

Nº 137 • Ano 12 • Brasil R\$ 7,90
Europa € 2,50 • Junho 2010

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

PlayStation

ESQUENTA

E3

Os rumores e 20 lançamentos que vão bombar na feira

DICAS PARA COLETAR 159 TROFÉUS



DETONADOS

DEMON'S SOULS

Troféus, chefes, melhores armas, minérios, eventos secretos e tudo que você sempre desejou

RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION

Fotos com as localizações de todos os emblemas

30 MOTIVOS PARA MIGRAR PARA O PS3

A HISTÓRIA COMPLETA DE ASSASSIN'S CREED 2

PÔSTER DUPLO ESPECIAL



FRENTE
Garota Play
A Musa do Paulistão

VERSO
Tabela da
Copa do Mundo

A COPA DO MUNDO É NO PLAYSTATION 3

2010 FIFA

WORLD CUP SOUTH AFRICA

Detonado com dribles e desafios. Inclui como escalar a Seleção Oficial

PES2010

Atualização para habilitar a Copa do Mundo. Dá até para jogar com Neymar e Ganso. Pegue sua senha aqui



© 1974 FIFA TM



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

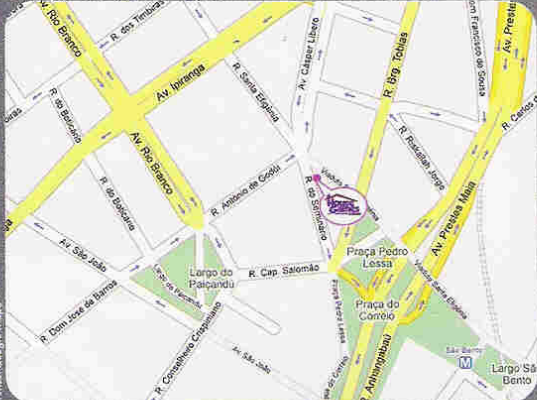
Imagens ilustrativas. © 2010 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Baseado em Prince of Persia® criado por Jordan Mechner. Ubisoft e o logo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment. "PlayStation", "PSS", "PSP" e o logo da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Xbox 360 é marca registrada da Microsoft Corporation. Wii e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. Todos os outros logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



Controle as areias do tempo e as

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

mapa de localização



Últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 8:30h às 17h.

Aceitamos os cartões:



Wii. XBOX 360. PS3. NINTENDO DS. PC PlayStation.2 PSP



www.NaçãoDesign.com.br

forças da natureza para libertar o reino.

Enfrente o exército dos mortos no novo Prince of Persia: The Forgotten Sands. Acesse nosso site e compre agora.



Faça suas compras em nosso tele vendas: **(11) 3326-0045**

Acesse nosso site: **www.housegames.com.br**



Agora ficou ainda mais fácil falar com a House Games, com o novo sistema de **chat online**. Mais facilidade e praticidade para as suas compras.

e-mail e msn: vendas@housegames.com.br

House Games[®] online

EDIÇÃO 137 • JUNHO DE 2010

VAI, BRASIL!

É incrível como o clima de Copa do Mundo contagia geral. A galera da redação só pensa nas chances de o Brasil ganhar mais um troféu (a mania de troféus não se restringe aos jogadores de PlayStation 3, afinal). Com essa agitação natural causada pelo maior evento esportivo do mundo, nada mais óbvio do que detonar com gosto um jogo que simule todas as fases da Copa. Quanto a isso, meu caro, nunca existiu um representante melhor em qualquer videogame: *2010 FIFA World Cup South Africa* tem a energia e a vibração da Copa, um espetáculo para fãs do esporte.

Futebol sempre tem um lado de sofrimento e este peso caiu para os fãs de PES 2010. A série da Konami deixou os jogadores na mão, sem uma licença oficial da Copa para atualizar o seu *PES2010*. Mas nós estamos aqui para resolver problemas, e criamos uma atualização que oferece todas as seleções oficiais e até garante uma escalção hipotética do Brasil, com Ganso e Neymar destruindo no ataque.

Enquanto Brasil estreia na Copa do Mundo, contra a Coreia do Norte, nós estaremos nos EUA, na coletiva especial da Sony. Na próxima edição você saberá tudo que aconteceu na E3... e nós saberemos se o Brasil leva o caneco mais uma vez. Vai, Brasil.

Humberto Martinez
humberto@europant.com.br

STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



HUMBERTO MARTINEZ
Redator-Chefe

JOGANDO: Demon's Souls, Assassin's Creed II



SOMBRA
Redator

JOGANDO: Dead to Rights: Retribution, Split/Second



FELIPE FUSCHINI
Editor de Arte

JOGANDO: 2010 FIFA WORLD CUP, Red Dead Redemption



GILSOMAR LIVRAMENTO
Redator

JOGANDO: Final Fantasy XIII, Super Street Fighter IV



FABIO SANTANA
Editor

JOGANDO: Resonance of Fate, Super Mario Galaxy 2 (traíra)



NELSON ALVES JR
Fotógrafo

JOGANDO: Afrika, The Saboteur



MAKOTRON



ANDRÉ FORTE



CARLOS SÁ



AMER HOUCHAIMI



DOUGLAS PEREIRA

PlayStation



Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tania Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTB:10.786 - araujo@europant.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: Amer Houchaimi, André Forte, Gilsomar Livramento, Makotron, Nelson Alves Jr, Rodrigo Guerra

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

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europant.com.br
Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade
Angela Taddeo, Flávia Pinheiro,
Claudia Alves, Elisângela 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) 3093-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3029-8238
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) 306-0890,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente)
Jonas Senzaki

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisângela Harumi
Produção e eventos
Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes
fabiana@europant.com.br;
Paula Hanne, Tamar Biffi, Vanessa Araújo,
Josiane Montanari, Leila Silva, Carina Cipriano e Renata Paladini
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-9050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europant.com.br
E-mail: atendimento@europant.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente),
Renata Naomi e Paula Orlandini

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

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

Impressão: Pról Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

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

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

**GERAL**

- 6** Cartas
- 12** News
- 44** Spoiler
- 110** Troféus

DETONADOS

- 50** 2010 FIFA World Cup South Africa
- 78** Demons Souls
- 64** Pro Evolution Soccer 2010
- 72** Resident Evil 5 Gold

ESPECIAIS

- 28** 30 Motivos para Migrar para o PS3
- 38** FreeHscape
- 40** LittleBigPlanet

PREVIEWS

- 18** Especial Esquenta E3 2010

REVIEWS

- 107** After Bunner: Climax
- 103** Dead or Alive: Paradise
- 102** Dead to Rights: Retribution
- 98** Ecoshift
- 103** Fat Princess: Fistful Of Cake
- 103** God Eater
- 107** Hysteria project
- 102** Iron Man 2
- 103** Kingdom Hearts: Birth by Sleep
- 100** Lost Planet 2
- 107** Manic Monkey Mayhem
- 103** Metal Gear Solid: Peace Walker
- 103** Prinny 2: Down of the Great Pantsu War
- 108** Puzzle Chronicles
- 94** Red Dead Redemption
- 96** Resonance of Fate
- 108** Rocket Knight
- 108** Sam & Max: The devil's Playhouse - Episode 1
- 106** Secret of Monkey Island: Special Edition, The
- 107** Supermarket Mania
- 108** Wakeboarding HD

**PÔSTER**

Garota Play + Tabela D&T da
Copa do Mundo FIFA 2010

CONTATO

OPINE. CRITIQUE. PARTICIPE. PLAYSTATION@EUROPANET.COM.BR

A VELHA HISTÓRIA...



Já repararam que o Seth, de Super Street Fighter IV, se parece muito com a Dural, da série Virtua Fighter? O que acham que rolou? Plágio por parte da Capcom, coincidência, ou ele é o filho ilegítimo da chefona do game da Sega? **Jonathan Lee** (via e-mail)

Após muita deliberação e análises sérias de ângulos e perspectivas... você está certo! Os dois são parecidos, exceto pela bolota na pança do Seth, e por Dural ter "anatomia" feminina. Mas deve ser uma coincidência enorme. O estereótipo de "ser poderoso que imita os golpes dos heróis" é comum em jogos de luta. Além do Seth e Dural, há Neo Geegus (World Heroes) e o Mokujin de metal (Tekken). Isso, fugindo da regra dos personagens metálicos, sem falar no clássico Shang Tsung (Mortal Kombat). Isso demonstra que, não importa a série de luta, uma hora os seus criadores ficam com preguiça e improvisam para poderem entregar o produto final no prazo.

CARTA DO MÊS

EU QUERO OS MEUS TROFÉUS!

Comecei a jogar a versão Greatest Hits de Devil May Cry 4 e descobri que não há troféus no jogo... mas na caixa diz que há!!! Já instalei o jogo duas vezes e até agora nada de lista de troféus aparecer. O que houve? **Samuel Vieira** (via e-mail)

Samuel, seja forte neste momento: não existem troféus para Devil May Cry 4, você terá que destruir demônios "de graça", mesmo. Quanto à informação na caixa do jogo, foi um erro de impressão.

ERA MELHOR TER CHAMADO O BATMAN...

Gostaria que vocês me mantivessem informado sobre o game Batman: Arkham Asylum II. E gostaria de saber quanto custou a caixa de God of War III que vocês mostraram na edição 134. **Rodnei Minavia** (via e-mail)

Muito pouco foi revelado até agora. O dublador do Batman, Hevin Conroy, só deixou escapar que a história será mais sombria e pesada que no primeiro game e que muitos outros vilões da mitologia do Cavaleiro das Trevas aparecerão (sério? duh!). Quanto a God of War III, a caixa nos custou almas e sofrimentos, tenha certeza. O preço na versão Ultimate Edition (que inclui a Caixa de Pandora) nos EUA é US\$120. As edições especiais não foram lançadas no Brasil e só podem ser encontrada por meio de importadas, com preços que ultrapassam R\$800.

PIOR CARTA DO MÊS CONSOLE ERRADO, REVISTA ERRADA

Gostaria de saber por que vocês não estão falando de Alan Wake! O jogo é aguardadíssimo e vocês o estão ignorando injustamente! **Edson Mascarães** (via e-mail)

Você tem razão!!! A cabeça do responsável vai rolar e... Espere aí! Alan Wake é exclusivo de Xbox 360! Oh, mundo cruel...



GAROTA (GAMER) PLAY

FLÁVIA GASI, NOSSA GAROTA (GAMER) PLAY, RESPONDE ÀS SUAS DÚVIDAS E LAMENTOS SOBRE VIDEOGAMES OU QUALQUER OUTRA QUESTÃO EXISTENCIAL E FILOSÓFICA. ARRISQUE: GAROTAPLAY@EUROPANET.COM.BR

Se pudesse chutar um personagem de videogame (ou um cosplayer) no saco, quem seria e por quê? Amer Houchaimi

Meu gordinho sexy Amer, eu chuto todos os personagens no saco, caso eles sejam homens e tenham escolhido o lado errado da luta – aquele que não é o meu. Acho importante deixar isso claro. Com relação às mulheres, eu só costumo dar aquele olhar frio, já que puxar o cabelo é coisa de menininha que não aprendeu nada com a Cammy (Street Fighter). Agora, qualquer indivíduo que faça cosplay de Johnny Cage deveria morrer com finishing move do Kratos, por alguns motivos: **1.** Porque é fácil. **2.** Porque ele agarra as partes íntimas de outros homens em um jogo sujo. **3.** Porque se o cosplayer não tem aquela barriga de tanquinho pega mal, e se ele tem significa que o cara passa mais tempo na academia do que jogando. Morram. Menos você, Amer, você pode tudo.

Sexo e videogames. Tudo a ver? Renato Viliegas

Certeza. E para todos os tipos de sexualidade. Bayonetta para os meninos que gostam de meninas preenchidas. Final Fantasy para as heroínas românticas. E God of War para quem gosta de ver homem musculoso de tanguinha.

Os produtores de games falaram que, para fazer jogos 3D no PS3, eles teriam que reduzir consideravelmente a qualidade gráfica dos títulos? Por que isso acontece e o que fazer para solucionar este problema? Gustavo Petró

Petró, o que rola é que para gerar uma imagem 3D é necessário criar duas imagens iguais que ficam espaçadas uma da outra. Por isso, ao invés de cada imagem rodar a 60 quadros por segundo, cada uma rodaria a 30, e a qualidade cai pela metade. Os consoles não foram criados com tudo isto em mente. O que fazer? PS4, meu filho.

Flavinha, a minha vida inteira eu fui um apaixonado por games. Quando resolvi que era isso que eu queria fazer da minha vida, estudei programação, arte, design, roteiro, produção. Como eu faço pra entrar no mercado de games e ser feliz? Por "pessoa com medinho de se identificar"

Vamos lá, anônimo fofinho e medroso. Para ser feliz basta comprar um PS3 e arrumar uma namorada. Se você é habilidoso o suficiente para estudar tuuuudo aquilo que você disse, não vai ter nenhum problema em fazer uma mulher feliz (me liga, hein?). Para entrar no mercado de games, você pode começar a produzir jogos curtos e mostrar a sua XP. Também vale entrar em sites de empresas de games (a Abragames tem uma coleção deles) e ficar de olho nas vagas. Mande e-mail para o seu futuro chefe, compareça aos eventos de games e deixe de ser anônimo!

Uma garota gamer é difícil de encontrar por aí. As que jogam usam alguns disfarces e não são reconhecidas como gamers instantaneamente. Como é que sabemos se uma menina joga videogame? Rodrigo Guerra

Há! Adorei. Vamos lá:

- 1.** Cite o Sephiroth. Qualquer gamer menina AMA o Sephiroth e não consegue esconder. Ô lá em casa.
- 2.** Fale de games de luta quando ela estiver por perto. Se ela der um sorrisinho de canto, é porque ela sabe que pode chutar sua bunda.
- 3.** Diga que menina nenhuma consegue bater seu tempo em Gran Turismo.
- 4.** Se a menina não está com uma camiseta nerd, tenho certeza que a calcinha é! Arrume um jeito de chegar até lá.



TV GAMEBLOG

Você gosta dos detonados e análises da **Dicas & Truques para PlayStation** (responda "sim" ou Kratos se materializará ao seu lado)? Pois bem, agora você pode assistir online a redação jogando os games para detonados e análises, em tempo real, e ainda participar de um bate-papo com a equipe **D&T**. Basta entrar no site **GameBlog** (www.gameblog.com.br) e assistir às transmissões que acontecem ao vivo, que vão acontecer todas às terças e quintas-feiras, das 19h às 21h.

TWITTER DA D&T

Siga o twitter da **Dicas & Truques para PlayStation** (@DTPPlayStation) e tenha acesso a informações sobre o que está acontecendo na nossa redação, dicas e promoções exclusivas. Os melhores comentários vão aparecer aqui, na nossa sessão de cartas. Importante: mande o seu recado via Direct Messages.

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELENCIA!



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
Fone: (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

PROMOÇÃO

SPLIT/SECOND



Quer ganhar um SPLIT/SECOND zerinho, na faixa? Basta dizer em apenas 15 palavras por que você merece levar o jogo para casa. As dez melhores respostas serão premiadas.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os participantes devem enviar a carta ou o e-mail para a Editora Europa. Para cartas, escreva por fora do envelope: Promoção SPLIT/SECOND – Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 – Butantã – São Paulo/SP – CEP: 05510-900. Para e-mails, coloque Promoção SPLIT/SECOND no campo do assunto e envie para games@europenet.com.br.
2. O prazo para o envio do material é dia 15 de julho de 2010 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios) ou a data de envio do e-mail, com prazo máximo de 23h59 do dia 15 de julho de 2010.
3. O participante deve enviar seus dados completos junto da carta/e-mail, contendo nome, cidade em que mora, cep e telefone para contato.
4. Você pode enviar quantas cartas e/ou e-mails quiser.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os materiais que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecurável. Não é sorteio.
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais dos materiais enviados à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na Revista Dicas & Truques para PlayStation 199, que estará nas bancas em agosto de 2010.

- Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de outubro de 2010 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio consiste em 10 cópias do jogo SPLIT/SECOND, e cada cópia será entregue aos respectivos ganhadores em até 30 (trinta) dias após o contato.
 11. Não é obrigatório comprar a Revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
 12. O envio do cupom à Editora Europa implica a concordância com os termos do regulamento. Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Games

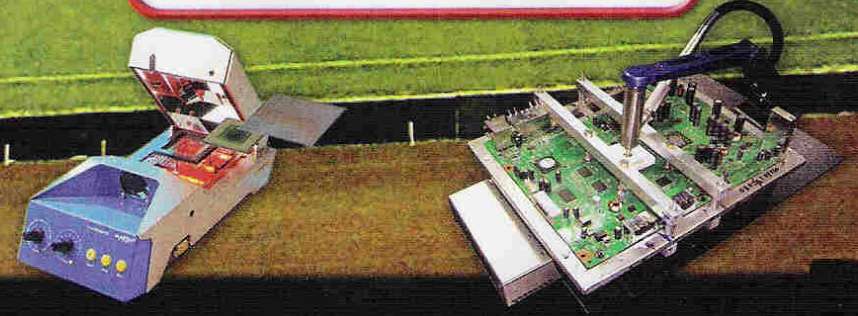


Jogador Souza



**ENTREGA EM TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
3224-0552**



- Rua Aurora, 200 loja 111 fone (11) 3361-2937
- Rua vitoria, 253 loja 239 fone (11) 3337-1574
- Rua santa ifigenia, 485 fone (11) 3361-8844
- Rua santa ifigenia, 403 fone (11) 3333-7925

EVOLUTION

WWW.GAMESEVOLUTIONSP.COM.BR



www.box4ddesign.com.br

SAC 3361-2937
games.evolution@hotmail.com

TELEVENDAS (II) 3361-8927



O MELHOR ANO DE TODOS PARA A SQUARE

Produtora japonesa divulga número de vendas no mundo todo

Que *Final Fantasy XIII* seria um sucesso, ninguém tinha dúvida. Mas só agora o impacto da chegada desse, tão esperado, RPG pode ser transformado em números – cortesia da própria Square Enix.

A casa dirigida por Yoichi Wada divulgou em maio que o seu último ano fiscal foi o melhor, em faturamento, desde que as antigas Squaresoft e Enix se fundiram, em 2003. E a aventura de Lightning, Hope, Snow, Fang, Vanille e Sazh encabeçou o sucesso da empresa.

Foram 5,55 milhões de unidades vendidas ao redor do mundo desde 17 de dezembro de 2009, quando o jogo chegou às lojas japonesas. Lá, foram vendidas 1,85 milhão de cópias. Já nos Estados Unidos, onde o game

foi lançado em 9 de março, foram 1,79 milhão – pouco mais que o continente europeu e seus 1,77 milhão. O último lugar desse ranking ficou com o resto da Ásia, que somou apenas 140 mil cópias.

Vale lembrar que no Japão, o lançamento desse excelente (mas controverso) RPG foi exclusivo para o PlayStation 3. Nas outras regiões ele também saiu para o Xbox 360.

Além de *FFXIII*, outros títulos garantiram alguns Gil a mais na conta da Square Enix. Dentre os outros games de sucesso, estão *Dragon Quest IX* (4,26 milhões só no Oriente), *Batman: Arkham Asylum* (3,24 milhões), *Dissidia: Final Fantasy* (1,81 milhão) *Kingdom Hearts: Birth By Sleep* (760 mil). Desses, só o primeiro e o último ainda não chegaram às prateleiras ocidentais.

O sucesso de todos esses games garantiu nada menos que 27,8 bilhões de ienes aos cofres da produtora de Chocobos no ano fiscal que terminou em março de 2010 – o equivalente a mais ou menos 300 milhões de dólares ou 537 milhões de reais. No ano anterior tinham sido "só" 11,3 bilhões de ienes.

E tem mais: para esse ano, a empresa promete sacudir ainda mais o mercado com as chegadas do MMORPG *Final Fantasy XIV* e de *Final Fantasy Versus XIII*, exclusivo para o PlayStation 3. Além deles, há *Front Mission Evolved*, *Hane & Lynch 2*, *Arkham Asylum 2...* é, ainda tem bastante Square Enix para 2010!

E, por falar em *Final Fantasy XIII*, não deixe de conferir a análise do game na **Dicas e Truques PlayStation N.º 135** e o detonado na edição N.º 136.

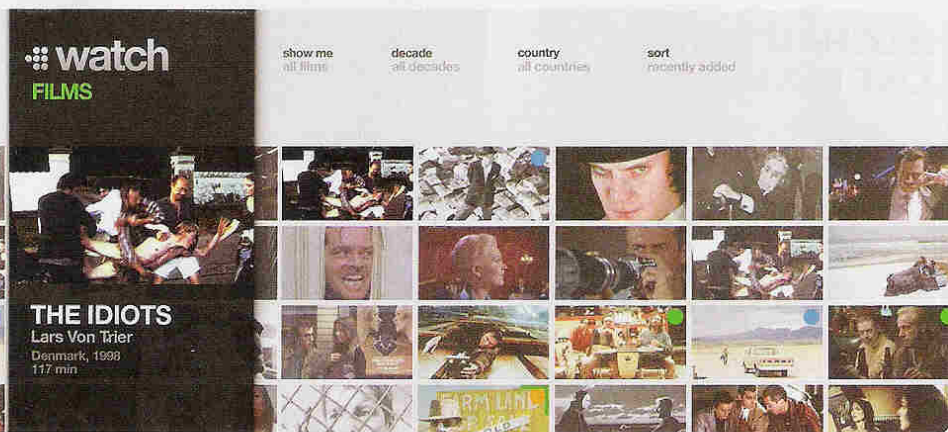
PERSONA 3 NA PALMA DA SUA MÃO



Depois de reviver a popularidade da série de RPGs *Shin Megami Tensei* no PS2, *Persona 3* está de volta, dessa vez trazendo a sagada Hora Sombria para o seu bolso em 6 de julho, divulgou a Atlus no blog oficial da família PlayStation. Mas não se trata apenas do relançamento do game para o portátil. A primeira novidade é a inclusão de uma protagonista – uma menina, que segue basicamente os mesmos passos do herói original no dia a dia da escola Gekkoukan. Além dela, há um novo

assistente para Igor, o mestre da Velvet Room: Theodore. Ele é um dos responsáveis por gerenciar e fundir seus monstros, além de dar missões especiais e recompensas não menos únicas. *Persona 3 Portable* ainda trará, no campo da jogabilidade, a possibilidade de controlar todos os membros do seu grupo – coisa que só foi possível no episódio seguinte da série, também para o PS2 – e ventos inéditos para a história. Disponível tanto em UMD quanto através de download pela PSN, o game promete boas surpresas mesmo para quem já se aventurou pelos corredores do Tartarus.

Mais cinema no PlayStation 3



Depois dos donos norte-americanos de PS3 receberem filmes em casa pelo Netflix (já bastante popular na internet desde 1997) chegou a vez dos europeus terem a sua própria versão do cinema em casa... mas com um pouco mais de classe. Esse mês, a Sony Computer Entertainment Europe anunciou a integração do console com o Mubi (www.mubi.com), uma "cinemateca online" que mistura a possibilidade de assistir a clássicos do cinema sem sair de casa com uma boa dose de redes sociais. Funciona assim: você cria uma conta e assiste a um filme. A partir daí pode criar sua lista de favoritos, adicionar amigos, comentar os gostos de outras pessoas e até deixar um recado para o seu diretor favorito - alguns são membros de lá! Um exemplo é Martin Scorsese, responsável

por *Cassino* e *Gangues de Nova York*.

Para o catálogo inicial, a organização do site promete algo entre 300 e 500 filmes sendo alguns gratuitos e outros pagos. Mas não espere ver nenhum *Transformers*, *Senhor dos Anéis* ou *Homens de Preto* no acervo do serviço. A filosofia aqui é mais qualidade que quantidade - então só estarão disponíveis filmes mais "artísticos" ou "s sofisticados" como *Magnólia*, *Labirinto do Fauno*, *Laranja Mecânica*, *O Iluminado*, *Pulp Fiction*, *O Sétimo Selo* e outros sucessos cult do cinema.

Segundo a organização do Mubi, haverá pacotes especiais de preços para os assinantes do PlayStation 3 - que acessarão os filmes por um aplicativo próprio -, mas não revelou os valores. Infelizmente, o serviço não funciona aqui no Brasil.

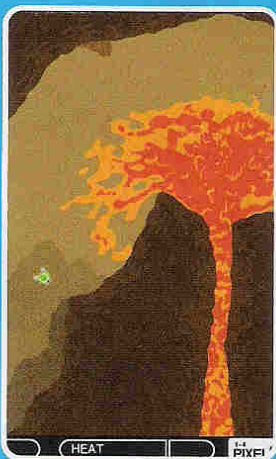


PANCADARIA EM MOVIMENTO

Enquanto a E3 não chega para que possamos testar em primeira mão o novo sistema de controle do PlayStation 3, a Sony vem soltando alguns aperitivos do que vem por aí - ou jabs, no caso do novo game mostrado recentemente pelo pessoal dos Estados Unidos. *Kung-Fu LIVE* retoma aquilo que outros controles mirabolantes como o *Activator* - aquele do Mega Drive - tentaram fazer: transportar a experiência de um game de luta para dentro da sua casa. Usando não o *Move*, pelo qual todos estão esperando, mas outro acessório que já é um membro bem conhecido da família: o *PlayStation Eye*, usado em games como *Eye of Judgment* e *Singstar*. E, acredite, o nome não tem nada a ver com o serviço online da

concorrência. A sacada do jogo é usar as lentes da câmera para capturar o seu corpo - ou do seu irmão, do seu pai, da sua avó, ou de quem quer que esteja jogando - e transportá-lo para dentro do mundo das pancadarias virtuais. Daí basta desferir socos no ar para acertar a cara dos bandidos que vêm na sua direção, levantar os braços para se defender de uma investida ou esticar a perna para dar aquela solada na boca do estômago. Para esse game, a produtora *Virtual Air Guitar Company* promete, por exemplo, que o *Eye* reconhecerá, em tempo real, quando um novo participante entrar ou sair do jogo, uma história contada por meio de quadrinhos e poderes especiais para determinadas poses que você fizer. Ainda não há data prevista de lançamento.

PIXEL JUNK SHOOTER 2 A TODO VAPOR!



A continuação do jogo que mistura nave, aventura, exploração e quebra-cabeças já está em desenvolvimento nos estúdios da japonesa Q-Games, e pode ser uma das grandes surpresas da Sony para a edição de 2010 da E3. Em postagem no blog da Sony americana, o presidente da produtora, Dylan Cuthbert, disse que não pode revelar muito sobre o novo lançamento para a PSN, mas garante que "tudo e mais a pia da cozinha" serão incluídos no jogo para que a experiência seja a mais divertida

possível. No game original, lançado em dezembro do ano passado, o jogador controlava uma nave com o objetivo de salvar vários cientistas presos no subterrâneo terrestre. Para isso, era preciso, além de fazer bom uso do seu canhão, manipular a própria estrutura da fase para avançar. Uma cascata de lava, por exemplo, poderia ser redirecionada para abrir caminho entre as pedras. Para ajudar a esquentar os motores, a Sony lançou, no finzinho de maio, uma demo gratuita para os usuários da PSN. O que está esperando para ir baixar?



PEQUENA GRANDE DIVERSÃO, PREPARE-SE PARA A CONTINUAÇÃO

Quem acreditava que o pequeno garoto-saco ficaria fora dos holofotes por muito tempo? Dito e feito: em maio, a Sony anunciou que seus pequenos mascotes de estopa estarão de volta em *Little Big Planet 2*.

Aclamado como um dos games mais populares e inovadores dos anos recentes, *LBP* volta agora com um desafio ainda maior: mais do que um simples editor de fases e objetos, uma plataforma de jogos.

Um rápido passeio pela PSN revela o grau de criatividade que os usuários tiveram com o jogo original. Das plataformas básicas foram criadas calculadoras, jogos de nave e até variantes de *Metal Gear*. Pois bem: agora a Media Molecule vai encarnar totalmente esse espírito de liberdades sem fronteiras e dar ao jogador as ferramentas para criar um jogo só seu dentro do universo deles.

Um exemplo desse poder é a inclusão dos chamados microchips - "cérebros" programáveis que você pode inserir em qualquer objeto que construa. Imagine que sua mais recente obra-prima é uma nave espacial. Instalando um microchip nela, você define que, por exemplo, o botão **X** atira, o **RT** acelera e o **R2** reduz a velocidade. Qualquer objeto de *LBP2* poderá ser programável desse jeito.

E tudo isso, claro, tendo a integração com a PSN já conhecida de quem jogou o primeiro *LBP*, tudo no bom espírito do "Jogar, Criar e Compartilhar". Games feitos pelos usuários podem ser subidos para a rede, baixados, avaliados e recomendados. Até vai dar para ver, em tempo real, quem dos seus amigos está jogando o que, e se ele está curtindo.

Ainda não há data prevista para o retorno do Sackboy.



HELGHAN INVADE LOST PLANET 2

O novo game de tiro multiplayer da Capcom não tem nada a ver com a guerra dos humanos contra os Helghast - mas isso não quer dizer que os vilões da série *Hillzone* não podem aparecer para dar um alô entre um monstro gigante e outro.

Além de poder enfrentar os Akridas na pele de Albert Wesker (se você tiver um arquivo salvo de *Resident Evil 5*) agora você também poderá entrar na pele dos soldados do mal. Para isso, basta esperar o download gratuito do personagem, que será disponibilizado na PSN a partir de junho. E o melhor, totalmente grátis.

Na concorrência, a Capcom fez um acordo parecido: disponibilizará, para os usuários da LIVE, os downloads de Marcus e Dom, heróis da série *Gears of War*. Bem que os donos de PlayStation poderiam ganhar um agradinho extra também, não acham?

A GUERRA CONTINUA EM MODERN WARFARE 2

Depois de alegrar os guerrilheiros online com o Stimulus Pack e seus cinco mapas para o modo multiplayer de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, a Activision volta em junho com mais um fôlego para os seus soldados.

O "Resurgence Pack" trará outras cinco arenas para os embates entre equipes na rede. Aí começam as indagações: não há nada confirmado sobre preços, data definitiva de lançamento ou se serão todos cenários inéditos - afinal, no Stimulus, dois deles foram reaproveitados do *MW* original.

Se a tradição dos lançamentos anteriores for seguida, o pacote deverá custar US\$15,00 na PlayStation Network.

ACONTECEU

O que rolou durante a produção desta edição

Abril

- 24 - PSP continua líder de vendas no Japão.
- 27 - *Assassin's Creed 2* entra para o Guinness como jogo que mais foi capa de revistas.
- 29 - EA promete *The Sims 3* para os consoles.
- 30 - Jogadores processam Sony por tirar Linux do aparelho.

Maio

- 02 - Anunciado novo jogo da série *God of War* para o PSP.
- 03 - Atualizações da PSN agora são as terças.
- 05 - Read *Dead Redemption* vai ganhar modo cooperativo em junho.
- 07 - Gerson Souza deixa o cargo de gerente geral da Sony Computer Entertainment of America no Brasil.
- 08 - Sony promete *Final Fantasy IX*, via download, em breve.
- 09 - Anunciado *LittleBigPlanet 2*.
- 15 - RockStar cria conteúdo exclusivo para *Red Dead Redemption* do PS3.
- 18 - *Ghost Recon: Future Soldier* é adiado para 2011.
- 19 - NC Games distribuirá jogos da Activision no Brasil.
- 22 - Disney Interactive lança *Split/Second* no Brasil, por R\$ 199.



RAPIDINHAS - OS ANÚNCIOS DO MÊS



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
A Ubisoft confirmou que o terceiro episódio da

série terá Ezio como protagonista e trará, como grande novidade, a inclusão de um elemento multiplayer. O game chega no fim do ano.



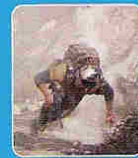
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
O retorno de Starkiller, o ex-aprendiz secreto de

Darth Vader, está marcado para 26 de outubro desse ano nos Estados Unidos. Ele terá novos poderes e técnicas e viverá entre as influências de seu artigo mestre.



TOM CLANCY'S H.A.W.X.
VOA MAIS UMA VEZ
A sequência do simulador de combates

aéreos da Ubisoft já tem chegada confirmada entre setembro e dezembro de 2010 nos EUA. O game será para PS3, 360, PC e Wii.



HONRA NO FIM DO ANO
Medal of Honor, a releitura do clássico game de tiro em

primeira pessoa da Electronic Arts, será lançado em 12 de outubro. A nova guerra acontecerá nas aldeias escaldantes do Afeganistão.

SÓ ACELERAR NÃO GANHA O JOGO

DETONADOR

EXPLODIR TORRE

DETONADOR

EXPLODIR VIGA

DETONADOR

DERRUBAR CARGA



OS CRIADORES DE PURE, BLACK ROCK STUDIO, APRESENTAM

SPLIT/SECOND

JÁ NAS LOJAS
SPLITSECOND.COM.BR

THE YEAR OF 12
**GAME
CRITICS
AWARD**
09 WINNER

BEST RACING GAME



PC
DVD
ROM



XBOX 360

XBOX
LIVE



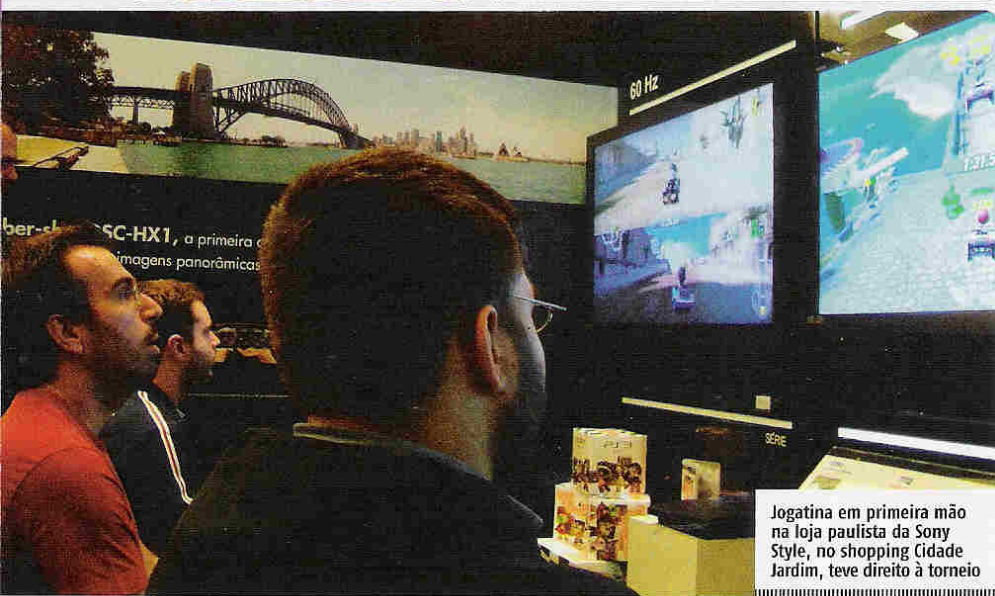
PS3



BLACKROCK
STUDIO



© Disney. "PlayStation", "PLAYSTATION" e a família de logos "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e o logo Xbox são marcas registradas das empresas do grupo Microsoft utilizadas sob licença da Microsoft. Informações sujeitas a alterações. Imagens ilustrativas.



Jogatina em primeira mão na loja paulista da Sony Style, no shopping Cidade Jardim, teve direito à torneio

SONY BRASIL COM PRECINHOS CAMARADAS



A Sony Style, loja que vende oficialmente os produtos da empresa, está dando um empurrãozinho para quem perdeu alguns dos maiores games que o PlayStation 3 recebeu desde o seu lançamento.

Resistance 2, Hillzone 2, LittleBigPlanet e God of War Collection tiveram seus preços cortados e, de R\$159,00, ficaram por R\$119,00 cada. Jogos bacanas, para todos os gostos, e por um preço bem menos salgado para o seu bolso. A promoção vale tanto para o site da loja (www.sonystyle.com.br) quanto para as lojas físicas.

Jogatina de ModNation na Sony Style

Sony se mostra cada vez mais engajada na divulgação de suas grandes exclusividades

A Sony brasileira abriu as pré-vendas de *ModNation Racers*, game de corrida produzido pela United Front Games, em um evento fechado para a imprensa.

A festa rolou na loja da Sony Style do Shopping Cidade Jardim, em São Paulo, e impressionou os jornalistas com a facilidade contagiante das competições de *ModNation*.

Mostrado pela primeira na conferência pré-E3 da SCEA em 2009, o jogo oferece corridas simples e divertidas com a mesma

filosofia de "Jogar, Criar e Compartilhar" iniciada pela Media Molecule em *LittleBigPlanet*. *ModNation* conta com uma ferramenta simples (mas poderosa) de criação de circuitos, na qual é possível editar curvas, altura, obstáculos, edifícios e até a posição do sol, e também várias opções de personalização do seu corredor. Tudo isso, claro, com multiplayer online e compartilhamento de conteúdo pela PSN. O preço oficial de *ModNation* é R\$199.

REVENDEDORES AUTORIZADOS DA PLAYSTATION NO BRASIL



Smart games, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E ENTRETENIMENTO

Smart Games

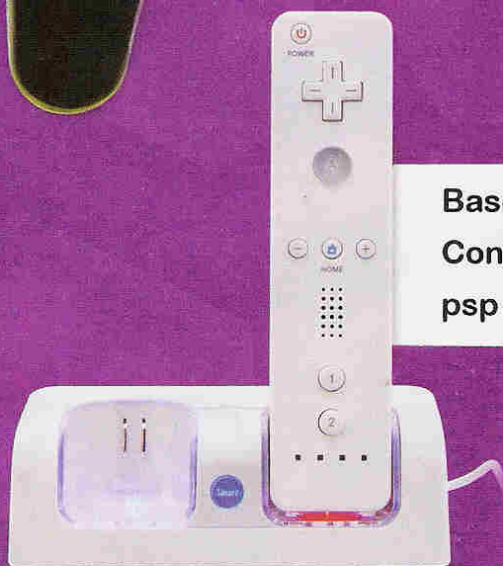
Uma linha completa com muitos acessórios para consoles e PC.

Confira alguns itens em destaque:

Controles wireless para PS2
Multitap, Memory cards,
diversos acessórios...



Bases recarregadoras para WI,
Controles para PC, cabos para
psp e muito mais...



Acesse mundosmart.com.br e conheça toda linha.

Lojista, ligue 11 3767-3499 e conheça as vantagens de ser **Smart** também.

SÓ VENDO PARA CRER

MAIS UM PSP?

Ou mais dois, quem sabe? Assim como o PSP Go já era conhecido do público antes da E3 do ano passado, fala-se de um PSP 4000 há seis meses. Esse ainda não seria o aguardado PSP2, apenas outra revisão do modelo tradicional. Porém, há rumores de um novo PSP "de verdade", com dois analógicos, tela sensível ao toque, funções mais modernas e gráficos superiores. Veremos...

DREAMCAST NO PS3

Jogos de Dreamcast podem ser anunciados para a PlayStation Store. Essa história circula há um bom tempo e, no começo, era voltada apenas para o PS3, mas voltou com toda força quando piratas de Xbox 360 conseguiram versões beta de jogos de Dreamcast, como *Sonic Adventure*. Isso pode ter vazado de fontes oficiais que estariam adaptando jogos de Dreamcast para PSN e Xbox Live.





PREVIEW ESPECIAL

20 JOGOS MAIS ESPERADOS E ALGUNS RUMORES IMPORTANTES

Enquanto partimos em um 767 para invadir a E3 2010, confira quais serão os destaques da festa **POR DOUGLAS PEREIRA**

Finalmente, teremos uma E3 digna dos bons tempos. Depois de dois anos medíocres (2007 e 2008), o evento reencontrou a fórmula certa no ano passado e voltamos de lá com muitas surpresas e as lembranças de uma excelente coletiva da Sony. Em 2010, tudo promete ser muito melhor e mais revelador.

A E3 é um evento de expectativas e elas estão muito altas este ano. Há muitos jogos que, até então, só foram divulgados por meio de trailers e poderão ser testados;

existe a espera por grandes revelações, tanto por novas marcas quanto pela continuação de outras famosas; sem falar que é a hora certa de confirmar (ou não) rumores fortes.

A Electronic Entertainment Expo 2010 promete ter muito mais a oferecer do que as edições anteriores, e por isso separamos os alvos da maior expectativa entre a mídia e os jogadores; material que você vai sentir um gostinho agora e poderá conhecer bem a fundo na próxima edição da D&T, com a nossa cobertura completa da E3 2010.

1

GRAN TURISMO 5

■ Produtora: Polyphony Digital
■ Lançamento: Segundo Semestre

Sim, *Gran Turismo 5* já está se tomando piada. Anunciado em 2006, o jogo continua a ser aperfeiçoado infinitamente, e até o diretor Kazunori Yamauchi já disse que "podem lançar o jogo quando quiserem". Mas a verdade é que, tecnicamente, *GT5* só foi adiado uma vez, pois a única data de lançamento que existiu foi março de 2010.

Agora, todo mundo parece já saber que o jogo chegará próximo ao final do ano, e com uma novidade: o suporte à nova modinha 3D.

Embora seja muito legal ver mil carros em três dimensões com óculos engraçados, sabemos que pouca gente vai poder usufruir disso de imediato. Estamos bem mais interessados em ver as confirmadas corridas noturnas, o modo online, resolver o mistério do número de pistas, e outros segredos que a Polyphony Digital insiste em esconder. Embora todos nós saibamos que *GT5* será sensacional, como os outros foram, já cansamos de esperar.





2 GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

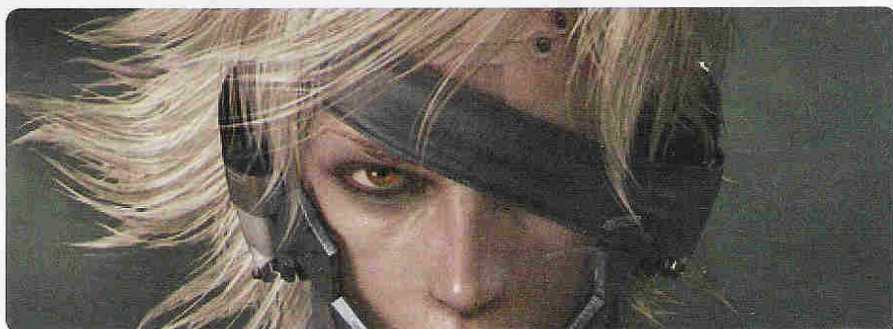
■ Produtora: Sony Santa Monica
■ Lançamento: Final de 2010

Já que dizem que a história de Kratos acabou em *God of War III*, esta nova versão (e segundo jogo) para PSP vai explorar o que ficou para trás. Assim como *God of War: Chains of Olympus* mostrou Kratos no início de sua servitude a Ares, antes de *GoW*, *Ghost of Sparta* situa-se entre *GoW* e *GoW2* e vai revelar eventos de quando Kratos se tornou o deus da guerra. Maior e mais bonito que *Chains of Olympus*, este capítulo será lançado em 2010.

3 LAST GUARDIAN

■ Produtora: Team Ico
■ Lançamento: Sem Previsão

O estúdio Team Ico é sinônimo de competência, mas ainda assim deve ser difícil criar algo melhor do que a sua obra-prima, *Shadow of the Colossus* (PS2). *Last Guardian* apareceu na E3 do ano passado e parece uma mistura de Ico com *Shadow of the Colossus*: controle um garoto e conte com a ajuda do bicho gigante para interagir com cenários e enigmas. Ainda sem data de lançamento, deve surgir jogável na E3 deste ano.



4 METAL GEAR SOLID: RISING

■ Produtora: Kojima Productions
■ Lançamento: Sem Previsão

É certo que veremos um ótimo trailer de *Rising*. Afinal temos trailers de *Metal Gear* em toda E3, desde 2003, e sempre figuram entre os mais empolgantes do evento. Esperamos saber do que *Rising* se trata, pelo menos uma explicação mínima da história, ainda que a espionagem ganhe um papel menos importante em relação aos *MGS* anteriores. Com Raiden ciborgue/ninja como protagonista, a aposta é que a ação lembre *Devil May Cry*.

5 LITTLEBIGPLANET 2

■ Produtora: Media Molecule
■ Lançamento: Final de 2010

O anúncio de *LittleBigPlanet 2* pegou todo mundo de surpresa. A Media Molecule está prometendo dar mais liberdade de criar o tipo de jogo que quiser, como clássicos ao estilo *Space Invaders*, corrida, estratégia e até RPG. E caso tenha investido muito no primeiro jogo, anime-se: todo conteúdo comprado e criado em *LBP* será acessível em *LBP2*. Este conta com suporte ao PlayStation Move e permite uso de teclado e mouse para facilitar na criação.



6 SOCOM 4

■ Produtora: Zipper Interactive
■ Lançamento: Segundo Semestre

Após o fiasco *SOCOM: Confrontation*, feito por outra produtora, a série voltou para as mãos da Zipper Interactive. *SOCOM 4* foca na campanha solo, onde seu esquadrão tenta cumprir uma missão que começou mal: um grupo quer controlar o Estreito de Malaca, uma das mais importantes vias marítimas do mundo. A campanha solo terá suporte ao PSMove, o multiplayer conta com 32 jogadores e há rumores de um modo cooperativo.



7 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

■ Produtora: MercurySteam
■ Lançamento: Final de 2010

É o primeiro *Castlevania*, desde *Symphony of the Night* (1997), sem Koji Igarashi na produção. O jogo é um projeto do estúdio MercurySteam, sob supervisão da Kojima Productions. Nesse um ano que se passou desde a sua revelação, apenas os próprios produtores o jogaram (repórteres só puderam assistir). Esperamos que a Konami divulgue muitas novidades na E3, como o sistema das máscaras e, principalmente, a história.



8 MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

■ Produtora: CAPCOM
■ Lançamento: Sem Previsão

Como sprites 2D andam fora de moda, *MvC3* segue colado em *Street Fighter IV* e oferece personagens poligonais e sistema de jogo 2D. O motor gráfico, o MT Framework 2.0, é o mais poderoso da Capcom e conseguiu um visual incrível. Serão, no mínimo, 30 lutadores, mas torcemos pelo mesmo número, ou mais, do que havia em *MvC2* (52). A produção está se inspirando nas histórias em quadrinhos, com onomatopeias e coisas do gênero nas lutas.



9 CALL OF DUTY: BLACK OPS

■ Produtora: Treyarch
■ Lançamento: Novembro

Depois de ficar na Segunda Guerra Mundial em *CoD3* e *World at War*, o estúdio Treyarch vai para as missões secretas ao redor do mundo em *Black Ops*. Não foi divulgada a época na qual o jogo se passa: há quem diga que será contemporâneo, que pode ser nos anos 1970, e há quem diga que abordará várias épocas. Esse *Call of Duty* tem como rival o novo *Medal of Honor*, e os jogadores ainda não pararam de jogar *MW2* e *Bad Company 2*.



10 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

■ Produtora: Ubisoft Montreal
■ Lançamento: Sem Previsão

A Ubisoft tinha falado coisas estranhas, como multiplayer para *Assassin's Creed*. A ideia parecia horrível, mas levaram o plano adiante e anunciaram *Brotherhood*... para esse ano! O jogo terá uma campanha solo, onde você ainda controlará Ezio (protagonista de *AC2*) e deve recrutar pessoas para acabar com os templários de Roma. Não se sabe como será o multiplayer, mas ele será baseado em classes: assassino, médico, arqueiro e por aí vai.



11 MEDAL OF HONOR

■ Produtora: Electronic Arts
■ Lançamento: Outubro

Modern Warfare 2 foi excelente, mas a novela "Infinity Ward vs. Activision" indica que não haverá outro *Call of Duty* tão bom. Enquanto isso, a EA revive sua famosa série de tiro, na linha moderna introduzida por *CoD4*. Há semelhanças com *MW2*, porém *MoH*, que chega em outubro, parece ter uma apresentação mais cinematográfica e explora o lado emocional dos soldados. E o multiplayer está sendo feito separadamente pela DICE.

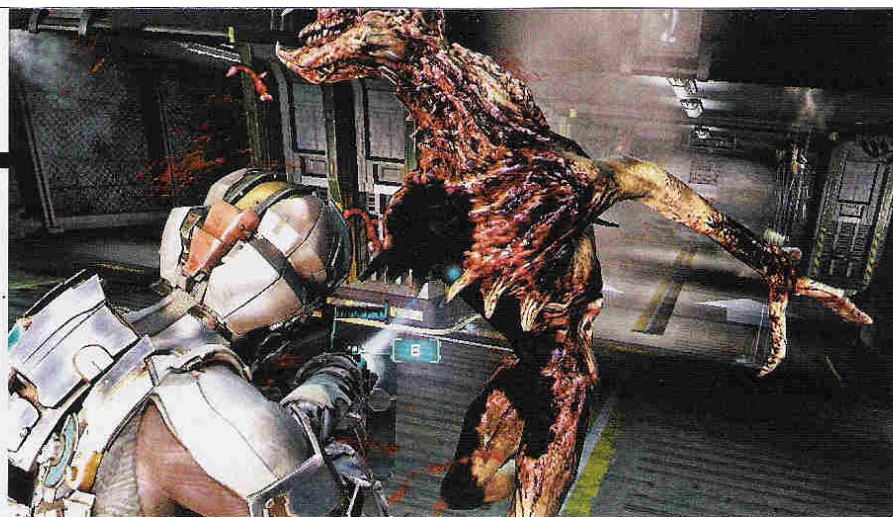


12

DEAD SPACE 2

■ Produtora: Visceral Games
 ■ Lançamento: Segundo Semestre

Os Necromorphs continuam se espalhando pelo espaço. Isaac Clarke ainda está em uma nave abandonada e pode desmembrar inimigos sem dó. *Dead Space 2* é familiar para quem jogou a maior surpresa de 2008. Foi revelado apenas que haverá muito mais ação, a nova nave é ainda maior, que a história (ocorre três anos após *Dead Space*) será sobre Isaac indo enfrentar os Necromorphs diretamente, e haverá um modo multiplayer.



13

CRYSIS 2

■ Produtora: Crytek
 ■ Lançamento: Segundo Semestre

Lembra de *Crysis*? Jogo de PC de 2007, "os melhores gráficos de todos os tempos"? Pois então, a sequência está chegando, dessa vez também nos consoles, e a Crytek jura que os gráficos estarão quase no mesmo nível do PC, graças ao novo motor gráfico CryEngine 3. Essa é a primeira vez que um jogo da Crytek não se passa em uma ilha paradisíaca. Bem, é na ilha de Manhattan, mas obviamente temos prédios para todo lado.

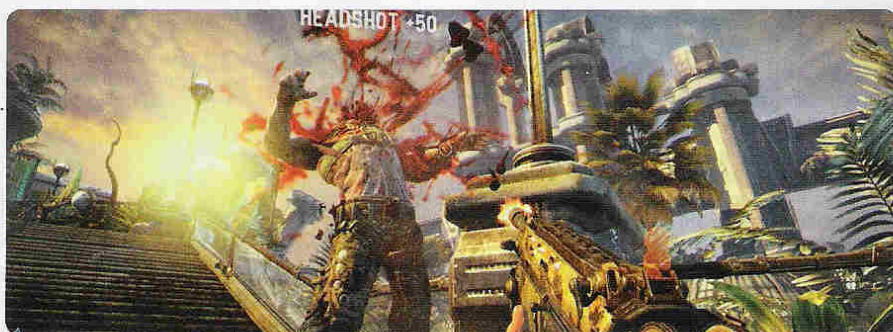


14

BULLETSTORM

■ Produtora: People Can Fly / Epic Games
 ■ Lançamento: 2011

Feito pela People Can Fly e bancado pela Epic (*Gears of War*), com a supervisão do designer Cliff Bleszinski, *Bulletstorm* vai na direção contrária dos FPS atuais. O importante é matar com estilo e ganhar o maior número de pontos de experiência possível para melhorar suas armas. Tudo que você fizer conta pontos. Dar um chute no inimigo e matá-lo enquanto ele está no ar, jogá-lo contra espinhos... o jogo encoraja a ser criativo e apreciar a matança.



