ação games pocket

nº 1

Detonado
Alone in the Dark: The New Nightmare

No escuro, más bem acompanhado

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Nº 1
Out./01

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho
Editor: Darius Roos
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Noelly Russo (edição)
Felipe Azevedo, (jogo)

www.agames.com.br: Thiago Parijiani (conteúdo);
Fernando Nogueira (webmaster)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Assistente de Produto: Sandra Duarte
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivo de Contas: Claudia Gussoni
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo e COO: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

Editorial

Olá!

Bem-vindo ao primeiro exemplar de sua coleção *Ação Games Pocket*. A idéia é dar de presente a você minirevistas com os jogos clássicos mais pedidos por nossos leitores e pelos internautas que visitam o site da *AG* (www.agames.com.br). O primeiro eleito foi *Alone in the Dark*. Com este exemplar em mãos, você vai conseguir passar por todas as fases e chegar ao fim do jogo. No mês que vem tem mais! Divirta-se!

Equipe Ação Games

Desafio no escuro

Pela primeira vez na, vida você escolherá uma arma, e não uma gata, para levar à uma ilha deserta

Apesar do título sugestivo, nem o detetive Edward Carnby nem a arqueóloga Aline Cedrac estarão sozinhos no escuro. Pelas trevas, muitos segredos e horrores os esperam.

Enquanto o clássico investigador vasculha a Ilha das Sombras em busca da solução do assassinato do companheiro Charles Fiske, a destemida garota pesquisa a origem da extinta tribo Abkanis. Cada personagem tem uma história diferente, mas eles devem agir em uníssono.

A colaboração permitirá aos heróis sobreviverem no macabro local. Mais que ação desenfreada, o episódio *The New Nightmare* reserva enigmas de arrepiar. Preparamos um roteiro minucioso solucionando todos os desafios com os dois exploradores. Depois disso, só fica no escuro quem não paga a conta de luz.

Edward Carnby

CD#1

• Floresta

Após a terrível aterrissagem entre as árvores, prossiga à direita até avistar uma pequena construção. Entre para encontrar-se com um homem ferido. Depois de encerrada a conversa, deixe o ambiente. Retorne para dentro ao escutar um disparo vindo da construção. Utilize a lanterna no local e encontre a small bronze key. Saia e continue até o portão. A chave vai abri-lo.

Não perca tempo e localize a chave necessária para prosseguir pela aventura

Siga pela passagem à esquerda e suba as escadas, mas cuidado com os cachorros que cruzam o caminho. Continue pela outra escada, localizada em frente à estátua, e corra até o final.

Fique esperto, pois cachorros e outras criaturas poderão pegá-lo de surpresa

Entre pelo portão rapidamente para não ser capturado pela criatura. Ative a roda de metal no canto direito para que a água do poço seja drenada. Depois disso, desça pela abertura.

Gire a roda para encontrar a passagem pelo esgoto que passa embaixo da mansão

• Esgoto

Na água, os movimentos de Carnby ficarão lentos e difíceis. Caminhe à porta no canto direito, mas cuidado com a criatura que tenta atacá-lo sorrateiramente por trás. Vire-se para atingi-la e dê alguns passos em direção à passagem.

Nem pense em correr. Esta criatura é bem inteligente e ficará perseguindo-o

Subindo as escadas, vá para a esquerda, entrando pela porta de aço. Colete a triple barred shotgun, abra o caixão e pegue a gilded key.
Use a chave na porta ao lado e siga até a entrada de vidro.

Encontre a carabina, um item útil na jornada contra os monstros das sombras

• Mansão

No salão principal, papeie com Aline antes de destruir a assombração que aparecerá. Suba a escada no centro do ambiente e empurre a estante para encontrar uma porta.

Empurre este móvel, ajudando sua companheira Aline a safar-se desta tremenda cilada

Após o reencontro com a moça, verifique o quarto e ache a acrobat statue, o dictaphone e o diário "A". Entre pela passagem localizada atrás do espelho, desça até o final e olhe através do olho mágico. Agora volte.

Verifique a escrivaninha da foto para encontrar alguns itens mais valiosos

Fora do quarto, desça as escadas e entre pela porta. Ao encontrar o indígena Edenshaw no corredor, siga para a esquerda, pela primeira porta.

