

Ganhador do Prêmio "Melhor Jogo do Ano"

CD EXPERT

Game Completo

CONSPIRAÇÕES REAIS.
CONSEQUÊNCIAS DRÁSTICAS.
UMA HISTÓRIA
IMPRESSIONANTE.

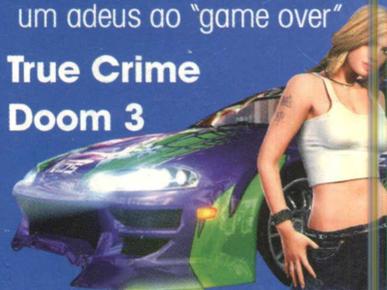


DEUS EX

Dicas & Codigos

Para começar dando um adeus ao "game over"

- True Crime
- Doom 3



- NFS Underground
- Sim City 4
- Silent Hill 4
- Max Payne 2 e muito mais!



O Maior
RPG
já lançado
para PC

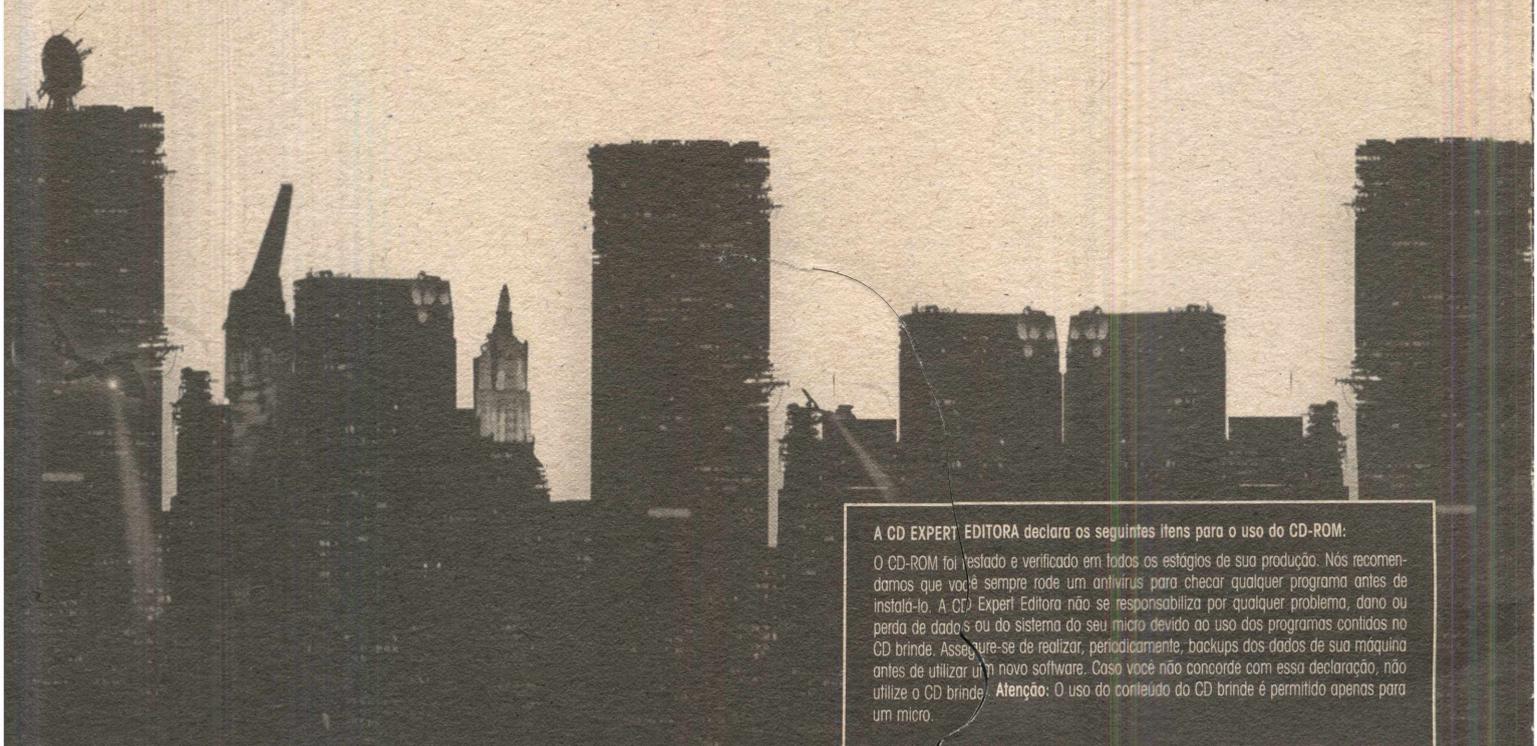
Ganhador do Prêmio
"Melhor Jogo do Ano"*

#90001136 - Ano 08 - nº 66 - R\$ 14,90





DEUS EX



A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso do CD-ROM:

O CD-ROM foi testado e verificado em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um antivírus para checar qualquer programa antes de instalá-lo. A CD Expert Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de dados ou do sistema do seu micro devido ao uso dos programas contidos no CD brinde. Assegure-se de realizar, periodicamente, backups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com essa declaração, não utilize o CD brinde. **Atenção:** O uso do conteúdo do CD brinde é permitido apenas para um micro.

Procedimentos para instalação:



DEUS EX

Coloque o CD-ROM dentro do drive e aguarde até que a tela inicial seja apresentada. Caso isso não ocorra, abra seu EXPLORER e, em seguida, clique na unidade de CD-ROM e, por fim, dê um duplo clique no arquivo AUTORUN.EXE.

Requerimentos de sistema:

- Windows 95/98 • Pentium II 266 MHz • 32 MB de RAM
- Drive de CD-ROM 4x • Placa de vídeo de 4MB
- Placa de som 100% compatível com DirectX 6.1 • DirectX 6.1 ou superior

Suporte Técnico

(0xx11) 6942-2280 - (0xx11) 6942-2282 - (0xx11) 6942-2285
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

De segunda a sexta-feira, das 8:30 h às 12:00 h e das 13:30 h às 17:30 h

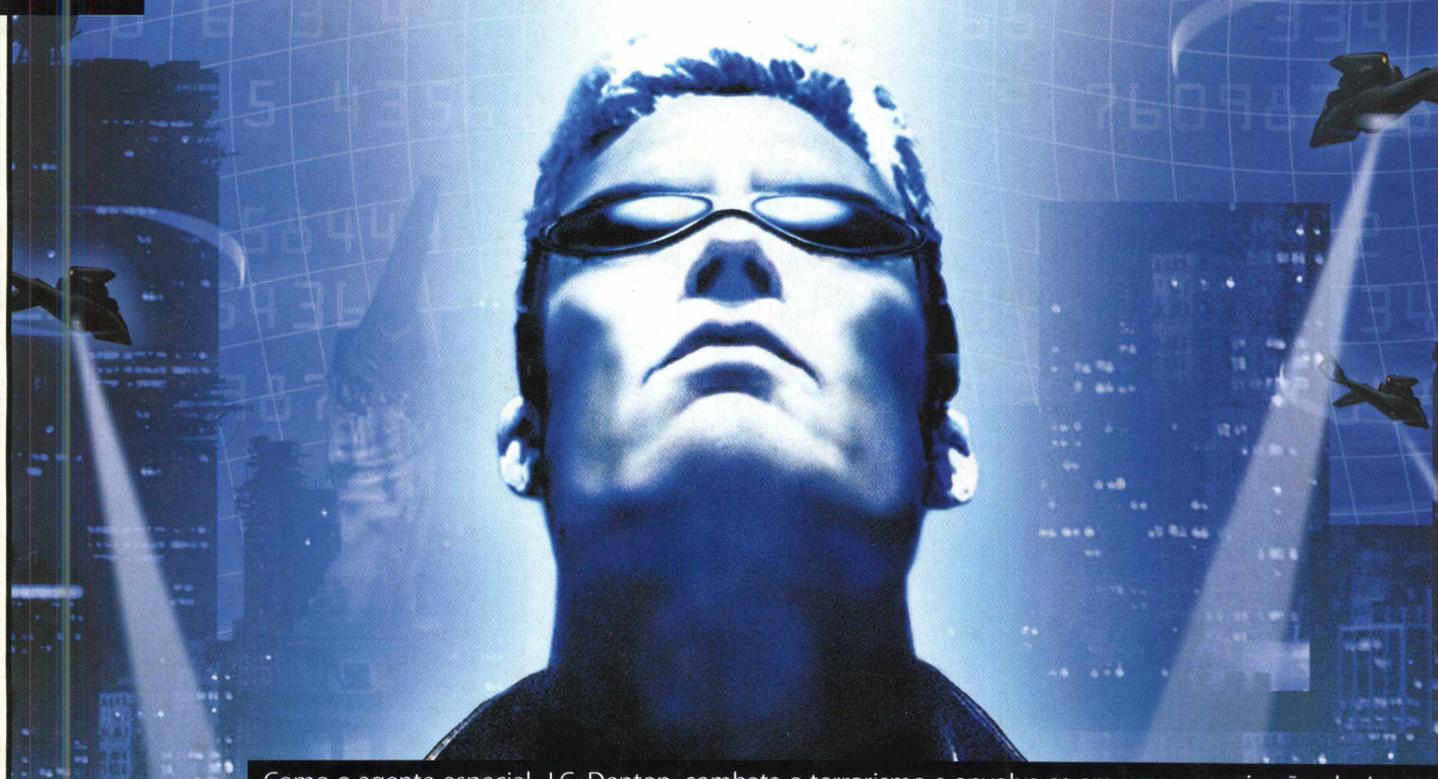
Anúncios / Marketing / Publicidade:

e-mail: publicidade@cdexpert.com.br

06

BRINDE DE CAPA

DEUS EX



Como o agente especial, J.C. Denton, combata o terrorismo e envolva-se em uma conspiração alucinante.

04 CANAL ABERTO

O espaço no qual os leitores podem mostrar suas idéias e seus desenhos.



DICAS E CÓDIGOS

Não precisa entrar em pânico! Aqui estão as melhores dicas para os games mais quentes do momento.