15

ROCK BAND 3

■ Produtora: Harmonix
 ■ Lançamento: Segundo Semestre

A MTV Games falou pouco sobre *Rock Band 3*, o anúncio ocorreu na página de *Rock Band* no Facebook. E só sabemos isso, porque a Harmonix estava muito ocupada com *Green Day: Rock Band* para falar algo sobre a sequência. Já disseram que vamos nos surpreender com o número de novidades. Ok, nem tanta coisa será mudada, mas esperamos ao menos as opções de acesso rápido tão elogiadas no concorrente *Guitar Hero 5*.

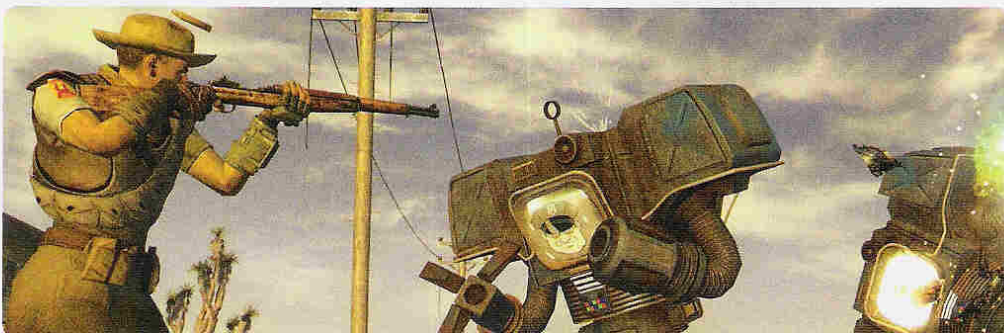


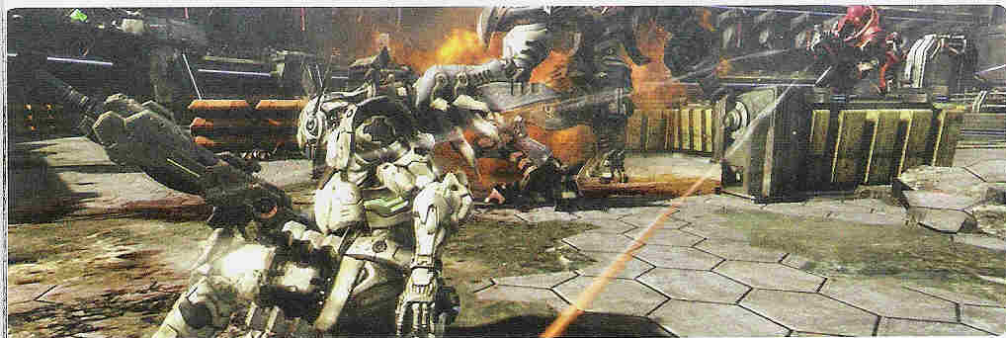
16

FALLOUT: NEW VEGAS

■ Produtora: Obsidian Entertainment
 ■ Lançamento: Segundo Semestre

New Vegas é parecido com *Fallout 3*. Os sistemas VATS e S.P.E.C.I.A.L. estão lá, as caixas de diálogo são as mesmas, assim como a época (agora se passando na costa oeste). Mas não o encare como um *Fallout 4*. O time de produção tem muitos veteranos dos dois antigos *Fallouts* e querem resgatar sensações dessas versões mais antigas. Novidades no sistema incluem melhorias de armas, modo Hardcore e mais coisas para fãs fervorosos.





17

VANQUISH

■ Produtora: Platinum Games
■ Lançamento: Segundo Semestre

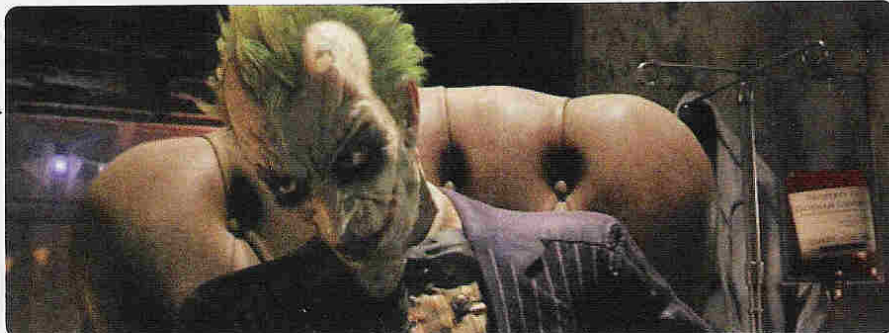
Vanquish é o primeiro jogo de Shinji Mikami desde *God Hand* (2006), e se passa em um futuro distante, no qual os Estados Unidos criaram uma plataforma no espaço para canalizar energia solar e mandar para a Terra... e uma organização toma o controle da estação. Há efeito bullet-time que desacelera os inimigos e um boost que acelera o herói. O jogo deve aparecer na E3, já que a Platinum Games disse que já finalizou 80% do título.

18

BATMAN ARKHAM ASYLUM 2

■ Produtora: Rocksteady Studios
■ Lançamento: Sem Previsão

Um dos melhores jogos de 2009 anunciar sua sequência tão cedo deixa qualquer um com um pé atrás, mas os responsáveis estão tomando decisões certas quanto a isso, e já se ouve por aí que o lançamento foi adiado para 2011. Sabemos que os vilões deverão estar à solta pela cidade, não mais confinados em algum lugar, como Arkham Asylum. Duas Caras será um dos vilões principais e, claro, o Joker ainda é o culpado por tudo que acontece.



OS MAIORES RUMORES PARA A E3 2010

A SONY SEMPRE FOI PÉSSIMA EM GUARDAR SEGREDOS. SEMPRE HÁ UM BOCA ABERTA QUE CONTA NOVIDADES QUE SÓ DEVERIAM SER REVELADAS OFICIALMENTE MESES DEPOIS. NESSA E3, JÁ TEMOS ALGUMAS SEQUÊNCIAS QUE DERAM PISTAS QUE APARECERÃO, MESMO QUE SEJA APENAS EM UM VÍDEO CURTO.



KILLZONE 3

Quem deu a deixa foi o próprio presidente da Sony Computer Entertainment of America, Jack Tretton, ao dizer há dois meses que um próximo *Killzone* está em desenvolvimento, embora não tenha dito que o jogo estará presente na E3... mas se aparecer, só temos a ganhar. Obrigado, Jack Tretton. ol



RESISTANCE 3

Alguém filmou o que não devia durante as gravações do filme *Battle: Los Angeles* e o jogou na internet com fotos de cartazes com o logo de *Resistance 3* espalhados no set de filmagem. O filme está programado para ser lançado em fevereiro de 2011. Sendo assim, é quase certo que o jogo dê as caras nesta E3.



UNCHARTED 3

Ainda é muito cedo, por isso não acreditamos muito nessa. Os rumores se baseiam apenas em uma declaração de Nolan North, ator e dublador do protagonista Nathan Drake, que disse que em 2010 teria sessões de captura para o próximo *Uncharted*. Pode demorar, mas a Sony pode mostrar um teaser.



TWISTED METAL

David Jaffe, criador da série (e de *God of War*) deixou mensagens subliminares em um jogo e respondeu a um fã, em público, para que ele espere até a E3. Ele insiste que não está fazendo um novo *Twisted Metal*, mas enquanto não virmos o novo projeto de Jaffe, continuaremos acreditando.

DO LADO DE LÁ: MICROSOFT

O que a Microsoft está preparando para contra-atacar nessa E3? Bem, é certo que muito de sua estratégia estará no Projeto Natal, o controle de movimentos que... não precisa de controle. A aposta é tão grande que até contrataram o Cirque Du Soleil para fazer uma apresentação especial do produto. Além disso, podemos esperar a campanha solo de *Halo: Reach*, *Gears of War 3*, *Fable III* e, segundo rumores, um novo *Project Gotham Racing* feito pela Turn 10, criadora de *Forza Motorsport*.

DO LADO DE LÁ: NINTENDO

Quase todo mundo está louco de ansiedade pela Nintendo na E3, que decepcionou muito nos últimos anos. Além de revelar o tão esperado novo *Zelda* para Wii, a empresa vai mostrar para que serve o bizarro Vitality Sensor, periférico que mede o pulso dos jogadores, entre outras coisas. A maior expectativa é para o novo portátil, de codinome Nintendo 3DS. O aparelho terá tecnologia 3D sem a necessidade de óculos especiais, e é o verdadeiro sucessor do tão popular DS.

MAS... E O MOVE?

O PlayStation Move, controle baseado em movimentos revelado na E3 2009, terá participação importante. Seu lançamento acontecerá no final do ano, mas na Game Developers Conference, ocorrida em março, a Sony exibiu alguns jogos bem básicos e demos técnicas de *LittleBigPlanet* e *SOCOM 4* com o novo controle. Ainda que o foco seja um público mais amplo (casual), queremos ver um jogo de verdade que mostre todo o potencial dessa tecnologia.



19 FINAL FANTASY VERSUS XIII

■ Produtora: Square-Enix
 ■ Distribuidora: Sem Previsão

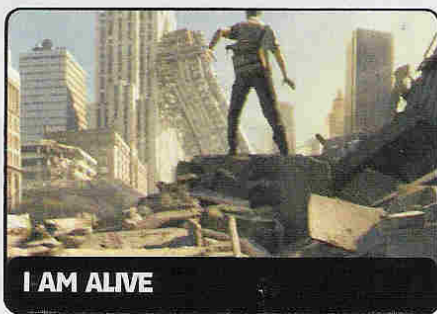
Versus não tem nenhuma relação com *FFXIII*, a não ser o tema dos cristais. É outro mundo e são outros personagens. A equipe de produção é a que cuida da série *Kingdom Hearts*, e o estilo será nos mesmos moldes, com combates em tempo real. A informação mais recente revelada pelo diretor Tetsuya Nomura é que *Versus* terá um mapa do mundo para explorar.

Praticamente todos os trailers do jogo são mostrados a portas fechadas em eventos no Japão, e até hoje a Square Enix não apresentou *Versus* "de verdade", segundo o próprio presidente da empresa, Yoichi Wada. Todos esperam que isso aconteça na E3 deste ano, porém, Nomura dá pistas de que isso só vai rolar na Tokyo Game Show, em setembro. O motivo seria justamente a mudança do sistema do mapa do mundo, que parece ser bem drástica – supomos que seja como a de *FFXII*, o que seria uma grande mudança.

20 MAX PAYNE 3

■ Produtora: Rockstar
 ■ Lançamento: Final do Ano

Muita coisa mudou. Max Payne agora é uma mistura de John Locke com Bruce Willis, e trabalha como segurança de uma família rica em São Paulo, 12 anos depois dos eventos de *Max Payne 2*. Ele está meio fora de forma, careca e com barba, e a maioria do jogo ocorrerá durante o dia, em nosso clima tropical. Ou seja, para muitos, isso não é mais Max Payne – o sobretudo e a neve das noites de New York em preto e cinza eram parte vital do clima Noir pelo qual os jogos ficaram conhecidos. É claro que o time de produção (Rockstar Vancouver, já que o time original, a Remedy, estava trabalhando em *Alan Wake* para o X360) não concorda, e diz que o estilo ira agradar até aos fãs mais antigos.



I AM ALIVE



BEYOND GOOD & EVIL 2

CANDIDATOS A PERDER A FESTA

I AM ALIVE e BEYOND GOOD & EVIL 2

■ Produtora: Ubisoft
 ■ Distribuidora: Ubisoft

Talvez nem devêssemos perder tempo falando sobre *I am Alive*, jogo da Ubisoft anunciado meio que sem querer em 2008, onde o desafio é controlar um sobrevivente de um terrível terremoto que isolou a cidade e transformou a população em um bando de bárbaros marginais – o pessoal se mata por meia garrafa d'água.

A ideia era bem diferente e interessante, e tinha na produção a então idolatrada Jade Raymond, produtora do primeiro *Assassin's Creed*. Dali para frente, muita coisa estranha aconteceu: a data de lançamento passou sem que ninguém tivesse testado o título, como se a Ubisoft não se importasse em dizer "então, como vocês podem ver, adiamos o jogo." A produtora também tirou o projeto do estúdio responsável e colocou uma equipe interna para cuidar disso, e então nunca mais se ouviu algo sobre *I am Alive*. A Ubi diz que o jogo sairá em 2011, mas, se não ouvirmos nada

sobre ele na E3, pode deixá-lo entrar na sua lista de "aspirantes a *Duke Nukem Forever*".

Beyond Good & Evil 2 tem uma história bem parecida. Um trailer teaser em CG bem badalado foi mostrado em um evento da Ubisoft em 2008, e depois sumiu do radar. Um vídeo, que aparentemente vazou sem permissão, apareceu um ano depois, e a empresa não se pronunciou sobre o assunto. Deveria, pois parecia sensacional, embora fosse apenas uma sessão de fuga usando movimentos de parkour, que estava muito na moda em todos os *Prince of Persia*, *Assassin's Creed* e no então recente *Mirror's Edge* da EA. É possível que *BG&E2* tenha sofrido o mesmo problema que *Splinter Cell Conviction*: todos os jogos da Ubisoft tinham coisas demais em comum entre si, e enquanto as estrelas (*PoP* e *AC*) avançavam, outros projetos voltavam para a prancheta inicial para serem refeitos. Em julho de 2009, alguém da Ubi disse que "se vamos lançá-lo ou não, ainda não está decidido". Portanto, se você não o vir nessa E3, pode ficar bem desconfiado.

SONY
make.believe

NOSSOS HERÓIS NA BATALHA PELO MELHOR PREÇO.



GRANDES
TÍTULOS DE PS3
O preço caiu de R\$ 159,00 para
R\$ 119,00



GOD OF WAR®
Collection InFAMOUS Killzone®2 LittleBigPlanet™
Game Of The Year
Edition Resistance 2™



PlayStation.



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony "make.believe" e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

NET GAME

VIDEO GAME WIRELESS

TV GAME
134 JOGOS



BS-9900

Chega ao mercado brasileiro mais um lançamento: o **Net Game**. Um moderno console com controle wireless. O fato de não haver fios conectando os controles ao vídeo game proporciona maior liberdade e interatividade para o jogador. Ao realizar os mesmos movimentos de uma situação real, eles são interpretados virtualmente em uma tela, simulando a ação de cada modalidade esportiva que o jogo contempla.

É uma ótima opção para reunir os amigos ou a família na sala e se divertir! Basta conectar em uma TV, tudo simples e rápido. O **Net Game** tem incluso 134 jogos na memória e 12 peças de acessórios, entre elas, dois controles wireless com alça de segurança e um joystick clássico de 7 botões wireless. A maior parte dos acessórios inclusos se encaixa no controle. São eles: duas raquetes de ping-pong, uma raquete de tênis, um taco de baseball e um taco de golf. Há ainda um controle de tornozelo especial para jogos de futebol, apelidado carinhosamente de chuteira. Seu maior diferencial é o preço se comparado aos games do mesmo segmento!

Contém: 2 controles wireless com alça de segurança, 1 controle de tornozelo especial para jogos de futebol, 2 raquetes de ping-pong que se encaixam no controle, 1 raquete de tênis, 1 taco de baseball, 1 joystick clássico de 7 botões, 1 taco de golf e 1 adaptador de energia.

LOJAS



Osasco Plaza Shopping - (11) 3681-2300



www.mundodosgames.com.br



www.ricardoeleto.com.br



www.comprafacil.com.br



www.livrariasaraiva.com.br



www.walmart.com.br

É só plugar na TV e jogar!!!



BS-9901

TAPETE DE DANÇA

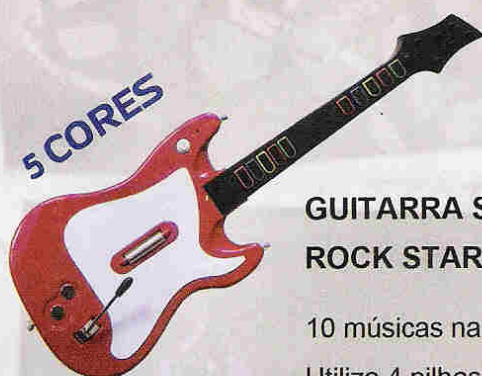
Várias músicas na memória
Material anti-derrapante
Cabo de 2,5m



BS-9903

CONSOLE MANTENA 76

76 jogos na memória
Jogos de realidade virtual
Design ergonômico



BS-9905

GUITARRA SAVAGE ROCK STAR

10 músicas na memória
Utiliza 4 pilhas AA
(não inclusas)



BS-9902

TECNO GUITAR

Várias músicas na memória
Utiliza 4 pilhas AAA (não inclusas)
Entrada A/V



BS-9904

MASTER KID

120 jogos na memória
Gráfico de 8 bits
Bivolt



25

motivos totalmente convincentes para migrar para o

★ **PLAYSTATION 3** ★

[e outros 5 motivos meio fajutos, mas que talvez você goste]

Deixe o seu PlayStation 2 descansar em paz e descubra que não faltam motivos para você migrar agora mesmo para as verdes e abundantes terras do Play 3 POR LEANDRO RODRIGUES

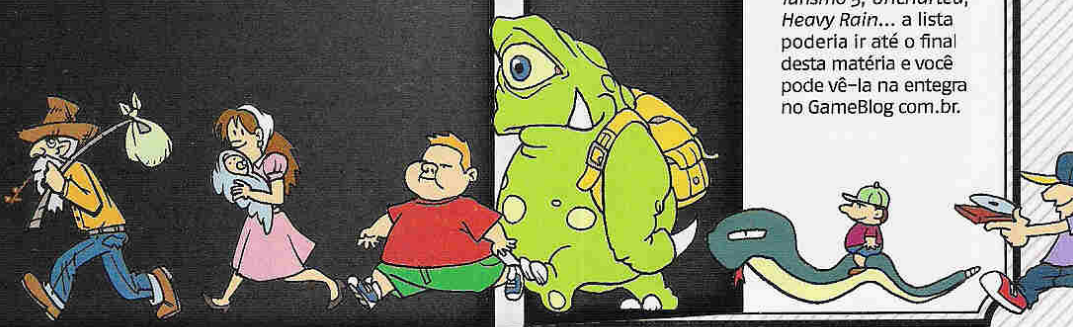
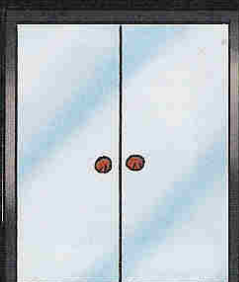
S seja forte e encare os fatos: já é hora de deixar o seu PlayStation 2 partir para o céu dos videogames. Se você não consegue se desapegar do velho guerreiro, deixe-o sossegado apenas para jogar algumas horas de clássicos como *Silent Hill 2* e *Metal Gear Solid 3*. O que você não pode é deixar passar o melhor momento do PlayStation 3, um

canivete suíço multimídia, que surpreende a cada dia com melhorias para os consumidores.

Para provar que estamos com a razão, separamos "só" os 25 motivos mais gritantes para convencê-lo e, para exercício da humildade, incluímos outros cinco motivos que não são lá grande coisa, mas que são exclusivos e, com um bom xaveco, podem até parecer um tanto charmosos.

PLAYSTATION 3

MIGRAÇÃO



SONY

1/1



1

CONFIÁVEL



Fique tranquilo: o PlayStation 3 é um console confiável, digno da sua grana. Ele vai durar muito tempo e, mantido sob condições normais, não sofrerá problemas caóticos de superaquecimento ou barulho excessivo. Em breve, você poderá contar com assistência técnica para consoles vendidos no Brasil.



2

EXCLUSIVIDADES ESTELARES



Existem mais de 100 jogos que você só encontra no PlayStation 3... e grande parte da lista é de blockbusters do mais alto nível de qualidade, como *God of War III*, *Gran Turismo 5*, *Uncharted*, *Heavy Rain*... a lista poderia ir até o final desta matéria e você pode vê-la na íntegra no GameBlog.com.br.



3

AHÁ! O 3D É NOSSO!

A Sony conduz o futuro da tecnologia 3D nos televisores e, é claro, no PlayStation 3. Diversos jogos estão em produção para usufruir das incríveis vantagens do 3D e você não precisará de um novo videogame, bastará baixar uma leve atualização de firmware... e comprar uma TV moderna com suporte a 3D, é claro.



6

PLAYSTATION NETWORK

Compre jogos de PS3, PSP e PS1, baixe demos grátis, converse com os seus amigos e saiba das novidades do PlayStation, tudo explorando um simples atalho no menu do PlayStation 3.

A PlayStation Network, popularmente conhecida com PSN, mantém um acervo de jogos digno das melhores lojas do ramo.



7

PREÇOS EM QUEDA

O PlayStation 3, comparado com o seu preço de lançamento, já está muito mais acessível a todos os jogadores. O preço caiu US\$150 e o espaço interno (HD) aumentou. Agora, já é possível comprar aparelhos de 120 GB de memória (o dobro do melhor modelo na época de lançamento) por US\$ 250, nos EUA. Também vale lembrar que, com a chegada do PlayStation ao Brasil, será possível comprar um Play 3 parcelado, em uma loja pertinho da sua casa.

8

PLAYER DE DVD E BLU-RAY



Player de DVD já é carne de vaca, ainda assim é bom tê-lo para rodar filmes de sua região. Atrativo mesmo é o Blu-ray, mídia que permite assistir a filmes e shows em altíssima resolução, isso sem contar as vantagens que a alta capacidade de armazenamento garantem aos jogos. O PlayStation 3 é o player de Blu-ray com melhor custo/benefício da atualidade.



4

PLAYSTATION NO BRASIL

A Sony chegou forte aqui no Brasil. Já é possível comprar jogos e acessórios nas principais lojas do país. E, segundo a própria empresa, o aparelho será lançado em breve em todo território nacional. Isso significa que os PlayStation 3 vão reproduzir DVDs região 4, finalmente terão assistência técnica de quem entende do assunto e, bastante possível, uma PlayStation Network brasileira, com jogos com legendas em português, do Brasil.



5

CONECTE-SE DE GRAÇA!

Jogue todos os jogos, online, com os seus amigos sem pagar nada por isso. Ainda hoje, depois de mais de quatro anos do lançamento do PS3, a Sony mantém uma rede online gratuita. Jogar, baixar demos ou conversar com amigos, tudo é totalmente gratuito.

9

PLAYSTATION MOVE

O Wii revolucionou o mercado de jogos casuais graças ao seu sistema de controles intuitivos, acessíveis para qualquer pessoa. A Sony criou o seu sistema de sensores de movimento, dezenas de vezes mais preciso, que promete agradar jogadores casuais e até os hardcores. A grande vantagem é que não será necessário comprar um novo aparelho, mas apenas um kit de acessórios que não vai chegar a US\$100 nas lojas.



11

CONTROLE ECONÔMICO

Os controles do PlayStation 3 – tanto o SIXAXIS, quanto o DualShock 3 – possuem baterias internas. É possível recarregá-los por meio de um cabo e a entrada USB do aparelho. Ou seja, nada de ficar desesperado, correndo atrás de pilhas, durante aquela sua partida de FIFA com a galera na sua casa.

12

JOGOS SEM FRONTEIRA

Compre seus jogos sem medo. Seja ele americano, europeu ou japonês, todos vão funcionar sem o menor problema. O PlayStation 3 não possui nenhuma trava regional para jogos. O mesmo vale para as compras online, via PSN. Vale lembrar que no caso das expansões, as mesmas só funcionam nas suas respectivas cópias, ou seja: jogo japonês com expansões japonesas.

13

MIDIACENTER MIL E UMA UTILIDADES

Veja fotos, assista a inúmeros formatos de vídeos e ouça músicas, tudo diretamente no seu PlayStation 3. Você pode armazenar tudo no HD do seu aparelho ou então

compartilhar os seus arquivos no computador, notebook, celular e acessá-los por meio do menu do PS3, via wi-fi.

14

CONNECTIVIDADE ENTRE PS3 E PSP

Seja via cabo USB ou então via wi-fi e bluetooth (depende do modelo do PSP) é possível compartilhar arquivos, controlar o PS3 e transferir conteúdo de um aparelho para o outro usando o PSP como controle. Em casos extremos, como *SingStar e Lair*, é possível controlar o jogo inteiro, transformando o seu PSP em uma espécie de DualShock 3.

15

CLÁSSICOS DE PS1

Bateu uma saudade daqueles clássicos do primeiro PlayStation? Grande parte deles já estão à venda na PlayStation Network e, ao comprar, você pode jogar na sua TV ou no PSP.

16

MINIS TAMBÉM NO PS3

Minis são jogos mais simples e com preços mais camaradas (geralmente custam US\$2), que rodam no PSP. Cerca de 90% deles funcionam no PS3. A biblioteca já conta com uma quantidade impressionante

17

IDENTIDADE UNIVERSAL

O Cross Media Bar, interface do sistema do PlayStation 3, é a mesma usada no PSP. Além disso, as novas televisões da linha Sony Bravia possuem esse mesmo sistema, o que facilita e familiariza o uso de toda a família Sony.

18

TROQUE O HD

Já existem modelos de PS3 com HDs de até 250GB. Mas se você achar que isso ainda é pouco, é possível trocar o HD do aparelho, sem grandes esforços e sem grande conhecimento técnico. Aguarde um tutorial completo, ensinando como aumentar a capacidade do seu aparelho, nas próximas edições da D&T.

19

MOEDA REAL

Você sabe o real valor de tudo que compra dentro da PSN. Nada de moedas proprietárias. Aqui, os jogos e os impostos que incidem sobre eles ficam claros a todo o momento da sua compra, em dólares.

10

PLATINAR É O QUE HÁ!

A Sony percebeu que os jogadores querem muito mais do que jogar videogame. Querem estampar os seus feitos em um perfil, onde todos os seus amigos possam ver e invejar. O sistema de troféus, implantado há pouco mais de um ano no PS3, oferece desafios extras para jogadores radicais. Com ele é possível ampliar sua coleção de conquistas, ganhar níveis e até participar do ranking da **Dicas & Truques para PlayStation**, na página 113 desta mesma revista.



20

WI-FI / BLUETOOTH SEM ACESSÓRIOS

Se você já possui uma rede wi-fi ou bluetooth na sua casa, pode ligar o PlayStation 3 nela sem precisar comprar nenhum novo acessório. O aparelho da Sony já vem equipado com dispositivos que permitem acessar a sua rede e a internet. Uma grana que você economiza para comprar jogos ou outros acessórios.

21

LÊ ARQUIVOS DE LEGENDAS

Determinados arquivos de vídeos só fazem algum sentido com aquela legenda com a tradução ou até com um comentário explicativo. O PS3 permite que você coloque e tire as legendas na hora que desejar. Claro que não é qualquer arquivo de texto, por isso, aguarde um tutorial detalhado, explicando como fazer com que todos os seus vídeos funcionem perfeitamente no Play 3, nas próximas edições da D&T.

22

ACESSÓRIOS A GRANEL

Por meio das entradas USB do PlayStation 3 é possível conectar teclados, mouses, headsets, pendrives. Tudo para ampliar e facilitar o uso do sistema e a sua vida online no aparelho da Sony.

23

SISTEMA ABERTO PARA ATUALIZAÇÕES

O PlayStation 3 não é um sistema fechado, ou seja, novas melhorias podem ser acrescentadas a qualquer momento, por meio de atualizações online de sistema. Fique atento às novidades.

24

NAVEGADOR DE INTERNET

O PS3 possui um navegador de internet nativo, no sistema do aparelho. Isso significa que é possível ver praticamente qualquer página diretamente no seu aparelho, quando conectado à

internet. Isso sem falar em canais famosos que têm espaço exclusivo e permanente na Cross Media Bar, como YouTube, Facebook, PlayStation Blog e o canal de novidades da PlayStation Store.

25

FUTURO PROMISSOR

O acervo do PlayStation 3 já é forte o bastante para garantir a compra do console. A lista do que está por vir, então, impressiona ainda mais e é digna de uma safra na qual os estúdios estão mais íntimos da programação para o Play 3.

Entre os futuros lançamentos, está o jogo mais esperado do ano, *The Last Guardian*, a nova promessa do fantástico produtor Tetsuya Nomura. Sem falar em *The Agency*, game desenvolvido pela RockStar, produtora de *GTA*. A E3 deste ano deve anunciar os novos episódios de franquias blockbusters, como *Resistance*, *Uncharted*, *Killzone* e *Ratchet and Clank*. Enfim, o ciclo de vida do PS3 está apenas no começo.



5 MOTIVOS



1. PLAYSTATION HOME
Uma cidade com jogos, lojas e espaços temáticos onde os estúdios divulgam os seus jogos e marcas.

A Home é um chat 3D para conversar, trocar dicas e combinar partidas online. Desta rede, é possível entrar diretamente nas partidas e acumular itens para vestir o seu avatar ou decorar os seus apartamentos virtuais.

Seria uma atração e tanto se houvesse mais itens para habilitar em desafios, em vez da maioria esmagadora que se encontra à venda (e caro).



2. PLAYSTATION EYE

Webcam para alguns jogos e chat online. O Play 3 usa a PlayStation Eye em jogos próprios e cria uma realidade expandida em outros títulos. A falha aqui é que a Sony não deu suporte e incentivo adequado à produção de grandes jogos e a câmera acabou um tanto abandonada. Erro que não parece que vai se repetir na parceria do acessório com o vindouro PlayStation Move.

A Eye pode ser usada em qualquer computador como webcam.



3. EXCLUSIVIDADES PARA LÁ DE EXÓTICAS

Manipule cartas reais diante da PlayStation Eye em *Eye of the Judgment*, fotografe animais selvagens nas savanas de *Afrika* ou simplesmente adote um bicho estranho para cuidar na sua casa com *Eye Pet*.

Essas exclusividades não são as mais populares, tão pouco as melhores do console, mas com certeza agradam a um público bem específico, sempre sedento por experiências que prezem mais pela criatividade.

GRANDES EXCLUSIVIDADES PARA OS

AS MELHORES AVENTURAS



Ratchet & Clank
Tools of Destruction



LittleBigPlanet



Ratchet & Clank:
Quest for Booty



Folklore



Flower

OS CAMPEÕES DA AÇÃO



God of War III



Uncharted 1 e 2



inFAMOUS



Metal Gear Solid 4



Ninja Gaiden
Sigma 2

OS GIGANTES DAS PISTAS



Gran Turismo 5:
Prologue



MotorStorm:
Pacific Rift



Formula One
Championship



WipeOut HD



ModNation

OS FPS MAIS INTENSOS



Killzone 2



Resistance 1 e 2



MAG



SOCOM



Haze

Fajutos



4. FOLDING AT HOME

Coloque seu PS3 para funcionar online e ajude a universidade de Stanford, nos EUA, a analisar estruturas de proteínas e pesquisar causas e curas para diversas doenças.

Na prática, o programa usa o fenomenal poder de processamento de milhões de PlayStation 3 conectados à internet para alimentar as necessidades das pesquisas.

Nada disso vai alterar a sua jogatina ou vai agregar qualquer vantagem, exceto a boa sensação de que está ajudando quem precisa.



5. PLAYSTATION LIFE

Saiba notícias e a previsão climática, em tempo real, do mundo todo. O canal é representado por um grande globo terrestre que pode ser explorado e destaca as principais capitais do mundo.

Basta girar o planeta e encontrar o território do qual você quer conhecer as principais notícias.

Charmoso, porém não é mais prático do que acessar grandes canais de notícias da internet pelo próprio navegador do seu PlayStation 3.

TOP 5 JOGOS FANTÁSTICOS QUE VOCÊ SÓ ENCONTRA NA PLAYSTATION NETWORK



1. Gran Turismo 5: Prologue



2. Super Stardust HD



3. Fat Princess



4. Pixel Junk



5. The Last Guy

MAIORES GÊNEROS



O MELHOR DO TERROR ATUAL
- Forbidden Siren

OS MELHORES RPGS



Demon's Souls



White Knight Chronicles



Valkyrie Chronicles



Disgaea 3

TOP 5 VENDAS MILIONÁRIAS EXCLUSIVAS DE PLAYSTATION 3



1. Gran Turismo 5: Prologue
3,70 milhões



2. Resistance: Fall of Men
3,69 milhões



3. Uncharted 2
3,18 milhões



4. Motorstorm
3,52 milhões



5. LittleBigPlanet
3,31 milhões

10 SÉRIES LENDÁRIAS QUE SÓ EXISTEM NO PLAYSTATION 3



1. GOD OF WAR



2. UNCHARTED



3. GRAN TURISMO



4. KILLZONE



5. RESISTANCE



6. RATCHET & CLANK



7. MOTORSTORM



8. LITTLEBIGPLANET



9. YAKUZA



10. SIREN



A Neo tem o melhor time de produtos
Para você fazer bonito nessa Copa.



Adaptador
PS2/Wii



Guitarra
RockWii NEO



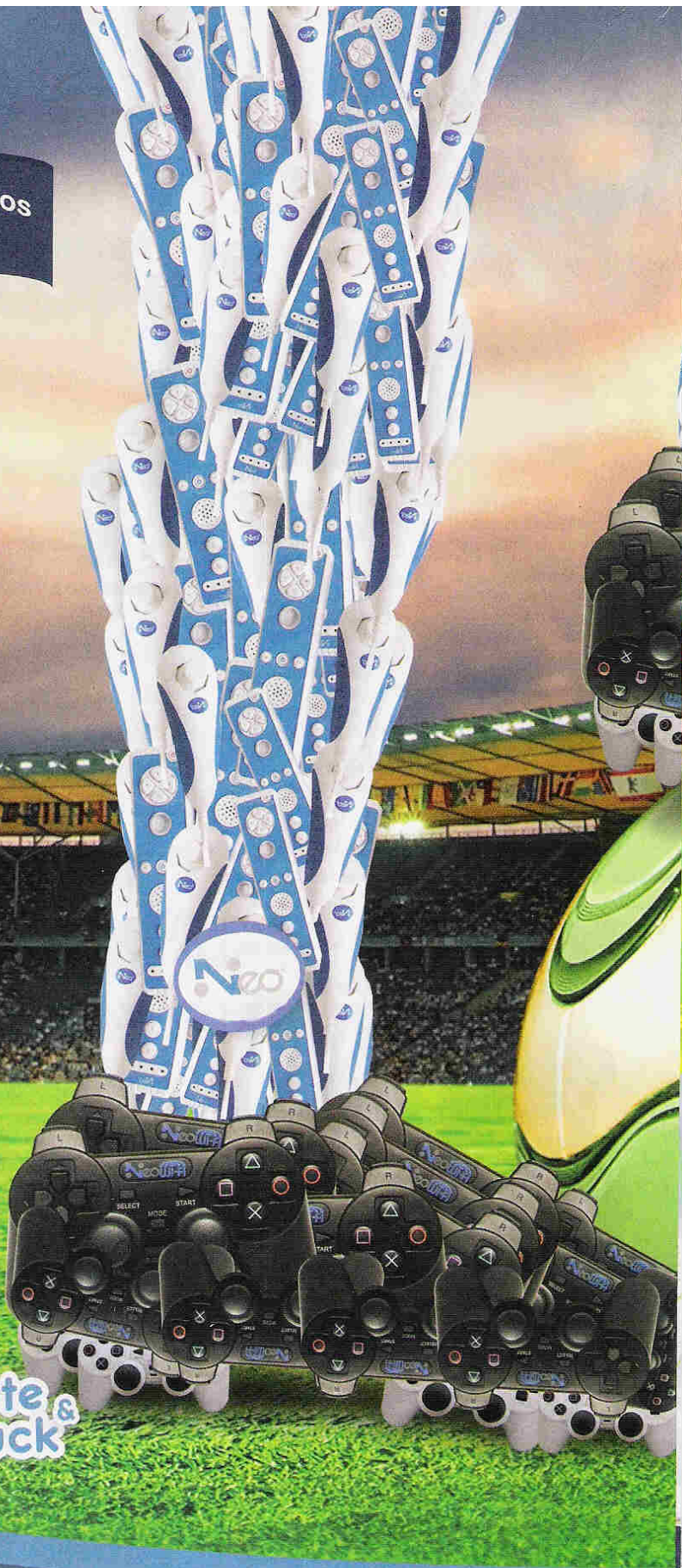
Adaptador
Motion Plus NEO



Tapete
DanceWii



Kit c/
**NeoMote &
NeoChuck**



conheça nossa linha de produtos Neo:
www.neotronics.com.br



100%
BRASILEIRA

Parceira:



Afiliada:



EPSON

Controle &
Memory Card
NeoTop



Volante
RacerFlex



Guitarra
Rock3



Tapete da
Diversão Neo



Controle
4 in 1 wi-fi



Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031
contato@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br

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

CRACK.
NEW PENSAR.

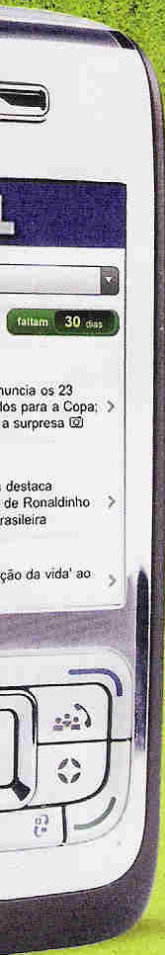


**COLOQUE O SEU GELULAR
NO KIT TORCEDOR
E ACOMPANHE TODOS
OS LANCES DO MUNDIAL
DE ONDE ESTIVER.**



Torça e acompanhe todas as notícias sobre os jogos pelo celular.
Acesse m.uol.com.br e fique ligado em todos os lances.

Serviço aberto e gratuito. Navegação pode ser cobrada pela operadora. Consulte seu plano.



m.uol.com.br

BORGHERI/LOWE



UOL CELULAR



UTILIDADE 1: cutucar javalis faz com que eles joguem Freek a longas distâncias



UTILIDADE 2: fincar o tridente em molas transforma o artefato em um pula-pula

DO CÉU AO INFERNO EM UM SÓ JOGO

Conheça a Kidguru, estúdio brasileiro responsável por *Freekscape: Escape from Hell*, uma divertida e criativa aventura lançada para PSP Mini POR THÉO AZEVEDO

Freek é um simpático demônio que, cansado de ser tratado como um escravo no inferno, decide deixar o local e ir para o céu. Um tridente sagrado é sua principal arma para manipular as criaturas a serviço de Beel, o chefe do pedaço, e transformá-las em aliadas. Com esse mote bacana, *Freekscape: Escape from Hell*, da paulistana Hidguru Studios, chegou em 8 de abril ao PSP, como integrante da linha Mini, e desde então caiu no gosto não apenas dos brasileiros, mas dos estrangeiros também.

Até o fechamento desta edição, *Freekscape* aparecia avaliado pelos leitores com nota 9,5 no site Metacritic – no IGN, o jogo levou 7,5. E pensar que o jogo, que levou seis meses para ser produzido, nasceu como um produto idealizado para PSN e para a Live Arcade. No meio do caminho, entretanto, o publisher, a Creat, sugeriu o PSP Mini e, feitos os ajustes necessários, a Hidguru Studios conseguiu colocar o game à venda por US\$ 4,99 – não

FICHA TÉCNICA

- **Nome:** Kidguru Studios
kidgurustudios.com
- **Estúdio:** São Paulo (SP)
- **Fundação:** 2009
- **Funcionários:** 16
- **Títulos:** Freescape:
Escape from Hell (PSP)

LUMAKI ESTÁ NO FORNO

Freescape mal chegou e a Kidguru já trabalha em seu próximo projeto, *Lumaki*. Bem diferente do game para PSP, *Lumaki* é uma coletânea de jogos para o iPhone, desenvolvida com subsídios do concurso BR Games 09, promovido pelo Ministério da Cultura. Os seres que dão nome ao título podem ser customizados pelo jogador e participam de atividades diversas. Para a empresa, *Lumaki* é estratégico, pois carrega recursos de interação com redes sociais que a Kidguru pretende explorar em futuros projetos.

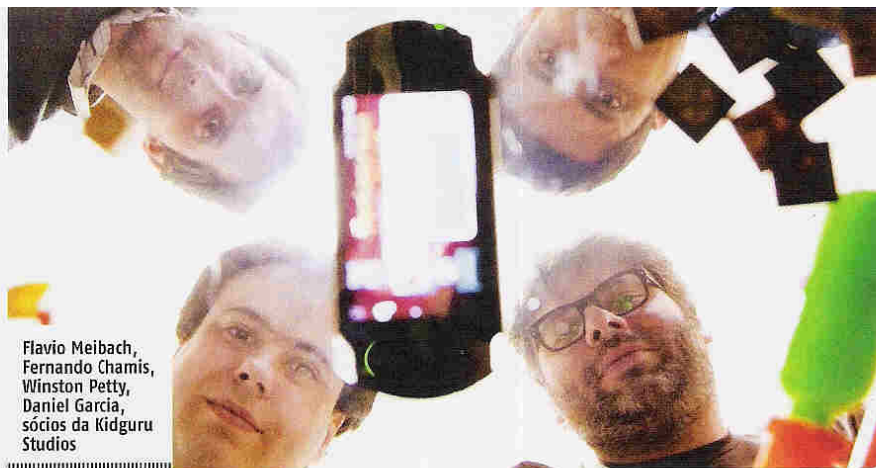
Freek encontra o tridente de seu patrão e logo vê que pode tirar proveito dele

sem sofrer alguns atrasos durante o processo.

Conversamos com Daniel Garcia, um dos três sócios da Kidguru, ao lado de Winston Petty e Flavio Meibach. Dentre os assuntos abordados, além da repercussão em torno de *Freescape* e bastidores da produção do game, Daniel falou sobre a origem da Kidguru, que nasceu da fusão entre duas empresas, e o futuro da produtora.

CAVERNAS E DARDOS

Antes de formarem a Kidguru, *Insólita* e *Abdução* eram muito atuantes na criação de jogos. A *Insólita* criou *Cavedays*, jogo de plataforma 2D estrelado por dois homens das cavernas – é possível comprá-lo (ou baixar a versão demo) no site oficial, em www.cavedays.com.br. Já a *Abdução* ajudou a desenvolver uma edição para DS de *PDC Darts*, um jogo de dardos.



Flavio Meibach, Fernando Chamis, Winston Petty, Daniel Garcia, sócios da Kidguru Studios

D&T: Por que ocorreu a fusão entre *Insólita* e *Abdução*?

DANIEL GARCIA: Foi extremamente natural. As empresas já vinham trabalhando juntas em alguns projetos e existia uma sinergia enorme em todos os aspectos, especialmente na visão do negócio. Com a fusão, fortalecemos nossa equipe e nos tornamos mais competitivos no mercado internacional.

D&T: Como *Freescape* chegou ao PSP? Você pode resumir esta trajetória?

DANIEL: O *Freescape* nasceu como um jogo para PSN e XBLA. O conceito inicial era maior do que o que efetivamente acabou virando. Nós desenvolvemos um protótipo bem simples de jogabilidade para mostrar para potenciais publishers. A *Creat*, ao ver o protótipo, se interessou no *Freek* para PSP. Uma vez que estávamos trabalhando com uma engine multiplataforma, era muito simples fazer a conversão para PSP, então topamos.

D&T: Como vocês veem a recepção ao jogo?

DANIEL: Nós estamos muito felizes com o retorno que tivemos da crítica. Ainda não vimos nenhum review negativo e mesmo emails que recebemos de jogadores são extremamente positivos. Nós temos bastante segurança naquilo que fazemos. Sabíamos que o *Freescape* era um bom jogo, mas não podíamos imaginar que a recepção seria tão boa!

D&T: *Freescape* pode levar a Kidguru a um novo patamar?

DANIEL: Acreditamos que sim. *Freescape* foi um projeto totalmente concebido e executado dentro do estúdio. Nós optamos por bancá-lo financeiramente para podermos ter controle total na

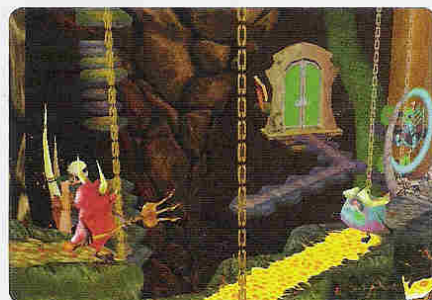
produção e na IP (Propriedade Intelectual). Foi um investimento que fizemos mirando muito mais em um retorno de PR do que financeiro. O *Freescape* já gerou algumas conversas para outros projetos que temos aqui e era isso mesmo que esperávamos. Vale lembrar também que o *Freescape* é a consequência natural da trajetória dos nossos estúdios. O mercado internacional de consoles é o que miramos desde o início, mas só agora isso foi possível.

D&T: Haverá uma continuação?

DANIEL: Material para isso nós temos. O que está no PSP é ¼ do que já temos planejado para a saga de *Freescape*. Uma continuação depende diretamente do resultado das vendas. Nós temos muita vontade de fazer continuações...

D&T: Por que o jogo sofreu atrasos?

DANIEL: O licenciamento junto à Sony para sermos desenvolvedores demorou muito. Queríamos sincronizar o lançamento do jogo com o lançamento do PSP Go, então corremos muito e começamos o desenvolvimento sem estarmos licenciados. Quando recebemos os kits de desenvolvimento do PSP, o jogo já estava pronto, então não rodou perfeitamente no hardware do PSP. Então tivemos um período de otimização para o jogo para plataforma. Além disso, as regras dos Minis foram criadas durante a produção do jogo. Então uma função que podia manter numa semana, na seguinte já não se podia mais. No final, ainda teve o emulador no PS3 que a Sony criou para que se possam jogar os Minis no PS3. Por conta desse emulador tivemos que reescrever todo o savegame do jogo para que ele funcionasse no PS3. ■



O fator cativante de *Freescape* é a mistura de ação e enigmas constantes

Garbo e elegância em LittleBigPlanet

Você gastaria R\$327 em roupas de marca... para sackboys? POR HUMBERTO MARTINEZ

O viciante e inovador *LittleBigPlanet* foi lançado no Brasil por R\$159 e, pouco depois, entrou em promoção, e custa R\$119. Seria uma economia e tanto... se uma das grandes atrações do jogo não fosse personalizar os sackboys, os bonecos feitos de "saco de pano", com uma caríssima coleção de fantasias temáticas. É sério: basta fazer contato com os olhos pidões e alegres dos sackboys e você sentirá a obrigação de comprar tudo para eles, ainda mais "roupinhas" de *Metal Gear* e *Street Fighter*.

A maior parte do guarda-roupas especial está à venda na PSN, mas há diversas fantasias festivas, como as comemorativas de feriados, que ficam disponíveis, gratuitamente, por tempo limitado. Há outras que são distribuídas como prêmio para desafios especiais lançados pela Media Molecule, a esperta e dedicada produtora do jogo.

Prepare-se para conhecer a coleção completa de fantasias para os sackboys e lembre-se: se o seu orçamento estiver baixo, não faça contato visual com os bonecos de saco de pano ou será tarde demais.



US\$ 1,99
KRATOS

GRÁTIS*	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99
SPACE SUIT	GHOSTBUSTER	SLIMER	NO GHOSTS	STAY PUFT	
US\$ 1,99	US\$ 1	US\$ 1	GRÁTIS*	GRÁTIS	
PATAPON	INFAMOUS GOOD	INFAMOUS EVIL	SACKTUE	SOLSTICE	
US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	
RORSCHACH	SILK SPECTRE	NITE OWL	OZYMANDIAS	MOTORSTORM	
US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 1,99	
GREAT BLUE	LILY PAD	FROST-E	HUGO	TORO	
US\$ 2,99	PACOTE	GRÁTIS*	GRÁTIS*	GRÁTIS*	
NARIKO	KAI	SACK-EATING	SACK IN THE BOX	KABUKI	
US\$ 2,99	PACOTE	PACOTE	PACOTE	PACOTE	
RED	BLUE	BLACK	PINK	YELLOW	
US\$ 2,99	PACOTE	GRÁTIS	US\$ 2,99	PACOTE	
MEDUSA	MINOTAUR	GROUNDHOG	SEV	HELGHAST	



US\$ 2,90



TANG HEAD HERO SUNG LING MASTER SIN RARE WEEK 1



TRIAKIS FEISAR AURICOM PIRANHA HALOWEEN TURKEY HEAD



MONKEY KING CHINESE GIRL CHINESE BOY ST. PATRICK APE ESCAPE RARE PRIZE



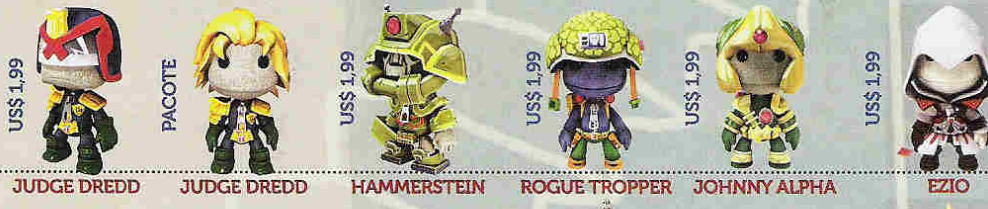
CHRISTMAS PRESENT MANTIS SOLDIER MERYL RAIDEN



ZANGIEF CHUN-LI GUILF RYU CHIMERA BUZZ



THOR VALKYRIE ANUBIS SEKHMET VALENTINE SANTA



JUDGE DREDD JUDGE DREDD HAMMERSTEIN ROGUE TROPPER JOHNNY ALPHA EZIO



YORDA ICO WANDER COLOSSUS COLOSSUS 2 BIRTHDAY



US\$ 1,99
SOLID SNAKE

- PROCURADO -



No começo dessa moda de fantasias para LittleBigPlanet, a Media Molecule anunciou versões sackboys de Metal Gear e Final Fantasy, este último representado por "Sackphyrot". A coleção de Metal Gear foi lançada há tempos, mas o Sephiroth de pano caiu no esquecimento. Vamos lá, Square-Erix, estamos com o dinheiro na mão, só esperando por isso.

