

Seja criativo e leve um PS2. A melhor frase e o desenho mais divertido ganham



Nº 86 • Ano 8 • Brasil R\$ 6,90
Europa € 2,90 • Março 2006

1243

DICAS & TRUQUES

Detonados PS2 Onimusha 4

- ♦ Soluções para todos os enigmas
- ♦ Manhas para eliminar os chefes

GTA: Liberty PSP Stories

- ♦ Localização dos stunts, pacotes e rampages
- ♦ Missões extras, corridas, e até trabalhos honestos

PS2 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

Roteiro completo com menus traduzidos

PREVIEWS

- ♦ Vision GT PS3
- ♦ X-Men 3 PS2
- ♦ Def Jam Fight for NY: The Takeover PSP
- ♦ Mortal Kombat: Deception Unchained PSP

PÔSTER DUPLO WINNING ELEVEN 9



- ♦ Frente: Pôster e Tabela da Copa
- ♦ Verso: Tudo para jogar o melhor futebol online

Lego Star Wars 2

A força vai voltar ao PS2 cheia de novidades. Aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos

**A suavidade
está nas molas!**



Gillette® Prestobarba Excel.

No mountain bike, as molas amortecem os obstáculos e suavizam o caminho. Agora, as molas suavizarão o seu barbear. Prestobarba Excel é o primeiro descartável com molas que ajustam as lâminas ao contorno do seu rosto. Para um barbear mais rente, mais suave e com menos irritação. Prestobarba Excel possui uma cabeça muito mais fácil de limpar. A suavidade está nas molas. Prestobarba Excel. O melhor Prestobarba criado pela Gillette.

Gillette®

a sua melhor imagem.



**Para um barbear mais rente e confortável,
use espuma de barbear Foamy.**



Diretores
Aymano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aymano Roriz

Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redação

Redator-chefe: Luiz Siqueira

Editor: Leandro Calçada

Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe

Azevedo, Julio Wechli, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas

Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo

Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB.10.766

Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Gerson Tung, Izabel Donaire, José Júnior, Makotron e Vanessa Marques.

Euroimagem: Valério Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade - São Paulo

Gerentes de Negócios: Maurício Dias (0xx11) 3038-5093 e

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio,

Claudia Alves, Elisângela Xavier e Flavia Pinheiro

Coordenador de Diretos e Classificados:

Nicolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

Contatos: Vinicius Christie, Gianpaolo Iarussi,

Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097

Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

(marcos.roberto@europacet.com.br)

E-mail: publicidade@europacet.com.br

Publicidade - Outras Praças

Brasília: (0xx61) 326-0205 - New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia

Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente

Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá

Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre,

Ezio S. Vicente, Jackeline Monjarrás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas (0xx11) 3038-5104 - joelma@europacet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro

Atendimento ao Leitor e Assinaturas:

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados:

0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas,

Elisângela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez, Juliana

Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe

Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares,

Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

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.

Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa

Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP, CEP 05510-900,

Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538

Pela Internet www.europacet.com.br

E-mail atendimento@europacet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chignalia Distribuidora S. A. Rua Teodoro da Silva, 907

CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica



Somos Filiais da ANER

Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

BATE-BOLA JEDI

Antes de começar, quero deixar algo bem claro. Eu não sou Roberto Araújo. Calma, isso não é um golpe de estado do Makotron, aquele japa malucão que detesta trashgames e que já foi até capa de uma edição especial (lembra do Almanacão nº 7?). Quem tomou o poder desta vez fui eu. Eu! Leandro Calçada, o cara da máscara de Darth Vader. Dominei o lado negro da Força e me tornei Darth Mho, o homem com o ômega ao contrário na testa (viu o desenho?), o Lorde Sith da Tecnologia. Quanto ao Roberto, bem... Caso você não saiba, seu nome verdadeiro era Darth Bigodus, o Lorde Sith do Bigode, e ele era um mestre do lado negro da Força, mas chegou a vez do discípulo, Darth Mho, tomar o poder. E o poder é meu!

Claro que eu estou empolgado com o *LEGO Star Wars II*, o jogo da capa deste mês. Eu sei que naves de blocos de montar e personagens de brinquedo não impõem muita moral e eu, como Lorde Sith, deveria ficar furioso com isso, mas o fato é que o primeiro game foi muito engraçado e o segundo promete ser ainda melhor. E antes que você pergunte, eu sei que no final da história aqueles Jedis metidos a bonzinhos acabam explodindo duas Estrelas da Morte (duas!) e dando um fim no coitado do Darth Sidious, mas não é qualquer jogo que consegue mostrar a melhor fase de Darth Vader (ele é o cara) e ser engraçado ao mesmo tempo.

Ok, você detesta *Star Wars*. Ninguém é perfeito. Aqui na redação também tem gente assim. O Trivella, por exemplo, sumiu com o nosso PSP e falou que só voltaria quando detonasse 100% do *GTA: Liberty City Stories*. E quando eu digo 100%, é 100% mesmo. O cara ficou exilado em Dagobah (olha *Star Wars* de novo) por quase um mês, mas quando voltou tinha um roteiro para todas as missões, rampages, packages... Enfim, se Toni Cipriani arrotar, você saberá.

Er, *GTA* também não é a sua praia? Qual é a sua? Não gosta de *Star Wars*, não gosta de *GTA*... Vai dizer que você também não curte *Winning Eleven*? Ah, esse você curte, não? Já viu o pôster? Claro que viu, a revista já está aberta. Nem preciso falar. De um lado uma imagem animal do futebol que 11 em cada 10 jogadores de PS2 adoram, mais uma tabela da Copa, do outro lado, tudo para você jogar online contra patos do mundo inteiro. Sim, patos, porque quando se trata de futebol, brasileiro não perde. Ah, você perdeu? Para um argentino? É, meu caro Padawan, é bom que a Força esteja com você nos próximos duelos. Você está precisando...

Leandro Calçada

leandro.calçada@europacet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista *Dicas & Truques para PlayStation*. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam *Play 2*, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121

CEP 05510-900 - São Paulo - SP

Fax: (0xx11) 3819-0538



Redação

Fone (0xx11) 3038-5086

Fax (0xx11) 3819-0538

e-mail: playstation@europacet.com.br



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),

0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3097-8583

Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h

e-mail: atendimento@europacet.com.br



Publicidade

Fone (0xx11) 3038-5098

Fax (0xx11) 3819-0538

e-mail: publicidade@europacet.com.br

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050

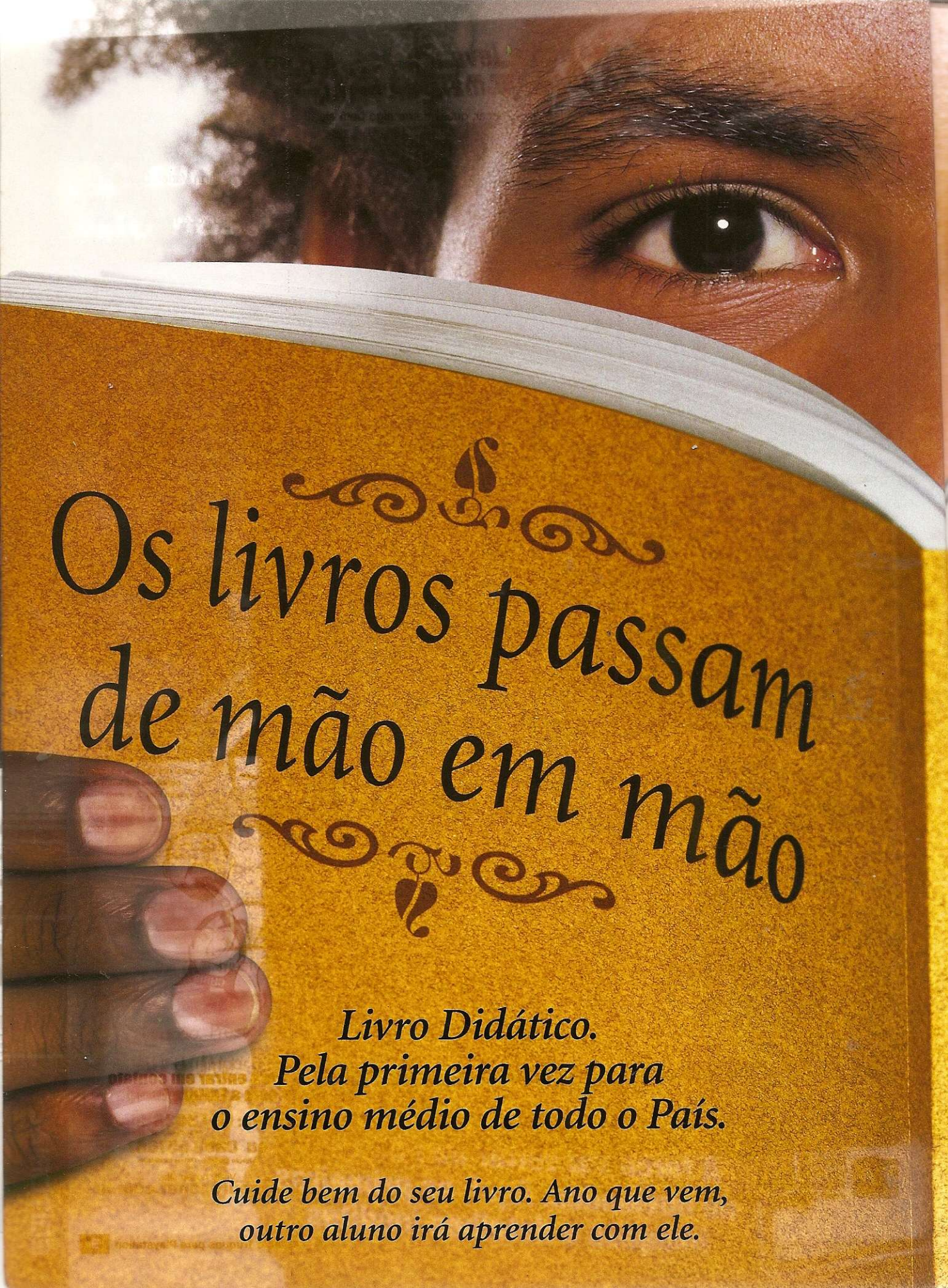
São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