13



EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Euclides Pacheco, 1072 - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau:** Efeito Graph • **Impressão:** Laborprint/Prol • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia e Andrea Carla Miranda • **Jornalista responsável:** Rodrigo Samy, MTB 39270 • **Diretor de Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Danilo Valeta de Lima, Denis Bergamasco, Gisele Navarro, Marcos Alberto Garcia da Silva, Rosemeire Mendes Cavalheiro, Vivian Sales Budini • **Produção:** Luiz Soares • **Publicidade:** publicidade@cdexpert.com.br • **Circulação:** Antônio Sidnei



EDITORIAL

Olá, gamemaniacos do Brasil! Esta edição da CD Expert traz para você um jogo mais do que especial: trata-se de Deus Ex, um game que mistura elementos de ação e RPG com uma história de mistério e conspirações. Tudo isso, em um futuro sombrio e muito, mas muito perigoso. Na pele do agente especial, J.C. Denton, ciborgue integrante de uma agência especial de combate ao terrorismo, você terá de cumprir diversas missões enquanto mergulha cada vez mais fundo numa história envolvente e tenebrosa. Esse jogo ainda é considerado um dos melhores já lançados na sua categoria, e a sua continuação – Deus Ex: Invisible War – está fazendo a cabeça de muita gente por aí. Como se esse baita jogo não fosse o suficiente, ainda trazemos para você a nossa já tradicional seção de Dicas & Códigos, com as informações que você precisa para zerar os mais recentes lançamentos.

Bom divertimento
Equipe CD Expert

Fale conosco: editor@cdexpert.com.br

RPG+AÇÃO = DIVERSÃO

Olá pessoal da CD Expert! Escrevo-lhes a fim de parabenizá-los pelas excelentes publicações que, sem dúvida, são o que há de melhor no mercado editorial de games. Sou fã dos jogos que combinam a exploração e a interação com os ambientes e o desenvolvimento de personagens em batalhas com uma enorme variedade de inimigos, unindo, assim, ação, RPG e estratégia em um só game. Com isso, considero o game Gorky 17 um dos melhores. Gostaria de saber se esse game teve alguma continuação e, no caso, qual seria? Desde já agradeço!

Paulo Henrique
Acopiara - CE

Olá, Paulo! Muito legal a sua carta e o seu desenho! Se você curte os games que misturam ação e RPG, a esta altura já deve estar detonando o Deus Ex, não é mesmo? Esse tipo de jogo também é o preferido de muita gente aqui na redação! Quanto ao Gorky 17, ele realmente ganhou uma "continuação", se é que podemos chamar assim. O game chama-se Gorky Zero, e sua história se passa cerca de dois anos antes dos eventos mostrados em Gorky 17.

FÃ DE WARCRAFT

Publicadores da CD Expert, gosto de comprar os softwares que vocês vendem, por causa da qualidade e do preço. Quero deixar uma sugestão para a publicação do jogo Warcraft: Orcs and Humans, o primeiro da série Warcraft. Eu o joguei há muito tempo e gostei. Só que nunca mais o vi na Internet, nem para vender. Se vocês conseguirem publicar esse jogo, garanto que não só eu, mas várias pessoas, vão querer conhecê-lo.

Guilherme
por e-mail

Oi, Guilherme. Realmente, a série Warcraft tem nos apresentado com ótimos jogos, desde o primeiro lançamento. Preferimos trabalhar com games mais recentes em nossas revistas, e o primeiro Warcraft é muito antigo! Mas quem sabe não arrumamos uma solução... Enquanto pensamos na sua sugestão, você pode se divertir com outro game de estratégia medieval, o Heroes of Might and Magic III, que foi nosso brinde de capa da última edição e também é um jogoço! Divirta-se!

Dúvidas? Críticas? Elogios? Sugestões? Sua opinião é sempre bem-vinda aqui no nosso canal aberto! Aproveite, também, para mandar o seu desenho pra gente!

REVISTA MAGRINHA

Por favor, eu queria saber quais são as edições nº 60 a 62, pois não as encontrei e nem mesmo as vi no site. Os jogos são ótimos. Vocês estão de parabéns. Mas ultimamente a revista emagreceu! Eu adorava folheá-la, quando tinha várias páginas, com informações, dicas e novidades sobre futuros jogos. E também não vi vocês falando sobre isso, sobre o porquê da diminuição de páginas e tal. Gosto muito dessa revista, mas sinto uma falta tremenda das informações que vocês nos davam antes. O que houve? Espero que o número de páginas aumente, a revista fica com um vazio enorme!

Marcelo
por e-mail

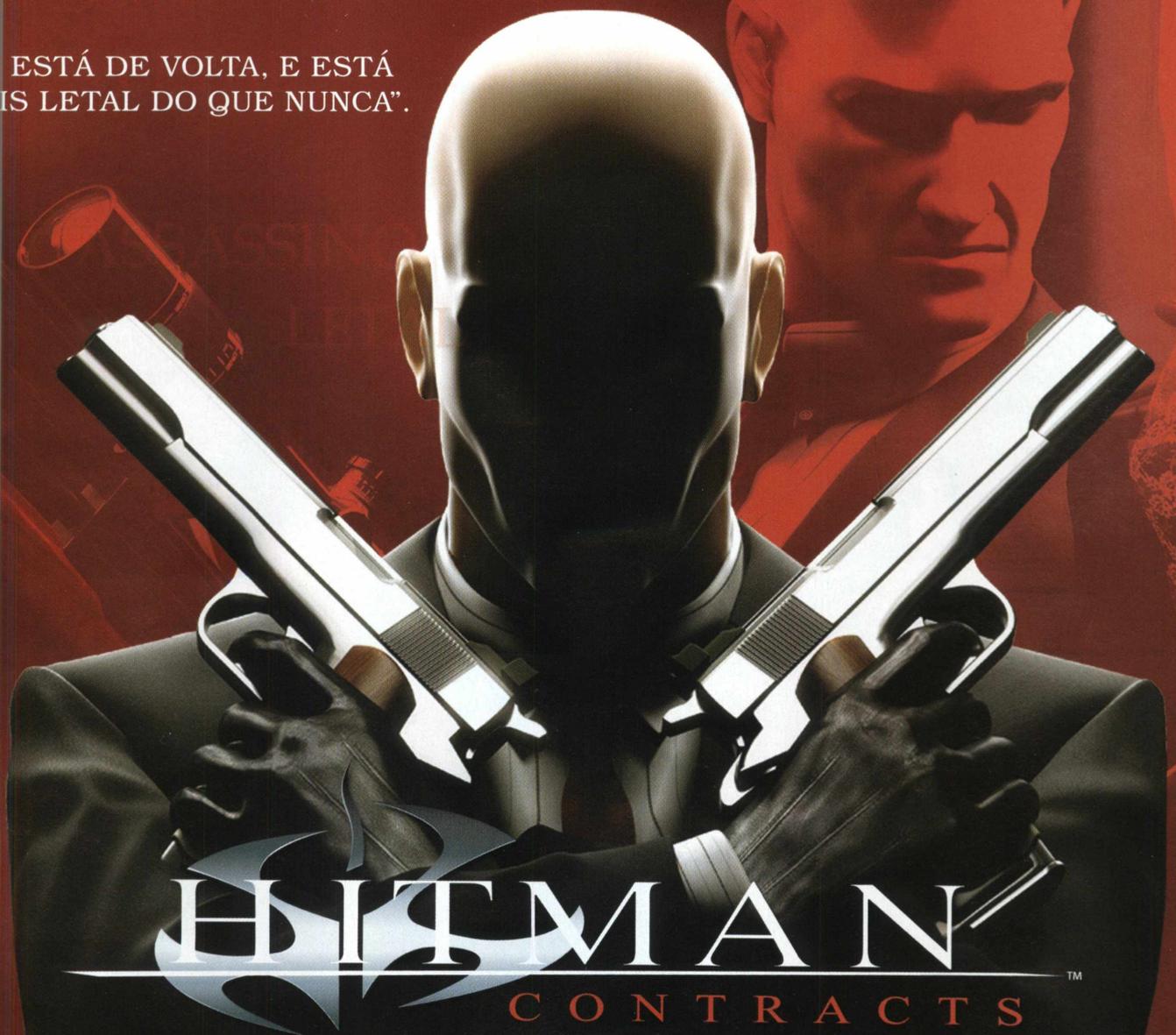
Oi, Marcelo. É muito bom saber que você curte os nossos jogos e a nossa revista. Realmente, a CD Expert ficou um pouco magrinha ultimamente... Mas não se preocupe, pois estamos planejando o retorno da revista à velha forma o mais rapidamente possível! E sobre as edições 60 a 62, elas... não existem! Sério! Calma, ninguém está ficando (muito) maluco. O que aconteceu é que tivemos um problema com o código de barras da revista, e por conta disso a numeração "pulou" do 59 diretamente para o 63. Não se preocupe, a sua coleção não está incompleta, ok?



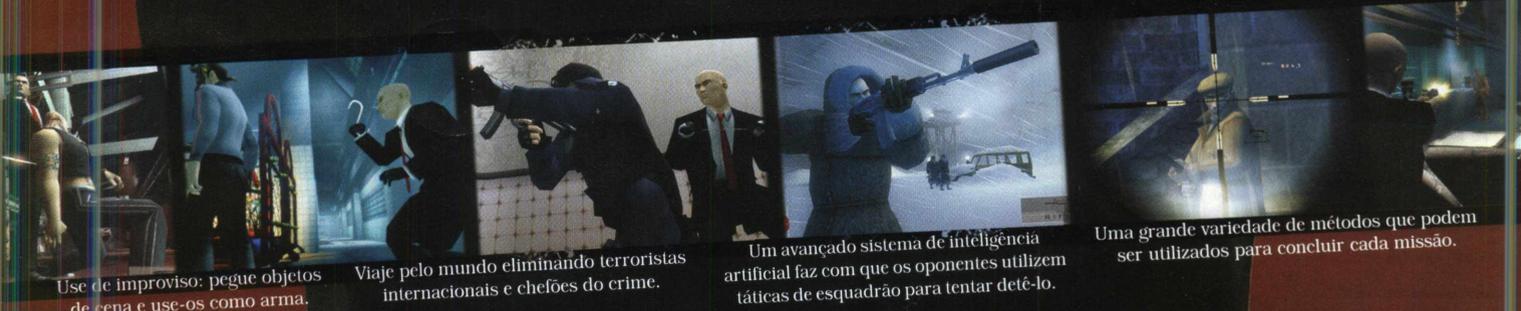
Geovane Avilla de Souza - Penha - Rio de Janeiro

ENTRE NA MENTE DE UM ASSASSINO....

"47 ESTÁ DE VOLTA, E ESTÁ
MAIS LETAL DO QUE NUNCA".



HITMAN CONTRACTS



Use de improviso: pegue objetos de cena e use-os como arma.

Viaje pelo mundo eliminando terroristas internacionais e chefões do crime.

Um avançado sistema de inteligência artificial faz com que os oponentes utilizem táticas de esquadrão para tentar detê-lo.

Uma grande variedade de métodos que podem ser utilizados para concluir cada missão.