Encontre a porta dupla abaixo da escada principal, que, agora, estará aberta

Vá pela entrada da esquerda. Fique atento para não ser atingido pelas aranhas que caem do teto.

Muito cuidado com os zumbis. Eles podem o encurralar nos cantos do corredor

Pegue a wolf mask, a photo e examine o móvel com um navio miniatura. Saia do local e siga na direção oposta até o fim do corredor principal. Na última porta, passe por dois zumbis e entre à direita.

Ao exterminar as aranhas, pegue todos os itens e não se esqueça da estranha wolf mask

Pegue o flask, a crowbar e o diário "O" na escrivaninha. Por fim, utilize o flask no vaso cheio d'água.

O flask está localizado num dos móveis. Cuidado para não perdê-lo

Volte ao corredor inicial, entrando no quarto e usando o flask no móvel com a miniatura do navio. Vá para o salão principal, suba as escadas e verifique o segundo quadro da esquerda para a direita, para coletar outra gilded key. Volte ao corredor (no mesmo local que encontrou o flask) e abra a outra porta usando a gilded key.

Pegue a small gilded key e use a wolf mask na estátua de coruja, encontrando assim a steel key.

Volte ao primeiro corredor, suba as escadas (vermelhas) e utilize a small gilded key para entrar.

Nesta sala, ponha a wolf mask sobre a estátua de coruja para achar a steel key

Após a mensagem de Aline, siga à direita, abrindo a primeira porta. Aproxime-se da cama para uma surpresa bastante desagradável.

Para livrar-se do monstrengo, atire na lamparina sobre a cama. Quando a besta estiver torrada, pegue a arma rocket launcher no móvel à esquerda da cama e deixe o local.

Volte ao salão pela porta dupla no corredor, desça as escadas e empurre a estátua, colocando-a em frente ao espelho. Você enxergará as letras H e M. Verifique a mesma estátua e coloque as duas letras no painel.

Desvende a senha secreta empurrando a estátua. Deixe-a em frente ao espelho

Pegue a small rusty key no último quadro da esquerda para a direita, cruze a porta dupla e siga à direita até o final, utilizando essa chave na porta. Pegue a metade da fotografia que possui os números 1408 atrás, as anotações "O" e a ornate key.

Lembre-se deste número (1408), afinal ele terá muita utilidade num futuro próximo

Desça as escadas vermelhas, entre na porta ao lado e suba as escadas em caracol. Saia e colete a arma grenade launcher. Continue até a porta final e use a small rusty key para entrar. Fuja das criaturas e pegue o lighter. Entre na porta mais adiante e prossiga pelo corredor.

O lighter não serve para muita coisa, mas sem ele você não seguirá em frente

À esquerda, use a crowbar na parte oca do chão, encontre a small key e outra small gilded key. Continue pela última porta e cuidado com as criaturas grudadas no teto! Use o lighter na vela e destrua a parede falsa com a crowbar.

Aqui, escute os passos de Edward para achar a parte oca e pegar duas chaves

Vire à direita para entrar no quarto, encontrando a senhora na cama. Depois, siga ao outro lado e use a small gilded key na porta. Desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue o jornal "A" e use a small key na caixa sobre a escrivaninha para pegar a large ornate key e a outra metade da fotografia com o número 2518 atrás.

A pequena caixa na mesa é aberta com a small key. Eis a outra metade da foto

• Biblioteca

Continuando da escada em diante, use a ornate key na porta dupla para entr na biblioteca. Siga à esquerc suba e use os números 3926 (a soma das metades da fotografia) no painel do 20º andar.

Siga os números da foto, abra a sala escondida e pegue o item telescope

Pela passagem secreta, pegue o telescope e use a acrobat statue no buraco da parede. Após apanhar a abkanis statue na frente do painel, volte à biblioteca.
Suba até sair pela abertura no último andar.
Mantenha-se à esquerda.
Use a janela na torre, e o telescope, no suporte.
Observe através dele para enxergar os números 1692.