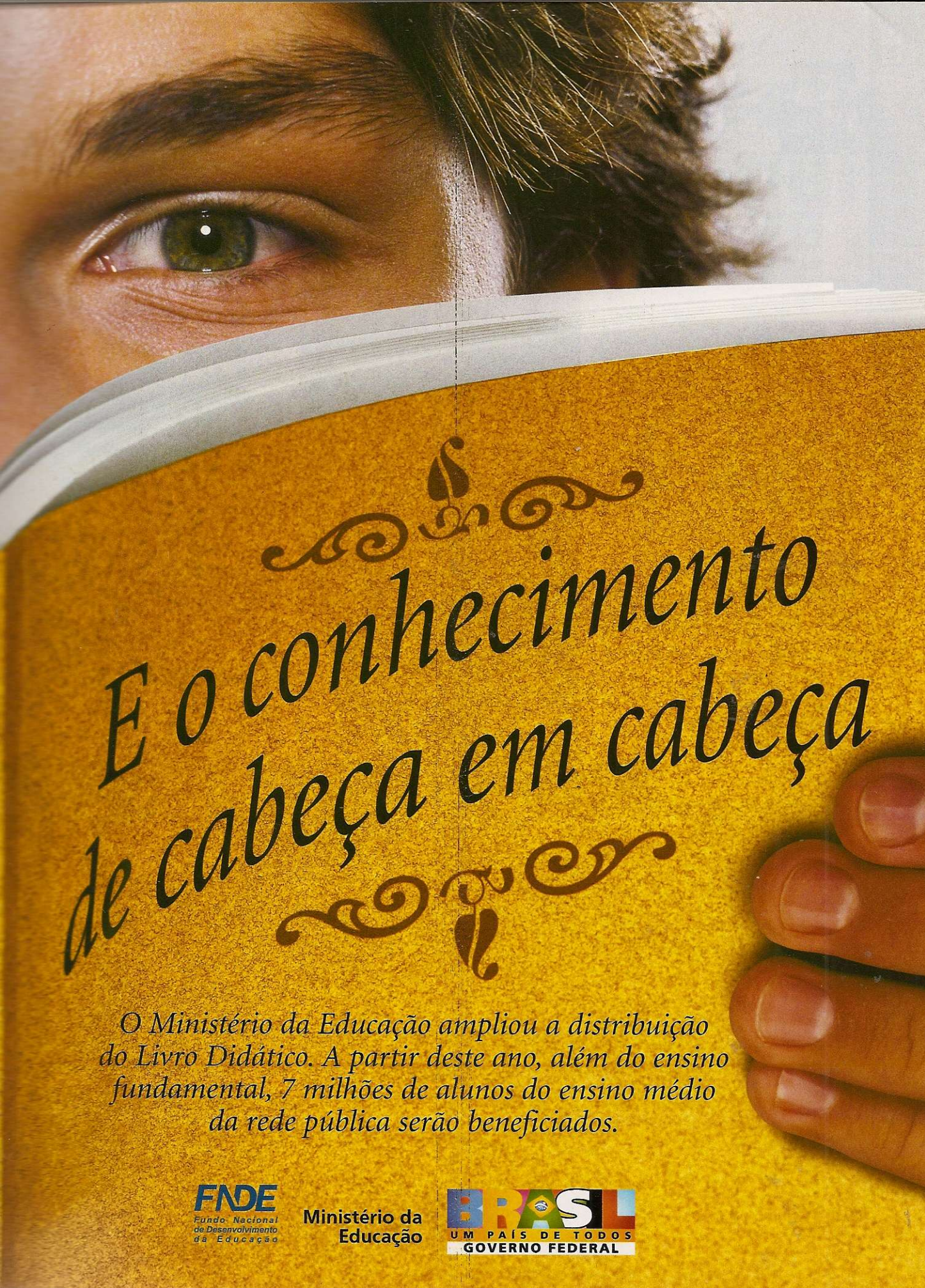
www.europacet.com.br



Os livros passam de mão em mão

*Livro Didático.
Pela primeira vez para
o ensino médio de todo o País.*

*Cuide bem do seu livro. Ano que vem,
outro aluno irá aprender com ele.*



E o conhecimento de cabeça em cabeça

O Ministério da Educação ampliou a distribuição do Livro Didático. A partir deste ano, além do ensino fundamental, 7 milhões de alunos do ensino médio da rede pública serão beneficiados.

FNDE
Fundo Nacional
de Desenvolvimento
da Educação

Ministério da
Educação

BRASIL
UM PAÍS DE TODOS
GOVERNO FEDERAL

CAPA

16 Lego Star Wars II: the Original Trilogy

GERAL

- 82 Acessórios
- 8 Cartas
- 46 Como conseguir um PSP
- 50 Garota PlayStation
- 6 Promoção
- 10 NewsStation
- 90 Resete
- 78 Superteste

PREVIEW - PS3

22 Vision GT

PREVIEW - PS2

- 16 Lego Star Wars II: the Original Trilogy
- 24 Hitman Blood Money
- 26 X-Men 3

PREVIEW - PSP

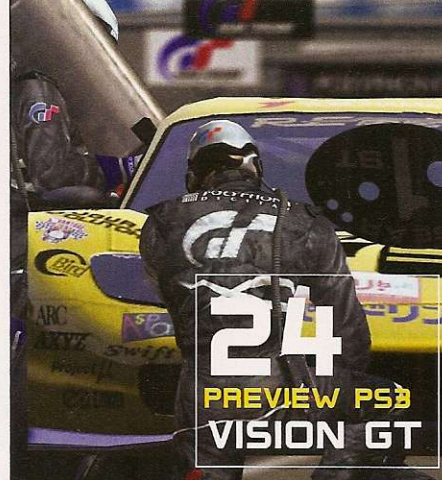
- 23 Def Jam Fight For NY: The Takeover
- 27 Mortal Kombat: Deception Unchained

REVIEW - PS2

- 36 25 to Life
- 36 Curious George
- 32 Mega Man X Collection
- 36 Neogeo Battle Coliseum
- 34 Rugby 06
- 34 Ryu Ga Gotoku
- 32 Torino 2006
- 28 Tourist Trophy
- 35 Wild Arms 4



34
REVIEW PS2
RUGBY 06



24
PREVIEW PS3
VISION GT



16
CAPA
LEGO STAR
WARS II



85
DICAS
LORD OF
THE RINGS

REVIEW - PSP

- 37 Peter Jackson's King Kong
- 30 Street Fighter Alpha 3 Max

DETONADOS & CIA

- 40 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
- 54 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 68 Onimusha: Dawn Of Dreams (PS2)

DICAS - PS2

- 84 Fatal Frame III: the Tormented
- 85 Guitar Hero
- 85 King of Fighters 2000, The Lord of the Rings: The Return of the King, The
- 86 Metal Gear Solid 3: Subsistence
- 86 Naruto: Narutimate Hero 3
- 86 Pac-Man World 3
- 86 Prince of Persia: Warrior Within
- 86 SNK vs. Capcom chaos
- 87 WWE Smackdown! Vs. Raw 2006

DICAS - PSP

- 85 Kingdom of Paradise
- 85 Mega Man Maverick Hunter X
- 87 SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo
- 87 Tokobot
- 87 WWE Smackdown! Vs. Raw 2006

DICAS - PS1

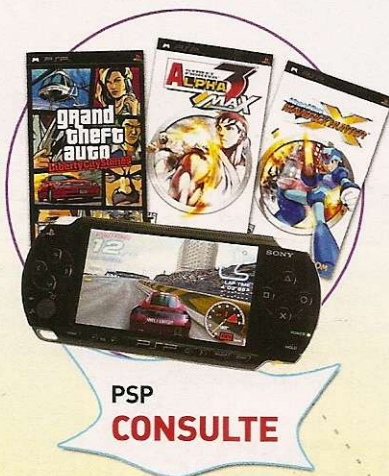
- 84 Alien Trilogy
- 86 Nightmare Creatures 2
- 86 Odd World: Abes Exoddus
- 86 Pandemonium
- 86 Rainbow Six

GAMESHARK - PS2

- 88 25 to Life
- 88 Ape Escape 3
- 88 Arc the Lad: End of Darkness
- 88 Colosseum: Road to Freedom
- 88 Combat Elite: WWII Paratroopers
- 88 Dragon Quest 8
- 88 Flow Urban Dance
- 88 Ford Racing 2
- 89 King Kong
- 89 Megaman X Collection
- 89 Neopets - The Darkest Faerie
- 89 Rumble Roses
- 89 Toca Race Driver 2
- 89 Trapt



Sua diversão começa aqui!



Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso



Lançamento
COMPRE AQUI
E GANHE UM BRINDE!
R\$ 249,90

• Revenda oficial autorizada
• Manual em Português • Jogue On line

Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X



(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 - loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

*estoque limitado

PROMOÇÃO PEÇA POR PEÇA



PROMOÇÃO ANTERIOR

DUPLA PERSONALIDADE

A promoção da edição nº 84 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.325 leitores. Na Promoção nº 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando o que faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo. Já a Promoção nº 2 premiou um desenho mostrando uma batalha entre a equipe da D&T para PlayStation e os seus clones do mal. A frase e o desenho mais bem-humorados e criativos foram premiados com um PS2 cada. Agora confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos felizardos.

FRASE

O que você faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo?

Daniel Oliveira Dombkowsch
Porto Alegre/RS

Frase: "Tomaria um banho de Mar do Tempo para tirar a areia."

Prêmio: um PS2

DESENHO

Moisés Gonçalves de Souza
Mogi das Cruzes/SP

Prêmio: um PS2

PROMO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 12 palavras descrevendo a situação mais engraçada com os personagens de Lego da trilogia Star Wars (consulte a reportagem de capa na página 16). A frase mais criativa ganha um PS2. Não há limite de idade para participar.

PROMO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre a redação da sua **Dicas & Truques para PlayStation** feita com peças de Lego. Crie uma situação divertida entre os integrantes da equipe. O trabalho mais criativo será premiado com um PlayStation 2. Não há limite de idade para participar.

PRÊMIO

Os ganhadores levam um PS2



LEIA O REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation**, rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de abril de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 12 palavras descrevendo uma situação engraçada com os personagens de Lego da Trilogia Star Wars.

4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre a redação da sua Dicas & Truques para PlayStation feita com peças de Lego.

5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.

6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irreversível. Não é sorteio.

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem

como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da Dicas & Truques não serão devolvidos.

10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista Dicas & Truques para PlayStation número 88, que estará nas bancas no dia 5 de maio de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de julho de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.

11 - O prêmio para o vencedor em cada categoria é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PS2TWO (slim), a critério da redação da Dicas & Truques.

12 - Não é obrigatório comprar a revista Dicas & Truques para PlayStation para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

13 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Marque com um X a promoção desejada:

Promoção 1 ☐

Promoção 2 ☐

Envie o cupom até 5 de abril de 2006.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: () _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Descreva a situação mais engraçada com os personagens de Lego da trilogia Star Wars (use até 12 palavras):



PORÃO GAMES

TELEVENDAS:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)

Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 às 20:00 Horas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS, VÍDEO-GAMES E INFORMÁTICA



Pagamentos em até 6x
no cartão de crédito *

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

VÍDEO-GAMES:



INFORMÁTICA:



NOVO SITE: poraogames.com



FALA GALERA!

Desabafe, reclame, elogio... Vale até pedir dica. Este espaço é seu

ENROLANDO A LÍNGUA

[P] Quero fazer uma pergunta: por que produtoras como a Namco, Infogrames, etc, não fazem jogos em português?