Io-Interactive

Visite Nosso Site

GreenLeaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

eidos



HISTÓRIA

Deus Ex é um jogo fascinante, que mistura elementos de RPG com tiro em primeira pessoa. Na pele do

agente biônico J.C. Denton, membro da Coalizão Antiterrorismo das Nações Unidas, você receberá uma série de missões secretas e se envolverá em uma intrigante conspiração repleta de mistério, suspense e ação.

INICIANDO O JOGO

O Menu Principal tem as seguintes opções:

- **Novo Jogo:** Começa um jogo novo.



Entre na pele do agente biônico J.C. Denton e combata o terrorismo

• **Salvar Jogo:** Essa opção estará ativa somente quando você for para o Menu Principal, a partir do jogo.

• **Configurações:** Uma variedade de opções para personalizar seus

controles e parâmetros.

• **Rodar Intro:** Repete a animação de abertura.

• **Créditos:** Mostra os créditos do jogo.

• **Voltar ao Jogo:** Retorna ao jogo. Esse botão estará ativo se você for ao Menu Principal, a partir do jogo.

• **Sair:** Fecha o jogo e retorna à área de trabalho do Windows.

PAUSANDO O JOGO

Se quiser pausar o jogo sem sair, pressione Pause. Pressione a tecla novamente para voltar ao jogo. Também é possível usar Esc para abrir o Menu Principal, ou F1 ou F2 para abrir as telas de Informação. O jogo ficará pausado enquanto o Menu Principal (ou um submenu) estiver aberto.

NÍVEL DE DIFICULDADE DE COMBATE

Quando você começa um novo jogo em Deus Ex, deve selecionar o Nível de Dificuldade de Combate, entre Fácil (Easy), Médio (Medium), Difícil (Hard) e Realista (Realistic). Nos níveis mais altos, os combates são mais perigosos. Não é possível mudar de nível sem começar um novo jogo.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

No início de cada novo jogo, você é levado à tela de Criação de Personagem. É possível substituir o nome no campo "real name". Entretanto, você ainda será tratado pelo seu codinome, J. C. Denton.

Há três botões na parte inferior dessa tela:

- **Reset to Defaults (Voltar aos Padrões):** volta para a aparência e valores de habilidade padrões.

- **Start Game (Iniciar Jogo):** Salva suas escolhas e inicia o jogo.

- **Cancel (Cancelar):** Devolve-o ao Menu Principal sem começar um novo jogo.

APARÊNCIA

Usando os botões de seta sob o retrato do personagem, você pode escolher vários tipos de cabelo e pele. O retrato visível determina sua aparência, quando você sai da tela de Criação de Personagem.

HABILIDADES

Há 11 habilidades no jogo. Cada qual com quatro níveis - Não-Treinado, Treina-do, Avançado e Mestre. Você começa o jogo com cada uma no Nível Não-Treinado (exceto Armas: Pistola, que começa no Nível Treinado), e recebe 5000 pontos para aumentar as suas habilidades. Uma pequena janela ao lado dos botões mantém um total dos seus pontos de habilidade não-gastos. Há dois botões sob a lista de habilidades:

- **Atualizar:** Clique em uma habilidade e em Atualizar para que ela suba em um nível, caso você tenha pontos suficientes.

- **Rebaixar:** Clique em uma habilidade e nesse botão, para reduzi-la em um nível (mínimo - Não-Treinado) e devolver o valor daquele nível ao seu total de pontos.

Enquanto estiver criando o seu personagem, você poderá rebaixar o seu nível automático em Pistola, para aumentar o total de pontos para outra habilidade. Isso, porém, não é recomendável para jogadores novatos.

MONITOR DE DANOS

Seus nanoprocessadores internos verificam sua condição física. Essa informação é transmitida aos seus nervos óticos, na forma de leitura passiva de status, que aparece nos dois lados da tela.

No canto superior esquerdo da sua vista, há um diagrama do seu corpo. Esse gráfico com código de cores mostra o grau dos danos sofridos. As cores são: Verde (saúde quase perfeita), Verde Claro, Amarelo (danos moderados), Laranja, Vermelho (danos graves) e Preto (totalmente incapacitado). Somente seus braços e pernas podem aparecer em preto. Se a cabeça ou o tronco receberem esse nível de danos, você está morto.

- **Barra de Bioenergia:** Essa barra, à esquerda do diagrama corporal, rastreia o nível de bioenergia disponível para alimentar seus nano-aperfeiçoamentos. Se for até o alto da cabeça do diagrama, sua bioenergia estará inteiramente carregada.

- **Barra de Suprimento de Ar:** Essa barra, à direita do diagrama corporal, fica visível quando você está sob a água. Quanto mais tempo você ficar sem ar, menor ficará a barra. Se você respirar um pouco de ar fresco, mesmo que por um momento, a barra será novamente carregada.

- **Leituras de Ameaças Ambientais:** Esses ícones, do lado esquerdo da tela, piscam quando você está diante de ameaças ambientais como radioatividade, eletricidade, gás venenoso ou fogo.

APERFEIÇOAMENTO & ÍCONES DE DISPOSITIVOS

Esses ícones aparecem do lado direito e informam os aperfeiçoamentos ou dispositivos protetores, ativos. Os ícones dos dispositivos protetores também mostrarão uma barra, que indicará a quantidade de energia que resta naquele item. Quando a barra desaparece, o item fica gasto e é apagado do seu inventário.

ITENS À MÃO

É uma fileira de caixas com até nove itens que você pode ter "à mão" sem precisar entrar na tela do inventário. A décima caixa contém o nanochaveiro. Esses itens podem ser pegos. Basta, para isso, pressionar a tecla numérica orrespondente à caixa.

- **Itens Equipados:** Se você já tiver um objeto na mão, ele estará visível. Se quiser colocar o objeto de lado sem substituí-lo por outro, pressione Backspace, ou dê um clique direto.

TELAS DE INFORMAÇÃO

Os seus nanoprocessadores internos mantêm um registro do seu estado, equipamento e história recente. Você pode acessar esses dados durante o jogo, pressionando F1 para abrir a tela de Inventário, ou F2 para abrir a tela de Objetivos/Anotações.

INVENTÁRIO

Essa tela registra seus objetos. O seu inventário contém 30 slots. Cada objeto transportado usa um ou mais slots. Quando se clica em um objeto, surge uma descrição do mesmo na janela à direita. Você pode mover objetos pela grade do inventário, desde que haja um espaço vazio para guardá-los. Você também pode arrastar objetos entre a sua barra de itens à mão e o seu inventário. Lembre-se de que os itens à mão não são um acréscimo - são itens do seu inventário que tornaram-se mais acessíveis.

- **Pilhas:** Alguns objetos são empilháveis e podem ocupar um único slot no inventário. Há um limite de empilhamento de armas como LAMs, EMPs e granadas de gás.

- **Nanochaveiro:** Essa janela mostra o seu nanochaveiro e o número de nanochaves que contém.

- **Munição:** Pressione esse botão, para ver uma lista de tipos de munição e número de cargas em seu poder.

- **Créditos:** Essa janela, no alto da sua caixa de inventário, mostra o número de créditos que você tem para transações em dinheiro.

Os botões na tela do Inventário são:

- **Equipar/Desequipar:** Coloca o objeto selecionado no Inventário, na sua mão, ou desequipa um objeto equipado.

• **Usar:** Usa um item em você mesmo. Você pode comer, por exemplo. Cada vez que pressionar esse botão, consumirá um único item de uma pilha.

• **Largar:** Larga um item do Inventário. Quando se fecha a tela, o item cai no chão, de onde pode ser pego normalmente. Você também pode largar um item à mão com Tab ou com o mouse.

• **Mudar de Munição:** Ativo somente para armas de projéteis. Rola por todos os tipos disponíveis de munição para aquela arma. O tipo de munição ativo será destacado na janela de descrição da arma, à medida que se pressionar esse botão. Você também pode pressionar “;” para trocar a munição.

SAÚDE

Clique em qualquer uma das seis áreas do diagrama corporal para obter uma descrição detalhada dos efeitos dos danos em cada região. Clique na guia “Curar”, da região afetada, para usar um kit médico na área.

Com a guia “Curar Tudo”, kits médicos vão lhe devolver saúde integral. Entretanto, é preciso tomar cuidado ao se usar Curar Tudo, pois isso gasta rapidamente o seu suprimento de kits médicos. Uma pequena janela do lado direito da tela mantém registro do número de kits médicos disponíveis no seu inventário.

APFS (APERFEIÇOAMENTOS)

Essa tela lhe permite manter registro dos seus nano-aperfeiçoamentos e níveis de bioenergia. Você começa com três nano-apfs já instalados, listados no canto inferior da tela.

• **Infolink:** Seu infolink permite que o OQ monitore as suas atividades, e possibilita que você receba comunicações neurais em tempo real. Está sempre ligado.

• **IAI:** Um sistema IAI (Identificação: Amigo ou Inimigo) está incluído no seu pacote de programas. Ele analisa pessoas e criaturas dentro do seu campo de visão e identifica aquelas que podem ser hostis. Está sempre ligado.

• **Luz:** A luz pode ser ligada ou desligada com F12, e é o único dos seus três apfs “padrão” que drena bioenergia ao ser usado. Cuidado - o fecho pode atrair atenção indesejada em situações de camuflagem. Você tem nove slots adicionais para nano-aperfeiçoamentos distribuídos pelo seu corpo, como indicado no diagrama

na tela. Você preencherá esses slots encontrando latas de perfeioamento. Para instalar um novo aperfeiçoamento, é preciso ter uma lata de aperfeiçoamento e acesso a um robô médico (medbot). Se você ativar um robô médico tendo uma lata de aperfeiçoamento em mãos, surgirá uma variante dessa tela, incluindo uma opção para instalar o apf.

• Escolhendo Aperfeiçoamentos:

Cada lata de aperfeiçoamento é criada para um slot de aperfeiçoamento específico. Quando se instala uma lata, você tem direito a escolher um, dentre dois aperfeiçoamentos possíveis, para aquele slot. Quando se preenche um slot, o apf é instalado de forma permanente e a segunda opção desaparece. Razão pela qual, escolha com cuidado. Os aperfeiçoamentos que selecionar afetarão o desenvolvimento do seu personagem e as estratégias mais vantajosas contra diferentes inimigos e desafios. Até que encontre a sua lata, você não sabe o que um determinado slot de aperfeiçoamento pode fazer. Nesse momento, você pode clicar na lata, no inventário, para ver os nomes das opções disponíveis. Mais informações sobre os apfs estarão disponíveis quando você encontrar um robô médico.

