Nº 133 • Ano 12 • Brasil R$ 7,90
Europa € 2,50 • Fevereiro 2010

PlayStation

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para PS3, PS2, PSP e Wii

EDITORA EUROPA

Dead Rising 2

Guia para sobreviver ao apocalipse zumbi que virá

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO
11 ANOS
Comemore com a gente e concorra a dois PS3 e 12 lançamentos em 12 meses

Corinthians do centenário

Habilite o Timão no seu PES2010 e aprenda a jogar com um time invencível

DETONADO PS3

BAYONETTA

Conheça os segredos dessa trama de bruxaria e complete 100%

- Habilite o Capítulo Perdido
- 50 Umbra Crows
- 39 Broken Witch Heart
- 21 Alfheim
- 16 Broken Moon Pearl
- 9 Angels Hymns LP
- Roupas e Armas Secretas

PS2 DETONADO PSP

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES



A melhor série de terror do mundo volta ao PlayStation 2 em um incrível lançamento

- 100% dos Itens Especiais
- Roteiro com a trama inclusa
- 5 Finais Secretos
- 13 OVNIs

ISSN 1516-6260



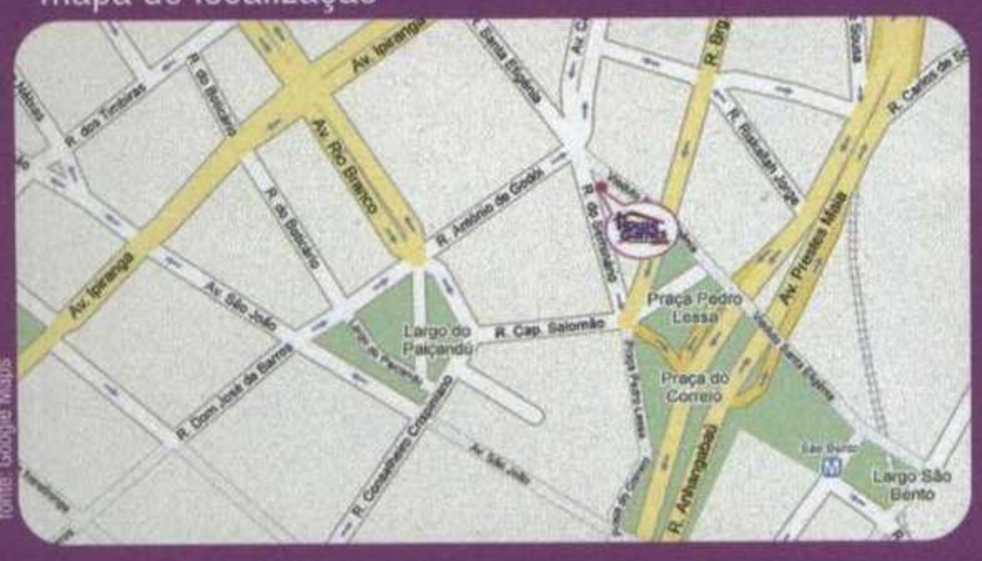
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

Afie suas garras e prepare-se para navega

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



mapa de localização







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

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

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

Aceitamos os cartões

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Diners Club International Hipercard

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



na nova loja online da House Games.

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

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.





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

House Games online

Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

www.NaçãoDesign.com.br



PROMOÇÃO 1. O QUE ESSE PALHAÇO ESTÁ QUERENDO?

Invente uma frase para preencher o balão de diálogo do palhaço e outra para o garoto. O texto mais criativo e engraçado vai ganhar um PlayStation 3 e 12 jogos ao longo de um ano. É **OBRIGATÓRIO** visitar o site do GameBlog (www.gameblog.com.br) para ler as regras do regulamento de participação, preencher o cupom e enviar as suas frases.



12 JOGOS EM 12 MESES

Aniversário 11 anos de D&T

Faça a festa com a gente e aproveite para concorrer a videogames e jogos



PROMOÇÃO 2. GAROTA PLAY

A Dicas & Truques para PlayStation está em busca de um novo talento para estampar as páginas da seção Garota Play. É uma promoção para as nossas amadas leitoras, namoradas dos leitores, irmãs... enfim, qualquer gata que queira concorrer a um PlayStation 3, um ensaio fotográfico digital e ainda brilhar como Garota Play do mês de Maio, edição #136.

Para participar, é **OBRIGATÓRIO** visitar o GameBlog (www.gameblog.com.br) e ler com atenção as regras do regulamento. Após isso, basta enviar as fotos para playstation@europanet.com.br com o assunto "Promoção Garota Play".



1 PS3

1 Ensaio Fotográfico Digital

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engoooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

HABBO®
habbo.com.br/playstation

EDITORIAL

EDIÇÃO 133 • FEVEREIRO DE 2010

Feliz Aniversário!

E aqui estamos nós, juntos, comemorando mais uma temporada de **Dicas & Truques para PlayStation**. Já são 11 anos dividindo a expectativa pelas grandes promessas das produtoras, vivendo juntos os testes dos videogames, portáteis e jogos lançados pela família PlayStation. Isso sem falar na quantidade de jogos que já detonamos juntos, nós aqui e você aí, separados apenas por alguns dias e ligados por essa coisa fantástica que é uma revista. Em suma, nós vivemos juntos a década que já é considerada "a melhor da história dos videogames". Não acho exagero dizer que essa relação é coisa de amigos. É só contar quantos amigos quantos brothers (e sisters) estão ao seu lado há 11 anos e você verá que a D&T facilmente estará no seu top 5.

Seguindo essa linha de pensamento, decidimos que, para os próximos 11 anos, queremos nos aproximar ainda mais de você. Fazer a revista cada vez mais do seu jeito, usar os canais atuais (Twitter, GameBlog) para conversar ainda mais de perto, dinamizar o processo de evolução da revista. Afinal, com a praticidade da comunicação moderna, podemos nos unir para fazer com que os 11 anos de mudanças da revista possam acontecer em muito menos tempo daqui para frente. Afinal, o que nós gostamos é de, assim comos os games, evoluir.

O importante é continuar jogando juntos.

Feliz aniversário!

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

SISTEMA DE AVALIAÇÕES

A **Dicas & Truques para PlayStation** usa dois métodos para alcançar as notas mais justas para os lançamentos: avaliação técnica e avaliação de gênero. Enquanto a avaliação técnica julga aspectos comuns em todos os jogos e os alicerces de uma boa produção e programação, a avaliação de gênero busca classificar apenas os aspectos mais importantes para cada estilo de jogo.

A avaliação técnica é vital para o jogador mais exigente, que vê o jogo não só como diversão, mas como um produto que deve satisfazê-lo de maneira plena e agregar novos conceitos para evoluir a indústria.

Por outro lado, a avaliação de gênero busca apontar as características que mais importam para quem é fã de determinados estilos. Muitas vezes, um jogo pode agradar mais e alcançar grande s vendas por atingir as exigências do jogador "fã" do que por méritos técnicos.

A **D&T** também oferece uma classificação para Previews, que especula (com base em pesquisas e testes preliminares) quais são as chances (de acordo com a nossa opinião) de um futuro lançamento dar certo.

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Mais conteúdo à saga
- ↑ Nova jogabilidade e elementos inéditos
- ↑ Multiplayer cooperativo divertido

- ↓ Personagens superficiais
- ↓ Ricochetear balas

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

100%

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★☆☆
	Acabamento	★★★☆☆
	Dificuldade	★★★☆☆
GÊNERO	Navegação	★★★☆☆
	Unidades	★★★☆☆
	Fluxo de jogo	★★★☆☆
	Acessibilidade	★★★☆☆
	Multiplayer	★★★☆☆

NOTA **9,5**

PlayStation
Dicas & Truques para
EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

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

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Eliane Pereira
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Filipe Dal Gallo,Gilsomar Livramento, Makotron, Vitor Trito, Vinícius Lima e Nelson Alves Jr.

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

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas
Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

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

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

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente)
Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e eventos
Aida Lima (Coordenadora) e Beth Macedo

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

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

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

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
suporte@europanet.com.br

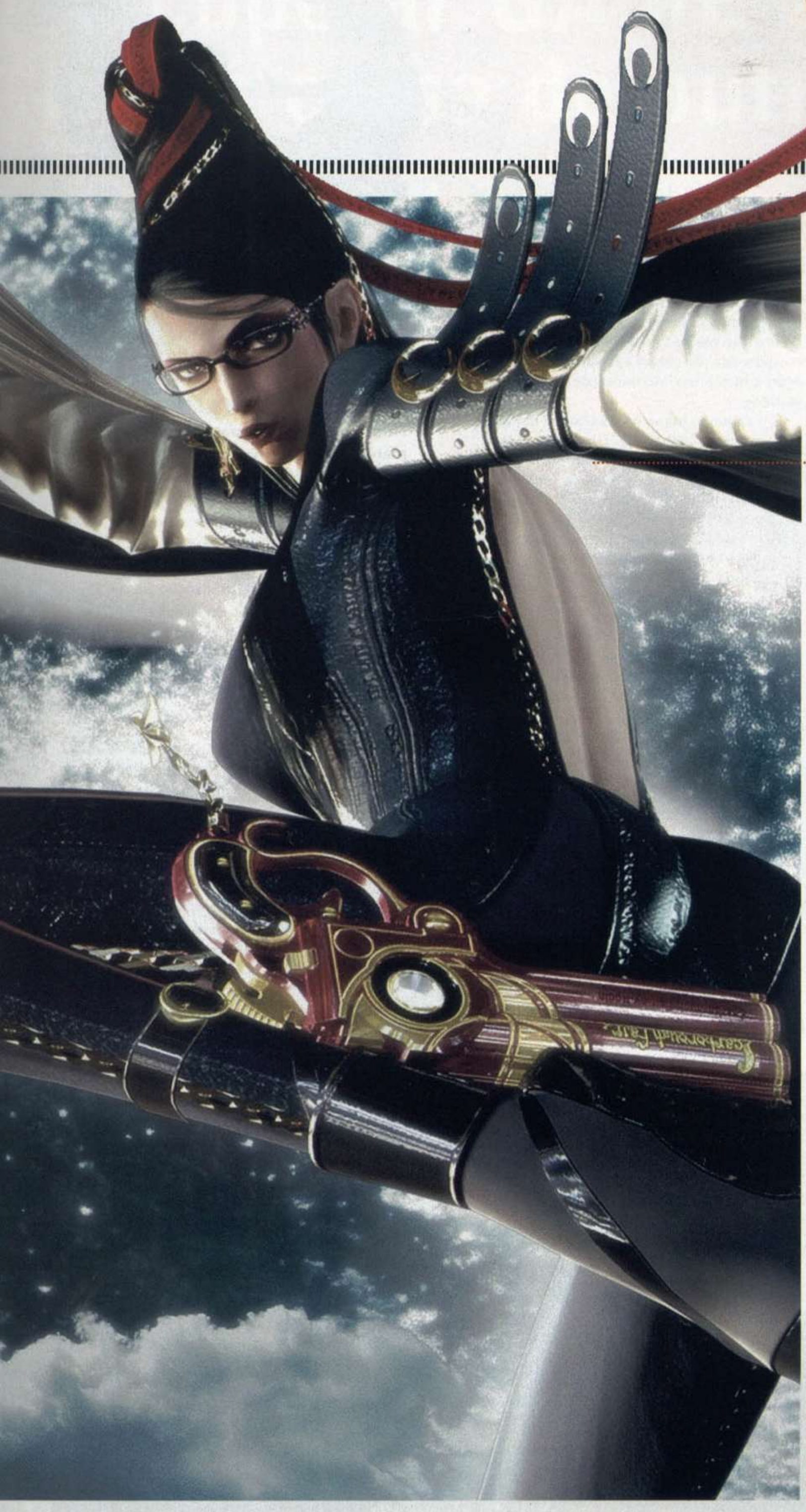
A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Impressão: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

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



ÍNDICE

GERAL

104 Dicas
86 Estádio Virtual
8 Cartas
58 Garota Play
14 News
4 Promoção
90 Spoiler - Brütal Legend
96 Troféus

DETONADOS

42 Bayonetta
62 Silent Hill: Shattered Memories

PREVIEWS

26 Alien vs Predator 2
24 BattleField Bad Company 2
32 Dante´s Inferno
26 Dead 2 Rights: Retribution
34 EA MMA
32 God of War III
34 Gran Turismo 5
34 Lost Planet 2
20 MAG
33 Medal of Honor
32 Super Street Fighter IV

ESPECIAIS

38 Dead Rising 2

REVIEWS

76 Army of Two The 40th Day
84 Braid
82 Guitar Hero: Van Halen
80 James Cameron's Avatar: The Game
85 Matt Hazard: Blood Bath and Beyond
85 Puzzlegeddon
78 Tony Hawk Ride

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

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

PUBLICIDADE
Fone (11) 3038-5098
Fax (11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

ATENDIMENTO (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Fax (11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

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

CARTAS

A OPINIÃO DE UM PAI

Essa mensagem é para fazer um desabafo. Tenho 37 anos e nunca gostei de vídeo games, mesmo quando era criança, e meus irmãos se esbaldavam com seu Atari, eu não tinha interesse em diversões eletrônicas.

O tempo passou, meus irmãos mais novos ainda gostam de games e apesar das tentativas deles, e dos meus filhos, o meu gosto não mudou. Acho alguns jogos muito bonitos e bem feitos e me impressiono com as novas tecnologias criadas, mas mesmo assim, não tenho interesse em jogar. Há algumas semanas, eu estava em casa e percebi que um programa de auditório traria um "polêmico debate sobre games", decidi assistir e fiquei horrorizado com o que vi.

Não porque o debate mostrava uma faceta ruim dos jogadores, mas pelo seu puro sensacionalismo. O apresentador do programa e seus convidados trataram osjogadores como se fossem viciados em drogas, pessoas que não estariam sintonizadas com a realidade e os games como algo pior que todo o crime do país.

Mesmo não gostando de vídeo games, o programa me revoltou, pois meus irmãos e meus filhos foram estigmatizados por este tipo de desinformação inúmeras vezes.

Nenhum deles é, nem nunca foi violento. Na escola, eu salvava meus irmãos, pois eles sempre apanhavam de outras crianças em brigas.

Em primeiro lugar, os jovens e as crianças sabem distinguir a realidade da fantasia. Não é porque um garoto de dez anos joga um game de tiro que ele se transformará em um matador frio. Eu cresci assistindo filmes de ação e nunca me interessei por armas de verdade.

Em segundo lugar, os pais têm a obrigação de ver o que os filhos estão jogando. É fácil responsabilizar um jogo violento pelo comportamento problemático de uma criança, mas os pais deveriam estar atentos para o que o filho estava jogando em primeiro lugar.

Como pai, acho uma enorme hipocrisia da sociedade atacar os games. Em uma sociedade violenta como a nossa, muitas vezes é melhor ter os filhos em casa, onde sabemos que estão seguros, do que brincando na rua, onde sabe-se lá o que pode acontecer. Sei que a revista de vocês atinge muitas pessoas e espero que outros pais vejam minha carta e repensem suas opiniões.

Ernesto Quirino Pontes

Entendemos que os games são o "bicho papão" da atualidade, assim como rádio, televisão e cinema foram os das suas. Toda nova tecnologia causa este tipo de reação nas gerações mais antigas que não a compreendem diretamente e os temores desaparecem conforme uma geração suplanta a anterior.

Entendemos também que os pais devem se preocupar com seus filhos e que este medo dos games é muitas vezes a forma de demonstrar tal cuidado.

Mas também acreditamos que os pais devem escolher direito com o que devem se preocupar e, francamente, achamos que o senhor tem um julgamento muito sábio.

Agradecemos a sua carta e esperamos que outros pais a leiam e mirem-se em seu exemplo.

CARTA DO MÊS



ATUALIZANDO A PELOTA

Para começar, quero parabenizá-los pelas matérias sensacionais sobre *Assassins Creed 2*, *Tekken 6*, *Modern Warfare 2* e *Demon's Souls*, pelos previews de *Super Street Fighter IV* e *Final Fantasy XIII* e pelo Spoiler sensacional de *Resident Evil 5*.

Gostaria de pedir, se fosse possível, o lançamento de uma atualização para *PES 2010*, com os 20 times do Brasileirão e os 18 clubes Ingleses que faltam no jogo (se pudessem dar uma atenção especial ao São Paulo, eu ficaria muito grato!

Alex Martins

Agradecemos os elogios, meu querido! Faz com que as noites que passamos em claro, sem água, sem bisnaguinhas e sendo chicoteados pelo Humberto valham a pena. Se a atualização que você pediu for requisitada por bastante gente, tenha certeza de que a lançaremos. Por enquanto, aproveite a próxima atualização que colocaremos no ar, com algumas seleções que participarão da próxima Copa do Mundo e o Time Centenário do Corinthians. Bom... pelo menos você pode praticar contra o Corinthians até ter a versão do São Paulo que tanto deseja em mãos, não é verdade?

SNAKE NA TELONA

Tudo bem, galera? Em uma edição passada vocês falaram a respeito de um filme de *Metal Gear Solid*, mas nenhuma outra notícia foi divulgada. Por acaso o filme já foi lançado?

Gabriel Marinho Fernandes

Recentemente, o produtor Michael de Luca (que também produziu Blade II e Motoqueiro Fantasma) declarou ao site Collider que "não há muita boa vontade de certas pessoas para que o filme seja realizado". Em outras palavras, a Konami (dona do game) e os estúdios de Hollywood não devem ter chegado a um acordo favorável sobre como o filme deveria ser e aparentemente, ele não mais será produzido.



UNCHARTED NUNCA É DEMAIS

Parabéns pelo excelente detonado de *Uncharted 2*. Há a possibilidade de vocês fazerem também um guia com as melhores configurações para partidas no Multiplayer?
Como posso utilizar os itens liberados?

João Carlos de Oliveira



Agradecemos os elogios, meu nobre! Nos esforçamos pra agradar! Se bastante gente pedir um guia para as configurações do Multiplayer, pode ficar tranquilo que o faremos. Quanto aos itens, no menu inicial escolha a opção "Bonus", em seguida "Store" e divirta-se.

PIOR CARTA DO MÊS: mas sempre pode piorar...

Galera , eu estava pensando em uma coisa. Depois que terminam um Detonado, vocês não precisam mais dos games, certo?

Então, tem como vocês me mandarem os jogos que não querem mais? Tipo *Brütal Legend*, *Batman Arkham Asylum* e *Uncharted 2*? É que eu quero jogar, mas no momento não posso comprar. Obrigadão!

Pedro Hernandez

Depois dessa eu vou pra casa, viu...

Recuperar GAME arranhado não é coisa de outro planeta

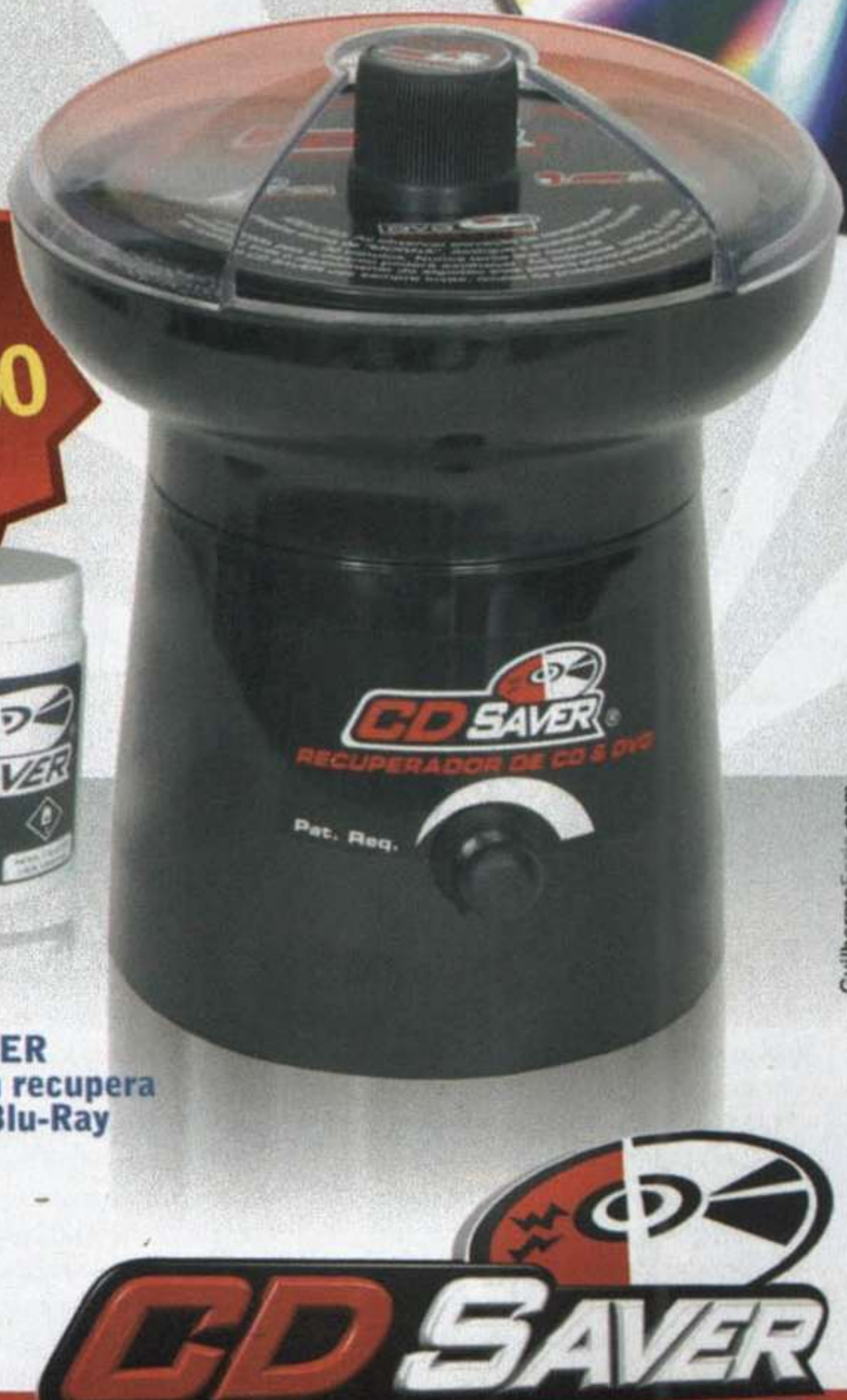


Recupere seus jogos, filmes, músicas e dados em mídias arranhadas de forma fácil e rápida com CD Saver, o recuperador de CD e DVD mais vendido do Brasil.



Oferta Especial
R$199,00
por tempo limitado





GuilhermeFaria.com



CD SAVER
também recupera discos Blu-Ray

Pague com:

VISA MasterCard Boleto

CD SAVER
RECUPERADOR DE CD & DVD

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

Revenda autorizada CD SAVER:

SCORPION HOME VIDEO
TEL. (21)2280-4693 / (21) 2573-2580
RIO DE JANEIRO - RJ

VÍDEO 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 JENEIRO - RJ

KRIS GAMES
TE. (21)2224-2376 / (21) 8525-8024
RIO DE JENEIRO - RJ

FIRST DVD
TEL. (24) 2452-3798
VALENÇA - RJ

TOP GOLD LTDA
TEL. (21) 2745-5878 / 9977-4262
CACHOEIRAS DE MACACU-RJ

FOTO CÉLIO VÍDEO E LOCADORA MACHADO
TEL. (22)3841-2044
NATIVIDADE - RJ

A PODEROSA CENTER VIDEO
TEL. (11) 2682-0654 / 2684-4479
SÃO PAULO - SP

VISOCOPY VÍDEO 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

VÍDEO GLOBO DISTRIBUIDORA
TEL. (47) 3349-9294
ITAJAÍ - SC

VANDOIR ROYER-ME
TEL. (47) 3275-0121
JARAGUÁ 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 VÍDEO
TEL.(81) 3471-4699 / 3471-9206
RECIFE - PE

SERGIO LUIZ SCHNEIDER ME
TEL . (51) 3527-9027
NOVO HAMBURGO - RS

CENTER VÍDEO
TEL. (51) 3717-1827
SANTA CRUZ DO SUL - RS

DYELL VIDEO ACESSORIOS (TELMO)
TEL./FAX. (51) 3212-7908 / (51) 3211-5057
PORTO ALEGRE - RS

VÍDEO LOCADORA MALIBU
TEL.(51)3523-1272
PAROBÉ-RS

VIP'S VÍDEO 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
Crateús- CE

CINE VÍDEO
TEL. (75) 3221-9689 / (75) 9134-2026
FEIRA DE SANTANA – BA

BARATO DVD'S
TEL. (61) 8417-7622 ; (62)9223.0331
BRASÍLIA - 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
Goiania- 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!

TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

FIFA WORLD

VISITE NOSSAS LOJAS

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

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

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

EM BREVE
LOJA SÂO VICENTE
AGUARDEM!

SOU
AFR

FAST C

TUDO EM GAM

FAST CENTER APOIANDO

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE

UMA CAMISETA EXCLUSIVA!

D CUP 2010

TH
ICA

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL

WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

CONFIRA!

TER

MES PRA VOCÊ!

BRASIL RUMO AO HEXA!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

TUDO EM ATÉ 10X FIXAS

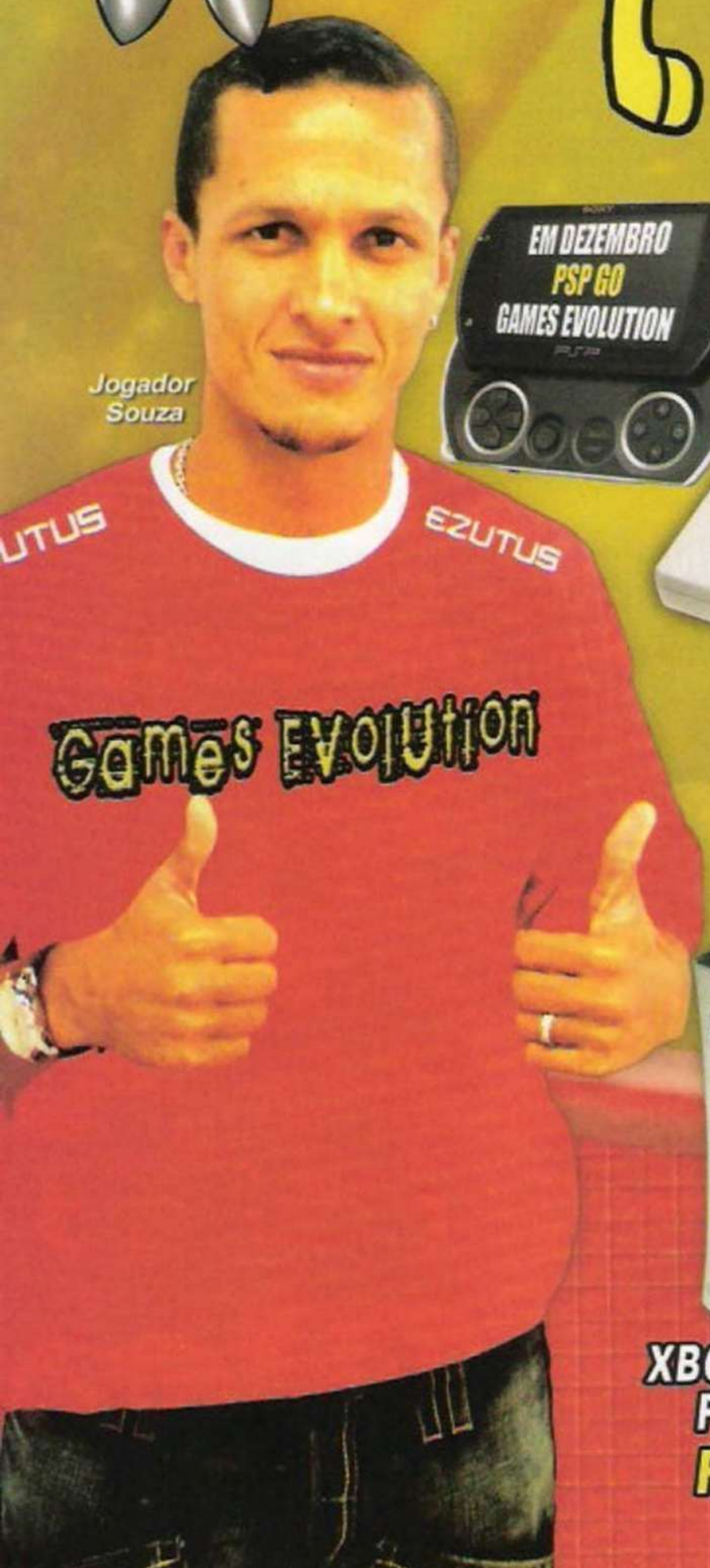
Games

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

ENTREGA GRÁTIS EM
TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937





Jogador
Souza





NINTENDO DSI
R$ 799,00



NINTENDO DS
R$ 549,00



60GB

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00



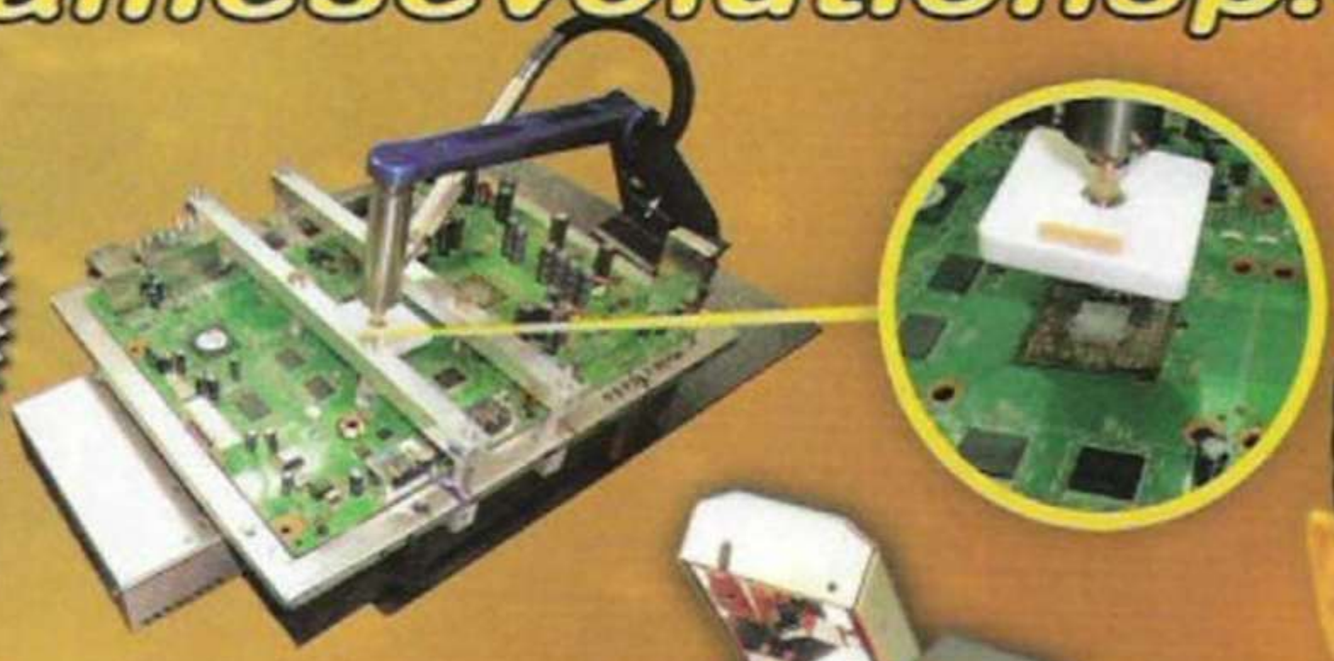
PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

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

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES







SONY PSP 3000
R$ 699,00

3 CONSERTO Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL



Sampa da Banda
Sampa Crew



NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00



PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00



É difícil entender porque filmes como *Jogos Mortais* podem sair aos quilos e jogos atraem tanta comoção política







A volta da censura?

Projeto polêmico do senador de Rondônia pretende vetar comercialização de jogos considerados violentos em todo o Brasil

Se você é um dos admiradores de jogos como *God of War* e *GTA*, pode começar a se preocupar. O projeto de lei 170/06, assinado pelo senador Valdir Raupp, do PMDB de Rondônia, pretende classificar como crime distribuir, fabricar ou importar jogos ofensivos "aos costumes e às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos".

Segundo o senador, "alguns jogos têm passado de brincadeiras de mau gosto, sendo arsenal de propaganda e doutrinação contra determinadas culturas" e "(o projeto) busca proteger o princípio da igualdade – para muitos o maior dos princípios constitucionais – com a caracterização dessas condutas (citadas acima) como crime, mediante previsão em lei".

Em teoria, jogos com qualquer tipo de conteúdo podem ser simplesmente proibidos, desde games de luta como *Street Fighter IV*, até *God of War III*, por serem considerados violentos demais.

O projeto de lei já foi aprovado pela Comissão de Educação do Senado e agora segue para a Comissão de Constituição e Justiça para nova votação. Se for aprovado, o projeto vai alterar a Lei 7716/89, equiparando os jogos classificados nesta categoria como crime de preconceito, previsto no artigo 20 da lei e estipulando a pena de um a três anos de reclusão.

A Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) divulgou uma carta aberta em que se declara completamente contrária ao referido projeto. Na carta, ela aponta, de maneira muito pertinente, as principais falhas do projeto. Dentre elas, ignorar o jogo como um meio de criação artística, tratando o de forma diferente de outras mídias como, por exemplo, filmes, livros, músicas e televisão. Além disso, a associação destaca que os games comercializados por aqui já sofreram classificação competente pelo Ministério da Justiça, sem falar que tal lei vai contribuir para o aumento da pirataria no país.

A *Dicas & Truques para PlayStation* concorda com a posição da Abragames e acha que o sistema de classificação do Ministério da Justiça é suficiente para atentar sobre o conteúdo do jogo. Cabe a cada jogador ou aos seus responsáveis a tarefa de escolher o que desejam ou não jogar.

Enquanto isso, um projeto de lei criado pelo deputado Carlito Merss, que pretendia estender os benefícios da Lei de Informática ao setor de jogos eletrônicos, está parado.

Na prática isso ajudaria os games a se tornarem mais acessíveis, graças aos incentivos fiscais oferecidos por esse projeto de lei.

Infelizmente tudo está parado na Comissão de Finanças e Tributação (CFT) há mais de um ano, sem previsão de um parecer.









Para superar *Modern Warfare* não basta apenas fazer melhor, mas investir em uma poderosa campanha publicitária

Electronic Arts quer guerra

Produtora quer se tornar referência quando o assunto é jogo de tiro

A Activision está com a liderança ameaçada no gênero de tiro em primeira pessoa. Ao menos se depender da vontade do presidente da Electronic Arts, John Riccitiello. Ele declarou ao site Hotaku que espera que *Medal of Honor* e *Battlefield* tirem a liderança da sua concorrente. Riccitiello deseja que os títulos da sua companhia se tornem referência para o gênero, desbancando a aclamada série *Call of Duty*, game mais vendido em 2009.

PACOTE DO REI DO POP

A filial japonesa da Sony Computer Entertainment e da Sony Pictures Entertainment revelaram um novo pacote PlayStation 3. Mas ao contrário do que sempre acontece, esse é um pacote que não tem um jogo como destaque e sim um filme. Trata-se do longa-metragem *This is It*, um documentário dedicado aos últimos ensaios de Michael Jackson.

O pacote está à venda por tempo limitado e contém um PS3 Slim de 120 GB preto, o blu-ray do filme *This is It* e um controle Dual Shock 3.

O bundle começou a ser vendido no dia 27 de janeiro, por 33.500 ienes, cerca de R$ 640,00. Até o momento não existe previsão de lançamento do pacote para o Ocidente.







Lego produz brinquedos inspirados em Prince of Persia

A Lego, fabricante dos brinquedos de montagem Lego, começou a produzir kits inspirados no filme *Prince of Persia: The Sands of Time*. Ao todo são cinco kits diferentes, cada um inspirado em um cenário do filme. Os kits são: Quest Against Time, Hassasins Hide Out, Fight For The Dagger, Battle of Almut e The Ostrich Race. O filme, o kit e ainda o jogo *Prince of Persia: The Forgotten Sands*, chegam em maio de 2010. Agora resta saber se esses kits sinalizam a possibilidade de um *Lego: Prince of Persia*.



BANDAS LANÇAM ÁLBUM COM TRILHA DE GOD OF WAR

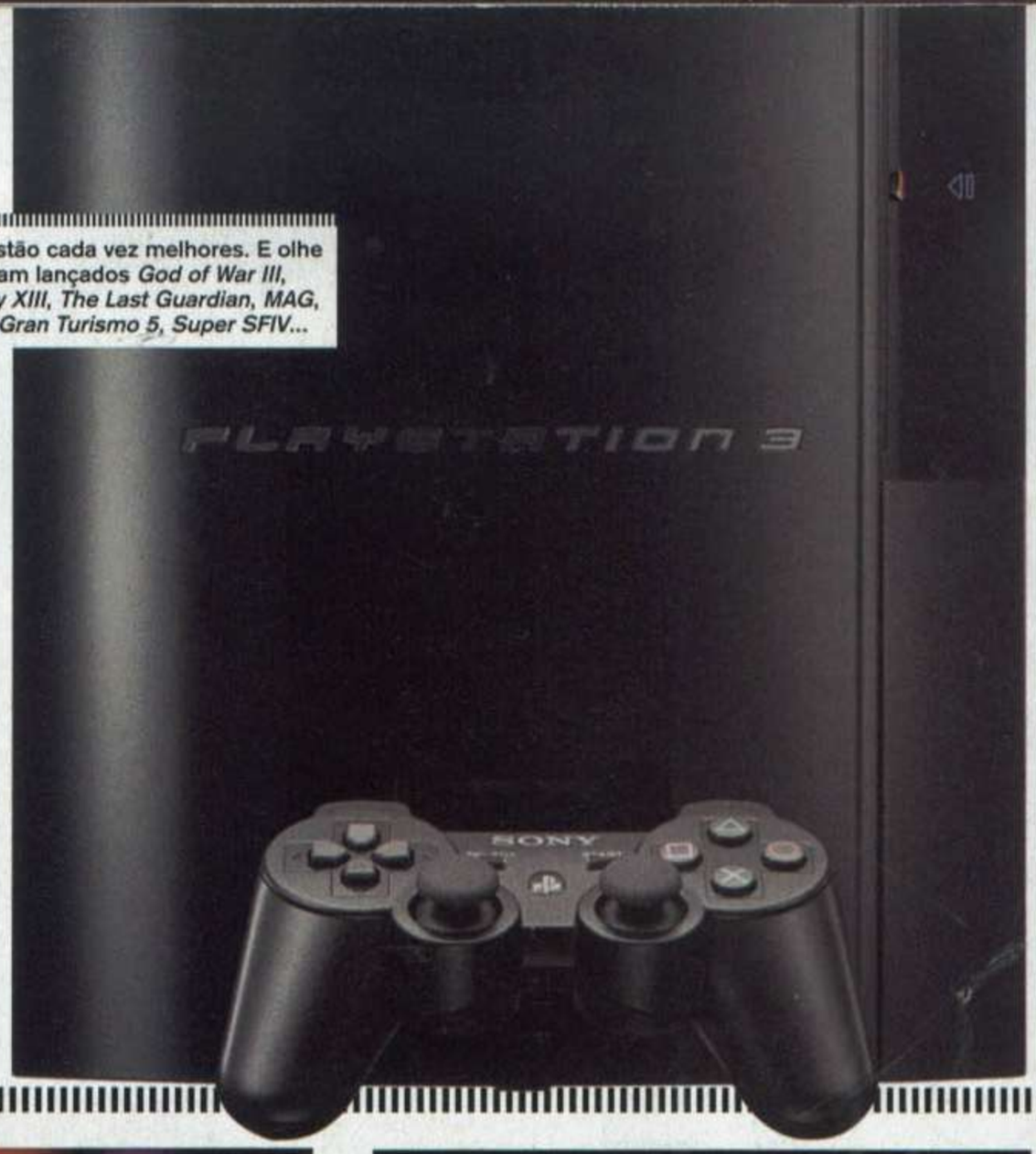
As bandas de rock Dream Theater, Killswitch Engage, Opeth, Taking Dawn e Trivium estão com uma meta ambiciosa. Se reunir para dar vida ao álbum *God of War: Blood & Metal*, que vai acompanhar o pacote *Ultimate Edition*.

"É a primeira vez, em 24 anos, que escrevemos e gravamos uma música para algo que não seja um de nossos próprios álbuns; achamos que era um grande desafio e ficamos nervosos ", disse Mike Portnoy, baterista da banda Dream Theater. A edição *Ultimate Edition*, além de contar com o álbum da trilha sonora, terá outros extras, todos embalados e uma pomposa caixa, réplica da caixa de Pandora.

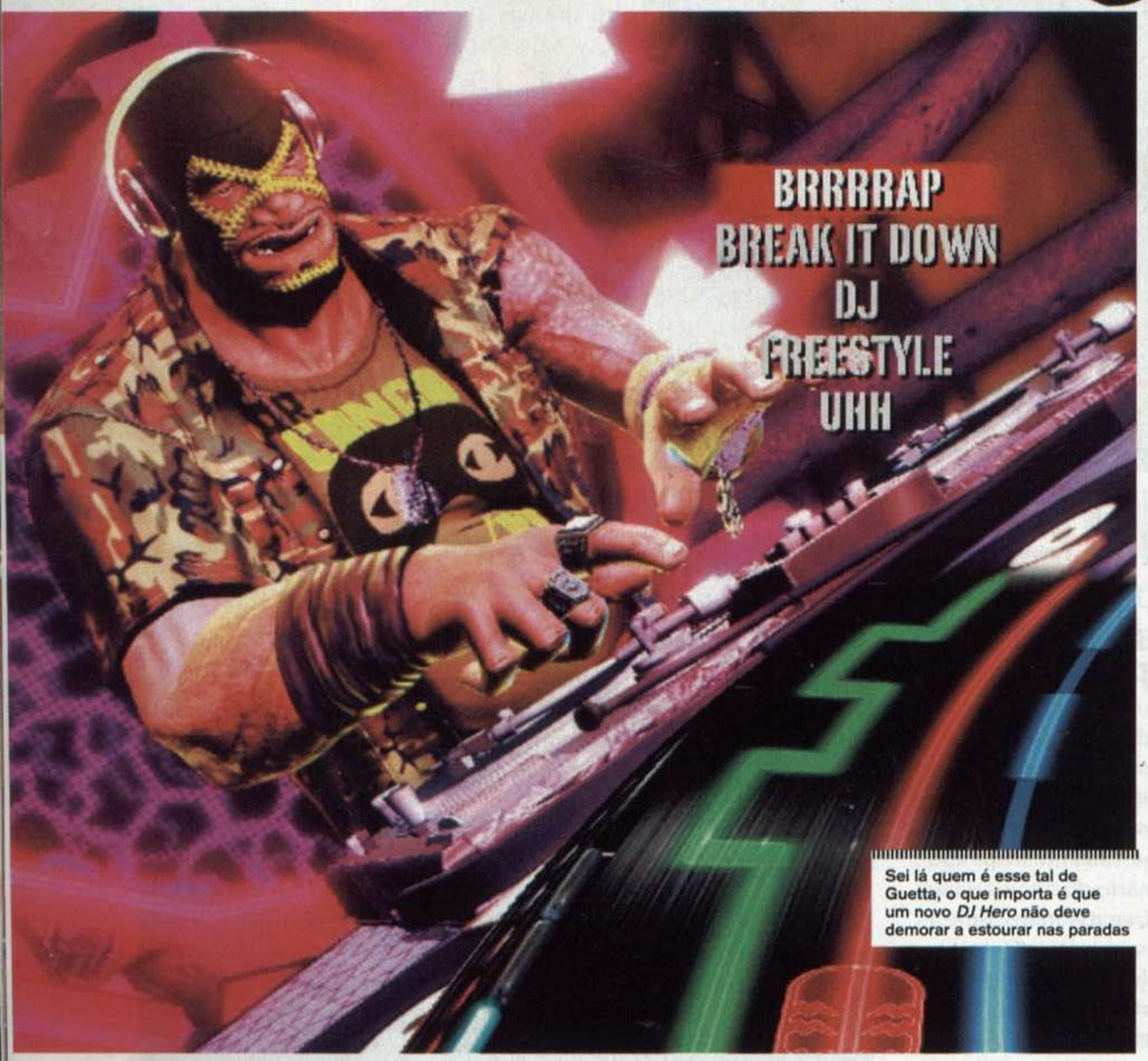
Sony comemora ótimas vendas

A Sony tem muito o que comemorar com os seus números. A empresa anunciou na sua conferência na CES, a maior feira de eletrônicos que aconteceu no mês de janeiro em Las Vegas, que em apenas cinco semanas, ou seja, da última semana de novembro até a última de dezembro, foram vendidos cerca de 3 milhões e 800 mil unidades de PlayStation 3 ao redor do mundo. O número, que já é expressivo, fica ainda mais impressionante quando comparado ao ano de 2008, chegando a um aumento de 78%.

Ainda segundo a empresa, o ano de 2010 tem tudo para ser ainda melhor, principalmente graças à grande linha de jogos exclusivos previstos para esse ano.



As vendas estão cada vez melhores. E olhe que nem foram lançados *God of War III*, *Final Fantasy XIII*, *The Last Guardian*, *MAG*, *Heavy Rain*, *Gran Turismo 5*, *Super SFIV*...



Sei lá quem é esse tal de Guetta, o que importa é que um novo *DJ Hero* não deve demorar a estourar nas paradas

David Guetta garantido em DJ Hero 2

Francês vai participar mais ativamente do segundo jogo

Em entrevista ao site canadense Kelowna, o DJ francês David Guetta declarou que vai trabalhar ativamente no desenvolvimento do segundo *DJ Hero*. Ele, que já colaborou na produção do primeiro conteúdo adiconal do jogo e já tinha algumas músicas no primeiro título, deve ganhar mais responsabilidade na segunda versão.



PLAYBOY COLABORA NA PROMOÇÃO DE BAYONETTA

A revista Playboy americana e a SEGA fizeram um concurso para promover o jogo *Bayonetta* nos Estados Undos. Foram escolhidas cinco modelos diferentes e uma votação foi feita pelo site. Até a data do fechamento desta edição, não existia uma vencedora, mas aqui na redação já escolhemos a Shannon, a morena acima, como a nossa vencedora. Vai ser gostosa assim...





