

Nº 139 • Ano 12 • Brasil R\$ 7,90
Europa € 2,50 • Agosto 2010

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

PlayStation

TUDO SOBRE AS TRAGÉDIAS ESPACIAIS DE **DEAD SPACE**



DETONADOS

PS3 LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

Encontre todas as peças, brasões e personagens secretos

PSP METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Roteiro completo, todos os Extra Ops, mulheres sensuais e a história desvendada

PSP/PS3

Conheça os minis, 85 jogos por menos de 5 dólares cada

TROFÉUS

Platine, com louvor, os desafios de BioShock 2

MORTAL KOMBAT

FOMOS AOS EUA JOGAR A NOVA VERSÃO E SABER OS PLANOS DE ED BOON, O CRIADOR DA SÉRIE

INFORMAÇÕES EXCLUSIVAS

- O Inédito Tag Team
- A Sinopse do Enredo
- Os Novos Fatalities
- Como é Jogar com 3D
- Os Lutadores Revelados
- Cenários Reconstruídos



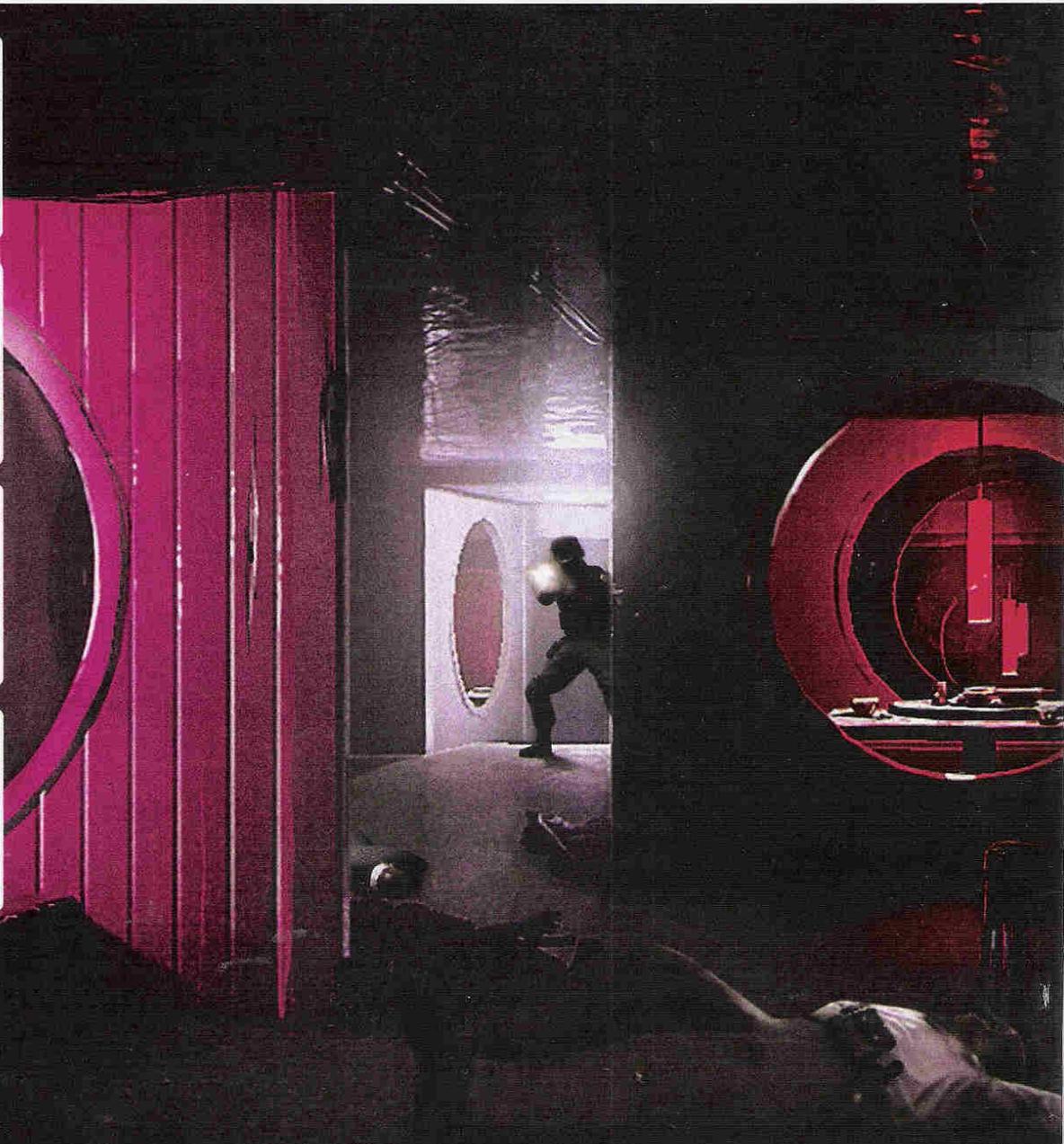


Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. © 2009 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Publicado por Square Enix, Inc. Desenvolvido por IO Interactive. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



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



A dupla de criminosos mais explosiva dos

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

games está de volta para um novo trabalho.

Espalhe o caos no submundo de Xangai no novo Kane & Lynch 2: Dog Days. Venha para a House Games e compre agora.



Compre em nosso televidas: **NOVO TELEFONE (11) 3311-1260**

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

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

House Games[®]
online

EDIÇÃO 139 • AGOSTO DE 2010

ESTÁ CHEGANDO...

Com quase quatro anos de existência nos EUA, o PS3 está em vias de chegar de vez em nosso país. A chegada do console será um momento importante para o amadurecimento do mercado. O Brasil vai despontar cada vez mais no cenário gamer global e os sinais de que esta é uma nova era estão em todas as partes.

A Sony está fazendo a sua parte e outras empresas, como a Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Hudson, EA, Warner e Take 2 fortalecem suas bases no Brasil, apoiando os lojistas e a imprensa, sempre de olho em todas as possibilidades de melhorar o atendimento aos seus clientes. E o público também responde, de forma como nunca foi vista antes. Verdadeiros fãs de videogames decidiram arregaçar as mangas e buscar apoio de empresários, produtoras e políticos para dar vida ao Projeto Jogo Justo, que visa encontrar um modo de situar os jogos em uma categoria mais justa de tributação. O resultado foi uma ampla manifestação popular, cujo ápice levou a campanha ao topo de popularidade nacional do Twitter no dia 23 de julho de 2010.

A mudança está chegando e todos fazemos parte dela.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



HUMBERTO MARTINEZ
Redator-chefe

JOGANDO: Sweet Home (NES),
Blur, Limbo



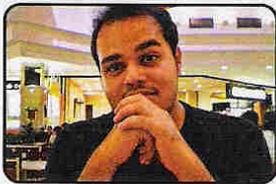
SOMBRA
Redator

JOGANDO: Red Dead
Redemption



FELIPE FUSCHINI
Editor de arte

JOGANDO: Modern Warfare 2
(Multiplayer), Split/Second



GILSOMAR LIVRAMENTO
Redator

JOGANDO: MGS Peace Walker,
Super Street Fighter IV



FABIO SANTANA
Editor

JOGANDO: Gran Turismo 5
Prologue, Valkyria Chronicles



NELSON ALVES JR.
Fotógrafo

JOGANDO: Limbo



**NATHALIE
FOLCO**



**RODRIGO
GUERRA**



CARLOS SÁ



**AMER
HOUCHAIMI**



**DOUGLAS
PEREIRA**

PlayStation



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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MT016.766 - arajao@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)
Redação: Leandro Rodrigues
Revisão de Texto: Maíanna Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi,
Gilsomar Livramento, Makotron, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores);
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Leandro Noyaes

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

Diretor de Publicidade
Maurício Dias (f) 3028-5093

Coordenador: Alessandro Donadio

Executivo

Angela Taddeo, Flávia Pinheiro, Cláudia Alves,
Elisângela Xavier, Rodrigo Saccomani, Marcos Roberto
Criação Publicitária: Paulo Toledo (f) 3038-5103
Tráfego Renato Peron (f) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados

Brasil: New Business - (61) 3233-0205
Paraná: GRP Midia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3322-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3988

Publicidade - EUA e Canadá

EUA e Canadá: +1 (630) 306-0880,
Fax: +1 (630) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente)
Jonas Senzaki

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roziz 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@europanet.com.br;
Paula Harne, Tamar Biffi, Vanessa Araújo,
Josiâne Montanari, Leila Silva, Carina Cipriano e Renata Paladini

Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (f) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-557657

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração

Cecília 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@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation

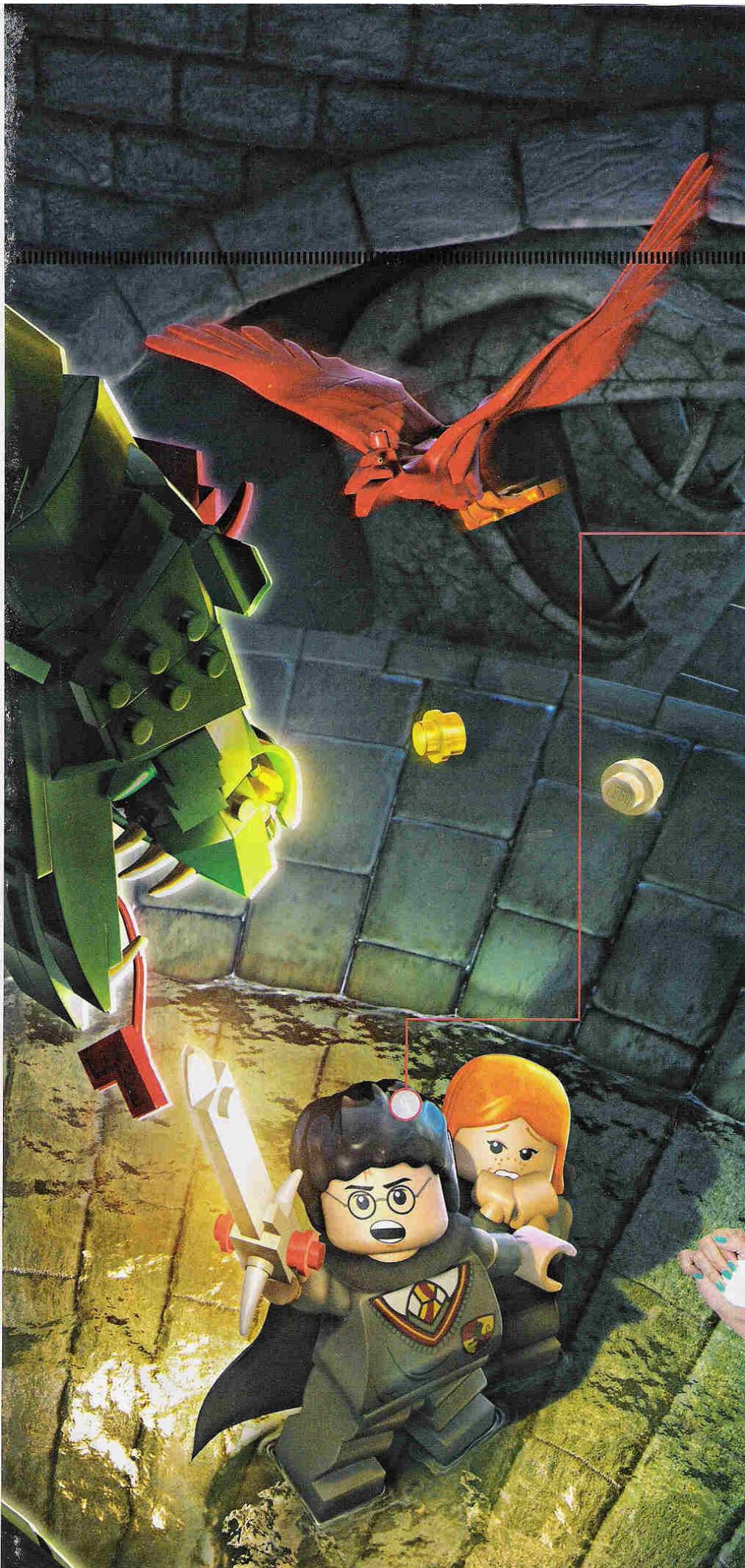
é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se
responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

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

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

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



CAPA

16 Mortal Kombat

GERAL

- 6** Cartas
- 10** News
- 36** Spoiler: Dead Space
- 98** Troféus

DETONADOS

- 42** Lego Harry Potter: Years 1-4
- 66** Metal Gear Solid: Peace Walker

ESPECIAL

24 Minis

REVIEWS

- 86** Blur
- 88** Toy Story 3
- 90** UFC Undisputed 2010
- 92** Skate 3
- 94** Kingdom Hearts: Birth by Sleep
- 96** Singularity
- 98** Planet Minigolf
- 99** Kick-Ass
- 100** Super Stacker
- 102** Voodoo Dice

GAROTA PLAY

Jaqueline Hury

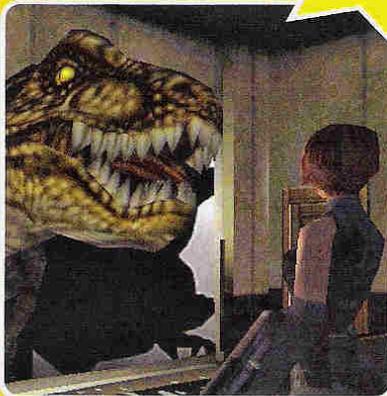


CONTATO

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

O FANÁTICO

CARTA DO MÊS



É com toda segurança que afirmo acompanhar vocês há mais de dez anos, uma década de pura lealdade. Não é qualquer uma revista que fica tanto tempo trazendo novidades, detonados, matérias interessantes sobre os videogames PS1, PS2 e PS3. Acompanhei a evolução da revista desde as primeiras edições. Sem dúvida nenhuma é a bíblia para os PSmaníacos deste país. Eu perdi a conta de quantas vezes vocês me salvaram no *Dino Crisis*, *Metal Gear 1,2,3 e 4*, no *Silent Hill*, no *Final Fantasy VIII* e no mais novo da saga (*FFXIII*), enfim, em vários jogos dos PS1, PS2 e agora no PS3. Ficaria muito feliz se meu e-mail fosse publicado, sou fanático por esta revista. Só queria que vocês publicassem nas próximas edições o spoiler do *Final Fantasy XIII*, seria demais! **Jean Claudio de Araujo Borges (Via e-mail)**

Leitor fiel é um dos três motivos pelos quais nos empenhamos arduamente em oferecer o melhor conteúdo possível a cada edição. Os outros dois são jogar videogame na hora do trabalho e ganhar dinheiro para isso... Se bem que jogar está difícil jogar só por diversão por causa dos prazos apertados, e cumprir prazos significa entregar o trabalho e receber o suado salário, pagar dívidas ou comprar action figures e... É um ciclo sem fim, é trabalhoso e desafiador. Enquanto existirem leitores iguais a você, Jean, estaremos por aqui, encontrando maneiras de melhorar a cada edição (e tentando ganhar aumentos sempre, é claro).

PS +... E ESSA AGORA?

Depois de um bom tempo juntando dinheiro, finalmente consegui comprar meu PS3. O próximo passo é comprar conteúdo online (estou louco para jogar aquele pack do *Modern Warfare 2*), mas aí vem a dúvida: o que a PlayStation Plus tem de tão especial que valha a pena assinar? Ela substituirá a jogatina gratuita online? Alguma pista de quando estreia a PSN Brasil, para facilitar a vida de quem não tem cartão internacional? **Walmir O. Tabará (Via e-mail)**

Determinação é o segredo da vida, Walmir, até mesmo quando se trata de diversão. Agora é aproveitar ao máximo cada jogo para fazer o investimento valer. Quanto a assinar a PlayStation Plus, vai muito do seu interesse. Se assinar, terá regalias como descontos que podem chegar a 50% para alguns títulos da PS Store, direito a teste de

uma hora (de jogos completos) para decidir se vai comprá-lo ou não. Atualização da PSN automática, com direito a baixar um jogo, dentre quatro liberados pela Sony todo mês (seja ele da PS Store, minis ou clássicos de Psone, só que uma vez que encerrar seu plano de assinantes, estes jogos ficarão inacessíveis), avatares e temas de fundo exclusivos, entre outros conteúdos de áudio e vídeo que são mais interessantes para o público americano, pode acreditar. A brincadeira possui uma taxa de 50 dólares por ano ou 18 dólares por trimestre. Os não assinantes podem continuar suas jogatinas online gratuitamente e comprar jogos na PSN, usando cartão internacional. Os que não possuem cartão, terão de esperar por uma posição oficial da Sony quanto a PSN Brasil. Existem passarinhos cantando por aí que a coisa pode acontecer ainda este ano. Estamos na torcida.





GAROTA (GAMER) PLAY

NATHALIE FOLCO, NOSSA GAROTA (GAMER) PLAY, RESPONDE ÀS SUAS DÚVIDAS E LAMENTOS SOBRE VIDEOGAMES OU QUALQUER OUTRA QUESTÃO EXISTENCIAL E FILOSÓFICA.

ARRISQUE: GAROTAPLAY@EUROPANET.COM.BR

Você é da família Restart? Ou prefere Justin Bieber? GatinhaSP (Via e-mail)

Er... Nem uma nem outra vale como resposta, Gatinha? O lance das calças coloridas não me agrada muito. Quanto ao Justin Bieber, isso não seria ilegal? Ele só tem 16 anos... Eu, hein. Na verdade, não tenho nada contra. Afinal, antes Restart e Justin Bieber do que drogas e violência. Mas já passei da idade. Feliz ou infelizmente.

Estou com um problemão. Fiquei com a namorada de um amigo meu. Foi uma vez só, em uma balada, foi meio sem querer, um beijinho só. Por outro lado, no ano retrasado, ele quebrou o Memory Card onde estava o meu SaveGame de Gran Turismo 4. Mais de 80 horas de jogo perdidas!!! Será que se eu contar, ele vai considerar um empate e ficaremos numa boa?

FmassaBr (Via e-mail)

Falando sério: quando essa pergunta chegou pra mim, perguntei para o Humberto se ele não tinha inventado, assim, de pegadinha, para rir da minha cara maldosamente quando lesse a resposta e ele jurou que não. Ok, então, vamos lá.

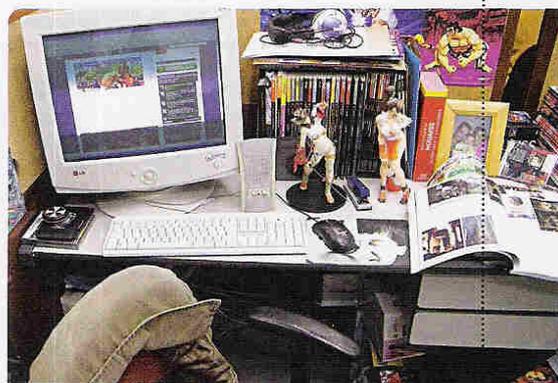
Fmassa, antes de qualquer coisa,

você precisa se perguntar quem é mais importante: a garota, o amigo ou Gran Turismo 4? Pelo que vejo, certamente não é a garota. E com certeza você ficou bem chateado quando seu amigo quebrou o Memory Card e o fez dar adeus a 80 horas de muito sangue e suor em Gran Turismo 4, que é um difícil para caramba, convenhamos.

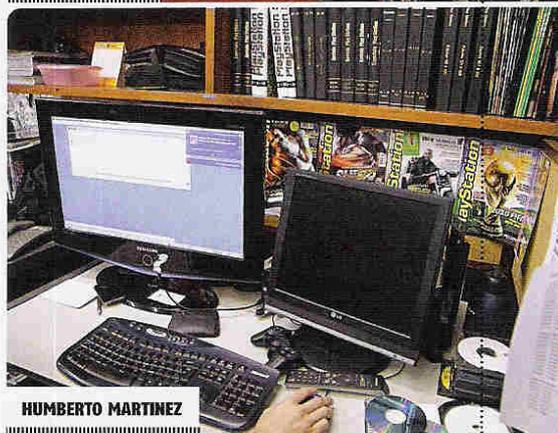
Mesmo assim, aposto que isso já deve ser águas passadas. Senão, você não consideraria o fato de ter ficado com a namorada do seu amigo como um problema, mas sim como uma vingança bem-feita. Em seu lugar, eu ficaria é de bico calado, sem conversas que envolvam a garota ou o finado Memory Card. Afinal, um já foi pro bebelê e o outro... Nem deve valer tanto a pena.

Eu tenho uma curiosidade que muitos acham esquisito: adoro ver fotos das mesas de trabalho das pessoas. É sério, não ria. Para mim, esse é um jeito de tentar descobrir como é o verdadeiro perfil psicológico de alguém, suas manias. Será que você pode fotografar a sua mesa e as outras da galera da D&T? Aposto que tem pelo menos um boneco do Sephiroth na sua mesa e duvido de que tenha alguma foto do Brad Pitt na parede. Beijos e não me julgue. Fabiano Melo (Via e-mail)

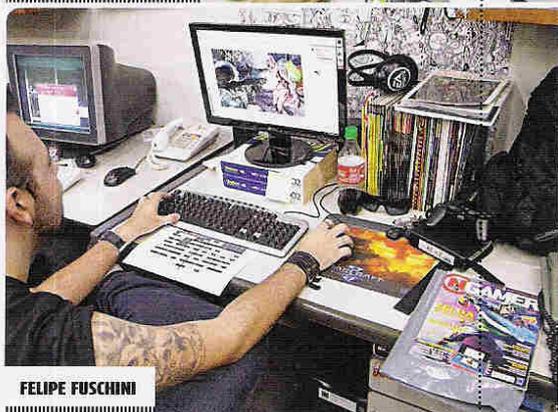
Confesso que tive medo por um momento, Fabiano. Mas acho que você não conseguiria descobrir muita coisa sobre mim somente pela foto da minha mesa, né? Assim espero. Então, olha lá. Viu? Bonequinhos, bonequinhos e mais bonequinhos aleatórios. Sem Sephiroth e muito menos Brad Pitt. Não sou muito de idolatrar imagens, sabe?



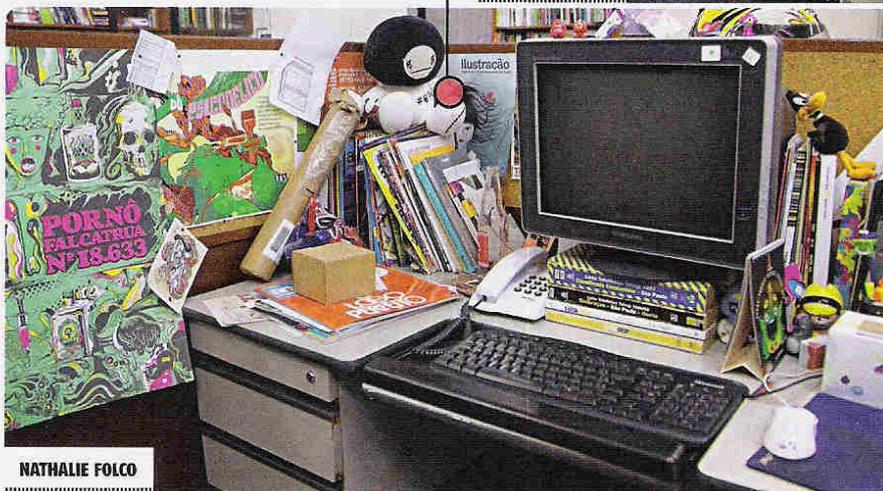
FABIO SANTANA



HUMBERTO MARTINEZ



FELIPE FUSCHINI



NATHALIE FOLCO

ATRAÇÕES DO GAMEBLOG

TV GAMEBLOG

O site oficial da **D&T PlayStation** está bombando!!! No mês de julho, a **TV Gameblog** transmitiu, ao vivo, diversas horas de jogatina com *Red Dead Redemption*, *Singularity*, *Valkyria Chronicles* e os imperdíveis combates de *Super Street Fighter IV* entre os membros da redação. Além de assistir ao time da **D&T** e **Gameblog** jogar games fantásticos com direito a narração, você ainda pode participar comentando no chat e conversando com a equipe e outros leitores. Participe, a **TV Gameblog** vai ao ar todas as segundas, quartas e sextas-feiras, sempre das 20hs às 22 horas, no www.gameblog.com.br

G.T.A (Gameblog Trophies & Achievements)

Você precisa conhecer outra novidade do Gameblog, a seção G.T.A. Atualizada diariamente com guias, dicas e vídeos, a G.T.A vai ajudá-lo a conquistar uma porrada de troféus para a sua coleção. Esta é mais uma seção interativa e você pode tirar suas dúvidas no chat com a redação.

ERRATA

REVIEW SPLIT / SECOND

Na edição **#138**, erramos a ficha técnica de *Split/Second*. Esta fantástica competição em alta velocidade não é produzida pela EA, mas sim pela Black Rock Studios e distribuída pela Disney Interactive. E o gênero é corrida, não ação. Alguém andou bebendo durante o expediente.

PÔSTER RED DEAD REDEMPTION

O mapa de *Red Dead Redemption* (edição **#138**) saiu sem a indicação dos animais normais e raros. Conclua sua caçada com o mapa completo abaixo



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Black Rock Studios
- **Distribuidora:** Disney Interactive
- **Gênero:** Corrida

TWITTER DA D&T

Siga o twitter da **Dicas & Truques para Playstation (@DTPlaystation)** e tenha acesso a informações sobre o que está acontecendo na nossa redação, dicas e promoções exclusivas. Os melhores comentários aparecerão 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

Dicas & Truques para PlayStation

ANIMAIS LENDÁRIOS

- A1 Brumas the Bear
- A2 Lobo the Wolf
- A3 Gordo the Boar
- A4 Khan the Jaguar

LEGENDA

- ESTRADA
- CAMINHOS
- TRILHOS
- MARCA
- ESTRANHOS
- PECAS DE OUTHS
- HIDEOUTS



SONY
make.believe



VIVA EM SEU MUNDO. JOGUE NO NOSSO.



SEJA OFICIAL.

A Sony traz oficialmente para o Brasil uma série de Games que vai agitar o seu mundo. Procure um revendedor oficial com a garantia PlayStation Sony Brasil.



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.

Sony quer revolução muito além do 3D

Nova invenção promete permitir transmissões diferentes e simultâneas em um mesmo televisor



A nova tecnologia mandará sinais separados para cada par de óculos, dividindo assim cenas exclusivas

A tecnologia de imagens 3D já chegou às telas dos cinemas há algum tempo. Nos games, essa revolução está chegando apenas agora, encabeçada pelo PlayStation 3 e jogos como *MotorStorm Apocalypse*, *Super Stardust HD* e o esperado *Gran Turismo 5*.

Mas nem bem esses games invadiram as salas dos jogadores e a história promete mudar mais uma vez. Uma patente da Sony descoberta em julho mostra o que, possivelmente, será o próximo passo depois da tecnologia 3D. Você está doído para jogar aquele *Uncharted 2* online, mas sua mãe (ou esposa) diz que está na hora da novela. É aquela velha história. Não tem problema: pelo que foi mostrado, vocês poderão fazer isso ao mesmo tempo, na mesma TV.

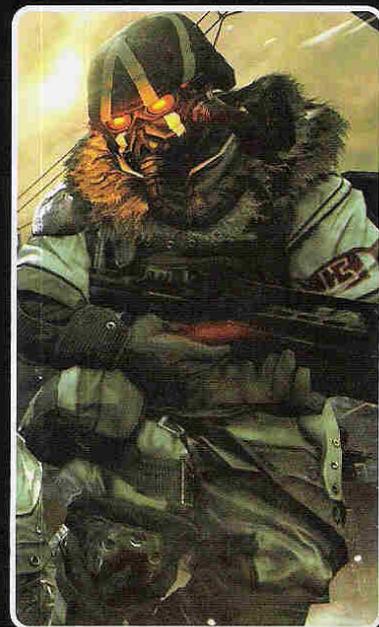
O documento descreve um sistema de óculos com obturadores (aqueles iguais às das câmeras fotográficas) e novas TVs, que conseguem mandar imagens diferentes para cada um dos pares de óculos, que também usarão uma tecnologia diferente das lentes polarizadas atuais. O diagrama incluído na patente da Sony mostra três pessoas no mesmo sofá, uma assistindo a um filme em

Blu-ray e as outras jogando um game cada uma. É interessante notar que existe um aparelho diferente sendo usado para cada uma dessas atividades – ou seja, um tocador de filmes e dois PlayStation 3.

Outro uso bacana: esse sistema traz o fim dos jogos em tela dividida, com imagens pequenas e difíceis de se enxergar. Se duas pessoas estiverem jogando *Left 4 Dead 2*, por exemplo, ou qualquer outro jogo que permita essa divisão, cada um poderá ver o jogo "inteiro" da sua própria perspectiva – a televisão se encarregará de mandar imagens diferentes para óculos diferentes. A Sony assegura que a troca de imagens nos óculos será imperceptível ao olho humano e garantirá a mesma fluidez de uma transmissão normal.

Apesar de tudo, esse sistema não será limitado a imagens 3D. Os pares de óculos com obturador funcionarão também com games e filmes que não pulem para fora da televisão.

Ainda não se sabe quando esse sistema será lançado. Mesmo assim, quando ele estiver disponível, exigirá que você compre uma nova televisão e os novos óculos, que, certamente, não serão nada baratos.



SONY DIVULGA PRIMEIROS JOGOS QUE USARÃO O PLAYSTATION MOVE

O PlayStation Move você já conhece: é aquele novo sistema de controles para o PS3, anunciado na E3 do ano passado. É o bastão que, junto com a câmera PlayStation Eye e o Navigation Controller, promete dar uma nova dimensão de experiências ao console. Mas você já sabe quais aventuras vai poder viver com ele? Claro, alguns títulos já foram divulgados – como *Killzone 3* e *SOCOM 4*. Mas a Sony divulgou uma lista preliminar com boa parte dos games que terão suporte ao Move daqui até o começo de 2011. Quer dar uma olhada? Confira:

- **Beat Sketcher**
- **SOCOM 4: U.S. Navy SEALs**
- **EyePet**
- **Kung Fu Rider**
- **Sports Champions**
- **Start The Party!**
- **Echochrome II**
- **Tumble**
- **Hustle Kings**
- **The Fight: Lights Out**
- **The Shoot**
- **TV Superstars**
- **High Velocity Bowling**
- **PAIN**
- **Heavy Rain**
- **SingStar Dance**
- **Little Big Planet 2**
- **Sly Collection**
- **Killzone 3**
- **Heroes on the Move**
- **Sorcery**

O kit do PlayStation Move está previsto para 19 de setembro nos Estados Unidos. Estima-se que ele custará menos que US\$ 100,00.



Marcos Khalil, Cláudio Macedo, o deputado Luis Carlos Busato e Moacyr Alves Jr. apresentaram o projeto Jogo Justo durante coletiva em São Paulo

JOGO JUSTO

Projeto luta por diminuição de impostos sobre jogos no Brasil e levanta a bandeira por preços mais justos

Todos jogadores brasileiros já sonharam em comprar jogos originais de consoles e portáteis, no Brasil, por R\$ 100 ou menos.

Esse é o objetivo do Jogo Justo, iniciativa encabeçada pelo contador e administrador Moacyr Alves Jr. que, no dia 14 de julho, reuniu boa parte da imprensa gamer para discutir o projeto.

O comitê do projeto, formado também por Marcos Khalil, um dos responsáveis pela rede de lojas UZ Games, Cláudio Costa, da distribuidora NC Games e Luis Carlos Busato, deputado eleito pelo PTB do Rio Grande do Sul, revelou que os detalhes da proposta ainda estão sendo fechados, com previsão para o final do ano, mas que ela já tem um alvo certo: as alíquotas de algumas tarifas, como o imposto de importação e o IPI, o Imposto sobre Produtos Industrializados.

Esses são os alvos principais porque, para mudá-los, não é necessário passar pelos trâmites de projeto de lei – basta uma assinatura direta do Presidente da República.

Segundo Cláudio Costa, da NC, um dos objetivos é conscientizar o governo da situação e das possibilidades do mercado de games nacional. Um dos exemplos de bons resultados citados na conferência foi o de *God of War III*, lançado oficialmente no Brasil em março com grande festa e que alcançou a marca de 30 mil cópias vendidas por aqui.

Por outro lado, a sensação obtida na E3, ao se conversar com distribuidoras estrangeiras, é que a pirataria é um grande empecilho para atrair novos investimentos, segundo Khalil, da UZ Games.

Alves Jr. ainda declarou que pretende unir os esforços do Jogo Justo com a campanha Preço Justo para Videogames, organizada em paralelo por outros profissionais da área.

Atualmente, jogos de videogame entram na mesma categoria fiscal de máquinas de vídeo-bingo e outros jogos eletrônicos de azar, com os impostos sendo aplicados em forma de cascata (um em cima do outro) – um jogo pode chegar ao Brasil 80% mais caro que o preço do seu país de origem.

LANÇAMENTOS EM PORTUGUÊS (BRASILEIRO!)

Alguns jogos do PS3, como *Uncharted 2* e *Heavy Rain*, trazem opções de áudio em outras línguas fora o inglês – e apesar de ser possível jogar em português, trata-se da versão dos nossos primos europeus, o que nem sempre agrada. Mas isso promete mudar daqui em diante.

LittleBigPlanet 2 e *Gran Turismo 5*, dois dos jogos mais esperados deste ano, serão traduzidos em português brasileiro. Ainda não há detalhes sobre quem participará da dublagem, mas o processo de tradução está sendo feito por uma empresa nacional que já tem grande experiência com games.

Nos Estados Unidos, ambos os títulos têm lançamento previsto para novembro deste ano.



HACKER DO IPHONE DESISTE DE DESTRAVAR O PLAYSTATION 3

Você já ouviu falar de George Hotz, o hacker mais conhecido como GeoHot? O nome pode não ser tão familiar assim, mas os seus feitos sim: ele foi um dos responsáveis por destravar o iPhone para funcionar em outras operadoras que não a AT&T e também crackeou o iPhone OS. Seu próximo alvo era o PlayStation 3.

Hotz anunciou ao mundo, por meio da sua conta no Twitter, que desistiu das suas tentativas de abrir o PlayStation 3. "Foi um passeio legal e eu aprendi muito", disse o hacker de apenas 20 anos.

GeoHot vem trabalhando para quebrar o sistema de segurança do PlayStation 3 (dito o console mais "blindado" dessa geração) desde 2009. De lá para cá, ele teve sucesso em assumir o controle do processador, ler e gravar na memória do sistema, possibilitar a execução de "homebrew" (ou pequenos jogos feitos para aquele sistema) e emular o PlayStation 2. Tudo isso usando Linux, rodando no console pela função "Other OS", que permitia a instalação de outros sistemas operacionais. Entendeu agora o motivo de a Sony ter removido a

opção de instalar Linux nas atualizações recentes? Hotz declarou que trabalharia em um firmware customizado (como os que são lançados para o PSP) para burlar essa medida de segurança e manter o controle sob o sistema. Uma pequena demonstração foi feita, mas o engenheiro nunca divulgou uma data para lançar o seu projeto. Então, em 13 de julho, veio o anúncio: o programa nunca sairia e ele está fora do jogo.

Mesmo com a sua saída da batalha, outros hackers prometem continuar o seu trabalho.

OS PLANOS DA DIVISÃO PLAYSTATION

Conversamos com Anderson Gracias, gerente-geral da divisão PlayStation, sobre o lançamento do PlayStation 3 e outras grandes expectativas para o Brasil

Desde que a divisão PlayStation chegou ao Brasil, muitas dúvidas foram criadas e ainda não foram completamente respondidas, como a data oficial do lançamento PlayStation 3 (pelo menos agora sabemos que está perto). Para tentar sanar algumas dúvidas dos nossos leitores e descobrir como anda o progresso da divisão PlayStation no Brasil, conversamos com o gerente-geral Anderson Gracias.

GAMEBLOG: Quando o PlayStation 3 vai ser lançado no Brasil?

ANDERSON GRACIAS: A pergunta que não quer calar (risos). Ainda não temos a nada exata de quando vai acontecer, mas o plano é lançá-lo nas próximas semanas (nota do editor: a entrevista foi realizada no dia 22 de julho). Difícilmente vai passar de agosto.

GB: Que fatores têm adiado a introdução do console no País?

AG: Há um boato de que a Anatel atrasou o processo. Não é verdade, o processo com a Anatel foi rápido e fizemos todo o procedimento necessário sem nenhum tipo de problema. A questão é com o nosso lado, pois há muitas etapas que precisam ser feitas para que o produto possa ser lançado no País. Há toda uma questão legal, sobre importação, liberação, localização e toda uma negociação feita fora do Brasil. O videogame chegará com a embalagem em português, manual, cartão de garantia, selo holográfico da Sony Brasil... Enfim, há uma série de questões operacionais.

É importante ressaltar que, para localizar um produto como este, há um procedimento feito e aprovado em conjunto com o Japão, eles [os executivos da SCE] vêm para cá, participam de toda a simulação de localização com a Sony Brasil, é desenhado um processo, nós visitamos o local onde é feito esse serviço e inspecionamos cada aspecto. O projeto já está na etapa final.

GB: Preço então, nem pensar?

AG: Nem mesmo nós temos o preço. Estamos trabalhando no valor e a nossa ideia é reduzir o máximo possível.



GB: Como o preço do videogame é formado?

EB: Não tem muita mágica. Partimos do preço FOB* pago lá (nos EUA), há toda a tributação no Brasil, com taxa importação com 20%, o IPI de 50%, ICMS de 25%, custos alfandegários, frete e margem do vendedor. A margem da Sony não existe, nós não temos nenhuma margem sobre o console. Se a Sony Brasil colocasse uma margem própria sobre o videogame, seu preço seria ainda maior do que vai ser.

GB: E o Move, quando será lançado? Qual será o preço? Os acessórios extras (pistolas, raquetes) serão lançados?

AG: Não há uma data exata de lançamento para o Brasil. Haverá um lançamento mundial do PlayStation Move e o Brasil receberá o acessório no mesmo dia em que os demais países. Quanto ao preço, ele foi anunciado na E3 para os EUA, mas ainda não temos o preço para o Brasil. Sem dúvida, pretendemos trazer toda a linha de

acessórios e alguns deles ainda terão que passar pela Anatel e já estamos dando andamento para isso.

GB: Há alguma novidade sobre lançamento de jogos em português (br)?

AG: Durante a coletiva cedida aos jornalistas brasileiros na E3, Mark Stanley (diretor e gerente-geral da Sony para a América Latina) nos surpreendeu quando respondeu "E porque não?" quando questionado sobre as chances de Gran Turismo 5 ser lançado em português. O que eu posso dizer é que vão existir jogos em português, isso é fato, nós vamos investir nisso. Quando e quais serão esses jogos? Isso ainda não temos como responder. Há franquias que nós entendemos que o hardcore gamer não vê vantagem em serem traduzidas. Imagine Kratos falando português. A legenda seria mais importante. Há jogos em que faremos essa análise para descobrir quais precisam ter legenda, quais ficam melhores dublados, quais precisam dos dois. É óbvio que isso

demanda um investimento alto e o trabalho da linguagem tem que ser iniciado junto com o início da produção do jogo, pois não adianta esperar o jogo ficar pronto para avisar o produtor de que ele terá que ter a língua portuguesa.

GB: Qual foi a importância da campanha de lançamento de God of War III?

AG: Foi enorme. Aquele lançamento nos trouxe uma série de aprendizados e uma real noção de como o gamer brasileiro estava recebendo a Sony Brasil. Foi importante fazer daquela forma, pequena e com lançamento só em São Paulo. As lojas que fizeram a pré-venda da meia-noite estavam, de certa forma, sob o nosso controle e havia pessoal da Sony monitorando tudo. Nós não queríamos que o cliente ficasse na fila por muito tempo, tinha a questão do cartão de crédito e como funcionaria, o timing de cada operação, horários, volume de vendas... Tudo isso foi um aprendizado. E o que tiramos desta experiência? A certeza de que vamos fazer um kit completo de lançamento para todas as franquias fortes, com material para vitrines, pré-venda e o evento de lançamento. O gamer brasileiro pode esperar muito do que foi o lançamento de God of War III e mais distribuído, não só em São Paulo.

GB: Então já podemos esperar por uma festa de lançamento de Gran Turismo 5?

AG: Com certeza. Já estamos desenhando todas as ações e posso dizer que será grande e nacional, com ações diferentes em cada local. Estamos fazendo parcerias com montadoras de automóveis para a divulgação e queremos possibilitar algumas sensações para o jogador, como permitir que possa se sentar no cockpit e jogar. Uma vez que o jogo é tido como o melhor e mais real simulação de direção, essa aproximação é necessária.

GB: Temos chances de ver as edições especiais de GT5 à venda por aqui?

AG: Sim, temos. Parte do aprendizado que tivemos com o sucesso de vendas de God of War III é que ele poderia ter vindo com suas edições de colecionador. O que precisamos ter em mente é que a nossa tributação também é prejudicial para as edições especiais. Quando temos, em um pacote único, o jogo, um acessório, brindes, como a miniatura de um carro que vem na edição especial de GT5, tudo isso é taxado com o mais alto valor entre eles. A alternativa é tentar trazer o pacote desmontado e fazer uma localização do kit. Estamos estudando isso para descobrir se é viável e se melhora o preço final para o consumidor. Ou iremos trazer uma quantidade limitada dessas edições especiais e subsidiá-las para que o fã

possa ter acesso.

GB: A Sony Brasil pretende gravar jogos em Blu-ray aqui?

AG: Muito em breve. Estamos com um projeto sério para viabilizar isso. Não há uma previsão exata de data para isso, mas será rápido.

GB: E quanto a produzir o PS3 no Brasil?

AG: Será muito difícil. O PlayStation 3 por questões de segurança, e o PS2 por questões de custo. Existe um projeto, mas ainda não é viável. O PS3 é fabricado sob controles muito rigorosos de segurança da SCE, em pouquíssimos locais no mundo. Isso porque o PlayStation 2 foi destravado por conta do roubo de uma assistência técnica no Canadá, e graças aos equipamentos roubados, foi possível destravar o console. Essa é uma preocupação grande da Sony com o PS3 e esses locais de fabricação não são nem ao menos divulgados.

GB: E a PSN? Quando será lançada?

AG: O lançamento da PSN será dividido em três fases: a fase 1 será a PSN totalmente traduzida. A fase 2 seria o conteúdo que existe hoje, mais uma parte local, customizada, com conteúdo provido por nós e espaços de interação local. A fase 3 será a PSN completamente operacional, com jogos, downloads, compras. Filmes e músicas podem entrar na terceira fase. Estamos buscando viabilizar a fase 1 o mais rápido possível, de preferência este ano.

GB: Os jogos de PS3 e PS2 oficialmente distribuídos pela Sony no Brasil já tiveram preço reduzido desde que a empresa iniciou a operação no País. Que fatores contribuíram para isso?

AG: O segredo da queda de preço foi investimento. É possível ver por aí lançamentos a R\$ 249 e os nossos são R\$ 199, e não tem mágica nisso, mas apenas investimento por parte da Sony, na forma de subsídio. A PlayStation Brasil e a SCE absorvem parte do custo de seus lançamentos para garantir preços mais acessíveis. Só é possível porque entendemos o grande potencial do mercado. E estamos trabalhando para que caia ainda mais o preço.

GB: Quantos PS3 vocês acham que já estão instalados no Brasil?

AG: Uma estimativa de meio milhão de consoles. Estamos trabalhando em uma pesquisa quantitativa e qualitativa para chegar a um número mais exato deste segmento no Brasil.

GB: Vocês estão apoiando

alguma campanha para reduzir os impostos no Brasil?

AG: Não diretamente, mas estamos atuando também. Redução de impostos talvez não seja a abordagem ideal, porém quando você fala sobre readequação ou reclassificação do produto, para ter uma carga tributária mais justa, aí há mais chances de negociação. Os videogames ainda estão na categoria de jogos de azar de tributação em IPI, assim como máquinas de videopôquer de cassinos clandestinos. Não está certo isso. O videogame é entretenimento familiar, não um jogo de azar, e é isso que a gente tem que mostrar para o governo, para que possamos colocar o videogame na classificação correta. Todos esses movimentos estão mostrando quanto o governo ganharia em arrecadação de impostos, deixando de fomentar o mercado paralelo de pirataria e contrabando. Certamente, haveria uma arrecadação maior.

GB: E sobre o PSP?

Há algum plano específico?

AG: Estamos trabalhando para trazê-lo para cá. O próximo passo é o PS3 e, na sequência, viabilizar o PSP. Ele já está passando pela Anatel, por todo o processo de localização. Existe uma pressão grande para lançá-lo, claro que ainda inferior a que sentimos em relação ao PS3, até porque o PS3 não atende só gamers, mas também os aficionados por tecnologia que desejam ter o aparelho como media center de sua casa, mas ainda assim há uma grande demanda pelo PSP.



Porto Alegre recebe o primeiro Espaço PlayStation

Loja Sony Style inaugura uma área totalmente dedicada ao PlayStation para os gaúchos



Os videogames, principalmente o PlayStation, estão cada vez mais acessíveis para todos os tipos de gostos e público

Os fãs dos consoles da Sony têm um lugar próprio para se encontrar em Porto Alegre.

A primeira loja conceito da marca no Estado, a Sony Style, chegou ao Sul do Brasil com o investimento recorde de R\$ 1,5 milhão, o maior já feito pela companhia na região. E a grande vedete da loja é o primeiro Espaço PlayStation no Brasil.

Situado dentro dos 370 m² da loja no Barra Shopping Sul, o espaço é destinado para os jogadores experimentarem os raros lançamentos para Play 2 e as frequentes novidades para Play 3. Estranhamente, nenhum dos vendedores – tampouco algum dos 23 funcionários – são autorizados a conceder entrevista, mas, informalmente, explicam que a iniciativa é um sucesso e que, principalmente nos finais de semana, formam-se grandes filas de jogadores para jogar na gigantesca tela Bravia. No dia em que a **Dicas & Truques** visitou o local, o jogo que divertia pessoas de todas as faixas etárias era *ModNation Racers*, um dos últimos lançamentos para PlayStation 3. Uma evolução gráfica do clássico *Mario Kart*, mas agora com possibilidades quase ilimitadas.

Além da TV, o que por si já seria sonho de consumo da maioria dos amantes de videogames, há som de alta potência, o que

aumenta muito a capacidade de imersão dentro do jogo. Ao redor, duas prateleiras com diversos títulos ficam à disposição dos jogadores que quiserem levar algum game para casa. Entretanto, quem projetou a ideia pecou na acomodação dos jogadores. Os dois modestos pufes poderiam ser substituídos por poltronas ou cadeiras mais confortáveis – pode parecer apenas um detalhe, porém os pufes destoam se comparados com os demais ambientes.

Porém, quem pensa que basta chegar, escolher o jogo de sua preferência e jogar, está enganado. Ao menos por enquanto, os títulos disponíveis nos consoles da loja são apenas os lançamentos ou o lançamento mais atual da marca. Porém, muitos jogadores já estão pedindo que o espaço seja um ambiente de test drive para que o usuário possa experimentar qualquer jogo que queria comprar.

Se a previsão da empresa de 20 mil visitantes por mês se confirmar, em breve o Espaço PlayStation terá mais variedade de jogos à disposição dos consumidores, não apenas para compra, mas para teste. Por meio do release oficial enviado pela assessoria de imprensa, o gerente geral comercial da Sony Paulo Jaen explica que este é começo do trabalho da região Sul do

Brasil. “A Sony, que é tão presente na vida de todos os brasileiros, estava ansiosa para se instalar em Porto Alegre”, garante. Considerando que circulam por volta de 1 milhão de pessoas mensalmente no Barra Shopping Sul, é uma meta ambiciosa.

EXPERIÊNCIA SENSORIAL

Como esta é a única unidade que a gigante japonesa pretende abrir este ano no Brasil, todo o espaço foi pensado em explorar conceitos definidos como sensoriais para atrair e, mais que isso, criar um vínculo eficiente entre produto e consumidor.

Esta foi a sacada da Sony: tornar seus produtos parte de uma experiência. Especialmente no Espaço PlayStation. Deu certo, a ponto de haver na nova loja uma área de serviços e sala de treinamento de linhas, como filmadoras, câmeras fotográficas e notebooks, para que o consumidor possa aproveitar ao máximo cada função dos aparelhos.

“Este novo canal de vendas da Sony segue a tendência das outras lojas da empresa, contando com espaço amplo e moderno. Nele, o consumidor terá contato com as tecnologias lançadas pela marca e acesso a experiências que facilitam o entendimento da conectividade dos produtos, suas funcionalidades e o mundo em alta definição”, informa a empresa por meio de sua assessoria de imprensa.

O espaço fica no Barra Shopping Sul (Av. Diário de Notícias, 300, Cristal – 1º andar) Porto Alegre – RS e funciona de segunda a sábado, das 11h00 às 23h00. Aos domingos, das 14h00 às 20h00. ■

REVENDEDORES AUTORIZADOS DA PLAYSTATION NO BRASIL

ANGELONI

Coppel

extra
hipermercados

fnac
LiberaMente

SICILIANO

CASAS BAHIA
estação vóyer

Ricardo
eletrô

Saraiva
Megastore

loja Colombo
3 dias bom

Lebes
Lojas
Acreditando na felicidade.

MIAMI
Miami Store

playpoint
GAMES

digimer

GAMES.com

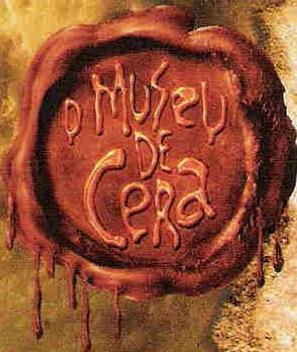
Walmart
Save money. Live better.

ENTRE PARA A COLEÇÃO.

Foto meramente ilustrativa. * Custo de ligação local. O período da Hora do Horror é de 14/8 a 17/10.

**HORA DO
HORROR**

HOPHARI



Museu de Cera - 14/8 a 17/10.

Venha viver os túneis macabros inéditos, aberrações de cera e uma balada cheia de mistério. O Hopi Hari te espera para visitar a maior temporada de horror do mundo.

www.horadohorror.com.br

COMPRAKÍ • WWW.HOPHARI.COM.BR • 0300 789 5566*



MORTAL KOMBAT

Jogamos a nova versão de Mortal Kombat para descobrir se a mistura de “volta às origens” combinada a novas atrações fará a série brilhar como antes

Mortal Kombat é uma série que, mais do que a maioria de sua época, conta com uma discrepância incrível entre qualidade e popularidade. Até mesmo os fãs (ou principalmente eles) dirão que dos oito ou nove jogos “principais” da franquia, somente três ou quatro são realmente bons. E a maior parte deles concorda que nenhum desses melhores *Mortal Kombat* saiu nos últimos dez anos.

É por causa dessa situação que a NetherRealm Studios, desenvolvedora por trás da série, tomou a decisão muito bem recebida (e corajosa) de admitir que o seu trabalho nos últimos anos poderia ser muito melhor e mudar (quase) tudo.

Mortal Kombat, como se chama o novo e sangrento jogo, não é nem um reboot, remake ou qualquer um desses “re” que estão na moda, mas sim uma continuação que se passa antes e depois de todos os

jogos da franquia. Confuso? Hector Sanchez, produtor de *Mortal Kombat*, explica: “Raiden está lutando contra Shao Kahn no fim do Armageddon e, com suas últimas energias, envia uma mensagem psíquica para seu eu mais jovem, que vive na época anterior ao primeiro torneio *Mortal Kombat*. O Raiden mais novo não consegue entender bem o que se passou, mas sabe que algo muito ruim está por vir e terá de alterar alguns eventos para evitar o fim do mundo”. Com isso, sabemos que a história de *Mortal Kombat* nos leva a uma linha do tempo alternativa onde tudo será um pouco diferente em pontos determinantes, mas também similar aos primeiros jogos.

Como o novo jogo irá cobrir um extenso período da história (o dos três primeiros games), o produtor e criador da série, Ed Boon, avisa: “Pode ter certeza de que muita gente daqueles jogos vai dar as caras para preencher os 26 lugares na tela de

seleção de personagens”. Por enquanto, já sabemos de alguns lutadores familiares que serão jogáveis nessa nova dimensão temporal: Johnny Cage, Sektor, Mileena, Nightwolf, Reptile, Sub-Zero (esse é ninja mau de *MH: Mythologies* e *MHI*, não o irmãozinho boa praça com cicatriz no rosto), Hung-Lao, Raiden Shang-Tsung e Scorpion. E não se preocupe se o seu lutador favorito não estiver presente no disco quando *Mortal Kombat* sair, os desenvolvedores já confirmaram que mais personagens serão lançados para download.

Além de toda a galera “das antigas”, cenários clássicos também estão de volta. O ambiente sombrio e os mais sangrentos e sádicos Fatalities completam o pacote de nostalgia brutal. Para completar o clima, Ed Boon ainda promete que haverá vários segredos em *Mortal Kombat* que não serão revelados nem nos guias oficiais do jogo, já que os criadores querem lembrar os velhos



A arena de Shang Tsung está vibrante como nunca. Os "novos velhos" cenários são nostálgicos e ainda assim conseguem agregar algo novo

tempos em que os jogadores investiam meses para descobrir novos easter eggs nos fliperamas. É claro que, naquela época, não havia internet nem tanta gente com tempo livre para abrir e dissecar cada vírgula do código do software.

Apenas retornar aos personagens clássicos, à ambientação sombria e à pancadaria mais brutal e sangrenta seria pouco para saciar os fãs, que, pacientemente, esperam por um

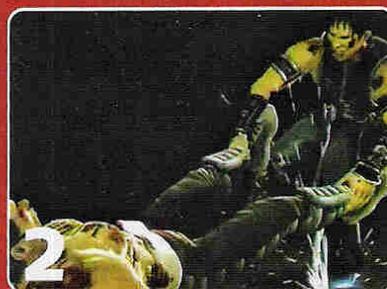
jogo decente. Eles necessitam de um certo grau de bafafã para trazer de volta a atenção do público geral à série. Por isso, Ed Boon fez o que toda galera pedia desde *Mortal Hombat 4*: voltou às lutas disputadas em um plano bidimensional.

Quem já está acostumado a jogar *Mortal Hombat*, especialmente os antigos, pode ficar receoso com esse papo de que os golpes básicos mudaram, mas não



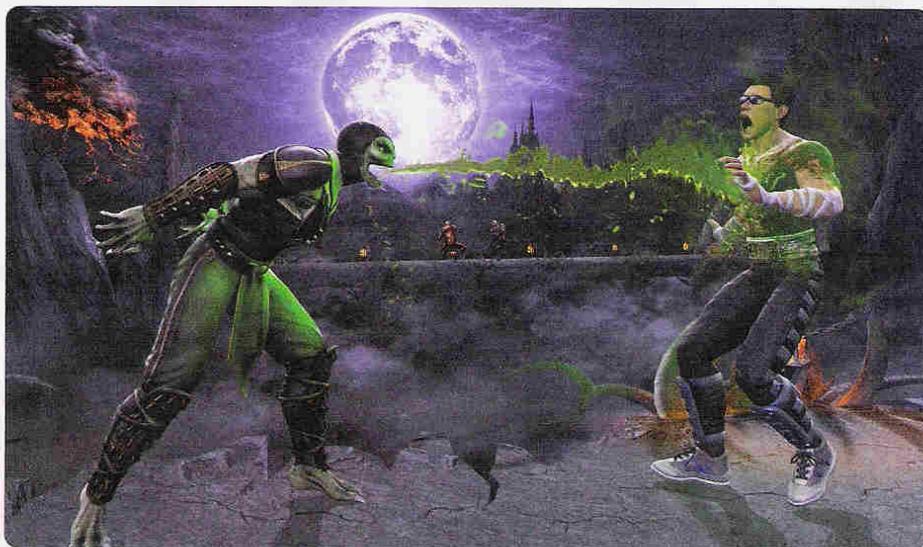
FATALITY KUNG LAO

Não há nem o que explicar neste fatality. Kung Lao usa seu chapéu para cortar o inimigo ao meio e exibir suas metades como quem posa com um peixe que acabou de pescar.