• **Atualizações:** Todos os apfs são instalados no nível tecnológico 1. A maioria, aliás, pode ser atualizada até o nível tecnológico 4. Cada atualização torna o apf mais poderoso e eficiente. Para atualizar um apf, é preciso ter uma lata de aperfeiçoamento. Não é preciso um robô médico para atualizar um apf. Basta

usar a lata a qualquer momento. Uma lata de atualização aumentará, até o máximo, qualquer um dos apfs instalados em um nível tecnológico. A tela Apfs mostrará o número de latas de atualização em sua posse. Clique no apf que deseja atualizar e, em seguida, no botão Atualizar, para completar a atualização. As atualizações são permanentes.

• **Usando Aperfeiçoamentos:** Quase todos os apfs instalados devem ser ativados para ser usados, e drenam bioenergia enquanto permanecem ativos. Você pode ativar um apf a partir da tela de Apfs, clicando em um apf instalado e, em seguida, no botão “Activate” (Ativar). Também é possível ativar um aperfeiçoamento com teclas de atalho (F3 a F12).

• **Bioenergia:** Também é possível manter registro dos seus níveis de bioenergia a partir da tela de Apfs, que mostra no canto inferior direito da tela os seus níveis atuais de bioenergia e o número de biocélulas disponíveis. O botão “Usar Célula”, usará uma única célula das suas reservas de energia cada vez que se clicar nela. (Também é possível Usar uma biocélula a partir do inventário ou dos itens à mão. O uso de 1 célula bioelétrica recupera 25% da sua bioenergia.

TELA DE HABILIDADES

Essa tela lhe permite ver e aumentar as suas habilidades. Ela é basicamente idêntica à tela de Habilidades da criação de personagem. Clique em qualquer habilidade, do lado esquerdo da tela, para acessar uma descrição detalhada da sua





função e eficácia nos sucessivos níveis do lado direito da tela. Uma janela, sob a lista de habilidades, mostra os seus pontos totais de habilidade não-gastos.

• **Atualizando:** Você pode atualizar qualquer habilidade a qualquer tempo, desde que tenha os pontos de habilidade necessários. Basta clicar na habilidade e, em seguida, no botão Atualizar.

OBJETIVOS/ ANOTAÇÕES

Para acessar a tela de Objetivos/Anotações enquanto joga, pressione F2. Essa tela monitora o seu avanço através do jogo. O alto da tela mostra os seus objetivos atuais de missão, divididos em Principal (essencial) e Secundário (opcional). Os Objetivos Principais devem ser cumpridos para se completar uma missão. Ao cumprir Objetivos Secundários, Você será recompensado de diversas maneiras. A janela rolável, na parte inferior da tela, mostra todas as suas anotações em todo o jogo. Coletadas de e-mails, conversas e cubos de dados, essas anotações incluem todas as senhas ou códigos de segurança conhecidos, bem como outras informações úteis. Os dados obtidos de e-mails e cubos de dados são gravados em texto integral, enquanto que outras informações são resumidas. Para incluir uma anotação própria, pressione o botão "Add Note" e digite o seu texto. Para encerrar a anotação, basta clicar em outro ponto na tela. Para apagar qualquer anotação - sua ou do jogo -, pressione o botão "Delete Notes".

CONVERSAS

Essa tela permite que você acesse uma transcrição de todas as conversas que teve durante a missão atual. As conversas são listadas cronologicamente e identificadas por contato, localização e tipo (conversa cara a cara ou transmissão via infolink). Clique em uma conversa, para acessar sua transcrição na janela inferior.

IMAGENS

São gráficos ou fotografias que você carregou na sua memória. As imagens são listadas da mais recente para a mais antiga, e são identificadas pelo nome do objeto que apresentam. Clique no nome da imagem para abri-la.

REGISTROS

Essa tela mantém o registro de ações específicas realizadas no passado imediato. As ações que podem ser registradas, entre outras, são ativar e desativar um apf ou coletar ou descartar um objeto.

• **Limpar Registro:** Use esse botão para apagar o seu registro e começar do zero.

OLHANDO AO REDOR

O seu ponto de vista é controlado pelo mouse. Mova-o para a frente ou para trás, para olhar para cima ou para baixo. Ou mova-o de um lado para outro para olhar na direção indicada. Também é possível controlar a elevação do seu ponto de vista, com o teclado.

• **Mira:** A sua mira aparece no centro do seu ponto de vista, o que facilita para mirar objetos em combate, ou coletá-los e usá-los.

FOCALIZANDO

Quando você passa a mira sobre um objeto do jogo dentro do alcance, com o qual se pode interagir (incluindo pessoas), você focaliza nesse objeto. Aparece o nome do objeto, cercado por colchetes. Enquanto estiver focalizando em um objeto, você poderá pressionar o botão direito para tentar usá-lo da maneira mais apropriada.

APERFEIÇOAMENTOS DA VISÃO

Há vários itens no jogo que aumentam a sua visão.

• **Binóculos:** fazem objetos distantes parecerem mais próximos quando são usados.

• **Miras Telescópicas:** funcionam de maneira semelhante aos binóculos, mas são usadas de forma diferente. É preciso ter uma arma equipada com mira telescópica ou atualização de telescópio à mão, para pressionar e enxergar através da mira.

• **Óculos Tecnológicos:** são como binóculos, com a diferença de também gerarem aperfeiçoamento da iluminação. Eles não permitem que você veja em trevas absolutas, mas facilitam que veja na penumbra.

TEXTO & LEITURAS

Muitos objetos do jogo oferecem informações em forma de texto ou numéricas. Incluem livros, jornais e cubos de dados. Quando se pressiona o botão direito sobre o objeto, surge uma janela de texto na sua tela, a partir da qual é possível ler os dados. Se você olhar em outra direção, a janela de texto fechará. Se os dados forem importantes para a sua missão, eles serão gravados na sua tela de Objetivos e Anotações, na forma de anotação. Também pode ser gravada uma imagem na sua tela de imagens.

LEITURAS INTERATIVAS

As leituras de e-mails, sistemas de segurança etc. são interativas. Você digita informações na forma de códigos ou comandos. As instruções são sempre incluídas na própria leitura.

MOVIMENTO

Por definição, as suas ferramentas básicas de movimento do jogo são as teclas de seta. Como você anda para a frente na direção que está olhando, pode virar esquinas usando o mouse para olhar (e virar) para a esquerda ou a direita, enquanto andar.

• **Andar lateralmente:** Andar lateralmente é andar para a direita ou para a esquerda, sem olhar na direção.

• **Inclinar-se:** É possível inclinar-se para a direita ou para a esquerda e dar uma olhada rápida do outro lado da esquina. Sua inclinação durará somente enquanto a tecla inclinar for mantida pressionada.

• **Velocidade:** Você pode mover-se em duas velocidades básicas: caminhar ou correr (alguns apfs lhe permitirão correr ainda mais depressa). Enquanto anda ou rasteja, você é mais discreto, pois faz menos ruído.

• **Pular:** Você pode pular grandes distâncias ou objetos. A distância exata dos seus pulos depende da sua velocidade (que varia dependendo dos seus apfs e do seu dano atual).

• **Escadas:** Durante o jogo, você precisará subir ou descer escadas. Para subir, centralize-se diante da escada e use normalmente as setas de movimento. Se acredita estar na frente de uma escada, mas não está subindo ou descendo, tente pular para começar. Se você agachar-se antes de tentar subir em uma escada, a partir do alto, terá menos probabilidade de cair.

• **Nadar:** Nadar é exatamente igual aos movimentos normais, com a diferença de que você pode subir ou descer, além de ir para a frente, para trás e para os lados. Se estiver olhando para baixo (usando o mouse) enquanto nada, você mergulhará e, se olhar para cima, emergirá. Se ficar submerso por muito tempo, poderá se afogar.

CAMUFLAGEM

(AGACHAR & RASTEJAR)

Você pode rastejar ou se mover enquanto está agachado, mas em velocidade reduzida. Agachar tem vários objetivos importantes no jogo. Primeiro,

permite que você se proteja atrás de objetos baixos ou passe através de aberturas baixas. Mais importante, contudo, é que quando está agachado você fica muito mais camuflado, levando completa vantagem de qualquer cobertura disponível, e movendo-se em silêncio quase total. Para os inimigos, torna-se muito difícil vê-lo.

Naturalmente, a camuflagem tem seus limites. Você ainda pode ser vulnerável a sensores eletrônicos e em áreas muito abertas, ou, ainda, se o inimigo estiver muito próximo. Qualquer ruído que fizer denunciará a sua presença. É sempre bom ficar nas sombras e manter o máximo de distância possível do inimigo, enquanto se move camuflado. Mesmo porque se o inimigo atacar alguém, provavelmente atrairá a atenção de todos nas redondezas, mesmo enquanto você estiver agachado.

• **Pular-Agachar:** Se precisar agachar sobre um obstáculo baixo com pouco espaço para a cabeça, ou subir por uma janela pequena, você pode Pular-Agachar. Pressione X para agachar e, imediatamente, a Barra de espaço para pular.

USANDO EQUIPAMENTO

Durante toda a missão, você encontrará muitos objetos que poderá coletar e carregar. Tudo que você carregar no inventário poderá ser útil. A maneira mais fácil de usar um objeto é tê-lo na mão e pressionar o botão esquerdo sobre ele. Pressionar Tab ou o botão central do mouse fará descartar um item sem usá-lo. Pressionar Backspace ou o botão direito do mouse, fará devolver um item ao inventário sem usá-lo, esvaziando a sua mão.

• **Itens Empilháveis:** Itens empilháveis incluem granadas, comida, kits médicos, biocélulas, abridores de fechadura e nanoferramentas. Você só pode ter um slot preenchido com um item empilhável por vez. Se o slot estiver cheio e você encontrar mais itens desse tipo, o jogo se recusará a pegá-los até que você reduza o número na pilha. As pilhas podem ser colocadas nos slots de itens à mão.

• **Itens Múltiplos:** Você pode carregar mais de uma unidade de alguns itens não-empilháveis (incluindo a maioria dos itens auto-energizados), cada qual em um slot separado. Para outros objetos (incluindo a maioria das armas) você pode colocar somente um no inventário - se tentar pegar outro, o jogo lhe dirá que já tem um. (Contudo, ele acrescentará a munição da segunda arma ao seu inventário).

• **Tamanho do Objeto:** Vários objetos, em especial armas grandes, ocupam vários slots no seu inventário. Rifles, ALAS e espadas são particularmente espaçosos.

Observe que, embora uma arma ocupe muitos slots do seu inventário, ela só ocupará uma caixa dos itens à mão.

NANOCHAVES

Uma nanochave é um padrão único de nanites, usado para abrir uma nanofechadura específica. As nanochaves são encontradas em pequenos cilindros azuis, e guardadas no seu nanochaveiro. O nanochaveiro não ocupa slots do inventário, mas é sempre encontrado no último (0) dos seus itens à mão, do qual não pode ser removido. O seu nanochaveiro pode ser colocado na mão e usado normalmente em qualquer porta trancada. Se você tiver a nanochave codificada correta no chaveiro, a porta se abrirá.

