

PlayStation

Nº 149 • Ano 13 • Brasil R\$ 8,90
Europa € 2,50 • Junho 2011

@atplaystation

Dicas & Truques para



4 DETONADOS

LEGO STAR WARS III – CLONE WARS

Relação dos 220 minikits e dicas para encontrar os raros blocos vermelhos

MORTAL KOMBAT

Lista de Fatalities, Babalities, Stage Fatalities e outras dicas

DE VOLTA PARA O FUTURO – PARTE II

Opções de diálogo para faturar todos os troféus

SOCOM 4

Localização dos arquivos de inteligência e frutas secretas

GOLAÇO EXCLUSIVO!

FIFA 12

Entrevistamos a equipe de produção e descobrimos:

- O novo sistema de "atletas com visão de jogo"
- O realismo das animações
- As vantagens da nova Inteligência Artificial
- A evolução do controle de bola

PÔSTER GRÁTIS

LADO A: HISTÓRIA DO PS3 • LADO B: TOP 100 JOGOS PS3





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



Aproveite suas férias e

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

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

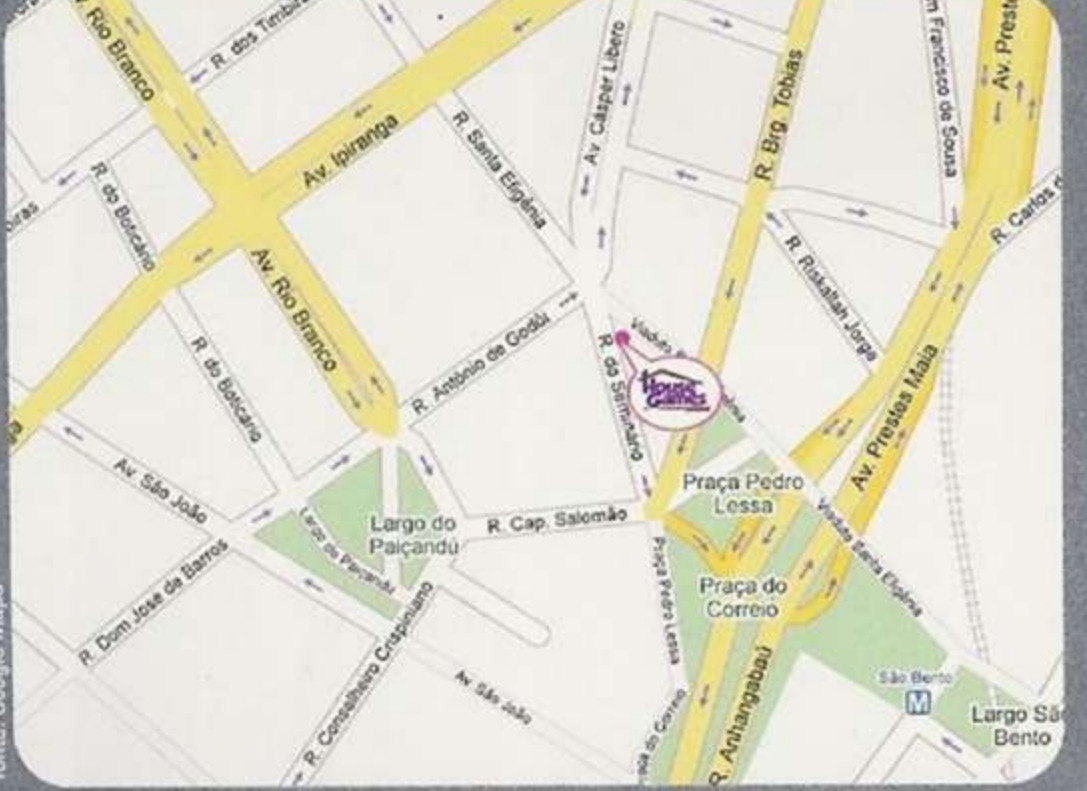
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a Igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões



mapa de localização



Fonte: Google Maps

Wii.

XBOX 360

PS3

NINTENDO DS.

PC

PlayStation.2

PSP



www.NaçãoDesign.com.br

coloque estas máquinas na pista

Novo Gran Turismo 5, agora com mais de mil carros para sua diversão em corridas solo ou multiplayer. Acesse nosso site e compre já o seu.



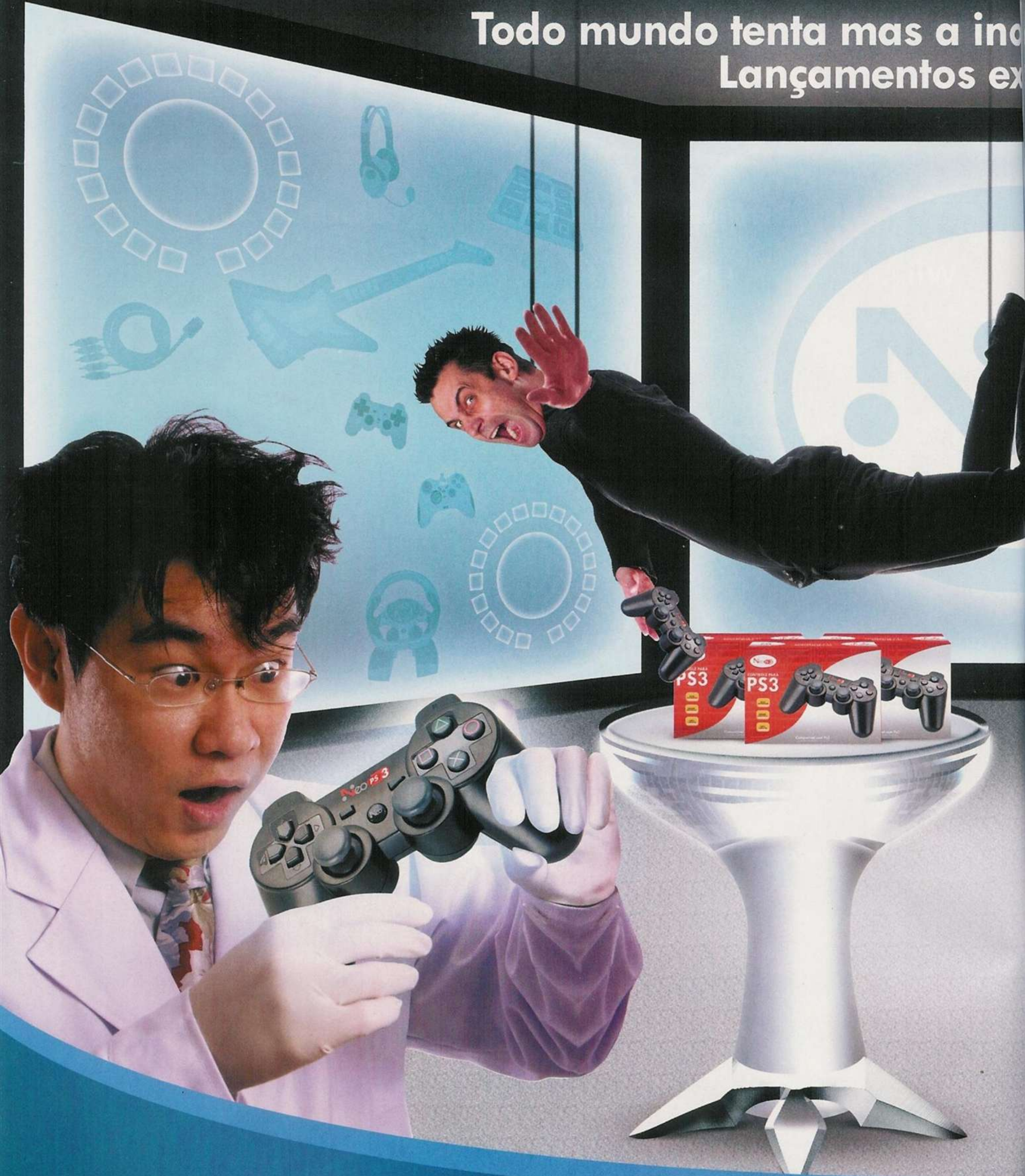
Compre em nosso teleendas: **(11) 3311-1260**

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

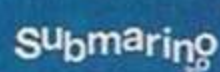
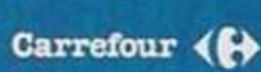
e-mail e msn: **vendas@housegames.com.br**

House Games[®]
online

Todo mundo tenta mas a ino
 Lançamentos ex



Lojas parceiras:

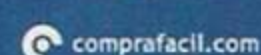
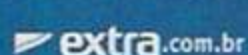


AMERICANAS.COM

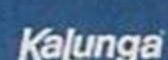
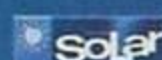
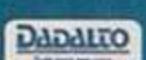
LOJAS AMERICANAS
 www.americanas.com.br



PORTOFRIO.COM



ipiranga shop.com



CASA@VIDEO

vação chega primeiro na Neo.
clusivos em 2011.

100%
BRASILEIRA

NOVISION



Suportes
para TV



Kit c/
NeoMote &
NeoChuck



Video-Game Neo
c/ 100 jogos



Controle sem Fios
WI-FI 4IN1



Volante Neo Racer
Xbox 360



Guitarra
Monster Rock

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

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

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

Parceira:
feevle

Afilada:
abra

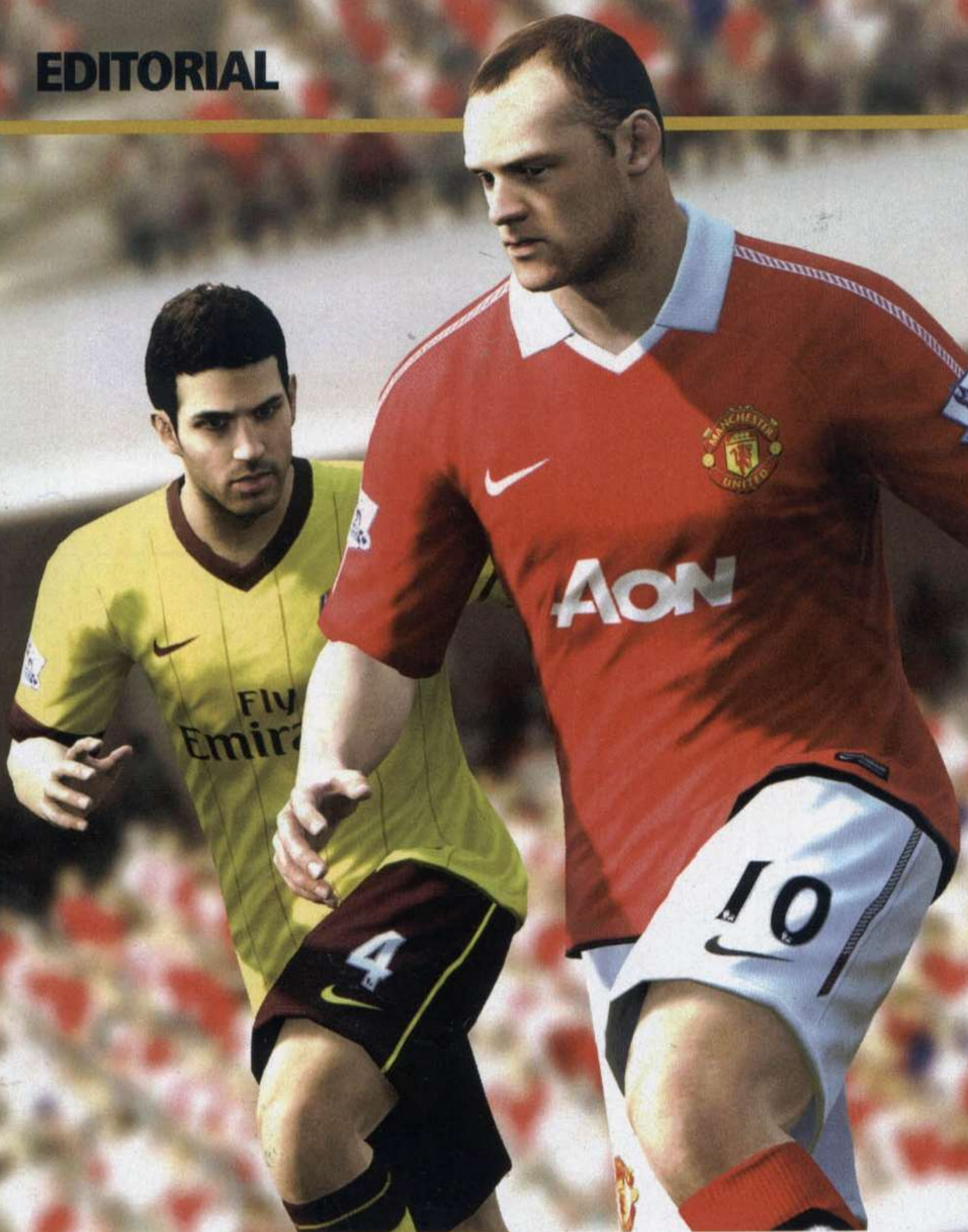
Apoiamos:
CRACK
NEW PENSAR

Campanha
imposto justo

jogajunto



Divertindo com inovação.



FUTEBOL REAL

Desde que o primeiro videogame foi criado, o realismo parece ser a maior meta a ser alcançada em grande parte dos jogos. Até mesmo antes da diversão, em muitos casos, já que um aspecto não está diretamente ligado ao outro. De alguns anos para cá, a EA Sports parece não pensar em outra coisa que não seja a busca pela simulação mais convincente possível do nosso esporte favorito: o futebol. E, nesta edição da **D&T**, tivemos a oportunidade de ver, com exclusividade, mais um degrau avançado nesta missão. E, neste caso, sem deixar a diversão de lado.

Assistimos às primeiras partidas de *FIFA 12*, conduzida por Santiago Jaramillo, produtor de jogabilidade da EA Canadá, e já podemos adiantar que os entusiastas vão pirar com as novas possibilidades. Principalmente aqueles que amam futebol

e, acima de tudo, a competição que é a sua alma. Um novo sistema de Inteligência Artificial e o inédito motor físico Impact Engine conseguiram estreitar os mundos digital e físico, permitindo ações e reações que vão tornar mais convincentes as suas partidas de futebol contra o computador ou contra os amigos, online e offline. Pule logo para a nossa reportagem e babe com os detalhes que a **D&T** conseguiu para você.

E, lembrando da diversão sem simulação, que tal ampliar seu repertório de combate em *Mortal Kombat*? Descobrimos novos Fatalities para você devastar os seus oponentes e até os comandos secretos para ativar os divertidos (e piedosos) Babalities.

Divirta-se com as atrações desta edição da **D&T** e marque na sua agenda: na próxima edição, alcançaremos o número #150, uma grande marca que trará novidades para você.

Humberto Martinez
Redator-chefe

Dicas & Truques para
PlayStation



EDITORA
EUROPA
Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb. 10.766 - araujo@europenet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Nani Dias
Editor: Fabio Santana
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Nelson Alves Jr. e Pedro Sciarotta

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europenet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Renato Peron, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragoça e Adriana Gomes
Tráfego Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia - (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET

www.europenet.com.br
Rodrigo Mourão e Cássio Narciso (Coordenadores);
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA

Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente

LOGÍSTICA

Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Henrique Guerche, Marcio Policeno e Carlos Mellacci

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europenet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiros (flaviapinheiro@europenet.com.br)
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotora: Denise Rodrigues

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europenet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne, Renata Paladini e Vanessa Araújo

Rua MMDC, 121 - São Paulo, SP

CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-8888-508

(ligação gratuita)

Pela Internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Vinicius Lima e Fabiano Veiga

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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 para o Brasil:
Fernando Chignalia Distribuidora S.A.

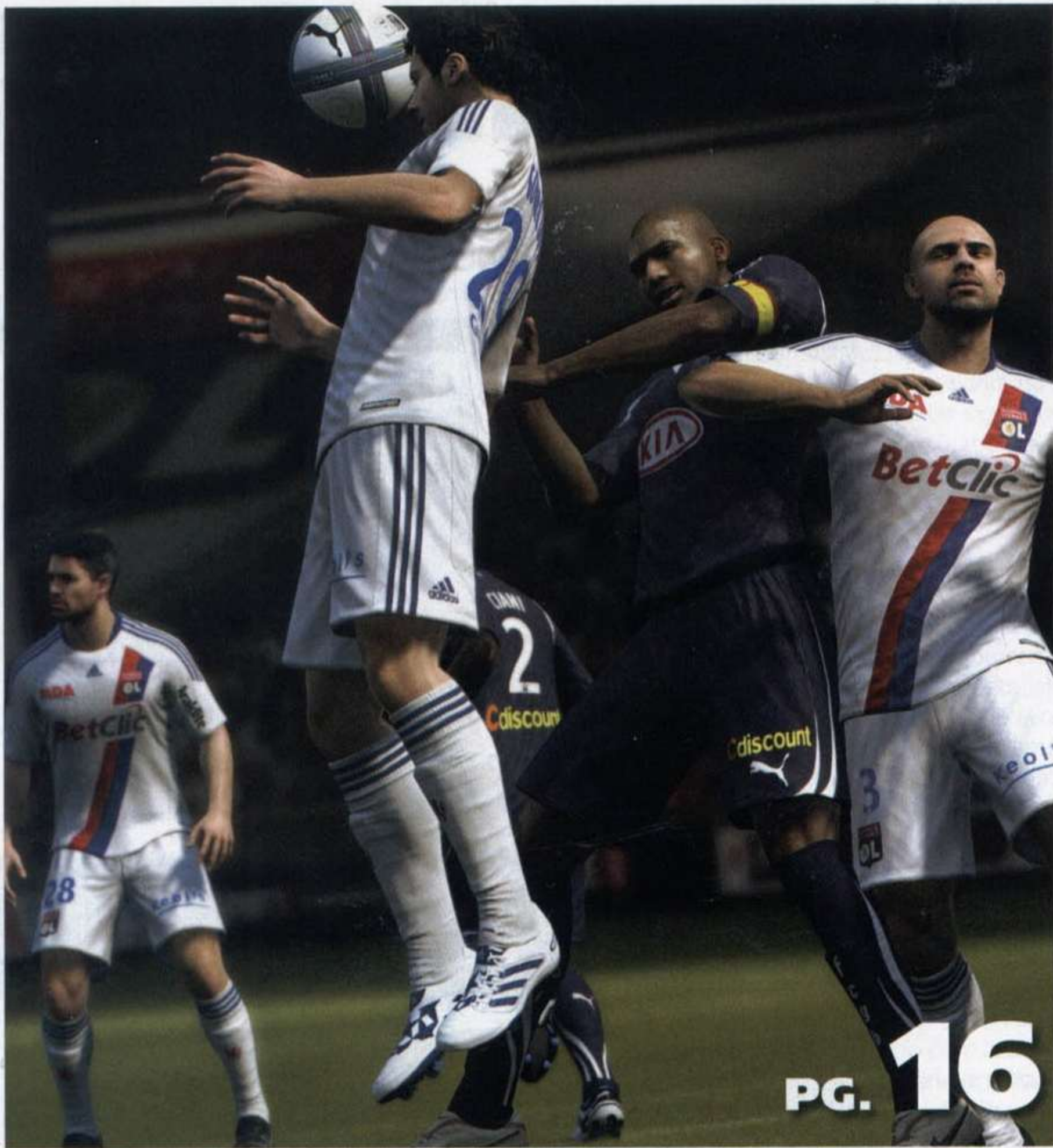
Impressão: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

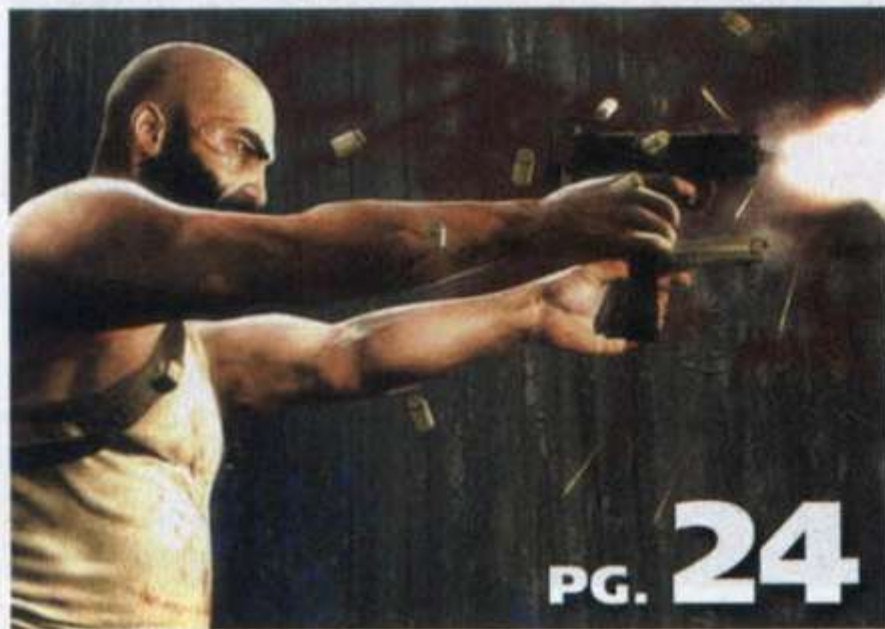
SUMÁRIO



PG. 16



PG. 58



PG. 24



PG. 76



PG. 40

EDIÇÃO 148 • JUNHO DE 2011

CAPA

16 FIFA 12

GERAL

8 Cartas
108 Checklist
58 Garota Play
12 News
106 Ranking D&T
98 Troféus

DETONADOS

54 De Volta para o Futuro: Episódio 2

60 LEGO Star Wars 3: The Clone Wars

40 Mortal Kombat

28 Socom 4: U.S. Navy Seals

REVIEW

76 MotorStorm: Apocalypse
82 PlayStation Move Heroes
84 RIO
80 Top Spin 4

PREVIEW

24 Max Payne 3



PG. 28

FALA, GALERA!

Mande seu e-mail: playstation@europenet.com.br. Lembre-se de colocar no assunto do e-mail Fala, Galera • Ou mande sua correspondência para: **Revista Dicas & Truques para PlayStation**, Rua MMDC, 121, São Paulo / SP, CEP: 05510-900

TWITTER

@dtplaystation

Este é o canal mais rápido para você trocar ideias com a equipe da D&T. Siga o nosso Twitter para tornar a nossa revista cada vez mais interativa.

DISCUSSÃO DO MÊS: COM A QUEDA DA PSN, COGITA-SE QUE JOGADORES ESTARIAM MIGRANDO PARA O XBOX 360. E VOCÊ, ABANDONARIA O PS3?

Não abandono. Já tive o XBOX 360 e perdi o dinheiro com o problema das três luzes vermelhas. PS3 sempre! @jsalla

Se for constante essa queda, sim. @WyOikawa

Nunca em toda minha existência. Eu migrei do X360 pro PS3. Isso seria perpetuar o ciclo (e o erro). @HumbertoMendes

Lógico que não! Adoro os anos 90. Jogar sozinho sem estar plugado na net é a melhor coisa do mundo! @horokey

Sem chance, todos os jogos de que eu realmente gosto são exclusivos (ou quase) do PS3. Não há nada para mim do lado de lá. XD @PraeterLegemD

Acho que isso não é motivo pra abandonar a plataforma, só se o online acabasse de vez. @LeonardoNerd

Se as quedas ficarem constantes, com dor no coração, vou trocar sim. Mas acho que a Sony vai resolver a situação. @FabianoS1

DETONADO DIGITAL

Já era leitor da D&T de papel e, agora, após ganhar um iPad, ficou ainda melhor. Por que não disponibilizam detonados antigos para iPad? Seria uma boa opção para aproveitarmos aquelas edições que estão esgotadas.

Luciano Fernantes - São Paulo/ SP

Que bom que está curtindo a versão digital da D&T. Também estamos empolgados com o universo de possibilidades que essa nova mídia oferece. Aos poucos, estaremos disponibilizando nosso acervo de detonados no iTunes. Se você quiser conferir quais já estão disponíveis, basta verificar em www.europenet.com.br/digital. A lista cresce a cada dia, aproveite e depois nos mande uma mensagem, dizendo o que achou.

SEM INTERNET

Comprei um PS3 e conectei à internet, mas não consigo criar minha conta. Nem entrar com outra conta está dando. O que eu faço?

Douglas Dornelas - Via e-mail

Douglas, não se preocupe, o problema não é com o seu aparelho. Pela data do seu e-mail, você apenas deu azar de comprar o PlayStation 3 em pleno período de queda da PSN. Devido à invasão nos servidores da Sony, toda parte online foi desativada, inclusive os cadastros. Veja pelo lado positivo, você é um dos jogadores que não precisam se preocupar com o tal roubo de dados na PlayStation Network.

RETROCOMPATIBILIDADE

Oi, galera! Belezinha? Gostaria de saber por que o meu PS3 comprado em uma loja autorizada não roda os meus jogos de PS2 originais. Quando eu coloco o DVD de PS, aparece a seguinte mensagem: "Este modelo do sistema PS3 não é compatível com o software do formato PlayStation2". Grande decepção... Me deem uma solução. **Rodrigo de Andrade Correia - Fortaleza/ CE**

Rodrigão, os novos modelos de PlayStation 3, conhecidos como Slim,

Revista D&T para PlayStation By Pixel Mags

Open iTunes to buy and download apps.

Description
 *** PORTUGUESE CONTENT ***
 Fully concentrated on the consoles from the PlayStation family, the Tips & Tricks is a monthly publication that focuses - for over ten years - the biggest news, releases, reviews, tips and facts of this segment. His specialty is
 Revista D&T para PlayStation Support > ...More

What's New in Version 2.0.13
 Version 2.0.13 Optimized for iOS 4.3
 Thanks for all your feedback. We love hearing from you - good or bad. We're always working to create the best
 ...More

Screenshots iPhone | iPad

Visite o canal da D&T no iTunes e coleione as nossas revistas digitais



Quando vir um carrão na loja de usados, compre logo ou ele será substituído

não possuem retrocompatibilidade, ou seja, não rodam jogos das gerações passadas. Esse recurso era exclusivo da primeira versão do PS3. Infelizmente, a única solução para o seu problema é entrar na PSN e comprar jogos que foram recompilados para o PlayStation 3.

GRAN TURISMO 5

Comprei um carro na concessionária de carros novos e, após o jogo perguntar se eu queria usá-lo naquele momento, eu respondi que não. Desde então, o carro apareceu na concessionária de carros usados, em uma tarja branca. Não podia nem

usá-lo, tampouco comprá-lo novamente. Quando joguei de novo, o carro tinha sumido e não apareceu mais na concessionária de novos, nem na de usados. Isso é um bug ou é normal do jogo?

Julie Leal - Campinas/ SP

Consultamos Fabio Santana, o nosso especialista em Gran Turismo na redação. Segundo ele, os carros oferecidos na concessionária de usados são rotativos, ou seja, aparecem e desaparecem depois de alguns eventos. Provavelmente, o jogo voltará a oferecer o seu tão sonhado carro... Um dia.



GAROTA (GAMER) PLAY

NATHALIE FOLCO, nossa Garota (Gamer) Play, responde às suas dúvidas e lamentos sobre videogames. E nesta edição ainda nos presenteia recheando a sessão Garota Play.
garotaplay@europenet.com.br
Twitter: @garotagamerplay

HACKER

Olá, Nathalie. Não paro de ler notícias sobre problemas de vazamentos de dados pessoais de cadastros da PSN. Fiquei pensando, será que dou sorte de esbarrar com o seu endereço e telefone na internet? Ou serei obrigado a hackear o servidor da sua editora?
Fernando Nunes - Indaiatuba/ SP

Nem na internet e muito menos na editora, meu caro. Meu cadastro está com o endereço que você vê aí do lado direito. Fico mais tempo aqui na Editora do que em qualquer outro lugar. Não será dessa maneira que vai conseguir o meu telefone, querido.

PRESENTE PARA NAMORADA

Você está demais, a cada edição fico esperando para encontrar uma nova foto sua na revista. Adorei a camiseta que estava usando na foto da **D&T #148**, onde consigo comprar uma para minha namorada?
Cristiano Lima - Mogi das Cruzes/ SP

Cristiano, toma jeito. Você pede para eu indicar uma loja para comprar presente para sua namorada e fala que fica esperando minhas fotos na revista? Mas como vou ficar muito feliz em ver várias meninas circulando com camisetas de games, vou ajudá-lo.

Quem faz essas camisetas é o Gilsomar Livramento, o mesmo que detona milhares de jogos aqui na revista. Diz a lenda que ele confecciona cada uma das camisetas durante as telas de loading dos jogos que detona. Esse é o link para ver toda coleção: <http://migre.me/4rg4S>. Não esqueça de fotografar a sua namorada usando a camiseta, os meninos estão ansiosos.

AMIGAS = PROBLEMAS

Comprei o PlayStation 3 no Natal de 2010. Deste então, tenho aproveitado sempre que eu tenho oportunidade. Acontece que todo final de semana minha mulher recebe alguma amiga que chega com o filho pentelho, pedindo para jogar. Tem alguma maneira delicada de dizer não para a criança, sem que eu pareça um bicho papão?
Luiz Carlos - Cabo Frio/ RJ

Aprender a dividir é algo tão complicado... Eu mesma detesto que atrapalhem a minha diversão. Acho que para não criar um conflito em casa nem deixar sua mulher constrangida, seria melhor tentar conversar com a criança ou então se trancar no quarto para jogar. Mas se nenhuma dessas opções funcionar no seu caso, o melhor é pedir para a sua mulher conversar com a amiga dela; a mãe tem que saber colocar limites no filho, não você.

RELACIONAMENTO QUEIMADO

*Nathalie, estraguei meu relacionamento! Chamei minha namorada para passar uma noite romântica aqui em casa, como todo bom casal nerd gostaria. Comprei uma comidinha gostosa, aluguel a primeira temporada de *The Big Bang Theory* e comprei o *Portal 2* para completar a diversão. Depois de assistir muito seriado, simplesmente, meu aparelho apitou, desligou e agora não volta a ligar nem com reza brava. Resultado, a noite acabou mais cedo, minha namorada foi embora e não jogamos o cooperativo do *Portal 2*. Será que ela ficou brava? Como conserto o meu relacionamento?*
Liander - Aracruz/ Espírito Santo

Liander, quer dizer que foi só o seu Play 3 pifar que a garota simplesmente sumiu? Em vez de aproveitar que o entretenimento eletrônico acabou e partir para qualquer outra "diversão" (imagine o que preferir), ela foi embora? Se realmente é isso que aconteceu, acho que você deve procurar outra pessoa para jogar o cooperativo do seu *Portal 2*.

FACEBOOK

www.facebook.com/dtplaystation

Participe do nosso canal do Facebook para criticar, enviar sugestões e participar de reportagens e promoções. Neste mês, lançamos a pergunta: **O que você tem a dizer a respeito da queda da PSN e das atualizações da Sony sobre o caso? Como isso o tem afetado?**

Isto é sacanagem: 1 semana sem PSN, dados pessoais divulgados, dias de PS Plus indo embora. E agora Sony, o que mais falta? **Pedro Nunes**

Sendo egoísta, o pensamento seria sete dias sem jogar online, sete dias sem DLC. Mas o pensamento correto para o que aconteceu é muito mais complexo e entram vários aspectos, como, por exemplo: se isso aconteceu com a Sony, pode acontecer com qualquer empresa. Tantos fanboys da Microsoft tiveram sarcasmo com a situação da concorrente, mas esquecem que isso pode atingir não somente a Live um dia, mas também bancos, operadoras de cartão de crédito. É o momento ideal para todos os órgãos de segurança de transação eletrônica reunirem-se em prol de maior proteção dos nossos dados.
Diego Soares

Não vejo como culpá-los, todos estão sujeitos a ataques de hackers, afinal, a Sony se mostrou muito competente com um console que levou cinco anos para ser desbloqueado. Acredito que a mesma competência se aplique à PSN. Espero somente que restaurem o mais depressa possível, pois jogar online no PS3 é minha vida e de muitos outros gamers! =D **Antonio Junior**

O pior é que talvez os dados de cartões de crédito tenham sido revelados aos hackers, o que pode gerar uma maré de processos de consumidores contra a Sony, devido a cartões potencialmente clonados. **Fernando da Silva Ferreira**

Sem dúvida, a Sony não está liberando todas as informações para não assustar o pessoal. Pelo menos, estou conseguindo jogar os PSOne Classics que comprei. **Rodrigo Cunha**

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



REDACÃO

Fone: (11) 3038-5099
Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europenet.com.br



PUBLICIDADE

Fone: (11) 3038-5098
Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europenet.com.br



CORRESPONDÊNCIA

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



ATENDIMENTO

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-8888-508
Fax: (11) 3097-8583 Das 8h às 20h;
sábados das 9h às 15h
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Agora também para iPad, iPhone e iTouch



Em "Buscar" digite o nome da revista



**4 PILOTOS JÁ LARGARAM
NA FRENTE.**

**TÁ ESPERANDO O QUÊ PRA DETONAR
E CONCORRER A PRÊMIOS?**

**ACELERE NAS PISTAS DO GAME
MAIS IRADO DA INTERNET.**



O TNT RACING ESTÁ ALUCINANTE E OS GANHADORES DOS 4 PRIMEIROS MESES DA PROMOÇÃO JÁ GARANTIRAM LUGAR NA GRANDE FINAL DO DIA 13/03/2011. ACELERE PARA NÃO FICAR DE FORA DESSE GRID E CONCORRA A UM SUPER CARRO OKM.

Campeão
da promoção **1** CARRO

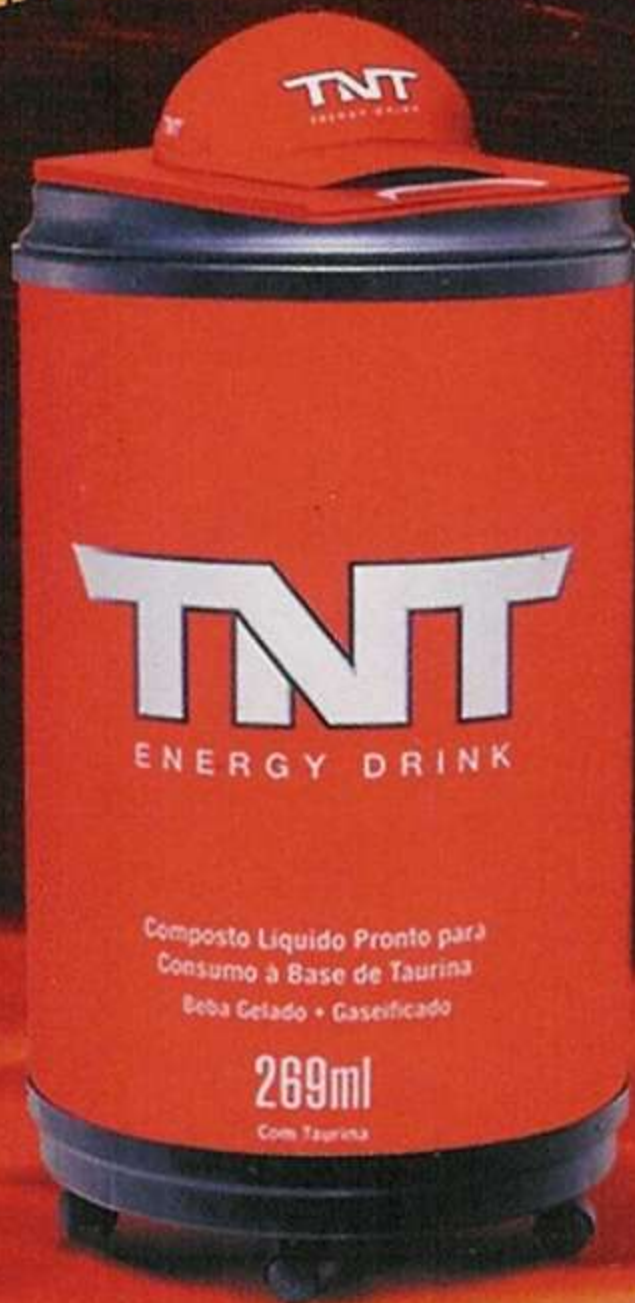


UMA POR MÊS
6 GELADEIRAS



UM POR SEMANA

25
COOLERS +
BONÉS +
CAMISETAS



UMA POR DIA
175 caixas
DE TNT



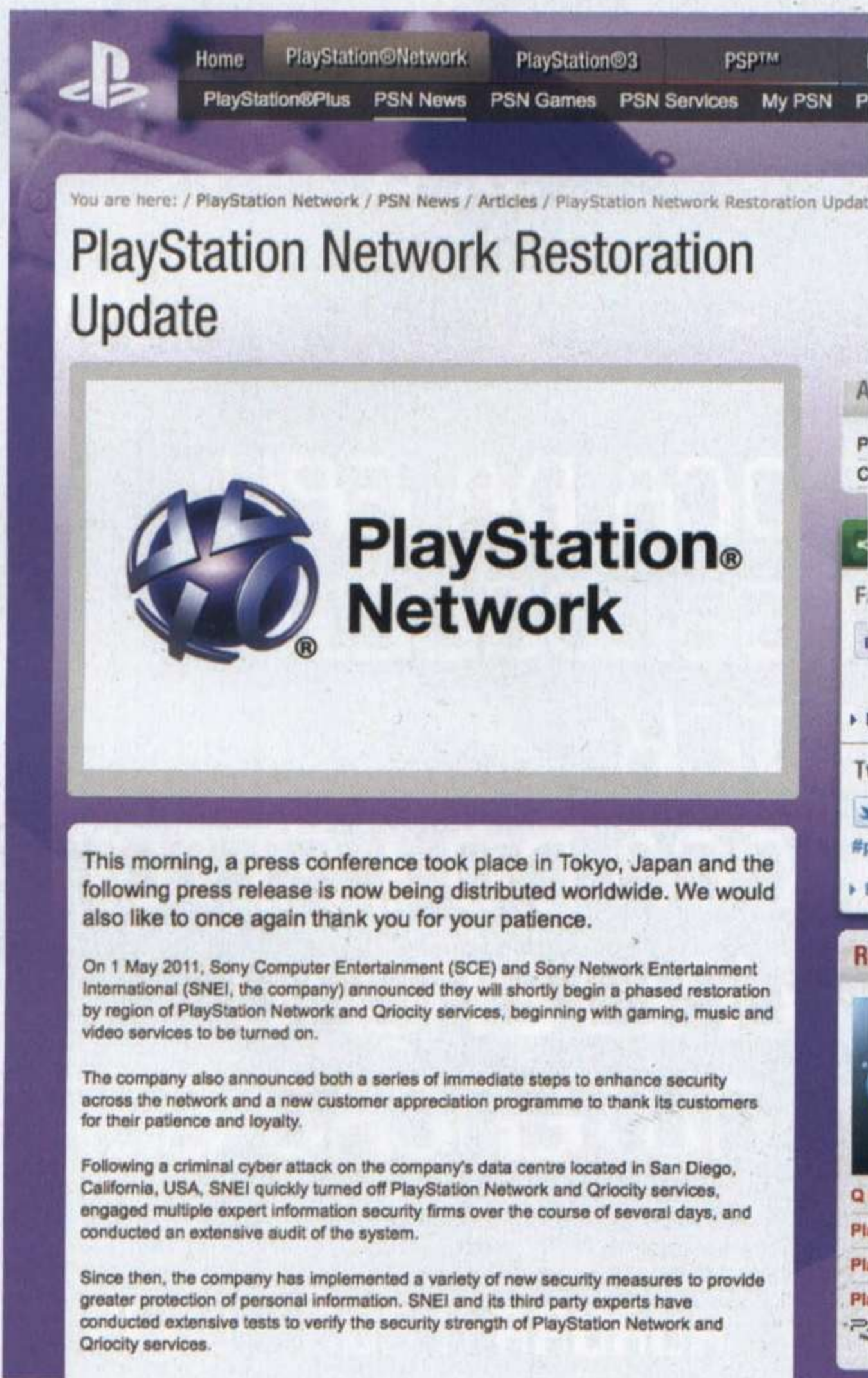
Para participar é fácil: acesse www.tntracing.com.br e faça o seu cadastro. Pronto. Agora é pisar fundo no acelerador para deixar os adversários comendo poeira. Mas fique ligado: a competição vai só até 27 de fevereiro de 2010. Os melhores pilotos de cada mês (6 no total) estarão automaticamente garantidos na super final e podem levar um carro OKM. Participe!

WWW.TNTRACING.COM.BR



FALHA DE SEGURANÇA NA REDE DA SONY


Com invasão à PSN, Sony é obrigada a desativar os serviços online, deixando mais de 70 milhões de usuários às escuras



Home PlayStation@Network PlayStation@3 PSP™
PlayStation@Plus PSN News PSN Games PSN Services My PSN P

You are here: / PlayStation Network / PSN News / Articles / PlayStation Network Restoration Update

PlayStation Network Restoration Update



PlayStation® Network

This morning, a press conference took place in Tokyo, Japan and the following press release is now being distributed worldwide. We would also like to once again thank you for your patience.

On 1 May 2011, Sony Computer Entertainment (SCE) and Sony Network Entertainment International (SNEI, the company) announced they will shortly begin a phased restoration by region of PlayStation Network and Qriocity services, beginning with gaming, music and video services to be turned on.

The company also announced both a series of immediate steps to enhance security across the network and a new customer appreciation programme to thank its customers for their patience and loyalty.

Following a criminal cyber attack on the company's data centre located in San Diego, California, USA, SNEI quickly turned off PlayStation Network and Qriocity services, engaged multiple expert information security firms over the course of several days, and conducted an extensive audit of the system.

Since then, the company has implemented a variety of new security measures to provide greater protection of personal information. SNEI and its third party experts have conducted extensive tests to verify the security strength of PlayStation Network and Qriocity services.

Related Services

- Q Music Unlimited
- PlayStation@Network
- PlayStation@Store
- PlayStation@Home



PLAYSTATION Store

Store Top View Downloads View Cart

Latest

All Games

Game Add-Ons

PSP Games

Family Games

Videos

Other Media

We Recommend

WARHAWK

GRAN TURISMO 5 Prologue

Exit Enter

About Us | Privacy Policy | Terms of Service

Recommend 6,437 people recommend this.

Find us on Facebook

Twitter

Tweet 274

#psn

Find us on Twitter

cutting-edge art to and PSP.



Create your own digital art exclusive themes for PS3 the world's most talented.

The next generation entertainment system coming.



O ataque à Sony causou prejuízos de milhões de dólares e fez as ações da empresa caírem na bolsa

No dia 20 de abril, a Sony decidiu derrubar qualquer acesso aos serviços da PSN

Além do jogo de gato e rato atualizando o sistema do PlayStation 3 para barrar a pirataria e do processo movido contra George "GeoHot" Hotz, responsável pelo jailbreak que escancarou a segurança do videogame, a Sony não esperava o que estava por vir.

Entre os dias 17 e 19 de abril 2011, foram detectadas conexões usando, de maneira ilegal e não autorizada, os serviços oferecidos pela PlayStation Network (PSN) e pelo Qriocity. Para investigar profundamente o ocorrido, no dia 20 do mesmo mês, a Sony desativou os respectivos serviços.

O que parecia uma atualização parruda do sistema na visão de muitos usuários, se mostrou um pesadelo para a Sony, obrigada a divulgar a invasão do sistema e o possível roubo de dados pessoais (número de cartões de créditos, senhas, endereços) dos usuários. A coisa ficou

tão séria que a empresa teve que "reconstruir" todo o sistema online da PlayStation Network.

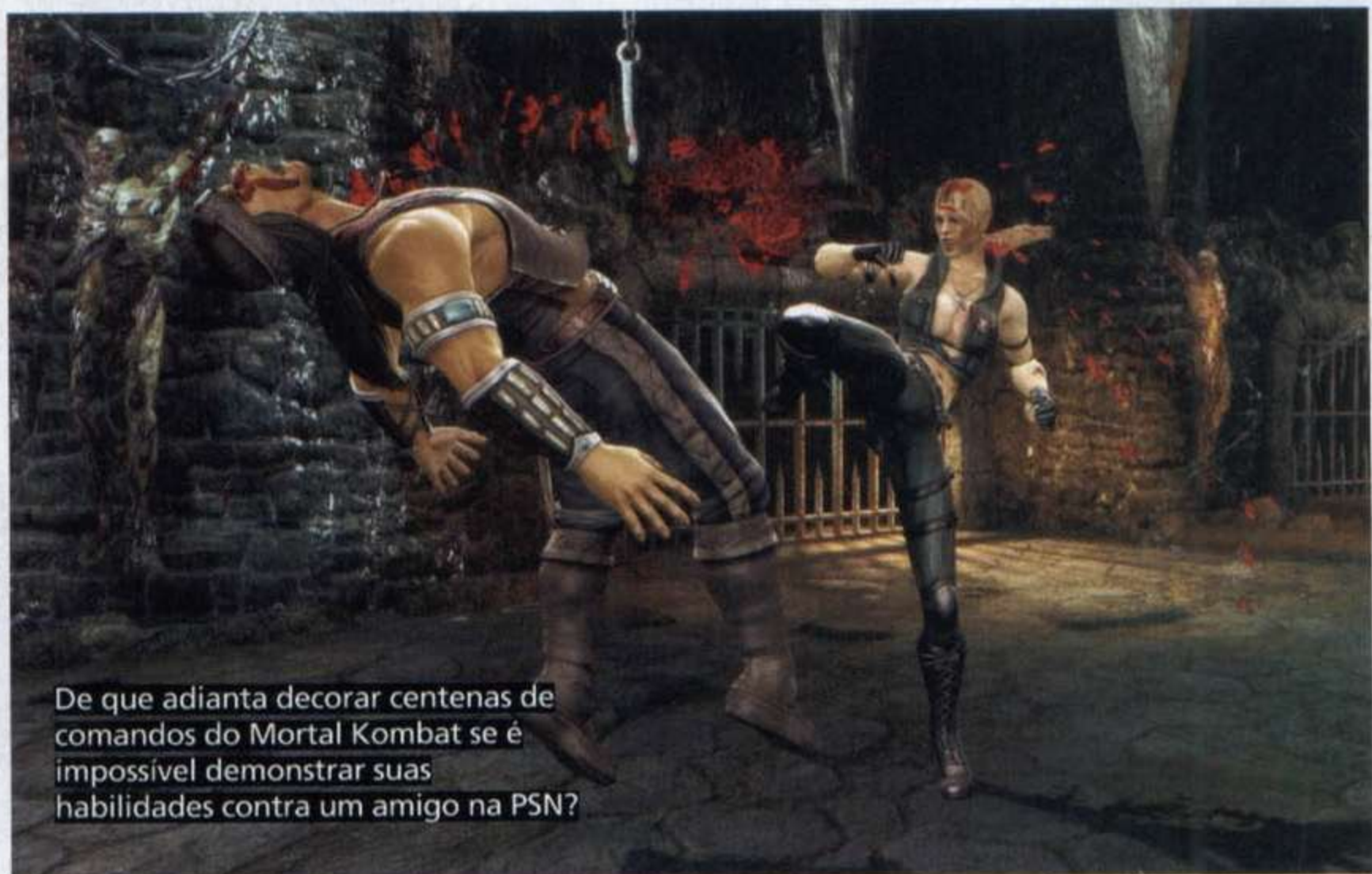
O FBI foi acionado para investigar o caso, junto com as empresas privadas de segurança Data Forte, Guidance Software e Protiviti. A Sony também responde a um processo coletivo de usuários insatisfeitos porque não foram notificados a respeito do roubo de suas informações. Com o alerta, foi recomendado às pessoas cancelarem seus cartões de crédito usados nas compras online da PS Store – as companhias responsáveis pelos cartões de crédito notificaram que nenhuma atividade suspeita ou fraudulenta havia sido cometida referente ao ocorrido, indicando ser falsa a venda das informações pela internet, mas ainda assim algo preocupante. Com tamanho escândalo, as ações da Sony caíram na bolsa de



O modo online sempre foi a principal atração de SOCOM 4. Jogadores foram obrigados a se contentar com a história principal, com menos de 8 horas de duração



Modo cooperativo restrito: jogar Portal 2 com o auxílio de um amigo, só com tela dividida



De que adianta decorar centenas de comandos do Mortal Kombat se é impossível demonstrar suas habilidades contra um amigo na PSN?

valores, frustrando acionistas e gerando milhões em prejuízo. Por meio do blog oficial do PlayStation nos EUA, informações atualizadas e respostas às dúvidas de usuários eram divulgadas quase que diariamente.