* Disponibilizado por tempo limitado - ** Prêmio por desafios criados pela Media Molecule

ESPECIAL

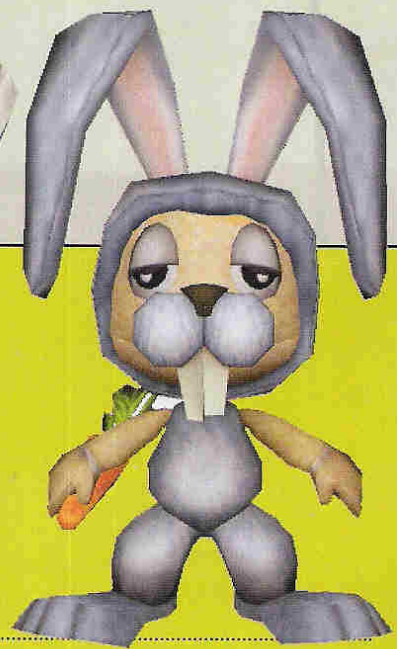
US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99	GRÁTIS**	GRÁTIS**	US\$ 0,99	US\$ 0,99
WEREWOLF	BRIDE OF SACKULA	SACKULA	ZOMBIE	BETA TEST	BETA BUG BLASTER	BOUDICA	GENGHIS KHAN
US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 1,99	PACOTE	PACOTE	PACOTE	PACOTE	US\$ 1,99
ADA LOVELACE	MOZART	DASH	MR. INCREDIBLE	ELASTIC GIRL	JACK	VIOLET	EDNA
US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	GRÁTIS*	US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99	US\$ 0,99
FROZONE	MR. I (RETRO)	SYNDROME	PLAY.CAP	TURTLE	FLY	HIPPO	PEACOCK
US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 5,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 4,99*
SACK SPARROW	BARBOSSA	CANNIBAL	DAVY JONES	ELIZABETH	TIA DALMA	WILL TURNER	RARE T-SHIRT
PACOTE	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99
RARE CAP	SONIC	EGGMAN	KNUCKLES	TAILS	WEREHOG	BLACK KNIGHT	DRAGON KNIGHT
US\$ 1,99	US\$ 1,99	US\$ 1,99					
WHITE KNIGHT	LEONARD	MODNATION					

NO PSP TAMBÉM

A Media Molecule ganha uma fortuna com sua grife sackyboy no PlayStation 3. Sobra até dinheiro para oferecer, de graça, fantasias para os bonecos mais desfavorecidos da versão PSP de *LittleBigPlanet*. Está certo que a aventura portátil é fantástica, mas o carisma dos personagens não é tão forte, seus sorrisos são amarelados e as suas roupas fazem o que podem para agradar, mas não impressionam (existem 26 delas). Mas,oras bolas, são de graça!!! Baixe-as na PlayStation Network e mantenha-se longe do coelho com expressão suspeita, à direita. Esse olhar não nos engana...



THE GARDENS COSTUME



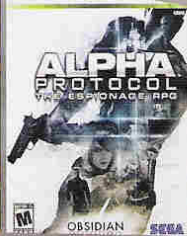
EASTER COSTUME



DISK GAMES

Desde 1992

Sua diversão começa aqui!



LANÇAMENTOS • PRE VENDAS • CONSOLES • ACESSÓRIOS

WWW.DISKGAMES.com.br

TELE
VENDAS

(19) 3741 - 4100



CRK@FELIX

Águias Austeras

Quando um cidadão florentino vê, de relance, uma figura ágil vigiando a sociedade do topo de enormes torres e igrejas, duvida de sua percepção e acredita ter visto uma grande águia. Belo como uma obra de arte renascentista, o traje clássico da ordem esconde os traços de humanidade do rosto dos assassinos e o capuz assemelha-se à cabeça de uma águia, sombria.

Adaga Silenciosa

As vítimas dos assassinos morrem sem ao menos perceber que algo aconteceu, tamanha a ferocidade e furtividade de seus ataques. A arma perfeita para um ataque discreto é a lâmina retrátil que os assassinos usam. No século 12, Altaïr cortou um de seus dedos para servir de passagem para a lâmina. Graças aos talentos de Leonardo da Vinci, Ezio não precisou fazer este sacrifício.

O Legado de Altaïr

Entre os assassinos, Altaïr é reverenciado como um dos maiores membros da ordem. Enquanto trilha os seus primeiros passos como assassino, Ezio, três séculos depois de Altaïr, se dá ao trabalho de encarar seis desafios monstruosos ao redor da Itália só para conseguir um tesouro fabuloso: a armadura e os trajes usados por Altaïr. A roupa exibida ao lado é estilosa, mas acredite: a de Altaïr é muito mais.

Pactos Eternos

Para um assassino, a honra e o caráter valem uma vida. Há outras pessoas que pensam da mesma forma – mesmo nas épocas mais corruptas – e formam alianças com os assassinos em nome da justiça. Ezio carrega consigo capas com os brasões das grandes famílias com quem forma aliança, como os Medici, nobres de Florença.

Assassinos

A Ordem dos Assassinos, os Hashshashin, existe desde 456 a.C., e trava uma luta secreta com os cavaleiros templários. Seu símbolo é uma chama e, entre as regras de seu código de ética, três se destacam: mantenha sua lâmina longe de inocentes, seja discreto e nunca comprometa a irmandade.

Influência Econômica

Pensar que um assassino cerca-se apenas de isolamento e morte é diminuir demais o mito. Ezio, por exemplo, foi importante para toda a cidade de Monteriggioni ao usar grande parte da fortuna, que adquiriu em sua jornada, para reerguer o comércio local. Graças a Ezio, grandes comércios de artes, estabelecimentos de ferreiros e até igrejas voltaram a prosperar.

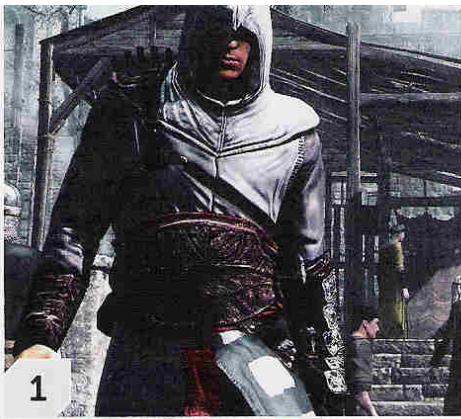
Assassin's Creed II

O confronto entre cavaleiros templários e a Ordem dos Assassinos, passado e futuro, agrega mais uma grande revelação e um temor grandioso

POR AMER HOUCHEIM E ANDRÉ FORTE

O primeiro *Assassin's Creed*, lançado em 2007, deixou muitas questões em aberto e exibiu um desfecho misterioso que serviu mais para confundir do que para esclarecer. Essa foi uma escolha proposital e o segundo episódio da série, mesmo passados três séculos após a aventura de Altaïr, na Itália renascentista, preenche muitas lacunas... e cria novos mistérios que serão desvendados no suposto fim da série, previsto para acontecer em *Assassin's Creed: Brotherhood*, que chegará ao PS3 no fim de 2010.

Em *Assassin's Creed II*, Desmond Miles novamente vive experiências de um de seus lendários antepassados por meio de experiências com memória genética. Sua busca pela verdade o fará presenciar uma nova e assustadora verdade, para a qual ninguém está preparado.



1



3

! PERIGO! SPOILER!
 Esta sessão dedica-se a resumir a trama de *Assassin's Creed II*, do início ao fim, para que você conheça as informações mais importantes da batalha entre templários e assassinos. Se você não quiser conhecer informações avançadas sobre esta história, fuja das próximas páginas.



2

Esta cadeira de aparência inocente é o Animus, máquina capaz de transportar a mente ao passado para viver e aprender com experiências já vividas por outros

LIVRE, AFINAL

Desmond Miles, rapaz que foi sequestrado pela organização dos Cavaleiros Templários (acontecimentos vistos em *Assassin's Creed*), continua prisioneiro na sede das Indústrias Abstergo. Ele foi forçado a usar Animus, uma máquina capaz de usar a memória genética de uma pessoa para viver experiências de seus antepassados. Assim Desmond conheceu Altaïr (1), seu ancestral e assassino do tempo das cruzadas cristãs (século 12).

Após ajudar os templários a localizar boa parte dos Fragmentos do Éden, artefato que a organização precisa para dominar o mundo, Desmond tornou-se desnecessário e sua vida foi dada como descartável.

Assassin's Creed II começa no momento em que Desmond é salvo por Lucy Stillman, uma cientista que acompanhou o processo de criação e uso do Animus muito de perto. A garota revela-se um membro da Ordem dos Assassinos, à qual Altaïr havia pertencido, e liberta Desmond. Lucy o leva a um esconderijo dos assassinos e o apresenta para dois outros membros do grupo: Shaun Hastings e Rebecca Crane. Desmond descobre que eles possuem sua própria versão do Animus, a versão 2.0 (2). "Melhor e muito mais rápida do que a original", afirma Rebecca.

O plano dos assassinos é colocar Desmond no Animus 2.0, fazê-lo viver as experiências de outro grande assassino antepassado e prepará-lo para a batalha inevitável contra os templários. Os assassinos não querem deixar que os seus inimigos moldem o mundo à sua imagem.

Desmond aceita combater aqueles que o sequestraram e se acomoda no Animus 2.0, aguardando que suas memórias genéticas sejam despertadas. Desta vez, ele viaja até Florença, Itália, durante a Renascença, onde vive Ezio Auditore de Firenze (3).

A NOBREZA E A TRAIÇÃO

Ezio é o filho do meio da influente família Auditore. Despreocupado e cheio de vida, o

rapaz não vê mal em passar seu tempo livre bebendo na companhia de mulheres ou em lutas com aqueles que buscavam acertar contas com ele por seus atos. Apesar de suas atitudes impensadas, Ezio é um bom rapaz, dedicado à família e leal aos amigos.

Certa tarde, após cumprir algumas tarefas familiares, Ezio encontra sua casa revirada, seus irmãos e pai desaparecidos e a mãe e irmã escondidas. Ele descobre que seu pai e irmãos haviam sido presos, acusados de traição, e parte para libertá-los.

Ezio consegue falar com seu pai, preso em uma cela no topo de uma torre (4), que o instrui a encontrar um baú escondido em seu escritório, pegar seu conteúdo e entregar uma carta a Uberto Albertti, o que limparia seu nome e de seus filhos. O jovem encontra um uniforme e armas de assassino, e os veste (5).

Ezio cumpre as ordens de seu pai e entrega a carta, que contém planos contra a família Auditore e a cidade de Florença. Albertti

promete a Ezio que sua família seria libertada diante de provas tão devastadoras. No entanto, ele faltou com a palavra e, no dia seguinte, diante de uma multidão, a família Auditore é enforcada (6).

Os tempos de alegria e libertinagem acabaram. Ezio, enfurecido, jura vingança. O traidor Albertti ordena que os guardas matem Ezio, mas o jovem consegue fugir e encontra abrigo em um bordel mantido por Paola, irmã da governanta de sua família (7). Paola não só escondeu Ezio, como também o treinou para que pudesse sobreviver nas ruas de Florença e ensinou técnicas de furtividade e camuflagem usadas por suas garotas em seu perigoso trabalho. O rapaz havia deixado para trás sua vida de prazeres fugazes e deu os seus primeiros passos em direção a um destino muito maior.

O RENASCENTISTA E O ASSASSINO

Paola enviou Ezio até Leonardo da Vinci, →



4



6



5



7



8

Apesar de assassinar, com sucesso, Uberto Albertti, Ezio libera sua fúria e se revela na frente da multidão, provando que ainda há o que aprender para ser um assassino



9

11



10

12

um amigo da família Auditore, para que este consertasse a lâmina que estava junto ao uniforme de assassino de seu pai. Ezio vai ao estúdio de Leonardo sem perceber que é seguido por um guarda. O oficial entra no estúdio e espanca Leonardo, exigindo saber o paradeiro de Ezio. Furtivamente, o jovem assassino ataca o guarda pelas costas e o elimina para salvar o artista.

O destino já havia cruzado os caminhos de Ezio e Leonardo e agora entrelaçava-os mais. O assassino e o rapaz que se tornaria o mais brilhante artista da Renascença se tornariam grandes amigos, sempre contando com a lealdade um do outro em tempos tão

perigosos e traiçoeiros. Com sua arma consertada, Ezio vai ao encontro de Uberto Albertti e o assassino em frente à Basílica de Santa Cruz. O vilão teve seu coração perfurado inúmeras vezes pela furiosa lâmina de Ezio e o rapaz brada seu nome aos céus (8), fazendo sua identidade ser conhecida para todos os presentes. O maior assassino que Florença veria foi batizado em sangue, afinal.

A ORDEM

Ezio planeja levar sua mãe, agora catatônica, e irmã para Espanha, onde ficariam seguras. No caminho de saída de Florença, a família é atacada por antigos inimigos de Ezio e é

salva por seu tio, Mario Auditore (9), também membro da Ordem dos Assassinos. Mario quer torná-lo membro oficial da organização. Ezio inicialmente recusa, pois prefere dedicar sua atenção à segurança da família que lhe restou. Após algum tempo de treino entre os assassinos, o rapaz decide seguir seu tio, sabendo que sua presença traria muito risco às mulheres de sua família.

Mario e seus mercenários tinham planos para eliminar Vieri De Pazzi, um nobre corrupto que atormentava as terras da região e, coincidentemente, um velho inimigo de Ezio. O jovem assassino elimina os guardas de Vieri para se infiltrar no forte e, para sua surpresa,

ALGUNS PERSONAGENS HISTÓRICOS MARCANTES DE ASSASSIN'S CREED 2



RODRIGO BORGIA

• **No jogo:** é o maior inimigo da família Auditore. Usou o nome de batismo Roderic L'añcol até receber a alcunha papal de Rodrigo Borgia. Foi o grande mestre da ordem dos templários durante a Renascença italiana. Ele foi eleito papa em 1492, quando começou a ser chamado de Alexandre VI.

• **Na vida real:** o papa Alexandre VI nasceu no mesmo dia e local retratados no jogo, porém suas ações não foram tão obscuras, o que não significa que ele foi um santo. Rumores apontam que Rodrigo Borgia usou a sua fortuna para comprar a maior parte dos votos dos cardeais no conclave da sucessão do papa Inocêncio VIII. Alexandre VI nomeou Cardeais muitos de seus parentes e o seu pontificado é um paradigma de corrupção papal, mais tarde foi usado como desculpa para a separação dos protestantes da Igreja clássica.



LEONARDO DA VINCI

• **No jogo:** surge no início do jogo como um talentoso pintor, amigo da mãe de Ezio Auditore. Leonardo e Ezio tornam-se amigos e o gênio ajuda o assassino a desvendar os códigos do Codex para criar novas armas e técnicas de assassinato. Leonardo também cede o seu incrível protótipo da "máquina de voar" para Ezio planar pelas cidades.

• **Na vida real:** Leonardo di ser Piero da Vinci é considerado um dos maiores pintores da humanidade e uma das mentes mais brilhantes da história. Precursor da aviação e da balística, além de autor de obras imortais, como Mona Lisa e A Última Ceia, deixou milhares de protótipos de suas obras em estudos desenhados, como modelos de anatomia humana (Homem Vitruviano) e a máquina voadora que deu origem ao veículo usado por Ezio no jogo.



FAMÍLIA DE' PAZZI

• **No jogo:** seus membros são aliados do papa Rodrigo Borgia e agem de forma aberta, praticando assassinatos em praça pública contra os inimigos do papa e dos interesses do clero e de sua família. Os Pazzi são liderados por Jacopo de' Pazzi, tio de Francesco e tio-avô de Vieri de' Pazzi, grande desafeto de Ezio. Eles criaram a conspiração para eliminar os membros das famílias Medici e Auditore para garantir os planos de dominação de Rodrigo Borgia e dos templários.

• **Na vida real:** a família Pazzi era composta por nobres toscanos que obtiveram sucesso como banqueiros em Florença no século 15. Ficaram conhecidos por tentar assassinar Lourenço de Medici em 26 de abril de 1478. Lorenzo, entretanto, conseguiu escapar. Curiosamente, um dos primeiros membros da família foi Pazzo, um dos soldados que invadiram Jerusalém na primeira Cruzada.



ouve escondido trechos de uma reunião entre Vieri e outros conspiradores (10).

Ezio ataca Vieri na primeira oportunidade e o subjuga, ferindo-o mortalmente. O rapaz exige que seu rival confesse os planos vilanescos que havia escutado, mas só recebe chacotas de Vieri até o seu último suspiro. Furioso, Ezio ofende o cadáver de seu inimigo até ser detido por seu tio, que ensina a primeira tradição da Ordem dos Assassinos: demonstrar respeito por aqueles que matar.

CONSPIRAÇÃO

Com o pouco que ouviu da reunião secreta, o assassino descobre que a família Pazzi esta

envolvida em uma conspiração contra os Medici, membros influentes da sociedade aristocrática de Florença. Ezio volta à sua cidade natal para frustrar os planos dos Pazzi e tem sucesso parcial. Ele consegue evitar o assassinato de Lorenzo de Medici, mas não consegue salvar seu irmão, Giuliano. Mesmo assim, ele consegue restaurar o bom nome de sua família, que é limpo perante a sociedade graças a Lorenzo de Medici.

Mesmo assim, a conspiração de Pazzi consegue dividir Florença em uma guerra civil e Ezio não tem alternativa, exceto seguir e matar os conspiradores até descobrir o chefe do grupo. Sua busca o leva à região rural de San Gimignano, onde ele assassina vários conspiradores e reúne informações que levam à localização de Jacopo Pazzi (11), aquele a quem tanto buscava pela morte de seu pai e que, secretamente, faz parte dos templários.

Jacopo é um homem astuto e consegue fugir antes que Ezio tenha a chance de julgá-lo. Ainda não seria desta vez que o facinoroso provaria da justiça, mas ao menos seus planos haviam falhado e Florença estava em paz.

APÓS UMA DÉCADA, O SEGREDO É REVELADO

Ezio passa anos viajando pela Europa. Em suas aventuras, conheceu inúmeros aliados, como Caterina Sforza e Bartolomeu d'Alviano, assim como eliminou muitos inimigos, como Dante Moro e Silvio Barbarigo. No entanto, embora tenha descoberto que seus inimigos eram os templários e que o responsável por sua desgraça se chamava Rodrigo Borgia (12), ele não sabia quais eram os seus planos e por que eles haviam custado a vida de sua família.

Tudo estava para mudar em seu aniversário de 27 anos, com a notícia de que uma embarcação dos templários estava para →

EXPERIMENTO 16

Enquanto esteve preso na Abstergo, Desmond foi classificado como Experimento 17 (Subject 17). Em suas viagens à existência de Ezio, Desmond tomou conhecimento da existência do Experimento 16, alguém que fora vítima dos templários antes dele.

A verdadeira identidade do Experimento 16 é um mistério. Sabe-se que é um homem raptado pela Abstergo Industries para testes no Animus e que ele é parente de Desmond, ou seja, descendente de assassinos.

O Experimento 16 foi mantido preso ao Animus por períodos extremamente longos e, por isso, sofreu o efeito colateral chamado Bleeding Effect, que causa uma fusão confusa entre memórias genéticas do indivíduo e as memórias recentes, o que causa alucinações, destrói a percepção da realidade e pode levar à loucura.

Após descobrir algo realmente aterrador e poderoso em suas viagens genéticas, o Experimento 16 usou o próprio sangue para desenhar mensagens cripticas nas paredes e no chão da Abstergo e hackeou o Animus, para que o próximo a usá-lo pudesse encontrar sua mensagem. Aquele que reuniu as 20 pistas deixadas no Animus na forma de glifo, acessaria um vídeo chamado "A Verdade", que mostra Adão e Eva em um cenário selvagem e futurista, tomando uma maçã de um ser imenso que, aparentemente, a usava para controlar os demais humanos.

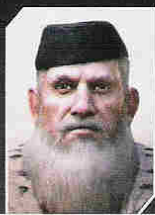
Em uma atitude desesperada, o Experimento 16 cometeu suicídio antes que Abstergo Industries o forçasse a reviver a vida de Ezio e o forçasse a chegar à época em que foi revelada uma informação fundamental para fazer uso dos Fragmentos do Éden. Para chegar a esse ponto é que os templários raptaram Desmond.



LORENZO DE' MEDICI

◆ **No jogo:** Lorenzo era um grande aliado de Giovanni Auditore e, assim como o pai de Ezio, foi perseguido pelos de' Pazzi. Ezio salva Lorenzo e torna-se seu fiel aliado, iniciando um audacioso plano para destruir os planos de Rodrigo Borgia e os de' Pazzi.

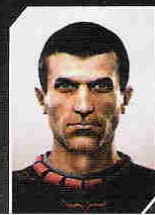
◆ **Na vida real:** Lorenzo, o Magnífico, era um homem de negócios respeitado, diplomata, político e líder nato em prol da educação, arte e poesia. Sua vida coincidiu com o ponto mais alto da Itália renascentista e sua morte marcou o fim da era dourada de Veneza, pois vários de seus seguidores e assistidos perderam o rumo após seu falecimento. Lorenzo se rebelou contra os interesses papais e sofreu perseguição da família de' Pazzi e do papa Sisto IV, conhecido pela criação da Capela Sistina. O papa deu total suporte à conspiração que culminou na morte de Giuliano, irmão de Lorenzo.



AGOSTINO BARBARIGO

◆ **No jogo:** sua primeira aparição ocorre no carnaval de Veneza, onde é visto comentando com um desconhecido sobre a incompetência de seu irmão, Marco, em governar a cidade. Mais tarde, o líder dos ladrões, Antonio, o apresenta para Ezio após este ser eleito o sucessor no governo de Veneza. Curiosamente, Ezio se desculpa por ter assassinado o irmão de Agostino, mas ele diz que a morte era inevitável, uma vez que seu irmão foi corrompido pelos Borgias.

◆ **Na vida real:** Agostino foi o 74º Doge de Veneza. Um Doge era o dirigente máximo de Veneza, quem ditava as regras da república. Durante o seu dogado, iniciaram-se os trabalhos que dotariam a Praça de São Marcos de alguns dos principais monumentos, como a Torre do Relógio de São Marcos.



NICOLÒ DEI MACHIAVELLI

◆ **No jogo:** diplomata, filósofo, político, músico e, sobretudo, um fiel servo da república Florentina. Maquiavel age secretamente como um membro da ordem dos assassinos, é líder dos mercenários de Florença e se juntou aos demais assassinos e a Ezio para atacar Rodrigo Borgia.

◆ **Na vida real:** Nicolau Maquiavel é conhecido por seus trabalhos filosóficos e pela fundação do pensamento e da ciência política moderna. Escreveu como o Estado e o governo realmente são e não como deveriam ser. Desde as primeiras críticas e estudos de suas afirmações, feitas postumamente por um cardeal inglês, as opiniões, muitas vezes contraditórias, criaram o adjetivo maquiavélico, a partir do seu nome, utilizado para significar esperteza e astúcia.

ELENCO DO FUTURO

Apesar de *Assassin's Creed II* passar 95% do tempo no século 14, são nos eventos do presente-futuro que reside a verdadeira crise que ameaça o mundo. Conheça os tópicos e personagens deste perigoso futuro.



◆ **Desmond Miles:** descendente de uma longa linhagem de guerreiros da Ordem dos Assassinos. Ele carrega a memória de seus ancestrais em seus genes e, por meio do Animus, revive a vida de Altair, um assassino do século 12, e agora revive Ezio Auditore, no século 15.



◆ **Lucy Stillman:** jovem cientista da Abstergo Industries, conduziu a interação à força de Desmond no Animus, quando este reviveu a vida de Altair. Ela, na verdade, é membro da Ordem dos Assassinos que infiltrou-se na Abstergo para salvar Desmond.



◆ **Warren Vidic:** funcionário de alto escalão da Abstergo e membro dos cavaleiros templários. Warren é o responsável pelas experiências no Animus e quer remover a memória genética de Desmond para descobrir onde seus ancestrais esconderam os Fragmentos do Éden.



◆ **Abstergo Industries:** empresa que, aparentemente, é responsável pelos mais significantes avanços científicos dos últimos mil anos. O grupo é a fachada moderna dos cavaleiros templários e tem motivos sombrios para querer reunir os Fragmentos do Éden.



◆ **Ordem dos Assassinos:** grupo que existe há séculos e permanece oculto na modernidade. Sua filosofia diz que "matando uma pessoa, poderão salvar milhares", o que leva os seus membros a eliminar políticos corruptos e pessoas influentes que trazem infelicidade e miséria à sociedade. Desde seu surgimento, a ordem trava uma guerra secreta contra os templários, disputa que estão perdendo e dependem de Desmond para conseguir virar o jogo.



◆ **Cavaleiros Templários:** grupo de cavaleiros formado pela igreja católica durante as Cruzadas. Sua missão era combater a expansão dos Sarracenos à terra sagrada de Jerusalém, e também visavam unificar os povos e trazer a paz ao mundo. Após descobrirem os artefatos chamados Fragmentos do Éden e toda a história por trás deles, os cavaleiros templários decidiram focar todas as suas forças na coleta destes itens e usar o poder deles para manipular a mente dos homens em uma nova ordem mundial. Este é o seu ideal de paz.



◆ **Animus:** máquina que induz o indivíduo a uma viagem mental ao passado de seus ancestrais por meio de memória genética. Por meio delas é possível viver a vida inteira de outra pessoa em questão de dias e absorver seus conhecimentos e habilidades físicas.



◆ **Fragmentos do Éden:** artefatos lendários da antiguidade espalhados por locais desconhecidos da Europa. Segundo diversas lendas, os pedaços deste artefato devem ser reunidos para criar uma ferramenta capaz de dominar a força de vontade de toda a humanidade.

chegar a Florença. De volta à sua terra, Ezio observa a chegada do navio e vê um templário carregar um Fragmento do Éden. O assassino elimina o guarda, toma as suas roupas e leva o artefato, disfarçado para ganhar acesso direto a Rodrigo Borgia, o homem que sonhava matar.

O assassino não vê dificuldades em sobrepujar Borgia, mas antes que pudesse desferir o golpe final, Rodrigo chama a guarda da cidade, que cerca Ezio e o deixa em grande desvantagem (13). O final parecia certo para o jovem assassino, quando Mario Auditore, Paola e diversos outros amigos que fez em sua jornada surgem para salvá-lo, o que deu a Rodrigo a chance de fugir.

Todos revelam-se como membros da Ordem dos Assassinos e, após a chegada de Nicolau Maquiavel, Ezio finalmente é iniciado e torna-se um membro oficial do grupo que caminha nas sombras da humanidade.

NO MUNDO ATUAL

Desmond ocasionalmente era retirado do mundo gerado pelo Animus 2.0. O objetivo era testar se ele estava absorvendo novas habilidades de combate e assassinato através das memórias genéticas absorvidas em sua experiência. Para alívio de Lucy e seus aliados, o plano estava dando certo e Desmond se tornou uma máquina de matar. Em poucas horas, ele havia dominado técnicas que só poderiam ser duplicadas após anos de intenso treinamento e, ainda assim, necessitariam de um dom nato para tal "arte".

Desmond volta ao Animus para descobrir mais sobre Ezio, a conspiração dos templários, a importância dos Fragmentos do Éden e completar seu treino para a batalha final.

O PROFETA

A lenda dos Fragmentos do Éden diz que um profeta seria revelado para fazer uso dos artefatos para abrir "O Cofre", um lugar secreto que esconde segredos sobre a origem da humanidade e uma fonte de poder quase infinito. Rodrigo Borgia acredita ser ele o profeta e usa sua influência para reunir os artefatos que faltavam. Neste período, ele conseguiu tornar-se o papa Alexandre VI, tornando-se, efetivamente, o homem mais poderoso de toda a Europa.

Ezio e os seus aliados varrem a Itália por vários meses em busca de informações, até que descobrem a localização do cofre lendário. Ironicamente, o local encontra-se em Roma, enterrado sob o Vaticano. Além disso, Ezio e os assassinos chegam à conclusão de que o cetro papal é um dos Fragmentos do Éden; e que, de posse dele, Rodrigo pode abrir as portas do cofre e acessar os seus segredos.

Após uma longa e árdua batalha, Ezio reencontra Rodrigo Borgia e o confronta. Seu inimigo consegue atordoá-lo e foge levando o cetro papal e a maçã, um dos fragmentos, que encontrava-se com Ezio.

O assassino persegue Rodrigo Borgia e o encontra diante do cofre (14). O papa tenta, em vão, abri-lo com os artefatos que carregava.



Ezio guarda as suas armas e desafia seu inimigo para uma luta com os punhos, a qual ele vence facilmente.

O responsável pela morte de sua família finalmente está em suas mãos e Ezio pode fazer o que quiser com ele. Após passar anos caçando este homem e presenciando coisas que as pessoas comuns sequer imaginavam que existiam, Ezio deu-se conta do quão fútil é o desejo de vingança e que mesmo a morte de seu inimigo não traria sua família de volta.

Ezio permite que Rodrigo fuja, sabendo que privá-lo dos segredos do cofre era punição suficiente. O assassino segura o cetro e a maçã, e algo inesperado acontece: as portas do cofre se abrem. Ezio é o Profeta que os templários e assassinos esperavam e ele seria o primeiro homem em séculos a ter acesso aos segredos do cofre. E nada no mundo seria capaz de prepará-lo para aquilo que veria.

AQUELES QUE VIERAM ANTES

Dentro do cofre, Ezio não encontrou artefatos de poder incalculável ou tesouros. Apenas uma sala vazia, habitada pela imagem holográfica de uma mulher: Minerva (15). Ela saúda Ezio e revela que guiou seus passos até ali. Minerva se diz parte de um povo conhecido como "Aqueles que vieram antes", uma espécie avançada, que existiu na Terra antes da raça humana. Minerva afirma que os humanos foram criados à imagem e semelhança de seu povo, para que fossem servos fiéis.

Os lendários Fragmentos do Éden eram, na antiguidade, artefatos criados para controlar os humanos e mantê-los dóceis. Todos os seres humanos nasciam com os cérebros preparados para serem controlados por estes itens, com exceção de alguns raros casos, que eram imunes a eles.

A antiga revela que os humanos se rebelaram contra a raça antiga e uma guerra começou.

A HISTÓRIA DE ALTAÏR

A trama do primeiro *Assassin's Creed* é tão incrível quanto a saga de Ezio. Você pode conhecer a aventura de Altaïr no Spoiler publicado na edição #129 da D&T. Visite a página 112 para saber como adquiri-la.



Uma misteriosa mulher surge na frente do assassino e revela que o seu papel nesta história é maior do que aquele que imaginou e, ao mesmo tempo, menor



13



14

Embora os antigos possuíssem tecnologia avançada, os humanos tinha uma vantagem numérica gigante, o que foi suficiente para vencerem o conflito.

A guerra, porém, teve um imprevisto trágico: distraiu tanto os antigos quanto os humanos do que ocorria ao seu redor e um cataclisma natural quase extinguiu ambas as espécies. Trabalhando juntos e com muito custo, os humanos conseguiram perseverar, à medida que os antigos pereceram com o tempo. Minerva e seu povo sabiam que um fenômeno semelhante poderia se repetir e varreria a raça humana novamente e, assim, manipulou os eventos da história para que Ezio abrisse o cofre. Com isso, ela pretendia transmitir esta mensagem a Desmond, que estaria vivenciando tudo pelo Animus.

Ao final da mensagem, Minerva dirige-se diretamente a Desmond e diz que fez tudo que estava em seu poder e agora cabe a ele e a seus aliados salvarem o mundo.

AMARGO DESPERTAR

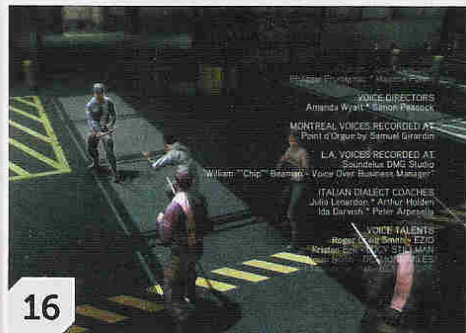
A memória acaba e Desmond é trazido de volta à realidade no exato momento que os soldados de Abstergo atacam o esconderijo (16). Lucy entrega uma lâmina a Desmond e os

dois vão de encontro aos soldados, para dar a Shaun e Rebecca o tempo que precisam para reunir todo o equipamento e fugirem.

Com as habilidades que recebeu de Ezio, Desmond é capaz de se livrar dos inimigos, até que avista Warren Vidic (17), o cientista que o sequestrou e obrigou a reviver as memórias genéticas de Altaïr no dia anterior (*Assassin's Creed*). Warren foge antes de Desmond ter a chance de confrontá-lo.

Shaun e Rebecca aparecem pouco depois, prontos para a fuga. O grupo conseguiu abrigo e esconderijo em uma cabana ao norte, onde, pelo menos por enquanto, estão a salvo dos templários. O grupo especula sobre as palavras finais de Minerva e sobre qual seria o desastre ao qual ela se referiu. Rebecca conduziu que mais pistas só poderão ser encontradas em outras memórias genéticas presentes em Desmond e o prepara para ser ligado ao Animus 2.0.

O duelo em prol da salvação da humanidade está cada dia mais próximo e pode ser revelado em *Assassin's Creed: Brotherhood*, no qual veremos Ezio em uma etapa mais avançada de sua vida, atuando como líder da Ordem dos Assassinos em um confronto contra os templários em Roma. *Brotherhood* está previsto para ser lançado até o final do ano. ■



16



17

LINHAGEM ASSASSINA

Em 2009, antes do lançamento de *Assassin's Creed II*, a Ubisoft produziu três curta-metragens chamados *Assassin's Creed: Lineage*. Os três vídeos, somados, tinham 35 minutos de duração e mostravam eventos acontecidos antes do início de *Assassin's Creed II*. Os curtas foram exibidos originalmente pelo YouTube e você pode assistir, totalmente legendados em português, no GameBlog (www.gameblog.com.br), no canal de vídeos. *Lineage* (Linhagem, em português) tem como protagonista Giovanni Auditore, pai de Ezio, na época em que este ainda atuava como assassino.

◆ **Episódio 1 - Florença:** Giovanni, pai de Ezio e atual assassino de sua geração, descobre uma conspiração, liderada por Rodrigo Bórgia, para assassinar o Duque de Milão e desequilibrar o poder político em Florença. Giovanni tenta impedir, mas fracassa. A morte do Duque priva Lourenço de Médici de um poderoso aliado.



◆ **Episódio 2 - Veneza:** Giovanni viaja para Veneza, em busca de pistas que levem ao assassino do Duque de Milão. Ele encontra um mensageiro com uma carta endereçada para "o mestre", mas não consegue extrair nenhuma informação dela. De volta a Florença, ele deixa a carta com Lourenço de Médici e Uberto Alberti, na esperança de traduzi-la. Eles não têm sucesso em decifrar o código e Giovanni decide seguir para Roma e entregá-la pessoalmente a seu destinatário.



◆ **Episódio 3 - Roma:** Giovanni entrega a carta, que passa por várias mãos até chegar a Rodrigo Bórgia, que a leva ao papa Sisto IV. Borgia manipula o papa e consegue apoio militar para atacar Florença e derrubar Lourenço de Médici. Giovanni vence os guarda-costas de Borgia, mas sua lâmina é destruída e Borgia aproveita esta breve distração para feri-lo traiçoeiramente, com uma adaga fincada em seu peito. Borgia foge.

Giovanni volta a Florença, onde seus ferimentos são tratados por sua esposa. Ele sabe que se tornou um alvo de Rodrigo Borgia e dos conspiradores que pretendem derrubar Florença. Giovanni sabe que dias sombrios se aproximam para sua cidade, mas ele e sua família irão perseverar, pois em suas próprias palavras:

"Somos Auditore de Firenze, e nós somos os Assassinos!"



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

O verdadeiro clima da Copa do Mundo somado a novidades que fizeram a diferença no melhor simulador de futebol da atualidade **POR ANDRÉ FORTE**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EA Canada
- **Distribuidora:** EA Sports
- **Gênero:** esporte
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 1GB

Em 2010 FIFA World Cup South Africa, a EA superou o ótimo trabalho feito em FIFA 10. A caracterização dos estádios oficiais contagia com uma atmosfera festiva à altura do torneio mais importante do planeta e um nível de personalização que só o licenciador oficial pode oferecer: uso do mascote Zakumi, placares oficiais, decoração das arenas e torcidas e todos os níveis de detalhes necessários para fazer o jogador sentir-se dentro da Copa do Mundo.

FIFA World Cup consegue oferecer outras novidades, como uma mecânica de jogo ainda melhor, física mais realista e uma infinidade de seleções nacionais de futebol para jogar.

BATALHA ENTRE NAÇÕES

Esta nova versão de FIFA trata sobre a Copa do Mundo e nada mais. Apesar de o torneio envolver 32 seleções classificadas, o jogo vai além e disponibiliza 199 equipes, partindo de grandes campeões como Itália, Alemanha e, claro, Brasil, até países pouco tradicionais, como Taiti e Nova Caledônia.

O mais interessante é que, ao contrário dos anos anteriores, a EA teve o trabalho de conseguir a licença de todas as confederações, portanto, por mais que a

patrocinadora de material esportivo não tenha colaborado com o jogo, ao menos as camisas dessas seleções contam com seus escudos principais. Até seleções que não estão na Copa vestem seus uniformes oficiais, é o caso da China, Escócia e Irlanda.

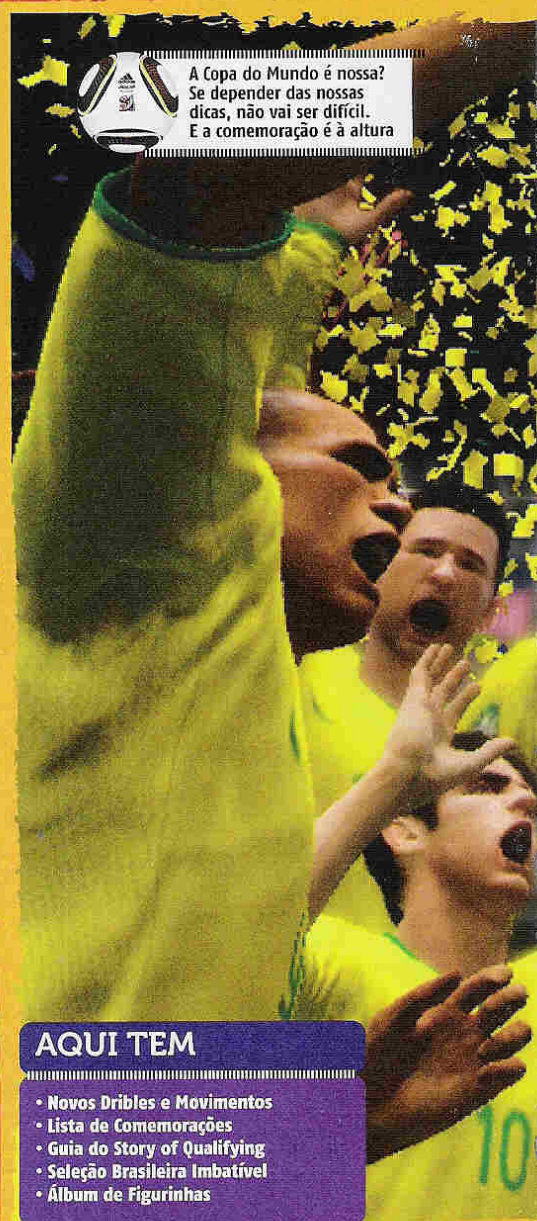
Mesmo baseado em um evento fechado, há diversos modos de jogo que oferecem muitas opções para aproveitar o jogo até o final da Copa do Mundo ou até depois dela.

O Story of Qualifying funciona como o modo "Scenarios" do inesquecível clássico *International SuperStar Soccer* (Super NES) e os "Challenges" de *Pro Evolution Soccer*. Isso significa encarar desafios baseados nos jogos mais importantes das etapas classificatórias para a Copa, como, por exemplo, repetir a goleada brasileira sobre os argentinos pelo placar de 3 x 0. Este modo ainda oferece, como bônus, jogos clássicos da Copa de 2006 e será atualizado durante a Copa com os jogos que acontecerão na formação das chaves.

Para quem busca um nível de competição intenso e global como a Copa, há o criativo *Battle of the Nations*. O desafio é enfrentar jogadores de todos os lugares do mundo. Os resultados são registrados em um quadro que mede o desempenho dos países participantes e apontará, em julho, qual nação acumulou mais vitórias. É a sua chance de vestir a camisa e representar a seleção canarinho do seu modo favorito: jogando videogame.

A EMOÇÃO DE DISPUTAR UMA COPA DO MUNDO

World Cup é uma atualização levemente melhorada de FIFA 10. O visual é o mesmo, com efeitos de luz e sombra ainda mais impressionantes, porém ainda há alguns



A Copa do Mundo é nossa? Se depender das nossas dicas, não vai ser difícil. E a comemoração é à altura

AQUI TEM

- Novos Dribles e Movimentos
- Lista de Comemorações
- Guia do Story of Qualifying
- Seleção Brasileira Imbatível
- Álbum de Figurinhas

jogadores com o rosto imóvel, plastificado (o técnico Dunga é uma das vítimas).

As animações dos atletas, por outro lado, melhoraram consideravelmente, com destaque para as performances dos goleiros, que ficaram bem mais espertos e ativos no jogo, com direito a movimentos impressionantes e eficientes.

A mecânica geral não foi alvo de grandes ajustes, mas há um que chama a atenção: a física sofre variações de acordo com a altitude da região em que o estádio se localiza. Jogos em países mais altos, como a Bolívia, sofrem grande impacto atmosférico e os jogadores cansam mais rapidamente devido ao oxigênio rarefeito. Ainda nas regiões altas, a bola corre mais rápido nos gramados. Este é um artifício que tem mais a ver com a Libertadores da América, mas



EXCELENCIAS



VUVUZELAS

As cornetas africanas animam os estádios e dão o clima de Copa. E você pode diminuir o barulho delas se o seu vizinho for chatão.



PARADINHA

A FIFA proibiu, mas nessa Copa virtual ainda é possível enlouquecer os goleiros nos pênaltis.



cai bem aqui, já que é possível jogar em vários estádios fora da África.

Os dribles, belos e malandros, saem com facilidade, apoiados pelo maravilhoso sistema de comandos em 360°, iniciado em *FIFA 10*. Além da extensa lista de dribles já conhecida, há algumas adições importantes, como o chapéu de letra, obra de arte que esperamos ver Robinho usar na Copa.

Quanto às penalidades máximas, a versão da Copa evoluiu as possibilidades (finalmente) com uma nova barra de chute específica, que permite ao jogador executar diversas possibilidades de chute, inclusive as polêmicas paradinhas (proibidas na Copa e, novamente, no futebol brasileiro). Apesar de levemente mais complexos, os pênaltis oferecem mais controle sobre a trajetória da bola – felizmente, para balancear, os goleiros também são mais competentes.

O FUTEBOL ESTÁ NOS DETALHES

Para o fim, a cereja do bolo: os detalhes. A cada partida disputada você descobre uma graça, uma perfumaria ou qualquer bobeirinha que não afeta na estrutura geral, mas ajuda na caracterização do torneio. Sejam os técnicos que gesticulam para armar as suas equipes, uniformes das seleções com diferenças entre os modelos usados nas classificatórias e na Copa, goleiros que vibram após uma defesa difícil ou ajustam sua zaga aos berros... ou até a atenção em situar elementos típicos dentro de cada torcida, como as perucas "black power" verdes e amarelas que brilham na arquibancada brasileira. É nos pequenos detalhes que os grandes jogos conseguem se diferenciar, e *FIFA World Cup South Africa* merece a taça pela dedicação e talento.

E vai, Brasil! Força, seleção! →

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
ESPORTE	Dificuldade	★★★★★
	Imersão	★★★★★
	Simulação	★★★★★
	Modo de edição	★★★★☆
NOTA	Licenças oficiais	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★★

9,0



Para simular o futebol brasileiro é preciso dominar os movimentos mais lindos do esporte. Veja a lista abaixo

NOVOS MOVIMENTOS E DRIBLES

Assim como em toda versão nova de FIFA, World Cup oferece alguns novos movimentos de drible e toque de bola. Alguns só podem ser executados por certos atletas, pois exigem que o jogador tenha determinados tipos de habilidades, classificados por estrelas de 1 até 5. Confira quais são os novos dribles e como fazê-los.

CHAPEUZINHO DE LETRA

Nível de habilidade requerida: ★★★★★
O chapeuzinho de letra consiste em levantar a bola com o calcanhar de modo que ela passe por cima da cabeça do oponente. Para fazer, segure **L2** e aperte **←** e **→** no analógico direito.



RECEBER A BOLA COM ESTILO E BATER DE PRIMEIRA

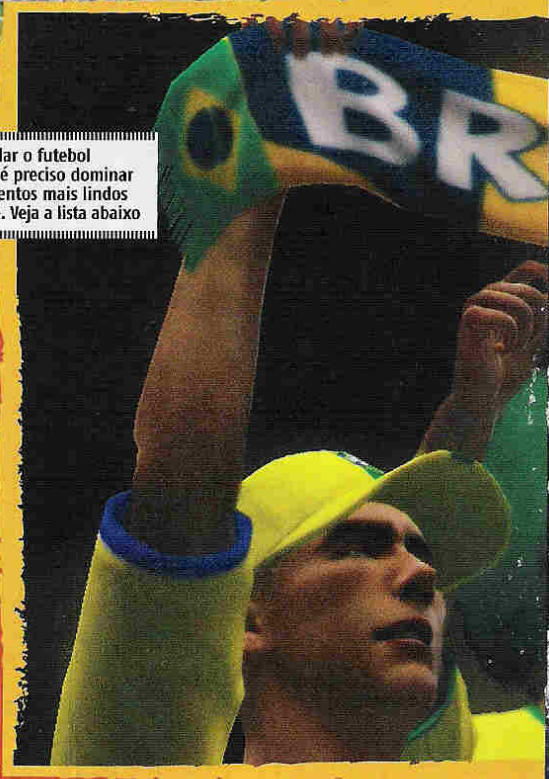
Nível de habilidade requerida: ★
Receber a bola com estilo não é importante apenas para fazer bonito com a torcida, mas também para evitar que caneladas tirem a bola de você. O jogador recebe a bola com a parte superior do pé e a toca para o outro pé, evitando que o jogador

próximo dê o bote. Além disso, caso seu jogador esteja próximo ao gol, você pode emendar um chute de primeira após o primeiro domínio da bola. Para fazer, segure os botões **L2** e **L3** e então aperte para o lado que deseja dominar a bola, esquerdo ou direito. Para chutar contra o gol, basta apertar **■** após o jogador mandar a bola para o outro pé.



PARALISAR O DRIBLE COM O CALCANHAR

Nível de habilidade requerida: ★★★★★
Sabe aquela arrancada de frente para o gol, na qual você sabe que não vai dar em nada porque o inimigo está esperando com três zagueiros truculentos? Você pode paralisá-la e mudar o rumo da bola com esse belo movimento de calcanhar. Enquanto o seu jogador corre ou passeia com a bola, segure **L2** + **■** e, em seguida, aperte o botão de



passar e a direção em diagonal, que você quer que o atleta fuja.

PARALISAR O DRIBLE E SAIR PELO LADO

Nível de habilidade requerida: ★★★★★
Esse movimento é muito parecido com o de paralisação de drible, porém, neste é possível escolher a direção lateral em que o drible vai ser finalizado. Para fazer, segure **L2** + **■**, corra para o lado esquerdo ou direito, e aperte **×**.





NOVOS CONTROLES

Os controles de *FIFA World Cup* foram ajustados para agradar a gregos e troianos, brasileiros e argentinos. Os jogadores veteranos de *FIFA* podem controlar seus atletas com os comandos tradicionais, em que **■** serve para cruzar e **●** é o comando para chutar a gol. Já os fãs de *Pro Evolution Soccer* têm à sua disposição a opção *New Alternate*, com esses botões invertidos para ficarem iguais aos da série de sucesso da Konami.

A EA também aproveitou seu novo jogo para inaugurar e testar a opção de controles para iniciantes chamado *Two Button*. Graças a ela, o jogador pode competir usando apenas dois botões: um de passe e outro para chute, mas pode optar em utilizar ou não o botão de corrida. Caso não aperte o botão para correr, o jogador vai se mover de forma automática, dependendo do espaço encontrado em campo. Se houver bastante espaço, o atleta vai entender que é preciso correr; já em situações de aglomerados de jogadores, a Inteligência Artificial vai preferir manter o jogador mais lento e com maior controle do passe de bola.



As arenas são impressionantes! Profundidade, volume de torcida, fidelidade aos estádios reais. É um espetáculo, literalmente

de condução e toque a bola levemente com a sola do pé de apoio. Para fazê-lo, segure os botões **L2**, **■** e **X**.

COMEMORAÇÕES

Em *FIFA World Cup*, os jogadores tem diversas comemorações diferentes. Além dos comandos básicos de comemoração, que usam os botões **■**, **X**, **●** e **▲**, há os comandos especiais de comemorações. Confira quais são e faça bonito na África do Sul!

PARALISAR O DRIBLE E VOLTAR O LANCE

Nível de habilidade requerida: ★★★★★

Essa paralisação serve para o jogador sair do marcador à sua frente e recomeçar a jogada, ou até clarear a visão para um possível cruzamento. Segure os botões **L2** + **■**, aperte **X** e **←**.



TOQUE FALSO DE CALCANHAR

Nível de habilidade requerida: ★★★★★

Esse belo movimento simula um toque de

calcanhar, porém engana o oponente, pois a bola acaba voltando para frente. Segure **L2** + **■** e aperte somente **X**, sem tocar no direcional.

TOQUE LEVE COM A SOLA DO PÉ

Nível de habilidade requerida: ★

(jogadores com 5 estrelas podem fazê-lo enquanto correm) Esse movimento faz com que o jogador paralise a bola em movimento com o pé



1. Abra os braços e ouça a torcida: segure **L3** + **↑** no analógico direito.
2. Dançar apontando os dedos e balançando a cabeça: segure **L3** + **←** no analógico direito.
3. Tacada de golf: segure **L3**, aperte **→** e deslize e segure para **←**.
4. Duplo twist carpado: segure **L3**, aperte **←**, então deslize e segure **→**.

DETONADO



5. Golpe de capoeira: segure **L5** + **↓**.
6. Ouvir a torcida: aperte **▲** após o gol.
7. Apontar para o número da camiseta: segure **R2** e aperte **▲** após fazer o gol.
8. Chacoalhar os pulsos: aperte ***** após marcar o gol.



9. Chupar o dedo: aperte **■** após o gol.
10. Arco espanhol: para simular o arco, segure **R2** e aperte ***** simultaneamente.
11. Violinista: segure **R2** e **●** simultaneamente após fazer o gol.
12. Cambalhota com dedos apontados para a torcida: segure **R2** e aperte **→** no analógico direito.



13. Mergulhar e cair no chão: segure **R2** e aperte **←** no direcional analógico direito.
14. Moonwalk: segure **R2** e aperte **↑** no analógico direito.

OUTRAS COMEMORAÇÕES

Essas comemorações existiam em *FIFA 10*. Seleccionamos algumas das mais legais, juntamente com os seus comandos. Para conhecer as comemorações, vá em "My 2010 FIFA World Cup", "Gameplay Help" e "Celebrations".



FIFA dá um baile também na reconstrução do rosto e expressões de atletas. No caso de Dunga, isso é um azar...

LIDERE A SELEÇÃO DO SEU PAÍS

O *Captain Your Country* pode ser considerado como uma versão simplificada do *Be a Pro de FIFA 10*. A diferença aqui é que o jogador não precisa se preocupar em ser um atleta consagrado em seu clube, pois já começa na seleção do seu país.

O foco desse modo é criar um atleta usando o modo de edição de jogadores ou escolher um dos jogadores reais da sua seleção preferida. No comando desse único jogador, seu objetivo é, óbvio, levar seu time à classificação para a Copa do Mundo na África.

Durante a partida, o atleta recebe algumas instruções por meio de uma seta, que serve para indicar qual é o melhor posicionamento em campo, além de uma nota geral, considerando a sua atuação no jogo. Quanto mais passes errados ou chutes longe do gol, pior será a sua nota. Caso marque um gol ou dê uma bela assistência, sua média vai aumentar consideravelmente.

1. Estrela: gire o direcional analógico direito em sentido horário.
2. Aviãozinho: aperte o botão analógico direito (**R3**).
3. Mandar beijos: aperte **↓** e, em seguida, aperte e segure **↑**.
4. Girar os dois braços: aperte **↑** e, em seguida, aperte e segure **↓**.