Luccas Marinho

Atibaia - SP

[R] A Infogrames já lançou diversos títulos em português, mas apenas para PC. O mesmo aconteceu com Ubisoft, EA e algumas mais. A Namco e outras empresas similares ainda não fizeram isso pois não têm escritórios no Brasil. Mas se você está falando exclusivamente de títulos para consoles da Sony, é melhor esquecer por enquanto. A não ser por algumas exceções de jogos europeus com opção de idioma em português de Portugal, vai ser muito difícil ver algum game falando nossa língua. Esse quadro só pode a mudar com a proliferação das empresas de games no Brasil. Quanto mais nosso mercado oficial crescer, mais vantagens os jogadores brasileiros terão.

NEM JACK BAUER AGÜENTA

[P] Estou jogando *Gran Turismo 4* e acho o jogo perfeito, mas tenho um problema. Estou com 26% de progresso e, quando fui olhar os endurances, não acreditei! Tem pistas de 24 horas! Para e pensa: quem é que vai ficar 24 horas na mesma pista? Acho que quem fez o jogo exagerou. Vocês não têm dicas para diminuir o tempo ou para diminuir as voltas em algumas pistas? Fala sério, tanto tempo assim não dá...

Diego Ricardo Simioni
Flores da Cunha - RS

[R] Pior é que existem mesmo essas provas de 24 horas, Diego. O propósito delas é testar, antes de mais nada, o limite das máquinas. Le Mans é o exemplo mais famoso de todos; mas, assim como você, ninguém agüenta correr tanto tempo, então as equipes contam com pilotos que se revezam no controle dos carros. Você pode até chamar uns camaradas para assumir o joystick enquanto você descansa, mas nem é preciso: GT4 conta com um modo chamado B-Spec, que nada mais é que a Inteligência Artificial pilotando em seu lugar. Mas para que a CPU ganhe a corrida para você, é preciso que você tenha um carro bom e com pneus bons, a fim de evitar paradas desnecessárias e perder tempo. Ai o problema fica sendo apenas a conta de luz, afinal, um videogame ligado por um dia direto é dose... Para acelerar a corrida no B-Spec, deixe o carro na velocidade 3 e aperte **[F1]** para acessar o monitor. Agora, segure **[L1]** e dê dois toques para a direita no direcional digital para deixar a prova em fast forward, assim o tempo vai passar mais rapidamente.

TODOS QUEREM UM PS2

[P] Estou indignado, frustrado, esgotado. Para vocês terem uma idéia, desde a edição nº 51 que participo das promoções. A quem me pergunta, sempre respondo: "Essa é a melhor revista". Ai eu penso assim: "Será que ganhar na promoção é ilusão?". Essa última frase que foi premiada é ridícula e me fez questionar sobre a revista que sempre defendi. Eu não tenho condições de comprar um videogame, mas o meu dinheirinho tão suado todo mês vai para a compra da D&T. O que me interessa são as notícias



■ **MARMELADA** - Uma leitora que gosta de jogos de luta livre? Fala sério. Aposto que foi a namorada do Felipe que escreveu só pra fazer média...

e participar da promoção. Prestem mais atenção em minhas frases e leiam e publiquem! Sei lá... qualquer coisa! (P.S.: o que significa RPG?)

Anderson Gomes da Silva
Belo Horizonte - MG

[R] Em primeiro lugar, muito obrigado por defender nosso nome com seus amigos e por investir grana na gente. Em segundo, desculpe a franqueza, mas você parece um tanto quanto prepotente. O que te dá a certeza de que suas frases são melhores do que as premiadas? Para escolher os vencedores das promoções de criatividade, uma junta de no mínimo, seis pessoas se reúne e cada uma dá a sua opinião. Muitas frases vêm repetidas ou com idéias muito parecidas, então não pense que é fácil escolher a vencedora. A D&T tem mais de 50 mil leitores e o volume de gente que participa das promoções é insano. Estamos dando pelo menos um videogame por mês desde os idos da edição nº 20, sendo que a média

atual é de dois por edição. Em ocasiões especiais, esse número já chegou a dez. Muita gente já ganhou, mas um número muito maior ainda está na fila. Infelizmente, você se enquadra no segundo grupo. Mas a história pode mudar. Só depende de você! Continue tentando e capriche ainda mais - e não se esqueça de que a maior prova de competência é a humildade. (P.S.: RPG significa Role Playing Game, ou jogo em que se assume um papel)

GOSTO ESTRANHO

[P] Gostaria de saber se há mais de um *SmackDown! VS. Raw*, pois tenho o game e não sei se é o 2006. Amo jogos de luta livre e queria que vocês publicassem uma lista com os cinco melhores do gênero e também os de luta de rua, tudo para PS2.

Andressa P. Rabelo
São Caetano do Sul - SP

[R] Até que enfim! Pensávamos que apenas o Felipe "Trucker" Azevedo aqui da redação gostava de games de luta livre... Ainda bem que você apareceu para desmentir essa teoria. Seguinte, Andressa: já saíram dois games *SmackDown! VS. Raw* para PS2; o original, de 2004, e o 2006, lançado no ano passado. Você quer uma lista com cinco jogos bons de luta livre? Putz... é difícil arrumar tantos... Segundo nosso especialista, qualquer um da série *Smackdown* (Here Comes the Pain, Shut Your Mouth e Just Bring It) também é bom, além do *Def Jam Vendetta*. Jogos de luta de rua podem ser de vários tipos, como *Def Jam Fight for NY*, que é só pancada mesmo, ou *The Warriors*, que mistura pancada e aventura.



■ **Haja resistência.** Correr 24 horas em *Gran Turismo 4* é um teste não só para o piloto, mas também para o videogame

O QUE HÁ DE NOVO NO REINO?

De uns tempos para cá, eu comecei a gostar muito da série *Prince of Persia*, e fiquei muito triste ao saber que *The Two Thrones* era o último de todos, por isso, não detonei esse game com muita rapidez. Mas comecei a ouvir boatos de que *The Two Thrones* era o último do antigo Príncipe, e que a Ubisoft estaria trabalhando em um novo POP, com uma nova história. Eu quero saber se isso é mesmo verdade.
Rodrigo de Araújo Diogo
Mogi das Cruzes – SP

Sem malícia, mas está muito cedo pro príncipe aposentar sua espada. Os jogos do cara vendem horrores e são sucesso de público e crítica, logo, a Ubisoft estaria marcando bobeira se deixasse o cara virar sapo e ir para o brejo. *The Two Thrones* é o último game da trilogia que se iniciou com *Sands of Time*, mas isso não quer dizer que a fonte secou. Não há confirmação de que um novo jogo está em produção, mas nós não ficariamos nem um pouco espantados se o acrobata da realeza aparecesse em um jogo para PS3 com uma roupagem inédita.

PINTOR E ESCRITOR

Neste mês, incentivado pelo curso de desenho que faço, participarei das duas promoções da Dicas &



Truques. Porém, tenho uma dúvida: escrevi várias frases e, ao colocá-las nos envelopes, percebi um texto na revista dizendo que é permitido pôr todos os cupons em um só envelope. Isso não pode me prejudicar?
Ângelo Silva
Via e-mail

A única forma de isso prejudicá-lo é afetando o seu bolso, Ângelo. Veja bem: se você colocar apenas um cupom por envelope, pode levar as

Este monstro também quer ver o Príncipe da Pérsia de novo. Ele tem umas contas a acertar com o cara...

cartas no correio (uma de cada vez, senão eles desconfiam) e postá-las como cartas sociais, pagando apenas um centavo cada uma. Afinal, elas estarão com o peso mínimo, o contrário do que aconteceria se você colocasse, digamos, cinquenta cupons em um só envelope. Sacou? Putz... mas desse jeito, você gastaria uma grana em envelopes... e agora? O que fazer?

TÁ MUITO CARO!

Galera, é o seguinte. Fiquei em dúvida com relação a uma informação na página 14 da revista. Estava vendo os preços do DualShock 2 e fiquei impressionado ao ver que a loja Nikas Games cobra R\$ 750,00 pelo controle!! Quem errou? Fui eu ao enviar o e-mail ou vocês ao colocarem o preço? Valeu aí galera, e se estiver errado, não se preocupem. Isso acontece.
Willian Zulian
Via e-mail

Cara... que mancada! É verdade: acontece, mas não deveria acontecer. Obrigado pelo toque, Willian; e desculpe, Nikas Games, por termos inflacionado tanto o produto de vocês. O preço certo, na ocasião, era de R\$ 75,00. Para não ter erro, confira a lista de preços deste mês que – nós garantimos – está certinha.

TAPAS...

As imagens publicadas de True Crime: New York City na edição nº 84 estão muito porcas!
Robson Otavio da Silva
Curitiba – PR

Organizem-se! Além de quase não detonarem RPGs, quando o fazem, fazem pela metade!
Caio Silva
São Paulo – SP

Tem umas edições que vem uns joguinhos bem sem graça, hein?
Davi Ramos Aques
Içara – SC

E BEIJOS

Meus parabéns de verdade pelo ótimo trabalho que vocês vêm realizando. Um abração para todos e beijos para os rapazes da Dicas e Truques para Playstation.
Raquel R. D. S.
Mairinque – SP

Creio que existe algo a mais entre nós, leitores, e vocês. É como se vocês fizessem um favor a nós, publicando uma revista tão perfeita sobre a nossa maior paixão.
Giuliano Scarante Bilek
Curitiba – PR

A reformulação da revista ficou ótima, já estava na hora mesmo! (Nota do editor: essa foi um tapa e um beijo ao mesmo tempo)
Luiz Costa Benites de Lima
São Paulo – SP

QUEM SAI NA CHUVA...

Quando o jogo pirata não roda, para quem a gente reclama?

Caros amantes dos videogames (como eu), venho por meio desta relatar a minha insatisfação ao tentar comprar jogos "alternativos", como sempre fiz desde o PlayStation 1, e como sempre irei fazer. Os jogos são prensados, estampados e na cor dourada (e não azul). Quando coloco DVDs de jogos (novos) no meu PlayStation 2, ele aparece com aquela tela vermelha dizendo para inserir um disco de PlayStation ou PlayStation 2, e não roda de maneira alguma. Meu modelo é o 50001, com modchip 100% desbloqueado e comprado em loja com nota fiscal e garantia de 3 meses. Coletei informações de duas pessoas que trabalham com os tais DVDs de jogos e eles me afirmaram que "seu modchip está

ultrapassado ou desatualizado". Também ouvi um papo de que "agora a mídia é um pouco diferente, os jogos são feitos para o Slim e para evitar a pirataria". Enfim, comprei os jogos *The Warriors* e *Brothers in Arms: Earned in Blood* e fiquei chupando o dedo. Comprei o meu PS2 em dezembro de 2005 e estou louco para jogá-los. O que faço?
Rodrigo Moraes Velho
Porto Alegre – RS

Você está na ilegalidade e fazendo uso de algo que não é 100% garantido, Rodrigo. Não há como exigir que seja tudo perfeito. Vamos separar as coisas: muitas são as lojas de videogames que

também vendem e instalam modchips. Disso todo mundo sabe. O fato de as lojas tomarem este tipo de atitude, porém, não significa que tal atividade seja correta, ou ainda que o resultado seja garantido. Não existem santos no mundo dos games, e dizer que a gente nunca entrou em contato com a pirataria seria uma resposta hipócrita, mas é preciso ver que é por essas e outras que a Sony não está com o PS2 de forma oficial no Brasil, o que permitiria que você comprasse jogos originais a um preço bem mais baixo sem ter de se submeter a este tipo de problema. Quer saber o que fazer para resolver isso? Tente experimentar um jogo original de vez em quando. Quem sabe você não goste da ideia?