No dia 2 de maio, início da Golden Week no Japão (semana onde são comemorados quatro feriados seguidos), os executivos da Sony – Kazuo Hirai, Shinji Hasejima e Shiro Kambe – fizeram uma conferência com a imprensa lamentando sobre o ocorrido e pedindo desculpas publicamente. No dia 4 do mesmo mês, o Subcomitê de Comércio, Fabricação e Comercialização dos EUA convocou a empresa para uma audiência em Washington, DC, para prestar esclarecimentos ao Congresso Americano sobre a "ameaça de roubo de informações dos consumidores americanos". Kazuo Hirai, presidente do quadro de diretores da Sony Computer Entertainment America, respondeu às perguntas levantadas pela subcomissão referente ao ataque virtual.

Entre as muitas respostas dadas, foi dito que o ataque foi executado por pessoas que planejaram meticulosamente a ação. Um arquivo nomeado "Anonymous" foi plantado nos servidores da SOE (Sony Online Entertainment), e ele continha os dizeres "We are Legion" (Nós somos Legião).

Para manter a vigilância constante no "reformado" sistema online do PS3, a divisão SNEI (Sony Network Entertainment Inc.) atua junto às empresas de segurança online, reforçando a proteção e a criptografia das informações.

A Sony responde a um processo de usuários insatisfeitos porque não foram notificados a respeito do roubo de suas informações. Com o alerta, foi recomendado às pessoas que cancelassem os cartões de crédito usados nas compras online da PS Store

A Sony afirmou que, com o eventual retorno da PSN, ocorreria uma atualização de sistema mandatória. Para compensar parte dos transtornos aos usuários, seria lançado o pacote "Welcome Back", no qual todos os usuários teriam acesso a conteúdo gratuito da PS Plus (o tipo de conteúdo não foi informado, mas será específico de cada região) durante 30 dias. Os que já eram assinantes da PS Plus teriam seus benefícios prorrogados em mais 30 dias. A volta de todas as funcionalidades online seriam divididas em fases e por região:

- Restauração das partidas online tanto via PlayStation 3 quanto pelo PSP (incluindo jogos que precisam de verificação online e jogos baixados da rede).
- Acesso ao Music Unlimited pelo serviço Qriocity, para usuários de PS3 e PSP.
- Acesso ao gerenciamento de

contas e modificação de senha.

- Acesso ao download de filmes de prazo não vencidos no PS3, PSP e MediaGo.
- Volta da PlayStation Home.
- Listas de Amigos.
- Recursos de Bate-Papo por texto e voz.

Troféus, saves, gamertag e créditos deixados em sua conta antes do ocorrido continuariam normais. Qualquer erro relacionado a tais conteúdos legais seria ressarcido pela Sony. Apenas a PS Store levaria mais tempo para retornar, para que todas as medidas de segurança necessárias fossem implementadas. Porém, até o fechamento desta edição, dia 6 de maio, o sistema PlayStation Network ainda não havia voltado ao seu funcionamento.

O FIM DA SAGA DE EZIO AUDITORE



A edição de junho da revista norte-americana *Game Informer* traz detalhes de *Assassin's Creed: Revelations*, o novo jogo da franquia e continuação direta de *AC: Brotherhood*. O título carrega a promessa de, finalmente, dar respostas às muitas dúvidas deixadas no ar e também encerrar a saga de Ezio Auditore.

Pelo que foi divulgado, a narrativa mostrará a convergência das histórias de Desmond Miles e sua busca por respostas no tempo presente. Novamente, a narrativa será por meio de memórias genéticas, e acompanhará os passos dos assassinos Ezio e Altair – sim, ele está de volta. Ezio participará do momento em que Constantinopla (atualmente conhecida como Istambul, a maior cidade da Turquia) foi conquistada pelo Império Otomano.

A engine do jogo será basicamente a mesma de *AC: Brotherhood*, com algumas melhorias, dentre as quais estão inclusas novas armas e ferramentas (Ezio carrega um gancho para escalar), prometendo transformar a navegação pelo mundo do jogo ainda mais dinâmica. O modo multiplayer também voltará, com novas opções de personalização e possibilidades de interação. Mais detalhes serão revelados na E3. A data de lançamento do jogo está programada para novembro deste ano.



Na frente, Ezio posa com seu vestuário de líder dos Assassinos. No fundo, Altair posa com sua panca misteriosa de sempre



Only Mídia

Game original ao seu alcance

www.onlymidia.com



[twitter/onlymidiasite](https://twitter.com/onlymidiasite)

*Os melhores jogos,
com os melhores preços!*



Thor God of Thunder	Supremacia MMA	MX vs ATV Alive	Virtua Tennis 4	BRINK
03/05/2011	03/05/2011	10/05/2011	10/05/2011	10/05/2011



LA Noire	DIRT 3	Kung Fu Panda 2	Dungeon Siege III	Hunted The Demon's Forge	Red Faction Armageddon
17/05/2011	24/05/2011	24/05/2011	31/05/2011	31/05/2011	31/05/2011



Somente para PlayStation®

SOCOM 4

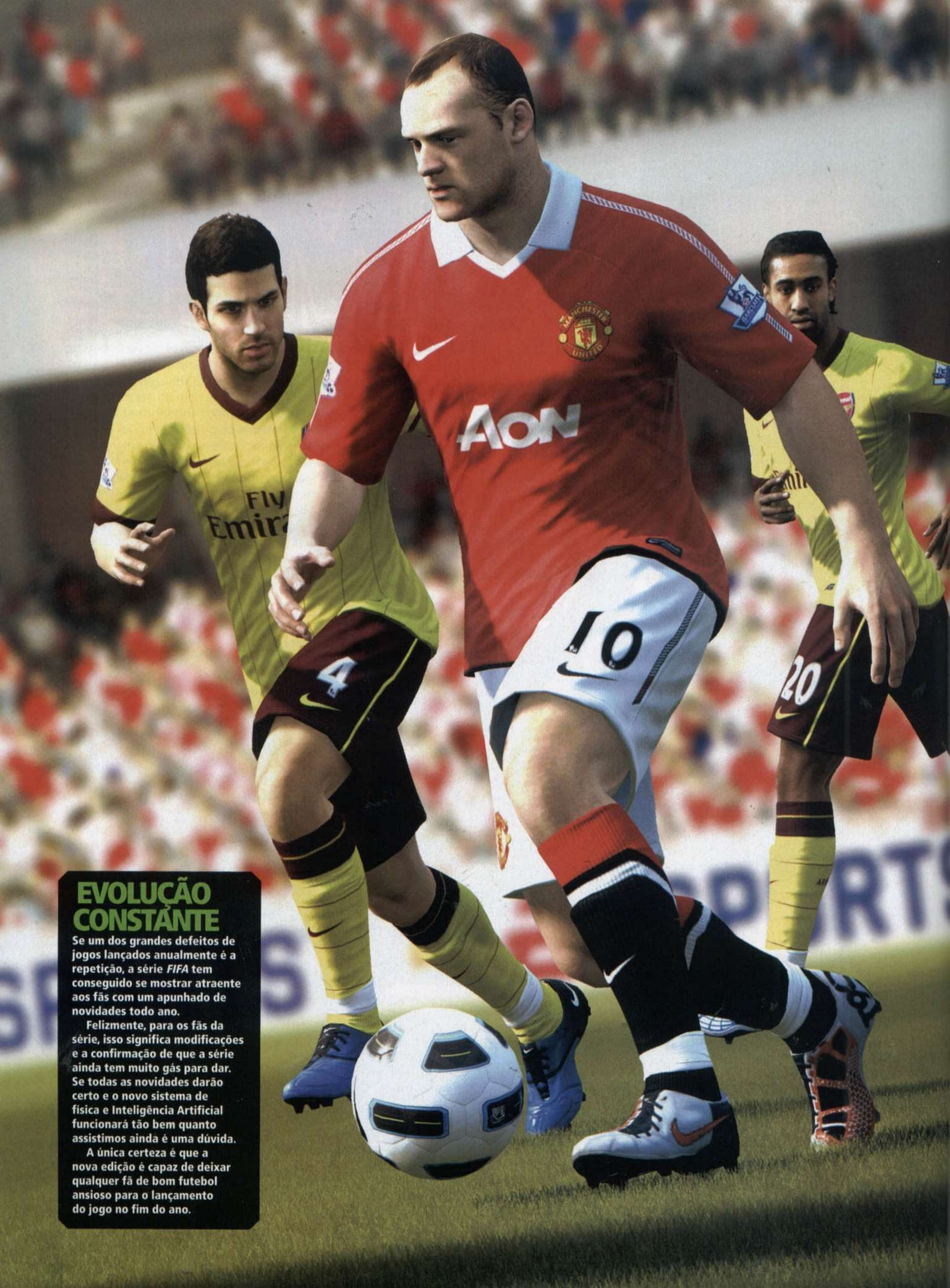
U.S. NAVY SEALS



www.socom.com

Distribuído por © 2011 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

SONY
make.believe



EVOLUÇÃO CONSTANTE

Se um dos grandes defeitos de jogos lançados anualmente é a repetição, a série *FIFA* tem conseguido se mostrar atraente aos fãs com um apunhado de novidades todo ano.

Felizmente, para os fãs da série, isso significa modificações e a confirmação de que a série ainda tem muito gás para dar. Se todas as novidades darão certo e o novo sistema de física e Inteligência Artificial funcionará tão bem quanto assistimos ainda é uma dúvida.

A única certeza é que a nova edição é capaz de deixar qualquer fã de bom futebol ansioso para o lançamento do jogo no fim do ano.

Jogadores talentosos, como Kaká, terão suas características ressaltadas pela nova Inteligência Artificial



FICHA TÉCNICA

- Esporte
- Produzido pela EA Sports
- Previsto para o segundo semestre

POTENCIAL DE SUCESSO

95%

FIFA 12

O maior simulador da atualidade aprendeu novos truques

POR FABIO SANTANA

A série FIFA se tornou o expoente máximo da simulação do futebol, e a EA Sports investe cada vez mais para evitar as armadilhas da comodidade e da estagnação, perigos que tanto prejudicaram seu maior concorrente, a série *Pro Evolution Soccer*. A prova disso é que a nova temporada promete uma série de novidades para a edição 2012. E para saber todos os detalhes e o que mudou no novo FIFA, conversamos com Santiago Jaramillo, produtor de jogabilidade da EA Canadá, equipe responsável pelo desenvolvimento da série FIFA.

REFAZENDO AS BASES

A maior novidade deste ano é a adição da Impact Engine, o novo motor físico do simulador. Isso quer dizer que, a partir da versão 2012, toda as ações, reações, velocidade e comportamentos para quase tudo em FIFA 12 funcionarão de uma nova maneira. Isso vale para tudo na física do jogo, desde a velocidade da bola, até como um jogador responderá a um choque contra outro atleta virtual. "É um uso da engine de física e colisão que irá revolucionar a maneira que os jogadores reagem ao jogo, fisicamente", revela Santiago. Isso quer dizer

que todas as jogadas terão uma nova cara, seja uma disputa de bola, em faltas ou até em puxões e empurrões que acontecem durante a partida. Tudo para fazer com que a interação dos jogadores se aproxime ainda mais com o que acontece no campo na vida real.

De acordo com Santiago, a Impact Engine está em produção há dois anos, por isso, ela é o maior foco no desenvolvimento de FIFA 12. E é algo no qual eles têm traçado planos desde que a série chegou ao PS3. Segundo Santiago, agora ela está do jeito que a equipe queria e, por isso, fará a sua estreia em FIFA 12.

A ideia por trás da criação da Impact Engine é que os jogos de futebol nunca conseguiam mostrar cenas como as vistas em partidas de futebol verdadeiras. Um choque entre dois jogadores ativava um banco de dados de animações e o jogo respondia mostrando uma das animações preestabelecidas. Com isso, o jogo ficava limitado aos movimentos capturados. Santiago comentou com certa rapidez sobre como isso desgastava o jogo: "Depois de um mês jogando, você já tinha visto todas as animações que existiam em FIFA 11".

Por isso, em FIFA 12, o objetivo primordial ►

VERSÃO BRASILEIRA

Logo após a conversa com Santiago Jaramillo, conversamos um pouco com o responsável pela EA Brasil, Jonathan Harris, sobre os detalhes de FIFA 12 para o Brasil.

A primeira confirmação de Jonathan é que a EA está fazendo de tudo para lançar o jogo simultaneamente no Brasil e nos EUA. "Isso fica mais fácil nas versões de PC e PS3, que são fabricadas aqui", explica. Além disso, Jonathan confirmou um trabalho pesado para conseguir o maior número de clubes nacionais possível. A principal dificuldade é o fato de não existir uma liga unificada, o que faz com que a EA precise negociar com cada um dos clubes. A expectativa da empresa, entretanto, é ter, pelo menos, o mesmo número de clubes brasileiros do ano passado.

O único ponto negativo da conversa foi em relação à localização de FIFA 12. Ainda não há previsão para o retorno das locuções em português. A expansão da franquia FIFA no Brasil ajuda, mas na hora de negociar com números há um grande problema, já que boa parte das cópias de FIFA adquiridas pelos jogadores vem de fora do País e não é comprada por meio da distribuição da EA pela Warner Games Brasil.

é mostrar cenas realistas em todas as jogadas. Isso também fará com que haja maior variedade no desenrolar dos lances, já que nunca existirão duas jogadas iguais. Posição dos jogadores, velocidade da bola, condição do gramado e tudo que está em campo influenciam o resultado de disputa de bola, que pode parecer simples. A intenção é criar um ambiente sempre diferente e acabar com a ideia de que é possível repetir a mesma jogada diversas vezes em um jogo de futebol virtual, deixando-o mais parecido com a vida real. É possível repetir uma estratégia, mas não toda a jogada, já que cada vez as coisas funcionarão de maneira diferente já que, em *FIFA 11*, as animações "limitavam a interação dos jogadores", disse Santiago Jaramillo à **D&T PlayStation**.

A Impact Engine modifica todas as animações em tempo real, com isso, é possível mostrar como os jogadores interagem entre si no campo. Além de criar uma quantidade quase ilimitada de reações. **"Você verá muita variedade na queda, trombadas, ou até se um jogador precisar pular sobre as costas do outro. São inúmeros resultados diferentes para os quais nós não tínhamos como mostrar de tantas maneiras nos FIFAs anteriores."**

Um exemplo acontece quando o jogador é desarmado e, em vez de reagir a jogada, continua reto e tromba com o marcador, de maneira totalmente não realista. Agora, com a nova engine, o jogo se modifica em tempo real e evita animações completamente deslocadas.

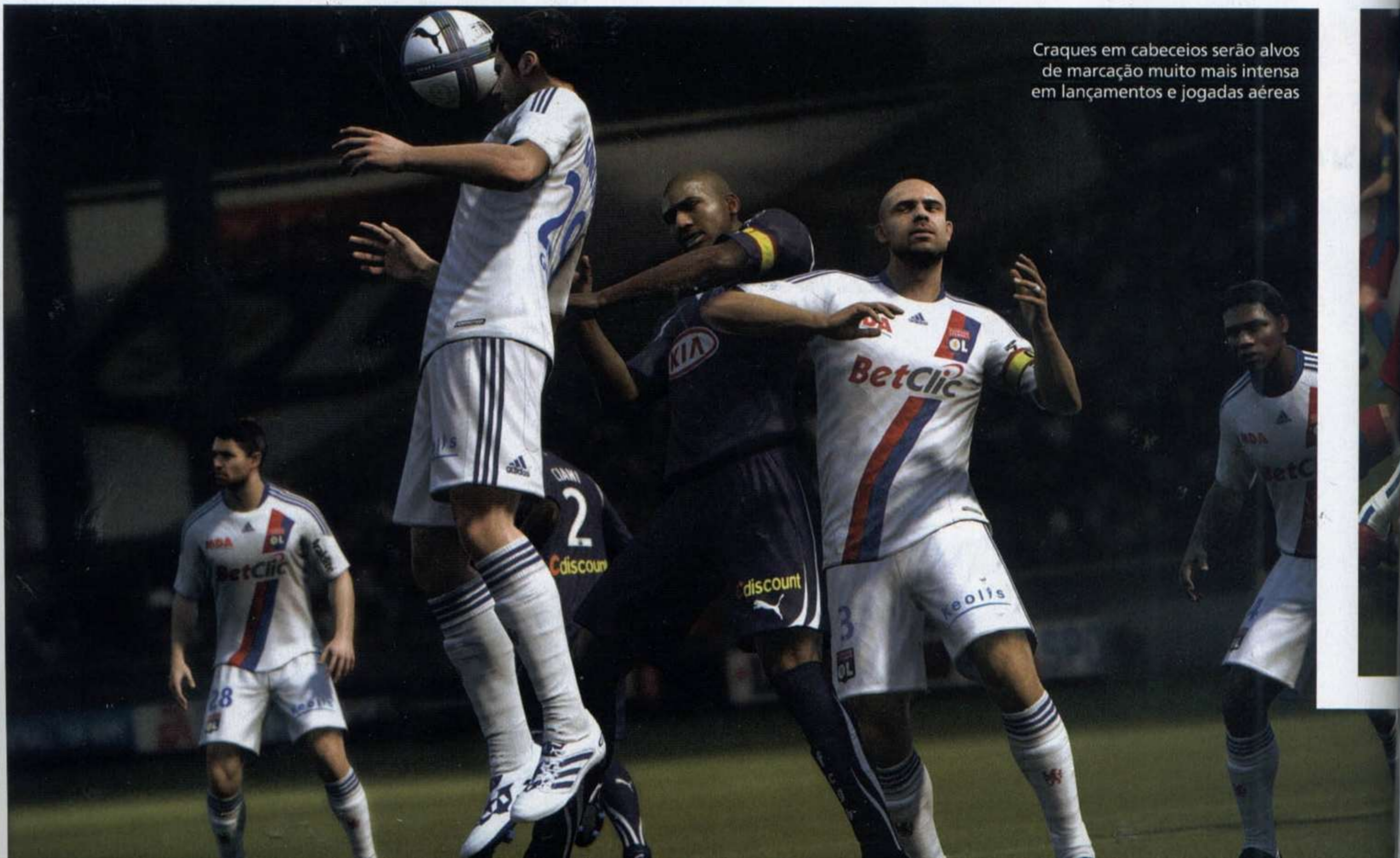


Proteger a bola tornou-se uma técnica mais dinâmica e permite fluir para passes ou dribles

Se você tinha a posse de bola e perde a bola com uma trombada, a reação será diferente da que o jogador trombaria sem bola. Como em uma partida de verdade, o atacante desarmado tromba no corpo do zagueiro e vai ao chão.

Outra vantagem da nova engine é acabar com um dos grandes dramas dos simuladores de futebol: colisão entre jogadores. Uma das coisas mais comuns em jogos de simulação esportiva é ver braços e pernas de um atleta virtual atravessando outros jogadores. Com a

nova engine, isso foi eliminado e o jogador reage dinamicamente ao ambiente. Ou seja, se houver outro jogador no caminho de seu braço, ele apenas dobrará este braço, assim como uma pessoa faz na vida real. Por isso, o jogo tenta trazer não só um visual mais realista, mas uma resposta de jogadores mais precisa com a vida real. Isso também anula o defeito de jogadores que atravessam uns aos outros quando passam por cima de um atleta que está caído.



Craques em cabeceios serão alvos de marcação muito mais intensa em lançamentos e jogadas aéreas



Um dos exemplos de como a engine afeta a jogabilidade está no trabalho dos zagueiros: "Proteção é uma mecânica que já está no jogo há alguns anos, mas, infelizmente, não tínhamos a tecnologia para deixá-la tão forte ou realista como queríamos". Agora, graças à Impact Engine, é possível analisar a força sendo aplicada aos jogadores, sem mais reações estranhas – os jogadores reagem de uma maneira muito mais realista. Ainda mais por ser uma ferramenta muito usada por jogadores no mundo real, tanto

como estratégia para segurar a posse de bola, quanto para fortalecer uma jogada de contra-ataque com a bola protegida.

Não é uma animação com base em capturas feitas, mas sim uma animação feita em tempo real pelo jogo, exclusiva para a ação que está acontecendo naquele instante. **"Com isso, é possível que você passe seis meses jogando FIFA 12 e ainda se depare com novas animações e reações que você jamais viu antes"**, contou Santiago. É uma mudança básica e, ao mesmo tempo, fundamental para tornar FIFA 12 mais realista.

NOVO CÉREBRO VIRTUAL

Outro ponto que está sendo totalmente retrabalhado em FIFA 12 é a Inteligência Artificial. Chamada de Pro Player Intelligence, a nova geração de Inteligência Artificial para a série é uma evolução da versão anterior usada em FIFA 11, a Personality+.

O objetivo do Personality+ era fazer com que os atributos e reações dos jogadores reais se refletissem no jogo. Além disso, havia uma nova tecnologia de captura facial para aumentar a semelhança entre as versões reais e virtuais dos jogadores. Cada jogador tinha o seu estilo de jogo particular, como exemplificou Santiago: "Com Cristiano Ronaldo, por exemplo, você podia botá-lo para correr como ele faz na vida real". Além de comemorações especiais para jogadores de destaque, como Carlitos Tevez. "Todas essas pequenas coisas davam muita personalidade ao nosso jogo", disse Santiago, "Mas, mesmo assim, não tinha a profundidade e

a complexidade que a equipe queria".

O que mais incomodava a equipe no FIFA 11 era o fato de a Inteligência Artificial não tomar decisões. Com isso, todos os jogadores do seu time que estavam sendo controlados pela Inteligência agiam sempre da mesma maneira, de forma automatizada e meio burra. "Em FIFA 11, a reação dos seus companheiros era baseada apenas no tipo de situação, ou seja, era uma oportunidade de passe, de chute a gol, ou era uma possibilidade de cruzamento ou de drible? Ela apenas analisava essas opções na hora de tomar uma decisão de comportamento. Era um sistema muito eficiente, mas totalmente estático. Agora há essa nova camada de inteligência, que estamos chamando de 'conhecimento de si'. Ou seja, cada atleta virtual está ciente das suas próprias habilidades, além das capacidades de seus colegas de time."

Em FIFA 11, se um jogador estava carregando a bola pela lateral, um grupo de jogadores ia para a área receber o cruzamento, não importasse suas habilidades de cabeceio. O jogador que está com a bola na lateral e é controlado pela Inteligência Artificial decidiria se deve cruzar ou não naquela situação específica. O problema é que, todas as vezes que essa jogada se repetisse, o resultado seria o mesmo, não importasse quem fosse o atleta com a bola ou dentro da área. Isso fazia com que fosse fácil descobrir as reações da Inteligência Artificial do jogo. A principal mudança do novo sistema é que, agora, os jogadores sempre estarão cientes de quem são, quais as suas habilidades e quais as características dos colegas de time que ►



OUTROS DETALHES

O produtor Santiago deixou claro que a equipe ainda não conseguiu usar a nova Inteligência Artificial em todos os jogadores do campo. Um deles é o goleiro. Mesmo assim, diversas alterações estão sendo feitas para impedir que o goleiro continue com respostas inexplicáveis em saídas de bolas e outros lances que incomodavam os jogadores. Outro problema que foi corrigido é a reação dos defensores a passes por cobertura. Um pequeno defeito do FIFA 11 fazia com que alguns zagueiros parassem quando um passe era feito em cobertura. "É um bug que também me incomoda bastante e fizemos questão de consertá-lo", disse Santiago durante a conversa.



A revolução de FIFA 12 não está no visual. É preciso ver o jogo em movimento para entender suas melhorias técnicas

estão por perto. Por isso, em uma jogada semelhante de avanço pela lateral, o jogador pode cruzar a bola se encontrar algum bom centroavante na área, como um Peter Crouch, isso porque o lateral irá saber o quão bom em jogadas áreas é o jogador que está na área. Caso seja um jogador bom com os pés, quem está armando a jogada tentará limpar o lance para que a bola caia nos pés desse jogador, não na cabeça. O exemplo da segunda possibilidade na demonstração a qual assistimos era com o espanhol David Villa na área; a Inteligência Artificial preferiu limpar o jogo por baixo e entrar na área pelo chão, e com passes curtos, de maneira parecida com a que o Barcelona joga de verdade.

"Agora, a Inteligência Artificial leva em consideração o que qualquer atleta leva na vida real, que é: com quem está jogando e quem eles são", afirmou Santiago. Cerca de cinco engenheiros de Inteligência Artificial passaram o ano todo trabalhando para criar as reações dos jogadores em campo, em cima da ideia de "autoconhecimento" dos jogadores.

A base para esse conceito é a vida real e criar a impressão de estar em campo com o grupo verdadeiro de jogadores: "Essa é uma ótima

maneira de realizar a fantasia de que, quando se está jogando FIFA, você está jogando com e contra esses jogadores de verdade, e não contra um computador", disse Santiago.

De acordo com Santiago, parte do incentivo para essa evolução veio das reclamações dos jogadores em relação à fragilidade da Inteligência Artificial dos jogos anteriores: **"As pessoas sempre falam conosco que, apesar de estarmos evoluindo no caminho certo, depois de jogar FIFA por um tempo, jogar contra o Barcelona não era muito diferente do que jogar contra o Valência. Que marcar o Messi não era muito diferente de marcar Roberto Soldado. E a nossa comunidade sempre pediu esse desafio, o de precisar se ajustar e adaptar o seu time taticamente"**.

Por isso, a equipe queria colocar esse novo desafio aos jogadores, para que eles precisassem planejar a estratégia não só de ataque, mas de defesa também: "É preciso se comportar diferente por estar enfrentando Messi ou é preciso colocar um zagueiro mais alto na área quando estiver contra um tipo com um atleta como Peter Crouch. O foco é adicionar um novo

nível de riqueza e autenticidade ao retrato do futebol virtual", resume Santiago.

Felizmente, essa mudança não vale apenas para quem está enfrentando a Inteligência Artificial do jogo. Nas partidas normais online, todo o time irá responder de maneira mais eficiente graças a esse novo sistema.

Com isso, todo o time se posiciona e se comporta de maneira diferente, se você é um armador, os atacantes abrem para receber a jogada e os volantes dão um apoio fechando a defesa. Caso você esteja controlando um atacante com a posse de bola, todo o time se comporta de uma maneira mais natural, favorecendo a finalização, por exemplo. Com isso, a posse de bola com os diferentes jogadores e suas habilidades pode mudar toda a interação e o posicionamento do time.

Um dos principais responsáveis por esse novo sistema é um recurso chamado Vision. Com ele, a Inteligência Artificial de um jogador como Fabregas ou Xavi consegue analisar mais possibilidades de passe de bola, fazendo com que ele escolha a opção mais eficiente, e nem sempre a mais esperada. Isso faz com que haja muito mais jogadas surpreendentes e realistas de grandes jogadores.



O nome dessa inteligência individual tem um motivo muito simples: ela funciona como a visão de cada jogador no campo. Ela varia de atleta para atleta e, com isso, muda a visão periférica, de profundidade e espacial de cada jogador, além de influenciar o tempo de resposta e a precisão em cada jogada. Os FIFAs anteriores trabalhavam com a ideia de que se um bom jogador fosse usado para um chute ou passe, as chances de acerto seriam maiores. Agora, um jogador mais habilidoso será capaz de visualizar e encontrar jogadas mais complexas, indo muito além da simples porcentagem de passes corretos.

O conceito por trás disso é criar uma situação real do futebol, se um jogador de armação como Fabregas é contundido, cabe ao técnico conseguir retrabalhar o time para que o fluxo de jogo continue tão bom quanto antes, dando uma camada a mais de realismo e de desafio ao FIFA. Além de funcionar com a CPU e com jogadores já existentes, o novo sistema de Inteligência Artificial também mudará o modo de carreira Be a Pro. Conforme o seu jogador evolui e se torna mais distinto, os colegas de equipe passarão a tratá-lo de maneira diferente em campo. A evolução do jogador e da sua personalidade dentro de campo será

correspondida imediatamente pelos seus colegas de time na hora de armar uma jogada ou de se posicionar para receber um lançamento.

Além do tratamento entre seus companheiros de equipe, a jogada deles mudará com as suas habilidades. Se você evoluir e se tornar um ótimo cabeceador, você poderá ter mais chances de ser contratado por um time que está procurando alguém para executar aquela ação específica, em vez de ser contratado apenas por ter uma avaliação boa após as partidas. Ou seja, o desenvolvimento de habilidades do Be a Pro fará mais diferença na carreira do seu atleta.

MELHORIAS E RETOQUES

Obviamente, nem tudo precisava ser refeito do zero para FIFA 12. Os jogos anteriores da série acertaram em diversos pontos e precisavam apenas de melhorias. Mesmo assim, a equipe por trás do jogo fez questão de mostrar que, muitas vezes, esses pequenos detalhes podem fazer muita diferença em um jogo como FIFA.

Entre as melhorias principais está o sistema de defesa do jogo. Um dos motivos para querer reestruturá-lo foi a falta de jogadores na zaga nos times virtuais. O que a equipe constatou é que não havia tanta estratégia ao jogar na defesa quanto se tinha ao jogar no ataque; por isso, foram feitas mudanças.

A primeira mudança que fica clara é que os zagueiros não funcionam mais como um "míssil perseguidor" (descrição usada pelo próprio Santiago). Ou seja, antes bastava apertar o botão de desarme e o zagueiro corria como um louco atrás da bola como se perseguisse um alvo sem nenhuma estratégia. Isso facilitava o seu trabalho com o controle nas mãos, mas era uma presa fácil para os atacantes habilidosos.

Isso fez com que os produtores valorizassem um sistema que já existia, o de marcação sobre pressão. O principal problema disso nos jogos anteriores é que poucos jogadores usavam o recurso, por isso, ele foi desenvolvido e agora há mais controle sobre o marcador, distância, velocidade. A pressão sobre o marcador influencia suas habilidades. **"Usar o desarme de bola precisa ser uma habilidade usada com cuidado, como um carrinho. Não é fácil acertar, mas quando você consegue, a sensação de conquista é única"**, explica Santiago.

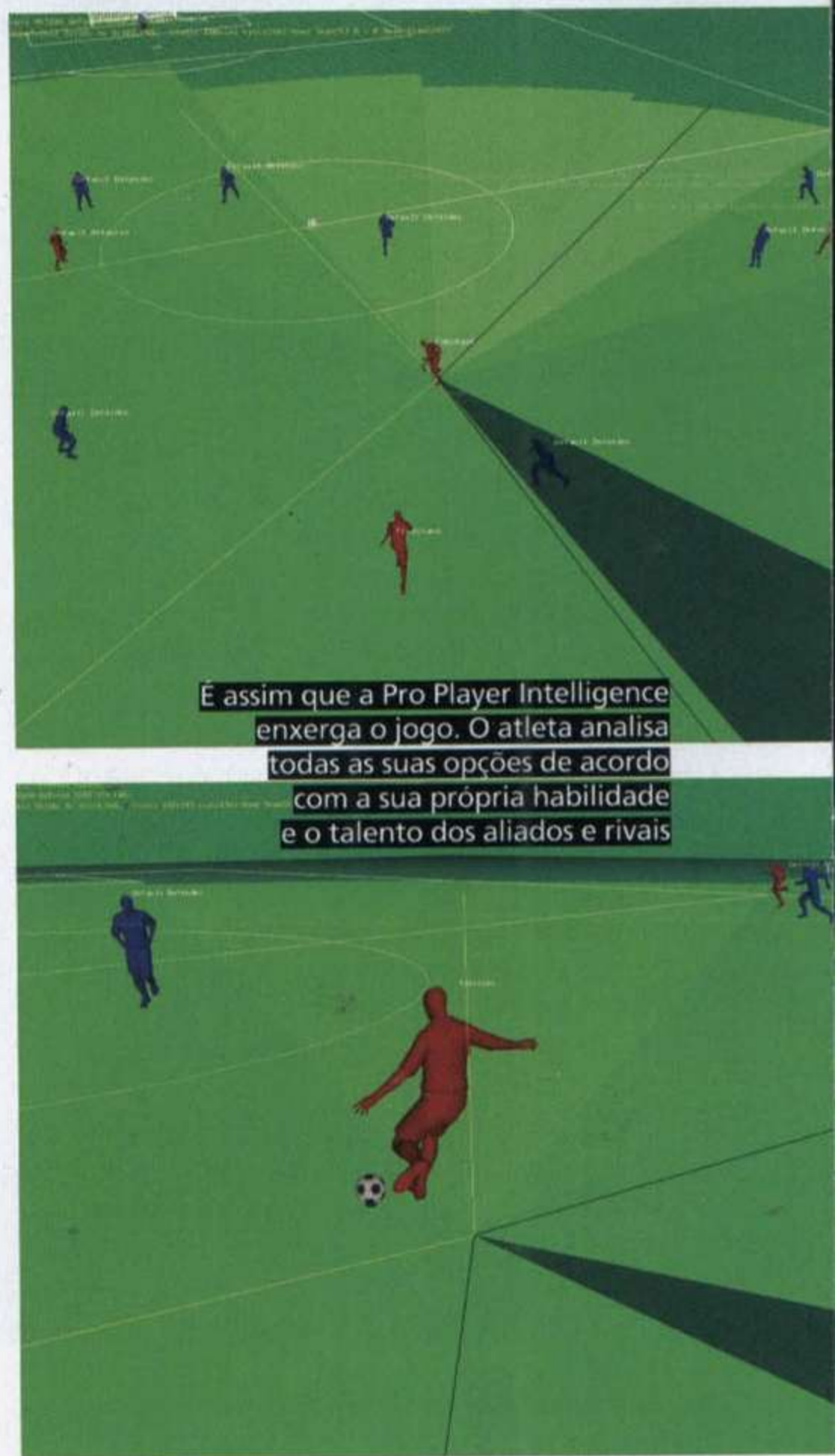
Além de influenciar o trabalho dos zagueiros, isso muda a forma de um atacante jogar. Será preciso usar mais dribles, deixando o jogo menos corrido e mais cadenciado. A ideia do novo sistema de defesa veio de jogadas verdadeiras, como uma de um confronto entre Arsenal e Liverpool. O produtor mostrou uma série de jogadas em que o time do Arsenal tentava cruzar na área, mas a zaga sempre fechava no atacante, que é perito em cabeceadas. O mesmo comportamento acontece em simulações mostradas com a nova Inteligência Artificial. Por isso, você não fica mais refém da Inteligência Artificial enquanto sai para marcar um lateral, o resto do time está focado na marcação também. ▶

NOVO VISUAL E ILUMINAÇÃO

Se todo o acabamento e os menus foram refeitos, o campo não podia ficar de fora. A primeira mudança foi na perspectiva do campo. Antes, o gramado parecia um grande tapete verde estirado sobre a tela; não importando a posição do jogador no campo, ele sempre tinha o mesmo tamanho e visual, o que não corresponde com o que acontece quando um jogo é assistido pela TV.

Por conta desse problema, uma série de modificações visuais foi feita: o campo está em perspectiva, não com a mesma distância em todos os pontos. Isso incomodava muito a equipe, por isso, agora, há perspectiva entre os diferentes pontos do campo e a luz incide dinamicamente sob os jogadores, agora é possível saber a posição do Sol durante a partida e a sua movimentação durante o jogo. Além disso, foi usado um sistema atualizado de escaneamento 3D dos rostos dos atletas, com jogadores do Manchester, Chelsea e outros grandes clubes da Europa.

É uma evolução do sistema do ano passado e fica visível na hora de distinguir os jogadores em campo. Um simples traço diferenciado no cabelo faz com que ele tenha uma iluminação única, tornando mais fácil identificá-lo em campo, como na vida real.



É assim que a Pro Player Intelligence enxerga o jogo. O atleta analisa todas as suas opções de acordo com a sua própria habilidade e o talento dos aliados e rivais

Animações realistas, técnicas superiores e a física atuando em conjunto com a Inteligência Artificial são os trunfos de FIFA 12



Outra mudança que as novidades de física e Inteligência Artificial proporcionam ficou visível em jogadas de corpo a corpo. Quando o jogador está em um corpo a corpo lutando pela posse de bola no FIFA 11, o jogador não conseguia quase nada além de tentar manter a posse de bola. Agora você pode proteger a bola e continuar a jogada, com um chute, um toque ou um drible.

MUDANÇA DE RITMO

Um dos objetivos por trás dos novos sistemas de Inteligência Artificial e física é dar uma fluidez mais realista. Além disso, as mudanças permitem uma cadência mais precisa e correspondente com a realidade. Fora as mudanças na zaga, os atacantes também terão diversos recursos novos para ajudar no ritmo do jogo. Entre as principais novidades está algo chamado de "dribles evasivos". O objetivo é fazer com que seja possível desviar um defensor após um drible, o que era impossível com o sistema antigo, já que ele precisava buscar uma das animações preestabelecidas quando havia um choque entre em zagueiro e uma atacante. Agora, um jogador habilidoso consegue passar pela marcação mesmo que seja atingido levemente.

Com isso, uma tirada de bola faz com que um meia ou atacante habilidoso consiga escapar da falta e aproveitar um lance de contra-ataque. Ou, simplesmente, limpar uma jogada e arriscar um chute a distância.

JOGADAS DURAS

Outra evolução do jogo, que vai afetar

principalmente o modo Be a Pro, é o novo sistema de contusões dos jogadores. Eles são divididos nas seguintes classes:

- **Contusões verdadeiras:** com a nova engine, também é possível fazer as contusões mais reais, isso porque os jogadores podem fazer um lance duro. O joelho de um jogador pode dobrar em um corte no ar, isso faz com que o jogador sinta uma contusão naquele joelho que sofreu o choque.
- **Contusões próprias:** chegar à prorrogação cansado não será tão raro. O jogador que se forçar demais durante uma partida pode sofrer uma contusão por estar se forçando demais fisicamente, exatamente como acontece na vida real. Uma evolução do sistema atual de jogo, sendo que, no FIFA 11, o jogador precisava sofrer algum choque para se contundir e, com o novo sistema, uma arrancada mais forte nos acréscimos pode tirá-lo do combate.
- **Contusão repetida:** quando um jogador está com uma contusão leve e acha que tem condições de voltar à partida, ele pode se machucar permanentemente se insistir em entrar em campo. Se for uma contusão antiga que se repete, isso pode abalar a confiança do jogador após a recuperação, tornando-o mais suscetível a contusões nas partidas após a recuperação. Isso dará uma inédita sensação de "raça" aos atletas.

CARREIRA PROMISSORA

O modo de carreira, um dos mais elogiados no jogo, também sofreu algumas modificações. Apesar de não ir muito a fundo nessas novidades, Santiago comentou que boa parte das novidades foi feita para encaixar o novo sistema de inteligência. Como sistema de evolução de antes bastava jogar bem para se tornar um ídolo no clube, agora será preciso evoluir seu jogador com toda a equipe.

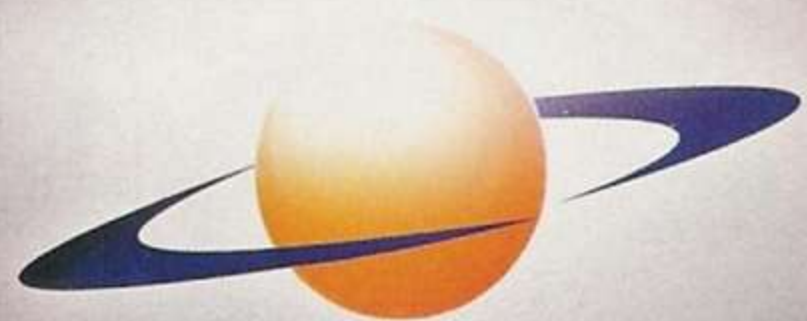
Além disso, a transferência para outro clube ou compra de jogadores pode mudar toda a estrutura do time e como ele joga. A saída de um ídolo pode mudar o comportamento da equipe com a posse de bola. Em compensação, se você se tornar o ídolo no time, toda a equipe pode passar a girar ao seu redor. O objetivo é fazer com que os jogadores sejam forçados a ajustar a estratégia do time partida por partida, tendo em vista os atletas disponíveis para cada jogo. Criar dilemas e obstáculos na hora de remontar a estratégia do time no caso de uma contusão ou expulsão.

ACABAMENTO MELHORADO

Outra mudança em FIFA 12 está em todo o seu acabamento. Logo ao entrar no menu principal, já é possível notar um salto enorme, já que o menu agora é uma barra horizontal com um fundo animado, bem diferente do menu estático dos últimos jogos da série. Tudo é temático com o seu time favorito e o seu jogador da Arena.

O objetivo da equipe era acabar com o menu opaco e chato das versões anteriores. Fazendo com que todo o jogo parecesse uma grande transmissão televisiva, isso fica ainda mais nítido na tela seleção de times. Agora ela tem um acabamento mais dinâmico, com um aspecto totalmente novo, tudo para dar um clima de mega evento de TV. Até a seleção dos uniformes foi alterada. Saem os uniformes estáticos, entra o capitão do time com o uniforme para demonstrar o visual dele em campo.

Além dos menus e seleções, a partida em si tem um visual de transmissão de TV, muito mais bem acabado e com novas transições para os replays. É um grande salto, já que o jogo estava quase o mesmo desde a edição de 2009. ■



Netunia

DEAD SPACE[®] SPACE™ 2



CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

Tele vendas: (11)



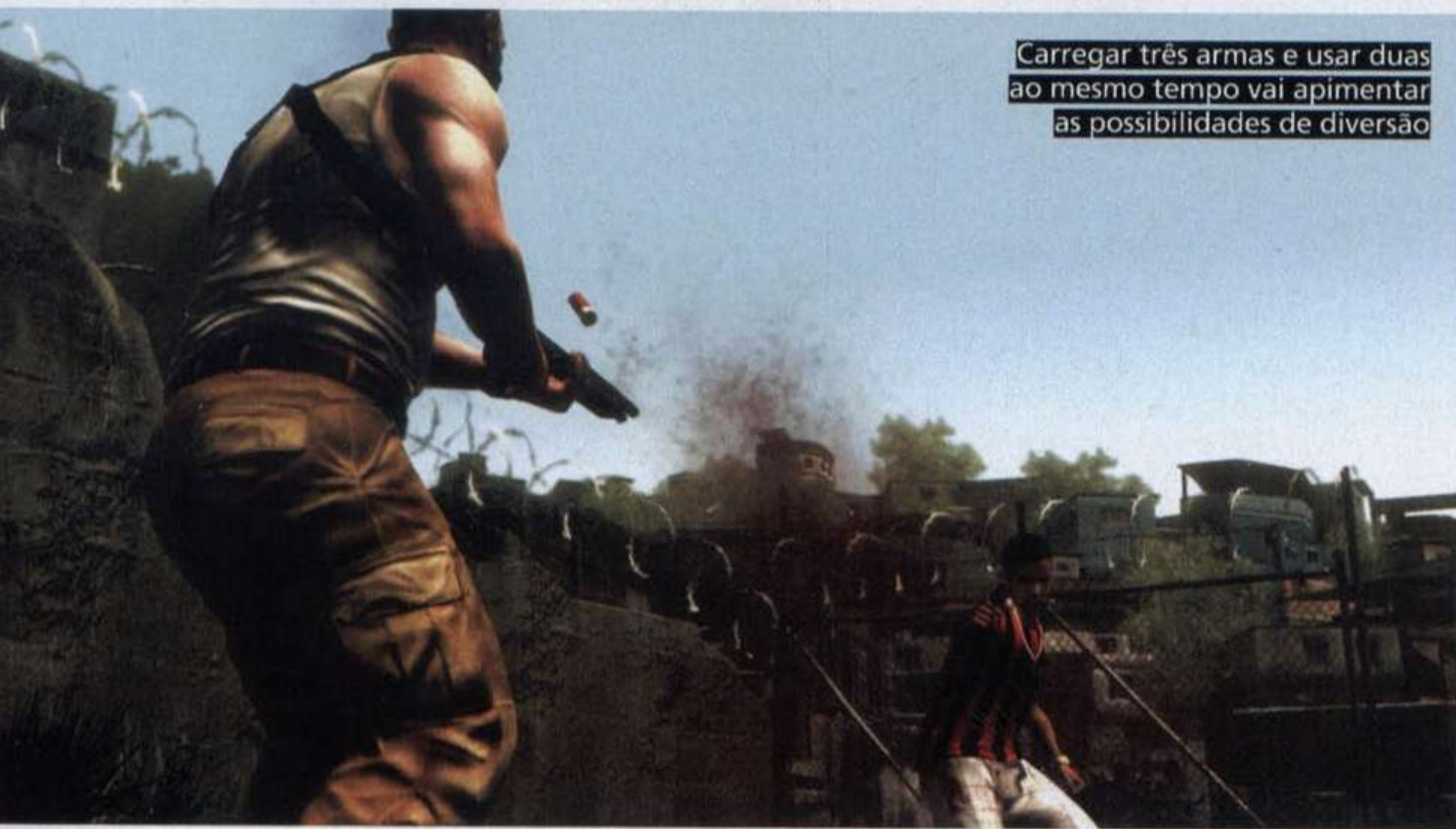
CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR



Incursoes suicidas em favelas e de tiro com direito a câmera e muito estilo devem



Carregar três armas e usar duas ao mesmo tempo vai apimentar as possibilidades de diversão



Usar o ambiente para obter vantagem tática será um recurso bem explorado diante da I.A. apurada dos inimigos

MAX PAYNE 3

Ele está voltando mais cínico e violento do que nunca

POR GILSONAR LIVRAMENTO

Ele perdeu a família de maneira brutal, tornou-se um renegado do DEA (Drug Enforcement Administration), trabalhou infiltrado em uma família da máfia, tentou trabalhar como detetive em Nova York e ainda teve que limpar seu nome das acusações de assassinato de policiais. Este é o passado conturbado de Max Payne. Desde 2003, após o lançamento de *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, a franquia ficou no limbo até, finalmente, chegar às mãos da Rockstar, e o hype crescente em cima de *Max Payne 3* não é para menos.