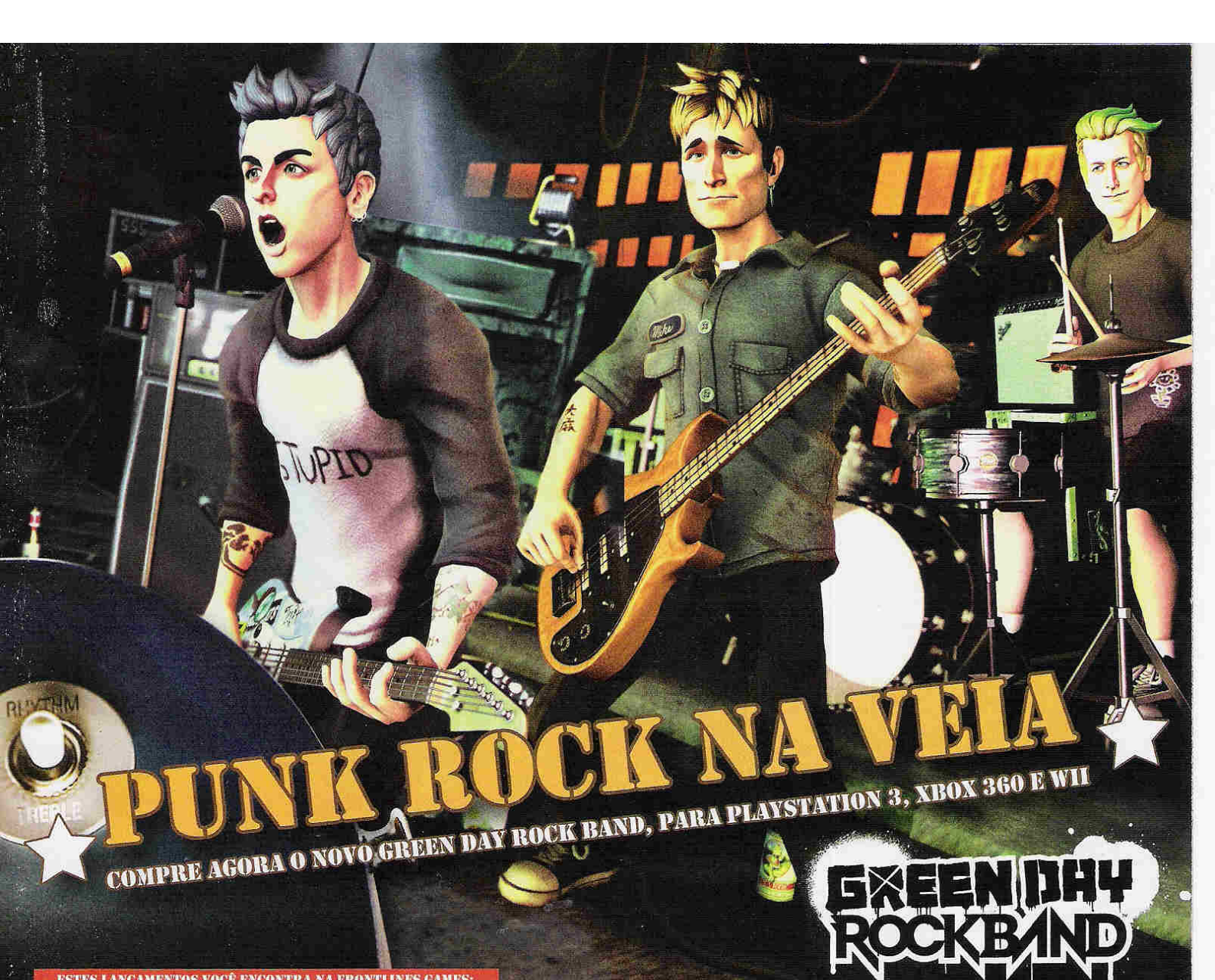


5. Pedir silêncio: segure **→** no analógico direito do controle.
6. Apontar para o céu: aperte e segure **↑** no analógico direito.
7. Chamar a câmera: aperte **←** e **→** no direcional analógico direito.
8. Imitar robô: segure **L5** e aperte o botão analógico **→** simultaneamente.



9. Soco do Pelé: segure **L5** e deslize o direcional analógico direito para **↓**, **→**, **↑**.





ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:



Wii PS3
 XBOX 360 PSP
 NINTENDO DS PlayStation 2

FRONT LINES
 video games

**GAMES
 CONSOLES
 ACESSÓRIOS**

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

STORY OF QUALIFYING

Uma das opções mais interessantes de 2010 FIFA World Cup é o modo *Story of Qualifying*, que permite ao jogador modificar a história de algumas das partidas mais importantes e polêmicas das eliminatórias. Aqui, você terá jogos memoráveis, como a derrota da Argentina por 5x1 para a Bolívia, a polêmica vitória francesa sobre a Irlanda, com direito a gol de mão de Henry, e até a classificação brasileira dentro de um lotado estádio argentino. Confira as dicas mais importantes para os desafios mais cascosos do jogo e faça história.

EUROPA

PORTUGAL 2 x 1 DINAMARCA

10.09.2008

Portugal 2 - 1 Denmark

87:00

Portugal have just scored from a Deco penalty in the 86th minute. Can Denmark do the unthinkable and comeback to win the match?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Win By 2	100	
Concede No More Goals	100	

→ Portugal acabou de marcar o seu segundo gol e a Dinamarca precisa fazer o que parece impossível: virar o jogo faltando três minutos para o término.

● Dicas para vencer: o time da Dinamarca está praticamente morto na partida e o seu time não fez nenhuma substituição. Coloque os jogadores Norregaard e Vingaard no meio de campo para dar mais gás e opte por um esquema tático completamente ofensivo. Não há muito o que fazer, mas evite perder tempo com chuveirinhos e toque a bola no chão.

ROMÊNIA 2 x 0 FRANÇA

11.10.2008

Romania 2 - 0 France

27:00

France have given up 2 quick goals early in the match in Romania. Can France show the quality that made them 2006 finalists and dig themselves out of this hole?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Avoid Defeat	200	
Win	100	
Concede No More Goals	100	

→ Os romenos estão dando um baile nos franceses, que têm um escanteio a seu favor. O cronômetro marca 27 minutos do primeiro tempo e ainda há tempo para virar, mas os romenos possuem uma sólida defesa.

● Dicas para vencer: antes mesmo de bater o escanteio, saque Malouda do time e coloque o craque Benzema. Aproveite

© 1974 FIFA TM

THE STORY OF QUALIFYING

RELIVE THE GAME AND MAKE THE HISTORY

PRESENTED BY Coca-Cola zero

“ Relive the highs and lows of the qualifying campaign ”

para modificar a formação tática para um 4-4-2 ou outra opção mais ofensiva e que deixe o atacante em linha com Henry. Ataque com pressão total.

FRANÇA 2 x 1 IRLANDA

18.11.2009

France 1 - 1 Ireland

103:00

An infamous match, the referee has missed an infringement for France's goal and they are ahead 2-1 on aggregate. Can the Irish get over their sudden bad luck and score to put them through to South Africa?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Score 2 Goals	100	
Concede No More Goals	100	



→ Este foi o jogo mais polêmico da última eliminatória. Os franceses carimbaram o passaporte para a Copa do Mundo ao vencer os irlandeses com um gol de mão de Henry, descarado, nos acréscimos do segundo tempo. Seu desafio é reverter esse resultado a favor dos irlandeses e fazer justiça.

● Dicas para vencer: coloque o atacante McGeady no lugar de Doyle. Ele está com mais fôlego e é tecnicamente melhor. Evite firulas, dribles desnecessários e ataque com seriedade e toque de bola.

ÁFRICA

NIGÉRIA 2 x 1 TUNÍSIA

06.09.2009

Nigeria 2 - 1 Tunisia

89:00

Nigeria have just scored with 10 minutes to go. Can Tunisia battle back and prevent Nigeria from overtaking them and topping the group?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Avoid Defeat	200	
Concede No More Goals	100	
Win	100	



→ Faltando apenas 10 minutos para o fim da partida, a Tunísia precisa virar o placar. O time inteiro da Tunísia é muito ruim e os atletas estão muito cansados.

● Dicas para vencer: virar o jogo com um time como a Tunísia é tarefa indigesta, ainda mais se um dos seus atacantes for o fraco Dhaouadi, com apenas 41 pontos na média geral. Não pense duas vezes e saque o cara para dar lugar ao atacante Zitouni, que além de possuir uma média melhor (69 pontos), é MUTO melhor até que os jogadores titulares e está com fôlego de leão.

RY OF YING

IMPOSSIBLE, POSSIBLE



FIFA, cada vez mais, consegue aumentar a sensação de simulação do esporte e torna os clássicos ainda mais difíceis



COREIA DO SUL 0 x 0 COREIA DO NORTE

01.04.2009

0 - 0
87:00

With just 3 minutes left in the match, South Korea have a dangerous free kick. Can they break the deadlock in front of their fans in this intense derby game against the North?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Score 3 Goals	100	
Concede No More Goals	100	

→ No embate entre as duas Coreias, a seleção do Sul tem uma cobrança de falta muito importante a seu favor faltando menos de três minutos para acabar o jogo. Se já não bastasse, eles ainda precisam vencer por mais de dois gols de diferença.

● Dicas para vencer: A cobrança de falta é a grande chance de fazer 1 x 0. Caso dê errado, você pode reiniciar o desafio até conseguir, pois o desperdício fará falta no final. Apesar de Park Ji Sung ser um ótimo batedor, nem pense em chutar direto para o gol, pois Chon Wo Hee estará sozinho à sua frente, em poucos segundos. Espere até que ele se movimente e saia da marcação, toque para ele e, em seguida, chute para o gol. Você ainda terá dois minutos para fazer mais um gol, mas como os norte-coreanos se lançarão ao ataque, seus contra-ataques sairão com facilidade.

EGITO 0 x 0 ALGÉRIA

18.11.2009

0 - 0
0:00

A match that will go down in history, rivals Egypt and Algeria are playing a unique play-off for a place in South Africa, after finishing with identical records in their group. Can the Egyptians keep the momentum from their 2-0 win a few days earlier?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Win By 2	100	
Get No Red Cards	100	

→ Este é um dos poucos jogos que começa desde o apito inicial. A Algéria possui a vantagem de poder perder de até 1 x 0. Seu objetivo então é ganhar com, no mínimo, uma vantagem de dois gols e não levar nenhum.

● Dicas para vencer: como você tem um jogo todo para vencer, não pense em se meter totalmente ao ataque, pois os algerianos são rápidos no contra-ataque. Caso queira dar mais qualidade ao meio de campo, opte por colocar Emad Moteab no lugar de Homos. Outra opção é adiantar Moteab para jogar ao lado do meia Ahmed Hassan, lembrando que Hassan deve ser soberano pelo centro, pois ele é o garçom da equipe.

ÁSIA

CHINA 1 x 2 IRAQUE

14.06.2008

1 - 2
65:00

China PR
Iraq are 2-1 up after being behind to China. China will be eliminated from the 2010 FIFA World Cup™ if they do not win. Can they manage a comeback?

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Get No Yellow Cards	100	
Concede No More Goals	100	

→ O time iraquiano está vencendo os chineses por 2 x 1 e faltam menos de 30 minutos para terminar a partida. Caso persista esse resultado, os chineses estarão de fora da Copa.

● Dicas para vencer: o jogador Liu Jian está praticamente desmaiado de tão cansado e, por conta disso, boa parte das jogadas pela ala esquerda acabam perdidas. Troque-o por Hao Junmin, pois apesar de ele ser um meia direita, é melhor ter um jogador improvisado do que um cone em campo. Toque bem a bola e tenha calma, já que o time iraquiano é muito ruim de bola e pouco resistente.

OCEANIA

VANUATU 1 x 0 NOVA ZELÂNDIA

17.11.2007

1 - 0
45:00

Vanuatu
Down 1-0, can New Zealand avoid an embarrassing defeat at the hands of Vanuatu, in a region they should be dominating.

Objectives: Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win	200	
Win By 3	100	
Concede No More Goals	100	

→ Em um jogo que teria tudo para ser fácil para os neozelandeses, a fraca seleção de Vanuatu resolveu surpreender e consegue carimbar o placar de 1 x 0 nos visitantes. Sua missão é acabar com a →

zebra e virar o jogo para a Nova Zelândia.

● **Dicas para vencer:** apesar de parecer bem fraca (e realmente é), a defesa de Vanuatu marca bem os jogadores individualmente. Para se dar bem, coloque o time em esquema ofensivo automático, apertando → duas vezes no direcional digital. Não coloque em "Super offensive", pois dessa forma os seus jogadores correrão feito vacas loucas e ficará mais difícil até iniciar uma jogada pelo meio de campo. Além disso, Vanuatu terá liberdade para se arriscar ao ataque.

CONCACAF

ESTADOS UNIDOS 1 x 0 MÉXICO

11.02.2009

United States 1 - 0 Mexico

66:00

Mexico have had a man sent off with the USA already 1-0 up. Can the USA finish off their biggest rivals?

Objectives:	Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win		200	
Win By 3		100	
Concede No More Goals		100	

→ Os Estados Unidos vencem o México em uma partida muito difícil para os mexicanos, que ainda perderam Rafa Márquez, expulso após uma falta dura. Sua missão é segurar o ímpeto mexicano nos vinte minutos finais de jogo.

● **Dicas para vencer:** como o jogo está 1 x 0 para os EUA, não vá com muita sede ao ataque. Lembre-se que o adversário ainda possui grandes jogadores, como o goleador Blanco. O time norte-americano está bem inteiro fisicamente e uma boa opção para os contra-ataques e bolas paradas é o atacante Altidore, que pode substituir B.Ching na pequena área.

AMÉRICA DO SUL

BOLÍVIA 5 x 1 ARGENTINA

01.04.2009

Bolivia 5 - 1 Argentina

57:00

High up in La Paz, Bolivia have stunned Argentina with their 5th goal of the match. Can Argentina mount a comeback of epic proportions or at least make this match respectable with only 10 men on the pitch?

Objectives:	Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Avoid Defeat		200	
Concede No More Goals		100	
Win		100	

→ Em um dos momentos mais deliciosos das eliminatórias sul-americanas, os nossos amados hermanos perderam para os bolivianos por 5 x 1 em La Paz, na Bolívia. Além da altitude, os argentinos precisam superar o medo de ficar de fora da Copa do Mundo, mas devem acertar seus dez jogadores em campo (sim, a Argentina ainda está com um a menos).

● **Dicas para vencer:** pode parecer incrível, mas essa pode ser a única vez no

ano que você torcerá para a Argentina fazer cinco gols. O time argentino precisa arrumar a casa antes de sair jogando. A primeira providência é tirar Gago e colocar Verón. Além disso, desloque Di Maria (o jogador expulso) para uma opção defensiva, preferencialmente no lugar do zagueiro Demichelis e coloque o habilidoso Agüero em seu lugar. Dessa forma, sua Argentina ficará revigorada para atacar a Bolívia e até esquecerá que, na altitude, a bola corre mais rápido.

ARGENTINA 0 x 0 BRASIL

05.09.2009

Argentina 0 - 0 Brazil

21:00

A win for Brazil away against their bitter rivals will send them through to South Africa. Argentina have moved the match to Rosario, but will the tight ground work in their favour against the section leaders?

Objectives:	Make the Impossible, Possible	Points	Completed
Win		200	
Concede No More Goals		100	
Score 3 Goals		100	

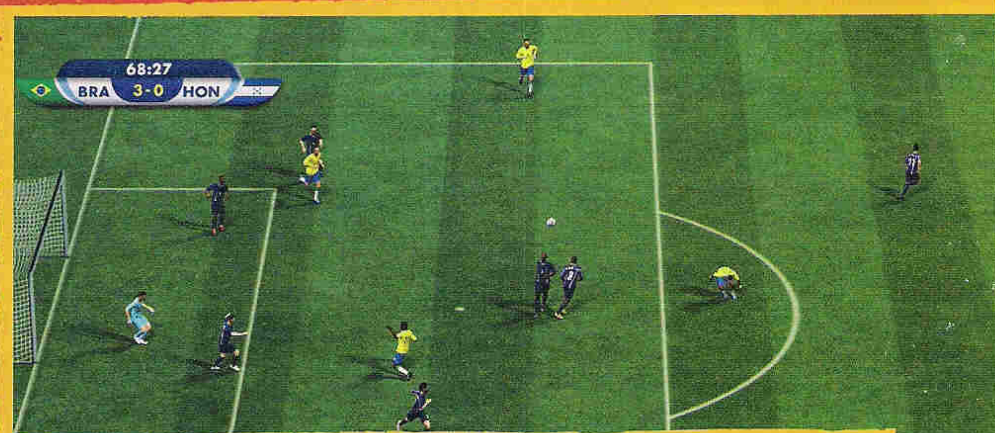
→ O jogo contra nossos maiores rivais valeu a classificação brasileira em plena Argentina. O jogo se inicia aos 21 minutos do primeiro tempo, com o placar em 0 x 0. Assim como no jogo real, o objetivo brasileiro é golear os argentinos por 3 x 0 e instalar definitivamente a crise na coletiva de imprensa do técnico Maradona.

● **Dicas para vencer:** a seleção Argentina é boa, mas no conjunto não é páreo para o nosso time canarinho. Tanto que você não precisará mudar nenhum jogador de lugar. A única coisa a se fazer é selecionar um esquema tático mais ofensivo; aperte → no direcional digital direito. →

COPA DE BOLSO



O PSP também ganhou uma versão de *FIFA World Cup* e, surpreendentemente, o resultado é primoroso. A engine é a mesmo de *FIFA 2010*, mas a mecânica foi levemente alterada para se aproximar da versão lançada para PS3. Assim, o toque de bola é mais cadenciado e o controle dos atletas com o analógico é perfeito. Além disso, todas as modalidades presentes no PS3 estão aqui, como o modo de Copa do Mundo, o *Captain Your Country*, em que se controla apenas um atleta em campo, e até o *Story of Qualifying*, com todos os desafios vistos no PlayStation 3.



COPA DO MUNDO ONLINE

Os modos online presentes em *FIFA World Cup* são muito empolgantes. O principal é o "Online FIFA World Cup", que coloca todos os jogadores para disputar partidas entre diversos outros atletas

virtuais do mundo todo. Com um ranking online, é possível ver quem é o melhor peladeiro virtual.

Há também os tradicionais amistosos via PSN. Além disso, a EA divulgou que o jogo

oferecerá atualizações online para adequar os times de acordo com as últimas convocações das seleções reais, mas até o momento do fechamento, nenhum time havia sido atualizado.

 PlayStation.

ModNation RACERS

**Corra.
Crie.
Compartilhe.**



R\$ 199,00
PREÇO SUGERIDO
JÁ NAS LOJAS!

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

 **LIVRE**
Tema: Esportes



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

SONY
make.believe

DETONADO



O BRASIL DE DUNGA

EQUIPE PRINCIPAL

Goleiro: Júlio César - 89
Zagueiro: Lúcio - 85
Zagueiro: Juan - 85
Lateral: Maicon - 84
Lateral: Daniel Alves - 85 (vai entrar no lugar de André Santos, fora da Copa)
Volante: Gilberto Silva - 75
Volante: Felipe Melo - 76
Meia: Ramires - 76 (no lugar de Elano, que está na Copa, mas pode ficar na reserva)
Meia: Kaká - 88
Atacante: Luís Fabiano - 86
Atacante: Robinho - 81

RESERVAS

Goleiro: Gomes - 80
Meia: Gilberto - 76
Meia: Elano - 81
Atacante: Julio Baptista - 81
Atacante: Nilmar - 80
Zagueiro: Thiago Silva - 82
Meia: Josué - 82

MONTE A SELEÇÃO BRASILEIRA IDEAL

No dia 11 de maio, o técnico Dunga convocou os jogadores que disputarão a Copa do Mundo. Para variar, causou um verdadeiro rebuliço entre os torcedores. A culpa não é do treinador, que gosta de alguns jogadores de habilidade questionável. Questionar escalação faz parte da cultura do futebol e, no fundo, todo torcedor é apaixonado e pede os jogadores de que mais gosta.

Para apoiar o nosso treinador na difícil tarefa de trazer o caneco, aproveitamos o que há de melhor entre os convocados pelo Dunga e montamos a seleção brasileira ideal para passar o carro nos adversários virtuais.

Para montar a seleção brasileira igual à do Dunga, vá ao menu "My 2010 FIFA World Cup", e selecione as opções "Edit Team" e "Team Management".

Confira todas as opções possíveis para deixar a equipe com a cara do nosso treinador. Sim, pois é inegável que, apesar de todas as broncas e reclamações, a nossa seleção vem jogando bem e venceu todos os campeonatos profissionais que disputou. Sem contar que atropelou com facilidade adversários difíceis e temidos, como Portugal, Argentina e Itália.

Confira todas as opções de gerenciamento da seleção brasileira (ou das demais, se você for um vira-casaca!).

SQUAD - ESCALAÇÃO

Aqui, você pode convocar alguns dos jogadores presentes no jogo por meio de uma relação disponível no campo "Reserves". Entre as opções estão os manjados Adriano e Alexandre Pato, mas há também algumas surpresas, como Vagner Love, Diego Souza, Hleber e Mineiro.

No topo desta página, montamos o provável time que Dunga pode colocar em campo na estreia da seleção.

FORMATIONS - FORMAÇÃO TÁTICA



O Brasil do jogo está montado em um esquema esquisito de 3-4-1-2, em que o lateral Maicon acaba improvisado como zagueiro. Saia disso e parta para o bom e compacto 4-2-2-2, deixando a defesa como deve ser: com um lateral de cada lado e os zagueiros no centro. Dessa forma, a defesa fica sólida com os dois volantes afastados, mas com ligação direta de bola para os meias Kaká e Ramires. Essa tática pode parecer retranqueira a princípio, mas com o time compactado é muito mais fácil criar belas jogadas pelo meio de campo.

CUSTOM TACTICS - TÁTICAS PERSONALIZADAS



Aqui, você pode moldar a equipe da forma que preferir, dando ênfase maior às jogadas em velocidade, de toque de bola, cruzamento ou pressão defensiva. Confira como adaptar a sua equipe ao "estilo Dunga" de jogo.

BUILD UP PLAY

→ **Speed (velocidade):** o Brasil não joga

com muita velocidade, pois possui jogadores mais lentos em sua criação. Apesar disso, você pode aumentar a forma com que os jogadores se lançam ao ataque com velocidade, porém é bom saber que eles se cansarão mais rapidamente. O normal da seleção brasileira é jogar em 60. Você pode aumentar até 70, mas acima disso será um número exagerado.

→ **Passing (Passe):** você pode escolher se os jogadores se posicionarão mais perto ou mais longe do condutor da bola. O Brasil é um time habilidoso com a bola no chão, então o ideal é colocar o time para jogar compactado. Coloque em nível 30.

→ **Positioning (Posicionamento):** aqui há duas opções: a Free Form, na qual os jogadores se movimentam com liberdade pelo campo; ou a Organized, em que os jogadores sempre jogam em suas posições. Um time habilidoso e criativo como o do Brasil não pode jogar engessado, então fique com a opção de mais liberdade.

CHANCE CREATION - CRIAÇÃO DE OPORTUNIDADES



→ **Passing (passe):** regule como os jogadores passarão a bola e como eles vão se posicionar para receber os toques. Escolha o nível de 40 para baixo para jogar em modo seguro (safe). Caso esteja ganhando, você até pode se lançar no ataque com jogadas arriscadas (Risky), pois elas geralmente o deixam na

cara do gol, mas podem dar a bola de graça para o inimigo.

→ **Crossing (Cruzamento):** o Brasil é muito bom em cruzamentos e escanteios, graças ao tamanho e habilidade de seus zagueiros, porém, é recomendável que você mantenha o time em nível equilibrado (média de 50) para não acabar surpreendido em contra-ataques.

→ **Shooting (Chutes):** aqui você pode selecionar a frequência com que os atiradores estarão disponíveis para chutar ao gol. O Brasil encanta quando joga no ataque, então coloque um número elevado (acima de 60) para alcançar a categoria lots (muitos).

→ **Positioning (Posicionamento):** assim como em Build up Play, escolha a opção mais criativa, a Free Form.

DEFENSE - DEFESA



→ **Pressure (Pressão):** pressionar a saída de bola é uma boa para criar ainda mais jogadas de ataque. Como a ideia é não deixar o Brasil tão defensivo, opte por uma pressão segura, com os volantes buscando tomar a bola no meio de campo.

→ **Aggression (Agressividade da marcação):** escolha como será o time de

marcação ao jogador com a bola no pé. Há três níveis, o de contenção, em que o defensor espera o atacante chegar; de pressão, em que o jogador vai atrás do atacante ainda em seu campo de defesa; e Double, que faz marcação dupla ao detentor da bola. Na dúvida, fique com a do meio, afinal, pressionar sempre pode oferecer algum contra-ataque.

→ **Team Width (Posicionamento da defesa):** escolha entre os níveis de posicionamento: Narrow (pelas pontas até o meio), Normal (pelo centro) e Wide (do meio até as pontas). Esse tipo de posicionamento deve ser analisado de acordo com o time adversário, mas caso você não tenha tanta intimidade com o jogo (ou preguiça de detectar os melhores jogadores), fique com a opção equilibrada, pelo centro.

→ **Defender Line (Linha de Defesa):** aqui você pode selecionar se o time jogará com a defesa em linha (Cover) ou fazendo a chamada linha burra (Offside Trap) para tentar deixar os adversários sempre em posição de impedimento.

QUICK TACTICS - TÁTICAS PRÉDETERMINADAS



Em Quick Tactics, você pode escolher até quatro táticas e colocá-las no direcional

digital do controle (setas ↑, ↓, ← ou →). Confira quais as opções de táticas:

● **Default:** feijão com arroz, em que os jogadores se posicionam de forma ordenada e tocam a bola sem grandes mudanças táticas.

● **Counter Attack:** faz com que os alas e laterais corram em direção ao gol para ajudar os atacantes. É uma boa tática em partidas com o placar favorável.

● **High Pressure:** a pressão total faz com que seu time "belisque" o adversário do início ao fim do jogo, desde seu campo de ataque até a defesa. É uma boa tática para jogos em que o empate é favorável.

● **Possession:** facilita o toque de bola e deixa os jogadores mais dedicados para esse fim. É uma boa para "cozinhar o galo" quando um empate ou uma vitória magra estejam de bom tamanho.

● **Long Ball:** as bolas lançadas na área são boas, mas exigem que os jogadores de defesa subam com mais frequência ao ataque. É bom, mas um time habilidoso como o Brasil não pode depender disso.

PLAYER ROLES - FUNÇÕES

Aqui você terá a opção de escolher os batedores oficiais de pênalti, faltas, escanteios e o capitão do time. Siga a pré-definição do jogo:

- Escanteio pela esquerda: Daniel Alves
- Escanteio pela direita: Maicon
- Cobrança de falta: Kaká
- Cobrança de Pênalti: Kaká
- Cobrança de Falta de trás da intermediária: Gilberto Silva
- Capitão: Lúcio ou Julio César →



Além da decisão firme e irrevogável, os juizes ganharam mais atitude e fazem até sinal de silêncio para os reclamões



OS MELHORES DO MUNDO

As melhores seleções do mundo você já conhece... mas só aqui você descobre como derrotá-las em *FIFA World Cup*. Veja a seguir quais são as seleções mais difíceis de vencer, quais são os seus maiores astros e as pontuações de cada um, além de estratégias contra os times.

PORTUGAL



Astros: Cristiano Ronaldo (Atacante, média 88), Deco (Meia, média 82) Você pode até não confiar no futebol português, mas é fato que os lusitanos possuem três craques que são brasileiros naturalizados: Deco, Pepe e Liedson. Além disso, o ataque conta com duas estrelas do campeonato espanhol: Simão, do Atlético de Madrid e o habilidoso Cristiano Ronaldo, do Real Madrid.

● Como vencer: concentre-se em marcar individualmente as três peças mais importantes da equipe: o meio-campo Deco, o lateral esquerdo Bruno Alves e o atacante Cristiano Ronaldo; mas fique atento nas subidas constantes de Raúl Meireles, ele é rápido em contra-ataques.

ESPAÑA



Astros: Fernando Torres (Atacante, 88), Casillas (Goleiro, 90), Puyol (Zagueiro, 88) Cansada de nadar e morrer na praia, a Espanha promete mudar o seu panorama vexatório nas copas com um dos melhores times da sua história. O time começa com um grande goleiro, Ilker Casillas, do Real Madrid, e possui um meio de campo forte com Iniesta, Xavi e Xabi Alonso, além do perigoso Fernando Torres no ataque.

● Como vencer: jamais deixe Fernando

Torres sozinho contra seu goleiro, pois o garoto do Liverpool é matador. Como os espanhóis jogam em um 4-4-2 tradicional, é fundamental que você faça marcação individual nos meias de criação, principalmente em Iniesta e Xabi Alonso.

ITÁLIA



Astros: Pirlo (Meio-campo, 85), F. Cannavaro (Zagueiro, 83), G Buffon (Goleiro, 89) A única seleção com chances de se igualar ao Brasil em títulos, a Itália é a atual campeã. Apesar de não possuir o mesmo brilho de anos anteriores, os italianos têm os craques, como o Buffon, Cannavaro e Pirlo.

● Como vencer: a Itália não é muito forte no ataque, mas sua defesa é uma muralha. Evite chuveirinhos e cruzamentos, pois Buffon é especialista nesse tipo de lance e os zagueiros são fortes no jogo aéreo.

ALEMANHA



Astros: Miroslav Hlose (Atacante, 84), Ballack (Meia, 83), Podolski (Meia, 80) Os alemães jamais modificam seu esquema tático 4-3-2-1, mesmo que o time esteja perdendo, e se o adversário se acomodar com o resultado, eles podem empatar fácil.

● Como vencer: marcar Michael Ballack na pressão é meio caminho andado. Boa parte das jogadas ofensivas surge dos pés desse meio-campo do Chelsea, mas a Alemanha possui também os perigosos Podolski e Hlose. Marque os dois e evite os passes.

INGLATERRA



Astros: Steven Gerrard (meia, 88) Wayne Rooney (atacante, 88)

Se optar jogar com Wayne Rooney, o ataque será perigoso e letal, porém se a escolha for o desengonçado Peter Crouch, a tarefa do adversário será bem mais fácil. A Inglaterra possui bons craques, mas chega à África do Sul com pouca esperança de fazer bonito. Resta saber se Rooney e o meia Gerrard aguentarão levar o piano inglês sozinho até a final.

● Como vencer: o único jogador que oferece perigo real é Wayne Rooney, porém atrás dele há o garçom Steven Gerrard. Marque os dois sob pressão e não os deixe sequer sair de sua linha de defesa..

ARGENTINA



Astros: Zanetti (Zagueiro, 76), Mascherano (Meia, 85), Messi (Atacante, 86) Os hermanitos quase ficam de fora da Copa da África, mas ainda não nos livramos dos nossos principais rivais. A seleção de Maradona joga com duas linhas de meio campo, sendo uma para volante e outra para meia armador.

● Como vencer: Leonel Messi é o melhor do time, mas ele não consegue jogar sozinho e depende dos lançamentos e passes de Rodriguez. Marque os três e anule as chances de gols dos nossos rivais.

FRANÇA



Astros: Thierry Henry (Atacante, 85), Benzema (Atacante, 85)

A principal arma dos franceses continua boa: os cabeceios em cobranças de falta e escanteios. Fique atento e evite perder bolas desnecessárias próximas à linha de fundo ou próximas da área..

● Como vencer: No caso da França, até os zagueiros merecem marcação individual, pois apesar de eles não serem habilidosos, são muito importantes para decidir uma partida em lances de bola parada. ■



Fotos: Nelson Alves Jr. - Produção: Beth Macedo - Cabele e maquiagem: Rafael Czerni - Grama Sintética: Heik GmbH - E-mail: heikcorp@uenera.com.br - Tel: (11) 3781-3814 - Show: Oficina Póster - Tel: (11) 3837-3328 - Loja e consultoria: Fernando Shopping, Itaipava - Tel: (11) 5097-9904 - www.cabhair.com.br

Ferranda Flower

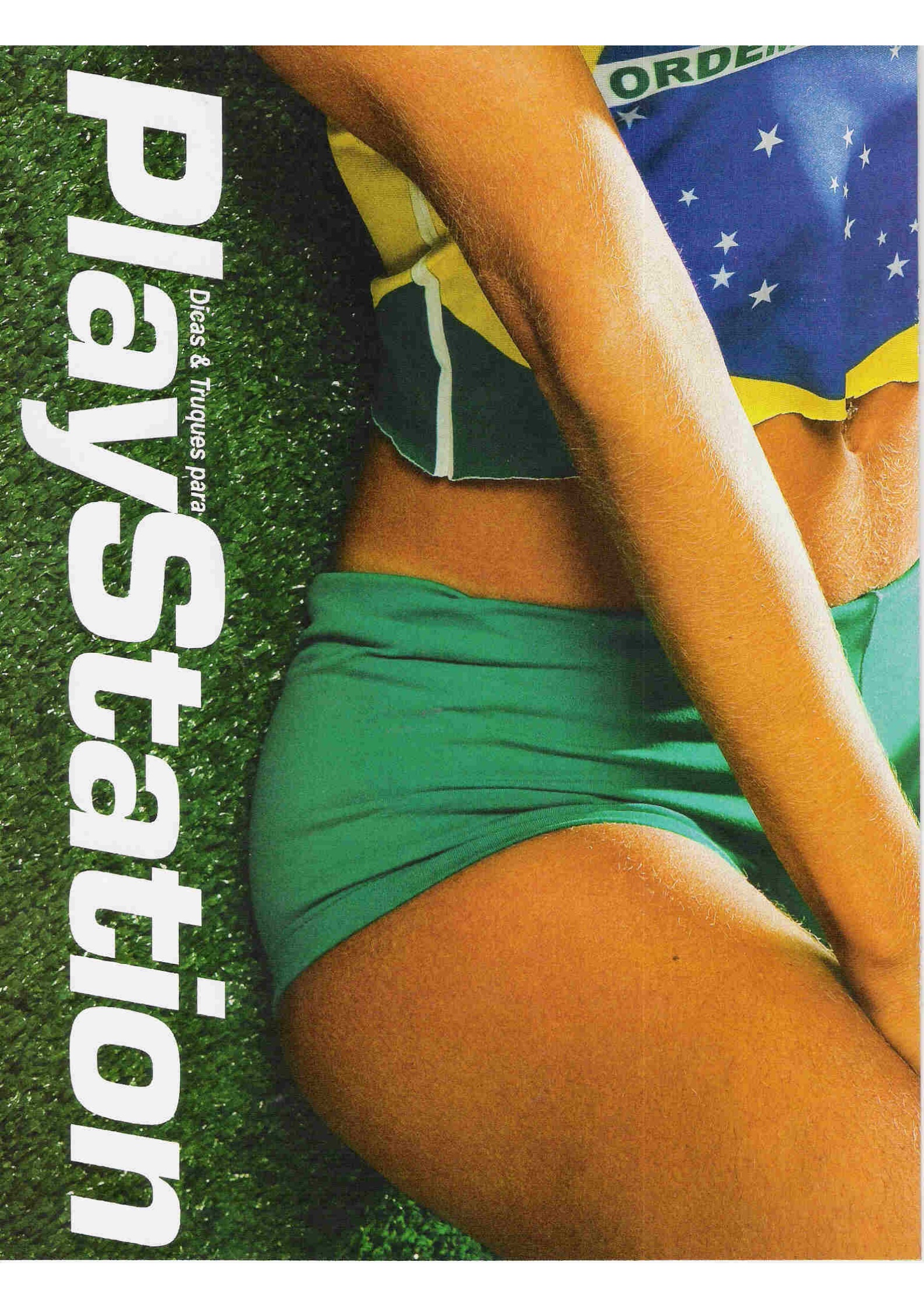
Ferranda Passo

Junho 2010

Apoio cultural:

House Games
online





PlayStation

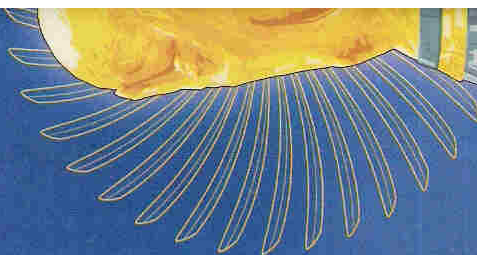
Dicas & Truques para



Plays

Dicas & Truques para

TABELA DO COPA DO DA FIF



GRUPO A

ÁFRICA DO SUL X **MÉXICO**
11/06 - 11h00 - Johannesburgo

URUGUAI X **FRANÇA**
11/06 - 15h30 - Cidade do Cabo

ÁFRICA DO SUL X **URUGUAI**
16/06 - 15h30 - Pretória

FRANÇA X **MÉXICO**
17/06 - 15h30 - Polokwane

MÉXICO X **URUGUAI**
22/06 - 11h00 - Rustemburgo

FRANÇA X **ÁFRICA DO SUL**
22/06 - 11h00 - Bloemfontein

GRUPO B

ARGENTINA X **NIGÉRIA**
12/06 - 11h00 - Johannesburgo

CORÉIA DO SUL X **GRÉCIA**
12/06 - 8h30 - Port Elizabeth

GRÉCIA X **NIGÉRIA**
17/06 - 11h00 - Bloemfontein

ARGENTINA X **CORÉIA DO SUL**
17/06 - 8h30 - Johannesburgo

NIGÉRIA X **CORÉIA DO SUL**
22/06 - 15h30 - Durban

GRÉCIA X **ARGENTINA**
22/06 - 15h30 - Polokwane

OITAVAS DE FINAL

1º **GRUPO A** X 2º **GRUPO B**
26/06 - 11h00 - Port Elizabeth

X

QUARTAS DE FINAL

X

SEMIFINAL

FINAL

11/07 - 15h30 -

06/07 - 15h30 - Cidade do Cabo

10/07 - 15h30 -

3º LU

02/07 - 15h30 - Johannesburgo













02/07 - 11h00 - Port Elizabeth

26/06 - 15h30 - Rustemburgo

28/06 - 11h00 - Durban

28/06 - 15h30 - Johannesburgo

GRUPO F

	ITÁLIA	X	PARAGUAI	
14/06 - 15h30 - Cidade do Cabo				
	NOVA ZELÂNDIA	X	ESLOVÁQUIA	
15/06 - 08h30 - Rustemburgo				
	ESLOVÁQUIA	X	PARAGUAI	
20/06 - 08h30 - Bloemfontein				
	ITÁLIA	X	NOVA ZELÂNDIA	
20/06 - 11h00 - Nelspruit				
	ESLOVÁQUIA	X	ITÁLIA	
24/06 - 11h00 - Johannesburgo				
	PARAGUAI	X	NOVA ZELÂNDIA	
24/06 - 11h00 - Polokwane				

GRUPO E

	HOLANDA	X	DINAMARCA	
14/06 - 08h30 - Johannesburgo				
	JAPÃO	X	CAMARÕES	
14/06 - 11h00 - Bloemfontein				
	HOLANDA	X	JAPÃO	
19/06 - 08h30 - Durban				
	CAMARÕES	X	DINAMARCA	
19/06 - 15h30 - Pretória				
	DINAMARCA	X	JAPÃO	
24/06 - 15h30 - Rustemburgo				
	CAMARÕES	X	HOLANDA	
24/06 - 15h30 - Cidade do Cabo				

APOIO C



..... X

07/07 - 15h30 - Durban

03/07 - 11h00 - Cidade do Cabo

..... X

03/07 - 15h30 - Johannesburgo

GAR

Port Elizabeth

1º GRUPO D
27/06 - 11h00 - Bloemfontein

..... X

2º GRUPO C

1º GRUPO F
29/06 - 11h00 - Pretória


..... X


1º GRUPO H X
2º GRUPO G
29/06 - 15h30 - Cidade do Cabo

GRUPO G


 **COSTA DO MARFIM** X **PORTUGAL**
15/06 - 11h00 - Port Elizabeth

 **BRASIL** X **COREIA DO NORTE**
15/06 - 15h30 - Johannesburgo

 **BRASIL** X **COSTA DO MARFIM**
20/06 - 15h30 - Johannesburgo

 **PORTUGAL** X **COREIA DO NORTE**
21/06 - 8h30 - Cidade do Cabo

 **PORTUGAL** X **BRASIL**
25/06 - 11h00 - Durban

 **COREIA DO NORTE** X **COSTA DO MARFIM**
25/06 - 11h00 - Nelspruit

GRUPO H


 **HONDURAS** X **CHILE**
16/06 - 8h30 - Nelspruit

 **ESPAÑHA** X **SUIÇA**
16/06 - 11h00 - Durban

 **CHILE** X **SUIÇA**
21/06 - 11h00 - Port Elizabeth

 **ESPAÑHA** X **HONDURAS**
21/06 - 15h30 - Johannesburgo

 **CHILE** X **ESPAÑHA**
25/06 - 15h30 - Pretória

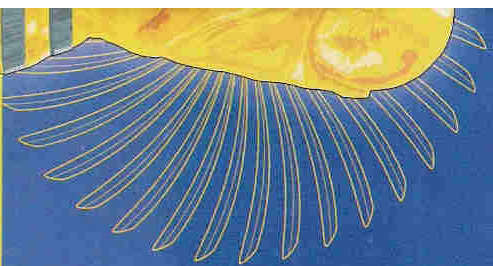
 **SUIÇA** X **HONDURAS**
25/06 - 15h30 - Bloemfontein

CULTURAL

Ises
mes
online

Station

OS JOGOS MUNDO A 2010



GRUPO C

+ **INGLATERRA** X **EUA**
12/06 - 15h30 - Rustemburgo

ARGÉLIA X **ESLOVÊNIA**
13/06 - 8h30 - Polokwane

ESLOVÊNIA X **EUA**
18/06 - 11h00 - Johannesburgo

+ **INGLATERRA** X **ARGÉLIA**
18/06 - 15h30 - Cidade do Cabo

ESLOVÊNIA X **INGLATERRA**
23/06 - 11h00 - Port Elizabeth

EUA X **ARGÉLIA**
23/06 - 11h00 - Pretória

GRUPO D

ALEMANHA X **AUSTRÁLIA**
13/06 - 15h30 - Johannesburgo

SÉRVIA X **GANA**
13/06 - 11h00 - Bloemfontein

ALEMANHA X **SÉRVIA**
18/06 - 8h30 - Durban

GANA X **AUSTRÁLIA**
19/06 - 11h00 - Pretória

GANA X **ALEMANHA**
23/06 - 15h30 - Rustemburgo

AUSTRÁLIA X **SÉRVIA**
23/06 - 15h30 - Cidade do Cabo

AL

Johannesburgo

SEMIFINAL

QUARTAS DE FINAL

OTAVAS DE FINAL

1º GRUPO B X **2º GRUPO A**
27/06 - 15h30 - Johannesburgo

A MAIOR COBERTURA DO BRASIL



NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Cobertura completa nas Revistas

REVISTA **PlayStation**
Dicas & Truques para PS

EDGE

XBOX 360
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

NGAMER
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

Notícias online:

www.gameblog.com.br

Apresentado por

SONY
make.believe



PlayStation

Realização





Ganso foi um dos maiores destaques do Paulistão 2010 (se não o maior) e "brilha muito" no patch D&T

L2

PAULO H. GANSO

R2

COPA DO MUNDO NO PES 2010

Aprenda a habilitar as seleções oficiais e jogue com o "Brasil do povão", com Ganso e Neymar POR ANDRÉ FORTE

A Konami não possui a licença oficial da FIFA para oferecer uma edição especial de *Pro Evolution Soccer* com os times oficiais da Copa do Mundo. Para não abandonar os fãs do jogo de futebol mais popular do Brasil, a Dicas & Truques dá uma mãozinha para você entrar na Copa.

O patch D&T Copa do Mundo é exclusivo para *PES 2010* e atualiza todos os uniformes das seleções europeias, americanas, africanas e asiáticas, com direito a jogadores corrigidos, nos casos dos times sem licença da FIFA. Além disso, o pacote inclui as seleções da Nova Zelândia e Argélia, que não fazem parte do jogo, mas estarão na festa da Copa do Mundo na África. Você ainda terá, à sua disposição, uma seleção brasileira alternativa, criada a partir da opinião popular, com todos os jogadores que o povão gostaria que fossem à Copa, mas acabaram de fora da lista do Dunga, como os badalados Paulo Henrique Ganso e Neymar.

SELEÇÕES DA COPA ATUALIZADAS

Todas as seleções disponíveis no jogo agora contam com seus uniformes oficiais, com direito ao logo da confederação de seu país e o emblema da patrocinadora de material esportivo. Assim, até os times que você nunca imaginaria ver com uniforme real, como Montenegro e Huwait, terão suas roupas oficializadas no jogo. Para

selecioná-las, vá nas abas de continentes.

Outra novidade é a inclusão das seleções da Nova Zelândia e Argélia, que participam da Copa, mas ficaram de fora da relação de times nacionais do jogo. As duas estão disponíveis na aba Outras Ligas A.

SELEÇÃO DOS SONHOS

Quando o técnico Dunga divulgou a lista de convocados para a Copa, poucos torcedores ficaram 100% satisfeitos. Entre a enorme lista de reclamações, a ausência da dupla Paulo Henrique Ganso e Neymar foi a maior.

Já que não poderemos vê-los brilhar com a amarelinha, ao menos no *Pro Evolution* é possível ser campeão com um time renovado. Para selecionar essa seleção especial, você precisa desbloquear a seleção clássica na aba Classic Teams. Para isso, basta vencer a modalidade de Copa do mundo com o Brasil. Confira abaixo a escalação que preparamos para esse patch.

TITULARES

1. Marcos
2. Miranda
3. Chicão
4. Leo Moura
6. Roberto Carlos
5. Elias
8. Hernanes
10. Ganso
11. Ronaldinho Gaúcho
7. Neymar
9. Adriano

RESERVAS

12. Victor
13. Alex
14. André Santos
15. Sandro
16. Lucas
17. Pierre
18. Diego Souza
19. Kleber Gladiador
20. Alexandre Pato
21. Hulk



SENHA DE DOWNLOAD: HEXA2010

COMO INSTALAR O PATCH:

ATENÇÃO! O path Copa do Mundo 2010 da Dicas & Truques é compatível apenas com o *Pro Evolution Soccer* de região americana e brasileira; não funciona em discos de região europeia e asiática. Além disso, antes de instalar o patch, é necessário efetuar uma atualização oficial da Konami, caso seu jogo não esteja configurado para acessar a Internet, não será possível atualizar e instalar o patch da Copa.

1. Antes de mais nada, é necessário verificar se o seu *Pro Evolution Soccer* está configurado para o idioma português. Caso não esteja, vá em SYSTEM SETTINGS (Definições de Sistema), selecione LANGUAGE e, em seguida, escolha Português na opção IN GAME SETTINGS.
2. O próximo passo é verificar se seu console está atualizado com a última versão existente do patch oficial de atualização da Konami. Esse passo é muito importante para evitar possíveis problemas de compatibilidade entre o patch e o seu console. Para isso, vá na opção DEFINIÇÕES DE SISTEMA e selecione DOWNLOAD. O jogo irá procurar por meio da internet as atualizações que ainda não foram feitas. Caso encontre, instale uma a uma (é necessário ir à opção DOWNLOAD novamente para ver se não há mais pacotes de atualização, pois o jogo não atualiza todas de uma única vez). **ATENÇÃO:** o seu jogo só estará atualizado devidamente quando, após selecionar a opção Download, o sistema responder com a mensagem "Não há novas atualizações". Não siga para o próximo passo antes disso.
3. Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os times da Copa do Mundo edição no seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado.

- Entre no site GameBlog e baixe o arquivo. O endereço é www.gameblog.com.br.
- Use a senha Hexa2010 para descompactar o arquivo.
- Clique duas vezes no arquivo e arraste a pasta PS3 para dentro de um pendrive (é necessário ter o programa Winrar para abrir o arquivo compactado).
- Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o console.
- Entre na opção Save Data Utility (na coluna de jogos) e escolha USB Device (essa opção só vai funcionar se o seu pendrive estiver em boas condições).
- Copie todos os arquivos um por um (infelizmente, não é possível copiar todos de uma única vez). Para isso, clique em cada arquivo e escolha a opção Copy (Copiar).
- Ligue o *Pro Evolution Soccer 2010*, aguarde o carregamento dos novos dados e procure pelas seleções nas ligas Other Leagues A e B, além de todas as seleções nacionais devidamente atualizadas. ■

LANÇAMENTOS DO MÊS

PS3



08/06/2010

15/06/2010

22/06/2010

29/06/2010

29/06/2010

29/06/2010

PS3

OFERTAS ARRASADORAS



R\$ 98,10

R\$ 89,10

R\$ 89,10

R\$ 98,10

R\$ 89,10

R\$ 116,10

R\$ 107,10

R\$ 62,10

R\$ 107,10

R\$ 116,10

R\$ 80,10

R\$ 152,10

R\$ 99

R\$ 125,10

R\$ 107,10

R\$ 134,10

OFERTAS

PSP



R\$ 71,10

R\$ 80,10

R\$ 62,10

R\$ 67,50

R\$ 53,10

R\$ 62,10

R\$ 26,10

R\$ 71,10



R\$ 80,10



R\$ 125,10



R\$ 143,10



R\$ 80,10

HD 120 PS3



R\$ 35,10



R\$ 472,50

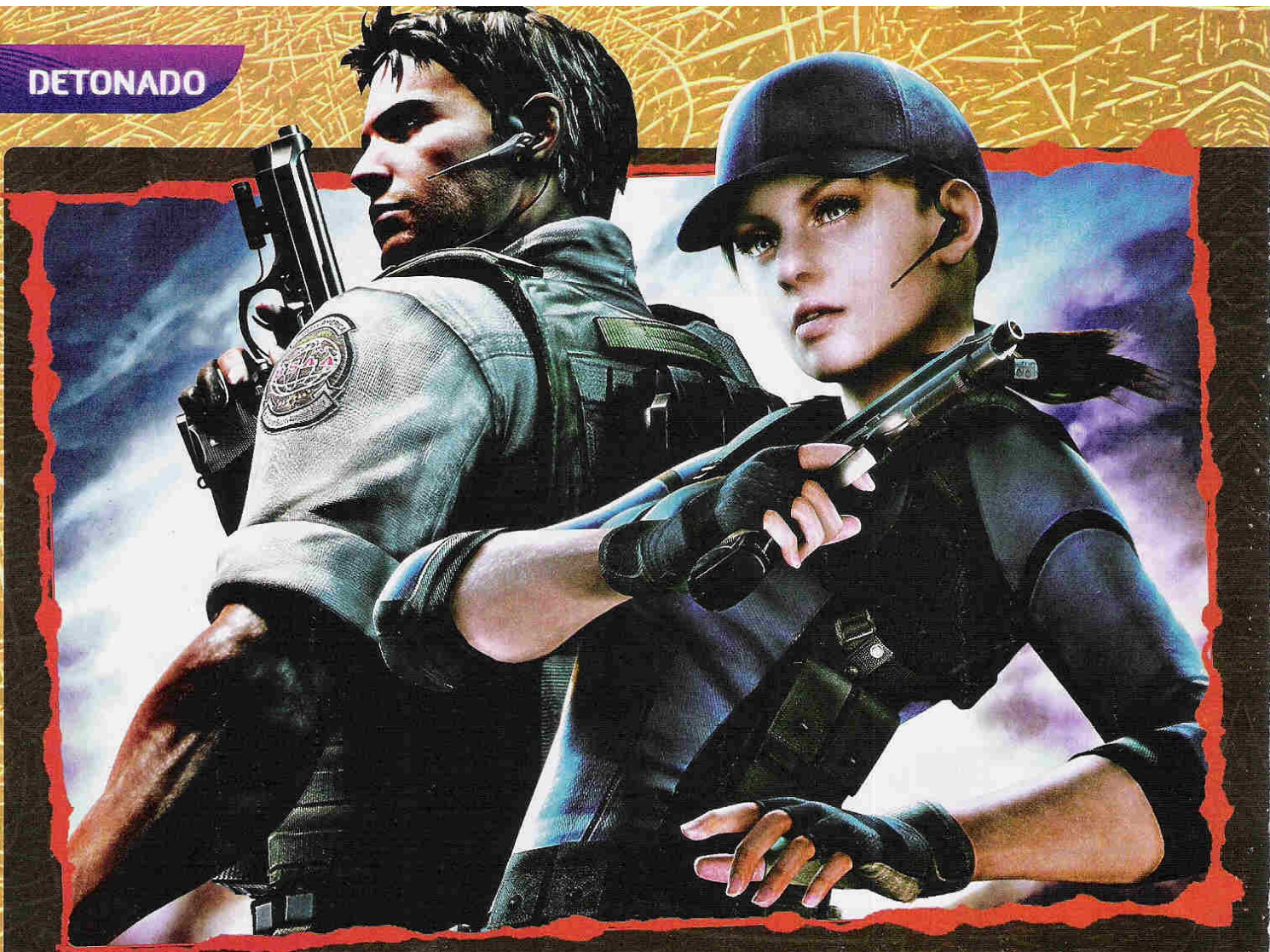


PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO A VISTA EM BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



SITE BLINDADO



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

Detone as campanhas extras e conheça a localização de todos os segredos, inclusive os necessários para completar a sua bela coleção de troféus **POR CARLOS SÁ**

A Capcom é uma mãe. Claro que é uma mãe mercenária, que cobra para nos alimentar, mas não dá para negar que a produtora é das que mais abastece suas franquias com pacotes de expansão e DLCs para estender a nossa diversão. No caso de *Resident Evil 5*, logo após o seu lançamento, o título ganhou o modo Versus para incentivar a jogatina online. Com a atualização 2.00, sem custo algum, é possível agregar novas estatuetas e o modo Mercenary, um modo de

sobrevivência no qual Rebecca Chambers, Barry Burton, Excella Gionne e Josh Stone lutam para resistir aos ataques das hordas de zumbis (e também para acumular pontos).