Para visualizar o número localizado na construção, use o zoom do telescópio

Na biblioteca, use a senha descoberta (1692) no painel da passagem secreta. Siga ao último andar do local, acionando o primeiro livro brilhante no canto direito da estante. Desça ao térreo e use o segundo livro atrás da estátua de pedra. Volte ao início da escada e encontre o terceiro livro. Suba as escadas outra vez, mas tenha cuidado com a criatura voadora. No último andar está o último livro do enigma.

Siga a seqüência de fotografias para apanhar os livros e resolver o enigma

Para destruir a criatura, acerte-a de maneira que ela se retraia e então atire exatamente no momento em que as asas estiverem abertas. É necessário muita munição. Depois, saia da biblioteca pela outra porta dupla usando a large ornate key. No salão principal, examine os dois quadros restantes e pegue a metal plate, a key (sem identificação) e a arma plasma cannon. Agora, coloque os quatro números nos quadros. Da esquerda para a direita, digite: 1852, 1874, 1899, 1931.

Assim é fácil! Entre com os códigos na ordem exata para não ter problemas

Isso abrirá o relógio próximo da lareira. Verifique-o e encontre outra large ornate

key, que deve ser usada na porta principal para sair da mansão.

Agora, com o relógio aberto, é hora de pegar a chave e dar o fora da mansão

O portão de saída abrirá com a small bronze key. Siga o caminho às árvores (no início da aventura) e continue até avistar um portão. Verifique a metal plate, use os símbolos na ordem indicada e destrave o cadeado.

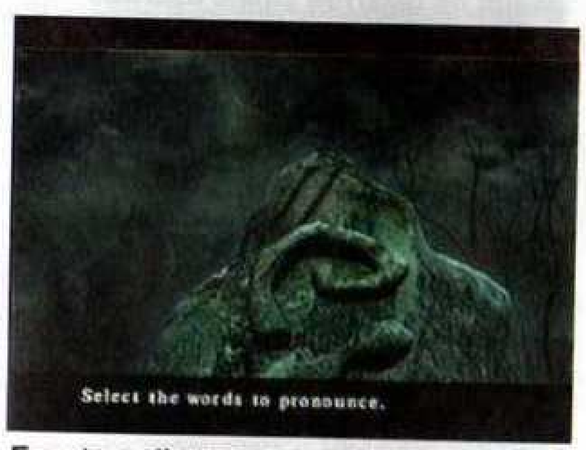
Verifique a metal plate e anote a ordem da combinação para abrir o cadeado

CD#2

• Terreno baldio

Cruze a ponte e receba outra mensagem de Aline. Prossiga e suba na plataforma com as pedras em forma de pilar. Identifique a rocha que está na direção norte. Siga as coordenadas de Aline e verifique as pedras na ordem: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste.

Cada vez que verificar uma, deve contatar Aline com o walkie-talkie. Finalizando a seqüência, cheque a pedra do leste e escute a ordem dos nomes no dictaphone. Escolha as palavras exatamente da maneira a seguir: Ogoul'ai, Hypor, Harnis e Korna.



Escute o dictaphone e diga as palavras na ordem correta para evocar a magia

Recolha os itens stone stele e abkanis statue. Saia da plataforma e prossiga pelo caminho à esquerda até a entrada da caverna.

• Pântano

Continue ao pântano, caminhando pela trilha à esquerda. Procure pelo avião, entre nele e pegue os itens wire cutter e blue lens.

Colete as blue lens dentro do avião e fuja rapidamente para não morrer afogado

Combine as blue lens com a lanterna e retorne à entrada da caverna. Ilumine a escada e suba, entrando numa pequena gruta. Direcione a luz na parede avistando um símbolo. Atravesse o pântano e entre na passagem ao final. Siga pelo caminho à direita e ilumine a rocha vendo mais um símbolo. Aline estará próxima do portão aguardando por você. Depois de vê-la, pegue o Obed Morton's seal. Faça o caminho de volta e, para conseguir, entre na capela arrebentando as correntes com o wire cutter. Com a lanterna em punho, ilumine a entrada e aviste o último símbolo.

Ilumine os locais indicados, achando assim os bizarros sinais escritos com sangue

Verifique o painel ao lado da porta e acione os botões com as imagens na ordem exata em que você viu. Desça pela passagem que se abriu e use o Obed Morton's seal no local indicado para passar pela porta de aço.