Foram poucas as informações divulgadas, como esperado da Rockstar, mas ainda assim empolgantes, especialmente para os jogadores brasileiros. Sobre a trama, o jogo se passa alguns anos após o final do segundo capítulo, mostrando um Max mais velho e sem cabelos, e com cara de poucos amigos. Por algum motivo, ele foi forçado a deixar os EUA e, desde então, trabalha de segurança particular para clientes ricos no Brasil, mais precisamente na cidade de São Paulo. Mas, claro, algo dá errado e a esposa de Rodrigo Branco, o contratante de Max, é sequestrada pela gangue Commando Sombre.

Apesar de mudar em muitos aspectos, especialmente na engine de jogo, as cenas de corte estilo HQ voltarão um pouco diferentes do habitual: em vez de estáticas e desenhadas, serão usadas imagens do próprio jogo em forma de colagem com mobilidade em momentos de ação. A trama abordará situações diferentes entre passado e presente do protagonista, mostrando a transição e os acontecimentos que levaram até o momento atual. Outro elo do passado é a dublagem do personagem, que

continuará a critério de James McCaffrey, o mesmo dos jogos anteriores.

A jogabilidade será similar a de *GTA IV*, trazendo um sistema de cover para sobreviver a insanas trocas de tiros e violência elevada. Com o fogo cruzado, também vem o efeito *bullet-time* (câmera lenta), que, agora, mostrará ângulos cinematográficos dignos dos filmes de ação de John Woo. Outro aspecto interessante neste novo capítulo será a reação de Max com o ambiente, graças à possibilidade de quase todos os elementos do cenário serem destrutivos. Forçando o jogador a pensar taticamente antes de sair atirando feito um alucinado, a Inteligência Artificial dos inimigos está recebendo um tratamento especial, ou seja, nada de alvos fáceis correndo em sua direção: os inimigos se esconderão atrás de objetos e vão reagir às suas investidas.

Max pode carregar três armas de uma vez, usar duas de pequeno porte simultaneamente e terá um belo arsenal disponível: pistolas, submetralhadoras, rifle sniper, etc. Foi mencionada a presença de um segundo

personagem, chamado Passos, que dará suporte a Max em alguns momentos. Será uma parceria permanente? Não se sabe. Mas o elenco de personagens em torno de Max será de primeira, especialmente com alguns brasileiros que falarão em português fluente e um inglês "limitado", criando contrapontos interessantes e valendo-se da mistura étnica de nosso país.

De praxe, por ser um título da Rockstar e ter uma temática bem adulta que toca em alguns problemas sociais do Brasil, muita gente poderá exaltar a polêmica. No jogo, há um garoto, chamado Fabiano, que mora nas ruas de São Paulo e sempre faz trabalhos para ganhar algum dinheiro – mesmo que tenha de se envolver com gangues –, há também uma fanática-doente por futebol, uma milícia (formada por ex-policiais, soldados e agentes penitenciários) aplicando sua própria lei onde a polícia não impõe respeito, e ocorre até uma invasão na favela com bandidos vinculados ao Comando Vermelho. Enfim, se o modo single player é bem resolvido, resta saber se o modo multiplayer também se destacará à altura. ■

Graças a seu passado muito conturbado, Max Payne não tem nada a perder... Os bandidos lamentarão por isso

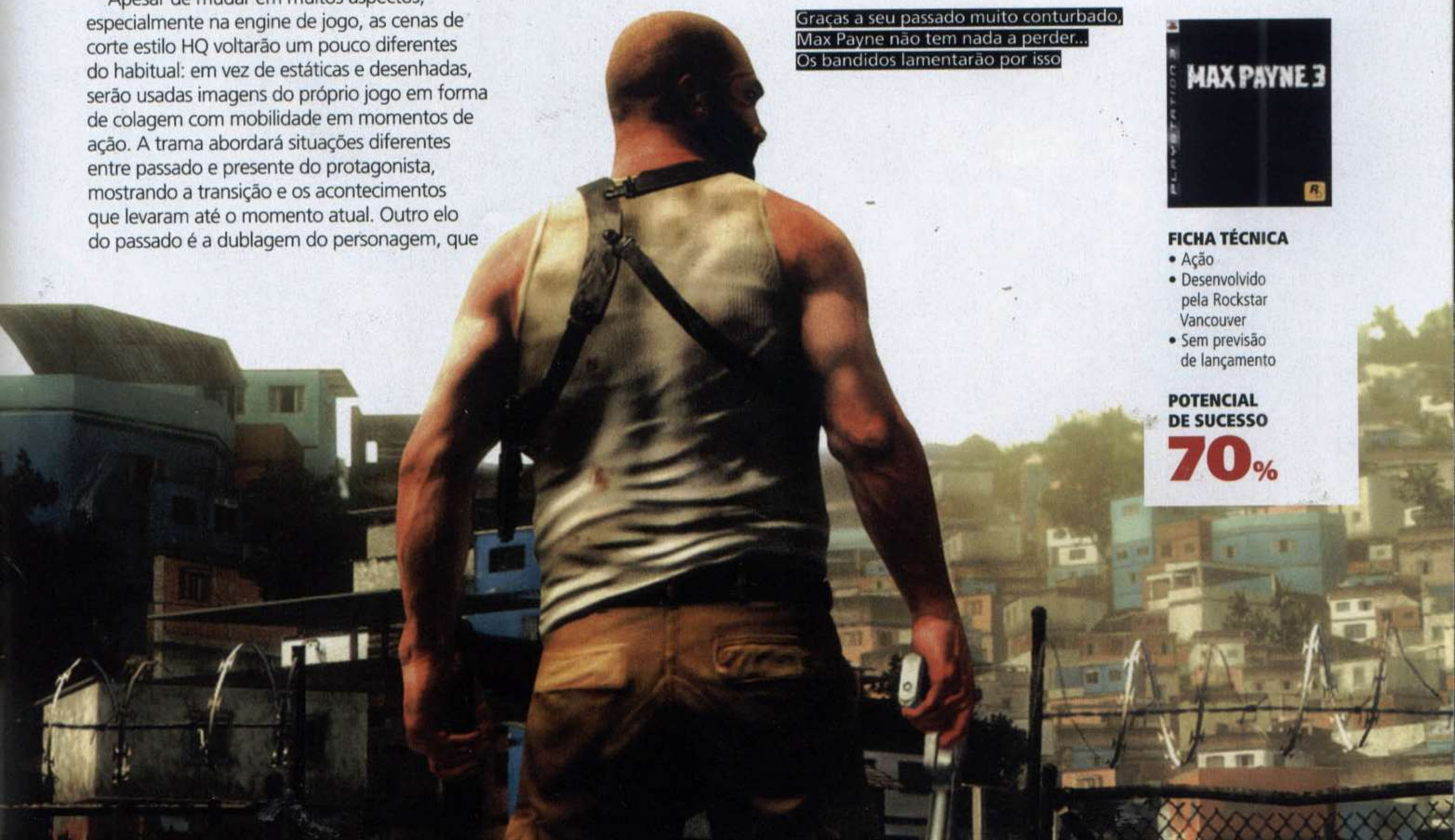


FICHA TÉCNICA

- Ação
- Desenvolvido pela Rockstar Vancouver
- Sem previsão de lançamento

POTENCIAL DE SUCESSO

70%



CHEGOU VIDA ROCK **2**



COMECE AGORA A JOGAR E SEJA UM ASTRO DO ROCK.

★ **CRIE SEU PERSONAGEM**

★ **MONTE SUA BANDA**

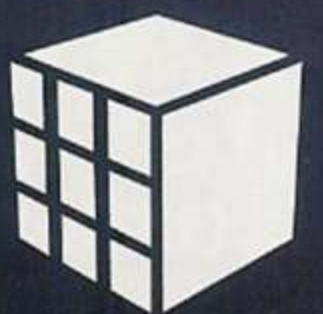
★ **CONQUISTE A FAMA**

JOGUE GRÁTIS



Acesse
vidarock.net

COLORCUBE
GAMES





FICHA TÉCNICA

- PlayStation 3
- Tiro em 3ª pessoa
- 1 jogador offline
- 2 a 32 online
- Produzido pela Zipper Interactive

AValiação Técnica

Gráficos ★★☆☆☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★★★ | Dificuldade ★★☆☆☆

AValiação do Gênero (Tiro em 3ª Pessoa)

Arsenal ★★★★★ | Design de Cenários ★★★★★ | I.A. ★★☆☆☆ | Sistema de Danos ★★☆☆☆

NOTA FINAL

7,5

SOCOM 4

U.S. Navy SEALs

Sai a complexa estratégia militar clássica e entra um ritmo de ação convencional com inspirações em Uncharted

POR LEANDRO RODRIGUES

Há pouco mais de cinco anos, jogadores se espremiavam em servidores do Play 2 para jogar *SOCOM 3*. O game era referência em game de tática militar e contava com um modo online que arrebatou milhares de jogadores – inclusive no Brasil. Dê lá para cá, modalidades online se tornaram um padrão, os jogos de tiro em primeira pessoa tomaram conta do espaço e a fraca estreia da franquia no PS3 fez com que o game ficasse em segundo plano. Agora, *SOCOM 4* chega para tentar recuperar o seu posto, mas com uma missão extra, demonstrar que o PlayStation Move – controle de movimento do PlayStation 3 – não é um acessório só para jogos casuais.

TODOS OS CONTROLES

Desde que foi anunciado, *SOCOM 4* foi alardeado como um jogo hardcore para o PlayStation Move. E o resultado final é impressionante! Seja com o controle Dualshock 3, com o PlayStation Move ou com a Sharp Shooter (acessório em forma de

arma que serve de suporte para os controles de movimento), o game funciona muito bem. Pelo menos quando o assunto é relacionado ao modo single player.

O mérito do bom desempenho com qualquer controle se deve à maneira com que a Zipper Interactive pensou no jogo. A ação não é frenética como em *Call of Duty* e *Battlefield*, e não exige manobras rápidas, com movimentação de um lado para o outro. Tudo em *SOCOM 4* acontece de forma pausada e com apenas um foco de investidas. Os inimigos avançam de forma linear, o que facilita mirar, independentemente da sua escolha de controle. E tudo com uma precisão enorme, algo raro com sensores de movimento.

Mas se isso tudo ajuda o uso de diferentes controles, tira um pouco do desafio e restringe a criatividade dos produtores. *SOCOM 4* se tornou um game extremamente linear, no qual o único objetivo é atirar em quem vem na sua direção e explodir alguns veículos blindados. Até mesmo a parte de planejamento tático, em

que controlamos uma equipe, foi simplificada, com o intuito de deixar o game acessível a todos os públicos e facilitar o uso dos novos controles.

Basicamente, agora, controlamos duas equipes: azul e amarela, cada uma com dois membros. A azul é especialista em ataques de curto e médio alcance, enquanto a amarela é mais eficaz em ações furtivas e tiros de longa distância. O jogador pode dar comandos para que suas tropas avancem ou,

simplesmente, abram fogo contra o inimigo, além de, é claro, recuar e se reagrupar.

A agente 45, membro do time amarelo, tem missões exclusivas, em que precisa avançar pelo território inimigo sem chamar a atenção, apenas fazendo o reconhecimento da área, destruindo equipamentos ou instalando rastreadores. Essas missões, apesar de divertidas, são, na sua maioria, fáceis demais, visto que basta andar rastejando para conseguir passar praticamente no nariz dos guardas sem ser visto.

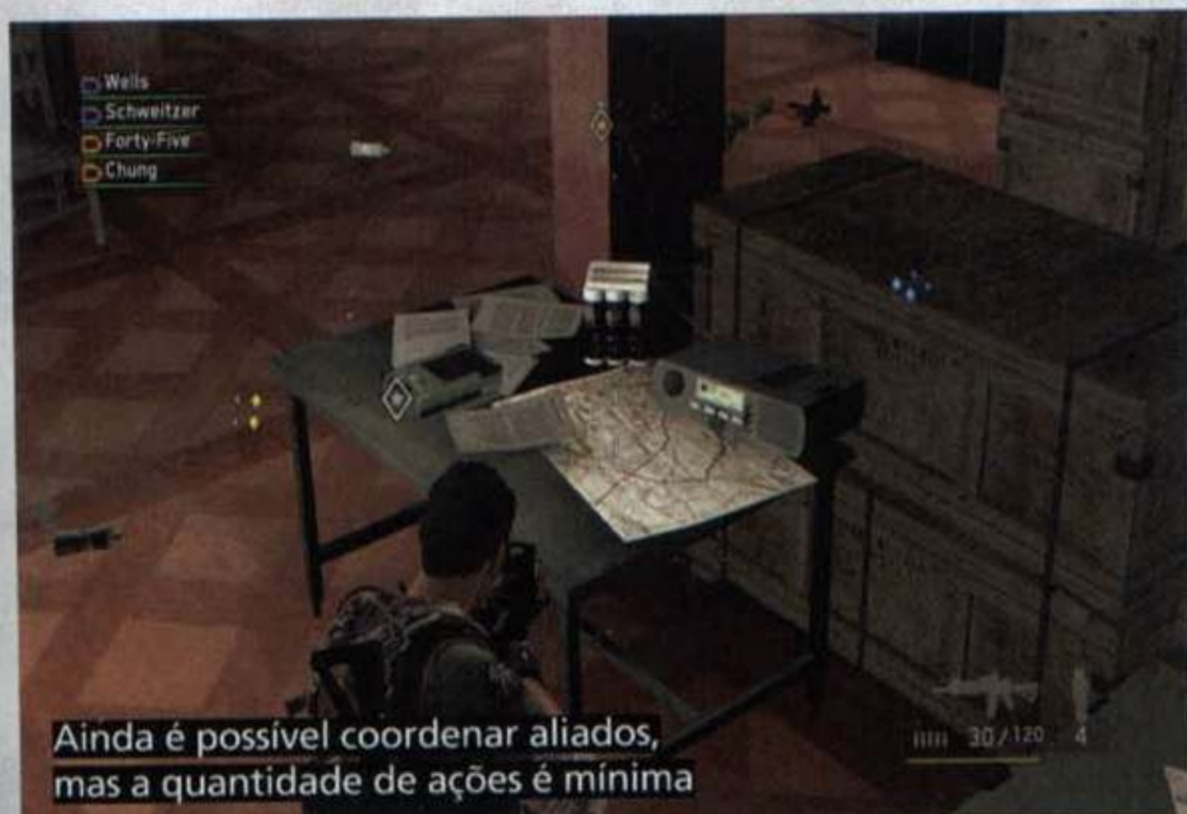
MAIS DO QUE UMA SEMELHANÇA

Algo que fica muito claro é que a equipe da Zipper fez um curso intensivo com o pessoal da Naughty Dog ou, pelo menos, é muito fã de seu maior sucesso, *Uncharted*.

A primeira semelhança rola antes mesmo de ligar o jogo. Cullen Gray, o militar que protagoniza a trama, está estampado na capa com traços que lembram – e muito – Nathan Drake, o herói de *Uncharted*.

Ao começar a partida, é possível reconhecer ideias de cenários muito parecidas com as do best seller do PS3, com templos no meio da floresta, sistema de coberturas e até mesmo o estilo de inimigos. Podemos ir até mais longe e comparar o estilo da morte. Quando estamos realizando ataques furtivos, animações também lembram as aventuras de Nathan. Quando Cullen é alvejado a ponto de morrer, a tela fica preto e branca e uma música triste idêntica a de *Uncharted* passa a mensagem.

As coisas ficam ainda mais parecidas quando colocamos o idioma do PlayStation 3 para rodar em português. *SOCOM 4* entra com uma dublagem em português de Portugal feita pela mesma equipe que atuou em *Uncharted*. Apesar de tantas coincidências não serem um demérito, já que *Uncharted* é referência no PS3, *SOCOM 4* ficou descaracterizado e deixou de ser um título de tiro em terceira pessoa, com muita estratégia, para se tornar um título de ação comum. ■



Ainda é possível coordenar aliados, mas a quantidade de ações é mínima

ROTEIRO

SOCOM 4, ao contrário dos seus episódios antecessores, não exige muita estratégia no campo de batalha. Ainda assim, você vai encontrar bastante utilidade no nosso roteiro para vencer alguns momentos críticos das missões. Além disso, ensinamos as dicas para achar os gravadores secretos (três por fase) e frutas especiais (Tarocco), itens essenciais para conquistar 100%.

FIRST STRIKE

No alto da ponte, tome cuidado com o inimigo equipado com um lança-mísseis, do lado esquerdo. Escolha a granada M67 e jogue na direção do prédio. Ainda de cima da ponte, chame reforços aéreos para eliminar os blindados, segurando **R2** com a mira em cima deles. Ao chegar à rua, chame novamente reforços para eliminar a bateria antiaérea.



Gravador 1. Está em cima de uma das mesas da lanchonete.



Gravador 2. Ao descer as escadas, siga em frente até as mesas do outro lado da rua.



Gravador 3. Este item também está em cima de uma mesa, do lado direito da rua, perto da bateria antiaérea.



Tarocco. Depois de descer as escadas, elimine os inimigos e verifique a primeira vitrine, do lado esquerdo da rua.

RENDEZVOUS

Logo no começo da fase, existem dois veículos com metralhadoras no teto. Jogue granadas na direção deles – um está em cima da ponte.

Com isso, você descobrirá que o seu soldado tem uma mira impressionante. A estrada está repleta de inimigos, mande os seus companheiros do time azul sempre na frente para limpar a área. Ao chegar à bateria, plante um explosivo C4 para acabar com a defesa dos inimigos.



Gravador 1. Em cima de um baú branco, entre as duas casas. Procure este local depois de passar pelo avião destruído.



Gravador 2. Seguindo pela estrada, verifique a segunda cabana do lado esquerdo, em cima de uma caixa de munições.



Gravador 3. Dentro da cabana do lado direito do casarão (aquele com andaimes de madeira do lado de fora).



Tarocco. Nas docas, na área da bateria antiaérea, em cima das caixas.

WHITE TIGER

As missões com a sargento 45 são sempre à noite e sem barulho. Ou seja, só mate inimigos que realmente forem necessários, sempre com golpes de arma branca (**R3**) ou então com tiros diretamente na cabeça. Sempre que acertar alguém, esconda o corpo nas sombras, para evitar que outros guardas encontrem. Depois do segundo galpão, você aprenderá que é possível jogar cápsulas de bala apertando **R2** duas vezes; isso serve para fazer com que os guardas sigam para o lado errado e abram caminho para a sua passagem.



ESTRATÉGIA SOB CONTROLE

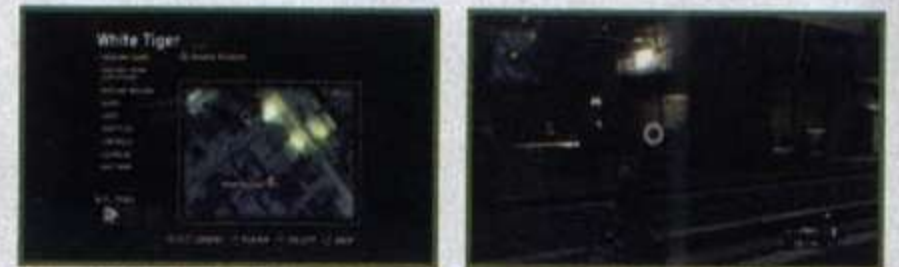
Aprenda a controlar as tropas para facilitar a sua progressão nas batalhas de *SOCOM 4*.

- **Tropa Azul:** especializada em combates de curto e médio alcance. Para controlar os dois homens dessa equipe, aponte para o local/alvo que deseja e aperte **←**. Um toque significa que você deseja que eles sigam para o ponto indicado. Dois toques servem para ordenar que os seus aliados atirem no ponto indicado.

- **Tropa Amarela:** esta tropa é especialista em ataques silenciosos e de longa distância. Sempre deixe essa equipe perto do seu personagem para eliminar Snipes e inimigos equipados com lança-mísseis. Para controlá-los, aperte **→**. Siga o mesmo estilo dos azuis e aperte **→** uma vez para mandá-los ao local indicado e duas vezes para ordenar os disparos.

Aperte **↓** para mandar os seus homens recuar e seguirem o seu personagem. Mande a equipe azul na frente para chamar a atenção dos inimigos e avance pela lateral com os amarelos para eliminar os alvos.

Gravador 1. Dentro do galpão onde você esconde o primeiro corpo nas sombras.



Gravador 2. Dentro do segundo galpão, em cima da escrivaninha.



Gravador 3. Depois de desligar o sistema, saia do local e olhe para a esquerda. Está em cima da caixa.



Tarocco. Após subir nas caixas, vire à direita e veja o galpão aberto. Siga até o contêiner que também está aberto. A fruta está em cima da caixa e brilha de longe.

LEVIATHAN

Use o time amarelo para eliminar os atiradores snipers que aparecem na missão e mande o time azul abrir caminho para você. Na área onde há um canhão disparando contra o seu grupo, corra pelo lado esquerdo, passe pelo galpão e suba no navio. Instale um explosivo C4 em cada canhão e desça do navio. ▶



diversão para adultos

Play Control. Simplesmente não pode faltar na sua loja neste Natal.



Controle de PS2 sem fio

O único do mercado com bateria interna recarregável.



Guitarra 4 em 1 sem fio

Compatível com:

X-Box, Wii, PS2 e PS3.



Kit Move 6 em 1 para Play 3

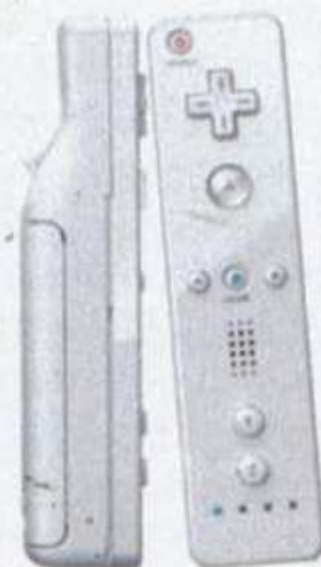


Controle de PS3

Dualshock e Sixaxis.



Cabo HDMI



Visite a Play Control na Brasil Game Show, a maior feira de games do Brasil.

Será no Rio de Janeiro, dias 20 e 21 de Novembro.

www.brasilgameshow.com.br

www.playcontrol.com.br





Gravador 1. Assim que descer o morro, investigue as caixas que estão perto da estrutura com corrimão vermelho.



Gravador 2. Depois de passar pelo canhão do navio, passe pelo galpão e, ao sair pelo outro lado, vire à esquerda. Está em cima da caixa.

A única mulher do time é conhecida como 45, especialista em ataques furtivos



Gravador 3. Na saída da fase, antes de passar pelo portão da área restrita, procure o item na caixa do lado direito.



Tarocco. Na área dos tiros do canhão do navio, vire à esquerda e procure a fruta em cima de um latão de óleo.

BENEFACTION

A primeira parte da missão consiste em avançar pela estrada eliminando todos os snipers. Ao chegar à praia, proteja-se e peça suporte para eliminar os quatro veículos blindados. Depois disso, proteja sua parceira enquanto ela transfere os dados do computador.



Gravador 1. Na segunda cabana do acampamento, em cima de uma mesa.



Gravador 2. Na área da praia, siga pela esquerda. O item está em cima da mesa de uma das barracas.



Gravador 3. Também na praia, em cima da mesa da barraca no centro.



Tarocco. Quando você chegar à praia, momentos antes de destruir os veículos blindados, siga para a esquerda e entre no bunker. Procure pela fruta secreta e pegue-a em cima dos escombros.

FLUID DYNAMICS

Antes de abrir fogo, selecione os snipers no alto da torre para que a equipe amarela cuide deles antes que dezenas de inimigos venham atrás de você. Dentro da área de comportas, mande a tropa azul invadir e elimine os alvos mais distantes para dar apoio. Quando estiver em cima da ponte, proteja o local e elimine todos os soldados. Acerte o helicóptero toda vez que ele aparecer.



Gravador 1. Ao entrar na área segura, vire à esquerda. Ele está sobre as caixas.



Gravador 2. Dentro do galpão, onde você vai ativar as comportas. Procure em cima de uma caixa no térreo.



Gravador 3. Em cima da ponte, na sala do fundo (aquela com uma luz vermelha). O item está escondido do lado esquerdo.



Tarocco. Ao sair do prédio e chegar à área dos canhões do navio, vire à direita. A fruta está no beco atrás desse prédio.

SAFEHOUSE

Siga o oficial sem ser visto. Elimine os soldados que estiverem sozinhos, em lugares isolados. Ao chegar aos telhados, elimine todos os snipers, siga até os carros e instale um rastreador no carro do meio.



Gravador 1. Assim que o oficial descer alguns degraus, vire à direita, suba uma escada, elimine o guarda e pegue-o nas caixas do lado direito.



Gravador 2. Ao chegar ao local onde estão os carros, vire à esquerda, suba a escada e entre na casa do lado esquerdo. Está em cima da mesa.



Gravador 3. Também na área dos carros, siga para a direita, passe pelas cabanas e vire para a esquerda. Está em cima da caixa.



Tarocoo. Depois de eliminar os três snipers, atravesse a rua, suba pelas escadas e verifique na mesa do local iluminado.

MEANS TO AN END

Acerte os inimigos no alto. Ao chegar ao pátio, corra para o centro e pegue o lança-foguetes. Mire no blindado e corra para dentro do esconderijo do inimigo. Suba os andares com cuidado e envie os soldados azuis na frente. Em seguida, faça o caminho de volta e sempre elimine os snipers primeiro.



Gravador 1. Esse gravador está no mesmo local do segundo gravador da missão anterior. Suba pelas escadas e entre na cabana verde.



Gravador 2. Na área onde é necessário destruir o blindado, siga para a esquerda. O item está em cima de uma lixeira, perto dos muros.



Gravador 3. Dentro do quartel-general Naga. No segundo andar, na mesa do centro.



Tarocoo. Dentro do quartel-general, após falar com Naga. Pegue em cima da mesa.

ONSLAUGHT

A real dificuldade começará depois que você atravessar a ponte para encontrar os aliados. Escolte-os até o ponto de extração e prepare-se para eliminar um helicóptero. Por sorte, existem muitos lança-mísseis no local.



Gravador 1. Ao chegar ao primeiro acampamento. Siga pela direita e procure pelo gravador em uma pequena barraca.



Gravador 2. Praticamente no mesmo ponto do item anterior, um pouco mais perto da ponte. Está em cima de uma caixa.



Gravador 3. Depois de achar os aliados, procure entre as barracas. Faça isso um pouco antes do confronto com o helicóptero.



Tarocoo. Assim que encontrar os aliados, siga pelas escadas, vire à direita e suba nas caixas.

REVELATION

Você não pode ser visto nesta fase.



Gravador 1. Dentro do prédio onde está o general, siga para a esquerda, elimine o homem no computador e pegue-o na mesa.

LARANJAS DE SANGUE

Tarocoo, também conhecidas como laranjas de sangue, são as frutas preferidas de um dos vilões de *SOCOM 4*. Encontrar pedaços dessa fruta é um dos desafios extras e vale um troféu. Siga o nosso roteiro para encontrar todas elas (afinal, elas são pontos laranjas chamativos nos cenários, mas não são fáceis de encontrar).



Gravador 2. Depois que o helicóptero levantar voo, siga para esquerda, suba pela escada e pegue-o na mesa. Cuidado com o guarda que está de costas.



Gravador 3. Antes de sair para a praia, siga para a direita. Procure por um gravador em cima da mesa, no local iluminado.



Tarocoo. Depois que helicóptero levantar voo, siga para a direita. Procure sua laranja em cima de uma mesa na sala em ruínas.

TURNING POINT

Entre nos bunkers inimigos e escolte Chung enquanto ele examina o computador. Em seguida, mire no navio cargueiro para que a artilharia faça o seu trabalho. Siga para o último ponto, proteja Chung para acertar mais explosivos no alvo. Dessa vez, é necessário repetir o processo três vezes para conseguir avançar com sucesso.



Gravador 1. No primeiro prédio em que você entrar, procure no andar inferior. Está sobre as caixas. ▶



Gravador 2. Na área dos atiradores snipers, entre no prédio pelo lado esquerdo. O item está nas caixas na primeira sala à direita.



Gravador 3. No segundo andar do centro de comunicações, do lado direito da saída.



Tarocoo. Suba até o segundo andar do centro de comunicações e procure com atenção.

UNINVITED GUEST

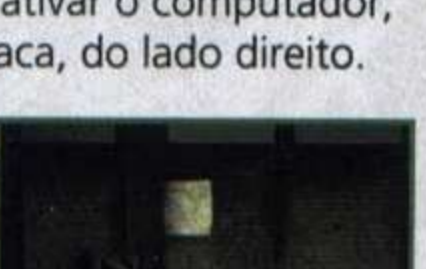
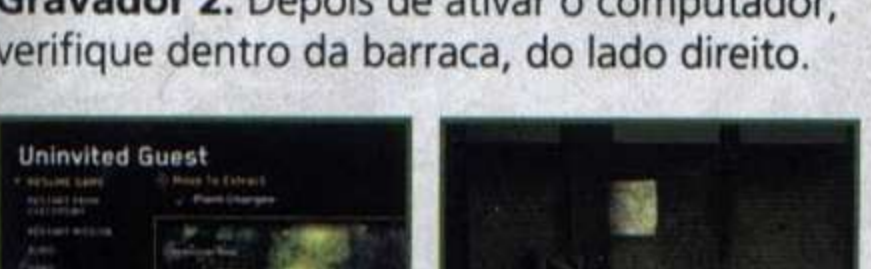
Seu objetivo é invadir o local e colocar explosivo em três veículos blindados. O lugar está infestado de inimigos e a melhor coisa a fazer é andar rastejando do alto do morro até cada um dos alvos. Vai demorar mais, porém dessa maneira, dificilmente, vão descobrir sua presença.



Gravador 1. Em cima da caixa, no começo da fase, ao lado da bateria anti-aérea.



Gravador 2. Depois de ativar o computador, verifique dentro da barraca, do lado direito.



Gravador 3. No prédio do lado direito, no segundo andar, elimine os dois guardas. O gravador está na mesa, dentro do prédio.



Tarocoo. No mesmo local do gravador 2, nas caixas do lado direito.

COUNTDOWN

No caminho para o templo, você vai encontrar torres eletrônicas que disparam mísseis na sua direção. Atire nos barris explosivos para acabar com elas ou use granadas. Ao sair do templo, proteja o lança-mísseis dos inimigos até que ele seja desativado. Mande a tropa azul atacar por um lado, proteja o outro e mantenha a equipe amarela de olho nos snipers.



Gravador 1. Nas ruínas, procure pelo item no pé da estátua, do lado esquerdo.



Gravador 2. Na área com diversas torres. O gravador está sobre as caixas ao lado do trator.



Gravador 3. Dentro do templo, na área onde rola um grande confronto.



Tarocoo. Ao sair na escadaria, suba até a estátua do leão, vire à direita e procure a fruta junto ao muro.

ANIMUS

Ao encontrar o general, o jogo mostra uma cena com a sargento 45 deixando os agentes do governo levarem o sem-vergonha para julgamento; isso rende um troféu. Mas se você cair em tentação e apertar **R1** durante a cena, a sargento vai apertar o gatilho para eliminar o general; esse ato também rende outro troféu. Será preciso fazer a missão duas vezes para platinar o game.



Gravador 1. Entre no prédio do lado esquerdo. Procure entre as tábuas.



Gravador 2. Em cima de uma mesa do café. Pegue-o após eliminar todos os inimigos que estão na área das escadas.



Gravador 3. No terceiro andar do estacionamento, em cima do muro.



Tarocoo. Na última sala, antes de encontrar o general. Está no caixa eletrônico à esquerda. ▶



MINI BATERIA
ROCK BAND PARA
PS2 / PS3 / WII



LEADERSHIP
GAMER

Tecnologia sem limites

GUITARRA NEW
GENERATION



JOYPAD NEW
GENERATION PS2



CONTROLE
FIGHTER PARA PS2



VOLANTE NEW
GENERATION PS2



**THE
LEADERSHIP
GROUP**

Leadership Goldship Noteship

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

@tlg_leadership theleadershipgroup



Erre de propósito dez ataques aéreos na primeira ação e garanta um troféu

TROFÉUS

Confira a seguir como conquistar todos os troféus de *SOCOM 4*.

FAZ PARTE DO SHOW

Ao terminar algumas missões do modo história, você ganha troféus. Confira quais são as que premiarão o seu desempenho.

1. Field Promotion (Missão 1)

2. Rendezvous (Missão 2)

3. Beowulf (Missão 4)

4. Whatever it Takes (Missão 6)

5. Trial by Fire (Missão 8)

6. Allegiance Exposed (Missão 10)

7. Eye in the Sky (Missão 12)

8. Passing the Torch (Missão 13)

ESCOLHA COMPLICADA

Ao chegar à missão 14, você é obrigado a fazer uma escolha: entregar o General Gorman às autoridades ou eliminá-lo como vingança pelo que ele fez com o resto da sua tropa. Cada uma das suas escolhas libera um troféu, portanto, jogue duas vezes essa curta missão. Detalhe: em nenhum momento, aparece a opção para atirar em Gorman. Para fazer isso, é necessário apertar **R1** durante a animação em que 45 conversa com o safado agonizante.

9. Peace Keeper (Entregue-o à justiça)

10. Executioner (Vingança)

MATADOR

Apesar de *SOCOM 4* ter algumas missões

que exigem cautela, o jogo incentiva (e exige) que você seja uma verdadeira máquina de eliminar inimigos. Se você detonar cem inimigos, ganhará um troféu. Eliminar mil oponentes vale outro troféu. Caso cem desses inimigos sejam alvejados com disparos na cabeça, vale um terceiro troféu. E, ainda, se toda essa sua sede de sangue resultar em três disparos seguidos em cabeças alheias, merecerá mais um troféu.

11. Century Slayer (100 inimigos)

12. Millennial Slayer (1.000 inimigos)

13. Melon Hunter

(100 inimigos com disparos na cabeça)

14. Hat Trick

(3 inimigos seguidos com disparos na cabeça)

DISCRETO

Ser discreto também vale troféus. Nas missões com a agente 45, não faça barulho e execute 10 inimigos sem chamar a atenção durante uma fase com ela para levar um troféu. Se eliminar 25 no jogo todo, com ataques com **R3**, você ganha outro. Para finalizar, elimine 45 inimigos sem fazer barulho com a agente 45. Vale usar silenciador ou ataques com **R3**.

15. Unseen Strike

(10 inimigos em uma mesma missão)

16. Vorpal (25 inimigos com morte com faca)

17. The Elite 45th

(elimine 45 inimigos no modo stealth)

MULTIPLAYER

18. N00b

Complete uma partida no modo competitivo.



19. Good Game

Complete uma partida em todos os modos competitivos.

20. Combined Assault

Complete uma campanha personalizada no modo cooperativo.

21. Over-Achiever

Complete uma campanha personalizada em cada um dos seis mapas. Vale no modo single player ou no cooperativo.

ALÉM DA SUA OBRIGAÇÃO

22. Elite Ops

(Termine uma missão no nível Elite)

23. Best of the Best

(Termine todas as missões no nível Elite)

24. Extra Credit

Complete uma partida personalizada no modo single player.

25. Government Spending

Provavelmente, você vai conseguir este troféu antes do final do modo principal. Basta chamar reforços aéreos dez vezes durante a partida. Se quiser garantir o prêmio logo na primeira missão, mande dez ataques aéreos longe dos blindados. Espere completar as dez chamadas e cumpra o seu objetivo.

26. Death From Above

Elimine cinco inimigos com apenas um ataque aéreo. Com exceção da primeira fase, em todas as outras em que puder chamar ataque aéreo, você poderá cumprir esse objetivo.

27. Repo Man

O objetivo é destruir pelo menos 50 veículos durante toda a história. Não perca a oportunidade toda vez que encontrar um carro dando sopa; use granadas, pois são fáceis de encontrar. ▶

GP MEGASTORE

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

(19) 3212-2656

www.GPMEGASTORE.COM.BR

VENDAS PARA TODO O BRASIL



02/11/2010

O MELHOR SIMULADOR DE CORRIDA ESTÁ DE VOLTA



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

16/11/2010



CALL OF DUTY BLACK OPS

09/11/2010



R\$ 189



R\$ 189



R\$ 182



R\$ 139



TODO O SITE EM 6X S/ JUROS
OU DESCONTO DE 12% À VISTA
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

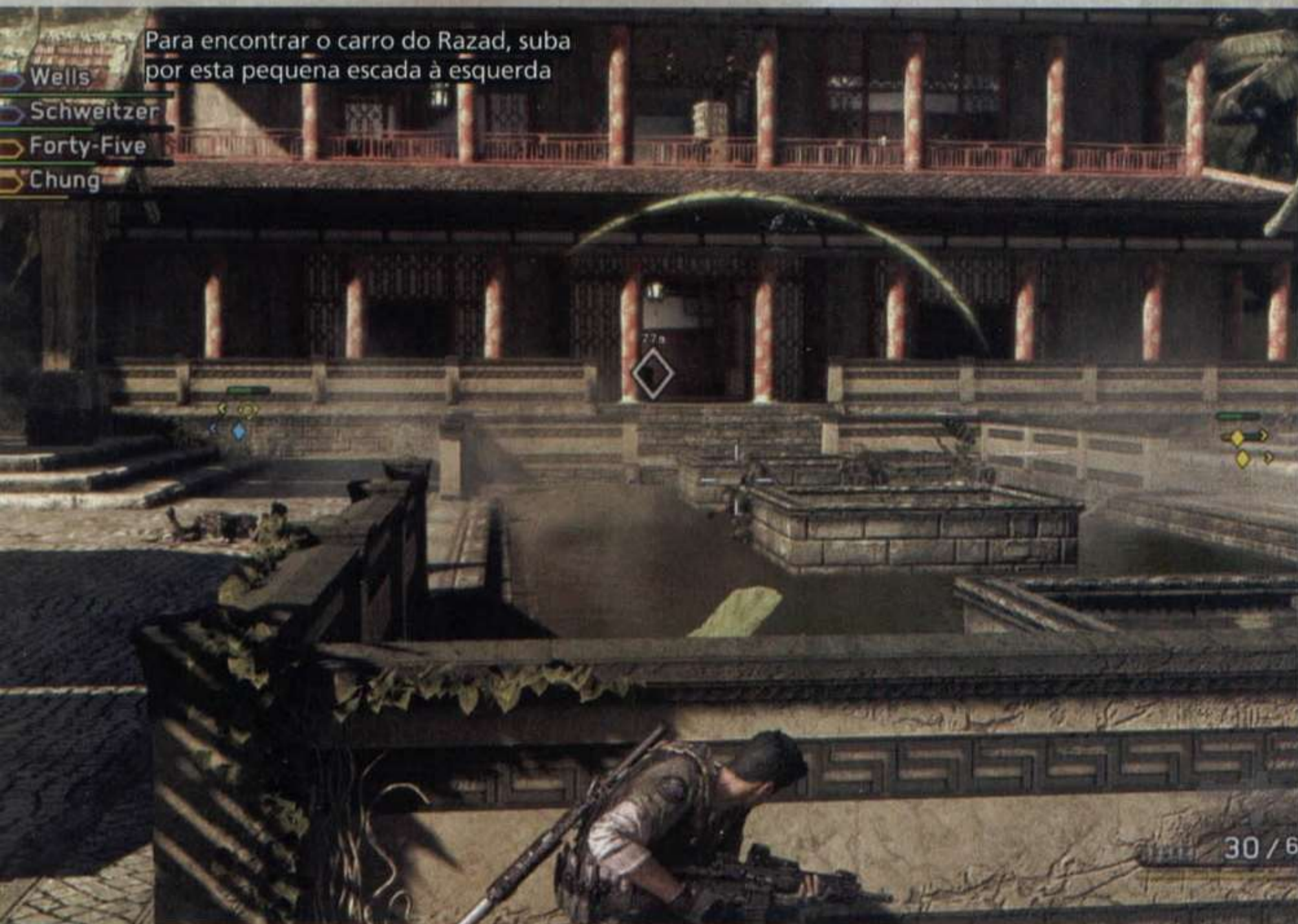
PS Move
Kit Completo
Acessório +
Jogo + Câmera
R\$ CONSULTE!



R\$ 119



Varias Cores - R\$ 129



28. Grenadier

Elimine 25 inimigos com explosões. Granadas são abundantes, então abuse delas.

29. Crowd Control

Elimine três inimigos com uma só explosão. A última missão, Animus, é a mais fácil de conseguir isso. Quando chegar ao local onde é necessário destruir cinco blindados, siga para frente da escada, do lado esquerdo da tela e jogue granadas.

30. Double Down

Durante a missão 8 (Means to an End), você encontrará alguns galinheiros e um pequeno grupo com três galinhas passeando pelo local. Jogue uma granada ao lado delas. Elimine duas em uma única explosão e o troféu será seu.

31. 10-Piece Meal

Elimine dez galinhas. Aproveite as aves da missão 8 (Means to an End) e repita o checkpoint até cumprir a meta.

32. Combat Medic

Salve a vida de seus companheiros 25 vezes. Cada vez que um aliado cair, corra até ele e aperte e segure **■** para ajudá-lo.

33. Expert Tactician

Termine uma missão inteira sem matar nenhum inimigo, deixe o trabalho para os seus aliados. A segunda missão é a mais indicada. Mandar os soldados na frente e assistir ao show.

34. Armed to the Teeth

Você precisa pegar todas as armas do

jogo. Porém, apenas para dar mais trabalho, cada arma só será riscada da lista quando você encerrar uma missão com ela em seu poder. Confira a lista de armas:

• Sub-Machine Guns

KP5 - Starting Weapon
DK7
Kurtis 45ACP
PDW-46
C9MM
F90

• Assault Rifles

ACR - Starting Weapon
IAR 556
FAMAS G2
DK2
SFCR-HW
IW-80 A2
AK-102
M4A1
ATAC 2000
HS-36
FAL
FDO-11

• Shotguns

Mos-590 - Starting Weapon
M3T

• Sniper Rifles

SR-25 - Starting Weapon
CNC SOCOM
M200
SASR
Mk 20

F-Edje MSR

• Machine Guns

APEX 100 - Starting Weapon
ISR-N56
M60
RTK-74
AMELI
PKP

35. I Call Her Vera

Conforme você usar uma determinada arma por muito tempo, ela subirá de nível automaticamente. Cada arma possui cinco níveis diferentes. Conquiste o quinto nível com uma das armas e o troféu é seu.

36. Shiny!

Conquiste o quinto nível com uma arma de cada uma das classes.

37. Oracle

Encontre um dos 42 gravadores secretos.

38. Information Warfare

Encontre todos os itens de inteligência. São todos os gravadores que foram revelados no nosso roteiro.

39. The Blood Orange

Encontre uma das 14 laranjas de sangue (tarocoo) espalhadas pelo cenário.

40. The Sweetest, Darkest Juice is at its Core

Encontre todas as 14 metades das laranjas de sangue que estão escondidas nos cenários. Todas elas estão apontadas no roteiro.

41. Destroy Razad's Car

Destrua o carro de Razad, que está na oitava missão (Means to an End), à esquerda da entrada do templo (veja a imagem acima).

42. Destroy Gorman's Car

Destrua o carro do Gorman, localizado na décima quarta missão (Animus), à esquerda da escada, na área dos blindados.

43. Above and Beyond

Complete cem missões. Cada objetivo apontado na fase conta como uma missão. Você conquistará o troféu antes de terminar o jogo.

44. Covert Ops

Termine uma missão com a agente 45 sem ser descoberto pelo inimigo nenhuma vez.