MELHORES DE 2005

Anunciados os vencedores do "Oscar dos games"

■ NÃO DEU OUTRA

God of War, como não poderia deixar de ser, foi considerado o game do ano na principal premiação da indústria dos games, além de faturar outros seis prêmios. O viciante *Guitar Hero* ficou em segundo lugar, com cinco estatuetas



Como acontece anualmente, a Academy of Interactive Arts and Sciences (Academia de Artes e Ciências Interativas) publicou a lista dos melhores jogos de 2005 no evento Interactive Achievement Awards, a mais importante premiação da indústria de games.

God of War, como era de se esperar, faturou o principal prêmio de todos, o de melhor jogo do ano. Além disso, o título levou outras seis estatuetas nas seguintes categorias: melhor animação, melhor jogo para console, melhor trilha sonora original, melhor design de som, melhor

personagem masculino e melhor game de ação. O jogo que conseguiu o segundo maior número de premiações (cinco) foi *Guitar Hero*, da produtora Harmonix, nas categorias inovação, melhor trilha sonora, melhor jogabilidade, melhor design e melhor jogo para família.

Além desses dois, diversos outros títulos lançados para PS2 foram premiados, como *Shadow of the Colossus* (melhor direção de arte e melhor visual), *Call of Duty: Big Red One* (melhor história e desenvolvimento de personagem), *SSX On Tour* (melhor jogo de esporte), *Soul Calibur 3* (melhor jogo de luta), *Need for*

Speed: Most Wanted (melhor jogo de corrida) e *We Love Katamari* (melhor jogo infantil). Na categoria melhor jogo portátil, apenas dois jogos para PSP foram indicados – *Burnout Legends* e *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* – mas nenhum deles conseguiu superar *Nintendogs*, do rival DS.

Resident Evil 4, apesar de ter sido lançado no ano passado, não foi indicado em nenhuma premiação. A razão para isso é que a Capcom resolveu se desligar da organização que premia os melhores games em 2004. Por este motivo, seus jogos não participaram da premiação.

NOVIDADES SOBRE O PS3

Sony revela planos sobre a rede online do console e conectividade com o PSP

Superar a Microsoft no que diz respeito a jogatina e conteúdo online não é uma tarefa muito simples, mas esse é um dos principais objetivos da Sony com o lançamento do PS3, que está previsto para o fim do ano. Segundo informações divulgadas recentemente, a rede online do próximo console da empresa, intitulada PlayStation HUB, terá recursos muito mais interessantes do que listagem de ranks e nivelamento de oponentes. Através de um sistema parecido com o do iTunes, da Apple, será possível baixar músicas, filmes e demos de jogos para o aparelho. Tudo isso, claro, só para quem fizer uma assinatura mensal do serviço, cujo preço ainda não foi definido.

■ **MULTIUSO**
Rodar jogos será apenas uma das várias funções do novo console



Outro aspecto abordado foi sobre a reprodução e a gravação de vídeo digital. Os usuários poderão usar o PS3 não apenas para assistir a filmes em DVD e Blu-Ray, como também para gravar programas de TV exibidos em qualidade digital.

Em relação à conectividade entre o PS3 e o PSP, duas funções foram divulgadas. A primeira é que o console de mesa funcionará com uma espécie de hot-spot, possibilitando que o jogador participe de disputas no PSP mesmo sem uma rede Wi-Fi própria. O console também funcionará como um player LocationFree, o

aparelho que serve para transferir filmes e vídeos através de conexão sem fio para serem exibidos na tela do PSP.

A última informação importante sobre o novo console é a de que ele poderá ganhar funções futuras, uma vez que seu firmware permitirá atualizações, assim como o atual portátil da empresa.



■ **LOCATIONFREE** – Com ele, você pode assistir a todos os seus DVDs direto no PSP

UMD, DVD E BD A PREÇOS POPULARES

Preços e estratégias deixam claro: a Sony quer mesmo o monopólio do mercado de mídias digitais

Compre um filme em DVD e leve, na faixa, a versão em UMD do mesmo. Essa é a tática que a Sony Pictures pretende adotar para tentar popularizar ainda mais a mídia padrão usada no PSP. Por enquanto, apenas nove filmes, a maioria deles lançados a mais de dois anos, estão nos planos da empresa. O preço do pacote é o grande atrativo. Em vez de pagar uma média de US\$ 20 a US\$ 25 por DVD ou US\$ 29.99 por UMD, os consumidores poderão levar para casa as duas versões pela bagatela de US\$ 28.95.

Sobre a mídia Blu-Ray Disc (BD),

que briga com o HD-DVD na disputa para ver quem se tornará o futuro padrão de discos digitais, uma boa notícia para os fãs da Sony. De acordo com a nota divulgada pela companhia, filmes antigos em versão BD custarão cerca de US\$ 17.95, enquanto que lançamentos serão vendidos por US\$ 23.45. Vale ressaltar, porém, que a Sony optou por não sugerir um preço de venda aos lojistas, o que significa que eles terão liberdade para cobrar a quantia que quiserem pelos títulos.



HEROÍNA DE CARA NOVA

Lara Croft já tem nova representante de carne e osso para promover sua mais recente aventura

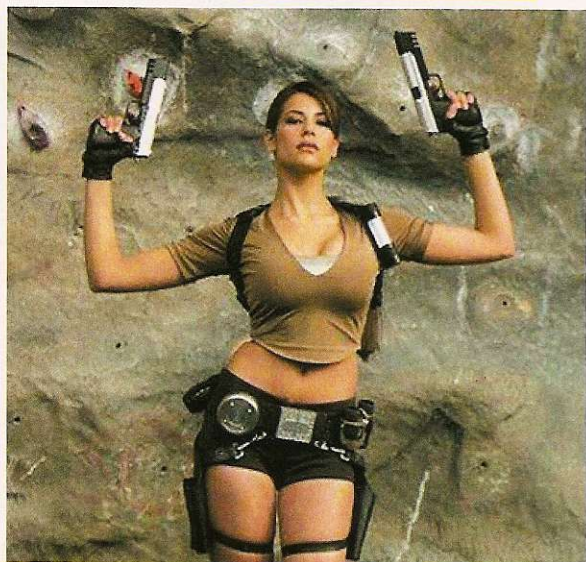
Karima Adebibe. Esse é o nome da modelo que terá a missão de encarnar Lara Croft, a arqueóloga mais famosa dos games, para promover *Legend*, a nova versão da série *Tomb Raider*, que tem lançamento previsto para março.

Para interpretar a personagem, no entanto, a modelo precisará provar que é mais do que um simples rostinho bonito e um lindo par de pernas. Para se incorporar à heroína da maneira mais fiel possível, Karima terá de passar por um rigoroso treinamento, que inclui não apenas técnicas de combate, sobrevivência e manejo de armas semi-automáticas, como também aulas de arqueologia e de etiqueta.

Durante dois anos, a beldade, que só tem 20 anos de idade e estreou sua carreira como atriz no filme *Alien vs. Predador*, estrelará comerciais para a televisão, fará aparições em inúmeros eventos diferentes e rodará o mundo para tentar fortalecer novamente o nome da franquia, que entrou em decadência depois do lançamento da versão *The Angel of Darkness*, em 2003, a primeira aparição da personagem no atual console da Sony.

■ VIDA DURA

Para assumir o papel de heroína, a modelo terá de aprender técnicas de combate e até mesmo noções de arqueologia





CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

- Manutenção e instalação
- Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações



VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R\$ 37,00

Unidade óptica para
Play2 Slim:
a partir de R\$ 55,00

BA5815 para Play2:
a partir de R\$ 14,00

MODEM + HD 80GB
PARA PLAY2:
a partir de R\$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA
TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar:
cobrimos ofertas. Confira nossos preços
através de nosso website em
<http://www.brasilcursos.com.br>

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

TEKKEN CONFIRMADO PARA O PSP

Finalmente uma luta 3D de respeito no portátil

A Namco revelou, por meio das páginas da revista japonesa *Famitsu*, o primeiro jogo da série *Tekken* para o portátil da Sony. *Tekken: Dark Resurrection*, como foi nomeado, será baseado na versão *Tekken 5: Dark Resurrection*, uma edição atualizada e exclusiva para arcade do último jogo da franquia, lançado para PS2 no ano passado. O game contará com cerca de 35 personagens, inclusive os dois mais recentes, Lili e Dragoon – que estrearam na versão para arcade – modos multiplayer através de rede Wi-Fi e minigames.



■ ENFIM, 3D – A Capcom que se cuida, pois *Dark Resurrection* tem tudo para arrasar no PSP

TOP 10 DO MUNDO PS2

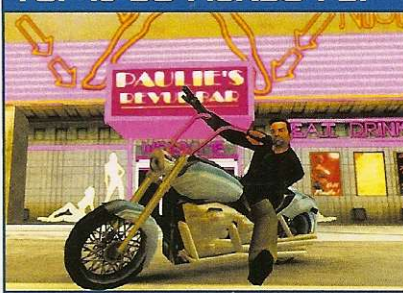


■ DISNEY EM ALTA – O sucesso da versão japonesa de *Kingdom Hearts II* foi tão grande que o episódio anterior voltou a ser procurado

JOGO	PRODUTORA
01 – Dragon Quest VIII	Square-Enix
02 – GTA: San Andreas	Rockstar
03 – Kingdom Hearts II	Square-Enix
04 – Tales of Legendia	Namco
05 – WWE SD vs Raw 06	THQ
06 – Devil May Cry 3 SD	Capcom
07 – Final Fantasy X	Square-Enix
08 – Resident Evil 4	Capcom
09 – Grandia III	Square-Enix
10 – Kingdom Hearts	Square-Enix

Fonte: GameFAQs

TOP 10 DO MUNDO PSP



■ SÓ PODIA – Com poucos jogos de peso para competir com o espetacular *GTA: Liberty City Stories*, não teria como ele sair do pódio

JOGO	PRODUTORA
01 – GTA Liberty City Stories	Rockstar
02 – Mega Man Maverick Hunter	Capcom
03 – Tales of Eternia	Namco
04 – Monster Hunter PSP	Capcom
05 – FF7: Advent Children	Square-Enix
06 – SOCOM: Fireteam Bravo	SCEA
07 – WWE SD vs Raw 06	THQ
08 – The Legend of Heroes	Bandai
09 – Kingdom of Paradise	SCE
10 – Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom

Fonte: GameFAQs

ERRATA

Na lista de preços de videogames e acessórios da edição passada, erramos ao publicar que a loja Nikas Game estava vendendo o Dual Shock 2 por R\$ 750,00. O correto era R\$ 80,00, que é o mesmo preço que loja está pedindo este mês. Confira na página 14.