A última novidade é a adição de dois novos capítulos, *Lost in Nightmares* e *Desperate Escape*, com elementos extras para a história e desafios que você verá desvendados neste detonado. Os novos episódios podem ser comprados pela PSN ou em disco no *Resident Evil 5 Gold Edition*, que reúne o jogo original e os extras lançados.

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1-2 (2-4 online)
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 8GB

AVALIAÇÕES

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

NOTA

8,0

Nada como uma mansão cheia de seres macabros para reavivar uma das parcerias mais clássicas dos videogames

LOST IN NIGHTMARES

Em *Resident Evil 5*, é mencionado que Chris Redfield e Jill Valentine estiveram em uma missão onde Jill se deu mal e teve sua mente dominada por Albert Wesker. *Lost in Nightmares* conta justamente o que aconteceu nessa missão.

Sem modificações na estrutura dos controles e parceria com um NPC, *Lost in Nightmares* aposta em diferenças no estilo de jogo, muito mais focado em investigação do que em tiroteios. Isso tira um pouco do peso da responsabilidade da Inteligência Artificial, que não faz um bom trabalho ao controlar o seu parceiro de missão. O ritmo mais lento até ajuda o parceiro a funcionar melhor e tornar-se realmente útil no desenrolar da história.

Confira a seguir um guia dinâmico para completar este episódio e achar todos os emblemas facilmente.

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Siga por um dos corredores ao lado da escada e puxe a alavanca na parede para destravar umas portas no topo da escada.



• **EMBLEMA 1:** está sobre a luminária.

• Suba pela escada e vá pela porta da direita.

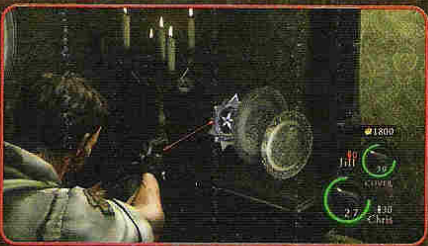


• **EMBLEMA 2:** na janela da entrada principal.



• **EMBLEMA 3:** oculto sobre o grande lustre.

• Entre na porta e siga ao final do corredor até achar outra porta.



• **EMBLEMA 4:** no corredor, sobre o móvel.

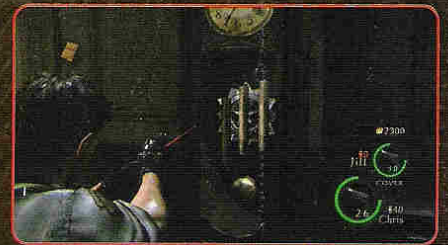
• Entre no quarto, leia o livro ao lado da cama e pegue a senha 3. Há uma arma do

outro lado da cama, pegue se quiser.

• Volte e atravesse para o outro lado do salão, onde a passagem está destruída.

Ajude Jill a pular para o outro lado.

• Siga para o salão e espere Jill abrir a porta. Entre por onde ela saiu, siga pela esquerda e leia o livro para pegar a senha 1.



• **EMBLEMA 5:** dentro do relógio.



• **EMBLEMA 6:** o sexto emblema está no topo da parede, bem no canto do lado direito da lareira.

• Passe pela porta ao lado da lareira e siga em frente até achar uma escada.

• **EMBLEMA 7:** siga pelo lado da escada para achar uma porta, o emblema está logo após.

• Suba pela escada e mande Jill tocar o piano. Entre na passagem secreta e →



Meta bala no ombro deformado do bicho. Se chegar perto para chutá-lo, pois ele solta um gás venenoso

29
Josh



pegue o brasão para prosseguir a aventura.
 • Volte para o salão e use o brasão na porta do outro lado. Siga até o final, até o depósito.



- **EMBLEMA 8:** procure dentro das caixas.
- No final do depósito, pegue o papel e a arma antes de prosseguir.
- Vá para a sala de jantar e use o papel na lareira para revelar a senha 2.
- Volte para o corredor da porta do brasão e mande Jill abrir a porta no caminho.
- Use as senhas no computador para revelar uma sala. Jill vai ficar presa nela.



- **EMBLEMA 9:** no to da sala. Destrua-o agora, pois ele vai sumir mais tarde.
- Corra para o depósito e tente abrir a porta dos fundos.

• Jill vai atirar no cadeado. Tente abrir novamente e acione a alavanca.



- **EMBLEMA 10:** antes de sair, ao lado direito da porta, olhe para o teto.
- Vá até onde Jill está e abra o cofre para pegar a manivela.
- Volte ao local da alavanca, no início do jogo, e coloque a manivela na engrenagem.
- Gire-a para Jill poder passar e espere ela abrir a passagem.
- Siga até o final para a próxima área e pule no buraco.



- **EMBLEMA 11:** ao cair no buraco, pare por um instante e olhe no topo da parede.
- Desça pela escada e caminhe com cautela até chegar onde há algumas celas.

Chris Redfield é eficiente também em aplicar chutes e pancadas, ótimo para afastar os inimigos e impedir cercos



• **EMBLEMA 12:** está escondida dentro de uma das celas, do lado direito, no cadáver.



• **EMBLEMA 13:** ao passar por dois corpos em uma mesa de tortura, olhe para trás e ache o emblema na viga.



• **EMBLEMA 14:** siga até achar uma escada. O emblema está na parede da cela junto à escada, razoavelmente oculto.
• Após destruir o monstro na escada, vá ao andar superior e vire à direita.



• **EMBLEMA 15:** na primeira cela, na parede.
• Vá até o final do andar e desça pela escada.



• **EMBLEMA 16:** vá pela esquerda e procure pelo emblema embaixo da estante.
• Vá perto do barril e um monstro vai quebrar a parede, destrua-o rapidamente.
• Na próxima área, suba pela rampa em arco e acione uma manivela para dar sequência.

- Espere Jill voltar com a chave.
- Desça a rampa e abra a porta no caminho.
- Na próxima área, derrote o monstro e siga por onde ele veio.
- Abra um baú no caminho e pegue a peça.



- **EMBLEMA 17:** no final do caminho, olhe dentro de um dos vãos para encontrá-lo.
- Desça para a área circular e ajude Jill a subir na parte central. Chame-a de volta.
- Vá até o final do caminho de onde veio o primeiro bicho e use as peças.
- Os heróis vão cair em um buraco e ficarão sem armas, só para "facilitar" a sua vida.
- Siga pela direita até onde há um monstro, não deixe ele vê-lo (aperte **F2** para ver o mapa e saber onde ele está).
- Quando a criatura se afastar, suba em uma plataforma vermelha e vá para a área mais alta do cenário.
- Abra o baú para pegar a manivela vermelha e volte até onde está a engrenagem vermelha, perto da plataforma.
- Acione a manivela e Jill irá suspender a plataforma, revelando uma armadilha.
- Atraia o bichão para baixo dela e mande Jill soltar a manivela.
- Pegue a peça na plataforma quebrada e coloque-a no painel indicado no mapa.
- Dependendo do nível de dificuldade que você escolheu, será necessário pegar outras partes do painel. Repita a mesma tática da armadilha, porém o bichão pode usar seu machado para evitar a morte certa; quando

- ele fizer isso, jogue uma granada de clarão.
- Após ativar o painel, suba pela escada.
- Vá pelo corredor até achar uma pistola.



- **EMBLEMA 18:** volte por onde você veio para ver o último emblema na parede.
- Ao encontrar Wesker, não é preciso atacá-lo: apenas fuja por um tempo até ver a animação de encerramento do capítulo. →

GUIA DE TROFÉUS



MUST'VE GOT LOST: Complete o Lost in Nightmares em qualquer nível de dificuldade.



IT'S JUST A BAD DREAM!: complete o capítulo com o rank S. Jogue na dificuldade Amador, faça o mais rápido possível e evite morrer.



NIGHT TERRORS: complete o capítulo na dificuldade Profissional. Você precisa terminar primeiro na dificuldade Veterano para liberar o Profissional. Jogando em co-op fica muito mais fácil.

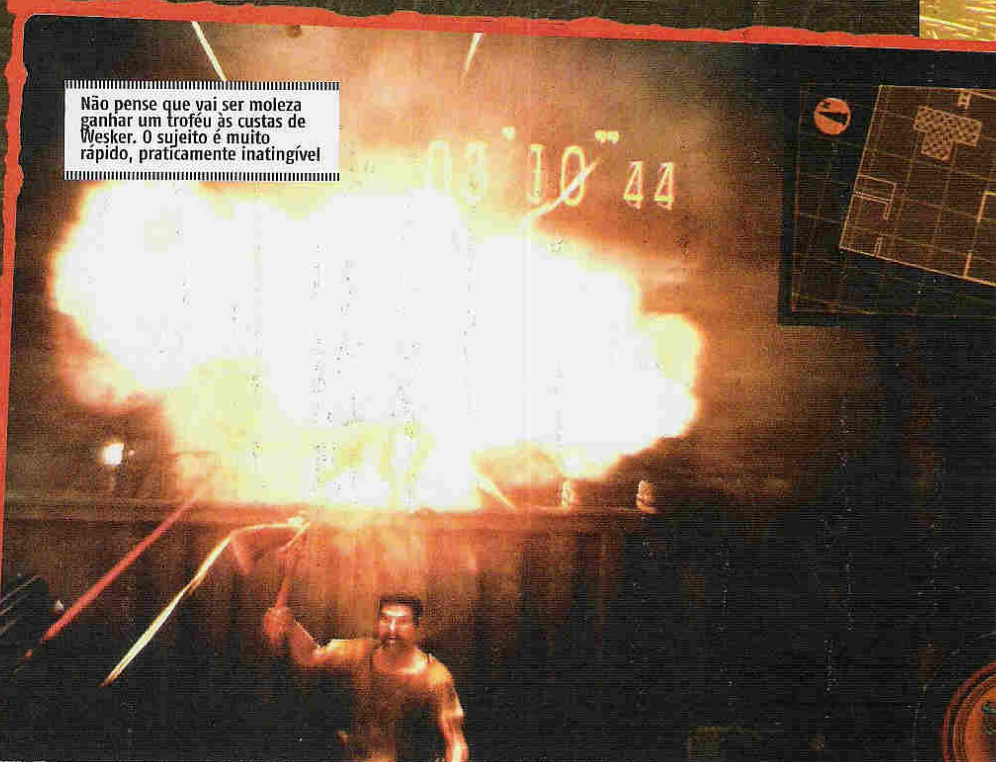


KUNG-FU FIGHTING: provoque danos em Wesker. Você tem que conseguir acertá-lo três vezes; use o contra-ataque.



WISH UPON A STAR: destrua os 18 emblemas espalhados no capítulo. É só seguir o roteiro.

~~~~~  
 Não pense que vai ser moleza ganhar um troféu às custas de Wesker. O sujeito é muito rápido, praticamente inatingível  
 ~~~~~



DETONADO

Está vendo aquele butijão de gás lá atrás? Ele deveria ter sido explodido quando o inimigo estava perto. Agora é tarde demais...



DESPERATE ESCAPE

Neste capítulo, você vai descobrir como Jill Valentine e Josh Stone conseguiram escapar na trama do jogo principal. Ao contrário de *Lost in Nightmares*, aqui a prioridade suprema é a ação frenética. Apesar dos tiroteios de qualidade, o fator inteligência não foi deixado de lado e muitas

vezes você terá que usar pontos estratégicos para dar cobertura ao seu parceiro. A parte ruim deste capítulo é a total ausência de itens secretos ou emblemas para caçar. Com isso, preparamos um guia de sobrevivência para você não passar por nenhum sufoco.

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

- O importante aqui é economizar munição. Tente matar os seus inimigos com golpes de contra-ataque. Evite recarregar quando houver monstros por perto, pois você não vai conseguir andar e recarregar ao mesmo tempo. Abuse dos itens explosivos que existem nos cenários.

- Desça da plataforma e siga para a direita.
- Entre na sala, abra o cofre e pegue a chave.
- Vá para o ponto marcado em azul no mapa.
- À direita, aperte **○** para pedir ajuda.
- Pule até o último teto e desça pelo buraco.
- Saia da sala, vá até Josh e libere a porta.
- Volte à sala de onde você saiu e, com a ajuda de Josh, derrube a porta torta.
- Na próxima área, peça ajuda para Josh e suba para o patamar superior.
- Fique no alto para matar os zumbis.
- Desça e pegue a chave que um deles deixam cair no chão e abra a porta.
- Elimine o zumbi que está no morteiro do outro lado e use o morteiro para destruir o portão vermelho. Repita nas próximas áreas.
- Ao passar pelo portão do terceiro morteiro, siga até o fundo, do lado esquerdo, e use o Josh para subir.
- Siga para o lado oposto e desça a rampa para abrir a porta para Josh.
- Volte e abra o portão ao fundo.
- Sobreviva até o resgate chegar. Use os itens explosivos contra os alvos fortes. ■

GUIA DE TROFÉUS



GETAWAY: complete o capítulo Desperate Escape em qualquer nível de dificuldade.



THE GREAT ESCAPE: complete o capítulo com um rank S. Procure eliminar todos os inimigos do estágio, não desperdice tiros, colete todos os itens e não morra jamais. É possível fazer na dificuldade Amateur.



WAY OF THE WARRIOR: derrote 150 zumbis em que só você tenha provocado dano. Deve ser feito de uma vez durante o capítulo.



RUN THE GAUNTLET: complete o capítulo na dificuldade Profissional. Primeiro jogue na dificuldade Veterano para liberar essa dificuldade. Jogue com um amigo e evite confrontos o máximo possível.



WISH UPON A STAR: derrote os três zumbis Aligador, aqueles que usam megafones. Uma animação mostra a chegada deles. Eles aparecem em três lugares: no cenário inicial, onde estão os dois morteiros juntos, e no cenário final. Em todos, você tem que ficar eliminando os inimigos até eles aparecerem.

NOVAS ROUPAS



HEAVY METAL
Versão tanque de guerra, faria inveja ao Rambo ou Duke Nuken



WARRIOR
Chris veste-se no melhor (ou pior) estilo dos Dijuju



BUSINESS
Sheva Alomar ganhou novos trajes fetichistas no novo DLC



FAIRY TALE
A versão sexy de Chapeuzinho Vermelho apela... nós adoramos!

ESTATUETAS



WARRIOR: termine o jogo original



FAIRY TALE: termine o jogo original



HEAVY METAL: termine o jogo original



BUSINESS: termine o jogo original



BARRY: termine o jogo original



REBECA: termine o jogo original



JILL E CHRIS: termine o primeiro add-on



MERCENÁRIOS: complete o segundo add-on



GETAWAY: Consiga rank S com Warrior ou Fairy



METAL: consiga rank S com Business ou Heavy Metal

SUA PRÓXIMA AVENTURA JÁ COMEÇOU!

GRAND CHASE

season



NOVAS MISSÕES, ITENS E
E UM INÉDITO SISTEMA DE
CARTAS DE MONSTROS



EXPLORE UM NOVO
CONTINENTE

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR

KOG'

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

Level UP!
levelupgames.com.br

A imagem do cavaleiro caído, solitário, reflete bem o espírito do jogo. Não espere por ajuda, tutoriais ou facilidades. Aprenda a sobreviver

DEMON'S SOULS

Você chorou, implorou e sofreu o suficiente: aprenda aqui como vencer o jogo mais difícil dos últimos dez anos e acumule milhões de almas POR RODRIGO GUERRA

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** From Software
- **Distribuidora:** Atlus
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 500KB

Demon's Souls é o sucessor espiritual de *Hings Field*, série que traumatizou inúmeros jogadores na geração PlayStation. Seu nível de qualidade e criatividade é tão grande que fez com que o jogo alcançasse uma popularidade que *Hing's Field* nunca imaginou ser possível. Nem mesmo sua produtora, a From Software, acreditava que o jogo venderia tão bem. A produtora japonesa almejava vender 80 mil cópias e o jogo superou a marca de 250 mil apenas nos

EUA e Japão – o lançamento europeu só aconteceu recentemente e deve, facilmente, somar mais 100 mil nessa conta. A própria Sony declarou: "Ignorar *Demon's Souls* foi um erro", admitindo que deveria ter investido em uma campanha publicitária para esta exclusividade do PlayStation 3.

O que faz de *Demon's Soul*, um RPG com estilo ocidental, tão bom? Entre inúmeras qualidades técnicas e artísticas, a verdadeira razão é uma só: é o único jogo realmente difícil e desafiante nesta geração de jogos fáceis e casuais. É um jogo sem setas que indiquem o caminho certo, sem avisos que digam o tempo todo o que você deve fazer, onde decisões não têm volta e no qual qualquer inimigo de fase pode chutar o seu traseiro no menor vacilo. *Demon's Souls* resgatou um valor de desafio esquecido, no qual o jogador deve se dedicar ao jogo e se sentir realmente vitorioso ao evoluir.

Um detonado com todas as possibilidades de *Demon's Souls* é impossível para uma revista,

AQUI TEM

- Estratégias para vencer os chefes
- Dicas para todos os Eventos WT e CT
- Guia de Troféus
- Como Ganhar Milhares de Almas
- Equipamentos Imperdíveis
- Catálogo de Minérios
- Listão de Magias e Milagres
- Tabela das Demon's Souls

pois consumiria 500 páginas com facilidade. Porém, conseguimos reunir aqui as dicas mais importantes para participar dos eventos secretos e matar os chefes, além de revelar truques importantes para acumular almas e conseguir minérios raros. Este é um jogo no qual você deve visitar as mesmas fases muitas vezes, por isso não vamos orientá-lo na exploração e em combates de inimigos menores, pois esse é um aprendizado que você deve conquistar sozinho para merecer sobreviver em *Demon's Souls*.

EXCELÊNCIAS



SEM CHORO, NEM VELA
Demon's Souls penaliza os fracos. Se você morrer, perde toda experiência do estágio e volta ao início da fase.



SEM PERDÃO
Há decisões e ações que nunca poderão ser revertidas e vão determinar a ferro e fogo o seu destino.

GUIA DE FASES

BOLETARIAN PALACE

- 1-1. Boletaria Archstone
- 1-2. Phalanx Archstone
- 1-3. Tower Knight Archstone
- 1-4. Penetrator Archstone

STONEFANG TUNNEL

- 2-1. Stonefang Tunnel
- 2-2. Armor Spider Archstone
- 2-3. Flamelurker Archstone

TOWER OF LATRIA

- 3-1. Tower of Latria
- 3-2. Fool's Idol Archstone
- 3-3. Maneater Archstone

SHRINE OF STORMS

- 4-1. Shrine of Storms
- 4-2. Adjudicator Archstone
- 4-3. Old Hero Archstone

VALLEY OF DEFILEMENT

- 5-1. Valley of Defilement
- 5-2. Leechmonger Archstone
- 5-3. Dirty Colossus Archstone

GUIA INDISPENSÁVEL

Estratégia para levá-lo ao final do jogo sem perder nenhum evento

É possível participar de todos os eventos em apenas uma partida (o que garante a maioria dos troféus). Para isso, siga este guia ao pé da letra ou tudo pode dar errado. A ordem de fases que escolhemos não segue a linha cronológica, então você não deve desviar-se do caminho. Aqui não há espaço para falhas e deslizes. Vamos lá.

VANGUARD

- Só Hunters e Wizards têm chances, mas só se usarem ataques a distância.
- Vencer garante a arma Faalchion +1, que é fraca e não vale o trabalho.
- Perdendo ou ganhando, seu destino é



o Nexus, local de acesso às demais fases.

BOLETARIAN PALACE [1-1]

- A missão é encontrar duas alavancas (uma em cada torre) e abrir o portão central.
- No topo do castelo, encare um cavaleiro negro; ataque com flechas. Entre pela névoa.
- Você vai encontrar Ostrava, um cavaleiro em apuros. Não o salve de forma alguma.

- Encontre Dredling na passagem da direita e compre a arma Short Spear.



- Volte ao local onde você viu Ostrava, pule o muro e pegue o Thief's Ring.
- Use o Nexial Binding para voltar ao Nexus sem salvar Ostrava.
- Volte à área onde você encontrou Ostrava e continue sua jornada.
- Na passarela protegida pelo dragão, atraia os inimigos e elimine-os.
- Espere o dragão passar e atravesse correndo (tire a armadura para ficar leve).
- Ative a alavanca na torre e desça.



MAJOR DEMON - PHALANX

- Use Fire Bombs e Tupertines.
- Mantenha-se em movimento, defenda-se e ataque ao remover a carapaça.
- Corra para os cantos para se curar.

NEXUS

- Escale as escadarias e ache Monumental (o único careca sobrevivente e iluminado).

- Destrua seu corpo físico no Nexus (pule de um lugar alto) para não alterar o WT.
- Compre 200 flechas.

BOLETARIAN PALACE [1-2]

- Na sala dos Hoplites (os escudos), é possível ver Ostrava atrás das grandes, no canto esquerdo: NÃO fale com ele!
- Calcule o tempo da passagem do dragão para correr até a torre de vigia.
- Vá pela rota subterrânea, sob a torre.
- Pegue a Compound Short Bow e equipe as 200 flechas. Volte e suba na primeira torre da muralha. Use a mira em primeira pessoa (L5) e mate o dragão, que fica passando inúmeras vezes.
- Pegue a alma do bicho e volte ao Nexus.



BOLETARIAN PALACE [1-1]

- Vá ao ninho do dragão e pegue o Purple Flame Shield, um dos melhores escudos.

VALLEY OF DEFILEMENT [5-1]

- Leve Royal Lotus contra envenenamento. →



Neste local, no mundo 1-1, está o Purple Flame Shield, um dos melhores escudos do jogo. Pegue-o quando o dragão vermelho não estiver na área

→ Desça até encontrar uma vendedora. Compre um Talisman of God.

SHRINE OF STORMS [4-1]

- Contra os esqueletos prateados, use esquivas e contra-ataques com escudo.
- Investigue a primeira muralha para encontrar a chave Cooper Key.
- Contra Vanguard (se você não o matou no começo), use seu arco a distância.
- Pouco após o Vanguard, desça no buraco e bata na parede para encontrar uma passagem secreta. Use a Cooper Key para salvar o vendedor Graverobber Blige.



- Explore a fase e colete os itens Crescent Falchion +1, Compound Long Bow e Regenerator's Ring.
- Use o Thief's Ring para evitar ser visto pelas araias voadoras.
- Após a segunda névoa há um Black Skeleton, defenda os ataques e revide brevemente quando ele abrir a guarda.
- Pegue o Adjudicator's Shield e volte para o Archstone para voltar ao Nexus.
- Compre mais 50 flechas.

STONE FANG TUNNEL [2-1]

- Dentro da torre, mova a alavanca para

ativar a plataforma giratória (vital para enfrentar um Primeval Demon no futuro).
 → Siga até passar pela primeira névoa. São três caminhos: o da direita está bloqueado pela lava; o da frente leva para fora, e o da esquerda está protegido pela névoa. Siga pelo caminho da frente e ative a máquina que aciona o elevador que leva a Ed, o melhor ferreiro do jogo. Este elevador serve de atalho para o início da fase.



- Equipe o Thief Ring e volte para a encruzilhada para passar pela névoa.
- Mate o Crystal Lizard para pegar um Chunk of Spiderstone, item vital para fazer o arco mais poderoso do jogo. Você pode ir ao Nexus e retornar a este local quatro vezes para pegar estes itens.
- Siga em frente para encontrar uma manivela que escoia a lava da encruzilhada.
- Volte e compre mais 50 flechas.



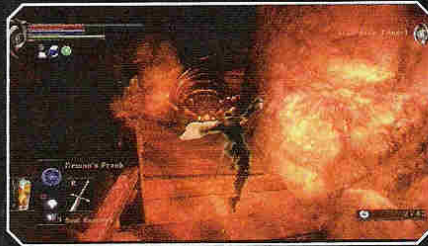
MAJOR DEMON - ARMOR SPIDER

- Equipe o Thief Ring para garantir a sua furtividade.
- Atire com o Compound Long Bow.
- Seu personagem recupera o corpo físico. É hora de fazer a WT deste mundo ficar cada vez mais negra.

- Vá para perto do archstone e deixe o seu personagem morrer.
- Volte para o Nexus.

STONE FANG [2-2]

- Encontre Patches, The Hyena, que vai pedir o tesouro protegido pelo Bear Bug.



- Dê cabo do verme (fuja da explosão), pegue o tesouro e fale com Patches. Como agradecimento, ele vai ao Nexus para vender Heavy Arrows, as melhores flechas.

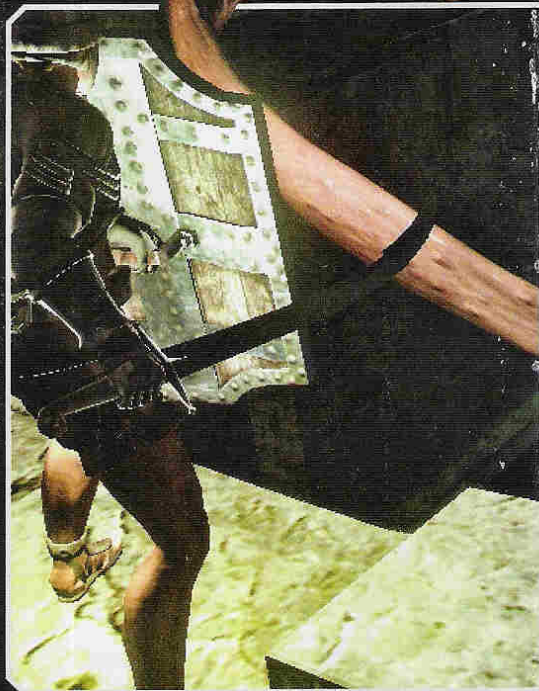
SHRINE OF STORMS [4-1]

- Mate alguns Black Skeletons para acumular muitas almas e evoluir.



MAJOR DEMON: ADJUDICATOR

- Equipe o Thief's Ring e arme o Compound Long Bow com 40 Heavy Arrows.
- Ataque o chefe na parte de cima da tela e desvie da língua.
- Se estiver difícil, desça e fique rodeando e





VISCOUS / STICKY BOW

Não se engane com o visual nervoso de arcos como White e Lava Bow, pois o melhor arco que você pode montar é o Sticky Bow +5 (chamado Viscous na versão oriental) e equipá-lo com as Heavy Arrows. Crie este arco a partir de uma Compound Long Bow +3.

atacando-o. Quando o monstro tombar, ataque o pássaro que fica na cabeça.
→ Volte para o mundo 2-2 e se mate para continuar a transformar a Tendência de lá mais escura ainda.

TOWER OF LATRIA [3-1]

→ Investigue a prisão para encontrar as chaves que abrem as portas de novas alas.
→ No andar 4F, encontre a vendedora Former Royal's Wife.
→ Este caminho vai levá-lo de volta ao terceiro andar, onde está Sage Freke, The Visionary, porém não o ajude ainda.



→ Desça até chegar ao andar que fica entre o segundo e o terceiro, e, no meio da escadaria, procure uma passagem razoavelmente oculta. Bem no meio dessa passagem está a Prison of Hope 1F Cell Key e a Prison of Hope 1F Key.
→ Siga para leste e passe pela segunda névoa. Desça as escadas para chegar ao 2º andar. Não mate o Phantom Rydell agora, pois isso vai mudar a WT.
→ Siga para leste, destranque os portões.

Haverá uma estátua que dispara flechas e bloqueia a passagem. Sem se expor, pegue a Prison of Hope Warden's Key no cadáver.



→ Volte para o andar "2,5" e use a Warden's Key para abrir as celas.
→ Desligue a estátua das flechas e pegue o Clever's Rat Ring entre os cadáveres.
→ Suba pela escada em caracol da direita para encontrar o Fool's Idol's Follower. Mate-o (sem isso será impossível vencer Fool's Idol) e pegue a chave.



MAJOR DEMON - FOOL'S IDOL

→ Há uma dica para saber qual é a verdadeira chefe entre os clones:

Para encarar o Abjudicator de cima, equipe o Thief's Ring e ataque o pássaro na cabeça. Vale um troféu de bronze



é aquela que está sem uma barra de energia sobre a cabeça.

→ Preste atenção onde pisa, pois há feitiços de paralisia e use os pilares como escudos. Ataque nas brechas.
→ Após vencê-la, fique colado na parede para pegar a adaga Baby's Nail atrás do altar. Se você for pela frente, os gângulas vão levá-lo para o archstone. →

AS TENDÊNCIAS CT e WT



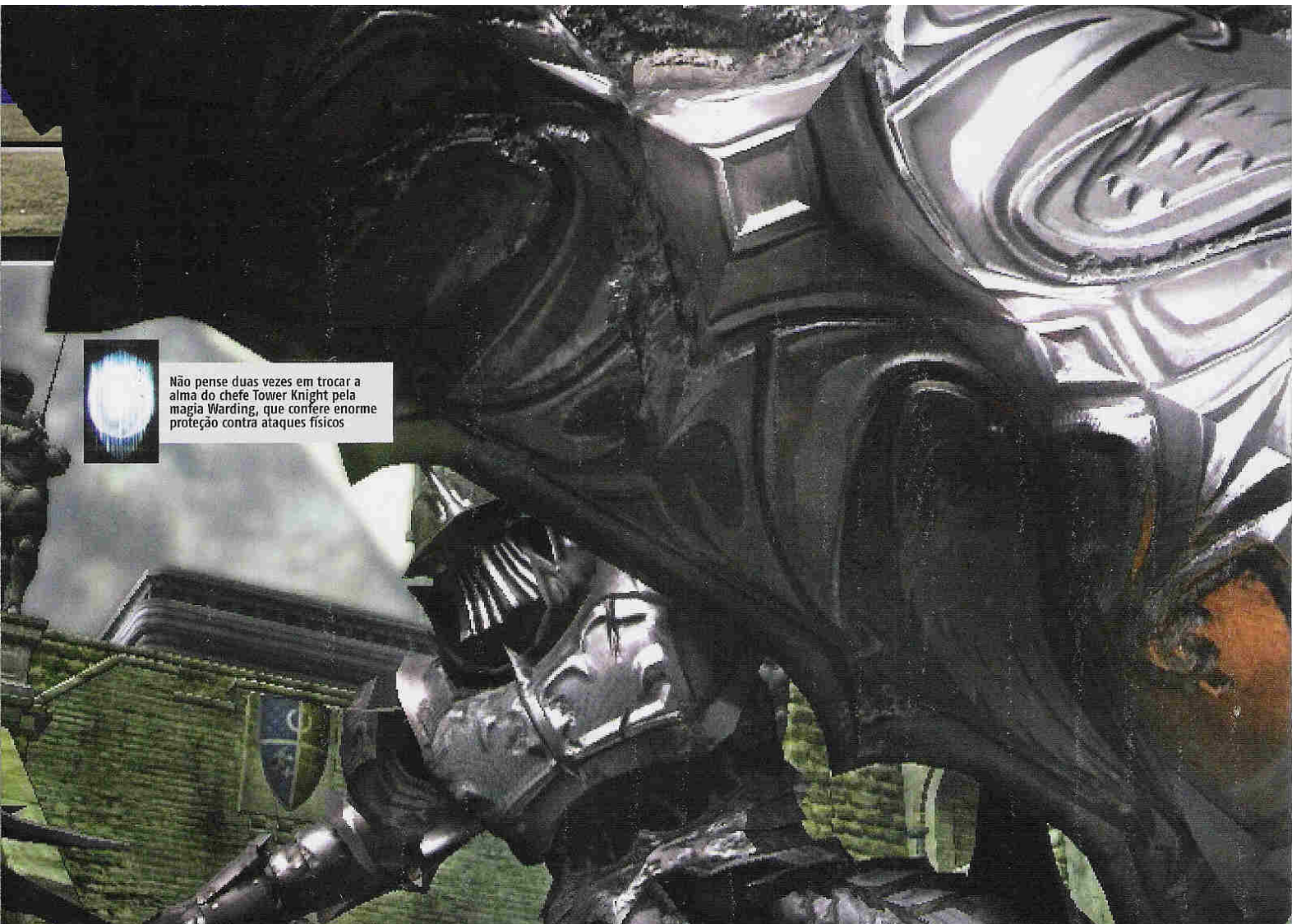
Em *Demon's Souls*, as ações dos jogadores mudam o mundo e isso é crucial para ativar determinados eventos. São dois tipos de tendência: do personagem (CT) e do mundo (WT). Como pode ser visto no menu World Tendency, elas podem ganhar níveis de branco ou preto. A tendência também influencia na dificuldade do jogo.

No caso da WT, quanto mais escura a tendência, mais energia os inimigos terão. Os diferentes níveis de WT determinam alterações nos cenários, como novas passagens e portas abertas, e também determina a aparição de novos inimigos-chefe (1) e NPCs. Uma técnica fundamental para deixar a WT de um mundo negra é matar o seu personagem no local quando o mesmo estiver com o seu corpo físico, não o astral. O personagem recupera o corpo físico sempre que mata um chefe ou ao usar a Stone of Ephemeral Eyes (2). Jogue sempre com o corpo astral (3), pois se morrer não vai alterar a WT sem querer.



O CT determina algumas missões do personagem, como salvar pessoas (na tendência branca) ou cumprir assassinatos (tendência negra). Isso influencia o dano causado pelo seu personagem: quanto mais clara, mais fortes serão os seus ataques, e quanto mais escura, mais caros serão os itens.

Para deixar a WT branca é preciso matar chefes e reviver personagens no multiplayer. É difícil fazer a WT clara, porém, o caminho para escuridão é fácil, basta perder seu corpo físico diversas vezes ou matar NPCs importantes.



Não pense duas vezes em trocar a alma do chefe Tower Knight pela magia Warding, que confere enorme proteção contra ataques físicos

→ Com o seu corpo físico de volta, volte à Stone Fang Tunnel e mate seu personagem.

NEXUS

- Pague o ferreiro Ed [2-1] para evoluir a Compound Long Bow até Sticky Compound Long Bow+3; e evolua o Winged Spear até Moon Winged Spear+6.
- Aprenda o milagre Evacuate com o Disciple of God, Saint Urbain.
- Gaste algumas horas evoluindo seu herói.

BOLETARIAN PALACE [1-2]



MAJOR DEMON: TOWER KNIGHT

- Antes de enfrentar o chefe, suba pelas escadarias laterais e elimine todos os arqueiros; mas não fique exposto.
- Passe por baixo das pernas do gigante e ataque-o sempre pelas costas.
- Use muitas esquivas e não se afobe.



- Quando o gigante cair, acerte-o na cabeça.
- Se o seu personagem for forte com arcos ou magia, fique no posto dos arqueiros.

NEXUS

- Vá para Stone Fang Tunnel e mate seu personagem para baixar ainda mais WT.
- Vá salvar o cavaleiro Ostrava; ele está no túnel sob as torres de Boletarian Castle [1-2].
- Salve Sage Freke [3-1] e encontre-o no Nexus para aprender a magia Fire Spray e Warding (veja tabela na página 81).



mundo completamente negra.

- Faça o seu Sticky Compound Long Bow evoluir até o bônus de +5.

EVENTOS DE TENDÊNCIA

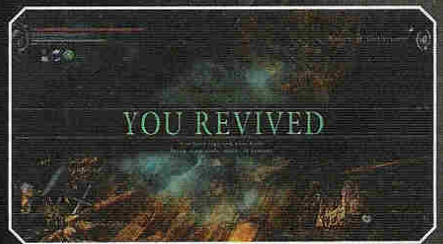
Tenha pelo menos sete Stones of Ephemeral Eyes. Elas serão importantes para concluir todos os eventos de tendência. Se não tiver, compre estes itens com Patches em Nexus ou com a Filthy Woman [5-1]. A ordem que está descrita neste guia é vital, do contrário este roteiro perderá a sua funcionalidade e você terá que fazer uma segunda rodada, ou seja, jogar tudo de novo. Fique ligado também com os Black Phantoms, pois existem dois tipos: "comuns", aqueles que não têm nome, e os específicos, que são intimamente ligados com o fluxo do jogo. Sem mais delongas, vamos aos eventos.

VALLEY OF DEFILAMENT [5-1]



MAJOR DEMON: LEECHMONGER

- Ao ver o monstro, corra para a parte superior do cenário para ficar fora do alcance dele. Use seu arco ou magias.
- Vá para Stone Fang Tunnel e mate o seu personagem para tornar a WT deste





Tower Knight é fraco contra as magias Poison e Death Cloud. Se não as tiver, passe por baixo das pernas dele e ataque por trás. Vale bronze



TALISMAN OF BEASTS

É o único item que permite conjurar magias e milagres. Ele pode ser adquirido de duas formas: vença a versão fantasma de Scirvir, the Wanderer, no mundo 2-2 (apenas com a WT negra) e ele "pode" deixar cair; ou salve Ostrava nos mundos 1-1 e 1-2, consiga CT negra e mate Ostrava a mando de Mephistopheles no final.

→ Se você encontrar com Black Phantom Scirvir no caminho, a Tendência estará completamente negra. Se ele não estiver lá, volte para o Archstone, use uma Stones of Ephemeral Eyes e se mate; então volte para o Nexus e só depois disso volte para o mundo 2-2, do contrário o jogo não vai "contar" essa sua morte.



BLACH PHANTOM SCIRVIR

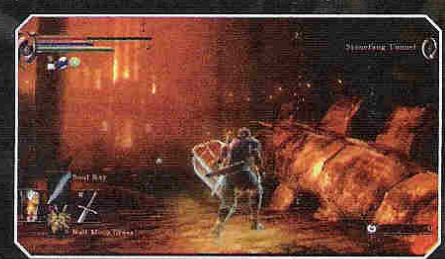
→ Use seu poderoso arco para matá-lo. Tome cuidado para não derrubá-lo da plataforma, pois essa morte não conta para a sua CT; caso isso aconteça, saia do jogo o mais rápido possível para que o Autosave não seja ativado.
 → Scirvir vai deixar cair um Talisman of Beasts, pegue-o (é importante).
 → Não volte ao Nexus, pois isso arruinará o seu progresso. Vamos clarear WT antes.
 → Depois de pegar os itens, pule no precipício para dar cabo de sua vida.
 → Volte para o archstone no mundo 2-1 e siga para o prédio no qual os Scale Miners estão arremessando pedras.
 → Use a plataforma móvel para descer e encontrar o Primeval Demon. Ele é fácil, apenas não o deixe cair no precipício.

→ Volte ao Nexus, guarde os itens que coletou e evolua seu personagem.
 → Vá ao mundo 2-2, atravesse os túneis dos vermes gigantes até achar o chefe.



MAJOR DEMON: FLAMELURKER

→ Equipe o Purple Fire Shield, Ring of Flame Resistance e use a magia Warding para ganhar resistência.
 → Ele é fraco contra ataques mágicos; use uma magia e corra. Só ataque quando tiver bastante espaço para não sofrer um golpe violento.
 → Há alguns ossos perto da entrada, você pode usá-los como barreira de proteção.



→ Após vencê-lo, volte ao Nexus.
 → Vá para Shrine of Storms para se matar; este será o próximo mundo em que você vai atuar. Stone Fang agora está com a WT completamente branca, e isso é ótimo.
 → Volte para Stone Fang 2-2 e siga para o local no qual você enfrentou Scirvir. Agora ele é Scirvir, The Wanderer, e vai pedir que você encontre o Dragon Bone Smasher. Isso será feito no próximo Major Demon.

STONE FANG TUNNEL [2-3]



ARCHDEMON: DRAGON GOD

→ Não use armadura para ganhar mobilidade. Use o feitiço Warding que será suficiente para protegê-lo.
 → Quando o dragão olhar para esquerda, corra para direita e use ataques normais para eliminar os destroços. Dê poucos golpes e esconda-se atrás de um pilar.
 → Ative a primeira arma especial. A rota →

STONE FANG TUNNEL [2-2]

→ Até agora você deve ter matado seu personagem cinco vezes neste mundo, isso deixará a WT completamente negra.
 → Do archstone, vá pela direita até o poço e desça caindo sobre as plataformas.



SPARKLY, TWINKLY

No início da fase 4-1, Shrine of Storms, entre na primeira muralha e procure o caminho que leva ao topo do morro. Lá, há uma árvore na qual um corvo, Sparkly, pede itens brilhantes para você e oferece tesouros importantes em troca. Para efetuar a troca, deixe o item no pé da árvore (selecione o item e clique em Drop), vá ao Nexus e volte ao pé da árvore para pegar seu item. Há diversas opções de troca, porém as mais importantes são as seguintes:

VOCÊ OFERECE...

- Pure Moonlightstone
- Jade Hair Ornament
- Brass Telescope
- Large Sword of Moonlightstone
- Phosphorescent Pole
- Talisman of God
- Gold Mask

... E GANHA EM TROCA

- White Arrow
- Regenerator's Ring
- Fragrant Ring
- Ring of Devout Prayer
- Ring of Magical Dullness
- Colorless Demon's Soul
- Colorless Demon's Soul



Não pense que Dragon God está acabado quando tombar: ele ainda vai atacá-lo. Defenda-se e desfira os golpes finais para garantir a prata



- Passe pelos Shadow Men e mate o Grin Reaper atrás dos pilares.
- Prossiga pelos caminhos óbvios até chegar ao chefe.



MAJOR DEMON: OLD HERO

- O chefe é cego, portanto equipe o Thief's Ring e ande lentamente.
- Use ataques à distância e não fique parado muito tempo no mesmo lugar.



para a segunda arma será aberta.

- Continue com cautela pelo novo caminho e acione a outra arma.
- Quando o dragão cair, vá lá e finalize-o.
- Pegue a Dragon Bone Smasher e volte ao Nexus.
- Mate o seu personagem em Shrine of Storms para deixar a WT mais negra. Isso é muito importante, pois se você morrer com seu corpo físico em Stone Fang Tunnel, será impossível fazer o mundo voltar a ter a WT totalmente branca.
- Volte a falar com Scirvir com a Dragon Bone Smasher equipada e ele vai dar uma Pure Graystone.

SHRINE OF STORMS [4-1]

- Use as Stones of Ephemeral Eyes para ressuscitar e matar o seu personagem de duas a quatro vezes por aqui.
- A WT só estará negra o bastante quando o Black Phantom Master Satsuki surgir no início da fase.



- Contra Satsuki, equipe o Adjudicator's Shield e o Clever Rat's Ring. Deixe que o fantasma bata em você até a energia ficar entre 20 e 30%, então mude rapidamente para outro escudo e desça o cacete nele.
- Prossiga até o Archstone 4-2 a pé, sem passar pelo Nexus.

SHRINE OF STORMS [4-2]

- Do Archstone, siga para a sala na qual você encontrou o Grin Reaper.
- Suba a escada da esquerda e verifique as paredes para ver uma que se move; ataque-a para revelar a passagem secreta.
- Após o local onde estava o esqueleto, você verá o Primeval Demon. Mate-o e Shrine of Storms ficará com a WT branca.



- Volte para o Nexus e vá ao mundo 4-2.
- Prossiga e encontre Patches, The Hyenna. Ele vai derrubá-lo no buraco e você vai encontrar Saint Urbain.
- Derrote o Black Phantom e fale com Urbain para salvá-lo.



- Volte à área onde você matou o primeiro Grin Reaper e pise no botão atrás do altar para abrir a porta no desfiladeiro.
- Desça pelo desfiladeiro até a caverna.

- Quando ele correr em sua direção, role para esquivar o ataque.
- Depois da luta, leve seu corpo vivo para o Nexus, vá para Tower of Latria e morra.
- De volta à forma espiritual, vá para Shrine of Storms para completar os eventos de Tendência.

SHRINE OF STORMS [4-3]

- Volte ao archstone 4-2 e desça no buraco onde Patches o derrubou para encontrar a Magic Sword "Makoto". Você deveria entregá-la para o Satsuki no 4-1, mas não faça isso ainda. Vá para 4-3.



ARCHDEMON - STORM KING

- Vá até a ponta do abismo, pegue a Storm Ruler e equipe-a.



Old Hero - Use um Thief's Ring e ataque à distância com Soul Arrow ou flechas. A magia Poison Cloud funciona bem. Vale um bronze





DRAGON BONE SMASHER

Acredite: você **PRECISA** ter esta poderosa espada, criada para derrotar dragões. Para tanto, entre na fase 2-3 com a WT branca ou deixe-a branca após derrotar Dragon God. Com isso, na área da batalha com o dragão, suba e o caminho para ela estará livre.

→ Corra até a cabana em ruínas, passe entre o espaço estreito entre ela e o rochedo para conseguir proteção.



→ Use o ataque mágico da espada Storm Ruler para devastar os inimigos à distância.
→ Volte ao Nexus e use a alma do chefe para aprender o milagre Anti-Magic Field com Saint Urbain.

TOWER OF LATRIA (3-1)

→ No mundo 3-1, mate seu corpo físico.
→ Se a tendência do local não ficar negra, use uma Stone of Ephemeral Eyes e mate o personagem quantas vezes for preciso. Para ter certeza, não pode haver gritos de desespero no 3-1, apenas o silêncio.
→ Use o Ant-Magic Field para passar rapidamente pelo Octopus Man.
→ Siga para a ala oeste do segundo andar da prisão e encare o Black Phantom Rydell.
→ Rydell possui ataques poderosos e usa magias de cura quando você se afasta.
→ A melhor estratégia é ficar perto das escadas para usar flechas/magias e fugir do combate, então volte quando ele estiver prestes a usar a magia de cura. Lembre-se que você não deve voltar ainda para o Nexus. →

CULTIVO DE ALMAS

Para evoluir, é preciso acumular almas e essa é uma tarefa difícil e inflacionária. A cada ponto de status comprado com a Maiden in Black (1), o ponto seguinte será mais caro. O primeiro ponto custa 80 almas e o último, aquele que faltará para ficar com nível 99 em todos os atributos, sairá por 8.844.424 almas!

Porém, somos pagos para aliviar o seu sofrimento e separamos alguma táticas infalíveis para "cultivar almas".

Lembre-se que a experiência é triplicada na WT negra e ao equipar o anel Ring of Avarice.

Para repetir várias vezes, use o milagre Evacuate (2) (ou suicídio com o corpo espiritual) e repita.



INICIANTE

Red Eyes Knight [1-1]

3. Encontre o cavaleiro negro;
4. Atraia-o até as escadas no outro lado da muralha;
5. Defenda-se e espere ele abrir a guarda para derrubá-lo.



INSISTENTE

ALMAS EM 2 MINUTOS!!

Grin Reaper [4-2]

6. Após o archstone, desça e atravesse o corredor.
7. Equipe um arco e mate o Grin Reaper no andar abaixo.



FAMINTO

ALMAS EM 5 MINUTOS!!!

Baby Stingrays [4-4]

8. Passe entre o rochedo e as ruínas;
9. Trave a mira nas arraias;
10. Use a espada Storm Ruler (encontrada neste setor).



BURACO NEGRO

ALMAS EM 8 MINUTOS!!

OMG!!!

Baby Stingrays [4-3]

11. Termine o jogo com o final born e consiga a magia Soulsucker com Yuria em um New Game +.
12. Desça pelas cavernas na fase 4-3 e passe pela área onde há lesmas brilhantes e almas explosivas planando.
- 13/14. Se a WT estiver toda negra, na saída da caverna você vai encontrar um esqueleto das trevas e, à esquerda, outros dois. Elimine-os pelas costas usando a magia Soulsucker e comemore.



→ Após vencê-lo, vá para a Igreja para ser levado por gárgulas até o Archstone 3-2.

TOWER OF LATRIA [3-2]

- Siga em frente, escolha a rota da direita para chegar na torre onde há um coração amarrado em correntes no teto.
- Suba pela escada e, quando o caminho estiver bloqueado, siga pela ponte.
- Entre na torre e suba pelo elevador.
- Observe que Yurt, The Silent Chief, está na jaula da direita. Faça um favor a si mesmo e não o salve, pois ele vai matar todos no Nexus e fará o mesmo com o seu personagem quando você voltar pra lá.



- Use a outra jaula para descer e continue sua aventura para encontrar o mecanismo que dará cabo do monstro.
- Use a magia Evacuate para voltar ao Nexus e preparar seu herói para a batalha.
- Vá para a área inferior da torre para pegar tesouros e fazer bastante pontos de almas com os Celebrity Vermins.
- Escale a torre até o topo, use o milagre Anti-Magic Field contra o Black Phantom Octopus e prossiga.



MAJOR DEMON: MANEATER

- Fique em volta do fogareiro para se proteger dos ataques físicos e também para confundir o chefe.
- Logo após evitar um ataque ou magia, corra e acerte-o pelas costas; ou use a magia Soul Ray à distância.
- Volte ao fogareiro e repita até destruir os dois monstros.
- Volte para o Nexus para ver que a



WT do estágio já está banca. Vá para o Valley of Defilement e mate o herói lá.
 → Volte para o estágio 3-2 e siga para a torre em que você liberou a primeira corrente.



