês.

Aqui você comanda um pelotão de quatro soldados com o objetivo de invadir e sabotar instalações chinesas em uma fictícia ilha disputada entre China e Rússia, esta agora aliada dos EUA. A premissa de comandar um tropa em campos de batalha abertos e com pouca cobertura não é nova, mas a necessidade de criar estratégias a cada passo dá um ar de tensão constante ao conflito. Abater o inimigo à distância é a melhor opção aqui. Os combates geralmente são resolvidos a mais de 150 metros de distância e os

checkpoints são escassos, então cuidado e organização são necessários para evitar a frustração de um tiro recebido sabe-se lá de onde após percorrer 45 minutos no território inimigo para resolver uma missão.

Ao contrário de todos os demais jogos do gênero, a mudança de dificuldade em *OF:DR* não deixa os inimigos mais difíceis, apenas elimina elementos guias da tela, como as setinhas vermelhas indicando inimigos na bússola, o que aumenta ainda mais o realismo da coisa.

Você comanda seus companheiros através de menus com várias formações e tipos de ataque que exigem um mínimo conhecimento militar para serem bem utilizados, com termos como formação ponta de flechã, suprimir fogo e flanquear. Não há explicação do que cada um faz, então é questão de conhecimento prévio mesmo.

A campanha pode ser jogada com mais três amigos via PSN, além de dois modos multiplayer versus em



que duas equipes de quatro jogadores disputam objetivos predeterminados, como manter uma certa área protegida.

Para quem realmente quer um simulador militar, *Operation Flashpoint* entrega a coisa como ela é de verdade, e separa soldados de jogadores em seus primeiros minutos de jogo. ■

Nota Final - 8,5

Se o seu negócio é sair atirando para todos os lados, igual o Rambo, fique longe de *Operation Flashpoint*. Aqui a coisa é tensa!



Diner Dash

Produtora: Play First
Distribuidora: SCE

Jogadores: 1 a 6
Gênero: estratégia

Plataforma: PS3
Online: Sim

Por Leandro Rodrigues

Provavelmente em algum momento da sua vida você já se pegou reclamando da demora do atendimento. Seja em um restaurante, seja em um fastfood ou uma simples lanchonete, demorou, é reclamação na certa.

Sucesso nos computadores, *Diner Dash* migra para o PS3 para colocar você no papel de Flo, uma garçonete muito competente que deve fazer os quatro restaurantes da cidade virarem um grande sucesso. Para isso ela é obrigada a aguentar clientes chatos, que reclamam da demora no atendimento, da demora no preparo da comida e até se você

se atrasa para receber a conta.

O controle é simples: com o analógico você movimenta a garçonete. Depois basta chegar perto dos clientes, apertar **X** e escolher as mesas onde eles vão sentar. Tudo parece muito simples e fácil, mas espere só até pegar um dia muito cheio, com filas de clientes na porta e todas as mesas cheias. Cada um dos clientes possui uma barra de satisfação em cima da cabeça. Ela é medida por cinco corações. Se todos ficarem vermelhos é sinal que vem uma boa gorjeta, mas se todos apagarem pode esperar que o cliente vai sair do seu estabelecimento antes mesmo da



Colocar os clientes em mesas com a mesma cor da roupa é uma maneira de melhorar as suas gorjetas

conta chegar.

Para evitar que isso aconteça, como uma boa garçonete, você ainda deve saber das preferências dos seus clientes. Na prática, é só ficar de olho na cor da roupa das pessoas e tentar acomodá-las nas cadeiras com a mesma cor. Isso não só os deixa contentes, mas ainda faz com que você ganhe preciosos pontos extras.

Depois de um certo tempo atendendo a clientela com qualidade, você passa a ganhar

melhorias ao seu comércio, como uma cafeteria para servir de cortesia aos clientes mais insatisfeitos. Isso melhora a sua avaliação e pode render gorjetas mais generosas.

Diner Dash é um jogo simples, bem ao estilo dos jogos mais populares da PSN. Além de divertido, o jogo promete fazer você pensar duas vezes antes de sair reclamando do atendimento de algum lugar. ■

Nota Final - 7,5



PixelJunk Shooter

Produtora: Q-Games
Distribuidora: SCE

Jogadores: 1
Gênero: Tiro

Plataforma: PS3
Online: Tiro

Por Leandro Rodrigues

PixelJunk Shooter só tem esse nome porque os jogadores escolheram. A produtora criou um concurso para que próprios jogadores nomeassem o título. A escolha de um nome simples vai de encontro com a filosofia do jogo. *PixelJunk Shooter* é óbvio, simples e viciante. Você



controla uma nave, um pequeno pixel, malfeito, que solta pequenos tiros e alguns mísseis. Seu objetivo é invadir cavernas escuras, cheias de lavas, e resgatar os sobreviventes que estão ali. Simples assim!

Para dificultar - e tornar tudo mais divertido - alguns pequenos quebra-cabeças foram incluídos no jogo. A nave que você controla super aquece, basta você exagerar na quantidade de tiros ou então chegar muito perto da lava. Nessa hora é necessário pensar em uma estratégia e mirar em algum lugar que tenha água. Só ela é capaz de resfriar o magma e tornar sua



passagem viável.

Nestes momentos é possível acompanhar o trabalho da física no jogo, a água cai de uma maneira aleatória, dependendo do local onde você perfurou.

Para os jogadores que gostam de desafios extras, não basta sair atirando nos inimigos e pegando os sobreviventes. Existem pequenos tesouros escondidos em paredes falsas, ou no meio da lava. Cabe ao jogador criar o melhor caminho para chegar até eles, seja perfurando a parede ou jogando água na lava. O importante é pegar tudo para conquistar o troféu.



PixelJunk Shooter é um jogo viciante, impossível de jogar apenas uma vez, mas não se engane com a simplicidade, esse é um game que vai exigir muito de você. Ainda bem. ■

Nota Final - 9,0

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: 39 troféus
- Online: 0 troféus
- Modo Central: 6 troféus
- Extras: 33 troféus
- Bronze: 14 troféus
- Prata: 22 troféus
- Ouro: 2 troféus
- Platina: 1 troféu
- É preciso terminar: 1 vez

O tema dos filmes do Indiana Jones são empolgantes e não tem como resistir, mas quando você tiver o platina na sua coleção, garantimos que não vai mais aguentar essa música

LEGO Indiana Jones 2

The Adventure Continues



1. ASPS VERY DANGEROUS YOU GO FIRST.

Complete todas as fases do modo história, do capítulo Raiders Hub.



2. I DON'T BELIEVE IN HOCUS-POCUS.

Complete todas as fases bônus, do capítulo Raiders Hub.



3. HE WAS GOOD, HE WAS VERY GOOD.

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Raiders Hub.



Complete todas as fases do capítulo Temple of Doom Hub.



5. *I'M* A CONCEITED APE?

Complete todas as fases bônus, do capítulo Temple of Doom Hub. Essas são as fases que você libera após terminar as fases do modo história.



6. YOU DARE NOT DO THAT.

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Temple of Doom Hub.



7. WE NAMED THE DOG INDIANA.

Complete todas as fases do modo história, do capítulo Crusade Hub.