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS

MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 16 e 17 de fevereiro, com o dólar valendo aproximadamente R\$ 2,16 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para

encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido

sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB.

Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R\$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA



TELEFONE



PS2 SLIM



DUAL SHOCK 2



MEMORY CARD



PSP



LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
AMERICANAS	(0XX11) 4003 - 1000	R\$ 799,90	R\$ 59,90	R\$ 99,90	R\$ 1.299,90
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R\$ 689,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 949,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R\$ 899,00	R\$ 95,00	R\$ 95,00	
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R\$ 890,00	R\$ 69,00	R\$ 79,00	R\$ 990,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R\$ 699,00	R\$ 90,00	R\$ 85,00	
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R\$ 740,00	R\$ 100,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R\$ 680,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 950,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	R\$ 990,00	R\$ 120,00	R\$ 100,00	
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R\$ 740,00	R\$ 75,00	R\$ 69,00	R\$ 950,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R\$ 750,00	R\$ 90,00	R\$ 80,00	
ELETROMIL	(0XX11) 3362 - 2306	R\$ 725,00	R\$ 67,50	R\$ 45,50	R\$ 960,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R\$ 630,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 990,00
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R\$ 919,00	R\$ 84,00	R\$ 59,00	R\$ 1.099,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R\$ 680,00	R\$ 80,00	R\$ 60,00	R\$ 1.000,00
MUNDO DOS GAMES	(0XX11) 0000 - 0000	R\$ 899,00	R\$ 80,00	R\$ 60,00	
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R\$ 850,00			R\$ 990,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R\$ 850,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R\$ 850,00	R\$ 80,00	R\$ 65,00	R\$ 1.100,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R\$ 630,00	R\$ 70,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R\$ 649,00		R\$ 60,00	R\$ 899,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R\$ 760,00	R\$ 88,00	R\$ 76,00	R\$ 950,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R\$ 850,00	R\$ 100,00	R\$ 115,00	R\$ 1.000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R\$ 999,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 1.200,00
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R\$ 750,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 900,00
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R\$ 750,00	R\$ 80,00	R\$ 65,00	R\$ 989,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R\$ 750,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R\$ 650,00	R\$ 70,00	R\$ 60,00	
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R\$ 1.260,00	R\$ 129,00	R\$ 119,00	R\$ 1.350,00
THUNDER GAMES	(0XX11) 6641 - 4303	R\$ 1.098,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R\$ 1.000,00	R\$ 90,00	R\$ 80,00	
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R\$ 899,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.050,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R\$ 780,00	R\$ 95,00	R\$ 95,00	
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R\$ 799,00	R\$ 129,00	R\$ 99,00	R\$ 1.199,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R\$ 699,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 990,00
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R\$ 770,00	R\$ 95,00	R\$ 70,00	R\$ 1.250,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R\$ 750,00	R\$ 70,00	R\$ 70,00	

EXPANDA SUA



SUPREMACIA



Planeje ataques implacáveis com novas civilizações europeias e africanas



Crie civilizações personalizadas de acordo com o seu próprio estilo de jogo.



Reviva a emoção de grandes batalhas da história em três novas campanhas.



94%

"O novo rei da estratégia em tempo real."
 – PC Gamer, Editor's Choice
 Junho 2005

EMPIRE EARTH[®]

THE ART OF SUPREMACY

EXPANSÃO

LANÇAMENTO EM MARÇO 2006
 EMPIREEARTH2.COM

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc Software, Mad Doc®, o símbolo Mad Doc e o logotipo Mad Doc são marcas registradas ou de titularidade da Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Partes deste software incluídas mediante licença de © 2006 Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Distribuidora: Lucas Arts Produtora: Traveller's Tales Tipo: Ação Previsão: Setembro de 2006 Plataformas: PS2/PSP

Bem-humorado e bom de jogar, o game que combina os blocos de montar com a série de George Lucas vai voltar. E desta vez com Darth Vader

por Leandro Calçada

■ Ele é mau. Ele tem voz grossa. Ele tem o capacete mais legal de Star Wars. Darth Vader, o vilão que todos querem ser, vai voltar aos games em seu melhor momento

Não há franquia que tenha produzido tantos jogos quanto *Star Wars*. Só de títulos oficiais, contando os que saíram para PCs e consoles, já foram lançados mais de cem games da série, abrangendo praticamente todos os gêneros e com os mais diversos níveis de qualidade. É jogo a dar com pau (ou com sabre-de-luz, se você preferir) e, na visão de muitos gamemaniacos que não têm nenhuma paixão especial pela saga criada por George Lucas, um número que já ficou grande demais.

Nenhum destes títulos, porém, se compara a *LEGO Star Wars*. Lançado em 2005, o primeiro jogo da franquia combinou o mundo dos blocos de montar dinamarqueses (sim, a LEGO fica na Dinamarca) com o mundo de *Star Wars* em uma aventura despretensiosa e, acima de tudo, cativante, cujos principais méritos foram a alta dose de humor e a criatividade. E o segundo game a

levar o nome *LEGO Star Wars* já está em desenvolvimento e promete aprimorar o que o original trouxe de melhor.

Se você ainda não jogou o primeiro jogo, fica o aviso: à primeira vista o título parece ser apenas mais uma aventura convencional. E não é para menos. O título, apesar de criativo, reuniu todos os elementos tradicionais dos batidos "jogos de filmes". O enredo, linear, recriou os eventos dos três filmes mais recentes da saga (*A Ameaça Fantasma*, *O Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith*) embalado por um sistema de jogo tradicional, mas divertido. Vale conhecer, até porque a sequência, já foi confirmado, usará a mesma engine gráfica do jogo original.

São os detalhes que diferenciam *LEGO Star Wars* de outros games de aventura. Para começar, todos os personagens, veículos e equipamentos são construídos com blocos LEGO. Pode parecer um detalhe menor, mas é hilário ver o seu personagem se desmontando,

em vez de morrer quando é atingido por um tiro fatal. Outro recurso que empolga é a qualidade das caracterizações de personagens-chave de *Star Wars* em bonequinhos LEGO. Jedis como Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader, não há Jedi, mercenário ou Sith que não fique hilário como um boneco de LEGO.

MAIS MOBILIDADE

Como no primeiro jogo, o clima descontraído de *LEGO Star Wars* também deve se refletir na jogabilidade. Com comandos simples e desafio equilibrado, apesar de pouco intenso, o game anterior exibiu uma sequência de missões bem escalonada e caprichou na dose de diversão casual, intensificada pelo excelente modo cooperativo.

Em *LEGO Star Wars II* a história não será diferente. O enredo desta vez tratará da trilogia original, ou seja, os episódios IV, V e VI (*Uma Nova Esperança*, *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi*), o que



significa que momentos clássicos devem ser recriados no mundo LEGO, como a Batalha de Yavin, que resultou na destruição da primeira Estrela da Morte, o confronto entre Luke Skywalker e Darth Vader e até mesmo a guerrilha travada por Leia, Han e Luke para destruir os escudos da segunda Estrela da Morte, em órbita da lua de Endor.

Engana-se, no entanto, quem pensa que o novo jogo será apenas uma versão do antecessor seguindo a história da trilogia original. A engine gráfica será a mesma, é verdade, mas a produtora já confirmou que, desta vez, naves e veículos terão um papel bem mais importante. Snowspeeders, Speederbikes e até caças X-Wing serão controláveis, assim como animais do naipe dos Tauntauns de Hoth, que também poderão ser usados como transporte.

O uso de veículos em *LEGO Star Wars* não é novo. Afinal, o primeiro jogo já incluía missões especiais em naves. A diferença é

que a produtora desta vez anunciou que vai ser possível entrar e sair deles livremente. Isso não deve eliminar as missões de nave tradicionais, uma vez que a trilogia original tem eventos memoráveis que pedem o formato, como a luta dos Snowspeeders contra os AT-ATs em Hoth ou a própria batalha de Yavin, em que os X-Wings precisam entrar nas trincheiras da Estrela da Morte para destruí-la, mas a opção abre possibilidades interessantes.

Apesar de não confirmada pela produtora, a inovação mais provável resultante do novo sistema de veículos é que eles sejam utilizados como as habilidades específicas dos personagens no jogo anterior. Da mesma forma que certas fases exigiam o salto mais alto de Jar Jar Binks ou a habilidade de abrir portas de R2-D2, *LEGO Star Wars II* deve incluir obstáculos que exijam o uso de Snowspeeders, A-Wings ou

mesmo veículos imperiais, como os blindados AT-ATs e AT-STs, que apareceram em *O Império Contra-ataca* e *O Retorno de Jedi*. E os cenários, ao menos os que precisam de veículos, devem ficar maiores.

JOGABILIDADE RENOVADA

Apenas a inclusão de novos meios de transporte não é inovação suficiente para inspirar uma boa sequência. Por isso, *LEGO Star Wars II* promete mais novidades. Para começar, no modo de jogo Free Play, que já existia, não só será possível jogar qualquer fase com qualquer personagem, como agora também será possível utilizar qualquer veículo, a critério do jogador.

Outro recurso interessante do modo Free Play é a personalização. Como no LEGO real, o game permitirá que você misture as partes do

■ Vai dizer que você nunca sonhou em ter um sabre-de-luz para resolver os conflitos com seu pai de uma forma, digamos, mais direta?



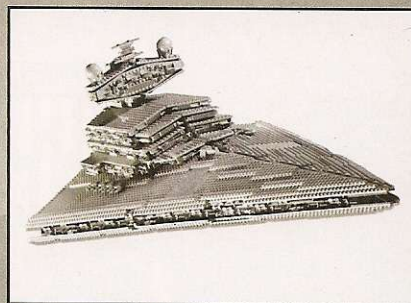
corpo de diversos personagens para criar um guerreiro único. Quer unir a cabeça da Leia com o corpo de Chewbacca e as pernas de Luke? Por que não? Ainda não foi revelado como a personalização afetará a habilidade dos personagens, mas já se sabe que, como no primeiro game, mais de 50 personagens dos três filmes estarão disponíveis.

Quem jogou o primeiro *LEGO Star Wars* também deve ter boas surpresas, segundo a produtora. Ainda não se sabe se o recurso estará disponível no jogo de PS2, mas já foi divulgado que, ao menos em um dos consoles para os quais o game vai sair, quem tiver um save do título anterior liberará, de cara, 56 personagens extras para o modo Free Play. De todas as inovações anunciadas esta é a mais fraca, evidentemente, mas vale lembrar que o jogo acabou de ser anunciado, e até o lançamento, que só deve rolar perto de setembro, muita coisa pode acontecer.