Encarar Storm King com magias ou flechas é loucura. Encontre a espada Storm King perto do desfiladeiro e use o seu ataque especial para vencer

- Suba a escada para encontrar uma ponte, vá por ela e pegue a chave 2F W. Cell Key.
- Volte para 3-1 e use a chave para abrir a cela do Phantom Rydell.
- Desça ao primeiro andar e vá na ala



leste do seguindo andar para abrir as celas e achar o corpo de Rydell e a chave 2F E. Cell Key, que abre as celas que faltam.

TOWER OF LATRIA [3-3]



ARCHDEMON: OLD MONK

- O monge não vai lutar... mas vai evocar um Black Phantom que usa Homing Soul Arrows, então é melhor ser rápido e não deixar o sujeito usar esse feitiço.
- Após uma vitória tranquila, volte ao Nexus e troque a alma de Old Monk pela magia Homing Soul Arrow com Sage Freke.

VALLEY OF DEFILEMENT [5-2]

- Use o esquema de Stone of Ephemeral Eyes e suicídios por aqui até a WT ficar totalmente negra. Você saberá que deu certo

- quando surgir uma ponte no desfiladeiro.
- Leve muitas flechas e itens de cura.
- Do Archstone, siga para a névoa e forme uma ponte com a tábua solta.
- Encontre Black Phantom Selen Vinland no



pântano e use seu arco para acabar com ela sem precisar descer (a arma dela atravessa escudos, então evite o corpo a corpo).
 → Equipe o Adjudicator's Shield e o Regeneration Ring para descer no pântano e pegue a espada Blind, deixada por Selen.
 → Destrua os Giant Depraveted Ones e o Primeval Demon com flechas para deixar a WT local branca. Abasteça-se com pelo menos 200 Heavy Arrows e vá para o chefe.



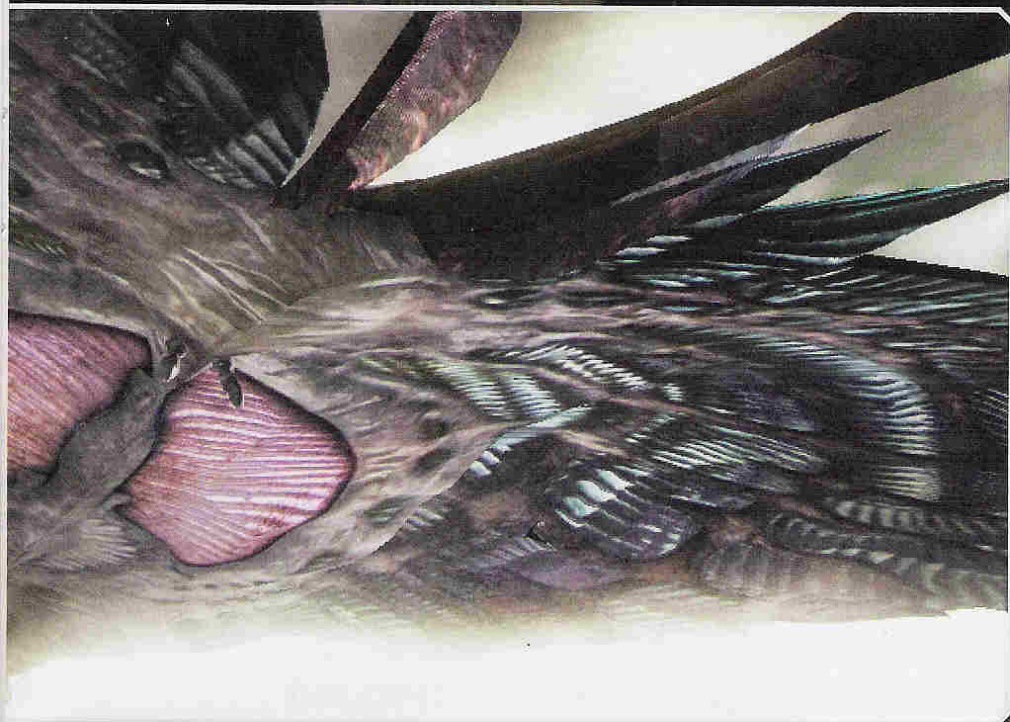
MAJOR DEMON: DIRTY COLOSSUS

- Ataque com flechas e as magias Homing Soul Arrow e Fire Spray.
- Cure-se dos ataques sanguessugas.
- Como último recurso, você pode atacá-lo pelas costas com a espada Blind.
- Volte para o Nexus e veja que a WT de Valley of Defilement está toda branca.



NORTH REGALIA

Combina os poderes das lendárias espadas Soulbrand e Demonbrand, o que significa que ela ganha 135 pontos extras de ataque e poder mágico quando o WT estiver totalmente branco ou negro. Para fazê-la, evolua a Demonbrand ou Soulbrand com o ferreiro Ed usando a alma False King's Demon's Soul.



→ Vá à Boletarian Castle [1-1] e morra por lá.

VALLEY OF DEFILEMENT [5-3]

→ Na área dos Plage Rat's, procure uma escada que surgiu devido à WT branca.

→ Salve Istarelli e volte ao mundo 5-2 para falar com Selen Vinland.

→ Vá encarar o chefe.



ARCHDEMON: MAIDEN ASTRAEA

→ Na verdade, você enfrentará Garl Vinland primeiro.

→ O cavaleiro não recebe danos mágicos e é poderosíssimo. Mantenha-se na defesa e, quando ele abrir a guarda, acerte dois golpes e recue de volta à defesa.

→ Após vencê-lo, equipe seu arco e acabe com Astraea para encerrar a contenda.

→ Vá para Boletarian Palace [1-1] e mate o seu personagem para escurecer o WT.

→ Volte ao estágio 5-2 e entregue o item Crest of Vinland para Selena e ganhe o Ring of Devout Prayer. Caso não o tenha, volte para 5-3 e enfrente Vinland novamente para ganhá-lo.

BOLETARIAN PALACE [1-3]

→ É preciso baixar a WT o máximo possível.

Para saber se funcionou, volte ao começo da fase 1-1 e veja se a porta do lado esquerdo está aberta, com a Black Phantom Miralda esperando. Se não estiver, use o esquema da Stone of Ephemeral Eyes até dar certo.



→ Contra Miralda, não use magias, prefira a espada para vencer sem sufoco.

→ Siga para o estágio 1-3 e use o atalho para matar o Primeval Demon.

→ Volte ao Nexus para descobrir que a WT está completamente branca.

→ No estágio 1-3, salve Ostrava para ganhar uma Pure Clearstone.



MAJOR DEMON: PENETRATOR

→ Nada de desespero, apenas desvie dos ataques e dê apenas dois ou três golpes antes de esquivar novamente.

→ Há a opção de pular para trás quando ele for dar o golpe forte e disparar um Soul Ray.

→ Biorr vai aparecer para ajudá-lo, o que torna a batalha ainda mais fácil.

→ Após derrotar o chefe, volte para o Nexus e mate o seu personagem por lá.

→ Fale com Monumental para ganhar o Friend's Ring.

→ Vá para o mundo 1-1 e derrote Miralda para ganhar a Binded Armor Set. Isso conclui todas as WTs brancas e negras, além de todas as CTs Brancas. Só resta um Arcdemon e as CTs Negras.

TENDÊNCIAS NEGRAS

Prepare-se para jogar sua boa reputação no ralo. Para fazer a CT completamente negra, é necessário matar todos os personagens de apoio do jogo, os NPCs. Faça o seguinte:

• Volte para o Nexus e faça o estoque de 999 flechas, itens de cura, MP e memorize os feitiços mais poderosos.

• Você precisa matar os cinco mercadores, por isso é extremamente importante fazer o estoque de itens.

• Vá para 3-2 e salve Yurt. Volte ao Nexus, encontre Yurt no segundo andar e acabe com o guerreiro. Se Yurt não estiver lá, encontre-o no mundo 3-2.

• BlackSmith Boldin e Patches estão no Nexus, Dreadling Mercant em 1-3, Filth Man em 2-2, Former Royal's Wife em 3-1, Double-Winged Hawk Girl e Graverobber Bilge em 4-1 e Filthy Woman no 5-1. Acabe com todos eles.

→ Quando alcançar a CT completamente negra, Mephistopheles vai aparecer no segundo andar do Nexus.



→ Aceite a missão de matar mais NPCs. Se ela pedir para matar Stockpile Thomas, lembre-se de pegar antes os itens de cura, as flechas e os itens que achar importante.

→ Após matar Yuria, Mephistopheles vai apresentá-lo com o Foe's Ring.

→ Cumpra as missões e Mephistopheles vai atacá-lo. Ela é fácil, mas seja rápido para impedir que a inimiga use o feitiço Soulsucker, que suga a sua experiência.

BOLETARIAN PALACE [1-4]



BLUE FLYING DRAGON

→ Este é um chefe alternativo e não seria preciso enfrentá-lo se →

você não quisesse fazer todas as CT negras... e você quer.

- Equipe a Storm Ruler e use o feitiço Warding, então corra para o canto direito e ataque de lá. O dragão não vai acertá-lo e vai concentrar os ataques em Biorr.
- Ajude Biorr com itens e feitiços de cura.
- Após a vitória, fale com Ostrava. Pegue a Maosoleum Hey e volte ao andar de cima para lutar contra Ostrava, agora um fantasma.



ARCHDEMON: MAIDEN ASTRAEA

→ Ela usa a magia Soulsucker e os seus ataques causam muito estrago.

- Equipe o Thief's Ring e ataque de longe com suas magias e flechas. Se preferir corpo a corpo, use Warding e rodeie o chefe até poder acertá-lo pelas costas.
- Fique esperto quando ele ficar com uma bola de energia na mão, pois é quando ele vai usar a magia Soulsucker.



→ Volte para o mundo 1-1 e enfrente Old King Doran para conseguir a espada Demonbrandt e a armadura

Ancient King's Armor. Isso vale um troféu de bronze. Feito isso, só resta acabar o jogo.



ESCOLHA O SEU FINAL

- O Nexus vai revelar uma nova passagem.
- Fale com a Maiden in Black e ela vai levá-lo para uma área secreta.
- Entre na névoa e enfrente um inimigo comum que carrega a Soulbrandt, pegue-a como prêmio no final da batalha.
- Escolha o seu final: volte e receba a Maiden In Black Demon's Souls para garantir final bom e um troféu. Se resolver matá-la, vai ganhar a



Beast Demon's Soul, um Red Eye Stone e o final ruim. O final bom concederá o item vital para aprender a magia Soulsucker no New Game +, importantíssima.

O MUNDO ADIANTE

→ Nas próximas partidas, você vai perceber que o jogo fica ainda mais difícil, mas será necessário passar pelo final pelo menos mais quatro vezes para acumular Demon's Souls que fazem até quatro itens diferentes. Pelo menos todas as almas, itens e magias continuarão com seu personagem. Boa sorte para a sua nova aventura.



DEMON'S SOULS – O CAMINHO PARA O PODER SUPREMO

Ao derrotar cada chefe, você receberá uma Demon's Soul única. Ela pode ser usada para criar magias ou armas poderosíssimas, mas uma vez usada, você só terá outra alma igual quando terminar a partida, começar o jogo e matar o mesmo chefe. Por isso, a importância de saber o que está fazendo para não se arrepender depois. Para que Blacksmith Ed aceite Demon's Souls para evoluir armas, você primeiro deve entregar a alma do chefe Flame Lurker para ele.

Demon's Souls	Chefe	Blacksmith Ed	Sage Froise	Yuria	Saint Urbain
Lead Demon's Soul	Phalanx	Scrapling Spear (Short Spear +7)	-	-	-
Small Flame-Scale Demon's Soul	Red Flying Dragon	-	-	-	-
Iron Demon's Soul	Tower Knight	-	Warding	-	-
Silver Demon's Soul	Penetrator	-	Light Weapon	Curse Weapon	-
Large Flame-Scale Demon's Soul	Blue Flying Dragon	-	-	-	-
False King Demon's Soul	False King	Northern Regalia (Soul/Demonbrant)	-	-	-
Hard Demon's Soul	Armor Spider	Lava Bow (Shor Bow +7)	Firespray	Ignite	-
Red Hot Demon's Soul	Flame Lurker	Habilita Forja com Demon's Souls	-	-	-
Dragon Demon's Soul	Dragon God	-	Fireball	Firestorm	God's Wrath
Doll Demon's Soul	Foo'ls Idol	-	Soul Ray	-	-
Mixed Demon's Soul	Dragon God	Needle of Eternal Agony (Dagger +7)	-	-	-
Yellow Demon's Soul	Man Eater	Insanity Catalyst (Wooden Catalist)	Homing Soul Arrow	Soul Thirst	Banish
Gray Demon's Soul	Old Monk	Dozer Axe (Battle Axe +6)	-	-	-
Swollen Demon's Soul	Adjudicator	Meat Cleaver (Club ou Great Club)	-	-	Regeneration
Hero Demon's Soul	Old Hero	Large Sword of Searching (Claws +8)	-	-	Second Chance
Storm Demon's Soul	Storm King	Morion Blade (Short Sword +8)	-	-	Anti-Magic Field
Wriggling Demon's Soul	Leech Monger	-	Poison Cloud	-	Cure
Eroded Demon's Soul	Dirty Colossus	-	Acid Cloud	-	-
Pure Blood Demon's Soul	Maiden Astraea	Blueblood Sword (Broken Sword)	Detach Cloud	Relief	Resurrection
Colorless Demon's Soul	Primeveal Demons	Evolue Somente Armas Especiais	-	-	Recovery
Maiden In Black Demon's Souls	Final Bom	-	-	Sousucker	-
Beast Demon's	Final Rui	-	-	-	-



LARGE SWORD OF SEARCHING

Apesar de não ser poderosa, esta espada dobra as chances de ganhar itens dos inimigos derrotados. Ela pode ser feita com o ferreiro Ed, usando a alma de Old Hero, tendo como base uma destas armas: Claws+8, Broad Sword+8, Flamberge+8, Shotel+8, Scimitar+8, Falchion+8, Kilij+8, Uchigatana+8 e Sais+8.

PODERES DIVINOS

Conheça as magias e os milagres e o que cada um deles pode fazer por você



MAGIAS

Descubra as funções das principais magias do jogo. É preciso habilitar todas para ganhar o troféu de prata Saint.

- **Warding / Total Protection:** diminui consideravelmente qualquer dano físico infligido contra o seu personagem.
- **Light Weapon:** aumenta o poder mágico para armas equipadas na mão direita. É a versão mais forte da magia Enchant Weapon.
- **Fire Spray (2MP):** projétil incendiário de médio alcance, pode ser usado com o personagem em movimento.
- **Fireball (20MP):** bola de fogo.
- **Soul Ray / Soul Light (15MP):** evolução da magia Soul Arrow, magia teleguiada que perfura escudos e armaduras.
- **Homing Soul Arrow / Moving Soul Arrow (40MP):** cria diversas esferas de energia que vão perseguir os inimigos mais próximos. Quanto maior o seu poder, mais esferas surgirão. Não a use em locais fechados, pois as esferas somem ao encostar em paredes.
- **Poison Cloud (15MP):** cria uma nuvem tóxica capaz de envenenar os inimigos e inflige dano de 5 pontos por segundo, alcançando um máximo de 905 pontos.
- **Acid Cloud (30MP):** nuvem corrosiva que diminui a durabilidade dos equipamentos do inimigo. É bastante inútil no modo offline, mas funciona bem no multiplayer online.
- **Death Cloud (30MP):** nuvem de pestilência, causa 3.600 pontos de dano em 10 minutos.
- **Cursed Weapon (100MP):** aumenta em 50% o dano de ataques físicos de armas equipadas na mão direita. Vai drenar 1% de sua energia se estiver equipado com um Catalyst quebrado ou se o personagem tiver menos de 18 pontos de magia e mais de 18 pontos de fé (faith). Só para armas encantadas.
- **Ignite (18MP):** poderosa magia incendiária, de curto alcance (dois passos de distância).
- **Firestorm (100MP):** cria vários pilares de fogo ao redor do personagem e carboniza os inimigos enquanto eles ficarem ao alcance.

• **Soul Thirst / Thirst (200MP):** aumenta em 50% o ganho de almas. Não funciona contra chefes e subchefes.

• **Relief (10MP):** recupera completamente a energia e cura status negativos do aliado que for tocado. Ao jogar o multiplayer, nem todas as pessoas (Blue Phantoms) querem ser curadas, pois podem querer ficar com HP baixo para utilizar certos recursos.

• **Soulsucker (100MP):** mata de imediato qualquer inimigo – exceto chefes – e dobra o ganho de almas. Deve ser usada encostada ao inimigo, então facilite com o Thief's Ring.



MILAGRES

A seguir, os principais milagres. Habilite todos para ganhar o troféu de prata Sage.

• **God's Wrath / Rage of God (100MP):** cria uma esfera de energia ao redor do personagem, capaz de causar dano aos inimigos. Essa esfera atravessa paredes e fica mais forte se usada com o anel Ring of Sincere Prayer.

• **Banish (50MP):** expulsa da fase fantasmas negros que estiverem próximos.

• **Regeneration / Slow Recovery (40MP):** recupera 1HP por segundo durante 100 segundos. Funciona melhor se equipado com Regenerator's Ring e Adjudicator's Shield.

• **Second Chance / One Time Revival (100MP):** seu personagem ressuscita com 50% quando essa magia estiver ativa, exceto em caso de suicídio. Não funciona quando Protection, Total Protection, Anti-Magic Field ou Slow Recovery estiverem ativadas.

• **Anti-Magic Field (10MP):** seu personagem e qualquer inimigo próximo ficarão impedidos de usar magias.

• **Cure (30MP):** cura envenenamento (poison), hemorragias (bleed) e pestilência (pest).

• **Ressurrection (50 MP):** ressuscita Blue Phantoms no multiplayer.

• **Recovery:** recupera muito HP.

• **Evacuate (40MP):** escapa da fase direto para o Nexus sem perder as almas ganhas. Ideal para cultivar almas (ver página 79). →

BRUXOS E AFINS

Há alguns "prestadores de serviços" muito importantes para a evolução do seu personagem. Descubra a seguir quem são e como habilita-los. Exceto por Ed, os demais personagens irão para o Nexus após serem salvos.



BLACKSMITH ED

• Ative o segundo elevador em Stonefang Tunnel [2-1] e desça para encontrar o ferreiro. Além de forjas avançadas, ele é o único que aceita Demon's Souls para criar diversas armas especiais e poderosas.



SAINT URBAN

• Em Shrine of Storms [4-2], encontre Patches e deixe o pilantra derrubá-lo no buraco. Você vai encontrar Saint Urban, abra a saída da armadilha e vá embora.



SAGE FREEK

• Em Tower of Latria [3-1], suba na torre antes da entrada da igreja onde se encontra o chefe Idol's Fool. Pegue a chave ao lado do ser estranho que manipula o chefe. Volte ao setor das celas e abra a cela de Sage Freek.



YURIA, THE WITCH

• Ao acessar Boletarian Palace [1-3], encontre os gordos feiticeiros (1) e acabe com eles para encontrar duas chaves.
• Volte à área [1-2] e, antes do pátio onde você enfrentou Tower Knight (2), e use a chave para abrir a porta da torre.
• Vença um gordo feiticeiro para ganhar a Bloody Key e liberte Biorr.
• Volte ao início da fase [1-3] e, na área da fonte, use a Bloody Key para abrir o portão da direita (3).
• Equipe o chapéu "Minister Hat" (você deve ganhá-lo durante a fase) para se disfarçar. Encontre a torre, suba, vão baixar uma passagem (4).
• Tire o chapéu e salve Yuria.



CATÁLOGO DE MINÉRIOS E AFINS

Saiba quem são os inimigos que deixam cair os minérios necessários para evoluir os seus equipamentos

MELTSTONE

- Lagartos de fogo [2-1].



HARDSTONE

Shard of Hardstone

- Homens-répteis [2-1].
 - À venda com Filthy Man, por 500 souls cada [2-1 e 2-2].
- Large Hardstone Shard
- Homens-répteis [2-1].
 - Lagartos de cristal [2-2].
 - À venda com Filthy Man, por 1.500 souls cada [2-2].

– Chunk of Hardstone

- Lagartos de cristal [1-2, 1-3, 1-4, 2-2].
- Mineradores armados com espadas [2-1].
- Mineradores [2-2].
- Pure Hardstone
- Lagartos de cristal [1-3, 1-4, 2-3].
- Ninho dos lagartos de cristal [2-2].



SHARPSTONE

Shard of Sharpstone

- Gosma com escudos [1-2].
- Mineradores com picaretas [2-1, 2-2].
- Filthy Man (500 souls cada) [2-1].

Large Sharpstone Shard

- Monstros de gosma com escudos [1-2].
- Filthy Man (500 souls cada) [2-2].
- Lagartos de cristal [1-2, 2-2].
- Mineradores com picaretas [2-2].
- Mineradores com sacos [2-1].

Chunk of Sharpstone

- Lagartos de cristal [1-2, 1-3, 1-4, 2-2 e 2-3].
- Mineradores com picaretas [2-2].
- Tesouro [2-2].

Pure Sharpstone

- Lagartos de cristal [1-4].
- Tesouro [2-2].



CLEARSTONE

Shard of Clearstone

- Assassinos [1-3].
 - Lagartos de cristal [2-1, 2-2, 2-3].
 - Filthy Man (1.500 souls cada) [2-2].
- Chunk of Clearstone
- Assassinos [1-3].
 - Tesouros [2-2].
 - Lagartos de cristal [2-2, 2-3].
- Pure Clearstone
- Salve Ostrava [1-3].
 - Lagartos de cristal [2-3].



GREYSTONE

Shard of Graystone

- Mineradores armados com marretas [2-1, 2-2].
 - Minhocas gigantes de pedra [2-2].
- Chunk of Bladestone
- Tesouro [2-2].
 - Minhocas gigantes de pedra [2-2].
- Pure Greystone
- Mostre a arma Dragon Bone Smasher / Heel Smasher para Scirvir [2-2].
 - Minhocas gigantes de pedra [2-2].



BLADESTONE

Shard of Bladestone

- Esqueletos [4-1, 4-2, 4-3].
- Chunk of Bladestone
- Esqueletos [4-1, 4-2, 4-3].
 - Esqueleto negro com duas katanas [4-1, 4-2].
 - Esqueletos dourados [4-2].
- Pure Bladestone
- Esqueleto negro com duas katanas [4-1, 4-2] (só com WT negra).
 - Esqueleto negro com duas katanas que está dentro da passagem secreta [4-1, 4-2].



DRAGONSTONE

Shard of Dragonstone

- Tesouros [2-1, 2-2].
 - Larvas menores [2-2].
 - Filthy Man, por 3 mil almas cada [2-2].
- Chunk of Dragonstone
- Larvas menores [2-2].
 - Na área da lava [2-2].
 - Tesouro na área de Flame Lurker [2-2].
- Pure Dragonstone
- Na área da lava [2-2].
 - No Archstone do chefe [2-3].
 - Larvas gigantes [2-2].



SUCKERSTONE

Shard of Suckerstone

- Lesmas [4-2, 5-2].
 - Tesouro [5-1].
- Chunk of Suckerstone
- Lesmas [4-2, 5-2].
 - Tesouro no pântano [5-2].
- Pure Suckerstone
- Lesmas [4-2].
 - Lesmas na WT negra [5-2].
 - Tesouros no pântano [5-2, 5-3].



MERCURYSTONE

Shard of Mercurystone

- Prisioneiros [3-1].
 - Inseto rasteiro com rosto [3-2, 3-3].
- Chunk of Suckerstone
- Prisão, 2F, com WT branca [3-1].
 - Tesouro no pântano [3-2].
 - Inseto rasteiro com rosto [3-2, 3-3].
- Pure Mercurystone
- Inseto rasteiro com rosto humano [3-2].
 - Tesouro no pântano [5-3].



MARROWSTONE

Shard of Marrowstone

- Insetos "balões vermelhos" [5-1].

PRECIOSOS

Obviamente, há um troféu garantido por coletar todos os anéis. Eis a lista completa:

- Ring of Great Strength: 1-1, perto do dragão azul
- Ring of Herculean Strength no Nexus, entregue o item Jade Hair Ornament para Thomas.
- Regenerator's Ring: 4-1, 5-2
- Fragrant Ring: 3-2, 5-2
- Ring of Flame Resistance: 1-1, 2-2
- Ring of Gash Resistance: 1-2, 4-2
- Ring of Poison Resistance: 2-1
- Ring of Disease Resistance: 2-2
- Ring of Magical Sharpness: 3-1
- Ring of Magical Dulness: 5-1
- Cleaver Rat's Ring: 3-1, 4-2
- Dull Rat's Ring: salve Rydell na fase 3-1

- Ronin's Ring: 4-2; com Scirvir em 2-2 (WT branca)
- Cling Ring: 1-1
- Thief's Ring: 1-1 (atrás de Ostrava), 5-2
- Graverobber's: 4-1
- Cat's Ring: 5-2 ou com Patches, no Nexus
- Ring of Avarice: 3-2 ou compre em 3-1
- Master's Ring: 2-3
- Ring of Sincere Prayer: 5-3
- Ring of Devout Prayer: veja o quadro Demon's Souls, página 82
- Ring of Magical Nature: 1-3
- Friend's Ring: em Nexus, fale com Monumental (WT totalmente branca)
- Foel's Ring: cumpra as missões de Mephistopheles
- Eternal Warrior's Ring: vença Hing Doran em 1-1, no fim do jogo
- Ring of the Accursed: 1-3



OLD KING DORAN

O imponente rei Doran, fundador de Boletaria, possui uma armadura digna de um nobre e o seu elmo é uma máscara que esconde qualquer traço de sua humanidade. E você pode obtê-la. Mate Ostrava na fase 1-1 ou salve-o para ver sua morte no 1-4; pegue a chave no cadáver, abra o portão na fase 1-1 (perto do cavaleiro negro) e derrote Doran para ganhar sua armadura.



- Mosquitos [5-2].
- Chunk of Marrowstone
- Insetos tipo "balões vermelhos" [5-1].
- Mosquitos [5-2].
- Pure Marrowstone
- Insetos tipo "balões vermelhos" [5-1].
- Tesouro no pântano [5-3].

MOONLIGHTSTONE

Shard of Moonlightstone

- Prisioneiros e lagartos de cristal [3-1].

• À venda com Royal Mistress, por 3 mil almas cada [3-1].

• Chunk of Moonlightstone

- Lagartos de cristal [3-2, 3-3].
- Fantasma negro antes da sala do chefe [3-1].
- 3-2. Guerreiros genéricos nas duas torres antes da sala do chefe [3-1].
- Pure Moonlightstone
- Lagartos de cristal [3-2, 3-3].

DARKMOONSTONE

Shard of Darkmoonstone

• Riper (ser que parece a Morte) [4-2].

• À venda com Graverobber Blige, por 3 mil almas cada [4-2].

• Chunk of Darkmoonstone

- Riper, ser semelhante à Morte [4-2].
- Fantasma negro no buraco onde encontra-se Saint Urbain [4-2].
- Lagartos de cristal [4-2, 4-3].
- Pure Darkmoonstone
- Lagartos de cristal [4-2, 4-3].

FAINTSTONE

Shard of Faintstone

- Anões [5-2].
- Lagartos de cristal [5-1].
- Vendedora, por 10 mil almas cada [5-2].

Chunk of Faintstone

- Cadáver perto de Leechmonger [5-1].
- Anões [5-2].
- Fantasma negro com marreta [5-2].
- Lagartos de cristal [5-2, 5-3].
- Pure Faintstone
- Lagartos de cristal [5-2, 5-3].
- Anões [5-2].
- Quando tiver 20 pontos de fé (faith), vá ao Nexus e fale com a mulher perto de Saint Urbain.



SPIDERSTONE

Shard of Spiderstone

- Mineradores [2-1, 2-2].

• Lagartos de cristal [2-1].

• Chunk of Spiderstone

- Mineradores [2-2].
- Lagartos de cristal [2-1].
- Tesouro perto do chefe Armor Spider [2-1].
- Pure Spiderstone
- No Archstone do chefe Armor Spider [2-1].
- Lagartos de cristal [2-1].



CLOUDSTONE

Shard of Cloudstone

- Arraias voadoras [4-1, 4-2, 4-3].

• À venda com Graverobber Blige, por 3 mil almas cada [4-2].

• Chunk of Cloudstone

- Arraias voadoras [4-1, 4-2, 4-3].
- Pure Cloudstone
- Arraias voadoras [4-1, 4-2, 4-3].
- No Archstone do chefe Storm Hing [4-3].

COLORLESS SOUL

- Destrua os Primeval Demons.
- Ofereça Gold Mask e Talisman of God para Sparkly, the Crow [4-1].
- Assassine Niorr e Patches a mando de Mephistopheles, perto do final do jogo.

EVOLUA E GANHE

Há 14 troféus de bronze para quem evoluir ao menos uma arma ao máximo com cada tipo de minério. Veja quais são as categorias de armas que usam os minérios e um exemplo de arma que permite escolher a categoria necessária.



HARDNESS

- Material: Hardstone
- Tipo de arma: padrão
- Arma exemplo: Shortsword



SHARPNESS

- Material: Sharpstone
- Tipo de arma: padrão
- Arma exemplo: Dagger



DISTINCTION

- Material: Clearstone
- Tipo de arma: Quality
- Arma exemplo: Dagger +3



MASTER HITTER

- Material: Greystone
- Tipo de arma: Crushing
- Arma exemplo: ShortSword +3



SLASHER

- Material: Bladestone
- Tipo de arma: Sharp
- Arma exemplo: Dagger +3



BOWMAN

- Material: Spiderstone
- Tipo de arma: Viscous / Sticky
- Arma exemplo: Shortbow +3



POISON MASTER

- Material: Mercurystone
- Tipo de arma: Mercury
- Arma exemplo: Dagger +3



FLAME MASTER

- Material: Dragonstone
- Tipo de arma: Dragon
- Arma exemplo: ShortSword +3



BLOOD MASTER

- Material: Suckerstone
- Tipo de arma: Tearing
- Arma exemplo: Scimitar +3



LIFE MASTER

- Material: Marrowstone/Pulpstone
- Tipo de arma: Fatal
- Arma exemplo: Dagger +3



MOONLIGHT

- Material: Moonlightstone
- Tipo de arma: Moon
- Arma exemplo: ShortSword +3



DARKMOON

- Material: Darkmoonstone
- Tipo de arma: Crescent
- Arma exemplo: Dagger +3



CONGRATULANT

- Material: Faintstone
- Tipo de arma: Blessed
- Arma exemplo: ShortSword +3



SHADE MASTER

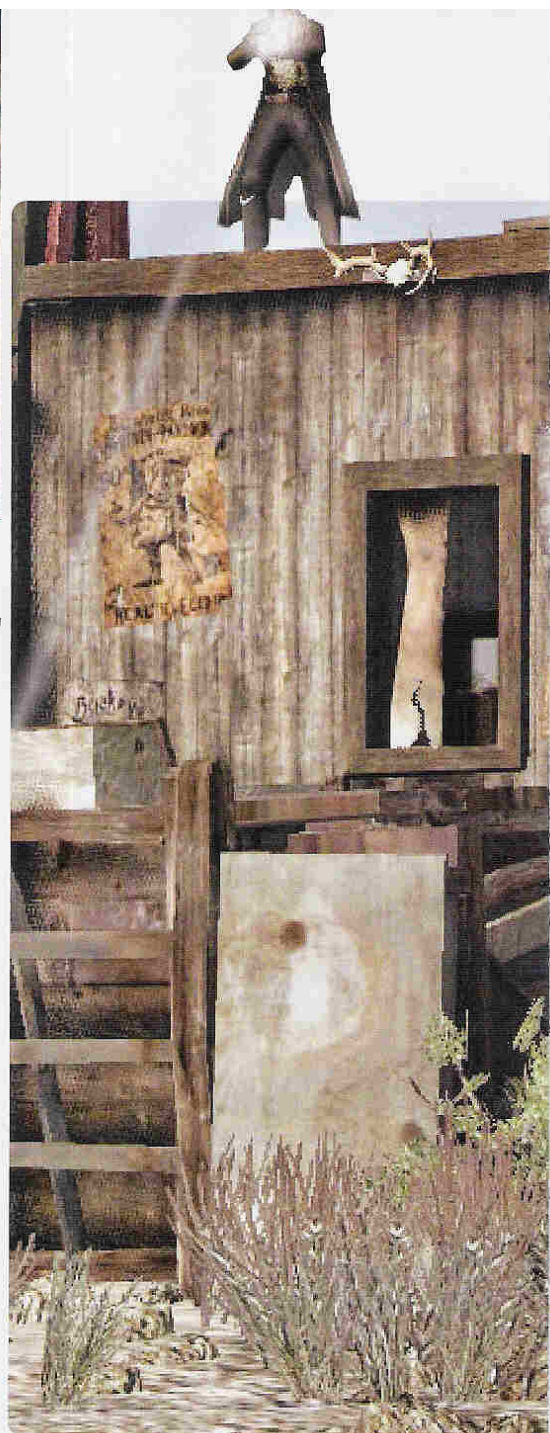
- Material: Cloudstone
- Tipo de arma: Dark
- Arma exemplo: Shield +6



Leve os seus inimigos amarrados, como bois, para se encontrarem com o xerife da cidade

RED DEAD REDEMPTION

Todo o caos do Velho Oeste em um título que deixaria Clint Eastwood orgulhoso **POR AMER HOUCHAIMI**



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Rockstar San Diego
- **Distribuidora:** Rockstar Games
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 16
- **Resolução:** 720p
- **Espaço no HD:** 500MB

A Rockstar é muito cautelosa com o lançamento de seus títulos. Ao invés de abarrotar o mercado de jogos e tentar se valer do nome da empresa para empurrar títulos medíocres para o público, seus donos usam todo o tempo que têm para preparar títulos grandiosos, que ficarão na mente do público por muito tempo.

Grand Theft Auto IV foi lançado em 2008 e até hoje permanece como um dos games mais jogados do PS3, desta forma, não será surpresa nenhuma se o fenômeno se repetir

com *Red Dead Redemption*.

Um sucessor espiritual do (pouco conhecido, mas muito bom) game *Red Dead Revolver*, o novo game da Rockstar pega o conhecido mundo aberto da franquia *GTA* e o usa no Velho Oeste. O resultado é um dos títulos mais espetaculares dos últimos anos.

DOIS HOMENS EM CONFLITO

Acompanhamos a história de John Marston, homem que teve uma vida bastante difícil, enquanto ele parte no encalço de Bill Williamson, um companheiro de seu passado. Logo que se reencontram, as coisas não vão bem para John. Ele é baleado e largado para morrer por seu ex-amigo.

Graças à ajuda de uma rancheira local, John sobrevive e busca retomar a missão pelo qual veio para esta parte do mundo: capturar Bill e amarrar as pontas soltas de seu passado.

Red Dead Redemption segue as fórmulas básicas estabelecidas por *GTA* e usadas em

todos os games com mundo aberto da Rockstar. Temos longas e intrigantes cenas por onde a história nos é contada, as primeiras horas de jogo nos ensinam como tudo funciona dentro dele, e temos um mundo imenso, com dezenas de coisas diferentes acontecendo ao mesmo tempo.

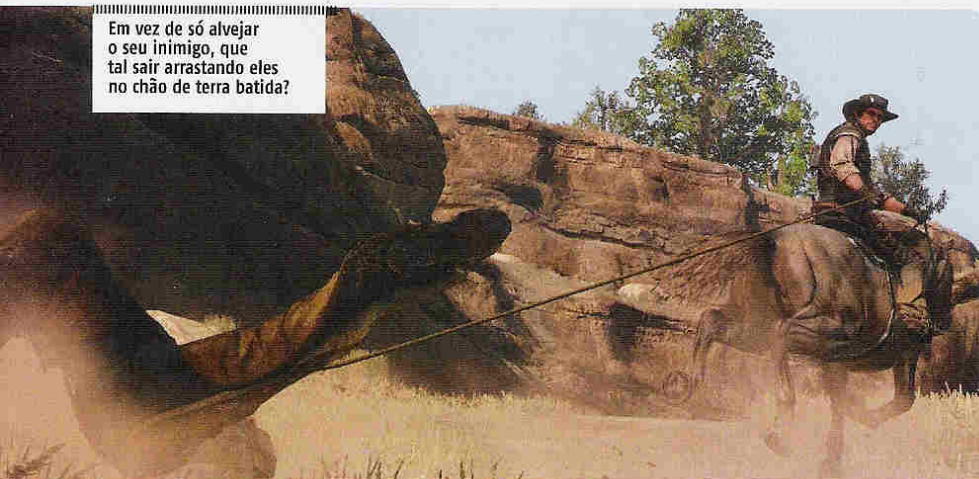
Mas as similaridades param por aí, pois *Red Dead Redemption* é muito mais do que simplesmente um "GTA a cavalo."

NO TEMPO DAS DILIGÊNCIAS

Para encerrar as comparações, a estrutura básica de progresso de jogo é a mesma da aventura de Niko Bellic: você encontra personagens importantes da história e eles lhe fornecem as missões necessárias para avançar.

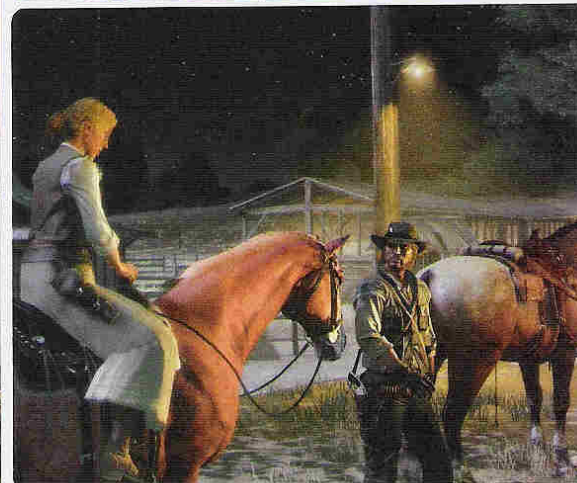
Mas embora o Velho Oeste não seja megalomaniaco e cheio de pessoas como Liberty City, não pense nem por um segundo

Em vez de só alvejar o seu inimigo, que tal sair arrastando eles no chão de terra batida?





O empolgante sistema de mira permite acertar onde quiser. "Headshots" nunca foram tão divertidos



que ele será chato. Entre as missões, John pode ir atrás de foragidos, atacar esconderijos de gangues, caçar animais selvagens ou comprar propriedades com o dinheiro que juntou. Isso sem falar nas partidas de poquer, braço de ferro e outros passatempos da época.

O arsenal carregado por John também é incrivelmente vasto, com diversos tipos de pistolas, rifles e espingardas. E o melhor é que uma arma nova não substitui a antiga do mesmo tipo, você pode por exemplo, ter todas as pistolas do game, para então decidir qual prefere.

O sistema de mira é muito bem trabalhado, você pode facilmente alvejar qualquer parte do seu inimigo, o que facilita acertar tiros na cabeça ou baleiar as pernas de fujões. Com alguma prática, você pode, até, acertar as armas nas mãos dos bandidos.

Mas a maior novidade mesmo são os

medidores de honra e fama, que o acompanham ao longo da história. Conforme cumpre missões, sua fama aumenta, mas sua honra está ligada diretamente a seus atos, seja justo e heroico e ela crescerá, enquanto covardia e crueldade a farão cair.

A recepção nas cidades, e o modo com que oficiais da lei lhe tratam, diferem muito dependendo de como anda sua honra, então é bom ter cuidado.

BOM TRABALHO, PEREGRINO!

Red Dead Redemption prova que a Rockstar está mais afiada do que nunca. Com grandes personagens, uma história sólida e ação de primeira, este é um dos títulos obrigatórios para todos os donos de PS3 este ano.

Se você já quis ser um cowboy, está é sua chance. Duvidamos que outra recriação tão autêntica do Velho Oeste dê as caras tão cedo.

AVALIAÇÕES

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

NOTA

9,5



RESONANCE OF FATE

Um RPG difícil de acompanhar, mas cheio de boas ideias que valem a dedicação necessária **POR FABIO SANTANA**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** tri-Ace
- **Distribuidora:** SEGA
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p (nativa), 30 fps
- **Espaço no HD:** 1140 KB (por arquivo de save), 5178 MB (instalação opcional)

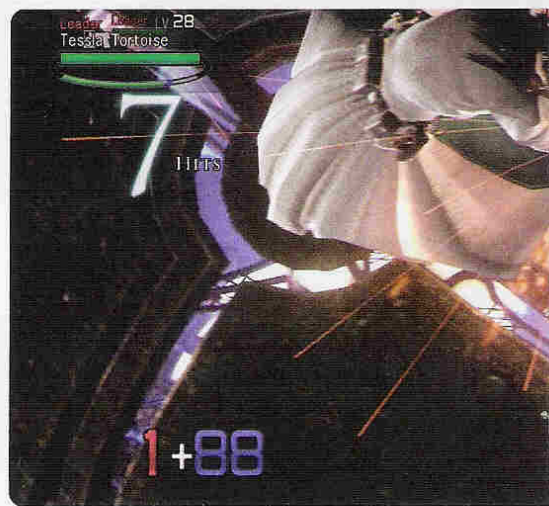
É significativo o fato de *Resonance of Fate* ser o primeiro jogo da tri-Ace a não ser lançado pela Square Enix. O estúdio fechou acordo de publicação com a Sega, alegando que a produtora estava mais aberta a novas ideias que sua parceira de longa data. Também é notável o posicionamento do jogo no calendário de lançamentos, colado à superprodução *Final Fantasy XIII*. Evidencia melhor o contraste entre os dois títulos: enquanto o RPG da Square Enix busca acessibilidade e abandona convenções do gênero, a nova criação da tri-Ace prima pelo hermetismo e extrapola os

elementos que têm contribuído para fechar os RPGs em um restrito círculo de apreciadores.

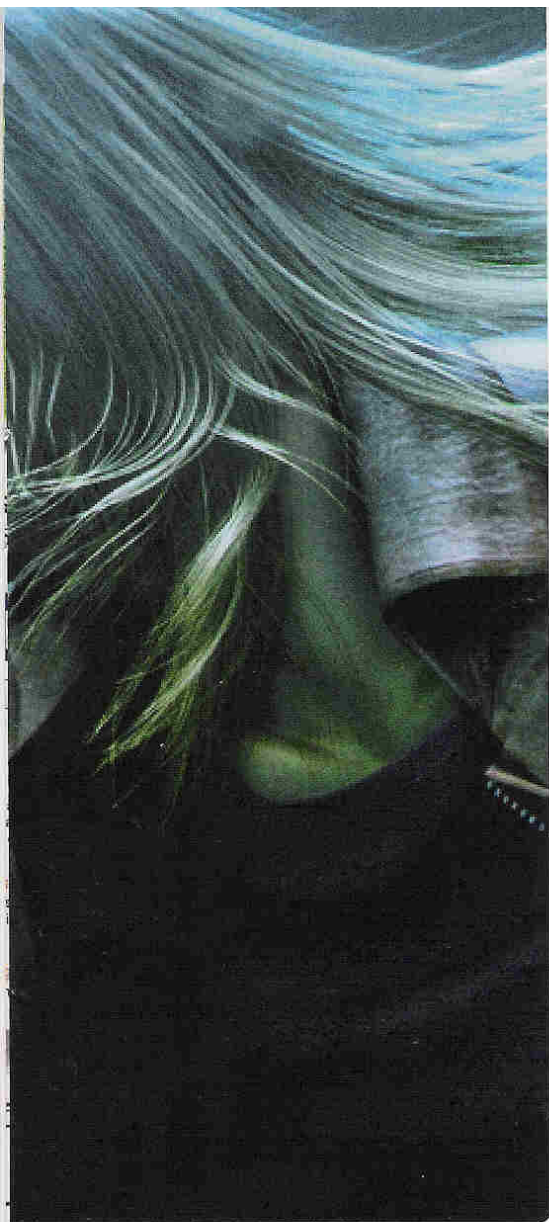
UMA HISTÓRIA COADJUVANTE

A primeira grande diferença está na importância que cada um dos dois títulos dá ao enredo. *FFXIII*, é notório, empurra sua trama goela abaixo do jogador, sem dar a ele escolha ou mesmo tempo para respirar. *RoF*, enquanto isso, empreende uma narrativa blasé, indiferente à trama maior que se desenrola à margem. A não ser por algumas poucas e aparentemente desconexas cenas, você passa a maior parte da história executando tarefas corriqueiras para os mais diversos contratantes, apenas intuindo sobre a grande teia de eventos e o papel do seu trio de protagonistas nela. Essa primazia do caráter mundano se opõe à abordagem heroica que satura os JRPGs (a vertente japonesa do gênero).

Mas isso não significa que não haja um enredo, ou que ele seja fraco. Há um discurso ecológico e messiânico no mundo mecânico de Basel, uma estrutura construída numa Terra pós-apocalíptica. A própria torre que encerra o mundo conhecido



de *RoF*, com sua sociedade estratificada e sua configuração ascensional que vai do ambiente industrial nas camadas inferiores até os palácios suntuosos dos círculos superiores, é um recurso narrativo mais presente que as cenas de corte. NPCs comentam sobre acontecimentos e personagens, e seus diálogos mudam a cada capítulo do jogo – são 16, e você escolhe quando avançar de um para o outro. O desenvolvimento



livremente pelo ambiente até o limite de seus Action Points e escolher um entre os comandos disponíveis. As ações são coordenadas: se você age, os inimigos também agem; se você para, os inimigos permanecem imóveis. O encantador balé de projéteis que se segue é a recompensa por você se dedicar a aprender, treinar e dominar as sucessivas camadas de complexidade que compõem do sistema. Há dois tipos de dano, um indireto que é mais intenso e se regenera com o passar do tempo e um direto que é mais fraco, mas torna permanente todo dano indireto. É possível ativar Hero Actions, em que um personagem atravessa o cenário efetuando disparos, mas o comando gasta uma unidade da sua Hero Gauge. Se esta barra se esvaziar, seu grupo entra em condição crítica. É possível recuperá-la destruindo partes dos corpos dos inimigos, mas é preciso antes recolher os pedaços da barra que podem se espalhar pelo cenário, e ficar atento para que os inimigos não os recolham, recuperando a energia deles. Complicado? Ainda nem mencionamos as armas secundárias de explosão, os diferentes tipos de balas, a empunhadura de duas armas, os níveis de carga, as habilidades, a importância da distância e da altura, os obstáculos do cenário e as coberturas, os danos elementais, os diferentes status, os bônus por acertar inimigo no ar por baixo ou por cima, os ataques em trio... Os comandos para usar um simples item de cura ilustram bem a complicação: é preciso apertar um botão para ativar o hit de primeiros socorros, depois outro para visualizar o conteúdo do hit, daí selecionar o item desejado para só então usá-lo no alvo que esteja na área de alcance. O jogo utiliza todos os botões do controle, e nem sempre de maneira intuitiva.

Também em oposição a FFXIII, aqui você tem acesso a todos os recursos do sistema de batalha logo de início, o que intimidada e confunde. Há um tutorial não obrigatório feito pelo método arcaico de conversar com um NPC para acessar uma miríade de opções, mas isso não o prepara para as batalhas contra chefes. Esses embates exigem o uso inteligente dos recursos à sua disposição, e

incentivam o desenvolvimento de novas estratégias – o que é facilitado pela possibilidade de repetir a batalha caso receba um Game Over. Porém, no fim das contas, mudam-se algumas variáveis, mantendo-se a estratégia básica de causar muito dano indireto e arrematar com dano direto. As sessões ocasionais de grinding (a evolução compulsiva dos personagens) também são favorecidas, já que o nível de cada herói é determinado pela soma dos níveis de sua proficiência com os diferentes tipos de armas (handgun, machinegun e grenade) – caso algum personagem esteja subdesenvolvido, basta trocar sua arma e enfrentar inimigos fortes para um ganho rápido de níveis. A cautela só é exigida graças ao espaçamento nada generoso entre um save e outro.

O nível de personalização espanta. Cada arma (são poucas) pode ser modificada acoplando-se as mais diversas partes, de miras e supressores a barris e pentes, numa tela similar ao inventário de Resident Evil 4. Os melhoramentos afetam diversos atributos, mas não se refletem visualmente nas batalhas. Por outro lado, é possível alterar o visual dos personagens, que se mantém nas telas de exploração, batalhas e até cenas de corte, mas que é meramente uma questão estética, sem qualquer efeito sobre seus atributos numéricos. No entanto, conseguir uma nova peça de roupa, uma bota que combine, um par de óculos agradável, uma lente de contato interessante ou até uma nova cor de cabelo para Leanne, Vashyron ou Zephyr se torna uma obsessão.



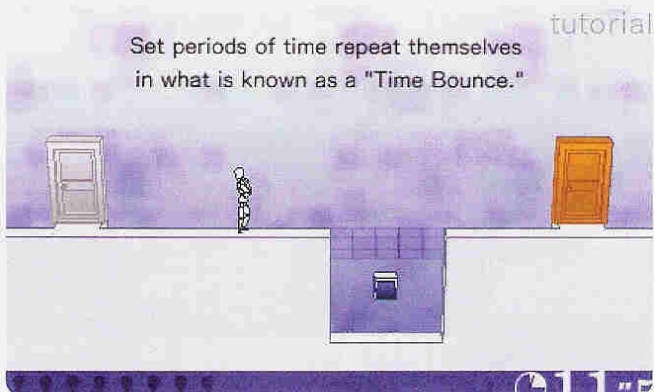
majoritariamente indireto da história, em vez da habitual experiência testemunhal, e seu papel sutil no conjunto deixam claro a prioridade da tri-Ace: o sistema de luta e os seus subsistemas.

TIROTEIO INTRINCADO

Os combates acontecem em amplas arenas fechadas. Seu trio de pistoleiros encara um grupo de inimigos, e você pode mover cada herói

AVALIAÇÕES

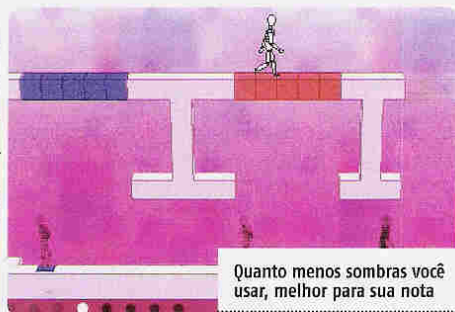
TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
RPG	Dificuldade	★★★★★
	Enredo e ambientação	★★★★☆
	Sistema de batalha	★★★★★
	Evolução (Exp/Level)	★★★★★
NOTA	Equipamentos / Magias	★★★★☆
	Colecionáveis	★★★★★
	7,0	



Olhando a tela vazia deste jeito, até parece que o jogo é simples, mas prepare-se para perder horas sofrendo

ECHOSHIFT

Brincar com o tempo e o espaço dá uma enorme e prazerosa dor de cabeça **POR LEANDRO RODRIGUES**



Quanto menos sombras você usar, melhor para sua nota

sombra é adicionada à sua tropa, até que todos dispositivos sejam eliminados e você chegue à porta.

Ao final desta bagunça, seu desempenho recebe uma avaliação que leva de uma a três estrelas e varia de acordo com a quantidade de sombras e tempo que você leva para terminar todo o desafio.

SIMPLICIDADE COLORIDA

Quem jogou *Echochrome* vai se sentir em casa em *Echoshift*. Os traços continuam simples e elegantes. O personagem controlado parece um manequim de loja desenhado e os cenários possuem apenas leves contornos pretos. Diferente do seu antecessor, *Echoshift* possui cores bases no fundo das fases. Elas ajudam a identificar os elementos gráficos e também a diferenciar um nível de dificuldade do outro.