8. I CAN ALMOST REACH IT!

Complete todas as fases bônus, do capítulo Crusade Hub.



9. OUR SITUATION HAS NOT IMPROVED.

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Crusade Hub.



10. I THOUGHT THAT WAS CLOSER.

Complete todas as fases do modo história, do

capítulo Skull 1 hub.



11. I MEANT DROP DEAD... COMRADE.

Complete todas as fases bônus, do capítulo Skull 1 hub.



12. WHAT ARE YOU, LIKE 80?

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Skull 1 hub.



Complete todas as fases do modo história, do capítulo Skull 2 hub.



14. WE'RE NOT GRAVE ROBBERS.

Complete todas as



CHECKLIST

Monte a sua lista de troféus em LEGO Indiana Jones 2: Adventure Continues

- 1. Asps very dangerous you go first (H)
- 2. I don't believe in hocus-pocus. (E)
- 3. He was good, he was very good. (E)
- 4. You betrayed Shiva! (H)
- 5. *I'm* a conceited ape? (E)
- 6. You dare not do that. (E)
- 7. We named the dog Indiana. (H)
- 8. I can almost reach it! (E)
- 9. Our situation has not improved. (E)
- 10. I thought that was closer. (H)
- 11. I meant drop dead... Comrade. (E)
- 12. What are you, like 80? (E)
- 13. Grab the snake! (H)
- 14. We're not grave robbers. (E)
- 15. You're one crazy old man. (E)
- 16. Three times it drops! (H)
- 17. They were archaeologists! (E)
- 18. Into the space in-between spaces (E)
- 19. So what are you, a triple agent? (E)
- 20. Seeing communists in our soup. (E)
- 21. "You're a teacher? Part-time". (E)
- 22. Wiped clean by the wrath of God (E)
- 23. Obtainer of rare antiquities. (E)
- 24. I'd cover my ears if I were you. (E)
- 25. You know how to fly, don't you? (E)
- 26. Wow! Holy Smokel! Crash Landing!(E)
- 27. And I even like the color. (E)
- 28. Do svidanya, Dr. Jones. (E)
- 29. What are you looking at Daddy-o? (E)
- 30. I taught you self-reliance. (E)
- 31. What a vivid imagination. (E)
- 32. Get on, Gramps! (E)
- 33. Now you're getting nasty. (E)
- 34. No defiant last words Dr. Jones? (E)
- 35. A long Time to Wait. (E)
- 36. Not as easy as it used to be (E)
- 37. What are they? Spacemen? (E)
- 38. You choose the wrong friends. (E)
- 39. The Holy Grail Dr. Jones. (E)



Achou a aventura principal de *LEGO Indiana Jones 2* longa? Imagine que você precisa fazer tudo novamente no Quick Play.



Essa versão do Lego não ficou lá grandes coisas, mas continua carismática

fases bônus, do capítulo Skull 2 hub.



15. YOU'RE ONE CRAZY OLD MAN.

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Skull 2 hub.



16. THREE TIMES IT DROPS!

Complete todas as fases do modo história, do capítulo Skull 3 hub.



17. THEY WERE ARCHAEOLOGISTS!

Complete todas as fases bônus, do capítulo Skull 3 hub.



18. INTO THE SPACE BETWEEN SPACES.

Complete todas as fases bônus secreto, do capítulo Skull 3 hub.



19. SO WHAT ARE YOU, A TRIPLE AGENT?

Destrua o Indiana Jones 3 vezes usando o Mac. Você pode fazer isso durante os mapas, não precisa esperar entrar em uma fase.



20. SEEING COMMUNISTS IN OUR SOUP.

Com o personagem Mutt, destrua 50 inimigos russos. Você também pode conquistar esse troféu durante os mapas. Escolha o capítulo Skull 1 hub e mande porrada neles.



21. "YOU'RE A TEACHER?" "PART-TIME".

Você precisa usar um personagem para decifrar 10 painéis com símbolos antigos. Durante o jogo inteiro você faz

isso oito vezes, portanto é necessário entrar no modo Builder. Crie uma fase e coloque dois painéis deste tipo e entre modo teste (segure o **▲**). Use os painéis e leve o troféu para sua coleção.



22. WIPED CLEAN BY THE WRATH OF GOD.

Entre no modo Builder e escolha uma das fases prontas. Acrescente qualquer item, pode ser só uma árvore, já é o suficiente. Depois entre no modo teste (segure o **▲**) e faça a fase inteira, até pegar o tesouro.



23. OBTAINER OF RARE ANTIQUITIES.

Encontre todos os tesouros do jogo. Para conseguir isso você precisa completar todas as fases bônus que estão marcadas no nosso roteiro. Ao todo são 30 baús de tesouros espalhados pelo jogo.



24. I'D COVER MY EARS IF I WERE YOU.

Atire com a bazuca 100 vezes durante o jogo. Não é necessário acertar nada, basta sair atirando para todos os lados, sem medo de destruir as coisas.



25. YOU KNOW HOW TO FLY, DON'T YOU?

Você precisa vencer todas as corridas aéreas. Para não deixar nenhuma passar em branco, toda vez que você comprar uma nova aeronave (vale também para o disco voador), dê uma circulada pelo local. Ao encontrar duas barras azuis, paralelas, passe no meio delas.



26. WOW! HOLY SMOKE! CRASH LANDING!

O objetivo é destruir 100 veículos durante todo o

jogo. Mas, se você quiser adiantar as coisas, pode fazer tudo isso na primeira fase com carros. Nessas fases o sistema sempre indica o tipo de veículo que você deve destruir. Verifique bem qual é o veículo solicitado e atire em todos, menos nesses. Assim o sistema vai continuar mandando mais veículos, sem parar. Quando o troféu pipocar na sua tela você pode terminar a missão.



27. AND I EVEN LIKE THE COLOR.

Para levar esse troféu você só precisa repetir o esquema do troféu 22. Entre no modo Builder e escolha uma das fases prontas. Acrescente qualquer item, depois entre no modo de teste (segure o **▲**) e faça a fase inteira até o fim.



nossas tabelas, no roteiro, e saiba com opegar todos.



33. NOW YOU'RE GETTING NASTY.

Destrave todos os personagens inimigos do jogo. Veja nossas tabelas, no roteiro, e saiba como pegar todos.



34. NO DEFIANT LAST WORDS DR. JONES?

Complete 100% do jogo.



A clássica cena da espada ganhou um resultado super engraçado



28. DO SVIDANYA, DR. JONES.

Depois de liberar a personagem Sapiko, faça com que ela destrua o Indiana. Isso só é possível durante o mapa.



29. WHAT ARE YOU LOOKING AT DADDY-O?

Vá até o modo Builder e crie um personagem totalmente diferente. Depois disso basta salvar e voltar ao menu principal para o troféu pipocar.



30. I TAUGHT YOU SELF-RELIANCE.

Faça os quatro tutoriais do modo Builder. Simples assim.



31. WHAT A VIVID IMAGINATION.

Complete o modo "Build Your Own Adventure".



32. GET ON, GRAMPS!

Destrave todos os veículos do jogo. Veja



35. A LONG TIME TO WAIT.

Destrave o Grail Knight. Veja nas nossas tabelas, no roteiro.