PARA MONTAR

A união dos blocos LEGO com a saga de aventura e ficção criada por George Lucas começou anos antes do primeiro jogo de PS2. Licenciada pela fabricante de brinquedos em 1999, a série dos cinemas ganhou personagens e naves de montar das duas trilogias. Mas os brinquedos não são baratos. Se você quiser um Destroyer Estelar como o da foto ao lado, por exemplo, terá de gastar “apenas” US\$ 300. Vale lembrar, como referência, que um PSP zerado custa US\$ 250.

Mas se trezentas doletas é um valor muito alto, o kit da Millennium Falcon aqui do lado é mais baratinho. Bastam US\$ 100 para levar um. Claro, em blocos, para passar horas montando. Mas afinal, você gosta de LEGO ou não? Para conhecer outros kits relacionados com o universo *Star Wars*, visite o site shop.lego.com.



■ A batalha de Yavin, que culminou na destruição da primeira Estrela da Morte, deve ser a cena mais reproduzida na história dos videogames. Mesmo assim, é bom ver os X-Wings nas trincheiras de novo



CENAS FAMOSAS QUE TODO GAME DE STAR WARS DEVE TER

Certos momentos são obrigatórios em qualquer jogo da trilogia original de *Star Wars*. Veja alguns deles:



EVENTO: Obi-Wan versus Darh Vader
FILME: Star Wars: Episódio IV

Seja no papel de Obi-Wan Kenobi, seja no papel de Darth Vader, quem não quer reviver o primeiro duelo de sabres-de-luz de *Star Wars*? E de brinde você ainda ganha a chance de ver Luke gritar "Nãããããããããã", como todo bom Jedi deve fazer após assistir à morte de seu mestre.



EVENTO: Luke versus Vader – Round 1
FILME: Star Wars: Episódio V

Nada é mais estiloso no mundo de *Star Wars* do que ouvir Darth Vader proferir suas célebres frases de *O Império Contra-ataca*: "Venha para o lado negro" e "Eu sou seu pai". Ok, Luke toma um belo couro nessa luta, perde a mão e quase morre, mas quem se importa? Todo mundo sabe que ele ganha no final.



EVENTO: Batalha de Yavin
FILME: Star Wars: Episódio IV

E você ainda pergunta por que essa cena tem de estar em *LEGO Star Wars*? A batalha cinematográfica mais reproduzida dos games desde o tempo do Atari não foi recriada tantas vezes à toa. Todos querem ter a sua chance de detonar a Estrela da Morte, mesmo que ela seja feita de LEGO.



EVENTO: Luke versus Vader – Round 2
FILME: Star Wars: Episódio VI

Tudo bem que – bem na melhor hora do combate – Luke resolve dar uma de escoteiro mirim e desiste de passar o sabre-de-luz em seu pai. Mas veja pelo lado bom. Ainda assim ele dá uma surra no mascarado e, de quebra, encara uma bela dose de cadeira elétrica nas mãos do velho amigo Palpatine.



EVENTO: Batalha de Hoth
FILME: Star Wars: Episódio V

AT-ATs vêm em peso para esmagar sua base rebelde e, só para complicar, seus tiros não penetram na blindagem deles. Quem já jogou *Rogue Squadron*, que infelizmente não saiu para o PS2, sabe como é bom derrubar estes tanques quadrúpedes com apenas um cabo de aço e muita habilidade.



Evento: Batalha de Endor
Filme: Star Wars: Episódio VI

Ewoks são peludinhos. Ewoks são bonitinhos. Ewoks são toscos. Mas veja pelo lado bom: se for possível reviver a parte terrestre da Batalha de Endor do lado do Império, você terá a chance de fritar esses ursinhos de pelúcia metidos a besta. E vai que rola uma chance de pilotar a Millenium Falcon?



■ "Ajude-nos, Obi-Wan Kenobi. Você é nossa última esperança." Você, que é fã, se lembra desta cena, não?

LANÇAMENTOS
DO MÊS
MARÇO



TUDO
EM 6x



BLACK



FULL SPECTRUM
WARRIOR TEN
HAMMERS



GHOST RECON
ADVANCED
WARFIGHTER



TOCA 3
RACE DRIVER



WINNING
ELEVEN 9



DEVIL MAY CRY 3
SPECIAL EDITION



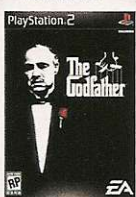
DRIVER
PARALLEL
LINES



FIFA STREET 2



BLACK



THE
GODFATHER



METAL GEAR
SOLID 3
SUBSISTENCE



ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS



WINNING
ELEVEN 9



FIFA STREET 2



NARUTO
CLASH OF NINJA



SONIC
RIDERS



007
FROM RUSSIA
WITH LOVE



PURSUIT
FORCE



SPLINTER
CELL
ESSENTIALS



SYPHON FILTER
DARK MIRROR



UNTOLD LEGENDS
THE WARRIORS
CODE



FIFA STREET 2



RESIDENT EVIL
DEADLY SILENCE



SUPER
PRINCESS
PEACH



TALES OF
PHANTASIA



GAME CUBE
R\$ 599,00
EM 3X
SEM JUROS



NINTENDO DS
COM MARIO KART
R\$ 720,00
EM 3X
SEM JUROS



SONY PSP
R\$ 990,00
EM 3X
SEM JUROS



PS TWO SLIM
R\$ 749,00
EM 3X
SEM JUROS



GAME BOY
MICRO
R\$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS



GAMEBOY
ADVANCE SP
R\$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS

(11) 3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

CONFIRA
PRODUTOS
EM NOSSO
SITE

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

por Eduardo Trivella

VISION GT



Com tanque cheio e pneus novos, Gran Turismo se prepara para o PS3

Distribuidora: Sony Computer Entertainment Produtora: Polyphony Digital Tipo: Corrida Plataforma: PS3 Previsão: 2007

Se você tem um PS2, pegue *Gran Turismo 4* e coloque no aparelho. Jogue com qualquer carro em qualquer pista e repare no visual. Agora responda: dá pra imaginar algo mais detalhado do que isso? Pois Kazunori Yamauchi, criador e produtor de *GT* e presidente da Polyphony Digital, afirmou que *Vision GT*, o novo jogo da série para o PS3, será "apenas" cem vezes mais detalhado. O trailer do título é enfático: "da realidade parcial para a realidade total". Está bom pra você?

Mas como acontece atualmente com todo projeto de PlayStation 3, mesmo com esse absurdo detalhamento prometido, as informações sobre o jogo em si ainda são raras. Só o que tem rolado por aí são vídeos que foram exibidos nas feiras E3 e Tokyo Game Show, que rolaram em 2005. Ninguém ainda colocou a mão no game.

Mas só com isso já dá pra ter uma idéia do que a softhouse está preparando para os jogadores: gráficos soberbos, animações impressionantes e jogabilidade carregada na simulação, ou seja, as características da

série multiplicadas pela potência do PS3. Os integrantes das equipes de box, por exemplo, têm animações individuais, além de texturas e iluminação própria para cada um. Isso sem falar que até a platéia parece de verdade. Público de papelão? Aqui, não!

Variedade de pistas é algo que também não deve ser motivo de preocupação. Como o intuito é bombar aquilo que já existia no último *GT*, pode apostar que *Vision* terá pistas a dar com o pau, tanto em circuitos reais como em estradas off-road criadas pela equipe de desenvolvimento.

■ Cem vezes mais detalhes é o que a produtora promete para *Vision GT*. Duvida? Coloque o DVD de *GT4* no PS2 e compare as imagens

POR QUE VALE A PENA

Duas palavras: Gran e Turismo. A menção de um novo título dessa série é suficiente para arrepiar os pelos da nuca de qualquer fã de jogos de corrida, e todo mundo está louco para saber como o novo GT será no PS3.



■ **REALISMO** — Isso sim é uma equipe de box



■ **PAPELÃO NÃO** — A torcida será composta por modelos em 3D. Adeus bonecos de papel



■ **ÓBVIO** — Alguém duvida que os carros de *Vision* serão ainda mais detalhados que os de *GT4*?

por Eduardo Trivella

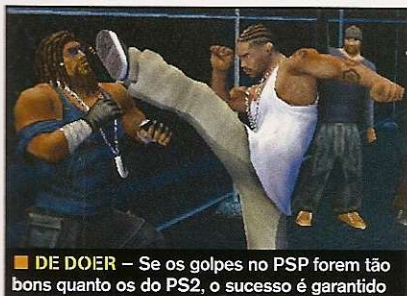
DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Rappers resolvem suas diferenças em território menor

Distribuidora: Electronic Arts Produtora: EA Canada / Aki Corporation Tipo: Luta Plataforma: PSP Previsão: Abril de 2006



Os astros do hip-hop já quebraram muitos tacos de bilhar e as cabeças uns dos outros em dois games do PS2, ambos de ótima qualidade tanto no visual quanto na jogabilidade. No próximo título da série, no entanto, a treta vai rolar em outra quebrada: o PSP.



■ DE DOER – Se os golpes no PSP forem tão bons quanto os do PS2, o sucesso é garantido

Inédito, *The Takeover* não é nem uma conversão nem uma sequência, no sentido tradicional. Em vez de continuar a história de *Fight For NY*, o último jogo do PS2, a versão de PSP narra fatos anteriores a *Def Jam Vendetta*, o primeirão da série.

Mas se você é desses que acham que história de jogo de luta é tudo igual e quer só curtir a sonzeira e a pancadaria, *Def Jam* não faz feio. A lista de celebridades inclui nomes como Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Snoop Dogg e Xzibit, todos com seus cordões de ouro gigantes e muita fome de porrada.

POR QUE VALE A PENA

Para quem gosta de rap, já vale pelo som. Para quem gosta de um bom game de luta, há a esperança de a versão portátil ser tão boa quanto a do console.



Para não causar aquela desagradável sensação de mesmice, *Takeover* trará golpes e arenas inéditos, além de um modo de criação de personagens e, como já é tradicional no PSP, suporte total a partidas multiplayer sem fio.

HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



LOCALIZAÇÃO:



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

por Eduardo Trivella

HITMAN BLOOD MONEY



Nem todo careca cheio da grana é executivo de multinacional

Distribuidora: Eidos Interactive Produtora: IO Interactive Tipo: Ação Plataforma: PS2 Previsão: Maio de 2006

Se é dos carecas que elas gostam mais, não podemos afirmar com certeza. Mas que a Eidos adora um certo carequinha, isso não é segredo para ninguém. No quarto jogo da série *Hitman*, o calvo Agente 47 está ainda mais sinistro e sanguinolento do que de costume. Quando membros de sua agência começam a ser eliminados sistematicamente, o cara descobre que uma grande organização está por trás das mortes e que ele próprio pode ser o próximo alvo. O caçador virou caça.