• Laboratório

Cruzando a porta ao fundo, você chegará ao laboratório. Caminhe até encontrar um médico fazendo experiências em criaturas. Quando o sujeito fugir, verifique a porta que se trancou e siga as indicações de Aline para encontrar os três interruptores na localidade.

A escuridão é total no laboratório, portanto mantenha a lanterna acesa

Acione os interruptores e caia fora, correndo pelas escadas até o final. Entre na porta em frente.

Atenção para não se confundir. A porta fica logo abaixo do ângulo de câmera

• Porão

Mantenha-se à direita, onde estará Edenshaw. Pelas escadas, atravesse o jardim e suba numa escada ainda maior. Empurre a estátua para quebrá-la. Por baixo, pegue o seal e outra abkanis statue.

Suba esta escada e empurre a estátua, pegando o seal. Volte pelo mesmo caminho

Faça o caminho inverso e utilize o seal no painel para ativá-lo novamente.

• Antecâmara

Junte-se à Aline, siga pelo túnel, atravesse a ponte e continue para encontrar Edenshaw e o fugitivo.

Não pense que acabou, pois o cientista ainda terá alguns momentos de triunfo

Depois da apresentação, prossiga pela passagem. De agora em diante, muitos inimigos atravessarão seu caminho. Verifique constantemente o mapa para encontrar o trajeto correto.

• Terra da escuridão

Quando você e Aline encurralarem o fugitivo, continue andando pela passagem e suba pela corda. Logo após sair da área com lava, suba as escadas, entre na passagem e cruze outra sala. Em seguida, espere a rocha cair, atravesse-a e siga à esquerda no caminho da abertura. Na passagem à direita, use a corda e desça.

Parecem cenários do filme *Alien*. Siga o mapa e encontre as passagens certas

Para vencer a criatura, atinja-a até ela cair. Corra ao canto direito do local e encontre uma lança. Pegue o item object sobre as pedras no meio do local, suba pela corda, use o object no altar e entre pela passagem, agora aberta. Fim! (Nem doeu, viu?)

Ao derrubá-lo, prossiga até a entrada do lado esquerdo e encontre a lança

Aline Cedrac

CD#1
• A mansão

Entre pela janela e fale com a senhora para ganhar a small gilded key.
Use a luz da lanterna para espantar o monstro que guarda a porta.
Para afugentar as bestas, acione o interruptor no final do corredor.
Siga pelo meio do caminho para encontrar outra small gilded key nas salas adiante.
Use o item na porta do corredor inicial.

Use a lanterna para afugentar a criatura que fica de vigia na porta do quarto

Desça pela escada em espiral e cruze pela porta adiante. Entre na sala da direita e apague a luz. Primeiro utilize a small gilded key na caixa iluminada sob a estátua para coletar o revólver. Depois, use-a contra a criatura que surge. Siga pela porta no canto da sala e persiga o cara que foge pelo corredor.

Não tenha medo e persiga rapidamente o homem que foge pelo corredor

Presa no quarto, pegue a allen wrench na escrivaninha e examine o espelho para encontrar a passagem secreta. Pegue a triple-barreled shotgun no chão e assista à cena no final do corredor. Corra de volta ao quarto e contate Carnby pelo rádio (botão R2). No sótão, examine o espelho. Volte ao quarto da senhora para uma conversa. Na escada em espiral, siga pela porta dupla.

Com a ajuda de Carnby, suba até o sótão e converse com o espírito no espelho

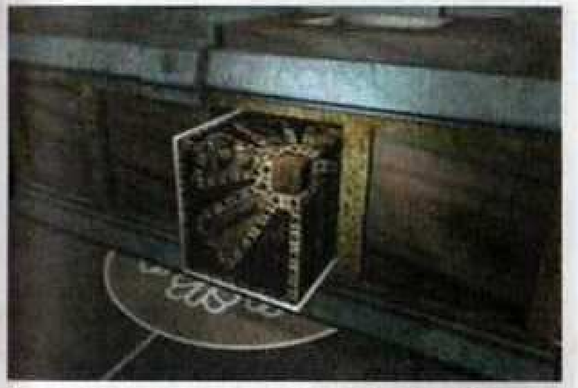
Entre na sala à esquerda e apague as luzes. Colete a arma grenade launcher debaixo da mesa e o mirror sobre a escrivaninha. Volte ao corredor, mantenha-se à direita e entre no quarto. Examine o espelho ao lado da cama e escolha a opção No para não ser zoado pelo fantasma e ganhar a abkanis statue of anticoalt.