45. All is Said, All is Done

Conquiste todos os troféus de SOCOM 4 para garantir esta platina. **■**

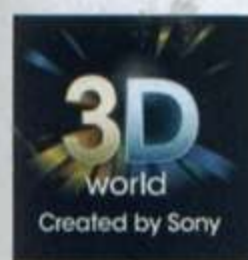
KILLZONE® 3



Áudio e Legenda em Português do Brasil

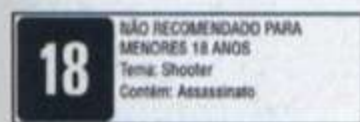


www.killzone.com



VIVA A AÇÃO EM 3D

VIVA EM ESTADO PLAY



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. "PlayStation", "PS" e "PSP" são marcas registradas e "PS3", "PS2" e o logo da PlayStation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas da Sony Corporation. Killzone é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guerrilla. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. Imagens são meramente ilustrativas. Alguns serviços da PlayStation Network podem não estar disponíveis para sua região.

SONY

make.believe


DETONADO



FICHA TÉCNICA

- PlayStation 3
- Luta
- 1 a 4 jogadores
- Multiplayer Online
- Produzido pela NetherRealm Studios



The background features a dramatic scene from the Mortal Kombat game. In the upper left, a character in a black and gold suit is shown in a dynamic pose. The main title 'Mortal Kombat' is prominently displayed in the center, with 'Mortal' in a light orange color and 'Kombat' in a dark red color. Below the title, there is a scene of two characters in a combat arena. One character is in the foreground, looking intense, while another is in the background, also in a combat stance. The overall atmosphere is dark and fiery, with a large, glowing orb in the background.

Mortal Kombat

Torne o seu combate ainda melhor!

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Na edição anterior da D&T, você conferiu, em primeira mão, quase todos os Fatalities e Stage Fatalities dos lutadores do novíssimo e incrível *Mortal Kombat*. Agora, nas páginas a seguir, reunimos os comandos já divulgados e acrescentamos os outros que

foram revelados, incluindo a lista completa de Babalities (é isso mesmo, eles voltaram), todos os Stage Fatalities e as terceiras finalizações secretas. E, de quebra, aumente o seu poder de luta com os combos mais devastadores de cada personagem. Vamos à luta!!! ▶

MÚSICAS DA VERSÃO ORIGINAL

No modo dois jogadores, entre na tela de seleção de cenários e aperte Start sobre a arena escolhida para habilitar a música da versão original do jogo – ao fazer isso, você ouvirá uma risada.

ROUPAS / CORES ALTERNATIVAS

Na tela de seleção de personagem, aperte X para escolher seu lutador com a roupa normal ou Start para escolher a cor alternativa.

TROFÉUS

Um jogo caprichado e cheio de segredos como *Mortal Kombat* merece todo o seu empenho e isso significa lutar pela platina. Veja a seguir como habilitar todos os troféus.

A For Effort

Complete o modo Tutorial, dentro da opção Training.

Tag, You're It!

Faça um Tag Combo – inicie um combo com um personagem, troque de lutador no meio do combo e acerte mais 2 hits antes de o oponente cair.



License to Kill

Faça um Fatality, com qualquer personagem, no Fatality Training.

Fatality!

Faça um Fatality com qualquer personagem.

Finish Him?

Faça o segundo Fatality ou Babality com qualquer personagem.

Compleat-ality

Faça um Fatality, um Stage Fatality e um Babality.

Block This!

Faça um combo de dez hits. Eis o mais fácil: escolha Baraka, acerte o ataque ■ seguido de ←← + ■ + R2 (exige uma barra de super).

Where's The Arcade?

Termine o modo Arcade Ladder com qualquer lutador em qualquer dificuldade.



What Does This Button Do?

Termine o modo Arcade Ladder, em qualquer dificuldade, sem usar o botão de defesa – usar continues é permitido.

Robots Rule!

Termine o modo Arcade Tag Ladder em qualquer dificuldade no controle da dupla Sektor e Cyrax.



Scorpion

- **Fatality 1. Split Decision:** →↓→ + ▲ (junto do oponente)
- **Fatality 2. Nether Gate:** ←←← + ✖ (junto do oponente)
- **Fatality 3. Toasty:** ↓↑↑ + ▲ (distância de um pulo) – acessível via DLC
- **Stage Fatality:** →↑↑ + ■ (junto do oponente)
- **Babality:** ↓←→↓ + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** ← + ▲, →→, ■ (x2), ↓← + ● + R2, →→ + ■, ▲, ■, ■ + ▲
- **13 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ▲, ■, ←← + ■, pule parado e acerte ▲, então ▲, ■ + ▲, ↓→ + ✖, →→, ■ (x2), ↓← + ✖, abaixe e ■, então →→ + ■ + R2

Liu Kang

- **Fatality 1. Fist of Flame:** →←↓↓ + ✖ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. The Beast Within:** ↓↓→↓ + ● (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ↓→← + ✖ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓↓↓ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits:** Pule e acerte ▲, então ■, ▲, pule e ●, ←→ + ■ + R2
- **11 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ■, ■, ▲, →→, ▲, ■, ▲, pule e ●, ←←→ + ● + R2



Kung Lao

- **Fatality 1. Hat Trick:** ←←→← + ▲ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Razor's Edge:** ↓↓→← + ■ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↓→↓ + ✖ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓→↓ + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits:** Pule e acerte ●, pule rapidamente e acerte ↓ + ■ + R2, →→, ▲, ●, ■ + ▲, ▲
- **15 hits:** Pule e acerte ▲, então ■ (x2), ▲, ↓→ + ■, →→, ■, →→, ■ (x2), ▲, ←→ + ▲ + R2, →→, ■, pule e ●, pule rapidamente e ↓ + ■ + R2



15 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

Central de Atendimento

(11) 3362.2206

FINANCIE SUAS COMPRAS

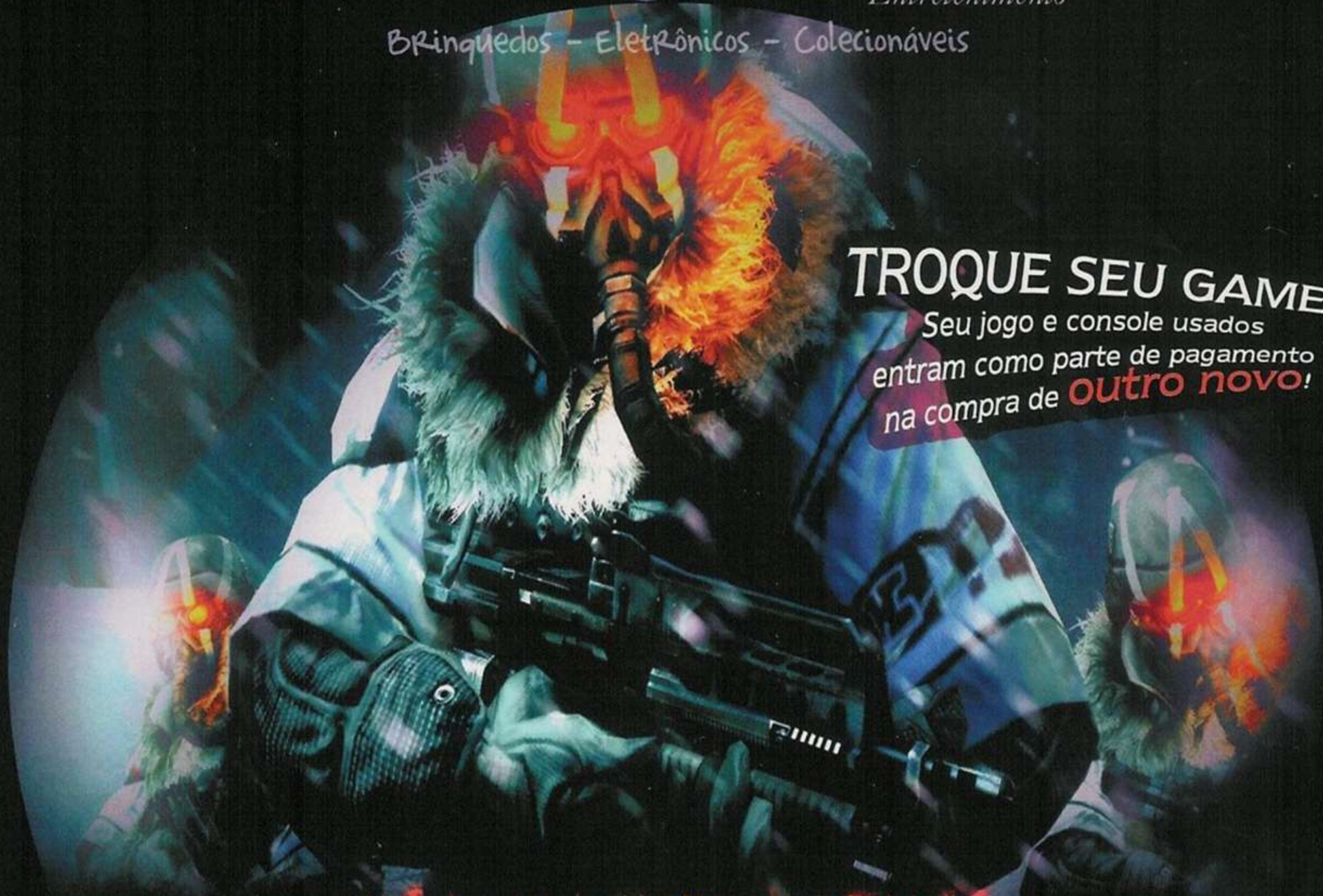
em até 36x

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

Fratello Games®

Entretenimento

Brinquedos - Eletrônicos - Colecionáveis



TROQUE SEU GAME!

Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de **outro novo!**

KILLZONE 3

Compre em nossa Loja Virtual Entrega em todo o BRASIL!

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 Games no

twitter

<http://twitter.com/fratellogames>

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 Tatuapé

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.

COMPRA 100% SEGURA



There Will Be Blood!

Derrame 10.000 pingos de sangue. Esse troféu vem naturalmente, principalmente se jogar no modo Story e enfrentar batalhas no modo Arcade ou no Versus.

Halfway There!

Complete 50% do modo Story.

Cold Fusion

Termine o capítulo 15 do modo Story e tome Cyber Sub-Zero acessível na seleção de personagem.



Quan-Tease

Termine o capítulo 17 do modo Story e tome Quan Chi ficará acessível na tela de seleção de personagem.

Back In Time...

Termine o modo Story.

The Competitor

Complete 200 partidas no modo Versus (pode ser online ou offline).

Undertaker

Compre 50% das opções do modo Krypt.

The Krypt Keeper

Compre 100% das opções do modo Krypt.

You've Got Style!

Ao comprar todas as roupas alternativas no Krypt (e ganhar a do Kratos terminando com ele uma vez o modo Arcade Ladder), visite a Nekropolis e habilite todas as roupas de todos os lutadores.



Best...Alternate...Ever!

Habilite a terceira roupa alternativa de Mileena ao vencer o desafio 300 da Challenge Tower.

Finish What You Start!

No modo Arcade Ladder, faça o primeiro Fatality de cada um dos lutadores (inclusive Quan Chi e Cyber Sub-Zero).



Sub-Zero

- **Fatality 1. Have An Ice Day:**
↔↓↔ + ● (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Spinal Smash:**
↓↔↓↔ + ▲ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 3:** →↓↔ + ▲ (encostado no oponente) – acessível via DLC
- **Stage Fatality:** →↓↔ + ▲
- **Babality:** ↓↔↓ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

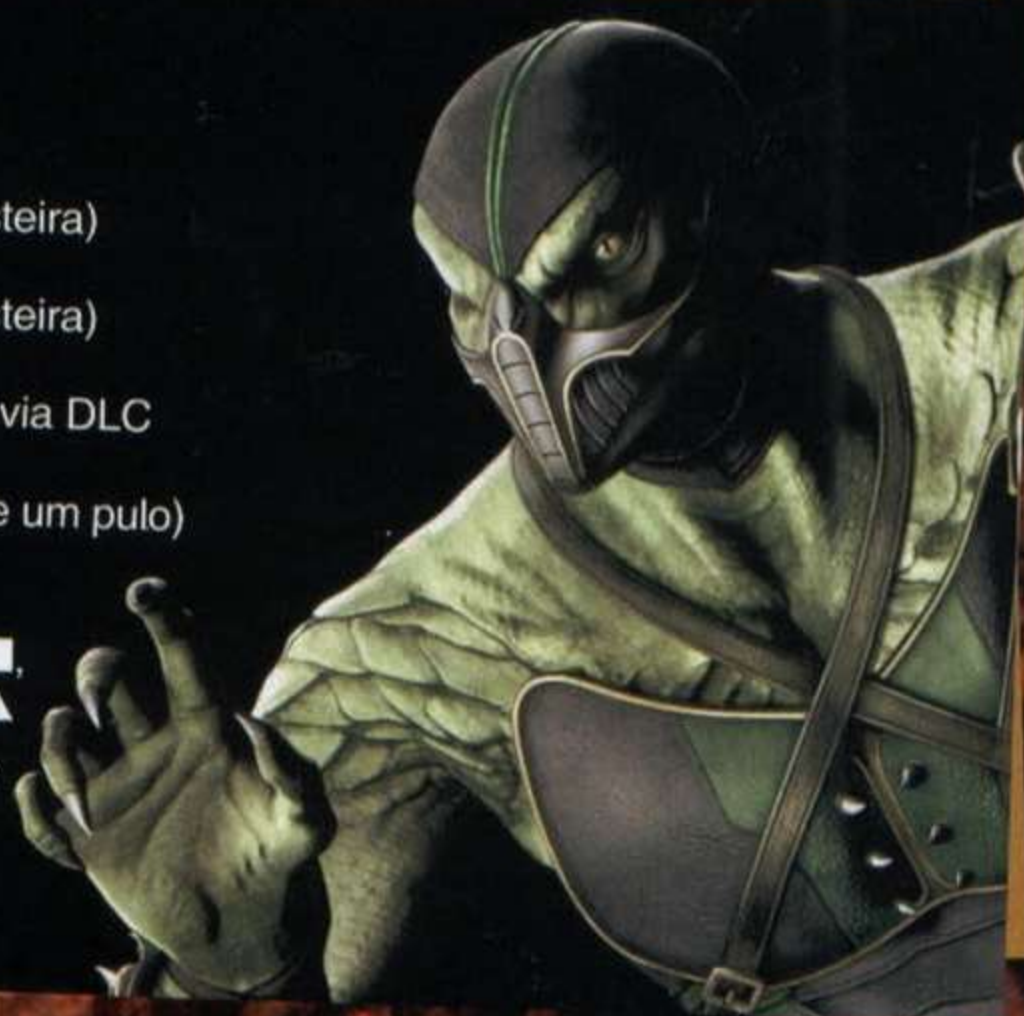
- **8 hits:** → + ●, ↓↔ + ✕, pule parado e ▲, →↔, ▲, ■, ▲, ▲, ▲
- **9 hits:** ▲, ■, abaixe e ■, ↓↔ + ✕ + R2, pule e ▲, →↔, ▲ (x2), ↔ + ● + R2

Reptile

- **Fatality 1. Acid Yak:**
→↔↓↑ + ✕ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Weight Loss:**
↓↔↔ + ■ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 3:** ←↔↔↓ + R2 (distância de um pulo) – acessível via DLC
- **Stage Fatality:** →↓↔ + R2
- **Babality:** ←↔↔↓ + ✕ (distância de um pulo)

COMBOS

- **7 hits:** Pule e acerte ▲, então ✕, ■, ↓↔ + ■ + R2, →↔, → + ✕, ■ + ▲
- **13 hits:** ■, ▲ (x2), ←↔ + ■, ✕, ▲, ←↔ + ✕, ✕, ▲, ■, ←↔ + ● + R2



Kitana

- **Fatality 1. Fan Opener:**
↓↔↔ + ▲ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Splitting Headache:**
→↔↔ + ✕ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:**
→↔↓ + ✕ (encostado no oponente)
- **Babality:**
→↔↓ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **9 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ↓↔ + ■ + R2, →↔, ✕ (x2), ↓↔ + ✕ + R2
- **11 hits:** → + ●, ■, →↔, ← + ✕, ✕, ←↔ + ▲, →↔, pule e ●, pule de novo e ↓↔ + ■ + R2, →↔, pule e ●, pule e ↓↔ + ■ + R2, →↔, ↓↔ + ▲

Sindel

- **Fatality 1. Migraine:** ←→↓→ + ■ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Mouthful:** ←→↑ + ▲ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↓↓↓ + ■ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓↓↑ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** ← + ✕, → + ▲, pule e ▲, ▲, ■, ↓→ + ● + R2
- **16 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ↓← + ▲, ● (x2), ▲ (x2), →→, ▲ (x3), ↓→ + ▲ + R2



Johnny Cage

- **Fatality 1. Heads Up!:** →→←↓ + ✕ (junto do oponente)
- **Fatality 2. And The Winner Is...:** ↓→↓→ + ● (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↓←→ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** →←→ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** ← + ▲, →→, ← + ✕, ■, ■, ↓→ + ▲ + R2, ←→ + ● + R2
- **10 hits:** Pule e acerte ▲, então → + ●, →→, ■ (x2), →→, ■ (x2), →→, ■ (x2), →→, ● (x2), ←→ + ● + R2

Jade

- **Fatality 1. Head-A-Rang:** ↑↑↓→ + ■ (longe do oponente)
- **Fatality 2. Half Mast:** ←↓←↓ + ● (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ←→↓ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓→↓ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits:** Pule e acerte ▲, então ✕, ↓← + ▲, →→, → + ▲, ■, ↓→ + ●, →→, abaixe e ■, ↓→ + ●
- **10 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ■, ↓← + ▲, →→, ← + ▲, →→, ▲, ✕, ↓→ + ✕ + R2



Ermac

- **Fatality 1. Mind Over Splatter:** ↓↑↓↓ + R2 (distância de um pulo)
- **Fatality 2. Pest Control:** →←→↓ + ● (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ↓↑↓↓ + ✕ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓←↓ + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **12 hits:** Pule e acerte ▲, então ✕, ■, ↓← + ■, pule e ▲, ↓← + ●, ←←, ▲(x2), ↓→ + ■
- **15 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ■, ▲, → + ■, ↓← + ● + R2, ←←, ▲(x2), ↓→ + ■, pule e ▲, ↓→ + ●, abaixe e ■, →← + ■ + R2



Mileena

- **Fatality 1. Be Mine:** ←→←→ + ▲ (distância de um pulo)
- **Fatality 2. Rip Off:** ←→←↓ + ✕ (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ↓↓↓ + ■ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓→← + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **9 hits:** ↑ + ●, → + ✕, ■ + ▲, ←↓ + ●, pule e ●, ←← + ✕ + R2, →→ + ✕ (no ar), pule e ←→ + ■, e ainda no ar faça ←→ + ■ + R2
- **15 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ✕, ←↓ + ●, ↑ + ●, ←←, ■ (x2), ▲, →← + ▲ + R2



e-X-cellent!

No modo Arcade Ladder, acerte um ataque raio-X de todos os personagens.

The Grappler

No modo Arcade Ladder, use o agarrão → + R2 ou ← + R2 com cada lutador.

Ultimate Humiliation

No modo Arcade Ladder, faça o Babality de todos os personagens.

Arcade Champion

Termine o modo Arcade Ladder, em qualquer dificuldade, com todos os personagens (inclusive Quan Chi e Cyber Sub-Zero).

You Found Me!

Jogue no modo Arcade Ladder, na dificuldade Beginner, com dois rounds por batalha. Siga sem perder e, ao enfrentar Shang Tsung, consiga dois Flawless Victory (vencer sem sofrer nenhum dano) e finalize o feiticeiro com o primeiro Fatality do seu lutador. Se nenhum lutador secreto apareceu ao longo do percurso, no lugar de Goro / Kintaro, virá a lutadora Jade (MKII).



Hide and Seek

Jogue no modo Arcade Ladder, na dificuldade Beginner, com apenas um round por batalha. Caso lute no cenário Living Forest, fique atento para uma aparição do ninja Smoke (MKII) por trás de uma das árvores. Se ele aparecer, imediatamente aperte ↓ + SELECT para vencer automaticamente a batalha em andamento e desafie-o para o combate.



Ladder Master

Termine o modo Arcade Ladder na dificuldade máxima sem usar continues. Se você não for um ótimo jogador, eis umas dicas. Deixe as batalhas com apenas um round e jogue com Cyber Sub-Zero. Contra todos os lutadores normais, é possível usar apenas a voadora rasante (no ar, aperte ↓ + ●), exigindo apenas velocidade e ficar atento para se defender. Na penúltima batalha, começa o verdadeiro desafio. Se enfrentar Goro, use o truque das voadoras



Nightwolf

- **Fatality 1. Little Off The Top:** ↓→↓← + ● (distância de um pulo)
- **Fatality 2. Ascension:** ↓↓→← + ■ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↓↓↓ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** →←→← + ■ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** ← + ■, ■ (x2), ↓→ + ■, ← + ■, ↓→ + ■ + R2, →→, ■, ↓→ + ▲
- **13 hits:** Pule e acerte ▲, então → + ×, ■, ↓→ + ■ + R2, ← + ■, ↓→ + ■ + R2, →→, ■, ↓→ + ▲ + R2

Cyrax

- **Fatality 1. Buzz Kill:** →↓→← + ▲ (junto do oponente)
- **Fatality 2. Nothing But Net:** ←↓←→ + ■ (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ↓↑ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓→← + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **9 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ←← + ● + R2, →→, × (x2), ←← + ×, pule e ▲, →→, ■, ▲ e (com o oponente no ar) ↓→ + ■.
- **13 hits:** Pule e acerte ▲, então ×(x2), ←← + ×, pule e ▲, ■, ▲, ■, ↓→ + ×, abaixe e ×, ↓→ + × + R2



Noob

- **Fatality 1. Make A Wish:** ←←→↓ + ● (distância de um pulo)
- **Fatality 2. As One:** ↓↓←↓ + R2 (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** →↓→ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** →↑→ + ■ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** Pule e acerte ▲, então ■, ▲, ↓← + × + R2
- **9 hits:** Pule e acerte ▲, ← + ■, ▲, ■, ●, ↓↑ + R2

BITS GAMES

www.bitsgames.com.br

ALUGUEL
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS

(31) 3271-9537

SÓ AQUI VOCÊ TEM DIVERSÃO GARANTIDA PARA O ANO INTEIRO. FELIZ 2011 !

Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



Verifique a classificação indicativa dos games



Endereço:
Rua dos Carijós, 424 - 9º andar - Centro
Praça Sete - Belo Horizonte - MG

Email:
contato@bitsgames.com.br

Telefones:
(31) 3271-9537 | (31) 3271-9484
(31) 3271-9414 | (31) 3271-9423

Site:
www.bitsgames.com.br

Imagens meramente ilustrativas. Verifique a disponibilidade de produtos em estoque.

DETONADO

constantes colado nele, seguido de ↓ + ● ou ↓ + ● + R2 (se tiver barra de super), para causar dano extra e evitar todos os contragolpes.

Se enfrentar Kintaro, é mais fácil, use a bomba de gelo (→ + ✕) e recue. Isso forçará Kintaro a recuar e usar o superpulo. Assim que ele sumir da tela, pule para trás dando voadora para derrubá-lo quando ele descer sobre você. Ao tocar o chão, lance outra bomba de gelo e repita o procedimento até vencer.

Contra Shao Kahn, é preciso um pouquinho de sorte para obrigá-lo a seguir um padrão. Comece pulando em direção a ele. Se ele der um golpe, de baixo para cima, usando a marreta, você poderá cair atrás dele. Assim que tocar o chão, dê um gancho pelas costas, corra para junto e pule por cima pouco antes de ele se levantar, fazendo-o repetir o golpe com a marreta e deixando apto a tomar outro gancho. Caso ele se afaste e arremesse lanças de energia ou marretas, prepare-se para pular e usar o rasante aprimorado (↓ + ● + ■) se tiver barra de super – caso tenha a barra cheia, não perca a oportunidade de acertar um raio-X. Volte a repetir os pulos colado assim que possível.

Pit Master

Jogue no modo Arcade Ladder, na dificuldade Beginner, com dois rounds por batalha. Ao lutar no cenário The Pit à noite, repare na Lua. Se passar a silhueta de uma bruxa ou Papai Noel, ganhe os dois rounds com Flawless Victory e use o Stage Fatality. Feito isso, a batalha seguinte será contra Reptile (MKI) na parte de baixo da ponte.



Brotherhood of Shadow

Jogue no modo Arcade Ladder, na dificuldade Beginner, com apenas um round. Evite usar o botão de defesa e, com um pouco de sorte, ao lutar no cenário The Temple, Noob Saibot (MKII) estará observando sua luta ao fundo. Se isso acontecer, não use defesa e vença o oponente atual para o ninja desafiá-lo.



Smoke

- **Fatality 1. Smoked Out:** ←→←→ + ■ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Tremor:** ←←↓→ + ▲ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** →↑↑ + ■ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓←↓→↓ (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ↓← + ▲, pule parado e ▲, pule para frente e ●, seguido (ainda no ar) de R1
- **11 hits:** Pule e acerte ▲, então ✕, ↓ + ■, ▲, ↓ + ■, ↓← + ✕ + R2, pule e ●, seguido (ainda no ar) de ↓← + ● + R2

Sektor

- **Fatality 1. Robo-Sek:** →↓←→ + ✕ (longe do oponente)
- **Fatality 2. The Scarecrow:** ↓↓→← + ■ (longe do oponente)
- **Stage Fatality:** ↓↓→ + R2 (encostado no oponente)
- **Babality:** ←←↓→ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **9 hits:** ▲, ■, ↓→ + ●, ■, ▲, ↓→ + ■ + R2, ■, ←→ + ▲
- **11 hits:** ↓←→ + ✕, pule e ▲, então ▲, ■, ↓→ + ●, pule e ●, ↓← + ● + R2, pule e ●, ↓→ + ● + R2



Sonya

- **Fatality 1. Scissor Split:** ↓↓←→ + ■ (distância de pulo)
- **Fatality 2. Kut-Throat:** ↓←→← + ● (distância de rasteira)
- **Stage Fatality:** ←→↓ + ▲ (encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↓→ + ✕ (distância de pulo)

COMBOS

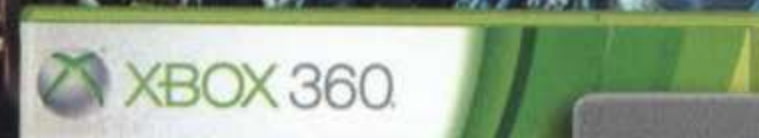
- **8 hits:** Pule e acerte ▲, então ↓ + ●, ▲, ■, ✕, →→, abaixe e ■, ←→ + ● + R2
- **12 hits:** Pule e acerte ▲, então (ainda ar) ↓ + ●, ▲, ■, ↓→ + ✕, →→, ■ (x2), →→, ■ (x2), ●, ↓← + ● + R2

MORTAL KOMBAT™



ESCALA

**O MAIOR
GAME DE LUTA
DA HISTÓRIA VOLTOU.
CHEGOU O NOVO MORTAL KOMBAT.**



™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S10)
DISPONIBILIDADE DOS PRODUTOS SUJEITA AO ESTOQUE
DE CADA LOJA. VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
DO GAME. PRODUZIDO E DISTRIBUÍDO POR **VIDEOLAR**



Tower Apprentice

Complete 25 missões da Challenge Tower.

Dim Mak!

Complete todos os minigames
Test Your Strike na Challenge Tower.

I 'Might' Be the Strongest

Complete todos os minigames
Test Your Might na Challenge Tower.

These Aren't My Glasses!

Complete todos os minigames
Test Your Sight na Challenge Tower.

Luck Be A Lady

Escolha a dificuldade máxima e comece o minigame Test Your Luck. O importante ao longo das tentativas é conseguir todas as figuras do dragão nas três últimas linhas da roleta. Sim, sorte é tudo aqui.



Tower Master

Complete as missões da Challenge Tower.

Cyber Challenger

Participe de cem partidas online.

My Kung Fu Is Strong

Ganhe o título Mastery com um lutador. Este troféu pode ser feito jogando em qualquer modo de jogo (Arcade, Versus, Story, Online e Practice), mas exige um bom tempo de partida. Com um personagem, você precisa acumular: 100 vitórias, usar raio-X 150 vezes, derramar 10.000 pingos de sangue e 24 horas de jogo com um personagem.



My Kung Fu Is Stronger

Ganhe o título Mastery com todos os lutadores! O quesito é o mesmo do My Kung Fu is Strong, entretanto, há um método para ganhar os dois troféus sem esforço, basta ter dois controles e paciência: **1.** Deixe o tempo da partida infinita; **2.** No modo 2 jogadores, entre no Tag Team e escolha personagens diferentes para formar as equipes. Ao começar a partida, deixe-os parados e esqueça o videogame por uns 20 minutos, depois vença a partida com um dos lutadores e volte à seleção de personagens



Jax

- **Fatality 1. Smash And Grab:**
←→← + ▲ (junto do oponente)
- **Fatality 2. Three Points!:**
→→← + X
(distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:**
↓→↓ + ■
- **Babality:** ↓↓↓ + ✕
(distância de um pulo)

COMBOS

- **6 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, → + ▲, ← + ■, ↓← + ■
- **11 hits:** Perto do oponente ↓← + ✕, e com ele no ar emende ■, ▲, →→, ▲, ■, ↓← + ■ + R2

Kano

- **Fatality 1. Heartbreak:** ←↓←→ + ■
(distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Eat Your Heart Out:**
↓↓→← + ●
(distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↑↑← + ✕
(encostado no oponente)
- **Babality:** →→↓↓ + ✕
(distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ▲, pule e ●, →↓←→ + R2
- **11 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ■ (x2), ▲, →→, ▲, ■, ▲, pule e ▲, →↓←→ + R2



Stryker

- **Fatality 1. Time Served:**
→↓→ + ✕
(distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Have A Blast:**
↓→↓→ + R2
(distância de rasteira)
- **Stage Fatality:**
→↑↑ + ● (encostado no oponente)
- **Babality:**
↓→↓← + ▲ (distância de um pulo)

COMBOS

- **11 hits:** ← + ✕, ▲, →→, ■ (x2), ←→ + ■ + R2, →→, ■, ←→ + ● + R2
- **16 hits:** ← + ■, ▲ (x2), ←→ + ■, →→, ■, ←→ + ■ + R2, →→, ■ (x2), ←→ + ■ + R2



Shang Tsung

- **Fatality 1. Bang Bang!**: $\leftarrow\rightarrow + \times$ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Identity Theft**: $\downarrow\downarrow\leftarrow + \blacktriangle$ (distância de um pulo)
- **Stage Fatality**: $\uparrow\uparrow\leftarrow + \blacksquare$ (encostado no oponente)
- **Babality**: $\downarrow\leftarrow + \times$ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\rightarrow + \times, \bullet, \downarrow\leftarrow + \bullet, \downarrow\rightarrow + \bullet, \downarrow\rightarrow + \bullet + R2, \downarrow\uparrow + \bullet, \downarrow\leftarrow + \bullet$
- **13 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\blacktriangle (x2), \blacksquare, \downarrow\uparrow + \bullet, \downarrow\leftarrow + \bullet, \downarrow\rightarrow + \bullet + R2, \blacksquare, \blacktriangle, \rightarrow\leftarrow + \times + R2$



Kabal

- **Fatality 1. Hook Up**: $\leftarrow\rightarrow\leftarrow\rightarrow + \blacksquare$ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. It Takes Guts**: $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow + R2$ (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality**: $\downarrow\downarrow + \bullet$ (encostado no oponente)
- **Babality**: $\rightarrow\downarrow\leftarrow + \times$ (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\rightarrow + \times, \blacksquare, \leftarrow\rightarrow + \bullet, \rightarrow\rightarrow$, pule e $\blacktriangle, \rightarrow\rightarrow + \blacksquare, \leftarrow\leftarrow, \leftarrow + \bullet, \downarrow\rightarrow + \blacktriangle + R2$
- **13 hits**: $\leftarrow + \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$, pule e $\bullet, \leftarrow\leftarrow + \blacksquare, \leftarrow\rightarrow + \bullet, \rightarrow\rightarrow$, pule e $\bullet, \rightarrow\rightarrow + \blacksquare, \leftarrow\leftarrow, \leftarrow + \bullet, \downarrow\rightarrow + \blacktriangle + R2$

Raiden

- **Fatality 1. Just A Scratch**: $\downarrow\downarrow\downarrow + \blacksquare$ (distância de um pulo)
- **Fatality 2. Transplant**: $\leftarrow\rightarrow\downarrow + \bullet$ (distância de rasteira)
- **Stage Fatality**: $\downarrow\downarrow\downarrow + \blacktriangle$ (encostado no oponente)
- **Babality**: $\downarrow\leftarrow + \bullet$ (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\leftarrow + \times, \blacksquare, \blacktriangle, \rightarrow\rightarrow, \blacksquare, \downarrow\leftarrow + \blacksquare + R2, \leftarrow\rightarrow + \times$
- **11 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\times (x2), \bullet, \downarrow\uparrow, \downarrow\leftarrow + \blacktriangle, \blacksquare, \downarrow\rightarrow + \blacksquare, \leftarrow\leftarrow, \times (x2), \rightarrow\leftarrow + \times + R2$



Baraka

- **Fatality 1. Up The Middle**: $\leftarrow\rightarrow\downarrow + \blacksquare$ (distância de rasteira)
- **Fatality 2. Take A Spin**: $\rightarrow\rightarrow\downarrow\downarrow + \times$ (distância de rasteira)
- **Stage Fatality**: $\downarrow\downarrow\downarrow + \times$ (encostado no oponente)
- **Babality**: $\rightarrow\leftarrow\rightarrow + \bullet$ (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits**: $\blacktriangle (x2), \blacksquare + \blacktriangle, \rightarrow\rightarrow, \leftarrow + \times, \blacktriangle, \downarrow\rightarrow + \blacktriangle + R2$
- **12 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\blacktriangle (x2), \blacksquare + \blacktriangle, \rightarrow\rightarrow, \leftarrow + \times, \leftarrow\leftarrow + \blacktriangle + R2$



Kratos

- **Fatality 1. Blade of Olympus**: $\downarrow\downarrow\leftarrow + \blacktriangle$ (junto do oponente)
- **Fatality 2. Medusas Gaze**: $\downarrow\leftarrow\downarrow + \blacksquare$ (distância de um pulo)
- **Stage Fatality**: $\downarrow\downarrow\downarrow + \times$ (encostado no oponente)
- **Babality**: $\downarrow\rightarrow\leftarrow + \blacktriangle$ (distância de um pulo)

COMBOS

- **8 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\blacktriangle, \blacksquare, \blacktriangle, \downarrow\rightarrow + \times + R2$ (aperte os botões indicados na tela após acertar o golpe)
- **12 hits**: Pule e acerte \blacktriangle , então $\blacktriangle, \blacksquare, \downarrow\leftarrow + \blacktriangle, \rightarrow\rightarrow, \leftarrow + \bullet, \blacktriangle, \rightarrow\rightarrow, \blacksquare (x2), \downarrow\rightarrow + \times + R2$ (aperte os botões indicados na tela após acertar o golpe)

– isso fará o jogo salvar automaticamente e contabilizar o tempo com os personagens escolhidos (confira o status deles na Nekropolis). Pronto, você tem uma maneira de acumular horas de jogo com mais de um personagem ao mesmo tempo sem precisar ficar lutando, obrigatoriamente, no modo online. Só não abuse e deixe o videogame ligado por várias horas seguidas, neste ponto, a responsabilidade é toda sua. Para conseguir as demais condições do troféu: 100 vitórias (no modo versus, use o combate kode 044-044 para), usar raio-X 150 vezes (no modo versus, use o combate kode 466-466) e derramar 10.000 pingos de sangue (entre no Practice e fique acertando o oponente até cansar).

Tough Guy!

Vença uma partida online.

Throws Are For Champs

Agarre (→ + R2 ou ← + R2) o oponente oito vezes em uma partida online.



I'm Not Dead Yet!

Vença um round no modo com menos de 10% da energia em uma partida online.

Don't Jump!

Vença um round, online, sem pular.

Humiliation

Consiga um Flawless Victory em uma partida online.

Outstanding!

Vença 10 partidas seguidas no modo online.

Wavenet...

Acumule 100 vitórias online.

There Can Be Only One!

Vença 10 partidas seguidas no King of the Hill.



Turtle!

Vença dois rounds por tempo em uma partida online.

You Will Learn Respect!

Consiga 1000 RP (Respect Points) no modo King of the Hill

Ultimate Respect!

Consiga 2500 RP (Respect Points) no modo King of the Hill.



Cyber Sub-Zero

- **Fatality 1. Kold Fusion:**
↓↔↓↔ + ▲ (distância de um pulo)
- **Fatality 2. Brain Freeze:**
↓↔↔↓ + ■ (distância de um pulo)
- **Stage Fatality:** ↓↔↑ + R2
(encostado no oponente)
- **Babality:** ↓↔ + R2
(distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** ✕ (x2), ▲, ↓↔ + ▲ + R2, pule e acerte ▲, →↔, ↔ + ● + R2
- **12 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ■ + ▲, pule e ▲, pule e ↓ + ●, ■ (x2), ↓↔ + ■ + R2, pule e ●, seguido (ainda no ar) de ↓ + ● + R2.

Sheeva

- **Fatality 1. Stripped Down:**
→↔↓↔ + ■ (distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. Lend A Hand:**
→↔↔↔ + ● (distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:**
↓↔↓↔ + ■ (encostado no oponente)
- **Babality:**
↓↔↔↔ + ● (distância de um pulo)

COMBOS

- **10 hits:** Pule e acerte ▲, então ▲, ■, ▲, → + ■, ↔ + ✕ + R2
- **12 hits:** Pule e acerte ▲, então ■, ▲, ← + ■, →↔, ▲, ■, ↔ + ✕ + R2



Quan Chi

- **Fatality 1. Beat Down:**
→↔↓↔ + ■
(distância de uma rasteira)
- **Fatality 2. On Your Knees:**
↓↔↓↔ + ●
(distância de uma rasteira)
- **Stage Fatality:** ↔↔↓ + ▲
(encostado no oponente)
- **Babality:** →↔↔ + ▲
(distância de um pulo)

COMBOS

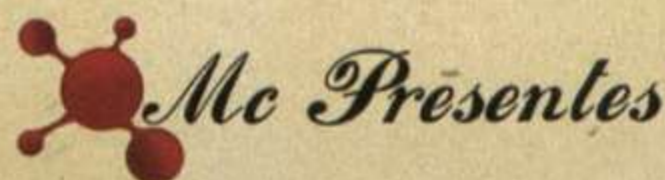
- **10 hits:** ← + ✕, ✕, ↔ + ✕, ■ (x2), ▲, ↓↔ + ✕ + R2
- **13 hits:** Pule e acerte ▲, então ← + ✕, ■ + ▲, →↔, ← + ■, ■, ↔ + ✕ + R2, pule e ▲, ■ (x2), ↓↔ + ✕ + R2





MORTAL KOMBAT

COMPRA JÁ O SEU NAS LOJAS:



Back to
the Future

Episode II

Get Tannen

Com muita enrolação e repetição, segundo episódio fica devendo
POR LEANDRO RODRIGUES

Se você se empolgou com o primeiro episódio de *Back to the Future*, vai precisar de um pouco mais de paciência neste segundo capítulo. Isso porque essa continuação é bem mais lenta e sem momentos realmente memoráveis. Mas não é por isso que o jogo fica ruim; agora, existem quebra-cabeças mais complexos e troféus desafiadores. Para os fãs, uma garantia: as piadas e referências aos três filmes da trilogia estão presentes a todo instante.

Roteiro

Confira todos os passos necessários para concluir este novo episódio da aventura, com 100% de aproveitamento e, é claro, com todos os troféus.

13 de Junho de 1931 – 11:25 PM

Dê a volta no carro enquanto o Doutor Brown distrai o policial. Siga para a parte traseira e pegue a chave que ele deixa cair no chão. Escolha o lado do motorista e escolha a opção sentar no banco do motorista (Driver's Seat).

13 de Junho de 1931 – 04:55 PM

- Converse com Edna.
- Dê um comando para Eistein.
- Pegue o graveto (stick) e jogue na direção da Edna.
- Converse com o jovem Doutor Brown.
- Examine as portas (Courthouse Boors).
- Atravesse a praça e siga para o Soup Kitchen.
- Examine a caixa aberta (Medium Crate) duas vezes. (Troféu **Art Love**)

Soup Kitchen

Primeiro pegue o frasco de sonífero (Chloroform).

Jogue dentro do frasco de tinta (Ink Bottle). Ligue o letreiro (Sign Switch) e acione o botão no balcão (Panic Button). Pegue a garrafa que caiu (Bottle). Verifique os números que estão gravados do lado direito do balcão. Isso é muito importante, caso contrário, não é possível ganhar um troféu no final do jogo. Acione novamente o botão (Panic Button). Bata a garrafa no bandido (Matches). (Troféu **A Minimum of Panic**)

15 de Maio de 1986 – 08:32 AM

- Verifique a porta da frente (Front Door).
- Converse com os seus pais.
- Converse com a gangue do Biff até que apareça a opção **Dodge!** →
- Responda qualquer coisa e depois escolha: **Jump!**
- Responda qualquer coisa e depois escolha: **Dodge!** →



FICHA TÉCNICA

- PlayStation 3
- Ação
- 1 a 2 jogadores
- Sem funções online
- Produzido pela Traveller's Tales



Embaixo do balcão do bar, existe uma sequência de números necessária para um troféu no fim do jogo

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★★ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★☆☆ | Dificuldade ★★★★★

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★☆☆ | Inimigos ★★★★★ | Desafios Extras ★★★★★

**NOTA
FINAL**

7.0

Kid Tanen é o vilão deste segundo episódio e vai tentar de tudo para acabar de uma vez com Marty

Marty descobre os maiores segredos do jogo se escondendo e ouvindo a conversa dos outros

- Responda qualquer coisa e depois escolha: **Jump! Dodge!** →
- Responda: "The Tannen Mob?" **Duck!** (Troféu **Tannen Tamer**)

25 de Agosto de 1931 – 09:17 PM

- Vá à direção da Edna.
- Converse com ela.
- Vá para o centro da praça.
- Converse com o Doutor.
- Siga para a Flophouse.
- Responda: "You're in the Park".
- Responda: "Save Einstein!".
- Saia da conversa.
- Fale novamente com Edna.
- Responda: "I've got a story for you!".
- Responda: "Would-be Inventor Strands Dog on Courthouse".
- Siga para a Soup Kitchen.
- Examine a porta e responda de acordo com a pergunta feita.

Primeira rodada de perguntas

P. Who gave you the right to knock on my door?

R. Doris Day.

P. Who said you were worthy?

R. The old grey mare.

P. Who is the king of Siam?

R. Am I.

P. Who told you to come here?

R. Hieronymous Bosch.

P. Who died and made you boss?

R. Boss Hogg.

Segunda rodada de perguntas

P. What will you do if I let you inside?

R. Sidle up to your boss.

P. What will you do if I break your leg?

R. Leggo your Eggo.

P. What will you do tomorrow?

R. Row my boat

P. What will you do when I send you away?

R. Wait til Wednesday.

P. What will you do if there's a raid?

R. Radio for help.

Terceira rodada de perguntas

P. Where do you hang your hat?

R. Hattiesburg.

P. Where do you live?

R. Livermore.

P. Where do you come from

R. From Russia, with love.

P. Where you born?

R. Borneo.

P. Where do you want to be tomorrow?

R. Rome.

P. Where are you going?

R. Inglewood.

Ao responder às perguntas de maneira correta, você conseguirá entrar. (Troféu **Door Prize**)



Troque a letra da música dentro do bar para enganar a cantora e liberar mais um troféu

Soup Kitchen 2

Lá dentro, examine três vezes as caricaturas que estão ao lado do Zane. (Troféu **Chucklehead**)

- Fale com Zane.
- Responda: "About those caricatures on the wall".
- Saia da conversa.
- Use a photo do George McFly no Zane.
- Converse com o guarda (Office Parker).
- Responda: "So you've got troubles?".
- Saia da conversa.
- Vá até o cara no piano, examine as partituras (Sheet Music).
- Escolha as músicas na seguinte ordem: Sad, Secret, Angry, Happy. Só escolha a próxima música depois que o pessoal começar a aplaudir. (Troféu **Tuned Out**)



- Converse com a cantora (Trixie).
- Responda: "What's a nice girl like you...".
- Responda: "Why do you stay with Kid?".
- Responda: "Insurance Policy?".
- Saia da conversa.
- Siga para a saída, converse com os homens e use o revólver de brinquedo (Lighter) para convencer os homens. Saia do local.

Flophouse

- Corra até a Flophouse e converse com o Doutor. Escolha todas as opções de conversa até aparecer: "Run This Through For Me". (Troféu **Demystifier**)

- Use o cachimbo do Artie no Einstein (Artie's Pipe).
- Volte ao parque e fale com a Edna.
- Responda: "Can I have a copy of your song?".
- Saia da conversa.