Depois de *Contracts*, lançado há quase dois anos, a produção continua a cargo da IO Interactive, que não fez muitas mudanças na parte visual do jogo, mas implementou novidades bem interessantes, como uma maior interação do agente com ambientes e objetos e muitas conversas que resultam em pistas a serem seguidas.

Mas o que merece mais atenção mesmo é o novo sistema de notoriedade. Depois de cada fase, é preciso ficar ligado no jornal para saber se você não foi muito, digamos, indiscreto. Se você matar 20 pessoas em uma fase que role em Las Vegas, por exemplo, o jornal pode sair com a manchete "Jogador Morto sem Motivo Durante Partida de Pôquer". Aos discretos, uma grana extra é reservada, que pode ser usada para comprar equipamentos, além de servir para subornar personagens que virem você "agindo" durante as missões. Bons assassinos aparecem pouco, o que evita que eles sejam reconhecidos nas ruas e facilita o trabalho. Quanto aos mais descuidados...

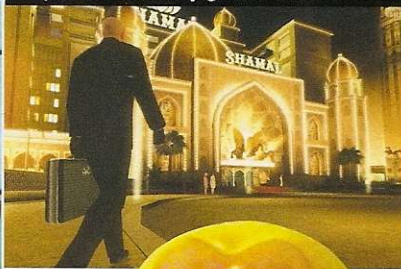
Bem, há uma agência caçando você, lembra?

POR QUE VALE A PENA

Hitman mistura ação e furtividade e traz aquilo que os jogadores de videogame adoram: muita violência. Depois do ótimo *Contracts*, o pouca-telha parece estar ainda melhor.

Caçado por uma organização misteriosa, o Agente 47 precisa fazer o que ele sabe melhor: matar sem fazer barulho

SEM CABELOS – Tanto a careca do Agente 47 quanto o visual do jogo não mudaram nada



DISCRETO – Bons assassinos são invisíveis



www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.



Cabo Video Componente

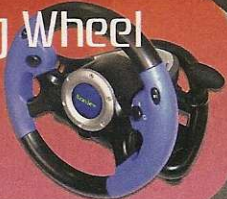
Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.



Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.



PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.



Jogos Originais novos
a partir de **R\$99,00**
em **3x sem juros** no cartão!

Ou acima de **R\$100,00** em produtos,
você pode parcelar em **6x sem juros** no cartão!
Compre em nosso site e receba em sua casa!

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!



A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.

Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes

com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!

Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

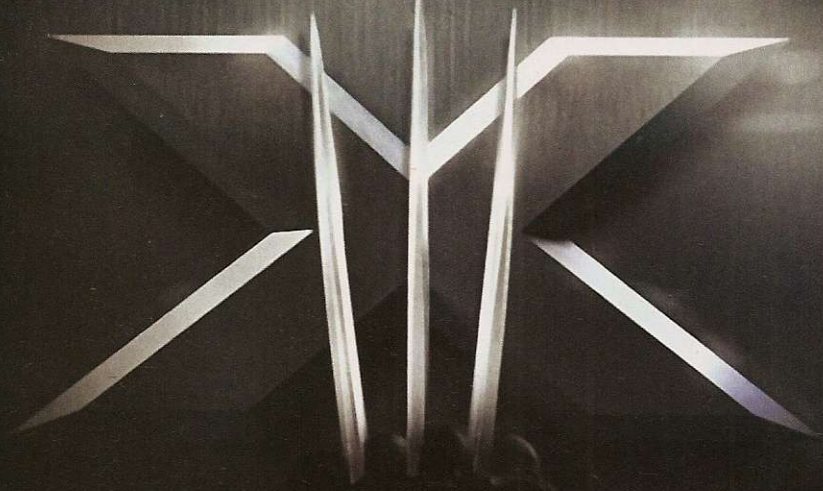


F: (19)

2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não incluídas.

Av. Barão de Itapira, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br



por Eduardo Trivella

X-MEN 3



Mais uma vez os mutantes invadem o cinema e os games

Distribuidora: Activision Produtora: Z-Axis Tipo: Ação Plataforma: PS2 Previsão: Maio de 2006

Ainda não há nem um nome oficial para o novo jogo dos mutantes, mas com o terceiro filme em produção há tempos, nada mais óbvio que deduzir que haverá uma versão para os consoles. Mas deduções não são mais necessárias: a Activision já anunciou o próximo jogo dos mutantes. O título complementar a narrativa do cinema, seguindo mais de perto a trajetória do mutante Noturno e servindo como ponte entre os filmes *X-Men 2* e *3*.

Será um verdadeiro desfile de freaks com poderes sobrenaturais e penteados escabrosos. As missões incluem tarefas

como ajudar o Homem de Gelo a impedir que um antigo inimigo destrua uma usina nuclear, combater agentes da Hydra com Wolverine e até lutar com Noturno ao lado de Colossus para invadir uma base inimiga. Todos estes personagens, à exceção do último citado, serão controláveis. E o roteiro das animações e dos diálogos foi criado pela mesma equipe do filme.

A produtora promete que cada um dos personagens controláveis terá um estilo de jogo único. Wolverine contará com golpes poderosos e um medidor de fúria que o deixará mais irado ainda. Já o Homem de Gelo usará trilhas de gelo para se mover

enquanto solta suas rajadas nos inimigos e Noturno usará as habilidades que são o orgulho do pessoal da Z-Axis: grudar nas

paredes e se teletransportar de um lugar para outro enquanto ataca, além de "entrar nas sombras" para fugir dos bandidos e recuperar o fôlego. Pena que não haverá como trocar de personagem no meio das fases – cada missão terá de ser concluída com o personagem que a iniciou.

POR QUE VALE A PENA

Não haverá modos multiplayer pois, segundo a Activision, o objetivo é proporcionar uma experiência completa para um jogador. Esse comprometimento e o entusiasmo da equipe podem ser indicações de um bom produto.



HABILIDADES ESPECIAIS – Cada mutante tem um poder específico que influi no sistema de jogo

QUE FRIO – O Homem de Gelo é um dos personagens controláveis que farão parte do jogo



DE CINEMA – As animações e os diálogos são assinados pelos mesmos roteiristas do filme



por Eduardo Trivella

MORTAL KOMBAT: DECEPTION UNCHAINED

Online e portátil. Mas ainda é o mesmo jogo do PS2

Distribuidora: Midway Games Produtora: Midway Games Tipo: Luta Plataforma: PSP Previsão: Abril de 2006

Quando *Deception* foi lançado para o PS2, em 2004, o jogo se destacou por ter sido o primeiro *Mortal Kombat* a trazer modos de jogo online. O jogo descrito neste preview não fica só nisso: além de ser online, trata-se do primeiro *Mortal Kombat* portátil.

Se não ficou evidente ainda, o sexto episódio da série de luta é na verdade um remake que

POR QUE VALE A PENA

Deception fez sucesso nos consoles e significou a redenção da série, que andava meio capenga. Se os controles no PSP mantiverem a qualidade, não haverá do que reclamar.

chega ao PSP sem recursos inéditos, a não ser o fato de ser portátil. Mesmo assim, o game tem os seus méritos. O primeiro deles é a qualidade. A versão foi reduzida apenas no tamanho físico, pois traz tudo aquilo que se viu no jogo de console, gota de sangue por gota de sangue. Ambientes destrutíveis, modo Konquest, Puzzle Kombat... tudo!

O segundo mérito, este exclusivo do portátil, diz respeito à maneira como será realizada a jogatina online. Já que a pancadaria vai rolar no PSP, nada melhor que um modo online wireless, não é mesmo? Detalhes como a adaptação dos controles, as

limitações do portátil e a velocidade do jogo ainda são incógnitas, mas o maior enigma ainda diz respeito aos extras. Por melhor que tenha sido a versão *Deception*, vai ser muito chato se não rolar nenhuma



■ **CONVERSÃO TOTAL** – Todos os recursos da versão de PS2 estarão inclusos no portátil

■ **SEM NOVIDADES** – Nenhum recurso extra ou exclusivo foi prometido para o PSP até agora



A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

OEM ATÉ
20^x

Disk Games

Desde 1992

Atendimento de Seg. à Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs. às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

TeleVendas

(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmiento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP



PlayStation 2

XBox



Nintendo DS

Game Cube



Lançamento

PSP Sony

Assim como em *Gran Turismo*, não só a variedade das motos impressiona, mas principalmente, a qualidade dos modelos 3D. As motocicletas são mesmo lindas!



por Eduardo Trivella

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

NOTA
7,5

Gran Turismo 4 com duas rodas a menos. Até nos erros

Produtora: Polyphony Digital Entertainment **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** Motos que não acabam mais **Ponto fraco:** Inteligência artificial

Tempo. É disso que você mais precisa para jogar o novo game da Polyphony Digital, os autoproclamados mestres da simulação de corridas virtuais. Ao contrário de *Gran Turismo*, a consagrada série da mesma empresa, este não é um jogo de que se gosta logo na primeira curva. É óbvio o que você vai ler agora, mas o fato é que motos não são carros. A dirigibilidade, o controle, a física... tudo é muito diferente do que se vê em um game de corrida com carros. E o motivo para a existência deste abismo entre quatro e duas rodas também é óbvio: em *GT* ninguém precisa se equilibrar.

Tourist Trophy é quase perfeito no que diz respeito à física. Qualquer movimento em falso e a moto já tomba mais do que deveria, o que dá um trabalho danado para corrigir. E se você varar a zebra e der um rolê pela grama ou caixa de brita, o chão se aproximando de sua cara será quase uma certeza. É essa facilidade em beijar o asfalto, e a conseqüente perda de tempo em esperar o piloto se recompor e recuperar velocidade, que pode afastar muita gente do título. A dificuldade em manter a moto na pista e acertar a tangência das curvas também tem tudo para tirar a paciência de quem não costuma se dedicar a um game e só quer satisfação imediata. Porém, aqueles que se derem ao trabalho de jogar um pouco mais vão descobrir um simulador competente e com muita variedade.

Lembra do início do parágrafo anterior? O "quase perfeito", no que diz respeito à

simulação física, fica por conta dos trechos em que o guard-rail aparece. Como disse um colega, "até *Road Rash*, do Mega Drive, atirava o piloto longe numa batida de frente". Por que isso não acontece em *TT*? E por que será que é possível deslizar pelo mesmo guard-rail sem nem sequer modificar o traçado? A produtora deveria ter caprichado mais aqui, afinal, se este é o "The Real Riding Simulator" (o simulador de pilotagem real), a simulação deveria ser boa também com relação aos obstáculos. Enfim, se você não quer se decepcionar, aprenda a pilotar e fique na pista.

Agindo em conjunto

Outro aspecto que poderia melhorar em

TT é o controle independente do piloto. Ao mesmo tempo em que se controla a moto, deve haver um comando que desloque o centro de gravidade do piloto em curvas, freadas e retomadas. Isso até existe no jogo, mas não funciona de forma satisfatória. Na parte visual e sonora, entretanto, é difícil achar defeito: o game é lindo, roda em 1080i (para quem tem uma HDTV) e tem efeitos sonoros de pirar o cabeção.