Que as três franquias terão continuação é certeza absoluta, só resta saber se serão mesmo divulgadas na E3 2010



RUMOR

Killzone 3, Resistance 3 e inFamous 2, na E3

A última edição da Official PlayStation Magazine colocou na sua sessão de rumores que a Sony pode anunciar três mega jogos já na E3 deste ano. Segundo a revista *inFamous 2*, *KillZone 3* e *Resistance 3* devem aparecer na feira deste ano. Mesmo com esses possíveis anúncios a informação é de que tais jogos não chegariam antes de 2011. Estaremos na E3 para conferir.

Brasileiros em jogo de MMA

O Brasil tem tudo para brilhar no *Mixed Martial Arts (MMA)*, jogo de luta que reunirá competidores de diferentes artes marciais em disputas de vale-tudo. A EA Sports confimou a presença do brasileiro Ronaldo "Jacaré" Souza, lutador de Jiu-Jitsu. Além dele, o brasileiro Renato 'Babalu" Sobral, campeão da categoria Médio pesado da liga Strikeforce, também estará entre os atletas do jogo.

Mixed Martial Arts está previsto para chegar ao PlayStation 3 e ao que tudo indica, será um jogaço para os fãs de lutas.

Blu-ray com muito mais conteúdo

A Sony e a Panasonic, duas das mais importantes companhias fabricantes de discos em formato Blu-ray, propuseram à Blu-ray Disc Association um aumento na capacidade de disco óptico que levaria os 25 GB atuais até aos 33,4 GB.

Esse aumento se deve a uma nova técnica que aumentaria a superfície para dados brutos. Segundo as empresas, essa mudança não afetaria o funcionamento dos gravadores e leitores atuais, incluindo o PlayStation 3, sendo apenas necessária uma pequena atualização de firmware para ler o novo formato.

Já são 10 milhões em casa

A Sony revelou que a PlayStation Home atingiu 10 milhões de usuários. De acordo com Dan Hill, um dos gerentes da Sony Computer, o serviço do PlayStation 3 está se tornando um ponto de encontro de jogadores e produtores.

RUMOR

PRÓXIMO CONSOLE DA SONY TERÁ UM CÉREBRO NOVO ?

Hiroshige Goto, um dos jornalistas – especializado em tecnologia – mais prestigiados e respeitados do Japão, publicou em um dos seus artigos que a Sony não pretente manter o chip Cell para um possível novo console. Segundo Goto, que afirma ter obtido informações através de fontes internas da própria companhia, a empresa consultou algumas produtoras que apontaram a dificuldade de programação como um dos pontos fracos do chip Cell.

As fontes ainda afirmam que a gigante nipónica pode apostar em uma plataforma multicore, algo parecido com o que existe nos computadores de hoje em dia. Mas o próprio jornalista afirma que um possível PlayStation 4 não deve aparecer tão cedo, portanto, vida longa ao PlayStation 3.

ACONTECEU

O que rolou durante a produção desta edição

Dezembro

16 - Rio de Janeiro aprova videogame como ferramenta de ensino

17 - *Final Fantasy XII* é lançado no Japão

18 - Sony permite que *Heavy Rain* tenha atraso para liberar troféus dentro do jogo.

19 - Ubisoft registra *Ghost Recon: Future Soldier.*

20 - *Final Fantasy XIII* já tinha vendido 1,5 de cópias no Japão.

21 - Sony registra Qriocity, nome do possível serviço pago da PSN.

22 - Capcom adia *Super Street Fighter IV* e *Lost Planet 2* para depois de Marçao de 2010. Fãs choram, histéricos.

23 - Ubisoft afirma que deseja fazer RPG para marcar presença no Japão.

25 - PS3 Supreme é banhado a ouro e está à venda por US$ 320 mil.

28 - Sega anuncia edição especial de *Aliens vs. Predator.*

29 - Conteúdo extra de *Marvel Ultimate 2* some da PSN.

30 - Criterion, produtora de *Burnout*, anuncia jogo para 2010, mas faz mistério sobre nome.

Janeiro

03 - Square confirma versão de *Thexder Neo* para PS3.

04 - Naughty Dog afirma querer mais cinco ou seis anos de participação no PS3.

05 - EA anuncia o fim dos serviços onlines de 24 jogos.

06 - Enterbrain, dona da Revista Famitsu, afirma que mercado japonês de games encolheu 9%.

07 - Anunciado pacote especial de PS3 com blu-ray do Michael Jackson... *This is it*

08 - Official PlayStation Magazine afirma que *Dear or Alive 5* está em produção para PS3.

09 - Surgem rumores que *Killzone 3*, *Resistance 3* e *inFamous 2* serão anunciados na E32010.

10 - EA afirma que lançará novo *The Sims* para consoles até março de 2011.

11 - Namco anuncia *Ace Combat: Joint Assault* para PSP, previsto para lançamento no terceiro trimestre de 2010.

12 - Morre Marcelo Carvalho, um dos fundadores da Abragames

13 - Diretor de *Avatar* quer mais jogos de videogames.

14 - Revelados os chefes de *Mega Man 10.*

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA

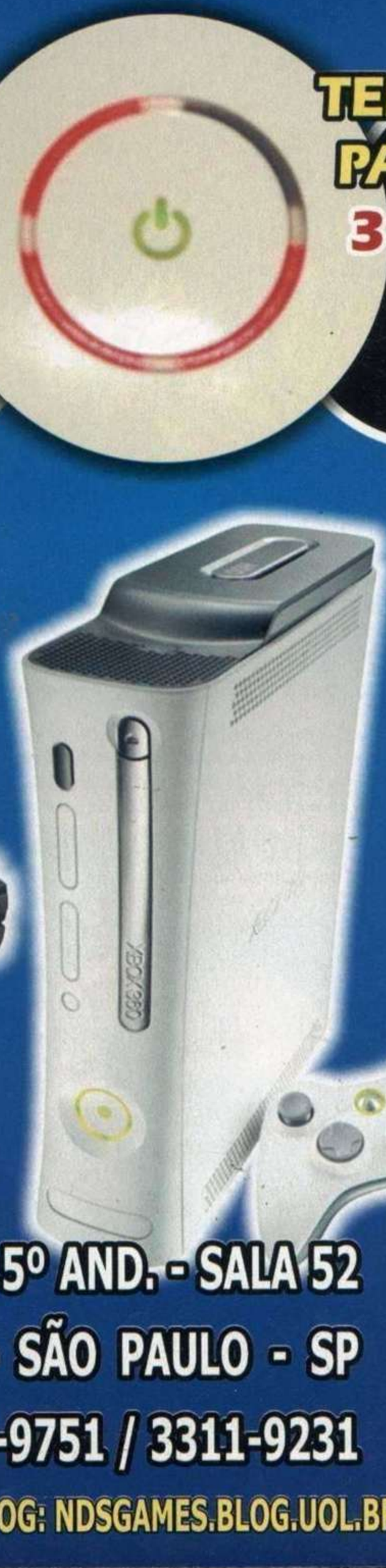
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS









RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52

CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP

TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br



- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS
R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA





3333-7925
3331-7286



X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00



PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00



NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL



SONY PSP
R$ 700,00



1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

PREVIEW

O clima de ação em *MAG* é coisa de louco. Imagine um *Counter Strike* com 256 jogadores e cenários gigantes

FICHA TÉCNICA



Produtora
SCEA
Distribuidora
SCEA
Gênero
FPS Massivo
Lançamento
Fevereiro de 2010

MAG

Encaramos a versão beta de M.A.G. para descobrir se este será mesmo o melhor multiplayer desta geração

POR CARLOS SÁ

Desde que foi anunciado no final da conferência da Sony na E3 2008, *M.A.G.* (Massive Action Game) deixou muitas dúvidas no ar. Inicialmente o que seria o *M.A.G.*? A resposta foi dada na E3 do ano passado. A Sony veio com um jogo online que pode-se dizer que é grandioso, não somente no tamanho dos mapas, mas na quantidade de gente jogando ao mesmo tempo, impressionantes 256 pessoas simultâneas, em tempo real.



Quando o pessoal da Sony anunciou este número imaginário no mundo online, muitos torceram o nariz, criticas surgiram, questionamentos. Seria mais um projeto mirabolante da Sony que viveria apenas em promessas? A resposta não demorou para aparecer. Em menos de dois anos após ter sido anunciado, poucos detentores do PS3 puderam ter acesso a uma versão Beta fechada do *M.A.G.*, mas com alguma limitação nos horários da jogatina. No dia 04 de janeiro, a Sony liberou a versão Beta pública, dessa vez sem limite de horário, mas com um período de poucos dias de teste.

Ao iniciar o jogo, você é lançado direto ao ano de 2025, onde o mundo está sofrendo com a falta de suprimentos vitais a humanidade, dentre eles o petróleo. Em busca do controle dessa fonte de energia, secretamente, as principais forças do mundo se enfrentam. Você terá que escolher do lado de quem irá enfrentar esta guerra.



O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Muita ação e adrenalina
- ↑ Matar aliados acidentalmente
- ↑ Ver muita, mas muita gente na sua tela
- ↓ Se esconder e não ser achado
- ↓ Salas vazias

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

100%

Antes de encarar o tiroteio massivo, você é obrigado a passar em um teste que serve como um tutorial de como funcionam as partidas online. Infelizmente, na versão Beta só é possível ler alguns textos explicativos (tudo em português de Portugal), mas na versão final do jogo você será lançado em missões verdadeiras. O jogo basicamente consiste sempre em atacar e defender, em todos os quatro modos de jogo que o *M.A.G.* disponibiliza.

Após ler o tutorial, o jogo libera o modo chamado Sabotagem. O objetivo de quem está atacando é sabotar dois terminais, A e B, localizados em postos inimigos; e claro, quem está defendendo deve evitar a sabotagem. Após conseguir sabotar esses dois pontos, um objetivo C é liberado, onde se deve plantar



A correria não para nunca: é preciso dominar locais estratégicos dominados por inimigos e mantê-los

FACÇÕES

A escolha de qual lado lutar não traz vantagem nenhuma, pois a única diferença entre as facções é a sua origem. Os armamentos, equipamentos e suportes são muito semelhantes, justamente para provocar um equilíbrio nas partidas.



RAVEN. Sua base está localizada em Viena, Austria. Seu exército é formado por militares da União Europeia. É a facção que dispõe das armas mais avançadas.



S.V.E.R. Exército formado por soldados russos e rebeldes do leste europeu. Sua central de operações é na Chechenia. Esta é a facção mais violenta de todas, pois integra soldados criminosos.



VALOR. Seu exército é formado por uma mistura de oficiais veteranos das forças armadas americana, britânica e mexicana. São soldados muito disciplinados com base no Alaska.







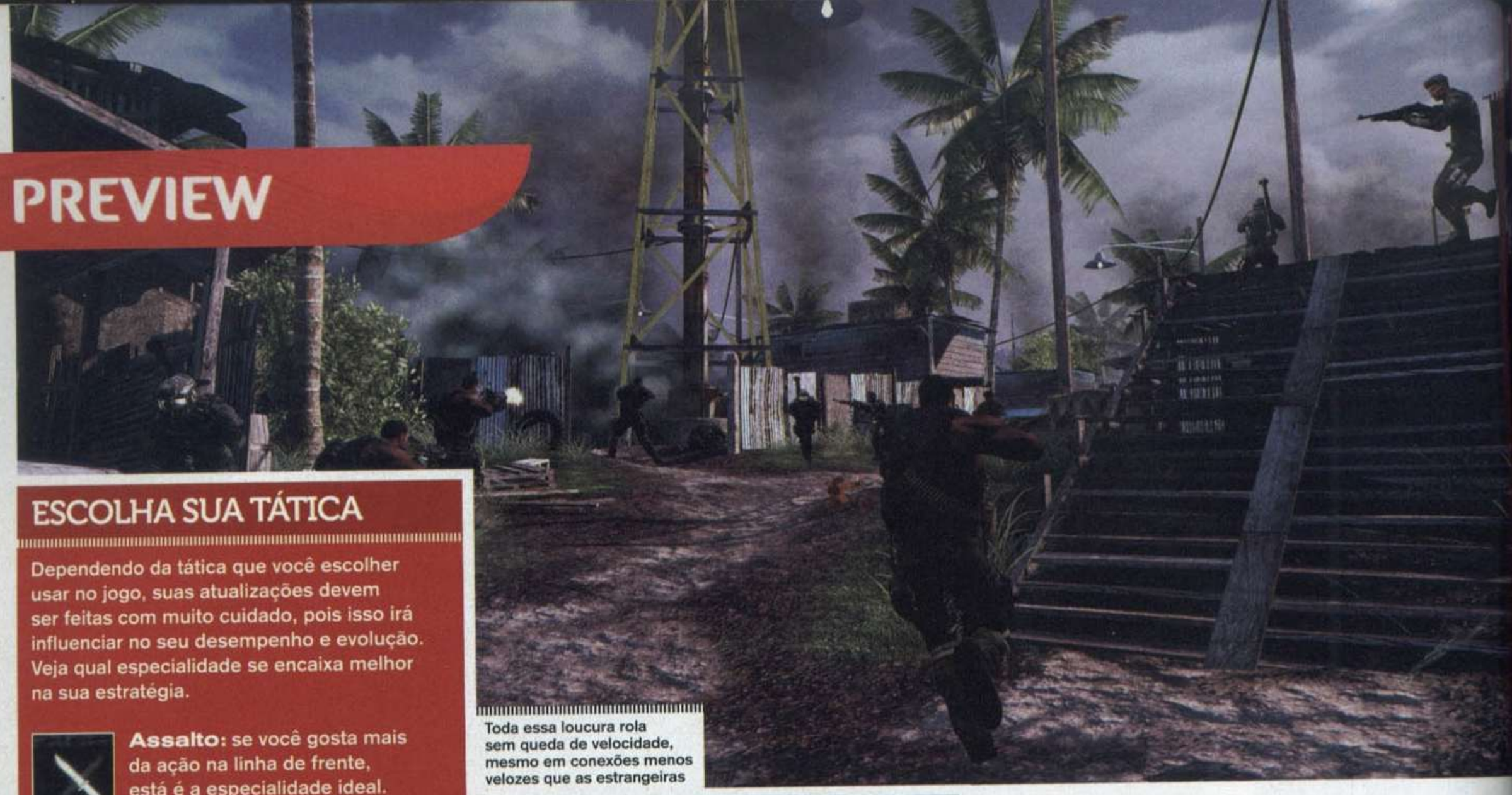
Atenção em meio ao caos: atingir companheiros resulta em perde imediata de XP da sua pontuação

uma bomba em uma área determinada.

Durante muito tempo você só terá este modo para jogar. Pode parecer ruim, mas o pessoal da Zipper foi inteligente em fazer isso e obriga o jogador a se preparar melhor para encarar os outros modos. Somente ao chegar no nível 10 de experiência é possível jogar o modo Dominação, o mais incrível de todos, pois este é o responsável por ter a palavra "Massive" no nome do jogo. São 256 pessoas jogando online ao mesmo tempo – e se você fosse jogado nessa guerra com o nível 1 de experiência, dificilmente iria se adaptar as exigências estratégicas do jogo, item fundamental neste modo.

Muitos agora devem estar imaginando que deve ser a maior confusão de jogadores na tela, 256 pessoas online ao mesmo tempo é gente demais. Mas isto não acontece, pois antes do início da partida, o jogo divide os jogadores em esquadrões de oito pessoas, onde cada esquadrão fica responsável em atacar ou defender um objetivo no mapa. Inicialmente, cada grupo de esquadrões devem destruir uma torre de queima de óleo, depois um bunker e, por último, controlar uma torre de comunicação. Para finalizar deve-se conquistar as oito bases inimigas. O jogo final terá mais dois modos: Aquisição, onde o objetivo de quem ataca é roubar dois protótipos de veículos e levá-los para um ponto de extração; e o Supressão, onde o objetivo é apenas provocar o máximo possível de baixas no exército inimigo.

Com mapas enormes e este mar de gente nas partidas online, é necessário uma conexão de primeiro mundo, certo? Errado! Por incrível que pareça o jogo rodou liso com uma simples conexão de 1MB, mesmo com 256 pessoas na sua tela. Os servidores do *M.A.G.* se mostraram bem estáveis, e dificilmente você fica muito tempo esperando até achar uma partida disponível. Qual o segredo da Sony para conseguir isto? Difícil desvendar este mistério, mas alguns pontos que



Toda essa loucura rola sem queda de velocidade, mesmo em conexões menos velozes que as estrangeiras

ESCOLHA SUA TÁTICA

Dependendo da tática que você escolher usar no jogo, suas atualizações devem ser feitas com muito cuidado, pois isso irá influenciar no seu desempenho e evolução. Veja qual especialidade se encaixa melhor na sua estratégia.

Assalto: se você gosta mais da ação na linha de frente, está é a especialidade ideal. Suas atualizações focam em melhorar o desempenho das armas de fogo, alem de liberar armas mais potentes.

Comando: a linha de frente não é o seu ponto forte? Escolha então as atualizações desta especialidade, você ficará mais rápido, resistente e localizará com m ais facilidade os inimigos.

Apoio de Campo: esta especialidade é para quem gosta de dar suporte aos aliados, como recuperar sua energia, proteger a área com minas e auxiliar na interferência de equipamentos dos inimigos.

Atirador Furtivo: esta é a especialidade favorita dos campers. Se você pretender ser um sniper, escolha esta especialidade que melhora e muito seu rifle de precisão.

Proteção: você gosta de bancar o Rambo? Ai está a sua especialidade. Metralhadoras de fogo pesado e mortal, suas atualizações são feitas para melhorar o desempenho das armas pesadas.



Algumas vezes dá para fazer respawn de paraquedas e direcionar a aterrissagem para onde você preferir

colaboram ficam muito evidentes. A sacada de dividir os jogadores em esquadrões ajuda a diminuir a quantidade de informações na sua tela, com isso menos dados são transmitidos. O mesmo acontece com os gráficos do jogo, que foram sacrificados para aumentar a fluides nas partidas. Os gráficos são bonitos, mas não ao ponto de serem considerados rivais de pesos-pesados como *Call of Duty*. Mas isso não significa que não há uma riqueza de detalhes, pelo contrário. E também há efeitos visuais caprichados. Explosões, granadas de fumaça, de veneno, todos muito realistas.

Como se trata de um jogo online, a trilha sonora fica apenas para as animações e menus do jogo. Não faz sentido ter uma música tocando durante as partidas online. A cada disparo fica evidente que a preocupação maior na criação dos efeitos sonoros é proporcionar a maior sensação possível de que você está no meio de uma guerra de verdade.

CONTROLE VERSÁTIL

Os comandos do *M.A.G.* são fáceis de aprender, bastante intuitivos e simples. Nada de pipocar menus para selecionar armamento durante as partidas, tudo pode ser feito com simples toques nos botões do controle. Comandos extras são acrescentados quando você chega ao nível 15 e pode assumir um papel de lider do esquadrão, e como você a essa altura já está acostumado com os comandos normais, uns poucos comandos extras não atrapalham em nada seu desempenho.

O design dos mapas ajudam bastante na jogabilidade, pois são muito bem planejados, muito fáceis de decorar seu atalhos, e permitem também várias formas de investidas e defesa, evitando que um lado tenha uma vantagem muito grande.

O ponto mais forte do jogo é a variedade de opções táticas que ele permite. Não importa se você está jogando entre amigos ou desconhecidos, o jogo permite tanto fazer uma estratégia em equipe como uma tática isolada. Dependendo de que lado você escolher, sua postura muda totalmente. Se você pretende ser um sniper, precisa agir diferente se estiver atacando ou defendendo. No ataque, é importante você dar cobertura para a equipe de invasão e eliminar o mais rápido possível os inimigos que estão próximos aos objetivos. Mas se você está defendendo, o importante é eliminar os snipers dos inimigos primeiro. Sua estratégia também terá que mudar nos quatro diferentes modos do jogo, principalmente na escolha do tipo de equipamento você deve carregar. No jogo não se tem muita variedade de armamentos, muitos só podem ser liberados ganhando pontos ao subir de nível.

GRANDES DESAFIOS

A Sony conseguiu provar com este Beta do M.A.G. que conseguiu cumprir o que prometeu, mas uma dúvida ainda paira no ar: Será que o *M.A.G.* vai se tornar um sucesso da jogatina online? Seu maior desafio é conseguir superar jogos muito fortes no mundo online como *Call of Duty MW2* e *Battlefield*.

Além de possuir poucos modos de partidas, elas não trazem grandes novidades, nada que não se tenha visto em outros jogos. Talvez muitos sintam falta das clássicas partidas deathmach, mas a história e a proposta do jogo não comportam esse estilo de partida. Apesar disso tudo dificilmente você irá enjoar de jogá-lo, pois as variedades táticas e a ação fora do comum (proporcionada pela grande quantidade de gente) conseguem prender a atenção. Sem dúvida, *M.A.G.* já entrou para a história como o mais populoso de todos. ■

INFORME PUBLICITÁRIO

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

SHERLOCK HOLMES

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



ASSUMA O PAPEL DO LENDÁRIO DETETIVE SHERLOCK HOLMES E SEU PARCEIRO WATSON NO JOGO MÓVEL OFICIAL DO FILME EM UM MISTÉRIO QUE EXIGIRÁ INTELIGÊNCIA AGUÇADA E DETERMINAÇÃO PARA RESOLVER. As mulheres estão desaparecendo das ruas de Londres e o culto maligno de Lord Blackwood parece estar por trás, mar por quê? Enfrente os homens de Blackwood em batalhas épicas, perseguindo suspeitos pelos becos, correndo em carruagens pelas ruas movimentadas e usando seu poder de observação e dedução para encontrar pistas. Neste jogo, o desafio não é nada elementar.

WB ™ & © and Frogwares ™ (s09)
Sherlock Holmes: The Official Movie Game software © 2009 Gameloft.
Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft S.A.

SPORE CRIATURES

> **Produtora:** EA
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 9,99



AS SUAS CRIATURAS SPORE ESTÃO DE VOLTA E MAIS EVOLUÍDAS! Esta inovadora continuação do jogo Spore emergiu do lodo e está em terra firme. Comece de onde parou num novo jogo criado para o seu celular. Ataque ou faça amizades com outras criaturas e explore 12 novos níveis! Recolha partes do corpo e adapte-se para completar os desafios. Modifique a sua criatura com o Criador de Criaturas para otimizar a sua evolução e chegada ao TOPO DA CADEIA ALIMENTAR! Jogue Spore Creatures e trace o seu futuro!

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Spore 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.

RESIDENT EVIL UPRISING

> **Produtora:** Glu
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99

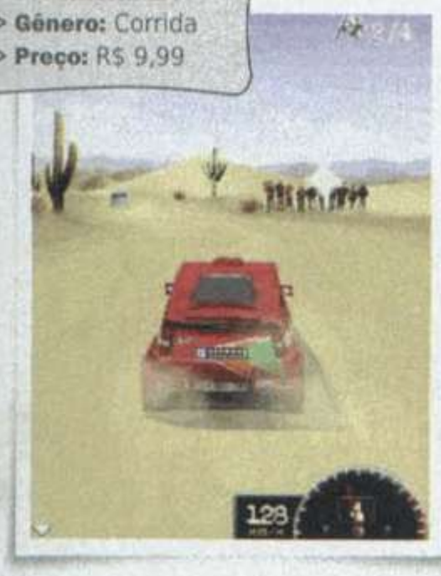


BASEADO EM UM DOS JOGOS MAIS VENDIDOS DE TODOS OS TEMPOS, RESIDENT EVIL UPRISING CHEGA AO SEU CELULAR. Controle Claire e Leon, explore os ambientes e desvende os quebra-cabeças. Trace um caminho através de uma paisagem urbana, mas tome cuidado pois cada ação pode significar vida ou morte.

© 2009 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

RALLY DAKAR 10

> **Produtora:** EA
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 9,99



PERCORRA A ARGENTINA E O CHILE PELOS TERRENOS MAIS DUROS NO DERRADEIRO DESAFIO RALLY DAKAR 2010. Agora você conduzirá veículos novos, vencerá mais adversários e provará que tem o que é preciso para concorrer no rali mais inesquecível do mundo! Saboreie o amargo da derrota e a doce vitória enquanto desbrava os caminhos difíceis do deserto da América do Sul – só haverá um vencedor!

Dakar™ 2010 © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and / or other countries. All Rights Reserved. Dakar™ is a trademark of Amaury Sport Organisation. All Rights Reserved. All other trademarks are the trademarks of their respective owners.

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

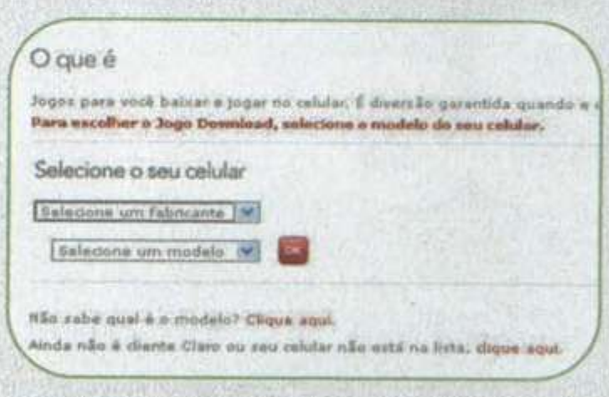
1. GUITAR HERO 5 | 2. GT RACING MOTOR ACADEMY| 3. FIFA 10
4. SONIC JUMP | 5. JAMES CAMERONS AVATAR

IMPORTANTE

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

COMO BAIXAR

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



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



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

PRE



O que manda no combate em *Bad Company 2* é o exagero, seja na potência das armas ou na destruição

Battlefield Bad Company 2

Com um modo solo cheio de desafios e um multiplayer arrasador, Bad Company 2 quer se tornar referência

POR DOUGLAS VIEIRA

Jogos de guerra estão vendendo igual água. Então nada mais natural do que *Battlefield* também ganhar a sua esperada continuação.

Bad Company 2 mostra as ações do grupo que dá nome ao título, um esquadrão formado por guerrilheiros que não têm nada a perder e não deixarão passar a oportunidade de detonar tudo e todos que cruzarem seu caminho. Por mais contraditório que isso possa parecer, são exatamente estes os soldados que deverão encarar diversos perigos para salvar o planeta depois que os EUA e a Rússia começaram um confronto nada amigável.

QUASE UM FILME NA SUA TV

Algo recorrente em jogos de guerra é o bom enredo, sempre regado com diversas cenas de ação e outros momentos que o fazem se sentir apenas um mero mortal no meio da desgraça. Aqui as coisas não são diferentes: o novo *Battlefield* possui modo história capaz de satisfazer a qualquer fã de filmes de guerra, ao mesmo tempo em que também aposta na vertente do multiplayer, que acaba sendo o maior atrativo após terminar a campanha principal. Se você é do tipo lobo solitário e prefere jogar sozinho, saiba que a aventura para um jogador contará com um nível de dificuldade avançado e que certamente o fará perder muitos fios de cabelo. Nela não haverá câmeras mostrando quem o atingiu, após a sua morte e o dano que você toma dos inimigos será maior.

"Nos mapas, você verá bases que soltarão mísseis à distância e outras coisas comuns em guerras. Vamos trazer a experiência de um mundo exterior vivo e colocá-lo dentro dele. Criamos um grande nível de detalhes em volta das casas, para que elas não pareçam apenas espaços vazios. Queremos ter a certeza de trazer a fórmula de que todos gostaram e que estava no primeiro *Bad Company*, mas ao mesmo tempo apresentar um título fácil de jogar", explicou o produtor Gordon Van Dyke.

VEJA UM PONTINHO SE MEXENDO... NÃO ESTÁ MAIS

Os fãs de modalidades multiplayer podem comemorar, uma vez que a Electronic Arts dedicou atenção especial a esta opção que já teve um de seus modos de jogo revelado.

Aqueles que tiverem peito para encarar o Squad Deathmatch irão para a arena com até mais três jogadores, que formam quartetos para atirar em todos os inimigos que

FICHA TÉCNICA



Produtora
EA DICE
Distribuidora
EA Games
Gênero
Ação (primeira pessoa)
Lançamento
2 de março de 2010



Ação em grupo, extermínio em gupo

Seguindo a tendência atual do coop e multiplayer, jogar sozinho *BC2* será mais difícil para evitar lobos solitários

Não há nada melhor do que causar e assistir a destruição total em um ponto estratégico

passarem no campo de visão. Apesar de, numericamente, parecer covardia enfrentar diversos oponentes com apenas alguns homens, os quatro esquadrões terão uma forte ferramenta ao seu lado: ao apertar o botão SELECT quando avistar um ou mais adversários, todo o grupamento terá acesso à localização de cada oponente, ajudando assim a coordenar melhor cada passo, uma vez que aquele que estiver mais próximo pode dar cabo do futuro presunto. Outra adição é que cada jogador poderá escolher um companheiro para utilizá-lo como uma espécie de ponto de teleporte, indo direto para o lado dele num momento mais crítico.

Quando a coisa realmente começa e os jogadores são colocados no campo de batalha para a matança, sairá vitorioso aquele que, ao lado do seu destacamento, eliminar 50 adversários, número que pode ser alterado antes de cada partida. Cada grupo também recebe um veículo para auxiliar no confronto – óbvio que nem sempre será de grande ajuda, pois as fases foram projetadas para oferecer vantagens para alguns e problemas para outros em determinados trechos. Entre as opções estão quadricilos, blindados leves, barcos e até mesmo motos, tudo para agilizar os confrontos e deixar o seu avanço sobre as tropas inimigas ainda mais interessante e divertido.

"Acho que *Battlefield: Bad Company 2* terá uma modalidade multiplayer melhor que a de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, pois os jogadores verão elementos destrutíveis e veículos que podem ser controlados, o que o torna mais interessante", comentou John Riccitiello, executivo da Electronic Arts.

Vale lembrar que a Squad Deathmatch não é a única modalidade multiplayer presente em *Bad Company 2*, e dependendo da opção escolhida é possível utilizar uma outra parte do mapa, que pode chegar a incríveis 64 quilômetros quadrados – espaço para ninguém botar defeito, ainda mais sabendo que, de cara, teremos 16 cenários à disposição, mas existe a possibilidade de que este número aumente com pacotes extras para download na PlayStation Network. Por falar em cenários, a variedade de ambientes vista em *Bad Company 2* não será pequena, compreendendo de florestas tropicais a geleiras, com direito a alguns confrontos em ambientes desérticos. Todos eles terão áreas destrutíveis que, óbvio, não estarão lá apenas para criar efeitos mirabolantes: em determinados casos, derrubar algum ponto do cenário pode abrir uma passagem alternativa, pela qual será possível emboscar um destacamento inimigo ou até mesmo escapar por uma rota alternativa, mas em outros é possível soterrar os mais desavisados e economizar algumas balas. ■

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Muita ação e adrenalina
- ↑ Modo história cheio de desafios
- ↑ Mapas multiplayers com 64 km²
- ↓ Discursos militares de patriotismo
- ↓ Cenários intactos após 10 minutos de batalha

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

85%

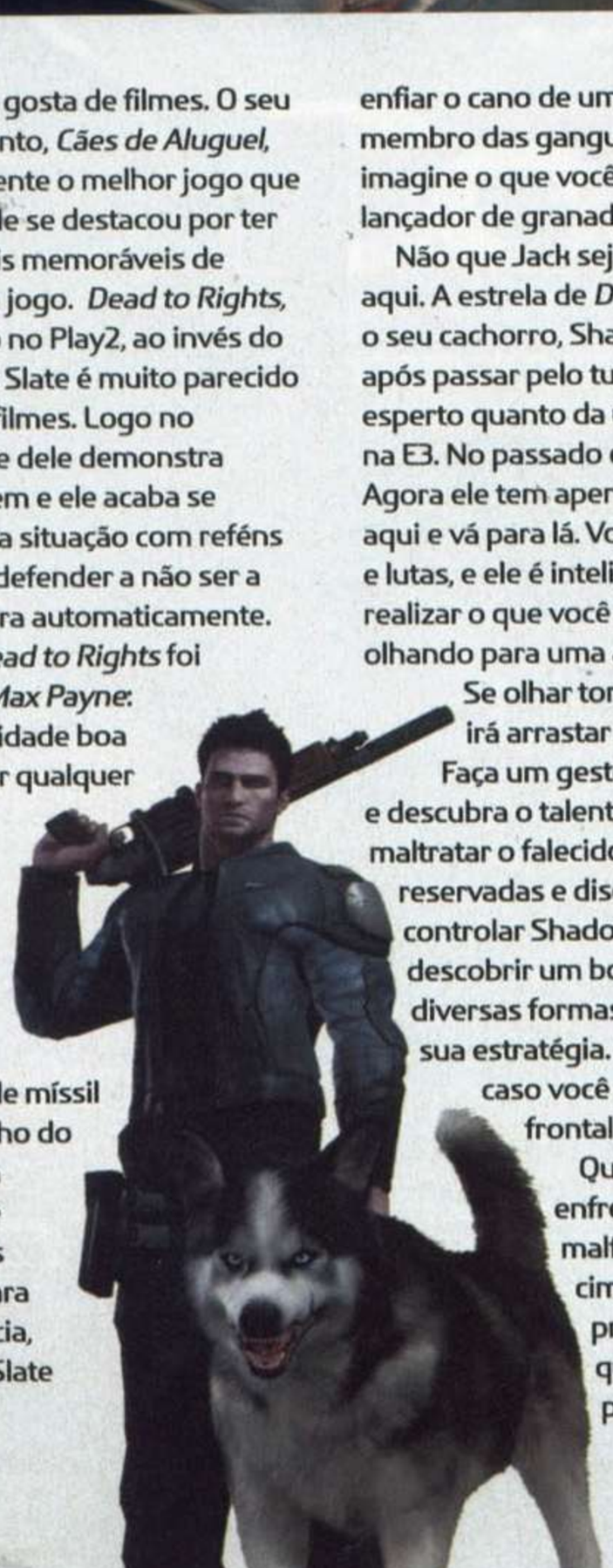
Um cachorro que adora mastigar as "partes" dos vilões. Disciplina alimentar nota 0

Dead to Rights: Retribution

Um ex policial e um cachorro que devora genitálias humanas controlam Grant City

A Volatile Games gosta de filmes. O seu último lançamento, *Cães de Aluguel*, não foi exatamente o melhor jogo que já vimos, mas ele se destacou por ter sido uma das formas mais memoráveis de transformar um filme em jogo. *Dead to Rights*, da Namco, teve seu início no Play2, ao invés do cinema, mas o herói Jack Slate é muito parecido com o típico policial dos filmes. Logo no começo do jogo, a atitude dele demonstra o peso que o distintivo tem e ele acaba se metendo no meio de uma situação com reféns sem muita coisa para se defender a não ser a sua saúde que se regenera automaticamente.

Quando o primeiro *Dead to Rights* foi lançado, era a época de *Max Payne*: 'bullet time' era uma novidade boa o suficiente para destacar qualquer jogo. Agora é somente mais uma ferramenta dos jogos de tiro – e o estilo moderno de combate de Jack reflete isso. Uma mistura de combates armados poderosos (lançadores de míssil já aparecem no comecinho do jogo) dá a cada arma um golpe final feroz: se você pensava que sniper rifles não eram boas armas para combates a curta distância, é porque ainda não viu Slate enfiar o cano de um no crânio de algum membro das gangues do jogo. Agora apenas imagine o que você poderá fazer com um lançador de granadas.



Não que Jack seja o personagem principal aqui. A estrela de *Dead to Rights* sempre foi o seu cachorro, Shadow, que você encontra após passar pelo tutorial. Mas ele não está tão esperto quanto da última vez em que o vimos na E3. No passado ele era uma fera estratégica. Agora ele tem apenas dois comandos: venha aqui e vá para lá. Você está ocupado com armas e lutas, e ele é inteligente o bastante para realizar o que você quer – se você estiver olhando para uma arma, ele vai buscá-la.

Se olhar torto para um ladrão, ele irá arrastar o cara do esconderijo. Faça um gesto em direção a um cadáver e descubra o talento que Shadow tem para maltratar o falecido. E nas fases mais reservadas e discretas onde é possível controlar Shadow diretamente, você vai descobrir um botão para que ele ataque de diversas formas diferentes dependendo da sua estratégia. E ele pode sair machucado caso você escolha por um ataque frontal direto.

Quando você estiver enfrentando bandidos armados, malfeitores que partem para cima de você com socos ou a própria polícia, vai descobrir que *Dead to Rights* consegue passar ao jogador aquela vontade de sair brigando pelas ruas, adicionando tudo que você gosta de ver em um jogo de tiro atual. Sem mencionar um cachorro enorme e bacana. É um passo para frente que a franquia toma, e a Volatile talvez poderá colocar o seu passado medíocre para trás. ■

FICHA TÉCNICA



Produtora: Volatile Games
Distribuidora: Bandai Namco
Gênero: Ação
Lançamento: Segundo Semestre

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

↑ Abuso do poder policial
↑ O cão mais cruél que você já viu
↑ Inimigos de joelho, arrependidos

↓ Originalidade
↓ O louvável poder do perdão

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

60%

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE®

FORCE RECON

ACTIVISION®

glu™

O LANÇAMENTO MAIS ESPERADO DO ANO AGORA NO SEU CELULAR!









Claro

NEXTEL

oi

TIM
Você, sem fronteiras.

vivo

ENVIE **COD** PRA **250**

ENVIE **COD** PRA **616**

ENVIE **COD** PRA **880**

ACESSE O **PORTAL WAP**

ENVIE **COD** PRA **250**

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. © 2009 Glu Mobile Ltd. Todos os direitos reservados



Alien vs Predator

Três espécies, um confronto mortal e muita tensão! POR GILSOMAR LIVRAMENTO

FICHA TÉCNICA

Produtora
Rebellion
Distribuidora
Sega
Gênero
Ação (primeira pessoa)
Lançamento
16 de fevereiro 2010

Soldados treinados para situações extremas tem maiores chances de sobreviver a confrontos mortais, exceto quando ficam entre os Xenomorphs (Aliens), criaturas de inteligência limitada, porém forte instinto predatório, e Predadores, raça guerreira que tem como prazer caçar pela galáxia. Ser movido pelo medo numa batalha intensa é a proposta da Rebellion em *Aliens vs Predator*.

São três campanhas distintas protagonizada por um fuzileiro, um alien e um predador, e as tramas mostrarão situações que se amarram de maneira interessante. Jogando com os colonial mariners, o protagonista é escalado para sua primeira missão em uma nave que, algum tempo depois, é atingida por uma espécie de navio predador e se parte ao meio. Sem opção, a equipe se refugia na superfície do planeta próximo, habitado por uma colônia de Xenomorphs. A história dos aliens começa bem antes disso, com o nascimento do seu personagem, que é capturado por um cientista, líder de um projeto, que cria forte interesse no "Subject Six" (você); enquanto a história dos Predadores é resgatar seus equipamentos das mãos dos humanos, que encontraram a "saquearam" a pirâmide dos caçadores. Se as tramas se amarram uma nas outras, ao jogar com cada raça surgem objetivos bem distintos mas que compartilham momentos em comum.

A jogabilidade varia drasticamente entre as espécies. Enquanto na pele de um fuzileiro fica a familiaridade dos típicos FPS, jogar com um alien foge o convencional, enquanto o predador é voltado para abordagens furtivas e ações estratégicas; em outras palavras: humano possui vantagens no ataque à distância, aliens são eficientes em combates de proximidade, e o predador fica no meio termo.

Uma curiosidade é que, jogando com alien ou predador, se conseguir abordar sua vítima por trás, discretamente, terá acesso aos Trophy Kills, as execuções dramáticas.

Cada campanha apresenta profundidade e exige diferentes tipos de estratégias a serem praticadas, já o Multiplayer combina tudo de forma rápida e frenética. Mesmo com as vantagens e desvantagens de cada espécie, não pense que os fuzileiros serão os favoritos. O predador, por exemplo, tem habilidades e armas mais potentes e pode se tornar invisível, porém sofre com uma descarga de bateria que o obriga a agir com cautela, enquanto a rapidez dos aliens os torna letais se conseguir chegar perto o suficiente das vítimas. Mas não importa com qual raça você jogue, no fim das contas só importa sobreviver para contar a história, e esta você vai conhecer na próxima D&T. ■


Costuma ser pior encarar aliens do que controlá-los. Vamos esperar por melhorias

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Peitos explodindo e bixarocos voando
- ↑ Ferocidade das piores raças do universo
- ↑ Predadores apelões e irrintantes
- ↑ Troféus por exterminar espécies
- ↓ Cenas do filme

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

80%

FREEPLAY

games & ass. Técnica

Aqui você encontra os grandes lançamentos de 2009...


Batman: Arkhan Asylum


Uncharted 2: Among Thieves


Call Of Duty Modern Warfare 2


Borderlands

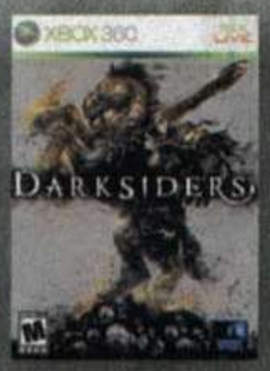

GTA: Episodes from Liberty City


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**

AION™

UM MUNDO DIVIDIDO. UMA JORNADA AO DESCONHECIDO.

CONHEÇA O JOGO ONLINE MAIS AGUARDADO DO ANO!

www.AionOnline.com

Para mais informações sobre Aion no Brasil, acesse: levelupgames.com.br/aion

NCSOFT

AION

14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Categoria: Estratégia
Contém: Assassinato

Level Up!
levelupgames.com.br

©NCInteractive, Inc. Todos os direitos reservados. Aion, NCsoft, o logotipo NC e todos os logotipos e designs associados são denominações comerciais ou marcas registradas da NCsoft Corporation. Todas as demais denominações comerciais ou marcas registradas são de propriedade dos seus respectivos titulares.

ESSE EPISÓDIO É NOSSO!

BRASILIS

A nova atualização de

Brasil RAGNARÖK ONLINE RPG





- MAPAS COM ARQUITETURA DE VÁRIAS REGIÕES NACIONAIS
- MONSTROS E PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO
- MISSÕES E DESAFIOS QUE RETRATAM A CULTURA DO PAÍS

SINTA-SE EM CASA! ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR

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

GRAVITY

Level Up! Interactive S.A. Copyright© 2002 ~ 2009, Gravity Corp. & LeeMyoungjin. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Level Up!
levelupgames.com.br

PREVIEW



Os Ultras eram exagerados... mas em *Super Street Fighter* eles serão dignos dos mais insanos animês japoneses





Super Street Fighter IV

Novos lutadores, novas roupas e novos Ultra Combos que devem tornar uma derrota ainda mais humilhante

Um dos jogos de luta mais cultuados de 2009 terá uma nova versão. *Super Street Fighter IV* promete ser uma edição revisada e estendida, com mais personagens, cenários extras e Ultra Combos adicionais, deixando portanto cada personagem com dois destes movimentos que, assim como em *Street Fighter III*, devem ser escolhidos após selecionar o combatente.

A revista Famitsu fez as honras e apresentou os golpes extras de Ryu, El Fuerte, Crimson Viper e Cammy: enquanto o lutador japonês terá o Metsu Shôryuken, um gancho seguido de um Shoryuken; El Fuerte terá um arremesso giratório mais forte chamado El Fuerte Ultra Spark. Já Cammy ganhará o Cammy Quick Combination, que é ativado quando a lutadora apanha durante o movimento do ataque, ao passo que Crimson Viper será agraciada com um golpe realizado no ar chamado Burning Dance.

Mais uma novidade é que todos os personagens receberão roupas inéditas. Pena que agora será preciso esperar um pouco mais para ver tudo isso, uma vez que *Super Street Fighter IV* foi adiado para algum dia de 2010.

Ainda aliado às novidades, há algum tempo surgiu na internet uma foto da tela de seleção de personagens com quatro espaços vagos, ou seja, existem mais lutadores que ainda não foram revelados. O fórum Shoryuken antecipou que três deles estariam destinados a participantes de *Street Fighter III* (Ibuki, Dudley e Makoto) e o outro seria para o estreante chamado Hakan, um árabe que domina técnicas de imobilização. Essas informações não foram confirmadas pela Capcom, mas como todas as outras dicas dadas pelo fórum tornaram-se reais com o passar do tempo, mora aqui a possibilidade de que combatentes que há muito tempo eram solicitados pelos jogadores retornem em *SSFIV*. ■







VELHOS PERSONAGENS E SEUS NOVOS ULTRAS

Eles estão de volta, mas com muitos de seus golpes levemente modificados ou acrescidos de novidades. Mas a grande novidade mesmo fica por conta dos novos Ultra Combos. Destaque para o novo golpe do Dhalsim que vai deixar você maluco.

























God of War 3

Mais um inimigo do espartano é revelado e promete dar trabalho

Kratos não é chamado de deus da guerra sem motivo: depois de causar o terror entre os deuses do Olimpo e mandar para o limbo duas figuras do alto escalão grego, Hades e Zeus, mais uma divindade entrará no caminho do fantasma de Esparta.

A novidade vem, novamente, da revista japonesa Famitsu, que divulgou em suas páginas algumas imagens de Kratos lutando contra Poseidon, o deus dos mares. Não se sabe ao certo qual será o papel dele na trama, mas pelas telas é possível ver que Poseidon, assim como vários outros oponentes de *God of War 3*, não será pequeno e poderá usar seu tridente para atacar o protagonista, bem como dragões aquáticos que farão de tudo para atrapalhar o seu progresso.

De repente, março – mês do lançamento do jogo – parece estar tão distante...



Existe gigantes aos montes nos videogames... mas quando você viu algo na mesma proporção de Kratos e este titã? Nunca!



Dante's Inferno

Tá aí um jogo que promete mostrar tudo. Tudo mesmo!

Ao ler um título desses, a primeira coisa que muitos pensam, ainda mais de um jogo que lembra *God of War*, é que os órgãos de classificação o deixarão limitado a um público restrito por conta da violência. Entretanto, o ESRB praticamente soltou vários spoilers ao comentar que *Dante's Inferno* é impróprio para menores.

Os jogadores podem esperar por diversas referências sexuais no título, principalmente no círculo do inferno que mostra coisas relacionadas à luxúria, no qual demônios aparecem com os seios à mostra e criaturas possuem tentáculos no lugar dos órgãos genitais. Há até um chefe que aparece com tudo de fora, enquanto sobrevoa o cenário – bizarro é pouco. Esteja avisado desde já.