Atravesse o espelho e, para não ser enganado pelo fantasma, escolha a opção No

Saia pela porta entre as pinturas e chegue à sala dos quadros da família Morton. Acenda as luzes e caminhe pela passagem abaixo da escadaria. Detone os monstros no corredor, vá pela esquerda e entre na última porta à direita. Na primeira sala, atire no espelho para conseguir a agenda confidencial.

Equipe sua arma mais dispensável e atire no espelho para quebrá-lo e encontrar o arquivo

Volte para papear com a velha Lucy e receba o glass prism. Desça pela escadaria em espiral até a sala do projetor, onde deverá ser usado o item. Abra o inventário e escolha a opção Use na lanterna para acoplá-la à máquina e assistir ao filme. Antes de sair, apanhe o engraved cube debaixo da mesa.



Apague as luzes, use o glass prism e a lanterna no projetor para acioná-lo

Há um painel entre as prateleiras da biblioteca. Encontre-o e digite a senha 1991 para encontrar o abkanis tablets e acionar um interruptor. Equipe a arma grenade launcher. Atenção: é um bom momento para gravar a partida. Detone o monstro, mantendo distância para não ser atingido. Pegue o half medalion na cúpula. Volte a encontrar-se com a velha para receber outro half medalion. Combine-os para formar o bronze sun, que é usado no espelho decorado da sala de quadros da família Morton. Feito isso, a passagem secreta para as catacumbas se abrirá.

• Catacumbas

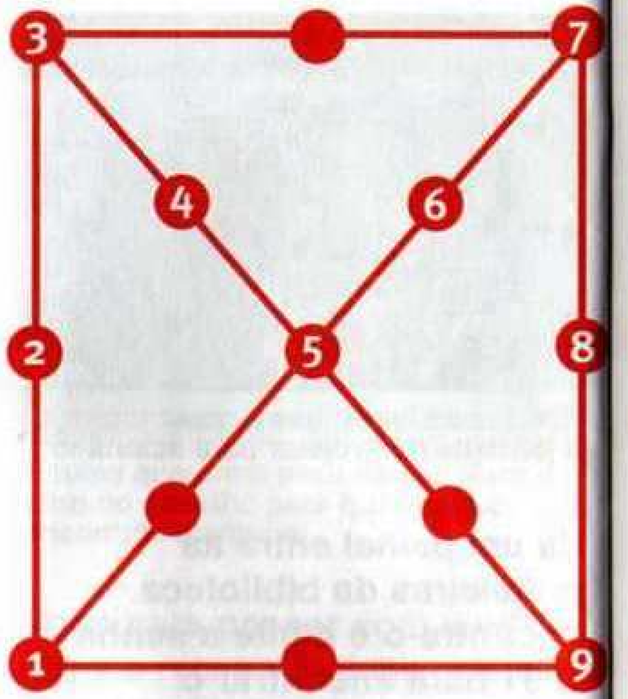
Use a allen wrench para abrir o alçapão. Fale com Edenshaw no jardim e entre pela porta ao lado. Fuja do monstrengo até encontrar a cripta aberta.

Ao descer para as catacumbas, tenha a allen wrench para abrir o alçapão

Abra a tumba de Jeremy Morton, encontrando a arma rocket launcher e o metal cover.

Entre na cova de Jeremy Morton para encontrar a arma rocket launcher e o metal cover

Combine o metal cover e a lanterna para reduzir o facho de luz. Ilumine as pedras preciosas na sala anterior, seguindo seqüência:



A tumba de Richard Morton se abrirá. Use a opção Split para retirar o metal cover da lanterna e aumentar a intensidade da luz.
Pelo túnel obscuro, siga barranco abaixo.