TAG TEAM = 2 on 2

Para diversão multiplayer, já foi revelado o modo 2 on 2, similar ao de *UMK3*, no qual cada jogador escolhe dois personagens para lutar. Porém, dessa vez, existe a possibilidade de mudar de lutador durante o round. A dinâmica é muito bem-feita e é possível começar um combo com um personagem e terminar com outro, ou até "chamar" seu companheiro para soltar um poder especial e cair fora rapidinho.



Mudanças de câmera só acontecem automaticamente para valorizar alguns momentos especiais, como em *Street Fighter IV*

devem se preocupar. Continuamos com quatro botões básicos (dois chutes e dois socos), mas agora eles estão divididos por membros, ou seja, você tem um botão para cada braço e um para cada perna. Parece estranho, mas, na hora de jogar, a mudança não afeta tanto e, certamente, não atrapalha. A maioria dos golpes especiais continua tendo as mesmas combinações e não foi nenhum mistério executar rasteiras, ganchos e voadoras durante o teste. Ainda assim, o novo layout trouxe movimentos básicos diferentes e quebra a tradição estabelecida na trilogia 2D da série. Os desenvolvedores disseram que assim as animações ficam mais fluidas e os golpes fazem mais "sentido" visualmente. A perda

do padrão não é novidade, já que, nos últimos jogos, o sistema de luta passou por mudanças. Inovações à parte, o novo sistema é superacessível para quem já tem experiência com outros *MKs* e não complicará a familiarização de novos jogadores.

Os controles estão muito mais ágeis que os de qualquer *Mortal Kombat* poligonal. Porém, agora, não tem aquela onda de ficar andando lentamente, usando side-steps para escapar de projéteis em uma confusa arena 3D. Enfim, praticamente tudo que foi inventado nos *MKs* dos últimos anos foi deixado para trás. Ficaram só os kombo breakers e a super bar, adições sensatas e que não atrapalham a jogabilidade.

A velocidade das lutas também voltou a

"NOVOS" CENÁRIOS

Com a volta às origens, *Mortal Kombat* apela para a nostalgia de quem gastou inúmeras fichas no fliperama tentando acertar um Fatality. Para esta galera, o que poderia ser mais nostálgico que espantar criaturas de outra dimensão em um ambiente familiar, que remete à nossa juventude?

É por isso que vários cenários dos primeiros *MKs* retornarão. Dos que vimos na E3, todos eram recriações de locais dos primeiros dois jogos, mas não duvide de que você verá novos ambientes e arenas de *Mortal Kombat 3* na versão final do jogo. Aqui vai uma breve lista dos cenários que vimos durante o teste, com direito a novas versões de suas trilhas sonoras originais e tudo.

THE PIT II

Também chamado de "A Ponte" no léxico popular dos frequentadores de locadoras e fliperamas, o cenário de *Mortal Kombat II* retorna com novos lutadores fazendo uma aparição lá no fundo (sempre personagens de *MKs* mais recentes e que não farão parte da história, nem da escalação do novo jogo). Infelizmente, o velho Fatality que terminava com o perdedor se espatifando no chão foi substituído pelos espinhos do primeiro Pit, de quando finalizar um inimigo era tão fácil quanto dar um simples gancho.

KAHN'S ARENA

Quando Kano e Sonya ficaram de fora do segundo *Mortal Kombat*, eles pelo menos tiveram o "privilégio" de serem acorrentados ao lado do trono de Shao Kahn. Lá em seu confortável assento no meio de sua arena, o imperador assistirá novamente a várias lutas sangrentas. Desta vez, as acorrentadas são Kira e Kitana, o que pode indicar que as duas ficarão de fora da lista de personagens jogáveis; mas quem não prefere jogar com Kano e Sonya mesmo?

THE DEAD POOL

Mais uma das "pontes" de *Mortal Kombat*, essa já mostra o perigo de primeira: os lutadores estão cercados por um potente ácido e o perdedor corre o risco de levar um gancho que o mergulhará pela primeira e última vez neste líquido verde, viscoso e que o transformará em um esqueleto flutuante.

THRONE ROOM

Antes de Shao Kahn ser inventado, quem sentava confortavelmente para ver o pessoal da Terra e do Outworld lutando era o velho Shang Tsung. Agora, ele parece mais jovem, mas voltou a se sentar no seu trono para assistir algo muito mais legal que UFC.



Exceto por Johnny Cage, cujo rosto ficou muito "cartoon", os demais lutadores ainda são clássicos, mas com visual muito melhorado



EVOLUÇÃO DA LUTA

A nova super bar é, provavelmente, a maior adição feita aos controles de *Mortal Kombat*. Além dos x-ray moves que chamaram a atenção no teste, a super bar permite os super moves e combo breakers.

COMBO BREAKERS

É a salvação de todos os jogadores que sofrem lutando contra aqueles amigos que já aprenderam um monte de combos. Os combo breakers são parecidos com os parries de *Street Fighter III*, em que basta apertar → + defesa quando está apanhando para interromper a pancadaria. Breakers não causam dano no oponente e usam um terço da super bar, ou seja, eles não vão ganhar a luta para você e não é possível usar mais de três deles em rápida sucessão.

ENHANCED SPECIAL MOVES

Enchendo dois terços de sua super bar, você pode executar uma versão mais potente de um dos ataques especiais do personagem que estiver controlando. O famoso gelo de Sub-Zero, por exemplo, tem uma versão especial que deixa um rastro congelante por toda a tela, assim seu oponente não tem como evitar os efeitos paralisantes do seu poder. Estes movimentos são um ótimo uso da super bar para os jogadores mais focados em atacar do que defender.

X-RAY MOVES

Estes golpes devastadores se destacaram na exibição. Com sua super bar cheia até o talo, aperte **B1** e **B2** e deleite-se com seu combatente destruindo as entranhas dos seus oponentes em câmera lenta, quando cada golpe mostra um raio x da área atingida. Além da sensação brutal de impacto, ver as fraturas e dentes voando impressiona. Os artistas da NetherRealm tiveram que modelar os esqueletos e órgãos de todos os lutadores. E todo esse espetáculo não é só para quem ver sangue, ele também tira mais de 30% da barra de vida do infeliz que teve seus ossos quebrados.

FATALITIES 3D

Mortal Kombat terá suporte à tecnologia 3D e promete ir além de oferecer efeitos de profundidade (que combinam perfeitamente com os cenários do jogo). Ao confirmar o uso do 3D, o sistema mudará o ângulo das câmeras dos Fatalities para oferecer sensações nada confortáveis para o jogador. Em um dos Fatalities de Kung-Lao, por exemplo, ele joga seu chapéu para decapitar o oponente e, quando visto em 3D, a câmera se desloca para enquadrar a vítima por trás e, assim, a lâmina voadora vem em direção à tela e parece sair da TV. Pode esperar por um degrau a mais no nível de violência criativa com o uso do 3D nos demais Fatalities.

ser mais divertida, similar à de *Ultimate Mortal Hombat 3*, mas sem o sistema conhecido como dial-a-combo, com o qual certas combinações pré-programadas tinham longas animações e um belo de um dano nos oponentes. Agora as animações de todos os golpes foram feitas para se encaixarem umas nas outras e uma quantidade absurda de golpes pode ser agrupada para criar inúmeros combos diferentes; basta praticar. Conseguimos até aplicar umas porradas bonitas durante o teste na E3, apenas usando conhecimento básico dos movimentos especiais e um certo "chutômetro". A razoável facilidade em aprender os combos mostra que esta nova jogabilidade, mais orgânica, permitirá que jogadores menos viciados consigam fazer mais do que combinações de 3 hits e, ao mesmo tempo, desafiará os habilidosos a inventarem sequências antes inimagináveis na série *Mortal Hombat*. Mesmo jogando com uma sensação de "Uau! Estamos dominando os controles!", apanhamos

bonito do time de produtores, que usaram a desculpa de "vamos apenas mostrar alguns recursos do jogo" para nos fazer de sacos de pancadas. O que importa é que a volta de uma estrutura de combate envolvente e, até certo ponto, mais solta e livre, devolveu aquela curiosidade que era normal nos primeiros *MHs*, nos quais os jogadores investiam horas para descobrir, a cada ficha gasta, as possibilidades de seus lutadores.

Há muito chão até março de 2011 e o time por trás de *Mortal Hombat* tem muito o que fazer para melhorar o jogo (ou errar). Mas voltamos para o Brasil confiantes com o que vimos e crentes de que a NetherRealm Studios, composta por muitos profissionais que trabalham em *Mortal Hombat* desde os primeiros jogos, aprenda cada vez mais com os erros do passado... Ou que, pelo menos, todas as novidades gratificantes que vimos tenham sido entregues de bandeja pelo Ed Boon do futuro, que conseguiu uma forma de enviar um aviso ao seu eu passado para garantir que *MH* volte a ser um sucesso.



Os ferimentos não somem mais após alguns segundos (apenas no round seguinte) e deixam os lutadores em um estado em que transparece a dor

PREVIEW



O CRIADOR EM BUSCA DO RENASCIMENTO

Entrevistamos Ed Boon, o criador da série Mortal Kombat e a principal mente por trás das bem-vindas mudanças que vão renovar esta nova versão

Você conhece Ed Boon. Ele é um dos criadores de *Mortal Kombat*, sempre determinado a arriscar grandes mudanças para evoluir a série, o que, muitas vezes, gerou resultados não tão bons quanto o imaginado. Desta vez não é diferente, *Mortal Kombat* ganhou um novo sistema de combate, técnicas inéditas de

combate, tag team e muitos outros detalhes que prometem fazer a diferença.

Conversamos com Ed para descobrir um pouco mais sobre os segredos de produção do novo *Mortal Kombat* e também para provar que não guardamos rancores da surra que o sujeito deu em nossa redação durante os testes do jogo.

com isso. Com o *Tag Team Assist*, os jogadores podem pegar emprestado golpes especiais dos seus personagens secundários, e com o *Tag Team Attack*, eles podem alternar entre os lutadores. Estamos ansiosos para ver como os jogadores vão combinar essas opções e criar estilos de luta únicos.

D&T: Teremos alguma surpresa exclusiva para o modo online?

EB: Sim, há um modo exclusivo para aqueles que gostam de batalhas online, mas os detalhes dessa modalidade só serão revelados daqui a alguns meses. Além disso, também temos vários challenges esperando pelos jogadores. A ideia é que isso traga para o modo online aquelas competições acirradas que víamos nos arcades.

D&T: Os jogos da série sempre tiveram uma história fantástica e respeitaram a sequência dos acontecimentos. Você pode falar sobre a trama do novo MK?

EB: A história começa durante *Mortal Kombat Armageddon*. Quando Shao Khan está prestes a matar Raiden, o deus do

D&T: *Mortal Kombat* voltou à sua jogabilidade clássica em duas dimensões. Por que vocês escolheram o 2D novamente?

ED BOON: Nós começamos a brincar com a tecnologia usada nesse tipo de sistema durante o desenvolvimento de *Mortal Kombat vs. DC Universe*, há alguns anos. Nós estamos sempre tentando inovar em MK e gostamos dos resultados. A reação dos fãs também foi muito além do que nós imaginávamos, então, cá estamos nós.

D&T: Em qual aspecto desse "novo" estilo de jogabilidade o time de desenvolvimento prestou mais atenção?

EB: Nós queríamos diminuir a fenda que separa os jogadores hardcore dos casuais, então tentamos criar algo que funcionasse para os dois. Queremos que MK seja fácil para quem está começando, mas ainda sim difícil para se dominar completamente. Trabalhamos bastante no timing necessário para executar os golpes e na velocidade do jogo para garantir que houvesse vários momentos impactantes para manter os jogadores interessados nas lutas.

D&T: Fale um pouco sobre o Tag Team.

EB: Essa vai ser a primeira vez que nós incluímos esse modo em um jogo da série MK e estamos muito empolgados

trovão envia uma mensagem para o passado, para o primeiro torneio Mortal Kombat, para avisar a si mesmo sobre o que vai acontecer e mudar o futuro. Nesse jogo, nós acompanharemos esse Raiden do passado enquanto ele tenta compreender as visões e mensagens fragmentadas que ele recebe do futuro.

D&T: Além dos personagens exibidos nos trailers, quantos dos lutadores clássicos estão de volta? E quantos novos combatentes nós teremos?

EB: Ainda é meio cedo para entregar o ouro desse jeito e dizer quais personagens estarão no jogo, mas estamos confiantes de que os fãs dos primeiros três jogos não vão se decepcionar. E sobre os novatos, vocês terão que esperar para ver. Entretanto, nós estamos estudando incluir conteúdo por download no jogo, isso nós dá algumas oportunidades bem interessantes, se é que você me entende.

D&T: Agora a Warner Bros. é que tem os direitos sobre a franquia Mortal Kombat. Isso trouxe alguma mudança para vocês, limitações ou benefícios?

EB: Trabalhar com a Warner Bros. Interactive Entertainment tem sido uma experiência fantástica. Desde o começo, eles nos apoiaram e confiaram o bastante na equipe de desenvolvimento para permitir que nós fizéssemos as coisas do nosso jeito.

D&T: Os Fatalities que vimos são bem sanguinários. Vocês também tiveram liberdade para usar quanta violência quisessem ou houve algum limite?

EB: Mesmo gostando de ir além dos limites, nós tomamos cuidado para não ir longe demais. Afinal, nós queremos ter certeza de que qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo poderá

jogar MK sem ter que se preocupar com a censura etária.

D&T: Você mencionou conteúdo por download anteriormente. Vocês já têm algo programado, como personagens ou modos de jogo?

EB: Por enquanto, estamos concentrados no jogo que vem dentro da caixa porque queremos garantir que os jogadores terão a melhor experiência possível com o produto original. Mas sim, com certeza também já estamos cogitando DLCs.

D&T: Todo mundo sabe que o seu personagem favorito da série é o Scorpion. Há algum personagem que você não goste ou do qual se arrependa de ter criado?

EB: Acho que não tem um personagem do qual não goste de verdade. Mas, a não ser que nós façamos outro jogo que tenha TODOS os personagens da série, pode ter certeza de que vocês não vão ver alguns deles tão cedo.

D&T: O que você achou do trailer de Mortal Kombat Rebirth? Alguma chance de aquela visão da série ir para o cinema algum dia?

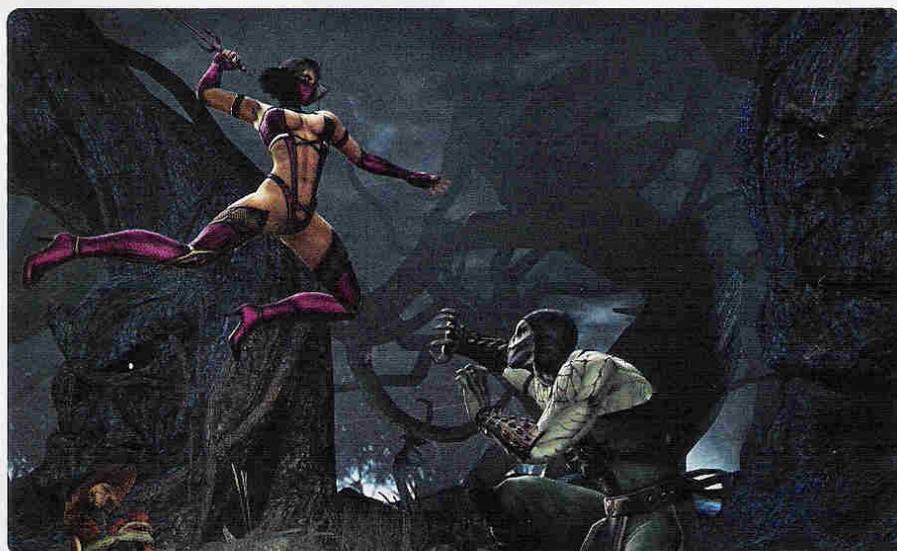
EB: Bom, o time e eu gostamos muito do trailer e nós não descartamos nenhuma possibilidade. Rebirth mostra uma abordagem bem agressiva e crua da série que poderia facilmente existir um universo separado ou alternativo de MK.

D&T: Mortal Kombat tem suporte para 3D. Você acha que esse é o futuro dos videogames ou é só uma moda passageira?

EB: Eu acho que ainda é cedo para dizer que esse vai ser o "futuro" dos videogames. Pelo que eu vi até agora, o 3D tem um potencial impressionante, mas só isso.

FATALITY SCORPION

Scorpion saca sua espada e, em menos de um segundo, o adversário é reduzido a pedaços para embalagem para viagem.





Como sempre, a Neo saiu na frente mais uma vez e trouxe a linha 360, a primeira com volante compatível com Xbox 360.



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

ANGELONI

leitura

elefrosom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shopTime.com

HAVAN

fnac

AMERICANAS.com

LOJAS AMERICANAS

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

ipiranga.shop.com

DADALTO

Ricardo

CRAMENTZ

SALTER

BECKER

solar

ZELMA

Kalunga

CASA@VIDEO

100%
BRASILEIRA

Parceira:
feevale

Afiliada:
abja
games

Apoiamos:
CRACK
NEM PENSAR.

PROVISION



Bateria Recarregável
Xbox 360



Volante Neo Racer
Xbox 360



Controle DVD
Xbox 360



Cabo Video Componente
Xbox 360



Headset
Xbox 360



Capa de Silicone
Controlador Xbox 360

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

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

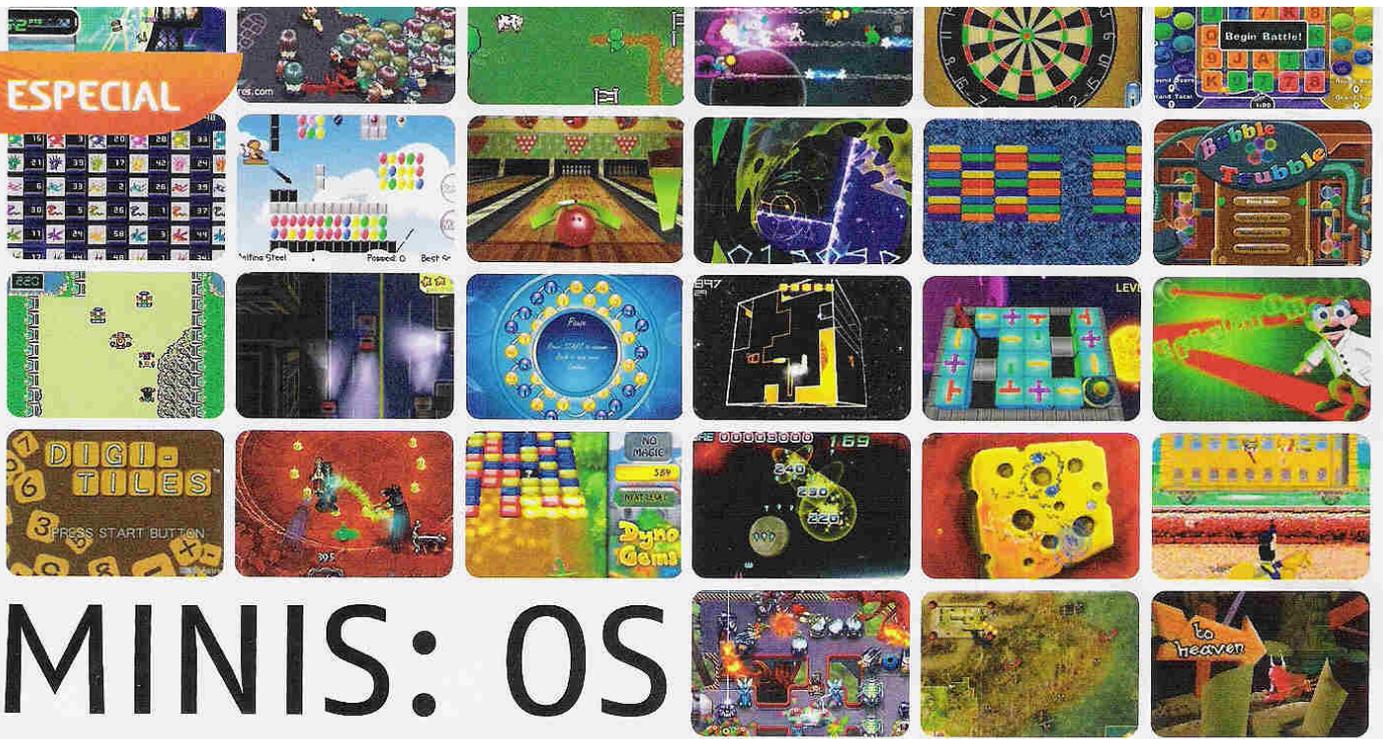
www.neotronics.com.br

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



Divertindo com Inovação.

ESPECIAL



MINIS: OS GIGANTES

DA SONY



Diversão barata e simples, mas nem por isso de baixa qualidade. Os minis vieram dar vida e chance aos pequenos e médios produtores de jogos POR LEANDRO RODRIGUES

Não é de hoje que a Sony tem a ambição de tornar toda sua linha de aparelhos verdadeiros centros de entretenimento para toda a família. A ideia é conseguir atrair desde os jogadores fanáticos até aquele ocupado pai de família, que ainda acha que para jogar videogame é necessário assoprar um cartucho e torcer para que o personagem principal consiga pegar o cipó, escapando assim de virar comida de jacaré.

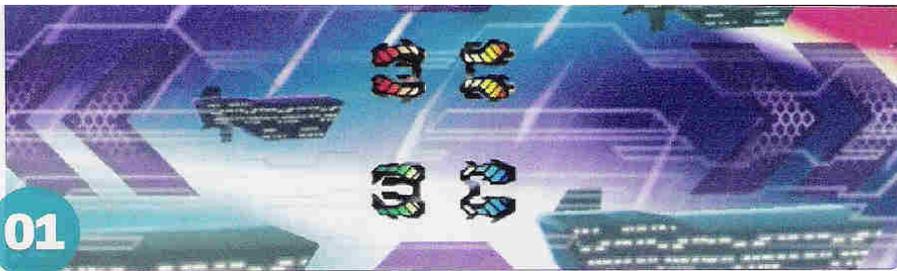
E você se engana se acha que a única

tentativa da Sony é o PlayStation Move, para o PS3. Em 2009, a gigante japonesa anunciou os minis, jogos menores, mais baratos e que possuem, no máximo, 100 MB. Todos esses jogos são vendidos na aba Minis da PlayStation Network e, na sua maioria, funcionam tanto no PSP como no PS3.

O canal funciona como a Apple Store (canal de vendas da Apple para os aparelhos Iphone, Ipad e Ipad) e cria espaço para produtoras menores lançarem jogos simples, com baixo valor de desenvolvimento e

passível de bom lucro. Esta estratégia está dando muito certo. Em julho, a Sony divulgou, por meio do seu blog oficial sobre PlayStation, que as vendas dos minis já passaram de um milhão de downloads.

Se você é um dos jogadores que ainda não embarcaram nessa nova onda, prepare-se: esta matéria vai demonstrar os 85 títulos disponíveis na loja virtual – número até a data do fechamento da revista – e convida você a embarcar em um mundo de grandes pequenos notáveis.



01

01 AERO RACER
Tamanho: 30 MB
Preço: US\$ 2,99

Uma corrida intuitiva e viciante. São 25 pistas repletas de desafios e com uma visão aérea que prioriza a disputa entre todos os participantes. Um simples deslize pode significar a última posição.



02

02 AGE OF ZOMBIES (Top Download)
Tamanho: 21 MB
Preço: US\$ 4,99

No comando de Barry Steakfries, você deve partir em uma luta desesperada contra os zumbis. O jogo é um dos vários em que o protagonista deve atirar em todas as direções para sobreviver.



03

03 ALIEN HAVOC
Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 4,99

Minigame no qual o protagonista é um alienígena. Desta vez, o ser de outro planeta deve abduzir vacas para alguns experimentos enquanto escapa do ataque de fazendeiros e tratores.



04

04 ALIEN ZOMBIE DEATH
Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 3,99

Os alienígenas estão com tudo no mundo dos minis. Aqui, os aliens estão invadindo a tela pelas laterais e cabe a você caprichar na pontaria para expulsar os invasores.



05

05 ARCADE DARTS
Tamanho: 23 MB
Preço: US\$ 3,99

Precisão é a palavra-chave para se dar bem nesta competição de dardos. Controle a respiração, o ângulo e solte o braço. A competição rola em bares e locais especializados no popular esporte norte-americano.



06

06 BATTLE POKER
Tamanho: 13 MB
Preço: US\$ 2,99

Pôquer sem cartas é uma ideia sem pé nem cabeça, mas *Battle Poker* aposta justamente isso. Basicamente, é necessário saber de cor as regras e as premiações do esporte para conseguir achar um pouco de graça nisso tudo.



07

07 BEAM'EM UP
Tamanho: 16 MB
Preço: US\$ 4,49

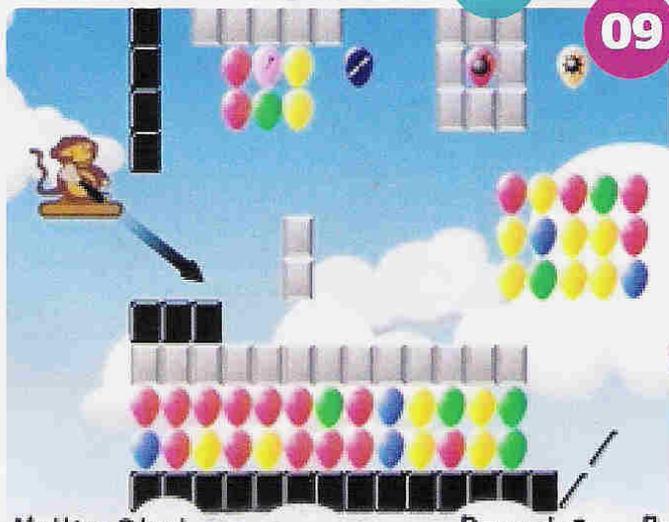
Controle um cientista maluco que, a bordo de uma nave especial, deve coletar as mais estranhas e malucas espécies de alienígenas.



08

08 BLAST OFF
Tamanho: 24 MB
Preço: US\$ 2,99

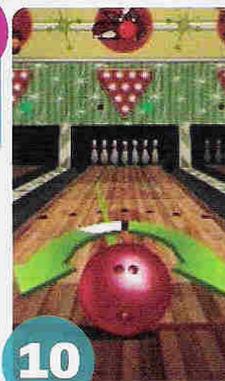
No controle de uma nave espacial, resgate um bando de astronautas que está vagando pelo espaço. Acontece que, para salvar todo mundo, é necessário controlar o gasto dos combustíveis.



09

09 BLOONS (Top Download)
Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 2,99

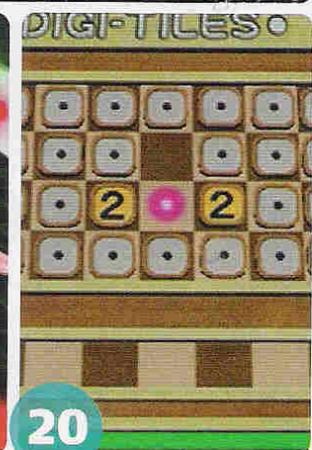
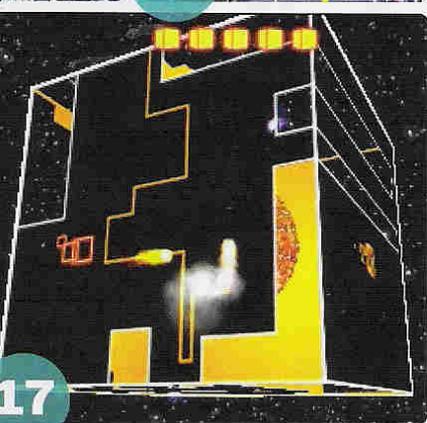
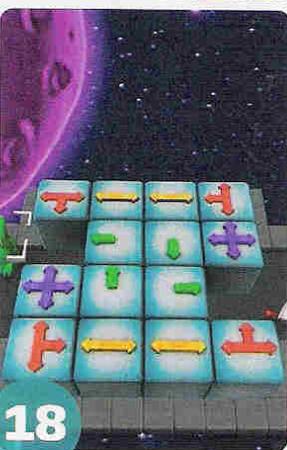
Dezenas de balões estão flutuando no ar e um macaco malandro deve lançar objetos para tentar derrubar a maior quantidade deles no menor tempo possível. Simples e desafiador.



10

10 BOWLING 3D
Tamanho: 18 MB
Preço: US\$ 4,99

Nada como uma competição de bolche, simples e divertida. Não chega nem perto dos outros jogos de bolche horríveis da PlayStation Network.



11 BRAINPIPE
Tamanho: 24 MB
Preço: US\$ 2,99

Uma viagem dentro dos túneis da sua própria mente. A ideia é correr de forma alucinada enquanto desvia de obstáculos que não param de pipocar na sua frente.

12 BREAKQUEST (Top Download)
Tamanho: 66 MB
Preço: US\$ 2,99

Uma variante do mundialmente conhecido *Arkanoid*. Controlando uma pequena nave, é necessário destruir todos os objetos da tela, sem deixar a bolinha cair no abismo sem fim.

13 BUBBLE TRUBBLE
Tamanho: 18 MB
Preço: US\$ 4,99

Puzzle envolvente e divertido. O objetivo é juntar bolhas da mesma cor para aumentar o tamanho dela e fazer explosões que permitam a você passar de fase antes que a água tome conta do local.

14 BURNIN' RUBBER
Tamanho: 3 MB
Preço: US\$ 3,99

Uma corrida de carros em que o objetivo é sobreviver até chegar à linha de chegada. Pular buracos, dar um "chega pra lá" no adversário... Vale tudo na busca do melhor tempo nessa corrida simples, porém sempre atraente pelo desafio.

15 CAR JACK STREETS
Tamanho: 84 MB
Preço: US\$ 4,99

Um clone de *GTA Chinatown*. Na verdade, *Car Jack* é um primo pobre da criação da Rockstar. A ideia é a mesma, com visão aérea das ruas, roubo de carros e a luta pela completa dominação do crime organizado.

16 CIRCLES
Tamanho: 7 MB
Preço: US\$ 3,99

O objetivo aqui é usar contas matemáticas para conseguir chegar ao zero de ouro antes que as peças azuis façam isso. É complexo, difícil e frustrante para as mentes preguiçosas. Um prato cheio para quem gosta de quebra-cabeças.

17 CUBIXX
Tamanho: 29 MB
Preço: US\$ 3,99

Use o seu raio-laser para cortar formas geométricas sem ser atingido pelos cubos que não param de se mexer. O objetivo é chegar ao percentual proposto em cada uma das fases e liberar a energia presa no cubo maior.

18 D-CUBE PLANET
Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 3,99

Um alienígena precisa fazer a equação correta para conseguir resolver este complicado quebra-cabeça.

19 DEFLECTOR
Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 3,99

Posicione de maneira correta os refletores, de modo que os feixes de luz cheguem ao ponto demarcado no chão. Desafio com estilo egípcio.

20 DIGI-TILES
Tamanho: 5 MB
Preço: US\$ 2,99

Este puzzle de matemática convida o jogador a formar uma equação usando os números e sinais que estão na tela.

21 DRACULA - UNDEAD AWAKENING

Tamanho: 13 MB
Preço: US\$ 4,99

Mais um game de tiro em que só muda a temática. Aqui, você é um caçador de vampiros que luta contra hordas de inimigos sobrenaturais.

22 DYNOGEMS

Tamanho: 16 MB
Preço: US\$ 2,99

Uma mistura de *Tetris* invertido com *Arkanoid*. Em vez de evitar que bolinhas caiam, você deve agrupar três pedras da mesma cor antes que as peças cheguem na parte mais baixa da tela.

23 EARTHSHIELD

Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 2,99

Este game lembra um pouco o antigo *Asteroid*, do Atari. Você comanda uma nave que, apesar de não estar presa no eixo central, deve acabar com todas as outras naves e asteroides que aparecem de todos os ângulos possíveis e imagináveis.

24 ECHOES

Tamanho: 24 MB
Preço: US\$ 0,99

Controlando uma nave, você deve pegar todas as outras peças azuis antes que as outras naves consigam destruir a sua.

25 EXPRESS RAIDER

Tamanho: 13 MB
Preço: US\$ 2,99

Este remake vindo dos arcades da década de 1980 o coloca no controle de um assaltante de trens. Existem dois métodos: roubar os inimigos que surgem na sua frente ou subir em um vagão do trem e sair detonando todo mundo.

26 FIELDRUNNERS (Top Download)

Tamanho: 5 MB
Preço: US\$ 3,99

Sucesso do iPhone que migrou para os minis. O objetivo é simples: você deve criar uma linha de defesa que elimine todos os seus inimigos antes que eles atravessem a zona de limite. Lembra o blockbuster *Plants vs. Zombies*.

27 FORTIX

Tamanho: 25 MB
Preço: US\$ 4,99

Crie formas geométricas para livrar seu reino dos ataques ferozes de dragões. Cada vez que você aprisionar um dragão em uma dessas formas, mais pontos serão somados a sua conta.

28 FREEKSCAPE: ESCAPE FROM HELL

Tamanho: 46 MB
Preço: US\$ 4,99

A primeira, e até o momento, a única criação brasileira na PlayStation Network. *FreeKscape* apresenta um pequeno diabinho que sonha escapar do inferno e chegar até o céu. Divertido, envolvente e bastante criativo.

29 FUNKY PUNCH

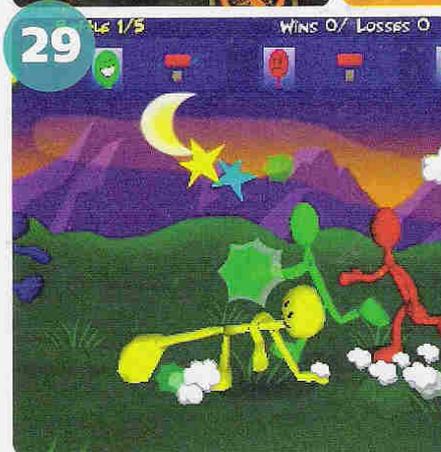
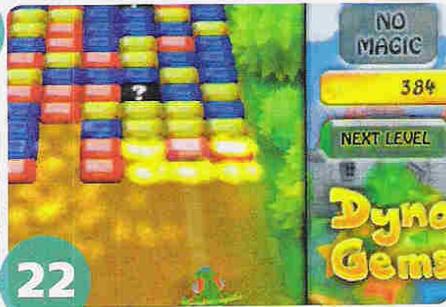
Tamanho: 20 MB
Preço: US\$ 4,99

Jogo de luta 2D bastante esquisito. Imagine um ninja encarando uma briga contra um jogador de basquete. Pois é, bastante esquisito.

30 GOLD FEVER

Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 4,99

Movimente as moedas na tela em busca de formações de três ou mais peças iguais.





31 HELLO FLOWERZ
Tamanho: 14 MB
Preço: US\$ 4,99

Plante flores, cultive cada uma delas e, depois que elas estiverem lindas e saudáveis, monte os mais bonitos arranjos e buquê. Quando mais belos, mais pontos.



32 HERACLES CHARIOT RACING
Tamanho: 44 MB
Preço: US\$ 2,99

Não é só de quebra-cabeças que os minis são feitos. Este jogo de corrida é uma espécie de *Mario Kart* da época medieval. Prepare a sua biga, escolha o personagem e saia atropelando todos os adversários que bobearem na sua frente.



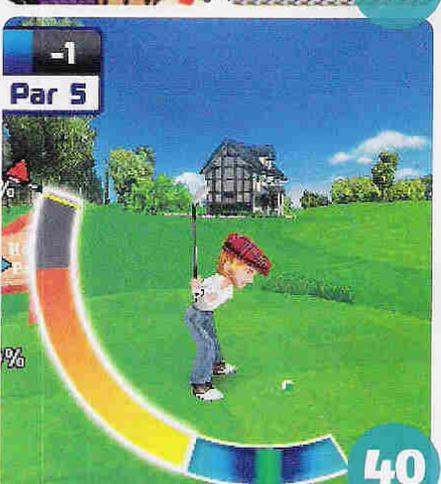
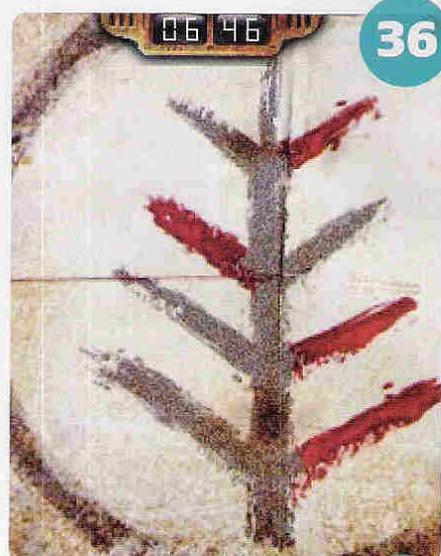
33 HERO OF SPARTA
Tamanho: 47 MB
Preço: US\$ 4,99

Uma versão em miniatura de *God of War*, com diversos monstros para você socar à vontade. Tudo funciona bem e o jogo conta até com eventos em que é preciso apertar os botões na hora certa.



34 HISTORY EGYPT ENGINEERING NA EMPIRE
Tamanho: 21 MB
Preço: US\$ 3,99

Atuando como líder de um território do império egípcio, os jogadores são desafiados a gerenciar todos os aspectos da sua origem, do crescimento econômico às disputas políticas.



Controle um caminhão pesado e veloz nos principais pontos das estradas geladas do Ártico. O jogador deve superar a distância, os obstáculos e a falta de suprimentos para chegar até os postos avançados.

35 HISTORY ICE ROAD TRUCKERS
Tamanho: 17 MB
Preço: US\$ 2,99

36 HYSTERIA PROJECT
Tamanho: 83 MB
Preço: US\$ 1,99

Hysteria Project é um tipo de filme interativo que conta a história de um jovem sequestrado que deve fazer de tudo para escapar de uma armadilha macabra. A escolhas de ações são muito limitadas e o visual é fraco, mas tem quem goste.

37 INFLUENCE
Tamanho: 52 MB
Preço: US\$ 4,99

Daqueles quebra-cabeças que somente os japoneses são capazes de produzir. O objetivo é fazer com que todos os blocos sumam da tela, mas é mais provável que você consiga uma dor de cabeça antes.

38 KAHOOOTS
Tamanho: 23 MB
Preço: US\$ 4,49

Um monstro azul em busca de uma maneira de chegar até a porta. Para conseguir isso, o jogador precisa movimentar as peças que formam o chão. Cada uma delas possui uma característica própria.

39 LEGEND OF KUNOICHI
Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 2,99

Evite a invasão dos ninjas apertando os botões que aparecem seguidas vezes no chão.

40 LET'S GOLF
Tamanho: 45 MB
Preço: US\$ 4,99

Um dos minis mais bonitos de todos, *Let's Golf* traz uma maneira simples e divertida de jogar golfe.

GP MEGASTORE

Rua Clóvis Bevelaqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP

(19) 3212-2656

www.GPMEGASTORE.COM.BR

VENDAS PARA TODO O BRASIL



Ps3 120GB
Placa CECH 2001A
RS 1.189



Ps3 250GB
Placa CECH 2011B
RS 1.389



RS 179



RS 189



RS 185



RS 135



RS 149



Guitar Hero 5
Bundle - RS 369

PS3



Nintendo Wii - RS 695



RS 179



Classic Controller Pro
White ou Black - RS 89



RS 169



RS 159



RS 155

Wii

XBOX 360



XBOX 360 Elite - 120GB - LT 1.7
c/ Lego Batman + Pure
RS 1.149



XBOX 360 Slim
250GB - RS 1.199



RS 69



RS 129



RS 99



RS 289

**TODO O SITE EM 6X S/ JUROS
OU DESCONTO DE 10% À VISTA**

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

41 LOCK 'N' CHASE
Tamanho: 3 MB
Preço: US\$ 3,99

Um clássico de 1981 que voltou ao PS3 e ao PSP. Você é Lupin, um ladrão que está atrás de algumas moedas de ouro. Use os dispositivos para escapar dos detetives e completar a sua coleção.

42 MAHJONG SOLITAIRE
Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 2,99

O jogo chinês que nasceu na década de 1920. O objetivo é somar a maior quantidade de pontos formando pares. Versão feita para um jogador.

43 MAHJONGG ARTIFACTS
Tamanho: 39 MB
Preço: US\$ 4,99

Uma pequena variação do jogo anterior. Porém, aqui o game segue a tradição multiplayer e exibe a foto do sujeito em partidas online.

44 MAHJONGG ARTIFACTS:
CHAPTER 2 (Top Download)
Tamanho: 21 MB / Preço: US\$ 4,99

O game faz tanto sucesso que uma continuação não demorou para aparecer. O jogo chinês está há um bom tempo entre os mais baixados da PSN.

45 MANIC MONKEY MAYHEM
Tamanho: 16 MB
Preço: US\$ 4,99

Uma guerra entre macacos, em que vence quem mais acertar bananas no adversário e, consequentemente, derrubá-lo da plataforma. O segredo para a vitória é se equilibrar enquanto foge da chuva de bananas.

46 MONOPOLY (Top Download)
Tamanho: 67 MB
Preço: US\$ 4,99

Monopoly é um dos jogos de tabuleiros mais famosos do mundo (aqui ele é conhecido como Banco Imobiliário). Seguindo as mesmas regras da versão de tabuleiro, vence quem acumular mais grana com a compra e a venda de propriedades luxuosas. Ideal para jogar com os amigos.

47 MONSTERS (PROBABLY)
STOLE MY PRINCESS!
Tamanho: 100 MB / Preço: US\$ 4,99

Tentando salvar uma princesa desaparecida, você encarna um vampiro que deve subir rapidamente uma quantidade absurda de plataformas, até ficar de frente com os monstros e eliminá-los um a um.

48 THE MYSTERY OF
THE CRYSTAL PORTAL
Tamanho: 85 MB / Preço: US\$ 4,99

Um verdadeiro desafio para quem gosta de investigações. Para solucionar o enorme mistério, é necessário encontrar todos os objetos que estão escondidos/perdidos no meio de tantos entulhos espalhados na tela. Imperdível.

49 NORMALTANKS
Tamanho: 10 MB
Preço: US\$ 2,99

Um dos jogos mais chatos da PSN. Você controla um tanque de guerra que deve invadir as linhas inimigas. Praticamente impossível de controlar.

50 PALLURIKIO
Tamanho: 22 MB
Preço: US\$ 3,99

Controle um bicho em formato de bola que deve explorar vários labirintos em busca da saída. Para guiá-lo pelo trajeto, só existe uma coisa a fazer: criar um arco usando a seta colorida.



41



42



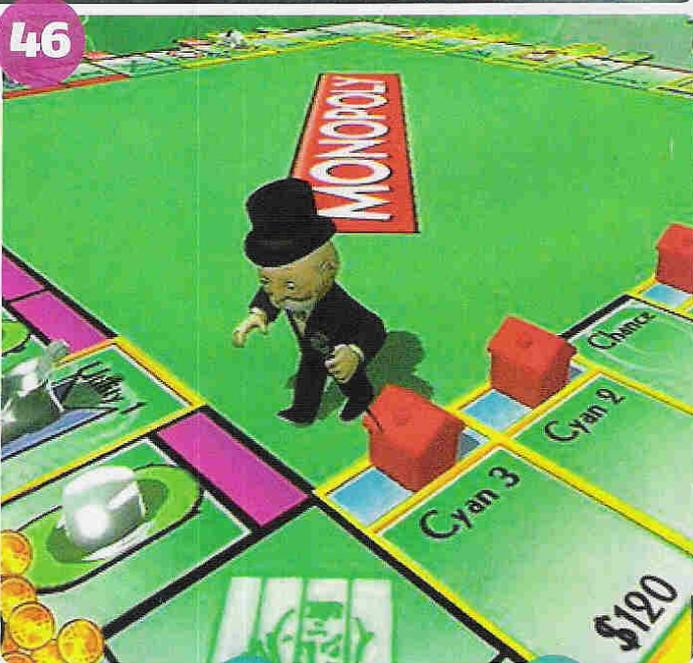
43



44



45



46



47



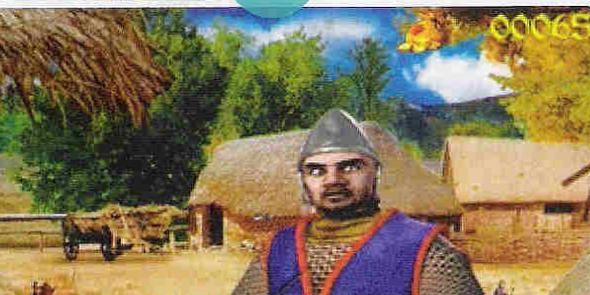
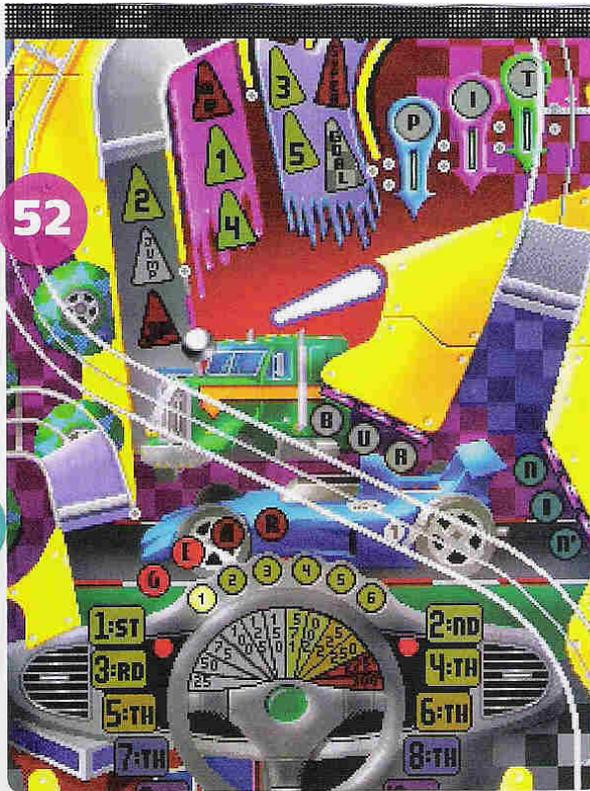
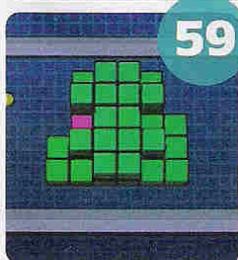
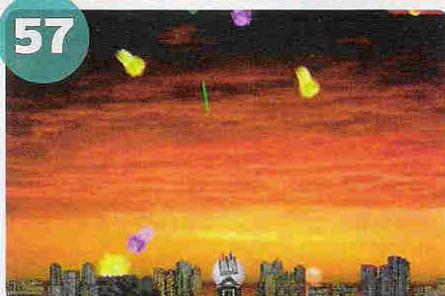
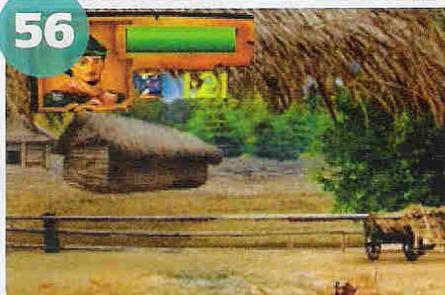
48



49



50



51 PINBALL DREAMS

Tamanho: 5 MB
Preço: US\$ 6,99

Criado originalmente para o Amiga, em 1992, este pinball oferece quatro mesas simples e muito coloridas. Como curiosidade, o menu do jogo é formado por disquetes, mídia usada na época.

52 PINBALL FANTASIES (Top Download)

Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 6,99

Também criado originalmente para o computador Amiga, esta versão possui quatro mesas mais caprichadas e detalhadas. Esta versão está entre os dez minis mais baixados até hoje. Ideal para acalmar o coração das pessoas nostálgicas.

53 RED BULL X-FIGHTERS

Tamanho: 15 MB
Preço: US\$ 6,99

Monte na sua moto e faça as manobras mais absurdas neste campeonato patrocinado pela Red Bull. O jogo é simples, mas possui ângulos de câmeras interessantes e manobras radicais.

54 REEF AQUARIUM

Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 4,99

Um aquário para fazer carinho em peixes e passar as tardes de chuva e tédio observando seu comportamento. Parece uma tela de proteção de computador... E realmente conta com essa opção.

55 RETRO CAVE FLYER

Tamanho: 16 MB
Preço: US\$ 4,99

Uma nave e dezenas de astronautas precisam de resgate. Contorne as pedras pontiagudas, estacione a sua caranga estelar e salve todo mundo.

56 ROBIN HOOD: THE RETURN OF RICHARD

Tamanho: 53 MB / Preço: US\$ 4,99

Use a suas habilidades de arco e flecha para acertar os inimigos que surgem em todos os pontos da tela. O visual deste aqui impressiona.

57 ROCKS N' ROCKETS

Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 4,49

Proteja a cidade de um monte de asteroides que estão caindo do céu. Use artilharia pesada e não economize mísseis contra qualquer objeto não identificado que brilhar no céu.

58 ROUTE 66

Tamanho: 41 MB
Preço: US\$ 3,99

Viaje por 25 pontos turísticos na rota mais famosa para os motociclistas do mundo inteiro. Mas aqui você fica totalmente longe das motos, apenas caçando itens perdidos no cenário.

59 SMASHBREAK

Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 2,99

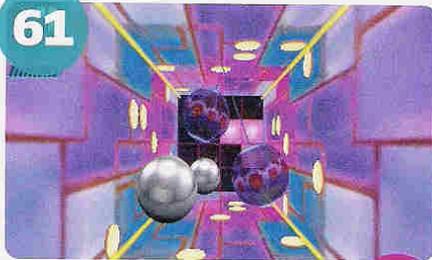
Existem jogos que não possuem nenhuma razão de existir. Este é um deles. Seu objetivo é destruir os blocos que estão na tela, mas, para conseguir isso, é necessário a cooperação de um amigo que esteja disposto a jogar essa bomba.

60 SNEEZIES

Tamanho: 10 MB
Preço: US\$ 2,99

Destrua a maior quantidade possível de bichinhos fofinhos com apenas um tiro no seu alvo. Divertido e bonitinho, como todos os jogos deste tipo.

61



61 SPACEBALL: REVOLUTION
Tamanho: 18 MB
Preço: US\$ 4,99

Destrua as peças no fundo da tela em uma espécie de Tetris visto por outro ângulo. Não é um jogo original, muito menos empolgante. Existem opções de quebra-cabeças mais empolgantes na PSN.

62 SPOT THE DIFFERENCES!
(Top Download)
Tamanho: 76 MB / Preço: US\$ 2,99

Sabe aquele jogo dos sete erros que você rabiscava no jornal de domingo do seu pai? *Spot The Differences!* é uma versão digital deste manjado passatempo. É divertido, mas cansa rápido depois que os primeiros desafios ficam para trás.

63 STAND O' FOOD
Tamanho: 12 MB
Preço: US\$ 2,99

Você sempre teve curiosidade para saber como é a vida de um funcionário de uma rede de fast-food? Essa é sua oportunidade. Neste mini, os clientes chegam cheios de fome e você deve atendê-los.

64 STELLAR ATTACK
Tamanho: 35 MB
Preço: US\$ 4,49

Uma versão retrô de *Super Stardust HD*. Controle uma nave e elimine todos os objetos que cruzarem a frente do seu nariz. O visual é ultrapassado, mas a diversão é garantida (principalmente se você tiver uma queda por jogos superdifíceis).

65 SUDOKU
Tamanho: 30 MB
Preço: US\$ 3,99

Palavras cruzadas já não deixam você empolgado? *Sudoku* oferece um desafio no mesmo estilo, mas aqui o objetivo é encaixar números nas lacunas. Complexo, mas muito divertido.

66 SUPERMARKET MANIA
Tamanho: 36 MB
Preço: US\$ 4,99

O eterno desafio de tentar manter todos os seus clientes satisfeitos. Aqui, você é o funcionário de um supermercado que deve manter todas as prateleiras bem abastecidas. Quanto mais rápido, mais clientes entrarão na sua loja.

67 TEHRA DARK WARRIOR
Tamanho: 50 MB
Preço: US\$ 4,99

Várias arenas repletas de inimigos para a guerreira deste jogo mostrar toda sua força. O minigame parece com as fases de bônus do *God of War*.

68 TELEGRAPH CROSSWORDS
Tamanho: 10 MB
Preço: US\$ 2,99

Se você é um jogador tradicional e adora ficar horas e horas tentando decifrar caça-palavras complexos (em inglês), este é o seu jogo.

69 TELEGRAPH SUDOKU & KUKURO
Tamanho: 11 MB
Preço: US\$ 2,99

Mais uma versão de *Sudoku*, desta vez com um visual um pouco melhorado, mas sem acrescentar nada à fórmula tradicional.

70 THE TERMINATOR
Tamanho: 11 MB
Preço: US\$ 6,99

Mini feito para divulgar o jogo *Terminator: Salvation*. Simples, sem grandes atrativos, mas não chega nem perto da versão já ruim do filme.