Apesar de prometer revolucionar a série, *MoH* não parece oferecer nada ao gênero. O Visual, por exemplo, está mais para o caricáto de *Uncharted* do que para o realismo de *Modern Warfare II*

Medal of Honor

Finalmente o jogo abre os olhos para equipamentos potentes e modernos

Quando anunciado, *Medal of Honor* surpreendeu por seguir o mesmo caminho que a franquia *Call of Duty*, ou seja, trocar os combates antigos por confrontos mais atuais, com armamentos avançados e várias traquitanas modernas, entre elas algumas que foram reveladas recentemente.

Para começar, os soldados terão óculos de visão noturna, poderão controlar veículos de guerra e até mesmo utilizar uma faca para apunhalar os mais desavisados (não que isso seja algo totalmente atual, mas enfim). Além disso, o nível de realismo vai mais longe, pois além de ter como base as ações do grupo militar Tier One Operator, todos os tipos de camuflagem utilizada pelos soldados e até mesmo os jargões militares estarão presentes no jogo, previsto para chegar às lojas ainda em 2010.

PREVIEW

Lost Planet 2

Modo multiplayer cooperativo promete muita dor de cabeça para os jogadores

Enquanto *Lost Planet 2* não chega às lojas, a produtora Capcom revela algumas novidades aos poucos. A mais recente delas diz respeito a um chefe que será encontrado durante a campanha cooperativa para quatro jogadores.

Batizado "Akrid X", a nova criatura lembra uma espécie de dragão com patas de inseto que pode voar pelo cenário e tirar vantagem de seu peso e proporções para destruir determinados elementos do cenário, prometendo complicar a vida daqueles que se colocarem no seu caminho. Para piorar, Akrid só mostrará a sua verdadeira força após receber um tiro potente na barriga.





EA Sports MMA

Elenco de primeira e muita pancadaria no novo título de Electronic Arts

Há tempos as lutas de vale-tudo (MMA, ou Mixed Martial Arts) deixaram de ser apenas eventos fechados e passaram a ganhar espaço entre os fãs de esporte. A Electronic Arts, que não é boba, tomou a dianteira e conseguiu garantir os direitos de produção de um jogo baseado no esporte, que está marcado para chegar às lojas ainda em 2010. A produtora revelou que, do elenco real, estão confirmadas as presenças de Fedor Emelianenko, Renato "Babalu" Sobral, Cunge Lê, Scott Smith, Matt Lindland, Ronaldo Souza (também conhecido como "Jacaré"), Gilbert Mendez, Josh Thomson e Robbie Lawer, aumentado ainda mais o número de lutadores aguardados para os combates.







Gran Turismo 5

Em busca de uma experiência perfeita, game promete a maior lista de carros já vista e integração com YouTube

Não é de se estranhar a marca de mil carros anunciados para *Gran Turismo 5*, uma vez que, aparentemente, o desejo da Sony é transformar o jogo na maior experiência já vista em um título do gênero. Para os que acharam o número baixo (!), estão previstos ainda mais veículos para o jogo, que agora também tem em sua relação possantes vindos diretamente da Indy Racing League e NASCAR, com direito a circuitos próprios e sistema de danos. De quebra, os jogadores também presenciarão mudanças climáticas que interferem no curso das corridas e até mesmo pegas à noite. Outra novidade é o fato de poder gravar vídeos de suas proezas e hospedá-los no site YouTube para mostrar a sua habilidade ao volante. Além disso, o Gran Turismo TV retorna e dá a possibilidade de ver os vídeos no PSP.

Uma coisa que deixará muitos jogadores com os nervos à flor da pele é o fato de que o jogo foi adiado mais uma vez. Apesar de a notícia ser válida apenas para o território japonês, onde o game foi adiado novamente, vale lembrar que existe a possibilidade de que esse adiamento interfira de alguma forma no lançamento ocidental.



Representante oficial da marca PG - Play Game

Representante oficial da marca NP - New Port

The Beatles Rockband em breve.

Quem vende games compra aqui.

Nova PSP Go! em breve.

OLYMPIC GAMES

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

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

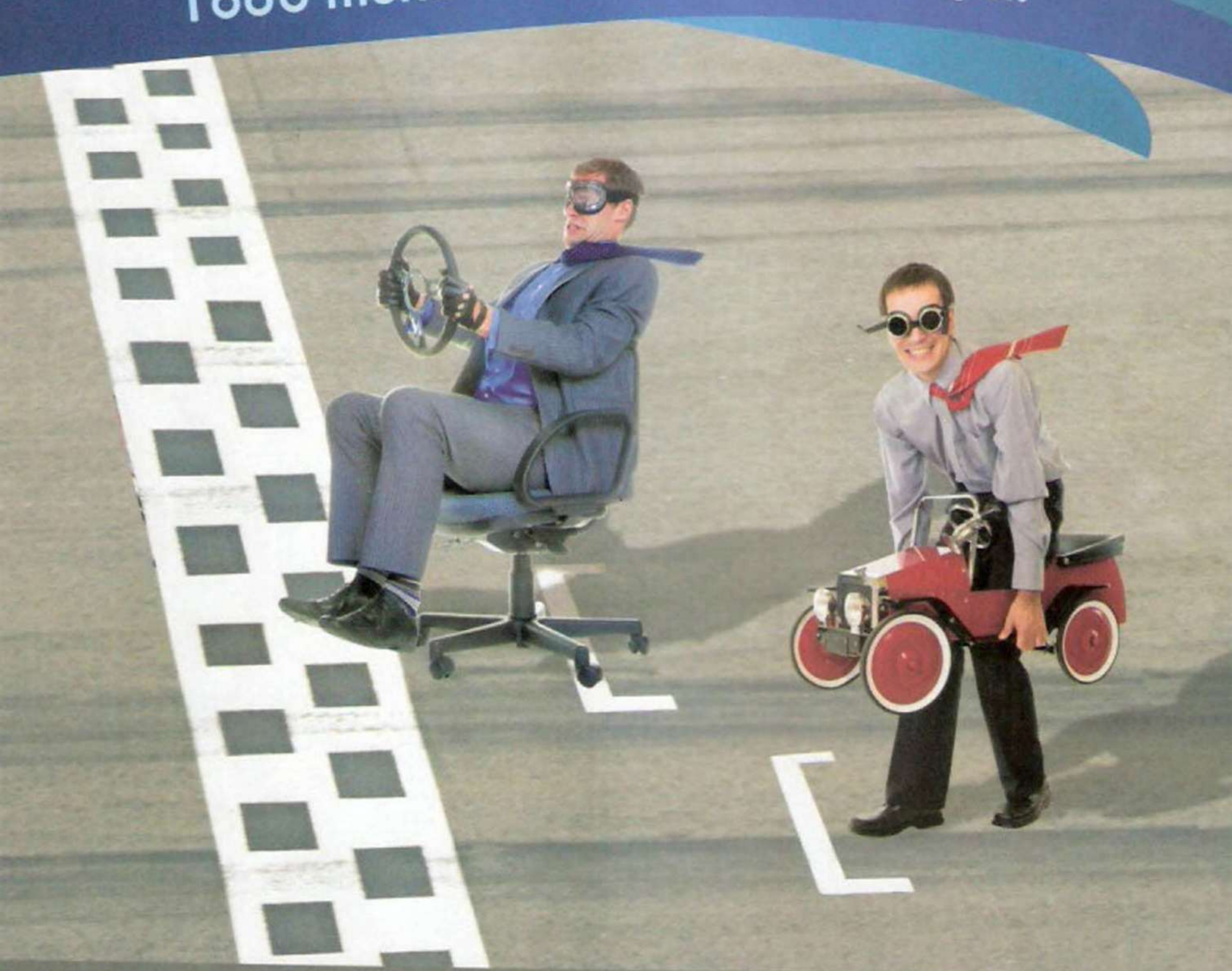
cadastre sua loja
entre em contato
www.olympicgames.com.br
(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9878 9311
atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

imagens ilustrativas

Conheça também nossa linha de modelismo!

Com os produtos Neo é assim:

Todo mundo volta a ser criança!



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

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

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

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX
BREVE





AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!



PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER



PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO







DOCK STATION
NEO PIG



VIDEO GAME C/
40 JOGOS



GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3



CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 Wii PC DVD



TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC



TAPETE BREVE
NEOWII
Wii

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

Info Neo:

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

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

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos

ESPECIAL

Lições realmente úteis que você aprenderá com

DEAD RISING 2

Videogames ensinam inglês para as crianças, desenvolvem a coordenação motora e a psicomotricidade do indivíduo... mas, muito mais importante, vão prepará-lo para a iminente invasão zumbi POR **AMER HOUCHAIMI**

Há uma lição valiosa que os videogames nos ensinam: um dia viveremos em meio a um apocalipse zumbi. A sociedade irá tombar e o dia-a-dia se tornará uma luta pela sobrevivência. Milhões morrerão, mas você não, jogador.

Sim, senhor! Enquanto as demais pessoas jogavam futebol, estudavam para inventar gripes imaginárias ou deixavam de estudar para se tornar garotas do Tchan, você passou seu tempo massacrando mortos-vivos em inúmeros jogos. Quando os mortos finalmente caminharem sobre a Terra, você saberá que alvejá-los na cabeça com uma shotgun é letal, que zumbis caídos pela rua só querem morder sua canela e que, se salvar sua vizinhança em menos de três horas, receberá um lança-mísseis com munição infinita de alguma força do além.

Enquanto isso, seu vizinho metido a gatão, aquele que vive na micareta e que zomba dos seus jogos, vai virar misto quente. Quem estará rindo então?

Mas tudo que você viveu foi só formação primária. A Capcom, a maior autoridade em zumbis do planeta, vai lançar o curso intensivo definitivo de pós-graduação na arte de matar zumbis: *Dead Rising 2*, com lançamento previsto para abril. É hora de aprender novas e grandiosas lições.

O sobrevivente da vez é Chuck Greene, ex-campeão de Motocross, que, sem perceber, entra em uma área infestada de zumbis. Chuck não tem escolha, exceto fechar o zíper de sua jaqueta e liberar uma fúria insana contra os seres putrefatos.

Sua nova aula será em Fortune City (a Capcom não usou o nome Las Vegas para evitar confusões legais), onde o herói só terá o seu raciocínio rápido, força e recursos quase ilimitados para salvar a própria pele. Uma lição de hombridade!

Até o momento, aprendemos muito com *Resident Evil* (aprendemos a tocar piano para não depender da ajuda de Rebecca Chambers), mas ainda há muito mais que pode nos ser ensinado por *Dead Rising 2*. Veja as primeiras aulas a seguir e aprenda.

A POSE FAZ O HOMEM

Um mundo devastado não é desculpa para falta de estilo. Onde quer que você esteja, pessoas estarão olhando e você poderá ser um herói para elas, ou um mero Zé matando zumbis. A diferença está em suas atitudes durante a batalha. Faça pausas dramáticas entre um esquartejamento e outro, crie poses heroicas, como apoiar um pé sobre uma pilha de zumbis mortos enquanto observa o sol se pôr; faça cara de quem está com prisão de ventre, pois as pessoas acharão que você está contemplando os grandes mistérios da vida. Em *Dead Rising 2* haverá um medidor de pontos de estilo (cuja função ainda não foi divulgada), então prepare-se para impressionar nas poses e na "beleza" dos combos.

HOMENS SABEM IMPROVISAR

Sabe aquela mania masculina de "dar um jeitinho" ao invés de consertar uma coisa de verdade? Colocar um calço em uma cadeira bamba ao invés de arrumar uma perna nova? Pois esta será a nova regra do mundo quando os zumbis atacarem. Amarrar serras elétricas nas pontas de bastões de metal é uma atitude perigosa e reprovável, mas será elogiada e inovadora uma vez que houver mortos caminhantes à sua porta, doidos para comer sua orelha. Haverá um sem número de itens e armas espalhados pelos cassinos, muitos deles passíveis de combinação, o que vai tornar a sobrevivência uma libertação cruel da criatividade.

TROFÉUS QUE QUEREMOS GANHAR

LIQUIDAÇÃO É NO DIC: atropele 100 zumbis com um carrinho de compras em 3 minutos. Vale um troféu e uma bola dente de leite.



RORSCHACH: monte uma exposição de arte moderna com a combinação "paredes brancas + 12 cano duplo + zumbis".



PIMP A RIDE: equipe uma cadeira de rodas com pelo menos dois turbos, metralhadora e um dispositivo nuclear portátil.



DEIXE DE SER FRESCO!

Você é daquelas pessoas que têm nojo de tudo? Do tipo que tira o picles do Big Mac? Pois bem, vai ter que perder as frescuras e se tornar durão. *Dead Rising 2* exige improviso para a sobrevivência, seja esfaqueando a cara de um zumbi ou acertando-o com um cano de chumbo na vesícula biliar. Não precisamos dizer que este tipo de atividade sempre o deixará coberto de sangue, tripas, bile e restos de roupas em liquidação. E o melhor: os cortes não são pré-programados e, assim como no jogo *Afro Samurai*, vão respeitar o ângulo do ataque de armas brancas, o que permitirá partir zumbis nas formas mais inimagináveis, quase como em um desenho animado violento. E explosões resultarão em uma chuva de yakissoba zumbi.

USE O SEU TREINAMENTO DE MODERN WARFARE 2

Você passou o final de 2009 jogando *Modern Warfare 2*, correto? Ou isso ou ficou jogando *Winning Eleven*. Bom, lamento informar, mas a segunda opção não ajudará em um apocalipse de zumbis. Infelizmente, os mortos não dão a mínima para futebol. Enfim, após tanto tempo simulando tiroteios, as armas abandonadas nos cassinos servirão para abater mortos vivos com precisão muito maior do que o pobre sistema de combate do primeiro jogo, já que o estilo de mira será à lá *Gears of War*. E basta pensar que as telas de *Dead Rising 2* suportarão o absurdo de 7 MIL zumbis simultâneos, contra os 500 da primeira versão, e você aprenderá a valorizar uma boa metralhadora.

SEMPRE HÁ FILMES PIORES

Citar os filmes de zumbis mais populares é um baita clichê (quer dizer, este box também é clichê), por isso vamos indicar alguns filmes pouco conhecidos que você precisa assistir antes de jogar Dead Rising 2. Afinal, como você conseguiu viver até agora sem assistir a luta de um zumbi e um tubarão nas enseadas italianas? É, nós sabemos...



• **WILD ZERO (JAPÃO, 2000)** Aliens invadem a terra e usam zumbis como arma para erradicar a humanidade. Somente Guitar Wolf e sua banda podem deter os nefastos aliens. Guitar Wolf é uma banda de punk rock real (autointitulada "a maior banda do mundo") e seus membros interpretam a si mesmos no filme... de forma sofrível, é claro.



• **STACY (JAPÃO, 2001):** No futuro, um mal desconhecido transforma colegiais japonesas (e só elas) em zumbis. O governo instrui a população sobre como devem se livrar das adolescentes zumbis: esquartejando e deixando seus restos em sacos de lixo do lado de fora da casa para serem recolhidos por uma força-tarefa de lixeiros treinados.



• **ROBO VAMPIRE (HONG KONG, 1988):** Traficantes recrutam zumbis chineses (são diferentes dos zumbis ocidentais) para proteger suas drogas. Um militar que vigiava os criminosos é explodido (!) por zumbis e é reconstruído como um robo. Ele é explodido de novo, então o reconstroem com um lança-chamas para enfrentar um zumbi gorila



• **FOME ANIMAL (NOVA ZELÂNDIA, 1992):** A mãe megera de um rapaz abobado é mordida por um "Macaco Rato da Sumatra" e se torna um zumbi. O rapaz tenta controlar os impulsos canibais da mãe com resultados questionáveis e, no fim, toda a vizinhança é comida viva em uma cena sanguinolenta e hilária.



• **ZUMBI 2 (ITÁLIA, 1979):** Jornalistas de Nova York decidem ir a uma ilha para investigar as circunstâncias que fizeram um barco cheio de cadáveres chegar ao cais da cidade. Claro que a ilha está infestada de zumbis e muita gente paga o pato por isso. A melhor cena: um zumbi luta com um tubarão debaixo d'água. Sério!

MEIOS DE TRANSPORTE "RULEIAM"

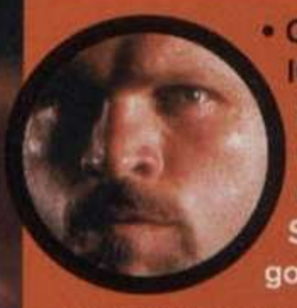
Foram-se os tempos em que os zumbis eram mais lentos que um unidade Barrichelo de medida. Os bichos correrão atrás do seu bacon como se não houvesse amanhã, então você pode: descobrir uma dica de fôlego infinito ou descolar meios de transporte. Haverá carros abandonados para todos os lados (as pessoas esquecem suas Ferraris quando estão sendo mordidas na bunda) e você poderá bancar o Niko Bellic, mas nada supera a emoção de usar uma cadeira de rodas com propulsão experimental criada em uma garagem com equipamento de segunda categoria. Ainda mais quando ela é equipada com metralhadoras! Isso sem falar em uma moto prática na qual o guidão foi trocado por serra selétricas...

ESCOLHA O SEU CHUCK

Chuck Greene é durão, mas pode não dar conta do recado. Como nós gostamos de ficar um passo à frente, selecionam à outros Chucks que certamente chutariam bundas mortas-vivas e necrosadas:



- **CHUCK NORRIS (DEUS):** sejamos francos, a mera presença de Norris anularia a possibilidade de um apocalipse de zumbis. E o que dizer de sua famosa giratória? Pfff!



- **CHUCK LIDDEL (THE ICEMAN):** se é pra chutar a bunda de zumbis, ninguém melhor que o campeão de pesos leves da UFC. Só não é uma boa usar golpes de agarrão...



- **CHUCKY (BONECO ASSASSINO):** zumbis não comem plástico, o que é uma vantagem. E mesmo que o fizessem, como todo maníaco do cinema, ele tem o poder de não morrer NUNCA.



- **CHUCK BERRY (LENDA DO ROCK):** se Michael Jackson conseguiu colocar os mortos pra dançar em Thriller, um dos pioneiros do rock pode fazer o mesmo com uma guitarra.



- **CHUCK PALUMBO (LUTADOR DE LUTA LIVRE):** ele é imenso e já enfrentou inúmeras aberrações (o que é comum na luta livre). Zumbis são só mais um dia de trabalho pra ele.

GUARDE LUGAR PARA OS AMIGOS

Nada é mais importante que a amizade. Sim, amigos são aqueles caras que pagam um churrasco para você e ainda apresentam aquela prima gostosa quando sua namorada acabou de te trocar pelo cara que entrega botijão de gás. E em um mundo onde você pode acordar com alguém te roendo partes inomináveis caso cochile em um lugar errado, é sempre bom ter um amigo por perto para vigiar.

Em *Dead Rising 2*, você e seus amigos poderão participar de um reality show chamado Terror is Reality, com provas de resistência e força capazes de fazer o Big Brother parecer danoninho. Por exemplo, Ramsterball, onde seu personagem e outros competidores são colocados em enormes bolas de metal e têm que rolar por um cenário que parece uma mesa de pinball, tentando atingir pilastras para acumular pontos e seus rivais para atrapalhá-los. Lógico, haverá zumbis no caminho e passar por cima deles será um prazer inédito e incomparável.

Outra modalidade é o Pounds of Flesh, onde cada jogador ganha um capacete com chifres imensos e precisará cabecear zumbis para que caiam em uma balança. Aqui é literalmente necessário matar quilos de inimigos e o jogador com maior peso ao fim da competição é o vencedor. Não há como participar destas competições sozinho e é por isso que você nunca deve subestimar o valor da amizade. Claro que sempre é uma boa pedida jogar seus amigos na direção dos zumbis e acumular uma pontuação boa enquanto eles lutam pela vida. Se os amigos não estão dispostos a se sacrificarem um pouco pelo seu bem, então não são amigos de verdade.

DETONADO

BAYONETTA

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Platinum Games
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** Ação com estilo
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Nenhum recurso

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★☆☆
	Dificuldade	★★★★☆
AÇÃO	Enredo	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★☆☆
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★★

NOTA **8,5**

LUZ E ESCURIDÃO

Por muito anos, apagados dos registros do tempo, existiram na Europa dois clãs acima da compreensão humana: as Umbra Witches (Bruxas Umbra), as residentes das escuridão; e os Lumen Sages (Sábios do Lúmen), controladores da luz. Os clãs tinham respeito entre si e esforçavam-se para manter o equilíbrio, defendendo a justa passagem do tempo. Contudo, um dia, o equilíbrio ruiu.

Uma vez que os harmoniosos clãs entraram em desacordo e alimentaram as chamas do ódio um pelo outro, o resultado foi uma era de disputas. Os conflitos entre as Umbra e os Lumen lançaram a Europa em um caótico ciclo de batalhas, emboscadas, assassinatos e infortúnios. Apesar do grandioso esplendor de Deus brilhando sobre ambos, os Lumen Sages enfraqueceram gradualmente com os ataques das discretas bruxas da escuridão.

A guerra terminou a favor das bruxas. Mas a vitória foi breve. Temendo as habilidades obscuras das bruxas, os humanos condenaram as Umbra remanescentes. Assim iniciou-se a caçada às bruxas, a Santa Inquisição, aniquilando as bruxas cansadas da batalha e subjugando as que ainda lutavam.

A GUERRA ETERNA

A fé humana nos milagres de seu deus impulsionou a caça às bruxas e logo as Umbra Witches foram extintas. Todas, exceto uma...

Nos tempos atuais, uma mulher (Bayonetta) vigia um grupo que faz um ritual de sacrifício e, algum tempo depois, ela aparece em um cemitério acompanhada por Enzo, o mais irritante dos informantes do mercado negro. Bayonetta lê um livro sagrado para trazer Rodin, um negociante de armas místicas do Inferno, de volta à vida. Nessa hora, os anjos aparecem... para serem sacrificados como moeda de troca.

AQUI TEM...

- Roteiro completo com história
- Capítulo Perdido
- 50 Umbra Crows
- 38 Broken Witch Hearts
- 21 Alfheim
- 15 Broken Moon Pearls
- 9 Angels Hymns LP
- Capítulo Perdido
-

EXCELÊNCIA



MODERNA
Esqueça as bruxas narigudas e com verrugas. Bayonetta é uma top model que transpira sensualidade e idolatra violência.



NO DIVÃ
Os chefes são incríveis, mas encarar o deus Jubileus (uma estátua gigante, ACREDITE) é a coisa mais insana já vista.



ALELUIA \O/
O equilíbrio quase perfeito entre controle e câmera agrada bastante, ao contrário de outros títulos do gênero.

Bayonetta faz anjos chorarem, deixa demônios mortos de inveja e ainda evolui consideravelmente o gênero "ação com estilo"

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Quando foi revelado e demonstrado ao mundo, não havia como não lembrar de *Devil May Cry*, afinal as ideias e os criadores são compartilhados. A Platinum Games se empenhou em mostrar que o título tem alma própria e conseguiu: *Bayonetta* é o novo parâmetro para o gênero, um apanhado de referências combinadas em uma fórmula onde tudo funciona muito bem.

A bruxa esbanja beleza e desfila como uma top model, carregando pistolas nas mãos e embutidas nos sapatos, e ainda usa como roupa seu próprio cabelo. Toda essa perfumaria visual é um colírio, já que a jogabilidade, ponto crítico do gênero, simplesmente é incrível, facilmente é a melhor combinação de comandos rápidos com ângulo de câmera que não ferram sua vida. Uma pena que a efeito comparativo, fica desconfortável usar o termo "ação frenética", já que
a versão PS3 sofre com slowdowns e excesso de loadings. Fica um certo incômodo pairando no ar, apesar da diversão garantida e do fator replay embutido. A quantidade de armas (pistolas, espada, bazuca, chicote, garras de energia e patins, isso sem contar as armas angelicais dos inimigos) é satisfação garantida, especialmente se levar em conta a mega lista de combos e combinações possíveis entre duas armas.

Novas habilidades de combate são habilitadas comprando-as na loja, o Gates of Hell. Também existem os ataques com cabelos, que dão forma a membros e monstros gigantes. E não se podem ignorar os Torture Attack, que permitem finalizar um inimigo com muita brutalidade. Quando a coisa apertar, você pode usar o Witch Time, que deixa tudo e todos lentos por alguns segundos - irônico quando usado junto a slowdowns -, porém só é ativado ao esquivar de um ataque no último instante.

Do primeiro minuto de jogo ao último segundo dos créditos, é muito bem trabalhado e aproveitado ao máximo para não dar folga a seus olhos, ouvidos e principalmente no apertar de botões. Tudo se reflete na curva de dificuldade, que começa moderada e se eleva aos poucos, fazendo-o tropeçar em alguns pontos, mas sempre prevalecendo o excelente ritmo que culmina na batalha final mais viajante já vista nos videogames. Extrapolar limites é um ponto fortíssimo e uma experiência ímpar no jogo. As cenas de animação podem ser cortadas, considerando que quase metade dos diálogo são piadinhas e momento poser – pois é, não espere muito da trama.

Com o sexy appeal escorrendo da TV, a bruxa tem provocações (taunts) para irritar os anjos e atiçar a imaginação dos marmanjos. Os combates são uma obra de arte, casando graça e beleza nos movimentos. A linearidade é facilmente ignorada, já que os ambientes oferecem Alfheim, portais com combates vencidos sob condições especiais, caça aos Umbra Crows (corvos) e a busca pelos Angelic Hymn LP (discos dourados). O grande desafio está no Lost Chapter, dungeon com batalhas insanas que testarão suas habilidades.

JÁ VI, É BOM, MAS PODERIA SER MELHOR

São dezessete capítulos e boa parte é dividida em pequenos trechos, cada qual com uma tabela de desempenho que instiga a obsessiva busca pela perfeição. A trilha sonora é ótima e surpreende por oferecer uma miscelânea de estilos que passeiam pelo j-pop, jazz e música erudita, com direito a um clímax sonoro nas batalhas finais. Embora encante e hipnotize de uma forma geral, *Bayonetta* ficaria ainda melhor se a Sega tivesse feito o que a Tecmo fez com *Ninja Gaiden Sigma II*: retardado o lançamento e adequá-lo ao PS3.

DETONADO

ROTEIRO

PRÓLOGO – THE VESTIBULE

1. Comece sua aventura com aulas práticas de ataques, combinações e, principalmente, de uso do Witch Time: esquive de um golpe no último segundo para que tudo e todos ao seu redor fiquem em câmera lenta por alguns instantes. Mais tarde, durante o confronto sobre um avião caindo na estrada, seja rápido para se livrar dos inimigos finalizando três com Torture Attack antes do tempo se esgotar.



2. Tudo o que Bayonetta sabe sobre si é que ela é uma bruxa que acordou 20 anos atrás, no fundo de um lago, segundo conta Enzo. Mas na queda do avião, mais especificamente do outro lado do véu mágico que separa as dimensões (onde o mundo real movimenta-se tão lento a ponto de parecer estático), uma mulher com tantas habilidades quanto Bayonetta aparece. A memória da bruxa é atiçada com breves lampejos de memórias. Ambas se ajudam a vencer os anjos, embora não signifique amizade. Depois da ação, na taverna de Rodin, o negociante do Inferno divaga sobre a restauração do equilíbrio onde Inferno, Terra e Paraíso não parecem diferentes. Ele também presenteia Bayonetta com um conjunto de armas mágicas. Com armas melhores, a bruxa decide encarar anjos de classe mais alta.

3. Enzo obteve informações sobre uma joia chamada Right Eye (Olho Direito), um tipo de diamante com poderes especiais que desapareceu com o tempo, transitando pelo mercado negro. Pistas recentes apontam seu paradeiro no meio do Paraíso na Europa, a cidade de Vigrid. Pouco antes de desembarcar, uma estranha voz fala com Bayonetta, lembrando-a que é hora de despertar The Eyes of the World (Os Olhos do Mundo).

CAPÍTULO I
VIGRID, CITY OF DÉJÀ VU

4. O jogo intercala partes de ação com exploração. Sempre que vir algum objeto, quebre-o para coletar possíveis itens. Do lado de fora do trem, suba no teto e vá para um dos vagões da ponta. Use o pulo duplo para chegar na plataforma superior e complemente com um pulo na parede para subir. Nesta plataforma, quebre todos os bancos para que o trem vá embora, deixando o Broken Moon Pearl #1 nos trilhos.



5. Passando os detectores de metal, adiante encontra-se uma porta mágica. Ataque-a para abrir caminho e caia no buraco. Quebra o baú (que parece uma pequena lápide) para pegar a chave da porta seguinte. Restaurando a estátua na sala seguinte, examine-a para ativar o Witch Time e desvie do raio de luz, permitindo correr sobre a água. Ao acionar a plataforma móvel, não suba nela ainda. Faça o caminho de volta até onde encontrou a chave gigante para encontrar o Alfheim #1. Aqui o desafio é derrotar os anjos usando o Witch Time (única forma de infligir dano) antes do tempo se esgotar. O prêmio é o Broken Moon Pearl #2.

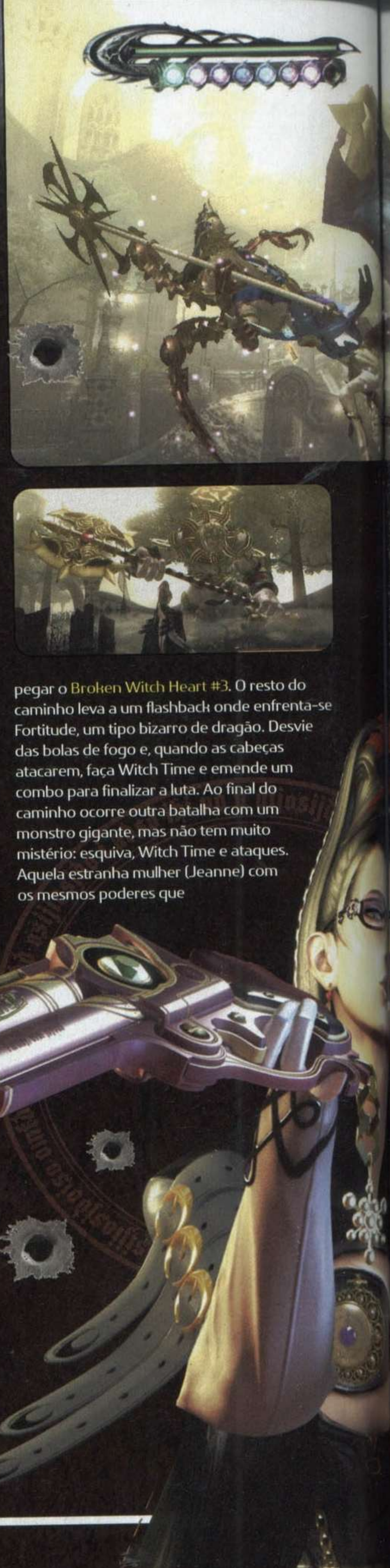


6. Subindo por aquela plataforma ignorada antes, vai rolar uma conversa com Rodin. Depois disso localize uma plataforma logo acima do caminho para o pário externo e use o pulo duplo para chegar lá e encontrar o Broken Witch Heart #1. No pário externo, ao descer o lance de escada, explore a grama à direita e abra o baú para obter o Broken Witch Heart #2.

CHEFE: Beloved

Fique próximo a ele, atacando-o até sua armadura se desmanchar, mas cuidado com as passadas de machado ou com suas mãos. Use o Witch Time para obter vantagem no combate.

7. Na sala após o confronto com Beloved, derrote os inimigos e suba nas plataformas nas paredes laterais para pegar o Broken Witch Heart #3. O resto do caminho leva a um flashback onde enfrenta-se Fortitude, um tipo bizarro de dragão. Desvie das bolas de fogo e, quando as cabeças atacarem, faça Witch Time e emende um combo para finalizar a luta. Ao final do caminho ocorre outra batalha com um monstro gigante, mas não tem muito mistério: esquiva, Witch Time e ataques. Aquela estranha mulher (Jeanne) com os mesmos poderes que





Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes, na verdade), Okami (com alusões a

Bayonetta reaparece, deixando a bruxa curiosa em saber de onde a conhece. E a conversa, claro, termina em uma breve batalha pelo amuleto que Bayonetta carrega no peito. A ação termina com mais lembranças de um confronto antigo, quase um déjà vu.

CAPÍTULO II
THE ANGEL'S METROPOLIS

8. Após o flashback, corra na parede e destrua todas as estátuas que encontrar, uma delas esconde o Broken Witch Heart #4. Passando pelo portão, acione uma das estátuas mas não ative o Witch Time ainda. Você tem dez segundos para avançar até a porta no final do caminho, ativar o Witch Time e abrir a porta na base da pancada e passar. No caminho, chegando a uma praça, à direita encontra-se um baú. Próximo dele, sob a área coberta, está o Broken Witch Heart #5.



9. Ainda na praça, embora em dimensões diferentes, Bayonetta sente a presença de Luka, alguém que a conhece do passado – ainda criança, ele viu a bruxa matar seu pai. Descendo pela rua próxima, o bonde vai descarrilar. Pule-o e volte até o ponto de onde o bonde veio, para encontrar o Alfheim #2. O desafio é derrotar o monstro gigante usando apenas 7 socos e 6 chutes. Ative o Witch Time e mande o combo ▲, ●, ●, ●, ●; a cada vez que apertar um botão, mantenha-o pressionado por um segundo para metralhar o inimigo além dos ataques físicos. O prêmio é o Broken Moon Pearl #3.

10. Próximo ao bonde em chamas tem o beco de acesso à praça vizinha, antes de ir lá, use o pulo duplo para subir no alto do arco sobre o beco e encontrar o Alfheim #3. O desafio é vencer todos os inimigos dentro do tempo limite. Use o Witch Time e cuidado para não ser atingido. O prêmio é o Broken Witch Heart #6. Na praça ao lado ocorre uma luta contra vários inimigos e termina com dois Beloved. Fácil, se você dominou o Witch Time.



11. Após o combate, volte ao início da fase para encontrar o Alfheim #4. Vença os inimigos com seis Torture Attacks. O prêmio é o Broken Moon Pearl #4. Adiante no caminho, ao lado da ponte, abra o baú para pegar o Broken Moon Pearl #5. Ao lado deste mesmo baú tem um terraço alto, suba lá e pule no canto direito para achar o Broken Witch Heart #7.

12. Para atravessar a ponte, é preciso usar o Witch Time e, para isso, volte à praça anterior, próximo da entrada de Rodin. As estátuas estarão ativas, acione-as e vá até a ponte. Ative o Witch Time e detone a porte mágica, atravessando para o outro lado. Na catedral adiante, após um flashback, ocorre outra batalha contra Fortitudo. Desvie das bolas de fogo e das investidas da cabeça até o monstro arrancar a catedral. Agora, atenção com a segunda cabeça. A regra é a mesma: Witch Time e emende combos. Vencendo-o, fique atento para apertar o botão ■ indicado no momento indicado na tela.



CAPÍTULO III
THE BURNING GROUND

12. No começo da fase, após livrar-se dos inimigos, suba pela escada atrás de você e destrua a lata de lixo que se encontra lá, para ativar o Alfheim #5 sob a área coberta no terreno ao lado. O desafio é ficar 20 segundos no ar, para isso basta ficar pulando sobre os inimigos Dears (as cabeças que voam). Tente manter todos juntos e fique pulando sobre eles. O prêmio é o Broken Moon Pearl #6.

13. O Alfheim #6 está no mesmo terraço junto da ponte citado ao final da fase anterior. Seu desafio é derrotar todos os inimigos usando armas angelicais caídas no chão. O prêmio é o Broken Witch Heart #8. Mais adiante, após uma cena, siga pelas paredes até chegar no alto de uma torre que despenca, obrigando-o a apertar ■ no momento certo indicado na tela. Na praça seguinte, detone dois Fairnesses (os cachorros angelicais). Mantenha distância e atire, sempre atento para usar o Witch Time.



14. Vencendo os dois Fairnesses, ocorrerá mais um Quick Time Event que o levará para dentro da caverna. Siga na direção oposta e abra o baú para encontrar o Broken Moon Pearl #7. Atenção com os jatos de lava e ative o Witch Time antes de atacar os inimigos de fogo. O final do caminho leva ao portal de Paradiso. ➜

DETONADO

TIRO AO ALVO

Minigame de tiro ao alvo contra anjos que ocorre entre um capítulo e outro. Você tem uma quantidade de bala limitada e três tipos de alvos com valores distintos. Contra os anjos com corpo, o ideal é acertar suas cabeças para abatê-los com um único tiro. Se tiver paciência, pode esperar uma cabeça grande com asas aparecer (a mais valiosa). Concluindo o tiro ao alvo, os pontos acumulados servem para trocar por prêmios.

15. Em Paradiso, dê uma boa olhada ao arredor do portal para encontrar um caminho de pedra dentro d'água, que conduz ao Alfheim #7. Vença os inimgos sem ajuda do Witch Time (mas a esquiva ainda funciona). O prêmio é o Broken Moon Pearl #8. Ainda em Paradiso, use o Witch Time para transformar jatos d'água em plataforma. Acione a alavanca adiante – à direita encontra-se o Broken Witch Heart #9 –, pegue a ampulheta e desça usando as plataformas de pedra ao lado. Volte pelo portal e use a ampulheta naquela ponte que foi destruída, mas não atravesse.



16. Faça todo o caminho de volta ao início da fase para encontrar o Alfheim #8. O desafio é derrotar os inimigos com uma onda de ataque. Equipe a arma Shuraba, use o Witch Time, tome uma média distância do alvo e mande uns Wicked Weaves (combo ▲, ●, ▲,). O prêmio é o Broken Witch Heart #10.

17. Ok, pode cruzar a ponte e, mais adiante, o caminho começa a despencar. Seja rápido para pular de um pedaço ao outro e usar o pulo no momento indicado no trecho final. Cruzando o estreito caminho com jatos de fogo, no alto da subida tem uma caverna. Antes de avançar por ela, siga a trilha à esquerda para encontrar um baú com o Brocken Witch Heart #11 A caverna conduz a uma escalda até a saída. Do lado de fora, abra o baú atrás do pedregulho à esquerda para obter o Broken Witch Heart #11.



CAPÍTULO IV – THE CARDINAL VIRTUE OF FORTITUDE

18. Ao entrar no Coliseu, Fortitudo diz que o destino dos anjos está preso ao mundo dos demônios e tudo compartilha do interesse da bruxa. Ele conta que foi encarregado de perseguir a última bruxa sobrevivente que resiste ao domínio dos Lumen Sages.
Que o pacto de Bayonetta com o inferno a torna uma alma muito triste e que, caso ela se arrependa, se libertará do sofrimento. Bayonetta, impaciente, interrompe a criatura e o provoca.

CHEFE: Fortitudo

19. Desvie dos ataques para ativar o Witch Time e causar grandes danos, mas fique atento aos momentos de Quick Time Event. Quando a criatura estiver muito distante, atenção para se livrar das rajadas de fogo que brotam do chão. Ao perder a primeira cabeça, Fortitudo transformará o chão em magma, suba rapidamente na plataforma de pé, para repetir todo o primeiro momento da batalha. Quando ele quebrar a plataforma, use a ampulheta para restaurá-la e repita a ação. Arrancando as duas cabeças, você terá cinco minutos para destruir o que restou da criatura.



20. Derrotado, Fortitude diz que era previsto ser derrotado, pois ele é um sacrifício para a ressurreição do criador [Jubileus].



CAPÍTULO V THE LOST HOLY GROUNDS

21. Após derrotar os inimigos Grace & Glory, faça o caminho inverso até o início da fase para encontrar o Alfheim #9. O desafio é derrotar todos os inimigos usando Witch Time para ganhar o Broken Moon Pearl #9. Luka aparece e tenta fotografar Bayonetta, mas ela brinca com ele. Em meio a acusações por parte do indivíduo, a bruxa descobre que se salvar a garotinha (aquela que apareceu na catredal), ela salvará a si mesma. Por outro lado, Luka está determinado a provar ao mundo que Bayonetta existe.





Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes,

Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu.

Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu.

CRIANDO ITENS

Ao acessar o menu de itens, há uma relação de possibilidades de elementos a serem combinados. Feito isso, gire o analógico direito para criar o item. Além disso, você pode equipar itens no direcional digital para uso durante a ação.

22. Adiante, três criaturas Harmony aparecem. Derrotando-as, abra o baú ao lado da escada para obter o Broken Witch Heart #12. Ao longo da escada, cuidado com a criatura de vento. Encontrando o Gates of Hell no caminho, à esquerda existe uma plataforma. Vá lá abrir o baú para pegar o Broken Moon Pearl #10.

23. Para abrir a porta no caminho, suba na plataforma mais alta e caia sobre o símbolo no chão. Dentro da torre, ao subir pelas paredes e derrotar alguns Harmony, desça novamente para encontrar o Alfheim #10. O desafio é ficar no ar por 60 segundos. O truque: salte sobre um inimigo grande a ponto de deixá-lo no chão e, quando você estiver no ar, atire em alvos ao redor mantendo ▲ pressionado; e quando cair, salte sobre o inimigo que usou para iniciar o pulo e fique repetindo a sequência até o inimigo abaixo de você ficar para morrer. Mude de inimigo "plataforma" para repetir o procedimento. O prêmio é o Broken Witch Heart #13.



24. Ao final da subida pela parede da torre, acione a alavanca no alto da pequena plataforma para ter acesso às estátuas que ativam o Witch Time. Feito isso, volte à ponte mágica no andar abaixo, use o Witch Time e abra caminho. Do lado de fora da torre, desça para encontrar o Alfheim #11. O desafio é derrotar os inimigos usando no máximo dez socos e sete chutes. Equipe a arma Shuraba, faça um Witch Time, então segure ▲ para fazer um ataque carregado e causar grande dano. O prêmio é o Broken Witch Heart #14.

24. Durante a subida, você verá uma fonte fora do caminho. Vá lá abrir o baú escondido e continue subindo, mas seja breve pois o caminho se quebrará aos poucos.

CHEFE: Inspired

25. Ataque-o com tiros e desvie de suas investidas até acumular magia suficiente para um Quick Time Event.



26. Entre na torre adiante e, ao longo da subida, não deixe de abrir o baú isolado em um pedaço de escada, para obter o Broken Witch Heart #15. Saindo da torre, derrote outro Inspired e passe o Quick Time Event adiante. Jeanne aparece conversando com uma entidade divina, que tira satisfação com ela sobre haver mais de uma bruxa. Bayonetta tem mais um flashback quando Jeanne menciona que ela carrega a joia do trono das Umbra.

CHEFE: Jeanne

27. O Witch Time não funcionará, então use esquiva seguida de combos. Fique atento, Jeanne pode defender seu ataque e emendar um contragolpe poderoso.



28. Depois da batalha, na hora da fuga, aperte R2 duas vezes rapidamente para virar uma pantera, ganhar velocidade e pular mais distante.

CAPÍTULO VI
THE GATES OF PARADISE

29. Logo no início, atrás de você, abra um baú. Ao derrubar o portão e vencer a primeira batalha, use o pulo duplo para alcançar o ponto mais alto das paredes e encontrar outro baú que detém o Broken Witch Heart #16. Para abrir a porta seguinte, recue e vire pantera para correr sobre os três símbolos no chão.



30. Passando o corredor de espinhos, destrua a pedra junto à engrenagem e ative a alavanca. Derrote os inimigos e volte rumo ao começo da fase para encontrar o Alfheim #12. O desafio é derrotar todos os inimigos usando Torture Attacks. O prêmio é o Broken Moon Pearl #11. Adiante, use a forma pantera e o pulo duplo para saltar a ponte quebrada.

31. Bayonetta encontra anjos cercando aquela garotinha que a voz tanto menciona em seus pensamentos. Instintivamente ela protege a criança, enquanto livra-se dos anjos. Após a batalha, a criança, Cereza, a chama de mamãe. Cereza diz que seu pai a mandou àquele lugar.



32. Seja rápido para se movimentar e fazer Cereza segui-lo (ou pegue o poste e mate os inimigos). Derrube o portão e, no corredor a seguir, uma criatura imensa o atacará. Avance e →

DETONADO

→ lance carros e latas de lixo para atrasar o inimigo e proteger a criança; e não esqueça de derruba os portões que encontrar. Por fim, quando chegar a Paradiso, derrote os inimigos para salvar Cereza. Transforme-se em pantera e atravesse o corredor desviando dos lasers para chegar antes do clone levar a criança.

CHEFE: Bayonetta (Joy)

33. Ela o imita em tudo, mas o esquema de batalha é similar ao usado contra Jeanne – desvie e ataque – e o mesmo procedimento continua quando Joy se revelar e trouxer suas réplicas. Contra essas, o Witch Time funciona e o Torture Combo é recomendado!



34. Dê a volta ao redor do portal de Paradiso adiante e pegue o Broken Witch Heart #17. Cruze o portal e Luka aparece mais uma vez, ao lado de Cereza; então Bayonetta se revela. Ele se assusta ao ver a criança chamando a bruxa de mãe, mas quando ela diz que não é do tipo que tem filhos ou liga para as pessoas, Luka pensa que Bayonetta matou os pais da menina e usou um feitiço sobre ela. De um jeito ou de outro, a situação fica perigosa e ela pede que Luka cuide da criança.



CAPÍTULO VII – THE CARDINAL VIRTUE OF TEMPERANCE

35. A entidade, Temperantia, que conversava com Jeanne anteriormente, se manifesta e revela que após o primeiro Apocalipse, o mundo se dividiu em luz, escuridão e caos. E mais uma vez, a luz tem que prevalecer, motivo pelo qual Bayonetta deve ser morta.

CHEFE: Temperantia

36. Enquanto a criatura se mantiver longe, use suas armas para acertá-la e esquive das investidas. Quando ele pegar a plataforma, ataque os tentáculos enquanto desvia dos projéteis – eventualmente, a plataforma pode ser destruída, fique atento para usar o botão indicado na tela para evitar dano. Ao subir no braço de Temperantia, transforme-se em pantera e avance desviando dos ataques até chegar na esfera que deve ser destruída. Repita o mesmo procedimento para arrancar o outro braço da criatura. Circule o corpo do bicho e destrua as esferas que encontrar (siga as linhas de energia) e por fim livre-se da cabeça.



CAPÍTULO VIII – ROUTE 666

37. Luka está levando Cereza à "ilha" para qual Bayonetta está a caminho. A bruxa pega uma carona com eles e ajuda-os a passar pelas barreiras de contenção, ocasionando uma batalha na autoestrada.

38. Pule de um veículo ao outro e elimine os anjos. Livre-se das Joy no meio da estrada – atenção para desviar dos veículos durante a luta. Após um Quick Time Event, a ação rola sobre uma moto. Os comandos de pilotagem aparecem na tela, então avance até passar por um Beloved (criatura gigante na pista); adiante haverá três deles e é imperativo ficar do lado direito da pista bem antes e entrar no caminho paralelo para ter acesso ao arco que sustenta a ponte e pegar o Broken Witch Heart #18.





Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes, na verdade), Okami (com alusões a

39. Ao sair do túnel que vem na sequência, fique à direita da estrada para pegar outro caminho paralelo e encontrar o Broken Witch Heart #19. O resto do caminho termina com mais um Quick Time Event e uma batalha contra três Beloved – caso derrote dois deles, a batalha termina – que se transformam em um (se isso acontecer, é bater e desviar), o qual deve ser derrotado antes do tempo acabar.



CAPÍTULO IX – PARADISO – A REMEMBRANCE OF TIME

40. Siga pelas plataformas de energia até chegar em terra firme. Vença os inimigos para obter a chave, mas antes de continuar, pule por cima da cerca à esquerda para encontrar uma área verde e, ao final, o Broken Witch Heart #20. No jardim, em ambas as extremidades, há paredes com símbolos do Sol. Quebre-as para encontrar um baú e o Alfheim #13. O desafio é derrotar todos os anjos usando seu corpo de

Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes, na verdade), Okami (com alusões a

GATES OF HELL

Durante o jogo, em alguns pontos da fase, encontra-se um círculo vermelho no chão que o leva à taverna de Rodin, onde os Halos são usados para comprar novas armas, habilidades, acessórios e itens. Sempre que vir um Gates of Hell, visite-o para fazer compras ou mesmo habilitar novos itens e equipamentos. No entanto, é bom acumular bastante Halos, pois tudo é muito caro por aqui – uma boa dica é jogar no Very Easy, onde o dinheiro é ganho com facilidade.

energia, ou seja, batalhar com projeção astral (aperte ■ para sair do corpo). Vá para cima dos inimigos e ative o Witch Time, então vá para longe. Projete-se do corpo e chame a atenção de todos os inimigos, então abuse do Witch Time. O prêmio é o Broken Moon Pearl #12.



41. De volta ao jardim, use os círculos de energia como plataforma e consiga a outra chave. Ao final da subida, desça pelo caminho da serpente e use o Witch Time e a forma de pantera constantemente para avançar rapidamente. Chegando em um pedaço da cidade, destrua os baús para recuperar os fragmentos da chave e, ao mesmo tempo em que derrota inimigos, fique na área verde, para que a esfera que fica quicando não atrapalhe. Cruzando a próxima sequência de plataformas transparentes, encontra-se um baú com o Broken Witch Heart #22.



42. Ao derrotar dois Kinship, há um baú do lado esquerdo que contém o Broken Moon Pearl #13. Olhe para as laterais, fora do caminho, para avistar uma plataforma transparente distante. Lá se encontra o Alfheim #14 – acessível quando obtiver a Crow Within (pule e dê dois toques rápidos no R2), obtida mais tarde no jogo –, e o desafio é vencer dois clones de Jeanne. Equipe a arma Shuraba, faça um Wicked Weave (▲, ●, ▲) e esquive assim que possível. Caso desvie do ataque especial das Jeanne, o Witch Time é ativado. Um truque bacana é manter as Jeannes fora da visão da câmera (assim elas não atacam), então execute o ataque com a Shuraba e direcione o corte contra os alvos no último instante. O prêmio é o Broken Witch Heart #22.



43. De volta ao caminho principal, após a queda pelo corredor de tentáculos e derrotar três Joy, adiante encontra-se a entrada para o Gates of Hell e ao lado uma caminho de luz com pontos falhos – use as falhas para descer no terreno adiante, com estátuas de anjos, onde encontrará um baú atrás da parede com o desenho do Sol. Seguindo o caminho pelas plataformas de energia e passando a estrada com as onda de vento, vem o chefe.



CHEFE: Golem

44. Aqui é preciso ser rápido na esquiva e o importante é se manter próximo do inimigo, para desviar de seus ataques em forma de braços e ativar o Witch Time, para só então castigar a esfera de energia (único ponto fraco). →



"Da próxima vez que quiser pôr as mãos em mim, é melhor ter certeza de que estou morto."

DETONADO

→ 45. Após a batalha, abra o baú à esquerda da porta, para pegar o Broken Witch Heart #23. Antes de concluir a fase, faça o caminho de volta até a plataforma onde enfrentou as três Joy para encontrar o Alfheim #15. O desafio é limitado a 13 socos e 13 chutes, equipe a arma Durga e ative o Witch Time. Use dois ataques concentrados (a cada ataque, mantenha ▲ pressionado até soltar um projétil explosivo); repita para ganhar o Broken Witch Heart #24.



CAPÍTULO X (PARADISO) A SEA OF STARS

46. Novos flashbacks fazem Bayonetta se lembrar de que já esteve neste lugar antes e ela encontra um entalhe com os nomes de Jeanne e Cereza, despertando mais dúvidas na bruxa. Na pequena cidade abaixo, destrua os portões mágicos para repor as engrenagens. Derrote os inimigos, gire a cidade na direção da pequena ilha para obter o Broken Moon Pearl #14 e acessar o Alfheim #16. Vença os inimigos com ondas de ataque; equipe a Shuraba, abuse do Witch Time e Wicked Weave (▲, ●, ▲). O prêmio é o Broken Witch Heart #25.





Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes, na verdade), Okami (com alusões a

47. Volte à cidade e rotacione-a rumo ao caminho ao lado, para reenfrentar dois chefes (Fortitudo e Temperantia), use a arma Durga e seus ataques concentrados para a batalha ser rápida. Chegando na ilha adiante, seja rápido para pular no momento em que a entrada se alinhar com a plataforma (use a forma de pantera). Adiante, derrote três Kinship e use-os como acesso até a plataforma com o baú que detém o Broken Moon Pearl #15. Ainda desta plataforma, olhe ao redor para avistar uma outra distante – acessível apenas com a Crow Within –, vá lá pegar o Broken Witch Heart #26.



48. Seguindo no caminho de plataformas transparentes abaixo, há um corredor com tentáculos (passe junto à parede da direita para evitá-los) e derrote dois inimigos na sequência. Após o corredor de espinhos encontra-se um Gates of Hell. Chegando lá, faça o caminho de volta para encontrar o Alfheim #17. Derrote todos os inimigos usando armas angelicais. O prêmio é o Broken Witch Heart #27.

49. Volte ao Gates of Hell e quebre a parede ao lado dele, tome distância na forma de pantera e use o pulo duplo para chegar na plataforma ao fundo, onde se encontra o Broken Witch Heart #28. No caminho abaixo, mate todos os inimigos para elevar o nível da água, ative o Witch Time e pulo duplo sobre a água para chegar na saída.

CAPÍTULO XI – THE CARDINAL VIRTUE OF JUSTICE

50. Luka e Cereza são surpreendidos por pequenas explosões no chão, mas são salvos por Bayonetta. Incapaz de ver através do véu mágico que separa as realidades, Luka não acredita que a bruxa tenha salvo eles, e então a criança empresta seu óculos mágicos e ele enxerga o que de fato acontece, o que desencadeia memórias da morte de seu pai.



O CAPÍTULO PERDIDO

Ache e complete os 21 Alfheim (listados no detonado) para habilitar o Lost Chapter (Capítulo Perdido), uma série de dungeons com batalhas múltiplas onde é proibido usar itens. Vença e habilite o personagem Little King Zero.

Para vencer, eis os acessórios necessários: Star of Dinéta (custa 100 mil Halos), que recupera sua energia; Bracelet of Time (200 mil Halos), disponível para compra após terminar todos os capítulos na dificuldade Normal ou superior, em menos de três horas; Evil Harvest Rosary (100.000 Halos), que deixa uma esfera explosiva sempre que esquivar do inimigo; Pillow Talk (100 mil Halos), a arma mais forte do jogo, que só fica disponível para compra após terminar todos os capítulos na dificuldade Non Stop Infinity Climax; e tenha especialmente o Moon of Mahaa-Kalaa, que o auxilia em combates hardcore absorvendo ataques inimigos conforme você o evoluir.

CHEFE: Iustitia

51. Cole junto da cabeça e ataque, mas sempre esquivando das investidas dos tentáculos. Se a plataforma quebrar, você tem uma chance de acertar o Quick Time Event (aperte ▲ + ●) para sobreviver. Nocauteando a cabeça, suba nela e corra até a cara de pedra no corpo, vire pantera para ser mais rápido e tenha cuidado com os obstáculos; ataque até detonar o tentáculo. Feito isso, repita o procedimento inicial com os tentáculos e faça o Quick Time Event final.



52. Antes de morrer, a criatura conta que tudo está acontecendo conforme o previsto pelos Lumen Sages e que Bayonetta possui olhos especiais, um que vê a luz e outro a escuridão, que enxergam a história do mundo e possui o poder necessário que permitirá ao Criador criar um novo ciclo de criação.

CAPÍTULO XII
THE BROKEN SKY

53. Luka ainda está surpreso ao enxergar a outra realidade e Cereza pede os óculos de volta. A garotinha insiste em dizer que sua mãe é forte e protege os humanos dos monstros. O rapaz se lamenta por ouvir tal besteira e então a bruxa aparece. Luka volta à história de que ele é um jornalista, assim como seu pai foi. Na época de sua morte, ele investigava uma história sobre as Umbra Witches e os Lumen Sages, e o controle de tudo através do poder "The Eyes of the World". Mas a história diz que subitamente os dois clãs desapareceram da Europa, 500 anos atrás. Bayonetta deve estar familiarizada com tudo isso, uma vez que ela continua na mesma cidade, Vigrid, só que em tempos atuais.

54. Mais um flashback ocorre e Bayonetta começa a lembrar vagamente sobre a união dos dois clãs e que uma bruxa cruzou os limites do acordo: concebeu uma criança com um indivíduo dos Lumen Sages, o que traria a desgraça para todos. A bruxa e a criança foram encarceradas, e o homem exilado do clã. Foi neste momento que o equilíbrio caiu. Os clãs começaram uma guerra e se destruíram ao longo dos anos. O pai de Luka perseguiu a verdade por trás dessa história, transformada em um conto de fadas ao longo dos séculos. Mas a existência de Bayonetta prova que tal →

TORTURE ATTACKS

São ataques especiais que causam grande dano e são executados ao apertar ■ + ▲ quando a barra de magia estiver acumulada (para acumular magia, basta fazer combos e não ser acertado). Cada inimigo sofre um Torture Attack específico (exceto os Affinity, Applaud e Ardors, que compartilham de três tipos). Ao realizar um Torture Attack, aperte freneticamente o botão indicado na tela para causar ainda mais dano, além de receber um bônus em Halos.

















Mulheres comuns conseguem enfeitiçar homens através da beleza, mas só Bayonetta é capaz de fazer os anjos perderem a cabeça por ela... literalmente...

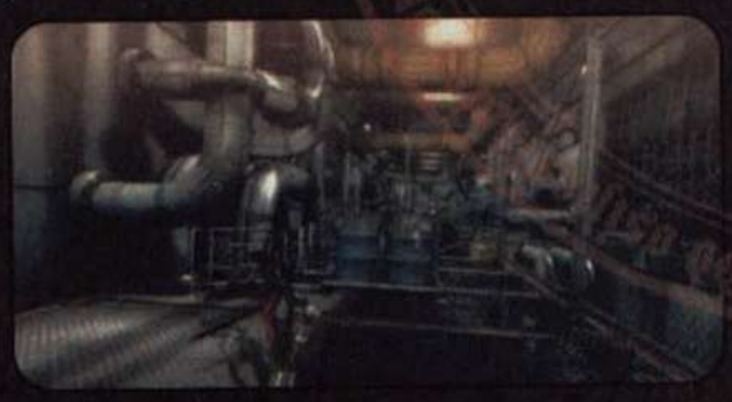
DETONADO

história pode ter sido real. Eis que ocorreu o fatídico dia em que o pai de Luka encontrou uma relíquia em um lago, foi quando Bayonetta apareceu diante dele e o homem morreu.

55. Bayonetta fica pensativa por um instante e Cereza puxa assunto, mostrando um artefato mágico que a bruxa havia lhe dado de presente de aniversário. Ao começar a fase, pulando a primeira abertura (cuidado com as explosões), tome o corredor ao lado e volte para o começo, para achar o Broken Witch Heart #29.



56. Após o Quick Time Event de pular as caixas que caem do avião, livre-se dos inimigos e olhe para as plataformas laterais acima, em uma delas está o Broken Witch Heart #30 – para chegar lá, suba na plataforma mais baixa do lado oposto ao baú, então transforme-se em pantera, seguido de um pulo duplo.



57. Volte ao começo da fase, livre-se dos inimigos que aparecerão, e o Alfheim #18 se revela. O desafio é derrotar os inimigos por projeção astral, ou seja, use o Witch Time, afaste-se e saia do seu corpo. Equipe-se com as armas Durga e Kulshedra, pois os inimigos não podem ser tocados (Witch Time é essencial). Com Kulshedra, acumule a barra de magia para usar Torture Attack no inimigo maior e caso faça Witch Time frequentemente, mude a arma para Durga e use ataques seguidos de projéteis. O prêmio é o Broken Witch Heart #31.

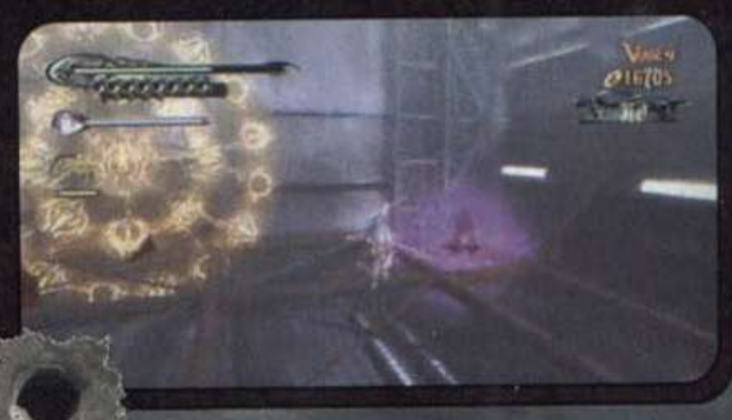
58. Continuando a fase, do lado de fora do avião, pule na turbina e use o ataque dos inimigos para ativar o Witch Time e passe correndo (pantera) pelas hélices até chegar ao Alfheim #19. O desafio é derrotar o Golem, mas ele sofre danos apenas no Witch Time – a arma Durga é eficiente com seus projéteis explosivos. O prêmio é o Broken Witch Heart #32.



CHEFE: Jeanne

59. No primeiro momento da batalha, Jeanne abusará de seus ataques especiais e contra esses o Witch Time funciona. Causando um bom dano, ela usará a moto, use a arma Durga e deixe projéteis entre você e Jeanne. Destruindo a moto, mantenha o ritmo de ataques com Durga.

60. Mais adiante, atenção com o chão eletrificado e as descargas elétricas. Use a velocidade da pantera para saltar de cima do tanque de combustível ao lado da plataforma para a área seguinte. Ao reencontrar Cereza, ocorrerão batalhas na qual deve-se projetar do corpo e derrotar os inimigos, voltar ao corpo e levar Cereza a uma área longe da eletricidade e repetir a batalha. Durante a escalada pelo avião partido, seja rápido para subir e derrotar os inimigos antes do nível da água o alcançar.

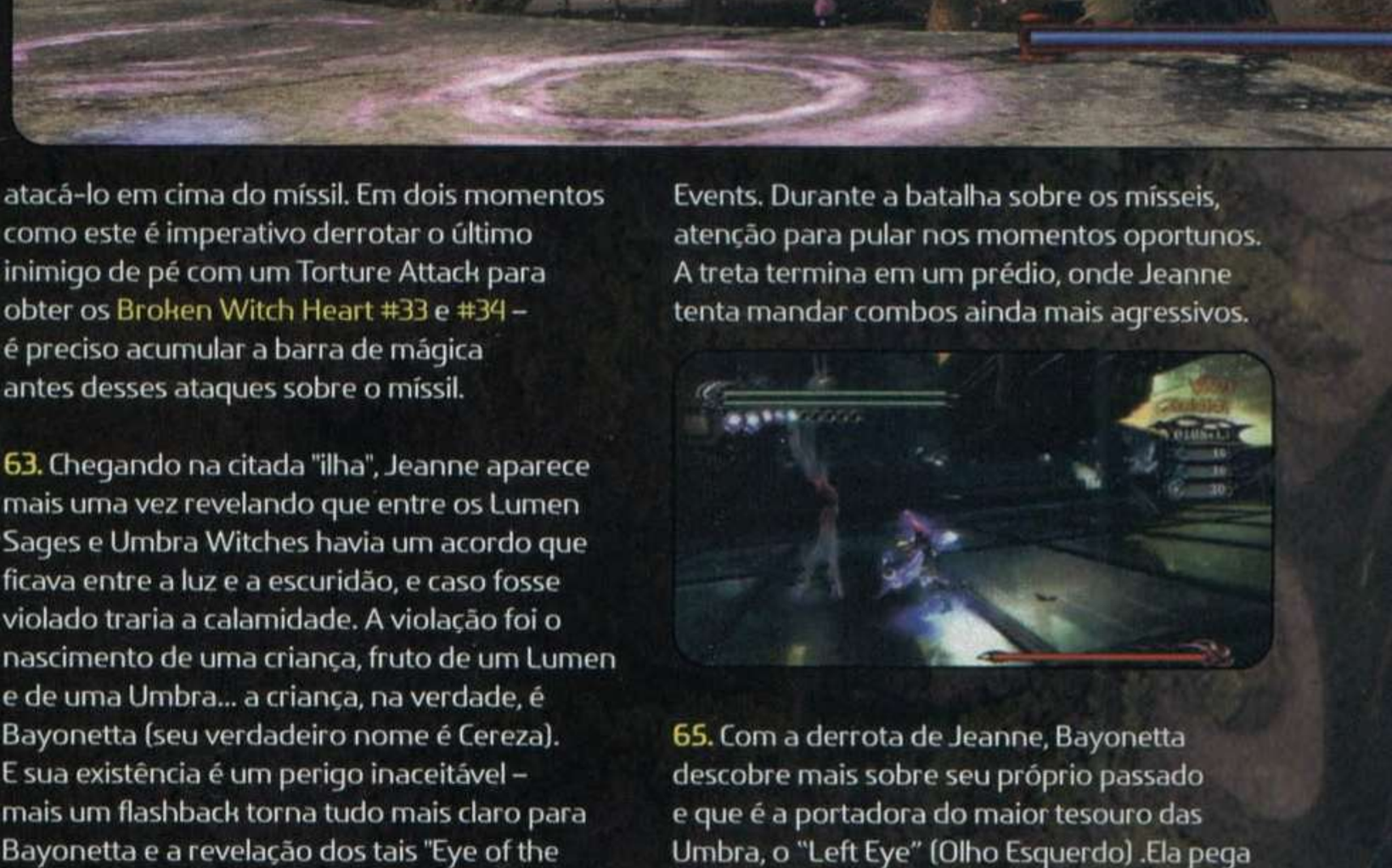


"Vocês, anjinhos malvados, merecem umas boas palmadas!"





Se você jogou muitos títulos do extinto estúdio Clover, estará sujeito à pertinente sensação de déjà vu. *Bayonetta* é recheado de referências a *Street Fighter* (os golpes, na verdade), Okami (com alusões a Amaterasu e flores crescendo conforme você corre na forma de pantera), *Viewtiful Joe* (com citação de nomes de personagens femininas e o claro uso do Witch Time que desacelera o tempo), além do próprio *Devil May Cry*.



CAPÍTULO XIII
THE CARDINAL VIRTUE OF PRUDENCE

CHEFE: Sapientia

61. Assim que possível, use o Witch Time e castigue as faces nas pernas do bicho. Atenção com as investidas aquáticas. Detonando as quatro faces nas pernas, guie o monstro na direção da aranha de cabelos no Quick Time Event. Agora é atacar a carranca do monstro, esquivando de seus ataques e repetindo o Quick Time Event. Dentro do redemoinho, atenção triplicada para desviar dos lasers e dos projéteis. Witch Time é necessário para uma aproximação segura da carranca do bicho.



CAPÍTULO XIV
ISLA DEL SOL

62. Boa parte da fase é voando em um míssil, onde a regra é atirar e desviar. Após derrotar a serpente voadora, alguns inimigos tentarão atacá-lo em cima do míssil. Em dois momentos como este é imperativo derrotar o último inimigo de pé com um Torture Attack para obter os Broken Witch Heart #33 e #34 – é preciso acumular a barra de mágica antes desses ataques sobre o míssil.

Quando uma bruxa usa o próprio cabelo como roupa, nada a impedirá de chegar ao cabeleireiro na hora marcada, nem mesmo o trânsito

63. Chegando na citada "ilha", Jeanne aparece mais uma vez revelando que entre os Lumen Sages e Umbra Witches havia um acordo que ficava entre a luz e a escuridão, e caso fosse violado traria a calamidade. A violação foi o nascimento de uma criança, fruto de um Lumen e de uma Umbra... a criança, na verdade, é Bayonetta (seu verdadeiro nome é Cereza). E sua existência é um perigo inaceitável – mais um flashback torna tudo mais claro para Bayonetta e a revelação dos tais "Eye of the World": são duas joias que despertam uma poderosa energia, uma de cada clã. Luka aparece e leva Cereza (a criança) para longe, deixando as bruxas no acerto de contas.



CHEFE: Jeanne

64. Apesar de mais agressiva, o esquema de batalha é basicamente o mesmo das anteriores travadas contra ela. Use Witch Time contra seus ataques especiais para ganhar vantagem. Boa parte da batalha é intercalada por Quick Time Events. Durante a batalha sobre os mísseis, atenção para pular nos momentos oportunos. A treta termina em um prédio, onde Jeanne tenta mandar combos ainda mais agressivos.

65. Com a derrota de Jeanne, Bayonetta descobre mais sobre seu próprio passado e que é a portadora do maior tesouro das Umbra, o "Left Eye" (Olho Esquerdo) .Ela pega uma pequena joia vermelha, a qual motivou a morte de muitas pessoas. Só então ela lembra que foi amiga de Jeanne durante a infância, até que a situação começou a mudar e o medo se instaurar, separando as duas por causa da guerra e pelo tesouro que Cereza carrega. Deixando as memórias de lado, em uma última investida, Jeanne chama a atenção de Bayonetta que foge antes da chuva de mísseis.

CAPÍTULO XV
A TOWER TO TRUTH

66. Bayonetta escuta a misteriosa voz sussurrando em sua mente, no entanto Cereza diz estar escutando a voz de seu pai. Ao começar a fase, use a forma de ave (pule e dê dois toques rápidos no R2) e voe até a plataforma atrás de você, do outro lado da mureta, onde se encontra o Broken Witch Heart #35. Ao derrotar Temperance (usando →

canhões), faça o caminho inverso até onde obteve o Broken Witch Heart, para acessar o Alfheim #20. O desafio é derrotar todos os inimigos de fogo antes do tempo acabar e o Witch Time estará desabilitado. Equipe as armas Kulshedra e Durga e comece usando Kulshedra para acabar com a primeira onda de inimigos. Apesar de fraco, os acertos múltiplos acumulam a barra de magia rapidamente, permitindo usar Torture Attack nos inimigos maiores. Os últimos dois inimigos são Gracious e Glorious, mude para Durga e seja rápido para criar projéteis e recuar. O seu prêmio é o Broken Witch Heart #36.



67. Continuando, durante a subida pela parede do elevador você reenfrenta Iustitia (desvie dos tentáculos ao mesmo tempo em que ataca a carranca do bicho). Na sala com uma estátua gigante, entre no corredor à direita do Gates of Hell e siga para o lado direito; abra o baú com o Broken Witch Heart #37. Use as plataformas ao lado para chegar ao topo e ative as plataformas que aparecem e desaparecem – antes, explore o topo para encontrar aberturas com itens.



68. Siga pelas citadas plataformas até a parte sólida bem mais acima. Lá, dê uma olhada nas plataformas laterais para encontrar dois baús, Broken Moon Pearl #16 e Broken Witch Heart #38. No elevador, enfrente o Golem e e Sapientia. Contra este a batalha é mais rápida, na base do Witch Time e ataques constantes, no entanto a velocidade é essencial para evitar cair com os destroços do prédio. Vencendo-o, transforme-se em pantera e corra até a grande janela. Caindo por esta, destrua as esferas vermelhas dos cabos e vá pela trilha seguinte.

CAPÍTULO XVI
THE LUMEN SAGE

69. No auge da torre, Bayonetta finalmente encontra o dono da voz que sussurrava em sua mente, o último dos Lumen Sage, Balder, e ele está com Cereza no colo. Ele diz que Bayonetta é o "Left Eye" do citado "Eyes of the World", necessário para a ressurreição de Jubileus. Um novo mundo criado em cima do velho terá início. Luka aparece ironizando o discurso glamouroso do indivíduo, mas é nesse momento que ele descobre que o responsável pela morte de seu pai foi Balder, que o joga do prédio. Bayonetta descobre que Jeanne tentou mantê-la longe de problemas aprisionando-a em um sono duradouro, mas atualmente ela estava sob controle mental para trazê-la até Balder. Ele se funde com Cereza e ganha mais poder.

CHEFE: Father Balder

70. Nada que já não tenha visto, ou seja, desviar e atacar ao mesmo tempo. Causando metade do dano, prepare-se para saltar de uma plataforma para a outra antes do disparo do raio do satélite. A batalha demora um pouco, já que Balder consegue destruir alguns de seus monstros de cabelo. Quando der o tiro de misericórdia, guie a bala, desviando dos obstáculos, até a testa de Father Balder.



71. Resgatando Cereza [a versão mais jovem de Bayonetta], a bruxa a leva para o portal dimensional no relógio, de volta ao seu próprio passado, onde deixa a criança adormecida e a memória de tudo o que aconteceu: saber que é a bruxa que detém o tesouro das Umbra Witches. De volta à atualidade, tudo parecia ter acabado, mas Balder ainda vive e Bayonetta sofre mais um flashback e manifesta a energia do Left Eye (o fato da criança saber de tudo o que aconteceu e ser reenviada ao passado faz com que o destino planejado para Bayonetta, o qual Jeanne tentou impedir selando-a por 500 anos, aconteça), que a faz perder a consciência. Balder e Bayonetta se tornam os olhos de Jubileus. →





Duplicar os atalhos nem sempre é uma boa idéia, mas Dragon Age se sai bem. Duas barras de atalho individuais podem ser...



UMBRA CROWS

Existem corvos que emanam uma luz vermelha, o que significa que podem ser capturados ao se aproximar o suficiente e apertar ■ – se eles fugirem, afaste-se da área e eles voltarão. No entanto, existem corvos que voam antes de sua aproximação, exigindo sua transformação em pantera para uma abordagem rápida. Além disso, novos corvos aparecem dependendo da dificuldade (Normal, Hard e Non Stop Infinity Climax), obrigando-o a jogar em todas elas para coletar os 50 corvos.

Concluindo a caça, o acessório Climax Brace (500 mil Halos) ficará disponivel para compra e seu efeito é turbinar qualquer ataque, de qualquer arma, ao máximo, como se estivesse lutando contra um chefe. Confira a lista com a localização de todos os corvos em seus respectivos Capítulos (Chapters), Versículos (Verses) e dificuldades:

• 1. **I (Normal):** Verse 4, perto da área da fonte.
• 2. **I (Normal):** Verse 6, após quebrar a parede no final do Verse 6, do lado direito.
• 3. **I (Hard):** na área onde ativa-se a estátua, na grama à esquerda.
• 4. **I (Hard):** após a batalha do Verse 4, no caminho rumo à porta, olhe o edifício à esquerda.
• 5. **I (NSIC):** Verse 1, à esquerda do trem.
• 6. **I (NSIC):**Verse 4, ao chegar na praça com a fonte, olhe o topo do poste à direita.
• 7. **II (Normal):** Verse 2, ao abrir a porta, o corvo com aura vermelha entre os demais.
• 8. **II (Normal):** Verse 9, ao cruzar a ponte, procure ao lado da igreja (antes do chefe).
• 9. **II (Hard):** após a luta do Verse 2, junto da estátua, janela do alto do prédio à esquerda.
• 10. **II (Hard):** após a batalha do Verse 8, do outro lado da ponte, na grama junto da árvore.
• 11. **II (NSIC):** após a batalha do Verse 3, procure na janela do terceiro andar de um dos prédios.
• 12. **II (NSIC):** após a batalha do Verse 4, depois que o bonde explodir, pule sobre o arco acima do beco; olhe nos telhados.
• 13. **III (Normal):** no Verse 1, após a batalha, procure um carro quebrado à esquerda.
• 14. **III (Normal):** no final da fase, na escada para entrar no coliseum.
• 15. **III (Hard):** após a batalha do Verse 4, na área onde criou a ponte (Capítulo II), na grama.
• 16. **III (Hard):** nas catacumbas, no alto do portal que leva a Paradiso.
• 17. **III (NSIC):** em Paradiso, na ilhota onde se está a ampulheta (direção oposta ao artefato).
• 18. **III (NSIC):** no final da fase, rumo ao coliseum, atrás do pilar caído.
• 19. **V (Normal):** após o Verse 4, do lado oposto ao dispositivo que muda o dia para noite.
• 20. **V (Normal):** após o Verso 4, na entrada da torre, à direita da ponte.
• 21. **V (Hard):** no início do capítulo, atrás de você.
• 22. **V (Hard):** após a batalha do Verse 9, na pequena área ao subir a escada espiral, em uma fissura.
• 23. **V (NSIC):** após a batalha contra a Joy e os Harmony, destrua a estátua da gárgula à esquerda e entre, então procure no alto dos pilares próximos (na área da torre com escadas em espiral).
• 24. **V (NSIC):** após a batalha do Verse 7, volte à base da torre e entre no Alfheim.
• 25. **VI (Normal):** ao começar o capítulo, olhe à esquerda sobre o muro (use a pantera)..
• 26 **VI (Normal):** após a perseguição do Beloved, à esquerda do portal para Paradiso.
• 27. **VI (Hard):** após a batalha do Verse 3, volte junto das estátuas e entre no Alfheim próximo da porta, procure na mureta da esquerda – é preciso completar o desafio primeiro.
• 28. **VI (NSIC):** após a batalha do Verse 9 contra Joy, não abra o portão. Olhe o lago à esquerda.
• 29. **VI (NSIC):** no lago próximo às estátuas, no alto da colina.
• 30. **IX (Normal):** na quarta plataforma transparente no começo do capítulo, caia no terreno verde e procure na colina junto ao muro.
• 31. **IX (Normal):** na cidade onde é preciso juntar os pedaços da chave, junto da escada.
• 32. **IX (Normal):** após a batalha com o Golem, examine o lado esquerdo da área.
• 33. **IX (Hard):** após a batalha do Verse 3, ao caminhar no caminho de energia.
• 34. **IX (Hard):** após a batalha do Verse 8 (contra três Joys), caia pela abertura no caminho de energia e vá ao final do terreno ao fundo (que contém estátuas de anjo).
• 35. **IX (NSIC):** após a batalha do Verse 8 (contra três Joy), avance até chegar na esfera descendo sobre a plataforma. De lá, olhe na direção de onde veio e repare na janela.
• 36. **X (Normal):** após o Verse 3 (onde se criam quatro engrenagens), na mureta da escada em seu caminho.
• 37. **X (Normal):** na ponte onde os tentáculos atacam, ao final da mureta da direita.
• 38. **X (Hard):** após a batalha do Verse 4 (contra os Harmony), desça o lance de escada e olhe o lado esquerdo da área.
• 39. **X (Hard):** após a batalha do Verse 8 (contra Gracious e Glorious), siga até o Gates of Hell e quebre a parede, use a pantera para chegar na plataforma do outro lado.
• 40. **X (NSIC):** após o Verse 2, próximo das engrenagens.
• 41. **X (NSIC):** após a batalha do Verse 8 (Gracious e Glorious), vá ao Gates of Hell e quebre a parede, use a pantera para chegar na plataforma do outro lado e quebre as estátuas. Derrote os inimigos e o corvo vai aparecer.
• 42. **XII (Normal):** próximo da porta ao final do Verse 1, numa gaiola.
• 43. **XII (Hard):** após a batalha do Verse 5, entre na turbina do avião e depois no Alfheim, olhe na mureta à esquerda.
• 44. **XII (NSIC):** após a batalha do Verse 2, volte até o começo da fase, derrote os inimigos para ativar o Alfheim e entre.
• 45. **XV (Normal):** no começo, voe para a plataforma atrás de você (do outro lado da mureta) e, no final da plataforma, olhe para cima.
• 46. **XV (Normal):** na área com a grande estátua, suba pelas duas plataformas, siga à direita e desça no buraco ao lado para procurar a gaiola no canto direito.
• 47. **XV (Hard):** após a batalha do Verse 2, vá até o Gates of Hell e volte-se para a porta de onde acabou de vir, olhe para cima, à esquerda, para ver uma plataforma. Vá para lá!
• 48. **XV (Hard):** após a batalha do Verse 8, na sala escura onde se destrói a cerca para ter acesso à sala com o Lift, procure a gaiola.
• 49. **XV (Hard):** após a batalha do Verse 13 (contra o Golem), antes de entrar no elevador, olhe os arredores do canto esquerdo para achar uma gaiola.
• 50. **XV (NSIC):** na área com a grande estátua, ignore as duas plataformas ao lado e olhe ao seu redor.



DETONADO

→ EPÍLOGO – REQUIEM

72. A estátua, juntamente ao prédio, é lançada para fora do planeta. Jeanne, que sobreviveu à explosão do prédio graças à joia e às memórias de Bayonetta, rompe o controle de Balder e parte para o resgate da bruxa. Jeanne jurou que ninguém teria o Left Eye, o orgulho das Umbra Witches.



73. Assim como na corrida de moto, você só tem que atirar e desviar dos projéteis no caminho. Ao se livrar da moto, quando estiver numa torre de estátuas, transforme-se em pantera para chegar ao final da subida. Assim que avistar a cabeça da estátua, pare. Repare que no caminho que você faz até a cabeça, há rastros brancos que terminam numa cor acinzentada. Chegue perto desse final dos rastros brancos e volte à base de metal sob os pés da estátua, para encontrar o Alfheim #21. O desafio é derrotar os inimigos usando Wicked Weaves, então equipe a Shuraba e mande Wicked Weaves (▲, ●, ▲) a média distância. Witch Time é obrigatório para vencer e ganhar o Broken Witch Heart #39. Sem mais, siga até a cabeça da estátua.



74. Com a ressurreição iminente de Jubileus, Jeanne consegue chegar até Bayonetta e arrancá-la da estátua antes dela ser absorvida. Já Balder, é destruído.

CHEFE: Jubileus

75. É bom ter alguns recarregadores de HP estocados, pois pode precisar. De início, ataque as tranças de Jubileus, realizando esquivas básicas e abusando de Witch Time – a arma Durga e seu projétil explosivo são bem úteis aqui. Derrube as cabeças que voam por perto e chute-as contra os alvos.



77. Quando Jubileus der socos em você, é importante ativar o Witch Time no terceiro soco e castigar a mão do inimigo. Destruindo a primeira trança de Jubileus, ela o lançará em uma dimensão de fogo. Use a pantera e seja rápido para chegar até as tranças do inimigo, tomando cuidado de seguir a trilha e evitar os ataques de fogo. Destrua as faces cravadas no chão e quando o inimigo desacelerar o tempo, pule de uma pedra a outra até a face no alto da trança de Jubileus e quebre-a. Com a divindade caída, acerte a cabeça com os melhores combos. Em seguida vem a dimensão de gelo, onde deve repetir o mesmo procedimento e cuidados da dimensão de fogo. Repita o mesmo na dimensão de tempestade, na qual deve-se pular de pedra em pedra.



78. De volta à luta física, atenção com os novos ataques de Jubileus: quando ele soltar os mini tornados azuis, corra como pantera e dê um pulo duplo para o lado contrário, passando por cima do perigo – se você for atingido, Bayonetta se transformará em criança e ficará indefesa por alguns instantes. O outro ataque, o mais perigoso, é quando Jubileus abre uma fenda no escudo que forma o campo de batalha. Corra como pantera para o mais longe possível, pois é morte certa! De resto, é continuar acertando as tranças restantes ou dar Witch Time no terceiro soco de Jubileus, para então castigar sua mão.



79. Ativando o ataque Climax, vire pantera e corra por sua trança até a cabeça de Jubileus, mas atenção para esquivar de seus ataques. Por fim, para finalizar a batalha, guie o espírito do inimigo em direção ao Sol, desviando de planetas e meteoros. Ainda não acabou: na hora de voltar à Terra, é preciso destruir a gigantesca estátua. Controle a câmera e a direção com os direcionais analógicos e destrua os pontos brilhantes antes do tempo acabar.

80. Como última ação, Bayonetta se sacrifica para proteger Jeanne da reentrada violenta na atmosfera terrestre. Pessoas observam os céus, Luka faz um comentário ridículo pensando que a bruxa vai aparecer por trás dele e tirar um sarro. Mas isso não acontece... Alguns dias depois, Rodin e Enzo estão no cemitério, junto ao corpo de Bayonetta. Jeanne está vestida de freira e lê um livro sagrado para trazer a bruxa de volta à vida. Mas o tributo, como parte do ritual, é mandar alguns anjos para o Inferno. Luka aparece trazendo flores, sem saber o que estava por vir. A bruxa volta à vida! Sim, agora é o final do game, mas não solte o controle ainda. Durante os créditos rolam alguma batalhas em forma de lembranças. Conclua todas com sucesso e ganhe bônus. ■



"Você quer me tocar?"

EXTRAS

HYMN GOLD LPS

São discos dourados coletados ao derrotar inimigos obrigatórios ou ao encontrar baús escondidos em certos capítulos do jogo. Confira a localização deles:

- 1. Capítulo 1, verse 4, derrote Beloved.
- 2. Capítulo 2, verse 7, derrote os dois Beloved.
- 3. **Parte 1:** capítulo 3, verse 4, após derrotar o primeiro Fairness.

Parte 2: capítulo 3, ao entrar em Paradiso, siga a trilha de pedra dentro d'água, atrás do portal.

- 4. **Parte 1:** capítulo 5, verse 2, após derrotar Grace e Glory.

Parte 2: capítulo 5, verse 5, após derrotar os Harmony.

Parte 3: capítulo 5, verse 10, durante a subida pelo caminho da serpente, visite a fonte ao centro e abra o baú escondido atrás dela.

- 5. **Parte 1:** capítulo 6, verse 1, no começo, atrás de você, abra o baú.

Parte 2: capítulo 6, verse 5, onde você enfrenta dois Inspired para ativar a estátua da bruxa, vasculhe os cantos das paredes para quebrar uma pedra e encontrar um baú.

Parte 3: capítulo 6, verse 9, após a batalha.

- 6. **Parte 1:** capítulo 9, verse 1, atrás de uma das portas com o desenho do Sol, abra o baú.

Parte 2: capítulo 9, verse 6, após derrotar os dois Kinships.

Parte 3: capítulo 9, no caminho de energia com entradas para o terreno ao fundo com estátuas de anjos, destrua a porta com o desenho de Sol e abra o baú.

- 7. acumule 100 capítulos (termine as fases várias vezes até acumular 100 capítulos na dificuldade normal ou superior).
- 8. termine o jogo na dificuldade Hard.
- 9. termine o jogo na dificuldade Non Stop Infinity Climax.

PERSONAGENS EXTRAS

Além das roupas secretas, é possível habilitar mais dois personagens extras. Feito isso, basta escolher a opção New Game e então escolher o personagem. Confira:

- **Jeanne:** conseiga Platinum Medals em todos os Verses, na dificuldade Normal ou superior.
- **Little Zero:** vença todos os desafios do Lost Chapter.

ARMAS SECRETAS

Complete as seguintes condições para habilitar novas armas:

- **Handguns:** termine o jogo no nível Normal.
- **Bazillions:** termine o jogo na dificuldade Hard.
- **Pillowtalk:** termine o jogo no nível de dificuldade Non Stop Infinite Climax.
- **Rodin:** compre o Platinum Ticket no Gates of Hell e vença o chefe que é conjurado.
- **Sai-Fon:** acumule 100 capítulos completos na dificuldade Normal ou superior.

O MELHOR NO RANHING

Ao terminar uma fase, seu desempenho final é avaliado e conseguir a medalha platina é uma tarefa que exige atenção e dedicação, especialmente nas fases divididas em verso (Verse), onde cada verso é avaliado e tudo é somado no final. Então, se quiser obter a melhor avaliação, é imperativo atender aos seguintes quesistos:

- Não usar nenhum item (isso garante bônus)
- Fazer o máximo de combos que puder
- Terminar cada Verse ou fase no menor tempo possível
- Não sofrer nenhum dano
- Completar todos os Verse e Alfheim neles existentes
- Abrir todos os baús da fase

ROUPAS EXTRAS

Ao terminar o jogo uma vez na dificuldade Normal ou superior, carregue o arquivo salvo, visite o Gates of Hell e vá na opção Rodin's Treasure. Lá serão habilitadas as roupas para compra, cada uma pela bagatela de 100 mil Halos. Para trocar de roupa, aperte R1 na tela Chapter Start, vá em Costume Change e escolha a que mais lhe agradar. Eis uma prévia delas.

- **d'Arc:** compre a Couture Bullet d'Arc
- **Nun:** compre a Couture Bullet Nun
- **Old:** compre a Couture Bullet Old
- **P.E. Uniform (A, B e C):** compre Couture Bullet P.E. Uniform
- **Queen:** compre Couture Bullet Queen
- **Umbra:** compre Couture Bullet Umbra
- **Umbran Homachi (A, B e C):** compre o Super Mirror
- **Various (A, B e C):** compre Couture Bullet Various













GAROTA PLAY

ANDREZA PADOVANI

Fotos: Nelson Alves Jr.
Agência: Mega Model Brasil
Produção: Beth Macedo
Cabelo e maquiagem: Carmen Correa

PlayStation

Dicas & Truques para



www.GameOne.com.br

SITE 100% SEGURO



*Financiamento com cheque sujeito a aprovação de crédito. Parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. **O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. Imagens meramente ilustrativas.

ENTREGAMOS

(19) 2122-5252
Televendas

Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*

Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 950,00









PLAYSTATION 3
R$ 1150,00





XBOX 360
Consulte









Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia





Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3229-8946

Shopping São Paulo
Rua Santa Ifigênia, 364 - Lj. 1 e 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3224-0296

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj.
Santa Ifigênia - São Paulo -
Tel.: 3326-0765

DETONADO

SILENT HILL

SHATTERED

"Você não pode enfrentá-los, papai. Fuja!!"
Cheryl Mason



FICHA TÉCNICA



Produtora:
Climas Group
Distribuidora:
Konami
Gênero
Terror
Plataformas:
PS2 / PSP

EXCELÊNCIAS



RECICLAGEM
A ideia de usar a base de um enredo famoso para criar uma trama toda nova foi bem utilizada e consegue fazer boas supresas.



NO DIVÃ
Oferecer testes psicológicos para alterar sua experiência é a melhor ideia do jogo, apesar de que poderia ser mais intensa.

VERGONHA



PARA CRIANÇAS
O jogo é leve, não é macabro, zero em terror psicológico, os enigmas são mais simples e as fases mais lineares.

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES



AQUI TEM...

- Roteiro completo com história
- Testes Psicológicos
- Mensagens e Fotos Fantasmas
- Todos os Mementos
- Finais Secretos
- 13 OVNIs Secretos
- Reclamações de Harry Mason

No lugar da escuridão, sangue e correntes do mundo do pesadelo clássico, entrou um espécie de "dimensão congelada". Parece até trauma de jogador de Super Mario Bros.

Competente em dar calafrios como em um filme de sexta à noite, mas longe de envolver e assustar como uma manifestação macabra

POR MAURÍCIO CADARN

Vamos direto ao que interessa: *Shattered Memories* não é um remake do primeiro episódio da série. A idéia aqui é apenas pegar um pedaço da trama original, que no caso é o acidente de carro de Harry Mason em Silent Hill e o sumiço de sua filha, Cheryl, e contar uma história nova. É como se a Climax Group pegasse essa ideia, os personagens clássicos e os reconstruisse em um novo conto onde cada um ganhou novas características. *Shattered Memories* sequer faz parte da cronologia da série.

Agora você se pergunta: por quê? A motivação é reinventar a marca de forma mais comercial e tornar o jogo mais popular. Para começar, não temos mais o profano impestiando cada poro do ambiente e trama, nada do terror de cunho psicológico, capaz de fazer o jogador se sentir realmente ameaçado e sujo. Em *Shattered,* o que manda é o suspense mais ocidental, menos ofensivo e perturbador, empenhado em dar sustos e não em brincar com a sua mente e crenças. A ideia de oferecer testes psicológicos para traçar o perfil do jogador e moldar os eventos em seu caminho é bacana, mas é superficial e poderia ser usada de forma hardcore. Na real, os testes que rolam entre uma etapa e outra apenas apontam se você prefere sexo, bebida ou seu perfil social, cuja função é levá-lo a um dos quatro finais (o quinto é o clássico UFO e depende de uma caçada alien). Suas escolhas nos testes também mudam de leve alguns eventos e mensagens do além (trocar demônios por fantasmas foi outro jeito de "pegar mais leve"). Na real, seus testes deveriam influir de forma tão radical que criasse a seguinte dúvida: "Isso tudo é resultado das minhas escolhas? Eu sou assim?".

Quanto ao desafio, há muitos puzzles razoáveis, cujas soluções estão sempre perto do enigma, como se para evitar a "frustração" da investigação. O mesmo vale para da exploração da cidade, enorme, mas com poucas possibilidades não lineares de passeio.

A decisão de extrair os combates serve para facilitar e até ajudam a criar um clima de tensão, mas são dispensáveis e parecem loadings interativos.