36. NOT AS EASY AS IT USED TO BE

Complete a fase Hangar 51 em menos de 5 minutos. Corral!



37. WHAT ARE THEY? SPACEMEN?

Destrave o Interdimensional Being. Veja nas nossas tabelas, no roteiro.



38. YOU CHOOSE THE WRONG FRIENDS

Termine todas as fases no modo Quick Play.



39. THE HOLY GRAIL DR. JONES

Conquiste todos os troféus desta aventura.

E espere com calma a versão de Lego Harry Potter.

TROFÉUS

Categorias de troféus

- Dificuldade: ★ ★
- Offline: 47 troféus
- Online: 11 troféus
- Modo Central: 11 troféus
- Extras: 24 troféus
- Bronze: 36 troféus
- Prata: 7 troféus
- Ouro: 3 troféus
- Platina: 1 troféu
- É preciso terminar: 1 vez

50 Cent Blood On The Sand



1. I'M SUPPOSED TO DIE TONIGHT
Complete a primeira missão. Se você pretende terminar o jogo, esse troféu vem automaticamente. Não importa a dificuldade que você estiver jogando.



2. GET IN MY CAR
Complete a segunda missão em qualquer dificuldade.



3. CANDY SHOP
Complete a terceira missão em qualquer dificuldade.



4. STRAIGHT TO THE BANK
Complete a quarta missão em qualquer dificuldade.



5. DISCO INFERNO
Complete a quinta missão em qualquer dificuldade.



6. AMUSEMENT PARK
Complete a sexta missão em qualquer dificuldade.



7. GUNZ COME OUT
Complete a sétima missão em qualquer dificuldade.



8. I'LL STILL KILL
Complete a oitava missão em qualquer dificuldade.



9. GOTTA MAKE IT TO HEAVEN
Complete a nona missão em qualquer dificuldade.



10. GOT PAID
Complete todas as missões do jogo na dificuldade Easy ou qualquer uma superior.



11. PACKIN' HEAT
Compre todas as armas disponíveis no jogo. Deixe para fazer esse troféu depois de terminar o jogo.



12. POINT BLANK
Se você conseguiu o troféu anterior, esse veio com o pacote. Compre todas as armas de curto alcance disponíveis no jogo.



13. RIFLED
Compre todas as armas de assalto que existem no

jogo. Mais um troféu que vem no pacote com o troféu Packin' Heat.



14. EXPLOSIVE
Compre todas as armas especiais do jogo. Esse é o último troféu do pacote da Packin's Heat.



15. WANNA-BE
Conquiste 15 silvers badges ou mais. Durante todo o jogo.



CHECKLIST

O jogo não é lá grande coisa, mas é praticamente um platina certo. Marque aqui sua evolução com o 50 cent.

- 1. I'm Supposed To Die Tonight (H)
- 2. Get In My Car (H)
- 3. Candy Shop (H)
- 4. Straight To The Bank (H)
- 5. Disco Inferno (H)
- 6. Amusement Park (H)
- 7. Gunz Come Out (H)
- 8. I'll Still Kill (H)
- 9. Gotta Make It To Heaven (H)
- 10. Got Paid (H)
- 11. Packin' Heat (E)
- 12. Point Blank (E)
- 13. Rifled (E)
- 14. Explosive (E)
- 15. Wanna-be (E)
- 16. Savior (M)
- 17. We're Supposed To Die Tonight (M)
- 18. Get In Our Car (M)
- 19. Our Candy Shop (M)
- 20. We're Going Straight To The Bank (M)
- 21. Our Disco Inferno (M)
- 22. Our Amusement Park (M)
- 23. Our Gunz Come Out (M)
- 24. We'll Still Kill (M)
- 25. We Gotta Make It To Heaven (M)
- 26. Hit and Run (E)
- 27. Ramping Up (E)
- 28. Up Close (H)
- 29. Death From Above (E)
- 30. Got It Done (E)
- 31. Sharpshooter (E)
- 32. Fly Poster (M)
- 33. Target Practice (E)
- 34. Flying High (E)
- 35. Massacre (E)
- 36. Not Bulletproof (E)
- 37. Gangsta (E)
- 38. Tooled Up (E)
- 39. Regular (E)
- 40. Hardcore (E)
- 41. G-Unit (M)
- 42. Scenario Master (E)
- 43. Black Belt (E)
- 44. Bulletproof (E)
- 45. O.G. (E)
- 46. Millionaire (E)
- 47. 100% Clear (E)

Uma curiosidade: os nomes dos troféus do game são todos nomes de músicas dos vários CDs do rapper.



16. SAVIOR
Durante uma partida do modo multiplayer reviva um jogador caído. Basta chegar perto da vítima e levá-la.

17. WE'RE SUPPOSED TO DIE TONIGHT
Complete a primeira missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

18. GET IN OUR CAR
Complete a segunda missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

19. OUR CANDY SHOP
Complete a terceira missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

20. WE'RE GOING STRAIGHT TO THE BANK
Complete a quarta missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.



A filosofia aqui é simples: atire primeiro, pergunte depois. Entendeu?

21. OUR DISCO INFERNO
Complete a quinta missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

22. OUR AMUSEMENT PARK
Complete a sexta missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

23. OUR GUNZ COME OUT
Complete a sétima missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.



24. WE'LL STILL KILL
Complete a oitava missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque



o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

25. WE GOTTA MAKE IT TO HEAVEN
Complete a nona missão, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque o host da aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.

26. HIT AND RUN
Mais do que fácil, esse é um troféu é muito simples de conseguir. Basta entrar em um carro e quando estiver dirigindo, atropelar um soldado que esteja a pé. Difícil será não se empolgar e sair atropelando meio mundo.



Com um cenário desses, por muito pouco não falaram que o jogo era no Brasil

27. RAMPING UP
Aproveite que você está na direção de um carro, procure uma rampa e salte por cima dela.

28. UP CLOSE
Você precisa realizar um counter kill. Essa conquista vem naturalmente, logo no começo do jogo, durante o tutorial, você é obrigado a realizar essa manobra.

29. DEATH FROM ABOVE
Durante a sexta missão, você está no comando de um helicóptero.

Aproveite e cause a maior destruição possível, o objetivo é acabar com 50 objetos. Podem entrar na bagunça carros, torres e qualquer outra coisa que exploda. O importante é causar a maior quantidade de estragos possível. Não tenha dó de soltar os seus torpedos. Caso não consiga fazer isso na primeira vez, repita a fase.



30. GOT IT DONE
Durante o jogo existem eventos cronometrados. Basta terminar um desses eventos dentro do tempo para levar esse troféu.

31. SHARPSHOOTER
Encontre um inimigo que tenha um lança-mísseis. Entre no modo Gangsta Fire (aperte **▲**) e quando o míssil estiver no ar, acerte-o. O objetivo é atingir o inimigo com a explosão deste míssil.

32. FLY POSTER
Encontre cinco pôsteres durante uma partida multiplayer. Não é complicado, mas é necessário ficar atento para não perder nenhum pôster escondido.