Após a mina, vasculhe bem o barranco para conseguir descer em segurança

#CD2

• O forte

Siga pela trilha para alcançar o forte. Escale pelas trepadeiras na torre da direita. Desça pela escadaria até o térreo e pule o muro, seguindo pela esquerda e encontrando a cela e o black metallic card no chão. Volte ao corredor e pela porta à esquerda. Desça, examine a máquina desmontada, pegue o metallic piece e aproveite para coletar o wire cutters (pliers) na mesa ao lado.

No calabouço do forte, bisbilhote toda a região para encontrar o mould no baú

Pule o muro de volta e siga à esquerda. Abra o baú com o wire cutters e apanhe a large ornate rusty key e o steel ingot. Use essa chave na porta no topo do forte. Pegue o stock of a weapon, o orange accelerator e o barrel of a weapon sobre a mesa.

Use o steel ingot na máquina no canto da sala para receber o barrel of a weapon

Suba no telhado da casa e desça pelo alçapão para encaixar as pedras na estátua

Passe o corredor no meio da sala e caia no buraco que termina nos esgotos.
Siga cautelosamente pelos cantos e evite os ataques da criatura aquática.
Quando a infeliz surgir por trás, vire-se e atire rapidamente (aperte ⬇, ⬇).

Suba pela escada e pegue os golden, red e silver metallic cards. Desça à porta com trava e quatro símbolos.
Use os cartões na seguinte ordem:
1) Trovão: silver.
2) Estrela: golden.
3) Sol: red.
4) Lua: black.

Use os cartões na porta e encaixe-os acordo com a seqüência indicada

Entre com a senha 10 31 2001 para ativar o observatório e encontrar vários itens

No planetário, pegue o metallic half-ring e a arma plasma cannon. Use a senha 10 31 2001 na máquina no topo da escada e apanhe os itens large bronze key, seal, small rusty key e indian statue of Gilamesh no compartimento que se abriu abaixo.

Use a large bronze key na porta próxima às caixas. Examine a escultura e chame Carnby pelo rádio. Volte à trilha na mata e pegue o stone stele com o detetive. Volte à escultura, use o stone stele e receba a luminescent stone e a indian statue of Heliopamer. Retorne ao forte.

Volte pela trilha da floresta e pegue o stone stele com com o detetive

Agora é preciso montar uma arma especial. Para tanto, siga as instruções:
1º) Separe o tripod support (opção Split);
2º) Combine os metallic half-rings, formando a primeira peça;
3º) Combine o butt e o orange acelerator;
4º) Combine o barrel e o corpo da arma;
5º) Combine o perforator barrel e o tripod support;
6º) Combine o tripod support with perforator e o photoeletric pulsar;
7º) Combine o metallic ring e a abkanis energy stone, formando a segunda peça;
8º) Combine as duas peças, formando o perforator with energy stone.

Combine pacientemente todas as peças da arma seguindo as instruções acima

No topo do forte, suba pela escada e use a small padlock key no cadeado do alçapão. Para abri-lo, desça e mova a alavanca. No andar abaixo, acione outra para elevar o pára-raios. Para derrotar o monstro, corra ao redor do receptor de raios e atraia o inimigo de maneira que ele pule sobre você e seja atingido pela descarga elétrica. Três raios são suficientes.

Atraia o monstro ao centro da sala e faça com que ele pule na máquina bem na hora do raio

Acione novamente o pára-raios e corra ao subsolo do forte antes que a contagem regressiva (1min50s) acabe. Seja rápido e use o perforator na máquina, destruindo a parede e abrindo a passagem.

Desça até o calabouço rapidamente e use a arma na máquina para abrir caminho

• Cavernas

Pegue o photoeletric pulsar no chão. Encontre-se com o detetive e abra o alçapão

adiante para colher a lightining gun.
Após o bate-papo, prepare-se para mais terror.

Logo que entrar no local, pegue o photoeletric pulsar no chão

• Mundo da escuridão

Pegue os cristais e recarregue a arma. Pela primeira escada à direita, vá à caverna, examine cada parte da roleta e mova a caverna para revelar o esconderijo de uma stone steal – são seis no total.

Gire a roleta para todos lados possíveis para encontrar a stone steal

Volte e suba no telhado da casa mais próxima, pelo alçapão. Pegue o indian skin flask sobre as rochas. Encaixe os stone steal nas pedras com símbolos correspondentes e colete a stone pyramide no altar.