66



67



68



69

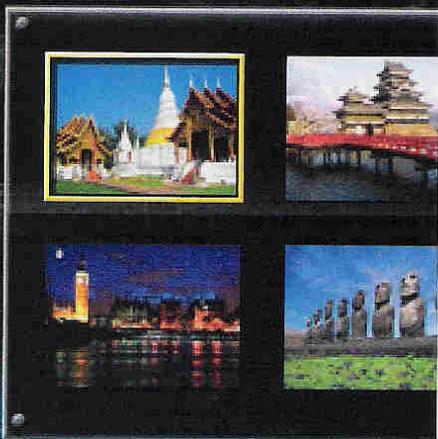


70



SELECT SCENES
LANDSCAPES

62



BACK

63

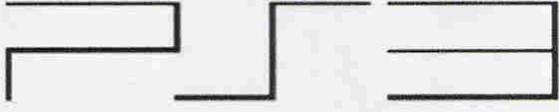


64

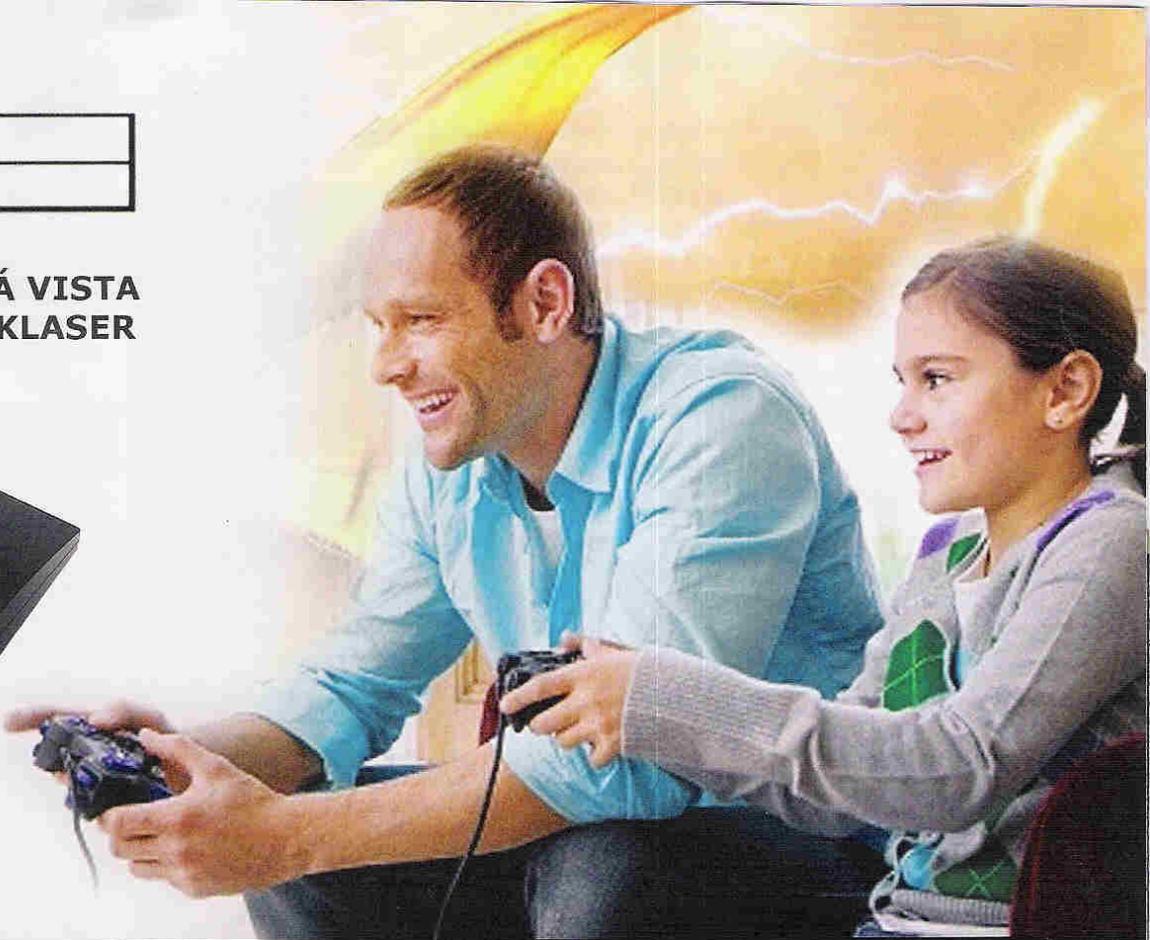
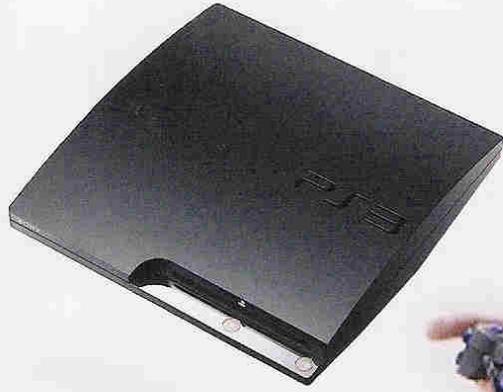


65





COM O MENOR PREÇO Á VISTA
SÓ NA ROCKLASER



CONFIRA TAMBÉM...

**COMPRE
VENDA
TROQUE**



**SEU SEMINOVO
OU NOVO COM A ROCKLASER**

VOCÊ ESCOLHE!

www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072



twitter.com/rocklaser_games



Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP
Loja Filial II: Av. Sumaré, 991 - Perdizes - São Paulo - SP

71 VECTOR TD
Tamanho: 13 MB
Preço: US\$ 3,99

Uma versão primitiva de jogos como *Fielrunner* e *Plants vs. Zombies*. Escolha o mapa, crie as defesas e reze para que tudo seja suficiente para se proteger do ataque.

72 VEMPIRE
Tamanho: 12 MB
Preço: US\$ 2,99

Combine coisas letais para um vampiro, como água-benta e estacas. Junte-as em grupos de três para eliminar as pedras e acabar com os vampiros. E sim, o nome do jogo é escrito assim mesmo.

73 VIBES
Tamanho: 61 MB
Preço: US\$ 5,49

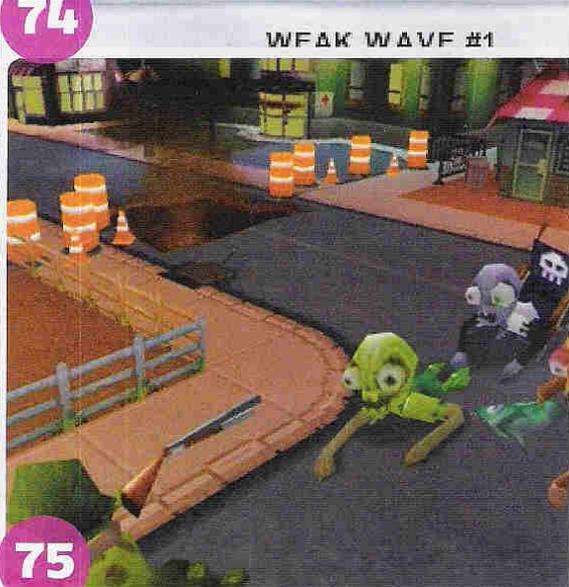
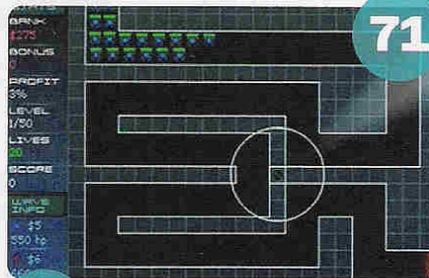
Aperte um monte de botões no ritmo e na sequência que eles aparecem na sua tela. Divertido, empolgante e um bom passatempo.

74 YETISPORTS (Top Download)
Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 4,99

Este jogo já fez sucesso nos computadores, celulares e agora chega em formato mini. A ideia é muito simples, porém muito divertida: você banca o homem das neves e, em ritmo olímpico, deve rebater pinguins com tacadas certas e quebrar os recordes de distância.

75 ZOMBIE TYCOON (Top Download)
Tamanho: 59 MB
Preço: US\$ 4,99

Depois de brigar com tantos tipos de zumbis, agora é hora de fazer os humanos sofrerem. O objetivo é conquistar a cidade dando ordens para os morto-vivos atacarem todo mundo. É divertido, com comandos fáceis, mas cansa rápido.



OS MELHORES JOGOS ESQUECIDOS



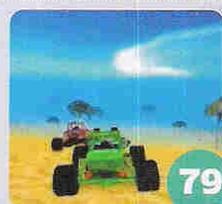
76
YETISPORTS
Tamanho: 8 MB
Preço: US\$ 4,99



77
THE MYSTERY OF THE CRYSTAL
Tamanho: 85 MB
Preço: US\$ 4,99



78
ZOMBIE TYCOON
Tamanho: 59 MB
Preço: US\$ 4,99



79
4X4 JAM
Tamanho: 51 MB
Preço: US\$ 6,99



80
5-IN-1 ARCADE HITS
Tamanho: 18 MB
Preço: US\$ 3,99

OS JOGOS MAIS BIZARROS DE PSN



81
HELLO FLOWERS
Tamanho: 14 MB
Preço: US\$ 4,99



82
REEF AQUARIUM
Tamanho: 9 MB
Preço: US\$ 4,99



83
ROUTE 66
Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 4,99



84
SMASHBREAK
Tamanho: 6 MB
Preço: US\$ 6,99



85
STAND O' FOOD
Tamanho: 18 MB
Preço: US\$ 3,99

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™

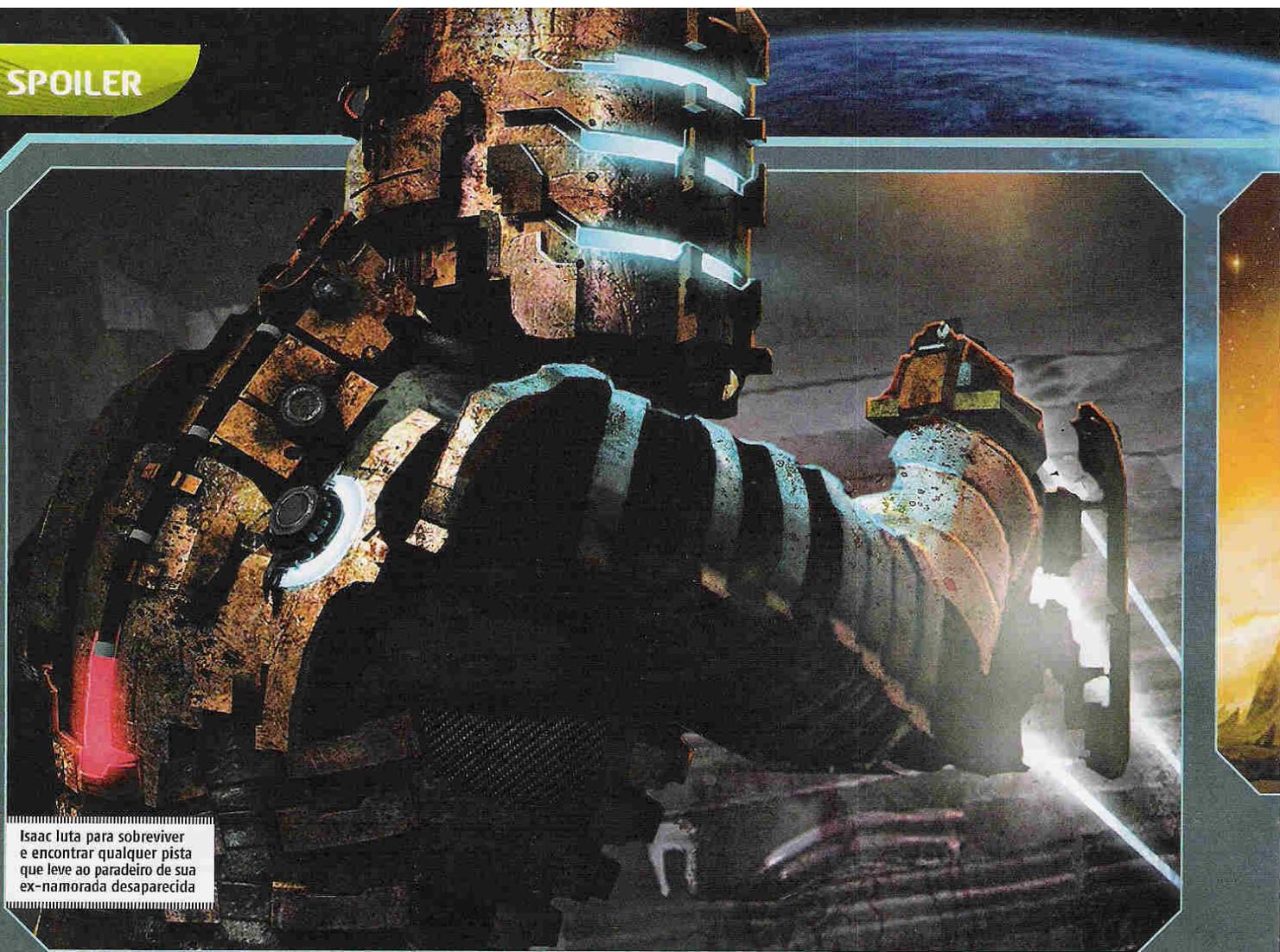


PlayStation®

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.

SPOILER



Isaac luta para sobreviver e encontrar qualquer pista que leve ao paradeiro de sua ex-namorada desaparecida

DEAD SPACE

Uma gigantesca nave de mineração intergaláctica perdeu comunicação com sua base terrestre e deu início a uma série de eventos macabros

Desde que o homem aprendeu a questionar a vida, passou a gerar seu próprio combustível existencial: a eterna busca por respostas. A curiosidade talvez seja uma de suas maiores qualidades, a força que o impela a evoluir. Da mesma forma, também é sua eterna maldição.

Em algum momento do século 25, a Terra esgotou todos os seus recursos naturais. A maior parte da raça humana foi extinta e a única chance de sobreviver foi começar uma campanha de exploração e mineração de outros planetas. A C.E.C. (Concordance Extraction Corporation) tornou-se a maior e mais influente companhia mineradora entre as colônias da Terra.

A C.E.C. criou a titânica espaçonave de mineração USG Ishimura (I), em homenagem

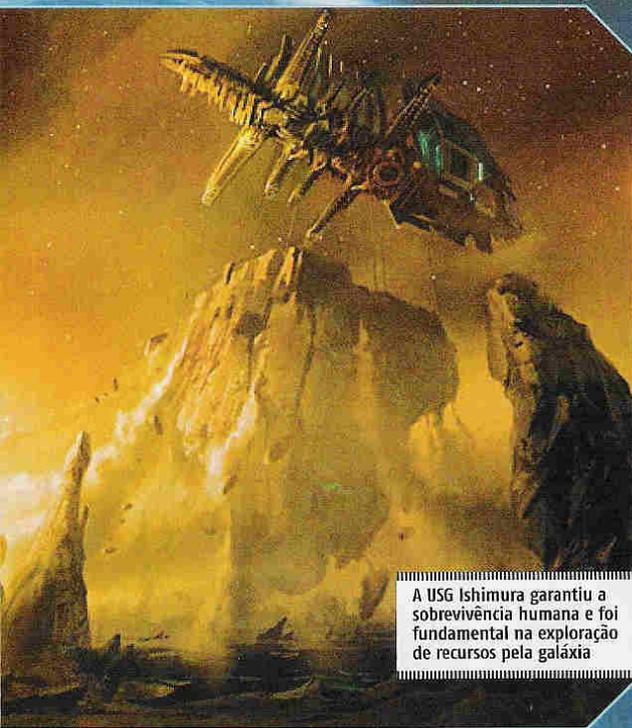
ao astrofísico Hideki Ishimura, criador do Shockpoint Drive, dispositivo que permite viajar pela galáxia tão rápido quanto a velocidade da luz. Por 62 anos, a USG Ishimura salvou o que restou da humanidade e se tornou uma fonte de lucro sem precedentes. Após vencer a luta pela sobrevivência da espécie, a ganância voltou a falar mais alto.

Neste período de fartura, foram construídos 400 veículos espaciais de exploração e cinco naves de mineração no porte da USG Ishimura. Nem mesmo a tragédia do planeta Wanat, onde uma espaçonave de mineração, três suprimentos de veículos menores e uma colônia foram perdidos por uma falha no sistema de gravidade, abalou o poder da C.E.C.

Apesar de a frota de mineração ter sido ampliada, a USG Ishimura ainda era a maior

e mais lucrativa de todas, a menina dos olhos da C.E.C. Com um imaculado histórico de escavação e extração bem-sucedido de minerais em 34 planetas, uma nova empreitada teria início nas profundezas do espaço. E foi a partir deste ponto que tudo começou a dar errado.

Uma das missões da USG Ishimura era transportar um estranho artefato, um monólito encontrado na superfície do planeta Aegis VII, para a Terra. O capitão encarregado era Benjamin Matthius, um unitologista devoto. A unitologia é a religião baseada na ideologia científica difundida por Michael Altman, cientista envolvido em projetos secretos e responsável por tentar decifrar o Black Marker, um monólito adornado com símbolos nunca visto antes. Unitologistas fervorosos alegam que Altman

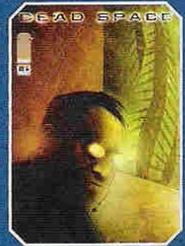


A USG Ishimura garantiu a sobrevivência humana e foi fundamental na exploração de recursos pela galáxia



DEAD SPACE EM HQ

Em março de 2008 foi lançado, pela Image Comic, a minissérie *Dead Space* no formato HQ. Com roteiro de Antony Johnston e arte de Ben Templesmith, a série narra os acontecimentos que antecedem os eventos do jogo. Durou seis edições e contou com uma edição zero, distribuída exclusivamente em formato digital via PlayStation Network para rodar no PSP.



foi morto em uma conspiração do governo terrestre para abafar a existência do artefato e de vida alienígena. Benjamin requisita que o monólito seja armazenado na espaçonave com toda e qualquer informação sobre ele e inicia a operação "planeta rachadura" em Aegis VII, com a finalidade de apagar todo e qualquer vestígio relacionado ao artefato do conhecimento das pessoas.

Logo que a operação tem início, todos os contatos com a colônia em Aegis VII se perdem. Quando o contato é restabelecido, a tripulação descobre que a colônia inteira foi massacrada. Um time de mineração tentou contatar a USG Ishimura, mas todos foram mortos durante a transmissão, antes de conseguirem revelar o que selou o destino da colônia. Diante dos fatos, a espaçonave tenta sair da órbita de Aegis VII e, também misteriosamente, fica incomunicável.

EMERGÊNCIA

A alguns anos luz de distância está a USG Hellion, nave de transporte tripulada pelo piloto Chen e o copiloto Johnston, o engenheiro espacial Isaac Clarke, a especialista em computadores Hendra Daniels e o comandante e chefe em segurança Zach Hammond. O governo da Terra mobilizou a nave para investigar o que aconteceu com a USG Ishimura, que permanece inoperante, possivelmente avariada, próximo da órbita de Aegis VII.

Isaac se voluntariou para esta missão devido à sua especialização em reparos de espaçonaves de grande porte. Ao menos essa era a versão oficial, já que, na verdade, ele tentava entender a videomensagem (2) que recebeu de Nicole Breman, médica da

tripulação da USG Ishimura e sua ex-namorada, enviada antes de a nave perder comunicação.

Com a saída do hiperespaço próximo de Aegis VII, a espaçonave de mineração é avistada em meio a fragmentos. Durante a aproximação das docas, ocorre uma avaria no sistema da USG Hellion, obrigando uma aterrissagem forçada de emergência.

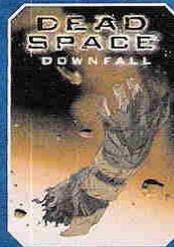
Ao desembarcar, a primeira inspeção pela USG Ishimura revela um lugar deserto, sem qualquer sinal da tripulação. Apenas alguns sistemas autômatos estão funcionando, mas muitos setores da espaçonave foram gravemente avariados por uma chuva de meteoros. Há um clima estranho no ar, uma suspeita de que algo está por acontecer, e, subitamente, uma criatura sanguinária, um tipo de mutação (3), ataca e mata Chen e Johnston. Isaac foge por um corredor, enquanto Zach e Hendra se deslocam por outro caminho, rumo a outro setor da nave.

A fuga revela indícios de uma carnificina; manchas de sangue e destruição são vistos por todos os lados. Não há sinais de que alguém sobreviveu. A prioridade é reativar o sistema principal e Isaac conta com a ajuda de Hendra e Zach, que ainda conseguem manter o comunicador de vídeo ativado.

PESADELO ESPACIAL

A USG Ishimura está infestada de aberrações e os sistemas de controle e manutenção de vida estão caindo. E sempre pode piorar: um cordão de asteroides está prestes a atingir e destruir a nave. Isaac é orientado a consertar os sistemas, mas primeiro tenta reparar a USG Hellion e é atacado antes mesmo de começar. O hangar explode, eliminando →

DOWNFALL



Dead Space: Downfall é um longa-metragem animado que ocorre após a conclusão da série em quadrinhos (à venda na PSN e roda também no PSP).

Sua trama exhibe o momento em que a tripulação da nave USG Ishimura inicia o processo de mineração do planeta Aegis VII e leva o monólito a bordo da espaçonave, o que inicia o ataque dos Necromorphs.

A animação foi desenvolvida pela Film Roman em conjunto com a EA, foi lançada em DVD no dia 28 de outubro de 2008 e não está disponível no Brasil.

uma das únicas possibilidades de fuga. Zach promete ajudar Isaac a procurar por Nicole, mas, por enquanto, sobreviver é prioridade.

Durante a incursão pela monstruosa espaçonave, manuscritos e arquivos de áudio encontrados pelo caminho começam a dar forma ao quebra-cabeça misterioso referente ao que aconteceu no local. Isaac descobre que o capitão da USG Ishimura é, na verdade, agente da igreja de unitologia. Sua verdadeira missão era levar o artefato Red Marker (o monólito) encontrado em Aegis VII, usando uma mineração não autorizada para acobertar o objeto do conhecimento de todos – o próprio planeta Aegis VII havia sido considerado uma zona proibida pelo governo da Terra. O monólito foi descoberto acidentalmente por colonizadores e apenas o capitão e alguns poucos membros da tripulação sabiam que ele estava escondido neste planeta (ainda que todos tenham fingido surpresa com a descoberta).

Tão logo o artefato fora armazenado dentro da USG Ishimura, grande parte de sua tripulação – primeiro a colônia no planeta – sofreu um ataque de histeria e alucinações, seguido de violência e morte. Completamente fora de si, os membros da tripulação mataram uns aos outros (4). Há relatos de que tamanha loucura tenha sido causada pelo Red Marker.

Após a primeira onda de violência, a histeria parecia ter sido controlada e a operação de mineração de Aegis VII

recomeçou uma semana depois. Foi quando o gerador de força da colônia foi desligado e um organismo alienígena se manifestou no local, infectando os corpos dos mortos e os transformando em Necromorphs (aberrações mutantes com capacidade de matar e contaminar corpos, o que originou a infestação mutante).

Para evitar que a "praga" se espalhasse, o capitão Matthieu cortou todo o tráfego e a comunicação entre a USG Ishimura e a colônia de Aegis VII. Foi quando o doutor Terrence Hyne, chefe do departamento de ciência, percebeu que o capitão havia perdido a racionalidade e impôs a lei da navegação e da responsabilidade, alegando que o capitão havia ignorado o rígido protocolo de suas obrigações. Na verdade, Matthieu já não se comportava como capitão, mas como um fanático religioso esbravejando sobre heresia. O capitão foi morto pelo doutor Hyne, acidentalmente, durante a aplicação de um sedativo.

A contaminação da USG Ishimura ocorreu quando um sobrevivente de Aegis VII aportou com uma nave de fuga (sem saber, ele trouxe um Necromorph, que usou os tubos de ventilação para se locomover). Foi questão de horas para que, praticamente, toda a tripulação fosse contaminada e morta, instantes antes da queda da USG Hellion.

JOGO DE INTRIGAS

Mesmo diante de tantas informações, Isaac

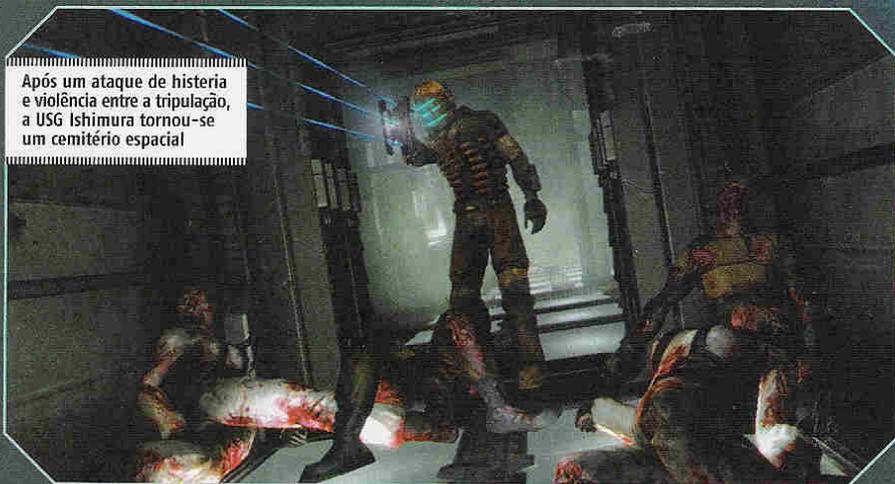


ainda não conseguia entender algumas coisas e Hendra confessa que suspeita que Zach possa estar mentindo quanto a seu conhecimento de maiores detalhes sobre o Red Marker. Pouco depois, Hendra desaparece sem deixar vestígios.

Para surpresa do engenheiro espacial, Nicole está viva e entra em contato com ele, ainda que por rádio. Ela parece agir estranhamente, mas tenta ajudar Isaac, que consegue reparar os danos críticos do sistema da nave. Graças a isso, um rastreador de resgate foi enviado, atraindo a atenção da nave militar USM Valor, que resgatou um pod de fuga enviado por Zach.

Curiosamente, a USM Valor parecia saber com o que estava lidando e carregava um pesado arsenal, mas não foi o suficiente para evitar sua destruição, causada por um monstro que veio oculto no pod de fuga. Apesar da tragédia, Zach descobre e prova a Isaac que a USG Ishimura deveria ser destruída e a USM Valor estaria encarregada da missão, levando-o a suspeitar que alguém fora de Aegis VII sabia da ameaça alienígena.

Após um ataque de histeria e violência entre a tripulação, a USG Ishimura tornou-se um cemitério espacial



DEAD SPACE: EXTRACTION PARA PLAYSTATION 3



Lançado em setembro de 2009 com exclusividade para o Nintendo Wii, *Dead Space: Extraction* acontece antes do primeiro *Dead Space* e simultaneamente ao longa animado *Downfall*. Enquanto *Downfall* mostra como aconteceu a tragédia na USG Ishimura, a trama de *Extraction* gira em torno de uma equipe de colonos do planeta Aegis VII, que vive

o exato momento em que acontece a contaminação Necromorph, iniciada logo após a remoção do monólito (chamado Red Marker).

O jogo usa visão em primeira pessoa com progressão automática em trilhos (rail shooter), ou seja, sua maior preocupação aqui é caprichar na pontaria.

Ficou curioso? Pode se preparar para jogar, pois *Extraction* não é mais exclusivo de Wii e será lançado no PlayStation 3 como um extra de *Dead Space 2*, prontinho para jogar com o PlayStation Move. Com isso, o PS3 será o único console a permitir conhecer toda a trama da série.

TRIPULANTES E CONSPIRADORES

Hive Mind, a mente da colônia, causou milhares de mortes em Aegis VII... E não parou por aí



ISAAC CLARKE

Nascido na América, é o filho do renomado engenheiro de espaçonaves Paul Clarke (de quem herdou a paixão por engenharia mecânica) e de Octavia Clarke, devota da unitologia (religião que Isaac detesta). Isaac graduou-se com honra e tornou-se um engenheiro de sistemas como seu pai.

Após muitos anos trabalhando na C.E.C. (Concordance Extraction Corporation), Isaac ganhou reconhecimento de seus superiores como o melhor em sua área. Quando tentou trabalhar com seu pai, este desapareceu misteriosamente (sua ficha pessoal também sumiu, classificada como segredo pelo governo da Terra).

Isaac viveu um tempo com Nicole, sua namorada, mas o relacionamento acabou quando sua carreira estagnou, enquanto sua amada era promovida a médica tripulante da USG Ishimura. Eles não se falaram por dois anos, até que a C.E.C. o enviou, junto a uma equipe na USG Kellion, para fazer possíveis reparos na estrutura da espaçonave. Parecia ser mais um trabalho de manutenção, mas ele não sabia que estava entrando em uma conspiração entre o governo, a igreja de unitologia e em um verdadeiro pesadelo.

• **CURIOSIDADE:** o nome do protagonista é uma homenagem aos autores de ficção científica Isaac Asimov e Arthur C. Clarke.



KENDRA DANIELS

Especialista em tecnologia, Kendra se destacou como membro de apoio da USG Kellion na missão em busca do paradeiro da USG Ishimura.

Ela foi encarregada de reativar todo o sistema de comunicação e dar assistência aos demais integrantes para transitar pela gigantesca espaçonave.

Ela faz o tipo de quem esconde muito mais do que demonstra saber e suspeita que Zach esteja envolvido nos eventos trágicos relacionados ao incidente da espaçonave mineradora.



CHALLUS MERCER

É um dos médicos da USG Ishimura e devoto fervoroso da igreja de unitologia.

Enquanto o caos se instaurava dentro da nave, Challus perdeu totalmente a sanidade e abandonou sua ética médica a favor de seu fanatismo religioso, tentando convencer toda a tripulação a cometer suicídio.

Para Challus, tudo que acontece é por vontade de Deus e, em sua crença, os Necromorphs são os sucessores naturais da raça humana. Ele também criou uma variação de Necromorph com capacidade de autorregeneração.



TERRENCE KYNE

Nomeado chefe do departamento de ciência da nave USG Ishimura, Kyne quer, a todo custo, sobreviver e tenta contatar a USG Kellion

em busca de sobreviventes. Apesar de sua excentricidade, é uma das pessoas que sabem como dar fim ao pesadelo Necromorph. Kyne tentou ajudar o capitão Mathius durante o início da crise, mas acabou por causar sua morte.

Outra peculiaridade é que ele fala, constantemente, com sua esposa (que está morta), possível fruto de alucinações causadas pela presença do Red Marker.



NICOLE BRENNAN

Ex-namorada de Isaac, destacou-se na USG Ishimura como médica especialista em assinaturas microbiológicas.

Após dois anos sem dar notícias enquanto trabalhava na espaçonave de mineração, ela enviou mensagens em vídeo para Isaac, pedindo ajuda pouco antes de a USG Ishimura ser tomada pela infestação Necromorph.



ZACH HAMMOND

Chefe responsável pela segurança de Isaac e Kendra a bordo da USG Kellion.

Por trás dessa missão, ele também recebeu instruções para completar uma antiga missão relacionada à USG Ishimura (restabelecer e resgatar a espaçonave), mas passa a desconfiar dos atos suspeitos de Kendra e fica atento às atividades da aliada.

Ainda que siga à risca instruções do alto escalão, ele sabe o momento em que a sobrevivência está acima de qualquer missão.

Sem muitas opções, Isaac e Zach reativam o núcleo de força da USM Valor para iniciar os reparos de uma nave de fuga. Porém, no processo, um Necromorph mata Zach.

Mais tarde, um contato inesperado do doutor Hyne (que também sobreviveu a infestação) pede urgentemente para que o monólito seja devolvido ao planeta Aegis VII. Ele revela o que a mineração no planeta causou: abriu uma passagem no solo para a monstruosa criatura chamada Hive Mind (5), que espalhou a contaminação, reanimando corpos involuntariamente (apesar de a reanimação ser uma consequência de sua presença, o verdadeiro poder da criatura está em controlar os Necromorph, fato que ocasionou a contaminação total da colônia).

O doutor Hyne acredita que o monólito funciona como um inibidor, capaz de manter a criatura adormecida e fazer com que todos os Necromorph entrem em hibernação. O doutor auxilia Isaac a depositar o artefato em uma nave exploratória e é assassinado por Hendra, que revela sua verdadeira identidade: agente secreta do governo com instruções explícitas de tomar o Red Marker e conduzi-lo a seus superiores.

O monólito, na verdade, é uma cópia de engenharia reversa de outro Marker encontrado na Terra e foi plantado em Aegis VII pelo governo há centenas de anos para descobrir os seus efeitos. Os cientistas descobriram que a camada que cobre o Marker é, de fato, um código de DNA para criar a infecção Necromorph. A infecção fugiu do controle e começou a matar os envolvidos, causando alucinações e transformando-os em mutações.

Antes que tudo fosse perdido, os cientistas editaram o Red Marker para →



Uma inesperada traição rola seguida de uma ainda mais inesperada colaboração. Os momentos finais surpreendem

transformá-lo em um inibidor da infecção original. Com a morte dos envolvidos e a infecção contida, o governo definiu Aegis VII como zona proibida, declarando-o um planeta abandonado. Porém, anos depois, por ordem da C.E.C. em conjunto com o próprio governo, a USG Ishimura foi enviada para reaver o artefato e apagar qualquer evidência da história passada. Quando tudo saiu de controle, o plano de emergência foi acionado (usar a USM Valor para destruir tudo), gerando a condição atual.

Hendra leva a nave exploratória, oriunda da USG Ishimura, com o artefato e abandona Isaac. É quando Nicole reaparece na câmara de controle da doca e o ajuda a trazer a nave de volta, remotamente, obrigando Hendra a escapar de mãos vazias em um pod de fuga (6).

Isaac toma posse do monólito e consegue uma nave, que usa para desembarcar em Aegis VII, perto da região da escavação. Com muito trabalho, o artefato é depositado no local de onde fora retirado e, aos poucos, a criatura Hive Mind volta a adormecer. Mas o perigo ainda não passou completamente: o sistema de gravidade artificial do planeta foi comprometido, gerando uma fissura superficial por quilômetros.

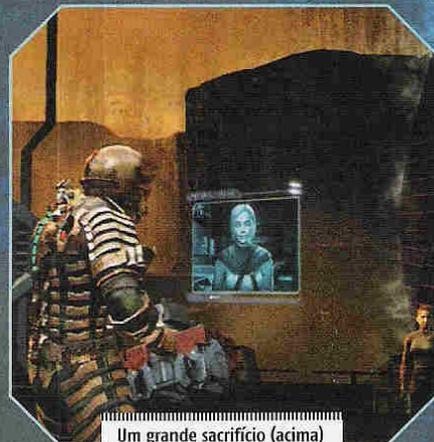
DO SOBREVIVENTE

Aegis VII entra em colapso e um gigantesco pedaço do planeta, outrora extraído pela USG Ishimura, está caindo como um meteoro na direção do planeta. Isaac se apressa em voltar para a nave, mas Hendra reaparece e o aprisiona em uma câmara de contenção. Além de pegar o Red Marker, desligando o escudo Dead Space, a força que mantém a criatura Hive Mind calma, ela exhibe o vídeo

completo da mensagem de Nicole: em desespero, a jovem informa que é crucial levar o monólito de volta à câmara pedestal em Aegis VII. Em suas últimas palavras, ela declara seu amor a Isaac, terminando por aplicar uma injeção letal em si mesma (7). O suicídio parecia a única saída para não sofrer como todos os outros tripulantes da USG Ishimura.

Hendra coloca o artefato na nave, mas sem o Dead Space para inibir Hive Mind. O monstro termina por matá-la na doca de embarque, deixando Isaac diante de um grande problema. Ele enfrenta o monstro e consegue neutralizá-lo tempo o suficiente para embarcar na nave e deixar Aegis VII, escapando por um triz da explosão (8).

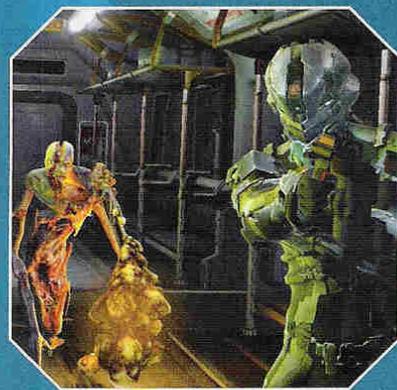
O pesadelo parece ter chegado ao fim. Depois de tanta adrenalina, finalmente, Isaac consegue expressar sua tristeza por saber que sua amada morreu antes mesmo do caos se espalhar por toda USG Ishimura. Ele tenta ver a mensagem mais uma vez, até que se atenta a um pequeno detalhe... Nicole havia feito aquele vídeo dentro da câmara de transmissão desta mesma nave. Eis que um suave movimento chama sua atenção para uma figura que parece ser a versão Necromorph de Nicole, que, em uma fração de segundos, avança sobre ele com um grito estridente. A tela fica escura pouco depois da aparição de estranhas runas alienígenas, culminando em um último momento de desespero na vastidão do espaço. Isaac sobreviveu a isso? Sim. Como ele sobreviveu só veremos em *Dead Space 2*, com lançamento previsto para novembro para PlayStation 3. ■



Um grande sacrifício (acima) e o grandioso confronto final (abaixo) marcaram a vida de Isaac e trarão consequências



DEAD SPACE 2



Sequência direta do primeiro episódio, *Dead Space 2* ocorre algum tempo após a explosão do planeta Aegis VII e boa parte de sua trama acontece na populosa e gigantesca estação espacial Sprawl. Isaac acorda em um hospital e sofre de uma doença mental causada pela exposição ao monólito Red Marker, o que faz o engenheiro sofrer com alucinações.

As experiências vividas na USG Ishimura serão ainda piores, uma vez que a estação espacial está para sofrer uma infestação Necromorph de proporções ainda maiores.

Desta vez, tanto o governo da Terra quanto a religião unitologia participarão dos acontecimentos de forma direta e mostrarão suas diferenças.

MAFIA II

PS3

Monte sua Família!



Ninguém está Seguro

KANE & LYNCH
DOG DAYS 2
伏天

PS3



OFERTAS

PSP



PS3

OFERTAS ARRASADORAS



TURBINE SEU PSP!



Black

Blue

Red

QUAL SUA COR FAVORITA?



R\$ 472,50* cada



PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO A VISTA
EM BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

SITE BLINDADO

DETONADO



AQUI TEM...

- Roteiro para as 24 fases
- Localização dos 96 emblemas
- Localização dos 200 Gold Blocks
- Localização dos 20 Red Blocks
- Localização dos 50 Student in Peril



Harry Potter

YEARS 1-4

A mistura perfeita entre peças de Lego e bruxaria POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Traveller's Tales
- **Distribuidora:** Warner Bros.
- **Gênero:** aventura
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Online:** não

Há cinco anos, a Traveller's Tales descobriu que brincar de Lego não era coisa só de criança e, mais do que isso, poderia render uma boa grana se combinado com videogames. Nos últimos cinco anos, foram seis jogos lançados, explorando três franquias diferentes (*Star Wars*, *Indiana Jones* e *Batman*). *Lego Harry Potter* é o sétimo game da saga das pecinhas e, depois do seu único resultado desastrosos com o esquisito *Lego Indiana Jones 2*, a série voltou ao auge das criações da produtora.

QUATRO ANOS DE UMA VEZ

Entre todas as franquias exploradas, o universo de *Harry Potter* foi o melhor retratado com as peças dinamarquesas. O rico e detalhado universo dos livros de J.K. Rowling praticamente implorava para ser transportado para a dimensão Lego, onde a magia dos bruxinhos e vilões levaria a experiência de "brincar com pecinhas" a um patamar inédito. O resultado é um novo-mundo com muito mais vida, onde coisas mágicas acontecem por todos os lados e a própria estrutura de controle ganhou novas dimensões.

A quantidade de objetos com os quais é possível interagir beira o absurdo. São quadros que possuem vida própria, gnomos correndo nos jardins, bandeiras que podem ser hasteadas e outras infinitudes de interações que rendem peças pipocando na tela.

A Traveller's Tales escolheu explorar quatro anos da saga Harry Potter em um



Pare por um minuto e tente contar a quantidade de detalhes deste cenário

único jogo; então, conteúdo é o que não falta. Cada um dos anos é representado por seis fases, que ilustram perfeitamente as principais passagens dos livros/ filmes. Tudo com vídeos com algumas liberdades criativas para deixar tudo ainda mais engraçado, seguindo o padrão das animações dos jogos da linha Lego. Para criar um universo que comporte todos esses quatro anos, a saída inteligente criada pelos produtores foi explorar Hogwarts, a escola de magia, como uma espécie de hub, um cenário que concentra todas as fases e funciona como elo de toda a saga.

Em Hogwarts, além das centenas de itens secretos para coletar, há várias aulas de magia que, depois de aprendidas, serão usadas nas fases do modo principal. Para completar esse universo, foi recriado o Beco Diagonal, que concentra todo o comércio do mundo bruxo; no jogo, além de ser a primeira fase da aventura, o beco é um menu onde o jogador pode conferir todos os seus itens colecionáveis e comprar personagens, trapaças e itens para personalizar os protagonistas.

NÃO É PARA TROUXAS

Se depois de tantos jogos você ainda é daqueles que acham que jogos com Lego são feitos para um público infantil, *Harry Potter* vai finalmente fazer você

mudar de ideia. Além de ser divertido, o jogo oferece uma dificuldade acima da média. Passar de um ponto ao outro da fase não é um simples bater nos inimigos e sair pulando. Como já é padrão nos jogos da série, o jogador precisa usar as habilidades de cada tipo de personagem e explorar com afincos os cenários. A solução de um quebra-cabeça aparentemente insolúvel pode estar com um personagem dentro de um quadro preso na parede da fase. →

AVALIAÇÃO

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

NOTA

9,0

ROTEIRO

ANO 1 - HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL

THE MAGIC BEGINS

• True Wizard: 69.000 studs

Dentro do bar Caldeirão Furado, faça Hagrid acertar as velas sobre as mesas perto do balcão e monte as peças para formar dois quadros. Monte as cadeiras e pegue o primeiro brasão. Suba na plataforma à direita com Harry, pegue a maçaneta da porta e use Hagrid para abri-la.



Monte os blocos para entrar no Beco Diagonal. Na primeira janela, do lado esquerdo, acene para a mulher e pegue o brasão. Monte a mesa do lado direito e suba para ajudar o estudante em perigo (SP). Pegue os três itens indicados no caldeirão, no final da rua. Volte ao começo da fase, monte as vassouras, limpe a bagnetta da explosão e pegue o terceiro brasão.



Use Hagrid para puxar a alavanca e entre no Banco Gringotes. Converse com o duende na mesa central e passe a controlá-lo. Abra o portão do lado esquerdo e, adiante, o cofre. Monte os blocos, fale com o quadro e siga para os trilhos. Nos túneis, puxe a alavanca para sumir com o dragão. De volta ao Beco Diagonal, siga para a loja de varinhas.

MODO FREEPLAY: no Banco Gringotes, destrua o cadeado atrás do duende, puxe a alavanca e pegue o quarto brasão. Destrua o baú, à direita e o da esquerda, depois do primeiro portão (P1 e P2). Assim que entrar na caverna, destrua o baú deste local (P3).



OUT OF THE DUNGEON

• True Wizard: 48.000 studs

Faça nove plantas nascerem nos vasos brancos na primeira parte da fase (Br1). Jogue também os três peixes de plástico dentro da fonte (Br2). Acenda os quatro primeiros lustres. Monte dois blocos para subir no pilar em cima da fonte e acenda a tocha do outro lado. Monte as peças e levante o tridente. Monte os blocos na frente do quadro, use a magia e um dos personagens vai virar menina. Corra e entre no banheiro.

CHEFE - TROLL: acenda os três lustres (Br3).

Desvie dos ataques enquanto o Troll destrói o banheiro. Quando aparecer os entulhos no meio da fase, atire-os no chefão. Salve o estudante em um dos reservados (SP). Rebata

os blocos e, quando o Troll ficar tonto, use a magia na arma do Troll e acerte-o.



FREEPLAY: decifre o armário na entrada da fase (P-1). Abra o registro da fonte (Br4). Destrua a escrivaninha antes da entrada do banheiro das meninas (P-2). Destrua o armário no banheiro na batalha com o Troll (P-3).

Os dementadores parecem menos assustadores aqui? Não duvide do poder deles

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ITENS COLECIONÁVEIS

- **House Crests (Brasões):** cada fase possui um emblema, dividido em quatro brasões. Cada uma dessas partes representa uma das casas de Hogwarts. Essas peças estão escondidas e revelamos suas localizações no roteiro (procure pelas abreviaturas "Br").
- **Student in Peril (SP):** são estudantes que estão em apuros ou precisam de ajuda para resolver simples tarefas nas fases e também em Hogwarts. Procure pela abreviatura (SP) no detonado.
- **True Wizard:** cada fase exige uma quantidade de studs para conquistar esse nível máximo de desempenho. Confira no roteiro os valores de cada fase.
- **Golden Brick:** são os objetos de maior

valor no mundo de Lego. Existem quatro peças douradas em cada fase e algumas secretas em Hogwarts. São 200 peças ao todo e é preciso coletar todas para habilitar uma fase secreta.

- **Red Bricks:** são peças que oferecem habilidades especiais que facilitam a sua vida. Elas estão espalhadas por Hogwarts.

- **Unlockable Characters:** existem 167 personagens em *Lego Harry Potter*. Você precisa encontrar os símbolos espalhados para habilitá-los na loja do Beco Diagonal.

HOGWARTS

- **Nick Quase Sem Cabeça:** o verdadeiro guia de Hogwarts. Ele demonstra o local e as tarefas que você precisa cumprir para habilitar novas fases. Normalmente, ele leva Harry e sua turma

para as próximas aulas. Se estiver perdido, basta seguir o fantasma ou perseguir as peças transparentes que ele deixa pelo caminho.

BECO DIAGONAL

- **Loja 1 - Caldeirão Furado:** volta ao primeiro cenário do jogo e permite tanto continuar a história, como voltar à fases que você já terminou no modo Free Play.
- **Loja 2 - Madam Malkin's Robes:** lugar para comprar todos os personagens que você encontrou no jogo.
- **Loja 3 - Eeylops Owl Emporium:** compre os blocos vermelhos e os amarelos que faltam na sua coleção (existem 12).
- **Loja 4 - Wisecræ's Wizarding Supplies:** loja onde você pode usar os códigos secretos

(confira na página 56) e também comprar magias avançadas.

BANCO GRINGOTES

Um lugar para passear sempre que tiver coletado uma determinada quantidade de Golden Bricks. É dentro deste banco que existem fases bônus, que rendem várias quantias de studs para Harry.

MODO FREE PLAY

Não é possível pegar todos os itens de uma fase quando você passa por ela pela primeira vez. Isso porque algumas habilidades necessárias só são liberadas depois de ter jogado uma boa parte da aventura. Por isso, ao terminar cada uma das fases, uma opção de Free Play é liberada. Neste modo, é possível escolher os personagens que deseja controlar e, aí sim, pegar todos os itens.



A JINXED BROOM

• True Wizard: 32.000 studs

Erga sete bandeiras amarelas e vermelhas (Br1). Passe com a vassoura para o outro lado. Monte o túnel para que o rato do Ronny passe e assista a garota. Empilhe as peças coloridas (Br2). Em seguida, monte conforme o quadro na parede. Suba, monte a máquina e decifre o código com Hermione. No final, acerte o quadro amarelo e o quadro que surge. Entre pela porta no alto. Decifre outro código, monte a escada e suba. Acerte a tocha e acenda os fogos de artifício.



FREPLAY: nos tubos de rato, acerte o baú do lado esquerdo (P-1). Sobre esses tubos, há peças fechando o caminho, abra e salve o estudante (SP). Destrua os monstros que seguram o baú e procure o terceiro brasão (Br3). À direita, entre com um bicho de estimação sob a escada (P2). Na saída, siga para a esquerda, desvie da madeira e use magia negra para abrir o barril preto (Br4). Destrua o armário com magia negra (P3).



THE RESTRICTED SECTION

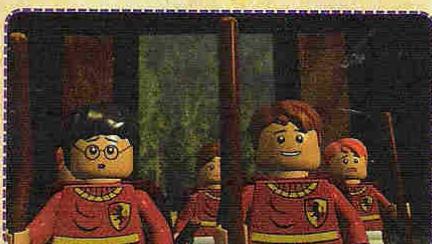
• True Wizard: 60.000 studs

Faça nascer as flores nos quatro vasos brancos do início e mais duas no segundo cenário (Br1). Mexa nas flores do lado direito para mostrar o caldeirão, pegue os itens e coloque-os dentro.



Na próxima tela, pegue as partes do cano e monte na porta do centro. Entre e pegue a chave, coloque o portão ao fundo. Use o rato para subir e derrubar a maçaneta da porta. No próximo cenário, mate três aranhas (Br2). Use a magia Lumus na planta do lado esquerdo e atire nos dois morcegos em cima do espelho.

FREPLAY: siga para a direita e destrua o objeto de metal (P1). Decifre o armário do lado da estátua da direita (Br3). Suba do lado direito, derrube o armário e use a magia negra para destruir a teia e as plantas (Br4). Na segunda parte da fase, destrua a gaiola, monte as peças, mexa no relógio e salve o estudante (SP). →



GOLD BRICKS

1. Destrua a parte de cima das camas no quarto da Griffnória, em Hogwarts ■
2. No dormitório da Griffnória, monte as peças que formam o relógio e faça Hermione usá-lo. Quando voltar no tempo, entre no baú ■
3. Acerte cinco fâmulas no corredor dos dormitórios ... ■
4. Abra quatro fâmulas em frente a área do refeitório. ■
5. No refeitório, acerte seis jarros de suco e monte três pilhas de pratos para chegar nele ■
6. No porão da sala de aula, onde você aprende Wingardium Leviosa. Pule em cima do dragão ■
7. No porão da segunda sala de aula, destrua as plantas que seguram as garras ■
8. No salão em frente à sala de aula de Snape, vá à direita, monte as peças coloridas, acerte o símbolo e entre com um bicho no tubo ■
9. Destrua sete peças de metal na sala de Mogly ■
10. Passe os desafios da sala atrás das grades, defenda contra as artes das trevas ■
11. Na área da cabana do Hagrid, monte e limpe três pedras gigantes ■
12. Na área junto ao lago, use a vara de pesca. Montes os sapos e passe pelo circuito ■
13. Na área do quadribol, suba no banco e na cabana, então destrua o dispositivo com a bola vermelha ■
14. Na área do quadribol, monte o relógio, volte no tempo e cave a pedra no chão. Monte a bancada e faça a banda tocar ■
15. Na área da fonte, destrua a armadura vermelha com magia negra e faça o circuito na vassoura ■
16. Na segunda sala de poção, use a poção de envelhecimento da primeira para pegar o bloco dentro do círculo, no segundo andar ■
17. No corredor do banheiro. Suba no segundo andar, pegue as peças dentro do vidro e siga a lesma ■
18. Na horta de Hagrid, volte no tempo, monte o espantalho, cave, monte a lareira e coloque o ovo ■
19. Com Cedric, entre no salão de Lufa-Lufa, abra o armário com cadeado, pegue o bolo e dê ao quadro ... ■
20. Acerte os cinco livros dourados que estão no dormitório e salão de Carnival ■
21. Acenda seis velas na sala onde há um estudante pendurado em um armário ■
22. Aprenda a magia Wingardium Leviosa ■
23. Aprenda a magia Lumus ■
24. Faça a primeira aula de poção ■
25. Faça a primeira aula de herbologia (Lumus Solem). ■
26. Faça a primeira aula de voo ■
27. Faça a primeira aula de transfiguração ■

DETONADO



Até os momentos clássicos e conhecidos ganham nova cara na versão Lego

Siga para a direita e abra o primeiro cofre (P2). Na sala dos espelhos, use magia negra para abrir o armário do lado direito (P3).

THE FORBIDDEN FOREST

• True Wizard: 70.000 studs

Liberte o garoto que está preso na planta (SP). Monte a árvore e suba a escada com Flag, o cachorro. Cave do lado esquerdo e monte a escada do lado direito. Destrua três flores amarelas (Br1). Use o cachorro para cavar no canto direito e entre na caverna. Siga até o final a nova área, espante as flores e destrua

as rochas para entrar em uma nova caverna. Faça Flag cavar o bloco azul, atire nas teias e monte uma escada com as peças. Cave no centro do lado, pegue os seis peixes e jogue na água (Br2). Monte as peças e uma árvore vai formar uma plataforma.

FREEPLAY: no canto direito, cave no canto, perto das plantas (P1). Use a magia negra para destruir dez pedras escuras (Br3). Após destruir as bolas, entre e destrua o baú (P2). Use magia negra para destruir a bola negra (P3). Na área da água, destrua o baú trancado (Br4).



FACE OF THE ENEMY

• True Wizard: 35.000 studs

Atire no quadro e use depois no pato. Jogue-o no Cerberus para fazê-lo dormir. Monte as peças, forme uma harpa e desça. Use sua magia em todas as plantas e desça mais um andar. Coloque o balde na cabeça da estátua para pegar a vassoura. Voe até a planta e acerte-a para libertar mais um estudante (SP). Acerte três vezes a chave dourada e use-a para abrir a porta. No jogo de xadrez, atire nos soldados que se movem para prosseguir. Suba na torre. Remonte a rainha para prosseguir.

CHEFE: QUIRRELL/VOLDEMORT: desvie das magias amarelas e espere ele lançar uma cabeça verde para usar o Wingardium Leviosa e rebatê-la. Repita três vezes.



FREEPLAY: na área das plantas, destrua o baú (Br1). Na área das chaves, destrua o armário do lado direito (P1). Nesta mesma sala, destrua dez chaves (Br2). Na área do xadrez, destrua a peça com magia negra (P2); destrua o baú e monte no cavalo (Br3). Do outro lado desta sala, destrua outra peça com magia negra (P3). Ainda nesta área, vire para a direita e use a magia negra para destruir o carrinho fora do tabuleiro e pegar o quarto brasão.

ANO 2 - HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA

FLOO POWDER!

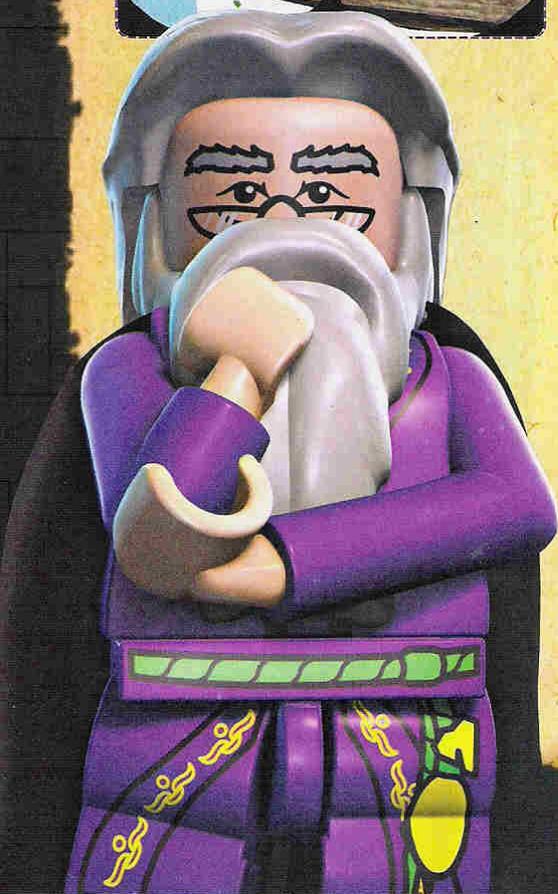
• True Wizard: 50.000 studs

Jogue seis gnomos no quintal da casa de Ronny (Br1). Monte um dos carros do quintal e passe por cima das plantas até encontrar sete cenouras gigantes; lance-as para o céu (Br2). Dentro da casa, acerte o sofá para encontrar Gina. Com ela, fale com o quadro, pegue a peça e use-a para colocar fogo na lareira.



Use a vassoura para encontrar a alavanca, puxe-a com Hagrid, monte as peças, forme a espada e jogue-a no quadro. Pegue a chave e use no cadeado na porta, do lado direito. Do lado de fora, puxe a nova alavanca, mate a aranha e puxe a alavanca no final.

FREEPLAY: siga para a área da cesta de basquete e cave (P1). Acerte o baú perto da carroça (P2). Dentro da loja, vire à esquerda, destrave o armário e salve o estudante (SP). Entre no baú neste mesmo local e, com magia negra, destrua a bola negra (Br3). Antes de sair da loja, use magia negra para abrir o armário (P3). De volta ao beco, use a magia negra para destruir o portão e monte a escada para alcançar o brasão (Br4).



BODDY'S PLAN

• True Wizard: 68.000 studs

Erga as quatro bandeiras (Br1). Desça, monte as peças e acerte a primeira das quatro pequenas bandeiras dentro do barril (Br2). Acene para o quadro e monte a plataforma para subir e acertar Dobby. Com Hagrid, puxe a alavanca. Passe pela plataforma e encaixe a pedra roxa na corda para abrir a porta. Continue e acerte Dobby quatro vezes. Na enfermaria, pegue os três itens e coloque no caldeirão.

FREEPLAY: siga até o local onde você montou a escada e abra o armário com magia negra (P1). Na área onde você tirou Dobby do armário, monte o quadro e converse; use um personagem disfarçado, do outro lado da ponte e fale com outro quadro (Br3). Destrua o baú e tire as plantas para salvar o estudante (SP). Na enfermaria, pule na cama da esquerda (P2). Na segunda parte, use magia negra para abrir o armário de remédio (P3). Ao fundo, abra o cofre para completar o seu brasão (Br4).



CRABBE E GOYLE

• True Wizard: 25.000 studs

Pegue os cabelos dos dois capangas do Drako. Jogue os itens dentro do caldeirão, tome a fórmula e puxe a alavanca no canto esquerdo. No novo saguão, coloque os três peixes na água (Br1). Pegue o baú do lado direito, monte a peças e acerte quatro vezes a cobra.