33. TARGET PRACTICE
Durante uma das fases procure e acerte todos os cinco alvos do local.

34. FLYING HIGH
Faça um air time com um personagem por mais de 10 segundos.

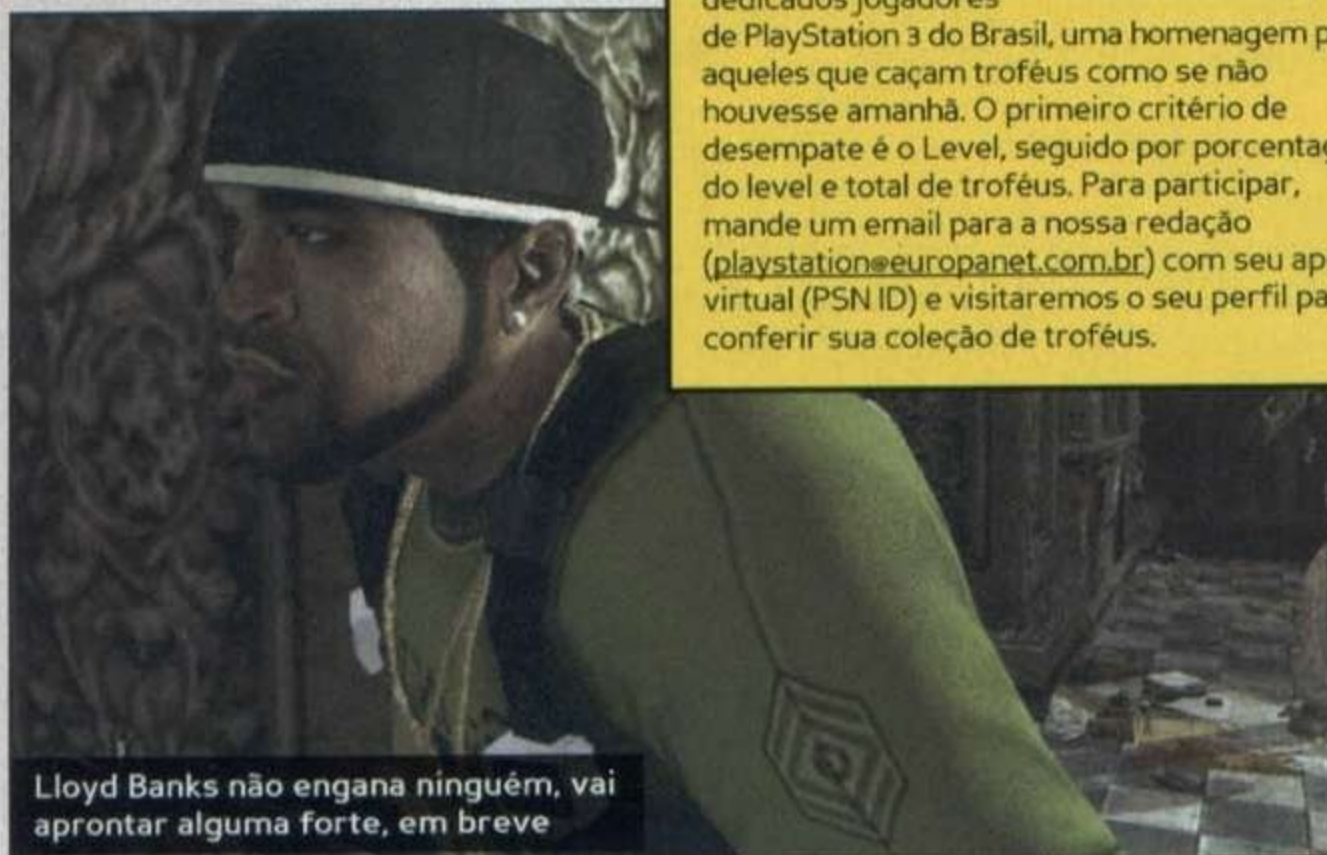
35. MASSACRE
O negócio aqui é ser rápido. Você precisa eliminar cinco inimigos rapidamente para conquistar o combo de 5 kill.

36. NOT BULLETPROOF
Esse jogo é uma baba, ou seja, essa conquista tende

TROFÉUS

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



Lloyd Banks não engana ninguém, vai aprontar alguma forte, em breve



a ser uma das mais difíceis de todas. Você precisa "conseguir morrer" na dificuldade Easy. Vamos lá, com esforço você consegue.



37. GANGSTA
Termine todas as missões da dificuldade Normal ou superior.



38. TOOLED UP
Destrua todas as armas e itens do jogo.



39. REGULAR
Obtenha todas as Silver Badges do jogo.



40. HARDCORE
Obtenha 15 ou mais Gold Badges.



41. G-UNIT
Complete todas as missões, no modo coop, sendo um membro G-Unit. Para conseguir isso é necessário que você seja o Segundo jogador. Isso porque o host da

aventura, e primeiro jogador, sempre é o 50 cent.



42. SCENARIO MASTER
Complete ao todo 50 cenários. São os objetivos com tempo predeterminado. Esse troféu vem facinho durante a partida. Fique tranquilo.



43. BLACK BELT
Compre todos os counter kills que estão disponíveis no mercado negro. Você consegue acessar o mercado negro usando um telefone público.



44. BULLETPROOF
Complete todas as missões na dificuldade Hard ou superior.



45. O.G.
Conquiste todas as Gold Badges.



46. MILLIONAIRE
Você precisa acumular 1.000.000 de dólares na sua conta no banco. Por isso a melhor coisa é acumular a grana antes de sair comprando tudo que é arma e melhorias. A melhor fase para conquistar grana é na última parte da oitava missão. Há muitos baús de ouro, pegue-os e faça tudo novamente até acumular o valor desejado.



47. 100% CLEAR
Destrua todos os troféus desta aventura maluca. No final das contas esse jogo serviu para alguma coisa, não?

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_brB3	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	Filipegt65	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	

FREEPLAY

games & ass. Técnica

▶ Aqui você encontra os grandes lançamentos de 2009...



Batman: Arkham Asylum



Uncharted 2: Among Thieves



Call Of Duty Modern Warfare 2



Borderlands



GTA: Episodes from Liberty City



Assassin's Creed 2

▶ ... e os novos lançamentos de 2010. Venha conferir.



Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii

PS3

XBOX 360

NINTENDO DS™

PSP

Jogos em promoção à partir de R\$ **99**,90 aproveite!

Av. Paulista, 1217, Loja 163 - ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô

www.freeplaygames.com.br tel.: (11) 3473-0226 | 3473-0076



Shadow of Rome

Produtora: Capcom
Gênero: Ação

Distribuidora: Capcom
Plataforma: PS2

Isso é Esparta? Não, mas o nível de violência e sangue são equivalentes

Jogabilidade variada, história cativante e carnificina nas arenas romanas em um dos clássicos da pancadaria no PlayStation 2

Por Fernando Wiek

Antes de *God of War* chegar e arrebatando milhares de fãs retratando a extrema violência de tempos remotos da humanidade, um jogo com temática semelhante já havia sido lançado e esquecido: *Shadow of Rome*. Talvez sufocado pelo grande sucesso de *Resident Evil 4* (os dois saíram quase simultaneamente), *SoR* é um dos melhores títulos de ação para o PS2 e os jogadores só foram

descobrir isso depois, quando a maré de lançamentos obrigou a galera a reciclar catálogos.