ITENS AUTO-ENERGIZADOS

Vários itens ofensivos e de sobrevivência têm uma fonte de força interna. Uma vez ativados, os itens auto-energizados funcionarão até esgotarem a energia. Eles não podem ser reutilizados ou devolvidos ao inventário. Em geral, a carga de um item dura alguns segundos ou minutos... o suficiente para que você passe pela pior parte de um tiroteio, ou até o final de um longo túnel subaquático.

GERENCIAMENTO DO INVENTÁRIO

Não há lugar para estocar itens entre

missões, além do seu inventário. Se você voltar ao mesmo local em diferentes missões, tudo que deixou para trás terá desaparecido. Portanto, é extremamente importante que você pegue somente os itens que considera mais úteis. As suas escolhas terão um grande impacto na sua estratégia e no desenvolvimento do personagem através do jogo. Os itens essenciais do jogo não podem ser descartados.

APERFEIÇOAMENTOS DAS ARMAS

Armas recarregáveis de longo alcance podem ser aperfeiçoadas de diversas maneiras. Esses aperfeiçoamentos são encontrados na forma de nanokits espalhados no jogo. Para atualizar uma arma, arraste o nanokit de atualização sobre a arma do inventário que deseja atualizar. Uma vez atualizada a arma, o aperfeiçoamento não pode ser retirado ou transferido. Se você descartar uma arma aperfeiçoada, perderá também todos os aperfeiçoamentos. Para ver em quais armas um aperfeiçoamento funcionará, clique nele no inventário. Todas as suas armas compatíveis com esse aperfeiçoamento serão destacadas. Algumas armas vêm com atualizações "padrão". O rifle de precisão vem com uma mira telescópica, enquanto que a pistola camuflada e a minibesta não precisam de uma atualização silenciadora de arma.

COMUNICAÇÃO

Se você se aproximar de pessoas amigas (não um "inimigo", segundo o seu

IA), você poderá clicar nelas, pois, em geral, elas sempre têm algo a lhe dizer.

• **Conversas:** Por todo o jogo há pessoas particularmente importantes com quem você precisará ter conversas mais demoradas. Quando você se aproximar dessas pessoas e clicar, a tela mudará para uma vista em "terceira pessoa", e a conversa terá início. Não é possível abortar uma conversa. Enquanto estiver conversando, você não será atacado, mas os inimigos poderão usar esse tempo para ficar em posição para atacá-lo assim que você parar de falar.

• **Mensagens via Infolink:** De tempos em tempos, você também receberá mensagens do QG pelo seu infolink neural. As mensagens, via infolink, geralmente são avisos ou informações muito importantes, que exigem atenção. Receber uma mensagem, via infolink, não interrompe suas ações.

• **Gravações:** Tudo que lhe foi dito durante sua missão atual (observações, conversas e mensagens, via infolink) é gravado na sua tela de Conversas. Informações cruciais para a missão, fornecidas em conversas, (incluindo todas as senhas codificadas) são gravadas permanentemente na tela Objetivos e Anotações.

COMBATE

Para atacar um inimigo, você precisa ter uma arma na mão. Certifique-se de que está dentro do alcance, posicione o seu cursor sobre o alvo e clique.

MIRANDO

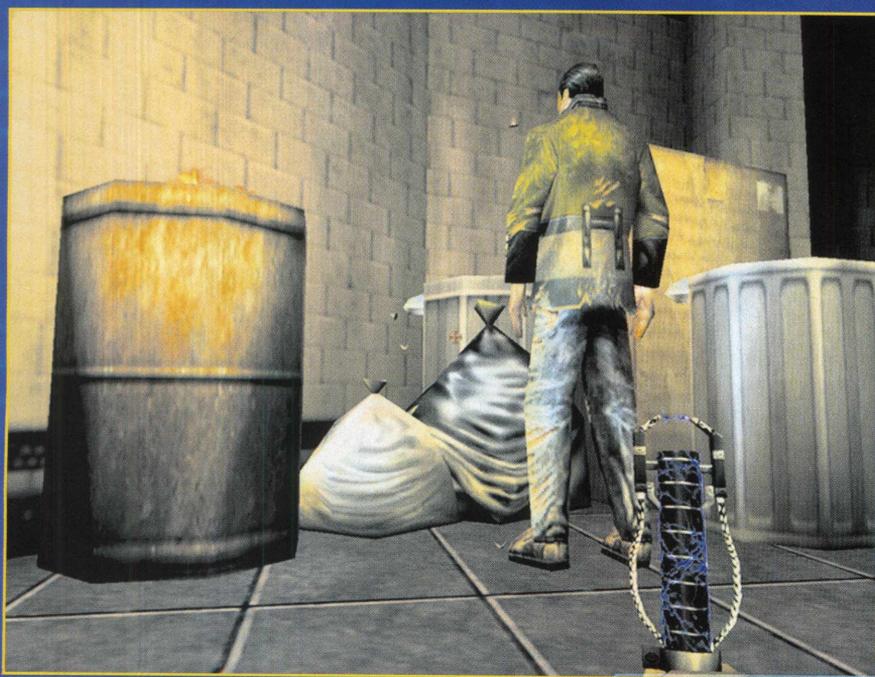
Em Deus Ex é importante não apenas saber em quem você está atirando. É preciso saber também onde está atingindo. Assim como você, os inimigos sofrem danos em áreas específicas do corpo.

• **Cabeça:** os tiros são devastadores, mas a cabeça é difícil de atingir, exceto se forem de surpresa ou de muito perto.

• **Torso:** os tiros são fáceis e podem derrubar um inimigo. Entretanto, são necessários muitos disparos para acabar com ele.

• **Braço e perna:** os tiros são fáceis e podem incapacitar um inimigo. Porém, não são fatais.

• **Mirar:** Quando você tiver uma arma de prontidão, surgirá uma mira. Ao usar uma mira telescópica, você poderá perceber que a sua mira ondula. Habilidade aumentada e atualizações de arma deixarão sua mão mais firme. Se você se mover ou



perder o alvo, a mira será redefinida. Quando se marca um alvo, a mira se expande. À medida que se conserva a mira, ela se contrai ao redor do alvo e, quando está inteiramente contraída, as suas chances de atingir o alvo são melhores.

TIPOS DE ARMAS

Há dúzias de armas diferentes em Deus Ex: facas, espadas, pistolas, rifles, armas de assalto e armas pesadas de vários tipos.

- **Combate à Curta Distância:** O importante aqui, naturalmente, é certificar-se de que está dentro do alcance. Fique atento. Os inimigos que sabem da sua presença não ficarão parados, esperando que você os atinja. A maioria das armas de combate à curta distância não necessita de munição. Entretanto, alguns itens energizados, precisam.

- **Não-Letal:** Somente armas criadas especificamente para serem não-letais, como o agulhão de motins, podem atordoar um inimigo. Uma arma não-letal pode atordoar um inimigo por apenas um momento, ou nocauteá-lo por longo tempo. Se, por acaso, um inimigo atordoado ainda estiver em pé, afaste-se dele ou atinja-o de novo.

- **Fogo Automático:** Armas automáticas, como a arma de assalto, são ótimas. Entretanto, graças à sua física, têm o desagradável hábito de "dar coice para cima", arruinando a sua mira. Alta habilidade e atualizações de arma também ajudam a minimizar esse problema.

- **Disparar e Esquecer:** Algumas armas, especialmente a ALA (Arma Leve Antitanque), são estritamente de tiro único. Uma vez usadas, elas desaparecem do seu inventário para sempre (embora, naturalmente, você possa encontrar uma nova ALA mais tarde).

- **Efeito de Área:** Algumas das armas mais poderosas - foguetes, granadas, lança-chamas etc. - têm um efeito de área. Isso pode ser devastador contra multidões de inimigos. Todavia, lembre-se de que se você estiver muito perto, pode ser ferido ou até morto pela sua própria arma. As granadas podem ser particularmente traiçoeiras. Elas quicam. Se a sua mira estiver desabilitada, a granada que você estiver tentando jogar pela janela poderá quicar e acabar voltando aos seus pés.

RECARREGAR & MUNIÇÃO

Uma arma se recarrega automaticamente sempre que ficar sem munição, desde que haja munição disponível. Contudo, recarregar durante um



tiroteio pode custar momentos preciosos. Para garantir que uma arma esteja totalmente carregada antes que comecem os problemas, use (:) com a arma na mão. A munição não ocupa espaço no inventário. Quando você clica em uma arma no inventário, sua descrição mostra todos os tipos de munição que é possível usar, e os tipos que você tem aparecem mais brilhantes. (É possível carregar munição para armas que você ainda não tenha). Para descobrir a quantidade de munição de um determinado tipo que você tem disponível, pressione o botão Munição (Ammo), na tela do Inventário. Você pode mudar os tipos de munição a partir da tela do inventário, clicando na arma e, em seguida, no tipo de munição que deseja carregar.

ARMADILHAS

MARs (Munições de Ataque Rápido) e outras granadas são adesivas e equipadas com um sensor de proximidade, que permite que elas sejam usadas como mina temporária ou armadilha.

Para fazer uma armadilha, prepare uma granada e clique em qualquer superfície plana ao seu alcance. Após alguns segundos, o sensor de proximidade será ativado e qualquer um que passar a alguns metros da granada fará com ela dispare. Você não pode disparar as próprias armadilhas, mas pode ser pego pela explosão, se um inimigo próximo disparar uma delas.

Observe que os inimigos podem preparar armadilhas para você. Elas podem ser desativadas, movendo-se rapidamente por ela e pressionando-se o botão direito na armadilha, antes de detoná-la. Uma vez desativada, pressione outra vez o botão direito para pegá-la.

DANOS & CURA

Quando você é ferido, é importante lembrar que foi afetado em uma parte específica do corpo. As várias regiões e os efeitos dos ferimentos são discutidos em Saúde.

CURA

Não há "cura natural" em Deus Ex. Será preciso acessar algum tipo de agente curador para seus ferimentos. Os kits médicos são usados a partir da tela de Saúde e podem ser alocados para regiões específicas do corpo. Todas as outras formas de cura são atribuídas aos seus sistemas internos, para as regiões do corpo que parecem estar mais necessitadas.

- **Robôs Médicos:** Os robôs médicos são unidades cirúrgicas móveis semi-autônomas. Um robô médico, ao ser usado, pode curar até 300 pontos de dano físico. O mesmo robô médico pode ser usado diversas vezes, mas precisa de um minuto para ser recarregado. O principal fator limitante dos robôs médicos é que é preciso ir até onde eles estão - não é possível levar um consigo.