Monte os peças douradas e abra o portão. Na outra sala, acenda seis lustres (Br2). Jogue a vassoura dentro da lareira, monte as peças e fale com o quadro para derrubar o estudante da pilha de copos (SP). Pegue o peixe do lado direito e coloque-o no aquário, puxe a caveira e entre na sala principal da Sonserina.

FREEPLAY: atire na barreira do banheiro (P1). Monte o desentupidor do lado esquerdo, passe sobre as seis poças de água (Br3). Dentro da sala, use a magia para destruir a bola negra (Br4). Use magia negra para abrir o armário do lado da lareira (P2). Destrua a mesa, que está trancada, nesta mesma sala.

TOM RIDDLE'S DIARY

• True Wizard: 70.000 studs

CHEFE - MURTA QUE GEME: siga para o lado direito e vá à direção dos reservados; espere até que ela jogue as peças e jogue-as de volta. Atinja Murta que Geme quatro vezes.



Nas lembranças, acerte seis armaduras (Br1). Pegue os ingredientes e jogue-os no caldeirão. O primeiro está na primeira armadura; suba nos encanamentos e, no alto, pegue a peça do lado esquerdo. Siga para a direita, pegue mais um ingrediente e jogue no caldeirão. Monte o armário, pegue o fone, use a planta para quebrar o vidro e enterre-a.

Monte os blocos para formar uma ponte, beba a poção e acione a alavanca no final do caminho. Pule no encanamento e siga para o final do caminho. Acerte os três rádios (Br2). Ajuste os quatro pilares.

FREEPLAY: antes de enfrentar Murta, destrua a caixa, pegue o desentupidor e tire as cinco poças (Br3). Siga para a direita e use a magia negra para abrir o armário (P1). Siga para o lado direito, decifre o código no armário, pegue a chave e solte o estudante que está no armário do centro (SP). Na segunda parte da fase, abra o cobre (P2). Destrua o baú fechado, do lado esquerdo (Br4). No final, abra o cofre (P3).



FOLLOW THE SPIDERS

• True Wizard: 90.000 studs

Há um cogumelo do lado esquerdo: acerte mais dez (Br1). Destrua as plantas, suba na máquina e pule para a plataforma mais alta. Monte as peças prateadas e forme uma nuvem. Jogue-a sobre a árvore e suba com outro personagem. Siga até o final, suba a escada, pegue o personagem à esquerda (SP). Siga até o final e cave com o Flag para revelar a caverna.

CHEFE: ARAGOGUE

Desvie dos ataques da aranha gigante e acerte as menores, escuras. Pegue-a com o Wingardium Leviosa, gire-a no ar e jogue em Aragogue. Na fuga com o carro, atropete →

GOLD BRICKS

28. Faça a segunda aula de transfiguração
29. Na biblioteca proibida, encontre os três chapéus de mágico
30. Na torre do relógio, mexa no quadro do lado direito, pegue a peça e faça o sino tocar
31. Aprenda a magia Immobilus
32. Faça a segunda aula de herbologia
33. Aprenda a magia Expelliamus
34. Faça a poção polissuco
35. Pegue no balcão do Eeylops Owl Emporium
- 36 à 46. Compre-as no balcão do Eeylops Owl Emporium por valores que vão de cem mil à um milhão e cem mil pecinhas
47. Aprenda a magia Ridiculus
48. Monte as três xícaras na aula de adivinhação ...
49. Aprenda a magia Expectrum Patrono
50. Pegue três coxas de frango na aula de Hagrid ...
51. Aprenda a magia Expectrum patrono
52. Aprenda a fazer a poção de envelhecer
53. Aprenda a magia Reducto
54. Desça ao porão do caldeirão furado e monte "The Hogwarts Express"
55. Desça ao porão do caldeirão furado e monte "The Whomping Willow"
56. Desça ao porão do caldeirão furado e monte "The King of Bus"
57. Desça ao porão do caldeirão furado, monte a "The Goblet of Fire"
58. Atrás da mesa, dentro da Borgin & Burkes, na área perigosa do Beco Direcional
59. Na área das escadas, acerte todos os quadros com jogadores de quadribol
60. Na área da escadas, siga até a porta azul. Entre no local e pegue os três coelhos que estão escondidos no local
61. Na área de treino do quadribol, abra o baú, suba na vassoura e passe por dentro de seis argolas gigantes que estão suspensas no céu
62. Suba no segundo andar do corujal, mexa no quadro e destrua a parede
63. No corujal monte as caixas de correios depois de usar o relógio
64. Na sala da Sonserina abra o baú e entre na banheiro
65. Na sala do Dumbledore, abra o baú no centro ..
- 66 à 106. Siga até o banco, no Beco Diagonal. Abra o portão ao fundo e siga para as fases bônus



dois banheiros do lado esquerdo, dois do lado direito e o último à esquerda (Br2).

FREEPLAY: em cima das teias de aranha (P1). Após atravessar o lago com a vassoura, abra o armário com magia negra (P2). Na área ao lado, destrua a grade, suba no sapo e siga pelo circuito (Br3). Durante a luta contra a aranha, abra o baú trancado (P3) e destrua a bola negra com magia negra (Br4).

THE BASILISH

• True Wizard: 60.000 studs
Acerte os reservados, vá para a esquerda e monte as peças pratas. Suba com o rato e aperte o primeiro botão. Acerte a planta na porta e salve o estudante (SP). Encaixe o resto das peças e use o rato. Abra o armário, monte as peças e desentupa a privada.



Monte o espelho e converse com a cobra que aparece revelando a passagem. Na sala inferior, monte quatro esqueteos (Br1). Use o desentupidor do lado esquerdo para acertar o polvo. Suba, atravesse o buraco, faça a ponte, acerte a cabeça da cobra e entre no buraco.

CHEFE: BASILISCO

Desvie do raio do Basilisco, entre em um barril e fique na frente das pedras. Pegue os itens e coloque-os no caldeirão. Suba pela esquerda e puxe a alavanca. Atire no Basilisco e monte os três instrumentos (Br2). Volte à esquerda, monte as correntes, abaixe o cano e entre. Acerte o chapéu e a espada para matar o bicho.



FREEPLAY: dentro da caverna, siga para a esquerda e abra os dois baús (P1 e P2). Ainda

na caverna, cave nos quatro lugares indicados (Br3). Na área do chefe, destrua o cadeado do duto de esgoto, monte e acerte o relógio (Br4). Siga à direita e abra o cofre (P3).



ANO 3 - HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

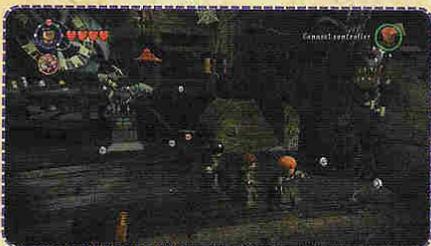
NEWS FROM AZHABAN

• True Wizard: 50.000 studs

Esta fase começa com uma batalha chatinha contra o livro de monstros. Suba na cama, acerte o quadro do lado esquerdo e depois o do meio. Volte a falar com o livro da esquerda, depois com o da direita. Por último, fale com o da esquerda novamente e acabe com o livro.



Na estação de trem, liberte a coruja e use a flor na chaminé do trem. Destrua as peças, siga até a extrema direita e monte o megafone. Abra as malas, monte as peças e suba no trampolim. Siga para a esquerda e pegue todas as peças para colocar no caldeirão. Acerte as cinco malas vermelhas (Br1). No trem, dê um pirulito para cada estudante até encontrar o professor. Mate os dementadores e abra os cinco baús da Sonserina (Br2). Use o rato para atravessar o cano e derrube a mala para pegar a chave. Use a picareta para quebrar o gelo. Feche as cortinas e mate os três dementadores que estão cercando Harry Potter.



FREEPLAY: na estação de trem, siga para a direita e use magia negra para abrir o baú e o armário (P1 e P2). Suba no trem e cave no vagão de carvão (Br3). Dentro do trem, use magia negra para abrir o banheiro (SP e P3). No trem, durante a noite, na área onde há um duto para o rato, suba nas malas (Br4). →



NÃO É TRAPAÇA, É MAGIA!

Se você quer cortar caminho e conseguir os melhores segredos, sem ter que ficar horas correndo pelos corredores de Hogwarts, confira os códigos secretos que separamos para você. Para utilizá-los basta seguir ao segundo andar da loja Wiseacres Wizarding Supplies:

MAGIAS DE GRAÇA

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Caivorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2I7W
Gladius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UQDJ4Y
Tarentallegra	KVWVQ44
Trip Jinx	YZNRF6

BLOCOS VERMELHOS

Carrot Wands	AUC8EH
Character Studs	H27KGC
Character Token Detector	HA79V8
Christmas	T7PVVN
Disguise	4DMK2R
Extra Hearts	19U6Z9
Fall Rescue	ZEX7MV
Fast Dig	Z9BFAD
Gold Brick Detector	FA3GQA
Hogwarts Crest Detector	84QNQN
Ice Ring	F88VUW
Invisibility	QQWC6B
Red Brick Detector	7AD7HE
Regenerate Hearts	89ML2W
Score X2	74YKR7
Score X4	I3WVNIK
Score X6	XX9ANE
Score X8	HUFV2H
Score X10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7
Singing Mandrake	BMEU6X
Stud Magnet	67FKVWZ

BLOCOS DOURADOS

Gold Brick 02	QE4VC7
Gold Brick 03	FY8H97
Gold Brick 04	3MOT4P
Gold Brick 05	PQPM7Z
Gold Brick 06	ZY2CPA
Gold Brick 07	3GMTP6
Gold Brick 08	XY6VZ7
Gold Brick 09	TUNC4W
Gold Brick 10	EJ42Q6
Gold Brick 11	GFCV9
Gold Brick 12	DZCY66

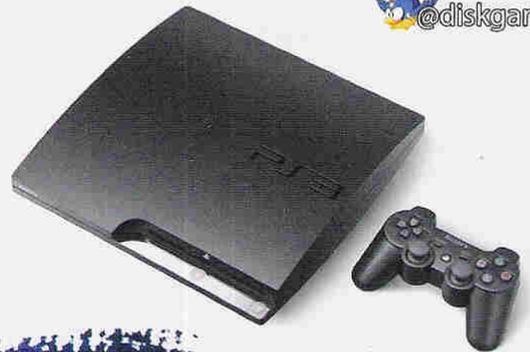
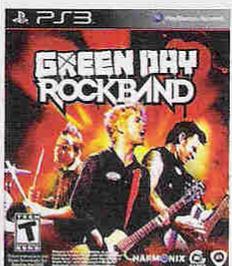
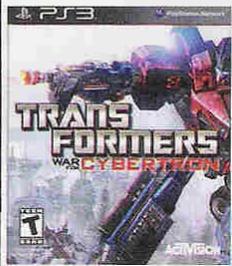
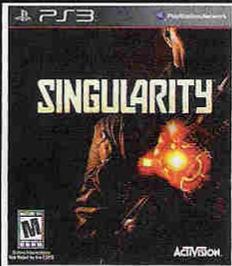
DG

DISK GAMES

DESDE 1992

WWW.DISKGAMES.COM.BR

(19)3741-4100



@diskgames

6x S/ JUROS*



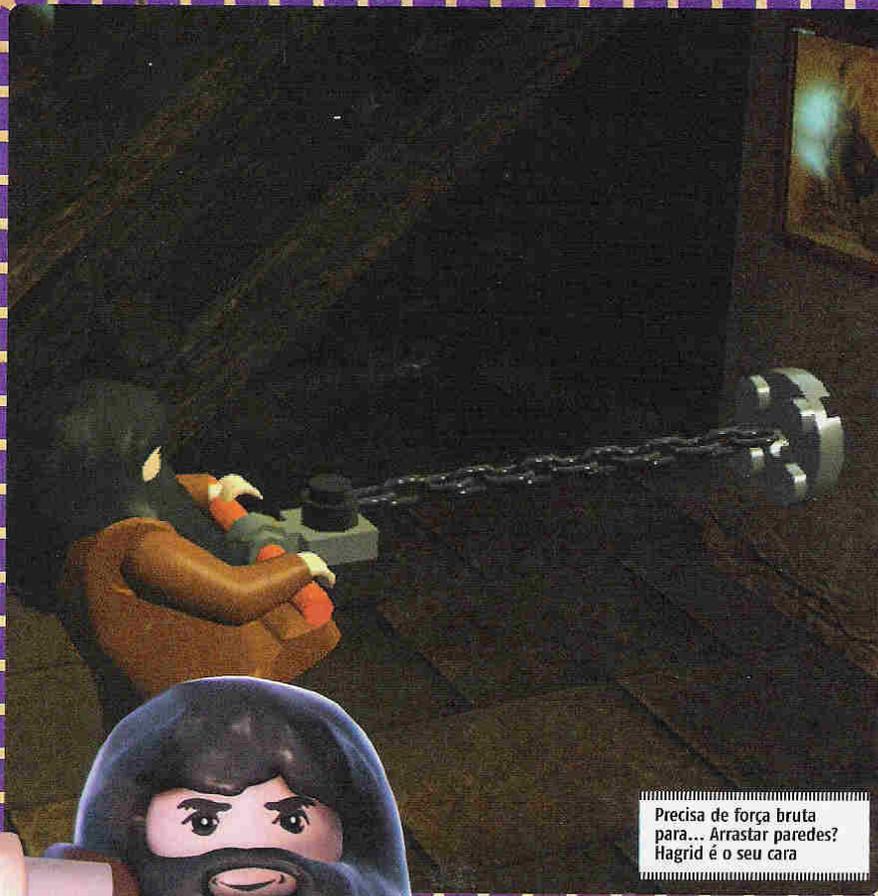
*somente na loja

CALL OF DUTY BLACK OPS

PRE VENDA



ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL

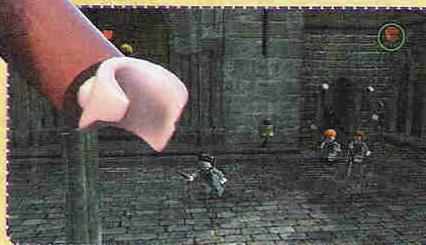


Precisa de força bruta para... Arrastar paredes? Hagrid é o seu cara

HOGSMEADE

• True Wizard: 60.000 studs

Acerte as dez teias de aranha (Br1). Tire todas as plantas do seu caminho, acerte o bicho azul e monte a plataforma no centro. Repita o processo com a próxima plataforma e coloque o peso no dispositivo roxo para baixar a ponte.



Do outro lado, use as velas para derrubar as plataformas que estão presas na planta. Siga até o final, acerte o inimigo no baú e puxe a cortina. Coloque a flor no primeiro pedestal, da esquerda para a direita; o bolo no segundo; o porta-retrato no terceiro. Suba a escada para chegar a Hogsmeade. Do lado de fora, acerte três corujas, monte o boneco de neve e destrua-o (Br2). Pegue a tocha, derreta o gelo e monte a fogueira. Siga pela direita.

CHEFE - DRACO MALFOY: devolva três bolas de neve que Draco arremessa. Ele vai montar



um canhão, continue rebatendo todas as bolas. Depois da batalha, encaixe as vassouras na bola de neve e acerte-a. Desça a rua e acerte o mini boneco de neve para salvar o estudante (SP). Arrume o letreiro da loja e entre.

FREEPLAY: na segunda parte, destrua a bola negra com magia negra (P1). Na loja de doces, quebre o cadeado e mexa na máquina (P2). Após o boneco de neve gigante, cave e ache a bola de neve. Desça a rua e derrube os pinos (Br3). Procure o mago com uma foto na mão, acerte-o duas vezes, depois abra o cesto com a cobra (P3). Coloque as vassouras na bola de neve e desça para acionar a alavanca (Br4).

MISCHIEF MANAGED

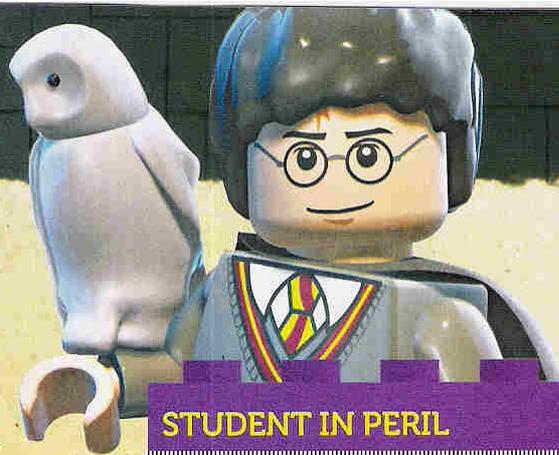
• True Wizard: 50.000 studs

Destrua a primeira das cinco armaduras douradas (Br1). Pegue a tocha e jogue na planta à esquerda para pegar a chave; use-a na porta. Atire no armário da direita, monte a armadura e abra o baú. Pegue a chave amarela e use-a.



Siga pelo corredor e, na próxima sala, acerte o baú do lado direito e o armário. Monte o caldeirão e pegue os ingredientes. Monte o dispositivo no centro da tela (primeiro a peça verde, depois a vermelha e, por último, a azul). Puxe a alavanca e coloque a bola no pilar da direita. Use a pá para pegar o caldeirão e pegue os ingredientes. Monte a roda do lado direito, suba as escadas de flores e pegue o último ingrediente. Desça, faça Ronny tomar a poção, suba as escadas novamente e acione as duas estátuas do lado direito. Entre pela janela que foi aberta e, no corredor, abra os dois baús, monte o violino e pegue a chave.





FREEPLAY: decifre o código no armário do corredor (P1). No local do pilar, coloque a bola de um lado e use a magia negra para destruir a outra (Br2). Na sacada onde Filch está, abra a primeira janela (P2). Na segunda janela, use magia negra (Br3). Na terceira janela, vá atrás da mesa (P3). Siga para o próximo corredor e use um vilão para falar com o quadro (Br4).

THE SHRIEHING SHACH

• True Wizard: 22.000 studs

CHEFE - SALGUEIRO LUTADOR: desvie dos ataques do salgueiro até que ele jogue a raiz principal na sua direção. Entre nela e, lá no alto, acerte uma das três folhas principais. Repita o procedimento até que todas sejam apagadas.



Entre no buraco e acerte as cinco flores amarelas (Br1). Siga pelas plataformas acertando as rochas que estão impedindo as raízes. Ao chegar à casa, você passa a controlar o professor e Sirius. Acerte todos os objetos onde o rato se esconde e monte as peças até formar uma ratoeira gigante.



Do lado de fora, tire as plantas do centro da tela, monte uma escada com as peças e siga em frente. Use o gato da Hermione para cavar um buraco e resgatar o caldeirão. Coloque os ingredientes e suba a escada com o gato. Cave e siga pela nova escada. Ataque as aranhas e salve o estudante preso na teia (SP). Monte o cogumelo com as peças vermelhas.

FREEPLAY: no confronto com o salgueiro, cave do lado esquerdo e abra o baú com magia negra (Br2). Cave do lado direito e abra o baú com magia negra (P1). Dentro da casa, use magia negra para abrir o armário ao lado do piano (P2). Assim que chegar à floresta, abra o baú (P3). No começo da última área, cave e ache um vidro, siga em frente e destrua cinco pedras negras com magia negra (Br3). Abra o armário no alto, pegue o fone, pegue a mandragora e volte ao começo da fase para destruir o vidro (Br4).



DEMENTOR'S HISS

• True Wizard: 60.000 studs

Bata no vaso, do lado direito, siga para o armário e pegue a proteção. Coloque a flor chorona no vaso e acerte o bicho do lado →

É uma pena que as "genialidades Weasley" não estejam à venda



STUDENT IN PERIL

1. Enroscado na sala da lareira, em Hogwarts
2. Na saída do refeitório de Hogwarts, acerte a flâmula do lado esquerdo
3. No refeitório, salve o estudante que está preso na teia de aranha, do lado esquerdo
4. No porão da sala de aula onde você aprende Wingardium Leviosa. Salve o garoto na teia
5. No porão da segunda sala de aula, siga para direita e tire o estudante das plantas
6. Ajude o estudante na saída da aula do Wingardium Leviosa. Pegue a maçã para ele
7. Ajude o estudante no porão da sala de defesa contra as artes das trevas. Ele está preso na teia
8. Perto da casa de Hagrid. Salve o estudante que está preso na plantas do lado direito
9. Na área perto do lado, destrua as caixas e monte uma plataforma para o estudante descer
10. Na área do quadribol, monte a plataforma para o estudante pular
11. Na área do quadribol, monte o relógio, volte no tempo e destrua o baú
12. No pátio, antes do local das aulas de vassoura. Acerte os garotos que estão atacando o estudante ..
13. Na segunda sala de herbologia, coloque todos ingredientes no caldeirão e puxe a alavanca
14. Na sala de herbologia, sobre o armário
15. Na horta de Hagrid, esvazie a cesta de piquenique e acerte a planta que sai dela
16. Em cima do caldeirão, na horta de Hagrid, depois de salvar o Ronny
17. Na horta de Hagrid, use o relógio e tire o estudante debaixo da abóbora
18. Na entrada da Lufa-Lufa, ponha a mandragora no vaso
19. No salão da Lufa-Lufa, salve o estudante atrás da planta na lareira
20. Dentro do salão do Carnaval, acerte a cadeira e ajude o estudante
21. No saguão de Hogwarts, após o corredor dos quartos, monte uma escada com livros e suba para salvar mais um estudante

DETONADO



esquerdo. Dê o peixe para o Grifo. Monte as peças e dê o frango para o grifo. Use o machado para quebrar as correntes. No novo cenário, destrua todas as peças e salve o estudante do lado esquerdo (SP). Siga para a direita, cave com o gato no meio do buraco até que tudo vire um lago. Suba no sapo e passe pelo meio de todas as plantas (Br1). Suba, monte a árvore, acerte o gancho e pegue o baú dourado. Pegue o disco e use a magia na planta que está do lado esquerdo.



Monte a vitrola e pegue dois discos de caveira. Um está do lado esquerdo e o outro é preciso cavar com o gato de Hermione, ao lado do lago (Br2). Coloque o disco dourado na vitrola e prepare-se para a batalha. Suba o morro do lado esquerdo, monte a ponte e a pedra. Acerte-a e desça. Com Harry, acerte seis dementadores para terminar a fase.

FREEPLAY: no começo da fase, vire para a esquerda e quebre a gaiola (Br3). No pântano, destrua o baú (P1). Na parte dos dementadores, derrube a bola, siga para a direita, monte um bloco, suba e destrua as pedras negras (Br4 / P2). Continue na direita, abra a porta e fale com a cobra (P3).

THE DARK TOWER

• True Wizard: 50.000 studs

Acerte duas vezes as cinco lamparinas (Br1). Vá ao monte de gelo e quebre-o com a picareta. Siga em frente, acione a fonte e pegue o barril para fazer as plantas do lado direito crescerem. Suba, mate os inimigos, monte as peças e acione os dois inimigos com fogo. Monte o caldeirão e pegue todos os ingredientes. Para pegar o último, desça pela escada, coloque o gárgula no lugar, entre na sala e pegue o brasão atrás da parede (Br2). Beba a poção, monte a ponte e siga para o outro lado.

CHEFE - DEMENTADORES: acerte os dementadores que atacam de perto, mexa nos barris e derrube os desentupidores. Quando o dementador principal ficar preso, acerte-o. Repita. Quando os barris ficarem congelados, acerte primeiro as estátuas, depois os barris.



FREEPLAY: siga para o fundo, quebre o cadeado do lado esquerdo e salve o estudante (SP e P1). No castelo, quebre o cadeado do baú (P2). Ao fundo, abra o cobre e pegue o terceiro brasão. Destrua os seis gárgulas (Br4). Na parte abaixo da escada, use magia negra para abrir o armário (P3).

ANO 4 - HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

THE QUIDDITCH WORLD CUP

• True Wizard: 90.000 studs

Encontre e use os oito barris para apagar os focos de fogo (Br1). Seu objetivo é encontrar todos os membros da família Wesley. Vasculhe embaixo dos destroços e acabe com todos os comensais da morte.



Ao chegar ao último, o pai do Ronny, acerte o comensal com um pedaço de madeira. Monte o caldeirão e coloque todos os ingredientes para ficar invisível. Vire para o lado esquerdo, destrua o livro encantado, entre e salve o último irmão. Na segunda parte, ajude cinco magos que estão em apuros. Três deles estão





A entrada mágica do Beco Diagonal nasceu para ser adaptada para Lego

presos atrás de focos de incêndio, ou seja, jogue água com barris. Dois deles estão na parte inferior da tela, presos em escombros; levante tudo (Br2). Siga para o lado direito, desenterte o caldeirão e pegue os três itens para fazer a poção. Beba e puxe a alavanca.

CHEFE - COMENSAL DA MORTE

Basicamente, só é necessário desviar dos ataques e contra-atacar. Acerte todos os comensais e também as cobras. Caso um dos personagens seja agarrado por uma cobra, mude de personagem e atire no que está preso. Repita o procedimento até acertar todos que estão na tela e salvar a vida de Harry.



FREEPLAY: desça e quebre o cadeado do banheiro (Br3). Abra a cabana no canto superior direito (P1). Quebre a esfera (P2). Na próxima tela, após empurrar a carroça, siga e desça, quebre as peças brilhantes, desenterte e fale com o quadro (P3). Abra o cadeado do baú antes de seguir para o chefe (Br4).

DRAGONS

• True Wizard: 50.000 studs
No início da fase, você vai encontrar uma das nove lamparinas; acenda todas (Br1). Abra o

cadeado e levante o ovo roxo. Siga com ele no ar, até o final do caminho. Mate os inimigos no caminho e ative a alavanca com Hagrid.



Tire as plantas do caminho e monte o cogumelo. Suba e puxe a outra alavanca. Monte as peças dentro da segunda jaula e toque com o bastão nas cores que saem do grito do dragão. Depois que ele dormir, acerte-o com o bastão, na mesma cor das letras "z" do sono do monstro (Br2). Pegue a bacia, encha de água e apague os três focos de incêndio. Na terceira jaula, pegue o círculo roxo e coloque nas bases das correntes; o dragão vai acertá-las e vai quebrar tudo. Puxe as correntes, cave e puxe a alavanca. Siga por cima com Harry, usando a capa de invisibilidade. Levante o bloco e siga com Hagrid até o final do caminho. Com Harry, acerte a corrente e atravesse a ponte.



FREEPLAY: após tocar para o dragão dormir, pule os buracos e abra o armário à direita (P1). Liberte à caveira presa ao lado do dragão azul (Br3). Atravesse, desça e abra o cofre (P2). Abra o baú trancado em cima das caixas. Na próxima tela, abra o baú trancado (Br4). Abra o baú (P3). Siga e abra o cofre (SP).

THE FIRST TASH

• True Wizard: 60.000 studs
Use o barril pequeno para apagar o fogo. Atire na teia de aranha. Se o fogo do chão pegá-lo, troque rapidamente de personagem para não morrer. Siga para à direita e monte o cachorro para prosseguir. Atire no fóssil. Mova as plantas. Monte o esqueleto. Deixe o bloco cair sobre a cratera. Monte o caldeirão, beba a poção e puxe



STUDENT IN PERIL

22. Na biblioteca proibida, pegue o fone de ouvido do lado esquerdo, siga para a direita e pegue a planta chorona
23. Na torre do relógio, tire o estudante da teia de aranha, perto do telhado
24. Tire o garoto da teia de aranha, na escada depois da sala do Dumbledore
25. No corujal, a área mais afastada do castelo, tire o garoto de dentro do baú e ajude-o na fonte.
26. No corujal, use o relógio para voltar no tempo. Depois use uma magia para tirar o estudante do meio da fonte

a alavanca. Encaixe o bloco na peça roxa. Pule rápido e apague o fogo com o barril antes de ser queimado. Atire no inimigo à esquerda e encaixe o bloco vermelho no pirata correspondente. Cave para encontrar o bloco azul. Monte e encaixe os blocos verdes. Corra do dragão, mantenha-se à direita para pegar o personagem e depois fique à esquerda para coletar o emblema (Br1).

FREEPLAY: quebre a peça que brilha em vermelho (Br2). Esconda-se atrás das pedras, espere o dragão golpeá-la com o rabo e termine de quebrá-las (Br3). Após montar o cachorro, quebre a esfera à direita (P1). Siga e quebre mais uma peça com brilho vermelho (P2). Após apagar o fogo com o barril, quebre a última peça (P3). Durante a perseguição, quebre o armário trancado (Br4 e SP).



SECRET OF THE EGG

• True Wizard: 12.000 studs
Dentro do banheiro, abra quatro armários (Br1). Acenda as três tochas (Br2). Pegue as quatro peças verdes (ao lado da banheira, no quadro, no dispositivo à esquerda e no vaso). Coloque-as na banheira e entre. Na parte de baixo, limpe o vitral com a vassoura, mate os escorpiões e monte o trem. Use a nuvem no vitral e encaixe a manivela no registro que está do lado direito para dar sequência.





FREEPLAY: no começo da segunda tela, desça, abra o baú e monte a caveira (Br4). Destrua os três baús no corredor para pegar os personagens (P1, P2 e P3).



THE BLACH LAKE

• True Wizard: 65.000 studs

A melhor alternativa para não perder nada é acertar todas as plantas do labirinto. Existem nove flores amarelas tortas, detone-as (Br1). Monte a armadura e acerte-a. Ela vai indicar uma sequência de caminhos que vai impedir que você fique perdido. Repita o processo nas próximas três partes do labirinto.



Na segunda parte do labirinto, ilumine as seis plantas que saem da parede (Br2). Na parte da direita, abaixo, há um estudante preso nas teias

de aranha, salve-o (SP). Pule sobre a parede, carregue a mosca na direção das duas teias e a aranha vai abrir o caminho. Monte a mosca em frente à esfinge e espere que ela se mexa.



CHEFE - VOLDEMORT: é uma batalha muito simples, mas, antes de partir para a porrada, acerte os três esqueletos em cima das tumbas (Br3). Ataque os inimigos simples até que Voldemort capture Harry. Aperte ■ várias vezes, freneticamente. Repita o processo três vezes e curta o final de *Lego Harry Potter*.



FREEPLAY: após o labirinto das armaduras, destrua a parede à esquerda e use o gato para cavar (Br4). Destrua a parede preta próxima ao inimigo azul, entre e cave (P1 e P2). Destrua também a estátua no final do caminho (P3).

RED BRICKS

1. Fall Rescue / Impede morte por quedas: dentro do dormitório da Griffnória.....
2. Character Studs / Atrai as peças: no refeitório a direita da mesa dos professores.....
3. Extra Hearts / Corações Extras: no porão da sala de aula onde Harry aprendeu Wingarium Leviosa.....
4. Character Token Detector / Detector de Personagens Secretos: no porão da segunda sala de aula, converse com a cobra.....
5. Regenerate Hearts / Recuperar Corações: no porão da sala de defesa contra as artes das trevas, mate cinco bichos papões.....
6. Fast Magic / Magia Rápida: na sala de defesa contra as artes das trevas, acerte a bola.....
7. Fast Dig / Cavar Rápido: perto da casa de Hagrid. Monte a nuvem.....
8. Stud Magnet / Imã de Studs: na área do quadribol, monte o relógio e volte no tempo.....
9. Collect Ghost Studs / Coleta Studs Fantasmas: na área da fonte, destrua as quatro gárgulas.....
10. Singing Mandrake: na segunda sala de herbologia, coloque as três mandragonas nos vasos.....
11. Score x10 / Multiplicador x10: Na sala das poções, pegue as três chaves.....
12. Christmas / Natal: no dormitório de Lufa-Lufa, destrua todas as plantas do centro.....
13. Hogwarts Crest Detector / Detector de Brasões: no salão de Corvinal, destrua a lareira e monte as peças cinzas.....
14. Reded Brick Detector: dentro da biblioteca proibida, coloque os livros nas estantes.....
15. Score 2X / Multiplicador X2: na torre do relógio, destrua os dois baús.....
16. Score 4X / Multiplicador X4: : Na sala da Sonserina, solta no chão.....
17. Score 6X / Multiplicador X6: Na sala da porta azul, nas escadas, acerte a impressora.....
18. Score 8X / Multiplicador X8: No banheiro dos meninos. Monte a ligue os quatro chuveiros do local.....
19. Gold Brick Detector / Detector de Bloco dourado: No corujal, no segundo andar, depois de usar o relógio.....
20. Invincibility: Basta chegar perto da Fenix.....

BEM VINDO AO MUNDO IMPLACÁVEL DA MÁFIA

★ PARTICIPE DE PERSEGUIÇÕES, BRIGAS E TIROTEIOS NO NOVO MAFIA II



Frontlines vídeo games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

COMPRA AGORA
MAFIA II
PARA XBOX 360 E PS3



ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES VIDEO GAMES:



XBOX 360 PSP Wii PS3 NINTENDO DS PlayStation.2

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

PERSONAGENS ESCONDIDOS

Ron (Hogwarts) – Dentro do baú, do lado direito do dormitório da Griffinória, em Hogwarts.

Gryffindor Boy – Atrás do sofá, à esquerda, na sala da lareira.

Boy – Na parte do mezanino, na aula do Wingardium Leviosa, acerte todos os livros azuis.

Girl – Na sala onde você aprende a magia Lumus, acendas as quatro velas brancas.

Padma Patil – Erga as bandeiras da Sonserina no quadribol.

Katie Bell – Erga as bandeiras da Griffinória, no quadribol.

Ravenclaw Boy – Coloque as quatro espigas de milho dentro da barraca de pipoca.

Hermione (Ballgown) – Monte as roupas no cabide, dentro da Madam Malkin's Robes.

Harry (Tuxedo) – Abra o provador do andar de cima da Madam Malkin's Robes.

Gryffindor Girl – Assuste o estudante em frente a sala de aula de poções.

Lee Jordan – Destrua a primeira estátua dourada do lado direito na área da sala de aula de poções.

Hannah Abbott – Acenda as oito tochas da área da sala de aula de poções.

Ernie Macmillan – Pegue a flor chorona e destrua as seis caixas de vidro, na área da sala de aula de poções.

Justin – Faça a poção de polísuco.

Harry (Blue Shirt) – Depois de abrir o toldo vermelho, na área em frente ao refeitório. Embaixo da escada.

Hermione Cat – Decifre o armário no corredor dos banheiros.

Station Guard – Durante a primeira aula de defesa.

Hufflepuff Prefect – No pátio ao ar livre, acerte os monstros azuis, abra o baú e monte as peças para chegar ao item.

Dean Thomas – No dormitório da Griffinória. Monte as peças que formam o relógio e faça Hermione utilizá-lo. Abra o baú.

Pavarti (Ballgown) – Acerte as três teias de aranha na sala do professor Mogly.

Doris Clockford – Acenda as nove tochas do salão, na saída da Griffinória. Três estão na área externa do castelo.

Madam Pince – Abra os três quadros na área externa do pátio.

Professor Binns – Acenda a vela em frente a escada.

Susan Bones – Abra a porta com cadeado verde, na saída da Griffinória. Abra a janela, pegue a tocha e coloque fogo nas estátuas, suba na flor.

Alicia Spinnet – Na biblioteca proibida, decifre o código, suba no carrinho e pegue os cinco livros.

The Fat Friar – Dentro do salão da Lufa-Lufa, acerte o quadro, pegue e destrua o boolo.

Hufflepuff Girl – Dentro do quarto dos Lufa-Lufa, abra o baú e monte o objeto.

Neville Longbottom – Na entrada do salão Lufa-Lufa, pegue a mandragona e quebre os três vidros.

Shifty Wizard – Na segunda parte do beco direcional, na mesa.

Igor Karkaroff – Em cima da ponte, na parte escura do beco.

Seamus Finnigan – No dormitório da Griffinória, volte no tempo e destrua o baú.

Witch (White) – Na sala em frente ao refeitório, abra o armário do lado esquerdo, usando magia negra.

Molly Weasley – No refeitório de Hogwarts, do lado esquerdo da mesa dos professores.

Colin Creevey – No refeitório de Hogwarts, do lado direito da mesa dos professores.

Mad-Eye Moody – No porão da sala de aula onde você aprende Wingardium Leviosa. Monte o dragão.

Professor Flitwick – No porão da segunda sala de aula, destrua o bicho papão.

Millicent Bulstrode – No salão em frente a sala de aula do Snape. Desmonte o móvel do segundo andar.

Ginny Weasley – Na sala de defesa contra as artes das trevas, use magia negra para abrir o portão.

Pavarti Pavil – Destrua os quatro livros azuis da sala.

Victor (Tuxedo) – Destrua os sete lustres no porão da sala de defesa contra as artes das trevas.

Harry (Maze Task) – Acerte as três flâmulas no porão da sala de defesa contra as artes das trevas.



Draco Malfoy – Acerte quatro monstros azuis na sala atrás das grades, na sala de defesa contra as artes das trevas.

Professor Quirrell – Passe os desafios da sala atrás das grades, defesa contra as artes das trevas.

Rony (Pyjamas) – Acerte as quatro tochas na sala de defesa contra as artes das trevas.

Percy Weasley – Perto da casa do Hagrid, ache quatro cenouras que estão enterradas.

Ginny (Cartigan) – Destrua os três foguetes perto da casa do Hagrid. Solte a abóbora voadora e use-a para chegar ao objeto.

Viktor Krum – Igual ao anterior.

Cedric (Lake Task) – Igual ao anterior.

Ron (Tuxedo) – Na área do lago, monte a plataforma para o estudante descer.

Bassist – Na área do lago, acabe com as três toupeiras do lugar.

George (Quidditch) – Na área do quadribol, monte o relógio, volte no tempo e siga para a direita. Cave o sol e as nuvens.

Hufflepuff Boy – Na área da fonte, destrua cinco vidros usando a mandragona.

Ravenclaw Prefect – Na área da fonte, destrua a armadura do centro, suba no desentupidor e acabe com as poças amarelas.

Slytherin Prefect – No pátio onde você começa o segundo ano, destrua o baú vermelho, monte o regador e suba na flor.

Angelina Johnson – No pátio onde você começa o segundo ano, acerte as dez chamas de fogo do corredor.

Fleur Delacour – No baú do lado de fora da sala de herbologia.

Drummer – Acabe com o bicho papão da segunda sala de herbologia.

Professora Sprout – Na segunda sala de herbologia, use a mandragona para destruir cinco objetos de vidro.

Professor Snape – Na segunda sala de poções, abra o baú no alto da tela.

Oliver Wood – No jardim, do lado direito do sagão em frente a sala de poções. Monte a poção e passe nas argolas.

Amos Diggory – No jardim do Hagrid, acabe com o bicho papão no baú.

Ron (Jaket brown) – Acerte os três encanamentos, na horta.

Petunia Dursley – Na horta do Hagrid, use o relógio e cave com o Flag, do lado direito.

Gilderoy Lockhart (Green Jacket) – Na horta do Hagrid, use o relógio e acerte o baú do lado esquerdo.

Penelope Clearwater – Entre no corredor da Corvinal, bata na porta do lado esquerdo e monte as peças.

Gabrielle Delacour – No dormitório da Corvinal, quere o baú no centro da sala.

Padma (Ballgown) – No salão da Corvinal, em cima da primeira cama, da esquerda para a direita.

Professora McGonagall – Complete a aula de transfiguração.

Fred Weasley – Atrás do quadro da aula de transfiguração.

Professora Trelawney – No cofre da sala de adivinhação.

Hermione (Blue Top) – Abra o armário, usando magia negra, na sala de adivinhação.

Ravenclaw Girl – Dentro da livraria, abra o cadeado, monte as peças e ligue o rádio.

Wizard (Red) – Dentro da biblioteca proibida, abra a parede do lado esquerdo, usando magia negra e acabe com todos.

Milkman – Na torre do relógio, abra o relógio.

Madam Rosmeta – No andar de cima, decifre o armário.

Vernon Dursley – Na torre do relógio, suba e fale com a cobra do lado esquerdo e atire no rabo da cobra.

Madam Hooch – No banheiro dos meninos. Acerte o lixo do lado direito, use o spray na parede.

Percy (Sweater) – Na área das escadas que se movimentam. Acerte os vasos em frente a porta azul.

Mr. Mason – Na sala com a porta azul, perto da sala do Dumbledore, acerte a mariposa gigante.

Mrs. Mason – Acerte os bonecos de cabeça gigante, na sala da porta azul, perto do Dumbledore.

Mrs. Mason – Acerte o computador na sala da porta azul.

Harry (Quidditch) – Encontre e cave os cinco pontos na área de treino do quadribol.

Viktor (Dragon Task) – Na área de quadribol abra o baú e passe nas argolas.

Hermione (Grey Hooded Top) – No corujal acerte o objeto no chão e monte a ponte.

Cho Chang – No corujal, no segundo andar, pegue os três discos e coloque-os na vitrola.

Barty Crouch Senior – Use o relógio no corujal, monte as peças do armário do lado direito e limpe as cinco sujeiras no chão.

Hermione (Hogwarts) – No corujal, use o relógio e monte a vitrola no segundo andar.

Rita Skeeter – Na sala da sonserina, destrua as peças de metal e puxe as duas alavancas.

Slytherin Girl – Acenda cinco abajures na sala da Sonserina.

Slytherin Boy – Acerte a pintura na entrada da sala da Sonserina e depois na caixa.

Nearly Headless Nick – Na sala do Dumbledore, acerte o item no cabide, do lado direito.

Professor Dumbledore – No baú da sala do Dumbledore.

Professor Dumbledore (Grey) – Na sala do Dumbledore, puxe a alavanca no alto e quebre as peças que aparecem.

Voldemort – Pegue as duzentas peças de ouro e siga para a loja no Beco Diagonal.

★★★★★★★★

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER



CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL DIGITAL 2010




Arte by UNREAL DESIGN - Waikê André

Confira as próximas etapas e participe:

www.cbfd.com.br ou www.extra.com.br/tacaextra

Serão mais de 50 mil reais em prêmios!

Organização:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DIGITAL E VIRTUAL

Patrocínio:



Cobertura Oficial:



RELAÇÃO DE TROFÉUS



01. TEACHER'S PET

Durante as suas passagens por Hogwarts os alunos aprende diversas magias nas aulas dos professores. Participe e termine todas as aulas para levar esse troféu. A aula de transfiguração é opcional.



02. STORY COMPLETE

Termine as 24 fases do modo história de Lego Harry Potter. Isso significa superar os quatro primeiros anos de Hogwarts. Não é necessário fazer o modo free play de cada uma delas.



03. THE BONUS LEVEL IS YOURS

Pegue todos os Gold Bricks disponíveis no jogo. Ao todo são 200 blocos espalhados nas fases, na escola, nas lojas e até nas fases bônus.



04. YOU'RE THE BEST

Faça 100% da aventura. Um contador aparece sempre no centro da tela, quando você está em Hogwarts. Ele mostra como está a sua evolução no jogo. Para conquistar a tão sonhada marca é necessário encontrar todos os personagens, blocos dourados e vermelhos, conseguir o nível True Wizard em todas as fases.



05. JUNIOR

Termine as seis fases do primeiro ano da Hogwarts. Não é necessário terminar o modo free play destas fases.



06. SENIOR

Termine às seis fases do segundo ano de Hogwarts. Não é necessário terminar o modo free play destas fases.



07. PREFECT

Termine as seis fases do segundo ano de Hogwarts. Não é necessário terminar o modo free play destas fases.



08. HEAD BOY

Termine as seis fases do segundo ano de Hogwarts. Não é necessário terminar o modo free play destas fases.



09. CREST COLLECTOR

Cada uma das fases do jogo possuem quatro brasões que formam o escudo da escola. Encontre os 24 brasões do primeiro ano.



10. CREST FANATIC

Encontre os 24 brasões do segundo ano de Hogwarts para ganhar esse troféu.



11. ULTRA COLLECTOR

Encontre os 24 brasões do terceiro ano de Hogwarts para ganhar esse troféu.



12. THE ULTIMATE COLLECTOR

Encontre os 24 brasões do quarto ano de Hogwarts para ganhar esse troféu.



13. POWER UP!

Encontre todos os 20 Red Bricks escondidos no jogo. Eles estão espalhados em Hogwarts. Fique atento as corujas do jogo. Toda vez que encontrar uma, significa que existe uma bloco vermelho por perto.



14. STUDENT RESCUE

Existem 50 alunos em perigo neste jogo. Durante as fases do modo história é possível encontrar 24 deles e durante as passagens por Hogwarts mais 26.



15. STUD MAGNET

O nível True Wizard é conquistado quando o jogador pega um determinado número de peças na mesma fase. Uma mensagem aparece na tela confirmando que você chegou a esse nível. Conquiste essa marca em todas as 24 fases.



16. BUILDING BLOCKS

Dentro do banco da cidade existem tutoriais e fases para aprender a fazer as suas próprias criações. Faça todos!



17. DARH WIZARDS

Compre todas as versões do Voldemort (Quirrell/Tom Riddle/Voldemort)



18. QUIDDITCH TEAM

Compre todos os personagens do time da Griffnória.



19. BACH IN TIME

Use a magia de voltar no tempo pelo menos uma vez no jogo.



20. GOOD DOG

Acabe com 20 inimigos usando Fang, o cachorro do Hagrid.



21. WONDERFUL WEASLEYS

Compre todos os membros da família Weasley.



22. QUIRRELL QUANDARY

Elimine Quirrell, no final do primeiro ano da escola, usando o personagem Voldemort no modo Free Play.



23. MULTIPLIER

Colete 10 milhões de peças em uma única fase.



24. ARACHNOPHOBIC

Elimine 20 aranhas usando qualquer uma das versões do Ron.



25. CHILLED OUT

Congele 20 personagens usando a magia glaciuz.



26. BOO!

Assuste 20 personagens usando um personagem fantasma.



27. ANIMAGUS

Destrua todos os Animagos. Personagens do terceiro ano.



28. DEFEATING THE OBJECT

Elimine o troll, do primeiro ano do livro, usando o Quirrell.



29. WATCH OUT!

Acerte 10 personagem com algum objeto de montar.



30. SOLID SNAPE

Se esconda em qualquer um dos barris do jogo usando o personagem Snape.



31. ROLE REVERSAL

Acerte o Harry usando qualquer uma das versões do Voldemort.



32. QUIET PLEASE!

Ligue a música e abaixe o volume – no jogo – até o 0, ao entrar na biblioteca.



33. MUGGLE TROUBLE

Acerte 10 inimigos com o professor Muggle, do quarto ano.



34. LUMOS SOLEM

Destrua 50 plantas carnívoras durante o jogo inteiro



35. QUICH QUIDDITCH

Complete a fase do quadribol em menos de cinco minutos.



36. GHOSTLY TREASURE

Durante as passagem em Hogwarts o fantasma Nich-quase-sem-cabeça deixa algumas pecinhas transparentes de lego. Pegue 500 delas durante o jogo inteiro para ganhar esse troféu.



37. TRUE WIZARD

Pegue todos os troféus do jogo



CONHEÇA UM NOVO MUNDO

PORTAL

PRODUÇÃO DE GAMES

Este curso traz um novo conceito de ensino para a produção de games. Os alunos irão aprender todo o processo estudando GAME DESIGN, podendo se especializar em Programação ou Game Art. Ao final do curso cada aluno terá produzido 3 games, dois utilizando a plataforma UNITY e um terceiro utilizando a plataforma XNA.

ANTECIPE SUA
MATRÍCULA E GANHE
VANTAGENS!

Entre em contato e garanta
já sua vaga. Acesse o site
www.melies.com.br/portal

MELIES
ESCOLA DE CINEMA, 3D E ANIMAÇÃO

[11] 5573.1095 • Rua Capitão Cavalcanti, 38
Vila Mariana • São Paulo/SP

Games



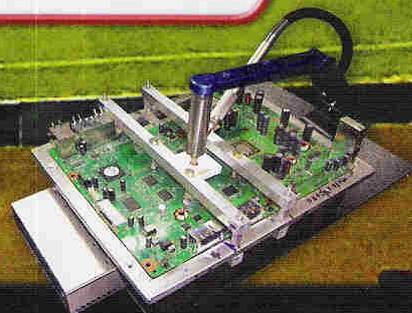
Jogador
Souza

TUS EZUTUS

Games EVOLUTION

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

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
3224-0552**

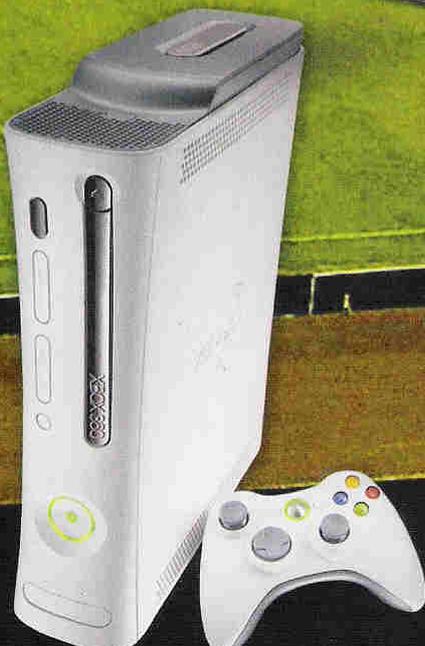
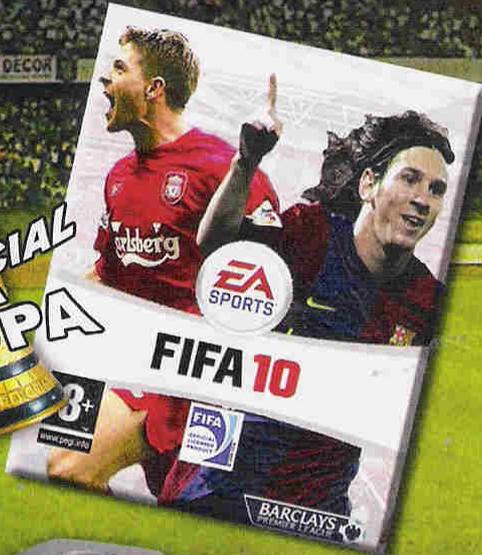


Rua Aurora, 200 loja 111
Rua vitória, 253 loja 239
Rua santa ifigenia, 485
Rua santa ifigenia, 403

fone (11) 3361-2937
fone (11) 3337-1574
fone (11) 3361-8844
fone (11) 3333-7925

EVOLUTION

WWW.GAMESEVOLUTIONSP.COM.BR



www.box4ddesign.com.br

SAC 3361-2937

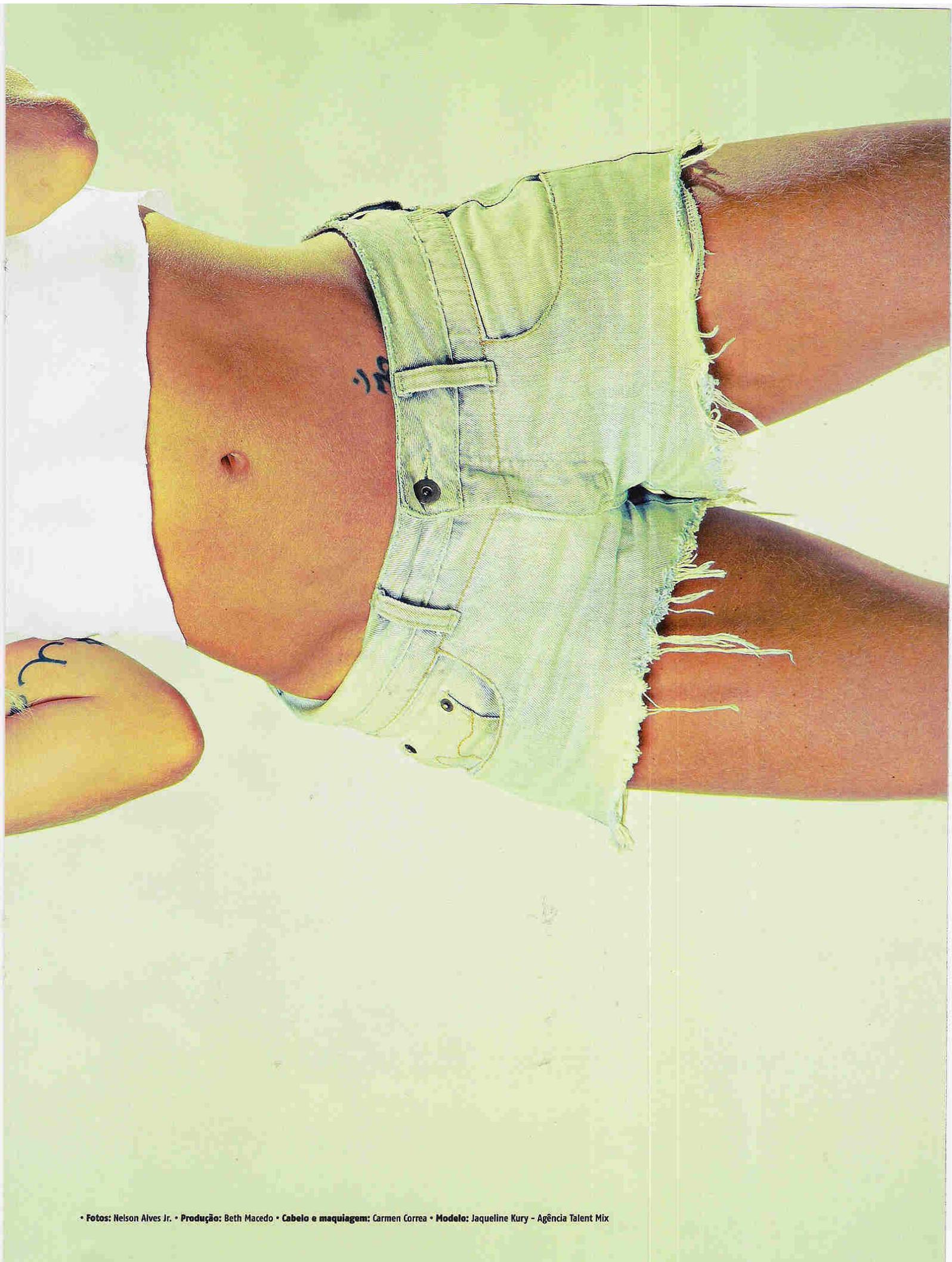
games.evolution@hotmail.com

TELEVENDAS (11) 3361-8927

Garçota Play

Jaqueline Kury • Agosto 2010





Com a nossa nova linha para games, ninguém vai ter motivos para colocar a culpa no controle.

Agora você encontra toda a qualidade dos nossos produtos
com embalagens ainda mais atraentes, modernas e práticas.



Para oferecer a melhor experiência de compra e uso, desenvolvemos um esquema de ícones e cores que ajuda na identificação dos nossos produtos e facilita a leitura de informações. Confira:



NOVO DESIGN

Moderno e atraente.



CÓDIGOS DE COR

Mais praticidade na visualização e diferenciação dos produtos.



SISTEMA DE ÍCONES

Informações mais organizadas, permitindo um reconhecimento rápido das características de cada item.

CONHEÇA A LINHA COMPLETA DE GAMES:

PS: Controle Wireless Blister; Controle Premium Caixa; Controle Premium Blister; Guitarra Wireless; Guitarra com fio. **PC:** Controle Simples Caixa; Contole Simples Blister; Controle Premium Caixa; Controle Premium Blister; Controle Duplo Simples Blister; Controle Duplo Premium Blister. **PC+PS:** Controle Wireless; Controle Premium Caixa; Control Premium Blister. **Acessórios:** Adaptador duplo PS-PC; Adaptador simples PS-PC.