O game narra de um modo bem próprio o misterioso assassinato de Júlio César, imperador da Roma antiga. Na visão de dois protagonistas distintos, o soldado Agrippa e o jovem Octavianus, você deve desmascarar toda a trama por trás da morte do principal líder político de Roma e restaurar

a paz da metrópole.

Logo nos instantes iniciais já dá para perceber que *Shadow of Rome* é um título diferenciado. O visual está entre os mais belos do Play 2, com personagens magnificamente modelados e um trabalho de captura de movimentos sensacional. A trilha, efeitos sonoros e dublagem dão um ar épico ao jogo e a jogabilidade mistura

os melhores elementos de ação (Agrippa) e de furtividade (Octavianus) de uma maneira extremamente competente. Tudo isso regado a muita violência e um enredo brilhante.

Com este detonado você consegue uma mãozinha em todos os momentos desta incrível saga e fica sabendo as melhores táticas contra os chefes para não sofrer mais do que o necessário nas arenas.



No controle de Agrippa, você receberá salvos de acordo com a brutalidade dos seus golpes e poderá ganhar armas.



Pancadaria somente não resolve sua vida: há que saber usar a cabeça e ser furtivo

Roteiro

Confira a seguir todos os macetes necessários para conduzir Agrippa pelas mais sangrentas batalhas e também levar Octavianus por seus desafios cerebrais.

City Arena

AGRIPPA

1. Após o papo, fale com o guardião e escolha a primeira opção para entrar na Arena. Corra para frente, aperte **●** para pegar a arma no chão e golpeie o inimigo com **✖** (golpe principal) ou **■** (golpe secundário).



2. Quando estiver faltando apenas um oponente, mire com **R1** e, após destruir todos, siga pela porta de madeira. Pegue o escudo (**L1**) e parta para a briga. Entre um golpe e outro, aperte **■ + ✖** para saldar a plateia e ganhar itens importantes, como pedaços de comida que recuperam a energia (aperte **■** para comer) ou armas mais poderosas. No último desafio, segure **✖** para dar um golpe mais forte e aperte imediatamente **■ + ✖** para ganhar uma grande foice do público. Ao chegar ao inimigo final, pegue as

armas no chão, mire com **R1** e aperte **▲** para jogá-las nele. Continue até que ele solte a sua grande arma: pegue-a e acabe com ele.

Capítulo 1 The Wickedness of Men

AGRIPPA

3. Aperte **SELECT** para ver o mapa. Siga para a direita, quebre caixotes para achar um grande escudo e siga pelo caminho estreito. Converse com um dos seus soldados, escolha a segunda opção e você será atacado por bárbaros. Use os golpes carregados para acabar com eles mais rapidamente.

OCTAVIANUS

4. Fale com o romano perto da saída, saia do Fórum, vá para Senate House e siga até o final da rua.

AGRIPPA

5. Ande com **L2** pressionado para não fazer barulho e arremesse sua arma contra o inimigo. Entre na barraca, pegue outra espada, acabe com mais um germânico e siga o caminho. Continue arremessando sua arma, destrua uma tora de

madeira, prossiga, e, quando avistar um atirador de flechas, esconda-se atrás da carruagem quebrada. Mire (**R2**) e acerte-o (**▲**).

6. Mate outro arqueiro na esquerda, pegue seu arco, suba pela escada e entre na caverna. Mate o primeiro inimigo com uma flecha e pegue a chave do forte. Entre e use o mapa para ver a localização dos adversários. Após eliminar todos eles na surdina, um batalhão de reforço vai chegar. Prossiga pelas portas azuis marcadas no mapa (cuidado com as flechas), mate mais alguns inimigos, encontre a chave da cela e salve um romano.

CHEFE - BARCA

7. Jogue suas armas na direção dele para não ser acertado, mas deixe uma arma intacta para o final. Quando Barca estiver com a metade do sangue em vermelho, pegue a espada boa, espere que seu amigo o ataque e aproveite para acertá-lo com seus golpes carregados.

OCTAVIANUS

8. Vá para o Fórum, converse com todos e siga para o Senate House. Vá ao final da rua, fale com o soldado, selecione a primeira opção e depois escolha sempre a segunda resposta.



9. Gold Fortune Coin: siga para entrada da direita e não deixe que o inimigo o veja. Use **L2** para se esconder atrás de caixas e não correr. Continue em frente quando os soldados estiverem de costas e, assim que chegar a um corredor com apenas um inimigo, entre na sala onde há um velho, pegue uma jarra no armário, volte e acerte o romano pelas costas. Escolha a opção Take Armor para pegar a roupa dele e clique na opção Drag para arrastá-lo para o corredor.

10. Volte para a sala do senador, pegue mais uma jarra, assobie perto da porta (**■ + ✖**) para chamar a atenção e, quando um deles vier, fique em um local seguro, acerte-o pelas costas e imediatamente pegue o corpo e arraste-o. Volte à sala do velho, pegue a última jarra, repita o processo anterior para pegar mais um guarda e, para o último, espere ele espreguiçar, pegue uma jarra e, com calma, derrube-o. Examine-o e pegue sua primeira moeda de ouro (ela vale 20 moedas de prata).

11. Pegue a jarra restante, vá sorratamente por trás do senador, dê um golpe nele, pegue sua roupa e saia do local. Fale com o guarda logo à frente, continue andando com o **L1** apertado, entre no porta e vá para a direita.



12. Gold Fortune Coin: com mais uma jarra em mãos, assobie, ataque o guarda pelas costas e pegue uma moeda dourada e uma chave. Entre pela porta, vá para a esquerda até encontrar um Save Point, saia e entre pela porta. Aperte **L2 + ●** para olhar pela fechadura, siga pelo corredor, aguarde até que o último soldado se vire e esconda-se em um vaso apertando **●** e **L2**. Pegue uma corda no final do corredor, espere o guarda passar e estrangule-o (**■**).

13. Gold Fortune Coin: pegue a segunda corda e estrangule o guarda próximo à sala onde estão Cícero e Marcus. Acabe com



o soldado na entrada da biblioteca, entre, enforque outro à direita, suba nos móveis e siga pela pilastra até chegar ao outro lado. Desça e acabe com outro soldado. Leia o documento sobre a mesa, dê meia volta, suba no armário e desça do outro lado.

AGRIPPA

14. Acabe com os guardas usando golpes rápidos e pegue um arpão quando puder. Após acabar com eles, você irá lutar contra Decius, um poderoso guerreiro. Você ainda não pode vencê-lo.



OCTAVIANUS

15. Vire à esquerda e suba no caixote amarelo. Pendure-se na rocha à frente, desça e entre pela porta à frente. Pegue uma jarra e prossiga agachado até a porta em que apenas um guarda está trabalhando. Espere-o passar, bata na cabeça dele e pegue a armadura. Siga pela porta da direita, volte para a sala com as armas e pegue mais um corda. Vá para perto da sala com três soldados, estrangule o inimigo na entrada e arraste o corpo para um local seguro. Pegue a chave sobre a escrivaninha.