- **Apfs:** Alguns nano-aperfeiçoamentos lhe permitirão curar danos.

- **Comida:** Os nanossistemas, no seu corpo, podem pegar carboidratos complexos e usá-los como "combustível" para reparar danos físicos. A comida pode ser usada a partir do inventário ou da mão. A cura, a partir de comida, não pode ser alocada para partes específicas do corpo. Comida de soja balanceada é a melhor comida de cura. Água fresca oferece cura mínima, assim como o açúcar das barras de doce e dos refrigerantes. Bebidas alcoólicas (cerveja, vinho e outras bebidas) também têm poder de cura limitado, mas o seu nanometabolismo acelera os seus efeitos intoxicantes. Prepare-se para sentir alguns momentos de desorientação depois de metabolizar álcool. Os cigarros não têm efeito de cura.

ENERGIA

Resumindo, os seus apfs são energizados por energia bioelétrica. O seu corpo não produz bioenergia naturalmente - é preciso estocá-la em "baterias" internas. Quando essa reserva de energia é exaurida, não é possível usar nenhum apf (exceto o Link Neural e o IAI, que não são energizados por bioenergia). Há dois meios para você recompletar a sua bioenergia quando ela começa a ficar baixa:

- **Robôs de Reparo:** Essas pequenas máquinas úteis carregarão a sua bioenergia (até 75% da sua capacidade máxima por uso). Pode-se usar um robô de reparo quantas vezes se desejar. Entretanto, é preciso lembrar que eles precisam de um minuto de recarga entre os usos.

- **Biocélulas:** Essas células empilháveis são bem comuns. Elas fornecem uma dose única de bioenergia. São necessárias cerca de quatro biocélulas para que suas reservas de energia possam ficar completamente restauradas.

SENDO UM ESPIÃO

ABRIR FECHADURAS

O abridor de fechaduras moderno é uma matriz instável de nanites. Ele tentará se configurar no padrão correto de nanochave, para abrir uma dada fechadura. São objetos de uso único, razão pela qual é necessário usar diversos abridores em seqüência para se recriar o padrão de nanochave correto. Quando você se aproxima de uma porta trancada, os seus sensores internos analisarão a fechadura e estimarão o número de abridores que serão necessários para abri-la. Essa informação se apresentará sozinha. Se a porta não puder ser arrombada, a Força da Fechadura será listada como "INF".

DERRUBANDO PORTAS

Os seus sensores também avaliarão a força física da porta, e você será capaz de determinar se ela pode ou não ser derrubada à força. Explosivos e armamentos pesados podem ser usados para derrubar portas. Se a porta não puder ser derrubada, a Força da Porta será listada como "INF".

INVASÃO ELÉTRICA

Essa técnica é semelhante à de abrir fechaduras. Com a diferença de ser usada para contornar fechaduras com teclados digitais, câmeras de segurança e torretas. Uma multiferramenta é usada para essa finalidade. Assim como os abridores, os seus sensores internos podem analisar um sistema de segurança e estimar o número de multiferramentas necessárias para contorná-lo. Algumas portas com teclados digitais só podem ser abertas com multiferramentas. Outras podem ser abertas com multiferramentas ou com abridores. Vai depender do que for mais eficiente na situação.

O MUNDO

TRANSPORTE À LONGA DISTÂNCIA

Quando você precisar viajar de um lugar para outro, pode precisar usar um barco, helicóptero, metrô ou outros meios de transporte à longa distância. Para fazer tais viagens, aproxime-se do veículo e pressione o botão direito sobre ele (para barcos e helicópteros) ou entre nele (por exemplo, metrô). Você fará o restante da viagem automaticamente.

MOVIMENTAR & JOGAR

Mesmo se um objeto for muito grande ou pesado para ser colocado no inventário, pode ser movido de um lugar para outro. Objetos de tamanho médio, como caixas e cadeiras, podem ser pegos e levados nas mãos (pressione o botão direito para pegar e mover um objeto) e até mesmo jogados a curtas distâncias (pressione Tab ou o botão direito, outra vez, para jogar). Objetos maiores, como caixotes ou barris, podem ser empurrados (basta posicionar-se atrás do objeto e mover-se em sua direção). Alguns apfs permitirão que você pegue e mova itens muito maiores e mais pesados.

CONTÊINERES

Fique de olho em caixotes de suprimento feitos de madeira. Eles podem conter diversos equipamentos úteis, como munição, suprimentos médicos e ferramentas. Para abrir um caixote, é preciso arrombá-lo com um pé-de-cabra, faca,

espada ou objeto semelhante (Você pode abri-lo a tiros, se quiser gastar munição). Os caixotes são identificados com símbolos que mostram se há munições, suprimentos médicos ou suprimentos gerais. Mas tome cuidado com o que arrebentar. Outros contêineres, como barris e caixotes de TNT, podem conter materiais perigosos, como radiativos, gás venenoso ou explosivos. Contudo, esses objetos podem ser usados contra inimigos. Podem ser atirados nestes, a partir de uma distância segura.

TERMINAIS DE COMPUTADOR

Os terminais de computador contêm informações úteis como e-mails, e, às vezes, podem ser usados para controlar sistemas de segurança. Para usar um terminal, é preciso digitar o nome de usuário e a senha correta, ou ter habilidade suficiente para "hackeá-lo". Todos os nomes de usuário e senhas que você encontrar são gravados permanentemente na sua tela Objetivos e Anotações.

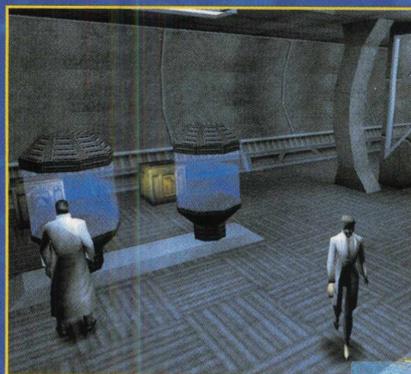
- **Terminais Públicos:** São encontrados em locais públicos, como estações de metrô. Não é preciso ter um nome de usuário ou senha para usá-los. Contudo, eles só informam boletins de interesse público geral.

CARTÃO DE CRÉDITO & ATMS

O "dinheiro vivo" do mundo é o cartão de crédito, de uso único e valor fixo. Eles podem ser usados para comprar comida e suprimentos. Há ATMs disponíveis em locais públicos, que permitem aos usuários acessarem suas contas bancárias e retirarem fundos na forma de cartões de crédito. Os ATMs podem ser "hackeados" para pegar dinheiro. Para isso, usa-se a habilidade Computador.

ESTAÇÕES DE SEGURANÇA

As estações de segurança são usadas para ligar e desligar câmeras de segurança, abrir portas seladas e controlar torres automáticas. Também é possível monitorar a situação com uma câmera remota. As estações de segurança necessitam de um login e uma senha para serem acessadas.



TECLAS DE ATALHO

MOVIMENTO

- W** mover para a frente
- S** mover para trás
- A** passo lateral para a esquerda
- D** passo lateral para a direita
- Z** virar à esquerda
- C** virar à direita
- Q** inclinar-se para a esquerda
- E** inclinar-se para a direita

Barra de espaço, Ins Pular

- X** Num (.). Agachar
- shift** segurar) caminhar/correr
- caps** alternar entre caminhar/correr

OLHAR AO REDOR

- delete** **D** Olhar para cima
- down** **V** Olhar para baixo
- end** **F** centralizar vista

USAR ITENS/ARMAS

- B** **enter** usar objeto na mão
- B** usar objeto no mundo
- Tab** **B** largar/jogar item
- Bksp** guardar item
- Mousewheel** selecionar item seguinte no cinto
- Mousewheel** selecionar item anterior no cinto
- D** **D** selecionar itens no cinto
- F1** abrir tela do inventário
- (:) recarregar arma
- ({) alternar mira
- (}) alternar mira laser
- (") mudar de munição

OUTROS

- Pausa** pausar o jogo
- Esc** abrir menu principal

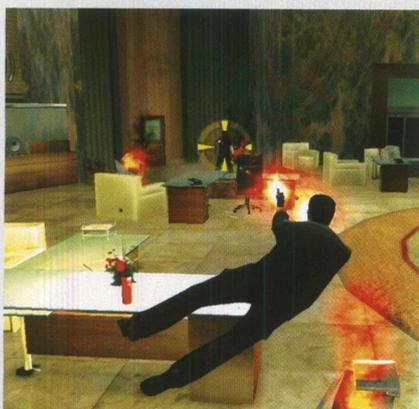
- F2** abre tela Objetivos/Anot.
- F3** **F12** liga/desliga nanoaperf.
- Num** **+** salvar rápido
- Num /** carregar rápido
- Num** ***** tira foto da tela



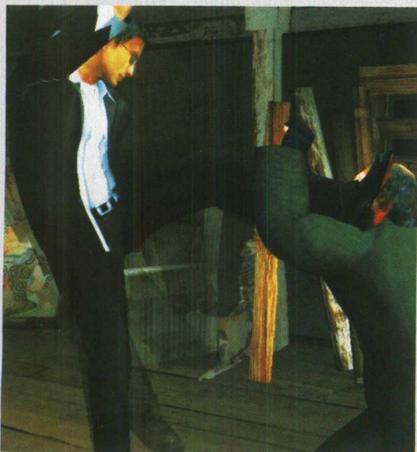
Dicas & Códigos

AS DICAS MAIS ÚTEIS DOS GAMES MAIS QUENTES DA TEMPORADA! SE VOCÊ ESTÁ ARRANCANDO OS CABELOS COM ALGUM DOS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS PARA PC, NÃO PRECISA MAIS SE PREOCUPAR! COM NOSSOS CÓDIGOS E DICAS ESPECIALMENTE SELECIONADOS, SUA DIVERSÃO ESTÁ GARANTIDA.

TRUE CRIME



Para acessar o menu Cheat, proceda da seguinte forma: Inicie um novo jogo, na tela, com a placa de licença. Escreva os códigos desejados. Não é necessário segurar os botões do mouse, L ou R. Simplesmente Aperte ENTER.