Lojas Premium Vtrex:

- www.saraiva.com.br
- www.comprafacil.com.br
- www.elefantedigital.com.br
- www.uzgames.com.br

Informações e vendas:

Fone: (51)3028.0625
 Email: vendas@vtrex.com.br
www.vtrex.com.br

Vtrex



TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID[®]
 P E A C E W A L K E R

Intenso, profundo e tão abarrotado de conteúdo que nem parece um jogo portátil **POR GILSONAR LIVRAMENTO**

A pesar de seus oito anos de vida, o PSP não emplacou uma trajetória avassaladora em termos de venda e tampouco possui uma biblioteca de jogos tão ampla quanto a do Nintendo DS, que compartilha o mesmo tempo de estrada. Mas se a Sony mantiver o prometido nesta última E3, o portátil pode ganhar vida nova, especialmente se contar com títulos do calibre de *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Parece que a Hojima Productions adotou a palavra "absurdo" e tentou dar significado visual a ela com este jogo, pois essa é a sensação que se tem da primeira missão ao último segundo após os créditos finais.

Mostrar como Big Boss passou de herói a vilão era uma das finalidades de *Metal Gear Solid: Portable Ops*, título de 2006 para o portátil, que ocorre quatro anos após os acontecimentos de *MGS: Snake Eater*. O jogo é bom, mas não funcionou tão bem quanto muitos esperavam. Mas *Peace Walker* está aí para corrigir esse detalhe.

UM PASSADO BEM AMARRADO

Dez anos se passaram desde a operação Snake Eater, e Naked Snake simplesmente desapareceu, abandonando a unidade FOX e sua pátria. Após o incidente na Colômbia (*Portable Ops*), Snake conheceu Hazuhira Miller e usou os fundos obtidos com Gene para criar e manter a MSF (Militaires Sans Frontieres), um pequeno grupo de mercenários treinados na arte do CQC e que vivem como nômades. Snake é assombrado por dúvidas relacionadas à morte de The Boss, mas a verdade virá à tona quando ele aceita a missão de expulsar um exército invasor da Costa Rica.

A trama principal é mostrada em cinco capítulos, subdivididos em missões relativamente curtas, mas que o prende por horas por causa da riqueza de detalhes e do capricho dos diálogos falados, além das toneladas de informações. O melhor de tudo é que *Peace Walker* não é apenas um jogo de ação, ele traz uma fatia RPG com microgerenciamento e sistema de evolução. A narrativa mantém o nível de suspense elevado e apresenta personagens marcantes, cheios de personalidade e lapidados com uma direção de arte de alto

nível. A modelagem 3D impressiona pelos detalhes e sutilezas, assim como as cutscenes no estilo quadrinho com vários momentos interativos – o traço de algumas cenas varia bastante, dando um charme extra.

O jogo se divide em três tipos de missões: Main Ops (trama principal), Extra Ops (desafios extras) e Outer Ops (batalhas nas quais você envia seus soldados). Ainda que os jogos de PSP não tenham suporte ao sistema de troféus como no PS3, a Hojima Productions inseriu um sistema de insígnias para premiar e estimular o jogador por completar certos tipos de desafio hardcore – além de uma massagem no ego, estas insígnias aumentam o status de heroísmo de Big Boss, atraindo



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Kojima Productions
- **Distribuidora:** Konami
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 4
- **Online:** multiplayer (cooperativo), ad-hoc



Partidas online, sejam elas versus ou cooperativa, são uma ótima experiência. Coordenar ataques é melhor ainda

recrutas para a MSF. Para desenvolver seu exército, é preciso gastar algum tempo na Mother Base, destacando funcionários para as equipes dedicadas a logística, inteligência, área médica e homens para o campo de batalha. Melhorar as equipes significa elevar seu nível de experiência e qualificá-las ainda mais a conseguir o melhor resultado em seus respectivos setores e, como conjunto, no desenvolvimento de novos e melhores equipamentos e itens.

Cada um desses se divide em cinco níveis de qualidade, do Rank 1 ao Rank 5, e em cada um desses níveis é possível evoluir o item até o Lv.3. Essa evolução significa usar tais equipamentos com o melhor resultado possível com Snake ou outro soldado – exceto em algumas missões da Main Ops, é possível jogar com outro personagem no lugar de Snake.

O melhor de tudo é que cada elemento está amarrado a outros, criando um ciclo quase

perfeito de eventos que mantêm o jogador sempre em atividade para desencadear uma série de benefícios e disponibilizar gradualmente as muitas missões do Extra Ops. A diversidade de desafios nesta opção é outro absurdo, que vai de desafios por tempo ao mais exigente nível de perfeição em combate. Claro, há muita piadinha de cunho sexual, afinal, o Hojima está envolvido até o talo na produção e na concepção do jogo.

DIVERSÃO E SEGREDOS

Se divertir muito jogando sozinho é bem fácil, mas quando Hojima disse que queria mostrar uma nova experiência em termos de multiplayer usando a capacidade do PSP, ele não estava falando por falar. Antes de cada missão, seja ela Main Ops (com algumas restrições por causa da trama) ou Extra Ops, é possível jogar em modo cooperativo com um amigo via ad-hoc para degustar outra característica bacana do jogo. A coisa fica mais divertida com quatro jogadores enfrentando uma mesma situação com diferentes estratégias e benefícios compartilhado por todos. O modo multiplayer específico para até quatro jogadores competirem entre si, mantendo o mesmo nível e requinte da campanha solo, com direito a resgate de prisioneiros e avaliação do seu desempenho e no tempo de conclusão das missões, também se destaca com maestria. Claro que há momentos chatos, como ter que editar as frases de comunicação do personagem e ter que ouvir outros jogadores abusando disso.

A jogabilidade, bem diferente da tradicional – e ainda assim, muito melhor que a tortura

empregada em *Portable Ops* – incomoda bastante no início e exige condicionamento até dominá-la e não cometer erros bobos, especialmente no controle da sensibilidade ao andar rápido ou de maneira furtiva. Nervosismo à parte, a trilha sonora está aí para acalmar os ânimos, com um repertório excelente e até com músicas de outros jogos, que podem ser acessadas por meio do Walkman. Se você é um obcecado em explorar 100%, terá mais de 70 horas de pura satisfação e desafios cabeludos, e muitos segredos. Seja pelo UMD ou arquivo digital comprado pela PSN, *Peace Walker* mostra que não deixa de ser grandioso e mais profundo que muitos títulos dos consoles de mesa da atual geração.

AVALIAÇÕES

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

9,0



ROTEIRO

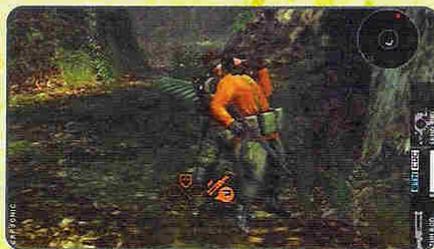
CAPÍTULO 1 A COUNTRY WITHOUT AN ARMY



4 de novembro de 1974, costa de Barranquilla, Colômbia. Um pequeno grupo de homens treina arduamente, até que Naked Snake encerra a sessão. Kazuhira "Kaz" Miller aparece com clientes, Ramón Gálvez Mena, professor da faculdade da Costa Rica, e sua aluna Paz Ortega Andrade para negociar com Snake sobre a expulsão de um grupo armado, agentes da CIA, da Costa Rica. Ainda que não possa pagar muito pelo trabalho, Gálvez oferece uma base petrolífera na costa do Caribe para servir de centro de operações da MSF (Militaires Sans Frontiers), além de colaboração, não oficial, do governo.

Snake recusa o trabalho no primeiro momento, sugerindo uma solução política. Gálvez consegue persuadir Snake explicando que Paz, enquanto procurava um amigo perdido na costa caribenha, foi capturada e torturada pelo grupo armado, mas conseguiu escapar com uma fita-cassete na qual foi registrada o som de um cavalo e a voz de The Boss. Snake não consegue acreditar que sua mentora

esteja viva, mas as dúvidas e o fardo que carregada desde o fim da operação Snake Eater o fazem reconsiderar em aceitar a missão.



INVESTIGATE THE SUPPLY FACILITY

Ocorre uma sessão de treinamento para se familiarizar com a jogabilidade. A missão começa em Playa del Alba. Pegue a Grenade à beira-mar e munição próximo do espantalho. Lance uma granada no portão adiante e, chegando a Bosque del Alba, evite os combates. Aproxime-se por trás dos inimigos e bote-os para dormir ou equipe sua pistola, aproxime-se silenciosamente por trás do inimigo e empunhe a arma para rendê-lo (reviste todos para conseguir itens).

Em Puerto del Alba, use a arma tranquilizante e acerte os inimigos na cabeça. Dê uma geral na área para encontrar uma Love Box; só então invada a casa adiante.

Ao se infiltrar na base onde Paz foi mantida refém, Snake escuta uma conversa de rádio

TRABALHO NA MOTHER BASE

O centro de operações da MSF (Militaires Sans Frontiers) é onde novos guerreiros são integrados ao seu exército. A Mother Base é dividida nas seguintes áreas:

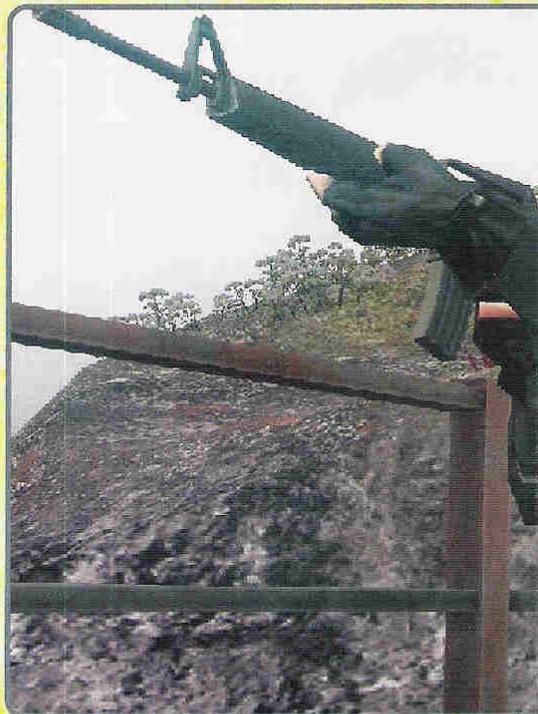
- **Delivery:** selecione itens para serem despachados no campo de batalha usando o item Support Supply Marker;
- **Outer Ops:** despachar soldados para guerras pelo mundo;
- **Recruit:** recrutar outros três jogadores para uma partida em equipe via wireless local;
- **R&D:** onde é solicitado o desenvolvimento de novas armas e itens, mas que dependem do nível das equipes de trabalho discriminados dentro da área Staff;
- **Staff:** onde se reúnem todos os integrantes da base, é possível ver a foto dos soldados e o nível de suas habilidades;
- **Versus Ops:** desafios online contra outros jogadores;
- **Metal Gear:** hangar onde seu Metal Gear será construído e você pode alterar sua cor, gravar voz e equipar acessórios extras que precisam ser adquiridos nas missões do Extra Ops;
- **Database:** confira todos os detalhes de seu desempenho ao longo do jogo;
- **Trade:** trocar soldados com outros jogadores.

Aperte **F1** para ter acesso ao sistema do jogo (salvar seu progresso, ver o Options, alterar botões e voltar à tela título) e **F2** para acessar as missões principais (Main Ops) e desafios (Extra Ops).

e descobre que armas nucleares estão sendo trazidas para a Costa Rica. Ele avista um carregamento sendo levado para as montanhas, pouco antes de ver uma máquina voadora sobrevoando as proximidades. Há muitas fotos de arquivos espalhadas no lugar.

CONTACT THE SANDINISTA COMANDANTE

Existem dois guardas em El Cenegal: Jungle, bote-os para dormir e use o Fulton Sys. neles para levá-los à Mother Base e transformá-los em soldados. Investigue a passagem a



nordeste e siga pelo caminho oposto, cruzando El Cenegal: Ravine e El Cenegal: Swamp até Rio del Jade. Neutralize todos os soldados para libertar os reféns. Atenção na cutscene, para mirar e atirar contra as máquinas menores.

Snake liberta o pequeno grupo de guerrilheiros Sandinistas, dentre os quais dois são familiares graças aos arquivos de fotos encontrados antes: Amanda Valenciano Libre, filha do líder dos revolucionários Sandinistas, e seu irmão mais novo, Chico. Snake consegue informações e a possível localização da base do exército, até que a conversa é interrompida quando Chico é capturado. Amanda e seus homens vão atrás do garoto.



PURSUE AMANDA

Reforços inimigos chegam a Rio del Jade. No pier, suba pela escada de metal para obter um arquivo confidencial (Cnfdtl Doc). Deste ponto, use a arma tranquilizante para derrubar os soldados. Vá para El Cenegal: Ravine e cruze a ponte ao norte, até chegar a El Cenegal: Swamp – na margem do rio tem outro arquivo confidencial –, que dá acesso a Bananal Fruta de Oro: Sorting Shed. Atenção com soldados espalhados em pontos cegos da área. Ande pelos cantos para encontrar itens e dois prisioneiros (os homens de uniforme amarelo, use o Fulton Sys. para resgatá-los). Avance

para a saída ao norte. Mas antes, pegue o Tiger Stripe Uniform na sala à direita da saída.



ARMORED VEHICLE BATTLE: LAV-TYPE G

Existem duas maneiras de vencer esta batalha. A primeira é destruir o veículo, concentrando seus tiros nos tanques de combustível do blindado para imobilizá-lo temporariamente (lance granadas, se já tiver desenvolvido). Ignore os soldados, mas não seja um alvo fácil. Quando o veículo recuperar o movimento, abrigue-se e ataque às escondidas.

A segunda maneira é abatendo os soldados com a M4.22 e tirá-los do campo de batalha usando o Fulton Sys., mas sem alertar ninguém. Corra para o galpão adiante, à sua direita, e ataque os soldados por trás, mantendo certa distância. Seja rápido para derrubar os quatro soldados e tirá-los do campo de batalha; então corra para o alto do morro. Mais quatro soldados serão chamados, repita o procedimento e esconda-se. Desta forma, o líder da equipe ficará exposto. Acerte um disparo na cabeça para tirar o capacete dele (mantenha-se escondido para não alertá-lo) e mais alguns para botá-lo para dormir – se faltar munição tranquilizante, mate o líder e o blindado também será seu.

Na cutscene, dê um tiro certeiro na máquina que capturou Amanda.



Fazer missões em dupla é muito legal, mas exige muita estratégia e comunicação para começar a se divertir

DESENVOLVENDO SUA EQUIPE

Na área Staff da Mother Base, é preciso gerenciar seu exército constantemente após cada batalha do Main Ops, do Extra Ops e do Outer Ops, para evoluir o Lv. (nível) dos seguintes setores:

- **Combat Unit:** quanto mais alto o nível, melhor o desempenho no campo de batalha e mais pontos GMP são adicionados à experiência individual de cada membro. Apenas os soldados nesta unidade podem ser enviados para as missões Outer Ops.

- **R&D Team:** equipe de pesquisa e desenvolvimento, responsável por criar novos itens e equipamentos. Eles dependem da coleta de arquivos confidenciais (Cnfdtl Doc), e, em alguns poucos casos, de algum material específico. Além disso, esta equipe depende muito do acúmulo de GMP (fundos desenvolvimento) e do Lv. das demais equipes para que possa iniciar o desenvolvimento de itens e equipamentos de Rank elevado. Ao fazer a R&D Team ir além do Lv.40, é garantida à Mother Base blocos adicionais em sua planta original. Atenção para não ficar com o GMP em saldo negativo, pois reduzirá a eficiência da equipe e atrasará o desenvolvimento de seu trabalho, até que o saldo seja positivo – uma maneira de fazer isso é enviar soldados para missões Outer Ops de baixo nível.

- **Mess Hall Team:** equipe responsável pela logística de alimentos. Além de sempre aumentar o GMP, é de suma importância que o FOOD esteja, no mínimo, a 100%. Quanto maior a porcentagem, mais elevado o moral dos soldados, o que faz com que eles consigam ir além de suas capacidades, tornando-os mais eficientes. Se a porcentagem ficar baixa, soldados podem debandar da Mother Base.

- **Medical Team:** responsáveis pelo bem-estar dos soldados feridos ou doentes. Integrantes da Mother Base que estejam mal de saúde têm as habilidades comprometidas. É preciso curá-los para que eles voltem ao normal e possam ir além. Quanto maior o nível do Medical Team, menores as chances de os soldados ficarem doentes e mais rapidamente armas tranquilizantes de alto nível podem ser desenvolvidas.

- **Intel Team:** cuidam do suporte aéreo, seja enviando suprimentos ou bombardeando alvos marcados no campo de batalha. Quanto maior o nível do Intel Team, maior a capacidade (e melhor a qualidade) dos suprimentos enviados ao campo de batalha. Sempre que concluir uma das missões principais, a equipe mantém um banco de dados sobre os inimigos da região, facilitando o recrutamento de soldados com habilidades elevadas que lhe interessam.

- **Waiting Room:** onde são mantidos em espera os candidatos a ocupar algum cargo na Mother Base.

- **Sickbay:** onde soldados doentes ou feridos são enviados para serem curados – isso pode levar algum tempo se o Lv. do Medical Team for baixo.

- **Brig:** onde são mantidos os prisioneiros (até que aceitem trabalhar para a Mother Base).

- **Trade:** trocar personagens com outros jogadores.

- **All:** mostra o total de pessoas na Mother Base, com capacidade para 350. Caso o número de soldados exceda o limite, é preciso despedi-los. Para isso, em qualquer outro setor da Mother Base, entre na ficha do soldado que deseja despachar e selecione Discharge, para então confirmar a dispensa. Para demissão em massa, use o botão  para selecionar quantos e quais soldados quiser e, por fim, entre na ficha deles para acessar o Discharge. Atenção: uma vez demitido, o soldado nunca mais será recrutado.



Armas e roupas afetam drasticamente a capacidade, desempenho e mobilidade rápida do personagem. Saiba usá-las em cada missão para conseguir o melhor desempenho possível

Snake avista a máquina voadora e encontra Amanda, que é capturada depois de quebrar a perna. Após libertá-la, ela conta como a situação ficou complicada a ponto de ela e seus homens terem sido atacados ao descobrirem uma fábrica. Quando Snake fala que o exército pode estar usando armas nucleares, Amanda dá pistas de onde eles podem estar juntamente com Chico.



RESCUE CHICO

Camino de Lava: Hillside é uma área simples, com dois guardas. De agora em diante, use Fulton Sys. regularmente para aumentar sua equipe e o desenvolvimento de recursos na Mother Base. Já em Camino de Lava: Junction, atenção com o sniper. Derrube o primeiro guarda e preste atenção na encosta adiante. Neutralize o sniper e o outro soldado, então resgate o prisioneiro no trem. Vá para o norte, até Aldea Los Despiertos. Abra seu mapa e observe cinco pontos de cor laranja, que indicam portas de cativeiro. Chico está atrás de uma dessas portas, neutralize os guardas, aproxime-se das portas e procure o menino.

Snake encontra o garoto e entrega fotos de seu pai e Amanda, informando-o de que ela está bem. O garoto dá informações sobre a localização do depósito de carga dos inimigos, falando sobre um monstro. Snake dá uma breve lição de moral no garoto, encorajando-o a se comportar como um guerreiro e o manda para Mother Base.

PURSUE THE JUNGLE TRAIN

Saia de Aldea Los Despiertos pela passagem a sudeste, fechada por um muro. Se estiver com a Love Box, use-a e encoste no citado muro.

Entre no meu de equipamentos (segure ←) e deixe o marcador sobre a Love Box, então aperte [L] para soltar a caixa montada. Use-a como plataforma, pegue outra Love Box atrás do muro e corte caminho até Cafetal Aroma Encantado: Entrance.

Livre-se dos soldados e resgate o prisioneiro no caminho. Perto do caminhão, atenção com as passarelas, onde alguns guardas transitam e têm visão privilegiada. No beco ao lado da segunda passarela, liberte outro prisioneiro.

Chegando a Cafetal Roma Encantado: Mill, atenção com os guardas espalhados e liberte dois prisioneiros no andar inferior. Siga para El Cadalso, onde guardas patrulham. Mantenha distância e derrube todos, sem alertar ninguém, com a Mh.22. Vá para o centro da área.



TANK BATTLE: T-72U

Leve o equipamento Support Supply Marker além de Rations e as armas Mh.22 (ou M60, se a intenção é lutar abertamente), LAW (bazuca) e Grenades; se tiver Smoke Grenades, leve-as. Para vencer o tanque em uma batalha direta, evite os soldados e priorize o tanque vermelho de combustível na traseira do veículo, evitando os tiros de canhão. Destruindo os tanques de combustível, o veículo fica parado por alguns segundos, castigue-o com Grenades e a LAW, mas antes deixe um Support Supply Marker pronto para pedir munição.

O modo furtivo garante o tanque para seu exército. Faça o seguinte: mantenha distância e vá para a parte de trás do tanque. Lance uma Smoke Grenade entre os dois soldados, aproveite a cortina de fumaça e aplique CQC para derrubar ambos seguidamente. Lance

GUERREIRO NA MODA

Conect seu PSP à sua conta da PSN e, na tela título, entre nas opções: Extras > Network > Enter Passcode. Nesta última, use os seguintes códigos para habilitar novas roupas para seus personagens:

- **Big Boss face a la Che shirt (vermelha)**
2000016537833
- **Big Boss face a la Che shirt (branca)**
2000016756791
- **Black T-Shirt with Big Boss text**
2000016032758
- **Black T-Shirt with Peace Walker**
2000016032390
- **Black T-Shirt with White Peace Walker Log**
2000016038415
- **Gray T-Shirt with Coffee Cup art design**
2000016036022
- **Gray T-Shirt with MSF logo**
2000016032567
- **Gray T-Shirt with MSF Logo**
2000016032574
- **Gray T-Shirt with Snake Art at the Back**
2000016032338
- **Navy Blue T-Shirt with MSF logo**
2000016032635
- **Olive T-Shirt with Snake Art**
2000016035902
- **Plain Tan T-Shirt**
2000016038576
- **White T-Shirt with Big Boss text**
2000016032680
- **White UNIQLO T-Shirt**
2000016035933

MORTAL KOMBAT



Faça uma pré avaliação pelo nosso atendimento on line!



Fratello Games®

Entretenimento

Brinquedos - Eletrônicos - Colecionáveis

TROQUE SEU GAME!
Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de outro novo!



FINANCIE SUAS COMPRAS em até **36x**

Compre em nossa Loja Virtual Entrega em todo o BRASIL!

Central de Atendimento (11) **3362.2206**

COMPRA 100% SEGURA



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!!

www.fratellogames.com.br

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

Siga a Fratello no

twitter

<http://twitter.com/fratellgames>

*Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIAO do Tatuapé! e temos convênios com estacionamentos**

Assistência Técnica Especializada

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. Silvio 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 Silvio 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.

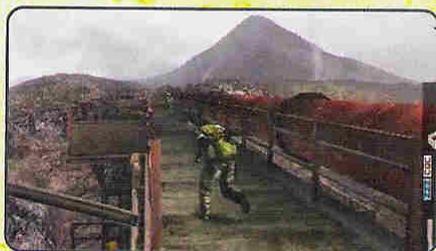
outra Smoke Grenade nos soldados restantes e repita a estratégia. Com os quatro soldados nocauteados, use Fulton Sys. e esconda-se o mais longe possível para que outros soldados apareçam. Repita o procedimento e afaste-se para mais dois últimos soldados aparecerem; livre-se deles para que o líder se exponha. Equipe a LAW, basta um disparo certeiro contra o líder para ganhar o tanque e o combate.

DESTROY THE BARRICADE



Leve explosivo C4 e faça o caminho de volta até Aldea Los Despiertos. Lá, abra seu mapa para ver uma linha de cor laranja. Vá até a parede indicada e plante o C4, afaste-se e exploda para abrir caminho até Los Cantos: Canyon.

INFILTRATE THE CRATER BASE



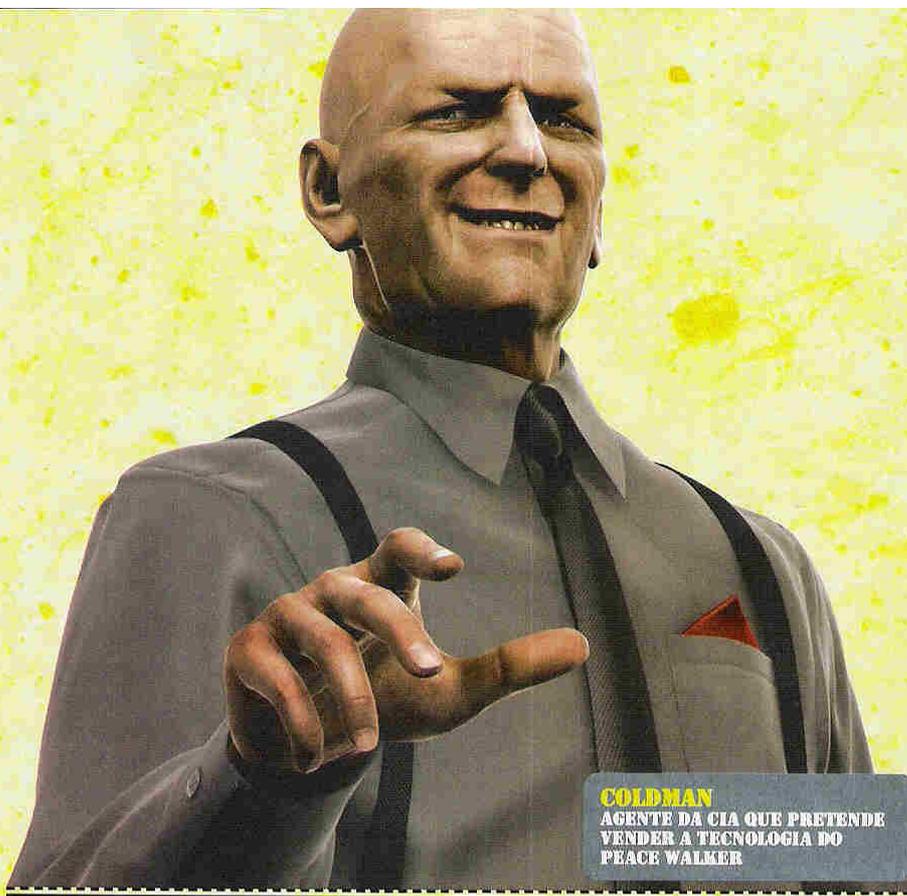
Seja discreto para neutralizar os soldados no caminho. Em Los Cantos: Ridge, use a Love Box como plataforma para alcançar a entrada à sua frente e resgate o prisioneiro. A estrada termina em Fuerte La Ladera, onde há um forte com metralhadoras na muralha. Chegando lá, caia no buraco adiante para resgatar o prisioneiro e, por fim, adentrar a Crater Base.

Na cena interativa, passe o marcador sobre os caminhões estacionados e dê zoom para ver as placas. Para recrutar Hideo Hojima para seu exército, olhe o caminhão de placa 63824. Veja o caminhão de placa 64779 e, se quiser ver algumas piadinhas, investigue primeiro os caminhões ao fundo do corredor.

Snake investiga os caminhões procurando pistas. Rola uma conversa entre dois homens, que divergem em opiniões sobre lançar um ataque nuclear. O cientista, um cadeirante, que discorda do homem careca, é empurrado escada abaixo. Snake o ajuda e nota o desespero dele por saber que sua criação será usada para algo terrível.

PUPA BATTLE

Leve as armas M60, LAW, Grenades, C4 e Support Supply Marker (vista a roupa Naked de Snake, para deixá-lo mais leve), além de Ration e recarregadores de energia. Suba por uma das escadas laterais para ficar em um



COLDMAN
AGENTE DA CIA QUE PRETENDE
VENDER A TECNOLOGIA DO
PEACE WALKER

ponto alto e, sempre que Pupa parar para atacar, use a LAW contra o Pod (o cilindro na parte frontal da máquina) para causar dano máximo. Nesses intervalos, aproveite para plantar alguns Support Supply Marker e solicitar munição quando precisar.

Para evitar os ataques de Pupa, não fique vagando no meio da arena ou será atropelado. Fique na parte elevada e ande lateralmente quando Pupa começar a emitir descargas elétricas – quando a máquina emitir uma carga mais poderosa, ande um pouco para os lados e pare, para ficar entre três raios, depois ande novamente e pare para evitar outras descargas. Caso Pupa lance dispositivos por toda a sala, destrua os mais próximos de você (fique em um lugar alto) para evitar que a descarga elétrica se propague. Se Pupa for em sua direção, desde que você esteja no alto da plataforma, deite para evitá-lo e só levante quando a máquina estiver no seu campo de visão.

Ao zerar a blindagem de Pupa, descarregue sua arma no Pod e aproxime-se dele para entrar. Do lado de dentro, arranque todas as placas de memória que puder (zere primeiro uma fileira para avançar à seguinte). Sempre que mudar de fileira, fique apertando ↑ para coletar informação extra caso apareça uma “?”.

Após o combate contra a máquina, o cientista, Huey Emmerich, se apresenta e explica que foi responsável, em partes, pela criação da estranha máquina movida por IA (inteligência artificial). A ideia é criar máquinas que possam funcionar sozinhas. O projeto Peace Walker, uma máquina capaz de se mover por qualquer terreno e carregar armas nucleares, é liderado pelo homem chamado Hot Coldman. O projeto está dividido em máquinas, que carregam Pods com IA em aprimoramento. Enquanto o homem pode hesitar e lançar ataque de tal magnitude, a IA usa a lógica. O Peace Walker

pode identificar um ataque e revidar com precisão, e atacar a máquina é como lançar uma bomba em si mesmo, pois ativaria o modo de defesa dela.

Coldman quer demonstrar tal poder lançando um ataque, e isso pode fazer o país alvo revidar e ativar o Peace Walker. Huey está disposto a deter Coldman e precisa da ajuda de Strangelove, outra cientista por trás da criação da IA. Huey dá as coordenadas e o cartão de acesso ao laboratório dela.

CAPÍTULO 2 THE PHANTOM HERO TRAVEL TO THE CLOUD FOREST



Em Selva de la Leche: Jungle, ande devagar na trilha serpenteando o rio e observe a árvore próxima do barranco, para abater um soldado escondido – tem outro na árvore adiante. Cruzando a passagem estreita, no meio do caminho, suba no barranco ao lado e ande silenciosamente para abater outro soldado atrás da árvore. Em Selva de la Leche: Hillside, atenção com os soldados e snipers escondidos. Desça pela lateral do barranco, à direita, e siga pelo elevado ao lado para surpreender o primeiro sniper e, deste ponto, pegar o outro na parte baixa do terreno. Ao final do elevado, há outro soldado atrás da árvore. Antes de concluir a missão, visite a passagem a oeste para resgatar um prisioneiro e procure o Snake Uniform nas proximidades.



ATTACH CHOPPER BATTLE: MI-24A

Leve as armas LAW e Mk.22 (ou M60 se quiser uma batalha direta), Grenade e Smoke Grenade, além de Support Supply Marker, Fulton Sys. e Ration. Se optar pelo combate direto, lance uma Smoke Grenade entre os soldados e fuzile todos com a M60. Mantenha-se abrigado atrás de um elevador com duas árvores, para evitar a artilharia e bombas do helicóptero. Equipe a LAW e, quando o helicóptero parar e começar a descarregar soldados, aproveite para acertar todos de uma vez. O piloto ficará exposto, elimine-o.

Se quiser agir discretamente, logo de início, lance uma Smoke Grenade entre os soldados e equipe a Mk.22. Renda cada soldado e use o Fulton Sys. neles, então volte para o ponto de onde e esconda-se do helicóptero. Quando este começar a soltar mais soldados, lance uma Smoke Grenade entre eles e repita o esquema de rendição e uso do Fulton Sys. – nas proximidades há o Fulton Sys., caso precise.

Livrando-se de todos os soldados, o piloto ficará exposto. Abata-o com alguns tiros certos de Mk.22 ou apenas um tiro de LAW, para completar a missão e ganhar um helicóptero para o seu exército.

HEAD FOR THE LAB

Munido de ID Card (tenha ele entre seus



equipamentos), siga para Selva de la Muerte: Bottom of Cliff e ande, abaixado, junto da parede à direita. Ao norte, próximo da saída, há um sniper deitado entre duas muretas. Livre-se dele e, discretamente, vá para onde ele estava, olhe para o sul e surpreenda outro sniper à direita, no terreno baixo.

Em Selva de la Muerte: Top of Cliff, siga junto da parede à direita e surpreenda o soldado escondido – continue acompanhando a parede e liberte um prisioneiro. Há snipers espalhados e uma maneira segura de avançar é continuar acompanhando a parede à direita até chegar a um elevador. Deste, olhe para a esquerda e ande discretamente para ver um sniper escondido. Livre-se dele para continuar até Ruínas de Xochiquetzal. Não deixe de resgatar o prisioneiro no terreno de cor cinza claro em seu mapa (lado oeste).

Snake encontra uma jovem seminua, caída junto de uma árvore. Seu nome é Cécile Cosina Caminades, uma ornitologista que veio a turismo para estudar pássaros raros. Ela foi capturada por uma mulher, após gravar, sem querer, uma conversa – Snake pensa que Cécile é o "amigo" que Paz estava procurando –, mas conseguiu fugir quando todos se distraíram. Cécile diz que viu um monte de máquinas antes de fugir, mas quando se aproximou de um tubo gigante, escutou alguém

dizer "Jack". Tal detalhe deixa Snake apreensivo. The Boss está viva?



LOCATE THE ID CARD

O ID Card de Huey não funciona, e Cécile dá a dica de que o soldado que a manteve em cativeiro e tinha acesso ao laboratório está de jaqueta laranja e sua localização fica na região onde o pássaro Quetzal canta – use o Codec para Cécile imitar o som do pássaro específico.

O tal soldado faz patrulhamento aleatório nas áreas: Ruínas de Xochiquetzal (resgate o prisioneiro que aparece no trecho isolado, próximo da saída a sudoeste), Catarata de la Muerte, Selva de la Muerte: Top of Cliff, Selva de la Muerte: Bottom of Cliff, Selva de la Leche: Hillside e Selva de la Leche: Jungle (aqui, vá para o extremo sul para libertar outro

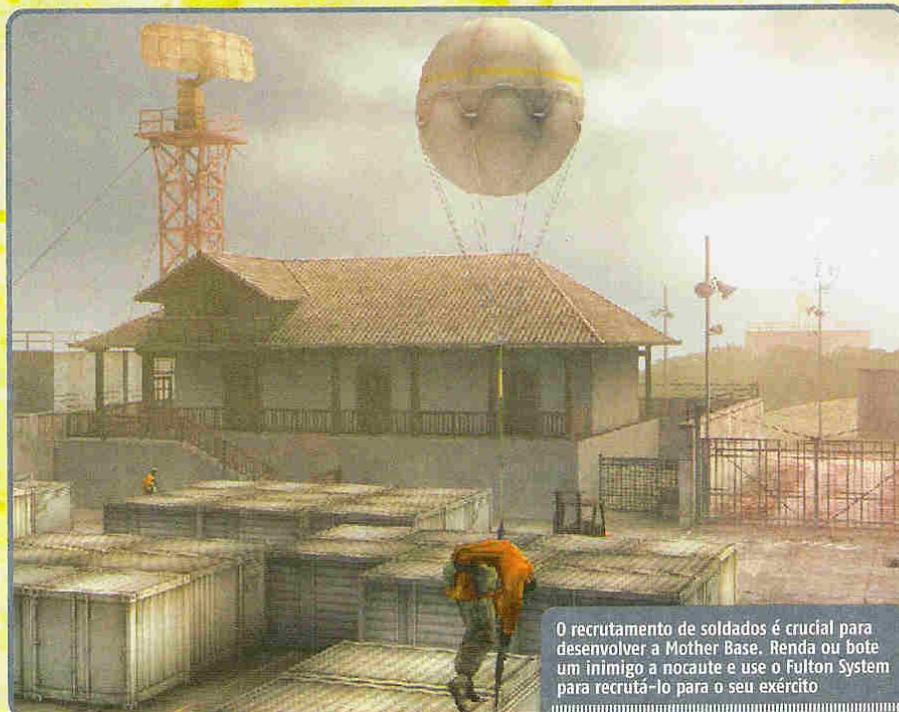
BRINCADEIRAS NA PRAIA

Antes de começar a Extra Ops 067, entre na opção Mission Prep e faça as seguintes modificações: Snake uniformizado ou com a roupa Tuxedo. Na opção Co-Ops Comm., selecione as seguintes sentenças: Impressive, Thanks, Good Luck, Good!, Sorry... I just... I kept you waiting, huh?, Good work, Rocket Peace!, Good to have you!, Nice one, You're pretty good., I knew you had it in you., Not bad!, Follow me!, Peace!, e I'm with ya!, e em seus equipamentos, leve a Love Box, Walkman e a Camera.

Ao encontrar Paz, equipe o Walkman e toque uma música romântica. Depois, entre no menu Co-Ops Communication e use as frases indicadas antes para aumentar seus pontos de afinidade com ela – use as frases duas ou três vezes para conseguir afinidade máxima. Use a Camera para tirar algumas fotos e, por fim, use a Love Box para encerrar a missão. Tirando Rank S, entre na missão mais uma vez para ver Paz de roupa íntima. Aproveite para pegar a roupa Swim Trnk no pier para Snake – se entrar na Mother Base após conseguir um Rank S com Paz, selecione Cécile, Amanda ou Strangelove na equipe e ative o Model Viewer para vê-las de roupa íntima.

A missão Extra Ops 68 é exatamente igual a anterior, só que o encontro é com Kaz. De diferente, equipe a roupa Swim Trnk e leve as seguintes sentenças no Co-Ops Comm: HEY!, It's not over yet!!, You're pretty good., I'll pick up your bones when I'm done, Guess it's time to launch some fireworks..., Settle down!, Haidaraaaaa, I knew you had it inyou!!, I feel the power with me!, Thanks, Sweet dreams, Venceremos!, Box time!, I like it!, e Get inside!.

Ao encontrar Kaz, toque uma música romântica no Walkman e use as sentenças indicadas duas ou três vezes para ganhar afinidade. Tire algumas fotos de Kaz, agarre-o e arranque algumas confissões, bote-o para dormir – acorde-o arrancando itens dele – e, por fim, use a Love Box para finalizar a missão. Obtendo Rank S, repita a missão para ver Kaz de sunga... Argh!



O recrutamento de soldados é crucial para desenvolver a Mother Base. Renda ou bote um inimigo a nocaute e use o Fulton System para recrutá-lo para o seu exército

CODDOR
 UMA DAS CINCO INTELIGÊNCIA
 ARTIFICIAIS QUE ARMAZENA
 INFORMAÇÕES PARA O PEACE WALKER

prisioneiro). Ao passar por cada área, fique atento ao canto dos pássaros e, se identificar o som do Quetzal em uma dessas áreas, o soldado de jaqueta laranja estará por perto. Renda-o (não use força letal) e reviste seu corpo para obter seu ID Card. Vá para o AI Laboratory.

Ao invadir o local, Snake avista o cavalo que pertenceu a The Boss e escuta a voz de Strangelove, que começa a fazer um jogo mental com ele. Ela o provoca, dizendo para matá-la, assim como ele fez com The Boss. Strangelove questiona sua lealdade e Snake diz que sua mentora traiu seu país e a ele. "Você tirou a vida dela e eu a trouxe de volta", ela retruca, convidando-o para "ver" The Boss.

Ao entrar no laboratório, Snake conhece a IA criada por Strangelove, que reage à presença dele. Ele fica nervoso ao se aproximar da máquina, pensando, por um momento, que sua mentora está lá. Strangelove diz que criou a IA com base em toda informação dos arquivos secretos da CIA sobre The Boss, fazendo a máquina "simular" a mulher que ela mais admirou na vida. Essa IA, batizada de Mammal Pod, limpa o nome de The Boss por usar a lógica para reagir e proteger seu país. Mais uma vez, Snake se questiona, mas sustenta o pensamento de que ela era uma traidora e matá-la foi sua missão. Strangelove tenta recriar o "último desejo" de The Boss, fazendo com que a IA tente "pensar" como ela, e Snake é a última peça para completar o banco de dados.

Ao entrar em Mammal Pod, arranque o máximo de placas de memória que puder de uma mesma fileira. Ocorrerá mais uma cutscene com Snake lembrando da batalha que travou com sua mentora, que requer uso dos comandos indicados na tela.

CHRYSALIS BATTLE

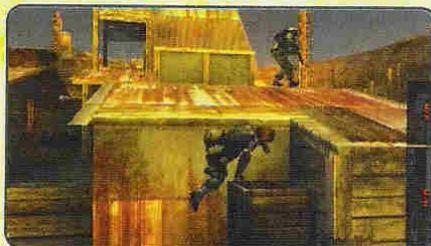


Aqui, é importante que você tenha desenvolvido a arma FIM-43, levando também a M60, recarregador de HP e Support Supply Marker. Fique em movimento ao redor da estrutura a sudoeste do mapa para evitar as rajadas de metralhadora e mísseis. Use a FIM-43 para acertar o Pod de Chrysalis.

Tão logo máquinas menores sejam liberadas, equipe a M60 e derrube-as; caso Snake seja capturado, movimente o direcional analógico para livrá-lo. Assim que derrubar Chrysalis, atire no Pod para abri-lo e entre para remover o máximo de placas de memória.

CAPÍTULO 3 A NATION REBORN

TRAVEL TO THE MINE BASE



Suba pela escada ao lado do galpão e pendure-se na beira do telhado à esquerda, seguindo pendurado para resgatar o prisioneiro no cantinho. Volte ao começo da fase e acompanhe a estrada até o final para

OUTER OPS: O SENHOR DA GUERRA

O Outer Ops é o local você destaca uma equipe com oito membros, entre soldados ou veículos de guerra, para travar batalhas em diferentes lugares do mundo. As batalhas aqui são automáticas, cabendo a você escolher bem a sua equipe e enviá-la para a guerra. O quadro de missões classifica a dificuldade de cada uma indo do Rank E (mais fácil) até Rank S+++ (dificuldade máxima). É possível mandar oito equipes para oito diferentes conflitos simultâneos. Basta completar uma Extra Ops e depois entrar no Outer Ops para ver os resultados – você pode dar Skip ou assistir como foi o combate.

A principal função do Outer Ops é evoluir seus soldados. Sempre que voltam vivos do campo de batalha, eles ganham GMP, pontos necessários para gastar no desenvolvimento de armas e equipamentos na divisão R&D (Research and Development ou Pesquisa e Desenvolvimento) da Mother Base. Os soldados que voltam dos combates também utilizam a Love Box ou qualquer outra caixa e equipamento de menor importância, e fazem com que estas ganhem Lv.

Para aumentar o nível das equipes Combat Unit (Unidade de combate), R&D (Pesquisa e Desenvolvimento), Mess Hall Team (Alimentação dos Soldados), Medical Team (Equipe Médica) e Intel Team (Equipe de Inteligência), é preciso mandar soldados para o campo de batalha com certa frequência. Entretanto, apenas os soldados listados na Combat Unit podem ser mobilizados para a Outer Ops, ou seja, pegue soldados de outras áreas e mande-os para batalhas fáceis para desenvolver suas habilidades particulares.

BOOMERANG GAMES

VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL

Wii



PS2



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



CÉCILE
TURISTA QUE SE ENVOLVEU NUMA TRAMA MILITAR ENQUANTO ESTUDAVA PÁSSAROS NA COSTA RICA

resgatar outro prisioneiro atrás da pilha de tábuas. Avance por entre os galpões e, ao lado do casebre com um soldado no telhado, há uma escada. Use-a para chegar ao telhado do galpão central e faça o comando de rolamento para pular de um telhado para o outro e pegar um item. A estrada o leva para o fim da missão.



ELIMINATE THE GUARDS

Elimine todos os inimigos. Atenção com os snipers e com os homens com bazuca. Comece derrubando as máquinas voadoras e elimine, um a um, os soldados ao mesmo tempo que usa as muretas para se proteger.



COCOON BATTLE

Para este combate, leve as armas LAW e M60 (ou outra metralhadora que tiver) e Grenades, sem esquecer do Support Supply Marker e de

recarregadores de HP. Escolha uma das laterais de Cocoon, desça até o chão e use a LAW para acertar o Pod lá no alto da máquina. Sempre que Cocoon lançar mísseis e foguetes, corra para baixo da máquina até a ameaça passar e saia rapidamente. Sempre que Cocoon disser "Preparing for sweep attack", fique junto da parede que o cerca ou sob a máquina, para evitar ser atropelado (se demorar demais sob a máquina, ela tentará esmagá-lo).

Mantenha o esquema de ataque e defesa, sem esquecer de pedir mantimento se precisar de munição para a LAW e a metralhadora. Causando dano suficiente, uma escada ficará acessível na lateral de Cocoon. Suba por ela e pela plataforma próxima do escudo; se Cocoon usar o braço mecânico neste momento, fique deitado na parte lateral para evitar dano. Suba pela outra escada para chegar ao topo da máquina. Ignore as metralhadoras e use a LAW para detonar o Pod e desarmar Cocoon. Destrua o escudo de resistência para entrar nele e arrancar placas de memória.



INFILTRATE THE UNDERGROUND BASE

Leve a Love Box, Mh.22 com tranquilizante e a M60 ou outra metralhadora. Tente avançar sem chamar a atenção – se a coisa sair de controle, apele para a troca de tiros e camuflagem de

caixa. Todos os guardas estão em alerta, então avance com cuidado e derrubando todos que avistar. Cruze a passarela até o outro extremo e derrube o guarda ao final da escada, sem deixar de resgatar o prisioneiro atrás da caixa.

Siga para o lado oposto e derrube o guarda no alto da plataforma. Suba por esta, sobre o protótipo do tanque, abata os guardas que vigiam o elevador e acesse-o para chegar à Underground Passage A. Próximo da saída desta área há prisioneiro; seja rápido para resgatá-lo e use a Love Box para despistar dois guardas que passarão correndo. Avance para a Underground Passage B.

A transição aqui é complicada, então use a Love Box e atire discretamente de dentro dela nos guardas em seu caminho – outra opção é se pendurar na beirada do lado leste e seguir até a outra ponta discretamente. A saída é bem vigiada e um dos guardas usa escudo. Headshot com arma silenciosa é a melhor solução. Por fim,



ITENS DO TRAPACEIRO

Existem três itens especiais que ativam algumas trapagens, são eles: Stealth Mat Rank 1 (mantém o personagem invisível quando encostado em uma parede), Stealth Camouflage Rank 5 (mantém o personagem invisível em movimento) e Infinity Bandana Rank 1 (munição infinita). É preciso encontrar os arquivos confidenciais e material extra para desenvolver os itens.

O arquivo confidencial da Stealth Mat Rank 1 é obtido ao completar a missão ZEKE Battle, já o arquivo confidencial da Stealth Camouflage Rank 5 é obtido ao completar o Extra Ops 050 com Rank S. Em comum, ambos os itens precisam do Staff with [Materials Technology] Skill, obtido apenas ao completar a Extra Ops 049. Já o arquivo confidencial da Infinity Bandana Rank 1 é obtido ao completar a Extra Ops 119 com Rank S.

PERFECT WORLD

MAR EM FÚRIA

A maior expansão de Perfect World



*Personagens e habilidades inéditas.
Mergulhe nesse mundo!*



*Explore territórios totalmente novos,
na superfície ou embaixo d'água.*

**ACESSE
LEVELUPGAMES.COM.BR
E JOGUE DE GRAÇA!**

完美时空
PERFECT WORLD

12

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

LEVEL UP!
levelupgames.com.br



VLADIMIR ZATORNOV
 AGENTE DA KGB QUE SE PASSA
 POR UM PROFESSOR E TENTA
 MANIPULAR O BIG BOSS

encoste no portão ao final da área e aperte ↑ o mais rápido que puder para abrir caminho.

Strangelove dispensa os guardas e vai rever alguns arquivos da IA, deixando o Pod acessível para Snake. Logo que ele entra, a IA começa a falar como The Boss, fazendo-o hesitar e acreditar que ela "voltou". Ele tenta lembrá-la da operação Snake Eater, mas a IA alega não ter tais registros. Nos últimos anos, Snake se martirizou sem saber por que The Boss fez aquilo: por vontade própria ou seguiu ordens? Snake volta a si, mas quando tenta destruir a máquina, é cercado por soldados. Coldman aparece e revela que ele foi o responsável pela ideia de "eliminar o traidor" na operação Snake Eater. Ele é um agente da CIA que usa seu conhecimento para impor uma nova ordem mundial por meio de uma arma nuclear destruidora.



TORTURE CHAMBER ESCAPE

Snake lembra da última conversa que teve com The Boss antes da batalha final, questionando sua lealdade... Pouco depois, ele acorda e Strangelove começa a interrogá-lo. The Boss morreu por seu país ou por tê-lo traído?

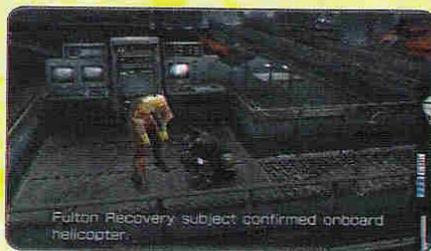
A tortura continua. Você só precisa apertar o botão indicado alucidamente para dar continuidade.

Snake insiste que The Boss é um traidora e sua

missão era eliminá-la. Strangelove não acredita, pois não faz sentido um soldado, que tinha em seus princípios a lealdade acima de tudo, trair seu país. Snake insiste em sua versão, mas é questionado por que carrega uma cicatriz decorativa e bandanas iguais as de The Boss. Se ela traiu a todos, por que ele guarda memórias e presta essa homenagem a ela? Strangelove insiste na verdade.

Ao acordar dentro da cela, espere o guarda sair de perto e olhe no espelho para retirar o Jigsaw, um fio de aço que dá forma à cicatriz no peito de Snake. Equipe e use-o para serrar a fechadura da cela, apertando [L1] e [R1] alternadamente – se demorar, ocorrerá outra sessão de tortura.

Espere o guarda voltar e ficar de costas, abra a cela e bote-o para dormir. Há outros guardas, então tenha cautela. Abra seu mapa e veja duas salas do lado oeste, em uma delas há Ration e, na outra, um Fulton Sys. A porção central do mapa é um conjunto de salas, entre por uma das portas destrancadas e, em um painel, destranque as celas para ter acesso a um prisioneiro (resgate-o). Vá para a saída.



HEAD FOR PEACE WALKER'S HANGAR

Leve Stun Grenade. Na AI Weapon Hangar, procure pelo prisioneiro ao final da passarela. Use a saída com escada para chegar à Underground Passage A. Na parte de cima,

salve o prisioneiro e continue por cima, rumo à Underground Passage B. Atenção máxima, já que há soldados com escudo. Liberte outro prisioneiro no andar de cima. Ao caminhar pela plataforma, seja silencioso para não alertar os soldados abaixo. Erga a porta ao final.

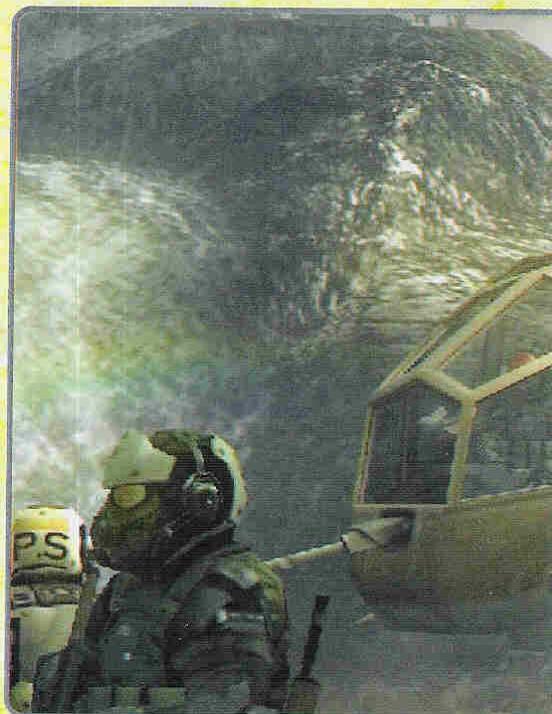
Coldman mantém Paz como refém e Mammal Pod está apto para ativar o Peace Walker. "Lealdade até o fim", diz Strangelove, alegando que o silêncio de Snake foi a resposta que ela procurava para Mammal Pod terminar a simulação de The Boss – que tem como primeiro alvo uma praia da costa do Caribe. A explosão nuclear chamará a atenção e deixará exposto o exército de Snake, já que a Mother Base é próximo do ponto de impacto. Coldman ativa o Peace Walker para provar que sua arma é capaz de cruzar qualquer terreno.



PEACE WALKER BATTLE

Leve as armas RPG2 (ou LAW) e M60 (ou outra metralhadora), de preferência ambas de Lv.3. Não esqueça de Chaff Grenades, Grenades e Support Supply Marker e, se tiver, Support Strike Marker, além de recarregadores de HP.

Fique próximo das paredes, visando o Pod na parte de trás do Peace Walker. Mantenha distância para não ser pisado ou queimado. Use Chaff Grenade para desestabilizar a



máquina e ataque o Pod. Fique em movimento para evitar os mísseis ou vá para baixo do Peace Walker (deposite o Support Strike Marker, solicite o bombardeio e saia rápido).

Após a batalha, em um cutscene, siga o Peace Walker a cavalo. Aperte **▲** o mais rápido que puder para evitar o bombardeio e fique atento para usar os comandos indicados. Na etapa seguinte, atenção para apertar **▲** o suficiente e se manter entre os mísseis.

Coldman levou Paz e o Peace Walkers para uma base militar americana na Nicarágua, de onde pretende lançar o ataque e causar um incidente que dará início a uma retaliação, piorando o clima político entre as potências. A Mother Base é o alvo.

CAPÍTULO 4: THE ILLUSION OF PEACE



O Peace Walker cruza a fronteira e se aproxima da base americana. Chico conversa com Snake, lamentando o sacrifício do cavalo que pertenceu a The Boss (as lembranças do momento em que ele puxou o gatilho se manifestam). Entre as memórias dolorosas de Snake, está a gravação deixada por Eva, que narrou a razão pela qual The Boss teve que morrer: Volgin disparou o artefato nuclear americano em território russo, abalando a situação entre Rússia e EUA. Para amenizar a situação, os EUA enviaram The Boss para uma missão que ela

sabia não ter volta. Ela se associou a Volgin para puxar o papel de traidora para si mesma e isentou os EUA de qualquer culpa. Ela tornou-se traidora de seu país e morreu pelas mãos de seu discípulo.

O governo tratou de apagá-la da história e o mundo jamais saberia do maior sacrifício que uma pessoa poderia fazer por seu país, exceto Snake.

Snake sugere a Kaz evacuar a Mother Base se ele não impedir o ataque do Peace Walker. A situação fica mais estranha quando é descoberto que o exército russo está na base americana.



INFILTRATE THE U.S. MISSILE BASE

Leve uma arma letal com silenciador e uma metralhadora. Próximo de onde se encontra a primeira máquina de patrulha, há um buraco com escada. Livre-se dos dois guardas, desça pelo buraco e resgate o prisioneiro. Chegando abaixo da máquina voadora, derrube-a. Para completar a missão, é crucial não deixar os soldados em estado de alerta.

Na Small Maintenance Dock, a vigilância é mais pesada e há dois prisioneiros – um está a nordeste, o outro a sudoeste (para chegar, é preciso dar a volta por trás da escada). Já no Rooftop, o objetivo é chegar à saída do outro lado, evitando o patrulhamento. Liberte o prisioneiro no final do corredor.