Flophouse 2

- Entre mais uma vez no Flophouse. Fale com Artie para que ele vá com você até o cabaré.
- Volte a conversar com Trixie e troque a música. Quando ela voltar do lado de fora, converse mais uma vez com a garota. (Troféu **Moll Mender**)
- Depois que Kid Tannen passa por uma passagem secreta, converse com o homem no jogo da roleta e selecione a opção com os números que você viu no balcão, no começo do jogo. Siga pela passagem secreta. (Troféu **Escape Artist**)
- Entre novamente no cabaré, converse com o policial; ele vai se juntar a você para acabar com Kid Tannen. (Troféu **Police Blotter**)

Kid Tannen

Agora, para acabar com o Kid Tannen, siga se protegendo dos tiros até os barris. Os tiros vão espalhar bebida no chão; use o isqueiro para colocar fogo em tudo. (Troféu **Kid Restraint**)



CLUBE EUROPA

O CLUBE DE COMPRAS COLETIVAS DA EDITORA EUROPA

Ofertas especiais por tempo limitado

Só para compras com um número mínimo de pessoas

Passo a passo



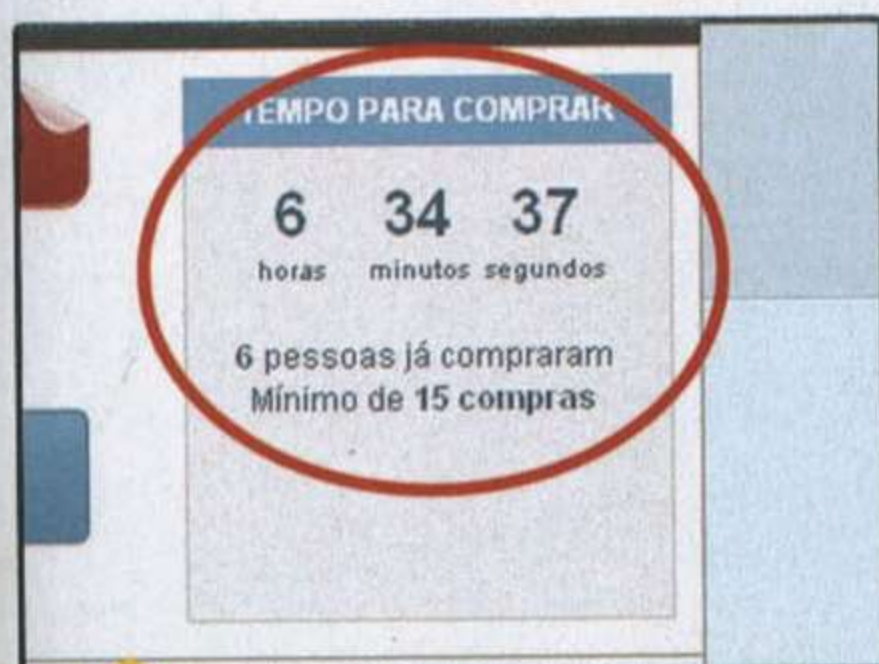
1. Confira as ofertas especiais no www.clubeeuropa.com.br



2. Escolha a mais adequada a você e clique em comprar



3. Convide amigos e parentes para garantir o número mínimo necessário para concretizar a compra



4. Acompanhe o relógio com a duração da oferta



5. Receba em casa as melhores publicações com preços inacreditáveis

Aproveite, fique ligado e divulgue para seus amigos!



www.clubeeuropa.com.br



Garota Play

Nathalie Folco • Junho 2011



• Fotos: **Nelson Alves Jr.**
• Produção: **Beth Macedo**
• Cabelo e maquiagem: **Carmen Correa**
• Lingerie: **Thais Gusmão** (11) 3061-3874, www.thaisgusmao.com



LEGO

STAR WARS III

Inspirado na animação de Star Wars, nova aventura de LEGO é a maior já feita. E aqui você descobrirá todos os seus segredos

ANÁLISE POR LEANDRO RODRIGUES
ROTEIRO POR PEDRO SCiarotta

Os fãs de *Star Wars* estão acostumados a uma avalanche de lançamentos todos os anos. Mesmo sem nenhum novo filme, séries de animações, livros e jogos não param de surgir para aumentar o universo expandido da franquia. *LEGO Star Wars III - Clone Wars* entra nessa lista e explora a série animada que, no Brasil, é exibida pelo canal pago Cartoon Network. *Clone Wars* também marca a volta da Traveller's Tales ao mundo que transformou a produtora no que é hoje: a casa oficial das pecinhas dinamarquesas.

EVOLUÇÃO EVIDENTE

Nos últimos seis anos, a TT – como a produtora gosta de ser chamada – já explorou os quatro filmes de Indiana Jones; os quadrinhos de Batman e os primeiros anos de estudo do bruxo Harry Potter. Algo que fica muito claro de um episódio para outro é a crescente intimidade dos produtores com suas criações. O visual de *Clone Wars* é o melhor de toda a família LEGO e isso fica muito evidente graças ao rico sistema de iluminação, que consegue aplicar brilho e sombras às peças e aos cenários, criando também deliciosas armadilhas aos jogadores.

Desta vez, existem dezenas de fases com um único propósito, exercitar a sua capacidade de controlar tropas



Uma das fases começa em meio aos destroços de uma nave, em um rochedo aparentemente sem saída. Conforme a câmera se movimenta, a luz do sol surge e a neblina se dissipa lentamente, revelando uma rota de fuga impossível de ser vista no primeiro instante.

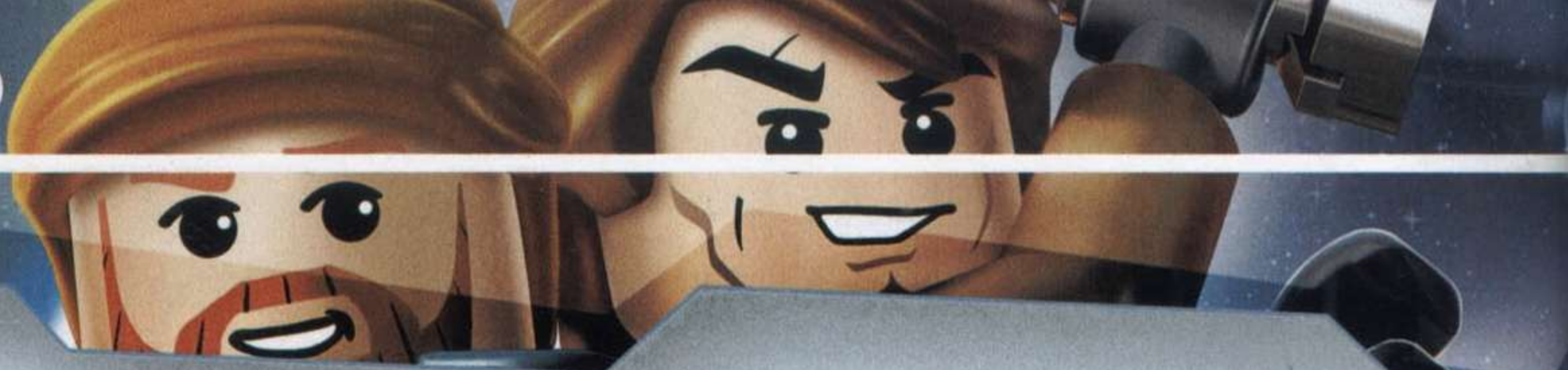
Um dos pilares da série, o desafio, cresceu vertiginosamente. O primeiro *LEGO Star Wars* tinha quebra-cabeças divertidos, mas a maioria era muito simples, limitados a uma pequena troca de personagens para abrir caminho. Em *Clone Wars*, é necessário pensar, explorar o cenário e, em algumas vezes – por falta de uma sinalização na tela –, é necessário passar longos períodos andando de um lado para o outro,



FICHA TÉCNICA

- PlayStation 3
- Ação
- 1 a 2 jogadores
- Sem funções online
- Produzido pela Traveller's Tales





Pela primeira vez, é possível controlar duas equipes na mesma fase. Para mudar, basta apertar ▲



quebrando a cabeça para descobrir o próximo passo. Esse desafio é ainda maior para os aventureiros habituados a lutar pelo desempenho perfeito, com 100% de aproveitamento e um troféu de platina no final. Abrir todas as possibilidades é complicado e pode assustar os mais impacientes.

EXCESSO DE REPETIÇÕES

Infelizmente, na ânsia de conseguir mais complexidades no desafio e nas dimensões impressionantes da exploração, *Clone Wars* sofre com a falta de inspiração dos seus criadores. Fases com objetivos

repetidos e com duração exageradamente longa chegam a causar uma sensação de alívio por concluir uma fase, desgaste que pode inibir a vontade de partir para o próximo nível. E há um agravante: enquanto você busca desesperadamente a solução de um enigma, inimigos não param de surgir de uma fonte infinita até que o quebra-cabeça seja concluído.

As coisas não melhoram com o uso exagerado da canção tema da série, sempre acompanhada de sinopses da aventura que passam lentamente, com o texto rumo ao infinito, como manda a tradição. Isso causa uma sensação de repetição e ilude com a

ideia de que estamos presos em um ciclo de repetição que nunca terá fim.

Felizmente, as recompensas são altas e motivantes. Ao terminar cada fase, um troféu vai para a sua coleção e há centenas de itens colecionáveis para habilitar, o que garante ainda mais troféus. A sensação de premiação é controlada com maestria e fará os jogadores competitivos ignorarem os problemas em nome das premiações.

LEGO Star Wars III - The Clone Wars é o mais belo representante da série, mas não consegue manter o alto nível de empolgação de *LEGO Harry Potter*.



A sua Lightsaber funciona como arma e também como escudo durante as batalhas

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★★ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★☆☆ | Dificuldade ★★★★★

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★☆☆ | Inimigos ★★★★★ | Desafios Extras ★★★★★

NOTA FINAL
7.0

GUIA DE MINIKITS E RED POWER BRICKS

A primeira lição para alcançar 100% de desempenho é: não se preocupe em encontrar todos os segredos de uma fase na primeira visita. Muitos itens só podem ser pegos com personagens destravados no decorrer da história. Você pode visitar as fases no modo Free Play, com qualquer personagem destravado, e coletar o que deixou para trás.

No Free Play, basta apertar R1/L1 (ou R2/L2) para mudar de personagem.

As diferentes habilidades dos Legos são vitais para evoluir, como Jar Jar Binks e o seu superpulo. Personagens pequenos, como Yoda, podem entrar em passagens minúsculas. Os Jedi usam a Força para mover objetos. Alguns Legos, como R2-D2,

C-3PO, Robonino e Cad Bane, conseguem acessar painéis específicos. Os Troopers possuem a arma de enganchar, e os Sith dominam a Força Negra. Os personagens do lado negro não são destravados na história, por isso, explicamos como pegá-los na seção "Hub". Há muito o que habilitar. São 114 personagens, 130 blocos dourados, 18 blocos vermelhos,

10 minikits em cada fase, além de naves e máquinas. Alguns dos colecionáveis precisam ser comprados com as moedas do jogo: os studs. O stud de prata vale 10; o de ouro, 100; o azul, 1000; e o roxo (raro), 10 mil. Eles podem ser encontrados no Hub (local de exploração) ou nas missões. Sabendo disso, quebre tudo que encontrar para coletar studs.

GEONOSIAN ARENA

Aprenda todos os movimentos básicos. Destrua os inimigos e use a Força para escapar nas naves.

MINIKITS

1 Com um Jedi, use a Força para formar uma pilha de blocos no centro da Arena. Escale os blocos e pule para pegar o minikit (use Jar Jar Binks para facilitar).

2 Use o Lieutenant Thire, o "Trooper da metralhadora", para destruir os cinco objetos dourados nos cantos da Arena. Um deles está depois do portão à esquerda. Use Cad Bane para abri-lo.

3 Depois de abrir o portão com Cad Bane, "corra" nas três esteiras.

4 Use Yoda (ou outro pequeno) e entre na passagem ao norte.

5 Use a Força Negra no pilar para revelar dois ganchos. Use um personagem com arma de enganchar.

6 Reconstrua um Droid após destruir um objeto dourado na parte direita da Arena.



7 Use Robonino (ou similar) para ativar a cerca elétrica com o painel na parte esquerda, então use a Força para levar cinco Droidekas até o centro da cerca.

8 Pise nas cinco caixas de areia para fazer uma planta brotar. Use a Força Negra para conectá-las aos vasos.

9 Pegue a criatura ao norte e destrua as cinco barracas ao sul.

10 Com um personagem com a supersniper (destrave na missão extra "Hostage Crisis"), destrua dez patos nas arquibancadas.

COUNT DOOKU

BATTLE OF GEONOSIS

É preciso destruir cinco edificações inimigas. Pegue um Speeder, voe sobre o torpedo de Próton (a energia rosa) e atire nas edificações. Para desativar o escudo de proteção, entre (sem veículos) e aperte o botão da construção do escudo.

MINIKITS

1 À esquerda do início, encostado em uma pequena pedra.

2 Destrua três veículos Hailfire (aquele com duas rodas grandes).

3 Entre com um personagem pequeno no buraco à esquerda do mapa e desça apertando todos os botões.





4 Ative o painel de Bounty Hunter na parte esquerda e embaixo do mapa, e mate 50 Droids no tempo marcado.

5 À esquerda, há um bloco que só pode ser retirado com Força Negra. Use-a e pegue o minikit.

6 Perto do bloco da Força Negra, construa e ative o painel. Use o carro para as moedas e o minikit.

7 À extrema direita da fase, ative o painel e siga as luzes verdes com um veículo. Aperte os botões laranjas.

8 Ao norte e à direita, ative o painel.

9 Destrua pedras com cristais rosa. A mais escondida está no buraco de personagens pequenos.



10 Destrua os cinco objetos nas árvores. Elas estão nos cantos da fase, e a mais escondida está no centro ao sul, bem próximo da borda.

GUNGAN GENERAL

Use os torpedos de Próton. Desative os escudos e destrua o que está protegendo as torres. Roube um veículo inimigo e destrua-as.

MINIKITS

1 À direita do início.

2 Destrua cinco Speeders inimigos.

3 Destrua dez árvores.

4 Ative o painel para Astromech Droid do lado direito para receber uma nave. Colete os studs ao norte, perto da borda.

5 Ative o painel de Droids à esquerda da fase para receber um minikit.

6 Destrua a pedra da Força Negra.

7 Ative o painel Bounty Hunter à esquerda norte.

8 Seja rápido para obstruir os gêiseres usando a Força ao norte.

9 Ative o painel à direita e pise nos botões laranjas.

10 Com a metralhadora, destrua o gerador dourado de torpedos na base inimiga ao sul.

JEDI CRASH

Pouse nos locais marcados pela seta azul, ative os jatos d'água e use os torpedos.

MINIKITS

1 Destrua as cinco naves marcadas em verde.

2 Destrua as cinco sondas marcadas em verde.

3 Quando pousar no primeiro ponto, destrua (com a bazuca) os canos do teto (próximos ao botão) para apagar o fogo.

4 No terceiro ponto de aterrissagem, destrua o portão dourado (com a metralhadora). Passe pelo pequeno buraco.

5 Tente "contornar" a nave da direita. Ela vai explodir e revelará um ponto de aterrissagem. Destrua os três banheiros dourados.

6 No ponto de aterrissagem do gerador de torpedos, destrua as caixas douradas, construa o guindaste e use a arma de enganchar.



7 Destrua cinco Probes, um em cada ponto de aterrissagem (exceto o secreto). Alguns estão em caixas de ouro, outros naquelas que só bazucas destroem.

8 Quando estiver no hangar (depois de usar os torpedos), use Jar Jar para pular na plataforma.

9 Com uma nave inimiga (se não tiver, compre-a no hangar da Invisible Hand Battleship), destrua a parte da nave que está piscando em vermelho (à extrema esquerda).

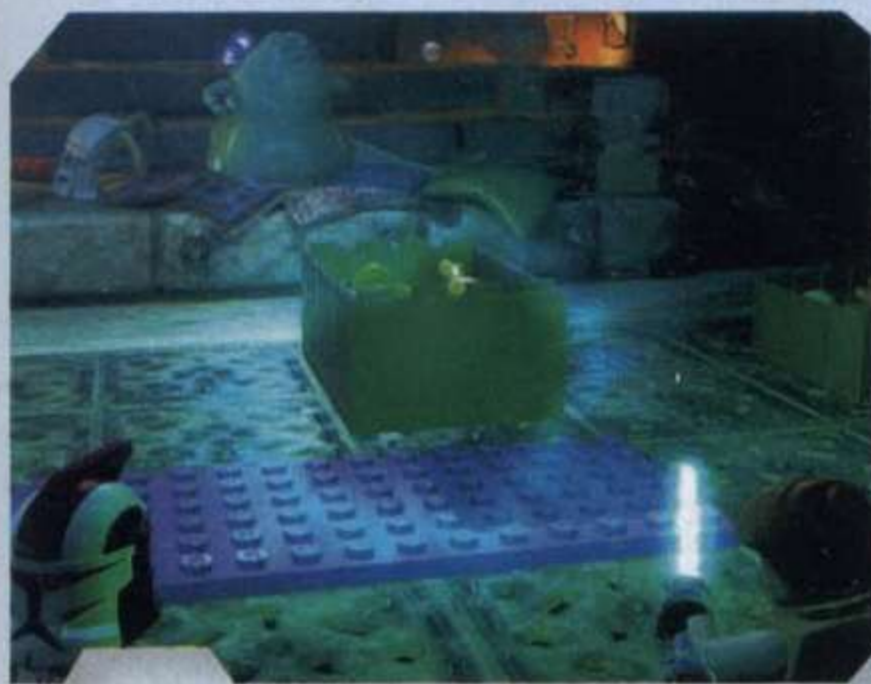
10 Com uma nave com Rapid Fire (se não tiver, compre-a), destrua os círculos dourados na espaçonave da esquerda para garantir o seu minikit.

DEFENDERS OF PEACE

Aprenda a construir uma base (e tomar as bases inimigas). Junte studs e faça suas construções.

MINIKITS

- 1 Escondido entre as pedras, à direita do início.
- 2 Destrua dez árvores espalhadas nos cantos.
- 3 Depois da parede de prata, construa o painel e ative-o para receber um trator. Pegue os studs.
- 4 Depois da parede prata, ao norte, ative o painel Bounty Hunter. Mate 50 inimigos no tempo.



- 5 No grande portão, na extrema-direita da fase, há um painel. Ative-o para um gancho aparecer; use-o.
- 6 Destrua três dos veículos inimigos.
- 7 Conquiste a base inimiga ao norte (a que está mais para à esquerda) e construa três estruturas (não construa sobre o alçapão).
- 8 Perto do Defoliator, destrua a pedra da Força Negra.
- 9 Há um painel ao sul da base inimiga (próximo à borda). Ative-o e aperte os botões com um veículo.



REPUBLIC ASSAULT E SEPARATIST ASSAULT

Para abrir esses modos de jogo, você deve ir até a área de máquinas terrestres (Ground Assault Staging Area) de cada nave. Escolha uma máquina e destrua a entrada bloqueada. Assim que abrir, você terá acesso às missões "Assault". As missões são batalhas (iguais às da história), só que com um objetivo (construir uma edificação para escapar do planeta, destruir as estátuas do inimigo, etc.) e com determinado tempo para cumprir. Além disso, o nível é bem mais difícil que o das batalhas ocorridas durante a história. Em cada missão completada, você ganha um bloco dourado a mais para sua coleção.



- 10 Construa uma estrutura de cada tipo em sete bases diferentes. Na oitava, poderá construir um "Minikit Dispenser", veja no menu "Extras".

WEAPONS FACTORY

Na caverna, derrube os triângulos e use a Força para conectá-los no lugar certo. Na porta seguinte, destrua os objetos (e abra a porta) para achar os triângulos. Na última sala da caverna, mate todos os inimigos (alguns estão nas "prateleiras") e construa o objeto para avançar. Para destruir o tanque, ataque as rodas e depois a parte de cima. Ative os painéis com o capacete inimigo, entre no tanque e destrua tudo.

MINIKITS

- 1 Construa o painel em frente de onde você começa. Use o robô para ativá-lo e pegue todas as moedas azuis que aparecerem.
- 2 Em sua base mais ao norte e à esquerda, construa três estruturas (menos em cima do alçapão cinza).
- 3 Ao norte da sua base, ative o painel e mate 50 inimigos.
- 4 Construa um Minikit Dispenser.
- 5 Em cima de uma pedra no território inimigo. Use Jar Jar Binks para alcançar.



- 6 Este e os próximos minikits estão na caverna, após a batalha. Destrua com a bazuca a "teia" dourada próxima à entrada. Use a Força para levar o ovo até o ninho.

- 7 Abra a primeira porta (coloque os três triângulos no lugar usando a Força). Espere a porta da direita abrir e ative o painel com um Astromech Droid.

- 8 A mesma coisa que o anterior, mas na segunda porta. Espere a porta da direita abrir e use o gancho.

- 9 Destrua os cinco cristais vermelhos na caverna.

- 10 Use a Força para destruir os cinco objetos na sala do tanque.

LEGACY OF TERROR

No começo, use a Força nos blocos e use o gancho (no lado esquerdo da fase). Do outro lado, use a espada Jedi para subir as paredes e jogue a estátua no chão. Reconstrua a porta para entrar no túnel. No final do túnel, destrua os objetos no teto e reconstrua a estátua para abrir o buraco. Na parte de baixo, use o gancho na parte esquerda e empurre a pilastra na direita para avançar. No chefe, use os objetos roxos que ele cuspir para construir a escada. Use as bombas na parede.

MINIKITS

- 1 No começo da fase, coloque os blocos coloridos no lugar e forme a espada. O bloco amarelo grande vai embaixo à esquerda, o azul embaixo à direita, o vermelho vai em cima do amarelo à esquerda e o amarelo pequeno em cima dele. Você pode ver um desenho de como colocar os blocos da forma certa usando a Força Negra para destruir o objeto na parede.

- 2 Depois de subir a parede usando a espada



Jedi, use a arma para enganchar a estátua.

3 Dentro do túnel, ative o painel de Astromech Droid e entre na sala. Arrume os trilhos.

4 Destrua as quatro placas de ouro no túnel e construa a máquina. Coloque-a no botão laranja, entre na sala e use Jar Jar.

5 Destrua as cinco estátuas que tentam assustá-lo. Apenas uma está depois da passagem em que você usa o sabre de luz para passar.

6 Na parte debaixo do túnel, ative o painel à esquerda e entre na sala. Use a Força nos cristais e destrua o objeto.

7 Também na parte debaixo do túnel, à direita. Destrua os objetos prateados e use a Força Negra para colocar os objetos na teia.

8 Ache e construa as cinco estátuas. **A.** Acima dos blocos coloridos; **B.** Na sala do minikit 3; **C.** Sala do minikit 4; **D.** Próxima ao minikit 7; **E.** Na sala do chefão, depois de subir a parede com o sabre de luz.

9 Durante a fuga, destrua cinco vasos no túnel.

10 No final da fuga, suba a parede com o sabre de luz.

GENERAL GRIEVOUS

DUEL OF DROIDS

Para passar pela primeira cerca, destrua o objeto próximo ao centro e o reconstrua para formar um gancho. Ative os painéis. Siga o caminho acessando os painéis para Astromechs e use os Clones para abrir passagem. Contra Griveous, construa o robô dourado e ataque-o. Construa o Astromech para ativar o painel. No hangar, use o Astromech para ativar os painéis na plataforma e construa a nave e o gerador de torpedos. Carregue a nave com torpedos e acerte os alvos.

MINIKITS

1 Logo no começo, ative o painel como Robonino e entre no buraco. Mate os droids e colete o minikit.

2 Destrua os três blocos dourados na fase.

3 Construa os cinco robôs dourados que estão nos compartimentos ao longo da fase.

4 Destrua as cinco máquinas de cafés escondidas nos compartimentos.

5 Ative os três painéis com o C-3PO e destrua as cinco bolas de praia.



6 Destrua os cinco carrinhos que estão na fase. Alguns estão dentro de compartimentos.

7 Na sala onde o Astromech usa o painel para explodir as portas, use a Força para pegar os objetos e construir um minikit em cima da plataforma roxa.

8 Na última sala (o hangar), use a Força Negra para pegar objetos e construir um disco voador. Com ele, pise nos botões laranjas.

9 Na sala da luta contra Griveous, no segundo andar. Com um Astromech, voe até a parte esquerda e ative o painel com um personagem com "charge up".

10 No hangar, ative o painel para Astromechs e suba a plataforma. Há um buraco na grade. Entre e você sairá em uma pista de boliche. Use a Força para escolher a direção e o gancho para soltar a "bola". Derrube todos para ganhar o minikit.



SHADOW OF MALEVOLENCE

Use o "lançador de naves" para alternar entre o andar superior e inferior. No inferior, ligue o gerador de torpedos e use-os nos alvos. Repita no andar superior.

MINIKITS

1 Destrua as cinco naves marcadas em verde para evocar o seu minikit.



2 Use uma nave com Rapid Fire para destruir o objeto dourado perto dos alvos rosas no andar inferior.

3 À esquerda, debaixo da nave, use uma nave inimiga para destruir a pedra com Força Negra. Manobre e pegue o minikit.

4 No primeiro ponto de aterrissagem, use o gancho na parte esquerda e pule com Jar Jar.

5 No primeiro ponto de aterrissagem, construa o painel e lance a cápsula no espaço. Destrua-a com a nave e pegue o minikit.

6 Voe para a direita, até o lugar onde a grande nave concentra a energia rosa. Um compartimento se abrirá; atire.



7 No segundo ponto de aterrissagem, ative o painel para uma piscina aparecer. Use o gancho e depois pule com Jar Jar para alcançar.

8 Use o gancho na parte esquerda do segundo ponto de aterrissagem para dois veículos aparecerem. Coloque um veículo no quinto botão e ande até o terceiro. Deixe o outro veículo no segundo e ande até o primeiro.

9 No terceiro ponto de aterrissagem, conserte o painel e lance mais uma cápsula no espaço.

10 Também no terceiro ponto, coloque as latas de lixo vermelhas na plataforma roxa.

DESTROY MALEVOLENCE

Use Astromech para voar até as plataformas distantes e use a Força para levar R2-D2 até lá. Use o guindaste para fazer uma ponte. Para derrotar Grievous, use a Força para lançar objetos nele. Na sala de comando,

BOUNTY HUNTER MISSIONS

As missões Bounty Hunter são liberadas depois de completar a missão extra "Hostage Crisis". Ziro the Hutt, com toda sua gordice, te apresenta 16 fases, nas quais o objetivo é encontrar o personagem que dá nome à missão no tempo marcado. As missões são mais simples do que parecem à primeira vista. Em vez de ter que destruir três tanques, seu objetivo pode estar simplesmente escondido atrás de uma planta. À medida que o alvo se aproxima, uma imagem do personagem aparece ao lado do tempo e vai ficando mais nítida com a proximidade. O detalhe aqui é que os Red Power Bricks não podem ser usados.



ligue os botões e ative o painel. Use a Força para colocar a nave em direção ao planeta. Mate os inimigos e fuja pelo elevador da esquerda.

MINIKITS

1 Ative o painel à direita do começo da fase. Use a Força para controlar o botão e mover o minikit para o centro do labirinto.

2 Depois de passar pelo primeiro corredor, quando estiver descendo as plataformas, use os dois ganchos.

3 Use um Astromech para voar até o painel para C-3PO (depois do primeiro painel para Astromechs) e use Rapid Fire para destruir a luva de boxe.

4 Refaça o painel para Astromech para subir a plataforma com um minikit. Com o guindaste, abra a caixa do minikit. Use Cad Bane para voar até lá.



5 Depois de fazer a ponte com o guindaste, use Jar Jar para chegar à plataforma no alto. Destrua a "tampa" e use o ventilador.

6 Na sala de Grievous, destrua as cinco pontas prateadas dos objetos dourados.

7 Quando estiver lutando com Grievous, tire os escudos de cinco Droidekas e acerte-os no General.

8 Use o gancho nos cabos coloridos e use a Força para colocá-los no lugar certo.

9 Destrua as cinco máquinas de lavar. **A.** Na área do minikit 1; **B.** Na entrada do minikit 3; **C.** Após passar pela ponte feita pelo guindaste, voe para a plataforma à esquerda; **D.** Na batalha com Grievous; **E.** Na sala de comando.

10 Na sala de comando, ative o painel à esquerda.

LAIR OF GRIEVOUS

Use os Clones para atirar nas paredes e usar ganchos. Coloque plataformas e tomadas nos devidos lugares e encontre Grievous. Para derrotá-lo, jogue a caixa nele e puxe o gancho. Quando ele for para o teto, jogue o sabre de luz. Para derrotar o monstro na sequência, use os ganchos. Do lado de fora, construa o satélite e ligue-o na tomada.

MINIKITS

1 À esquerda do início, destrua o objeto dourado e pule.

2 Após a destruição da nave, use a Força Negra no painel.

3 Ative o painel com um Bounty Hunter, entre e ative a alavanca. Use a Força para encaixar as bolas na cor correspondente.





- 4 Na sala em que você deve conectar duas tomadas, ative três painéis e construa os objetos. Coloque o veículo sobre o botão.
- 5 Na sala em que o chão se abre, voe para a esquerda com Cad Bane.
- 6 Destrua dez máquinas ativadas com Força Negra.
- 7 Destrua dez lustres. Seis estão na sala circular (após colocar as plataformas sobre a lava) e quatro na sala do chão que se abre.
- 8 Após a sala do chão que abre, ative o painel.
- 9 Destrua dez holofotes com objetos dourados.
- 10 Na área aberta, após construir o satélite e a outra máquina. Ligue a tomada nessa outra máquina.

ROOKIES

Construa o guindaste e desça. Use a bazuca para matar a cobra (atire quando os corações de vida aparecerem). Use a cabeça do Droid inimigo para ativar o painel e entre na nave. Resolva os enigmas e coloque os três carros com dinamite em cima dos botões.

MINIKITS

- 1 Destrua a parede de objetos e use a Força para criar um veículo. Atropele as seis pilhas de sujeira.
- 2 Após criar a ponte e encarar a cobra, use a Força Negra para entrar na caverna. Coloque os ovos nos lugares e ative o painel.
- 3 Também depois de criar a ponte, destrua os objetos prateados para entrar na caverna. Puxe o gancho dos três berços.
- 4 Depois de matar a cobra, use o sabre para entrar em mais uma caverna. Jogue os cinco pedaços de minikit para o monstro.

- 5 Suba pelas escadas após matar o monstro e ative os dois painéis para revelar o segredo.
- 6 Quando estiver lutando contra as centenas de Droids, destrua as seis caixas douradas.
- 7 Na sala de comando, use a Força Negra para abrir uma porta. Ative o painel e pegue o minikit na banheiro.
- 8 No mesmo lugar do anterior, ative o outro painel para o minikit aparecer do outro lado. Mude de tela e pegue-o.
- 9 Destrua cinco máquinas usando o gancho nelas.
- 10 Coloque cinco válvulas (que parecem câmeras) nos canos. **A e B.** Próximas ao minikit 5; **C.** À esquerda do painel para entrar na nave; **D.** Na sala de comando; **E.** No lugar do minikit 7.

GRIEVOUS INTRIGUE

Vença o General jogando objetos nele e ataque os corações até ficarem vermelhos. Siga os corredores destruindo as energias azuis. Na nave, pause e alterne telas para seguir pelas plataformas. Ative o gerador de torpedos e acerte os alvos.

MINIKITS

- 1 Assim que começar a fase, vire e jogue cinco bombas no vidro da nave.
- 2 Destrua a caixa dourada e construa a alavanca.
- 3 Depois da primeira mudança de tela, destrua a tampa prateada da caixa e mate a criatura.



- 4 Use cinco válvulas para fechar vazamentos nos canos. A última está escondida no teto.

- 5 Na segunda porta magnética, destrua os três objetos dourados que ficam próximos ao teto e colete o seu minikit.
- 6 Na sala onde seu companheiro está preso, destrua a porta dourada à direita.
- 7 Na mesma sala, ative os quatro quadrados no chão. Coloque a caixa em um, derrube um objeto do teto em outro, construa objetos em cima do terceiro e tire a tomada do último.
- 8 Quando estiver no controle da nave, destrua as cinco naves marcadas em verde.
- 9 No hangar, empilhe os três blocos na plataforma roxa e pule para alcançar.
- 10 Também no hangar, ative o painel.

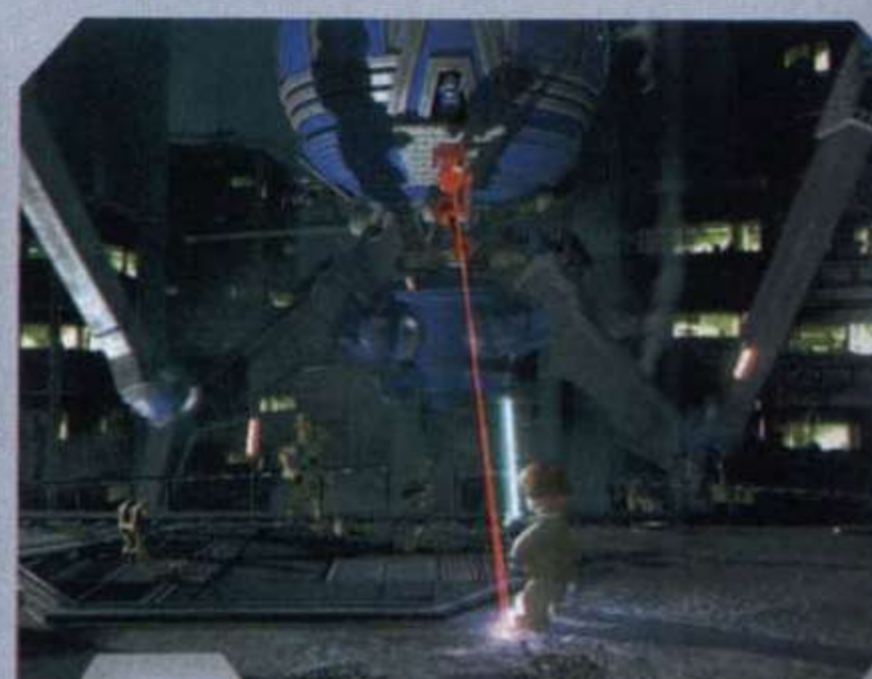
ASAJJ VENTRESS

THE HIDDEN ENEMY

Na segunda sala, tire o cabo de força da arma e jogue-a na porta para fechá-la. No telhado, construa a arma no centro e destrua os lançadores prateados. Para derrotar Asajj, ataque pulando com o sabre e use a Força para jogar os objetos de volta. Para destruir o Droid gigante, lance o sabre de luz no laser e depois corte as patas do bicho.

MINIKITS

- 1 À direita do começo da fase, entre no buraco com um personagem pequeno.
- 2 Na sala com a arma grande, saia pelo vidro e voe com o Astromech.



- 3 No telhado, ative o painel à esquerda para revelar o minikit secreto.



Disney
PIRATES of the
CARIBBEAN
THE VIDEO GAME

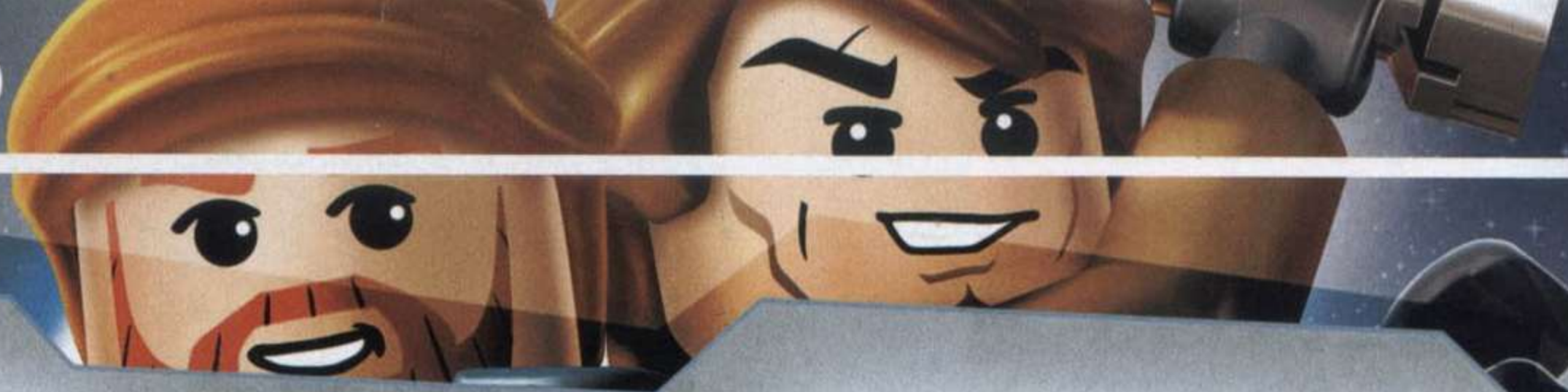


EM MAIO NAS LOJAS

Wii NINTENDO 3DS NINTENDO DS PS3 PSP XBOX 360 LIVE PC DVD



The Pirates of the Caribbean © 2011 Disney. The Videogame software © 2011 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the Lego Group and Disney. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2011 The LEGO Group. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. ©2011 Nintendo. "2" "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "X" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft



4 No telhado, use a Força Negra nas quatro máquinas.

5 Ainda no telhado, use a sniper nos três objetos verdes que estão nos prédios ao fundo.

6 Após deixar o telhado, ative o painel com o C-3PO. Use a Força para colocar o cabo nos três plugs e quebrar os capacetes de Darth Vader.

7 Na biblioteca, use a Força Negra para colocar os livros nas estantes.

8 Depois de derrotar Asajj Ventress na segunda sala, coloque as três plataformas no lugar e use a Força Negra para achar dois veículos. Coloque-os nos botões laranjas que estão na biblioteca.

9 Use a Força em dez mesas e destrua os monitores ao longo da fase. Alguns estão nos lugares de outros minikits, outros você encontrará nas salas da batalha com o chefe.

10 Quando estiver enfrentando Asajj em queda livre, destrua dez Super Battle Droids.

AMBUSH

Destrua e use as peças douradas e prateadas para fechar o caminho dos inimigos. Depois, use a Força em um inimigo para destruir os objetos dourados. Na sequência da fase, destrua os três tanques com as armas necessárias e use a Força para jogar os Droidekas no buraco.

MINIKITS

1 Logo à direita, destrua os quatro "pés" da nave e use a Força e o gancho para revelar o minikit.

2 Depois de passar pela parede roxa, use a Força nos tubos para chegar até a plataforma de cima. Voe com o Astromech até o outro lado e derrube a caixa no chão. Construa o caranguejo e dê um golpe dos cinco pequenos caranguejos que estão pela região.

3 No fim do caminho, use a Força Negra para criar uma escada e entre na passagem. Acerte os cogumelos na ordem que o caranguejo cantar (amarelo, vermelho e verde).

4 Logo que entrar na parte seguinte da fase, use o Astromech para chegar até a plataforma do lado oposto. Ative o painel e entre na caverna. Puxe os dois ganchos ao mesmo tempo.

5 Destrua a parede de ouro à esquerda do primeiro tanque. Use a Força para desativar os tentáculos e use Jar Jar para chegar ao minikit.



6 À direita do segundo tanque, abra a passagem com a Força Negra. Use a Força para criar plataformas e destrua os objetos de ouro e prata, colocando os cristais nos seus lugares. Use o gancho para abrir a caixa com o minikit.

7 Destrua as cinco "cobras" que estão escondidas em cavernas. **A.** No lugar do minikit 3; **B.** Perto do minikit 5; **C, D e E.** Perto do minikit 6.

8 Ative o painel perto da entrada no minikit 6 e construa a plataforma. Coloque um personagem em cima e, com o outro, use a Força para levantá-la.

9 Destrua cinco caranguejos ao longo da fase. Os dois primeiros estão na primeira parte da fase e os três últimos, perto do último tanque.

10 Destrua os três tubos à direita do terceiro tanque e construa um caranguejo.

BLUE SHADOW VIRUS

Mate inimigos e acione o painel para sair da floresta. Feche as portas para evitar que mais inimigos venham. Na nave, destrua os raios que protegem a entrada. Na sala com dois painéis, coloque um personagem em cima da plataforma e a levante com o outro. Quando Droidekas com escudo



impenetrável aparecerem, jogue um objeto prateado neles. Para derrotar Dr. Nuvo Vindi, jogue objetos com a Força nele. Para derrotar o Droid, acerte o mato que estiver se mexendo e, então, ataque-o.

MINIKITS

1 Usando a Força Negra, retire seis objetos do pântano e os destrua.

2 Usando a Força, retire cinco cenouras do chão e as destrua.

3 Destrua os cinco alarmes que aparecem quando você passa perto e trazem mais inimigos.

4 Destrua o objeto dourado e construa um trator. Corte alguns matos até achar o minikit.



5 Quando estiver controlando a arma na nave, use o Astromech para ativar o painel.

6 Feche os quatro portões de onde os inimigos vêm e coloque a "tranca". Dois são antes da mudança de tela e dois depois.

7 Na sala com os dois painéis para Droids Separatistas, use os painéis até a imagem de um minikit aparecer nas duas telas.

8 Em um ponto da fase, ative o painel com C-3PO e chegue ao bar. Coloque o objeto na parede e leve o copo vazio até embaixo dele. Pise no botão para soltar a bebida e leve o copo de volta ao MagnaGuard.

9 Depois de derrotar o Droid que se esconde nas plantas, use um personagem pequeno e entre no buraco. Então, use um Jedi para escalar a parede.

10 Quando estiver lutando contra o chefe, puxe os dois ganchos da nave simultaneamente.

STORM OVER RYLOTH

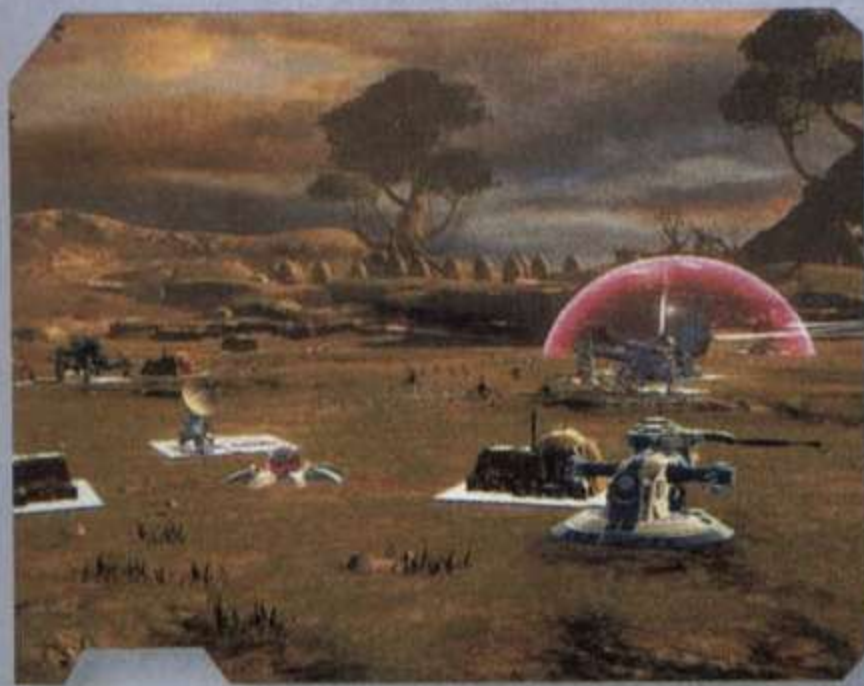
Pouse nos dois lados da nave e destrua as torretas inimigas. Pouse no topo e acione a alavanca na sala de comando. Repita e use os torpedos (no ponto de aterrissagem mais à frente) para destruir as naves. Volte à sala de comando e acione a outra alavanca.

MINIKITS

1 Pouse à direita da Republic Starship. Destrua o objeto prateado e acione o painel. O minikit ficará voando no espaço.

2 No ponto de aterrissagem onde está o gerador de torpedos, entre com um personagem pequeno.

3 Com uma nave com Rapid Fire, destrua os dez objetos de ouro na parte da frente da Republic Starship.



4 Pouse à esquerda da Republic Starship. Ative o painel ao sul e, com o Vulture Droid, aperte os botões.

5 Destrua as cinco naves marcadas em verde.

6 Em um dos lados da nave, entre em um turet e derrube dez naves inimigas.

7 Na parte de cima da nave, destrua a pedra com Força Negra.

8 Pouse no topo da nave e use Jar Jar.

GOLDEN BRICKS

São 130 blocos dourados no total, e cada missão rende três deles. Um por completar a fase, um por conseguir os 10 minikits, e outro por conseguir o "True Jedi", que significa obter certo número de studs na fase. O True Jedi fica bem mais fácil de conseguir se você tiver pelo menos o bloco vermelho "Score x2", para duplicar o valor das moedas. Fazemos as contas: a história principal possui 20 missões, totalizando 60 blocos dourados. Existem duas missões extras, que dão mais 6 blocos, 66. Existem 16 missões de Republic Assault e 16 de Separatist Assault, mais 32 blocos, 98. São mais 16 missões Bounty Hunter, resultando em 114.

9 Desça na sala de comando e destrua a parede dourada.

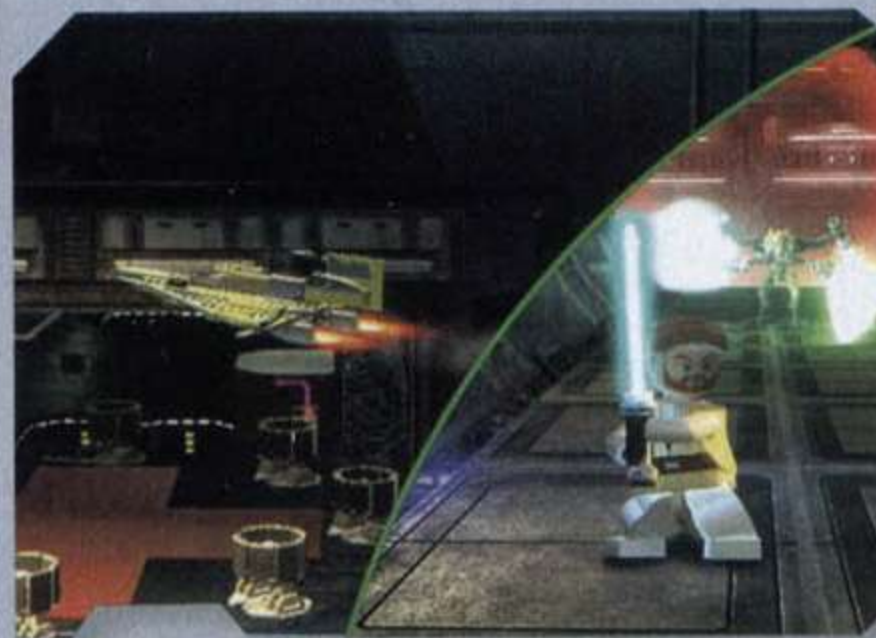
10 Também na sala de comando, use o gancho e a Força para formar um botão no chão.