NOVOS SKINS

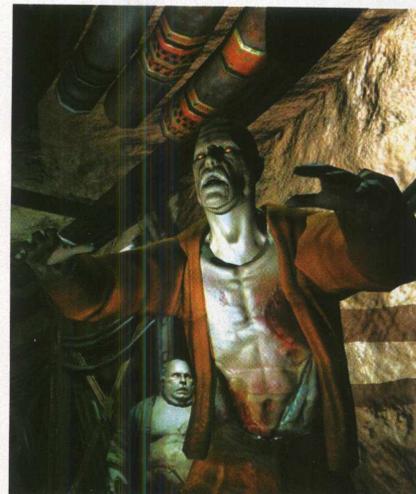
Homem de Blindfolded que fuma um cigarro: **JASS**
 Senhora tatuada: **TATS**
 Parceira Mulher: **ROSA**
 Parceira com lingerie: **HURT M3**
 Asiático trabalhando: **HARA**
 Gunslinger ocidental selvagem: **RECKON**
 Snoop Dogg: **ACTVZZL**
 Jogo como Jeanette: **vaklam**
 Mulher ninja desmascarada: **KNOICHI**

DOOM 3



Cansado de morrer e voltar para o último save de **DOOM 3**? Com essa lista completa de todos os códigos do game, agora isso vai acabar. Para inserir os códigos, você deverá acessar o **console**, apertando **CTRL + ALT + ~**. Digite **com_allowConsole 1**, para habilitar o console simplesmente apertando ~. E, por fim, escreva os seguintes códigos abaixo:
 noclip: **Atravessar paredes**

notarget: **Invisibilidade**
 freeze: **Congelar tudo**
 doomhell: **Pular para fase final**
 give all: **Todas as armas e munição**
 give doom95: **Jogue a versão original de DOOM, de 95**
 give keys: **Todas as chaves**
 give pda: **Adquire o PDA**
 give weapon_bfg: **Adquire a arma BFG**
 give weapon_shotgun: **Adquire a arma Shotgun**
 give weapon_chainsaw: **Adquire a arma Chainsaw**
 give weapon_plasmagun: **Adquire a arma Plasmagun**
 give weapon_machinegun: **Adquire a arma Machinegun**
 give weapon_rocketlauncher: **Adquire a arma Rocket launcher**
 god: **Invencibilidade**
 killmonsters: **Mata todos os monstros**
 aviDemo: **Salva seu jogo em uma demo em vídeo (AVI)**



MAX PAINE 2: THE FALL OF MAX PAINE

Um dos games mais badalados da Rockstar também possui seus macetes, que, por sinal, são muito bons.

AUMENTAR OU DIMINUIR A VELOCIDADE DO JOGO

Inicie o jogo, acrescentando "-developerkeys" no fim da linha de comando do atalho ('C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe' -developer). No jogo, pressione as teclas "Home" ou "End", para aumentar ou diminuir a velocidade do jogo.

CÓDIGOS

Inicie o jogo da mesma forma que pede a dica anterior. Entretanto, pressione a tecla "~" durante o jogo, para abrir o console. No Console, entre com um ou mais comandos citados abaixo, para adicionar novos recursos ao game. Modo fácil, todas as armas, vida e munição infinitas: **codere**

Modo fácil: **god**

Desativar modo Fácil: **mortal**

Todas as Armas: **getallweapons**

Mostrar taxa FPS: **showfps**

Mostrar extensões da taxa FPS:

showextendedfps

Pegue a Beretta com 1000 balas: **getberetta**

pegue a Colt Commando com 1000 balas:

getcoltcommando

Pegue a Desert Eagle com 1000 balas:

getdeserteagle

Pegue a Dragunov com 1000 balas:

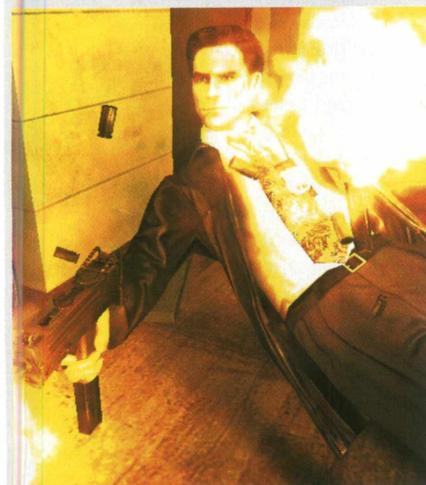
getdragunov

Pegue a Ingram com 1000 balas: **getingram**

Pegue a Kalashnikov com 1000 balas:

getkalashnikov

Pegue 1000 coquetéis de Molotov:



getmolotov

Pegue 1000 MP5: **getmp5**

Pegue Pump-action Shotgun com 1000 balas:

getpumpshotgun

Pegue a Sawed-off Shotgun com 1000

balas: **getsawedshotgun**

Pegue a Sniper Gun com 1000 balas:

getsniiper

Pegue 1000 Painkillers: **getpainkillers**

Pegue 1000 de vida: **gethealth**

Limpar o modo console: **clear**

Quit game: **quit**

Preencha a parte da linha da história 1:

getgraphicsnovelpart1

Preencha a parte da linha da história 2:

getgraphicsnovelpart2

Preencha a parte da linha da história 3:

getgraphicsnovelpart3

Ativar o HUD: **showhud**

•

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Cansado de perder porque os outros carros estão melhores do que o seu? Não esquente a cabeça. Agora, com essas dicas, você vai poder acabar com eles.

DESTRAVANDO TUDO

Para acessar o menu cheat de NFSU, proceda da seguinte forma:

Inicie o jogo. Vá ao menu principal, entre no submenu estatísticas, retorne ao menu principal pressionando DELETE, e entre com o código desejado.

Destrave o Celica: **239celica**

Destrave o Integra: **342integra**

Destrave o 240SX: **240240sx**

Destrave o Supra: **228supra**

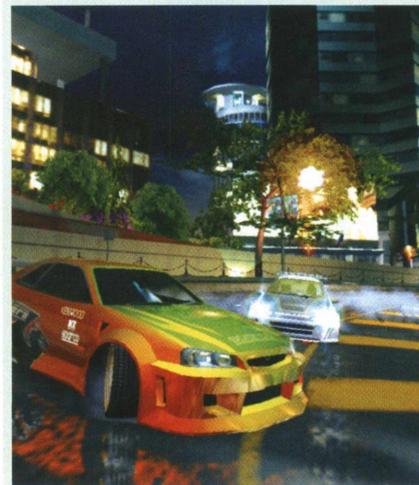
Destrave o Civic: **889civic**

Destrave o S2000: **2000s2000**

Destrave o Sentra: **922sentra**

Destrave o Tiburon: **667tiburon**

Destrave o Mygolf: **334mygolf**



Destrave o Peugeot: **77peugeot**

Destrave o RX7: **777rx7**

Destrave o 350Z: **350350z**

Destrave o Skyline: **111skyline**

Destrave o Miata: **221miata**

Destrave o RSX: **973rsx777**

Destrave o Lancer: **222lancer**

Destrave o Impreza: **371impreza**

Destrave o Eclipse: **899eclipse**

Destrave o Néon: **893neon**

Destrave o Focus: **119focus**

Destrave o Lost Prophets:

needmylostprophets

Destrave o Mystikal: **havyamystikal**

Destrave o Rob Zombie: **gotcharobzombie**

Destrave o Petey Pablo: **gimmeppablo**

Destrave todos os circuitos Drift:

driftdriftbaby

Destrave todos os circuitos Drag:

gimmesome drag

Destrave todos os circuitos Sprint:

gimmesome sprints

Destrave todos os circuitos:

gimmesome circuits

Destrave o Update do Honda 2000:

2000s2000

Destrave o Update do Honda Civic: **899civic**

Destrave o Update do Toyota Supra:

228supra

Destrave o Update do Honda Integra:

342integra

Destrave o Update do Toyota Celica:

239celica

Destrave o Update do Mazda RX7: **973rsx777**

Destrave o Update do Nissan Sentra Nismo:

givemenismo

Destrave os Upgrades de Level 1:

allmylvloneparts

Destrave os Upgrades de Level 2:

allmylvl2parts

Destrave todos os acessórios de Level 1:

allmylvloneparts

Destrave todos os acessórios de Level 2:

allmylvl2parts

Destrave todos os acessórios de Level 3:

Allmylvl3parts

Destrave todos os Visual Parts de level 1:

seemylvl1parts

Destrave todos os Visual Parts de level 2:

seemylvl2parts

DESTRAVE TODOS OS CARROS PREPARADOS

Para destravar esses carros, você terá de conseguir alguns Style Points. Descubra a quantidade necessária para cada carro e onde conseguir:

Honda Civic da Samantha: **Pegue 2.000,000 style points nas corridas**

Honda Civic do Junkman: **Pegue 2.250,000 style points nas corridas**

Nissan 350Z da Melissa: **Pegue 2.500,000 style points nas corridas**

Nissan Skyline GT-R do Eddie: **Pegue 3.000,000 style points nas corridas**

Carro Vortex: **Pegue 46,000 style points**

Carro Nismo: **Pegue 170,000 style points**

Carro Petey Pablo: **Pegue 533,000 style points**

Carro Mystikal: **Pegue 698,000 style points**

Carro Rob Zombie: **Pegue 1.110,500 style points**

Carro Lost Prophets: **Pegue 1.721,000 style points**

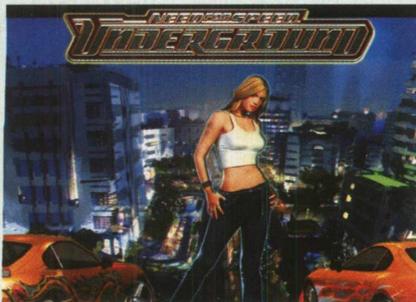
CONSEGUINDO OS UPGRADES VISUAIS

Complete o modo Underground, para habilitar todos os pára-choques, rodas, acessórios, pinturas, adesivos e vinyls. Assim, você poderá arrasar no visual da sua caranga, na hora de jogar on-line ou mesmo em outros modos.

DINHEIRO INFINITO, SEM COMPETIR

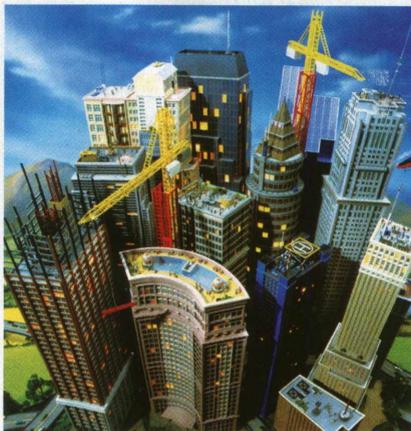
Primeiro você terá de obter o "Nissan Skyline". Depois terá de destravar ¾ de todos os upgrades de performance. Isso permitirá que você faça mais dinheiro. Agora livre-se das peças de desempenho, que aumentam a velocidade. Mude o pacote de turbo do Skyline para o estoque.