16. Gold Fortune Coin: assobie próximo à porta da sala onde há dois soldados para que eles saiam de

seus postos. Pegue um deles por trás e depois repita o processo com o outro para conseguir mais uma moeda. Entre pela porta da prisão, suba nos caixotes e vá à esquerda. Entre na cela e corra pelo caminho ao lado delas (cuidado com os presos). Suba pela escada, prossiga e alguns guardas vão lançar flechas incendiárias. Pegue uma tocha no chão e acerte as cordas para que elas queimem e a ponte ceda.

AGRIPPA

17. Não deixe Octavianus morrer. Acabe com os inimigos e pegue um escudo com um deles. Siga pelo único caminho possível, elimine um inimigo usando uma Spear e pegue a chave e o capacete. Desça pelas escadas, vença outro inimigo e pegue outra chave. Entre no centro da prisão e lute até chegar ao caminho marcado no mapa. Após uma conversa, vários bárbaros o atacarão: quebre as caixas para encontrar comida.



Capítulo 2 Baptism By Fire

AGRIPPA

18. Quebre um dos caixotes ao lado para pegar uma espada e dê golpes com ✖ carregado nos inimigos. Na segunda e na terceira luta, você vai usar apenas grandes armas. Use ■ ou ✖ carregado quando os anões entrarem na arena para devastá-los. Não deixe de pegar a Spear, que é mais rápida. No quarto combate, você deve arremessar o inimigo (aperte ■) para levantá-lo do chão, vá nas costas dele e pressione ■ várias vezes para jogá-lo. Na última batalha, você deve usar um pouco de todas as técnicas utilizadas nos combates anteriores e pedir aplausos (salvos) para a torcida - aperte ■ + ✖.

CHEFE - CLAUDIA

19. Espere a garota executar seus golpes com as pernas e ataque logo em seguida. Não tenha pressa,

pois ela se defende muito bem. Um bom golpe a distância é → + ✖. Não deixe que Claudia coma as carnes e continue com a luta defensiva. Fale com Claudia, siga pelo corredor de celas, ultrapasse o campo de treinamento para chegar à casa de Sextus e entre pela porta da esquerda. Durante o papo, escolha a segunda resposta.



OCTAVIANUS

20. Saia da cidade e vá para The Forum. Fale com o homem à esquerda da entrada. Suba no palanque à esquerda e fale com as pessoas. Escolha qualquer opção até que apareça a opção "Storm the Senate House". Selecione-a para que todos eles se encaminhem ao Senate House. Vá para lá também, entre na porta à esquerda e siga pela esquerda. Entre em uma passagem no meio das plantas e, quando sair, siga até a caixa, entre em uma nova localidade camuflada e continue em frente até escutar a conversa. Espere os dois se afastarem e entre pela porta onde Cícero entrou.



21. Siga pelo corredor da direita, entre pela porta e vá para a esquerda. Escolha a grande porta (cuidado com o guarda) e vista a toga que está no armário. Saia, vá para a direita e siga reto até ver Cícero novamente. Entre pela primeira porta da esquerda, encontre uma passagem na parte inferior na parede, passe por ela para se aproximar dos romanos.

22. Gold Fortune Coin: volte para Senate Hall West e deixe que Cícero saia do local. Siga pelo corredor da direita e entre na sala à esquerda para coletar uma jarra. Espere o soldado ficar de costas, acerte-o e arraste o seu corpo. Pegue outra jarra, avance pelo corredor e observe o local onde há três guardas dentro de uma sala: assobie perto da área para que eles saiam e, quando avistar o inimigo que veste

capacete, acerte-o pelas costas e pegue a moeda no corpo dele. Corra para a porta.

CHEFE - BARCA

23. Jogue uma rocha em Barca e ele irá chutar todas as outras em sua direção - desvie. Use os Salvos para conseguir itens da plateia e, quando todas as pedras estiverem destruídas, aproxime-se do inimigo e, assim que começar o movimento do golpe, afaste-se e contra-ataque rapidamente. Quando o machado dele quebrar, Barca pegará uma viga como arma. Se ele correr em sua direção, fique atrás de uma pilastra para que ele bata a cabeça.

OCTAVIANUS

24. Pegue uma casca de banana. Observe um homem com um item brilhante na mão e siga-o para encontrar uma porta infestada de abelhas. Para afastá-las, coloque a casca de banana próxima dos insetos (aperte →), espere o romano escorregar e o mel vai cair no chão - essa é a brecha para abrir a porta. Siga reto, entre na taverna e, após ver a cena, abaixe-se e vá na mesa em frente. Passe pelo lado direito da mesa dos três senadores, entre na baia em que há um beberão e espere a garçonete sair para seguir à direita.



AGRIPPA

25. Fale com o gladiador ao seu lado e escolha a segunda opção para destravar o nível Average nas batalhas da Underground Arena. Saia, siga pelo corredor de celas, vá até a casa de Sextus e fale com ele.

OCTAVIANUS

26. Desça pelas escadas e siga reto até encontrar uma casa à esquerda. Entre e pegue uma casca de banana. Saia, vire à esquerda e deixe a casca perto da esquina. Esconda-se dentro de uma caixa e assobie para que o guarda venha verificar o barulho e escorregue. Pegue a roupa dele e arraste seu corpo para dentro da casa. Pegue a casca, coloque no meio da rua e assobie novamente para que o segundo soldado caia na armadilha. Esconda o corpo e, no terceiro, pegue a casca e deixe na trajetória do alvo quando ele estiver de costas, assim, ele também cairá. Pegue o capacete.

27. Gold Fortune Coin: pegue a casca de banana e coloque-a um pouco mais à frente, antes da esquina. Assobie e corra para uma caixa do lado direito, então espere um deles cair e esconda o guarda. Pegue uma jarra do lado direito, ande com o **L1** e **R1** apertado para escondê-la e fale com o soldado que protege o portão. Responda com a terceira opção (...) e fique sempre olhando pra ele. Vá se afastando e espere ele dizer "Wait", então vá para uma das entradas da esquerda e ele irá retornar ao seu posto. Volte, acerte-o na cabeça e pegue a moeda.



CHEFE: ARCANAS

28. Arma recomendada: Spear. Vá até as catapultas, abasteça-as com pedras e atire nos pilares em que Arcanas está posicionado. Cuidado com as flechas de fogo que ela lança e nunca fique parado na arena, pois os urubus vão jogar muitas coisas em você. Se não existirem mais pedras e você não tiver destruído muitas vigas, espere que um dos pássaros jogue-a na arena ou use uma arma como a Mace para quebrá-las. Continue e, após destruir todos os pilares, Arcanas começará a lutar francamente, então acerte-a com a Spear, já que essa arma tem bom alcance e deixa Agrippa com uma boa velocidade. Não se preocupe com Claudia. Após a luta, vá até o campo de treinamento e fale com Claudia.