EXTRA OPS

Além das missões da trama principal (Main Ops), existem as Extra Ops, que são desafios extras para dar longevidade ao jogo e que permitem habilitar novos equipamentos para serem desenvolvidos (arquivos confidenciais) e muitos extras. A maioria dessas missões classifica seu desempenho por notas, que vão de Rank E (nota mais baixa) até Rank S (nota mais alta), e quanto melhor a sua nota, melhor a evolução de seu personagem e regalias. Existem 128 Extra Ops, confira a lista de como habilitar cada uma delas:

- 001 – Complete a missão Contact the Sandinista Comandante
- 002 – Complete a missão Tank Battle: T-72U
- 003 – Complete a missão Contact the Sandinista Comandante
- 004 – Complete a missão Tank Battle: T-72U
- 005 – Complete a missão Pursue Amanda
- 006 – Complete a missão Pursue Amanda
- 007 – Complete a missão Pupa Battle
- 008 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 009 – Complete a missão Extra Ops 079
- 010 – Complete a missão Investigate the Supply Facility
- 011 – Complete a missão Pursue the Jungle Train
- 012 – Complete a missão Destroy the Barricade
- 013 – Complete a missão Locate the ID Card
- 014 – Complete a missão Extra Ops 013
- 015 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 016 – Complete a missão Extra Ops 112
- 017 – Complete a missão Extra Ops 116
- 018 – Complete a missão Infiltrate the Crater Base
- 019 – Complete a missão Extra Ops 042
- 020 – Complete a missão Extra Ops 077
- 021 – Complete a missão Extra Ops 071
- 022 – Complete a missão Locate the ID Card / Extra Ops 14
- 023 – Complete a missão Extra Ops 118
- 024 – Complete a missão Extra Ops 023
- 025 – Complete a missão Extra Ops 105
- 026 – Complete a missão Extra Ops 070
- 027 – Complete a missão Extra Ops 026
- 028 – Complete a missão Travel to the Cloud Forest
- 029 – Complete a missão Eliminate the Guards
- 030 – Complete a missão Rescue Chico
- 031 – Complete a missão Cocoon Battle
- 032 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 033 – Complete a missão Extra Ops 016
- 034 – Complete a missão Extra Ops 108
- 035 – Complete a missão Extra Ops 039
- 036 – Complete a missão Extra Ops 078
- 037 – Complete a missão Extra Ops 083
- 038 – Complete a missão Peace Walker Battle
- 039 – Complete a missão Extra Ops 095
- 040 – Complete a missão Extra Ops 084
- 041 – Complete a missão Extra Ops 044
- 042 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra Ops 076
- 043 – Complete a missão Extra Ops 110
- 044 – Complete a missão Extra Ops 094
- 045 – Complete a missão Extra Ops 111
- 046 – Complete a missão Extra Ops 045
- 047 – Complete a missão Extra Ops 102
- 048 – Complete a missão Extra Ops 047
- 049 – Complete a missão Extra Ops 091
- 050 – Complete a missão Extra Ops 075
- 051 – Complete a missão Attack Chopper Battle: Mi-24A
- 052 – Complete a missão Chrysalis Battle
- 053 – Complete a missão Eliminate the Guards
- 054 – Complete a missão Torture Chamber Escape
- 055 – Complete a missão Extra Ops 089
- 056 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 057 – Complete a missão Extra Ops 074
- 058 – Complete a missão Extra Ops 107
- 059 – Complete a missão Extra Ops 057



Nos combates contra veículos, priorize a eliminação discreta dos soldados e de seu líder. Cumprindo tal condição, você ainda ganha o veículo para seu exército, força imprescindível para vencer as missões Special Ops

DETONADO

EXTRA OPS

- 060 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra 82
- 061 – Complete a missão Extra Ops 058
- 062 – Complete a missão Extra Ops 092
- 063 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra Ops 86
- 064 – Complete a missão Extra Ops 100
- 065 – Complete a missão Extra Ops 064
- 066 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra Ops 009
- 067 – Complete a missão Peace Walker Battle 3 / Extra Ops 022
- 068 – Complete a missão Extra 119
- 069 – Complete a missão Pupa Battle
- 070 – Complete a missão Extra Ops 025
- 071 – Complete a missão Extra Ops 033
- 072 – Complete a missão Extra Ops 104
- 073 – Complete a missão Extra Ops 066
- 074 – Complete a missão Extra Ops 063
- 075 – Complete a missão Extra Ops 049
- 076 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 077 – Complete a missão Extra Ops 041
- 078 – Complete a missão Extra Ops 060
- 079 – Complete a missão Extra Ops 055
- 080 – Complete a missão Eliminate the Guards
- 081 – Complete a missão Extra Ops 096
- 082 – Complete a missão Extra Ops 040
- 083 – Complete a missão Extra Ops 050
- 084 – Complete a missão Extra Ops 059
- 085 – Complete a missão Extra Ops 072
- 086 – Complete a missão Extra Ops 093
- 087 – Complete a missão Extra Ops 065
- 088 – Complete a missão Chrysalis Battle.
- 089 – Complete a missão Extra Ops 020
- 090 – Complete a missão Zadornov Search Mission
- 091 – Complete a missão Extra Ops 048
- 092 – Complete a missão Extra Ops 061
- 093 – Complete a missão a Extra Ops 021
- 094 – Complete a missão Extra Ops 027
- 095 – Complete a missão Extra Ops 019
- 096 – Complete a missão Extra Ops 109
- 097 – Complete a missão Extra Ops 043
- 098 – Complete a missão Extra Ops 037
- 099 – Complete a missão Extra Ops 034
- 100 – Complete a missão Extra Ops 062
- 101 – Complete a missão Extra Ops 017
- 102 – Complete a missão Extra Ops 046
- 103 – Complete a missão Peace Walker Battle 3
- 104 – Complete a missão Extra Ops 098
- 105 – Complete a missão Extra Ops 024
- 106 – Complete a missão Extra Ops 035
- 107 – Complete a missão Extra Ops 073
- 108 – Complete a missão Extra Ops 036
- 109 – Complete a missão Extra Ops 085
- 110 – Complete a missão Extra Ops 101
- 111 – Complete a missão Extra Ops 087
- 112 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra Ops 106
- 113 – Complete a missão Extra Ops 081
- 114 – Complete a missão Extra Ops 082
- 115 – Complete a missão Extra Ops 113
- 116 – Complete a missão Zadornov Search Mission / Extra Ops 099
- 117 – Complete a missão Extra Ops 115
- 118 – Complete a missão Extra Ops 097
- 119 – Complete a missão Extra Ops 117
- 120 – Complete a missão Extra Ops 068
- 121 – Execute toda a File Library de Chico / encontre Trenya na Extra Ops 029
- 122 – Complete a missão Extra Ops 121
- 123 – Complete a missão Extra Ops 122
- 124 – Complete a missão Extra Ops 123
- 125 – Complete a missão Extra Ops 124
- 126 – Complete a missão Extra Ops 125
- 127 – Complete a missão Extra Ops 126
- 128 – Complete a missão Extra Ops 127

CHRYSLIS

MAQUINA DE COMBATE QUE TAMBÉM ARMAZENA INFORMAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DO PEACE WALKER

Na sala de monitoramento, Snake contacta Paz e descobre que Coldman está na torre de comando da base para inserir os dados finais no Peace Walker. Neste instante, a base entra em alerta. Snake foi descoberto. Kaz notifica-o de que todo o exército da Mother Base está indo ao encontro dele para agir com força total se necessário.



HEAD TO THE CONTROL TOWER

Todos sabem de sua presença, então chega de furtividade. Equipe uma metralhadora e um rifle sniper para abrir caminho até a torre de controle. Volte para Small Maintenance Dock (no alto da plataforma, do lado leste, há um prisioneiro) e siga pelo portão norte à Main Maintenance Dock. O local é protegido por snipers e máquinas. Atire nos tanques vermelhos sobre a ponte e nos brancos para explodir tudo. Antes de cruzar o portão, resgate o prisioneiro e pegue uma Love Box no vão do corredor na saída.

Em Underpass, corra para um dos vãos do corredor para evitar o ataque pelas costas. Elimine todos, levante o portão adiante e entre no elevador. No Heliport, elimine os soldados e mantenha-se nos cantos das paredes para não

ser alvejado pelo helicóptero. Eliminando os soldados, use a metralhadora fixa na área aberta para derrubar o helicóptero. Quando o portão se abrir, mate mais soldados.

Snake chega à torre, mas Coldman armou uma emboscada para ele. Um banco de dados "falso" está sendo implantado no Peace Walker, uma vez que a máquina é incapaz de iniciar um ataque nuclear sozinho. A informação falsa simula um ataque soviético contra a base americana. Quando o Peace Walker assimilar a informação, reagirá escolhendo um alvo aleatório. Quando Snake tenta reagir, o professor Gálvez aparece e se revela agente da KGB, Vladimir Zadornov. Ele tinha acordo com Coldman e agora obriga seu comparsa a lançar o míssil em Cuba. E como a arma está em uma base americana, pode iniciar uma revolta mundial anti-EUA. Zadornov obriga Paz a atirar em Coldman e ordena que Strangelove faça as modificações para o ataque a Cuba. Desde o início, Snake estava sendo observado e manipulado.

Quando tudo parecia perdido, Amanda lidera os sandinistas em um ataque surpresa e captura Zadornov. Kaz chega em seguida. Coldman, ferido, talvez não sobreviva. E Snake tem que destruir a IA. Strangelove une-se a Snake para esta última tarefa. Mais tarde, no helicóptero, Paz está em choque e Kaz não percebe que Coldman havia inserido o código de ativação do Peace Walker. A configuração acionada faz com que a máquina transmita informações falsas para a base militar NORAD (North American Aerospace Defense Command), embaralhando o sistema de radar com inúmeras ameaças nucleares falsas. Se os EUA revidarem ao

Jogue com o melhor som.



S730
300W RMS

Caixas Edifier, 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



CHICO
IRMÃO DE AMANDA QUE SEGUIU UM
DOS REVOLUCIONÁRIOS DO EXÉRCITO
DOS REBELDES SANDINISTAS

falso ataque, o modo de defesa do Peace Walker será ativado. Coldman quer provar aos burocratas de Washington que eles precisam aceitar uma arma como Peace Walker para fazer o trabalho de acionar um botão que pode matar milhões, sem hesitar – ele confia que tanto o presidente quanto o vice não darão a ordem de retaliar, eles não ousariam entrar para a história como “assassinos em massa”.

Huey tenta invadir o sistema da NORAD para barrar a informação, mas é tarde. O conselho de segurança toma uma decisão. Coldman, o único que sabe o código de cancelamento, morre. A NORAD entra em nível de alerta Defcon 3.



PEACE WALKER BATTLE 2

Leve as armas LAW Rank 3 e PHM Rank 1, ambas em Lv.3, e Chaff Grenades, Grenade, Support Supply Marker e Support Strike Marker, além de recarregadores de HP.

Logo que começar o combate, corra em direção à frente do Peace Walker e use a LAW para acertar o Pod. Recarregue e dê mais um disparo, corra para o lado contrário para evitar os mísseis, recarregue e dê outro disparo no Pod para interromper o lançamento do míssil – se não fizer isso antes de o tempo limite acabar, é game over.

Interrompido o lançamento, Peace Walker se moverá para revidar aos ataques. Mantenha

distância e evite o som estridente que pode paralisar Snake. Recarregue a LAW e troque pela metralhadora, concentre-se em acertar o Pod para causar o máximo de dano possível. Sempre que causar dano ao inimigo, ele revidará com mísseis que podem ser evitados mantendo-se em movimento. Se os mísseis forem do tipo que perfuram o chão, aproveite os dez segundos de vantagem para atacar o Peace Walker e corra (os mísseis sairão de onde você está e explodirão).

Quando Peace Walker andar por trás dos galpões, siga-o e observe seus movimentos. Ele pode lançar projéteis sobre você ou usar o vão entre dois galpões para tentar esmagá-lo, portanto, mantenha certa distância ao mesmo tempo em que se concentra no Pod. Durante essa caminhada fora do campo de ação, plante quatro Support Supply Marker próximos um do outro, para ativá-lo quando faltar munição para a LAW, já que Peace Walker tentará o lançamento do míssil mais vezes.

Fique atento para quando a máquina entrar na água e se posicionar para o lançamento. Aproveite o momento para plantar um Supply Strike Marker sob ele, saia e peça o bombardeio – se isso não impedi-lo, ataque o Pod. Tirando o Peace Walker do modo de lançamento, use uma Chaff Grenade para neutralizar o sistema e metralhe, de perto, o Pod.

Assim que o EMP, pulso eletromagnético, ficar ativo no Peace Walker (a esfera emitirá um brilho vermelho), evite usar a bazuca ou os projéteis serão repelidos. Use a metralhadora e acerte o Pod até o efeito do EMP desaparecer. Outro momento crítico da batalha é quando o inimigo usa a investida e dá um cavalo-de-pau que pode acertá-lo. Você pode evitar dano passando por entre as pernas ou se esconder no cantinho de um dos vãos entre os galpões.

Um movimento arriscado, mas que pode encurtar a batalha (a seu favor) é ficar na frente da esfera do Peace Walker para ele ativar o raio de paralisia. Quando ouvir a palavra “Freeze”, corra para baixo do Pod, onde o raio não pega, e descarregue sua metralhadora.



Peace Walker, ainda que carregue dois Pods com IA, parou de se mexer. Huey não conseguiu anular o sinal falso captado pela NORAD. Com o presidente e o vice ausentes do país, membros do Pentágono deliberam sobre o que fazer. Sem opção, Snake pede para Huey ligá-lo diretamente com o Pentágono. Ele usa o título de Big Boss para falar com o homem em comando e convence-o de que o ataque captado pelo radar da NORAD é falso. Mas alguém de dentro do Pentágono não concorda e mantém o protocolo de retaliação. Nesse instante, algo inusitado acontece: o Peace Walker volta a funcionar e a IA no Mammal Pod chama por Snake.

Dentro de Mammal Pod, arranque todas as placas da IA para concluir a tarefa.

Peace Walker fica fora de operação, mas a transmissão do sinal não é interrompida. Membros do Pentágono fazem um motim para retaliar o falso ataque. Snake entra em desespero, clamando por uma resposta de The Boss.



PEACE WALKER BATTLE 3

Descarregue suas armas (e até Support Strike Marker) em Peace Walker. Atire na máquina até ocorrer a cutscene.

O Reptile Pod consegue fazer o corpo do Peace Walker se mover, mas, por um motivo inexplicável, são os códigos da IA de Mammal Pod que assumem o comando, criando a anomalia “fantasma na máquina”. Uma música é cantada de dentro dela,



ao mesmo tempo em que movimenta o corpo de metal para dentro o fundo da água, para neutralizar a emissão do falso sinal. Snake acredita que seja o espírito de The Boss se manifestando para sua última missão, enquanto Huey explica cientificamente o que ocorreu.

CAPÍTULO 5 OUTER HEAVEN



Para habilitar o capítulo 5, é preciso jogar (ou jogar de novo) duas missões do Extra Ops. Ao fazer isso, Zadornov foge, misteriosamente, da Mother Base. Sempre que completar a missão de capturá-lo, jogue mais duas Extra Ops para Zadornov... E assim por diante até habilitar a missão Zadornov Search Mission 6.



ZADORNOV SEARCH MISSION

Leve o Fulton Sys. e a Mk.22 entre os seus equipamentos e comece a procurar por Zadornov no segundo andar da casa sobre o

pier, em Río del Jade; ou dentro de uma saleta do lado oeste ou norte em Bananal Fruta de Oro: Sorting Shed. Nas áreas indicadas, se não encontrar Zadornov, vai achar um prisioneiro. Quando encontrar seu alvo, bote-o para dormir ou renda-o para usar o Fulton Sys. Siga para o ponto de extração – se quiser pegar um arquivo confidencial, antes de ir embora, passe em El Cenegal: Swamp e procure no trecho sul.



ZADORNOV SEARCH MISSION 2

Passe pelos guardas em Bosque del Alba e, em Puerto del Alba (pegue um arquivo confidencial nesta área), derrube os guardas para encontrar Zadornov na área central ou na varanda da casa.

ZADORNOV SEARCH MISSION 3

Se tiver o Night Vision Goggles, leve-o. Explore as áreas: Selva de la Leche: Jungle, Selva de la Leche: Hillside, Catarata de la Muerte (há um prisioneiro aqui, se não encontrar Zadornov), Selva de la Muerte: Bottom of Cliff, Selva de la Muerte: Top of Cliff e Ruínas de Xochiquetzal (procure um prisioneiro). É importante observar cada canto para encontrar Zadornov.

ZADORNOV SEARCH MISSION 4

Faça uma busca pelas áreas Camino de Lava:

Hillside, Camino de Lava: Junction, Cafetal Aroma Encantado: Entrance (procure por um arquivo confidencial e liberte o prisioneiro), Cafetal Aroma Encantado: Mill (liberte dois prisioneiros aqui) e deixe Aldea Los Despiertos por último. Aqui, discretamente, olhe pelo fresta das portas nas casas para encontrar Zadornov.



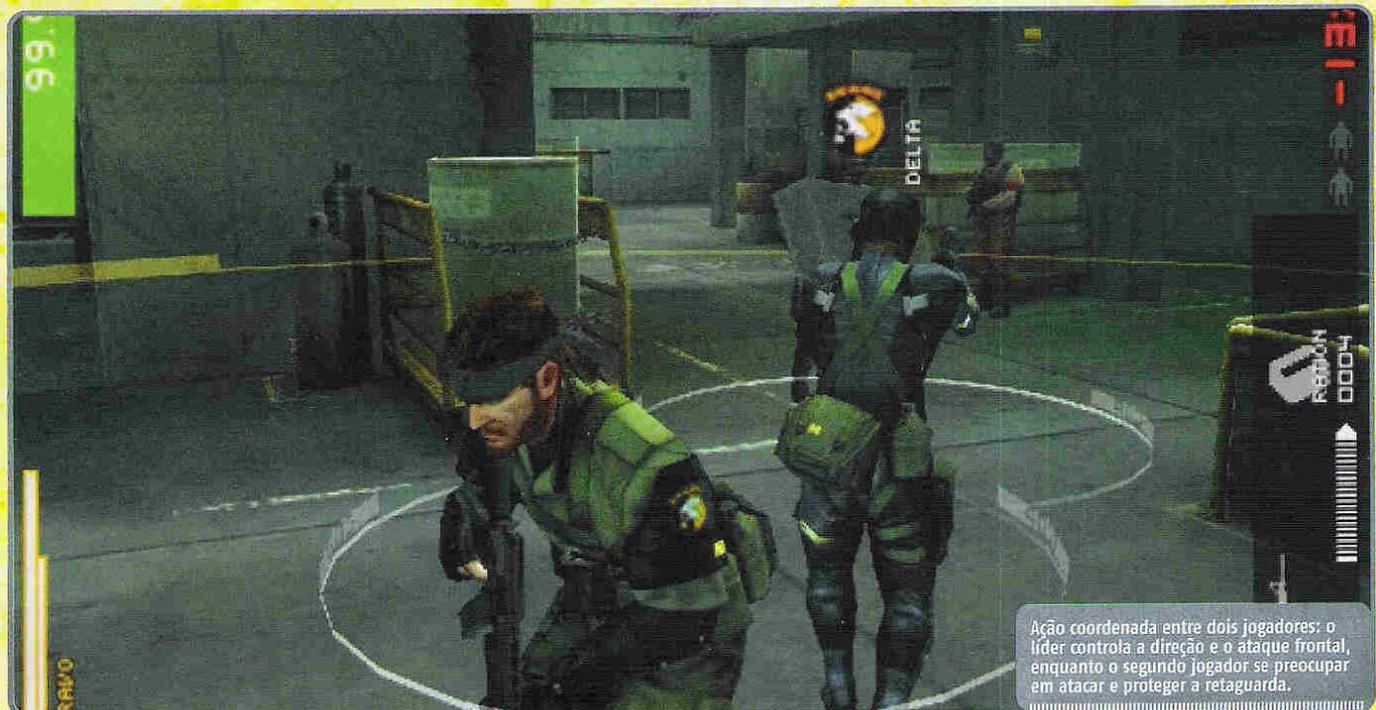
ZADORNOV SEARCH MISSION 5

Dê uma geral nas áreas Aldea Los Despiertos (liberte o prisioneiro e pegue um arquivo confidencial), Los Cantos: Canyon, Los Cantos: Ridge, Fuerte La Ladera e Crater Base. Nesta última área, investigue o caminho de placa "6EN" para concluir a missão.



ZADORNOV SEARCH MISSION 6

Livre-se dos guardas e procure por Zadornov dentro de uma das três caixas; antes de continuar sua missão, não deixe de pegar um arquivo confidencial.



Ação coordenada entre dois jogadores: o líder controla a direção e o ataque frontal, enquanto o segundo jogador se preocupa em atacar e proteger a retaguarda.



ZEHE BATTLE

Para abrir esta missão, é preciso: 1. Desenvolver o Intel Team da MSF acima do Lv.40, para que novas áreas da Mother Base sejam agregadas à planta original (se elevou o nível do Intel Team agora, deve cumprir algumas Extra Ops muitas vezes até conseguir as novas dependências da base). 2. O Metal Gear ZEHE precisa estar pronto e equipado com a arma Railgun (obtida ao vencer a Extra Ops 114) – para completar ZEHE, colete o que puder de placas de memória, seja jogando novamente as batalhas contra os chefes da trama principal (se não coletou todas as placas na primeira vez) ou vencendo as Extra Ops 112, 114, 116 ou 118.



Atendendo a essas condições, vai rolar uma conversa com Haz. Jogue duas Extra Ops quaisquer para que Zadornov fuja mais uma vez. Entre na Extra Ops 001, suba em um dos lances de escada lateral e encontre Zadornov. Snake é obrigado a matá-lo e, no instante seguinte, ZEHE entra em atividade.

Paz se revela uma espia, a "infiltrada", que libertou Zadornov para distrair Snake e os outros para fazer modificações no Metal Gear ZEKE, alegando que veio pegar a máquina de volta para Cipher. Desde o começo, a missão de "Paz" era enganar Big Boss e reaver o projeto original Peace Walker para seu verdadeiro dono. Desde o fim da operação Sneak Eater, Snake e Zero tiveram divergências ideológicas de como dar continuidade ao legado de The Boss e, na visão de Zero, seu ex-companheiro tomou o caminho errado. A Guerra Fria daria lugar à alta tecnologia: quem controlar a informação, controlará o mundo. Todas as siglas dos governos mundiais encarregadas de "policiar" os acontecimentos seriam inúteis, uma vez que Cipher está monitorando todos os grandes acontecimentos mundiais. Big Boss seria o protetor perfeito daquele que teria o comando total de todo conhecimento político, econômico e militar, se não tivesse seguido um caminho diferente.

O plano é lançar um ataque na costa dos EUA e revelar ao mundo a existência dos Militaires Sans Frontiers e tornar Big Boss, outrora chamado de herói, o terrorista mais procurado. Use o uniforme Battle e leve FIM-43, PHM e



PUPA
UNIDADE DE COMBATE QUE ARMAZENA INFORMAÇÕES DO PEACE WALKER PARA ATAQUE E DEFESA TERRESTRE

LAW, Support Supply Marker e recarregadores de energia. A batalha será sobre a plataforma da Mother Base, onde se encontram alçapões de metal levantados que servirão de escudo contra projéteis lançados por ZEHE. Em uma das extremidades da plataforma há dois painéis: o de luz azul serve para pedir suprimentos e o avermelhado para bombardear o alvo – logo que acessar o painel, deite no chão, segure **L1**, olhe para o alvo e confirme com **R1**.

Fique em movimento e descarregue a FIM-43 e LAW em ZEHE (para anular os ataques, acerte a esfera no topo do robô). Tome cuidado com a investida e a metralhadora. Não fique parado perto de ZEHE. Sempre que sofrer ataques elétricos ou for bombardeado, fique atrás de um dos alçapões de metal. Para recarregar, use o painel de suprimentos ou o Support Supply.



"Enquanto o mundo precisar do exército de Big Boss, a paz nunca existirá. Lutar pelos outros, ser usado pelos outros e por fim descartado, visto como um câncer da sociedade... Esse é o caminho que você escolheu!", diz a espia antes da explosão jogar seu corpo no oceano. Huey diz a Snake que, apesar de todos serem enganados por Paz, ZEKE ainda não está pronto – surge um romance entre Huey e Strangelove momentos depois.

No heliporto da Mother Base, Kaz diz que o nome "Cipher" é um código e significa "vazio", representando um mundo controlado por uma

inteligência eletrônica de núcleo ZERO. Snake já havia deduzido que Major Zero estava por trás de tudo. Kaz confessa que sabia sobre Gálvez e Paz serem agentes da CIA e KGB (Paz era uma agente tripla, trabalhando também para Cipher), mas resolveu usá-los. Ele se justifica: a Guerra Fria não duraria para sempre e, em algum momento, o mundo mudaria. Ele só queria tornar a MSF uma força movida pela economia, lutar por lutar guerras que outros países não poderiam se envolver. Usar essa força como um paradigma anticomunismo e antiterrorismo. No futuro, exércitos não mais existirão nos países, tudo será um negócio lucrativo e, por isso, a MSF tinha que mostrar seu potencial.

SNAKE, cabisbaixo, explica que as coisas não serão tão simples. Com os incidentes do projeto Peace Walker, eles deixaram uma marca na nova ordem mundial: foram expostos para o mundo, para as inteligências do leste e do oeste. Agora serão caçado por tudo e todos, vistos como uma ameaça, um exército que não carrega bandeiras e pode tomar parte de qualquer lado de uma guerra. Snake sabe que não há volta e ele dará um jeito de manter a MSF oculta até o momento propício. Eles enfrentarão o maior inimigo que nenhum país ou ideologia pode superar: o tempo. Dez anos atrás, o tempo rejeitou The Boss e a matou, agora eles serão testados. Com um semblante sombrio, Big Boss manda Kaz reunir os homens... A caçada começou.





CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

Tele vendas (11)

3825-7600



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

games@netunia.com.br
preços especiais para revenda

BLUR

Um jogo de corrida (com poderes) que podemos levar a sério

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA

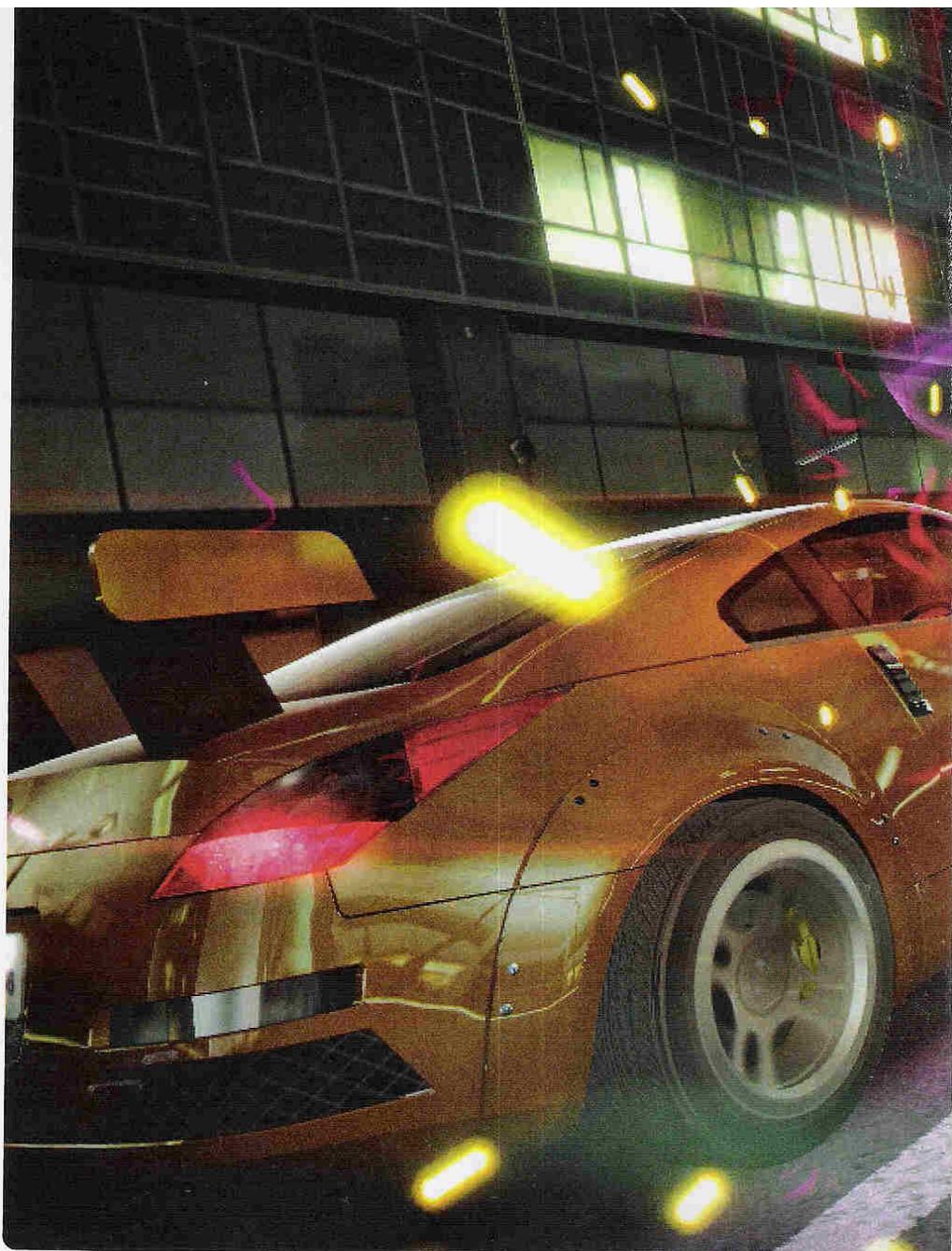


- **Produtora:** Bizarre Creations
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1 - 20
- **Online:** sim

A primeira coisa que vem à cabeça quando a premissa de um jogo de corrida são carros com poderes é: não basta ser bom, tem que ter muita sorte para ganhar. Felizmente, o pessoal da Bizarre botou em prática toda a sua experiência conquistada na produção de jogos da série *Project Gotham Racing* (feita exclusivamente para o Xbox 360) e conseguiu criar um jogo cheio de elementos dignos de ficção científica, sem acabar com aquele clima de competição que um jogo deste gênero precisa para viver.

SEM SORTE

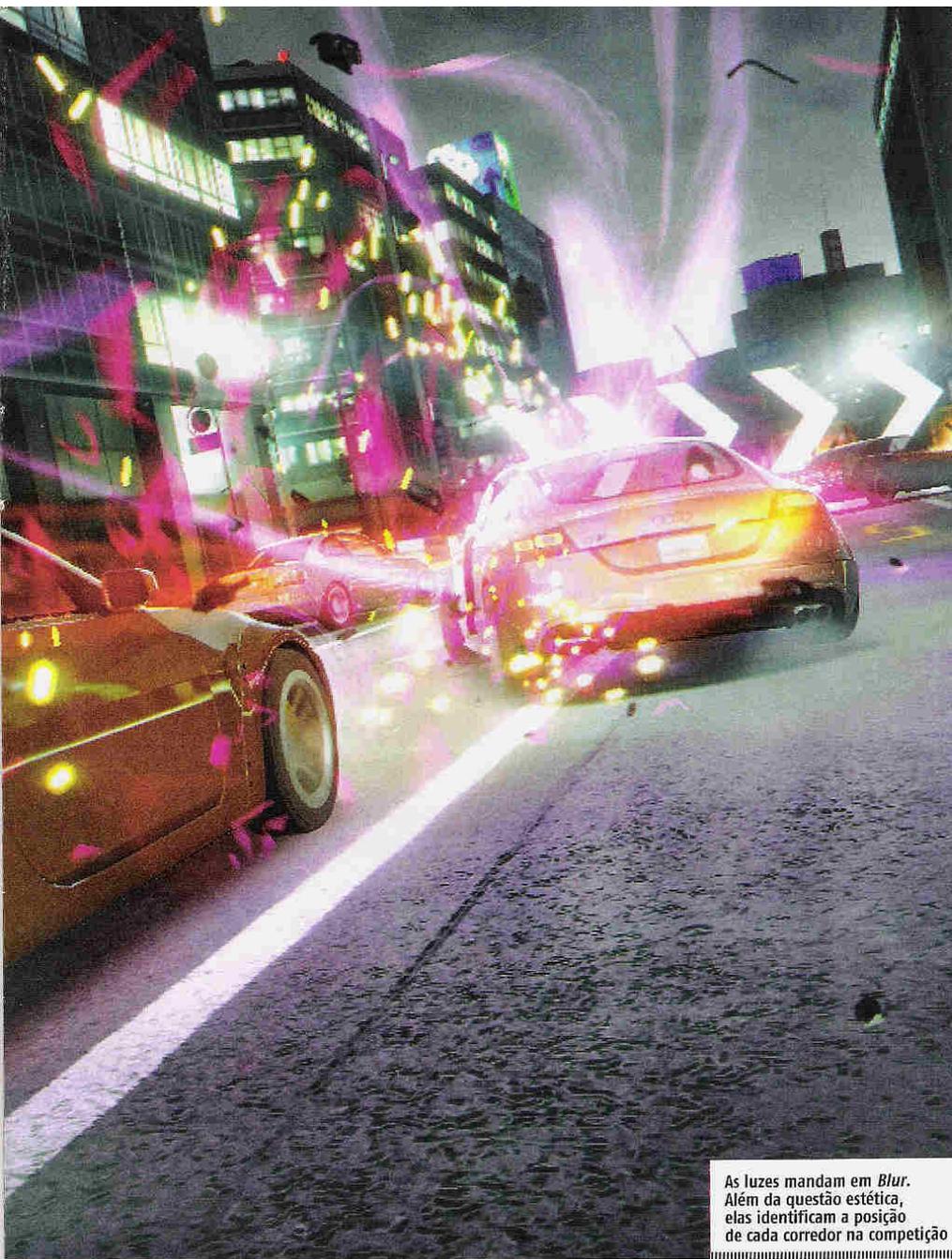
Como em todos os jogos de corridas com essa características, o fato de o jogo possuir poderes fatalmente força uma comparação



Está vendo aqueles carros lá na frente? Vão explodir com a mina terrestre que este atrasado acabou de jogar

OS PODERES DE BLUR

- **Shunt:** uma bola de energia que persegue o adversário mais próximo.
- **Barge:** um empurrão lateral que desorienta quem estiver por perto.
- **Mine:** espécie de mina terrestre, só que energética. Pode ser atirada para frente.
- **Shock:** uma sequência de raios é lançado para frente e causa pane nos adversários.
- **Nitro:** tem duas funções: ajuda a ganhar velocidade ou a fazer curvas na manha.
- **Bolt:** permite atirar três projéteis, tanto para frente quanto para trás.
- **Shield:** protege temporariamente contra batidas e todos os outros poderes.
- **Repair:** evita que seu carro quebre. Cace este item durante as corridas.



As luzes mandam em *Blur*. Além da questão estética, elas identificam a posição de cada corredor na competição



Passa pelo símbolo que está na tela para habilitar um novo poder para o seu carro

direta com Mario Kart, da Nintendo, e agora com *ModNation Racers*, da Sony. Mas as semelhanças terminam por aí. Tudo em *Blur* prioriza a estratégia e a presença de um corredor atrás de você, com um poder perto da linha de chegada, não significa que sua posição "já era". É possível desviar de todas as investidas de seus adversários, afinal, aqui é tudo questão de habilidade.

Outro fato que distancia *Blur* das comparações é que, no game, não existem karts ou qualquer tipo de veículos exagerados. Todos os carros são reais e licenciados, preservando as suas principais características. Ou seja, não vá pensando que os carros são meros avatares no jogo. Descobrir como cada um deles se comporta durante as corridas é fundamental para quem deseja ser um campeão em *Blur*.

APANHANDO PARA APRENDER

O sistema de *Blur* não passa a mão na cabeça de ninguém. Até que você tenha perfeito domínio sobre os carros e seus

poderes, vai perder muitas corridas e, por consequência, vai ficar muito tempo com um carro ruim. Isso porque para conseguir veículos melhores é necessário vencer o corredor mais premiado de cada categoria. Essa opção só é liberada conforme você vence as provas. Em cada uma delas, existe a possibilidade de o jogador ganhar até cinco premiações e, para chegar ao melhor corredor, só acumulando vitórias.

É NECESSÁRIO CONQUISTAR

Ao vencer os adversários, seus fãs começam a aparecer para acompanhar a sua carreira. Eles funcionam como uma moeda de troca para pegar novos itens, carros e habilitar provas. Também é com eles que você ganha nível e melhora o seu desempenho. Só que esse ranking é automaticamente zerado quando o jogador entra no multiplayer de *Blur*. Então, se você deseja se dar bem também no modo online, é bom saber que vai precisar fazer tudo de novo. Mas essa é a única falha do jogo, que conta ainda com uma trilha sonora empolgante para deixar os pilotos empolgados para apertar o gatilho do Dualshock e "pisar fundo" nas pistas. ■

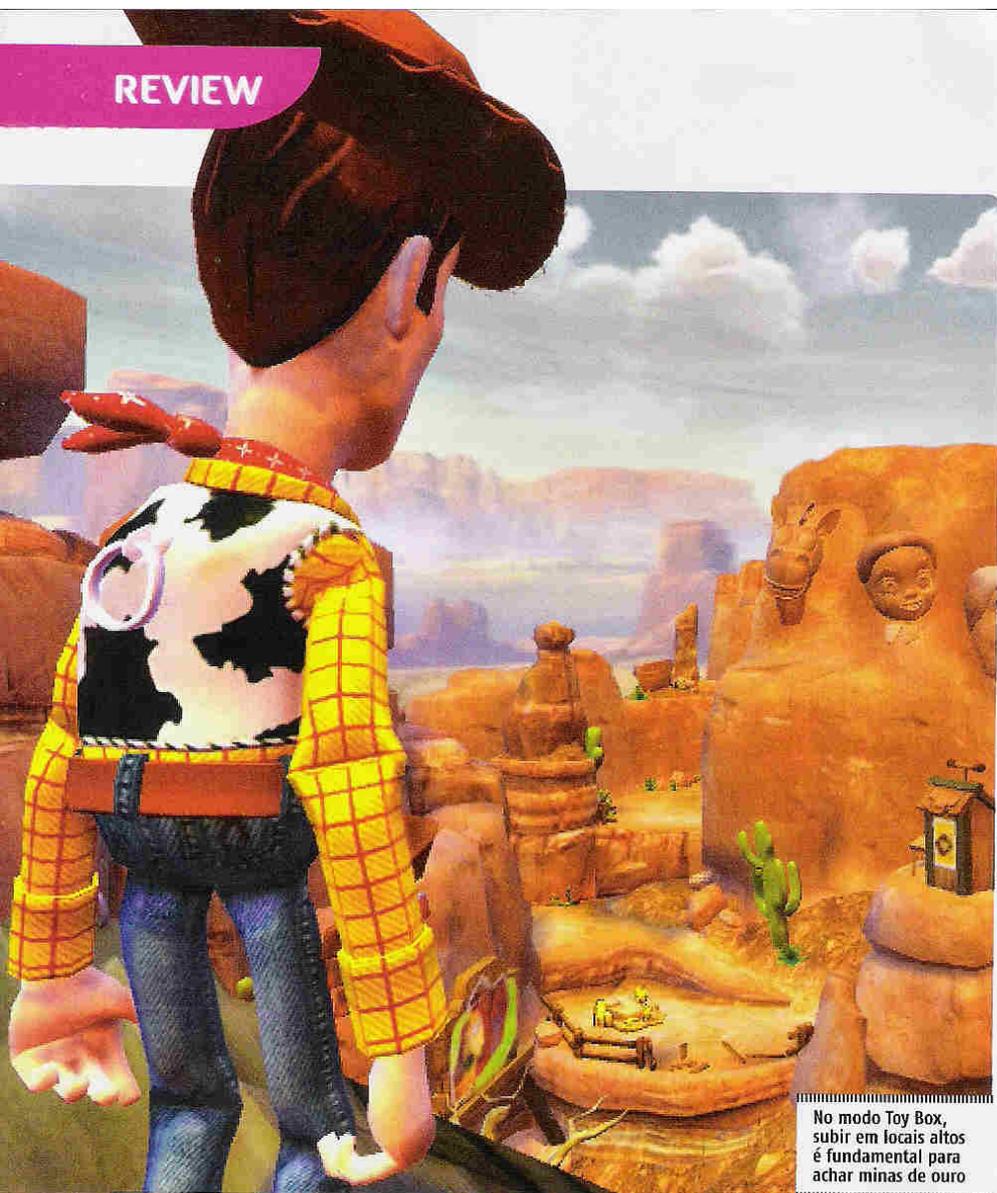


Para habilitar os carros mais potentes, é necessário acumular uma grande quantidade de admiradores

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
CORRIDA	Dificuldade	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★☆
NOTA	Sensação de velocidade	★★★★★
	Tuning/ Acessórios	★★★★☆

8,5



No modo Toy Box, subir em locais altos é fundamental para achar minas de ouro

TOY

Um exemplo de como fazer um jogo infantil sem desmerecer o público-alvo

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA

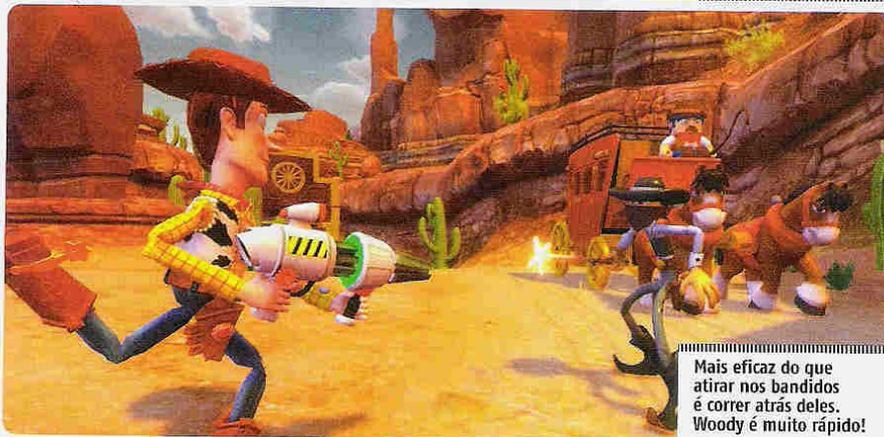


- **Produtora:** Avalanche Software
- **Distribuidora:** Disney Interactive Studios
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Online:** não

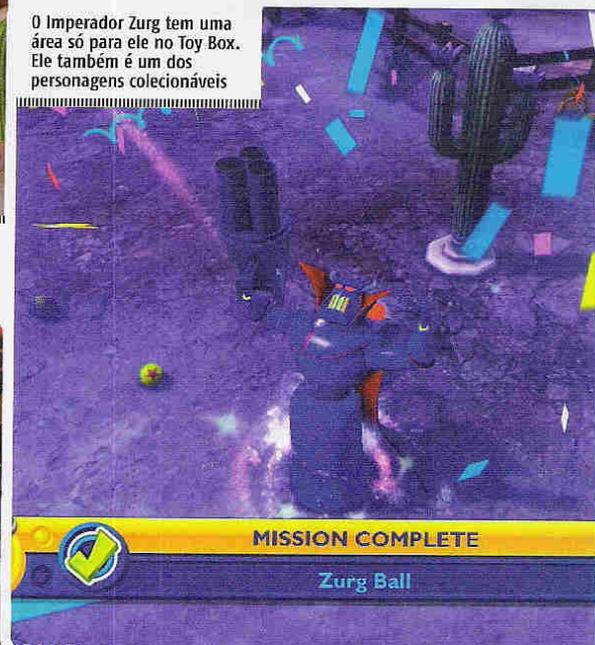
Invariavelmente, classificar um jogo como infantil costuma significar exagero de cores, dificuldade baixíssima e desafios com duração de uma tarde. Mas, felizmente, esses estereótipos estão caindo por terra e as produtoras perceberam que as (super) crianças de hoje precisam de desafios mais avançados. A Disney Interactive é uma dessas produtoras.

Depois de retomar o controle das suas principais franquias (antes exploradas por Activision e THQ), a Disney criou *Toy Story 3*, um jogo divertido e abarrotado de itens colecionáveis que vai fazer marmanjos

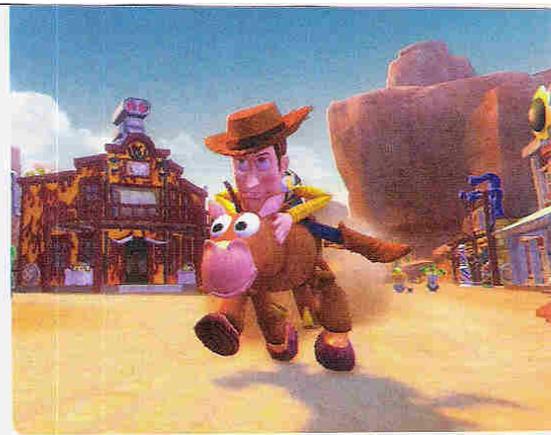
O Imperador Zurg tem uma área só para ele no Toy Box. Ele também é um dos personagens colecionáveis



Mais eficaz do que atirar nos bandidos é correr atrás deles. Woody é muito rápido!



STORY 3



colocarem seus irmãos mais novos para dormir cedo, só para platinar essa beleza.

UMA COLEÇÃO DE DIFICULDADES

Toy Story 3 possui dois modos distintos de jogo selecionados pelo menu principal, que é uma réplica de um tabuleiro.

O primeiro é o modo história, que conta com trechos do filme, escolhidos para não estragar a surpresa de quem quer assistir ao longa-metragem. Basicamente, neste modo, tudo rola como diversos jogos de plataforma. O jogador controla um dos protagonistas do filme: o astronauta Buzz, o forte, capaz de pegar seus companheiros no colo e jogá-los em lugares altos do cenário; a vaqueira Jessie, ágil, consegue se equilibrar em lugares que os outros não chegam nem perto; e o Wood, o esperto, possui um chicote que agarra nos lugares pontiagudos e o ajuda a ultrapassar buracos gigantescos.

Trocando o controle entre esses personagens, o jogador precisa ultrapassar as seis fases principais, salvando amigos e encontrando cards secretos que liberam extras no menu principal.

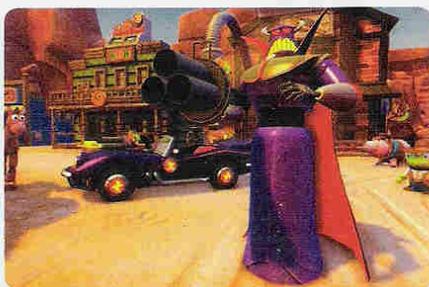
O segundo modo, o Toy Box, é uma gigantesca caixa de brinquedos, como o nome já diz. Aqui, você deve montar uma cidade e resolver diversos desafios. É neste modo que *Toy Story 3* consegue mostrar a sua força. Ao todo, são 103 missões, que variam desde mudar a cor e a decoração



Durante o modo história, Buzzlightyear é o único que tem forças para jogar os companheiros para o alto



Na loja do Toy Box, é possível comprar carros e bichos para facilitar o transporte na cidade



MOTO TOY BOX

Este é um modo extra de *Toy Story 3* que, praticamente, vale como um jogo. Aqui, você é convidado a administrar uma cidade completamente aberta, no melhor estilo *Grand Theft Auto*. Nela, é possível comprar e personalizar prédios, personagens, montarias e veículos. Mas o objetivo principal é coletar as 103 estrelas que vão surgindo conforme você aceita os favores solicitados pelos moradores. Tudo isso com suporte para dois jogadores.

de um estabelecimento, até pegar bandidos ou colocar animais dentro de um espaço cercado. Nada muito difícil, mas vai fazer muita gente suar a camisa para conseguir completar 100% da aventura.

Também existem tarefas extras como corridas com o cavalo do Wood e com carros de dar corda. Tudo rende grana para comprar novos itens para sua cidade. Há centenas de itens espalhados no cenário, que ajudam a personalizar os moradores da cidade e contam com peças temáticas de outras franquias da Disney como *Os Incríveis*, *Procurando Nemo* e *Wall-E*.

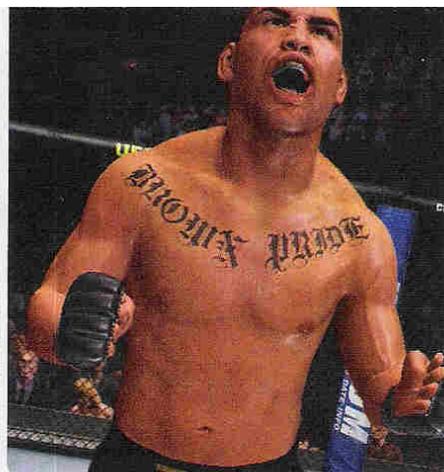
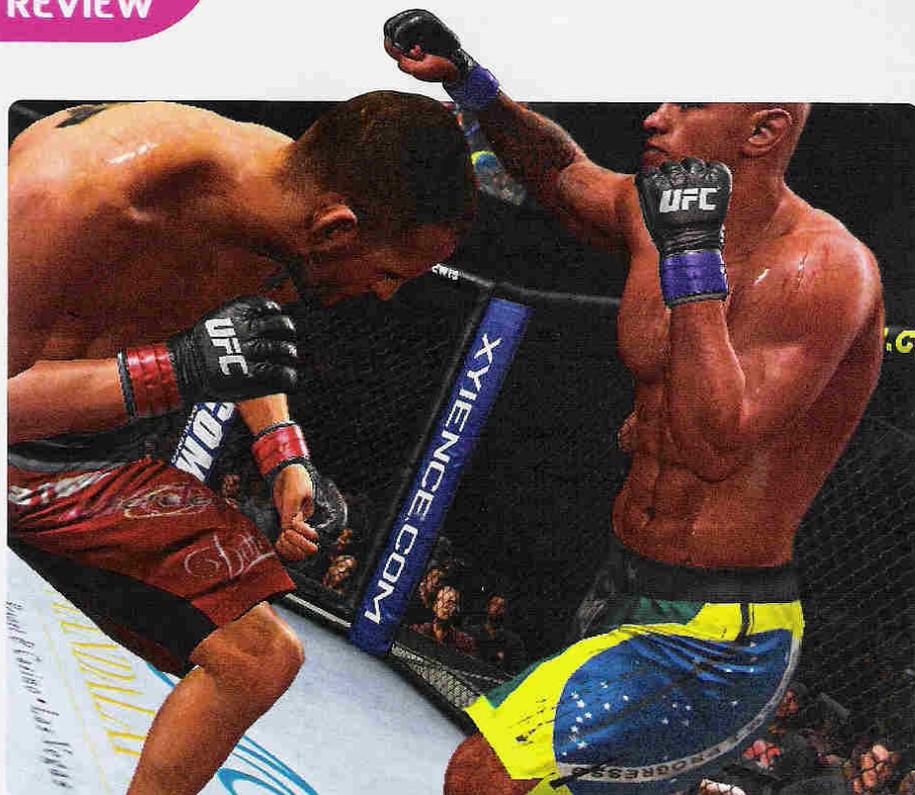
Essa mistura de modos torna *Toy Story 3* um jogo desafiador, graças à quantidade de tarefas para realizar e colecionar. A prova de que, para fazer um jogo infantil, não é preciso ceifar a diversão, reduzindo a dificuldade ao nível zero. Platinaremos com gosto! ■

AVALIAÇÕES

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

NOTA

8,5



EXCLUSIVIDADES DA VERSÃO PS3

LUTADORES EXTRAS

- Royce Gracie
- Jens Pulver
- Dan Severn

LUTAS ESPECIAIS

- Carlos Condit vs. Martin Kampmann
- Nate Marquardt vs. Demian Maia
- Matt Hughes vs. Royce Gracie
- Keith Jardine vs. Forrest Griffin
- Martin Kampmann vs. Drew McFedries

UFC 2010

Porque às vezes você se cansa de chutar bola e quer chutar outra coisa **POR AMER HOUCHAIMI**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Yuke's Media
- **Distribuidora:** THQ
- **Gênero:** luta
- **Jogadores:** 1-2
- **Online:** multiplayer, conversa online, lobby (sala)

UFC 2009 foi uma inesperada surpresa no ano passado. Com ação intensa e tremendamente fiel ao que costumamos ver no octógono do UFC, o game se mostrou como uma das melhores opções para quem buscava uma nova franquia de esportes para seu console.

Como já era de se esperar, UFC retorna ao PS3 este ano, mas as melhorias fazem a compra deste título valer a pena para quem já cansou de jogar o do ano passado? Com alegria, afirmamos que sim.

UFC 2010 é uma experiência muito mais fiel ao esporte que o game do ano passado. Com dezenas de golpes e estilos novos, lutadores consagrados como Chuck

Liddel, Wanderlei Silva e Brock Lesnar comportam-se de forma idêntica ao que vemos quando estão em ação.

A variedade de movimentos também permite que lutadores criados pelo jogador possam ser bem mais variados e perigosos, o que aumenta muito a vida do jogo.

O modo Career segue um estilo parecido com o do ano passado, exceto pela inclusão de um medidor de popularidade. Ao final de uma luta, seu personagem pode dar entrevistas e cabe a você definir como ele irá se comportar nelas. Seja educado e respeitoso com seu oponente e sua popularidade aumentará, mas ser um cretino desbocado pode ter suas vantagens também. Sem falar que é mais divertido.

Tal acréscimo parece pequeno, mas adiciona mais personalidade e alma a lutadores criados pelo jogador e faz com que pareçam mais genuínos quando colocados lado a lado com os lutadores reais que entopem o game.

Os gráficos e som estão ótimos, com excelentes reconstruções dos lutadores reais. As animações durante as lutas são excepcionalmente bem trabalhadas, com golpes que passam o impacto necessário e representam com fidelidade a violência dos combates. Um bom soco no rosto pode derrubar um oponente e, certamente, você

ficará afilto com algumas das expressões de dor aqui presentes.

O modo online oferece uma modalidade nova e interessante, na qual jogadores podem se reunir e formar equipes e ginásios. É possível treinar juntos para aumentar seu potencial e desafiar outras equipes online – uma opção muito inteligente que aumenta um bocado a vida útil da jogatina em rede.

UFC 2010 é um excelente game esportivo, complexo o suficiente para mantê-lo entretido por semanas, mas intuitivo o bastante para ser dominado em alguns dias. A violência e a adrenalina dos combates ao vivo podem não ser o ideal de diversão de todo mundo, mas o game, sem dúvida, traz ação, estratégia e elementos inéditos o bastante para agradar a muita gente.

E como a cereja do bolo, Shaquille O'Neal é um personagem destravável! Finalmente, podemos lhe dar uma surra por Shaq Fu. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★☆
LUTA	Dificuldade	★★★★☆
	Cenários	★★★★☆
	Design dos lutadores	★★★★★
	Modos extras	★★★★☆
NOTA	Sistema de combate	★★★★★
	Variedade de golpes	★★★★★

9.0

Participe do Campeonato Brasileiro de PES2010



Confira as próximas etapas e participe:
www.cbfd.com.br ou www.extra.com.br/tacaextra

Serão mais de 50 mil reais em prêmios!