Éum ótimo jogo, mas parece mirar só naquele seu amigo que sempre teve medo de encarar *SH1* e *2.* ➜

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★☆☆
AÇÃO	Enredo	★★★☆☆
	Inteligência Artificial	★★☆☆☆
	Atrações Extras	★★★☆☆
	Sistema de Câmera	★★★★☆
	Chefes	- - -

NOTA **8,5**

DETONADO



ROTEIRO

→ TESTE 1 – PADRÃO

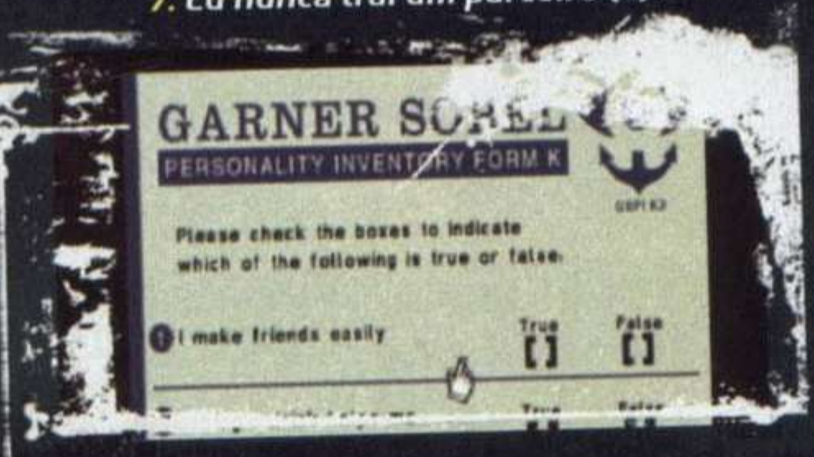
1. Michael Kaufmann, psicólogo, prepara um drinque em seu consultório enquanto espera pelo próximo paciente. Logo a secretária anuncia sua chegada. Enquanto a música melancólica dá o tom, a cena pula para um evento familiar: Harry Mason, escritor e pai, sofre um acidente em Silent Hill.



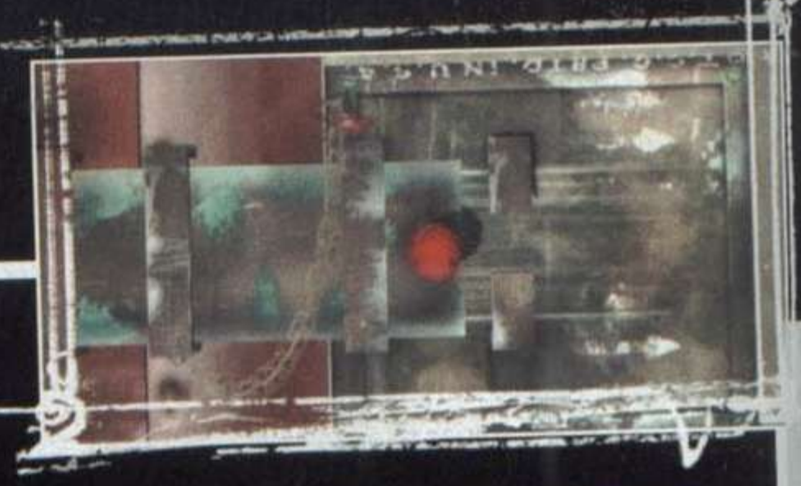
2. Kaufmann oferece um novo método de tratamento, já que os outros clínicos não tiveram sucesso no tratamento de um paciente tão... especial. Nada de métodos tradicionais, drogas ou teorias; apenas voltar ao começo, à origem do problema. Apesar de oferecer originalidade, o médico começa sua consulta com um teste de personalidade, haverá muitos outros pela frente. Preencha um questionário que vai traçar o seu perfil psicológico (e parte importante das ações que determinarão a qual final você assistirá. Saiba mais na página 73). Assinale os campos de verdadeiro (True) ou falso (False). Finalize e afirme com a cabeça. Kaufmann repete a questão 7, confirme ou negue com a cabeça.

QUESTIONÁRIO

1. *Eu faço amigos com facilidade.*
2. *Beber me ajuda a relaxar.*
3. *Eu sempre considero os sentimentos das outras pessoas.*
4. *Prefiro ideias abstratas.*
5. *Eu gosto de fantasiar durante o sexo.*
6. *Trabalhar de acordo com um plano ou cronograma é melhor.*
7. *Eu nunca trai um parceiro (a).*



3. De volta ao local do acidente, um ferro-velho, controle Harry Mason e acostume-se com os comandos diferenciados. Pule a cerca e entre nos fundos do posto de gasolina. Vá até a porta dos fundos; puxe o pino para cima e arraste a trava para abrir a porta.



4. Nas ruas, escolha seu caminho: entrar na loja de roupas Theresa's ou na assistência técnica Clear Picture. Ao abrir uma loja, a outra automaticamente ficará trancada.

→ **Clear Picture:** encontre a câmera de vigilância na sala à esquerda, gire o botão para sintonizar a câmera 3 e aperte o botão vermelho para abrir a porta de saída da loja. Antes de sair, cheque a secretária eletrônica para ouvir o recado raivoso de uma cliente que teve sua fita de casamento apagada pelos incompetentes da loja.



→ Theresa's: acione a secretária eletrônica no balcão e ouça o recado de uma funcionária da loja, que comenta sobre uma triste garota que apareceu para vender seu vestido; ela também avisa que deixou a chave da loja escondida na blusa de outra funcionária. Suba para achar três manequins e jaquetas, abra o zíper de uma delas para achar a chave. A escolha da roupa apenas afetará esteticamente alguns eventos futuros.

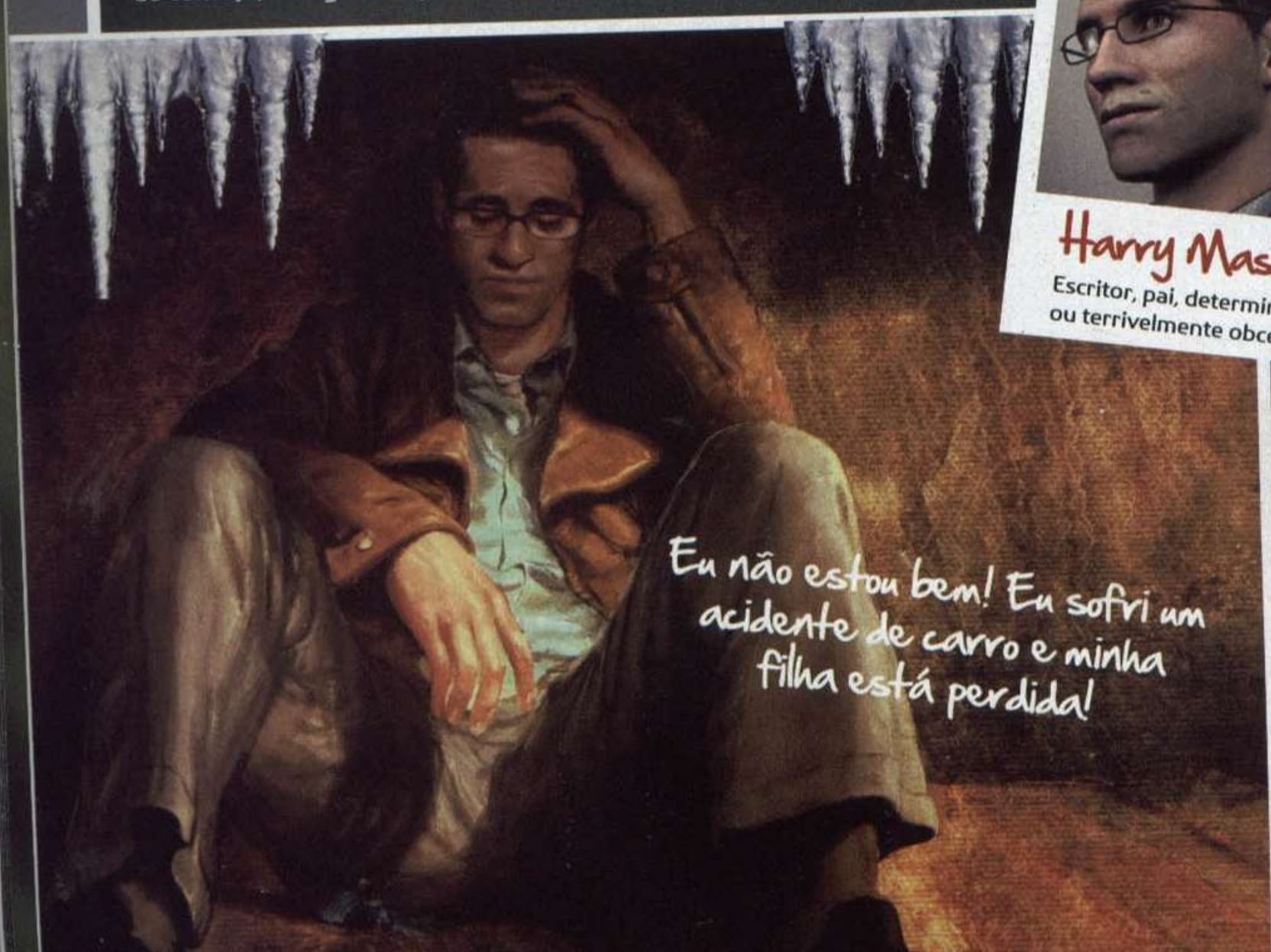


Harry Mason
Escritor, pai, determinado... ou terrivelmente obcecado?



5. No beco, pule a cerca do playground. Investigue o carrinho de doces. Pegue as latas, chacoahe-as para descobrir qual esconde a chave e vire-a de boca para baixo para derrubar o item. Na próxima rua você poderá entrar no Good Old Days Sports Bar ou na lanchonete Dinner 52. O que determina são as escolhas feitas anteriormente.

→ **Dinner 52:** de acordo com as suas respostas no primeiro teste, aqui você poderá encontrar três versões da policial Cybil: sexy, tradicional ou com uniforme de esquadrão. Harry pede ajuda para encontrar →





CELULAR

Nem nos videogames estamos livres das funcionalidades do celular. Harry Mason nem lembrava que tinha um, mas depois que o pretinho apitou pela primeira vez em seu bolso, passou a usá-lo do início ao fim do jogo... para receber mensagens do além, fotografar fantasmas e outras funções que você confere a seguir.

• **TECLADO:** você pode acessar as teclas do seu celular por este ícone no menu ou, para ser mais rápido, apertar ↑ no direcional digital

• **CONTATOS:** lista de contatos

• **MAPA:** versão completa (e modificada do original) de Silent Hill. Você pode desenhar suas próprias rotas e fazer anotações

• **FERRAMENTAS:** opções do aparelho, como alarmes diferentes e volume do toque

• **FOTOS:** álbum digital das fotos espirituais e alienígenas cliados durante a jornada de Harry Mason

• **MENSAGENS:** aqui ficam as mensagens de texto e voz do além, as Echo Messages

• **CÂMERA:** por meio da lente da sua câmera é possível ver alguns seres espirituais que são invisíveis para olhos humanos. Veja abaixo quais são e onde estão os fantasmas, chamados de Echo Photos

• **INFO:** informações inúteis como quantas ligações fez ou recebeu

• **SAVE:** o jogo salva seu progresso sozinho, aqui você garante e evita zica

FANTASMAS

O celular de Harry não tem acesso ao Twitter, mas tem uma função que o seu iPhone nunca terá: uma câmera que fotografa fantasmas. Encontre todos eles para receber algumas mensagens aterrorizantes extras.



1. Garota no balanço: passo 6, no balanço do playground.



2. Garotinho afogado: passo 13, nas grades do fosso, dentro da usina.



3. Veado estripado: passo 16, na cozinha da cabana de caça.



4. Garota no carro: passo 21, no banco do veículo vermelho.



5. Garota da boate: passo 25, no sofá na recepção da boate Cat House.



6. Jovem estrangulado: passo 28, cinto pendurado na secretaria da escola.



7. Segurança assassinado: passo 55, no banco perto do cinema.



8. Cachorro atropelado: passo 56, atrás do carro após o cinema.



9. Pai e filha: passo 67, cenário para fotos no parque de diversões.

DETONADO

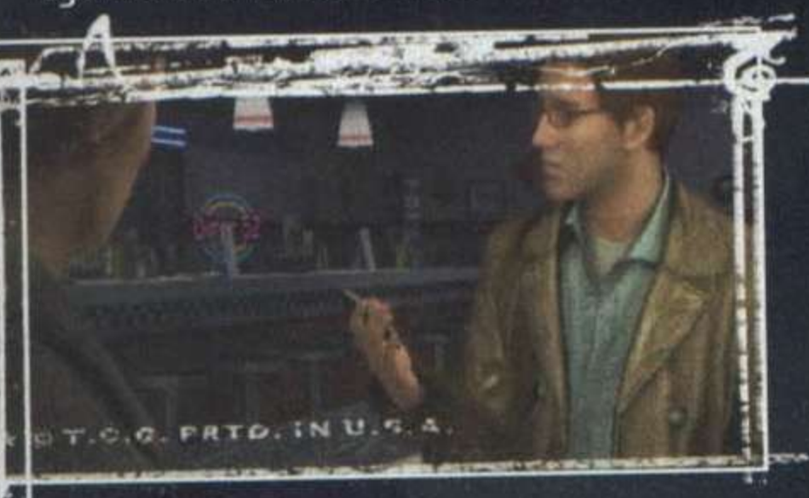
→ Cheryl, sua pequena filha que desapareceu desde o acidente de carro, mas a policial não parece muito a fim de ajudar. O escritor levanta a voz, o que só enfurece a policial, que exige ver a carteira de motorista do esquentado. Cybil diz que Harry não mora muito longe do bar e sugere que vá procurar a pequena em sua casa. O celular (Harry nem sabia que possuía um) toca, a partir de agora você pode usá-lo. Cybil vai cuidar de sua vida e você deve fazer o mesmo. Vá atrás do balcão, abra a portinha e pegue o item "Winter Beacon" (Memento #1, a partir de agora chamaremos de ME).

Dr. K

Terapeuta sagaz, não dispensa um drinque durante o trabalho



Dr. K é o responsável pelos testes que vão definir o seu perfil para causar algumas transformações no jogo. Porém, ele próprio não parece digno de confiança...



→ **Good Old Days - Sports Bar:** converse amenidades com a garçonete. A base da conversa é parecida com a de Cybil, porém menos agressiva. Antes de sair, abra o armário no canto para encontrar o item "Winter Beacon" (ME#1).

6. Volte ao playground e use a câmera do celular para fotografar o fantasma no balanço (Echo Photo #1, daqui para frente chamaremos de EP). Isso renderá uma mensagem de sua filha no celular. Pule a cerca e volte à loja de roupas ou de vídeos.

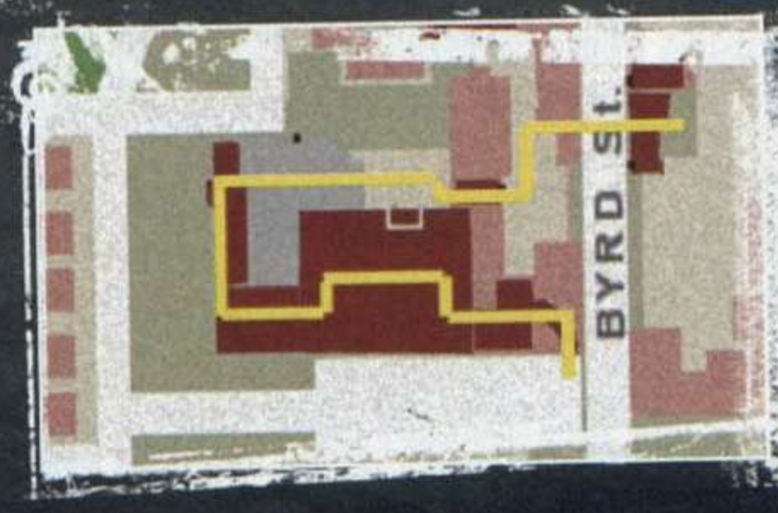
→ **Clear Picture:** aproxime-se da TV que está chiando para receber uma mensagem de voz (Echo Message #1, que vamos chamar de EM). Uma mulher faz os seus votos de casamento, certamente a cliente irritada.



→ **Theresa's:** investigue o vestido vermelho na entrada para receber uma mensagem de Caitlan (EM#1), uma garota que procurava o vestido mais lindo de formatura. Será a mulher arrasada que foi à loja vender o vestido? Vamos em busca de mais pistas.

PESADELO NO GELO #1

7. De volta à rua, atenda a chamada de Cheryl e assista a cidade congelar. Ao entrar no beco, Harry conhecerá os monstros que assolam os pesadelos congelados. Não há como combatê-los, apenas fuja. Mostramos a rota de fuga no mapa abaixo, mas fica mais fácil pedir para alguém sentar ao seu lado e ditar as coordenadas, pois é muito ruim tentar acessar o mapa do celular durante a ação. As coordenadas são: *pule o muro; porta à esquerda; porta à esquerda; porta à direita; pule o muro em frente; outro muro; porta à direita; porta a frente; porta à esquerda; porta à esquerda; pule na piscina e pegue o Flare; porta dupla no canto esquerdo; desça; porta dupla do canto esquerdo. Prossiga até a saída deste pesadelo que misteriosamente leva à... frente da casa de Harry Mason.*



TESTE 2 - FAMÍLIA

8. A cena volta ao consultório e Dr. K, ansioso para cutucar a ferida, quer falar sobre família. Para aquecer, responda com gestos às seguintes perguntas:

A. Você é uma pessoa reservada?
B. Você acha que leva tempo para as pessoas conhecê-lo?
C. Você prefere passar mais o seu tempo com amigos do que com a família?

9. O teste real é pintar o desenho de uma casa e família. Escolha os lápis coloridos e preencha como quiser. As cores usadas serão aplicadas na casa da cena a seguir.



10. Harry Mason chega em sua suposta casa e descobre que outra família mora lá. O casal que o atende garante morar nela há 14 anos e nunca viram Harry antes. O escritor perde a calma e faz um escândalo. Os moradores chamam a polícia. Cybil surge no local e, ao confirmar que o endereço na carteira de motorista de Harry é o mesmo da casa, convida o escritor para ir à delegacia esclarecer. Cybil afirma ser policial na cidade há 20 anos e nunca viu Harry. Então os vidros do carro congelam e a policial desce para verificar... e não volta mais.

11. Pule para o banco da frente e abra o



porta-luvas para coletar o item "Hidden Fire" (ME#2). Puxe a trava da porta de passageiro e abra. Na rua, pule a cerca. Aproxime-se do telefone à esquerda da entrada da cabana para ouvir uma chamada de Jackie (EM#2), uma garota que foi farrear com os amigos na floresta e, pelo visto, deu errado e queria ir embora de qualquer jeito. Coitada...

12. Na cabana, pegue a chave no armário. Vá à torre no ponto A (mapa abaixo), abra o compartimento do "Frozen Waters" (ME#3). Siga o chiado até o ponto B, veja a mensagem de um garoto que se culpa pela morte do irmão e acredita que só a sua morte vai redimi-lo para encontrá-lo na outra vida (EM#3).



13. Vá à usina de bombeamento (ponto C) e pule o portão. Perto da escada de saída, procure pelo corredor à direita e desça para fotografar um fantasma no buraco (EP#2). Harry descobrirá como o tal irmão do garoto morreu: preso e afogado lentamente, graças a uma brincadeira boba (EM#4).

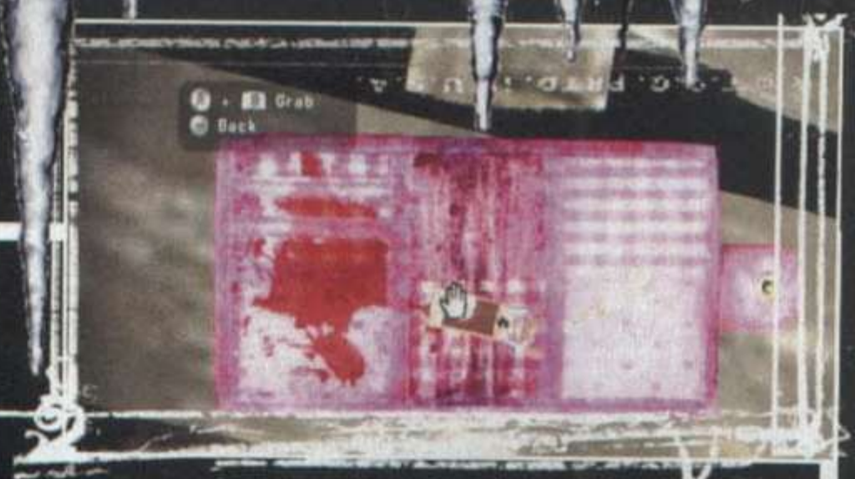
14. Suba pela escada e vire à direita. Entre as rochas há um saco de dormir que começa a sangrar. Lembra da garota que não queria mais farrear com os amigos na floresta? Pois é, a mãe não chegou a tempo, a brincadeira saiu do controle e ela acabou morta e desovada em um saco de dormir (EM#5).

15. Siga pela trilha à esquerda da estação para chegar ao retiro de um caçador. O visual da cabana pode exibir um urso aberto, prestes a ser empalhado ou uma sala de troféus animais. No quarto, abra o armário e pegue o item "A Moveable Feast" (ME#4).



16. Saia pelos fundos, abra a porta à esquerda e pegue o "A Broken Ward" (ME#5) na gaveta. Na cozinha, fotografe o veado estripado no balcão (EP#3), a primeira caça de Joel Jr., filho prodigioso do caçador, que revela com orgulho: "Ele atirou como se tivesse nascido com um rifle nas mãos" (EM#6).

17. Volte aos fundos, pule da varanda e vá até a ponte. Receba a ligação de Cybil, furiosa porque um certo escritor fugiu da viatura. Harry explica que precisa achar sua filha e tudo fica por isso mesmo. Aproxime-se da caveira pendurada na árvore à esquerda da ponte e ouça a mensagem que revela que o filho do caçador não era tudo isso e, na verdade, mal teve coragem de matar o animal ferido (EM#7). Suba até a cabana e procure a chave na carteira. Puxe o botão para abrir a carteira e arraste a chave para fora. Entre na cabana e entre no pesadelo.



PESADELO NO GELO #2

18. Aí vão mapa (acima) e coordenadas para sobreviver: *desça pela trilha; vire à direita; entre na cabana; porta da frente; pule o buraco; escale a rocha e pegue o flare; siga os trilhos; suba; porta à direita; porta em frente; desça; pule o buraco; porta dupla em frente; rasteje à esquerda; porta dupla em frente; corra pela floresta até a cabana.*

19. Aproxime-se das estátuas. Ouça uma mãe que expressa sua revolta por passar as férias em um fim de mundo no meio da floresta, enquanto sua filha pentelha com um piano de brinquedo com sons de animais (EM#7). Atente aos ruídos da mensagem para solucionar o enigma. A sequência é: pato, coruja, papagaio, papagaio, galinha.



20. Saia da cabana e fuja na continuação do pesadelo congelado. Coordenadas: *vá em frente pela floresta; pule à esquerda do avião; pegue o flare; porta à direita; porta em frente; porta em frente; siga pela floresta até outra cabana; porta à direita; porta à esquerda; porta em frente; corredor à esquerda; pule o buraco; casa do* caçador. ➜



A Dahlia Gilespie que você conheceu em *Silent Hill 1* parecia uma doida que já nasceu velha e fanática... diferente desta, que transpira sensualidade e perigo



Dhalia

Sombria, sexy e misteriosa... uma garota das ruas

"Eu sou a coisinha mais gostosa que você vai encontrar nesta cidade"

DETONADO



21. Abra o porta-malas do carro vermelho e pegue o "Pinned Beauty" (ME#6). Fotografe o banco de passageiros (EP#4) e ouça uma garota recusar as investidas do seu caso... e ameaçar contar ao pai dela. Será que você conhece essa garota? Entre na cabana, passe pelo buraco na cerca e pule a grade.

TESTE #3 - ESCOLA

22. Harry recebe uma ligação de Cybil e toma outra bronca por se afastar mais, então topa encontrá-la no ginásio do colégio. De volta ao consultório, o doutor quer saber sobre a época de escola do paciente e propõe um jogo de palavras, no qual você deve acenar positivo ou negativamente para as palavras e os seus significados. São elas: Jock (aluno que se destaca em esportes, mas é burro em outras disciplinas) , Slut (promíscua), Drunk (bêbado), Virgin (virgem), Bully (violência escolar) e Slacker (vagabundo/sujão).

23. Em seguida, pegue os cartões de aulas e monte um "dia perfeito" com quatro disciplinas. As opções são: Religion (religião), Literature (literatura), Creative Writing (redação), Geography (geografia), Theater (teatro), Football (futebol americano), Basketball (basquete), Sex Ed (educação sexual), Math (matemática) e Science (ciências).

MIDWICH HIGH SCHOOL

24. Siga pela passagem à esquerda, abra a janela e pegue a chave. Entre, saia pelos fundos e olhe o cartaz à esquerda para tomar conhecimento de uma perigosa brincadeira que alunos praticam na escola e que, nos últimos dez anos, já resultou na morte de 50 pessoas (EM#7), o "Choking Game", também conhecido como "Space Monkey", "Funky Chicken" e "California High". É um tipo de um autoestrangulamento com a finalidade de conseguir um estado de alteração mental, para dar "barato".



25. Ao invés de entrar na lanchonete, pule o muro no beco e entre na boate Cat House. Fotografe o fantasma no sofá (EP#5) para ouvir a mensagem de um cara que pagou para a garota usar uma peruca que a deixasse parecida com sua filha e bateu na coitada. Suba pela escada e abra a caixinha para coletar o "Suffocated Forever" (ME#7).

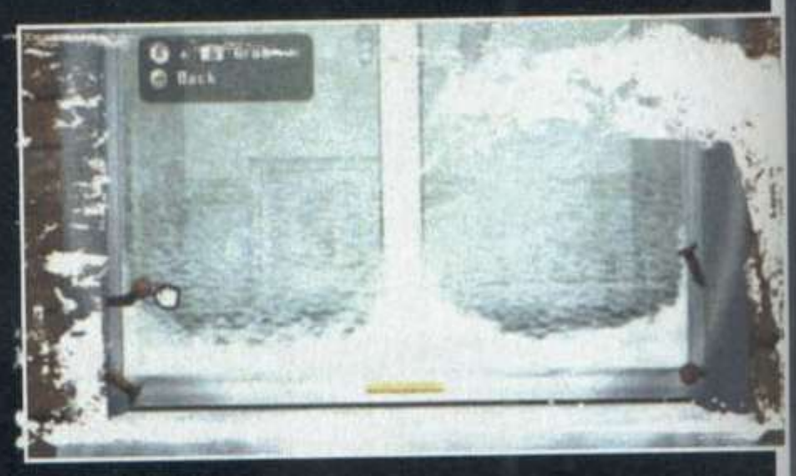
26. Saia e pule na área da lanchonete. Desça e examine o avental ensanguentado (EM#8). Vá à entrada da lanchonete e examine a mesa para receber a mensagem reclamona



de um cara insatisfeito com sua namorada "frígida" (EM#9).

27. Volte à cozinha, abra a geladeira e pegue o "My Plastic Perfect Girl" (ME#8). A saída dos fundos leva ao estacionamento do colégio. Aproxime-se do carro azul e ele vai se mover (EM#10). Rola a mensagem de um homem questionando a filha por que ela mudou o penteado... ele gostava tanto dos rabinhos (será o tarado da boate?).

28. Examine a janela à esquerda e arranque os pregos, então levante-a para conseguir entrar. Fotografe o cinto pendurado na parede para enxergar o fantasma de um pervertido que morreu enforcando ali (EP#6). Puxe o pino do painel e abra-o para achar o item "Heavenly Protection" (ME#9).



29. Na ala dos armários há um fantasma no banco, aproxime-se para receber uma mensagem de Steve (EM#11), um cara que

PÁGINAS AMARELAS DE SILENT HILL

Após habilitar o aparelho celular, uma das suas diversões será ligar para os mais diversos departamentos da cidade de Silent Hill. Abaixo, todos os números possíveis.

- Konami Atendimento ao Consumidor: 220-8330
- Silent Hill – Atendimento ao Consumidor: 311
- Serviço de Informações: 411
- Toluca Security: 555-0207
- Guincho: 555-0719
- Serviço do Tempo: 555-1212
- Ferro-velho: 555-2212
- Planetário: 555-2264
- Big Bear (ursão): 555-2327
- Hotel Lakeview: 555-2502
- Water Tours: 555-2628
- Cybil: 555-2925
- Parque de Diversões Lakeside: 555-3253
- Lisa: 555-3323
- Jimmy Capra (operário da ponte): 555-3411
- Departamento Estadual de Recursos Naturais: 555-3474
- Michelle: 555-3587
- Disk-Cinema: 555-3663
- Seguro de Saúde Bodkin: 555-3800
- United Fruitcake Outlet (UFO): 555-3825
- Seguro Residencial Brodie: 555-3900
- Síndico do Conjunto Habitacional Nightingale: 555-4139
- Motel Riverside: 555-4340
- Fir Tree Garage: 555-4341
- Casa/Cheryl: 555-4663
- Escola de Ensino Médio de Midwich: 555-5122
- Polícia Florestal deToluca: 555-5253
- Mr. Gordon (professor): 555-5464
- Club (Brothel): 555-5477
- Posto de Gasolina: 555-5612
- Crianças Perdidas (parque de diversões): 555-5678
- Casa de Campo e Caça: 555-6128
- Shopping Toluca: 555-6255
- Wonderland (Lanchonete): 555-6328
- Departamento de Polícia: 555-6358
- Garçonetes: 555-6649
- Como eu estou dirigindo? 555-7243
- Recall de brinquedos: 555-7325
- Tammy: 555-7588
- Previsão do tempo: 555-7669
- Revista Escolar: 555-7857
- Classificados de empregos: 555-7872
- TALK (linha de auxílio ao suicida): 555-8255
- Dahlia: 555-8432
- Shadows: 555-8465
- Join Tookie: 555-8665
- Polícia Montada: 555-8733
- Rádio Alchemilla: 555-8814
- Hospital Brookhaven: 555-9300
- Hospital Alchemilla: 555-9400
- Valerie: 555-9433
- Emergência: 911



terminou com sua garota (a tal frígida) por SMS. Siga pela esquerda, entre na sala de aula e vá ao pátio. Aproxime-se da mesa onde há uma enorme lancheira para receber uma mensagem (EM#12). Um tal de Mike convidou Caitlan para ser seu par na festa de formatura... Ela mesmo, a garota triste da loja de roupas.

30. Vá ao Chemistry Lab para encontrar bichos (e uma boneca) dissecados. Examine o sapo e arraste o bisturi para abri-lo e achar o item "A Frigid Jewel" (ME#10). Suba pela escadaria e escolha o seu caminho: sala de astronomia (direita) ou de artes (esquerda).



→ **Astronomia:** suba pela escada e siga pela direita. Examine as cadeiras para encontrar um bilhete e ouvir um trecho da aula que fala sobre constelações (EM#13), com destaque para a Ursa Menor. Vá ao painel, aperte o botão inferior para ligar o simulador; vá ao globo e mova-o até revelar a Ursa Menor. Aperte o botão vermelho do painel para revelar um recado amoroso no teto. Ligue para o "ursão" (555-2327) para abrir a porta.



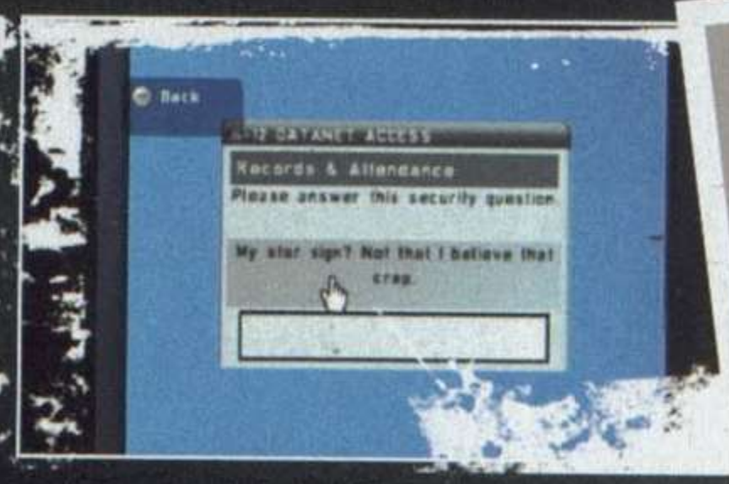
→ **Sala de Artes:** há uma pintura na sala que dá a pista de como as estátuas no canto devem ser organizadas para revelar parte de um número telefônico. Coloque as duas estátuas cinzas junto para revelar um "8", a estátua de madeira revela um "4", os dois cisnes juntos revelam um "6" e gire a ferramenta no canto direito para revelar um "5". Ligue para 555-8465 para abrir a porta de saída.



31. Na próxima ala, veja a fantasma fugir mais uma vez e receba uma mensagem com foto de Dahlia. Gostou do novo visual dela? Examine o mural para ouvir um discurso de formatura (EM#14). Abra o armário 1053 e observe os números dos uniformes (10 e 31), formando a senha da porta: 1031. Antes de sair, abra outro armário e pegue o item "An Eternal Rose" (ME#11).

32. Na entrada do ginásio, examine o balão para ouvir a empolgação dos formandos (EM#15). Entre e encontre Michelle, uma aluna que, por algum motivo, está no palco cantando sozinha a música tema do game. Após a apresentação e a choradeira habitual de Harry, a garota diz conhecer uma Cheryl Mason e a aponta no mural de fotos... só que esta Cheryl tem 18 anos e a que Harry procura tem 7. Mas a semelhança é incrível. Michelle apresenta uma solução "simples" para tirar a dúvida: invadir a sala do diretor e procurar informações sobre a Cheryl crescida.

33. Para descobrir a senha do computador é preciso responder a perguntas particulares sobre o diretor. Clique em "Forgotten your password? Click Here" e confira abaixo as respostas para todas as perguntas possíveis. Após responder às questões, Harry descobre a senha SUNDAY45, digite-a para descobrir o telefone de Cheryl.



- *My star sign? Not that i believe that Crap.*
Resposta: Scorpio (marcado no calendário).
- *Wasted three years in order to major in?*
Resposta: Geology (diploma na parede).
- *Probably the best Shakespeare comedy?*
Resposta: Twelfth Night (livro na prateleira).
- *My only true (four-legged) friend?*
Resposta: Nicky (coleira no mancebo).
- *What is the name of my wayward, waste-of-space son?* Resposta: Otto (ver desenhos).
- *My bitch of an ex-wife's name?*
Resposta: Valerie (ligue para 555-9433).
- *I said goodbye to bachelorhood, freedom and happiness, where?*
Resposta: Hawaii (foto da lua-de-mel). →



Cybill

Policial veterana, fácil de explodir e perder o controle

"Você sofreu um acidente. Você sabe que tem alguns problemas mentais, Harry."

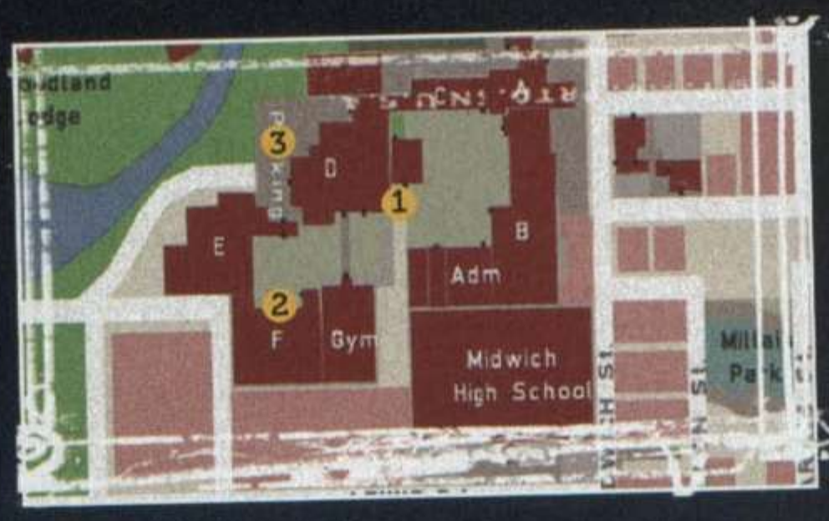
→ • *The king of sports, a man's game of squash?*
Resposta: Racquetball (troféu na sala)
• *The greatest baseball team, without question?*
Resposta: Shiners (ver boné do time)

PESADELO NO GELO #3

34. Coordenadas: *siga em frente; escale a parede; porta em frente; porta à esquerda; agache-se; porta em frente; porta dupla no final do corredor; desça pela escada; escale a parede; desça à esquerda; porta à esquerda; pule no buraco; siga pela esquerda; porta à direita; pegue o flare; porta dupla adiante.*



35. Examine as estátuas para ouvir as tramoias da turma da fofoca (EM#16) que quer flagrar um professor que tem um caso com uma certa aluna. Você deve voltar aos pontos indicados no mapa acima, à direita, para fotografar estátuas que simbolizem estes flagras. Volte ao local das estátuas e abra a porta. As fotos não deixam dúvidas: a Cheryl adolescente é a garota do caso.



36. Ao reencontrar Michelle, siga-a até o seu local de serviço, a boate The Balkan (onde ela diz ser barwoman). Os dois conversam sobre o desaparecimento de Cheryl e sobre John, o advogado namorado de Michelle. No clube, vá ao camarim e procure pela chave em todos os locais possíveis (até no pote de biscoito).

37. Volte para falar com Michelle e, misteriosamente, Dahlia surge no lugar da outra garota... e age como se sempre estivesse ali. Harry surta, mas, como sempre, considera uma peça pregada pela sua mente e aceita a carona da garota para ir em busca de Cheryl. E o melhor: Dahlia afirma que os dois têm um elo... íntimo. Mas Harry não se lembra de nada disso... muito menos de Sid e Nancy (Dahlia afirma que Harry deu estes nomes para, hmmm, seus seios). Esse cara...

38. O passeio acaba por conta da ponte levadiça elevada. Harry desce do carro para resolver o problema e entra na cabine de controle. Abra o armário para descobrir o telefone do responsável pelo setor (555-3411). Não importa que é madrugada, ligue para o responsável para que ele ensine a manejar os controles. Aperte o botão e fique de olho nas cores que piscam, você deve acionar a alavanca correspondente a cada cor para descer a ponte: vermelha = alavanca da esquerda; azul = alavanca do meio; amarelo = alavanca da direita; verde = não faça nada.



39. De volta à estrada, o papo estranho continua. Dahlia afirma que não é a primeira vez que Harry tem esses surtos de amnésia e confusão. Antes que possa falar sobre Cheryl, a garota congela e a ponte se contorce, jogando o carro no fundo do rio. Vá para o banco de trás e pegue a lanterna. Quando o carro começar a a congelar e monstros baterem no vidro, vá para o banco da frente e gire o botão do rádio para sintonizar a música. Isso vai afastar o mal.







Cheryl
A pequena filha de Harry, adora o seu pai mais do que tud

TESTE #4 - MORTE

40. No consultório, Dr. K quer falar sobre a morte. Após divagar sobre como as pessoas preferem pensar que a morte virá, ele sugere um novo jogo. Na mesa, há oito fotos de pessoas que aparentam estar dormindo

Apesar de não ser tão sombrio, o roteiro de Shattered tem simbologias bacanas. Tente sacar porque tudo congela em momentos chave e porque Harry é tão confuso

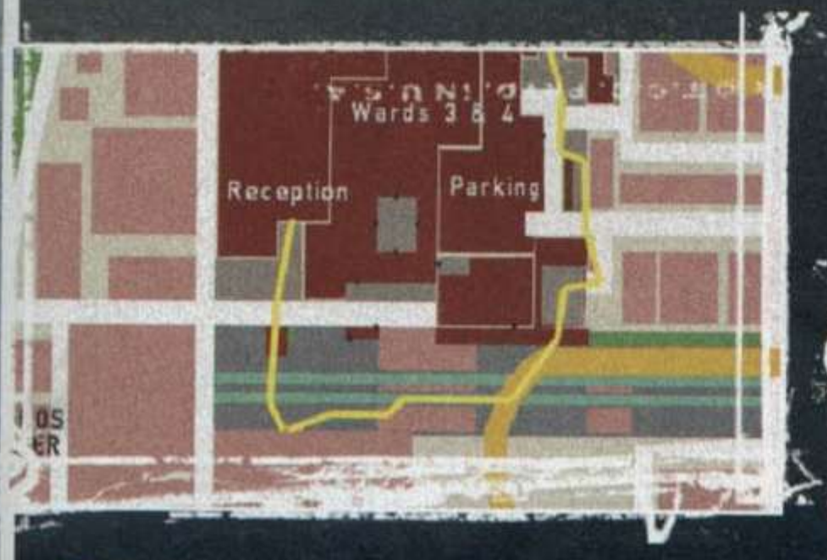
ou mortas. Coloque-as no campo "mortas" (Dead) ou "dormindo" (Sleeping). Na verdade, todas as imagens são de pessoas mortas, mas a interpretação é sua.

ALCHEMILA HOSPITAL

41. Harry é salvo do afogamento por Cybil e é levado para o hospital. No momento em que a policial vai revelar o que descobriu ao procurar Harry Mason nos computadores da delegacia, ela é congelada. Faça movimentos coordenados para fugir pilotando a cadeira de rodas. O caminho é linear, assim como é a queda na escada.

PESADELO NO GELO #4

42. Eis as coordenadas: *porta dupla adiante; porta dupla adiante; trilha entre os vagões; desça; pule o buraco; pegue o flare; siga em frente pelo corredor; prossiga para entrar no vagão; vire à esquerda e passe sob o vagão; escale a parede; porta à direita; porta à direita; vire à esquerda; pule a cerca; outra cerca; porta dupla em frente.* Você vai receber um recado de Dahlia, que não lembra o que aconteceu na noite passada e nem onde diabos deixou o carro. No fundo do rio, gata... onde você deveria estar também.



43. Vá até o quarto onde um pai cuida de sua filha adoecida (EM#17) e ouça a mensagem. O pai ligou para a mãe para avisar que a garotinha está melhorando e que pediu até uma música especial para a rádio do hospital. Descubra a sintonia da rádio no cartaz fora do quarto (101.6) e sintonize o rádio para descobrir o telefone da rádio, 555-881 mais o número da música em que você quer votar. Olhe o cartaz do quarto para ver a lista de músicas. Não é preciso ser um gênio para deduzir de que a música escolhida pelo pai é a número 4, "Daddy's Girl". Então ligue para 555-8814 e espere a porta abrir.



44. Prossiga e Harry vai encontrar outra pessoa perturbada: Lisa. A enfermeira está em choque, pois parece que sofreu um acidente em uma ambulância... mas não lembra. Não são necessários dois minutos de conversa para que a garota convide Harry para acompanhá-la até o seu apartamento. Escritores fazem sucesso com o mulherio...

45. Ao chegar em Nightingale Apartments, espere a garota trocar de roupa e ligue a TV, que não mostra nada além de uma imagem estática sobre a nevasca. Lisa passa mal e pede para Harry pegar uma pílula colorida no banheiro. A cor pedida varia de jogo para jogo e sua decisão de pegar a certa ou não vai afetar os eventos futuros. As opções são: red (vermelho), blue (azul), green (verde) ou yellow (amarelo). Gire primeiro a tampa do pote para abri-lo e vire o pote para derrubar as pílulas; pegue uma. Antes de sair, acione a caixinha de música e pegue o "Infinite Jest" (ME#12). Entregue o remédio e saia.



TESTE #5 - CULPA

46. Dr. K vai contar uma história para ilustrar o próximo jogo/teste.

"O príncipe Wilheim é apaixonado por Celestine, mas ela não o corresponde. Um dia, o príncipe visitou o rei e pediu a mão de Celestine em casamento. Celestine implorou para o rei não obrigá-la a casar com Wilheim, mas o rei ignorou o seu pedido. O protocolo real impede que o rei diga não à proposta. Eles casam e o príncipe leva Celestine para o seu reino. Na mesma noite, o príncipe tenta "consumar" o casamento, mas Celestine consegue fugir. Ela sai da segurança do castelo e foge pelo campo, ignorando os sinais de perigo. Neste campo havia um touro, que, ao avistar a garota, investiu contra ela com potência e a matou."

Na mesa, há quatro peças que representam os personagens: rei Harold, Celestine, o príncipe Wilheim e o touro. Sua tarefa é julgá-los e posicioná-los no tabuleiro da culpa, sendo que o canto da esquerda é o de "mais culpado" (Most Guilty) e o da direita é o da "menos culpa" (Least Guilty).

47. De volta ao apartamento, saia e puxe a grade para sair. Na rua, há duas opções de caminho: pelo estacionamento na rua Oldier ou o armazém Golden Leaf. O armazém é a melhor opção, pois assim que você pular a cerca, subir no contêiner e entrar no escritório, poderá coletar um item extra, "Synthetic Femur" (ME#13), na máquina de xérox. →

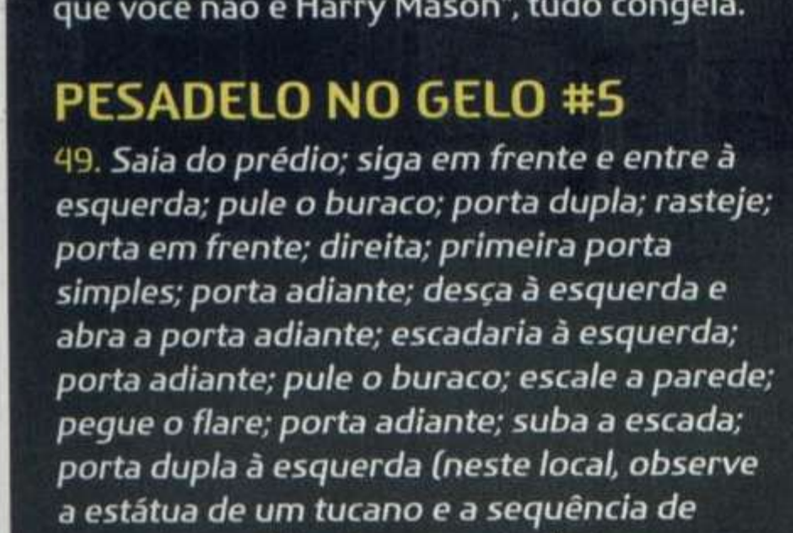
DETONADO

Não existe nenhuma arma no jogo... mas você pode usar o sinalizador para espantar a zica. Mas por quê fugir? Eles só querem acariciar Harry. Não acredita? Teste e veja

48. Quando estiver chegando no shopping, Harry recebe uma ligação de Lisa, que está passando por maus bocados. Volte urgente ao apartamento da moça. A cena que você verá depende se você entregou o remédio certo ou não. De qualquer forma, Lisa morre em uma cena similar à da enfermeira do primeiro *Silent Hill*. Com a garota morta, Cybil aparece e Harry se vê em mais uma daquelas situações difíceis de explicar. Os dois batem boca e, no momento que a policial revela "Eu investiguei seu nome e sei que você não é Harry Mason", tudo congela.