Capítulo 3 Wrath of the Gods

OCTAVIANUS

29. Siga para o Fórum, fale com o soldado da esquerda, saia do local e vá para Antonius Estate. Pegue uma maçã no chão, siga na direção do guarda, jogue a fruta nele e saia correndo para a rua de onde você veio. Entre no portão desguarnecido e continue pela rua. Vá para o casarão, vire à direita, tome cuidado com o guarda e siga pelo caminho de paralelepípedos. Entre pela porta, suba na parede - nas tábuas de



madeira - e fique em pé para subir na plataforma mais alta e desça por um pequeno buraco à esquerda. Entre na porta atrás do armário, suba pela escada logo à direita e pule as caixas. Siga para esquerda, abra a porta na outra ponta do corredor, desça pela escada (cuidado com o soldado) e entre na porta da direita.

30. Espere o primeiro guarda ficar perto da porta e suba na estrutura de gesso na quina do corredor. Fique de olho nos dois guardas por meio do seu mapa e desça quando os dois estiverem de costas. Siga em frente, vire à esquerda para subir em mais uma estrutura de gesso e siga por trás das colunas. Prossiga pela porta ao lado, siga a moça até achar uma caixa e esconda-se atrás dela. Espere outra mulher passar, entre na área de serviço, pegue a jarra e bata no senador para roubar a toga dele.

31. Gold Fortune Coin: saia do Bath e entre novamente para que outra jarra surja na área de serviço. Pegue-a, ande com **L1** e **R1** e esconda-se dentro do jarro até que as mulheres continuem seu trajeto. Vá em direção ao guarda à esquerda, acerte-o com um golpe e pegue a moeda de ouro. Fuja rapidamente. Siga pela porta da direita (se o guarda do corredor lhe perguntar algo, responda com a primeira opção), continue em frente e entre na porta que outro soldado vigia. Para pegar as moedas de prata que estão dentro da casa (seis no total), pegue um sapo perto de pequenos arbustos, siga o caminho das pilastras da direita e arremesse o batráquio dentro da casa para espantar a galera e abrir caminho para coletar a grana.

AGRIPPA

32. Entre na sala de Sextus e fale com ele para abrir uma categoria no Underground Arena, a Advanced, e iniciar as corridas de bigas.

OCTAVIANUS

33. Suba pelas escadas, vire à direita e entre no corredor à esquerda. Espere a moça entrar e sair da sala para pegar a roupa de servente e a jarra que ela deixou na mesa. Siga-a e, em vez de entrar pela porta, siga reto e entre pela porta do final do corredor para coletar a Bandanna.

34. Gold Fortune Coin: dê um golpe no guarda que está de costas, pegue outro jarro na mesa e ultrapasse os dois soldados. Entre no corredor e esconda-se no meio das pilastras. Assobie para atrair um deles e

acerte-o. Arraste seu corpo para a área lateral, pegue outra jarra na sala em que você se disfarçou de mulher e espere a moça passar. Converse com o guarda e golpeie-o.

35. Entre pela porta e, depois da cena, siga Maecenas e não deixe que ele perceba. Espere até que um senador entre na sala (pegue as Silver Fortune Coin rapidamente) e siga até a primeira cutscene. Uma moça virá em sua direção, entre na sala mais próxima e espere ela passar para correr em direção a Maecenas. Entre no grande pote para que ele não o veja e continue. Quando rolar a quarta conversa em uma saleta, pegue a Toga do lado direito e siga Maecenas.



CHEFE - NARCLASTESE

36. Esqueça a corrida: você deve acabar com Narclastese. Fique na cola dele, desvie de todos os explosivos que ele lança; avance e acerte alguns golpes ao mesmo tempo em que tenta fechá-lo na curva. No caminho, pegue um Trident e desacelere para atacá-lo. Tome muito cuidado para não bater as rodas de sua biga no veículo do inimigo, pois se uma das rodas for destruída é Game Over. Acerte-o de uma boa distância até que a batalha acabe. No centro de treinamento de Sextus, vá até a casa dele.



OCTAVIANUS

37. Gold Fortune Coin: vá para o Fórum, fale com o soldado à esquerda e responda com a segunda opção as duas perguntas. No Senado, fale com o guarda na esquerda e responda "I've been sent by Marius". Entre, espere o guarda virar de costas e avance até encontrar um caminho na esquerda para continuar. Quando o guarda central ficar de costas, vá pela esquerda e esconda-se atrás das árvores e caixas. Pegue uma pedra no chão e jogue em frente ao soldado (não nele).

38. Entre pela porta protegida, pule a cerca da direita, espere o guarda



passar e vá para frente (local onde estão três senadores); fique de olho no segundo guarda e, quando ele ficar de costas, siga-o e vá pela entrada da esquerda. Saia quando o inimigo tomar a direção contrária e vá com cuidado para à esquerda. Pegue uma pedra e esquive atrás dos pilares até chegar ao pilar mais próximo do último guarda. Jogue a pedra na frente dele, espere ele checar e corra para o portão.

AGRIPPA

39. Fale com Sextus para abrir a categoria Expert no Underground Arena e prosseguir os combates.

OCTAVIANUS

40. Espere que os guardas retornem aos seus postos, siga pelo corredor e entre na janela da direita. Fique atento aos movimentos do soldado que faz vigia. Quando ele estiver de costas, siga-o e esconda-se no segundo banco da direita. Assim que ele der meia volta, prossiga pela porta adiante e espere a empregada virar de costas para segui-la até o final da sala para pegar uma Maid's Dress e um Wine flask. Siga pelo lado, volte todo o caminho e prossiga pelo local com dois soldados. Vá sem correr até o final do corredor e pegue a chave na mesa. Volte, vire à esquerda no jardim e entre na primeira porta à esquerda. Acerte o soldado de costas, use **[]** na parede para ultrapassar a passagem apertada. Suba nas caixas, equilibre-se na beirada e abaixe-se com **L2**.

41. Gold Fortune Coin: volte à sala com a serviçal, pegue um Jug e acerte-a pelas costas. Pegue outra jarra, vá em direção ao guarda da direita, esconda-se atrás do banco e espere ele ficar de costas para nocauteá-lo. Pegue outra jarra,



acerte o guarda no corredor principal e esconda-o na sala ao lado. Volte à sala com os potes e pegue o Olive Oil Jug. Dirija-se à sala com os dois guardas, derrube o soldado que está em pé e espere o outro vir correndo em sua direção para que ele escorregue no azeite.

CHEFE - ASKARI

42. Desvie da corrida do elefante e acerte-o nas patas – tome cuidado com as flechas que Askari lança de cima do paquiderme. Foque em uma das pernas do elefante até quebrar a armadura que a envolve, assim ele perderá mais energia com os próximos ataques e cairá no chão. Após o elefante padecer, Askari virá lutar mano a mano. Deixe que ele execute sua sequência de golpes até ficar tonto, então carregue seu golpe e acerte o nanico.

OCTAVIANUS

43. Passe pela ponte, entre no templo para pegar moedas. Volte à entrada.

AGRIPPA

44. Vá até a casa de Sextus.



Capítulo 4 Restoration to Glory

OCTAVIANUS

45. Vá para Antonius' Estate, pegue a maçã e jogue-a no cavalo: proteja-se ao lado da carroça. O cavalo vai se chocar com os guardas, pegue a roupa de um deles e entre na casa de Antonius. Vire à direita e entre pela primeira porta do corredor. Após o papo, encoste-se na parede e dê a volta para encontrar outra sala. Pegue uma jarra na mesa, assobie, esconda-se no vaso e acerte o guarda pelas costas.