Organização:



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DIGITAL
E VIRTUAL

Patrocínio:



KONAMI



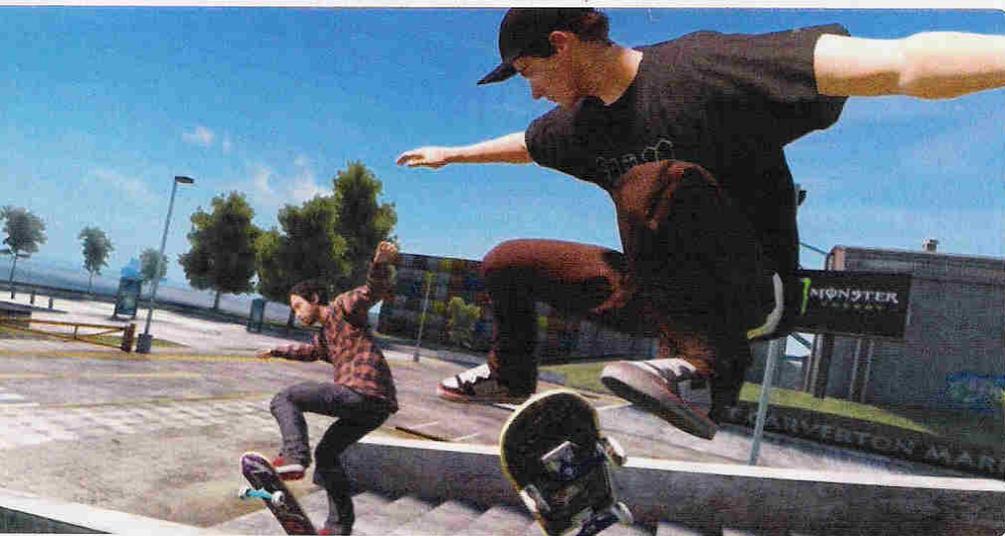
Cobertura Oficial:

EDGE

REVISTA **PlayStation**

SKATE 3

Mesmo sem grandes novidades, continuação do simulador é um prato cheio para quem gosta de levar tombos e compartilhá-los na grande rede **POR FELIPE AZEVEDO**



Assim que ele tocar no chão, podemos começar a contagem de ossos quebrados

uma única vez sequer, torna o recurso dispensável. Obviamente, isso não é um problema para os mais obcecados, que vão jogar as missões tanto offline quanto online para completar 100% do jogo.

COMPARTILHANDO TOMBOS

De um modo geral, a dificuldade também foi repensada. Desta vez, praticamente todos os desafios – e não apenas os do tipo Own the Spot, como em *Skate 2* – podem ser completados em duas dificuldades diferentes, sendo que a maior normalmente consiste em realizar manobras específicas nos obstáculos indicados, o que exige uma boa noção dos movimentos disponíveis. Independentemente disso, é possível facilitar ou dificultar ainda mais as coisas graças a dois novos níveis de dificuldade: um para novatos e outro para os mais hardcore. Basicamente, o que muda entre eles é a velocidade e o peso do personagem (a maneira como as manobras são realizadas é a mesma em qualquer dificuldade), mas isso é mais do que o suficiente para abrandar ou complicar o cumprimento dos objetivos.

Compartilhamento de conteúdo continua sendo um componente essencial para a experiência de jogo. O novo editor de pistas merece destaque: com criatividade e dedicação, é possível criar áreas e obstáculos mais interessantes e desafiantes que os da própria cidade do jogo. Mas você também pode apenas baixar as criações dos outros jogadores e acrescentar horas de diversão. ■

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Black Box
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** esporte
- **Jogadores:** 1 (1-4 online)
- **Online:** coop multiplayer

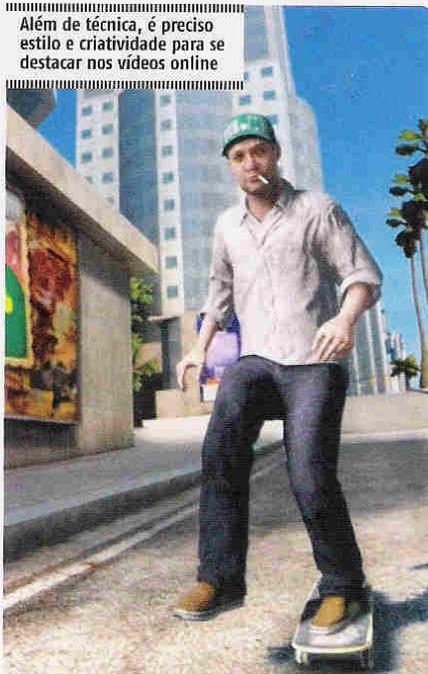
Enquanto o prestígio da série *Tony Hawk* agoniza depois de duas manobras malsucedidas (*Proving Ground* e *Ride*), o excelente simulador da EA chega à sua terceira versão com o mesmo vigor de sempre. O jogo traz uma série de opções inéditas, mas sem modificar a mecânica de jogo ou incluir opções ridículas e absurdas, como movimentos especiais impossíveis e coisas do tipo – algo que *Tony Hawk* fazia com frequência. O único exemplo de bizarrice continua sendo a opção de forçar quedas para fazer o personagem quebrar ossos e ganhar pontos, mas como isso é exigido somente em objetivos específicos, não chega a comprometer a essência.

COOPERAÇÃO ONLINE

A possibilidade de formar uma equipe e completar objetivos cooperativamente, a novidade mais alardeada pela produtora desde o anúncio do jogo, só funciona de verdade se você tiver amigos para jogar online.

Na campanha solo, são poucos os desafios que exigem outro personagem além do seu para serem concluídos (em alguns casos, você controla outro membro de equipe em vez do seu skatista). Jogando online, no entanto, você não só tem acesso a missões específicas, como tudo o que completa é contabilizado a favor do seu objetivo final: promover a sua marca e vender um milhão de produtos. O conceito de unir jogatina offline e online em uma experiência persistente é interessante, mas o fato de ser possível atingir – e até ultrapassar – essa marca sem precisar se conectar à internet

Além de técnica, é preciso estilo e criatividade para se destacar nos vídeos online



AVALIAÇÕES

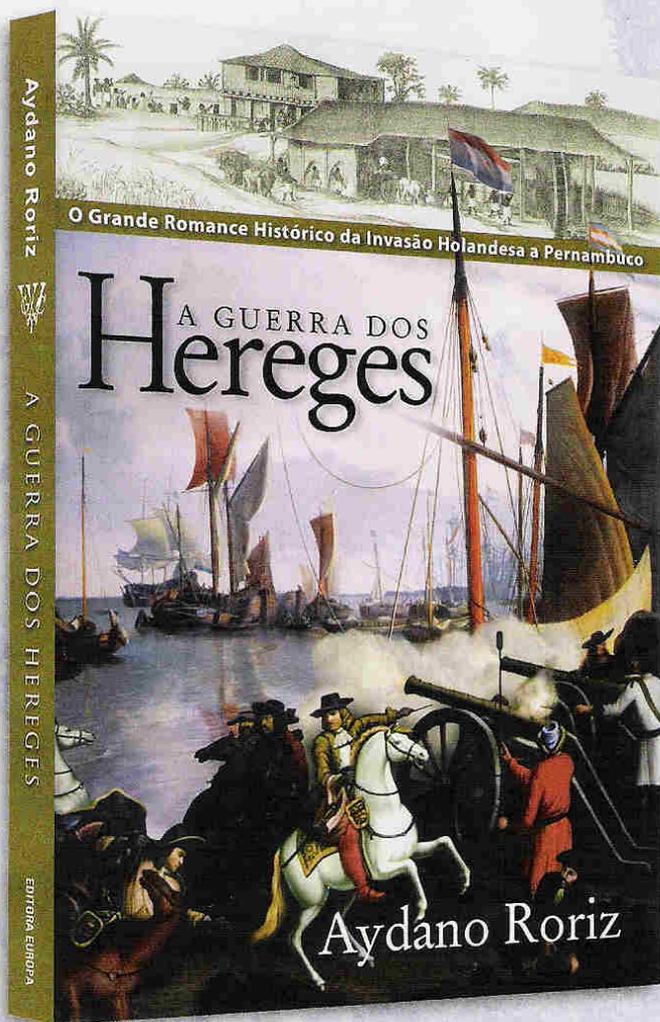
TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
Controle	★★★★☆	
Áudio	★★★★☆	
Replay	★★★★☆	
Acabamento	★★★★☆	
Dificuldade	★★★★☆	
SIMULADOR	Imersão	★★★★☆
Simulação	★★★★☆	
Modo de edição	★★★★☆	
Licenças oficiais	★★★★☆	
Multiplayer	★★★★☆	

NOTA

8,0

“Se queres entender o presente, conheça o passado” (Confúcio)

Grandiosa reconstituição da invasão holandesa a Pernambuco, por Aydano Roriz. Um novo romance histórico, com personagens de carne e osso, repleto de aventura, curiosidades e surpresas



Principais Personagens

NAS LIVRARIAS

Piet Heyn
Corsário Holandês
1577 • 1629



Frederik Hendrik
Príncipe de Orange
1584 • 1647

Amalia van Solms
Princesa de Orange
1602 • 1675



Constanino Huygens
Diplomata Holandês
1596 • 1687

Felipe IV
Rei de Espanha
1605 • 1665



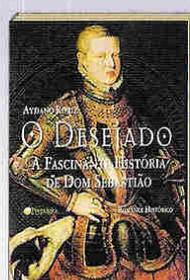
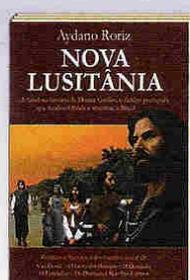
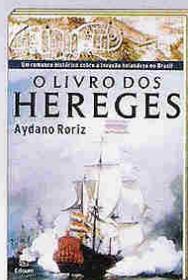
Conde-duque de Olivares
Primeiro-ministro de Espanha
1587 • 1645

Matias de Albuquerque
Governador de Pernambuco
1595 • 1647



Maurício de Nassau
Futuro Governador do Brasil Holandês
1604 • 1679

Outros Romances Históricos de Aydano Roriz



Nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3038-5050 ou www.europamet.com.br

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Um dos maiores RPGs do PS2 consegue se superar no portátil "fazedor de milagres" da Sony **POR ANDRÉ FORTE**



Cinderela estreia na turma de personagens controláveis e mostra seu poder no PSP

que oferece mais liberdade e estratégia, evitando que o jogador se canse de lutar contra inimigos menores.

Além disso, o sistema de evolução dos heróis é excelente, principalmente pela inclusão do Command Board, uma espécie de jogo de tabuleiros que parece uma simples brincadeira, mas é muito útil para o jogador reforçar seu personagem. Cada mundo possui o seu próprio Command Board, com minigames exclusivos que oferecem itens e prêmios ao vencedor. O mais interessante é que, além de cada mundo possuir jogos temáticos, os itens são distribuídos de acordo com o personagem escolhido pelo jogador e agrega variedade.

Após tantos elogios, talvez o único ponto negativo que *Birth By Sleep* receba é a total dependência da história aos acontecimentos dos jogos anteriores. Apesar de muito bem contada, a trama poderá deixar os novatos na série perdidos, o que não chega a comprometer a experiência de jogo, mas faz com que o *Kingdom Hearts* do PSP seja muito melhor aproveitado pelos que já conhecem a série. Apesar disso, o jogo é imperdível, principalmente pela competência da Square em fazer o jogador se emocionar e se comover com o drama e a história de cada um dos seus heróis. E, nesse ponto, *Birth by Sleep* renderá muitos risos e lágrimas. ■



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Square Enix
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** RPG/Aventura
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não

Os fãs da série podem comemorar: toda a qualidade que um jogador de *Kingdom Hearts* conheceu no PS2 já é possível no PSP. Desde a apresentação inicial, cantada pela japonesa Utada Hikaru, até os cenários supercoloridos e mágicos estão no portátil.

O visual dos personagens impressiona ao oferecer animação fluida e bom sincronismo labial, extraindo o máximo que o portátil pode proporcionar. Além disso, os cenários, apesar de levemente mais simples que nas versões maiores, caracterizam com fidelidade o visual eternizado pelos clássicos da Disney, como as florestas de *A Branca de Neve* e *os Sete Anões* ou os castelos de *Cinderela* e *Bela Adormecida*, todos com uma trilha sonora emocionante. Nesse ponto, o jogo cumpre com excelência a missão de transportar o jogador para o mundo maravilhoso.

BRINCADEIRA PARA ADULTOS

Ninguém ousaria duvidar que a Square extrairia ao máximo a capacidade do PSP, mas é na experiência de jogo que *Birth by Sleep* mostra o seu verdadeiro valor. O jogo funciona como um complemento da história dos dois primeiros *HH* e acontece dez anos após o primeiro game, apresentando Terra, Ventus e Aqua, três guerreiros-aprendizes distintos com poder de usar as famosas *Heyblades* (espadas em formato de chave). O interessante é que cada herói possui sua própria história e os eventos entre eles são interligados na trama. Cada personagem oferece uma experiência de jogo diferente, graças à mecânica com estilos de luta exclusivos para cada um.

As primeiras batalhas acontecem em tempo real com comandos simples, mas, aos poucos, o jogo vai apresentando um inventivo e complexo sistema de ataques e habilidades,

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
RPG	Dificuldade	★★★★☆
	Enredo e ambientação	★★★★★
	Sistema de batalhas	★★★★★
	Evolução	★★★★★
NOTA	Equipamentos/ Magias	★★★★☆
	Colecionáveis	★★★★☆

9,0

WCG 2010
WORLD CYBER GAMES

FINAL NACIONAL

Dias 28 e 29 de Agosto
no Shopping Eldorado,
Atrium Pinheiros e Atrium Jardins.

Os maiores jogadores do país estarão reunidos para mostrar o seu talento em disputas emocionantes e decisivas, que levarão os campeões* à final mundial em Los Angeles, EUA. Venha assistir, torcer e se divertir.

A entrada é gratuita com sorteio de brindes para o público.
Não Perca.

MODALIDADES:

Carom 3D | Counter Strike 1.6 | FIFA 10 |
Fórmula Armaroli | Forza 3 | Guitar Hero 5 |
Street Fighter IV



www.samsung.com.br/wcg
Twitter: @wcg_brasil

Apoio: **EDGE**

* Campeões das modalidades: Carom 3D, Counter Strike 1.6, FIFA 10, Forza 3 e Guitar Hero 5.

EXPERIENCE EFFECT



TURN ON TOMORROW

www.wcg.com.br



SINGULARITY

TMD, o melhor acessório já (re)inventado POR FABRÍCIO CALEFFI

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Activision
- **Distribuidora:** Raven Software
- **Gênero:** tiro (FPS)
- **Jogadores:** 1 (1 a 12 online)
- **Online:** sim

Assim como muitas coisas na vida, o mundo dos games também é cíclico: o que jogamos hoje lembrará algo que jogamos dez anos atrás e daqui a dez anos, outros títulos nos lembrarão do que jogamos há 15, 20...

Singularity começa como um shooter qualquer, mas mostra a que veio assim que seu astro entra em cena, o tal TMD (Time Manipulation Device, ou Dispositivo de Manipulação do Tempo), um acessório capaz de alterar o efeito do tempo, para mais ou para menos, sobre os objetos da ilha e seres vivos, que podem ser envelhecidos até se tornarem pó (confira as demais habilidades no box ao lado).

Lembra-se dos combos cabulosos exibidos nos trailers de *BioShock*? O jogador arremessava inimigos para o alto, enquanto congelava outro e explodia ambos assim que o primeiro chegava ao chão. Não sei quanto a você, mas confesso que nunca consegui executar um desses ataques cinematográficos em *Rapture* (a cidade de *BioShock*), mas em *Singularity* é tão simples

controlar as habilidades do TMD usando apenas os gatilhos e pressionando os direcionais, que consegui fazer isso e muito mais assim que adquiria novos poderes.

O jogo também se destaca nos aspectos de tiro em primeira pessoa, com boa resposta dos controles para dar tiros precisos de onde quer que seja, sem paredes invisíveis nem nenhuma aberração do tipo. Ou seja, aqui você pode disparar entre os vãos dos degraus de uma escada ou mesmo por prateleiras e grades.

O TMD é bacana e tal, mas sabe aquela sensação de "já usei isso antes"? E não, nunca viajei no tempo, mas me recordo de 2004 e do inesquecível *Half-Life 2*, da gravity gun, do visual fenomenal (para a época)... E percebi que *Singularity* chupinou, sem muito esforço para disfarçar, tudo do título de seis anos atrás. Até mesmo o visual com texturas lavadas, horrendas para os padrões atuais.

Outra ideia que mais e mais títulos vêm copiando são as gravações de áudio inauguradas em *BioShock* para acrescentar detalhes à narrativa, mas que aqui são jogadas pelo cenário de forma um tanto medíocre. Você encontra gravadores dentro de tubulações de ar e até mesmo áudios gravados por crianças, geralmente reproduzindo os momentos finais daqueles corpos encontrados próximos. Já uma ideia original do título e que realmente merece menção são as inscrições nas paredes, o que deixa o jogador o tempo todo em dúvida quanto ao que está fazendo, já que as

mensagens imploram justamente para você não continuar o que está fazendo.

Fora essas apropriações, o título oferece três finais – que podem até mesmo serem vistos em sequência, bastando refazer o load do checkpoint – mas que são escolhidos da maneira mais medíocre possível, digna de vergonha mesmo. São detalhes que não estragam o título, mas acabam segurando sua nota abaixo do que seria merecido para passar de ano com louvor. ■

MULTIPLAYER ATEMPORAL

Singularity conta com apenas duas modalidades multiplayer, as duas online: Extermination, em que o time de soldados deve renovar três torres enquanto o time de monstros tenta impedir; e Creatures Vs. Soldiers, o típico mata-mata.

Apesar de básicos, o que torna o multiplayer interessante é a possibilidade de escolher entre quatro classes de personagens distintas em cada time (monstros e soldados), a arma dos soldados ou vantagem de um poder dos monstros e uma vantagem física (causar mais dano, rapidez, etc.).

As classes de soldado variam em tipo de habilidade mais forte do TMD e alguns poderes especiais, como teletransporte de curta distância e curar ferimentos. Mas entre os monstros é que a coisa fica realmente interessante. Confira as diferentes classes:



Zek: o mais versátil, é rápido, pode invocar barris explosivos e ficar intocável.



Revert: é mais lento, mas pode plantar minas e tem um poderoso vômito que, além de ferir os soldados, regenera os monstros.



Phase Ticks: as larvas aracnídeas podem escalar paredes, explodir e até possuir soldados e os controlar.



Radion: lentos mas muito poderosos, são perfeitos para ficarem de guarda das torres no modo Extermination.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
TIRO (FPS)	Dificuldade	★★★★☆
	Arsenal	★★★★☆
	Design de cenários	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
NOTA	Multiplayer	★★★★☆
	Sistema de danos	★★★★☆

7,0

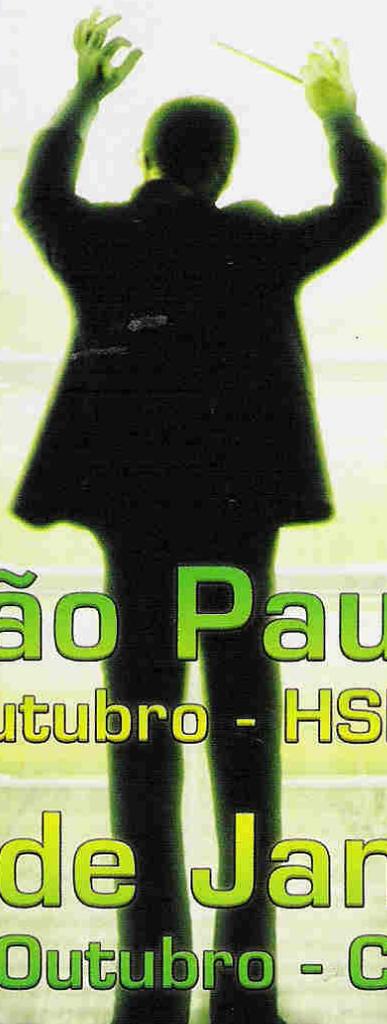


APRESENTA

VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso absoluto em
2006, 2007, 2008 e 2009

Aguardem a 5ª Edição do maior evento
da Game Music que o mundo já viu.



São Paulo

08 de Outubro - HSBC Brasil

Rio de Janeiro

10 de Outubro - Canecão

www.videogameslive.com.br

PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

APOIO

PROMOÇÃO



SECRETARIA DE CULTURA

INSTITUTO DE INCENTIVO À CULTURA



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 seção, vamos analisar, sugerir e filtrar os melhores lançamentos desta rede recheada de tentações

PLANET MINIGOLF

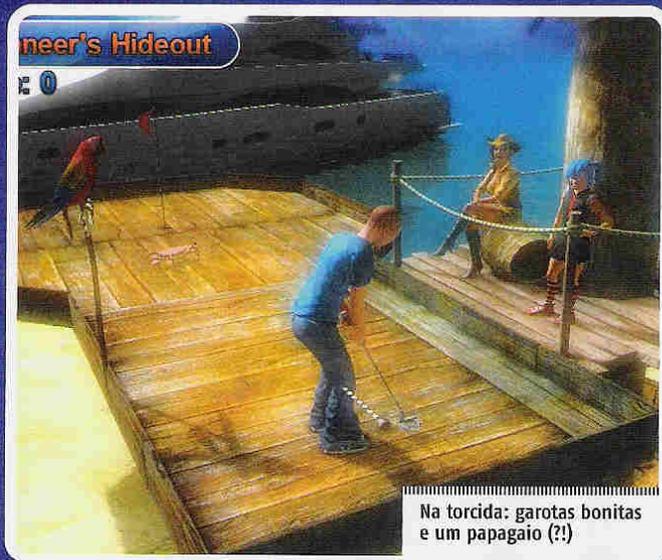
Um jogo de golfe para quem não conhece muito (ou quase nada) sobre o esporte

POR LEANDRO RODRIGUES

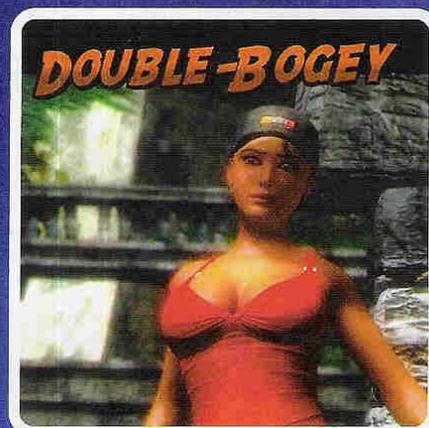
FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Zen Studios
- **Distribuidora:** Zen Studios
- **Gênero:** esporte
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** sim
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** não



Na torcida: garotas bonitas e um papagaio (!)



Há esportes que não conseguem cair no gosto popular. Golfe com certeza é um deles. O esporte que faz grande sucesso em outras localidades é algo voltado para a elite e 90% dos brasileiros não têm ideia de como funciona. Mas mesmo nos Estados Unidos, onde o esporte é bem difundido e possui uma vasta quantidade de fãs, ele fica restrito aos mais afortunados financeiramente.

Por isso, várias produtoras investem em jogos de golfe mais simplificados, com regras mais fáceis, personagens carismáticos e uma enorme gama de itens para personalizar tudo. *Planet Minigolf* segue a linha de *Hot Shot Golf*, com regras acessíveis para todo mundo.

Depois de passar por menus simples, porém bem elaborados – um padrão da Zen Studios, que fez o mesmo em *Zen Pinball* –, o jogador deve criar um personagem usando um dos vários itens disponíveis para isso.

Uma vez dentro do jogo, os cenários são tão simples quanto os menus, mas ainda assim não deixam de ser bonitos e criativos. A ideia não é recriar campos oficiais, com



uma fidelidade absurda, como em jogos da série *Tiger Woods*. Aqui tudo é baseado nos famosos minigolfs americanos, com buracos localizados nos pontos mais bizarros do cenário.

Uma vez adaptado ao visual e com o seu personagem prontinho, vem a parte complicada: acostumar-se com os comandos bizarros. Tudo na configuração padrão parece ter sido criado para atrapalhar a vida do jogador, ao menos enquanto o Move não chega. Portanto, fica a dica, mude as configurações assim que puder. Com tudo mais básico – o botão \times controlando a força da tacada, em vez do analógico –, as coisas

começam a funcionar e o controle deixa de ser mais um adversário.

Um dos destaques do jogo é o sistema de criação de cenários, que podem ser compartilhados com amigos na PSN – seguindo a escola *LittleBigPlanet*. As opções não são tão vastas quando as do game do Sachboy, mas por US\$ 9,99 não dá para reclamar.

Enfim, se você não é um fã absurdo de golfe (ao ponto de encerrar um game da franquia *Tiger Woods*), essa é uma boa maneira de aprender um pouco mais a respeito deste jogo de rico. **Nota: 7,5**



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Frozen Codebase
- **Distribuidora:** WHA Entertainment
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** sim
- **Preço:** US\$ 14,99
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** não



Usar uma roupa verde com bastões toscos para combater o crime é muita vontade de pagar mico

MINIS

Muita diversão, mas em doses menores de megabytes

MARJONG SOLITAIRE

Preço: US\$ 2,99



ARCADE DARTS

Preço: US\$ 3,99



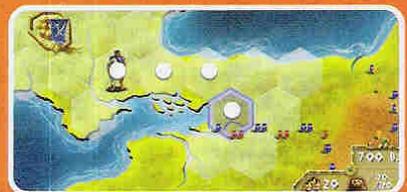
STELLAR ATTACK

Preço: US\$ 4,49



EGYPT ENGINEERING AN EMPIRE

Preço: US\$ 3,99



HELLO FLOWERZ!

Preço: US\$ 4,99



KICK-ASS

Não é um super-herói de verdade, mas quebra o galho em uma tarde de chuva **POR LEANDRO RODRIGUES**

Baseado em uma série de quadrinho da Marvel, *Hick-Ass* conta a história de um jovem chamado Dave Lizewski.

O adolescente cresceu lendo contos de super-herói e resolveu, mesmo sem possuir nenhum poder especial, combater o crime organizado da sua cidade.

Vestindo uma horrível roupa verde e munido de bastões, ele acaba ganhando notoriedade, saindo em capas de revistas e vídeos na internet. Não demorou para que outros jovens seguissem o seu exemplo. É o caso da Hit Girl e do Big Daddy, que se juntam a Hick-Ass em busca de um mundo mais justo.

São justamente esses três personagens que o jogador pode escolher. Hit Girl é a mais rápida e possui uma excelente mira, Big Daddy é lento e muito forte e Hick-Ass, como um bom protagonista, é o mais equilibrado de todos.

Durante as oito coloridas fases, o jogador passa a maior parte do tempo esmagando os botões para acabar com todos os inimigos. Esses golpes rendem pontos de experiências para evoluir o seu personagem.

O visual é excelente, repleto de referências à cultura pop atual, como menus que lembram a interface do iPhone e missões que chegam por um sistema parecido com o do Facebook; e a trilha sonora é competente, contando ainda com as dublagens dos mesmos atores que participaram do filme.

Os controles são simples e precisos,



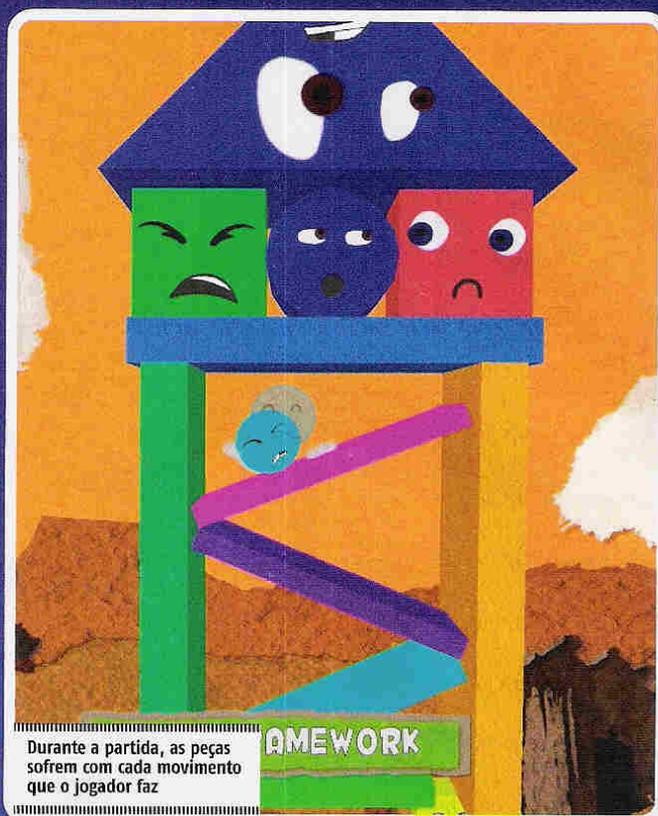
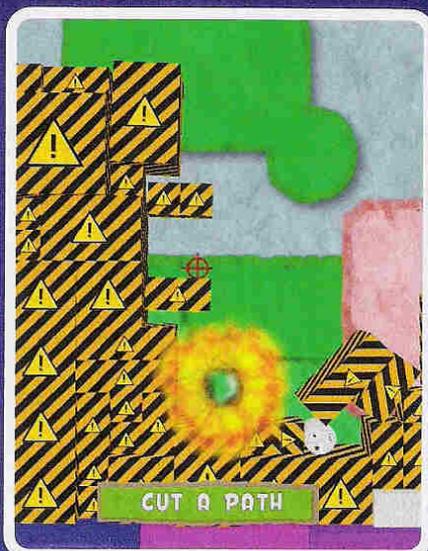
menos quando resolvemos usar o analógico direito. Controlar a câmera de *Hick-Ass* é uma tarefa triste. Muitas vezes a ação acontece, mas os ângulos fazem com que a ação não fique no foco. Isso fica ainda pior quando se está jogando no modo cooperativo para até duas pessoas. A câmera teima em não ficar em cima dos protagonistas e se torna o seu principal inimigo. Algo ruim, mas que você vai se acostumar se insistir por um tempo.

Tirando esse grande inconveniente, e o fato do jogo ser extremamente curto, *Hick-Ass* oferece uma experiência interessante. Principalmente se você for um caçador de recompensas. Os cenários escondem capas dos quadrinhos da série e o herói que encontrar todas as HQs poderá ler o primeiro exemplar na íntegra, na tela da sua TV. **Nota: 6,5**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** SparkWorkz
- **Distribuidora:** SparkWorkz
- **Gênero:** puzzle
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** não
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** não



Durante a partida, as peças sofrem com cada movimento que o jogador faz

FRAMEWORK

SUPER STACKER

O desafio de viver se equilibrando POR LEANDRO RODRIGUES

Desafiar o equilíbrio é algo que todo mundo já fez pelo menos uma vez na vida. Seja andando em cima de algum muro ou então empilhando um monte de peças, uma em cima da outra, até descobrirmos que a lei da gravidade é implacável.

O desafio pode parecer simples demais e até um pouco entediante, mas essa sensação não vai durar mais que duas ou três fases. O nível de dificuldade do jogo, que começa muito baixo, aumenta de uma tal forma que, em níveis mais avançados, não basta tentar o óbvio, algumas manobras exigem lances em conjunto para superar

desafios. Imagine um buraco no centro da tela e duas plataformas na diagonal. Para equilibrar as peças, você precisa jogar duas peças ao mesmo tempo para que uma bloqueie o caminho da outra, antes que as duas caiam pelo vão das plataformas.

A ideia é difícil de explicar, mas depois de tentar – e errar – algumas vezes, tudo fica mais fácil.

Se o simples fato de vencer o desafio for algo muito básico, existe ainda a chance de tentar bater o tempo preestabelecido pelo computador e compartilhá-lo na PlayStation Network para fazer a inveja geral. **Nota: 7,5**

TOP 10 DOWNLOAD



- 01. WipEout HD (PlayStation Plus)
02. Age of Zombies (mini) (PlayStation Plus)
03. Mortal Kombat II (PlayStation Plus)
04. inFamous
05. Joe Danger
06. Fat Princess
07. Marvel Vs. Capcom 2
08. Rampage (PlayStation Plus)
09. The Price is Right
10. Section 8

VÍDEOS

Assista aos trailers dos jogos mais aguardados



SINGSTAR DANCE



KINGDOM HEARTS:
BIRTH BY SLEEP

Como foi criada a língua na'vi de Avatar?
O que é a teoria do caos? Descubra isso e muito mais.

UMA REVISTA PARA MENTES CURIOSAS

BBC Knowledge

Para saber e
conhecer.

CIÊNCIA • HISTÓRIA • NATUREZA

www.bbcknowledge.com

9 mentiras
sobre o
fim do mundo

Selecionamos as
mais conhecidas
teorias sobre
o apocalipse e
explicamos por que
não passam de lendas

Agosto 2010 | Nº 14

R\$ 10,90

O ANIVERSÁRIO
DA BOMBA QUE
MUDOU O MUNDO

A ARTE DE CRIAR
UM IDIOMA COMO O
KLINGON E O NA'VI

ELEFANTE-MARINHO,
TRAIÇOEIRO E
VIOLENTO COMO NÓS

do Sistema Solar? O que é a teoria do caos?

MAIS *Leia*

Para saber e
conhecer.

A revista para mentes curiosas.

Já nas
bancas!

Duetto
EDITORIAL

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Ubisoft
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Gênero:** Puzzle
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** Não
- **Dublagem:** Não
- **Demo:** Não



Um único momento errado pode obrigá-lo a refazer toda a sua trajetória

VOODOO DICE

Jogar dados não é uma questão de sorte POR LEANDRO RODRIGUES

Voodoo Dice entra para a série de quebra-cabeças diferentes que aparecem na PlayStation Network.

O objetivo é chegar com um dado de seis lados até o outro ponto da tela. Mas, para conseguir isso, é necessário superar uma série de desafios no meio do seu caminho.

Ao longo do cenário, que lembra um tabuleiro de jogo, existem pedras com números escritos. Para fazer com que elas desapareçam é necessário chegar na frente da mesma com o seu dado exibindo a mesma numeração na parte superior.

Nas primeiras fases, onde o espaço é amplo, fazer isso é muito simples, bastando apelar para a tentativa e o erro. Mas em fases mais avançadas, onde a quantidade de movimentos é limitada, é necessário estudar muito bem os seus passos antes de seguir em frente. Existe

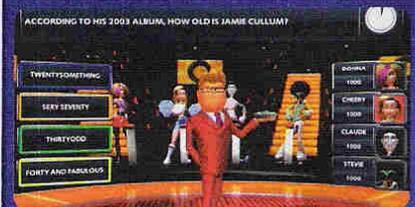
ainda um modo multiplayer onde há um modo contra o tempo e um desafio cooperativo para até quatro pessoas.

O jogo diverte e proporciona um bom desafio, mesmo que seja por um curto espaço de tempo. **Nota: 6,0**



DLC'S

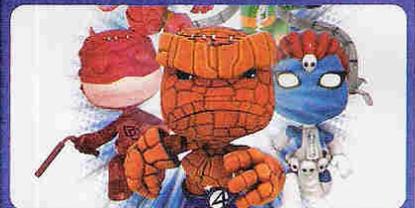
Conteúdo para aumentar a vida útil do seu jogo preferido



BUZZ: THE 90'S QUIZ

Preço: US\$ 6,99

Pacote de perguntas para fazer a alegria de quem viveu os anos 1990.



LITTLEBIGPLANET: MARVEL COSTUME PACK

Preço: US\$ 6,99

Sackboys com personagens Marvel, como o Doutor Octopus, o Coisa e Homem de Ferro.



LITTLEBIGPLANET: MARVEL LEVEL KIT

Preço: US\$ 4,99

Peças, adesivos e ferramentas para montar fases com itens dos quadrinhos da Marvel Comic.

DEMOS

Porque a melhor maneira de escolher é experimentando!



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

A primeira demo exclusiva para quem possui assinatura da PlayStation Plus. É a chance de conhecer um pouco das mudanças desta dupla bizarra.



LEGO HARRY POTTER: YEAR 1-4

O review e o detonado do jogo desta edição não convenceram você? Teste e veja o fantástico mundo do bruxinho em peças de Lego.



DEATHSPANK

Um RPG de ação misturado com um game de aventura. A promessa é que ele seja intuitivo, acessível e com uma profundidade absurda para os jogadores.



FAMILY FEUD

Baseado em um programa de televisão que fez sucesso por mais de três décadas nos Estados Unidos, o jogo de perguntas e resposta para testar o conhecimento.

JOGOS DE PSP

Seu portátil também tem conteúdo na PSN



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE

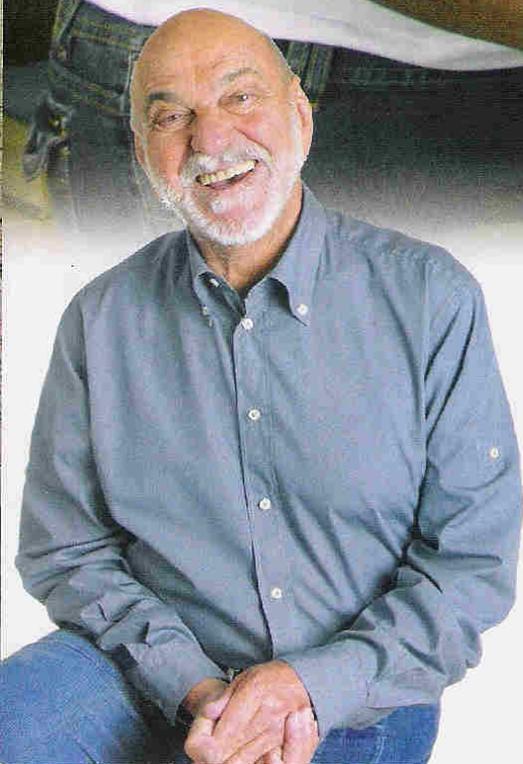
Preço: US\$ 39,99

Tamanho: 1.07 GB

Dividir conhecimento para multiplicar oportunidades

Andréia Tenório dos Santos
Alfabetizadora da Alfabetização Solidária

Robson Martins da Silva
Aluno da Alfabetização Solidária



Com apenas R\$ 30,00 por mês durante 12 meses, você adota um aluno. A AlfaSol já atendeu mais de 5 milhões de pessoas e capacitou cerca de 254 mil alfabetizadores em mais de 2,4 mil municípios brasileiros. Escreva essa história de sucesso no seu coração!

Apoio:



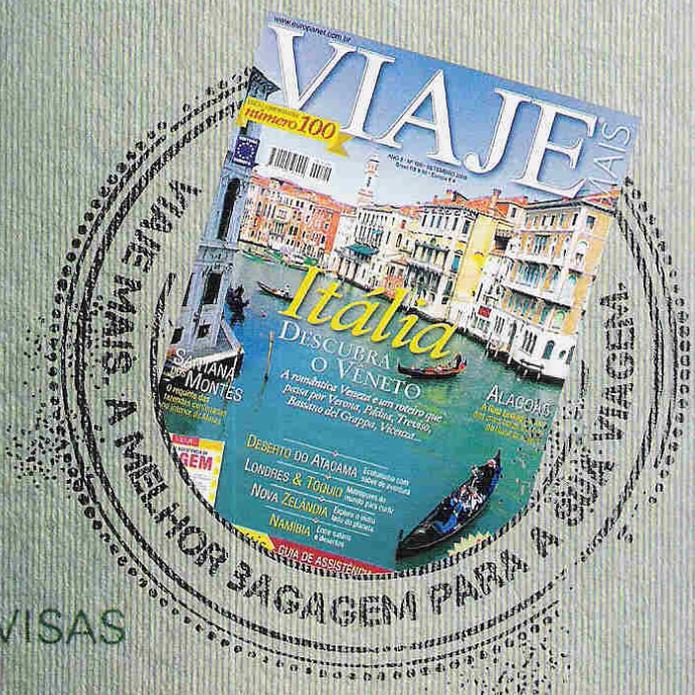
AlfaSol

Ligue **0800 727 17 21**

www.alfasol.org.br

TRÊS COISAS ESSENCIAIS NA SUA MALA: UM BOM TÊNIS, UM DICIONÁRIO E A VIAJE MAIS.

Onde encontrar:
Nas bancas de todo o Brasil ou
(11) 3038-5050 (SP)
0800 557 667 (outras localidades).
Compre também pelo site:
www.europanet.com.br



VISTOS - VISAS

BIOSHOCK 2

Chegou a hora de platinar esta belezinha POR GILSONAR LIVRAMENTO

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★★★★
- Offline: 38
- Online: 12
- Modo central:
- Extras:
- Bronze: 42
- Prata: 6
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar:



1. DISTANCE HACKER

Use a arma Hack Tool para hackear um equipamento eletrônico a distância. Para garantir outro troféu lá no final do jogo, aperte **START** entre em Options e escolha a opção "Desable Vita-Chamber: ON" - uma vez feito isso, salve seu progresso sempre que avançar no jogo.



2. BOUGHT A SLOT

Pegue um Plasmid ou Tonic Slot na máquina Gatherer's Garden.



3. DADDY'S HOME

Termine a fase Adonis Luxury Resort.



4. COUNTER ATTACK

Mate um inimigo com seus próprios projéteis, ou seja, use Telekinesis para agarrar qualquer objeto lançado pelo inimigo e arremesse-o de volta. Um inimigo ideal para ganhar este troféu é o Leadhead Splicers, que lançará uma bomba contra você. Jogue-a de volta.



5. PROTECTOR

Termine a fase The Atlantic Express.



6. UPGRADED A WEAPON

Faça atualização de uma arma na máquina Power to the People Station.



7. ADOPTED A LITTLE SISTER

Adote uma (nova) Little Sister pela primeira vez. É praticamente impossível perder este troféu, uma vez que é obrigatório adotar uma na fase Ryan Amusements.



8. UNBREAKABLE

Mate uma Big Sister (ajude três Little Sisters para que ela apareça) sem morrer na luta ou usar Vita-Chamber. Em outras palavras, jogue no Easy.



9. IRONY

Na fase Ryan Amusements, ao entrar na área Journey to the Surface, do lado esquerdo, há uma mesa com um boneco de Ryan. Entre as duas estantes ao lado, pegue o taco de golfe usando Telekinesis e destrua o boneco.



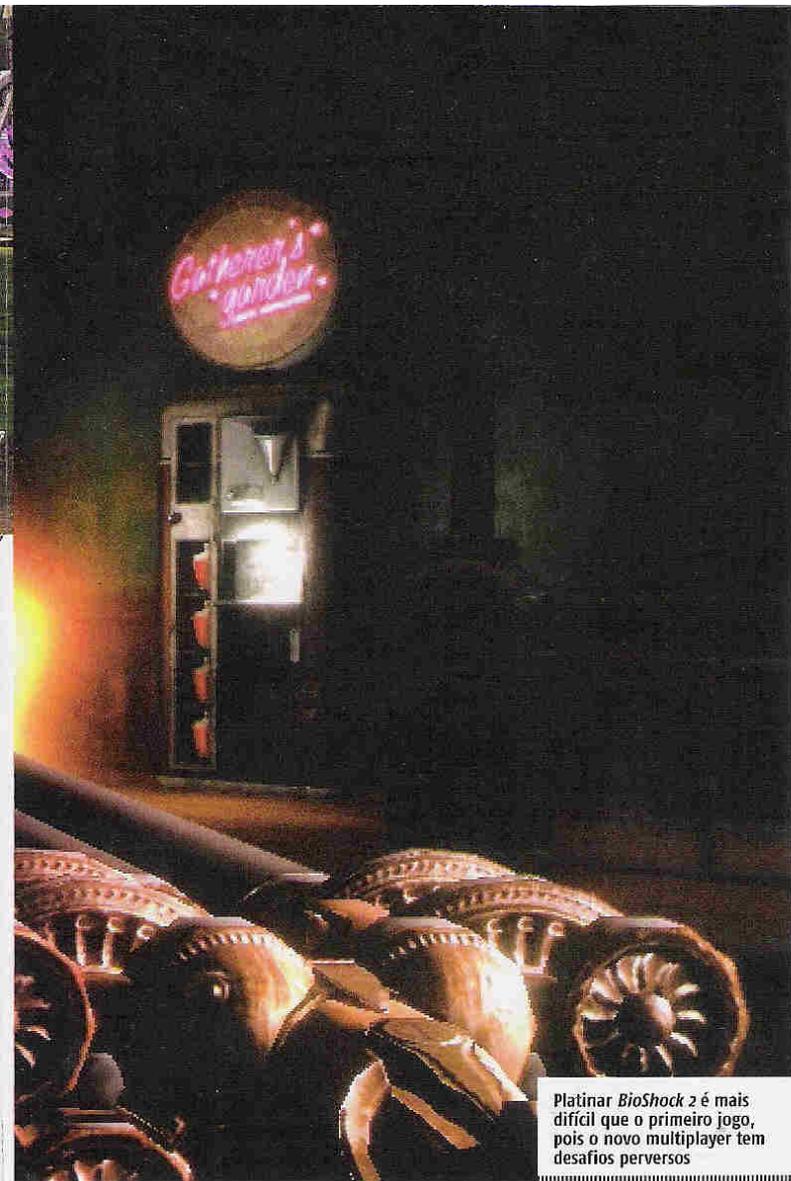
10. SINCLAIR'S SOLUTION

Termine a fase Ryan Amusements.



11. TRAP MASTER

Mate 30 inimigos usando armadilhas. É bem simples: ao pegar a arma Rivet Gun, use a munição Trap Rivet, atire diretamente nos Splicers com esse tipo



Platinar *BioShock 2* é mais difícil que o primeiro jogo, pois o novo multiplayer tem desafios perversos

de munição. Atingindo a cota, o troféu pipoca na tela. Outra maneira é usar Proximity Bombs ou Plasmid Cyclone Trap.



12. GRAND DADDY
Mate três Big Daddies seguidos sem morrer nas lutas contra eles. Ação bem fácil se você jogar na dificuldade Easy.



13. FIRST RESEARCH
Filme um Splicer usando a Research Camera (obtida em Pauper's Drop). Cada tipo de inimigo possui quatro níveis de pesquisa para preencher com a Research Camera. Grave o inimigo desejado até preencher cada nível. Para preencher todos os níveis rapidamente, grave o inimigo sempre que ele usar ataques diferentes.



14. FULLY UPGRADED A WEAPON
Faça três atualizações (upgrade) de uma mesma arma.



15. ONE RESEARCH TRACK

Complete um nível de pesquisa de qualquer inimigo usando a Research Camera.



16. CONFRONTED GRACE

Termine a fase Pauper's Drop sem matar Grace Holloway (ela lhe dará suprimentos durante o resto do jogo).



17. PROLIFIC HACKER

Use a arma Hacked Tool para invadir e manipular o sistema tecnológico de um modelo de cada máquina do jogo. Existem oito tipos: First Aid Stations (máquinas que vendem itens de recuperação), Circus of Value (máquina de equipamento), El Ammo Bandito (máquina que vende munições), câmeras de segurança, torretas, bots de segurança (câmeras voadoras equipadas com metralhadoras), cofres e trancas de portas. →

MELHORES DO BRASIL

Aqui, no **Ranking D&T PlayStation**, estão os maiores caçadores de troféus do Brasil. Essa galera 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

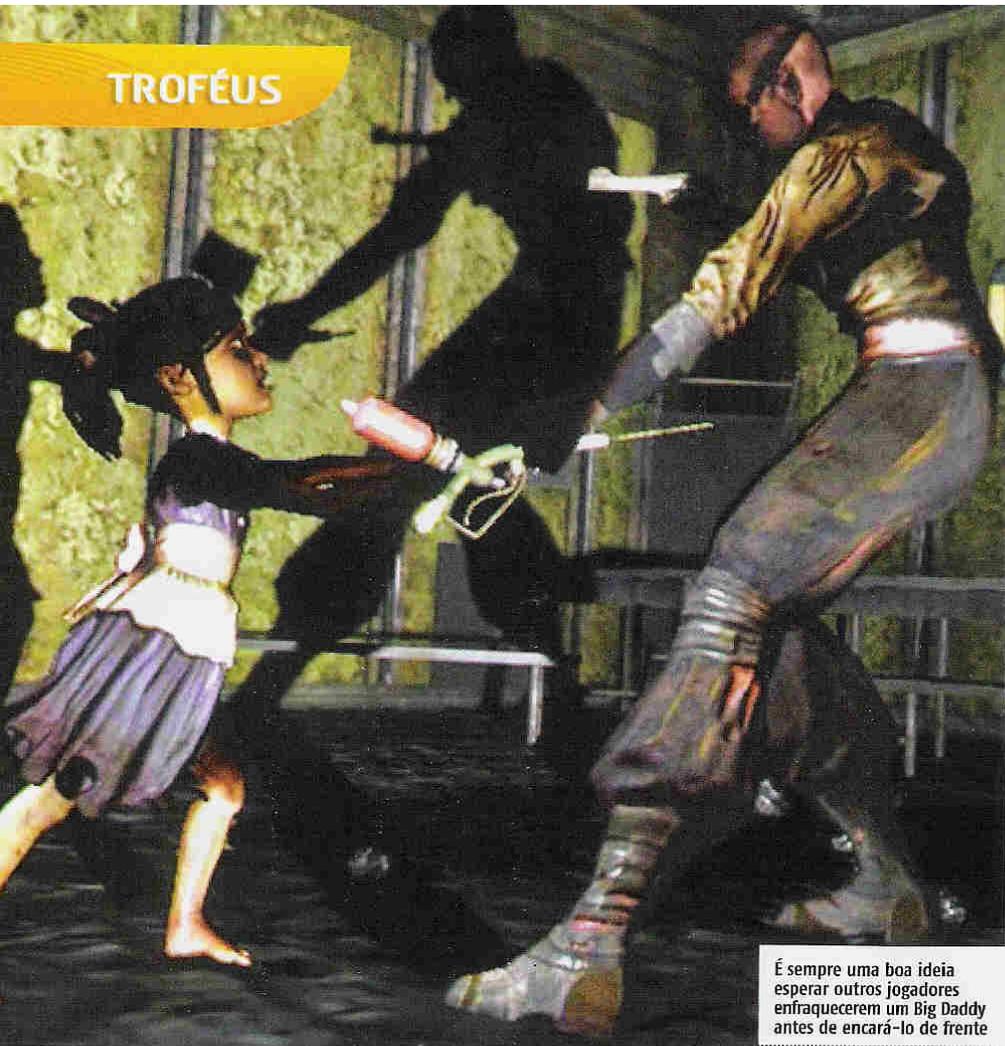
neste ranking, envie o nome da sua **PSN ID** para o e-mail da nossa redação com a palavra "Troféus" no campo de assunto. O e-mail: playstation@europenet.com.br. Você pode conferir o ranking geral no GameBlog (www.gameblog.com.br).

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation 1º lugar: **LEON_MELO**



POS.	PSN-ID	LVL	%	Trophies	Platinum	Silver	Bronze
2	"Dropeti"	25	36	79	301	995	3449:4824
3	"ReVoLTS_BR"	21	94	66	267	765	2448:3546
4	"FaCaNaCaVelrA_BR"	20	46	40	216	710	2386:3352
5	"RavenXBR"	19	29	53	218	546	1923:2740
6	"Edu110"	18	38	51	188	551	1629:2419
7	"Daniel1982RJ"	18	27	29	152	561	2032:2774
8	"Gpbmirabeau"	18	15	22	169	518	2037:2746
9	"THRASHsp"	17	98	32	162	528	1846:2568
10	"rfvayanos"	17	12	27	158	481	1567:2233
11	"Gugol"	16	88	32	133	421	1650:2236
12	"don_30_ "	16	81	31	132	423	1627:2213
13	"GoD_Br83"	16	78	33	122	434	1625:2214
14	"TUKA_ROSSI"	16	65	32	126	423	1564:2145
15	"renee_roots"	16	49	25	116	422	1622:2185
16	"DikVigaristaBr"	16	36	18	104	390	1774:2286
17	"DOUSTRINATORbr"	16	33	24	116	415	1567:2122
18	"cesarsacramengot"	16	33	22	129	422	1496:2069
19	"Beto3D"	16	1	22	118	373	1489:2002
20	"pitboystm"	15	89	30	127	348	1324:1829
21	"Lon3000"	15	89	30	113	389	1327:1859
22	"coraxbio"	15	87	29	126	392	1247:1794
23	"atanascovich"	15	80	31	105	343	1410:1889
24	"enasorodraude"	15	71	32	119	398	1155:1704
25	"fluminense20"	15	69	25	118	380	1267:1790
26	"ARAGORN_SP"	15	62	21	117	340	1368:1846
27	"FlavioGALVAO"	15	54	29	110	386	1177:1702
28	"Foc4666"	15	49	24	108	337	1320:1789
29	"Doidao66"	15	28	23	101	333	1273:1730
30	"Romuloo1"	15	26	29	121	363	1007:1520
31	"chris-claire-jil"	15	25	27	92	340	1246:1705
32	"walcow"	15	22	18	103	350	1252:1723
33	"wagnerlima"	14	98	12	84	329	1351:1776
34	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233:1635
35	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274:1666
36	"Cantuario"	14	81	23	108	315	1012:1458
37	"ViBraTto"	14	76	14	89	288	1263:1654
38	"Jr_e_Mi"	14	73	21	92	303	1115:1531
39	"FILOS_BR"	14	67	26	97	296	1009:1428
40	"BenjBr"	14	65	7	81	283	1346:1717
41	"Pena666"	14	53	20	83	266	1149:1518
42	"Shadow_knight7"	14	52	17	81	286	1153:1537
43	"maceulinho"	14	51	22	101	273	991:1387
44	"gustavo_aguiar"	14	50	13	69	301	1232:1615
45	"nhervas"	14	38	13	76	261	1206:1556
46	"D_DIGOMAU"	14	26	17	97	310	866:1290
47	"Burds"	14	16	20	91	249	937:1297
48	"WOLFRAINX"	14	8	7	67	262	1166:1502
49	"Lord-Kadu"	13	95	17	82	236	943:1278
50	"NUMERO_PI"	13	94	20	85	227	898:1230
51	"Os-Metralhas"	13	92	7	67	258	1091:1423
52	"rafinhaaa"	13	89	10	72	269	987:1338
53	"dougkiller"	13	85	14	65	228	1042:1349
54	"CRUEL-MANIAC-1"	13	80	12	70	229	1009:1320
55	"Canedo14"	13	77	9	54	244	1095:1402
56	"Tatu_Ripa"	13	75	12	66	259	944:1281
57	"rn666rodrigues"	13	72	18	65	237	909:1229
58	"Diego_Oliveira"	13	70	15	74	223	906:1218
59	"BETO-09"	13	70	8	62	241	1025:1336
60	"RodrigoGod0"	13	64	8	48	232	1096:1384



É sempre uma boa ideia esperar outros jogadores enfraquecerem um Big Daddy antes de encará-lo de frente



18. MASTER HACKER • Use a Hacked Tool para hackear 30 máquinas a distância.



19. DEFEATED THE PREACHER • Termine a fase Siren Alley.



20. NOSE FOR NEWS • Termine a fase Dionysus Park sem matar Stanley.



21. BIG SPENDER • Gaste dois mil dólares nas Vending Machines, ou seja, jogue no Easy para acumular dinheiro e compre o que puder para ganhar este troféu.



22. FOUND LAMB'S HIDEOUT • Termine a fase Fontaine Futuristics sem matar Gil.



23. SAVIOR • Salve todas as Little Sisters e poupe a vida de Grace, Stanley e Gil. Fazendo isso, o troféu aparecerá ao final da fase Fontaine Futuristics.



24. LOOK AT YOU, HACKER • Mate 50 inimigos apenas com os sistemas de segurança hackeados. Manipule toda máquina de segurança que encontrar e atraia os inimigos para a linha de fogo. Consiga o Plasmid Security

Command Lv.2 ou Lv.3, para chamar Bots e matar inimigos próximos de você.



25. MASTER PROTECTOR • Adote uma Little Sister e faça com que ela colete ADAM. Mas, durante esse processo, o seu personagem e a Little Sister não podem sofrer nenhum dano sequer (nem mesmo um arranhão). Jogue no Easy e hackeie máquinas de segurança próximo de onde ocorre a extração de ADAM. Usar Decoy Plasmid para distrair os inimigos da Little Sisters e abuse de munição Trap Rivets, Proximity Bombs e Mini-Turrets.