INNOCENTS OF RYLOTH

Destrua a parede de prata com a bazuca e convoque os outros Troopers para derrubar a de ouro. Leve as bombas pelos túneis e construa a arma no centro. Na sequência, construa o satélite para derrubar a parede de prata com o AT-AP. Destrua as cercas e os Probes que estão presos nas casas para reconstruir os ganchos. Leve cada animal para um botão. Nas celas, leve o bloco até o final da parede e ative o painel (os pedaços do chão faltantes estão na parede). Nos canhões, ataque um até poder comandá-lo e destrua os outros. Quando o tanque aparecer, desative o campo de força e destrua-o.

MINIKITS

1 Destrua as cinco flores roxas que estão na primeira parte da fase (antes de entrar na cela).



2 Destrua as cinco caixas pretas.

3 Limpe as cinco chaminés.

4 Ative o painel como C-3PO e coloque os objetos na parede.

5 Ative o painel com um Bounty Hunter.

6 Ao entrar na cela, NÃO puxe a primeira alavanca, pois ela fechará a primeira cela. Em vez disso, entre na primeira cela e ajuste os canos.

7 Entre na terceira cela (passando pela segunda) e faça um corte na parede. Tire o bloco de lá e o minikit estará atrás dele.

8 Leve o bloco até o canto direito da parede e use um personagem pequeno para entrar no buraco.

9 Na área dos canhões, destrua os objetos de prata e os reconstrua para o minikit aparecer.

10 Na área dos canhões, destrua a parede de ouro.

LIBERTY ON RYLOTH

Crie suas bases e construções e conquiste as duas bases marcadas para construir os geradores para a ponte.

MINIKITS

1 À esquerda de onde você começa a fase.

2 Ative o painel ao norte do lado da República e colete as moedas azuis.

3 Do lado dos separatistas, entre no buraco com um personagem pequeno e destrua o capacete de Darth Vader.

4 Bem ao sul na parte separatista, ative o painel e passe com um veículo pelos botões laranjas.

5 Destrua três veículos inimigos.

6 Destrua cinco plantas pela fase.



7 Destrua as dez pedras com cristais azuis (uma está depois do buraco, no lugar no minikit 3).

8 Ative o painel para Bounty Hunters e destrua 50 inimigos.

9 Destrua a pedra com Força Negra ao sul da parte esquerda da fase.

10 Construa um minikit dispenser.

EPÍLOGO

THE ZILLO BEAST

Destrua as bases inimigas. Depois, construa uma base para o tanque RX 200 e mire nas placas de ouro no pescoço do bicho.

MINIKITS

1 Ative o painel ao sul e passe com um veículo por cima dos botões.

2 Destrua dez equipamentos azuis.

3 Destrua cinco pedras com cristais rosas.

4 À esquerda da fase, ative o painel Bounty Hunter e mate 50 Droids em um minuto e meio.

5 No mesmo lugar, destrua a pedra com Força Negra.

6 Ao norte das bases inimigas, conecte as tomadas e pegue o minikit.

7 No mesmo lugar, construa o painel Astromech e ative-o. Pegue as moedas que aparecem.

8 No alto, próximo à sua base mais à direita. Use Jar Jar para chegar até lá.

9 Destrua seis veículos inimigos.

10 Construa um Minikit Dispenser.

MISSÕES EXTRAS

Castle of Doom

Onde está: use o elevador à direita do hangar na Invisible Hand Battleship.

Reconstrua o painel na primeira sala e monte a estrutura para alcançar o painel na próxima. Na sala do tanque, ache os pedaços para construir o tanque por completo (uma parte está na gaiola presa do teto). Na parte de fora, destrua objetos para criar os dois veículos. Destrua as pedras próximas à plataforma roxa e crie uma escada. Abra os botões e coloque cada veículo em cima de um. No deserto, ataque a nave e ative o painel. Para derrotar Ahsoka e Anakin, ataque Ahsoka para ele derrubar o sabre de luz. Use a Força para roubá-lo e ataque Anakin com dois sabres.

MINIKITS

1 Destrua o objeto na frente de Jabba the Hutt.

2 Atire no objeto no teto (que está à frente de Jabba) e construa uma plataforma roxa. Use a Força e coloque as caixas que estão em volta em cima.



3 Ainda na primeira sala, destrua os objetos prateados e aperte os botões vermelhos.

4 Na segunda sala, destrua o portão dourado e monte a plataforma roxa. Coloque os objetos que aparecem lá e pule com Jar Jar para alcançar o minikit.

5 Na sala do tanque, destrua os cinco objetos que ficam no teto e possuem uma luz vermelha que pisca.

6 Na área externa, destrua o cadeado do veículo.

7 Com um personagem pequeno, passe pelo buraco próximo ao painel na área externa.

8 Ache e construa cinco Probes pela fase. Um está na primeira sala, dois na sala do tanque, um na área externa e o último no deserto.

9 Ative o painel para Astromechs no deserto para aparecerem os botões laranjas e um trator. Você também pode usar a nave para apertá-los, já que ela tem um controle mais estável.

10 Destrua os dez esqueletos pelo deserto.

Hostage Crisis

Onde está: na Invisible Hand Battleship, à esquerda. Use Robonino (ou outro) para liberar a passagem e use um Bounty Hunter (como Cad Bane) para acessar a sala com a missão.

Após matar os inimigos com a sniper, use as bombas (B) para destruir os objetos prateados (próximos ao portão). Na sala seguinte, destrua os blocos (use bombas, caso necessário), pule nas camas e destrua o cano vermelho para reconstruí-lo no lugar certo. Na outra sala, construa as máquinas e "empurre-as" para ativar.

MINIKITS

1 Coloque as partes da nave à direita nos lugares.

2 Destrua os cinco Troopers que estão nas naves.

3 Use Jar Jar para alcançar o minikit na nave.

4 Construa o painel e destrua a nave do meio com o veículo que vier (lance vários tiros seguidos).

5 No corredor, use as cinco máquinas de sorvete.

6 Destrua os cinco carrinhos que estão no corredor.

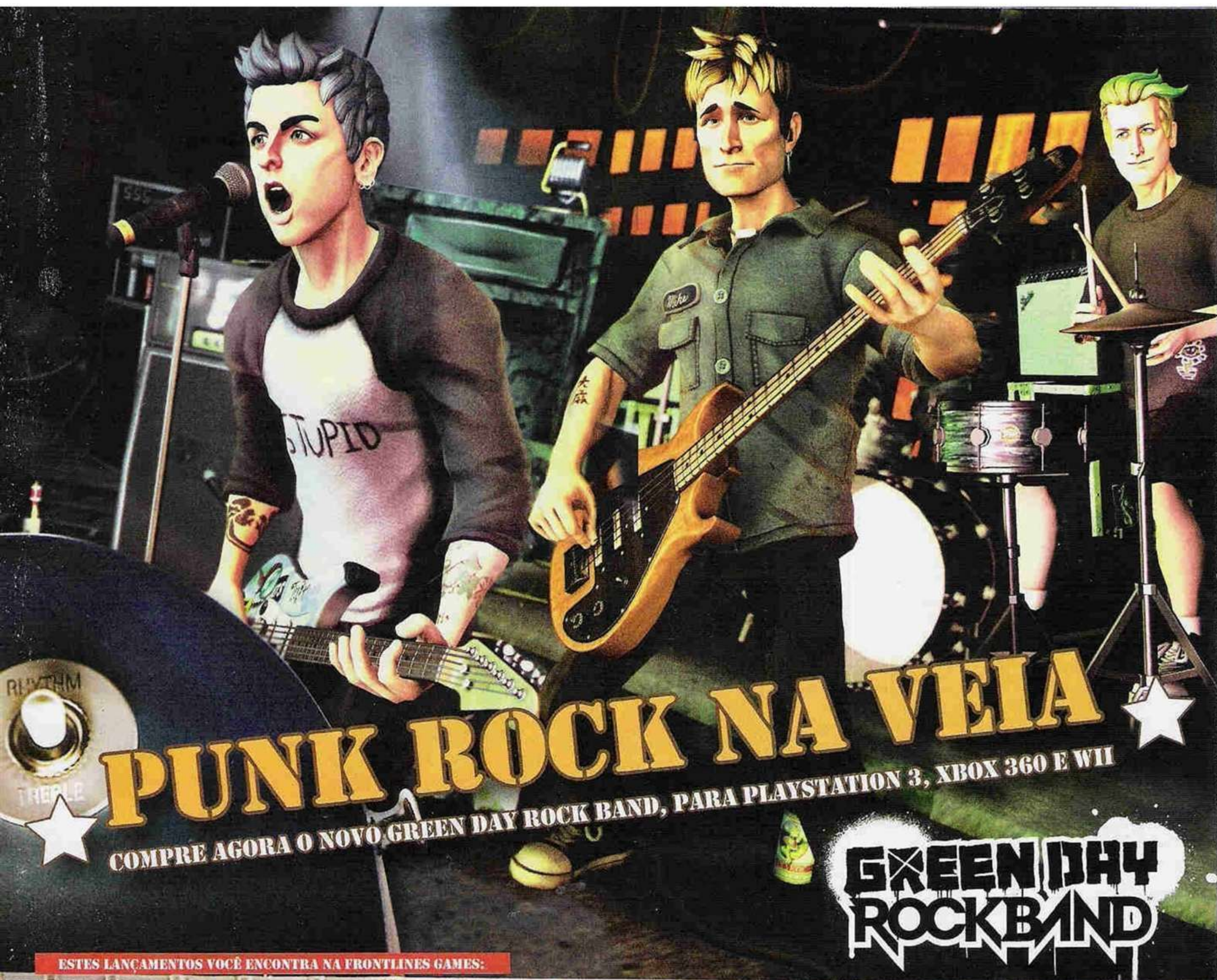
7 Use a Força Negra para achar um buraco no corredor.

8 Destrua o objeto de ouro no final do corredor e abra a porta. Coloque os secadores nos lugares.

9 Abra a segunda sala do corredor e use a Força Negra para achar uma alavanca. Jogue e vença o videogame (aperte o botão para pular).

10 Corte o lugar marcado na parede e use o Astromech para voar do lugar sem vidro para a nave com o minikit.





PUNK ROCK NA VEIA

COMPRE AGORA O NOVO GREEN DAY ROCK BAND, PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 E WII

GREEN DAY ROCKBAND

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:



Wii PS3
XBOX 360 PSP
NINTENDO DS PlayStation 2

FRONT LINES
video games

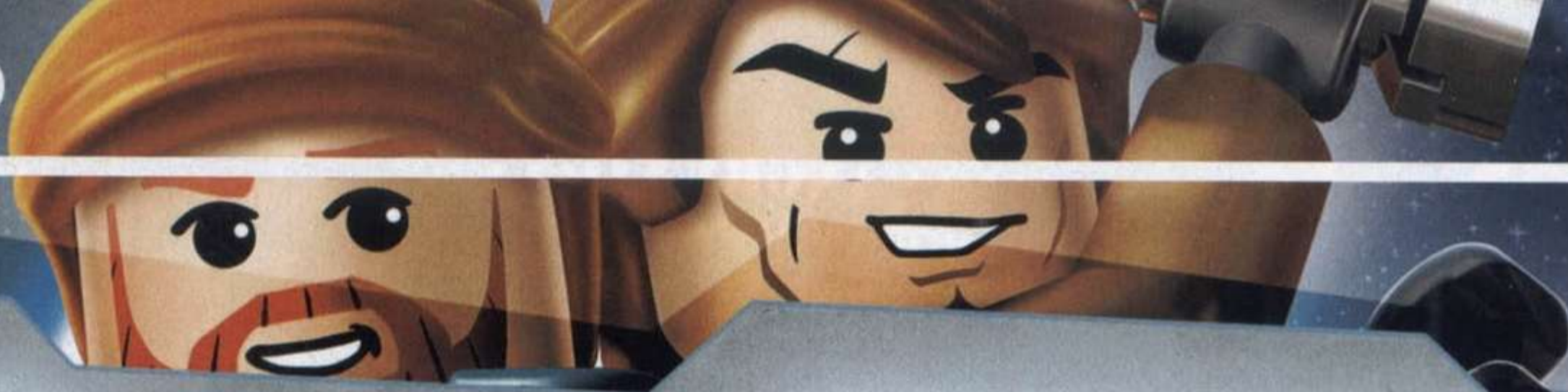
**GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS**

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX



RED POWER BRICKS

Os 18 blocos vermelhos são caros, mas valem a pena. Eles melhoram habilidades ou facilitam sua vida de alguma maneira. Mas lembre-se: assim que comprar um, é preciso ativá-lo no menu "Extras". Aliás, é preciso ativá-los toda vez que o jogo for iniciado.

Perfect Deflect (\$100 mil)

• **Função:** os tiros dos inimigos refletem perfeitamente nos sabres dos Jedi e dos Sith quando eles estão em posição de defesa.

• **Onde está:** no hangar da Invisible Hand Battleship, vá para a esquerda e pegue um veículo (como o carro de sorvete). Então, vá para a direita e ative o painel com um Astromech Droid. Atravesse a ponte e estacione o carro em cima do botão laranja. Destrua o troféu que aparecer (bomba ou bazuca) e ache o bloco.

Dark Side (\$150 mil)

• **Função:** os Jedi manipulam objetos de Força Negra.
• **Onde está:** pegue o elevador na parte direita do hangar da Invisible Hand Battleship, e use a Força Negra no objeto ao centro.

Fast Build (\$500 mil)

• **Função:** constrói objetos mais rapidamente.
• **Onde está:** pegue o elevador à esquerda da sala com as lixeiras vermelhas na Resolute Starship e você chegará à sala onde pode atirar nas naves no espaço. Bata cinco vezes no saco de socos para pegar o bloco.



Invincibility (\$1 milhão)

• **Função:** invencibilidade.
• **Onde está:** na área de com máquinas terrestres na Invisible Hand Battleship. Você precisa reconstruir os blocos que ficam no hangar. Lá dentro, use um personagem Clone para ativar o painel.

Minikit Detector (\$750 mil)

• **Função:** mostra onde estão localizados os minikits.
• **Onde está:** na Resolute Starship, na área dos personagens destravados pelos minikits, ative o painel com um Astromech.

Super Speeder (\$40 milhões)

• **Função:** faz com que as Speeders não sofram golpes

durante as batalhas e aumenta o seu poder de fogo, o que permite destruir edificações prateadas e douradas.

• **Onde está:** pegue o elevador na área médica e chegue à sala dos personagens liberados por minikit. Use Jar Jar para chegar ao andar superior, quebre um objeto à direita e construa um gancho. Desça, mude de personagem e use o gancho para subir. Vá para a esquerda e use uma bomba ou arma explosiva para achar o bloco vermelho.

Score x2 (\$500 mil)

• **Função:** multiplica por 2 o valor dos studs.
• **Onde está:** na Resolute Starship, na área do hangar. É aconselhável comprá-lo assim que juntar os 500,000 studs, porque com ele facilita muito conseguir o "True Jedi" nas missões.

8 Score x4 (\$2 milhões)

• **Função:** multiplica por 4 o valor dos studs.
• **Onde está:** vá para a parte direita da Resolute Starship e entre na área onde você pode selecionar carros, óvnis e o carro de sorvete. Na parte esquerda, haverá três latas de lixo. Coloque-as na plataforma roxa e de uma sairá o bloco.



Score x6 (\$10 milhões)

• **Função:** multiplica por 6 o valor dos studs.
• **Onde está:** desça da sala de controle da Resolute Starship para a Reactor Chamber. Logo que sair do elevador, conecte o plug – à esquerda – usando a Força para um guindaste aparecer. Use o gancho e ache o Score x6.

Score x8 (\$20 milhões)

• **Função:** multiplica por 8 o valor dos studs.
• **Onde está:** passe pelo elevador à esquerda do hangar da Invisible Hand Battleship. Com ataques explosivos, destrua a mesa que está no centro.

Score x10 (\$40 milhões)

• **Função:** multiplica por 10 o valor dos studs.
• **Onde está:** No meio da Reactor Chamber (Resolute Starship). Destrua os objetos do lado, reconstrua o painel e destrua o objeto do meio com algo explosivo. Ative o painel com Robonino e use a Força para destruir o objeto.

Stud Magnet (\$500 mil)

• **Função:** atrai os studs que estão perto.
• **Onde está:** esse é bem escondido. Na Reactor

Chamber na Resolute Starship, você precisa destruir quatro turbinas com uma Rapid Fire (metralhadora). Uma está à esquerda e outra à direita. As outras duas estão no andar de cima, onde fica o bloco vermelho "Score x6".

Regenerate Hearts (\$400 mil)

• **Função:** repõe corações (lentamente).
• **Onde está:** na sala à direita do hangar da Invisible Hand Battleship (onde está a missão "Hostage Crisis"), destrua os quatro objetos no teto para revelar o bloco.

Character Studs (\$100 mil)

• **Função:** os inimigos soltam studs quando morrem.
• **Onde está:** Esse é o mais trabalhoso de todos. Você vai precisar de Força Negra, Bounty Hunter, Droid inimigo, Robonino e tesoura sem ponta. Vá para a sala dos prisioneiros na Resolute Starship. A primeira cela pode ser aberta com Robonino ou MagnaGuard. A segunda com algum personagem que tenha Força Negra. Na terceira, é preciso de um Droid inimigo (MagnaGuard também serve). A quarta pode ser aberta com um Bounty Hunter como Cad Bane ou Robonino. A quinta cela só terá prisioneiro se você tiver vencido a missão de Republic Assault no planeta Naboo. Depois de fazer isso, gire o botão ao lado da cela usando a Força Negra para as quatro luzes ficarem azuis. Abra a sexta cela usando Robonino (que abre os painéis de "charge up" e os de Bounty Hunter). Agora, destrua a parede das cinco primeiras celas e use a Força nas válvulas: o bloco vermelho aparecerá na sexta cela.

Super Saber Cut (\$300 mil)

• **Função:** Jedi e Sith fazem buracos na parede mais rápido do que o normal.
• **Onde está:** na Resolute Starship, no corredor que leva aos elevadores do hangar e da sala das máquinas terrestres. Com um personagem que tenha sniper, acerte os três alvos verdes.

Dual Wield (\$250 mil)

• **Função:** Jedi e Sith lutam com dois sabres de luz, deixando os ataques mais eficientes.
• **Onde está:** na parte direita do hangar da Invisible Hand Battleship. Use a força para subir a plataforma.

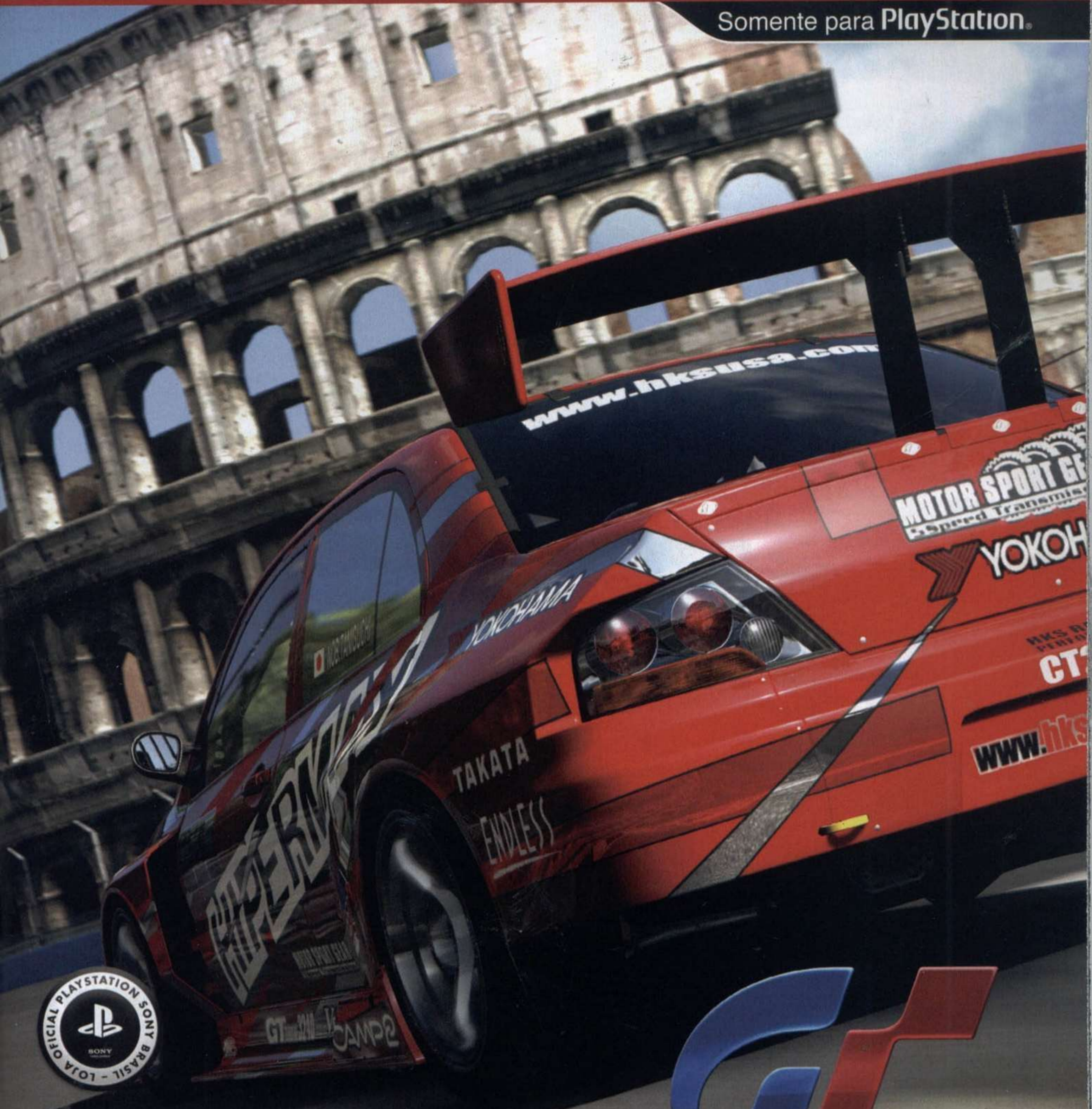
Glow in the Dark (\$250 mil)

• **Função:** iluminar áreas escuras.
• **Onde está:** na área "médica" da Resolute Starship, onde você pode criar personagens. Destrua a cama perto do elevador para ele aparecer

Red Power Brick Detector (\$125 mil)

• **Função:** mostra onde estão os blocos vermelhos.
• **Onde está:** na sala de comando da Resolute Starship, perto de onde você inicia o jogo. Na parede esquerda, destrua os objetos e reconstrua-os para formar um buraco para personagens pequenos. Passe por ele e ache o bloco vermelho. ■

Somente para PlayStation.



www.gran-turismo.com

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS Categoria: Corrida

GRAN TURISMO 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

© 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" e "Gran Turismo The Real Driving Simulator" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. O logo da "Polyphony Digital" é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc. Fabricantes, carros, nomes, marcas e imagens associadas representados neste jogo incluem, em alguns casos, marcas registradas e/ou materiais com direitos autorais de propriedade de seus respectivos titulares. Licenciado para sua distribuição na América Latina para o sistema PS3.

PERKS

São habilidades desbloqueadas durante o jogo que podem ser utilizadas nas partidas online. É possível utilizar até três Perks por partida, cada um para uma categoria (Combate, Direção e Turbo). Para pegar os Perks mais cobiçados, é necessário evoluir até o nível 80 de *MotorStorm*.

MOTORSTORM APOCALYPSE

Um verdadeiro simulador de explosões e demolições

POR LEANDRO RODRIGUES

Uma cidade totalmente destruída, tomada por grupos armados e lunáticos, sempre dispostos a atirar em quem cruzar o seu caminho. Apesar de a ideia do enredo funcionar para quase todos os gêneros, foi justamente parar no menos provável: em um game de corrida. *MotorStorm: Apocalypse* é, assim, um título de corrida que deixa de lado a simulação, prioriza a ação e a disputa, mas sem abrir mão de uma história. Na verdade, três...

A DIFICULDADE MUDA TUDO

O terceiro título da franquia *MotorStorm* se passa em uma cidade chamada The City, um lugar que foi evacuado. Os corredores disputam um campeonato denominado Festival, que rola durante dois dias nos circuitos mais malucos que só uma cidade à beira de um apocalipse pode proporcionar. A maneira de contar a história é, no mínimo, muito interessante. Você observa as corridas pelas lentes do cinegrafista Cullen, um personagem não controlável. Existem três corredores para escolher: Mash, Tyler e Big Dog. Cada um possui uma história e uma dificuldade diferentes. Dessa maneira, a

produtora conseguiu um jeito inteligente de aumentar a duração do jogo e estimular todos a experimentarem todas as dificuldades. Isso porque as histórias são hilárias, apresentadas por animações em um cartoon todo estilizado, regado a muito sarcasmo e referências aos títulos anteriores.

MUITA COISA PARA FAZER

Mas os desafios deste jogo vão muito além de uma simples seleção de dificuldade. Além das tradicionais disputas para chegar em primeiro lugar na competição, ainda existem modos de eliminação, nos quais o último de cada volta sai da corrida e há dezenas de objetivos para liberar itens para o modo online. O modo história conta com 30 pistas diferentes e leva aproximadamente 10 horas para se terminar. Mas os desafios são tão empolgantes que fica complicado não reiniciar a corrida dezenas de vezes para tentar completar todas as provas em primeiro lugar. Sem falar que, em *Apocalypse*, cada uma das pistas possui três figurinhas escondidas. Elas ajudam a desvendar novas informações sobre a história do Festival, do ►





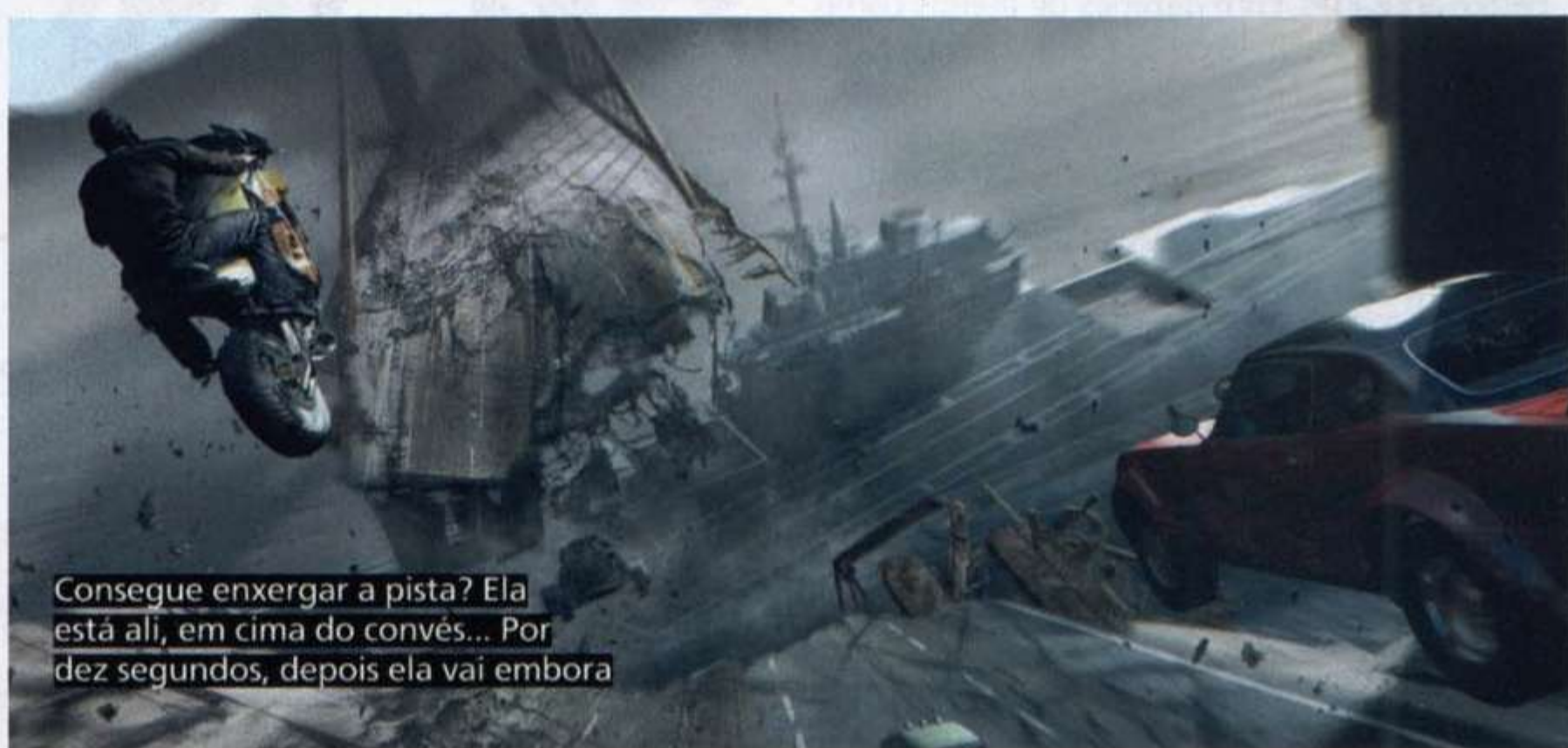
VERSÃO EUROPEIA

Testamos a versão europeia de *MotorStorm: Apocalypse*. Nela, é possível jogar com dublagem e legendas em português de Portugal. Muitos dos dubladores fazem parte da equipe de dublagem de *Heavy Rain* e *Uncharted*.

Não importa a potência ou o tamanho do seu carro, ele vai acabar dentro de uma das valas de The City



- **Produtora:** Evolution Studios
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1 a 16 (Online)
- **Online:** Sim

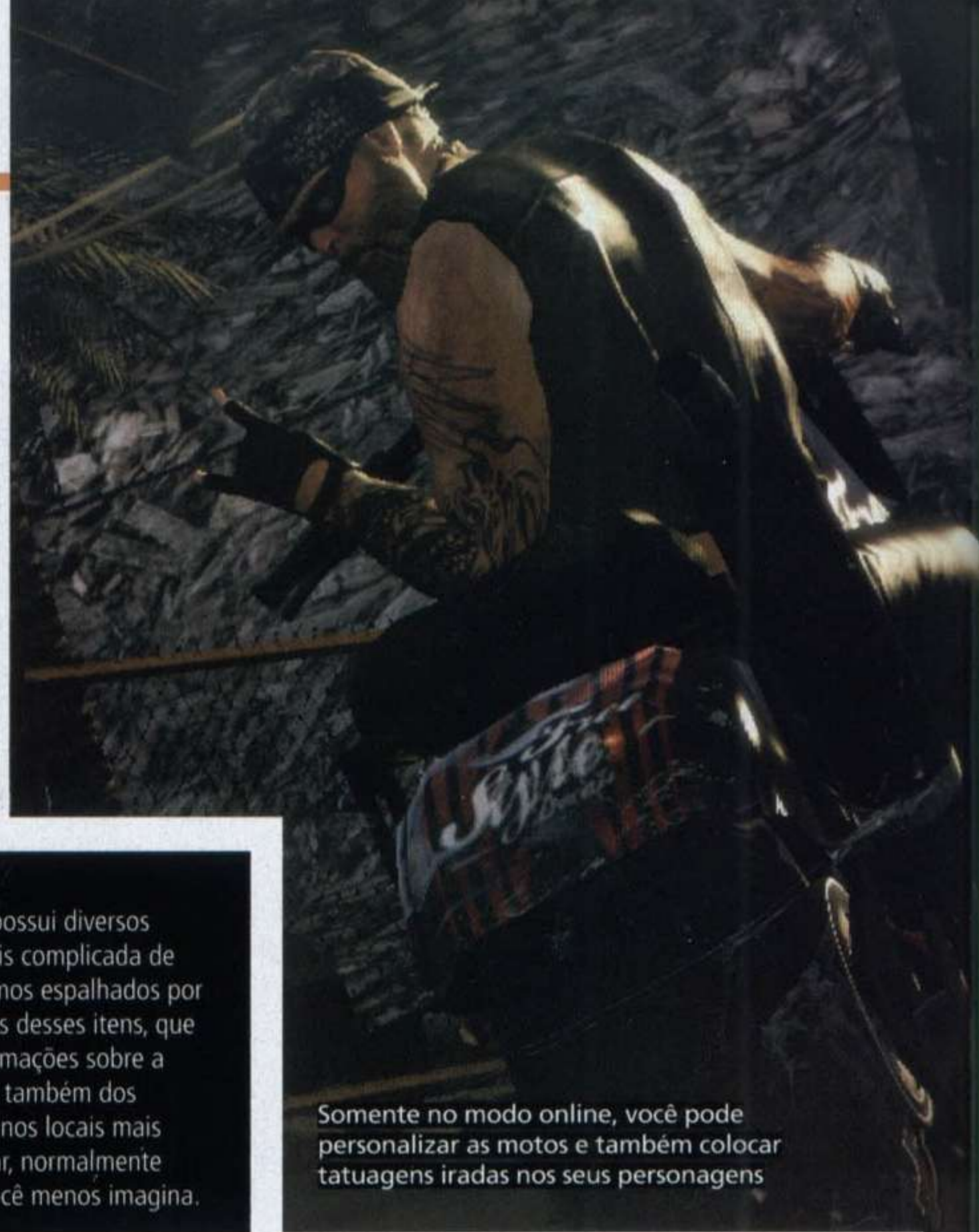


Consegue enxergar a pista? Ela está ali, em cima do convés... Por dez segundos, depois ela vai embora

REVIEW



As gangues locais não perdem as oportunidades de infernizar a sua vida. E elas estão bem servidas de equipamentos



Somente no modo online, você pode personalizar as motos e também colocar tatuagens iradas nos seus personagens



FIGURINHAS

Cada uma das 30 pistas possui diversos desafios, mas a tarefa mais complicada de todas é colecionar os cromos espalhados por elas. Cada uma possui três desses itens, que desbloqueiam novas informações sobre a história do campeonato e também dos corredores. Fique de olho nos locais mais improváveis de se alcançar, normalmente estão escondidos onde você menos imagina.

que aconteceu com a cidade e com os personagens. Além disso, conforme o seu desempenho melhora, mais itens são liberados – mas esses itens só podem ser aproveitados no modo online. Durante a história, os veículos e melhorias que serão utilizados já são preestabelecidos, para o bem do enredo. Durante toda a competição, você tem a oportunidade de jogar com todas as categorias de veículos disponíveis, que vão desde motos a carros leves e pesados, passando por gigantes como Monster Truck e Big Rigs.

Esteja você jogando em 2D ou com uma bela TV 3D, o jogo é de encher os olhos. Pistas bem elaboradas, com dezenas de efeitos como água e fogo partindo na sua direção, e o mais empolgante: deformação da pista em tempo real, algo muito parecido com o que *Split Second* fez. Ou seja, você faz a volta com a pista de um jeito e, na seguinte, um prédio gigante cai e muda totalmente o circuito. Não tem como não se empolgar.

CORRIDA ONLINE

A principal diversão de *MotorStorm: Apocalypse* é o seu modo online. Estruturado da mesma maneira que em um jogo de tiro, ele possui as mesmas disputas do modo história, mas com suporte para até 16 jogadores.

É aqui que você pode personalizar seu jogador, carro e melhorias, depois entrar



Deformação em tempo real: ao passar ao lado daquele prédio, a pista mudará completamente

em disputas, tentando evoluir dentro dos 80 níveis. Para apimentar as disputas, os produtores implementaram o sistema de Perks usado em jogos como *Call of Duty* e *Medal of Honor*. Eles oferecem pequenas melhorias em habilidades específicas para usar durante as corridas.

Outra novidade divertida é a possibilidade de apostar no vencedor da corrida antes que ela

comece. Vale apostar em você mesmo ou naquele cara que está ganhando todas as provas. Ajuda a ganhar novos itens tanto quando você ganha a aposta ou quando é o mais apostado.

MotorStorm: Apocalypse é um jogo de longa duração, ideal para quem gosta de corrida, mas não quer perder horas descobrindo como se pilota o carro. ■

AValiação Técnica

Gráficos ★★★★★ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★★★☆ | Replay ★★★★★ | Dificuldade ★★★★★☆

AValiação do Gênero (Corrida)

Sistema de Danos ★★★★★☆ | Pistas / Carros ★★★★★ | Simulação ★★★★★

NOTA FINAL

8,5

SONY



OLYMPIC GAMES

Disponemos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam
primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

Shopping Del Este
Sala 136 - Anexo Aduana.
(061) 505-902 / 511 053
Ciudad del Este-PY

Galeria Jebai Center
3° Piso - Sala 3224
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY

Shopping Vendome
5° Piso - Pç Alimentação
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY



- Esporte • 1 a 4 jogadores
- Online
- Produzido pela 2K Games

TOP SPIN 4

O Gran Turismo do tênis
POR LEANDRO RODRIGUES

O sonho de toda produtora é criar uma franquia que vire referência dentro do seu gênero. A Polyphony conseguiu isso com *Gran Turismo*, a Activision repetiu o feito com *Call of Duty* e podemos dizer que a 2K fez o mesmo com *Top Spin*. Afinal de contas, quanto o assunto é um verdadeiro simulador de partidas de tênis, não tem para ninguém.

TOTALMENTE SOB CONTROLE

As principais novidades de *Top Spin 4* estão relacionadas aos controles do jogo. A primeira, e mais simples, se deve ao acréscimo do controle de movimento do PS3, que funciona perfeitamente no modo offline, apesar de se tornar cansativo em pouco tempo – principalmente se a sua intenção é encarar o longo modo carreira. Mas tentar utilizá-lo nas partidas online é pedir para perder, pois nesse modo, o pequeno atraso na resposta do acessório é fatal durante as partidas.

A segunda é bem mais complexa e envolve uma total reformulação no sistema de controle. Os quatro botões frontais oferecem opções distintas de rebatidas, que vão desde bolas fortes até as mais fracas, para mandar a bolinha junto à rede. Isso não chega a ser uma novidade, já acontecia nas versões anteriores. O que mudou foi o tempo e a forma de rebater as bolas. Se você optar por segurar o botão e soltar no momento certo da rebatida, automaticamente entra no modo Power Service, mandando a bola com força e abrindo mão da precisão. Mas se escolher dar um toque pequeno e rápido, o modo muda para o Precision Service, com uma precisão muito



Pela reação da torcida, o jogo da quadra ao lado está bem mais interessante



maior, mas sem muita força. Os botões **L1** e **R1** ajudam a colocar um efeito na bola, adicionando mais curva para surpreender o adversário. Essas pequenas mudanças tornaram o jogo muito mais estratégico, facilitando uma mudança de postura do jogador, mesmo sem trocar de competidor ou os seus atributos.

MUITOS MODOS DE JOGAR

No modo offline, é possível fazer um treinamento completo antes de encarar os melhores jogadores do mundo – e algumas lendas do esporte, como André Agassi – ou então partir para o modo carreira. Nesse segundo modo, você cria o jogador e deve fazer

com que ele evolua e chegue ao topo da ATP.

O modo online oferece, além de partidas simples entre amigos, um modo World Tour, no qual os melhores podem se enfrentar, simulando uma temporada inteira de tênis, que tem a duração de uma semana. O objetivo é o mesmo do modo para um jogador, ou seja, acumular experiência e se tornar o primeiro do ranking. Mas, se perder, é obrigado a ficar o resto da semana de molho, sem ter como voltar a esse modo. Simplesmente viciante. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★☆☆☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★☆☆☆ | Dificuldade ★★★★★

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (ESPORTE)

Simulação ★★★★★ | Personalização ★★★★★ | Modos Extras ★★★★★

NOTA FINAL

8,5

FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES



E aí xiBUNgo aproveite as férias e se associe ao maior site de jogadores de games do Brasil!

Quer trocar idéias sobre jogos e “truques” de jogos? Venha para o Chat da FEBRAJOGA. Converse com jogadores, tire dúvidas sobre jogos e muito mais.

2011 é o ano dos jogadores de games do Brasil, então venha se associar a FEBRAJOGA!

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÃS?

Nós estamos esperando vocês para marcamos um CF no site da FEBRAJOGA!

Em 2011 vamos promover campeonatos entre os jogadores de CALL OF DUTY: BLACK OPS, FIFA11 e entre outros games, com seus clãs e individualmente também.

Cadastre-se em nosso site e fique por dentro de todas novidades.

Você nos encontra também no facebook, myspace, Orkut e twitter. Procure por FEBRAJOGA e nos siga nas Redes Sociais. Fique por dentro de nossas atualizações!

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital



www.youtube.com/user/andresik



Três duplas de protagonistas são sequestradas por um grupo alienígena. O enredo todo em uma legenda



- Ação
- 1 a 2 jogadores
 - Online
 - Produzido pela Nihilistic Software



PLAYSTATION MOVE HEROES

Uma verdadeira reunião de abandonados
POR LEANDRO RODRIGUES

→ **A** Sony sempre tentou fabricar um grande mascote para estampar nos seus consoles PlayStation. Depois de muitas tentativas, finalmente, *LittleBigPlanet* conseguiu fazer com que o carismático Sackboy se tornasse a cara do PlayStation 3. Acontece que, ao longo desse caminho, vários personagens se candidataram a esse posto, mas ficaram pelo caminho. *PlayStation Move Heroes* pega essa turma de "abandonados" e coloca para trabalhar em conjunto.

GENÉRICO AO EXTREMO

Normalmente, esses jogos que misturam diversas franquias em um único pacote não prezam muito pela história e *PMH* não tentou fugir desta regra. Um grupo de alienígenas capturou três duplas de heróis: Ratchet e Clank, Jak e Daxter (protagonistas de jogos do PS2 e PSP) e também Sly e Bentley. O objetivo dos seres extraterrestres é colocar essa galera em dezenas de desafios para que, assim, descubram qual é a dupla mais forte.

A desculpinha funciona apenas para colocar todos em espécies de minigames em que o objetivo varia entre eliminar centenas de inimigos ou salvar centenas de whibbles – criaturas fofinhas que também são prisioneiras dos aliens.

A aventura acontece em quatro mundos diferentes (Metrópolis, Haven City, Paris e Gleebertopia). Os três primeiros são cenários

dos títulos de cada dupla de personagens; o último, a casa dos sequestradores. Tudo bem ambientado de acordo com os jogos de origem. Os itens colecionáveis, por exemplo, variam entre parafusos (*R&C*), moedas (*Sly Cooper*) e Orbs (*Jack & Daxter*).

MOVIMENTAÇÃO PERFEITA

PlayStation Move Heroes não leva o nome do controle de movimento da Sony por acaso. As armas, seja ela de fogo ou um chicote gigante, são controladas pelo acessório. A resposta é precisa e a mudança de controle fornece um charme extra ao jogo. O aparelho também funciona muito bem quando os inimigos se aproximam muito e a luta vira corpo a corpo. Nesse momento, tanto a velocidade como a força com a qual você movimenta o controle interferem na animação dos golpes. Para completar, dá para jogar *PMH* em modo cooperativo local, mas quem encarar o segundo controle ganha um papel superficial na aventura, o que não facilita muito na hora de convencer um amigo a encarar essa aventura com você. ■



AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★☆☆☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★☆☆☆ | Dificuldade ★★☆☆☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★☆☆☆☆ | Inteligência Artificial ★★☆☆☆ | Desafios Extras ★★☆☆☆

NOTA FINAL

6,5

FREEPLAY

games & ass. Técnica

▶ Aqui você encontra os grandes lançamentos de 2009...



Batman:
Arkham Asylum



Uncharted 2:
Among Thieves



Call Of Duty
Modern Warfare 2



Borderlands



GTA: Episodes
from Liberty City



Assassin's
Creed 2

▶ ... e os novos lançamentos de 2010. Venha conferir.



Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii

PS3

XBOX 360

NINTENDO DS

PSP

Jogos
em promoção
à partir de
R\$ **99**,90
aproveite!

Av. Paulista, 1217, Loja 163 - ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô

www.freeplaygames.com.br tel.: (11) 3473-0226 | 3473-0076

RIO

Pacote de minigames regados com muito samba
POR LEANDRO RODRIGUES

↳ Poderia apenas ser mais um em uma gigantesca fila de adaptações de filmes. Mas *Rio*, o game, consegue se destacar por diferentes motivos. Primeiro porque não tenta apenas recontar a mesma história do longa só que de forma interativa. A THQ optou em transformar a aventura da arara Blu em um Party Game, ou seja, uma coletânea com mais de 40 minigames, no estilo *Mario Party* ou *Fuzion Frenzy*. Os desafios, com suporte para até quatro jogadores, possuem na sua maioria o objetivo de coletar itens ou desviar de alguns obstáculos. Nada diferente do que já foi criado nos jogos que já citamos.

Nitidamente, *Rio* tenta agradar aos mais jovens, aproveitando o sucesso do filme nos cinemas. Isso fica claro pela dificuldade absurdamente baixa nas disputas contra o computador e pela facilidade para controlar cada um dos minigames. Raramente, você utilizará mais que dois botões em uma disputa e só encontrará desafio de verdade

quando arrumar um grupo de amigos para ocupar todas as posições.

Porém, o que realmente seduz em *Rio* é a sensação de estar jogando algo realmente brasileiro, com centenas de referências à cidade do Rio de Janeiro e a sua cultura. Nada como disputar um minigame com bolas de futebol, do alto de um morro, com vista para o Cristo Redentor. Ou então se equilibrar no alto de um bonde em movimento, desviando de galhos, enquanto escuta uma trilha sonora tipicamente brasileira, com muito samba. Existe até um questionário sobre o Brasil no menu principal e responder a todas as questões corretamente rende um troféu. Só faltou uma dublagem ou legenda totalmente em português para deixar a criançada completamente à vontade.

Infelizmente, seja pela falta de grandes desafios ou criatividade na criação dos minigames, *Rio* não tem uma grande duração e é quase certeza de que ficará encostado na sua estante depois de pouco tempo. **6,5** ■



- Aventura
- 1 a 4 jogadores
- Produzido pela THQ



Blu é uma arara que precisa superar muitos minigames para reencontrar a sua dona

Mundo dos games
 a sua loja de video games
www.mgloja.com

Videogames em até 0+12 no cartão de crédito.

Conheça as vantagens do Fidelity card



Sua loja de Videogames no Recife e Região Metropolitana.