Encaixe as stone steal em seus respectivos desenhos para criar passagem

Encaixe a stone sobre a pirâmide sem ponta para evocar um deus

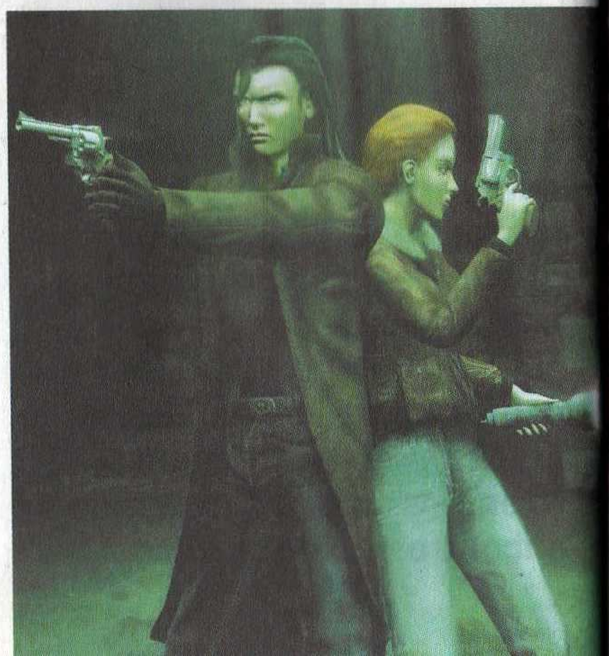
Saia da casa e suba pela rampa. No topo, aviste a miniatura da pirâmide sem ponta. Use a stone pyramide nela e receba a head of statue. Volte à trilha inicial do cenário e, desta vez, desça enfrentando os monstros. Aventure-se pelas cavernas e encontre o maldito vilão Alan.

Vá à ponte após a caverna de fogo e desça pela corda pendurada à esquerda. Depois da conversa, o irmão do bandido aparece e leva o traidor à força. Você pega a statue of Hecatonchinos.

Aí está o sacana. Interrogue-o e prepare-se para correr após o ataque do monstro

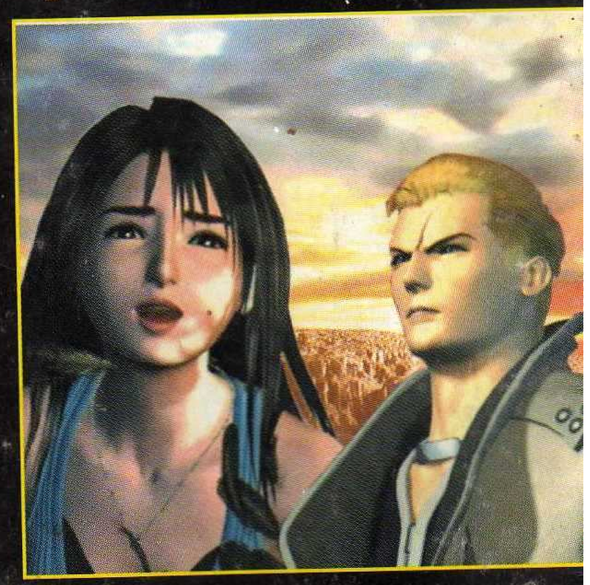
Não seja muquirana e descareggue suas melhores armas contra o gigante da ponte

Siga pela passagem ao lado para escapar. Evite os redemoinhos no pântano e, voltando ao início do cenário, siga pelo pilar gigantesco que desmoronou. Descarregue a munição no monstro no caminho. Siga adiante, coloque a head of statue sobre a mesa e curta o merecido final.



ação games
Sua revista de videogames.
Você vai levar um susto ao abrir sua revista de NOVEMBRO. SILENT HILL 2 é o destaque da edição.

Coleção Ação Games Pocket
Grandes jogos. Pequenas revistas.



Em novembro:
O clássico tenebroso
Resident Evil 3
chega detonado nos
mínimos detalhes.

Em dezembro:
O amor está no ar.
E é contagioso.
Final Fantasy 8
do começo ao fim...

Sua revista de videogames.