26. FULLY UPGRADED A PLASMID • Consiga um Plasmid de nível 3. Sempre que conseguir um Plasmid, ficará possível comprar versões potencializadas de alguns deles. O objetivo é conseguir pegar o nível 3 de um único Plasmid. Facinho!



27. MASTER GATHERER • Acumule 600 ADAM usando Little Sisters. Ao fazer acordo com uma Little Sister, use-a para coletar ADAM nos corpos (é possível fazer duas coletas por Little Sister) até acumular um total de 600.



28. REUNION • Termine a fase Inner Persephone.



29. DEALT WITH EVERY LITTLE SISTER •

Você pode adotar (Dealing) ou colher/matar (Harvest) as Little Sisters. É recomendado adotar todas elas até o final do jogo. Para saber quantas Little Sisters existem por fase, entre no menu e observe o rodapé com os ícones das meninas com seus Big Daddies – ao adotá-la, o rosto da menina tomará o lugar do ícone anterior.



30. MAX PLASMID SLOTS •

Complete os oito Plasmid Slot (espaços onde são acoplados Plasmids). Por partes: você começa com três Slots habilitados. Quatro Plasmid Slots devem ser comprados na máquina Gatherer's Garden. O último Slot é habilitado no final do jogo.



31. ALL PLASMIDS •

Encontre e compre todos os 11 tipos de Plasmid do jogo: Incinerate, Telekinesis, Hypnotize, Security Command, Decoy, Electro Bolt, Insect Swarm, Winter Blast, Cyclone Trap e Scout. Lembre-se de que alguns são deixados por Eleanor, outros são comprados nas máquinas Gatherer's Garden e o último é obtido obrigatoriamente.



32. RESEARCH MASTER •

Complete os níveis de pesquisa dos inimigos: Thuggish Splicer, Leadhead Splicer, Houdini Splicer, Spider Splicers, Big Daddy, Big Sister (elas aparecem a cada três Little Sisters que você ajudar; filme e mate-as. Na área Outer Persephone, aparecem duas Big Sisters), sistemas de segurança, Brute Splicer e os Alpha Series (versão enxuta e mais rápido dos Big Daddies que aparecem na fase Fontaine Futuristics).



33. HEADING TO THE SURFACE •

Terminou o jogo? Maravilha. Este troféu vai pipocar na tela durante a cena do módulo de fuga.



34. BIG BRASS BALLS •

Não usou, nenhuma vez, a Vita-Chamber do começo ao final do jogo? Mais um troféu na sua lista.



35. ESCAPE •

Lá no começo da cena final, este troféu também aparece.

Nos desafios que mandam não morrer NUNCA, apele para o Easy para acelerar





36. ALL WEAPON UPGRADES ●
Encontre (e use) 14 máquinas Power to the People e atualize (upgrade) ao máximo todas as suas armas. Procure as máquinas nas seguintes fases:

QUANTIDADE	FASE
2	Ryan Amusements
3	Pauper's Drop
2	Siren Alley
2	Dionysus Park
2	Fontaine Futuristics
1	Inner Persephone
2	Persephone Outer



37. RAPTURE HISTORIAN ●
Encontre 100 Audio Diaries. Há um total de 129 deles, mas para facilitar sua vida, eis a localização dos arquivos em nossos mapas.



38. AGAINST ALL ODDS ●
Termine o jogo na dificuldade máxima. Uma vez que coletou todos os demais troféus do single player, reative a Vita-Chamber ao jogar na dificuldade máxima.



39. WELCOME TO RAPTURE ●
Complete sua primeira partida online. Nem é preciso ganhar, apenas jogue uma partida online até ela ser concluída e o troféu entrará na sua lista.



40. UNNATURAL SELECTION ●
Faça sua primeira vítima numa partida online. Em outras palavras, mate outro jogador. Simples assim.



41. PROVING GROUNDS ●
Ganhe sua primeira partida online. Para isso, basta conseguir a maior pontuação em uma partida multiplayer.



42. DISGUSTING FRANKENSTEIN ●
Transforme-se em um Big Daddy pela primeira vez durante uma partida online. Em alguns pontos das arenas "Survival of the Fittest" e "Civil War", é anunciada a aparição de uma armadura de Big Daddy no mapa (reconhecida por emitir um brilho dourado). Seja o primeiro a pegar a armadura para ganhar este troféu e ainda aproveite a vantagem para socar seus inimigos com estilo.



43. "MR. BUBBLES-- NO!" ●
Elimine um Big Daddy durante uma partida online. Em outras palavras, quando alguém pegar a armadura de Big Daddy, não banque o frangote, vá encará-lo de frente e mate-o. É sábio esperar outros jogadores causarem um bom dano ao usuário da armadura, para então finalizar o serviço.



44. TWO-BIT HEROICS ●
Complete um Trial numa partida online. Trial são objetivos e desafios que podem ser feitos em partidas multiplayer, então complete um Trial qualquer para ganhar o troféu - a lista de Trials fica visível na opção de Statistics.



45. MOTHER GOOSE ●
Salve uma Little Sister em uma partida online. Na arena "Capture the Sister", quando seu time estiver na condição de capturar uma Little Sister, leve-a até um Vent (tubo de ventilação). Parece fácil, mas é um dos troféus mais frustrantes do multiplayer.



46. PARASITE ●
Consiga um Rank 10. Conquistar posições no Rank equivale ao acúmulo de ADAM, que pode ser obtida de várias maneiras, levando cerca de 30 horas. É possível obter de 300 a 600 ADAM por hora. A melhor maneira de subir no Rank é jogar no "Capture the Sister", no qual não há limite no hackeamento de máquinas e mantaças, e as chances de jogar com a armadura de Big Daddy são maiores. Eis a relação de ADAM para alcançar as posições de interesse no Rank:

RANK	ADAM
10	9000
20	25500
30	53000
40	97000



47. LITTLE MOTH ●
Consiga um Rank 20.



48. SKIN JOB ●
Consiga um Rank 30.



49. CHOOSE THE IMPOSSIBLE ●
Consiga um Rank 40.

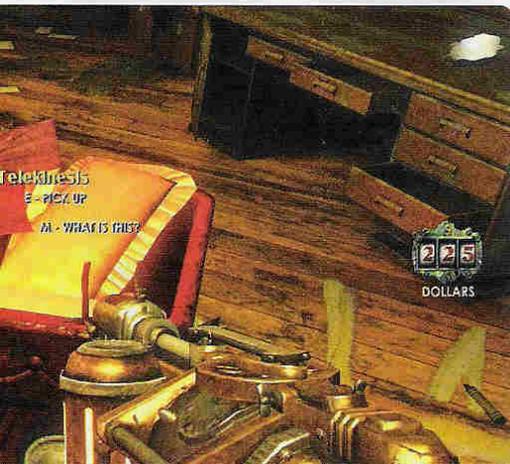


50. MAN ABOUT TOWN ●
Jogue uma partida online em cada mapa do multiplayer. São dez mapas no total e é preciso jogar uma partida completa em cada um deles para ganhar mais este troféu. Demora um bom tempo, mas é só o que o separa de faturar mais um troféu de platina. →

CHECKLIST

- 01. Distance Hacker
- 02. Bought a Slot
- 03. Daddy's Home
- 04. Counterattack
- 05. Protector
- 06. Upgraded a Weapon
- 07. Adopted a Little Sister
- 08. Unbreakable
- 09. 9-Irony
- 10. Sinclair's Solution
- 11. Trap Master
- 12. Grand Daddy
- 13. First Research
- 14. Fully Upgraded a Weapon
- 15. One Research Track
- 16. Confronted Grace
- 17. Prolific Hacker
- 18. Master Hacker
- 19. Defeated the Preacher
- 20. Nose for News
- 21. Big Spender
- 22. Savior
- 23. Found Lamb's Hideout
- 24. Look at You, Hacker
- 25. Master Protector
- 26. Fully Upgraded a Plasmid
- 27. Master Gatherer
- 28. Reunion
- 29. Dealt with Every Little Sister
- 30. Max Plasmid Slots
- 31. All Plasmids
- 32. Research Master
- 33. Heading to the Surface
- 34. Big Brass Balls
- 35. Escape
- 36. All Weapon Upgrades
- 37. Rapture Historian
- 38. Against All Odds
- 39. Welcome to Rapture
- 40. Unnatural Selection
- 41. Proving Grounds
- 42. Disgusting Frankenstein
- 43. "Mr. Bubbles-- No!"
- 44. Two-Bit Heroics
- 45. Mother Goose
- 46. Parasite
- 47. Little Moth
- 48. Skin Job
- 49. Choose the Impossible
- 50. Man About Town
- 51. Platinum Trophy

LEGENDA
(M) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer
● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

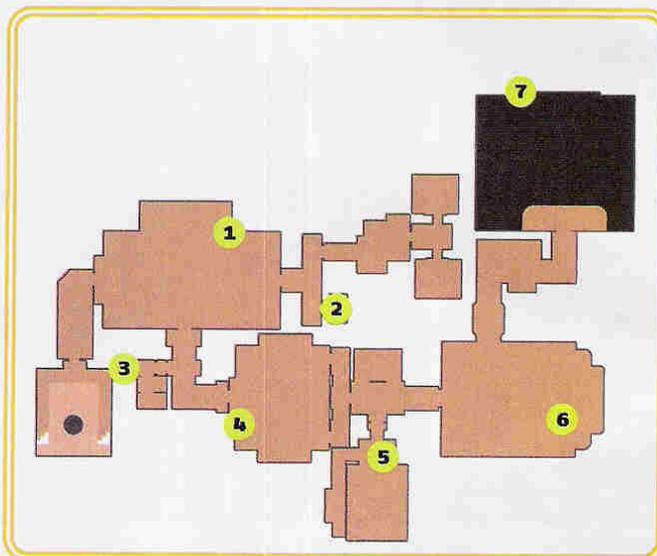
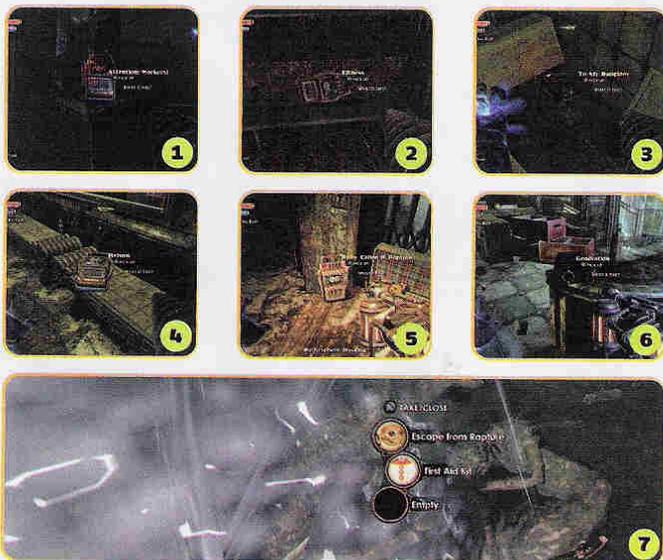


Audio diaries

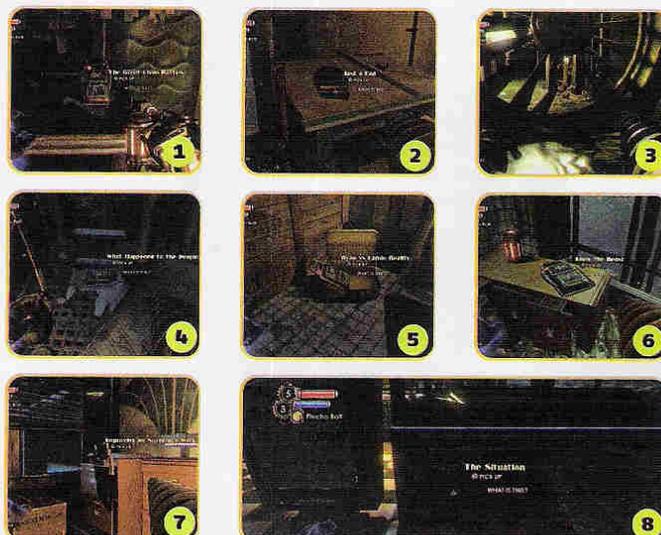
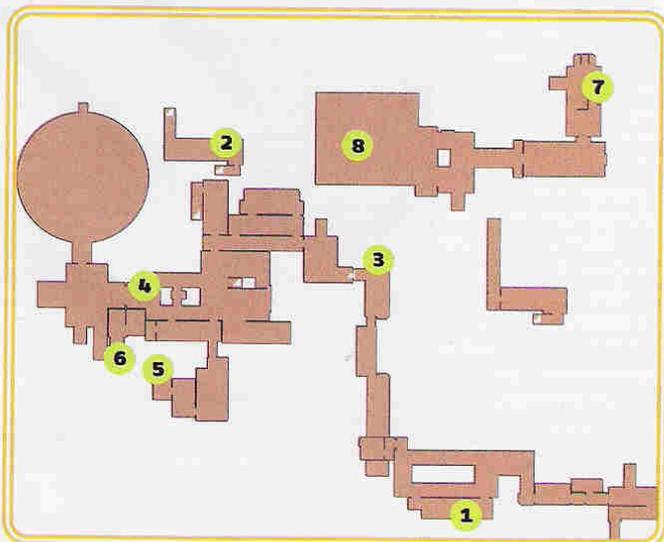
Confira nos mapas a seguir todos os esconderijos dos arquivos de áudio



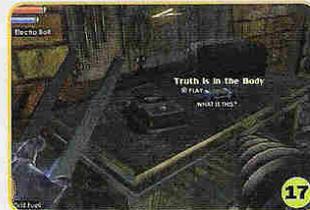
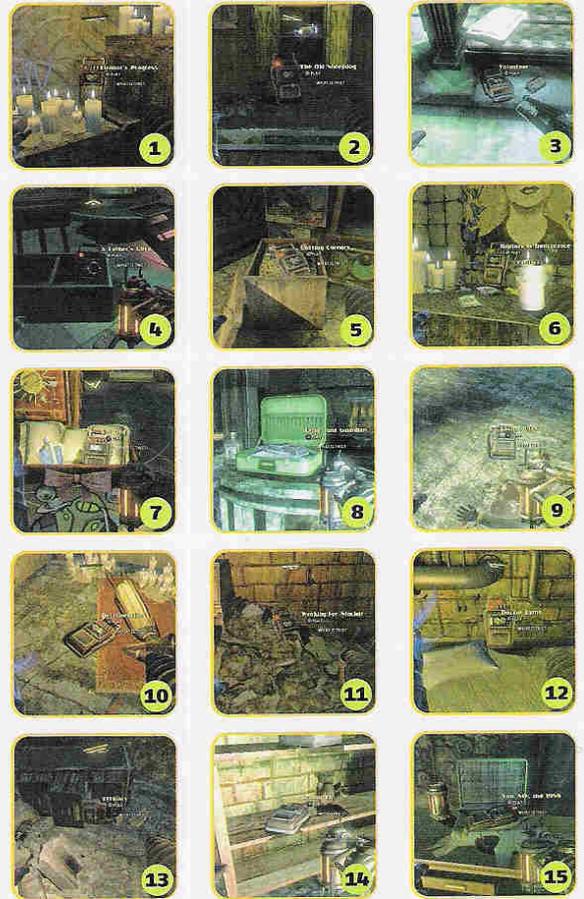
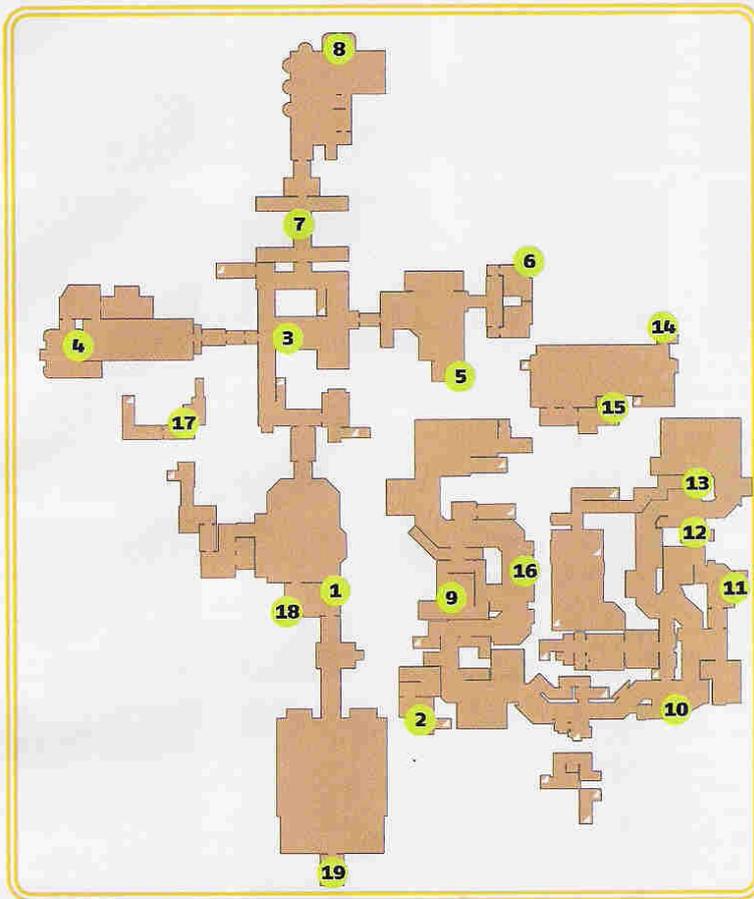
ADONIS LUXURY: 7 audio diaries



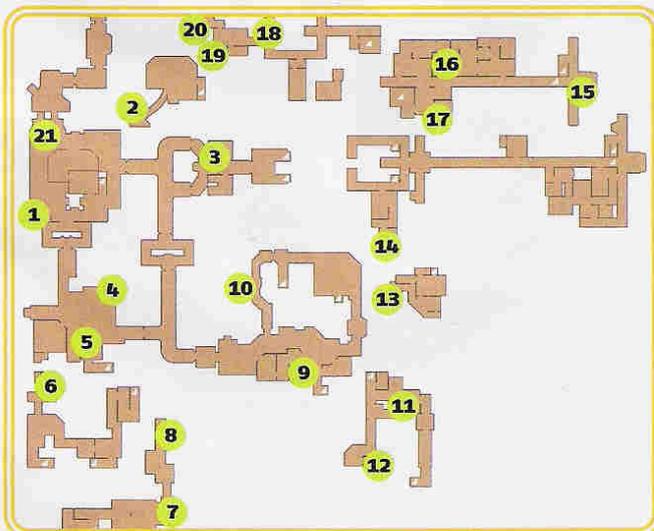
THE ATLANTIC EXPRESS: 8 audio diaries



RYAN AMUSEMENTS: 19 audio diaries



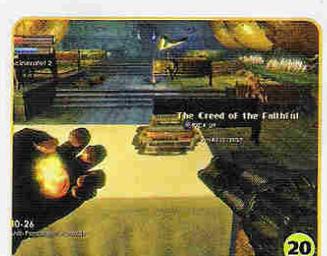
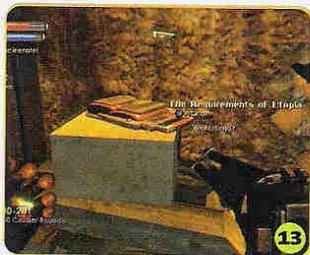
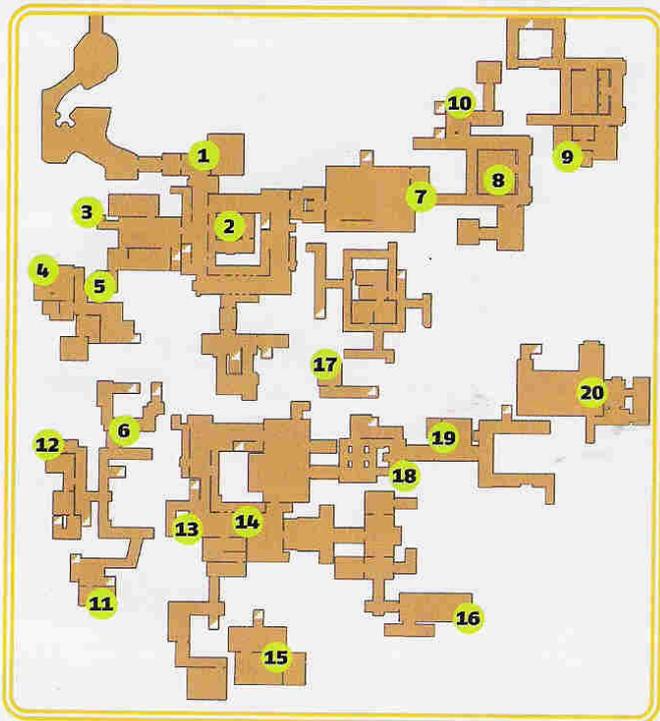
PAUPER'S DROP: 21 audio diaries

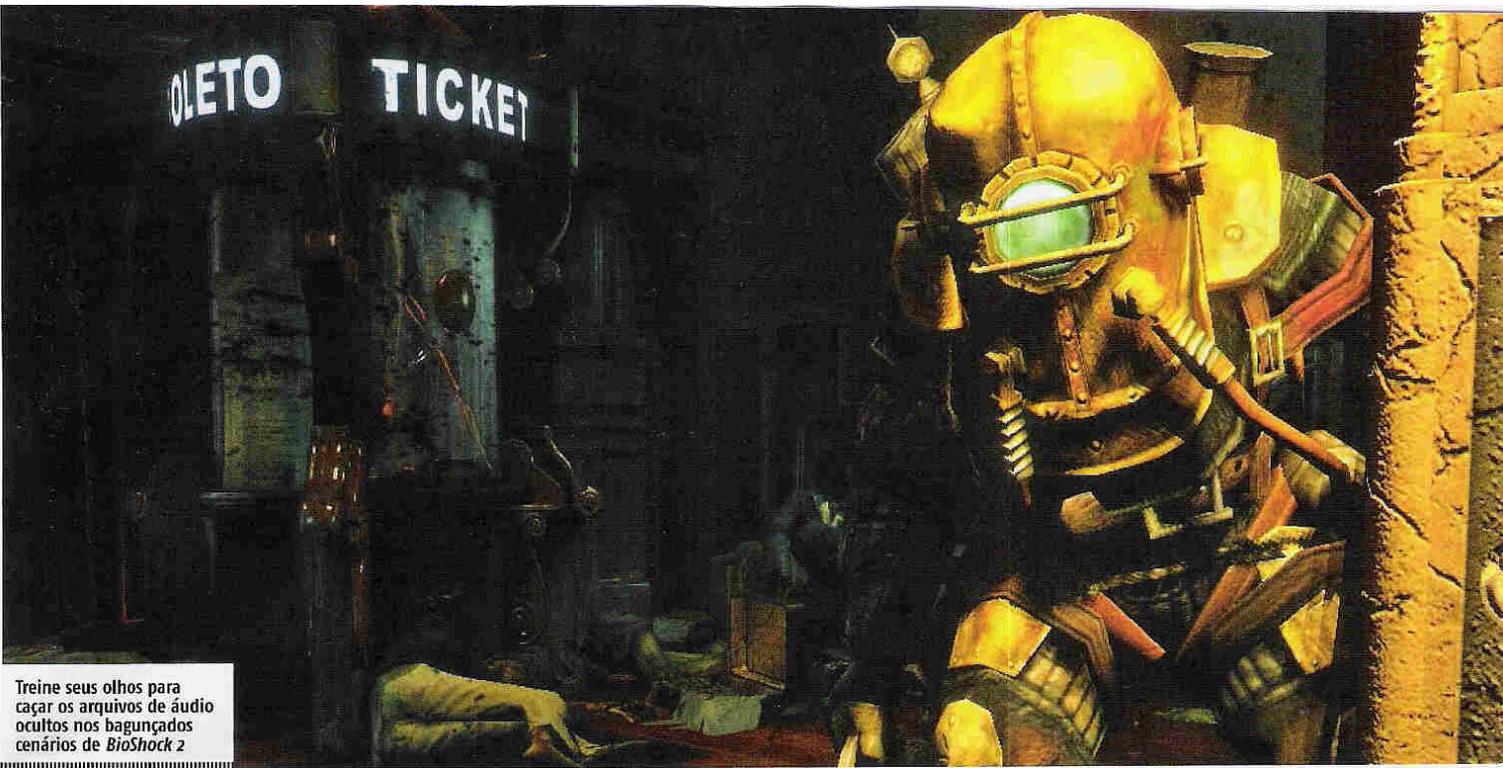


TROFÉUS



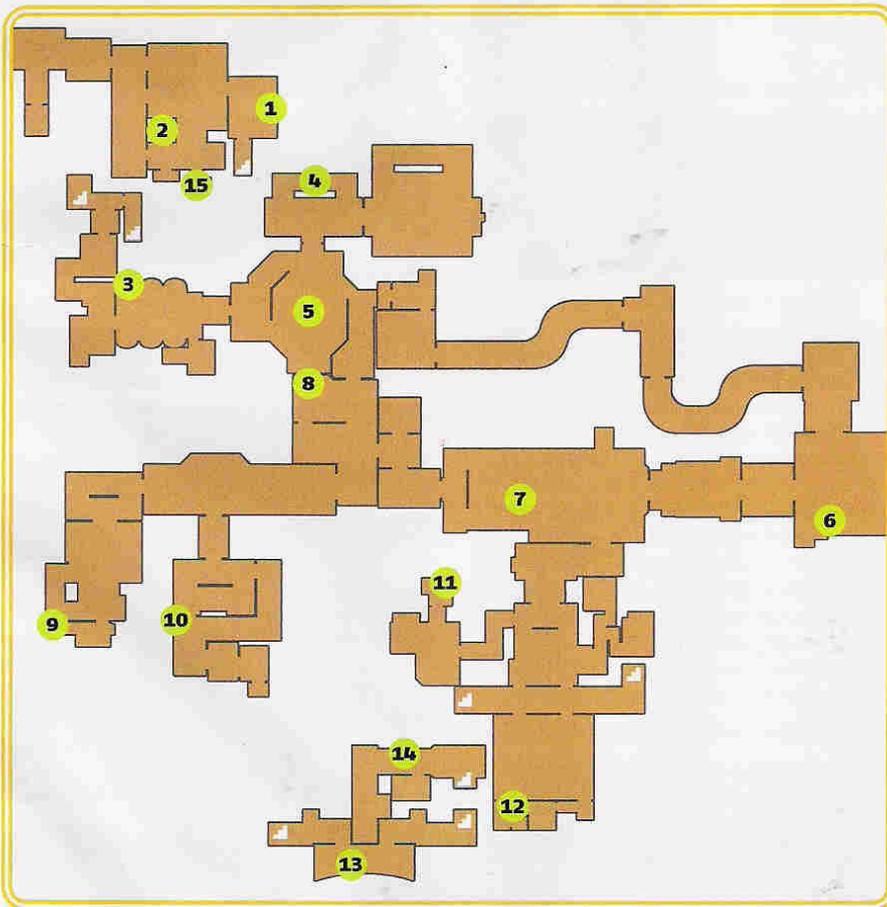
SIREN ALLEY: 20 audio diaries



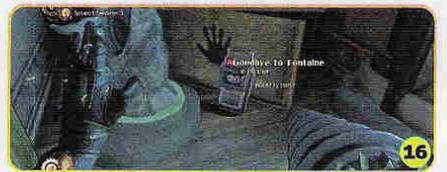
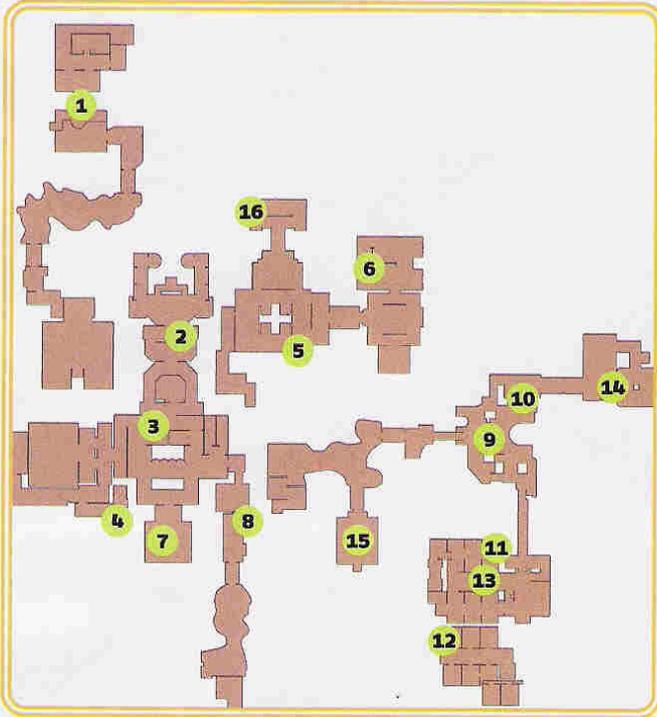


Treine seus olhos para caçar os arquivos de áudio ocultos nos bagunçados cenários de *BioShock 2*

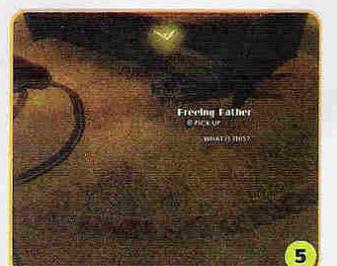
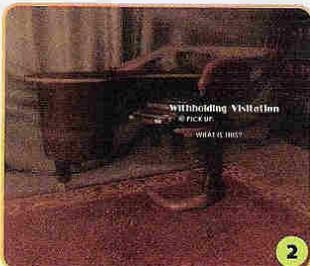
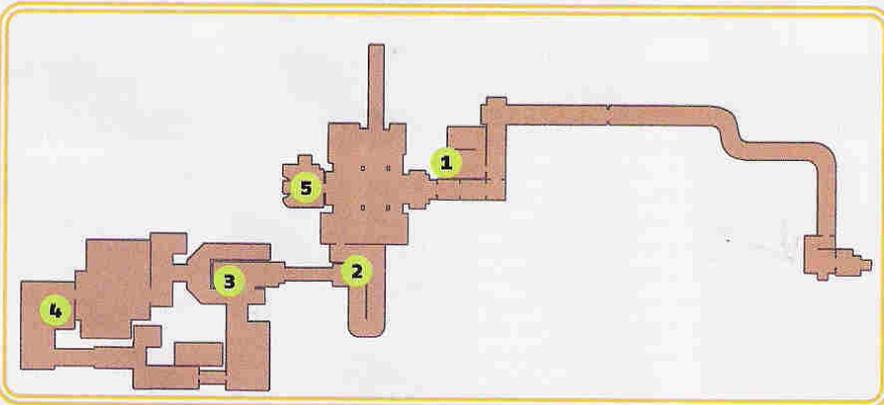
DIONYSUS PARK: 15 audio diaries



FONTAINE FUTURISTICS: 16 audio diaries



PERSEPHONE OUTER: 5 audio diaries



**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.



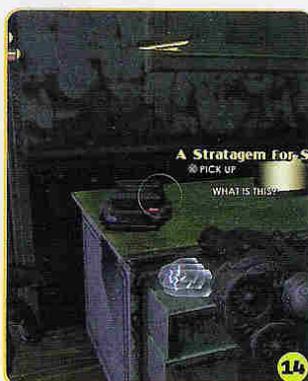
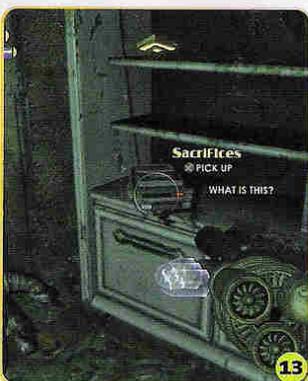
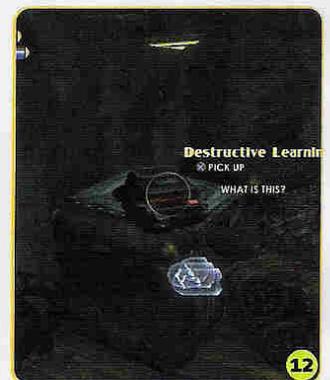
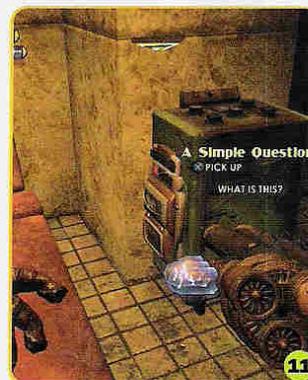
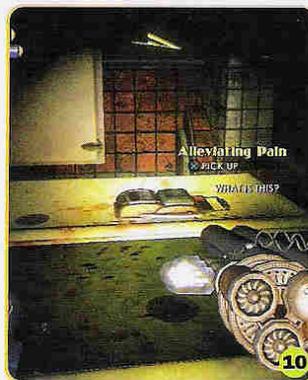
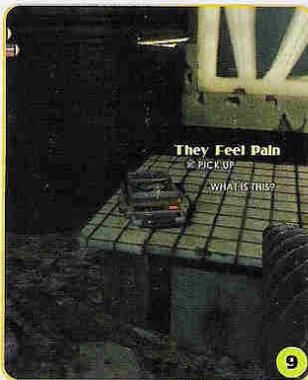
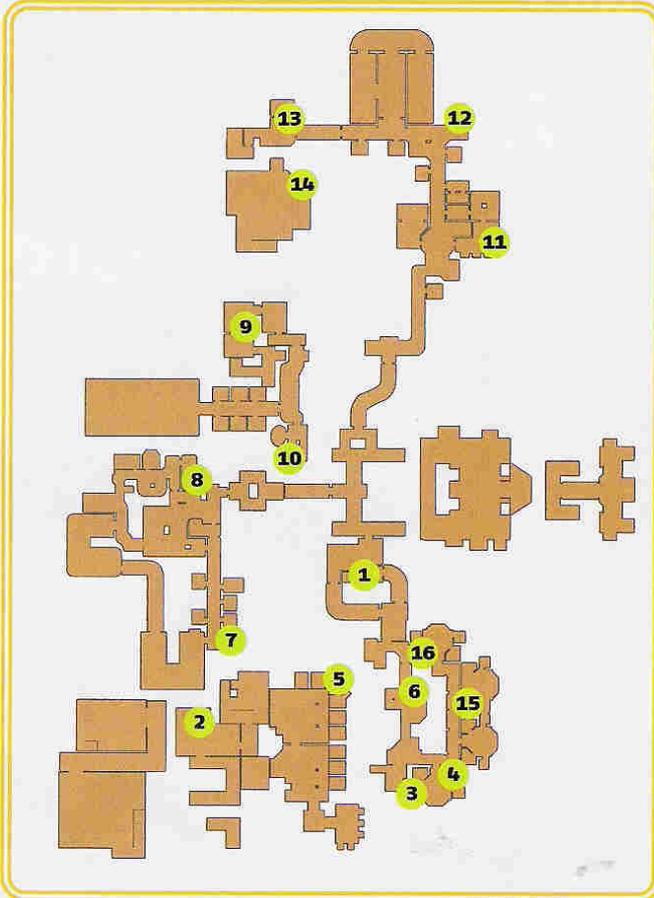
Um serviço com a qualidade das revistas

REVISTA Dicas & Truques para
PlayStation **EDGE**

 **XBOX 360**
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL


A REVISTA OFICIAL DO MUNDOS
BRASIL

INNER PERSEPHONE: 16 audio diaries



A Editora Europa tem um livro que é a sua cara

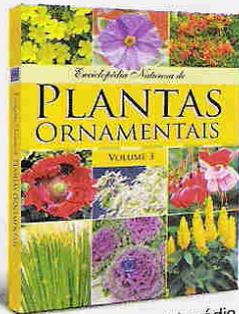


Natureza



99,90

As mais belas flores da primavera



139,90

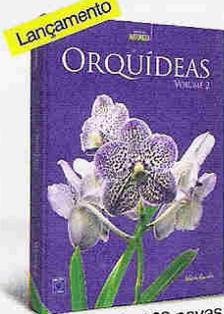
Volume 3 da Enciclopédia das Plantas Ornamentais



3ª Edição

99,90

Volume 2 - Tudo sobre trepadeiras e arbustos

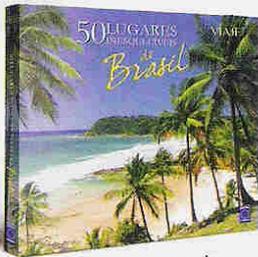


Lançamento

99,90

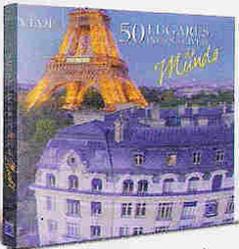
Volume 2 - 160 novas e belas orquídeas

Turismo



69,90

Os 50 lugares mais incríveis do Brasil



69,90

Os 50 lugares mais encantadores do mundo

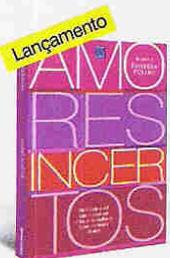
Ficção



Lançamento

19,90

Um livro de contos de passagem



Lançamento

19,90

Duas mulheres lutam em busca do amor

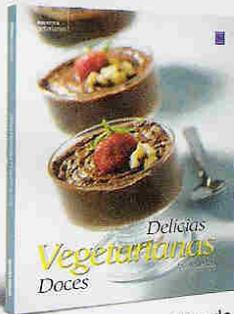


Lançamento

29,90

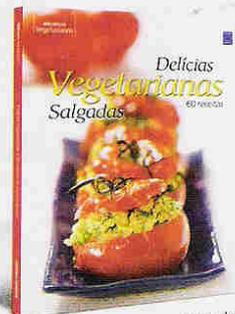
Uma apimentada história no Brasil Império

Vegetarianismo



59,90

60 deliciosas receitas de doces vegetarianos



59,90

60 deliciosas receitas de salgados vegetarianos

Games



69,90

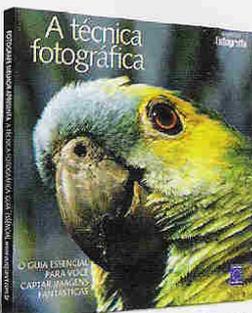
Conheça os cem melhores jogos da história



29,90

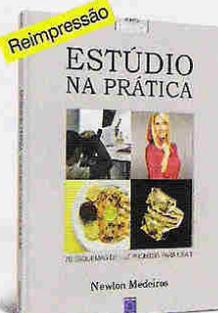
Os melhores jogos de terror para PlayStation 1 e 2

Fotografia



109,90

Informações e referências para se aperfeiçoar na fotografia digital



Reimpressão

89,90

70 esquemas de luz prontos para usar

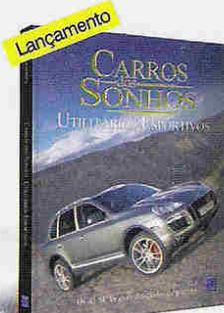
Geral



Lançamento

59,90

Os melhores artistas digitais, designers e ilustradores do mundo



Lançamento

59,90

Os 42 SUVs mais desejados do planeta

Compre pelo 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Se preferir, compre pelo site www.europamet.com.br
Livrarias e pessoas jurídicas: (11) 3038-5100

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR
ENTRE EM CONTATO
COM A PUBLICIDADE
TEL.: (11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

Mercearia dos Games

Acompanhe nossas novidades pelo Twitter @merceariadogames

Seja tratado como único. Conheça a nova Loja Virtual de consoles e acessórios!

www.merceariadogames.com.br

Wii XBOX 360 PSP
NINTENDO DS PS2 PLAYSTATION 3

(11) 4044.9506

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: VISA MasterCard American Express Diners Club Hipercard

V12 Games

VENHA SER UM FRANQUEADO

(11) 3699-9999

www.v12games.com

Av. dos Autonomistas, 1828 - Super Shopping Osasco - Piso Térreo Inferior - Lj N08 - Osasco - SP



Assistência Técnica A Melhor em Qualidade

LONGVIDEO
Assistência Técnica

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



XBOX 360

www.box4design.com.br

CASA DA UNIDADE ÓPTICA

Troca de leitora na hora

PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP
DRIVE XBOX 360

Peças para PSP

Flat Cables
Analogue
LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 – Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 – Próx: Metrô da Luz



www.ecportal.com.br

Pagamento em até **24x** no cartão
Vide condições no site

Televendas: (18) 3211 3933 ou (18) 3642 0695

TV Box USB 2.0 Sintoniza Grava
e Conecta dispositivos AV



Por: **12x de R\$ 10,76**
ou R\$ 58,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Dispositivo de Captura de Vídeo USB
Permite utilizar o Play, DVD, VCR no PC



Por: **12x de R\$ 7,67**
ou R\$ 60,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Mini Teclado Sem Fio p/ Playstation 3
Permite fácil inclusão de dados



Por: **12x de R\$ 6,48**
ou R\$ 50,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Conversor Adaptador Usb P Joystick
Joypad Game Port



Por: **12x de R\$ 4,38**
ou R\$ 39,90 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Mini Theater para Playstation Portátil Fat
Ideal para assistir seus filmes no PSP



Por: **12x de R\$ 4,28**
ou R\$ 30,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Carregador Veicular + Headphone Retrátil
+ Grip de Mão para Playstation Portátil Fat



Por: **12x de R\$ 5,03**
ou R\$ 40,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Super Kit ECPortal
Super Assorte



THE LEADERSHIP GROUP

* Necessário a inclusão do frete sobre o valor dos produtos



Tela LCD 7" p/ Playstation 2 Slim
Compatível com as séries 75.000 e 76.000

Por: **12x de R\$ 16,36**
ou R\$ 140,00 à vista

Sucesso de Vendas



TV Box - Central Multimídia Slim
Compatível com Monitor LCD/CRT
Projektor Tela de Plasma



Por: **12x de R\$ 16,46**
ou R\$ 140,00 à vista

Sucesso de Vendas

THE LEADERSHIP GROUP

Tela LCD 7 Pol para Apple iPod Video
MP4 Celular Console Wii

Compatível com Playstation

Por: **12x de R\$ 10,97**
ou R\$ 99,90 à vista

Com Controle Remoto



THE LEADERSHIP GROUP

Atenção: Digite o cupom de desconto
PS139 e ganhe + 3% de desconto
no valor dos produtos.
Válido para todos os produtos do site

Acessórios para Informática, Notebook, iPod e Players, Wii, Playstation 1, 2 e 3, PSP, Xbox 360, NDS, Multimídia, Mídias e Muito Mais...



FLASH AUDIO GAMES

Site: www.flashaudiogames.com.br DESDE 2000

E-mail: contato@flashaudiogames.com.br

MSN: flashaudiogames@hotmail.com

Rua 7 de Abril, 318 - Centro - São Paulo - SP
FONE: (11) 3257-2902 / 3338-1940

Próximo ao
metrô República



NINTENDO DS PlayStation 2 PlayStation Portábil

PS3 Wii XBOX 360



VIDEOS GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL, ASSISTÊNCIA TÉCNICA,
CD'S E DVD'S VIRGENS E ACESSÓRIOS, PEN DRIVES, MICRO SD,
MEMORY STICK E ACESSÓRIOS DE INFORMÁTICA.



ACEITAMOS OS CARTÕES:
FINANCIAMOS EM ATÉ 10X FIXAS



REDE
SHOP



X GAMES

Compra - Venda - Troca

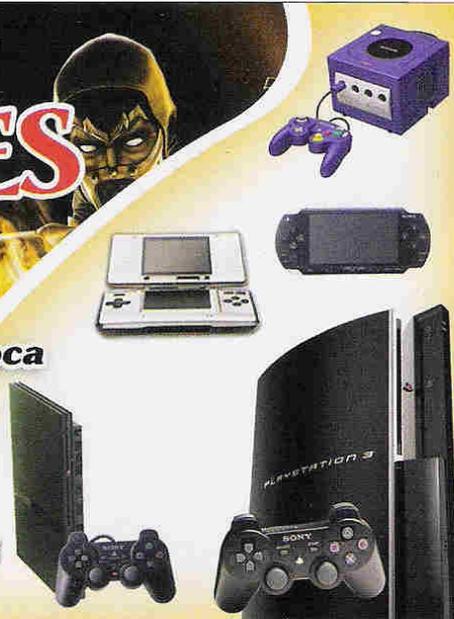
Ass. Técnica

Acessórios em Geral

Tel.: 011 3313-7820

R. Sta. Ifigênia, 64 Lj. B-5

www.mukigames.com.br



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

AXELERON
MasterCard
REDE SHOP
VISA Electron
VISA

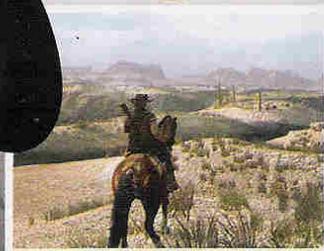
Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113

R. Voluntários da Pátria, 2041

Loja 6 - Santana - SP (Próximo ao Metrô)

E-mail: contato@nacionalgames.com.br

Subjeito a aprovação de crédito



www.gameblog.com.br

O mundo dos games atualizado diariamente:

notícias • previews • testes • dicas • garota play
retro games • trailers • imagens • bastidores
lançamentos • mercado brasileiro de games

250.000 visitantes únicos (jun/2010)

2.100.000 page views (jun/2010)

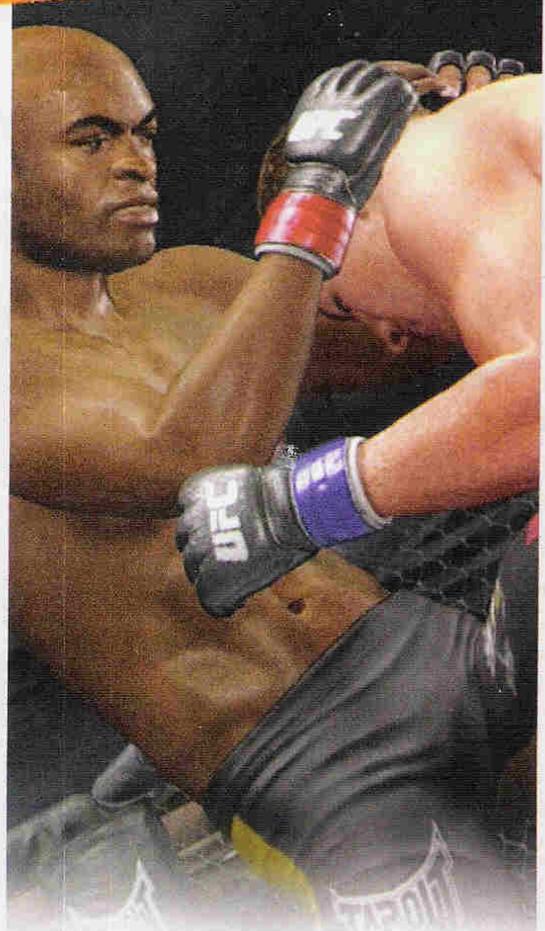
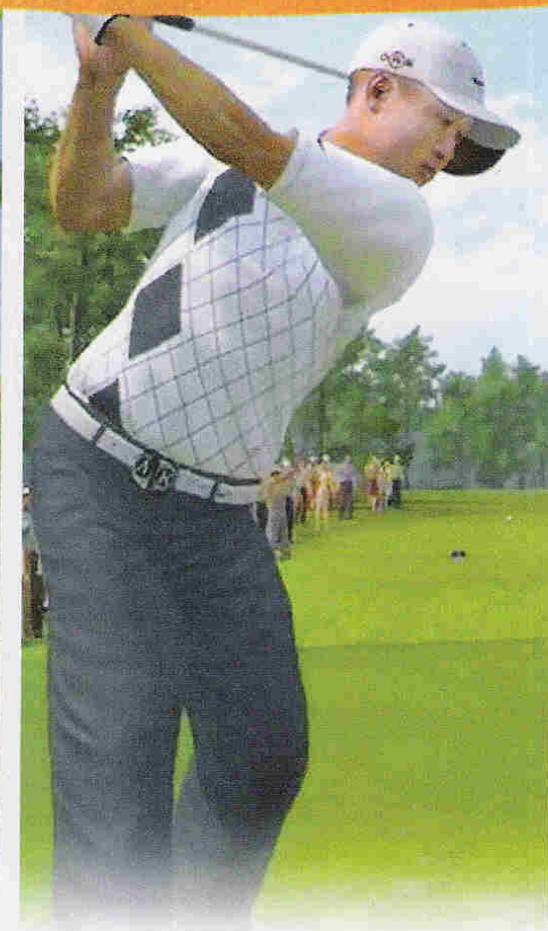
Para anunciar: publicidade@europenet.com.br ou (11) 3038-5093

FAST



CENTER

Nessas férias pratique e



skate3

TIGER WOODS
PGA TOUR 11

UFC UNDISPUTED
2010

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

RUA FREI GASPAR, Nº 204 LOJA 27 - SÃO VICENTE

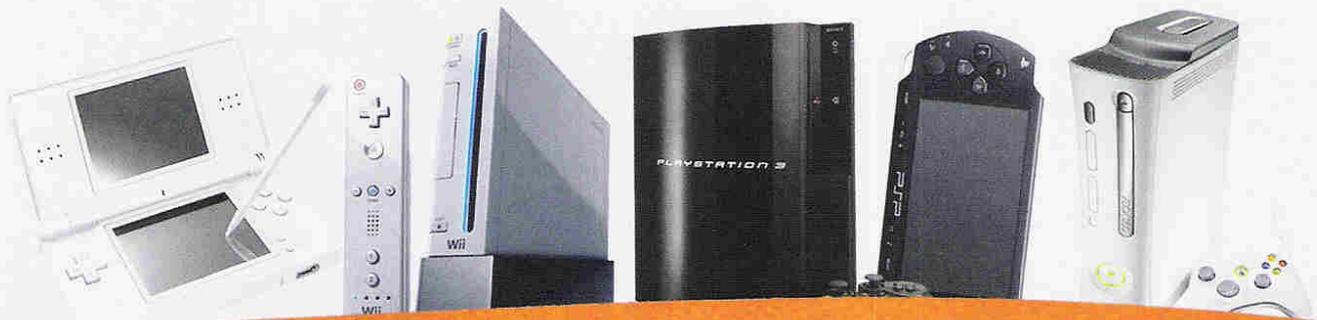
RUA VISCONDE DO RIO BRANCO, Nº 160 LOJA 28 - SÃO VICENTE

EM BREVE MAIS UMA LOJA FASTCENTER PRA VOCÊ!

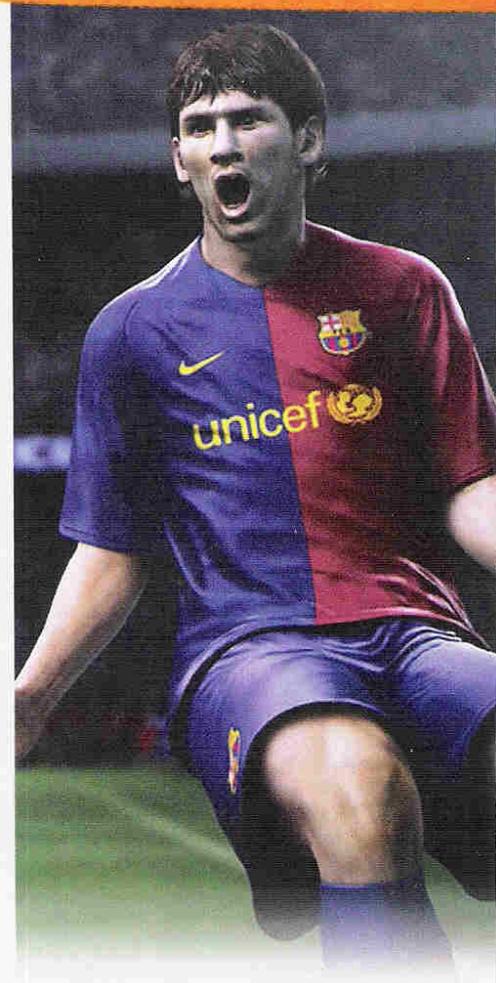
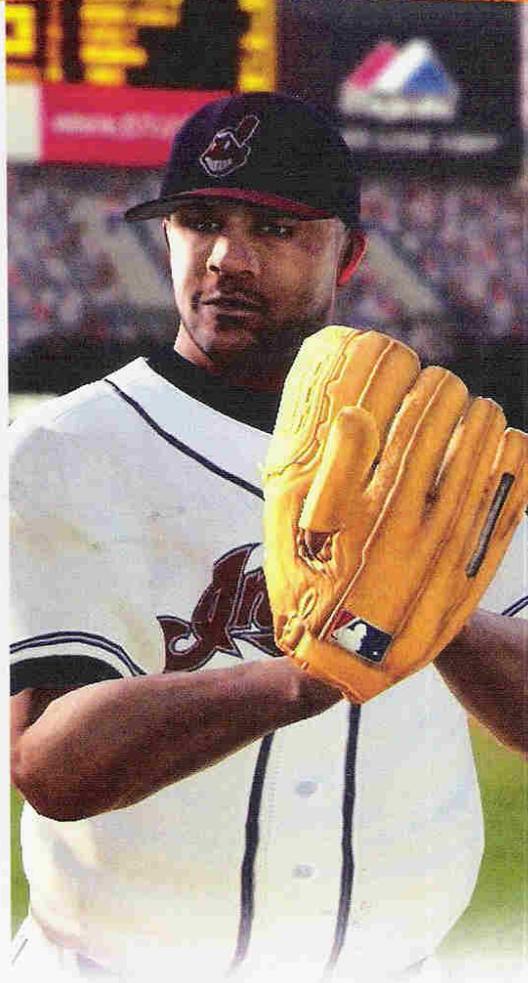
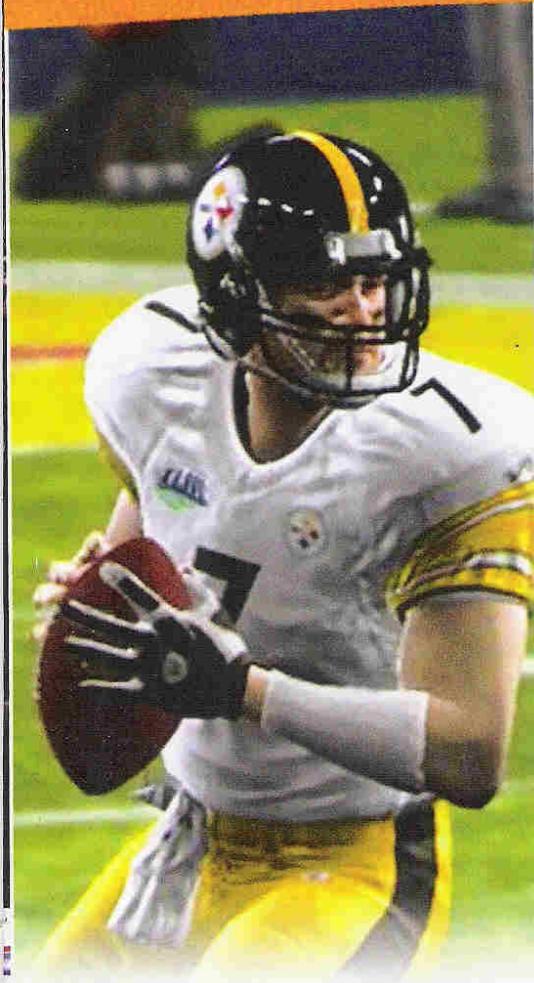
TELEVENIDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM



sportes! No seu console!



MADDEN  **10**

2K SPORTS
MAJOR LEAGUE
BASEBALL  **2K7**

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL
WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

ACEITAMOS TODOS
OS CARTÕES

VISA

MasterCard

Diners & Club
International

AMERICAN
EXPRESS

TUDO EM ATÉ
10X FIXAS

 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