O seu Videogame está aqui.



[81] 3223-1900 / 3031-6900 / 3034-1900

Lj 01 - R. Clube Náutico do Capibaribe, 27, Lj-08/09, Boa Vista, Recife-PE.
 Lj 02 - Av. Barreto de Menezes, 800, Lj-71, Shopping Guararapes.

Conheça também nossa Assistência Técnica.



©2011 Electronic Arts Inc. EA, o logo EA e o Dead Space são marcas comerciais de Electronic Arts Inc. "PS3", "PS2", "PlayStation Move" e "PlayStation Network" são marcas comerciais ou marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas as demais marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares. Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por **VIDEOLAZER** sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).



18
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS



VIVA O TERROR NO ESPAÇO.

O pesadelo voltou. Mas, dessa vez, Isaac é quem está no comando, com novas armas e a habilidade zero-G. Agora, é hora de seus amigos começarem a ficar com medo.

DEAD SPACE 2

Primeira vez em multiplayer on-line.



Compre o Dead Space 2, edição limitada, para PS3 e GANHE o Dead Space Extraction para o PlayStation Move. Promoção válida enquanto durarem os estoques.





PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011



Games

RUA AURORA, 200 LOJA 111 FONE (11) 3361-8927

RUA SANTA IFIGENIA, 485 FONE (11) 3361-8844

RUA SANTA IFIGENIA, 486 FONE (11) 3221-3730



EVOLUTION

RUA VITORIA, 257 LOJA 239 FONE (11) 3337-1574
RUA SANTA IFIGENIA, 403 FONE (11) 3333-7925
RUA VITORIA, 304 LOJA 118 FONE (11) 3224-0552

TELEVENDAS
(11) 3333-7925
SAC
(11) 3361-2937
games.evolution@hotmail.com

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
(11) 3224-0552
ENTREGA EM TODA
GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

www.box4ddesign.com.br



O fu



A mais conceituada revista de jardinagem e paisagismo



Alimentação saudável para uma melhor qualidade de vida



A bíblia da Fotografia para profissionais e amadores



Os melhores roteiros dentro e fora do Brasil, com todas as dicas



O que há de novo e melhor no design brasileiro e mundial



Agora com uma revista grátis só sobre iPad e iPhone



Preview de jogos, games detonados, dicas e truques



Libros de Jardineria en Español



Tudo sobre os super-heróis das histórias em quadrinhos



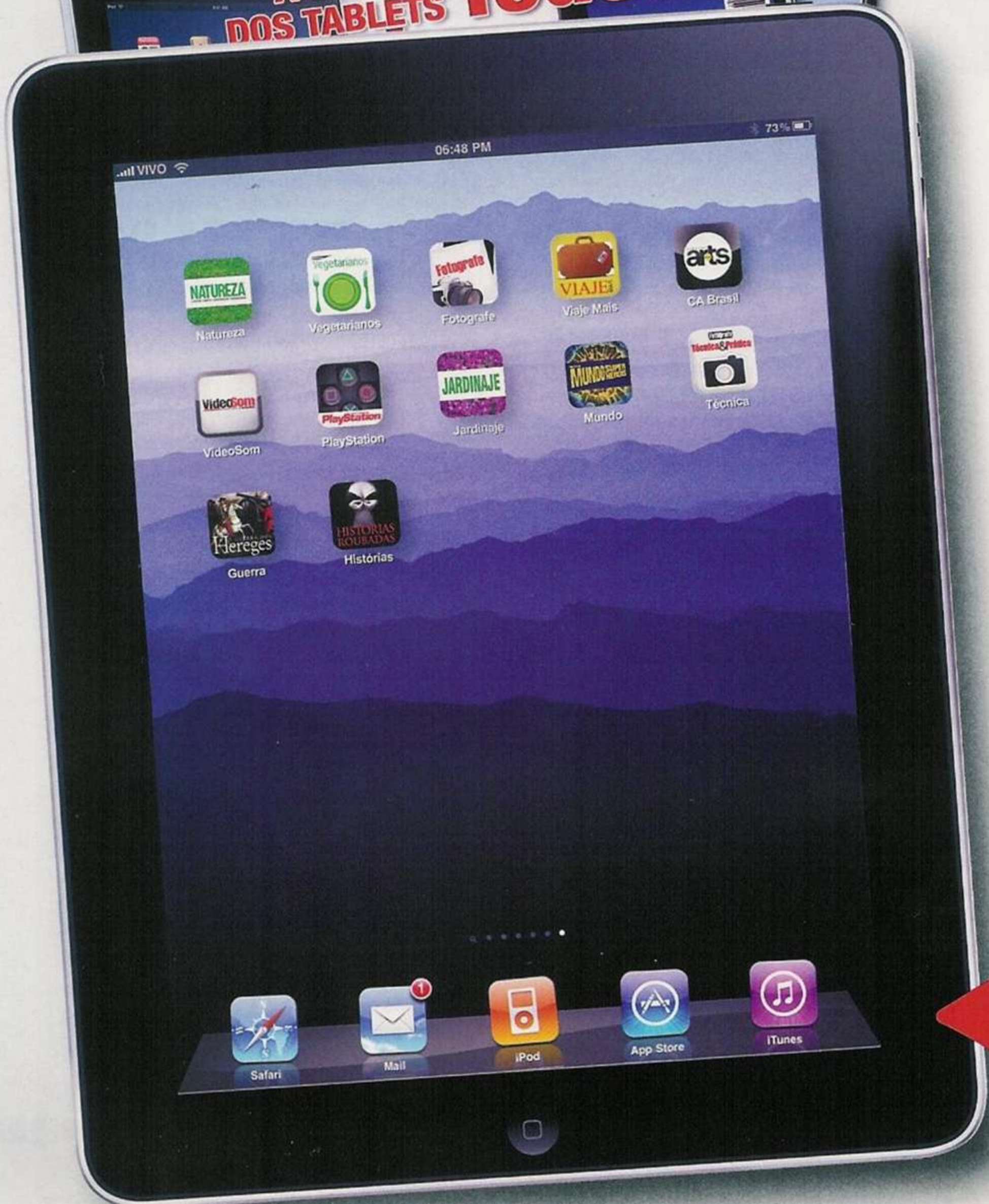
Em cada edição, uma aula de fotografia para você se aprimorar



Romance histórico da invasão holandesa a Pernambuco



Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



Em "Buscar" digite o nome da publicação

tuoro chegou

Já têm revistas e livros da Editora Europa também no

iPad, iPhone e iTouch

Cada revista tem a sua biblioteca, com a edição do mês e as anteriores. Você pode comprar apenas um exemplar ou fazer assinatura, semestral ou anual.



2 Sumário ilustrado e “deslizante” no rodapé. Com um toque de dedo, você vai direto para a página escolhida.



3 É fantástico! Você pode folhear, literalmente, a revista. Na horizontal, vendo páginas duplas. Na vertical, página por página.



4 Dá até para buscar um assunto do seu interesse, digitando apenas uma palavra-chave.



Se preferir, pode ampliar qualquer texto ou detalhe de uma imagem, sem perda de qualidade.

O futuro chegou!



Sempre um passo à frente.
(11) 3038-5050
0800 8888 508

www.europanet.com.br

Uncharted 2

Among Thieves

Cidades lendárias, tesouros perdidos, um cara chamado Marco Polo e outros mitos da segunda aventura de Nathan Drake no PlayStation 3 **POR GILSOMAR LIVRAMENTO**

Em algum lugar do mundo, no quiosque de uma praia deserta, o aventureiro Nathan Drake curte um raro momento de paz em sua vida. Na verdade, é apenas um intervalo, pois Harry Flynn, um velho conhecido, surge com uma proposta. Harry também é um famoso ladrão de peças arqueológicas e agora representa um cliente bilionário, que ofereceu uma fortuna por um artefato guardado no impenetrável museu de Istambul, na Turquia. Nathan não acredita ser possível executar o roubo apenas com a ajuda de Flynn, então surge a carta na manga do ladrão: Chloe Frazer. Flynn a apresenta como parceira, mas nem imagina que ela é um velho caso de Nathan.

Há uma razão especial por trás de tamanha determinação em adquirir uma lamparina. Flynn mostra a cópia de uma das cartas do famoso explorador italiano Marco Polo, na qual afirma ter roubado um imenso tesouro. O resto da

mensagem não faz sentido para Flynn, mas Nathan silenciosamente entende suas pistas: em 1292, Marco Polo viveu 20 anos na corte do imperador mongol Kubalai Khan, então saiu da China com 600 passageiros e 14 navios cheio de tesouros. Após um ano e meio de viagem, Marco Polo aportou na Pérsia com apenas um navio com oito passageiros e nenhum tesouro. Drake deduz que, apesar de Marco Polo nunca ter revelado a ninguém o que aconteceu com a frota e os tesouros, ele registrou os acontecimentos em algum lugar.

A carta dá pistas de que existem 13 navios lotados de tesouros escondidos em algum lugar e é isso que o cliente de Flynn deve procurar. A foto da lamparina mostra que o objeto é talhado com linguagem mongol e, por ser um pertence de Marco Polo, possivelmente o explorador escondeu algum tipo de informação no objeto que possa levá-los até a frota desaparecida.

HONRA ENTRE LADRÕES

Chloe faz uma rápida visita ao quarto de Drake e descobre que ele está incomodado com seu envolvimento com Flynn. A garota explica que ela e Flynn só tem negócios em comum e que o seu real objetivo é encontrar o tesouro, dividi-lo com Drake e desaparecer com seu amor, até porque o contratante de Flynn não sabe sobre o caso dos dois.

Após quatro meses de preparativos e planejamentos, o trio segue por uma rota marinha até uma rede de esgotos que dá acesso ao museu. O objetivo é passar pelos guardas discretamente e Chloe é encarregada de cortar a energia do alarme logo que a dupla chegar ao ponto combinado. Em respeito a política de Drake de não usar armas de fogo, Flynn trouxe armas com tranquilizantes. Eles abrem caminho pelo jardim, se esgueiram até o telhado e improvisam a invasão da torre central, onde encontra-se o artefato.

Ao invadir a sala do tesouro, Nathan encontra a lamparina e a quebra para encontrar um pedaço de pano, que, aparentemente, não mostra pista alguma. Sempre sagaz, o explorador experimenta queimar a resina diferenciada da lamparina, que emite uma luz negra e revela um mapa no tecido. As pistas indicam que um tsunami encalhou as embarcações de Marco Polo em uma região alta da ilha de Bornéu, na Ásia, e cita a localização da cidade de Shambhala, a lendária Shangri-La. Drake junta alguns pontos e presume que a cidade pode esconder a pedra de Cintamani, uma mítica safira capaz de realizar desejos. De posse da informação e do mapa, Flynn revela sua traição e diz que sabia sobre os navios desde o começo. Ele deixa Nathan para trás para distrair os guardas e foge. Sem opção, Drake improvisa uma fuga desesperada, mas é





FICHA TÉCNICA

- PlayStation 3
- **Produtora:** Naughty Dog
- **Distribuidora:** SCE
- Outubro de 2009

capturado e acaba na prisão local.

Três meses se passaram até Victor "Sully" Sullivan saber do destino de Drake por meio de Chloe. Ambos vão à delegacia pagar a fiança de Drake, que diz preferir ficar preso do que ficar na companhia de Chloe, pois ele acredita que ela fez parte da traição. Sullivan diz que Flynn e seu contratante, Zoran Lazarevic – um criminoso de guerra –, estão caçando o tesouro com as pistas que ele revelou. Drake decide se vingar de Flynn e encontrar a pedra Cintamani antes de Lazarevic.

A grandiosidade da pedra preciosa faz Sully imaginar uma imensa fortuna depositada em sua conta. Chloe diz que Lazarevic gastou uma grana preta para obter a cópia de todos os manuscritos de Marco Polo e que Drake descobrirá o paradeiro exato do tesouro se tiver acesso aos manuscritos. Estes documentos estão na tenda de Lazarevic, cercada por guardas no acampamento de buscas em Bornéu. Nathan sugere a Chloe ser a "ponte de acesso" para as informações, já que Lazarevic confia nela. ►

Nathan Drake está sempre disposto a arriscar o pescoço por algum tesouro lendário, sem deixar as piadas e comentários infames de lado

EM BUSCA DE EL DORADO

Em sua primeira aventura no Play 3, Nathan Drake consagrou-se em sua busca pelo tesouro perdido de El Dorado. Se você quiser conhecer todos os detalhes desta trama fantástica, confira o nosso Spoiler de *Uncharted: Drake's Fortune* na edição 134 da **Dicas & Truques para PlayStation.**

CAÇADORES DE TESOURO

Dias depois, em Bornéu, Drake e Sully se embrenham pela mata e seguem até o acampamento de Lazarevic, conseguindo orientações com Chloe pelo rádio. Há explosivos espalhados ao redor do acampamento e Drake precisa acioná-los para criar uma distração para chegar aos manuscritos.

Ao encontrar o acampamento, Drake observa que, após três meses escavando a região, Flynn não encontrou nada. Os explosivos são detonados e chamam a atenção de todos. Sully se posiciona com um rifle para cuidar da retaguarda de Nathan, enquanto o explorador consegue se esgueirar até a tenda central e encontra os manuscritos, que indicam que os inimigos estão em busca de Shambhala. Lazarevic encontrou os navios de Marco Polo, mas nenhum vestígio de sua tripulação. Embora tenham encontrado os navios, não acharam qualquer vestígio dos corpos. Se um tsunami atingiu a região, por dedução, os tripulantes tentariam se refugiar no lugar mais alto, ou seja, eles precisam procurar no alto das montanhas.

Os homens de Lazarevic voltam ao acampamento e uma pequena guerra tem início. Fugindo do conflito, Drake, Sully e Chloe entram em uma caverna no alto da montanha e

acham os restos mortais da tripulação de Marco Polo. Há mais resina da lamparina espalhada pelo lugar e Drake usa isso como uma tocha para seguir marcas no chão, que levam até uma câmara onde encontram uma adaga tibetana e outro mapa, que indica uma área específica no Nepal.

No clímax da descoberta, algo dá errado. Chloe aponta sua arma para Drake e Sully antes de os homens de Lazarevic chegarem. Enquanto Drake é escoltado para o acampamento, Flynn investiga a caverna. Chloe aproveita para se livrar dos soldados, liberta Drake e Sully e entrega a adaga para que eles possam fugir. Mais soldados aparecem e a dupla pula do precipício diretamente para um rio. Um arriscado plano de fuga... E a dupla sobrevive.

Alguns dias depois, no Nepal, Drake encontra Chloe. A cidade parece um campo de guerra. Lazarevic aproveitou a guerra civil que assola o país e contribuiu com os guerrilheiros, usando o caos como distração para procurar os templos citados no mapa. A garota avisa que Flynn violou os templos que encontrou na região. Nathan olha o punho da adaga e nota que os seus entalhes são similares aos de algumas figuras vistas nos edifícios da cidade, então deduz que precisa

encontrar um templo que possua os mesmos desenhos da adaga. Para acelerar a busca, é preciso chegar a um lugar alto para conseguir uma visão ampla da região. A dupla avança até o centro da cidade e segue para o topo do prédio mais alto. De lá, descobrem o local para onde devem seguir, mas é dado um alerta aos soldados sobre a presença deles na cidade. Após fugir de soldados e de um helicóptero e sobreviver a implosão de um prédio, Nathan e Chloe conseguem cruzar a cidade, mas acabam se separando.

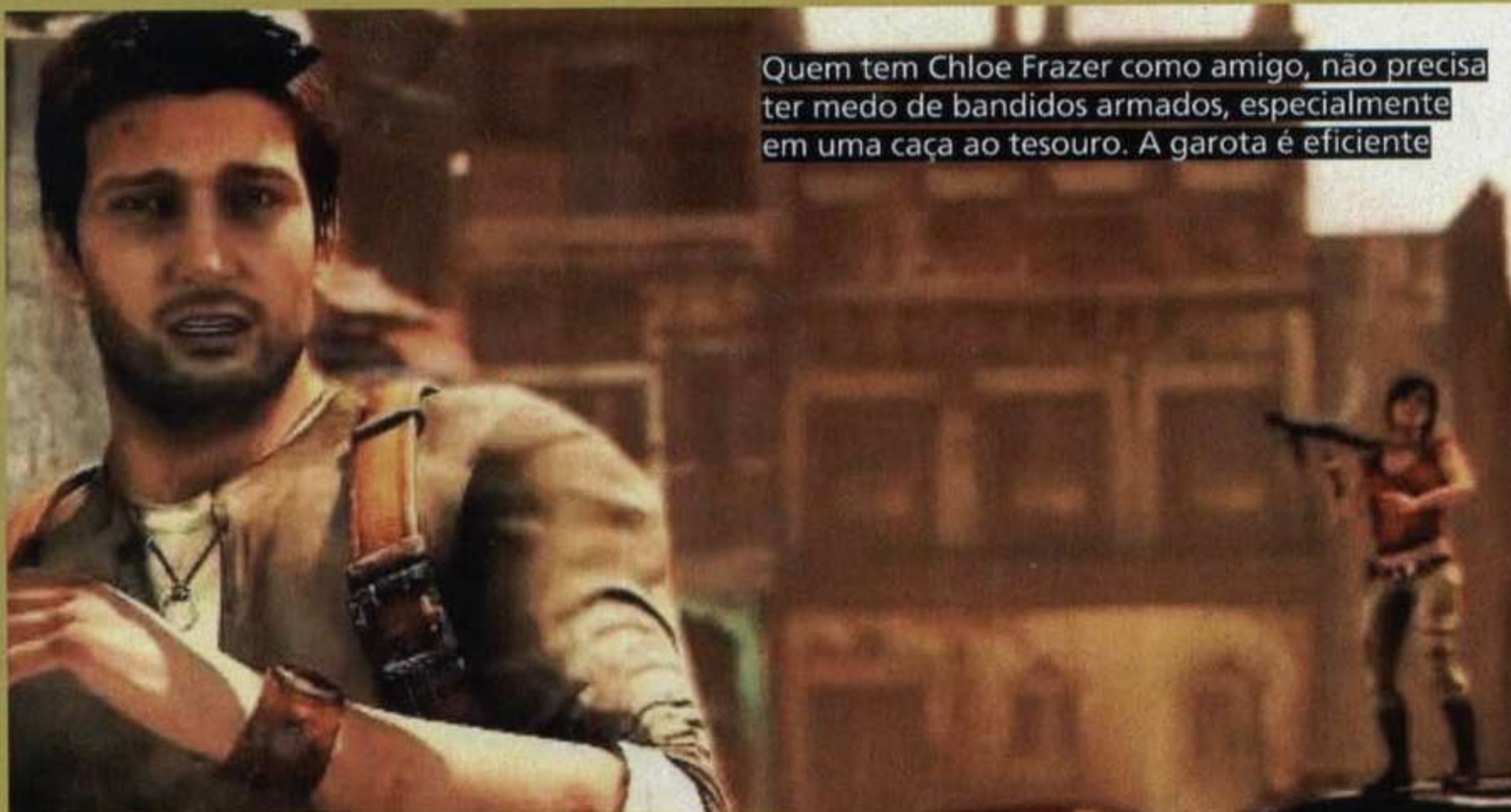
Durante sua rota para o templo, Drake encontra a repórter Elena Fisher e o câmera Jeff – eles estão produzindo um documentário investigativo sobre Lazarevic para provar às autoridades internacionais que o criminoso de guerra está vivo e continua a cometer barbaridades pelo mundo. A jornalista começa a entender por que Lazarevic está devastando metade da cidade e questiona se Drake tem algo a ver com isso. Chloe aparece em seguida e quase atira em Elena e Jeff, mostrando que Drake está envolvido. Deixar Elena e Jeff no meio da guerra não é opção, e Drake decide levá-los, mesmo sob protesto de Chloe, que não quer se atrasar carregando "peso morto".

O SEGREDO DA CIDADE

Dentro do templo, enquanto Elena e Jeff aguardam, Drake e Chloe conseguem encontrar uma passagem secreta para uma caverna sob a cidade, usando a adaga como chave. A dupla encontra um salão com mecanismos que direcionam uma luz para abrir caminho para outra câmara, onde descobrem um mapa de pedras que mostra a localização exata da entrada de Shambhala. A alegria da descoberta dura pouco, com a chegada de mais soldados de Lazarevic.

Após uma troca de tiros na rota de fuga, o grupo é acudado e Jeff é baleado. Drake se compromete a carregá-lo, mesmo com Chloe avisando que isso vai acarretar na morte de todos eles. Quando a situação se torna insustentável e os inimigos fecham o cerco, Chloe novamente trai o explorador e rende Drake e Elena. Lazarevic aparece e obriga Drake a ajudá-lo a chegar a Shambhala. Antes de partir, o vilão executa Jeff.

Drake tenta barganhar a informação pela vida de Elena, mas o vilão descobre a marcação do mapa para Shambhala e Nathan fica sem opção. O plano é criar uma distração e fugir. Drake manda Elena ficar fora da confusão, mas ela não vai simplesmente largar tudo. Com a ajuda de Elena, que rouba um jipe, ►



CHEGOU!

COMBAT ARMS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!

oficina-de-arte.com



COMPLETO SISTEMA DE CLÃS



**TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS**



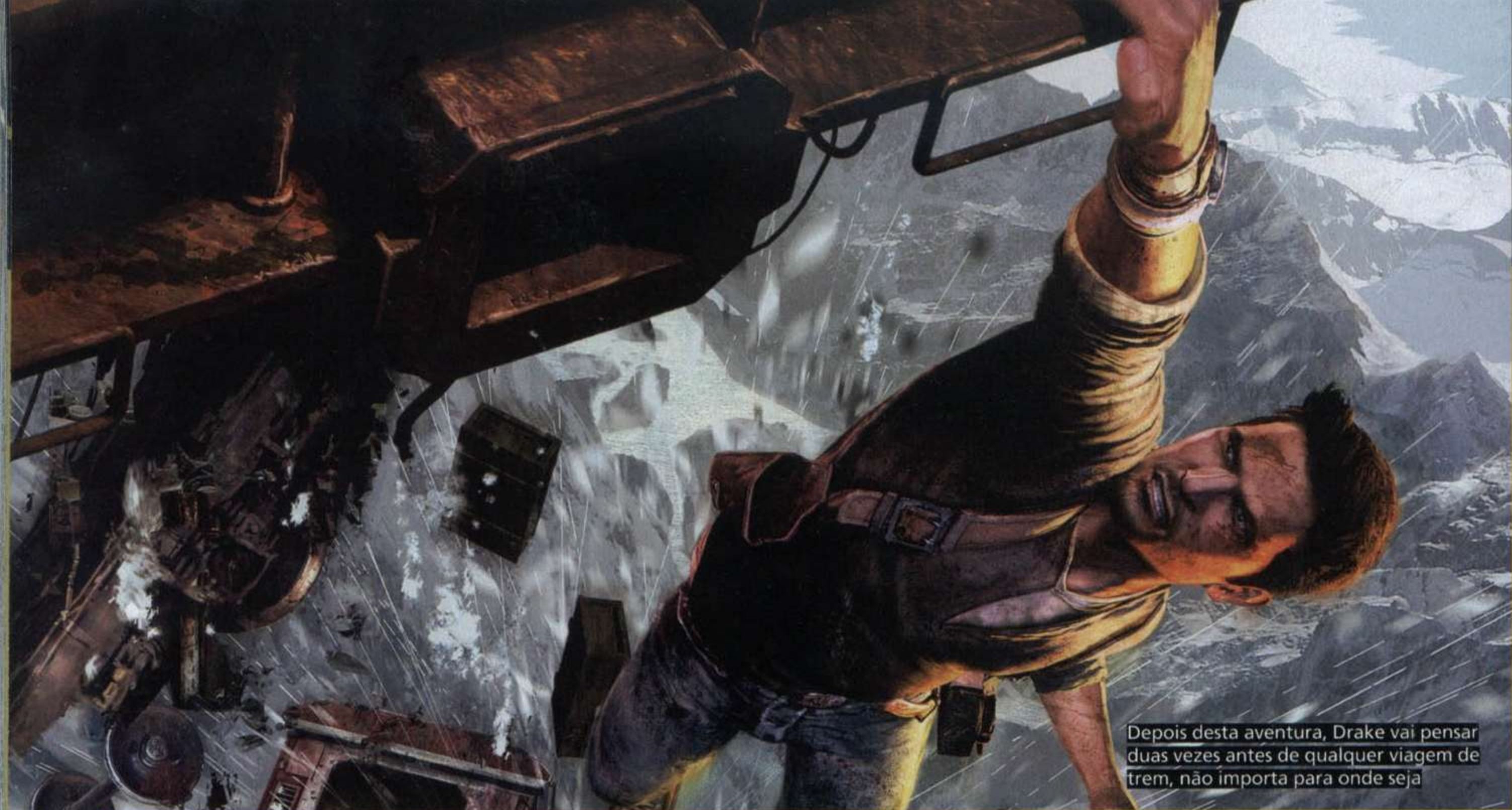
**GENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM**

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



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Copyright © 2010 Nexon Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil. Todos os direitos reservados.



Depois desta aventura, Drake vai pensar duas vezes antes de qualquer viagem de trem, não importa para onde seja



Drake consegue embarcar em um trem em movimento e segue sozinho.

Por um tempo, ele consegue avançar despercebido pelos demais vagões, mas a situação se complica quando um helicóptero aparece e começa a destruir os vagões. Ao longo da viagem, o trem sai da região verdejante rumo às gélidas montanhas. Em um dos vagões, ele recupera a adaga com um dos capangas de Lazarevic, graças à ajuda de Chloe. Nathan reencontra Flynn e é baleado no abdômen. Chloe tenta intervir, mas Drake improvisa uma fuga desengatando o seu vagão do resto do trem. Isso resulta em um desastroso descarrilamento, com Nathan pendurando, sangrando e quase morto. Ainda que consiga se afastar, o ferimento e o frio intenso o fazem desmaiar, até que uma pessoa caminha em sua direção.

FALSAS APARÊNCIAS

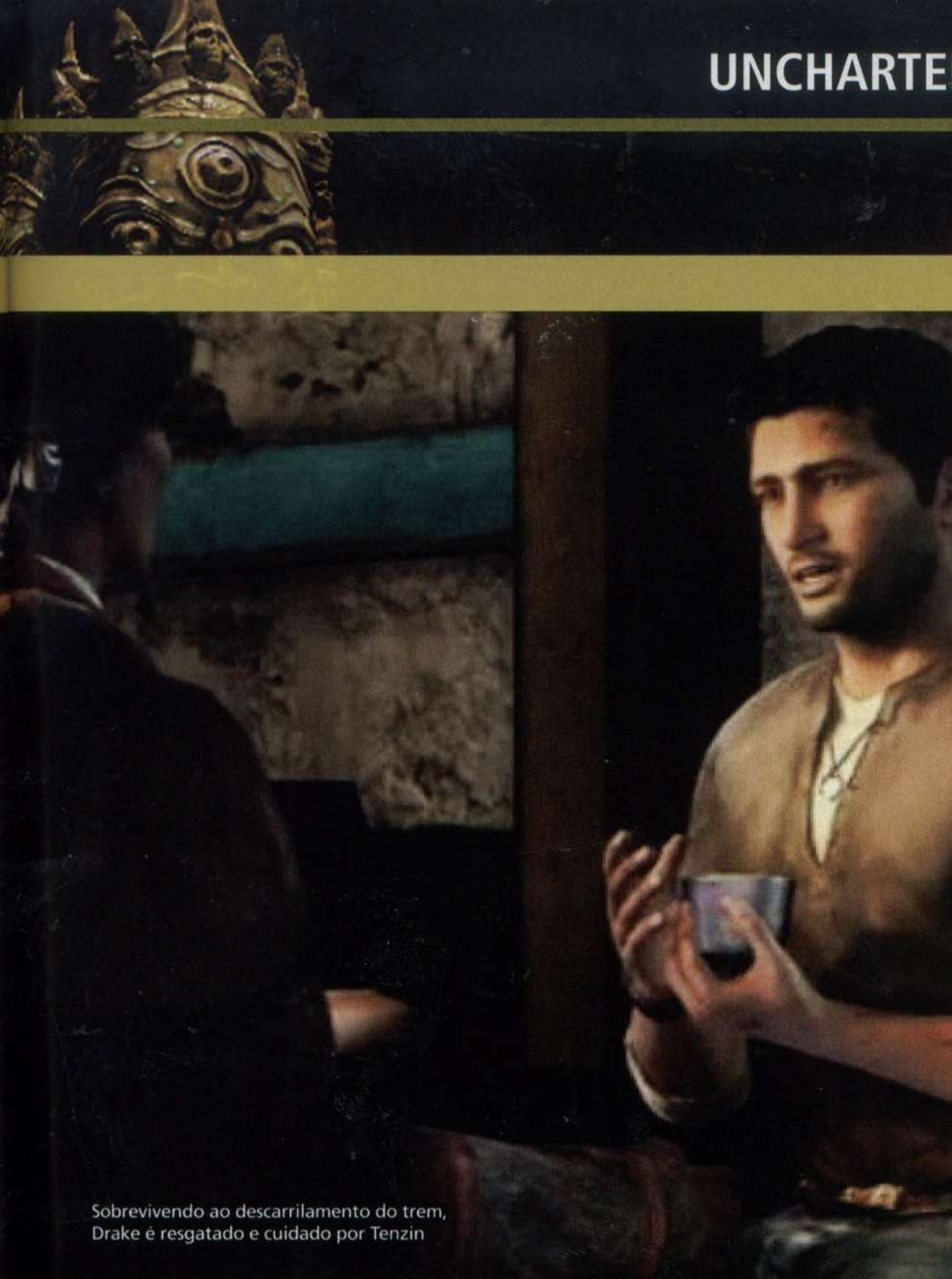
Drake acorda dentro de uma cabana e percebe que o seu ferimento foi tratado. O homem que o ajudou se chama Tenzin, que fala o idioma local e deixa Drake sem entender o que acontece. Enquanto segue o tibetano, Drake tenta descobrir se alguém tem um telefone, em vão. Quando chegam à casa de Tenzin, Elena está lá – ela fala tibetano, para surpresa de Drake. Alguns dias se passaram desde o incidente do trem e Drake diz que Elena tinha razão sobre a traição de Chloe.

Eles vão ao encontro de Karl Schäfer, líder do vilarejo, que dá pistas e informações sobre o que tanto Drake procura. Ele fala que a adaga que Drake carrega é o que o inimigo dele mais precisa e não sabe. Mas fica o alerta: grandes homens que marcaram a história como cruéis só tiveram um pedaço da pedra de Cintamani,

mas Lazarevic é louco e tem recursos o suficiente para ir muito além.

Para provar e ajudar Drake sobre a necessidade de Lazarevic ser detido, Tenzin é instruído a levá-lo até as ruínas de um antigo templo e de uma estátua encontrada na montanha. Embora Tenzin pareça velho, ele surpreende Drake com longos saltos e disposição física de vagar por uma caverna fria sem parecer se incomodar com a situação extrema de temperatura. Eles encontram um corpo congelado, aparentemente há muitos anos, de outro grupo que se aventurou na busca por Shambhala. Mais adiante, são confrontados por uma criatura rápida que parece não se abalar com tiros à queima-roupa.

Os exploradores encontram uma enorme construção no topo da montanha e mais restos mortais, desta vez de nazistas, congelados.



Sobrevivendo ao descarrilamento do trem, Drake é resgatado e cuidado por Tenzin

Há um livro entre os corpos, onde a última anotação se refere à Árvore da Vida. Drake se convence de que a pedra de Cintamani existe e seja capaz de garantir poder a quem a possui. Quando ele e Tenzin voltam para o vilarejo, descobrem que Lazarevic está por perto, destruindo casas e matando habitantes em busca de Drake. Uma pequena guerra tem início entre os habitantes e soldados de Lazarevic. Drake entra no caos para tentar impedir o inimigo de encontrar a pedra e ter ainda mais poder.

Com muito esforço e doses de loucura, Drake e Tenzin conseguem destruir um tanque de guerra que avassala o vilarejo. Eles conseguem salvar a filha de Tenzin, mas descobre que Schäfer foi levado por Lazarevic para guiá-lo até a entrada de Shambhala. Deste ponto, Elena e Drake seguem montanha acima,

atrás do comboio, iniciando uma perseguição perigosa que termina com a queda do caminhão com Drake e Elena montanha abaixo. Felizmente, os dois saltaram no último instante e se agarraram a raízes.

Avançando por um monastério, Elena e Drake seguem os passos de Lazarevic. Após um caminho cheio de contratempos, a dupla se vê no meio do fogo cruzado de vários soldados. A situação termina com Schäfer mortalmente ferido, após indicar a entrada secreta para Shambhala. Antes de morrer, Schäfer pergunta se Drake encontrou corpos (alguns eram de sua expedição) nas montanhas e se agora sabe por que Lazarevic precisa ser detido: o poder cega o homem a ponto de torná-lo um monstro que pode mudar a história.

Elena e Drake se separam, mantendo contato

f t ENQUETE D&T

Qual foi o momento mais marcante de *Uncharted 2*? Os leitores da D&T opinaram pelo Twitter e pelo Facebook (veja os endereços no rodapé da página) para chegar a um veredicto.

1º Desabamento do prédio (Cap.06)
21,67 %

2º Fuga na ponte em queda (Cap.26)
17,73 %

3º Sequência do trem (Cap.13)
17,24 %

4º Escalada do vagão pendurado (Cap.01)
14,78 %

5º Combate sobre os caminhões (Cap.21)
13,3 %

6º Perseguição do caminhão (Cap.05)
5,42 %

7º Interação com os habitantes da vila (Cap.16)
5,42 %

8º Deslizamento do piso (Cap.25)
4,43 %

por rádio. Lazarevic e seus homens se encontram na entrada secreta para Shambhala, mas Flynn já não sabe como seguir adiante. Enquanto os soldados exploram o local, Flynn deixa a adaga com Chloe. Aproveitando a oportunidade, Drake recupera a adaga com Chloe, que em troca pede para Lazarevic ser morto. Ao se reencontrar com Elena, Drake segue até uma construção com os mesmos entalhes da adaga e descobre que, combinando algumas figuras na posição certa, a porta se abre. Mais soldados aparecem no caminho. Com esforço eles conseguem chegar até um grande salão com uma pedra azul brilhante enorme no centro do local. A luz emitida por ela indica a porta para a cidade lendária.

ENTRE A VIDA E O PODER

Dentro da câmara com o caminho, Lazarevic e seus soldados cercam Drake e Elena. Sem muita opção, o aventureiro é obrigado a ajudar Flynn a estabilizar a ponte de passagem e abrir caminho – se fizer alguma gracinha, Elena será executada. Durante a missão, mais criaturas peludas e incrivelmente ágeis aparecem para atacar a todos. Lazarevic mata uma das criaturas e arranca a máscara dela, revelando ser um homem, com superforça, um dos possíveis guardiões da ►

cidade. Draken cumpriu sua parte no trato e tenta barganhar a liberdade de Elena e de Chloe, mas Lazarevic não tem intenção de cometer tais erros e também pretende executar Flynn.

Quando a situação parece complicada demais para uma solução improvisada, o destino se encarrega de trazer mais três guardiões da cidade. Eles acertam flechas nos soldados de Lazarevic, criando uma confusão que permite a Drake e os demais fugirem. Enquanto adentram no território da cidade lendária, os guardiões atacam tanto Drake e seus amigos quanto os soldados de Lazarevic. Quando a situação se apazigua, Chloe chama Draken e Elena para ir até a cidade, mas Drake diz que vão atrás da pedra de Cintamani, deixando os tesouros para lá. Lazarevic não pode ter esse poder nas mãos, especialmente se a lenda da pedra for verdadeira e conceder imortalidade a um monstro como Lazarevic – a lenda, mais uma vez, converge para a verdade. Enquanto segue para onde se encontra a suposta safira, Drake faz mais uma descoberta: o que Marco Polo se referia como uma joia imensa, na verdade, trata-se de âmbar, resina fossilizada... originada de uma colossal árvore no meio da cidade, a Árvore da Vida. De alguma forma, essa resina está afetando quem as toca ou usa, transformando seres humanos nas aberrações que supostamente vigiam a cidade.

No instante seguinte, Flynn aparece, concordando com a descoberta de Drake. Frustrado com o rumo da situação, Flynn pega uma granada e tira o pino, explodindo a si mesmo para atrapalhar os planos de Lazarevic. Na explosão, Elena é atingida e agoniza em dor. Chloe carrega Elena enquanto Drake derruba os

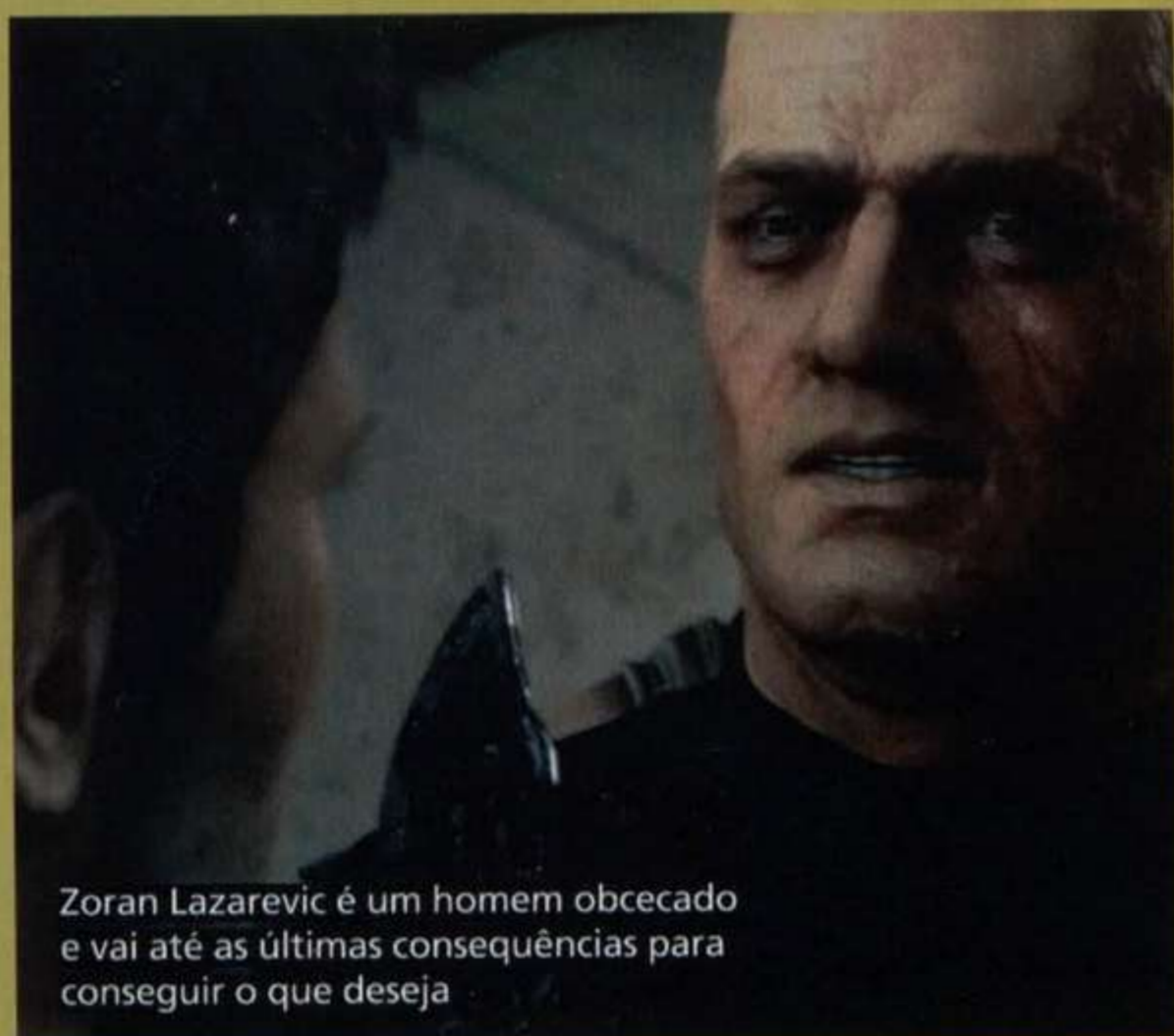
soldados no caminho. Já em segurança, Drake manda as mulheres se afastarem o máximo que puderem, enquanto ele vai confrontar Lazarevic. No fundo da câmara, na base da árvore que libera uma resina especial, Lazarevic e seus homens observam o lugar. O criminoso de guerra entra em um lago com o líquido luminoso e, gradualmente, sua cicatriz no rosto se regenera. Com os soldados eliminados, Lazarevic inicia uma caçada a Drake ao redor da câmara. Lazarevic é ferido, mas seu rosto se regenera a todo momento. Convencido de ser invencível, Lazarevic não contava com a aparição de mais guardiões, que o detêm dentro da câmara enquanto começa a desmoronar.

Drake consegue fugir a tempo, mas a longa ponte que cruza o vale começa a desabar e ele corre desesperadamente. No último segundo, o aventureiro consegue chegar até onde Chloe e Elena ficaram esperando. Outro guardião aparece e surpreende Chloe, que se salva por pouco. Ambos correm até Elena, enquanto a cidade lendária explode violentamente. Eles

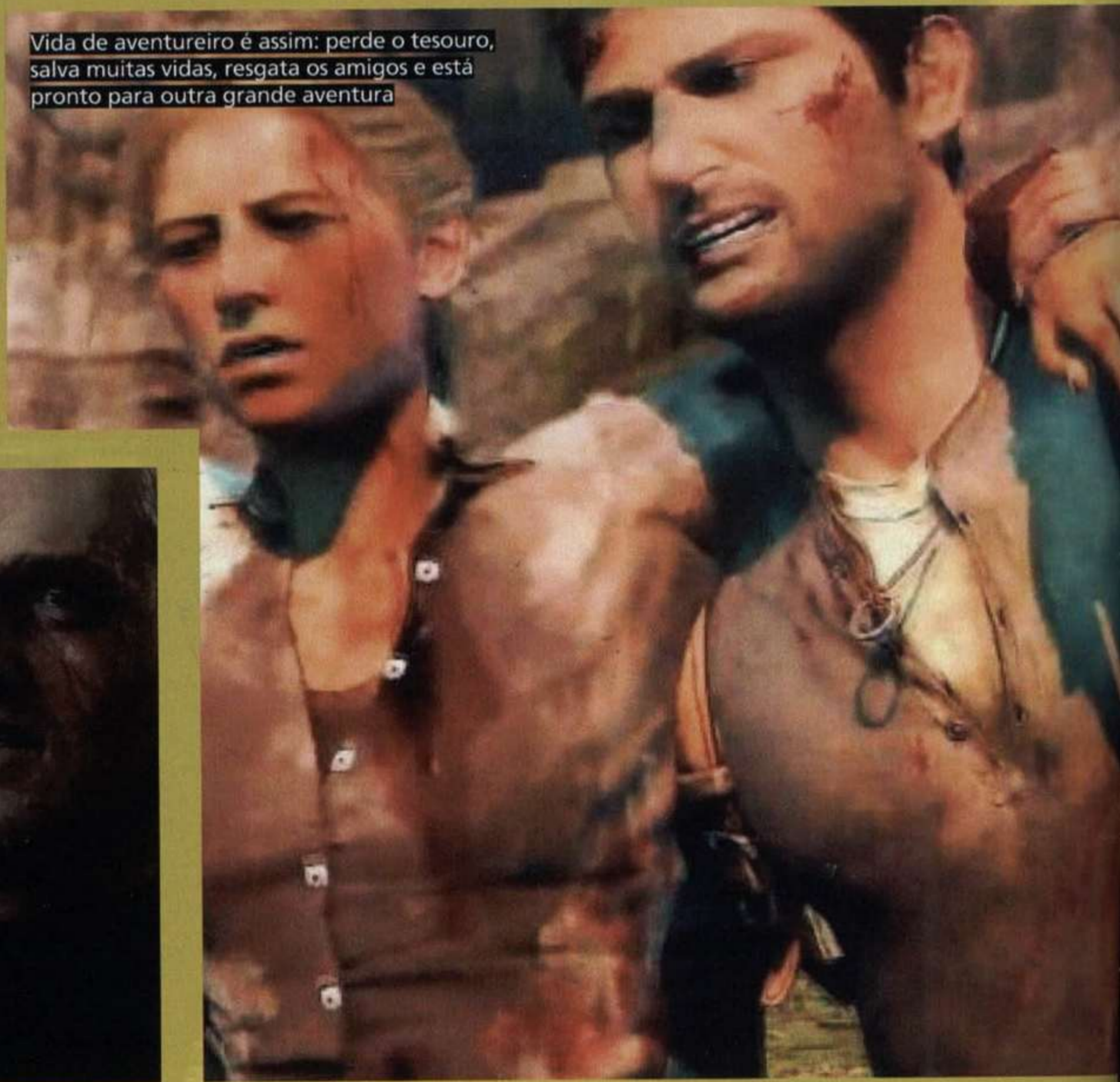
conseguem voltar até a entrada do monastério, onde Drake se desespera quando Elena começa a perder as forças.

Alguns dias se passaram desde então, Drake está na aldeia de Tenzin onde conversa com Chloe, que o questiona sobre o quanto ele ama Elena. Embora goste de Draken, Chloe sabe que não é do tipo que abriria mão de tudo por um amor, mas o manda se confessar para Elena, enquanto vai embora. Sully aparece em seguida, lamentando não haver nenhuma safira gigante. Apesar de tudo, Sully vai atrás de Chloe, tentar a "sorte", pouco depois de Elena, ainda mancando dos ferimentos, perguntar para onde eles vão agora. Elena sabe que Drake se preocupou e chorou muito por ela nos últimos dias e começa a brincar com a situação, fazendo-o parecer um cara sensível apesar da aparência e do jeito de canastrão despreocupado. Assim começa um relacionamento conturbado, mas se Drake sobreviveu a todo o resto, namorar Elena não deve ser tão perigoso assim. ■

Vida de aventureiro é assim: perde o tesouro, salva muitas vidas, resgata os amigos e está pronto para outra grande aventura



Zoran Lazarevic é um homem obcecado e vai até as últimas consequências para conseguir o que deseja



SONY
make.believe

dentsu



POR FORA TODO
PS3 É IGUAL.