Você tem de deixar os Status de desempenho, na seguinte forma: S, S, 3, S, S, 3, 3, 3, S. Poderia ser diferente, se você não obtivesse todas as peças do desempenho. Depois de conseguir isso, troque-o por Mazda Miata, no qual deverá rebater o valor de \$12.727. Depois, reequipe todo o Miata e troque-o novamente. Desta vez por um Nissan Skyline, que deverá rebater \$119. Repita esse processo quantas vezes for necessário para conseguir \$12846. Com esse valor, você poderá comprar rapidamente todos os acessórios visuais e de performance.



SIMCITY 4

Chega de aumentar os impostos para conseguir dinheiro. Zere tudo. Consiga mais pessoas para a cidade e, mesmo assim, ganhe dinheiro com esses códigos. Para acessar o menu de códigos, durante o jogo, aperte **CTRL+X**. Uma pequena caixa de texto se abrirá. Então, digite o código desejado: Tenha todos os requerimentos de força:



Fightthepower

Mude o nome do prefeito: **Hellomynameis**

Tenha todos os requerimentos de água:

Howdryiam

Magnify (1-100): **Sizeof**

Pause o relógio: **Stopwatch**

Toggle Zots: **Tastyzots**

1.000 de dinheiro: **Weaknesspays**

Mude o tempo: **Whatimeizit**

Mude o nome da cidade: **Whererufrom**

Todas as recompensas: **You don't deserve it**



THE SIMS 2

Chega de se matar para conseguir as coisas no SIMS 2.

Durante o jogo, aperte CTRL + SHIFT + C, para abrir uma pequena caixa de diálogo na parte superior esquerda da tela. Agora siga a relação e escolha a melhor opção para sua diversão:

FUNÇÃO - CÓDIGO

Fechar a janela de códigos - **exit**

Expandir as opções de contrato na tela de códigos - **expand**

Pegue mais 1000 de dinheiro - **kaching**

Lista alguns códigos, mas não todos - **help**

Deixe o jogo criar o próprio caminho - **autopatch (ativa / desativa)**

Mova os Objetos que antes você teria de deletar - **moveobjects (ativa / desativa)**

Não envelheça - **aging**

Aumenta o desempenho do jogo, mas diminui a qualidade dos gráficos - **vsync (ativa / desativa)**



SILENT HILL 4: THE ROOM

NOVA MODALIDADE DE MEDO:

Termine o jogo com sucesso, sem qualquer dificuldade. Salve-o, logo após completar os créditos, para desbloquear a opção "Brand New Fear".

MODALIDADE DE UMA ARMA:

Termine o jogo com sucesso, com a classificação do ranking em 10 estrelas grandes.

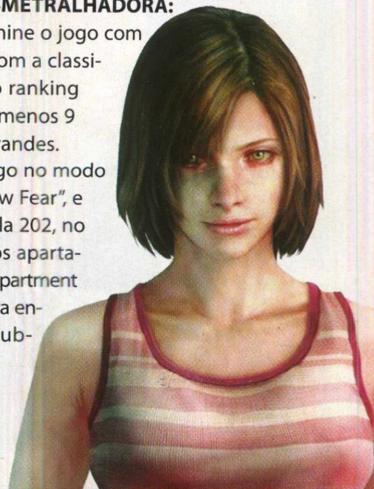
SERRA ELÉTRICA:

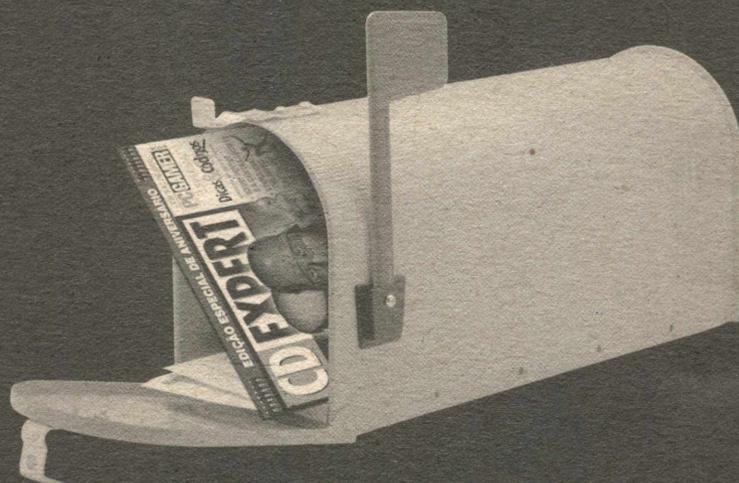
Inicie o jogo no modo "Brand New Fear". Logo após entrar pela primeira vez no mundo da floresta (Forest World), vá para o carro de Jasper (Jasper's car). Procure-o próximo ao corte do tronco da árvore. Olhe ao lado dele, para encontrar a serra elétrica.

SUBMETRALHADORA:

Termine o jogo com sucesso, com a classificação do ranking com pelo menos 9 estrelas grandes.

Inicie o jogo no modo "Brand New Fear", e olhe na sala 202, no mundo dos apartamentos (Apartment World), para encontrar a submetralhadora para Eileen.





**Os melhores games entregues
direto em sua casa**

WWW

gameclube.com.br
delivery

www.gameclube.com.br - Visite hoje mesmo nosso site e confira as ofertas!

DEUS EX



Questione Tudo

Uma caótica combinação de conspirações do mundo real, traições e variações na história. Este é o jogo que melhor incorpora os elementos dos gêneros RPG, ação, aventura e tiro em primeira pessoa.

A civilização está próxima de um colapso, a economia mundial está caótica e o terrorismo cresce desenfreadamente.

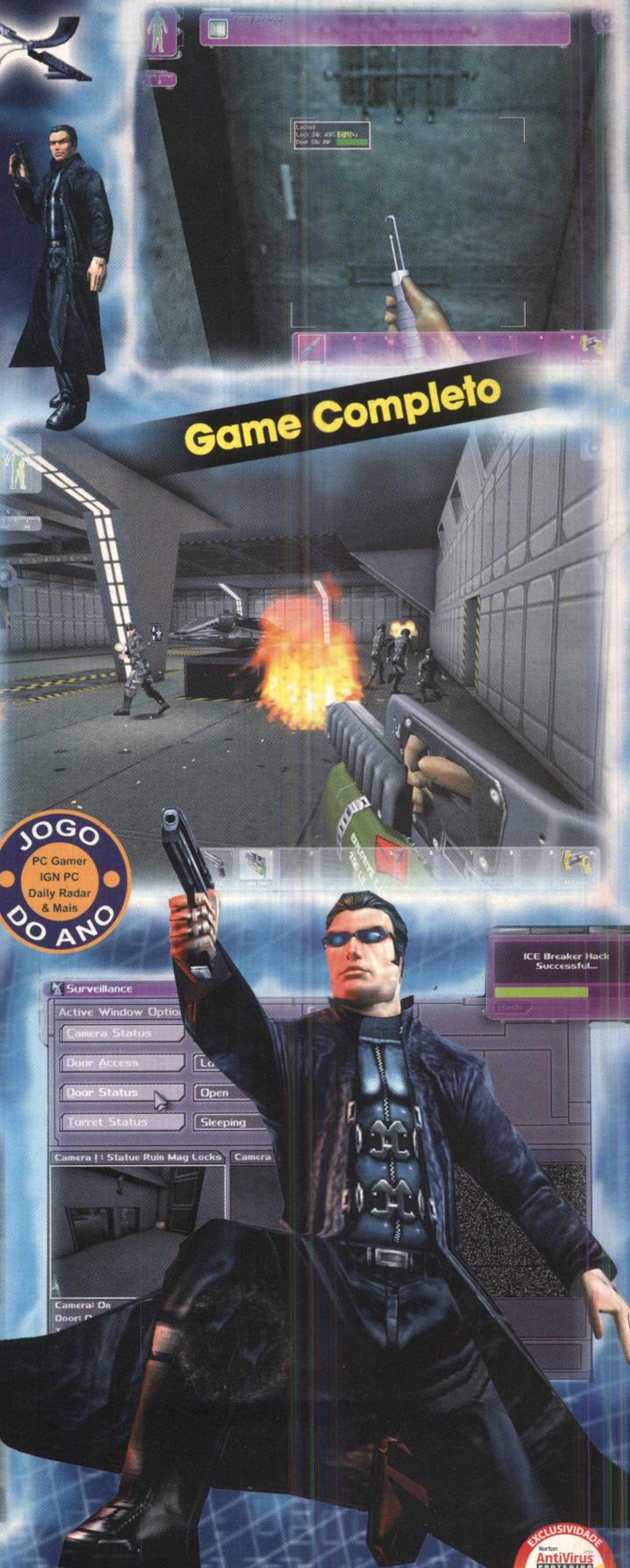
Um vírus mortal, conhecido como "Morte Cinza", arrasa com a população. Com o intuito de dominar o mundo, uma antiga conspiração surge das lendas. A maior força dos conspiradores? Ninguém acredita que eles realmente existam. Ninguém, a não ser você.

CARACTERÍSTICAS:

- Crie seu próprio alter ego
- Selecione e desenvolva as habilidades de seu personagem
- Torne-se um ciborgue, com a mais avançada nanotecnologia
- Determine quais armas e objetos são mais eficientes para garantir sua sobrevivência
- Escolha seu método de abordagem: você é um mestre em manipular pessoas, um gênio da estratégia ou um impiedoso anjo vingador?
- Interação com personagens que realmente influenciam o jogo. Como você decide lidar com os demais personagens afeta drasticamente o andamento do game



Ganhador do Prêmio "Melhor Jogo do Ano"



Game Completo



REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

- Windows® 95/98 • Pentium® II 300 MHz (Athlon® ou Pentium® III) • 64 MB RAM (128MB)
 - Placa aceleradora 3D compatível com DirectXTM 7.0. (Placa aceleradora 3D com 16 MB VRAM)
 - Placa de som compatível com DirectXTM 7.0 (Placa de som EAX ou A3D)
 - DirectXTM 7.0 incluso no CD • Drive de CD de 4x (8x) • HD 150 MB livres (750 MB livres) • Teclado e mouse.
- Nota: Requer placa aceleradora 3D. Suporta 3DFX Glide e Direct3D. Pode ser necessário fazer o upgrade dos seus Drivers.

Deus EX © 2004 Ion Storm LLP. Publicado por Eidos Interactive, Inc. Deus EX é marca registrada da Ion Storm. Eidos, Eidos Interactive e seus respectivos logotipos são marcas registradas do grupo de empresas Eidos. Ion Storm é marca registrada da Ion Storm LLP. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares. ©2004 CD EXPERT Editora. Todos os direitos reservados.



SANGUE REALISTA
USO DE ÁLCOOL / TENSÃO
VIOLÊNCIA REALISTA

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

SEJA ORIGINAL. DIGA NÃO AOS PIRATAS.