Ao todo, existem cerca de 60 fases, cada uma possui dois desafios extras, um tipo de modo challenge onde o jogador deve fazer tudo respeitando certos parâmetros, o que além de aumentar o já insano nível de desafio, leva o fator replay do jogo lá nas alturas.

Echoshift é um bom jogo, mas que tem um desafio que somente os mais persistentes vão conseguir superar, antes que o mesmo vire uma grande frustração. Mesmo assim, é um daqueles jogos indispensáveis na sua biblioteca de games do PSP.

FICHA TÉCNICA



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

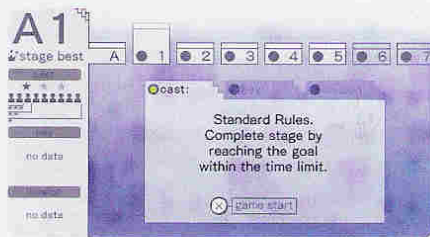
A Japan Studios deu um nó na cabeça de todo mundo quando lançou *Echochrome*. Um jogo extremamente simples no seu conceito, mas que era capaz de deixar qualquer um louco só de pensar em ficar brincando de mudar as perspectivas de visão para superar o desafio.

Acontece que eles querem mais e agora chegam com *Echoshift*, um puzzle que deixa a ideia de perspectivas para trás e convida o jogador a flertar com o espaço e o tempo.

COMPLICADINHO

Tão complicado quanto superar os desafios de *Echoshift* é tentar explicá-lo por meio de simples palavras. O desafio consiste em levar o seu boneco até a outra porta de saída da fase. Acontece que para conseguir isso é necessário ativar e desativar uma série

de dispositivos até conseguir alcançá-la. Assim que a fase começa, um cronômetro começa uma contagem regressiva. Quando essa contagem chega ao fim, o tempo é totalmente rebobinado e a fase volta ao começo. Porém, além do seu boneco, existe uma sombra que vai repetir exatamente o que o seu personagem fez da primeira vez. Cada vez que o tempo termina, uma nova



Menu organizado e desafios assustadores. Perfeito!

AVALIAÇÕES

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

8,5

GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE DESTA
UNIVERSO VOCÊ TAMBÉM!

PAL

OS MELHORES LANÇAMENTOS
VOCÊ ENCONTRA SÓ AQUI!!!



Como chegar na Galáxia?



MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

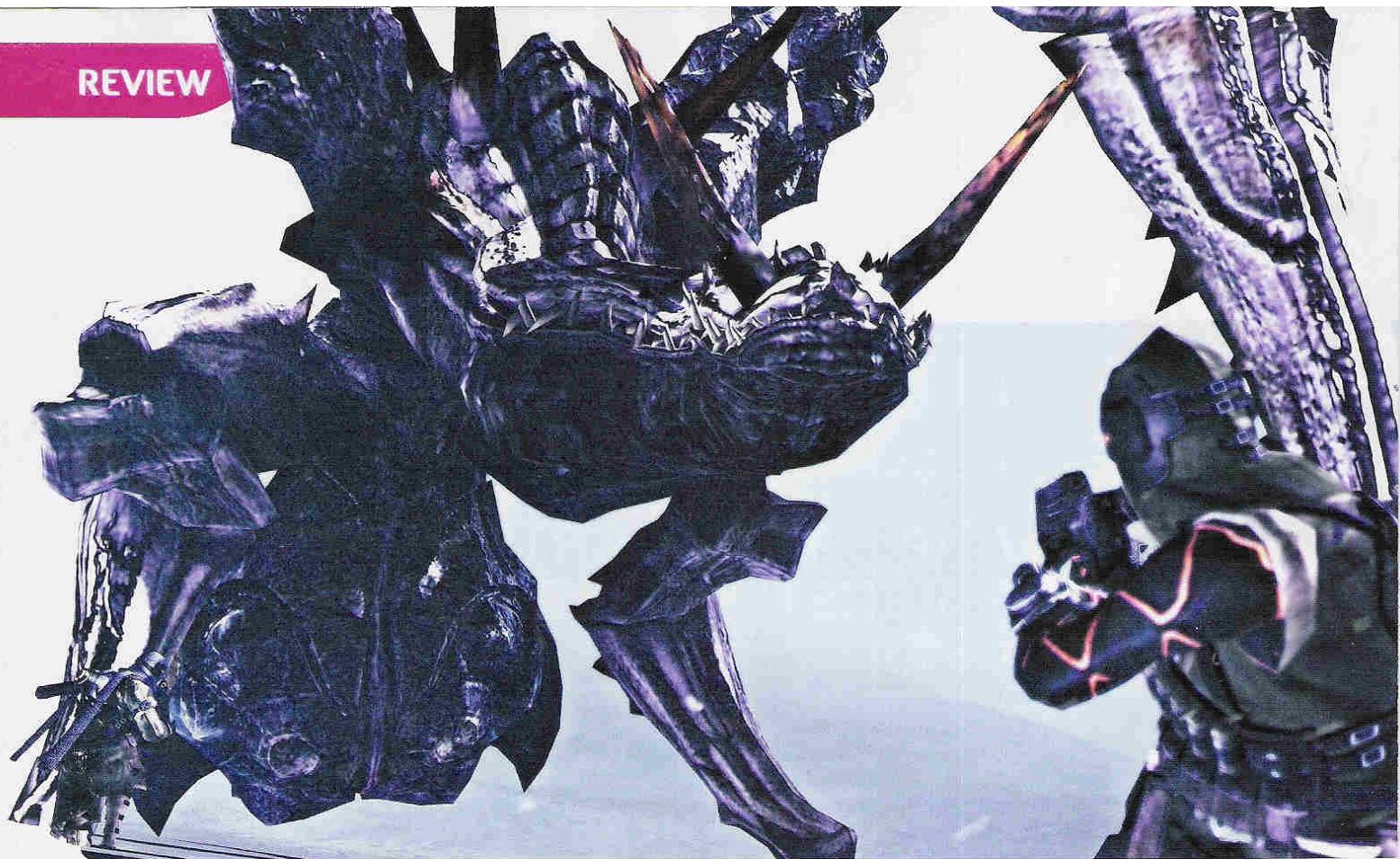
SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



Enviamos
para
todo Brasil



LOST PLANET 2

Isso sim é entrar em uma fria POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** Tiro
- **Jogadores:** 1 - 16
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online
- **Dublagem:** inglês
- **Legenda:** inglês

Em 2008, a Capcom conseguiu o mais difícil: tornar Wayne Holden, o protagonista de *Lost Planet: Extreme Condition*, um personagem conhecido do público de todas as plataformas de videogame. Em uma indústria onde, cada vez mais, as sequências ganham os lugares de maior destaque nas prateleiras e na lista de intenções de compras dos jogadores, conseguir emplacar um jogo novo, a ponto de solicitarem uma continuação, é algo muito raro.

Agora, dois anos depois, a Capcom volta com *Lost Planet 2*, mas estranhamente prefere arriscar tudo, menosprezando o que havia conquistado com o primeiro título.

AQUECIMENTO GLOBAL

Enquanto o primeiro game apostava em um planeta gelado, tomado por fortes nevascas e onde o clima era o seu principal inimigo, agora

Lost Planet 2 chega com um planeta sofrendo com mudanças climáticas. O Sol resolveu aparecer e aquecer a superfície gelada do planeta E.D.N. III. Isso fez com que novas áreas, com características tropicais, surgissem. Além disso, novas espécies de Ahrids (as horríveis criaturas nativas do planeta) deram as caras. Junto com o gelo, parte da personalidade, do charme e até mesmo Wayne Holden, sumiram.

Agora você já não é mais obrigado a correr contra o tempo, buscando uma maneira de terminar a fase rapidamente, antes que o frio transforme o seu personagem em um picolé. O calor mantém o seu controlado (que agora não tem mais nome) aquecido. O objetivo é disputar, palmo a palmo, o espaço, antes que a facção inimiga o conquiste. A história já não tem a menor importância, tudo se resume a atirar e ficar vivo.

MULTIPLAYER ATÉ SOZINHO

Logo no menu, já é possível perceber a preocupação da Capcom em dar atenção ao modo multiplayer. Mesmo quando você opta por jogar a campanha offline, é necessário escolher quantos outros personagens serão controlados pela horrível inteligência artificial do jogo. Já dentro da fase, a estrutura é a de um enorme multiplayer online. As dezenas de missões são curtas, não acrescentam muita coisa ao enredo e, quando o seu personagem morre, rola um respaw e você pode escolher

em que parte do mapa deseja voltar.

Mas se os seus parceiros, controlados pelo computador, não ajudam muito, os inimigos também não chegam a proporcionar grandes desafios. A inteligência deles é tão ruim que não é raro circular por perto deles sem que os mesmos se quer percebam que você está do lado. Se o modo sozinho é um tédio, jogar com os amigos pode dar outra cara para o jogo. Principalmente se o seu objetivo é terminar os seis episódios do modo principal e depois ficar dias e dias explorando os mapas do jogo nos tradicionais modos de arena.

Lost Planet 2 era uma boa promessa que resolveu abandonar as suas origens para apostar tudo em um rico sistema multiplayer. Mas é um tiro no gelo, só vale um aluguel.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★☆☆

AÇÃO	Enredo	★★★☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA

6,0

Edifier
A passion for Sound

Jogue com o melhor som.



S730
300W RMS

Caixas Edifer, um novo e audacioso conceito em estilo para os apaixonados por Games. Suprindo às exigências dos últimos lançamentos de jogos e vídeos, entregando dessa forma uma experiência que possa ouvir e sentir!



S330D
72W RMS



M3400
34W RMS



E3100
28W RMS



X100
15W RMS

IRON MAN 2

Economize o seu dinheiro e compre alguns quadrinhos POR LEANDRO RODRIGUES

Como explicar que um game de um herói de quadrinhos tenha uma história tão fraca? Ainda mais no caso de *Iron Man 2*, quando o próprio Matt Fraction, atual roteirista dos quadrinhos da Marvel, é quem assina tudo. Provavelmente ele, assim como vários outros membros da equipe de produção, sofreu com o fantasma do prazo apertado.

Em busca de casar as datas de lançamentos do filme e do jogo, a Sega só conseguiu criar uma história sem nenhuma profundidade, ilustrada por cenários genéricos repletos de texturas sem vida.

Comparado com o primeiro jogo, o segundo game do homem de ferro tem controles mais apurados, com respostas rápidas, mas com uma configuração pouco intuitiva. Mirar com o R1 e atirar com o R2 e o L2 seria capaz de causar uma bela cãimbra, se não fosse a curta duração do jogo.

Terminar *Iron Man 2* não leva mais do que oito horas. Tudo acontece muito rápido e os desafios não variam muito. Basicamente, seu personagem só fica escolhendo entre destruir robôs - sem expressão -, tanques e helicópteros que não oferecem grande resistência. Para dar um ar de complexidade, o jogo possui um sistema de upgrades de armas e armaduras. Mas nada que mude muita coisa no resultado final, o que torna todos esses recursos uma grande perda de tempo.

Se valer como um console, o jogo preza muito pela qualidade sonora. As dublagens contam com nomes como Samuel L. Jackson e Don Cheadle, o que dá certa credibilidade, mesmo que pouca, ao enredo sem graça. Tudo rola embalado por uma trilha sonora de rock de qualidade. Ao menos você vai curtir um bom som enquanto observa uma chuva de troféus pipocando na sua tela.

Nota: **5,0**



Esse robô é igualzinho aos outros 500 que você vai cruzar durante o jogo. Variedade zero!



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Porque todo bom policial merecia um cachorro desses POR FABRÍCIO CALLETTI



Nada como um cachorro que sabe onde morder para fazer qualquer bandido chorar de dor

O policial bad-boy Jack Slate tenta mais uma vez conquistar seu lugar no hall da fama, mas falha novamente.

Dead To Rights: Retribution é basicamente uma recriação do primeiro título, de 2002.

Dispare e proteja-se para não ser atingido. Para não enjoar dessa repetição, mande Shadow, o cachorro do protagonista, pegar o bandido. Se tudo isso falhar, você ainda pode cuidar deles na mão. O jogador assume Shadow em certos momentos, quando é necessário pegar algum item e cuidar para que Jack não seja morto. Apesar de simples, são divertidos e bem-vindos entre um tiroteio e outro.

O visual do personagem sofreu uma severa mudança de seus títulos anteriores, trocando

o realismo por um visual mais cartunesco de personagens encorpados, um cachorro-lobo com o porte de um são bernardo, e movimentação mais molenga. Um dos sérios problemas do título é deixar o mesmo botão, que serve para procurar proteção, servir também para correr, o que faz Jack sair feliz e saltitante várias vezes de cara para os tiros. A IA dos inimigos também não é das melhores e suas rotinas de ataque são previsíveis, mas garantem uma boa dificuldade pelo título que leva cerca de seis horas para ser terminado. Depois disso, sentimos muito, mas Jack e Shadow sumirão por mais alguns anos, já que não há outros modos de jogo, tampouco um porquê de jogá-lo novamente. Nota: **6,0**



Would you like to play with me?

Ilha paradisíaca, história bizarra e um monte de garotas se oferecendo para jogar com você. Horrível!

DEAD OR ALIVE: PARADISE

Houve um tempo que a franquia *Dead of Alive* um jogo de luta razoavelmente respeitado. Mas isso faz muito tempo, agora o jogo pode ser definido como “uma bomba de biquíni”.

Os executivos da produtora Team Ninja com certeza perderam a linha e resolveram que agora as meninas desses jogos devem se dedicar a povoar os sonhos dos jogadores mais carentes.

Só isso explicaria um game sem pé, nem cabeça como *Dead of Alive: Paradise*.

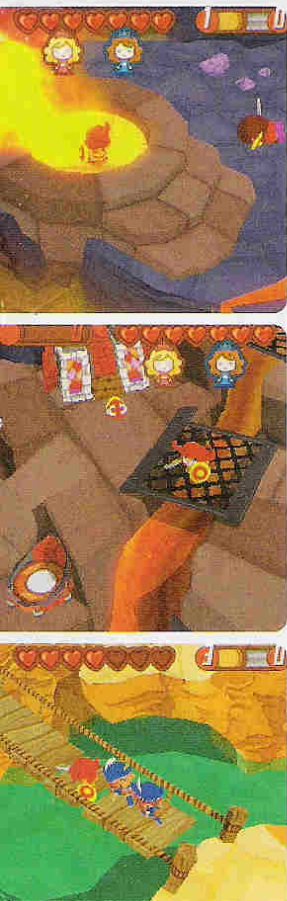
O jogo começa com uma das garotas caindo em uma ilha paradisíaca, após o submarino onde ela estava explodir (!). Ela resolve então passar a suas férias lá mesmo. Esse é gatilho para que um monte de minigames bizarros comecem a surgir. Dentre eles: passar de uma ponta a outra da piscina, pulando em almofadas e vários jogos de cartas. O seu objetivo é acumular pontos para conseguir

fazer compras em uma das três lojas da ilha. Cada uma vende determinados tipos de presentes como acessórios que vão d anéis até biquínis ainda menores do que você já possui.

Esses presentes devem se oferecidos a outras garotas que estão na ilha, só assim você conquista uma amiga e consegue participar de um jogo de vôlei em dupla. Acontece que conquistar essa amizade é o fator mais complicado de *DoA: Paradise*. Primeiro é necessário adivinhar o que sua futura amiga gostaria de receber, sem falar que se você escolher a cor do embrulho errado pode esquecer, ela vai recusar tudo.

No final tudo isso não passa de uma desculpa esfarrapada para colocar uma das 12 garotas do jogo em trajes sumários e ficar tirando fotos das mesmas.

Dead or Alive: Paradise é um daqueles jogos que não deveriam ter saído da cabeça dos produtores. **Nota: 3,5**



FAT PRINCESS: FISTFUL OF CAKE

Ociclo natural dos jogos da família PlayStation começa a sofrer uma leve mutação. Enquanto nos últimos anos de sucesso do PS2, os títulos de maiores sucesso ganhavam uma versão simplificada para o PSP, agora as coisas começam a muda.

Aqui, como no original, os personagens devem engordar as princesas rivais para que as mesmas não consigam se deslocar de volta para o seu castelo de origem.

Em *Fistful of Cake*, a mecânica continua a mesma, o time azul e o time vermelho continuam guerreando tentando resgatar a sua respectiva princesa. No modo principal, chamado de “Rescue the Princess” cada uma das equipes tenta resgatar a princesa e levá-la

de volta para o seu trono. A versão de PSP possui cinco mapas a mais que a versão de PS3, mas todos os modos são os mesmos que o do jogo original.

Os gráficos do jogo estão levemente inferiores ao game da PSN, mesmo assim consegue manter o charme do game. Mudanças mesmo só no modo online, o ponto forte do PS3. Aqui é possível jogar online em partidas com até dezesseis personagens, mas apenas quatro deles são jogadores de verdade, os outros são controlados pelo computador. Se você já possui a versão de PS3, essa game não acrescenta nada a diversão que o original já oferece, mas se você só tem o PSP, esse game é uma ótima opção para desfrutar de um ótimo modo multiplayer. **Nota: 7,0**

PSP NO JAPÃO



PRINNY 2: DOWN OF THE GREAT PANTSU WAR

Disgaea elevou o RPG tático a um patamar doentio, originou um universo de personagens carismáticos e sobrecarregado no humor ácido. Eis que Priny (pinguim explosivo e ser mais inútil do submundo) ganhou sua própria aventura no estilo plataforma em *Can I Really be the Hero?*. Lindo, desafiador e divertido. No Japão a continuação – que conta com Asagi, uma segunda personagem Priny que pode ser equipada com lança-chamas, armas de fogo, gato (!?) – está disponível desde 25 de março, enquanto no ocidental nada foi dito ainda.



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Enquanto *Kingdom Hearts III* não é anunciado, *Birth by Sleep* é sucesso no Japão. A aventura ocorre dez anos antes do primeiro *Kingdom Hearts*, mostrando quem foi Xehanort, seu misterioso discípulo Vanitas, integrantes da futura Organização XIII através das desventuras de Terra, Aqua e Ventus – os protagonistas deste capítulo – através dos mundos Disney. Além além das espécies Heartless e Nobodies, um terceiro tipo, os Unversed (formas antídota que se alimentam de emoções negativas) aparecem. Há um modo multiplayer para até seis jogadores e a versão americana chega em setembro.



GOD EATER

Se faz sucesso e dá dinheiro, acaba sendo copiado. Assim fez a Namco Bandai com a fórmula mágica de *Monster Hunter* (Capcom) para *God Eater*. Em um futuro pós-apocalíptico, você controla guerreiros com armas gigantes ao longo das mais de 100 missões derrotando criaturas chamadas Aragami (*God Eater* é o título dado a quem enfrenta tais criaturas). Além da campanha solo, há um modo cooperativo para quatro jogadores via wireless e os personagens são personalizáveis (estilo e cor de cabelo, rosto, pele, roupas e voz), assim como as armas.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Este é o quinto título da saga para PSP, porém é o segundo considerado canônico e o primeiro para o portátil da Sony no qual Hideo Kojima trabalha diretamente com sua equipe. Além da trama caprichada, que ocorre após os eventos de *MGS3 (PS2)* e *MGS: Portable Ops (PSP)*, mostrando como Big Boss e seu exército Militaires Sans Frontières deram origem à nação-fortaleza Outer Heaven. Carga dramática, jogabilidade intensa (ainda que bem diferente do padrão criado e refinado ao longo dos demais títulos) e piadinhas de cunho sexual, são apenas metade do grande atrativo de *Peace Walker*: o modo multiplayer para até quatro jogadores, com um nível de interação e estratégia conjunta que explora ao máximo o potencial do portátil da Sony.

**Seja o primeiro
a saber.** Receba as
notícias mais importantes
do mundo dos videogames
no seu celular.

Envie a palavra **GAMES
para o número **50015**
e receba três notícias
por dia.***

* Custo de R\$ 0,10 por notícia + impostos.
Se você for menor, peça autorização aos seus pais.
Funciona com todas as operadoras, exceto Tim.



Um serviço com a qualidade das revistas

REVISTA Discas & Truques para
PlayStation **EDGE**

 **XBOX 360**
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

**NGAMER**
BRASIL

BOOMERANG GAMES

VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL

Wii



PSP



PLAYSTATION 3



NINTENDO DS



XBOX360



PARCELAMOS TODOS OS GAMES EM ATÉ
3X SEM JUROS NO CARTÃO VISA E MASTER
•
COMPRE SEU VIDEO GAME COMPLETO
EM ATÉ 12X FIXAS.

Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 Ano de garantia
- 1 Porta CD
- + 10 BRINDES!!!



Para maior comodidade, compre em nossa loja virtual, fácil e rápido!

www.boomeranggames.com.br



msn: boomeranggames@hotmail.com

Visite nossas lojas:

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

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

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



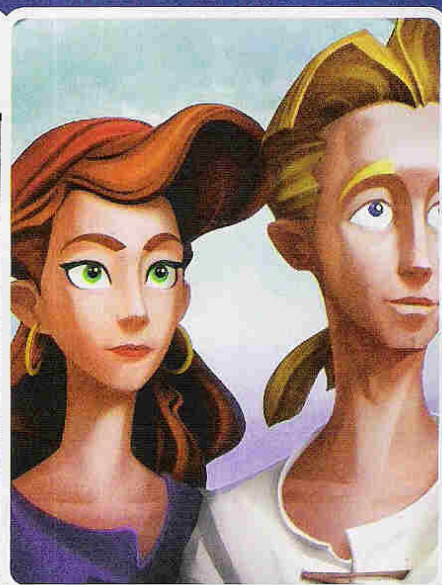
Enviamos
para
todo Brasil

PlayStation Network

Não é de hoje que a internet ganhou um papel fundamental no PlayStation 3, porém, cada vez mais, a rede da Sony ganha status de grande vitrine. Jogos, vídeos e outros atrativos fazem qualquer jogador ficar contando as moedas para comprar os melhores lançamentos. Nesta sessão, vamos analisar, sugerir e filtrar os melhores lançamentos desta rede recheada de tentações



Gráficos redesenhados à mão, sem perder o clima do jogo original. Monkey Island é um exemplo a ser seguido



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Porque, no fundo, todos já queríamos ser piratas **POR AMER HOUCHAIMI**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Lucasarts
- **Distribuidora:** Lucasarts
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** Inglês, Francês, Espanhol
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Não

Comédia é um gênero que permanece relativamente intocado nos games. Temos títulos de ação, terror, suspense, mas raros são aqueles que tentam nos fazer rir. Podem dizer que há grande risco em se fazer comédia com games, pois humor é algo subjetivo. Felizmente, em 1990, os programadores Ron Gilbert e Tim Schafer (este faria *Brutal Legend* anos depois) aceitaram o desafio e criaram um dos games mais únicos de todos os tempos, que é agora relançado com toda pompa na PSN.

The Secret of Monkey Island conta a história de Guybrush Threepwood, rapaz magricela e abobado, cujo único real talento é prender a respiração por dez minutos. Guybrush chega à perigosa Melee Island para tentar se tornar um pirata. Durante suas desventuras, Guybrush se apaixona por Elaine Marley, governadora da ilha, que acaba sequestrada pelo pirata fantasma LeChuck. Cabe ao nosso herói salvar a moça e conquistar seu coração.

O game é um adventure clássico, o jogador precisa guiar um cursor na tela para conduzir Guybrush e

interagir com pessoas e objetos. Cada item encontrado deve ser usado em uma situação específica, e grande parte da graça do game vem de todo raciocínio envolvido na solução de seus problemas.

Os gráficos foram totalmente redesenhados à mão, os personagens e cenários ficaram mais bonitos, com um ar de desenho animado que lhes cai muito bem. Caso você seja um velho redamão que gosta dos gráficos pixelados de outrora, sem problema, é possível aproveitar o visual clássico do game ao mero toque de um botão.

O som também foi melhorado, com os temas musicais do game refeitos com enorme qualidade. O maior chamariz neste aspecto, no entanto, é a dublagem, que acrescenta muito à atmosfera do jogo e não estava presente na sua versão original (que foi lançada em disquetes... minha nossa).

The Secret of Monkey Island é um título simples, inteligente e divertido, e como pode ser adquirido por um baixo preço, é mais do que recomendado a todos aqueles que curtem um desafio inteligente e querem dar boas risadas. **Nota: 8,0**

AFTER BUNNER: CLIMAX

Matando a saudade de voar POR GILSOMAR LIVRAMENTO

FICHA TÉCNICA



- Produtora: SEGA
- Distribuidora: SEGA
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1
- Online: Não
- Preço: US\$ 9,99
- Legendas: Inglês
- Dublagem: Inglês
- Demo: Não



A distribuição online nos videogames permite algumas empresas lucrar e manter o baixo custo de produção, ora resgatando títulos do passado do jeito que são (ou maquiados), ora criando algo inédito. Com *After Burner: Climax*, a Sega aposta na nostalgia e equilíbrio. Visual moderno com espírito arcade e velocidade variável. A mistura funcionou bem nos arcades japoneses em 2006 e continua funcionando nesta adaptação.

São três jatos de combate, sendo o F/A-18E Super Hornet e o F-15 Strike Eagle as novidades, enquanto o icônico F-14 Tomcat foi atualizado por um F-14D Super Tomcat. Cada um tem quatro tipos de pinturas disponíveis. Também é possível escolher entre a trilha sonora remixada ou a clássica

de *After Burner II*. A jogabilidade mantém a simplicidade: **X** atira, **Y** lança mísseis, **LS1** / **RS1** ativa o Climax, e **LS2** e **RS2** diminui ou acelera. A barra de Climax é preenchida automaticamente e pode ser acelerada, destruindo inimigos. Ative o Climax para deixar tudo em câmera lenta, para marcar diversos alvos simultâneos e alvejá-los com mísseis.

São 13 fases (15, com as duas secretas) e três momentos onde se escolhe entre dois caminhos. O modo Arcade é curto e conta com a EX Options, que ativa algumas regalias. Caso procure desafio, há o Score Attack para apimentar as coisas com condições específicas para completar o quadro de medalhas. Emocionante para fãs, divertido para jogadores e desafiador para todos. **Nota: 7,5**

MINIS

Mesma diversão em doses menores de megabytes

HYSTERIA PROJECT

Preço: US\$ 1,99 (7MB)



Você está preso em uma velha cabana, amarrado e muito confuso, mas consegue fugir. Com um clima sombrio e cheio de enigmas, *Hysteria Project* coloca você dentro de uma série interativa, com clima cinematográfico. O primeiro episódio apenas lança várias perguntas e os próximos prometem respostas para coisas sinistras como o símbolo gravado no braço do protagonista.

MANIC MONKEY MAYHEM

Preço: US\$ 5,99 (1,05 MB)



Desperte os seus instintos primitivos nesta guerra de bananas. O jogo convida você a controlar um dos símios em busca da soberania do local. Em cima de um pequeno pilar, você deve tentar alvejar seus adversários com bananas, em batalhas mano a mano ou contra outros sete macacos. Acessórios bizarros, como capacete de futebol americano e poderes especiais, apimentam as lutas.

SUPERMARKET MANIA

Preço: US\$ 4,99 (10MB)



Ajude Nikki no seu primeiro dia de trabalho na gigante TORG Corporation. A companhia é dona de praticamente todas as lojas da cidade, incluindo uma rede de supermercados, de onde Nikki será funcionária. O trabalho da garota é basicamente abastecer todas as gôndolas para satisfazer as vontades dos clientes do estabelecimento. Viciante e desafiante!

DEMOS

Porque a melhor maneira de escolher é experimentando!



LOST PLANET 2 - MULTIPLAYER

O planeta não está mais tão gelado, a história não está mais tão empolgante, mas o modo multiplayer é uma atração. Experimente!



TIGER WOODS 2011

O esporte não é muito popular aqui no Brasil, mas se você não gosta de futebol e do clima de Copa do Mundo, essa é sua chance de experimentar algo novo.



MODNATION RACERS

Sua chance de matar a curiosidade sobre esse jogo. Um multiplayer empolgante e opções infinitas para customizar pistas e personagens.



IRON MAN 2

Ficou indignado com a nota do review que publicamos na página 96? Experimente você mesmo e poste a sua opinião em nosso site. Estamos curiosos!

SAM & MAX: EPISÓDIO 1

Finalmente a dupla aparece no PS3

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Telltale Games
- **Distribuidora:** Telltale Games
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 39,99
- **Legendas:** Inglês
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Sim

Entrando na sua terceira temporada, finalmente a dupla de detetives mais bizarra dos games aparece em um console da Sony. Sam, o cachorro detetive, e Max, o coelho hiperativo, desembarcam na PSN com uma nova, e divertida, história e um arsenal gigantesco de piadas de duplo sentido. Se você não teve a oportunidade de

jogar as primeiras temporadas da série, não se preocupe, a história é completamente independente dos fatos anteriores.

Eles encontram um brinquedo, que possui superpoderes, em um beco escuro. Somente os escolhidos podem usar o artefato e, claro, Max tem é deles. Mas o vilão Skun-ha'pe, um gorila espacial super traçoeiro, quer esse aparelho. Para adaptar o adventure para os console – as primeiras temporadas foram feitas para PC – o game ganhou botões sensíveis ao contexto da cena. Isso facilita a exploração em cenários com uma quantidade absurda de elementos. Na parte visual, o game continua o visual cartunescos das temporadas originais, porém com texturas caprichadas e personagens

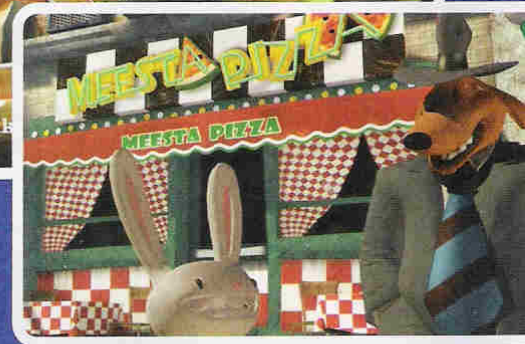
detalhados. A dublagem é fantástica, dando vida às piadas dos protagonistas. Mas o que não mudou é a dificuldade do jogo. Resolver os enigmas requer paciência, principalmente porque tudo acaba virando uma sucessão de tentativas e erros. Principalmente se inglês não é o seu forte.

Sam & Max: The Devil's Playhouse está à venda na PSN no pacote com os cinco episódios (apenas o primeiro tinha sido lançado até o fechamento desta edição) por US\$ 30,00, ou individualmente por US\$ 7,00 cada um.

NOTA: 8,5



Esse sorriso do Max não engana, lá vai ele soltar uma piadinha de duplo sentido



WAKEBOARDING HD

Preço: US\$ 14,99



Wakeboarding HD é uma tentativa frustrada de colocar o esporte nas plataformas da nova geração. A impressão é que nem mesmo os produtores levaram o game a sério. Tanto que para segurar a falta de um sólido sistema de competição, resolveram acrescentar obstáculos bizarros no meio do caminho, como tubarões e banhistas. Para piorar, os controles não ajudam e tomar um "caldo" é uma constante. Nota: 5,0

ROCKET KNIGHT

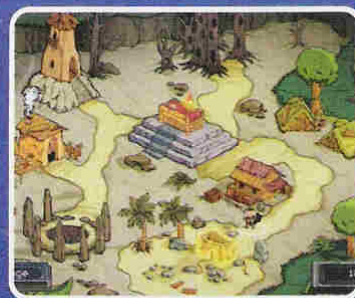
Preço: US\$ 9,99



Akonami foi buscar, na geração 16 bit um herói aposentado. Sparkster, o protagonista de Rocket Knight, estava aposentado e voltou com gráficos levemente melhorados e com vários efeitos de luzes, sem perder a evolução horizontal, típica dos anos 80. Os cenários possuem dezenas de itens para coletar, o que amplia um pouco a vida útil do jogo, que, como todo jogo da PSN é bem curto. Nota: 8,0

PUZZLE CHRONICLES

Preço: US\$ 9,99



Puzzle Chronicles é o sucessor espiritual de Puzzle Quest. Porém, sem a mesma qualidade. Gráficos horríveis e um sistema de jogo lento fazem qualquer um desanimar rapidamente. O objetivo é eliminar peças na parte de baixo da tela, para que o herói faça os movimentos na parte de cima. A ideia é ótima, se não fosse o fato de cada ação demorar um século para acontecer, fazendo qualquer um desistir no caminho. Nota: 6,0

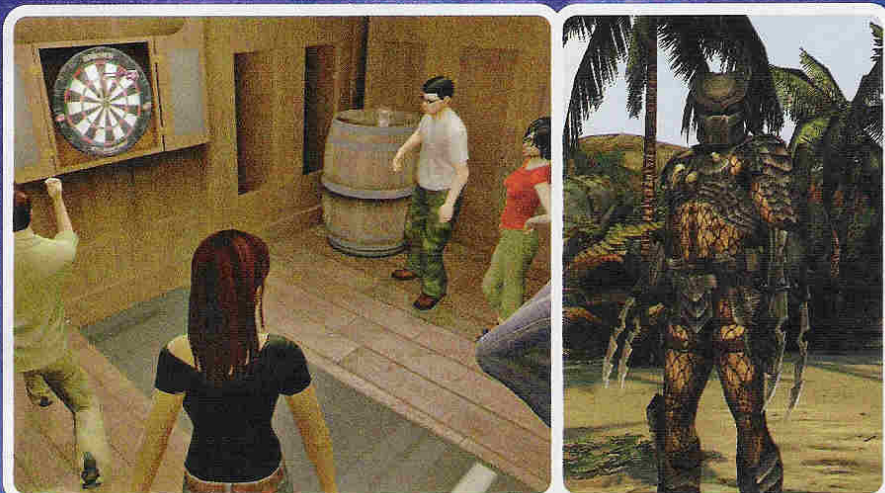
TOP 10 DOWNLOAD



- MLB 10
- GTA IV: The Ballad of Gay Tony
- Final Fight Double Impact
- GTA IV: The Lost and Damned
- TMNT: Turtles in Time Re-Shelled
- Monopoly
- Zen Pinball
- All Star
- Final Fantasy VII
- Heavy Rain: Chronicles

PlayStation Home

Rede virtual da Sony ganha novos espaços, passa por reformulações e muito mais está para chegar



O tempo passa e a Sony ainda não conseguiu dar um rumo certo à PlayStation Home. O que era uma promessa interessante, com salas para exibir os seus troféus, hoje é um espaço para divulgação de lançamentos e de venda de milhares de itens sem grande utilidade.

Porém, as coisas parecem estar mudando de rumo, a Sony liberou uma recente atualização que mudou todo o sistema de menus,

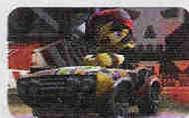
acrescentou novos espaços e rumores apontam para uma integração total entre todos os países. Também no campo de especulações, imagens sobre uma nova área central, mais integrada e com novos recursos, não param de pipocar na rede. Mesmo não sendo o rumo esperado pelos jogadores, ao menos é um sinal de que a rede não foi esquecida de vez pela Sony. Agora é torcer para ressuscitem a sala de troféus.

VÍDEOS

Assista aos trailers dos jogos mais aguardados



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA



MODNATION RACERS

DLC'S

Conteúdo para aumentar a vida útil do seu jogo preferido



SUPER STREET FIGHTER IV – SUPER CHALLENGERS COSTUME PACK 1

Preço: US\$ 3,99

Pacote com cinco roupas novas para os lutadores.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES – SIEGE EXPANSION PACK

Preço: US\$ 5,99

Pacote com 11 novos troféus multiplayer, 6 skins e o novo modo Siege (co-op).



SPLIT/SECOND

Preço: US\$ 5,00

Esse é para quem é muito preguiçoso. Este pacote destrava todos os carros, modos extras e pistas do jogo.

JOGOS DE PSP

Seu portátil também tem conteúdo na PSN



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

Preço: US\$ 39,99

Tamanho: 1,14 GB



Muitas vezes é melhor partir para cima do inimigo e desarmá-lo. Para isso, se aproxime, aperte **X**.

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 51
- **Online:** 0
- **Modo central:** 20
- **Extras:** 31
- **Bronze:** 38
- **Prata:** 10
- **Ouro:** 2
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 2 vezes

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Troféus em forma de biscoito canino POR LEANDRO RODRIGUES



01. SCROTALITY ●

Esse troféu faz parte da história. Logo no Prologue você ganha esse troféu, assim que realizar algumas execuções com o Shadow.



02. ONCE BITTEN ●

Basta terminar o prologue do jogo. Faz parte da história.



03. THAT'S WHAT YOU GETS! ●

Você precisa desarmar e algemar um inimigo. Aperte **X** para desarmar o inimigo, mantenha o **X** pressionado e, em seguida, o **■** para algemá-lo. Siga até a borda, perto do trilho, e aperte mais uma vez o **X** para jogá-lo.



04. GET READY FOR A SURPRISE! ●

Esse você consegue logo na primeira missão. Corra até uma das barreiras e esconda por ali. Quando um inimigo se aproximar, aperte **X** para dar um chute no meio do rosto do dele. É possível fazer esse troféu em outras fases.



05. HEAD BANGER ●

Algame um inimigo e corra até a porta. Jogue-o contra a porta. Repita isso mais nove vezes.



06. IT'S ALL IN THE TIMING ●

Para realizar um contra-ataque, aperte **X** e o analógico esquerdo para desviar do ataque inimigo e depois desfira algum golpe na vítima.



07. BOOM! ●

Acerte 30 tiros na cabeça durante uma mesma missão. Essa é fácil, basta usar o sistema de cover, esperar o inimigo vacilar e acertar. Vale também usar a câmera lenta (**L2**) e mirar com calma. Mas esse troféu só vem se você estiver jogando no nível Officer ou Greater.



08. PROTECT THE INNOCENT ●

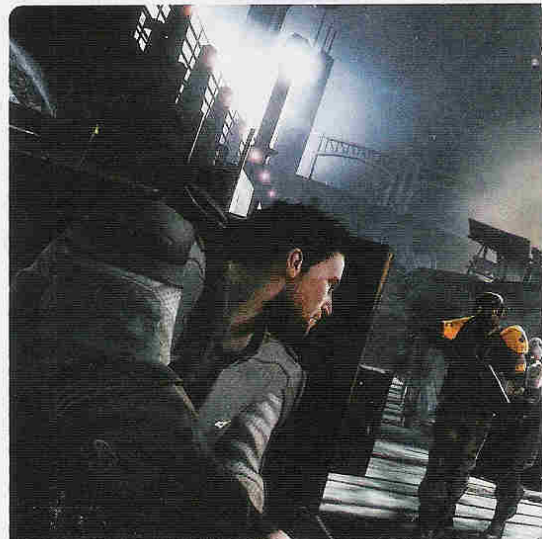
Também faz parte da história, porém exige um pouco de cuidado. No final da primeira missão, dentro do estúdio de TV, ao chegar na parte onde os homens estão sendo mantidos como reféns, entre,

aperte **L1** para deixar tudo em câmera lenta e mire na cabeça dos inimigos. Caso faça isso errado, recarregue o último checkpoint e repita o processo.



09. PERFECT BALANCE ●

Consiga uma variedade de execuções. Logo na primeira missão, é possível fazer isso. Elimine inimigos com tiros na cabeça, takedowns, golpes simples e agarrões. Esse troféu só aparece no final da fase.





Quando estiver escondido atrás de alguma barreira, espere o inimigo se aproximar e aperte **X** para acertar um chute nele



10. CROSSING THE LINE

Esse troféu faz parte da história. Assim que você encontrar o Enforcer pela primeira vez, um tutorial sobre takedown aparece na tela. Aperte o **X** no momento indicado e acabe com ele.



11. JUST LIKE DAD WOULD HAVE DONE

Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade.



12. SHAD-OWNED

Você precisa fazer uma morte silenciosa com o Shadow. Aproxime-se lentamente do seu alvo, aperte **L2** e, em seguida, **X** quando o botão aparecer.



13. CRIME AND PUNISHMENT

Durante a pancadaria, surge a



Quando a coisa estiver feia, se esconda em algum lugar e aperte **↑** para mandar Shadow em cima do inimigo

oportunidade de executar um takedown. Isso acontece sempre que aparece o botão **X** na tela. Faça essa finalização com 50 inimigos para ganhar o troféu.



14. DOG'S DINNER

Elimine 50 inimigos usando o Shadow. Vem naturalmente, durante o jogo.



15. FEATHERWEIGHT

Você precisa executar 200 vezes um combo de 3 hits. Normalmente vem durante a história. Vale o mais simples (3x **▲**). Faça isso no treino com Frank, no começo da segunda missão.



16. SHADOWBOXING

Para realizar um contra ataque, aperte **X** e o analógico esquerdo para desviar do ataque inimigo e depois desfira algum golpe na vítima.



17. SHOWN THE ROPES

Também faz parte da história. Logo no começo da segunda missão, você enfrenta Frank dentro de um ringue. Basta soltar porrada com vontade.



18. MAN'S BEST FRIEND

Esse é o momento em que você ganhar o Shadow. Está relacionado à história, vem no final da segunda missão, não se preocupe.



19. SHADOW...KEYS

Faz parte da história. Você ganha esse troféu quando terminar a segunda missão.



20. HEAVYWEIGHT

Faça 100 combos de cinco hits. A melhor hora para conseguir isso é durante a batalha com Frank, no ringue do segundo episódio.



21. SHHHHH

Execute 10 silent hills (execuções usando o Shadow, sem que ninguém veja). As melhores missões para fazer isso são a segunda e a quinta.



22. BRAWLER

Termine uma missão sem disparar nenhum tiro. Mas não vale o Prologue. As duas primeiras missões são as ideais para tentar isso. Nelas existem menos inimigos, o que vai facilitar a sua vida.



23. DOG TAG

É necessário fazer um trabalho em conjunto aqui. Logo no começo da terceira missão, desarme o seu inimigo apertando o **X**, depois aperte **↑** para chamar Shadow.



24. BRING A GUN TO A FIST FIGHT

Desarme 50 inimigos. O processo é



CHECKLIST

01. Scrotality	
02. Once bitten	
03. That's what you gets!	
04. Get ready for a surprise!	
05. Head Banger	
06. It's all in the timing	
07. Boom!	
08. Protect the innocent	
09. Perfect balance	
10. Crossing the line	
11. Just like Dad would have done	
12. Shad-owned	
13. Crime and punishment	
14. Dog's dinner	
15. Featherweight	
16. Shadowboxing	
17. Shown the ropes	
18. Man's Best Friend	
19. Shadow...keys	
20. Heavyweight	
21. Shhhhhh	
22. Brawler	
23. Dog tag	
24. Bring a gun to a fist fight	
25. Commuter disruption	
26. Got your back	
27. First at the scene	
28. Finish him Shadow!	
29. Guard dog	
30. Apparently I CAN kill you	
31. Got your GAC	
32. Fetch!	
33. The battle, not the war	
34. Canine Fodder	
35. Smile, you son of a...	
36. Air traffic control	
37. Keeping the Faith	
38. Just gimme the bottle	
39. GAC hawk down	
40. Throw away the key	
41. Run out of town	
42. Doing it the ol' fashioned way	
43. Dog of war	
44. The price of justice	
45. Honor the dead	
46. Medal of merit	
47. Best cop this city's ever had	
48. Medal of bravery	
49. Retribution	
50. Medal of valor	
51. Platinum Trophy	

LEGENDA

(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer
 ● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

TROFÉUS

muito simples. Aproxime-se do inimigo, espere o símbolo aparecer na parte de baixo da tela, e aperte **X** para pegar a arma.



25. COMMUTER DISRUPTION ●

Depois do acidente de trem, na terceira missão, você ganha o troféu automaticamente.



26. GOT YOUR BACK ●

Termine uma fase sem deixar Shadow ou Jack morrer. Você pode fazer isso em qualquer fase entre as terceira e décima. Porém a mais fácil é a terceira (a mais curta). Caso você morra no meio do caminho, volte ao menu e carregue o jogo novamente.



27. FIRST AT THE SCENE ●

Conquiste mais de 3 mil pontos em uma única missão. Para isso, faça uma missão rapidamente, sem se preocupar em procurar nada, apenas com o tempo. A segunda missão é a mais indicada para conseguir isso.



28. FINISH HIM SHADOW! ●

Combine os golpes de Jack e a crueldade de Shadow em 20 inimigos, durante qualquer level. Basta acertar um golpe ou um tiro no inimigo e depois apertar **↑** para derrubar o coitado de vez, com os golpes do cachorro.



29. GUARD DOG ●

Shadow precisa salvar mais uma vez a vida de Jack. Esse troféu também faz parte da história. Depois do acidente de trem no capítulo anterior, Jack está correndo risco de vida. Faça Shadow entrar com cuidado no local, sem chamar a atenção dos guardas e, ao chegar perto de Jack, aperte e segure o **■** para tirá-lo do local com vida.



Use o **L3** para deixar tudo em câmera lenta, desta maneira é mais fácil acertar tiros na cabeça do seu alvo



30. APPARENTLY I CAN KILL YOU ●

Vença a luta contra Tseng, durante a quarta missão. Pode parecer complicado, mas é mais fácil do que você imagina. Espere ele atacar, aperte e segure o **■**. Depois mande uma sequência de cinco golpes para cima dele. Repita o processo até que Tseng caia e deixe um troféu na sua conta.



31. GOT YOUR GAC ●

Durante a quinta missão, você tem a oportunidade de fazer esse troféu. Se aproxime de um dos GACs, segure-o e mantenha o **■** apertado para mantê-lo como refém.



32. FETCH! ●

Faz parte da história e você ganha no final da quinta missão.



33. THE BATTLE, NOT THE WAR ●

Faz parte da história e você ganha

no final da quinta missão.



34. CANINE FODDER ●

Também faz parte da história. Shadow precisa urinar em dois geradores para desativá-los.



35. SMILE, YOU SON OF A... ●

Destrua um tanque da GAC. Ele aparece pela primeira vez durante a sexta missão. Acerte a parte amarela, atrás do tanque.



36. AIR TRAFFIC CONTROL ●

Faz parte da história e você ganha no final da sexta missão.



37. KEEPING THE FAITH ●

Faz parte da história e você ganha no final da sétima missão.



38. JUST GIMME THE BOTTLE ●

Faz parte da história e você ganha

Shadow é chuel. Entre os ataques dele, acertar as partes baixas é o mais doloroso e rende um troféu





Não pense duas vezes. Se o inimigo vier na sua direção, mante porrada e finalize com um takedown

no final da sétima missão.



39. GAC HAWK DOWN

Faz parte da história e você ganha no final da 8.ª missão.



40. THROW AWAY THE KEY

Faz parte da história e você ganha no final da 9.ª missão.



41. RUN OUT OF TOWN

Faz parte da história e você ganha no final da 9.ª missão.



42. DOING IT THE OL' FASHIONED WAY

Faz parte da história. Você conquista depois de acabar com a luta contra Redwater durante a décima missão.



43. DOG OF WAR

Faz parte da história e você ganha na 10.ª missão.



44. THE PRICE OF JUSTICE

Pegue 25 distintivos no jogo todo. Eles estão no meio do caminho de Jack. Fique atento aos latidos Shadow. Ele indica os locais.



45. HONOR THE DEAD

Encontre todos os 50 distintivos escondidos pelo cenário.



46. MEDAL OF MERIT

Conquiste a avaliação bronze em todas as missões. Essa avaliação leva em conta a variedade de golpes que você

usa, o tempo que você leva na missão e, claro, o seu desempenho geral.



47. BEST COP THIS CITY'S EVER HAD

Termine na dificuldade Officer.



48. MEDAL OF BRAVERY

Conquiste a avaliação silver em todas as missões. Essa avaliação leva em conta a variedade de golpes que você usa durante a missão, o tempo que você leva e, claro, o seu desempenho geral.



49. RETRIBUTION

Termine o jogo na dificuldade Detective.



50. MEDAL OF VALOR

Conquiste a avaliação ouro em todas as missões. Essa avaliação leva em conta a variedade de golpes que você usa durante a missão, o tempo que você leva e, claro, o seu desempenho geral.



51. PLATINUM TROPHY

Conquiste todos os troféus do jogo.



MELHORES DO BRASIL

Aqui, no **Ranking D&T PlayStation**, estão os maiores caçadores de troféus do Brasil. Essa galeria representa muito bem o nosso país nessa empolgante caçada global pelo maior número de troféus dos jogos de PS3. Para participar e exibir suas pontuações

neste ranking, envie o nome da sua **PSN ID** para o e-mail da nossa redação com a palavra "Troféus" no campo de assunto. O e-mail: playstation@europantet.com.br. Você pode conferir o ranking geral no GameBlog (www.gameblog.com.br).

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation

1º lugar: LEON_MELO



73%



5077



68

316

989

3704

POS.	PSN-ID	LVL	%	Trophy 1	Trophy 2	Trophy 3	Trophy 4	Trophy 5
2	"Dropeti"	23	93	73	278	889	3112	4352
3	"ReVolTS_BR"	21	74	65	263	745	2415	3488
4	"FaCaNaCaVeIra_BR"	19	22	33	173	632	2222	3060
5	"RavenXBR"	18	2	47	179	462	1717	2405
6	"Gpbmirabeau"	17	12	20	150	456	1746	2372
7	"THRASHp"	16	96	26	140	475	1615	2256
8	"Daniel1982RJ"	16	95	23	133	455	1726	2337
9	"Edu110"	16	77	40	152	434	1354	1980
10	"rfvayanos"	16	63	26	155	451	1395	2027
11	"don_30_"	16	60	30	127	409	1581	2147
12	"Gugol"	16	56	31	128	402	1559	2120
13	"DikVigaristaBr"	16	26	18	102	384	1743	2247
14	"TUKA_ROSSI"	16	3	28	118	376	1420	1942
15	"GoD_Br83"	16	2	29	108	376	1464	1977
16	"Beto3D"	15	88	22	117	365	1445	1949
17	"renee_roots"	15	48	20	97	357	1390	1864
18	"pitboystm"	15	40	28	117	311	1221	1677
19	"enasorodraude"	15	38	30	114	374	1078	1596
20	"atanascovich"	15	27	26	94	310	1315	1745
21	"FlavioGALVAO"	15	13	27	104	343	1104	1578
22	"Foc4666"	15	9	24	100	313	1202	1639
23	"ARAGORN_SP"	15	1	17	103	299	1248	1667
24	"Lon3000"	14	93	25	97	316	1119	1557
25	"Daniel-SP"	14	76	19	88	293	1198	1598
26	"coraxbio"	14	74	22	102	309	1038	1471
27	"Felipelsj"	14	49	17	80	266	1181	1544
28	"wagnerlima"	14	48	12	80	302	1162	1556
29	"chris-claire-jil"	14	47	23	75	296	1066	1460
30	"Cantuarrio"	14	33	20	94	285	940	1339
31	"BenjBr"	14	25	7	79	262	1189	1537
32	"fluminense20"	14	23	18	86	274	978	1356
33	"FILOS_BR"	14	19	24	89	258	901	1272
34	"Pena666"	14	14	20	76	243	1028	1367
35	"gustavo_aguiar"	14	14	13	63	280	1114	1470
36	"D_DIGOMAU"	14	11	16	95	306	818	1235
37	"Shadow_knight7"	14	10	15	74	257	1049	1395
38	"Doidao66"	14	1	17	81	243	965	1306
39	"nhervas"	14	1	13	68	230	1113	1424
40	"walcow"	13	96	11	77	247	1029	1364
41	"dougkiller"	13	78	14	64	224	1019	1321
42	"Lord-Kadu"	13	72	17	78	219	875	1189
43	"WOLFRAINX"	13	69	4	57	238	1105	1404
44	"ViBraTto"	13	68	10	61	217	1044	1332
45	"BETO-09"	13	66	8	61	239	1016	1324
46	"rafinhaaaa"	13	65	10	67	250	929	1256
47	"Jr_e_Mi"	13	63	15	67	224	908	1214
48	"Canedo14"	13	60	8	51	238	1046	1343
49	"CRUEL-MANIAC-1"	13	55	12	63	209	954	1238
50	"NUMERO_PI"	13	54	18	74	195	838	1125
51	"maceulinho"	13	48	17	77	213	765	1072
52	"S_Spiros"	13	44	14	85	257	644	1000
53	"MalucoNoPedaco"	13	42	17	66	258	708	1049
54	"Doidao_BR"	13	38	9	55	210	945	1219
55	"RodrigoGodo"	13	35	7	39	211	1048	1305
56	"Thiago47"	13	32	18	66	236	689	1009
57	"GustaBr"	13	31	18	70	168	797	1053
58	"RaphaCWB"	13	29	13	60	193	854	1120
59	"PurUoss0"	13	26	6	39	215	1006	1266
60	"Igor665"	13	24	17	57	192	803	1069

LOST PLANET 2

Aproveite o clima tropical para garimpar novos troféus POR LEANDRO RODRIGUES



01. COMPLETE PROLOGUE A

É necessário terminar o episódio 1, capítulo 0-A. Esse é o prólogo do jogo e ainda ocorre em um lugar repleto de neve e frio. Basta seguir pegando T-ENG (energia térmica), encontrar o ninho dos Ahrids e meter bala em tudo por lá.