46. Gold Fortune Coin: repita o processo anterior para pegar um capacete e a moeda.

47. Pegue um pote de mel na cozinha e vá até a sala à frente com os itens atrás de você (L1 + R1). Acerte um deles pelas costas e afaste-se um pouco, mas continue na direção do mel para que os guardas escorreguem. Se alguém não cair, use a mesma tática usada para pegar a moeda de ouro a seguir.

48. Gold Fortune Coin: pegue o item

Flour e uma jarra na cozinha. Vá até o último guarda que faz a segurança da porta, use o Flour (■) e ataque-o para pegar a moeda. Entre pela porta, vire à esquerda e pegue a corda e o rato. Estrangule o soldado e vá até o próximo guarda e empregada. Solte o rato (→), siga o guarda e, quando a empregada correr, estrangule-o e pegue a Basement Key.



49. Gold Fortune Coin: pegue o Olive Oil Pot. Acerte o guarda do meio e os outros inimigos vão escorregar no azeite. Pegue os itens dentro do cômodo e prossiga. Ande entre os guardas, vire à esquerda e entre pela porta no final do corredor. Siga pela porta da direita, não vá pela rota mais óbvia. Dê meia volta, use ▲ □ na parede, pegue a tocha no chão, quebre os depósitos de ossos do corredor. Volte e siga em frente. Entre pela porta ao lado do tigre solitário e não corra (segure L1). Quebre a caixa para pegar uma chave, saia com a tocha em direção ao tigre e vá em direção à escada. Use a Vault Key e pegue as escrituras de Caesar na mesa.



AGRIPPA

50. Após a cena, vá até o centro de treinamento e fale com o guarda em frente ao portão.

OCTAVIANUS

CHEFE - BANDITS

51. Pegue uma tocha e aproxime-se dos grandalhões. Esquive e acerte-os com fogo. Quando arremessarem as armas, desvie dos golpes e ataque pela última vez para que eles se joguem no mar. Entre no templo.

CHEFE - DECIUS

52. Rodeie o inimigo e não o perca de vista para escapar dos golpes rasantes e contra-ataque com o combo ■, ✖, ✖. Saia de perto dele, peça Salvos para ganhar uma Halberd. Repita o processo até quebrar alguma parte da arma e ele se render momentaneamente. Quando a luta reiniciar, siga a mesma postura do primeiro round, mas

fique próximo das paredes para que o inimigo prenda suas garras nela e possibilite o ataque – essa tática também serve para quebrar as estátuas que guardam novas armas.

CHEFE - ANTONIUS

53. Essa luta é parecida com a anterior, só que o novo inimigo tem um alcance maior. Fique em uma distância segura e aguarde que Antonius dê um golpe em falso, então ataque e volte à defensiva, sempre rodeando o adversário. Não fique próximo à parede para evitar golpes mais elaborados. Após alguns ataques, a espada dele quebrará e ele irá pegar a melhor arma que estiver na arena, portanto, corra para pegá-la antes. Seja cauteloso, pois se perder terá que encarar Decius.

CITY IN FLAMES

54. Quebre a porta da direita e mate o arqueiro. Pegue o arco-e-flecha, saia novamente à rua e acerte dois inimigos no alto das casas. Quebre outra porta à direita, siga em frente e quebre as caixas. Pegue a Grand Mace e o pedaço de carne, depois suba a escadaria.

CHEFES - GEDO & ZEDO

55. Use os canteiros de plantas para se proteger dos ataques e quando estiver cara a cara com algum dos dois, primeiro, defenda os golpes e depois ataque. Aqui não há plateia, então, quando sua arma quebrar, você deve esperar que Claudia traga outra pra você. Quando Gedo ou Zedo subirem nas casas, afaste-se e volte a contra-atacar. Proteja Claudia.

PORT OF OSTIA

56. Quebre a caixa e pegue um Meat. Prossiga e mate mais três soldados. Quebre caixas, pegue a arma de sua preferência e um capacete e escudo com os mortos e desça pelo buraco no chão. Acabe com os Bandits que você enfrentou com Octavianus. Quebre dois troncos de árvore, abra a porta e prossiga. Quebre as caixas, suba pela escada e enfrente dois grandalhões. Destrua duas caixas maiores ao final para pegar armas poderosas. Siga para a direita, acabe com dois piratas e suba no barco.

CHEFE - SEXTUS

57. Mais uma luta um contra um. Use o mesmo sistema de batalha usado



contra Decius e Antonius (rodeie seu adversário, espere ele atacar e então contra-ataque com combo simples) e você não terá muitos problemas. O cenário contém muitas caixas e se você estiver precisando de uma nova arma ou de itens que encham sua energia, basta quebrá-las.



BATTLEFIELD AT SEA

58. Desça pelas escadas, acabe com os inimigos e quebre as caixas para pegar alguma arma. Continue em frente, bata na escotilha para que a ponte desça e continue pela grade na outra embarcação. Entre pela porta da direita, desça pelas escadas, dê a volta na sala para não encoste-se no fogo e siga em frente pelo corredor. Acione as escotilhas para descer as pontes e acabe com os adversários até encontrar com Antonius.

Batalha Final - Antonius

59. Circule-o e aguarde até que ele dê uma sequência de golpes ou um ataque solitário, então ataque com um combo simples (✖, ✖, ✖, ou ■, ✖, ✖, ✖) e espere que ele repita o movimento anterior. Muitas vezes será necessário defender-se, já que a arena é pequena e os golpes de Antonius são bem abrangentes: se ele gritar "I'm ready for you", corra para a beirada do barco, pois esse golpe é indefensável. Quando a sua arma quebrar, faça com que o oponente destrua as estátuas no cenário ou quebre as caixas.



60. Antonius irá subir no topo da embarcação e flechas de fogo serão jogadas em você: fique sempre em movimento para não ser acertado e tome cuidado para não andar sobre o fogo e com o golpe de Antonius. Quando você deixá-lo na barra laranja, o ditador dará algumas risadas e ficará enfurecido, com uma sombra vermelha; corra até que o status passe e volte a atacá-lo normalmente. Quando ele estiver a dois golpes da morte, Antonius ficará mais forte até que você o mate, então espere ele dar algum golpe e ataque-o rapidamente. ■



BOOMERANG GAMES

Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master



Wii



PLAYSTATION 3



XBOX360



Promoção Playstation 2 Slim

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



NINTENDO DS



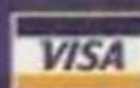
www.boomeranggames.com.br

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

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

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

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



Enviamos para todo Brasil

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2

Xbox 360



PlayStation 3

Nintendo Wii



PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

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

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

F O R C E R E C O N

ACTIVISION

glu

O LANÇAMENTO
MAIS ESPERADO DO ANO
AGORA NO SEU
CELULAR!



ENVIE COD
PRA 250

NEXTEL

ENVIE COD
PRA 616



ENVIE COD
PRA 880



Você, sem fronteiras.

ACESSE O
PORTAL WAP

vivo

ENVIE COD
PRA 250