PESADELO NO GELO #5

49. *Saia do prédio; siga em frente e entre à esquerda; pule o buraco; porta dupla; rasteje; porta em frente; direita; primeira porta simples; porta adiante; desça à esquerda e abra a porta adiante; escadaria à esquerda; porta adiante; pule o buraco; escale a parede; pegue o flare; porta adiante; suba a escada; porta dupla à esquerda (neste local, observe a estátua de um tucano e a sequência de cores do seu bico; isso economiza um passeio perigoso futuramente); porta dupla à direita; suba pela escada e abra a porta; prossiga; caminho da direita; escale a parede; desça na porta da direita; prossiga até a entrada do shopping.*



50. Aproxime-se das estátuas para ouvir a conversa de um pai e sua filha mimada

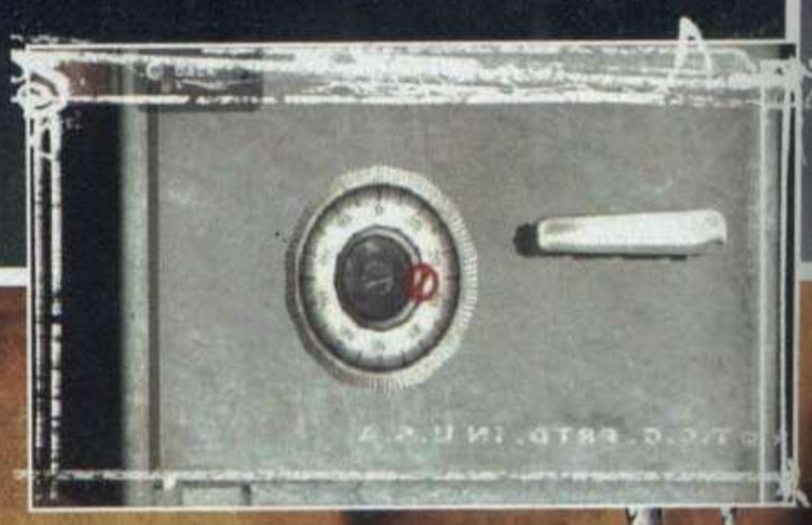


(EM#18). Há uma máquina de doces ao lado, você deve fazer quatro balas coloridas caírem na ordem certa. Lembra do bico do tucano? A sequência de cores do bico é a pista: roxo, rosa, vermelho e amarelo. Para trocar a bala, chacoalhe a máquina; para derrubar a bala, gire o botão.

51. Após receber um SPAM de propaganda do Shopping Toluca, entre. Vá até a lixeira no lado direito e um copo vai voar pelos ares (EM#19). Harry receberá a mensagem de um guarda, Malcom, falando sobre uma garota que costuma roubar coisas no shopping, mas que ele sente pena, pois ela parece triste.

52. Entre no Pet Shop e examine a gaiola no canto (EM#20). A mensagem é sobre um homem que procura um cachorro específico, certamente para substituir outro. Examine uma gaiola de hamster, gire as travinhas circulares e puxe a grade para abri-la, então pegue o "Memories Undeveloped" (ME#14). Pule o balcão e vá para a próxima ala.

53. A próxima parada é a loja Fun and Games. Há um cofre no local, aumente o som da sua TV e gire lentamente a trava até ouvir um clique, então mova a maçaneta e colete o item "My Flying Lizard" (ME#15). Examine o ferrorama, puxe a alavanca para mover os trilhos e aperte o botão. Após o acidente, colete a chave nos vagões e abra a porta.

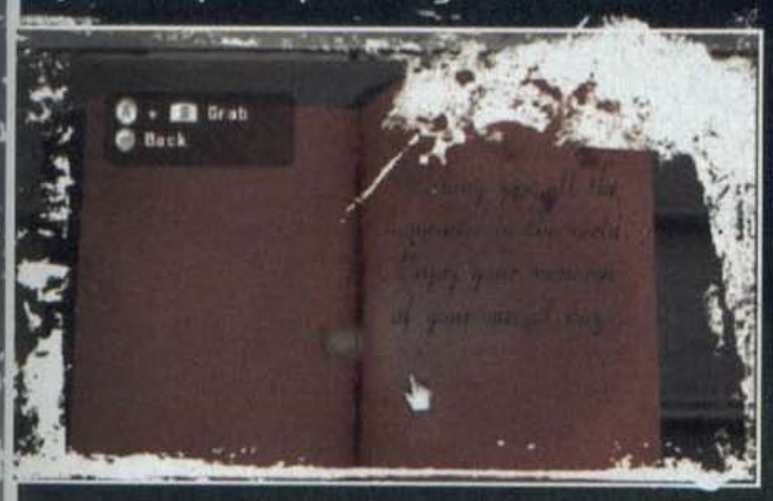


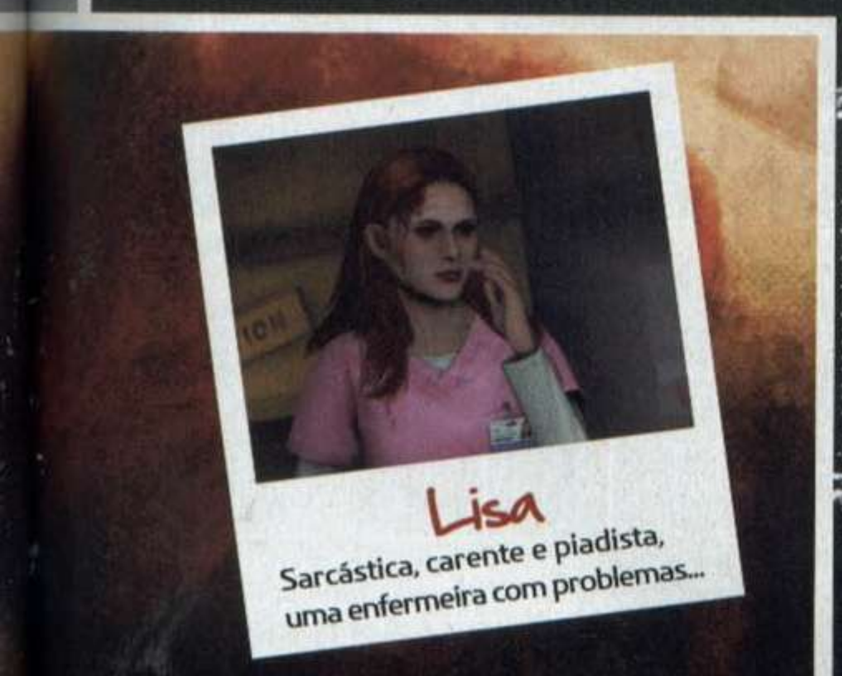


54. Procure pelo banco onde há uma bola (EM#21). A mensagem recebida fala de uma criança com o seu novo cão, provavelmente aquele comprado no petshop. Você não acha que a garota da foto lembra a pequena Cheryl? Escolha sua rota para prosseguir: New Looks Salon ou Celebration Gift Shop. A segunda escolha garante um EM extra.

→ **New Looks Salon:** gire a válvula das torneiras até o marcador vermelho (quente) e puxe a alavanca para liberar a água. O vapor vai embaçar os espelhos e vai surgir o código da porta de saída da loja: 1789.

→ **Celebration Gift Shop:** na loja há diversos cartões musicais, cada qual com um tema diferente e uma numeração única. Examine o painel da porta para receber uma mensagem (EM#22) na qual o funcionário revela a senha por meio de uma sequência de sons. É só juntar as pistas para chegar à senha 2050.





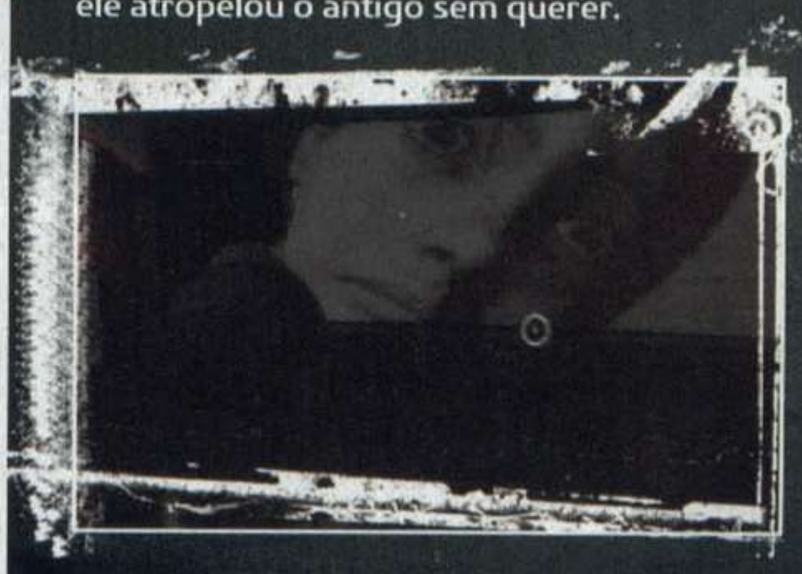
Lisa
Sarcástica, carente e piadista, uma enfermeira com problemas...

"Auto-medicação é a única verdadeira habilidade de quem trabalha com a saúde."

55. No corredor, examine as revistas sobre as lixeiras (EM#23) para receber outra mensagem do departamento comercial, porém desta vez é de alguém que detesta toda a felicidade dos consumidores. Na próxima ala, pule o balcão e aproxime-se da prateleira de cartões de memória (EM#24). A mensagem é da tal garota ladra do shopping e a lista de tudo que ela roubou em um só dia. Saia. À esquerda do cinema há um banco interditado, há um fantasma nele (EP#7). Harry ouve uma ligação para a emergência policial, de alguém relatando que Malcom, o segurança, foi esfaqueado e está morto. Ele diz: "Ela ficou maluca, gritando e babando. Malcom nunca machucaria ninguém".



56. Entre no cinema e veja os fliperamas clássicos da Konami. E Harry aprova. Na máquina de brindes, use seus comandos para pegar o "The Modern Prometheus" (ME#16). Vá para a sala de exibição do cinema e veja uma cena com Cheryl, que vai variar de acordo com as suas escolhas. Saia pelos fundos e, na rua, há um espectro atrás do carro afundado na neve; fotografe-o (EP#8) para descobrir por que o sujeito teve que comprar outro cachorro para sua filha: ele atropelou o antigo sem querer.



57. Entre na casa de penhores Green Lion. Na grade, puxe a trava para derrubar a prateleira e a chave, então gire a base para pegá-la. Saia pela porta dos fundos e entre na sala à direita para pegar o item "We, Ouroboros" (ME#17). Suba pela escadaria para encontrar fotos de Cheryl e a mulher que diz ser esposa do escritor. Ela diz que Cheryl está no farol (Lighthouse). A mulher parece louca... e congela. Entre em uma área surreal.



LUGAR NENHUM

58. Desça a escada que parece infinita e pule no abismo. Durante a queda, você pode ver fotos e salas bizarras nas paredes. Harry vai cair em uma área gigantesca e escura; perto de uma cadeira. Fique na frente da cadeira e siga para a diagonal à sua direita para ouvir um chiado; oriente-se pelo chiado, cada vez mais forte, para ser transportado.

59. Siga em frente até encontrar um espelho e encoste nele. A nova área está infestada de inimigos e é um labirinto que pode prendê-lo para sempre, caso não escolha as portas certas: entre sempre pelas portas onde houver um lustre de teto na frente. A próxima área não tem segredo: passe pelos cômodos bizarros e pule em outro abismo.

60. A próxima área é um labirinto com paredes invisíveis. Para enxergar a rota, aponte a lanterna para o chão e encontre os contornos. Ache seu caminho até a cama (direita, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda). No último labirinto, abra só as portas que estiverem rodeadas por gelo. Harry chega ao quarto de Cheryl, mas a menina não está lá... o escritor deita na cama e desmaia.



TESTE #6 - CASAMENTO

61. Após falar sobre casamento e divórcio, Kaufmann faz as seguintes perguntas:

1. Você acha que casamento pode durar?
2. Um casal pode ficar junto pelas crianças?
3. Você acha uma má ideia casar jovem?
4. Você acha que o sexo se torna rotineiro depois do casamento?

Em seguida, ele o convida para outro jogo, onde deve formar os casais com as figuras.

ESGOTO

62. Harry acorda e, misteriosamente, Michelle está ao seu lado. Ele conta que sua mulher disse que Cheryl está no farol e →

DETONADO



→ Michelle oferece uma carona, afinal seu namorado, John, o advogado, está esperando. No caminho, o casal de pombinhos quebra o pau... e o sujeito resolve terminar com a garota na frente de Harry. Ele fica tão nervoso que para o carro e vai embora a pé... e Michelle vai atrás. Como um bom mão-leve, pule para o banco da frente e abra o porta-luvas para afanar o item "Poetry as Precise as Geometry" (ME#18). Abra a porta do passageiro.

63. Passe pela grade à direita e entre nos esgotos. Após descer pela escada, entre no túnel à esquerda e encontre o peixe na boca do esgoto; puxe o anzol para que ele vomite o item "A Happy Bond" (ME#19). Atenda a chamada de Cheryl... ela não quer que o pai prossiga, mas nós temos um detonado para finalizar. Vá até o carro perto do cais e veja o mapa no capô (EM#25). Procure a estátua de um índio na praça, abra a caixa e pegue o "Memories Untaken" (ME#20).

64. Entre na Souvenir Shop. No balcão, puxe o vidro e a base vermelha para coletar o item "A Beacon, a Key" (ME#20). Puxe a cortina nos fundos para encontrar uma porta. Pule a cerca e vá até perto da água para encontrar uma espécie de binóculo; vire-o até deixar a lente acesa, então abra o pequeno compartimento e pegue o "Your Diamond Heart" (ME#21). Volte e entre no Annie's Bar para encontrar Michelle. Ela vai choramingar sobre o término do namoro e explica como Harry deve fazer para chegar a Lighthouse.

TESTE #6 - SEXO

65. Kaufmann propõe um teste. Na mesa, há diversas manchas e você deve analisá-las e classificar quais têm a ver com sexo e colocar no campo Sexual; ou que não tem nada a ver e posicionar no campo Non-Sexual.

PARQUE DE DIVERSÕES

66. Saia pelos fundos para chegar ao parque de diversões. Antes de entrar, vá até o banco no fim da rua e abra a caixa, aba por aba, para encontrar o item "The Dragon" (ME#22). Na entrada do parque, pule a janela e abra o casaco para encontrar a chave da porta.



67. Vá para a esquerda para encontrar o painel no qual Cheryl e Harry brincavam no vídeo inicial. Fotografe a criança atrás dele (EP#9). Siga para a esquerda até encontrar máquinas caça-níqueis; jogue três vezes para ganhar o item "Eve" (ME#23). Escale a parede ao lado para entrar rastejando na área do Túnel do Amor. Desça e aproxime-se das estátuas de gelo (EM#26). Encontre a sombra, que vai correr escada acima; suba e encontre-a novamente, ela vai descer; desça e encontre-a para abrir a porta congelada.

LIGHTHOUSE

68. Vá até o barco para encontrar... Dahlia. Harry não se importa com a bizarrice do encontro e se deixa seduzir pela garota. Enquanto o barco ruma para Lighthouse, os dois vão se... divertir na cama. Quem pode culpá-lo? Ao acordar, o escritor descobre que tudo ao seu redor foi congelado, inclusive Dahlia. Saia do barco e corra no lago congelado, na direção do farol. Deixe as criaturas pegá-lo e todos vão congelar... o gelo vai partir e o escritor vai afundar.

69. Mova os controles coordenadamente para nadar e, de vez em quando, olhe para o fundo do lago para ver cenas interessantes. Harry vai se afogar quando quase estiver chegando. Cybil vai salvá-lo e revela que investigou os arquivos policiais e descobriu que Harry Mason morreu em um acidente de carro há 18 anos. Harry vai para a Lighthouse, que na verdade é uma clínica. Na recepção, abra o busto e pegue o item "Adam" (ME#24).



70. Prossiga para chegar à sala do dr. H e descubra que sua paciente é Cheryl, versão adolescente. Na verdade, o escritor realmente morreu há 18 anos e tudo que você viu no game acontecia na mente perturbada da menina, que não conseguia suportar a perda do pai. Aguarde alguns instantes e você verá um vídeo final, que vai variar de acordo com os seus testes de personalidade e outras ações. Veja a seguir quais são e como conseguir os finais. ■



UFO 12: no poste de luz nas docas, antes do parque.



UFO 10: na prateleira da casa de penhores Green Lion.



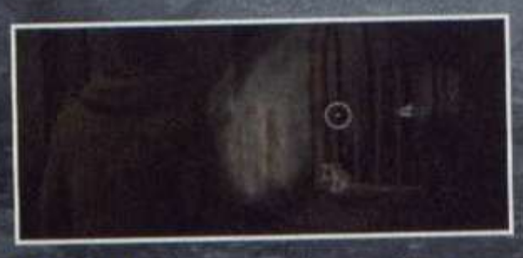
UFO 8: sob a passarela de acesso ao shopping Toluca.



UFO 6: No pátio do colégio, sobre a cabeça da estátua.



UFO 13: após atrravessar o lago até o farol, está no lago.



UFO 11: no esgoto, perto da saída, atrás das grades.



UFO 9: shopping Toluca, no petshop, em um dos aquários.



UFO 7: à direita da entrada do ginásio, entre as árvores.



FINAL ESPECIAL – UFO

- Termine o jogo e comece outra partida (use o mesmo Save Game no qual você gravou o fim do jogo).
- Ligue para 555-3825 para se "registrar" na caça aos discos voadores.
- Fotografe 13 discos voadores. Veja a localização de cada um deles no mapa ao lado e nas fotos a seguir.



UFO 1: antes do playground, procure perto das luminárias.



UFO 2: dentro da cabana no cais, no buraco do telhado.



UFO 3: fora da cabana do caçador, sobre um dos barris.



UFO 4: no colégio, na trave da quadra de futebol americano.



UFO 5: ao sair da boate Cat House, olhe nos telhados.



FINAIS SECRETOS

FINAL 1 - HARRY PERVERTIDO

- Teste #1 - Padrão: responda "verdadeiro" na questão 5 e "falso" na questão 7.
- Teste #3 - Escola: gesticule sim para a palavra "slut" e não para "virgem" . No mesmo teste, escolha Educação Sexual como uma de suas disciplinas favoritas.
- Na boate The Balkan, examine o cesto de calcinhas de Michelle.
- Procure olhar os pôsteres de mulheres sensuais espalhados pela cidade, principalmente na boate Cat House.

FINAL 2 - HARRY SUBMISSO

- Não mostre interesse em amizades (não atenda chamadas de telefone).
- Teste #1 - Padrão: responda "falso" nas questões 1 e 3.
- Teste #3 - Escola: gesticule "sim" para as palavras "Slacker" e "Bully".

FINAL 3 - HARRY ALCOOLATRA

- Teste #1 - Padrão: responda "verdadeiro" para a questão 2.
- Olhe sempre para garrafas de bebida.
- Teste #3 - Escola: gesticule "sim" para a palavra "Drunk".

FINAL 4 - HARRY DIVORCIADO

- Evite qualquer relação com álcool e sexo nos testes e em suas atitudes.
- Teste #1 - Padrão: responda "falso" nas questões 2, 5 e 7; e "verdadeiro" na questão 3.
- Teste #3 - Escola: gesticule "sim" para a palavra "Virgem".









REVIEW

Army of Two The 40th Day

Grande parte da graça do game está em tomar decisões em grupo em 99% do tempo. A inteligência artificial trabalha bem, mas você perde muito se decidir jogar sozinho.

Menos do que se espera, mas ainda divertido

POR NELSON ALVES JR.

Existe uma razão para o final de um jogo se chamar clímax. Tá lá no dicionário: é o ponto mais alto, o desfecho, o ápice. Você passa sabe-se lá quantas horas grudado no controle, ansioso pra saber que rumo a história toma e na hora do vamos ver... aquela decepção. Não tem nada pior do que terminar uma partida e se sentir enganado, passado pra trás. E a questão aqui não é de gosto pessoal. Curtir ou não um fim é absolutamente subjetivo. O lance, na verdade, é quando a produtora resolve fazer algo sem o menor sentido, fora do contexto e absolutamente desnecessário com a simples intenção de causar desconforto no jogador. Pois bem, a conclusão de *Army of Two: The 40th Day* não só causa desconforto, mas raiva e vontade de dar um tabefe no infeliz que teve tal ideia de jerico. Ficou com vontade de saber o motivo do desabafo? Sinto muito, mas spoiler é termo fora do meu vocabulário. Você vai ter de jogar, até porque se o final é uma caca, o caminho até ele tem suas virtudes.

O RETORNO DA DUPLA

Caso não tenha jogado o primeiro *Army of Two*, basta saber que a partida é construída em torno do modo cooperativo entre dois personagens. Se houver um amigo disponível, você e ele podem atuar em conjunto. Caso contrário, a Inteligência Artificial assume o posto secundário e dá conta incrivelmente bem da situação.

A sequência *The 40th Day* mantém a mesma pegada. A dupla Rios e Salem retorna e a mecânica de atuar em conjunto está intacta. Veja bem: trata-se de um jogo de tiro em que você precisa atuar em sintonia com seu parceiro. Dos cenários às situações de confronto contra chefes, tudo foi criado com o modo coop em mente. Tentar resolver sozinho, no máximo, vai te garantir uma bela frustração. É perda de tempo.

Por conta disso, todos os cenários, sem exceção, foram desenhados para permitir o uso constante de cobertura. Há um sem fim de objetos espalhados: carros, barricadas, muretas e vigas estão entre os mais comuns. Usá-las é parte intrínseca da mecânica.

NOVO USO DO RADAR

Enquanto no jogo anterior o GPS servia somente para indicar o caminho a seguir, desta vez você pode marcar os inimigos para atacá-los de surpresa. Uma vez acionado, aperte (bolinha) para mapear o oponente. Feito isso, você pode ordenar ao seu aliado que agarre o infeliz. Se o oponente subjugado for de alta patente, os outros no mesmo recinto soltam as armas e se rendem. Aí cabe a você fazer a limpa.

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EAI
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)

O seu avanço pelas fases depende única e exclusivamente em tirar proveito do ambiente – mesmo que a sensação de liberdade seja falsa, uma vez que todos os percursos são predeterminados e limitados do ponto A ao B. Como a essência da partida está na cooperação, cabe a você decidir qual o melhor caminho a seguir e de que forma o seu aliado pode ser utilizado. Simples, porém eficaz, a estratégia de fixar o amigo em um lado para atrair a atenção inimiga funciona quase sempre. Essa opção, chamada Aggro, sofreu uma pequena mudança em relação ao jogo anterior. Enquanto no primeiro *Army of Two* era possível encher a barra e acionar uma câmera lenta, em *The 40th Day* não há tal opção. Ter o Aggro no talo significa apenas ganhar tempo para agir. De toda maneira, funciona. Mérito da Inteligência Artificial que realmente se molda às situações. Seu aliado entende que precisa recuar quando os oponentes avançam – mesmo que você não tenha ordenado. Enquanto o caldo engrossa pro lado dele, você consegue se esgueirar tranquilamente e





É certo dizer que, no fim da cena, o cara no corredor vai estar mais cheio de bala que uma fábrica da 7 Belo



O sistema de puxar um amigo ferido, enquanto o mesmo dá cobertura, continua o mesmo. Novidade é a opção de fingir que vai se entregar para atrair a atenção inimiga e criar emboscadas

DECISÕES MORAIS

Uma das novidades de *Army of Two: The 40th Day* é a inclusão de decisões morais no decorrer da partida. São situações-limite em que você, normalmente, decide entre eliminar ou polpar.





surpreender os inimigos pelas costas ou pelos flancos. Entretanto, eu disse "quase sempre". Em certas situações o cara tem um ataque de idiotice e resolve sair de peito aberto contra uma metralhadora. Não é constante, mas quando acontece irrita bastante.

No rol da mudanças, houve um retrocesso no humor que delineava os diálogos da dupla. As piadinhas infames e as provocações constantes entre os dois, pormenores que ajudavam a amenizar a tensão do tiroteio constante e permitiam entender melhor a personalidade dos personagens, foram praticamente extintas. Raramente rola uma ou outra troca de sutileza, mas nada sequer parecido. Aparentemente isso é um detalhe sem importância, só que o humor é o tempero de *Army of Two* – e sem ele a partida fica insossa. O forte da série não é o realismo. Quem quer isso que procure *Modern Warfare 2*. Aqui, você pode modificar a aparência das armas e colocar pinturas de oncinha ou cravejá-las com diamante. O incompreensível está justamente nisso: a produtora mantém esse esquema de personalização esdrúxulo do arsenal e retira as conversas cômicas.

Ainda que os problemas existam, a situação toda diverte. A intensidade da ação está muito maior que no primeiro título – e só isso já é motivo para dar uma chance ao jogo. Os sete capítulos (com duração aproximada de 7 horas na dificuldade mediana) acontecem em Xangai, na China. A história começa com um atentado na cidade, e isso norteia o roteiro.

É o caos em proporções inimagináveis. Prédios (no plural) caindo, bombas explodindo, devastação por todo lado. Pense no fim do mundo. É isso, só que com você ali no meio.

Se por um lado a tensão de estar preso em um cenário à beira do colapso ajuda a manter a expectativa em alta, por outro deixa a desejar. O primeiro jogo foi atraente por mostrar várias locações distintas. *The 40th Day* varia apenas entre ruas em chamas e escombros. Tudo extremamente lindo e muito mais detalhado do que antes, mas sem o mesmo chamariz. ■



O sistema de tiro às cegas não é milagroso e faz com que você tenha um índice aproximado de 30% de acerto

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
AÇÃO	Enredo	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★☆☆
	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★☆☆☆

NOTA **6,5**

REVIEW

Tony Hawk Ride



Como parar de ter medo e começar a ter raiva de skate

POR VITOR TRITTO

É melhor deixar uma coisa bem clara: apesar de jogar *Tony Hawk* desde o começo da série, não ando de skate, nunca andei e tenho raiva de quem tem habilidade para isso. Mas tenho ainda mais ódio de quem conseguir jogar *Ride* sem precisar passar a maior parte do tempo tentando se equilibrar sobre o skate de plástico. E como esse é um dos raros casos em que o maior problema é realmente o equipamento, e não o jogador, vamos aproveitar a oportunidade com um prazer quase sádico. A questão agora é, por onde começar?

VIDA NA PRANCHA

Considerando que a série *Tony Hawk* já tem lá seus bons dez anos de vida, e que metade desse tempo ela passou lutando contra o esquecimento e as críticas negativas, não ia ser surpresa para ninguém se eles estivessem desesperados para ressuscitar o interesse pelos jogos de uma franquia que já chegou a vender mais de 4,5 milhões de cópias. E o que poderia ser mais desesperado do que inventar um pedaço de plástico chamativo para substituir os controles?

Apesar de ser uma tática que funcionou bem para outros gêneros, há uma série de problemas óbvios em tentar fazer o mesmo com um shape de skate.

Primeiro, sensores e controles de movimento ainda têm um longo caminho pela frente até conseguir simular decentemente as pequenas nuances que transformam uma manobra em outra.

Para executar um ollie na vida real, um dos movimentos mais simples e básicos no arsenal de um skatista, por exemplo, você precisa levantar o nariz da prancha e usar a rabeta, a parte traseira, para pegar impulso o bastante para sair do chão. Um processo extremamente delicado e que tem grandes chances de terminar com um cara com fraturas expostas estatelado no chão, e um skate voando na direção de algo extremamente caro.

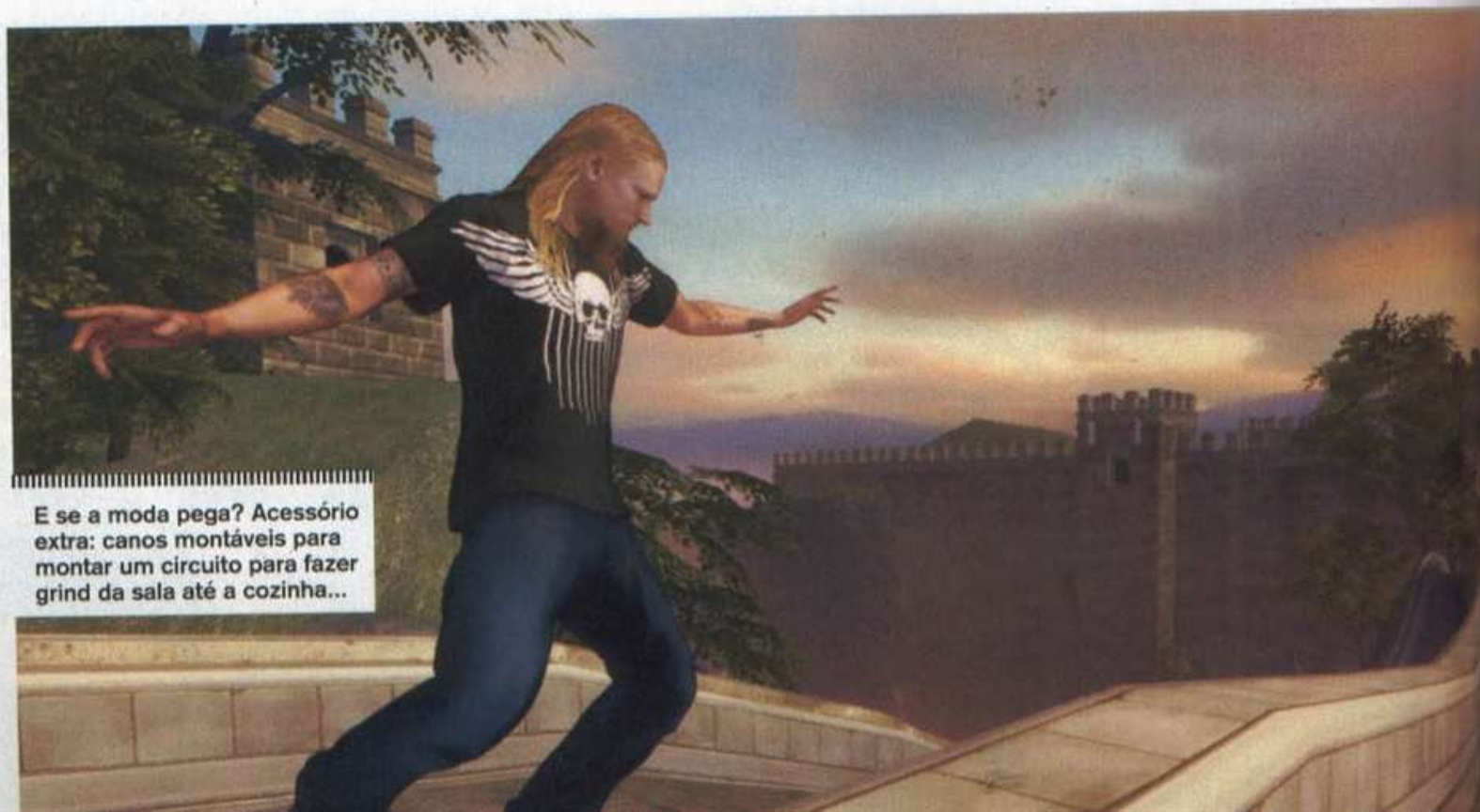
Em *Ride*, o procedimento é basicamente o mesmo, mas, ao invés de tirar o shape do chão, você apenas apóia todo o seu peso sobre a parte traseira de uma prancha de plástico que custou R$ 700 até levantar o nariz com um movimento rápido.

Segundo, alguém já viu o estado que uma prancha de skate fica depois de um tempo de uso? A lixa fica comida, a madeira quebra e a pintura do shape fica toda arranhada – isso porque ele nunca entra em contato com o chão (em teoria). O seu controle, por outro lado, não sai dele, e quando sai, perde um dia de sua vida útil. Junto com o jogo, você recebe quatro fitas adesivas que amortecem o impacto nestas situações, mas, mesmo com elas bem fixadas,

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Activision
- **Distribuidora:** Robomodo
- **Jogadores:** 1-4
- **Online:** ranking, 2-16 jogadores, chat, coop, conteúdo online



E se a moda pega? Acessório extra: canos montáveis para montar um circuito para fazer grind da sala até a cozinha...

JOGO DOS SETE ERROS



Antes de jogar, certifique-se de que não há objetos perigosos à sua volta... ou uma janela aberta, caso você more em apartamento

1. A área onde ficam armazenadas as baterias fica debaixo da prancha, então, cada vez que você precisar trocar as pilhas, precisará desparafusar a maldita tampa.

2. Apesar de o shape ser o único controle aceito durante o jogo, em vários momentos você precisará usar o direcional para navegar entre os menus.

3. Os quatro sensores que são responsáveis pela ambientação 3D da prancha são ativados por qualquer coisa que se mova perto do shape. Qualquer coisa!

4. Para que você pudesse usar o seu próprio peso para fazer as curvas, inclinando o corpo para a direita ou para a esquerda, eles fizeram apenas um ponto de apoio.

5. Junto com o bundle do jogo, vêm quatro tiras autocolantes que simulariam a superfície macia de um carpete, diminuindo o atrito entre a prancha e o chão.

6. Em teoria, a prancha de *Tony Hawk Ride* aguenta 136 kg, mas vamos lá. Olha só para isso aí. Realmente você vai arriscar? E se for, não deixe de gravar em vídeo.

7. Ela custa...

R$ 700

há momentos em que parece que a coisa simplesmente vai desmontar sob o seu peso. Ele sobreviveu a uma semana de testes intensos e continua inteiro, apesar de todos os barulhos assustadores, mas o medo de que algum dia ele vai ruir jamais irá embora.

E, finalmente, o terceiro e pior dos problemas. Ele não funciona – não como deveria pelo menos.

SKATE SKATE REVOLUTION

No modo Casual você apenas tem que se preocupar com as manobras enquanto o seu personagem segue uma rota pré-estabelecida pelo cenário. Você pode alterar o curso um pouco jogando o seu peso para a direita ou para a esquerda em algumas partes, mas nunca terá controle total sobre os movimentos. No Confident, você está livre para decidir a rota, virar e direcionar o personagem para onde quiser, mas ainda com uma linha guia indicando quais os melhores pontos da fase. No Hardcore, você está por sua conta e risco, tem que decidir o curso, qual lado ir, onde fazer a próxima manobra e, é claro, qual movimento fazer quando a hora chegar.

Você já entendeu o drama que é para executar uma única manobra básica no jogo, agora, coloque essas informações na panela e imagine como é ter que se preocupar com tudo isso e ainda manter o equilíbrio. Ah! Só para lembrar, esse é o básico.

Para manobras avançadas, como o Nosegrab, você precisa dar um ollie e depois girar a prancha sob o pé que estiver apoiado na parte traseira do shape. Rápido. Cada manobra aérea desse tipo depende de um pequeno movimento complementar feito imediatamente depois do ollie e que, tecnicamente, resultaria em algo diferente toda vez que o jogador variasse o comando, mas esse não é o caso.

Depois que você já tiver admitido que o Casual é a única opção, precisará enfrentar um processo longo e repetitivo de completar pequenos objetivos e desafios para habilitar a maior parte dos cenários. Cada um dos locais visitados é um micromundo, totalmente linear.

Segundo *Tony Hawk*, esse era o único e melhor sistema de controles para *TH Ride*, imagine a lista dos excluídos. ■



Aqui temos Tony Hawk, fazendo manobras impressionantes. Na vida real ele é bilionário, tem uma mansão e seu próprio cirurgião plástico... e não ficaria fazendo manobras para impressionar desconhecidos

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	☆☆☆☆☆
	Áudio	★★☆☆☆
	Replay	☆☆☆☆☆
	Acabamento	★★★☆☆
	Dificuldade	★★★★★
ESPORTE	Edição/Criação	★☆☆☆☆
	Imersão	★☆☆☆☆
	Modalidades	★☆☆☆☆
	Multiplayer	★★☆☆☆
	Simulação	★★★☆☆
NOTA		5,0

Dinossauros perseguindo militares pouco equipados. É nessas horas que sentimos falta do Turok... mas só nelas

James Cameron's Avatar

Mesmo gráfico, mesma engine, mas um azul...

POR FABRÍCIO CALEFFI

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Ubisoft
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Jogadores:** 1-4
- **Online:** multiplayer (2 jogadores), ranking, conteúdo para download, chat

Se você substítuir as texturas medievais pelo colorido neon da obra megalomaníaca de James Cameron, Avatar fica muito parecido com os entediantes RPGs, sem história da geração 128 bits

A história não é situada como a do filme – parece ocorrer paralelamente - e o jogador é um soldado enviado a outro lugar do planeta Pandora para infiltrar-se na sociedade dos azulados Na'vi. Após pouco mais de uma hora de jogo, você terá a opção de escolher entre os aliens ou a RDA, a facção humana querendo acabar com o planeta para explorar um minério que só existe lá e vale uma fortuna. Aí começam a aventura e as aberrações.

O visual do jogo é ultrapassado – apesar de existir a opção para televisores com 3D esteoroscópico, a qual não pudemos testar, infelizmente –, várias animações são truncadas, mas o som 5.1 proporciona uma experiência satisfatória com detalhes do ambiente repoduzidos isoladamente nas caixas laterais do home-theater. Animações computadorizadas fazem uma tremenda falta principalmente pelo filme no qual é baseado, e muitos detalhes que enriquecem o universo de Avatar foram simplesmente ignorados, como o 'laço' formado entre animais e a trança dos Na'vi, e até mesmo a importância dada a momentos chave da integração do soldado com os aliens, como a primeira vez em que incorpora o avatar ou ao montar um ikran, as feras voradoras responsáveis por vários dos momentos mais intensos do filme. Aqui, as bestas aladas mais parecem discos voadores, voando de ré e em velocidades medianas, sem ao menos terem ataques.

Inimigos reagem aleatoriamente e



muitas vezes ignoram aliados tombando com flechadas logo ao lado, mas correm em disparada em sua direção, mesmo estando a um quilômetro de distância.

Nos modos versus para até 16 jogadores divididos entre as duas facções do jogo, há opções de mata-mata e conquistar de pontos dos mapas, mas que, assim como a aventura principal, nada acrescentam a fórmulas batidas e sem graça há anos. ■



Um robô gigante com poder de fogo suficente para fulminar 15 de Piracicaba enfrentando uma pantera alienígena? É nessas horas que sentimos falta de Megatron, isso sim!!

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★☆☆☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	☆☆☆☆☆
	Acabamento	★★☆☆☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
AÇÃO	Enredo	★☆☆☆☆
	Inteligência artificial	★★☆☆☆
	Modos extras	★★★★☆
	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★☆☆☆☆

NOTA **5,0**

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



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

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada





R$ 79,00 cada





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



PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00



R$ 99,00
SUCESSO DE VENDAS





TODO O SITE 10X S/ JUROS



DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada





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

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REVIEW

Guitar Hero Van Halen



E aqui temos as versões digitais do Van Halen... baseadas em suas versões quarentonas da vida real, com as quais ninguem mais se importa. Não seria melhor basear a banda na época de seu auge? Não é preciso ser um gênio para sacar isso

Um dos primeiros heróis da guitarra merecia coisa melhor

POR EDUARDO TRIVELLA

Van quem? Hoje, muita gente faz essa pergunta, mas nas décadas de 1980 e 1990, uma das bandas de rock mais famosas em atividade era o Van Halen. O guitarrista Eddie Van Halen assombrava o planeta com seu virtuosismo e o vocalista David Lee Roth deixava todo mundo com dor no pescoço com as cambalhotas e piruetas que dava no palco. Mas, em 2010, qual a importância da banda para o mundo da música? Quase nenhuma, infelizmente. Entre as muitas idas, vindas, reuniões e tretas da banda, várias sonzeiras clássicas foram compostas e, quem gosta de rock, só tem a agradecer aos caras pelo trabalho bem feito.



A única coisa pela qual ninguém vai agradecer é este game, que mancha o até aqui incólume nome *Guitar Hero* e a já arranhada biografia da banda. *GH* podia passar sem essa...

MULHERES E CRIANÇAS PRIMEIRO

Ao ser disponibilizado no mercado pela primeira vez, *GH: Van Halen* era dado de graça (nos EUA, é melhor explicar) para quem comprasse uma cópia de *Guitar Hero 5*. E devia ter ficado só nisso. Mas a ganância é uma m&$də e a Activision resolveu vendê-lo como um produto separado. Não vale um centavo. Era melhor terem dado um jeito para que ele continuasse sendo um brinde, ou, no máximo, vendê-lo por download.



Pra começar a desgraça, o game foi feito em cima de *GH: World Tour*. Ou seja, as novidades que apareceram em *GH5* não podem ser apreciadas aqui. Você e seus amigos/sua banda não podem entrar e sair de uma performance na hora que quiserem e nem enfrentar os desafios de cada música, o que é um dos aspectos que mais aumentam o replay do jogo.

Quando joguei pela primeira vez, tive a impressão de que o jogo era apenas uma demo, e não o produto final. Rapaz ingênuo, eu. Esse meu engano se deve ao fato de que não há muita coisa que identifique o game como sendo um legítimo produto "Van Halen". A banda está lá, ou melhor, uma sombra dela. David Lee Roth (vocais), Eddie (guitarra) e Alex Van Halen (bateria) ganham a companhia de Wolfgang (filho de Eddie, no baixo), mas todos estão com suas aparências atuais. Para jogar com os caras vestidos como nos áureos tempos, é preciso chegar quase ao final do jogo para destravá-los. Já Michael Anthony, o baixista que gravou TODOS os álbuns da banda, não está em lugar algum. Sua exclusão deve ter sido por pura pirraça, já que eles brigaram feio um tempo atrás. Mas o que os fãs têm a ver com isso?!? Bom, os fãs são os maiores prejudicados, pois também não há nenhuma canção com Sammy Haggar (que gravou quatro álbuns), nem com Gary Chorene (que gravou um).

E para acabar de vez com a desgraça, não há animações específicas da banda, extras destraváveis (exceto equipamentos e roupas), duelos de guitarra com Eddie nem muito menos palcos famosos por onde eles passaram. O nível de desafio também caiu e algumas músicas nem sequer estão com a sincronia perfeita. Se você é fã de *Guitar Hero*, ignore este game e volte ao seu *Guitar Hero 5*. Se também for fã de Van Halen, faça de conta que nunca nem ouviu falar desta porcaria. ■

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Underground Enter.
- **Distribuidora:** Activision
- **Jogadores:** 1-2
- **Online:** 1-2

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★☆☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★☆☆☆
	Acabamento	★☆☆☆☆
	Dificuldade	★☆☆☆☆
MUSICAL	Acervo musical	★☆☆☆☆
	Acessórios	★★★★☆
	Imersão	★★☆☆☆
	Sincronismo	★★★☆☆
	Multiplayer	★★★☆☆

NOTA **4,0**

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

SUPER GAMES

aficcionados.por.videogame

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

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

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

REVIEW

Braid

Braid é um puzzle moderno, mas não está acima de prestar homenagem aos clássicos e macacões que jogavam barris em encanadores há mais de vinte anos. Entendeu a foto?

Quando Mario Bros. encontra Prince of Persia

POR VINÍCIUS LIMA

Não se engane com esse visual simples e delicado. *Braid* não é um jogo fácil por se tratar de um game de plataforma em 2D, nem por utilizar as clássicas mecânicas de pular na cabeça de inimigos e tomar cuidado para não cair em espinhos. Muito pelo contrário, o game exige bastante habilidade e atenção para conseguir passar por cada fase, evitando o máximo de erros possíveis.

Você é Tim, um jovem que consegue manipular o tempo. Sua missão é corrigir seus erros e encontrar sua amada princesa. Para isso, o herói busca por peças de quebra-cabeça que mostram quem sequestrou a moça. As fases são tão bem desenhadas e ricas em detalhes que parecem pintadas à mão, méritos de David Hellman.



E também presta homenagem a encanadores que, há mais de 20 anos, continuam procurando pela princesa em outro castelo.

A forma na qual os elementos se combinam passa uma sensação única de jogo. Cada mundo com suas cores e estilos. Dá vontade de parar e observar de onde tudo vem e vai. Toda essa beleza, claro, é acompanhada por uma belíssima trilha sonora, composta em sua maioria por violinos, que criam um clima específico para cada tipo de fase e situação.

O TEMPO À SUA DISPOSIÇÃO

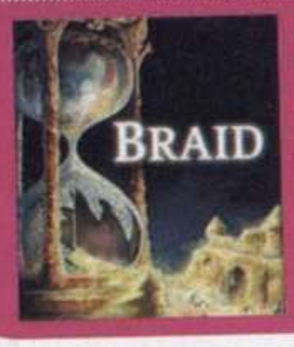
Qualquer um poderia ir de ponta a ponta da fase em segundos, mas não teria graça. O legal de *Braid* é queimar neurônios para resolver os quebra-cabeças e chegar ao próximo nível com todos os objetivos realizados. Isso depende de muita atenção, e até mesmo paciência, para poder avançar.

Em algumas fases, será necessário pular na cabeça de um inimigo, retroceder o tempo e pular novamente para alcançar um lugar mais alto, enquanto em outras, os inimigos ou plataformas são imunes às mudanças de tempo e você deve se policiar para chegar no exato momento. Vale ressaltar que cada mundo oferece a Tim uma maneira diferente de manipular o tempo e não é possível, por exemplo, utilizar os poderes do mundo 3 para resolver situações do mundo 2.

O grande pecado de *Braid* é ser curto demais. Leva-se pouco mais de duas horas para resolver todos os quebra-cabeças.

Braid vai além de correr, pular na cabeça de inimigos e passar de fase. Embora tenha muitas referências aos jogos do Mario – tem até plantas carnívoras saindo de canos verdes –, a aventura melancólica de Tim mostra ser bastante diferente e imune a comparações. Imersiva, é possível perder alguns bons minutos parado, pensando em como pegar uma peça em um canto alto ou como não ser atingido por algum inimigo lançado de um canhão. Prestar atenção em tudo é fundamental. É garantido que seu cérebro pensará melhor depois desse vai e vem temporal para salvar a princesa. ■

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Number None
- **Distribuidora:** Hothead Games
- **Jogadores:** 1
- **Online:** ranking

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
AÇÃO	Enredo	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	☆☆☆☆☆
	Câmeras	★★★★★
	Chefes	★★★☆☆
NOTA		8,5



Quando juntar peças coloridas pelo simples e puro prazer de eliminá-las já não é suficiente, entram barras de energia, combos, estratégias e aquelas complicações que nos fazem fugir de RPGs para jogos mais simples... como este poderia ser

Puzzlegeddon

Juntar, eliminar e atacar

POR VINÍCIUS LIMA

Pense em um jogo do estilo quebra-cabeças, desses que combinam três iguais. Agora pense em um jogo de ação e estratégia, carregando barras de energia para destruir prédios inimigos. Misture os dois e voilá! *Puzzlegeddon* é o resultado dessa interessante mistura.