NA HORA DE COMPRAR O SEU,
PROCURE OS DISTRIBUIDORES
OFICIAIS DA SONY.

PS3. SIMPLEMENTE FAZ TUDO.



MAIS FINO E MAIS LEVE • 160 GB • BLU-RAY, DVD E CD • WI-FI
ADESÃO GRATUITA À PLAYSTATION® NETWORK • SAÍDA HDMI



Distribuidor oficial:



ENCONTRE UMA INFINIDADE DE JOGOS PARA PLAYSTATION 3 COM OS DISTRIBUIDORES DA SONY. É A MANEIRA MAIS CONFIÁVEL DE COMPRAR E A QUE OFERECE MAIS VARIEDADE PARA VOCÊ. ISSO SIGNIFICA MUITO MAIS CONFIABILIDADE, SUPORTE E UM ANO DE GARANTIA COM ASSISTÊNCIA TÉCNICA QUE SÓ QUEM É OFICIAL PODE OFERECER.

|| 3546.4310

www.techdata.com.br

playstation@techdata.com.br



GRAN TURISMO 5



GOD OF WAR 3



UNCHARTED 2



MODNATION



HEAVY RAIN



Sony "make.believe" é uma marca comercial registrada pela Sony Corporation. "PlayStation", o logotipo da família "PS", God of War, Heavy Rain, Modnation, Gran Turismo e Uncharted são marcas registradas pela Sony Computer Entertainment. Devido a diferenças de fabricação, alguns discos ópticos podem não funcionar corretamente. Alguns recursos ou serviços podem exigir taxas adicionais. O usuário é responsável por todas as tarifas de internet aplicáveis. A saída de vídeo em HD requer cabos e uma tela ou monitor compatível com HD, ambos vendidos separadamente. Cabo HDMI não incluído. Se um dispositivo que não for compatível com o padrão HDCP (Proteção de Conteúdo Digital de Alta Largura de Banda) for conectado ao sistema usando um cabo HDMI, o sistema não poderá reproduzir vídeo nem áudio. Produtos vendidos separadamente.



🏆 x 22 • 🏆 x 27 • 🏆 x 2 • 🏆 x 1

TOMB RAIDER ANNIVERSARY




↘ **O** pacote de jogos da Lara Croft é uma ótima oportunidade de deixar sua lista de troféus ainda mais vistosa. Depois do detonado de *Tomb Raider Legend*, publicado na edição #148 da **Dicas & Truques para PlayStation**, é a vez de *Tomb Raider Anniversary* render mais uma platina.


Se você já tinha jogado a versão lançada para o PlayStation 2, aproveite a chance de relembrar a aventura, dessa vez ganhando recompensas por isso. Agora, *Tomb Raider Anniversary* conta com gráficos modernizados. Nenhum novo extra foi incluído, ou seja, se restar alguma dúvida, depois de ler o nosso guia de troféus, pode usar também o detonado desta aventura, que foi publicado na edição #102 da **D&T**.

FAZ PARTE...

-  **01. PERUVIAN RAIDER** ● Complete o capítulo do Peru.
-  **02. GREEK TO ME** ● Complete o capítulo da Grécia.
-  **03. RAID LIKE AN EGYPTIAN** ● Complete o capítulo do Egito.
-  **04. SIGN SEALS DELIVERED** ● Encontre os quatro símbolos da fase do Egito. Esses símbolos estão no meio da fase e são obrigatórios para prosseguir.
-  **05. LOST ISLAND TOMB RAIDER** ● Complete o capítulo da Ilha Perdida.
-  **06. SWEET VICTORY** ● Complete o jogo.

DURO DE MATAR

-  **07. SLAYER I** ● No Peru, elimine o T. Rex sem morrer nenhuma vez. Caso isso aconteça, volte ao seu último save e recomece. A melhor maneira é acertar tiros de adrenalina no gigante, toda vez que ele vier na sua direção. Isso vai fazer com que ele se descontrole e bata a cabeça. Repita até que tudo esteja resolvido.
-  **08. SLAYER II** ● Na Grécia, elimine os Centauros sem morrer nenhuma vez. A batalha é simples, apesar de demorada. Use um tiro de adrenalina em um dos Centauros. Espere que ele use o escudo e puxe com a sua corda. Continue atirando no alvo até que ele comece a carregar uma magia verde. Nesse momento, pegue o escudo e se proteja. O gigante vai ficar petrificado, é a hora de voltar a atirar até finalizar com os dois.
-  **09. SLAYER III** ● Elimine o primeiro chefe da fase Lost Island sem morrer nenhuma vez. Esse é o chefe mais fácil do jogo. Atire e abuse dos tiros de adrenalina. Fique sempre perto de uma das beiradas da plataforma até que o monstro se desequilibre e caia. Nesse momento, pegue a sua arma mais forte e comece a atirar na mão dele até que ele caia.

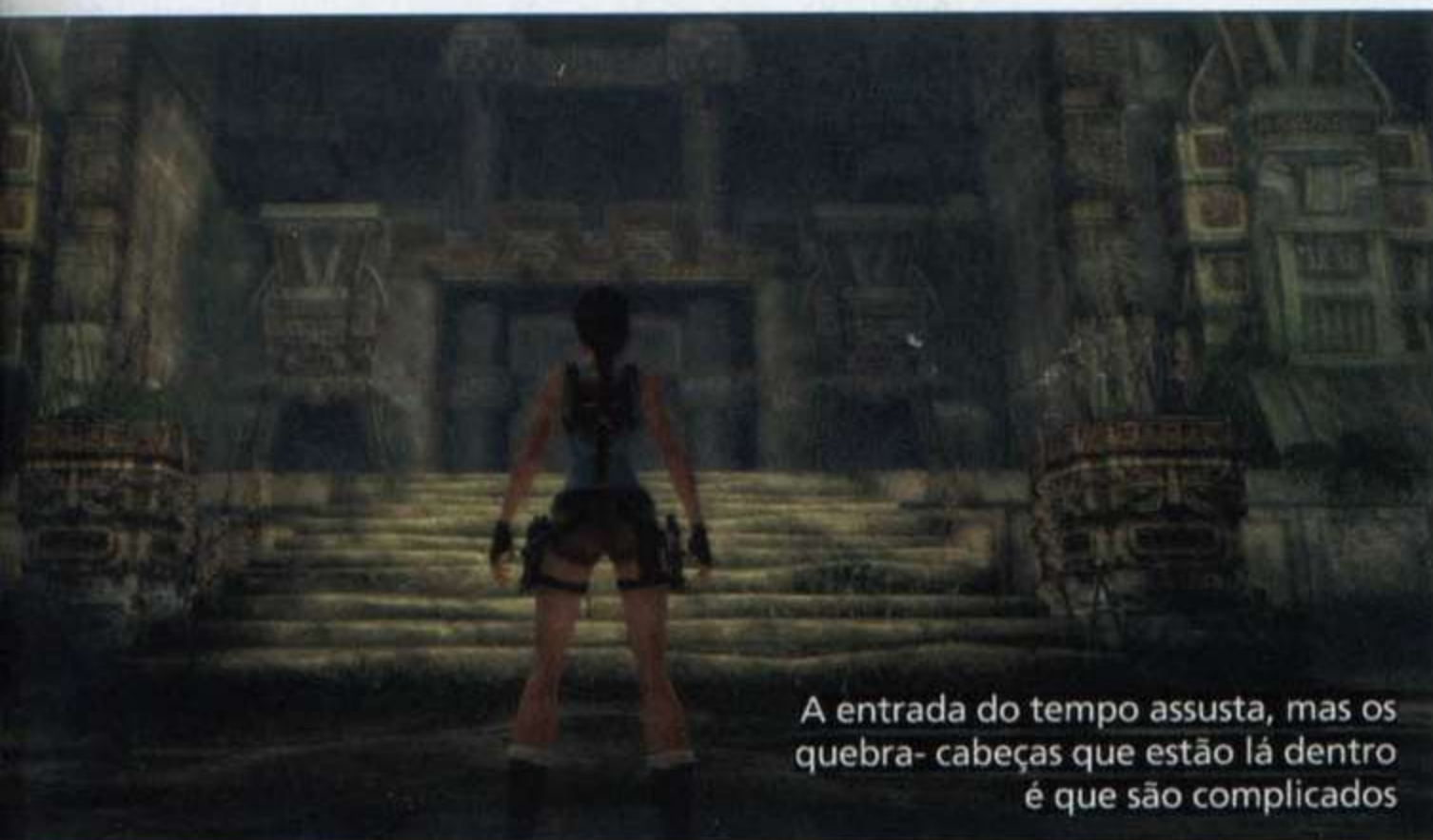
-  **10. SLAYER IV** ● Elimine o último chefe da fase Lost Island sem morrer nenhuma vez.

EXTRAS

-  **11. BILATERAL DISARMAMENT** ● Na entrada da montanha, no Peru, desative a armadilha de dardos, seguindo pela esquerda do cenário.
-  **12. HOT SHOT** ● Pule na direção do inimigo e acerte-o. Isso vai despertar a adrenalina do inimigo. Pule para a lateral, espere os dois sinais se alinharem e atire. Repita isso mais duas vezes e o troféu é seu.
-  **13. IN HIGH GEAR** ● Complete a fase do Peru, incluindo os quebra-cabeças, sem morrer.
-  **14. LIGHTNING NEVER STRIKES TWICE** ● Na Grécia, acione as quatro plataformas na sala com a bola gigante de energia. Assim que você acionar as quatro estátuas, o troféu é seu.
-  **15. QUEEN OF THE JUNGLE** ● Elimine um leão com um tiro no modo Adrenalina.
-  **16. LIKE A ROLLING STONE** ● No Egito, na parte onde é necessário empurrar bolas, mate seis ratos para levar este troféu.



- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **42** troféus offline
- **00** troféus online
- **15 a 25** horas, em média, para platinar



A entrada do tempo assusta, mas os quebra-cabeças que estão lá dentro é que são complicados



Sempre que estiver no meio da floresta, vasculhe todos os cantos, mesmo os sem saída, normalmente é onde esconderam os itens secretos



17. CENTRAL SHAFT SURVIVOR ●

Complete a fase Lost Island sem morrer nenhuma vez. Na primeira parte da batalha, a inimiga está voando, portanto, preocupe-se com as bombas que ela lança e com as investidas. Mantenha o dedo no botão de tiro até que ela caia no chão. Depois de uma curta animação, ela vai voltar a atacar, desta vez no chão. Acerte mais tiros sempre desviando das bolas de fogo. Acerte todas as sequências de botões para se garantir o troféu.



18. HOMEBODY ●

Complete todos os desafios da fase bônus na mansão da Lara Croft.



19. DRESSED TO KILL ●

Complete o jogo encontrando todas as relíquias para ganhar os vestidos da heroína e também faturar este troféu de ouro.



20. TOUGH ENOUGH ●

Termine o jogo na dificuldade mais alta.

ARQUEÓLOGA



Encontre todos os artefatos e relíquias escondidos no jogo. Ao pegar o primeiro, você libera o troféu



21. Getting The Goods ●

Depois de coletar todas as relíquias de cada uma das fases, você ganha os seguintes troféus:

22. Peruvian 'fact Finder ●

23. Greek 'fact Finder ●

24. Egypt 'fact Finder ●

25. Lost Island 'fact Finder ●

26. Peruvian Reliquarian ●

27. Greek Reliquarian ●

28. Egypt Reliquarian ●

29. Lost Island Reliquarian

Veja a localização de cada um dos itens na página 100.



SENHORA DAS ARMAS

30. WEAPON MASTER I ●

Na área The Lost Valley, encontre a

shotgun junto ao gigante quebra-cabeça, em cima da cachoeira.



31. WEAPON MASTER II ●

Na Grécia, perto do final da área do Coliseu, pegue e use a Dual 50 Caliber Pistols que está no alto, junto à cúpula, atrás da pedra.



32. WEAPON MASTER III ●

No Egito, está dentro do santuário, pegue a Dual Mini SMGs.

CORRIDA CONTRA O TEMPO



33. PERUVIAN SPEED RUN ●

Complete as sequências de Time Trials no Peru. Confira o tempo limite de cada uma:

Mountain Caves – 6 minutos

City of Vilcabamba – 7 minutos

The Lost Valley – 15 minutos

Tomb Of Qualopec – 13 minutos



34. GREEK SPEED RUN ●

Complete todas as sequências de Time Trials na Grécia. Confira o ▶

tempo limite de cada uma delas:
St. Francis' Folly – 34 minutos
The Coliseum – 11 minutos
Midas' Palace – 16 minutos
Tomb of Tihoacan – 13 minutos
 e 20 segundos



35. EGYPTIAN SPEED RUN

Complete todas as sequências de Time Trials no Egito. Confira o tempo limite de cada uma delas:
Temple of Khamoon
 – 20 minutos e 30 segundos
Obelisk of Khamoon
 – 18 minutos e 15 segundos
Sanctuary Of Scion
 – 28 minutos e 50 segundos



36. LOST ISLAND SPEED RUN

Complete todas as sequências de Time Trials na fase Lost Island. Confira o tempo limite de cada uma:
Natla's Mines – 17 minutos
The Great Pyramid
 – 16 minutos e 15 segundos
Final Conflict
 – 23 minutos e 50 segundos



37. HOME RUN

Complete todas as sequências de Time Trials na fase bônus na mansão da Lara. Confira o tempo limite de cada uma:
Croft Manor – 19 minutos



SEQUÊNCIAS PERFEITAS

Durante cada uma das fases, existem alguns Super Actions. Elas são sequências de animações que você deve realizar no momento certo. Se fizer todas certas, sem morrer nenhuma vez, vai ganhar os seguintes troféus:



38. Good Show in Peru



39. Good Show In Greece



40. Good Show In Egypt



41. Good Show on the Lost Island



42. MASTER OF TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Conquiste todos os troféus do jogo.

GUIA DOS SEGREDOS

Confira a localização de todos os artefatos e relíquias desta aventura de Lara Croft.



PERU MOUNTAIN CAVES



1 Passe pelas plataformas de madeira, olhe para trás e siga pelo caminho no alto. Ao chegar à pequena ladeira, escorregue e pule antes do final (Artefato #1).



2 Ao chegar ao primeiro cipó, pule para coluna do centro e siga para a direita. Está na plataforma do lado oposto (Artefato #2).



3 Antes de passar pela porta, desça pelo lado direito e acione a alavanca. Está atrás da porta que vai subir (Artefato #3).



4 Antes de passar pela porta gigante, escale a parede do lado esquerdo. Siga até o final do corredor, passe para o outro lado da sala e escale as vigas (Relíquia #1).

CITY OF VILCABAMBA

5 Empurre a caixa de madeira para junto da viga. Escale-a e circule no alto do local até conseguir chegar ao lado (Artefato #4).



THE LOST VALLEY



6 Na caverna do lado direito. Passe pela área de madeira, vire em torno da viga e pule no buraco na parede do lado oposto (Artefato #5).



7 Depois de escalar toda parte interna do local, ao chegar ao ponto mais alto, pule na área verde do lado esquerdo (Artefato #6).



8 Passe por cima do rio, escale a parede e use a corda para chegar à ponte de madeira. Lá no alto, acione a alavanca e pule no mar. Está na caverna que foi liberada lá no fundo (Relíquia #2).

TOMB OF QALLOPEC

9 Quando estiver no local que saem espetos da parede, pule na primeira viga e desça até o chão (Artefato #7). ▶





VIDEOGAMES EM 3D
JOGOS EM 3D
SIMPLESMENTE
FAZ
TUDO

BLU-RAY
INTERNET
WIRELESS
ARMANHAZ

AGORA É
OFICIAL PS3
NO BRASIL



PlayStation®



PLAYSTATION 3 AGORA É OFICIAL SONY BRASIL.
Isso significa muito mais confiabilidade, suporte e **1 ano de garantia**
com assistência técnica que só quem é oficial pode oferecer.
Seja oficial. PlayStation 3 exclusivo da Sony Brasil.

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 e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

SONY
make.believe

TROFÉUS



10 Ao passar pelas vigas que estão presas no teto, pule no buraco do lado direito. Está atrás da coluna (Artefato #8).

GREECE (GRÉCIA) ST. FRANCIS' FOLLY



1 Na área dos pilares, passe pela porta e veja o desenho no alto. Você precisa atingir a estátua nos mesmos pontos. Volte aos pilares e escale o primeiro do lado esquerdo. Siga para a sala do lado oposto e atire nos pontos da estátua. Corra para o outro lado da sala antes que a grade feche (Artefato #9).



2 Desça até a entrada no buraco, pule para o lado esquerdo e pegue no buraco na parede (Artefato #10).



3 Na área da fonte, nade e acione a alavanca. Suba e passe pelo portão antes que a grade feche (Artefato #11).

4 Na sala com espetos no chão, acione a alavanca, dê a volta e pegue-o no alto, junto ao portão (Artefato #12).



5 Escale o martelo gigante e vire para o lado direito. Entre na sala desse mesmo lado e pegue-o atrás da parede (Artefato #13)



6 Antes de passar pela longa subida, escale a parede do lado direito e pegue-o atrás da pedra (Artefato #14).

THE COLISEUM

7 No alto do Coliseu, use a corda para chegar ao artefato que está em cima da parede, na arquibancada (Artefato #15).



Logo na animação é possível enxergar onde está esse item. Verifique a parte mais baixa da coluna

MIDAS'S PALACE



8 No patio central, puxe as pedras brancas com a sua corda. Escale as vigas, tomando cuidado com os espetos, até chegar ao item (Artefato #16).

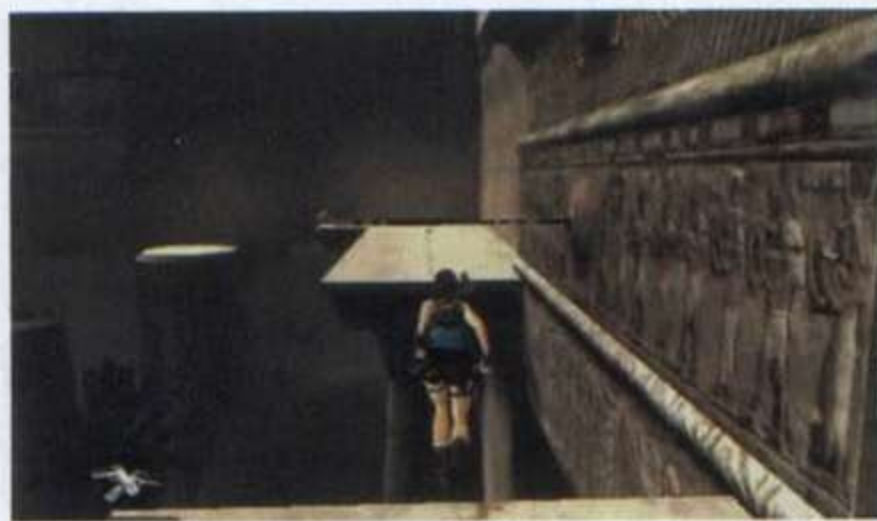


9 Puxe a caixa da area das escadas até o pátio. Passe novamente por cima das vigas até chegar ao item que foi liberado (Relíquia #3).



10 Na sala com água, escale a parede da direita até chegar à alavanca. Pegue o item na coluna que subiu (Relíquia #4).

TOMB OF TIHOCAN



11 Na sala submersa, nade até a alavanca e corra até o buraco que foi aberto (Artefato #17).



12 Na sala dos chefes. Antes do confronto, pule do lado esquerdo do lago e nade até o fundo (Artefato #18).

EGYPT (EGITO) TEMPLE OF KHAMOON

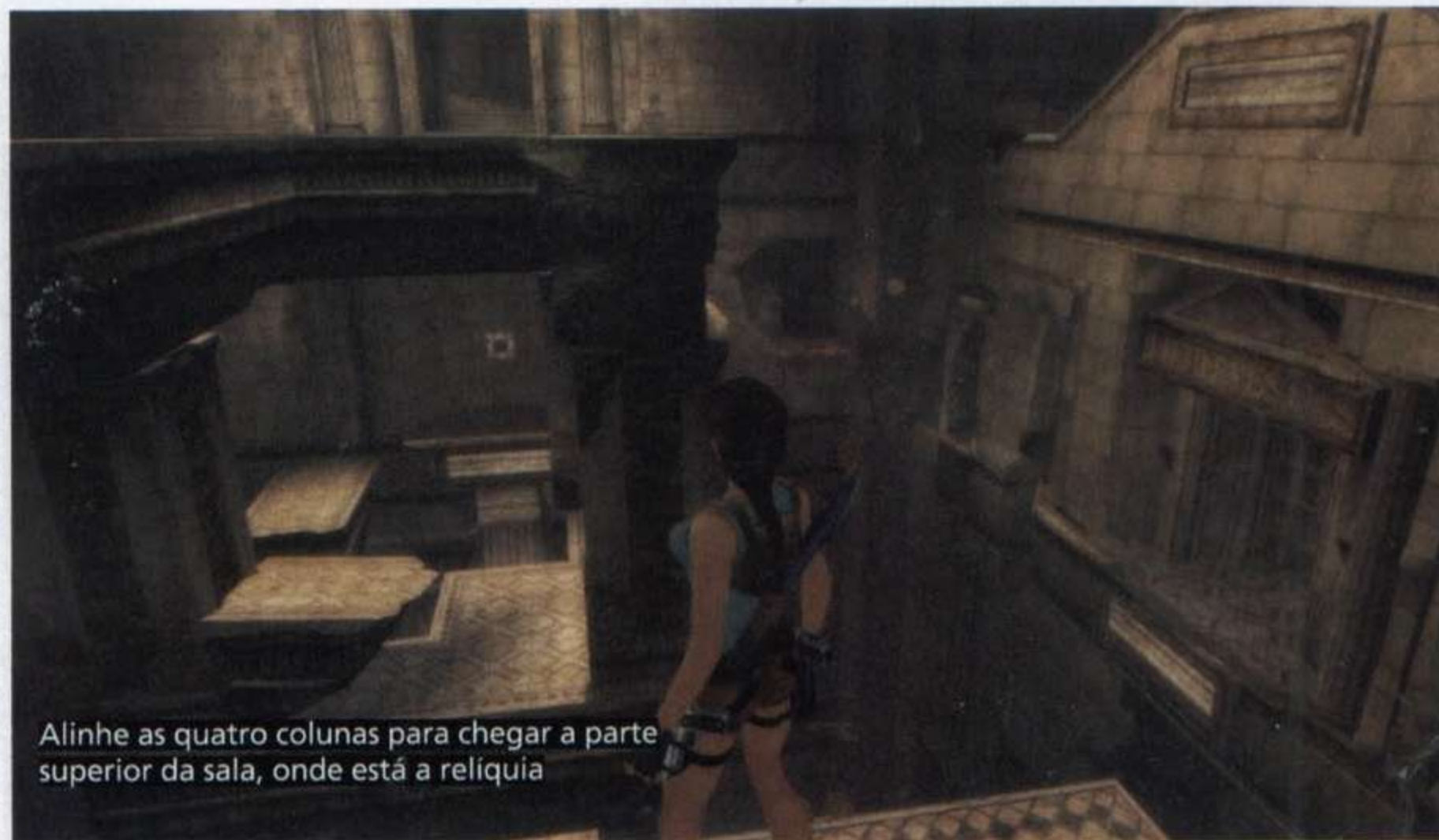


1 Escale os pilares do lado esquerdo da esfinge. Corra até o outro lado da sala. Suba a escada. Está na sala escura (Artefato #19).



2 No alto da sala com um buraco com água, use a corda do lado esquerdo. Está no buraco na parede (Artefato #20).

3 Escale as vigas na sala com areia. Pule na parede do lado esquerdo e pegue o item (Artefato #21).



Alinhe as quatro colunas para chegar a parte superior da sala, onde está a relíquia

4 Na sala do quebra-cabeça das imagens, puxe a caixa para o lado direito da porta, escale até chegar ao alto das vigas e pule na parede do lado direito (Relíquia #5).

OBELISK OF KHAMOON



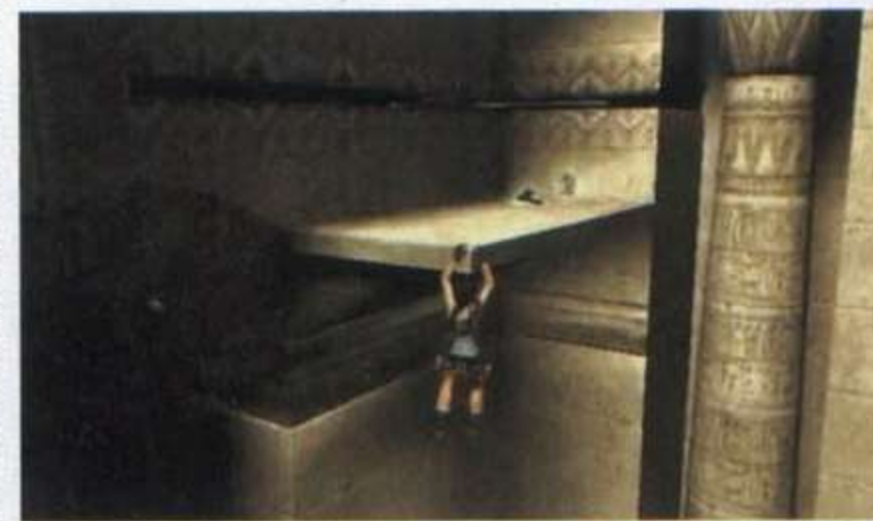
5 Uma gigantesca escalada. Acione a alavanca do lado esquerdo e corra para o direito. No alto da sala, acione outra alavanca e continue correndo até chegar ao item (Artefato #22).



6 Na sala em que é obrigado a fazer uma longa descida, use a corda para chegar à plataforma (Artefato #23).



7 Escale o lado esquerdo da estátua. Está em um buraco na parede do lado esquerdo (Artefato #24).



8 Na sala com lâminas na parede, acione a alavanca no alto e corra para o outro lado, desviando das lâminas (Artefato #25).

SANCTUARY OF THE SCION

9 No alto do santuário, vire para a direita e desça as escadas. Passe por cima da porta. Está do lado direito (Artefato #26).

10 Na passagem no meio das pernas da estátua do lado direito (Relíquia #6).

11 Na passagem do lado esquerdo das estátuas, na sala com água (Artefato #27).

12 Na sala dos pilares coloridos. Use a corda para chegar ao outro lado (Artefato #28).

LOST ISLAND (ILHA PERDIDA) NATLA'S MINES



1 Atire na âncora do bote, escale a parede à esquerda e vá para a direita (Artefato #29). ▶



Dentro do escritório é possível encontrar uma arma rara, necessária para conquistar um troféu

2 Escale a parede do escritório, pule nas vigas e siga para a direita, em cima da montanha (Artefato #30).



3 Atire na caixa no alto da sala. O item está lá dentro (Relíquia #7)



4 Na sala com lava, use os pilares no chão para chegar até o seu destino (Artefato #31).



5 Pule nas vidas da grande ladeira até chegar ao outro lado da sala (Artefato #32).

THE GREAT PYRAMID

6 Na sala vermelha, pule na parede do lado direito (Artefato #33).



7 Passe pela ponte, atire no teto e desça no buraco no chão (Relíquia #8).



Os itens na área da lava são os mais chatos de pegar, fique de olho nas colunas que caem a todo momento

THE FINAL CONFLICT



8 Abra a porta, empurre a caixa e pegue o item na parede do lado direito (Artefato #33).



9 Na sala com uma pequena piscina no centro, passe pela porta e suba na parede (Artefato #34).



10 Na sala com a lava escorrendo, pule na escada da direita (Artefato #35).

11 Atrás da cascata de lava, procure com atenção para encontrar o último grande segredo da aventura (Artefato #36). ■

GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

Lançamento
Ps3 Slim

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!



MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



REDE
SHOP



Enviamos
para
todo Brasil

RANKING D&T

Para participar do **Ranking D&T PlayStation**, onde estão os maiores caçadores de troféus do Brasil, basta entrar em www.playplus.com.br, preencher o cadastro e automaticamente já estará fazendo parte.

1°

DAREDEVIL96

34

41%

8407

112

565

1678

6052

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	leon_melo	32	61	5539	1512	510	110	7671
3	dropeti	29	91	4684	1337	419	106	6546
4	renee_roots	25	72	3235	1038	357	78	4708
5	Doutrinatorbr	24	78	3329	969	296	70	4664
6	RavenXBR	25	30	3097	946	359	85	4487
7	CesarSacramento1	24	49	3038	918	326	75	4357
8	revolts_br	23	85	2861	895	308	74	4138
9	Doidao66	23	68	2951	876	291	71	4189
10	facanacaveira_br	22	67	2915	851	261	48	4075
11	thrashsp	21	73	2749	798	235	42	3824
12	chris-claire-jil	22	18	2637	776	253	66	3732
13	EDU110	22	26	2343	791	280	78	3492
14	Daniel1982RJ	20	91	2789	722	193	36	3740
15	gpbmirabeau	20	62	2633	697	213	30	3573
16	fluminense20	21	29	2300	733	250	63	3346
17	patedecarne	21	57	2202	692	293	69	3256
18	coraxbio	21	1	2249	715	250	58	3272
19	god_br83	20	19	2352	627	203	51	3233
20	lmf483g	20	68	2001	675	257	67	3000
21	rfvayanos	20	12	2102	668	241	43	3054
22	Cantuario	20	26	2006	656	239	60	2961
23	wagnerlima	19	28	2318	582	189	28	3117
24	SAMGAMES	19	16	2390	591	151	34	3166
25	aragorn_sp	19	53	2121	623	210	38	2992
26	Jr_e_Mi	19	35	1955	605	214	45	2819
27	tuka_rossi	18	95	1995	547	189	46	2777
28	Black_Thor	18	54	2046	572	154	37	2809
29	WALCOW	18	57	2065	544	167	35	2811
30	Romulo01	18	69	1626	584	209	49	2468
31	Gugol	18	2	1943	497	150	37	2627
32	FlavioGALVAO	17	86	1771	528	146	41	2486
33	pitboystm	17	85	1799	493	154	40	2486
34	GLADIADORBR	17	76	1657	534	188	24	2403
35	lBaRbArOl	17	75	1730	483	164	38	2415
36	NUMERO_PI	17	84	1664	476	175	43	2358
37	Rcainformatica	17	44	1765	496	148	27	2436
38	OS-METRALHAS	17	23	1859	468	135	21	2483
39	kaus-sp	17	31	1793	486	129	30	2438
40	don-30_	17	38	1808	452	140	32	2432
41	ViBraTTo	17	32	1754	474	153	24	2405
42	ENASORODRAUDE	17	48	1597	496	150	42	2285
43	beto3d	17	13	1809	446	136	24	2415
44	atanascovich	17	21	1778	429	132	35	2374
45	Foc4666	17	9	1756	452	133	27	2368
46	Tatu_Ripa	16	73	1904	441	100	17	2462
47	LutzPS	17	20	1497	508	150	36	2191
48	maceulinho	17	26	1498	471	165	37	2171
49	leanflu	17	24	1548	442	159	40	2189
50	RanzaLee	16	95	1636	460	128	32	2256
51	dikvigaristabr	16	55	1850	400	105	18	2373
52	burds	17	13	1500	441	163	37	2141
53	benjbr	16	29	1830	389	107	9	2335
54	lon3000	16	77	1545	449	127	34	2155
55	RodrigoGodo	16	38	1672	435	110	17	2234
56	fabriciols	16	70	1609	405	135	29	2178

POS.	PSN-ID	LVL	%					
57	ricky174	16	96	1378	458	171	33	2040
58	shadow_knight7	16	35	1567	414	114	26	2121
59	IvanReinhold	16	20	1717	362	99	23	2201
60	sinistru	16	72	1306	429	159	39	1933
61	felipembc	15	78	1711	361	89	10	2171
62	WOLFRAINX	15	65	1662	378	84	8	2132
63	nhervas	15	94	1615	348	101	21	2085
64	programadorthiag	16	32	1287	409	143	34	1873
65	S_Spiros	16	28	1170	442	154	31	1797
66	gustavo_aguiar	15	62	1576	377	82	15	2050
67	lobovegeta	15	56	1608	341	81	16	2046
68	Arma771	15	37	1545	363	81	9	1998
69	Pena666	15	63	1471	349	95	22	1937
70	rodrigo138	15	53	1440	353	94	20	1907
71	rafinhaaa	15	51	1302	400	104	18	1824
72	leandro_17	15	83	1186	372	137	30	1725
73	Rafaelskate	15	76	1219	377	116	34	1746
74	panserod	15	69	1102	382	147	24	1655
75	GVENOMBR	15	35	1356	341	92	22	1811
76	apolloss6	15	46	1260	359	102	27	1748
77	brsombra	15	3	1477	313	75	11	1876
78	D_DIGOMAU	15	32	1136	382	117	20	1655
79	JoseMauro	15	16	1312	317	91	22	1742
80	tonyjunior_pe17	15	60	1043	355	140	33	1571
81	rn666rodrigues	15	15	1274	329	90	23	1716
82	UltNoha	14	92	1412	300	78	12	1802
83	Telmo-SP	15	30	1166	340	118	23	1647
84	Doidao_BR	14	81	1442	305	66	10	1823
85	agente00789	14	88	1356	300	74	17	1747
86	merk5678	15	5	1167	338	94	24	1623
87	PEGASUS0512	14	84	1360	267	89	13	1729
88	bizzo124218	15	1	1189	310	105	19	1623
89	JERRY-X-GAMES	15	33	1024	325	135	30	1514
90	ROBERTOGUIMA0013	15	9	1107	334	109	24	1574
91	DenysFellipe	15	4	1069	359	99	26	1553
92	paulinho_3010	14	64	1340	296	73	9	1718
93	felipelsj	14	82	1274	290	84	18	1666
94	alexguima80	15	5	1082	328	108	26	1544
95	leandroRangel	14	64	1307	296	72	12	1687
96	Daniel-sp	14	83	1233	295	88	19	1635
97	TTV_BR	15	5	1092	318	107	27	1544
98	linho-mengo	14	63	1249	314	79	10	1652
99	FINALJOGADOR2012	14	71	1281	287	78	16	1662
100	prlsilva	14	59	1215	337	76	9	1637
101	CRUEL-MANIAC-1	14	70	1311	270	82	14	1677
102	Marbok	14	63	1234	316	81	10	1641
103	paulacancian	14	80	1139	337	85	20	1581
104	FILOS_BR	14	99	1088	315	102	28	1533
105	david_wf	15	7	995	335	118	28	1476
106	ADILSAO	14	63	1208	305	87	11	1611
107	bigula	14	75	1176	307	84	20	1587
108	ILUSIONEX	14	46	1263	308	66	9	1646
109	Frauda1234	14	65	1198	296	85	15	1594
110	canedo14	14	39	1321	278	60	9	1668
111	milsoinline	14	52	1149	333	76	12	1570
112	meca4	14	46	1169	297	83	10	1559
113	animal1234567890	14	20	1352	250	59	3	1664
114	jco1963	14	41	1234	254	80	11	1579
115	MalucoNoPedacO	14	61	983	329	93	22	1427
116	Lord-kadu	14	57	1111	269	94	19	1493
117	jorgeramone	14	50	1077	300	85	18	1480
118	God3579	14	67	1056	265	97	27	1445
119	katrushnefrobol	14	29	1165	262	72	14	1513
120	raphacwb	14	33	1144	263	75	16	1498
121	puruosso	14	1	1249	265	48	6	1568
122	Montatah	14	20	1036	321	64	15	1436

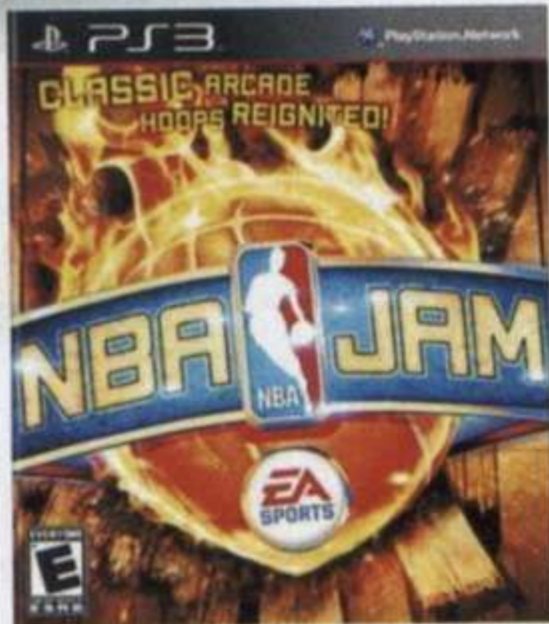
BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

BIG BOAS



Assassins Creed Brotherhood



NBA JAM Os bons tempos estão de volta



Gran turismo V Super Lançamento



Call of Duty : Black Ops Super Lançamento



Harry Potter 7 Deathly Hollows



Ken's Revenge



The Fight Lights Out



Need for Speed Hot Pursuit



Splatterhouse



DB Raging Blast



Sly Collection

MEGA PROMOÇÕES

* preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro



InFamous R\$ 92,40*



Dead Rising 2 Collector's Ed. 10x R\$ 22,90



Devil May Cry 4 R\$ 69,52*



Dead Space R\$ 74,80*



Assassin's Creed R\$ 66,00*



Sonic Ultimate R\$ 78,32*



Resident Evil 5 R\$ 87,12*



Dual Shock 3 R\$ 139,92*



GoW: Ghost of Sparta Mega Lançamento



Dissidia F F R\$ 87,12*



Dracula X R\$ 60,72*



Gran Turismo R\$ 87,12*



PES 2011 Lançamento



Cabo HDMI R\$ 35,20*

Av. Dr. Alberto Sarmiento, 879, Castelo - Campinas - SP
 (19) 3381.2712 / (19) 3381.2777



CHECKLIST DA EDIÇÃO

Nesta edição você pode acumular até **104 troféus** para sua coleção da PSN. Marque quais já estão na sua lista e busque os 100%.

DE VOLTA PARA O FUTURO

- 1. Art Love
- 2. A Minimum of Panic
- 3. Tannen Tamer
- 4. Door Prize
- 5. Chucklehead
- 6. Tuned Out
- 7. Demystifier
- 8. Escape Artist
- 9. Police Blotter
- 10. Moll Mender
- 11. Kid Restraint

MORTAL KOMBAT

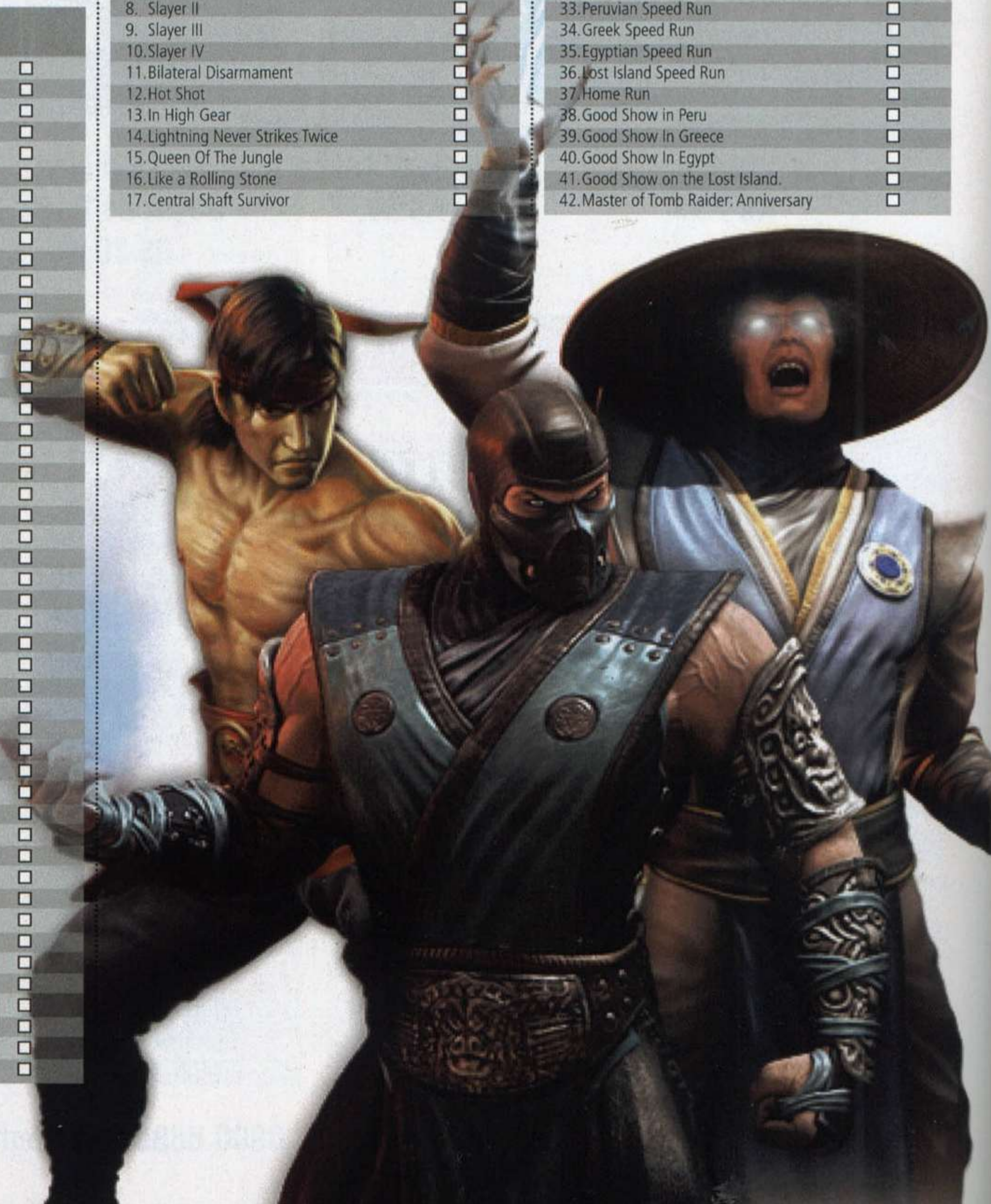
- 1. A For Effort
- 2. Tag, You're It!
- 3. License to Kill
- 4. Fatality!
- 5. Finish Him?
- 6. Complet-ality
- 7. Block This!
- 8. Where's The Arcade?
- 9. What Does This Button Do?
- 10. Robots Rule!
- 11. There Will Be Blood!
- 12. Halfway There!
- 13. Cold Fusion
- 14. Quan-Tease
- 15. Back In Time...
- 16. The Competitor
- 17. Undertaker
- 18. The Krypt Keeper
- 19. You've Got Style!
- 20. Best...Alternate...Ever!
- 21. Finish What You Start!
- 22. e-X-cellent!
- 23. The Grappler
- 24. Ultimate Humiliation
- 25. Arcade Champion
- 26. You Found Me!
- 27. Hide and Seek
- 28. Pit Master
- 29. Brotherhood of Shadow
- 30. Ladder Master
- 31. Tower Apprentice
- 32. Dim Mak!
- 33. I 'Might' Be the Strongest
- 34. These Aren't My Glasses!
- 35. Luck Be A Lady
- 36. Tower Master
- 37. Cyber Challenger
- 38. My Kung Fu Is Strong
- 39. My Kung Fu Is Stronger
- 40. Tough Guy!
- 41. Throws Are For Champs
- 42. I'm Not Dead Yet!
- 43. Don't Jump!
- 44. Humiliation
- 45. Outstanding!
- 46. Wavenet...
- 47. There Can Be Only One!
- 48. Turtle!

- 49. You Will Learn Respect!
- 50. Ultimate Respect!
- 51. Platinum Trophy

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

- 1. Peruvian Raider
- 2. Greek to Me
- 3. Raid Like an Egyptian
- 4. Sign Seals Delivered
- 5. Lost Island Tomb Raider
- 6. Sweet Victory
- 7. Slayer I
- 8. Slayer II
- 9. Slayer III
- 10. Slayer IV
- 11. Bilateral Disarmament
- 12. Hot Shot
- 13. In High Gear
- 14. Lightning Never Strikes Twice
- 15. Queen Of The Jungle
- 16. Like a Rolling Stone
- 17. Central Shaft Survivor

- 18. Homebody
- 19. Dressed To Kill
- 20. Tough Enough
- 21. Getting The Goods
- 22. Peruvian 'fact Finder
- 23. Greek 'fact Finder
- 24. Egypt 'fact Finder
- 25. Lost Island 'fact Finder
- 26. Peruvian Reliquarian
- 27. Greek Reliquarian
- 28. Egypt Reliquarian
- 29. Lost Island Reliquarian
- 30. Weapon Master I
- 31. Weapon Master II
- 32. Weapon Master III
- 33. Peruvian Speed Run
- 34. Greek Speed Run
- 35. Egyptian Speed Run
- 36. Lost Island Speed Run
- 37. Home Run
- 38. Good Show in Peru
- 39. Good Show In Greece
- 40. Good Show In Egypt
- 41. Good Show on the Lost Island.
- 42. Master of Tomb Raider: Anniversary



Universitário

Agora é a hora! Comece sua carreira com um prêmio no currículo.

Inscrições até o dia 17 de junho de 2011



4º CONCURSO UNIVERSITÁRIO DE *Fotografia*

Canon REVISTA Fotografe

Aproveite essa chance



São três câmeras incríveis repletas de recursos

Tema: "Meu olhar sobre o Brasil"

Veja o regulamento e premiação no site:

www.concursouniversitario.com.br

Realização

REVISTA
Fotografe
MECHOP



Patrocínio

Canon
www.loja.canon.com.br

m d o

S U S P E N S E

a d r e n a l i n a

F . A . R .



16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação/Tiro em Terceira Pessoa
Contém: Assassinato e Lesão Corporal

F.E.A.R. 3 software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS2", "PSP" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of Day 1 Studios and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10). Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por Videolar S.A. sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).