02. COMPLETE PROLOGUE B

Esse prólogo você só vai jogar se estiver no modo online, com dois ou mais jogadores. Desta maneira, os personagens seguem para o episódio 1, capítulo 0-B. Assim, o caminho a seguir é outro e o troféu também.



03. SNOW PIRATE

Esse troféu vem com o decorrer da história. Provavelmente antes mesmo do final do primeiro episódio. Basta chegar ao level 10 com qualquer uma das facções. A melhor maneira de acumular level é achando todos os postos de controle e mandando bala em tudo que se mexer. Cumprir as tarefas online e offline também ajuda. Fique de olho, elas pipocam no meio da tela. As mais comuns são as de matar determinado tipo de inimigo com determinada arma, ou então, alcançar um posto avançado antes do seu inimigo.



04. COMPLETE EPISODE 1

Terminar os três capítulos do episódio 1. Vale lembrar que existem diversas missões em cada um dos capítulos, elas vão desde ativar e desativar geradores de energia e postos de controles até conquistar locais avançados para reagrupar com o seu grupo. Não foge disso.



05. COMPLETE EPISODE 2

Termine os três capítulos do episódio 2.



06. COMPLETE EPISODE 3

Termine os três capítulos do episódio 3.



07. LET'S GO VS FORCE!

Equipe duas armas diferentes na mesma armadura. O melhor lugar para conseguir fazer isso é no episódio 4, capítulo 3.



08. COMPLETE EPISODE 4

Esse troféu também faz parte do modo história. Basta completar os cinco capítulos do episódio 4.



09. COMPLETE EPISODE 5

Esse troféu também faz parte do modo história. Basta completar os

três capítulos do episódio 5.



10. COMPLETE EPISODE 6

Esse troféu também faz parte do modo história. Basta completar os quatro capítulos do episódio 6.



11. PROVE YOUR METTLE

Destrave todas as habilidades. Antes do final do jogo esse troféu vai aparecer na sua coleção.



12. WEAPONS MASTER

Destrave todas as armas e granadas. Antes do final do jogo, esse troféu vai aparecer na sua coleção. Também vale jogar online para conseguir esse troféu.



13. ROOKIE

Termine o jogo no modo Easy. Você pode jogar direto no Hard.

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆
- **Offline:** 5
- **Online:** 46
- **Modo central:** 5
- **Extras:** 46
- **Bronze:** 38
- **Prata:** 10
- **Ouro:** 2
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 2 vezes





013
Long Range

Não perca a chance de eliminar todos inimigos, se chegar a 3.000 Akris valeu um troféu



14. SOLDIER

Termine o jogo no modo Normal. Você pode jogar direto no Hard.



15. SUPER SOLDIER

Termine o jogo no modo Hard.



16. ULTIMATE WARRIOR

Complete o jogo no modo Extreme. Você precisa ter terminado o game uma vez no modo Hard, só depois vai conseguir partir para esse troféu.



17. 100-CHAPTER PLAYBACK

Complete 100 capítulos e o troféu é seu. O modo campanha, seja online ou offline, possui 21 capítulos. Ou seja, se deseja chegar a esse troféu, vai precisar repetir algumas, ou todas elas, várias vezes.



18. 200-CHAPTER PLAYBACK

Se você achou complicado completar 100 capítulos, prepare-se para dobrar o seu esforço para conseguir mais esse troféu.



19. IT'S SO EASY

Jogue 39 vezes a combinação de capítulos no modo Easy. Ou seja, você precisa completar 39 capítulos nessa dificuldade não adianta, precisa apelar e jogar no modo fácil.



20. ENDANGERED SPECIES

Elimine 3.000 mil alienígenas. Esse troféu vem com o tempo e prepare-se, demora pacas. Você precisa jogar várias vezes várias missões para conseguir chegar

até essa conquista.



21. A THOUSAND UNMARKED GRAVES

Elimine 1.000 soldados inimigos durante as partidas. Vale tudo, online, offline e até cooperativo. O importante é não deixar ninguém de pé. Provavelmente esse número seja alcançado durante uma única partida do modo campanha.



22. VS GRAVEYARD

Destrua 100 armaduras (Vs) inimigos. Esse número é alcançado durante o modo principal do jogo. Se tiver dúvida de quantos já eliminou, basta olhar a página de estatísticas do seu menu.



23. MONSTER HUNTER

Sabe aqueles inimigos gigantes, que ocupam a tela inteira e deixam você desesperado? Basta eliminar 30 deles. Fácil, né? Para conseguir isso, a melhor maneira é explorar o episódio 6, capítulo 3. Esse capítulo leva cerca de 20 minutos para ser concluído e possui dois chefes. Além disso, acabar com todos eles rende quase 20 mil pontos de experiência, o que ajuda a evoluir o level do seu personagem.



24. INSTRUMENT OF DESTRUCTION

Elimine 9.999 inimigos. Vale tudo: soldados, armaduras inimigas e, claro, Akrids.



25. DEATH WISH

Pelo menos um troféu fácil nesse jogo. Basta morrer 444 vezes. Vale modo principal, online e cooperativo. Pensando bem, até mesmo esse troféu é chatinho de

POS.	PSN-ID	LVL	%					
61	"Tatu_Ripa"	13	22	10	54	218	840	1122
62	"BRSombra"	13	18	6	44	204	954	1208
63	"rn666rodrigues"	13	14	15	54	205	761	1035
64	"meca4"	13	13	8	64	203	788	1063
65	"Diego_Oliveira"	13	8	12	51	192	809	1064
66	"GLADIADORBR"	13	7	6	67	207	753	1033
67	"Rodrigo138"	13	4	11	48	193	817	1069
68	"Burds"	13	2	14	58	165	769	1006
69	"GustavoKP"	12	96	9	49	194	793	1045
70	"rick2211"	12	93	10	34	194	852	1090
71	"katrushnefrobot"	12	90	9	55	149	814	1027
72	"Caipira"	12	89	12	63	168	687	930
73	"JoseMauro"	12	87	12	52	183	713	960
74	"alex_leroy"	12	86	9	61	200	652	922
75	"FabioShinobi"	12	85	12	49	184	715	960
76	"Gnomo212"	12	83	10	48	169	764	991
77	"TTV_BR"	12	82	15	61	185	591	852
78	"Ilovevegeta"	12	82	9	46	189	744	988
79	"Agente00789"	12	80	10	50	175	728	963
80	"Utopico"	12	78	13	45	173	711	942
81	"Will_Zeppelin"	12	73	6	38	155	847	1046
82	"milsoinline"	12	70	5	40	193	759	997
83	"Os-Metralhas"	12	70	4	42	173	799	1018
84	"leandro_BR"	12	64	3	48	186	716	953
85	"LUIS_malukoBR"	12	61	8	52	161	667	888
86	"GILL_OH"	12	59	10	43	177	652	882
87	"SirGalaaz"	12	56	12	46	175	598	831
88	"re_manzoli"	12	55	8	45	187	621	861
89	"PRLSILVA"	12	49	7	38	187	647	879
90	"arturfrazaolima"	12	47	7	39	145	713	904
91	"DFTENORIO"	12	47	1	36	148	798	983
92	"DenysFellipe"	12	40	13	45	166	522	746
93	"bel_rossi8"	12	40	6	41	155	654	856
94	"raulmatos"	12	40	6	39	154	668	867
95	"Kmelo78"	12	34	1	28	132	805	966
96	"leandro_17"	12	33	9	50	156	525	740
97	"beto1920"	12	32	12	48	130	550	740
98	"paulinho_3010"	12	32	2	35	150	705	892
99	"ZHeder"	12	30	6	38	150	630	824
100	"micalvovo"	12	23	6	38	121	651	816
101	"keyblader2"	12	19	8	31	125	639	803
102	"kai017"	12	18	6	37	161	550	754
103	"severo_luis"	12	18	2	35	125	681	843
104	"marcosvmendes"	12	16	2	23	147	698	870
105	"marciotrofeus"	12	12	7	48	132	496	683
106	"Tiaguinho171"	12	7	7	42	136	499	684
107	"shinoda3004"	12	5	8	29	129	567	733
108	"MRBF"	12	4	9	41	115	505	670
109	"sertao1984"	12	3	5	30	135	576	746
110	"BRUNNO_DANTE"	12	2	10	45	117	455	627
111	"Cazelato"	12	1	6	23	125	610	764
112	"Heitormpa"	11	86	6	38	132	484	660
113	"GODERik"	11	83	8	37	125	477	647
114	"juliojiujitsu"	11	83	5	30	129	546	710
115	"IlusionEX"	11	46	2	25	129	563	719
116	"leanflu"	11	38	7	38	97	479	621
117	"HardDie"	11	33	8	41	113	410	572
118	"Grogbitt"	11	29	3	28	106	556	693
119	"GlauberMAO"	11	26	6	28	106	516	656
120	"leandromt"	11	24	9	42	133	340	524
121	"MongeMENGAO"	11	2	6	30	133	418	587
122	"nunneso906"	10	98	6	29	120	445	600
123	"fattadilbert"	10	86	1	23	150	465	639
124	"jarbasjunior"	10	84	3	24	101	530	658
125	"MarquinaBR"	10	82	8	33	104	408	553
126	"Gavendish"	10	81	7	30	130	385	552
127	"tbmotta"	10	69	5	39	114	370	528
128	"C4io_MM"	10	53	6	36	87	409	538
129	"dyammad"	10	51	0	27	100	506	633
130	"rick-zanon"	10	45	9	23	99	416	547
131	"remorroni"	10	39	6	31	108	379	524
132	"DudukC"	10	19	4	28	97	416	545
133	"wiked62"	10	10	2	24	97	452	575
134	"JVchequer"	10	4	3	20	102	446	571
135	"RNishida"	10	2	5	26	104	379	514
136	"Cortinove91"	9	94	5	34	95	339	473
137	"edwardex12"	9	92	7	24	72	418	521

TROFÉUS



fazer, mas ao menos não vamos precisar ficar dando dicas para conseguir isso.



26. HONEYMOON PERIOD ●

Esse é um daqueles troféus que nascem de uma ideia legal, mas que ninguém pensou direito antes de executá-la. A ideia é que ele pipoque na sua tela depois de seis meses da primeira vez que você jogou *Lost Planet 2* pela primeira vez. Como ninguém vai ter paciência de esperar isso acontecer e um platina não pode esperar, basta ter jogado o game uma vez, depois saia do jogo, altere o relógio do PlayStation 3 para seis meses no futuro e entre no jogo. Comece uma partida e parabéns, você viajou no tempo e ganhou um troféu.



27. 300-CHAPTER PLAYBACK ●

Esse provavelmente é um dos troféus mais chatos do jogo. Complete 300 capítulos no jogo. Boa sorte!



28. A COLLECTOR'S COLLECTOR ●

Conquiste todos os itens do jogo. Isso inclui todas as armas, habilidades e nomes de guerra.



29. GOOD JOB, SOLDIER ●

Conquiste todos os Good Job awards. Veja a lista no menu de estatísticas do jogo.



30. WELCOME TO THE BATTLE! ●

Basta jogar uma partida online. Não precisa ganhar, não precisa ir bem, basta terminar uma única partida.



31. SNOW PIRATE LEADER ●

Chegue ao level 50 com qualquer uma das facções.



32. SNOW PIRATE COMMANDER ●

Chegue ao level 80 com qualquer uma das facções.



33. WARRIOR OF MANY NAMES ●

Colete 100 nomes de inimigos, eles são acumulados conforme você elimina inimigos online.



34. ALL IN A DAY'S WORK ●

Conquiste 100 diferentes Good Job awards. Tarefas online.



35. WAR VET ●

Complete 500 partidas online. Não é necessário vencer, basta jogar.



36. CENTURION ●

Vença 100 partidas ranqueadas online. Vale até combinar com um amigo para aumentar o placar de ambos rapidamente. É uma apelação, mas vale tudo, ninguém está vendo.



37. SLAYER OF A THOUSAND MEN ●

Acumule 1.000 mortes em partidas online. Mais fácil impossível.



38. ME AGAINST THE WORLD ●

Complete 93 áreas online, sem contar com a ajuda de nenhum parceiro.



39. TWO IS BETTER THAN ONE ●

Complete 386 áreas com um ou mais amigos em partidas online.



40. HOT SHOT ●

Ganhe uma promoção no ranking, durante as partidas online.



41. PROFESSIONAL TURNCOAT ●

Durante o modo Faction Match, lute por todas as facções.



42. THERMAL ENERGY REACTOR ●

Acumule um total de mais de 99.999 unidades de energia térmica (as gosmas laranja, que se espalham pela tela). Vale as pequenas e as grandes.

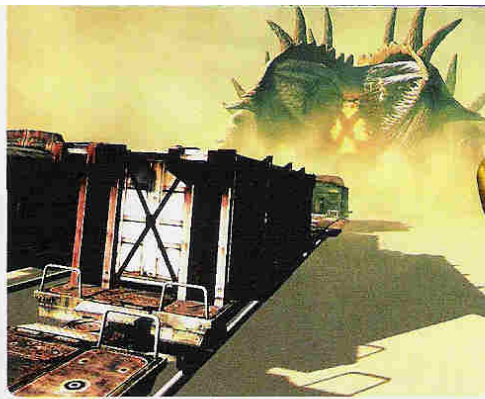


43. SNOW PIRATE WARRIOR ●

Conquiste o level 30 com qualquer uma das facções.



Lost Planet 2 tem inimigos exagerados. Matar 30 desses gigantes vale um troféu. Boa sorte!



CHECKLIST

- 01. Complete Prologue A
- 02. Complete Prologue B
- 03. Snow Pirate
- 04. Complete Episode 1
- 05. Complete Episode 2
- 06. Complete Episode 3
- 07. Let's Go VS Force!
- 08. Complete Episode 4
- 09. Complete Episode 5
- 10. Complete Episode 6
- 11. Prove Your Mettle
- 12. Weapons Master
- 13. Rookie
- 14. Soldier
- 15. Super Soldier
- 16. Ultimate Warrior
- 17. 100-Chapter Playback
- 18. 200-Chapter Playback
- 19. It's So Easy
- 20. Endangered Species
- 21. A Thousand Unmarked Graves
- 22. VS Graveyard
- 23. Monster Hunter
- 24. Instrument of Destruction
- 25. Death Wish
- 26. Honeymoon Period
- 27. 300-Chapter Playback
- 28. A Collector's Collector
- 29. Good Job, Soldier
- 30. Welcome to the Battle!
- 31. Snow Pirate Leader
- 32. Snow Pirate Commander
- 33. Warrior of Many Names
- 34. All in a Day's Work
- 35. War Vet
- 36. Centurion
- 37. Slayer of a Thousand Men
- 38. Me Against the World
- 39. Two is Better Than One
- 40. Hot Shot
- 41. Professional Turncoat
- 42. Thermal Energy Reactor
- 43. Snow Pirate Warrior
- 44. Rounder Chief
- 45. Fight Junkie Berserker
- 46. First Among Snow Pirates Elites
- 47. NEVEC Black Ops Commander
- 48. Femmes Fatales Faction Leader
- 49. Quintuple Factionalism
- 50. Committed 'til the End
- 51. Platinum Trophy



44. ROUNDER CHIEF ●
Conquiste o level 99 com os Rounders.



45. FIGHT JUNKIE BERSERKER ●
Conquiste o level 99 com os Fight Junkies.



46. FIRST AMONG SNOW PIRATES ELITES ●
Conquiste o level 99 com os Snow Pirate Elites.



47. NEVEC BLACK OPS COMMANDER ●
Chegue ao level 99 com os NEVEC Black.



48. FEMMES FATALES FACTION LEADER ●
Conquiste o level 99 com as Femmes Fatales.



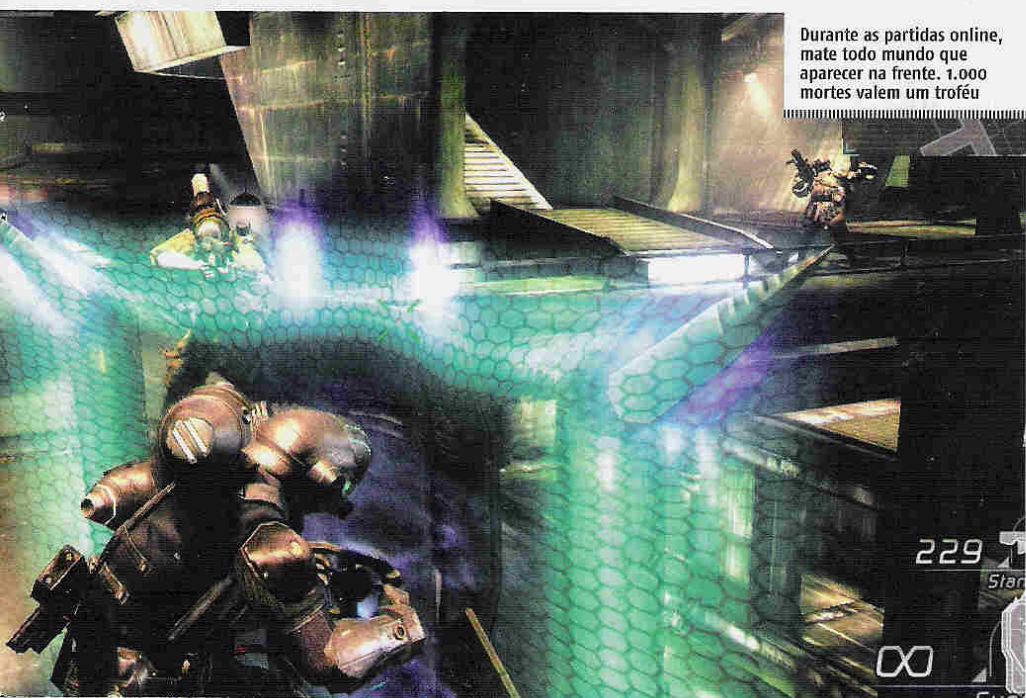
49. QUINTUPLE FACTIONALISM ●
Conquiste o level 99 com todas as cinco facções.



50. COMMITTED 'TIL THE END ●
Conquiste todas os Good Job awards, itens e levels disponíveis no jogo.



51. PLATINUM TROPHY ●
Conquiste todos os troféus deste jogo. Parabéns, esse é um jogo bem casca dura. Pode se orgulhar!

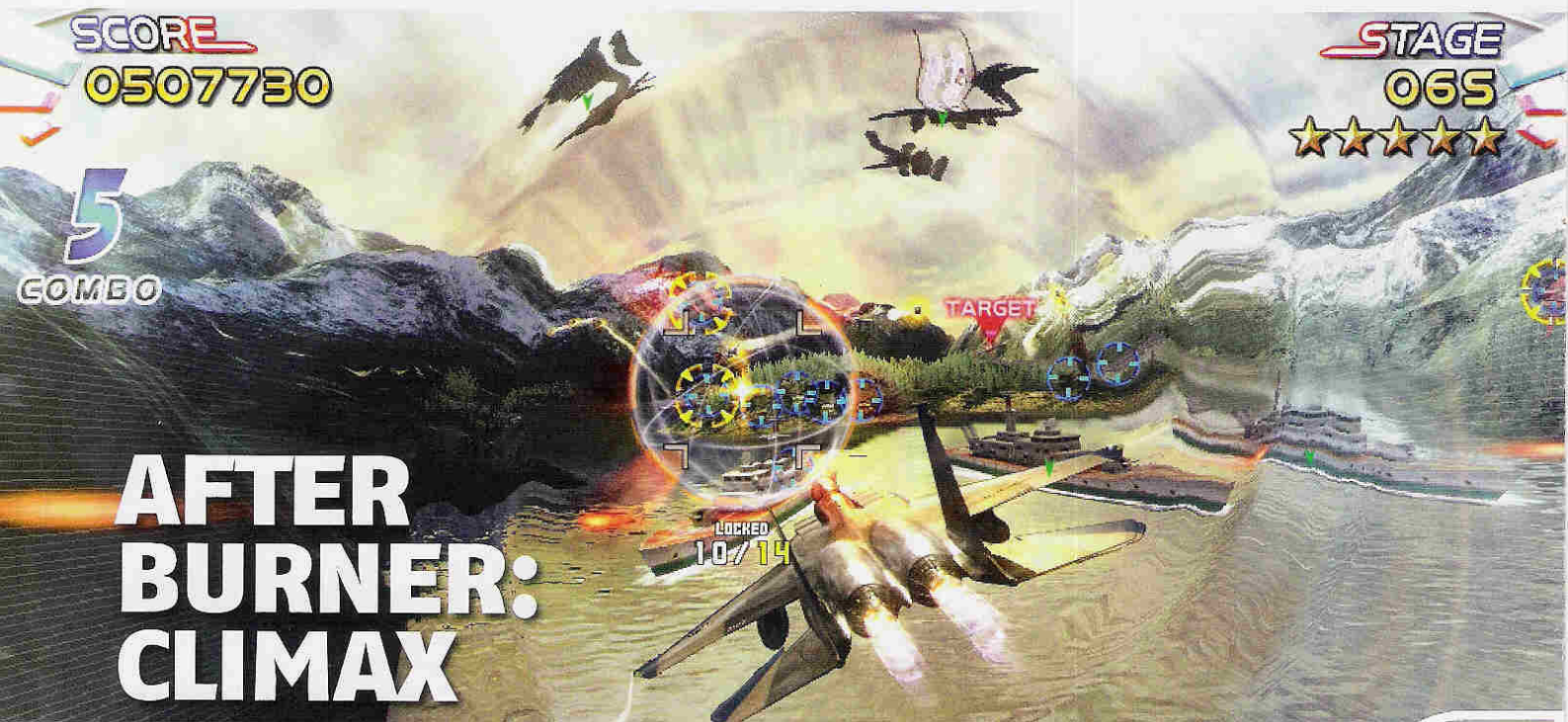


Durante as partidas online, mate todo mundo que aparecer na frente. 1.000 mortes valem um troféu

LEGENDA
(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer
● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

CAÇADOR DE TROFÉUS

SEMPRE UM JOGO PARA VOCÊ CONSEGUIR MUITOS TROFÉUS EM POUCO TEMPO POR GILSONAR LIVRAMENTO



AFTER BURNER: CLIMAX



01. ROLL

No Arcade Mode, faça a nave girar (vire para um dos lados por um segundo e rapidamente vire para o lado contrário).



02. CLIMAX MODE

Use o Climax Mode uma vez. A barra Climax enche rápido por matar inimigos ou voar muito rápido.



03. EMERGENCY ORDER

Em algumas fases, ocorrem os Emergency Call, que consistem em derrubar inimigos específicos (os que carregam um alvo gigante escrito Target) para salvar algum aliado ou impedir alguma ameaça. É quase impossível perder este troféu.



04. STEALTH BOMBER (B)

Complete o Stage 5 no Arcade Mode do jogo.



05. ACROSS ENEMY LINES

Complete o Stage 10 no Arcade Mode do jogo.



06. TRIPLE A

Termine o jogo com classificação AAA no ranking do Arcade Mode, ou seja, cumpra os quesitos Shut Down (derrube mais de 600 inimigos), Combo (acumule um total de 75 hit combo) e Termine o Arcade Mode em 9 minutos.



07. RANK IN

Termine o jogo no Score Attack (parecido com o Arcade Mode, só que com vidas infinitas e sem as regalias da EX-Options) e atualize sua pontuação no ranking online.



08. 50 COMBO

Primeiro termine o Arcade Mode uma vez para habilitar a EX-Options



e conseguir um combo que renda 1.000 pontos para habilitar o truque "Combo Window: Long", que prolonga o tempo de duração do marcador de combo na ausência de inimigos.



09. SUPER TOMCAT

Termine o Arcade Mode com o F-14D.



10. SUPER HORNET

Termine o Arcade Mode com o F/A-18E.



11. STRIKE EAGLE

Termine o Arcade Mode com o F-15E.



12. ALL CLEAR!

Termine o Arcade Mode conseguindo um ranking A. Para isso, é preciso completar todas as quatro Emergency Call para, com isso, ter acesso aos dois estágios extras do jogo em que se devem derrubar os mísseis.



Fratello Games

65 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

PRINCE OF PERSIA

THE FORGOTTEN SANDS

NOVIDADE

Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de **outro novo!**

Faça uma **pré avaliação** pelo nosso atendimento **on line!**



FINANCIE SUAS COMPRAS em até **36x**

Central de Atendimento 1
(11) **3362.2206**

Central de Atendimento 2
(11) **2093.2092**

Compre em nossa Loja Virtual Entrega em todo o **BRASIL!**

www.fratellogames.com.br

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

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

Siga a Fratello no **twitter**
<http://twitter.com/fratellogames>

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIAO do Pajuape! e temos convênios com estabelecimentos.

Assistência Técnica Especializada

Visite nossa seção de BRINQUEDOS e PRESENTES!

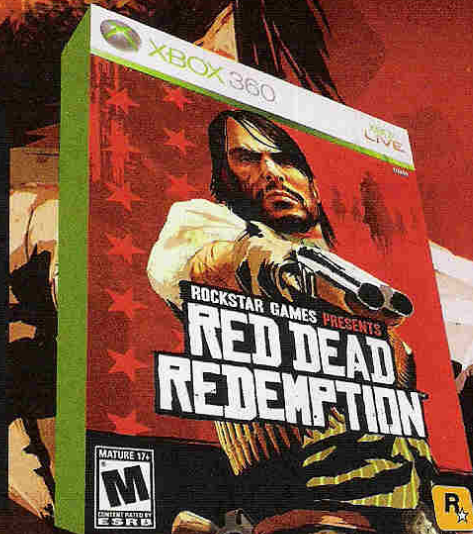
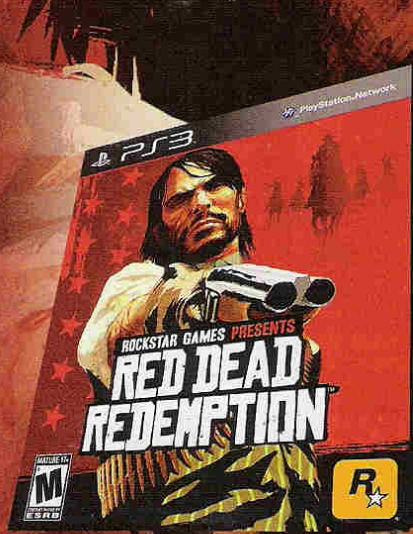
LOJA Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206

Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA VI. Formosa
Loja Vila Formosa
Rua Dr. Eduardo Cotching, 2450
Fone: (011) 3794.5279

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

Os presentes são destinados somente a clientes que adquirirem um console.
Estacionamento: Loja São Romero: rua Serra de Jureia 215 - Pit Lane e Loja VI. Formosa: rua Av. Eduardo Cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.



RED DEAD REDEMPTION

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS
Tele vendas: (11)

3825-7600



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

games@netunia.com.br
preços especiais para revenda



Ação e diversão você só encontra na **Ricky Games**.

Grande variedade de acessórios originais para sua diversão
ficar ainda mais completa.

SHOPPING FIESTA • Tel: 11.5687-4471

SHOPPING PLAZA SUL • Tel: 11 5058-0015

SHOPPING PENHA • Tel: 11 2225-1708

BOA VISTA SHOPPING • Tel: 11 5523-6184

SHOPPING CAMPO LIMPO • Tel: 11 5811-1228

RICKY
Games

Diversão sem limites

No mês da
COPA todos
os jogos com
até 50% de
DESCONTO



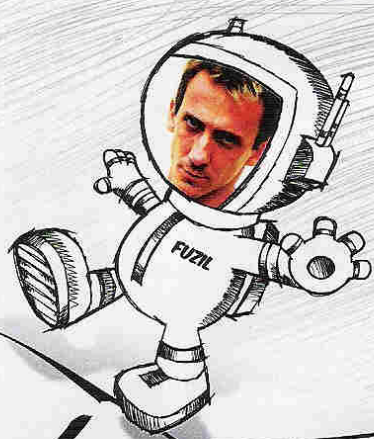
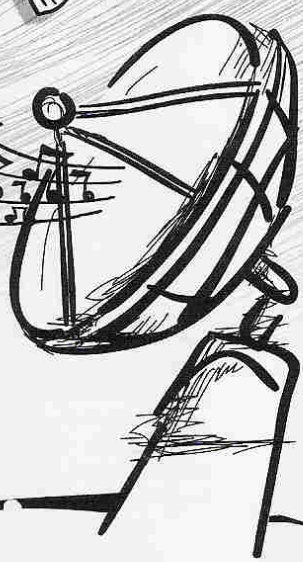
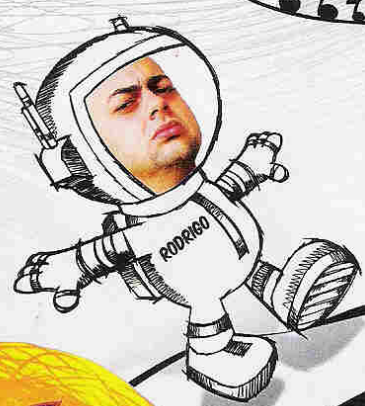
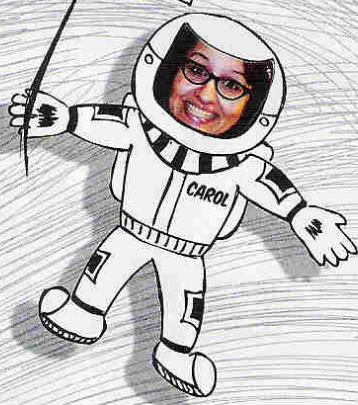
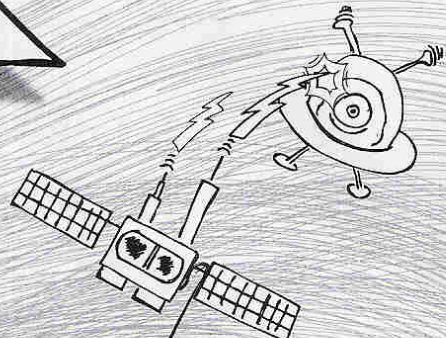
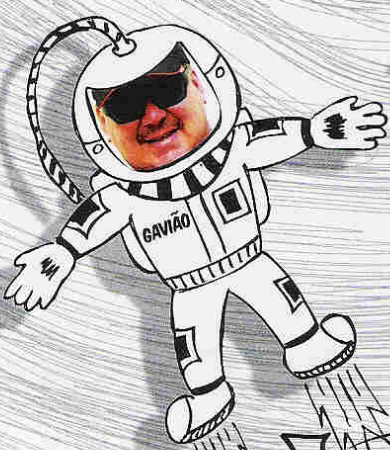
WF



TRANSANET.COM.BR

O QUE É,
O QUE É?

4 MALUCOS,
FAZENDO GRÇA
POR UMA HORA, E
TODO MUNDO
RINDO DELES?



Transa
Louca
4.0

TRANSALOUCA 4.0. A NOVA VERSÃO DO PROGRAMA MAIS ENGRAÇADO DO RÁDIO FM DA UMA TURMA: RODRIGO, FUZIL, E AGORA GAVIÃO E CAROL, VEM CHEIOS DE GRÇA E NOVIDADES PARA ANIMAR AS SUAS TARDES DE SEGUNDA A SEXTA, DAS 13H AS 14H. VOCE NAO VAI PERDER ESSA.

Mais uma convocação que todo mundo vai estar de olho:
vem aí o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Inscreva-se.



Estão abertas as inscrições para as seletivas estaduais do maior
torneio de Futebol Digital do Brasil.

Acesse www.extra.com.br e clique no banner para se inscrever.



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DIGITAL
E VIRTUAL

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

extra



PATROCINADOR OFICIAL DA SELEÇÃO BRASILEIRA.

Participe www.torcidaextra.com.br

Só para quem tem PlayStation 3



NOME DO JOGO/ CONTEÚDO/ EDIÇÃO

50 CENT: BLOOD ON THE SAND Guia de Troféus (Edição 132)

A

AFRO SAMURAI Detonado e Dicas (Edição 122)
 ALONE IN THE DARK: INFERNO Guia de Troféus (Edição 124)
 ASSASSIN'S CREED Detonado (Edição 107) / Spoiler (Edição 129)
 ASSASSIN'S CREED 2 Detonado (Edição 131) / Spoiler (Edição 137)

B

BAJA: EDGE OF CONTROL Dicas (Edição 118)
 BATMAN ARKHAM ASYLUM Detonado (Edição 129) / Spoiler (Edição 132)
 BATTLEFIELD: BAD COMPANY Detonado (Edição 115)
 BAYONETTA Detonado (Edição 133)
 BIOSHOCK Detonado (Edição 119) / Spoiler (Edição 125)
 BIOSHOCK 2 Detonado (Edição 134)
 BRÛTAL LEGEND Guia de Troféus (Ed.131) / Spoiler (Ed.133)
 BURNOUT PARADISE Detonado (Ed.110) / Det. Expansões (Ed.127)

C

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE	Detonado (Edição 108)
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Guia de Troféus (Edição 131)
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR	Detonado (Edição 119) Guia de Troféus (Edição 125)
COLIN MCRAE DIRT 2	Guia de Troféus (Edição 129)
CONDEMNED 2: BLOODSHOOT	Detonado (Edição 112)
CRÔNICAS DE NÁRNIA: O PRÍNCIPE CASPIAN	Detonado (Edição 113)

D

DANTE'S INFERNO Detonado (Edição 134)
 DARKSIDERS Guia de Troféus (Edição 134) / Spoiler (Edição 136)
 DEAD SPACE Dicas (Edição 124)
 DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION Guia de Troféus (Edição 137)
 DEMON'S SOULS Detonado e Guia de Troféus (Edição 137)
 DEVIL MAY CRY 4 Detonado (Edição 110)
 DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE Guia de Troféus (Edição 128)
 DRAGON BALL Z: BURST LIMIT Detonado (Edição 114)

E

EAT LEAD - THE RETURN OF MATT HAZARD Guia de Troféus (Edição 125)

F

FAT PRINCESS Guia de Troféus (Edição 128)
 FALLOUT 3 Detonado (Edição 123) / Spoiler (Edição 128)
 FARCRY 2 Guia de Troféus (Edição 133)

F.E.A.R

FIFA 09 Detonado (Ed. 118) / Guia de Troféus (Ed.124)
 FIFA STREET 3 Detonado (Edição 111)
 FIFA 10 SOUTH AFRICA Detonado (Edição 137)
 FINAL FANTASY VII Spoiler (Edição 124) / Detonado (Edição 126)
 FINAL FANTASY XIII Detonado (Edição 136)
 FLOCK! Dicas (Edição 124)
 FRACTURE Dicas (Edição 118)

G

G-FORCE Detonado (Ed.128) / Guia de Troféus (Ed.133)
 GHOSTBUSTERS Detonado (Ed.126) / Guia de Troféus (Ed.128)
 GOD OF WAR III Detonado e Guia de Troféus (Edição 135)
 GOD OF WAR COLLECTION Detonado God of War I (Edição 131)
 Guia de Troféus GoWI (Edição 131)
 Detonado God of War II (Edição 132)
 Guia de Troféus GoWII (Edição 132)
 GTA IV Detonado + Pôster (Edição 113)
 Guia de Troféus (Edição 123)
 Spoiler (Edição 130)
 GTA IV- EP. FROM LIBERTY CITY Detonado (Edição 136)
 GUITAR HERO 5 Guia de Troféus (Edição 129)

H

HALF-LIFE Detonado (Edição 109)
 HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX Detonado (Edição 103)
 HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE Detonado (Edição 127)
 HEAVY RAIN Detonado (Edição 135)

I

INFAMOUS Detonado (Edição 126)

J

JUST CAUSE 2 Guia de Troféus (Edição 137)

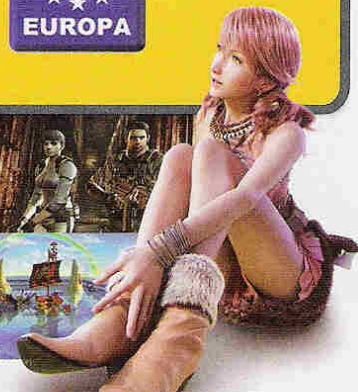
K

KILLZONE 2 Detonado (Edição 122) / Dicas (Edição 124)
 KUNG-FU PANDA Dicas (Edição 118)

L

LEGO BATMAN Detonado (Ed.117) / Dicas (Edição 118 e 122)
 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURE Detonado (Edição 114) / Dicas (Edição 115 e 133)
 LEGO INDIANA JONES 2 Detonado e Guia de Troféus (Edição 132)
 Dicas (Edição 133)

Encontre os melhores detonados, guias de troféus e spoilers para PS3 na revista Dicas e Truques para PlayStation. Confira tudo que já foi lançado e garanta o seu exemplar:



LOST PLANET: EXTREME CONDITION Detonado (Edição 112)

LOST PLANET 2 Guia de Troféus (Edição 137)

LOST: VIA DOMUS Detonado (Edição 111)

LUMINES SUPERNOVA Dicas (Edição 122)

M

MAGIC BALL Guia de Troféus (Edição 124)

MEGA MAN 10 Detonado (Edição 136)

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES Detonado (Edição 116)
Guia de Troféus (Edição 126)

METAL GEAR 4: GUNS OF THE PATRIOTS Detonado (Edição 114)

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES Guia de Troféus (Edição 127)

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE Detonado (Edição 119)

N

NEED FOR SPEED PROSTREET Detonado (Edição 108)

NINJA GAIDEN SIGMA 2 Detonado (Edição 130)

P

PIXEL JUNK EDEN Dicas (Edição 116)

PORTAL Detonado (Edição 109)

PRINCE OF PERSIA Detonado (Edição 120)

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 Detonado (Edição 118)

PROTOTYPE Detonado (Ed. 126) / Guia de Troféus (Ed. 130)

PURE Guia de Troféus (Edição 126)

R

RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME Detonado (Edição 131)

RESIDENT EVIL 5 Detonado e Guia de Troféus (Edição 123)

RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION Detonado e Guia de Troféus (Edição 137)

RESISTANCE: FALL OF MAN Detonado (Edição 101) / Dicas (Edição 116)

RESISTANCE 2 Detonado e Guia de Troféus (Edição 120)

Dicas (Edição 133)

RISE OF THE ARGONAUTS Detonado (Edição 121)

S

SAW - JOGOS MORTAIS Detonado (Edição 130)

SILENT HILL HOMECOMING Detonado (Edição 118)

SIREN: BLOODCURSE Detonado (Edição 116)

SHATTER Guia de Troféus (Edição 129)

SKATE 2 Dicas (Edição 122)

SMASH CARS Guia de Troféus (Edição 129)

SONIC'S ULTIMATE GENESIS COLLECTION Dicas (Edição 122)

SOUL CALIBUR IV Detonado (Edição 116)

SUPER STARDUST HD Guia de Troféus (Edição 115)

SUPER STREET FIGHTER IV Detonado (Edição 136)

Detonado (Edição 122 e 126)

Dicas (Edição 123)

T

TEENAGE TURTLES NINJAS Guia de Troféus (Edição 130)

THE CHRONICLES OF RIDDICK: DARK ATHENA Detonado (Edição 125)

THE DARKNESS Detonado (Edição 104)

THE GODFATHER 2 Detonado e Guia de Troféus (Edição 124)

THE INCREDIBLE HULK Detonado (Edição 114)

THE KING OF FIGHTERS XII Detonado (Edição 128)

THE LAST GUY Guia de Troféus (Edição 126)

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST Dicas (Edição 122)

TOMB RAIDER UNDERWORLD Detonado (Edição 119) / Detonado Ampliado e Guia de Troféus (Edição 127)

TONY HAWK'S PROVING GROUND Dicas (Edição 116)

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN Detonado (Edição 128)

TRINE Guia de Troféus (Edição 133)

U

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE Detonado (Edição 108) / Spoiler (Edição 134)

UNCHARTED 2 Detonado (Edição 130)

X

X-MEN ORIGINS WOLVERINE Detonado e Guia de Troféus (Edição 125)

W

WINNING ELEVEN 2008 Detonado (Edição 112)

WHEELMAN Detonado (Edição 125)

WOLFENSTEIN Detonado (Edição 129)

Adquira as edições anteriores da revista Dicas & Truques para Playstation pelos telefones:

(11) 3038-5050 e

0800 55 76 67

ou pelo site

www.europamet.com.br

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

TEL.: (11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

V12 Games
& BRINQUEDOS TOO...

SEJA UM FRANQUEADO

www.v12games.com

Av. dos Autonomistas, 1828 - Super Shopping Osasco - Piso Térreo Inferior - Lj N08 - Osasco - SP - Tel.: (11) 3699-9999



Centro de Serviço Autorizado

LONGVIDEO
Assistência Técnica



Assistência Técnica A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony

• Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica

Al. dos Nhambiquaras, 693

Moema - São Paulo

Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br

Tel: (11) 5051-5565 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

- Playstation 2
- Playstation 3
- PSP



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço - Compra - Venda - Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 - Tatuapé - SP



Games Evolution

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEGUNDA À SEXTA
DAS 9:00 ÀS 18:00HS
AOS SÁBADOS
DAS 9:00 ÀS 15:00hs
(11) 3224-0552



EQUIPAMENTO DE
REBALING
PROFISSIONAL

PS2

PS3

PSP

NINTENDO DS

Wii



www.box4design.com.br

Games2Go
GAMES2GO ENTERTAINMENT
COM.BR

JOGOS DE PS3 POR APENAS R\$49,90*

+ de
150 títulos

Melhor que comprar
é alugar pelo tempo que
você quiser!

Agora você aluga os games,
recebe o jogo em casa e sem custo e ainda fica
com o jogo pelo tempo que quiser, sem multas!
Quando você zerar, enjoar ou simplesmente quiser
partir pra outra aventura, é só trocar de jogo!

Corra e alugue o seu

www.games2go.com.br

(* Valor mensal para alugar um jogo por vez. Válido para todo o Brasil.

ECPORT@L.COM.BR
10 anos

Guitarra + Mini Bateria Rock Band -
USB para Playstation 3
- Se torne um verdadeiro astro do rock.

De R\$ 303,90
Por: **R\$ 288,70**
Economia R\$ 11,20
ou 12X de R\$ 31,69
+ frete
Cod. 6825+6829

Tela LCD 7" para Playstation 2 Slim

Por: **R\$ 149,00**
ou 12X de R\$ 16,36
+ frete

Sucesso de Vendas



Teclado Gamer Usb Multimidia
Combat Strike Wolf King C/ Hub
Por: **R\$ 54,00**
ou 12X de R\$ 6,93
+ frete



Cod. 6770

Gamepad Teclado Ergonomia 500
Por: **R\$ 59,00**
ou 12X de R\$ 6,48
+ frete



Genius

Volante Wireless PC - Play2 e 3

Por: **R\$ 189,00**
ou 12X de R\$ 20,75
+ frete



Cod. 6726

Home Theater 2.1 850W Genius

Por: **R\$ 129,00**
ou 12X de R\$ 14,16
+ frete



Genius

Base Cooler Neon e Carregador
p/ 2 pilhas AA + Barra Sensor
Sem Fio p/ Nintendo Wii



Por: **R\$ 39,60**
ou 12X de R\$ 4,37
+ frete

Na compra do Kit para Wii acima
Ganhe um Par de Luvas para Wii +
Suporte Giratório para a Barra Sensor

www.ecportal.com.br

Vendas também pelos telefones:
(18) 3211 3933 ou (18) 3642 0695

Tela LCD 7" para Ipod Video, Wii, Playstation I, II ou III

Conecta iPod, DVD, consoles, câmeras, players e muito mais

Por: **R\$ 99,90**
ou 12X de R\$ 10,97 + frete



Pagamento em até 24x no cartão

Vide condições no site

Accessorios para Informática, Notebook, iPod e Players, Wii, Playstation 1, 2 e 3, PSP, Xbox 360, NDS, Multimidia, Mídias, Cine e Foto, Calçados e Muito Mais...



NACIONAL GAMES

Divertindo desde 1997

Todos os consoles da nova geração
Jogos originais novos e usados
Conserte seu game conosco

**COMPRE TAMBÉM
PELO MAIS NOVO
SITE DE GAMES:**

www.nacionalgames.com.br
ligue grátis acessando nosso site



Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntários da Pátria, 2041
Loja 6 - Santana - SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: contato@nacionalgames.com.br

*Sujeito a aprovação de crédito

Tudo para o seu videogame e PC

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



HOUSE GAMES
ONLINE

Visite nossa nova loja ampliada

Totalmente preparada para oferecer
o melhor para sua diversão

Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

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

Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões:



GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE DESTA
UNIVERSO VOCÊ TAMBÉM!



OS MELHORES LANÇAMENTOS
VOCÊ ENCONTRA JÁ ROU!!!

Como chegar ao Galaxia?

galaxia_games@hotmail.com
Rua Aurora, 166 - loja 166g
SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
NACIONAL GAMES
Entregamos para todo Brasil

CASA DA UNIDADE ÓPTICA

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP
DRIVE XBOX 360



Troca de leitorea na hora

PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

Peças para PSP



Flat Cables
Analogue
LCD



Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 – Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 – Próx: Metrô da Luz

FLASH AUDIO GAMES®

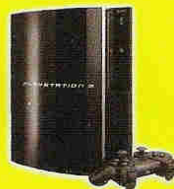
Site: www.flashaudiogames.com.br DESDE 2000
E-mail: contato@flashaudiogames.com.br
MSN: flashaudiogames@hotmail.com

Rua 7 de Abril, 318 - Centro - São Paulo - SP
FONE: (11) 3257-2902 / 3338-1940

Próximo ao
metrô República



VIDEOS GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL, ASSISTÊNCIA TÉCNICA,
CD'S E DVD'S VIRGENS E ACESSÓRIOS, PEN DRIVES, MICRO SD,
MEMORY STICK E ACESSÓRIOS DE INFORMÁTICA.



ACEITAMOS OS CARTÕES:
FINANCIAMOS EM ATÉ 10X FIXAS



X GAMES

Compra – Venda – Troca

Ass. Técnica

Acessórios em Geral

Tel.: 011 3313-7820

R. Sta. Ifigênia, 64 Lj. B-5

www.mukigames.com.br



PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM
CONTATO COM A PUBLICIDADE

TEL.: (11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM



VISITE NOSSAS LOJAS

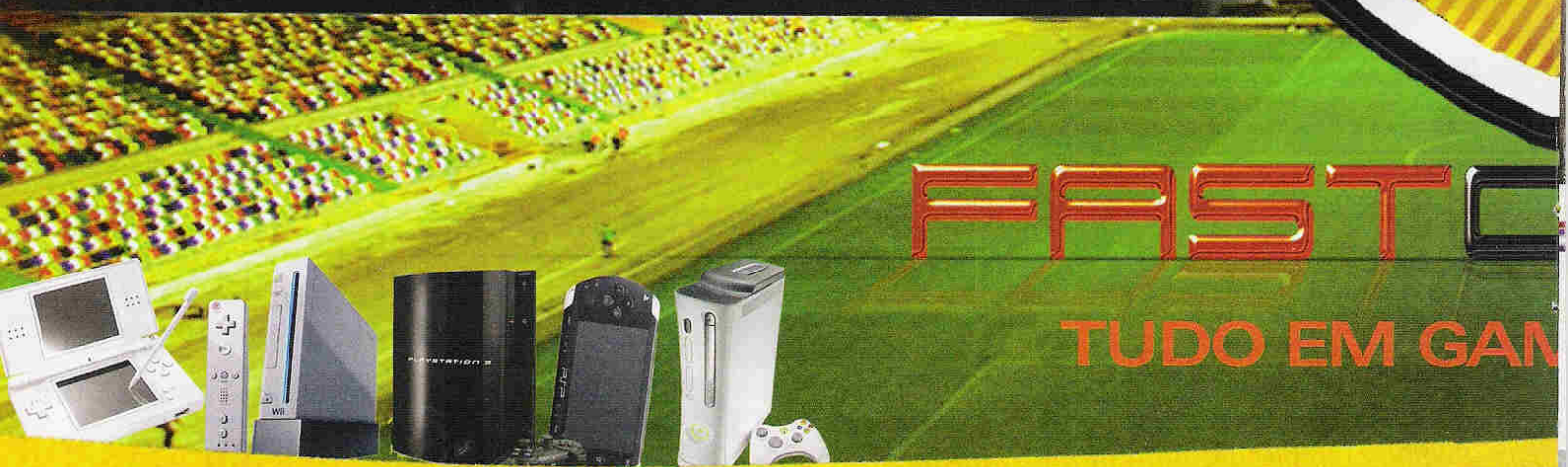
RUA SANTA IFIGENIA
Nº 51 LOJA 30
TEL: 3227-2214

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

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

EM BREVE
LOJA SÃO VICENTE
AGUARDEM!

SOL
AFR



FAST

TUDO EM GAN

FAST CENTER APOIANDO



NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE
UMA CAMISETA EXCLUSIVA!



ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL
WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

FAST CENTER

COMPRE JOGOS E CONSOLES
E GANHE CAMISETAS EXCLUSIVAS
MES PRA VOCÊ!

CONFIRA!



BRASIL RUMO AO HEXA!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



TUDO EM ATÉ
TOX FIXAS

NINTENDO DS™

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

PS3

Wii™

XBOX 360

ESTÁ CHEGANDO LEGO HARRY POTTER. VÁ VOANDO BUSCAR O SEU.

ESCALA



Harry Potter
ANOS 1-4

- Explore o universo dos bruxos: Beco Diagonal, Floresta Proibida, Hogsmeade e Castelo de Hogwarts.
- Jogue com Harry, Ron, Hermione ou outros personagens. São mais de 100 opções para você escolher.
- O Castelo de Hogwarts feito de LEGO em 3D é um ambiente incrível.
- Frequente as aulas, lance feitiços, prepare poções, voe em vassouras e complete as tarefas para ganhar pontos para sua casa.



www.melhoresdvds.com.br

EM BREVE NAS MELHORES LOJAS, SITES E LOCADORAS.

Submarino

fnac
fnac.com.br

Saraiva
saraiva.com.br

AMERICANAS.COM

PONTOFRIO.COM

UZ GAMES
uzgames.com