Seu objetivo é combinar joias da mesma cor em um tabuleiro 6x6, podendo movimentá-las na horizontal ou vertical. Junte o máximo possível de cores e aperte o botão de destruição e as peças são eliminadas, convertidas em energia para atacar seus adversários com mísseis, defender-se ou melhorar suas armas e defesa. E não basta apenas eliminar as peças, realizar combos e reações em corrente é essencial, pois as barras de energia crescem mais rápido e, com isso, mais ataques podem ser feitos.

Para um jogador, são dois modos de jogo. Solo Brawl é o tradicional modo competitivo, juntando até cinco adversários mecânicos para a partida, que pode ser um simples mata-mata ou tentar ser o único sobrevivente dentre os seis.

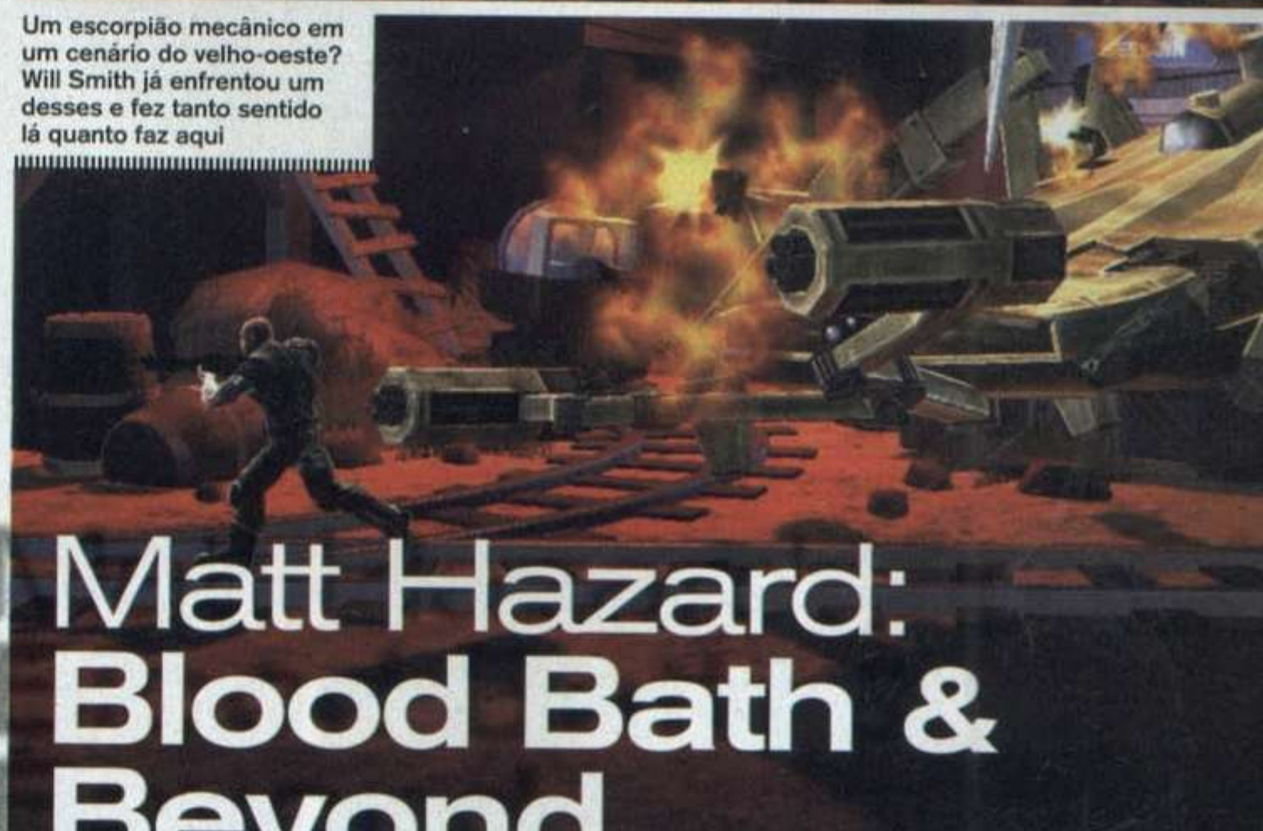
Para quem busca desafios mais pensativos, em Poison Peril o jogador deve cumprir missões como fazer um combo duplo ou eliminar seis peças de uma cor. A diversão multijogador acontece somente online, em que até seis jogadores competem entre o mata-mata ou ser o sobrevivente. Se faltar algum jogador, é possível adicionar os bots para completar a partida.

A princípio, pode parecer complicado e confuso combinar as peças, atacar inimigos, se defender, mas o jogo começa a fluir com naturalidade após um tempo. Com os tutoriais e treinamento, *Puzzlegeddon* vai se tornar um jogo essencial para matar algumas horas em partidas online. ■

Nota: 7,5



Um escorpião mecânico em um cenário do velho-oeste? Will Smith já enfrentou um desses e fez tanto sentido lá quanto faz aqui



Matt Hazard: Blood Bath & Beyond

A volta do herói de mentira

POR LEANDRO RODRIGUES

Quem seria capaz de salvar Matt Hazard, o herói fictício do mundo dos games, de sérios apuros? Segundo a mente louca dos produtores, somente o próprio Matt Hazard.

Para quem não conhece, Matt Hazard é um personagem criado pela produtora Vicious Cycle para estrelar o game *Eat Lead*. Nele, Matt era conhecido como o maior e melhor herói de todos os tempos, fama que viria desde os anos 80. Agora a versão 2D de Matt Hazard está correndo perigo no passado, e o Matt do presente precisa voltar para os jogos da geração 8bits para se salvar e assim preservar a linha temporal.

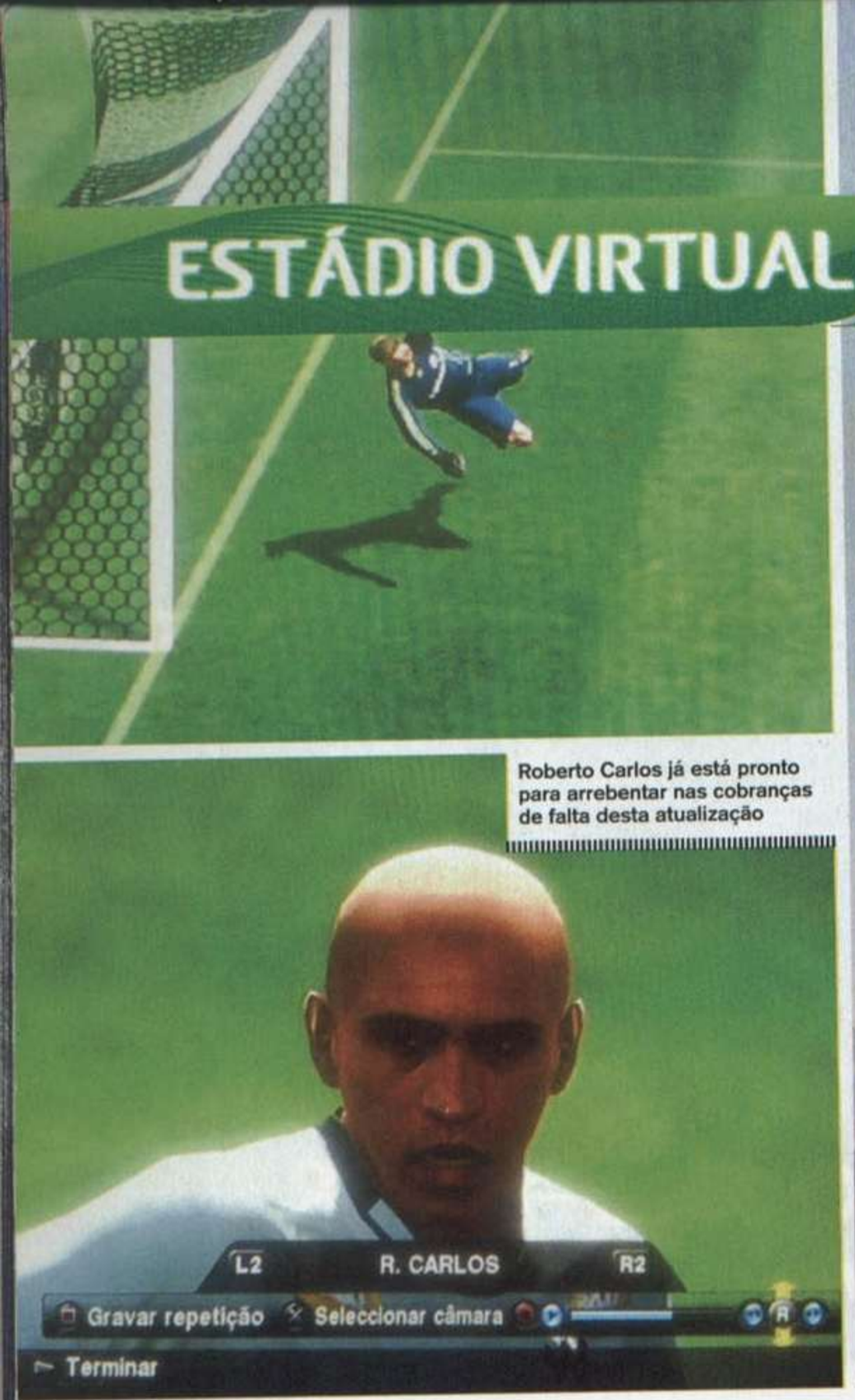
Essa é a deixa para colocar o Matt novamente no meio de um monte de sátiras de outros jogos, alguns antigos, outros nem tanto. É o caso de Mirro´s Edgea, que possui uma fase totalmente inspirada nele. Mas os produtores não se contiveram em tirar sarro dos outros jogos e aproveitaram para destilar a suas doses de sarcasmo até no fracassado *Eat Lead*.

Basicamente, esse novo título é um bem produzido game de tiro em 2D, com desenrolar em movimentação lateral. Tudo funciona perfeitamente bem e essa versão despretenciosa se sai muito melhor do que o megalomaníaco 3D. Matt encontra dezenas de powerups enquanto circula por cenários que você possivelmente já viu em algum lugar.

A história é cercada de deliciosos diálogos sem sentido, mas que estão repletos de duplos sentidos, todos muito engraçados.

A trilha sonora também não fica atrás e empolga. Infelizmente o jogo tende a ficar repetitivo em pouco tempo, já que basicamente você vai cansar de apertar o mesmo botão até o final dele. Vale pelas risadas. ■

Nota: 7,0



Roberto Carlos já está pronto para arrebentar nas cobranças de falta desta atualização



Iarley, direto do Goiás para o ataque do Timão. Mais um craque para o caríssimo elenco

Começou o centenário!

Comemore 100 anos de história do Timão no seu PES2010

POR **ANDRÉ FORTE**

O ano de 2010 possui um sabor especial para o time do Corinthians. A equipe, que completa cem anos de histórias e conquistas, está se preparando para disputar o título que mais deseja: a Libertadores da América de 2010. O time passou por grandes reformulações desde o ano anterior, o que nos forçou a modificar completamente a equipe, adicionando os novos reforços contratados, como Iarley, Roberto Carlos, Tcheco e Danilo. Além de incluirmos os novos corinthianos, caprichamos na formação tática e montamos o time ideal para você se dar bem no jogo. Confira a nova escalação do time que preparamos e as melhores opções para o jogo.

• **Novidades do Corinthians:** Roberto Carlos (LE), Danilo (M), Tcheco (M), Ralf (V), Moacir (LD), Leandro Castan (Z), Iarley (A) e Wellington Saci (LE).

• **Opções de banco:** Tcheco (M), Ralf (V), Moacir (LD), Leandro Castan (Z), Iarley (A), Wellington Saci (LE), Souza (A), Edno (M), Boquita (M), Morais (M), M.Carioca (M), Paulo André (Z), Danilo (G), Escudero (LE), Marcelo Mattos (V), Balbuena (LD), Dentinho (A).

TÁTICAS ESPECIAIS DE JOGO NOSSA APOSTA PARA A LIBERTADORES

Essa talvez seja a forma que o treinador Mano Menezes colocará sua equipe em campo na maioria dos jogos da Libertadores, já que a competição sul-americana pede uma equipe forte na defesa.

• **11 Inicial:** Felipe (G), Alessandro (LD), Chicão (Z), William (Z) e Roberto Carlos (LE); Elias (V), Edu (V), Danilo (M) e Jorge Henrique (M), Defederico (A) e Ronaldo (A). Dessa forma, o ataque será formado pelo rápido argentino Defederico, que servirá de ponto de referência rápida para o meio comandado por Jorge Henrique e Danilo. O fenômeno Ronaldo permanecerá onde gosta mais, fixo na área adversária. Em compensação, a opção de colocar Defederico no ataque tira a vaga de mais um atacante, já que o aplicado Jorge Henrique assumirá a opção de ligar o meio de campo ao ataque.



FORMAÇÃO

O 4-4-2 é a melhor tática para formar essa equipe. Os zagueiros ficam no meio de sua área , protegendo a meta e abrem espaço para os rápidos Alessandro e R. Carlos se mandarem para o ataque. Elias e Edu cuidarão para o meio de campo não levar sustos enquanto no centro de campo, o maestro Danilo prepara lançamentos açucarados para Ronaldo. À frente de Danilo, mais à esquerda, Jorge Henrique surge para ligar jogadas rápidas e desempenhar papel de elemento surpresa. DeFederico será o responsável pelas jogadas ofensivas em velocidade, o ponto mais fraco de Ronaldo.

• **Dica da prancheta:** colocar o jogador em sua posição certa no campo é muito importante para aumentar a autoestima do atleta, consequentemente, aumentar as suas chances de vitória. Por exemplo, citamos o atacante Iarley. O jogador prefere jogar como



No PS3 é possível fazer o Ronaldo fenômeno jogar em todas as partidas... algo impossível na vida real



as estratégias certas para fazer a máquina funcionar

Atacante pela Direita (AD), onde possui uma nota média de 76, mas pode ser colocado em qualquer lugar do ataque. Caso opte por colocá-lo na esquerda, você notará que a média geral do atleta cairá bastante, atingindo pouco mais de 60 pontos, dependendo da posição. Para facilitar a sua vida, após modificar a posição do jogador, surge um menu com uma a três diferentes opções de posicionamento e a média que o jogador alcançará em cada uma delas. Escolha a de maior pontuação e seja feliz.



TÁTICAS DE JOGO

• **Estilos de Equipe:** aqui você pode dar a cara do seu time. Seguindo a escola "Mano Menezes para torneios mata-mata", montamos um Corinthians muito forte na marcação. Para isso, selecionamos duas opções de suma importância: "apoio ao jogador" e "pressão". A primeira faz com que todos os jogadores do seu time acompanhem de perto o jogador que está com a bola, facilitando uma recuperação rápida da bola quando o zagueiro adversário tomá-la de você, além de aumentar as opções de passe para os atacantes. Já a segunda é muito bem definida pelo nome. A "pressão" faz com que os jogadores de seu time cerquem o portador da bola diminuindo os espaços. É a famosa escola argentina inspirando o timão para conquistar o título.

LANCES DE BOLA PARADA

Sabemos que os corinthianos mais saudosistas dificilmente deixarão Marcelinho Carioca de fora das cobranças de bola parada, mas há algumas dicas na escolha dos batedores oficiais do time.

Na ausência do "Pé de Anjo", nem pense duas vezes: Chicão é o cara. O zagueiro do timão é o melhor para bater cobranças curtas e médias, pois possui um belo nível na cobrança. Nos pênaltis, escale Ronaldo, pois apesar de ele não ser o melhor batedor, é o que possui mais equilíbrio, não sofrendo com pressão adversária. Para os tiros indiretos de longe, há uma novidade: Roberto Carlos mostrará a força de sua patada se você der uma chance para o novo dono da lateral esquerda.

MODIFICANDO O TIME COM OS ÍNDICES DE JOGADORES

1. Antes do jogo começar, selecione a opção "Formação Tática" e, em seguida, vá em "Índice do Jogador". Depois prepare os jogadores utilizando os indices abaixo:

UH, MARCELINHO!!!



Eterno ídolo da Fiel, Marcelinho Carioca voltou a vestir a camisa do Corinthians como o "Senhor Centenário", uma espécie de jogador símbolo da comemoração festiva promovida pelo clube.

Nosso patch aproveita a festa e também oferece a opção de contar com o "Pé de anjo" no meio de campo do time. Apesar de deveras lento devido a questões óbvias de idade, o meia continua habilidoso e pode ser muito útil nas cobranças de bola parada e cruzamentos, sua maior especialidade.

Marcelinho Carioca está no banco de reservas, mas pode ser uma boa opção no meio ao fazer dupla com o veloz Defederico ou o habilidosoTcheco. Danilo possui características muito semelhantes às de Marcelinho e pode não render muito bem em parceria com o craque.

ATUALIZE SEU PES 2010

Confira como baixar o arquivo necessário para adicionar os times do brasileirão no *PES2010*:

1. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo. Este patch não funciona nas versões europeias e japonesas do *PES2010*, portanto, trate de arrumar a versão americana do *PES*. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "PES2010.rar". Visite: www.gameblog.com.br A senha para abrir o arquivo é: "vaicuritia" (sem aspas)

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 que está compactado).

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

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 e no lugar certo).

5. Agora vem a parte chata: você precisa copiar todos os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy. Tenha paciência e não esqueça nenhum dos arquivos, caso contrário, vai faltar jogador.

6. Ligue o seu *Pro Evolution Soccer 2010* e procure os novos times nas opções Other Leagues A ou B.

ESTÁDIO VIRTUAL

Ronaldo: C01-Attack indeed em nível ofensivo, P15 – Goal Poacher e P21 – Fox in the Box. Dessa forma, o fenômeno fica fixo na área, mas se antecipa regularmente aos zagueiros para dar o bote.

Iarley: C01 – Attack Indeed em nível ofensivo, para que ele se preocupe mais em atacar do que defender.

Defederico: C01 – Attack Indeed em nível ofensivo, P05 – Trickster e P07 – Mazing Run ativados. O habilidoso meia será o elemento surpresa do ataque, puxando os adversários.

Danilo: C01 Attack Indeed em nível ofensivo, P08 Pinpoint Pass e P09 Early Cross ativados. Assim, "Zidanilo" será o maestro do meio campo, abusando de seus passes e cruzamentos perfeitos.

POUPANDO O FENÔMENO

Ronaldo é um craque fora do comum, mas sua forma está longe de ser a ideal. Evite usar o jogador para dar combate contra os zagueiros adversários, pois dificilmente sairá algo produtivo e vai cansar rápido o jogador. Coloque o cursor no jogador somente em momentos certos de gol.

TOQUE DE BOLA ENVOLVENTE

Veja a seguir um contra-ataque que fizemos contra o Palmeiras e que serve como dica para jogos difíceis. O Palmeiras marcava o timão de forma individual e as jogadas de gol saíam com dificuldade. Após um tiro de meta mal batido, o volante Edu ganhou a bola no alto contra Robert e, de cabeça, acionou Ronaldo, isolado no meio. O fenômeno tocou rapidamente para Danilo, que lançou Iarley, marcado por apenas um zagueiro no lado direito, que recebeu a bola com a perna esquerda e ainda teve tempo para preparar o chute colocado com a perna direita. Golaço!

ÚLTIMAS CONTRATAÇÕES

Alguns times já começaram a se preparar para a temporada 2010 dos campeonatos estaduais, Libertadores e Copa do Brasil. Esse mês, atualizamos as primeiras formações nos times brasileiros. Confira algumas delas:

- **PALMEIRAS:** saída de Ortigoza, Marcão e Obina, entrada do zagueiro Leo (ex-Grêmio).
- **SÃO PAULO:** chegada de um pacotão de novidades tricolores: Leo Lima, Marcelinho e Carlinhos Paraíba, André Luiz, Fernandinho e Xandão. Saída de Borges e Hugo.
- **GRÊMIO:** chegada de Hugo e Borges (ex-São Paulo)
- **BOTAFOGO:** Herrera e "El loco" Abreu.

PATCH PES 2010: ATUALIZAÇÕES DE JANEIRO

O ano de 2010 chegou e o país vive a expectativa de mais uma Copa do Mundo. Em *Pro Evolution Soccer*, porém, a Copa não tem o mesmo glamour. De todas as seleções presentes no jogo, poucas possuem uniformes oficiais, o que torna a disputa pouco realista dentro das quatro linhas virtuais. Por isso começamos, nesta edição, um projeto especial de atualização dessas equipes. Todos os meses incluiremos um pacote de seleções com os uniformes corrigidos, com direito à atualização do ano corrente. O pacote da vez é também o maior: as seleções da Europa que não possuí licença oficial foram corrigidas. Assim, times como Áustria, Bulgária, Hungria, Romênia, Eslovênia e Suíça ganharam kits de uniformes oficiais. Confira a lista completa de todos os 19 times atualizados:


BÉLGICA


PAÍS DE GALES


BULGARIA


DINAMARCA


HUNGRIA


MONTENEGRO


RÚSSIA


ROMÊNIA


UCRANIA


ESLOVENIA


FINLÂNDIA


ISRAEL


ESLOVAQUIA


NORUEGA


SERVIA


ISRAEL B


POLÔNIA


DINAMARCA B


RÚSSIA B

GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim

XBOX360
Wii
DS
PS2

MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

SPOILER

BRÜTAL LEGEND

A história completa de um game que honra o deus METAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAL!!! POR AMER HOUCHAIMI

Eddie Riggs é um roadie, aqueles caras que trabalham nos bastidores dos shows de rock e cuidam para que tudo funcione como deveria. Mas ele não é só um roadie, Riggs é o melhor no que faz, capaz de construir e consertar qualquer coisa.

Infelizmente, seus talentos são gastos com os Habbage Boy, possivelmente o pior grupo musical que já existiu. Graças a isso, Eddie sonha em voltar à era em que o rock era genuíno... tipo: "o começo da década de 1970", como ele costuma dizer.

Em uma das apresentações do Habbage, um dos membros da banda escalou o cenário do palco para dançar nas alturas, o que fez tudo desabar. Sendo o melhor roadie do mundo, Eddie correu para o resgate e salvou o músico da queda, mas foi atingido violentamente no desabamento.

Inconsciente, uma gota de seu sangue atingiu o monstruoso crânio de metal que enfeita a fivela de seu cinto (que era, na verdade, um amuleto mágico). O sangue despertou o deus do Metal Ormagoden, que matou toda banda com um urro e, em seguida, teleportou Eddie para um outro mundo, um lugar cheio de montanhas, criaturas bizarras e onde a violência e o metal imperavam. Para Eddie, era um sonho se tornando realidade.

SACERDOTES, AÇÃO E UMA TREMENDA GATA

Assim que desperta, Eddie não tem tempo para entender o que está acontecendo, pois logo é atacado por figuras encapuzadas que querem arrancar seu couro. Sempre pronto para improvisar, Eddie agarra o Separator (um machadão de dois gumes) e Clementine (guitarra modelo Flying V) para se defender.

Como se tivesse feito isso a vida inteira, Eddie usa os seus novos equipamentos com enorme maestria e faz seus inimigos em pedaços. Durante o combate, uma das figuras remove seu manto e se revela como uma linda garota de cabelos negros (o que faz Eddie dizer: "Puxa vida, não me diga que eu estava matando gatas encapuzadas esse tempo todo?". A garota se chama Ophelia e faz parte de um grupo de rebeldes que lutam contra a tirania de Doviculus, mestre dos encapuzados que os cercam. Ela estava em busca do Separator, mas Eddie encontrou a arma antes dela.

Cercados por milhares de seguidores de Doviculus, os dois decidem fugir. Antes que o façam, Eddie percebe uma tablatura próxima e, por algum motivo, decide tocar a música em Clementine para ver o que acontece. O solo da guitarra faz com que a tablatura entregue peças para montar um carro, que Eddie prontamente constrói (ele é capaz de construir qualquer coisa, lembra?). Ele batiza o veículo de Deuce.

Agora motorizados, os dois fogem pelo templo até esbarrarem com uma criatura

enorme que se assemelha a um verme. Após um breve duelo, Eddie fecha os portões do templo sobre o monstro e solta seu grito de guerra: "DECAPITAÇÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃO!". Vencido o monstro, Eddie se oferece para ensinar a Ophelia o que é um "beijo francês" (o que ele havia mencionado durante a batalha e, para sua surpresa, Ophelia havia escutado), mas não havia tempo para isso. Era preciso encontrar com o líder da rebelião.

VAMOS COMEÇAR ESTA REVOLUÇÃO... AGORA MESMO!

Guiado por Ophelia, Eddie conheceu os irmãos Lars e Lita Halford, respectivamente o líder da rebelião e a segunda em comando. Eddie contou a eles sua história, sobre como seu sangue despertou poderes na fivela de seu cinto, e de como foi transportado para este estranho mundo novo. Lars explicou que a fivela foi esculpida de uma parte do corpo do próprio Ormagoden e que o deus havia evocado Eddie para este mundo. No entanto, eles não sabiam se Eddie havia sido chamado para ser o salvador ou destruidor do mundo, mas até descobrirem, Lars ofereceu um lugar em sua rebelião para Eddie, que prontamente aceitou.

A rebelião ainda contava com poucos soldados, então Eddie e Lars partiram em busca de reforços. Os primeiros a serem recrutados foram os Headbengers, homens com pescoços e testas muito fortes, que usavam suas cabeças como armas, mas que foram aprisionados pelo General Lionwhyte.

Eddie invadiu as minas onde eles trabalhavam como escravos e usou o poder do metal (por meio de um solo de guitarra magnífico) para libertar os guerreiros. Inspirados e impressionados com a música, os Headbangers livraram-se dos grilhões da opressão e uniram-se às tropas de Lars. Em homenagem à cabeça dura dos soldados, Eddie decidiu batizar a rebelião de "Ironheads" (cabeças de ferro). O primeiro passo para a libertação havia sido dado.

O CURANDEIRO

Eddie voltou ao quartel da rebelião junto ao exército de cabeçudos. Infelizmente, havia más notícias: Ophelia invadiu o palácio de Lionwhyte para libertar as Razor Girls, mulheres especializadas em combate a distância. Ela teve sucesso em sua missão, mas foi mortalmente ferida. Só havia uma forma de salvá-la: encontrar Kill Master, um místico que curava as pessoas com (é claro) solos de baixo.

Após uma longa viagem, o grupo encontrou o curandeiro e ele colocou seus poderes à prova. Os resultados não foram os melhores, pois as cordas do baixo de Kill Master estavam velhas e não tinham mais os poderes de antigamente. Para salvar Ophelia, ele precisaria de teias para fabricar novas cordas, encontradas só no lar das aranhas de metal. Lars se ofereceu para buscar as teias, mas Lita não aprovou, ela não confiava em Ophelia e acreditava que curar a garota seria uma má ideia. Enquanto os irmãos discutiam (porque é isso que irmãos fazem), Eddie sorrateiramente invadiu o ninho das aranhas e matou a poderosa rainha, conseguindo o precioso material.

Com novas cordas, Kill Master tocou um solo de baixo e, quase que no mesmo instante, a condição de Ophelia melhorou. Ela prontamente se levantou e agradeceu a Lars por tê-la salvo, sem perceber que na verdade deveria ser grata a Eddie (típico). Decepcionado, Eddie voltou sua atenção a Kill Master e pediu sua ajuda para derrotar Lionwhyte e Doviculus, o que o velho místico prontamente aceitou. O exército dos Ironheads havia conseguido um forte aliado, mas precisava de muitos mais.

A P***** DO GUARDIÃO DO METAL!

Ao rodar com seu carrão pelo mundo, Eddie ocasionalmente esbarrava em estruturas metálicas enterradas no chão. Ao utilizar um solo de guitarra, tais estruturas se revelavam templos de metal, parecidos com motores e convenientemente do tamanho exato para um carro entrar. Sempre aberto a novidades, Eddie entrou em um deles e foi recebido pelo Guardião do Metal, um ser milenar que guarda os segredos do Heavy Metal e que oferece poderes e equipamentos para aqueles que prestarem tributo aos deuses. Ou seja, sempre que Eddie massacrar vilões, descobrir artefatos ou realizar atos heroicos (ou sem noção), ele ganhará recompensas do Guardião do Metal, que é incrivelmente boca suja, mas parece ser um bom sujeito.

Uma vez que os mais preparados são os que vencem guerras, Eddie passou a fazer visitas constantes ao Guardião do Metal, para garantir suas recompensas divinas e também porque é divertido conversar com o guardião. Melhor equipado e pronto para a batalha, Eddie foi de encontro a seus amigos.

O FIM DE LIONWHYTE

No retorno ao quartel general, Eddie conhece Mangus, engenheiro capacitado para liderar tropas e construir objetos necessários para guerra. Dispostos a encerrar a guerra, Eddie e Mangus construíram um ônibus turbinado para transportar toda a banda... isto é, todas as tropas pelo mundo. Mangus foi o sortudo escolhido para pilotar o ônibus, embora ele tomasse os caminhos mais compridos (para não danificar a pintura em terrenos acidentados) e tenha confessado que usa fralda quando estava na direção para não precisar ir ao banheiro no meio da viagem. Prático! ➜



Roqueiros viajam por aí em um busão desses e você, com seu diploma universitário, anda de carro usado. É por isso que mulheres adoram músicos



Roadies são os ninjas modernos. Eles ficam nas sombras, sabem como o mundo ao seu redor funciona e quando fazem seu trabalho direito... você nem sabe que eles estiveram lá...

→ Eddie e Mangus pilotaram até o palácio de Lionwhyte. Ao chegar nas portas do palácio, Eddie sentiu uma dor aguda nas costas e sem explicações, transformou-se em um demônio com asas de morcego, pele vermelha e aterrorizantes olhos amarelos. Ophelia explicou que as adagas dos encapuzados que enfrentaram deviam estar envenenadas e que agora Eddie estava amaldiçoado. Eddie não estava preocupado e decidiu usar os novos poderes para ter vantagem contra seus inimigos, certo de que "ia passar logo".

As tropas de Lars e Lionwhyte se enfrentaram e a rebelião venceu. Frustrado, Lionwhyte demitiu seus soldados mais fortes, os Bouncers (homens enormes, com cabeças minúsculas) que prontamente foram aceitos entre a rebelião.

Lionwhyte fugiu para sua base secreta, o Pleasure Dome, onde só seria possível entrar com a ajuda de guerreiros especiais, que poderiam desarmar sorrateiramente as defesas. Eddie sabia quem poderia ser tão discreto: roadies, como ele (afinal, um bom roadie nunca é percebido quando entra no palco para ajudar a banda).

Com a ajuda dos novos aliados, a rebelião abriu caminho até Lionwhyte. No caminho, Ophelia revelou seu passado para Eddie, sobre como seus pais obedeciam ordens de Doviculus; por causa disso, muitos não confiavam nela. Eddie perguntou a Ophelia se ela estava apaixonada por Lars, mas antes que ela respondesse, o guerreiro a beijou (mostrando o que é um beijo francês) e lhe deu um amuleto que havia sido de sua mãe, como uma prova de confiança.

As tropas encontraram Lionwhyte e seu exército. Após uma breve batalha, o general foi derrotado. A vitória seria agridoce, pois aquele que manipulava Lionwhyte estava prestes a se mostrar.

A QUEDA DE UM REI

Doviculus surgiu, como que por encanto, curioso para conhecer os guerreiros que haviam derrotado seu general. O vilão começou a chamar por Succoria, um espião a seu serviço e que estava infiltrado entre os humanos; Lita teve a certeza de que era a Ophelia que o demônio se referia. Lars decidiu enfrentar Doviculus, para provar que ele estava errado ao zombar da humanidade. Apesar de sua experiência, Lars foi empalado rapidamente por Doviculus, sem sequer ter chance de contra-atacar.

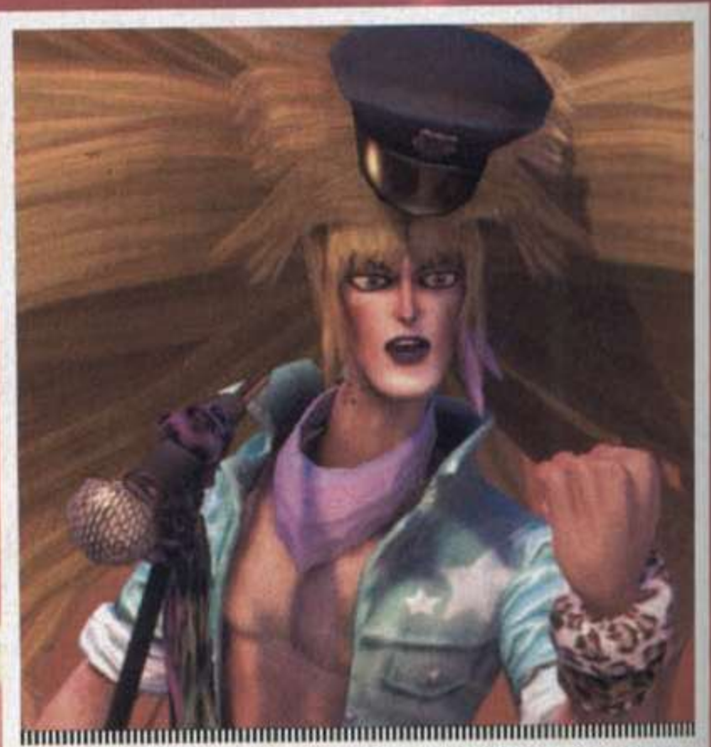
Antes que Eddie, Lita e Ophelia enfrentassem o vilão, Doviculus evocou criaturas das trevas para destruírem o palácio, o que forçou todos a fugirem. Eddie e Ophelia encontraram com Lita, que estava disposta a matar a garota por sua "traição". Eddie estava confuso e queria explicações de Ophelia, que revelou que conhecia os pais de Eddie.

Eddie não permitiu que Ophelia fosse morta, mas magoado e sentindo-se traído, deu as costas a ela, unindo-se a Lita para reencontrar as tropas. A rebelião levou Lars até Kill Master, mas seus ferimentos eram graves demais para o velho mestre curar. Com seu último fôlego, Lars pediu a Eddie para tomar conta de sua irmã e partiu. Uma perda de que o exército rebelde demoraria para se recuperar.

UMA NOVA AMEAÇA

Três meses após a morte de Lars, a rebelião é atacada por um novo grupo de inimigos: Drowning Doom (basicamente, zumbis emo), seres nascidos da escuridão do Sea of Black Tears. Os guerreiros mal conseguem se defender de inimigos tão poderosos, até que recebem ajuda dos Fire Barons, motociclistas com o poder do fogo.

Após a batalha, Eddie percebeu que estes inimigos carregavam o mesmo emblema que Ophelia tinha em sua camiseta e que ela devia estar por trás disso. Disposto a acabar o trabalho que Lars havia iniciado, Eddie decidiu liderar seu exército até o Sea of Black Tears, uma missão praticamente suicida, que os Fire Barons decidiram ajudar muito animados.



Lionwhyte é uma sátira às bandas de metal farofa da década de 1980. O pior é que os membros das ditas bandas se vestiam assim mesmo e usavam penteados só um pouco menos bufantes que o vilão. Foi uma época estranha...

Durante a viagem, Eddie e seus aliados depararam com Zaulia, amazonas lideradas pela guerreira Zima, e que não estavam nem um pouco felizes com a "invasão" de Eddie e seu exército no seu território.

Preso com seus amigos, Eddie ativa um mecanismo que revela a imagem de Riggnarok, o guerreiro que, muito tempo antes, havia salvado este mundo de um tirano e que era idolatrado como um deus pelas amazonas. Mas tudo que Eddie reconheceu ao ver a pintura... foi seu pai.

As guerreiras se aliaram ao exército de Eddie ao descobrirem que ele era o filho do lendário salvador e foram juntos na viagem para o Sea of Black Tears. Mais fortes do que nunca, as tropas de Eddie tiveram sucesso ao avançar em direção ao local de origem do exército do mal e derrotaram Ophelia várias vezes. Eddie, no entanto, não tinha coragem de matá-la, até porque ela tinha informações sobre seus pais.

A rebelião chegou a seu objetivo e Eddie encontrou Ophelia mais uma vez. Ao questionar seus motivos, ela revelou que, após ter seu coração partido, ela se lançou em direção ao Sea of Black Tears para morrer, mas que ao invés disso foi dominada pelas trevas do lugar. Durante seu confronto final, Eddie descobriu que Ophelia suspeitava que ele fosse o espião, assim como ele suspeitou dela, foi quando ele a chamou de Succoria, o nome que Doviculus havia evocado antes de matar Lars. Para sua surpresa, Ophelia revelou não ser "Succoria".

O LEGADO DE UM HERÓI

Eddie perguntou então quem é Succoria e ninguém menos que Doviculus surgiu para revelar que Succoria era a mãe de Eddie. Succoria era a rainha dos demônios, que antecedeu Doviculus. O objetivo dela era viajar para o futuro e usar o conhecimento dos demônios titãs que houvessem dominado o mundo para poder realizar suas ambições. Para seu choque, ela →



Zima é uma representação feminina da cultura do metal: voluptuosa, semi nua, armada e pronta para arrancar a cabeça de qualquer um que fique de olho em seu corpo

BASTIDORES DO SHOW

Brütal Legend foi claramente um trabalho de amor, realizado por uma equipe que ama o rock n' roll e quis deixar isso bem claro. O criador Tim Schafer (também responsável pela série *Monkey Island*) teve a ideia para a criação de *Brütal Legend* quase quinze anos antes do início da sua produção. Ele só apresentou a ideia para sua equipe quando concluíram *Psychonauts* e todos ficaram ansiosos para começar logo a trabalhar neste projeto.

A temática veio dos mundos fantásticos que existem nas capas de discos e nas letras das bandas de metal. De acordo com Schafer, os videoclipes do gênero nunca conseguiram dar vida de forma satisfatória a toda a mitologia criada pelo universo do rock e seu game é uma maneira de compensar.

Eddie Riggs foi baseado em Tony, roadie da banda Megadeth. O protagonista do game acabou se tornando uma reimaginação de Tony, exceto pelo seu nome, tirado de Eddie the Head, mascote oficial do Iron Maiden; e Derek Riggs, o artista responsável pela capas de vários álbuns da banda.

O estilo artístico foi inspirado nos trabalhos de Frank Frazetta (que entre outras coisas, redefiniu o gênero de fantasia medieval com sua interpretação de Conan, o Bárbaro). O personagem Eddie Riggs seria parecido com Lemmy Kilmster, vocalista e baixista do Motorhead, mas depois que Jack Black ganhou o papel, o personagem foi redesenhado para se parecer com Black, ao mesmo tempo que se assemelha ao músico Glenn Danzig.

Vários músicos profissionais emprestam seu talento e visual. O protagonista não levou a aparência de Lemmy Kilmster, mas o baixista deu vida ao curandeirro Kill Master . Rob Halford, do Judas Priest, emprestou sua voz a dois personagens: o General Lionwhyte e The Baron. Schafer escolheu Halford como intérprete de Lionwhyte devido ao seu dom de "gritar", algo de que o músico deu conta facilmente. O personagem The Baron se assemelha mais a Halford e a temática visual exibida pela banda Judas Priest.

Lita Ford, guitarrista principal da banda The Runaways dublou a guerreira amazona Rima. As roupas de Rima (ou falta delas) foram inspiradas nas vestes que Lita usava durante o auge de sua fama, na década de 1980. Curiosamente, Rima em nada se parece fisicamente com a guitarrista, que emprestou seu visual e seu nome à personagem Lita Halford. Diga-se de passagem, tanto Rob Halford quanto Lita Ford se confundiam com as falas em que diziam o nome de Lita Halford, uma vez que o nome dela foi baseado nos dois.

Finalmente, o Guardião do Metal foi claramente inspirado no "Príncipe das trevas", Ozzy Osbourne, que foi um dos primeiros a aceitar fazer parte do game e que influenciou a decisão de alguns de seus colegas. Lemmy declarou que a presença de Ozzy no game foi a prova que ele precisava para saber que o trabalho era de qualidade. Durante as gravações, Jack Black e Ozzy Osbourne improvisavam bastante com as falas de seus personagens e inseriam um bocado de palavrões nos diálogos. Os produtores decidiram não regravá-los, para preservar a interação natural dos artistas e incluiu uma opção para que os palavrões sejam censurados pelos famosos "bips" que ouvimos em programas de televisão.

Ronny James Dio chegou a gravar algumas falas para o game no papel de Doviculus, mas foi substituído pelo veterano ator Tim Curry, do clássico Rocky Horror Picture Show. Schafer declarou que a interpretação de Curry como "Senhor das Trevas" no filme *A Lenda* (de 1985, um dos primeiros papéis principais de Tom Cruise) foi o fator decisivo para que ele assumisse o papel de Doviculus. É o jogo mais rock' n roll ever.



Vamos ser francos aqui: Ozzy Osbourne é a figura paterna que todos gostaríamos de ter

→ descobriu que o futuro de seu mundo era dominado por humanos e não demônios; e aos poucos abandonou sua missão, com desgosto e desespero.

Riggnarok, o pai de Eddie, não teve coragem de matá-la quando a viu neste estado e decidiu cuidar dela. Aos poucos, ela abandonou suas ambições e maldade, e se tornou íntima de Riggnarok, o que culminou com o nascimento de Eddie.

Doviculus revelou que Succoria cometeu um erro e viajou para o passado, ao invés do futuro, revelando que a terra do metal era nada menos que o futuro do mundo onde Eddie havia nascido. Após contar a verdade sobre os pais de Eddie, Doviculus arrancou o coração de Ophelia, matando-a instantaneamente e evocou uma gigantesca criatura para destruir o exército de Eddie.

Após uma longa batalha, Eddie e suas tropas matam a criatura e o guerreiro finalmente pode enfrentar Doviculus cara a cara. Quando o demônio pergunta se existe um nome para gente de sua laia, Eddie responde: "Eu sou um Roadie, eu mantenho lixo fora do palco" antes de atacar seu inimigo.

Um violento duelo segue e a fúria de Eddie diante da morte de Ophelia é mais que o suficiente para eliminar Doviculus. Com um último e poderoso ataque, o guerreiro arranca a cabeça do vilão e grita: "DECAPITAÇÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃO!", o que faz com que ela se desprenda do pescoço do demônio.

Eddie recolhe o coração de Ophelia, que derrete em suas mãos, revelando o medalhão que ele havia dado à garota. Ele logo percebe que aquela não era a verdadeira Ophelia, apenas a tristeza e a raiva da garota, que tomaram forma física após ela se arremessar no Sea of Black Tears. Sem se preocupar com sua segurança, Eddie mergulha no oceano sombrio e encontaOphelia dormindo pacificamente em seu interior. O herói resgata a garota, mas antes que possa salvá-la, a escuridão do oceano começa a puxá-lo para baixo. Quando parece não haver esperanças, Ophelia desperta e resgata Eddie, puxando-o pelo crachá que servia de passe para os bastidores e que ele sempre carregava consigo. Salvos e unidos após tanto tempo, Eddie e Ophelia se beijam e voltam ao encontro de seus aliados.

AINDA HÁ MUITO QUE SER FEITO

Uma grande celebração é realizada pelo fim da guerra e derrota de Doviculus. Lita e o falecido Lars são homenageados como os grandes heróis da revolução, enquanto Eddie observa satisfeito das sombras... o lugar onde um bom roadie deve sempre estar. Eddie se despede emotivamente de Mangus e seus outros aliados, mas promete que não vai muito longe, pois só precisa cuidar de algumas pequenas tarefas pendentes. Com um sorriso, Eddie entra em seu carro e dispara em direção ao horizonte. Do alto de um morro, Ophelia observa sua partida e uma única lágrima negra corre em seu rosto. Ele irá voltar e quando isso acontecer, ela estará esperando. ■



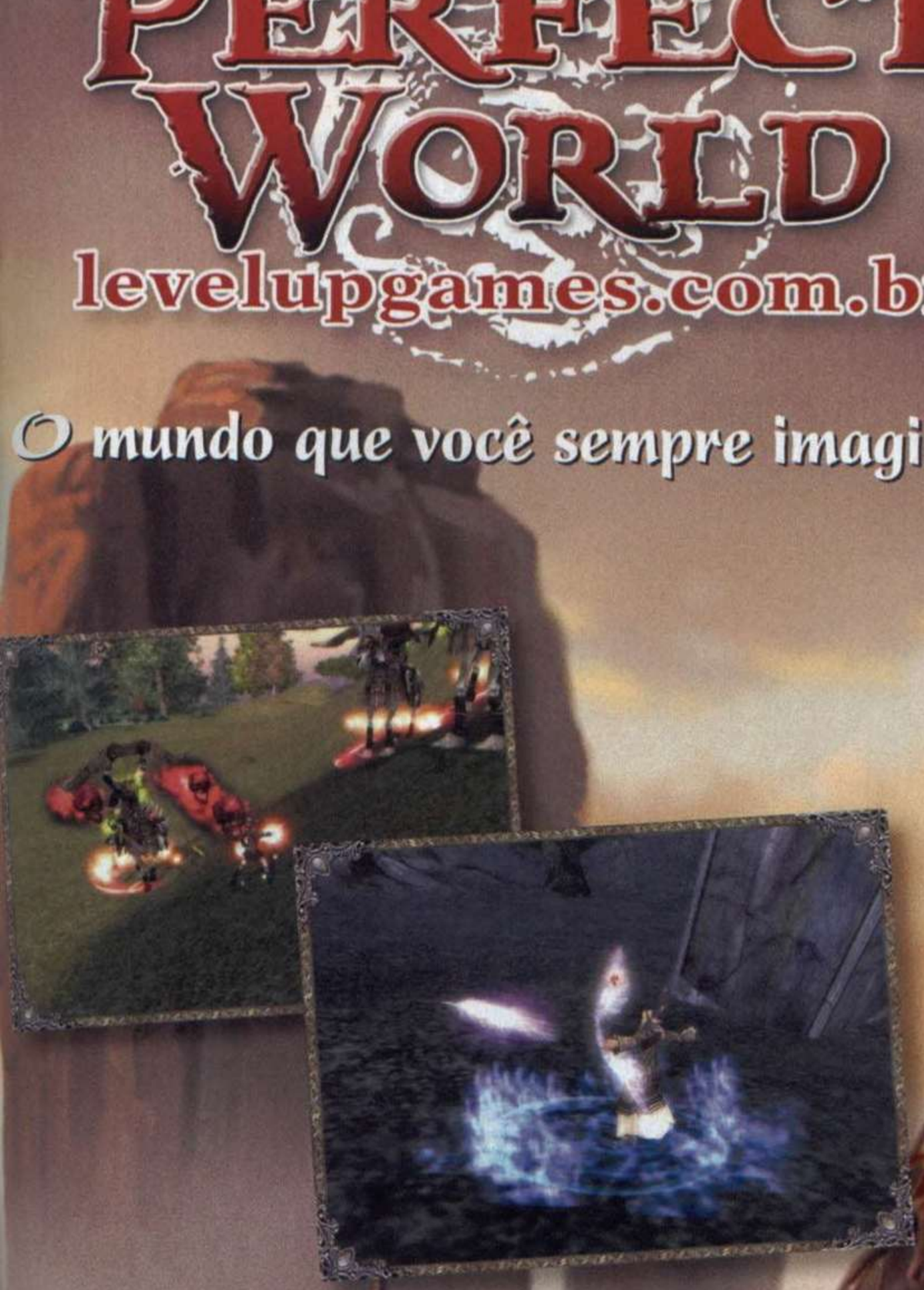
Quer um novo jogo de cordas para sua guitarra? Esqueça a Teodoro Sampaio, o lance é teia de aço de aranha gigante

Brütal Legend nos ensina que todo metaleiro é um guerreiro apto, com domínio sobre armas medievais e feitiços, capaz de construir carros do nada. Na próxima vez que um deles azarar sua namorada, corra!

PERFECT WORLD

levelupgames.com.br

O mundo que você sempre imaginou



- Liberdade de movimentos e habilidade de voar
- Customização total de personagens
- Mais de 5.000 missões

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美时空
PERFECT WORLD

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

Level Up!
levelupgames.com.br

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







O por do sol é bonito, bonito... mas ficar olhando para ele não vai te garantir nenhum troféu, vamos ao trabalho!

FarCry 2

Chegou a hora de encarar a selva e conquistar um dos mais difíceis pacotes de troféus do PS3

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★★★★
- Offline: 36
- Online: 13
- Modo central: 10
- Extras: 39
- Bronze: 38
- Prata: 7
- Ouro: 3
- Platina: 1
- É preciso terminar: 1 vez



STICKIN' IT TO THE MAN
Esse troféu é relacionado à história do jogo. Você precisa ir até Goka Falls e eliminar o capitão Prosper Kouassi.



WAGES OF CONFLICT
Adquira todos os diamantes do conflito no pagamento ou na exploração direta disponível do jogo.



MAHING FRIENDS
Durante a segunda missão, logo no inicio, você tem a oportunidade de salvar um amigo em um cativeiro. Verifique o local à sua direita, salve o pobre coitado e o troféu será seu.



THE BEST LAID PLANS
Um dos objetivos da quarta missão é assassinar um chefe local da APR. Ao invés de interceptar o carro deste alvo, espere até receber o telefonema de uma outra facção que vai oferecer uma outra maneira de eliminar esse inimigo.



WANDERER
Ache todas as Safe House's, no território norte (veja no mapa).



ORIENTEER
Ache todas as Safe House's, no território sul (veja no mapa).



INVESTIGATIVE REPORTER
Entregue o primeiro conteúdo de áudio do Jackal's para o jornalista. Existem várias fitas de áudio espalhadas pelo mapa do jogo, basta coletar uma delas.



MESSENGER
Complete todas as Underground SideQuests em todo os territórios norte e sul. Ao todo são sete missões, três no norte e quatro do lado sul.



SUPPLY...
Você precisa ganhar uma nova arma. Encontre o seu fornecedor de armas para receber uma missão secundária. Siga até o caminhão indicado e destrua-o para receber a arma e o troféu.



ON THE RUN
Assim que começa o jogo, você precisa escapar da cidade. A maneira mais simples de conseguir isso é deixar o seu personagem morrer. Em poucos segundos, ele recomeça sendo levado para fora da cidade.



DOWN BUT NOT OUT
Ao fazer a missão no deserto, você terá que se reunir com o Voorheer em Sefapane. Este troféu é relacionado à história, por isso não tem como perdê-lo.



WEAPON SPECIA-LIST
Depois de conquistar uma arma, vá no menu, selecione-a e aperte L2 ou R2 para navegar nas suas opções. Você precisa comprar o manual de uma arma e ir ao menu de upgrade para comprar a bandoiler.



BAGMAN
Aceite a missão que o sacerdote oferece, pegue os documentos que ele fornece e entregue no local determinado para trocar por medicamentos e troféu.



LINEMAN
Intercepte uma missão nas torres de comunicação. Encontre uma das torres gigantescas que aparecem no mapa, encontre a placa de metal e aperte ■ para roubar os seus dados.



DAWA YA MOTO NI MOTO
Este é mais um troféu relacionado com a história. Você vai ganhá-lo após terminar a primeira missão de escoltar o navio até o porto.



LENT A HAND
Depois de terminar o primeiro tutorial, volte e fale com Mike. Ele vai passar uma missão para você; após concluí-la você receberá o troféu.



OUT OF THE FRYING PAN...
Depois de conquistar o seu segundo amigo, dentro do bar do Mike, saia e deixe seu personagem morrer. Espere ser salvo por um dos seus amigos.



DR LIVINGSTON, I PRESUME
Passe por cada um dos quadrantes (um quilômetro quadrado) do mapa do jogo. Esse vem com o tempo, durante o modo história.



PULITZER MATERIAL
Entregue todos os Audios do Jackal's para o jornalista.



WEAPONS EXPERT
Compre os manuais e adquira todos os bandoilers de todas as armas de *Far Cry 2*.



PLAYING BOTH SIDES...
Faça a sua primeira missão para uma facção do norte.

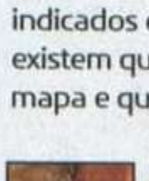


...AGAINST THE MIDDLE
Faça uma missão qualquer para uma facção do lado sul do mapa para garantir mais um troféu para a sua coleção.



É mais fácil conseguir os pontos para o troféu "Best in Class" , se você aprender a ser sorrateiro e balear seus oponentes pelas costas. Claro que é sacanagem, mas não há lugar para honra no campo de batalha





...AND DEMAND
Siga para as proximidades do bar do Mike e fale com o traficante para receber missões. Intercepte os caminhões indicados e pegue as armas. Ao todo existem quatro missões no norte do mapa e quatro no sul.



PRISON ESCAPE
Escape da tortura no posto avançado de escravos. Troféu relacionado à história.



LAST MAN STANDING
Elimine os lideres senior das duas facções e determine novos líderes. Esse é um troféu relacionado à história, nem que você queira vai perder esse troféu, né?



...INTO THE FIRE.
Espere que um dos seus amigos precise de ajuda (indicado por uma fumaça azul). Corra até lá e use o syrette (seringa) para salvá-lo. Não use nenhuma outra coisa ou vai perder o troféu.



THE THIRD FACTION
Resgate todos os seus amigos no jogo. A grande maioria está relacionada ao modo história. Confira a lista e não deixe nenhum deles passar:

REGIÃO NORTE
- **Buddy 1:** modo História
- **Buddy 2:** modo História
- **Buddy 3:** durante a missão 8 – UFLL
- **Buddy 4:** Lumber/Cock
- **Fights/Slaughterhouse:** Área NQ5 .
- **Buddy 5 :** Lumber/Cock Fights/Slaughterhouse, Área NQ5
- **Buddy 6:** Avião acidentado, Área NQ2 do mapa.

REGIÃO SUL
- **Buddy 7 :** modo História
- **Buddy 8:** modo História
- **Buddy 9:** modo História
- **Buddy 10:** na área Bowaseko Brewing Co. Área SQ8 do mapa.
- **Buddy 11:** modo História



RUTHLESS
Subverta todas as principais missões em Leboa-Sako, no norte.



COLD BLOODED
Subverta todas as principais missões em Bowa-Seko, no sul.



FIRST RESPONSE TEAM
Durante uma partida online seja o cara que mais salva os companheiros prestes a morrer. Toda vez que um cair, aperte ▲ para salvar o parceiro.



HIRED GUN
Alcance o nível 5 no ranking de partidas ranqueadas.



SUPERIOR CAPTAIN
No modo Uprising, um dos jogadores é atribuído capitão. Você precisa vencer uma partida como capitão.



BEST IN CLASS
Seja o jogador que mais ganhou pontos de XP em um partida ranqueada.



WAR PARTY
Seja o vencedor de uma partida ranqueada com 16 jogadores.

UPGRADED PLAYER
Faça um upgrade de arma que use três diamantes.

SAFARI TOUR
Jogue um round completo em todos os mapas oficiais.

BATTLE HARDENED
Jogue um round completo em todos os modos de jogo.



MAPPER
No modo de edição, crie um mapa e clique em Validation. Caso falte alguma coisa no mapa, acrescente até completar.



UTILITY MAN
Complete as 12 missões Cell Tower. Você precisa destruir essas torres, seis torres na região sul e seis na norte.



GOOD NIGHT SWEET PRINCE
Ao invés de curar um amigo que está caído, mude para a arma e dê um tiro de misericórdia no rapaz.



PROFESSIONAL
Alcance o nível 10 no ranking de partidas ranqueadas.



MERCENARY
Alcance o nível 20 no ranking de partidas ranqueadas.



FIELD HOSPITAL
Salve a vida de parceiros pelo menos 500 vezes em partidas online.



WARLORD
Alcance o nível 30 no ranking de partidas ranqueadas.



ADVENTURER
Baixe e avalie 25 mapas. No menu principal, entre em "Map Community" e "Download New Maps".



HEART OF DARKNESS
Troféu relacionado ao final do história, não tem como perder.



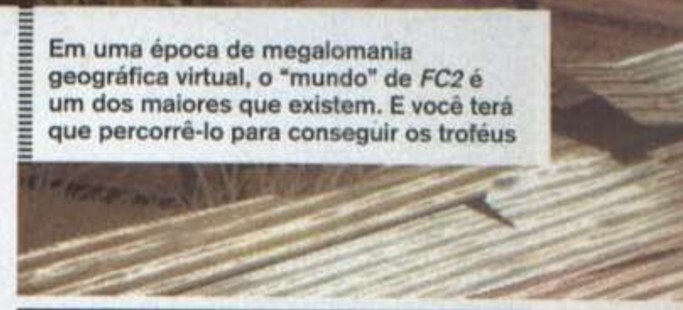
THE HORROR... THE HORROR...
Troféu relacionado ao final do história.



SOLDIER OF MISFORTUNE
Você precisa preencher todos os requisitos relacionados abaixo durante as partidas multiplayer. Para ver o seu status aperte ✖ toda vez que morrer ou for começar uma nova partida.



IRON-GUTS
Conquiste todos os troféus depois de ter andado horas neste mapa. ■



Em uma época de megalomania geográfica virtual, o "mundo" de *FC2* é um dos maiores que existem. E você terá que percorrê-lo para conseguir os troféus

CHECKLIST

BRONZE
- 1. Stickin' it to the man ■
- 2. Wages of Conflict ■
- 3. Making friends ■
- 4. The best laid plans ■
- 5. Wanderer ■
- 6. Orienteer ■
- 7. Investigative Reporter ■
- 8. Messenger ■
- 9. Supply... ■
- 10. On the run ■
- 11. Down but not out ■
- 12. Weapon Specialist ■
- 13. Bagman ■
- 14. Lineman ■
- 15. Dawa ya moto ni moto ■
- 16. Lent a hand ■
- 17. Out of the frying pan... ■
- 18. Dr Livingston, I presume ■
- 19. Pulitzer material ■
- 20. Weapons Expert ■
- 21. Playing both sides... ■
- 22. ...against the middle ■
- 23. ...and demand. ■
- 24. Prison escape ■
- 25. Last man standing ■
- 26. ...into the fire. ■
- 27. The third faction ■
- 28. Ruthless ■
- 29. Cold Blooded ■
- 30. First Response Team ■
- 31. Hired Gun ■
- 32. Superior Captain ■
- 33. Best in Class ■
- 34. War Party ■
- 35. Upgraded Player ■
- 36. Safari Tour ■
- 37. Battle Hardened ■
- 38. Mapper ■

PRATA
- 39. Utility Man ■
- 40. Good night sweet prince ■
- 41. Professional ■
- 42. Mercenary ■
- 43. Field Hospital ■
- 44. Warlord ■
- 45. Adventurer ■

OURO
- 46. Heart of Darkness ■
- 47. The horror... the horror... ■
- 48. Soldier of Misfortune ■

PLATINA
- 49. Iron Guts ■

REGIÃO NORTE

Confira abaixo todos os segredos da região norte de Far Cry 2. Estas indicações complementam as dicas da página anterior, confira com atenção para garantir os troféus.





LEGENDA
● Diamantes

PARTIDAS RANQUEADAS

ARMAS	OP MAN	MAIN MAN	BANDOLIERS
G3KA4	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
AK-47	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
FN FAL	250 Execs	500 Kills	250 Headshots
MP5	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
AR-16	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
M1903	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
Dragunov	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
AS50	250 Execs	500 Kills	250 Headshots
Dart-Rifle	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
Homeland.37	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
SPAS-12	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
USAS-12	250 Execs	500 Kills	250 Headshots
Kalashnikov PKM	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
M-249 SAW	250 Execs	500 Kills	250 Headshots
RPG-7	- -	100 Kills	10 Multikills

ARMAS	OP MAN	MAIN MAN	BANDOLIERS
Carl-Gustav	- -	250 Kills	20 Multikills
MGL-40mm	- -	500 Kills	30 Multikills
LPO50	- -	250 Kills	- -
Makarov	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
Star Model P45	200 Execs	300 Kills	100 Headshots
Eagle.50	200 Execs	30 Kills	100 Headshots
6P9	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
Flare Pistol	- -	100 Kills	- -
MAC-10	50 Execs	100 Kills	50 Headshots
UZI	100 Execs	250 Kills	100 Headshots
M79	- -	100 Kills	10 Multikills
IED	- -	- -	10 Multikills



Para conquistar o troféu Waves of Conflit é preciso encontrar todos os diamantes que estão nestes dois mapas

REGIÃO SUL

Confira acima todos os segredos da região sul de Far Cry 2. Estas indicações complementam as dicas da página anterior, confira com atenção para garantir os troféus.

MATCH E LAN

ARMAS	OP MAN	MAIN MAN	BANDOLIERS
G3KA4	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
AK-47	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
FN FAL	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
MP5	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
AR-16	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
M1903	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Dragunov	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
AS50	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Dart-Rifle	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Homeland.37	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
SPAS-12	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
USAS-12	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Kalashnikov PKM	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
M-249 SAW	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
RPG-	- -	20 Kills	1 Multikills

ARMAS	OP MAN	MAIN MAN	BANDOLIERS
Carl-Gustav	- -	20 Kills	1 Multikills
MGL-40mm	- -	- -	20 Kills
LPO50	- -	20 Kills	- -
Makarov	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Star Model P45	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Eagle.50	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
6P9	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
Flare Pistol	- -	20 Kills	- -
MAC-10	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
UZI	10 Execs	20 Kills	10 Headshots
M79	- -	20 Kills	1 Multikills
IED	- -	- -	1 Multikills

TROFÉUS

G-Force pode não superar *Metal Gear* em espionagem, mas pelo menos tem um belo pacote de troféus para motivar

G-Force

Não se empolgue com o visual infantil deste jogo, conquistar o platina aqui não é fácil

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★★☆☆
- Offline: 44
- Online: 0
- Modo central: 19
- Extras: 25
- Bronze: 28
- Prata: 12
- Ouro: 3
- Platina: 1
- É preciso terminar: 2 vezes



BIG SPENDER
Gaste mais de 10.000 SaberSence Chips, de uma vez, em um Kiosk.

TOOLED-UP AGENT
Compre todas as armas e upgrades disponíveis, exceto pelos upgrades que aumentam a quantidade de munição. Para conseguir os upgrades é preciso pegar todos os discos prateados.

COMBAT TRAINEE
Elimine 100 inimigos. Não é preciso se concentrar nesta missão, é fácil.

COMBAT EXPERT
Elimine 500 inimigos. Terminar o jogo pela primeira vez já garante.

PLASMA GUN EXPERT
Elimine 100 inimigos com a Plasma Gun. Premiação acumulativa.

CLUSTER RIFLE EXPERT
Elimine 100 inimigos com a Cluster Rigle.

FLAMETHROWER EXPERT
Elimine 100 inimigos com a FlameThrower.

FREEZE GUN EXPERT
Elimine 100 inimigos usando a arma congelante Freeze Gun.

SHOT BOLTER EXPERT
Aniquile 100 inimigos usando a arma Shot Bolter Gun. Este desafio, assim como os próximos, são acumulativos e você não precisa eliminar os alvos de uma só vez.

INCENDIARY CHARGE GRENADIER
Elimine 50 inimigos com a Incendiary Charges.

RDV PULSE CANNON EXPERT
Elimine 50 inimigos com a RDV Pulse Cannon.

RDV HOMING MISSILE EXPERT
Elimine 50 inimigos com a RDV Homing Missile

NANOHACH EXPERT
Elimine 50 inimigos usando o armamento NanoHacked..

MISSION ACCOMPLISHED: "SNOWBALL UNLEASHED"
Termine a missão Snowball Unleashed.

MISSION ACCOMPLISHED: "COUNTDOWN"
Termine a missão Countdown.

MISSION ACCOMPLISHED: "SABERLING OFFICES"
Termine a missão Saberling Offices.

MISSION ACCOMPLISHED: "CENTRAL COMPUTER"
Termine a missão Central Computer.

MISSION ACCOMPLISHED: "RDV RETREAT"
Termine a missão RDV Retreat.

MISSION ACCOMPLISHED: "DISTRIBUTION CENTER"
Termine a missão Distribution Center.

MISSION ACCOMPLISHED: "ASSEMBLY LINES"
Termine a missão Assembly Lines.

MISSION ACCOMPLISHED: "CHIP MANUFACTURE"
Termine a missão Chip Manufacture.

MISSION ACCOMPLISHED: "REACTOR"
Termine a missão Reactor.

MISSION ACCOMPLISHED: "RDV ESCAPE"
Termine a missão RDV Escape. Não se preocupe, você já passou por missões piores.

MISSION ACCOMPLISHED: "FBI INFILTRATION"
Termine a missão FBI Infiltration para garantir este toféu.

MISSION ACCOMPLISHED "LOCATE REAL SABER"
Termine a missão Locate the Real Saber.

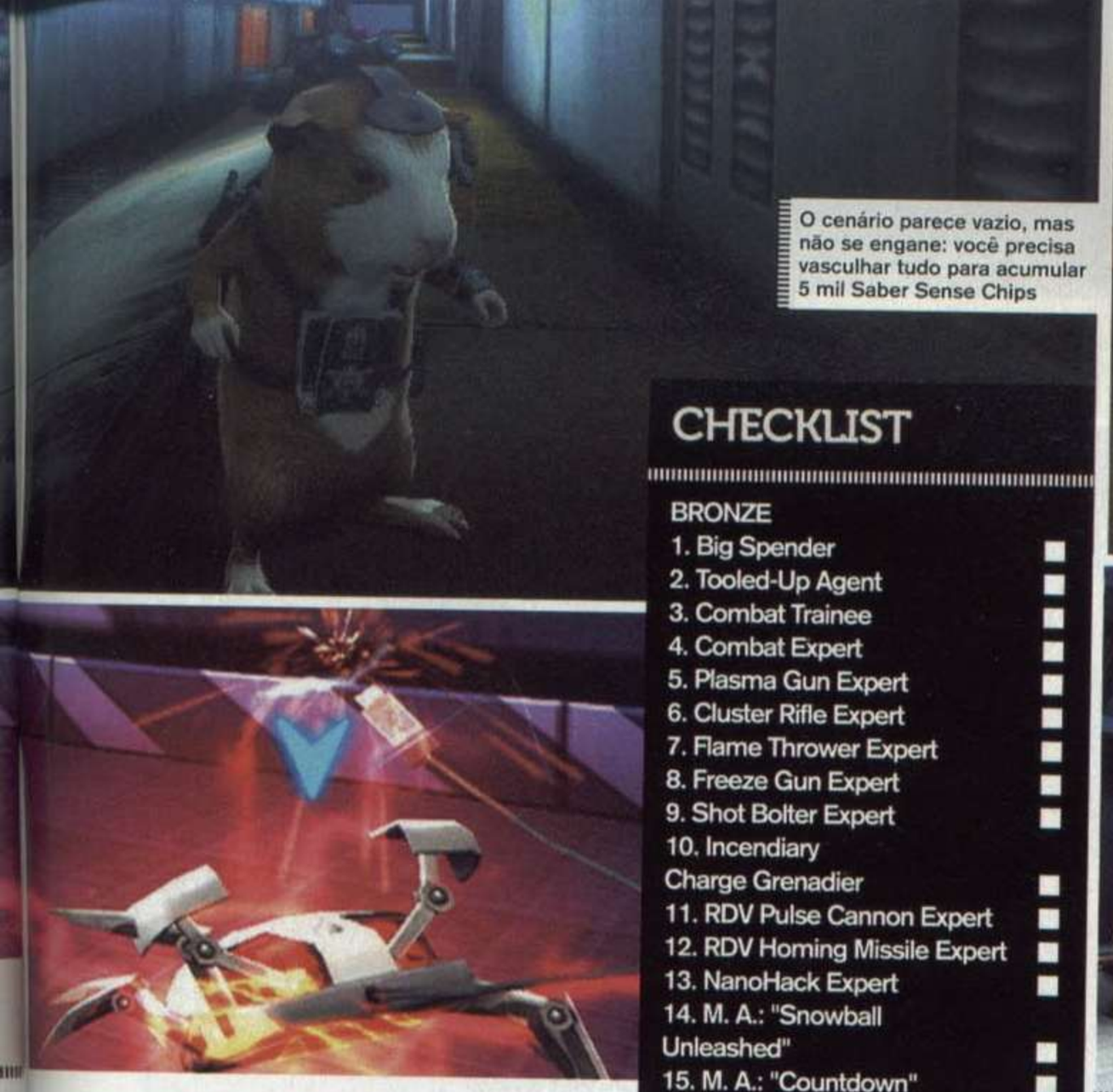
MISSION ACCOMPLISHED: "RESCUE SABER"
Termine a missão Rescue Saber.

MISSION ACCOMPLISHED: "CLUSTERSTORM"
Termine a missão Clusterstorm.

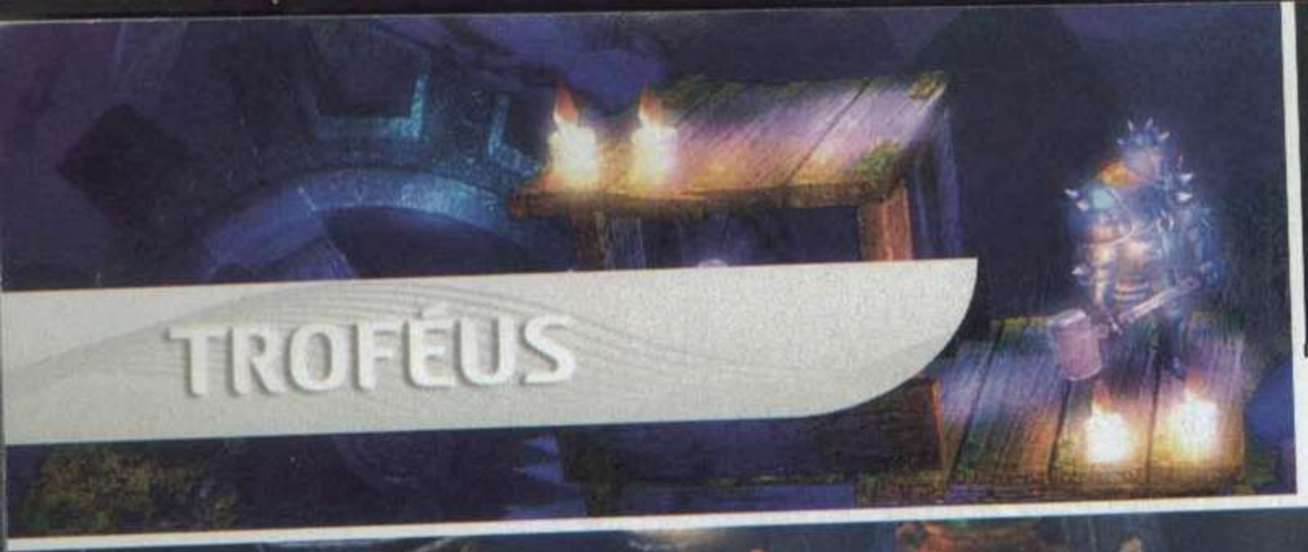
MISSION ACCOMPLISHED "SATELLITE MENACE"
Termine a missão Satellite Menace. Tenha cautela, pois há centenas de inimigos aqui.

G-FORCE TRAINEE
Complete o jogo no nível de dificuldade "Easy", o mais bico.

G-FORCE RECRUIT
Complete o jogo no nível de dificuldade "Hard" (difícil).



O cenário parece vazio, mas não se engane: você precisa vasculhar tudo para acumular 5 mil Saber Sense Chips



O primeiro troféu de platina em um jogo da PSN está aqui. E pela dificuldade envolvida, seria justo ter até dois ou três



Trine lembra o clássico dos 16 Bit , *Lost Vikings*, com três personagens donos de habilidades destinadas a interações próprias e estruturais

Trine

Curta esse jogaço e chame dois amigos para facilitar a sua vida em busca de mais uma platina

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★★★☆
- Offline: 39
- Online: 0
- Modo central: 2
- Extras: 31
- Bronze: 6
- Prata: 23
- Ouro: 3
- Platina: 1
- É preciso terminar: 1 vez



ASTRAL INTRODUCTION
Complete a fase Astral Academy para levar o primeiro troféu do jogo.

FOOTSKULL FAN
Você precisa conquistar a habilidade de carregar o golpe. Isso faz com que seu personagem solte golpes ainda mais fortes. Depois elimine 50 inimigos em uma única fase, usando esse golpe. A melhor de todas para fazer isso é a décima terceira. Ela tem uma quantidade assustadora de inimigos. Não deixe de lutar com cada um deles. No nível mais fácil basta um golpe deste para eliminar os monstros, portanto, fica aí a dica para facilitar a sua vida.

I DID IT MY WAY
Termine o level 15 com um ou dois personagens mortos. Siga normalmente até chegar pertinho do final da fase. Se mate com um dos personagens e siga tranquilamente até o final.

SURVIVOR
Sobreviva uma fase inteira sem matar ninguém. Destalhe: vale qualquer fase, menos a Astral Academy.

TRIPLESHOT!
Acerte três inimigos diferentes com um único tiro. Pegue todas as atualizações do arco do ladrão, suba em um lugar alto e mire inimigos que estão no chão.

WHACHWHACHWHACH
Basta encontrar uma fase com vários morcegos e atirar com tudo, sem dó. Acerte cinco deles em menos de três segundos e o troféu é seu.

ACADEMY MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Astral Academy. Esses frascos podem ser conquistados explorando o cenário ou então acabando com algum inimigo da fase. Fique de olho na quantidade de experiência de cada tipo que existe na fase. Os segredos são baús que aparecem na tela e você não deve deixar de abri-los. O ideal é não ignorar nada, nem inimigos nem objetos, só assim você garante que não deixou escapar nada:
No cenário: 10
Nos Inimigos: 0
Baús Secretos: 0

ALL BOXES AND NO PLAY...
Você precisa criar 500 objetos em uma única fase. Não crie baús, apenas pranchas; é mais rápido e fácil.

BETTER THAN DEVELOPERS!
Esse é o troféu de prata que deveria ser de ouro, tamanha a dificuldade dele. Você precisa completar o level Tower of Sarek sem matar ninguém, na dificuldade Very Hard.

CASTLE MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Throne of the Lost.
No cenário: 25
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2

CAVERNS MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Crystal Caverns.
No cenário: 35
Nos Inimigos: 25
Baús Secretos: 2

COMPLETED!
Termine o jogo em qualquer dificuldade.

CRYPT MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Crypt of the Damned.
No cenário: 25
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2

DUNGEON MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Forsaken Dungeons.
No cenário: 30
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2

FLOWER POWER
Complete uma fase sem morrer nenhuma vez. Basta ter calma e pouca pressa.

FOREST MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Fangle Forest.
No cenário: 30
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2

FORGE MASTER
Pegue todos os fracos de experiência na fase Iron Forge.
No cenário: 40
Nos Inimigos: 25
Baús Secretos: 2

GRAVEYARD MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Dragon Graveyard.
No cenário: 25
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2

HALLWAYS MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Academy Hallways.
No cenário: 30
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2



O poder da ladra é puxar objetos com o seu gancho. Poderia ter troféus baseados no uso de habilidades

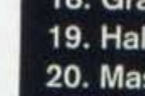
CHECKLIST

BRONZE
1. Astral Introduction
2. Footskull Fan
3. I did It My Way
4. Survivor
5. Tripleshot!
6. Whackwhackwhack

PRATA
7. Academy Master
8. All Boxes And No Play...
9. Better Than Developers!
10. Castle Master
11. Caverns Master
12. Completed!
13. Crypt Master
14. Dungeon Master
15. Flower Power
16. Forest Master
17. Forge Master
18. Graveyard Master
19. Hallways Master
20. Master Ninja
21. Mines Master
22. Ruins Master
23. The Cool Way
24. Thicket Master
25. Tower Master
26. Village Master
27. What a View!
28. Whoops!
29. Wolvercote Master

OURO
30. Master Collector
31. Treasure Hunter
32. What´s Next?

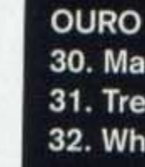
PLATINA
33. Way Out of the Trine



MASTER NINJA
Complete cinco pulos usando os ganchos na sequência. Não tem segredo, procure um lugar com muitos pontos de madeira e pule.



MINES MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Heartland Mines.
No cenário: 30
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2



RUINS MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Ruins of the Perished.
No cenário: 35
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2



THE COOL WAY
Em um único nível, mate um monstro saltando sobre ele com o cavaleiro, dando um golpe com um bruxo e um com a ladra.



THICKET MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Shadowthorn Thicket.
No cenário: 20
Nos Inimigos: 15
Baús Secretos: 2



TOWER MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Tower of Sarek.
No cenário: 10
Nos Inimigos: 15
Baús Secretos: 0



VILLAGE MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Bramblestoke Village.
No cenário: 35
Nos Inimigos: 20
Baús Secretos: 2



WHAT A VIEW!
Construa uma torre com pelo menos 12 caixas e suba sem fazer ela cair.



WHOOPS!
Consiga a proeza de eliminar três monstros com um único objeto.



WOLVERCOTE MASTER
Pegue todos os frascos de experiência na fase Wolvercote Catacombs.
No cenário: 20
Nos Inimigos: 15
Baús Secretos: 2



MASTER COLLECTOR
Pegue todos os frascos de experiência, obtidos nos troféus anteriores.



TREASURE HUNTER
Pegue todos os baús secretos. Também incluso nos troféus anteriores.



WHAT´S NEXT?
Termine o jogo na maior dificuldade (Very Hard). Prepare-se para sofrer muito, mas vale a pena.



WAY OUT OF THE TRINE
Conquiste todos os troféus deste jogo e ganhe o primeiro platina de um game feito exclusivamente para PSN. ■

RANKING D&T

PlayStation 1º lugar: **DROPETI**

20 — 90%

3417

57
219
678
2463

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	"ReVoLTS_BR"	20	87	61	243	683	2243	3230
3	"Leon_melo"	20	73	45	199	657	2675	3576
4	"FaCaNaCaVeIrA_BR"	16	41	19	124	429	1589	2161
5	"don-30_"	15	43	24	109	325	1304	1762
6	"THRASHsp"	15	20	19	101	346	1251	1717
7	"Beto3D"	14	82	18	97	284	1206	1605
8	"Daniel-SP"	14	67	19	87	283	1177	1566
9	"DikVigaristaBr"	14	37	11	69	269	1249	1598
10	"GoD_Br83"	14	30	18	78	246	1119	1461
11	"pitboystm"	14	21	21	85	227	1034	1367
12	"TUKA_ROSSI"	14	14	17	83	256	999	1355
13	"enasorodraude"	13	95	22	80	263	841	1206
14	"Gpbmirabeau"	13	82	6	76	253	1004	1339
15	"Daniel1982RJ"	13	79	10	68	236	1025	1339
16	"Felipelsj"	13	57	12	67	214	934	1227
17	"ARAGORN_SP"	13	48	9	72	185	949	1215
18	"Canedo14"	13	34	8	46	220	971	1245
19	"D_DIGOMAU"	13	21	14	79	240	595	928
20	"gustavo_aguiar"	13	21	11	45	220	874	1150
21	"Edu110"	13	18	16	66	182	749	1013
22	"S_Spiros"	13	18	13	81	236	584	914
23	"BenjBr"	13	6	5	53	171	915	1144
24	"wagnerlima"	12	95	7	57	191	768	1023
25	"Lord-Kadu"	12	94	12	60	165	737	974
26	"GustaBr"	12	91	17	62	144	689	912
27	"nhervas"	12	81	9	47	153	803	1012
28	"Shadow_knight7"	12	70	9	53	155	708	925
29	"RaphaCWB"	12	67	10	50	149	708	917
30	"Igor665"	12	62	14	46	159	636	855
31	"meca4"	12	59	6	53	163	668	890
32	"rafinhaaa"	12	54	7	41	176	676	900
33	"BETO-09"	12	54	6	50	164	658	878
34	"Thiago47"	12	53	13	43	183	572	811
35	"Lon3000"	12	51	10	41	165	643	859
36	"maceulinho"	12	48	11	59	145	549	764
37	"Diego_Oliveira"	12	44	11	40	145	644	840
38	"PurUossO"	12	44	3	32	150	777	962
39	"milsoinline"	12	41	4	32	167	712	915
40	"RodrigoGodo"	12	39	4	24	141	803	972
41	"Tatu_Ripa"	12	33	7	42	139	633	821
42	"NUMERO_PI"	12	32	11	44	136	570	761
43	"Burds"	12	26	9	42	119	612	782
44	"BRSombra"	12	26	5	34	159	626	824
45	"rick2211"	12	24	6	22	158	677	863
46	"arturfrazaolima"	12	22	7	38	122	631	798
47	"leandro_BR"	12	22	3	38	142	639	822
48	"alex_leroy"	12	20	6	49	170	468	693
49	"keyblader2"	12	19	8	31	125	639	803
50	"kaio17"	12	6	6	34	150	524	714

DICAS



Destroy All Humans! (PS2)



Invencibilidade
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a seguinte sequência: ■, ●, ←, ←, ●, ■.

Munição Infinita
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a seguinte sequência: ←, ●, R2, →, R1, ■.

Poder Mental Infinito
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a seguinte sequência: R1, R2, ●, →, R2, ●.

Todos os Upgrades
Vá até a nave mãe, pause e segure o botão L2. Em seguida, faça a sequência: ■, ●, ←, ←, ●, ■.

Aumente o nível de alerta ao máximo
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a seguinte sequência: →, ■, R2, R1, →, R2.



O alien continua furioso com a humanidade. Quem pode culpá-lo após tantos anos de péssimos filmes de aliens?

Aumente o nível de DNA
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a sequência R1, R1, R2, R2, ←, →, ←, →, R2.

Diminua o nível de DNA
Pause o jogo e segure o botão L2. Em seguida, faça a seguinte sequência: →, R2, R1, ■, →.

Hitman: Contracts (PS2)



Abra Todas as Fases
Durante o menu principal, faça a seguinte sequência: ✖, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.

Pule uma Fase e Ganhe Armas Novas
A qualquer momento do jogo, faça a seguinte sequência: R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.

Hitman 2: Silent Assassin Guide (PS2)



Seleção de Fases
Entre no menu principal do jogo e faça a seguinte sequência: R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

Destrave Todas as Armas
Durante a partida, faça a seguinte sequência: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.

Invencibilidade
Durante a partida, faça a seguinte sequência: R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.

Trapaças Pesadas
A qualquer momento do jogo, faça um dos códigos e escolha como pretende mudar o game:

– Câmera Lenta:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
– Energia no Máximo:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
– Punch Mode:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
– Sem Gravidade:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
– Carga Letal:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
– Bomb Mode:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
– Nailgun Mode:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.

Complete a Fase na Hora
A qualquer parte da missão, faça a seguinte sequência para terminar a fase: R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.

Hot Shots Golf 3 (PS2)



Torneios
Use os códigos abaixo para liberar novos torneios:

– National Championship
f7f&&&4amtAg
– Louise in the Bagpipe Classic
JfNd3d7ddfDa

Reset Sem Levantar
Quer resetar o jogo sem levantar do seu sofá? Aperte L1 + R1 + L2 + R2 + START + SELECT.

Hot Shots Golf Fore! (PS2)



Reset Sem Levantar
Quer resetar o jogo sem levantar do seu sofá? Aperte L1 + R1 + L2 + R2 + START + SELECT.

Juiced 2: Hot Import Nights (PS2)



Liberando Carros Escondidos
Entre no menu do laboratório e entre com um dos códigos para liberar o carro que você deseja:

- Hyundai Coupe 2.7 V6: BSLU
- Mitsubishi Prototype X: DOPX
- Seat Leon Cupra R:
-GVDL - BMW Z4 Roadster
- JWRS - Nissan Skyline R34 GT-R
- KDTR - Koenigsegg CCX
- MNCH - Red Infinity G35
- MRHC - Infinity G35
- PRGN - Nissan 350Z
- RBSG - Holden Monaro
- WIKF - Saleen S7
- YTHZ - Audi TT 1.8 Quattro

Killzone (PS2)



Macetes Extras
Entre no menu principal do jogo e mantenha o botão L1 apertado. Depois faça um dos códigos a seguir:

– Inimigo com Cabeça Gigante
●, ■, ✖, ●, ●.
– Destrave todos os filmes
●, ■, ▲, ●, ■.
– Mais Armas
●, ▲, ●, ▲, ✖.

Vitória com Presentes
Saiba quem você precisa derrotar para liberar o seu personagem preferido:

– Para jogar com Marion, derrote BURONZO.
– Para jogar com MUSASHI derrote GARU-DA.
– Para jogar com RIN derrote HITOMI.
– Para jogar com RO-ZU derrote KU-GA.
– Para jogar com SHIRUBIA derrote RIN.

Lair (PS3)



Códigos de Dragão
Pause o jogo, entre no menu de códigos e escolha um dos extras que selecionamos abaixo:
– Coffe Vídeo
686F7420636F66666565

– Chicken Vídeo
chicken

– Destrave todas as fases sem

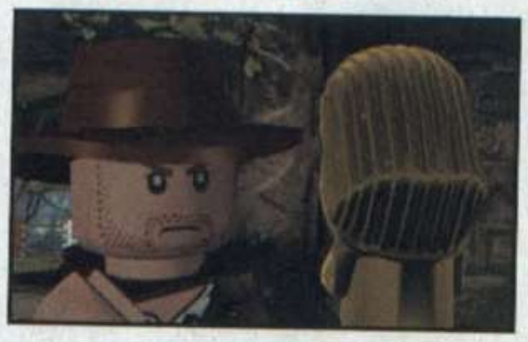




Munição infinita para desintegrar humanos pentelhos da década de 1950! Pois é, não precisa agradecer

terminar o jogo
koelsch

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures (PS3)



Destrave os Personagens
Vá até a sala de aula de matemática da universidade e insira um dos códigos detalhados abaixo

– Barranca - 04EM94
– Belloq (Desert) - CHN3YU
– Belloq (Jungle) - TDR197
– Belloq (Priest) - VEO29L
– Boxer - 8246RB
– British Commander - B73EUA
– British Officer - VJ5TI9
– British Trooper - DJ5I2W
– Captain Katanga - VJ3TT3
– Chatterlal - ENW936
– Chucin - 3NK48T
– Colonel Dietrich - 2K9RKS
– Colonel Vogel - 8EAL4H
– Dancing Girl - C7EJ21
– Desert Digger - 12N68W
– Desert Enemy Officer - 2MK45O
– Desert Masked Bandit - N48SF0
– Desert Monkey Man - 3RF6YJ
– Desert Soldier - 4NSU7Q
– Desert Swordsman - 1MK4RT
– Donovan - 3NFTU8
– Dr. Schneider (Desert) - JSNRT9
– Dr. Schneider (Officer) - VMJ5US
– Enemy Bazookaman - S93Y5R
– Enemy Butler - VJ48W3
– Enemy Communications Officer - 1MF94R
– Enemy Guard - VJ7R51
– Enemy Guard (Nepal) - YR47WM
– Enemy Officer - 572E61
– Enemy Pilot - B84ELP
– Fedora - V75YSP
– First Mate - 0GIN24
– Grail Knight - NE6THI
– Hovitos Tribesman - H0V1SS
– Indiana Jones (Officer) - VJ85OS
– Indiana Jones (Disguised) - 4J8S4M
– Jungle Guide - 24PF34
– Kaokan - WMO46L
– Kazim (Desert) - 3M29TJ
– Kazim (Venice) - NRH23J
– Laoche - 2NK479
– Maharaja - NFK5N2
– Major Toht - 13NS01
– Mola Ram - FJUR31
– Pankot Assassin - 2NKT72
– Pankot Guard - VN28RH
– Punjabi Dignitary - KD48TN
– Punjabi Village Elder - 4682E1
– Sherpa Brawler - VJ37WJ
– Sherpa Gunner - ND762W
– Slave Child - 0E3ENW
– Thuggee - VM683E
– Thuggee Chatterlal - CNH4RY
– Thuggee Priest - T2R3F9
– Thuggee Slavedriver - VBS7GW
– Willie (DJ) - VK93R7
– Willie (Pajamas) - MEN4IP
– Wuhan - 3NSLT8

Destrave Outros Extras
Vá até a sala de aula de matemática da universidade e insira um dos códigos detalhados abaixo

– Detector de Artefatos - VIKED7
– Beep Beep - VNF59Q
– Inimigos Desarmados - VKRNS9
– Disfarces - 4ID1N6
– Montando Peças Rapidamente - V83SLO
– Cavando Rápido - 378RS6
– Personagens Escorregando - 33GM7J
– Invencibilidade - B83EA1
– Corações Extras - MDLP69
– Silhuetas - 3HE85H
– Super Grito - VN3R7S
– Super Tapa - 0P1TA5
– Multiplicador x2 - VM4TS9
– Multiplicador x4 - VLWEN3
– Multiplicador x6 - V84RYS
– Multiplicador x8 - A72E1M
– Multiplicador x10 - VI3PS8

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues (PS3)



Arca de Trapaças
Entre no menu de códigos para destravar personagens, veículos e muito mais:

Personagens
Indiana Jones: 1 - PGWSEA
Indiana Jones: Disguised - 2W8QR3
Indiana Jones: Desert - M4C34K
Indiana Jones: 2 - FGLKYS
Indiana Jones: Kali - J2XS97
Indiana Jones: DJ - QUNZUT
Willie: Singer - 94RUAJ
Indiana Jones: Collect - DZFY9S
Indiana Jones: Officer - 3FQFKS
Salah - E88YRP
Professor Henry Jones - 4C5AKH
Indiana Jones: CS - 8BDJG5
Mac - P4PCDY
Mutt - 2GK562
Mannequin: Adult Male - QPWDMM
Mannequin: Adult Female - U7SMVK
Mannequin: Child Male - 2UJQWC
Mannequin: Child Female - 3PG5EL
Lao Che - 7AWX3J
Mola Ram - 82RMC2
Boxer - 7EQF47
Rene Belloq - FTL48S
Dovchenko - WL4T6N

– Veículos
BiPlane - 7VLKAF
Stunt Plane - RM3E84
Rolls-Royce: Phantom - BC5PTY
Hot Rod - YLG2TN
Alien - PXT4UP

Extras
– Construindo Rápido - 3Z7PJX
– Invencibilidade - 6JBB65
– Silhuetas – FQGPYH
– Multiplicador 2X - U38VJP
– Multiplicador 3X - PEHHPZ
– Multiplicador 4X - UXGTB3
– Multiplicador 6X - XWJ5EY
– Multiplicador 8X - S5UZCP
– Multiplicador 10X - V7JYBU
– Personagens Escorregando - TY9P4U
– Beep Beep - UU3VSC
– Cavando Rápido - XYAN83
– Disfarce - Y9TE98

Resistance 2 (PS3)



Premiação em Cadeia
Cansou da dificuldade do jogo? Acha que o game já está muito simples? Termine o modo arcade na dificuldade normal para liberar o hard. Mas se mesmo assim não estiver satisfeito, termine o jogo no hard para liberar a dificuldade Superhuman.

Medalhas Preciosas
Encontre as medalhas de prata espalhadas no jogo para liberar alguns extras:

Fases Espelhadas
Tá a fim de jogar em fases completamente invertidas? Encontre três medalhas de prata para viver essa experiência.

Super Hybrid Weapons
Se você quer armas mais poderosas, encontre cinco medalhas de prata.

Easter Egg!
Quando chegar em Garfield Park, encontre a ponte quebrada e siga a estrada. Pode ir em frente sem medo, ela é longa e fina. Ande ao redor e olhe para baixo para encontrar um verdadeiro ovo de Páscoa.

Sims 2, The (PS2)



Destrave o Gnome
Para revelá-lo entre no menu de pause e aperte L1, R1, ↑, ✖, R2.

Preencha Todos os Motivos
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a sequência: ↑, ●, ↑, →, L2.

Destrave Todos os Objetos
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a seguinte sequência: L2, ●, ↓, ←, ↑.

Todas as Roupas
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a seguinte sequência: ■, R2, ↓, →, ■.

Todas as Receitas
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a seguinte sequência: R2, ■, ↑, ↓, →, ✖.

Foto da Equipe de Produção
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a seguinte sequência: →, ↓, →, ↓, →.

Destrave a Trilha Sonora
Destrave o Gnome.
Pause o jogo e faça a seguinte sequência: R1, L1, R1, L1, ▲.



GUITAR HERO® 5 MOBILE

glu™

ACTIVISION®



É FÁCIL BAIXAR ESSE JOGO NO SEU CELULAR!

ENVIE GUITAR5 PRA 250

ENVIE GUITAR5 PRA 616

ENVIE GUITAR5 PRA 880

ACESSE O PORTAL WAP

ENVIE GUITAR5 PRA 250







NOVO JOGO

O mais recente jogo da série Guitar Hero direto no seu celular!

Liberte a lenda do rock que existe em você!

Toque baixo, guitarra e bateria em todas as músicas!

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