Entre erros e acertos, *Tourist Trophy* entrega o que promete: um *Gran Turismo* sobre duas rodas. A curva de aprendizado inicial, porém, é exigente, e com a baixa popularidade do esporte por aqui, fica difícil imaginar este jogo no mesmo patamar da série de carangas da Polyphony.



■ **SIMULAÇÃO PERFEITA** – No asfalto, pelo menos. Só não bata no guard-rail. Aí vira tudo arcade

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para



**Tudo para sua
assistência Técnica.
www.playparts.com.br**



HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim



Unidade óptica para PS one



KHS 400C

Memory Card



"Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista"

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010



por Leandro Rodrigues

■ Como a vida é irônica. Se você tivesse economizado toda aquela grana que gastou com fichas de *Street* já teria grana para comprar um PSP...

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX



NOTA

8,0

Porrada em qualquer lugar

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Bom pra jogar a qualquer hora **Ponto fraco:** O direcional do PSP cansa

Febre do começo da década de 1990, *Street Fighter 2* lotou fliperamas por todo o País, consumindo fichas a rodo. Agora, com o PSP, o perdedor não precisa mais largar a máquina, já que portátil tem dono.

Street Fighter Alpha 3 Max é uma coletânea para fãs de pancadaria em 2D botar defeito. São 35 personagens, entre eles Eagle, de *Street Fighter I*, Maki, de *Final Fight II*, e Ingrid, do *Capcom Fighting Jam*, além de lutadores clássicos que continuam marcando presença. Os sistemas de batalhas são os mais variados possíveis. Além do tradicional Arcade, é possível curtir outros nove modos de jogo, cada um com características únicas (confira o box ao lado),

isso sem contar os modos de edição, treinamento e multiplayer. A jogatina em grupo traz os modos Versus, Team Battle, Variable Battle e Dramatic Battle.

No visual deste *Street*, a primeira falha da conversão para o PSP. Idênticos aos gráficos da versão de PS1, o jogo sofre de um "efeito engorda", já que a imagem é esticada para caber na tela widescreen do portátil. Felizmente, não é nada que uma visita às opções não resolva, mas incomoda. O que mais impressiona, por outro lado, é que tudo roda rapidamente, sem nenhuma travada ou loading longo. É irresistível a tentação de jogar uma partidinha a cada tempo livre, sem falar que há ainda a possibilidade de tirar partidas online com até

oito jogadores em quatro diferentes modalidades de jogo.

Mas como nem tudo poderia ser perfeito, executar os golpes é o grande problema. Não por culpa do jogo, que fique claro, mas basta alguns minutos socando o direcional digital do PSP para destruir os dedos. E jogar com o analógico não rola.

MODOS DE JOGO

World Tour

Porrada pelo mundo. Além de ganhar, você precisa executar golpes específicos para prosseguir. Complete os objetivos de cada país para abrir mais localidades.

Dramatic Battle

Você luta com um parceiro controlado pelo computador, contra apenas um oponente.

Reverse Dramatic

Como o próprio nome sugere, é o oposto da Dramatic Battle. Você escolhe um lutador e joga contra dois oponentes.

Survival Mode

Com apenas uma barra de energia, você precisa enfrentar todos os oponentes.

Vs 100 Kumite

Ganhe 100 lutas seguidas com apenas um round cada uma. O objetivo é ver até onde você consegue chegar e estabelecer o seu recorde.

Final Battle

Escolha o seu lutador predileto e vá direto para a última batalha contra o Bison. Ganhando esta única luta, você consegue assistir ao final do seu personagem. Mas fique esperto. A luta é pedreira...

Team Battle

Selecione três lutadores para formar o seu time e enfrente outros times.

■ **VAI UM SPA?** – A tela esticada para ficar widescreen deixa todos os personagens mais "cheinhos"



■ **UNIVERSO CAPCOM** – *Street*, *Final Fight II*, *CFJ*. A Capcom é ou não é boa em reciclar lutadores?

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.

NÓS MOSTRAMOS!

E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

**GARANTIA
LITTI FILLI
GARANTIA**



Cabo Extensor
R\$19,99



Jogo Original
R\$69,99



Cd-rom
Qual É A Música
R\$69,99



Suporte PS2
R\$29,99



CD Remixes
R\$19,99



Cabo s/ Video
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R\$49,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$39,99



Controle Remoto
R\$69,99



Camiseta PS2
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$19,99



**SEDEX PARA TODO
O BRASIL**

**Só fica sem play 2
quem quer!**



**24x R\$ 35,00
ou
36x R\$ 25,00**

ligue e consulte condições

Playstation2

original

QUERO TUDO

Promoção

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

R\$ 699,00

Pack 1

Pack 2

Pack 3

Pack 4

Tudo por R\$ 99,99

Tudo por R\$ 99,99

Tudo por R\$ 99,99

Tudo por R\$ 49,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

por Leandro Rodrigues

MEGA MAN X COLLECTION

NOTA

7,0



Poucos extras e muitas horas de diversão

Produtora: Capcom Distribuidora: Capcom Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: Diversão para muitas horas Ponto fraco: O game bônus não vem liberado de cara

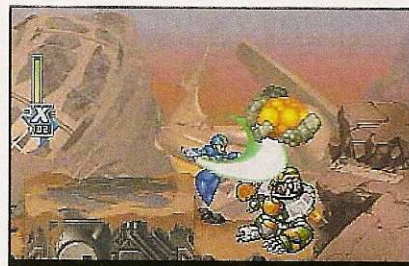
■ COLECIONÁVEL

Os jogos emulados são idênticos às versões que saíram para os consoles originais

Após duas décadas de sucesso, com passagens pelas mais diferentes gerações e plataformas, *Mega Man*, o robô azul da Capcom, chega em um verdadeiro pacote para presentear os fãs com emulações perfeitas dos sucessos das gerações 16 e 32 bits.

Ao todo, são sete títulos reunidos em um só jogo. *Mega Man X*, *X2* e *X3*, do Super NES, e *Mega Man X4*, *X5* e *X6* já seriam capazes de fazer a alegria de muito marmarinho, mas como é costume da

Capcom, ela adotou o pacote com um jogo inédito no Ocidente: *Mega Man Battle & Chase*. A corrida de kart com os personagens da série só havia sido lançada na Europa e no Japão.



■ PACOTE – Esse é bom e velho. Literalmente

Os jogos emulados não sofreram nenhuma alteração: som e gráficos são idênticos aos das versões originais. A jogabilidade, por outro lado, mudou, mas só porque o DualShock 2 melhora a experiência. Para os fãs que gostam de *Mega Man* e querem ter um bom item de coleção, *Mega Man X Collection* é uma ótima compra, mas se você procura novidade, pode esquecer: trata-se apenas de mais uma coletânea da Capcom. Não há nada que seja realmente inédito aqui.

por Leandro Rodrigues

TORINO 2006

Trocadilho à parte, é uma tremenda fria

NOTA

4,0



Produtora: 49 Games Distribuidora: 2K Sports Tipo: Esporte Jogadores: 4 Ponto forte: Aprender novos esportes Ponto fraco: Faltou o Brasil e a jogabilidade é porca

Alguém aí sabe por que esportes de inverno não são nada populares aqui no Brasil? Claro! Cadê a neve? Em muitos países, porém, essas modalidades estranhas são a chance de conquistar o sonho olímpico, por isso, buscando atingir os amantes de esportes gelados, a 2K games criou o jogo oficial da 20ª edição das Olimpíadas de Inverno, realizadas no mês passado na cidade de Turim, na Itália.

Ao todo são 15 esportes diferentes, desde corridas de esqui e snowboard até as competições mais elaboradas, como o Biathlon, no qual, além de esquiar, o jogador precisa parar em pontos predeterminados e atirar em alvos. Mesmo contando com a licença do COI (Comitê Olímpico Internacional) e um sistema multiplayer para quatro jogadores, o jogo

não tem nenhum atrativo. Não bastassem os esportes não serem os nossos favoritos, os controles lentos atrapalham em modalidades nas quais a precisão é necessária.

O som também não cativa e, para piorar, na maioria das vezes, se torna tão repetitivo que abaixar o som e colocar um MP3 fica irresistível. Os desafios até são

interessantes, mas se tornam repetitivos em poucas rodadas. O game vale só pela chance de conhecer novas modalidades de esporte, mas se você pretende representar as cores da nossa bandeira nesse jogo, pode esquecer, pois os nossos poucos atletas que estão no evento foram ignorados pela produtora.



■ QUE PENA – Curtir um esporte diferente seria interessante, não fosse o controle porco



■ AHH! – Esqui você sabe o que é, não sabe?

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

- **VÍDEO-GAMES E JOGOS**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA**
COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- **DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2**
COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

**Parcelamos
em até 15 X**



Aceitamos:



**10 anos
de Mercado**

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br

Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375

Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP

(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

por Leandro Rodrigues

RUGBY 06



NOTA

7,5

O esporte é desconhecido, mas dá show

Produtora: EA Sports Distribuidora: Electronic Arts Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 2 Ponto forte: O modo World League Ponto fraco: Alguém aí sabe o que é Rugby?



■ **TOUCHDOWN!!** – Não. Em Rugby isto se chama "Try". Mas vale pontos do mesmo jeito



Lendas contam que o Rugby, um esporte praticado pelos ingleses há mais de cem anos, surgiu durante um jogo de futebol. Um jogador pegou a bola com as mãos e saiu correndo até a linha de fundo. Verdade ou não, o esporte é um misto de regras do nosso futebol com o americano.

Para se ter uma idéia básica do funcionamento do jogo, seu objetivo é cruzar a meta adversária ou então fazer gols chutando a bola sobre o travessão do adversário. O contato físico é tão forte, se não for maior, quanto o do futebol americano. Vale interceptar de qualquer maneira. Há diversas opções de estratégias e também um mapa tático no qual o jogador seleciona a melhor opção para aproveitar ao máximo seu time.

Para variar, a Electronic Arts, produtora do game, tem a licença oficial do esporte, o que significa que o jogo conta com times reais, jogadores e tudo o mais que se espera de um título esportivo

licenciado. Mas, felizmente, o jogo não se limita às equipes prontas. É possível criar seu time do zero e tentar o sucesso no modo World League, que inclui ainda a possibilidade de comprar e vender jogadores de sucesso, além de uma opção para marcar amistosos. Na parte técnica, o visual é espetacular e a trilha sonora tem a qualidade da EA, ou seja, pode ir na boa. Para quem curte futebol americano e quer conhecer um pouco mais deste esporte, eis aqui uma boa pedida.



■ **GOL!** – Quer dizer, não é bem assim. Se a bola passar por baixo do travessão, não vale nada

por Leandro Rodrigues

RYU GA GOTOKU

NOTA

9,0

Na Yakuza o negócio é dar porrada

Produtora: Sega Distribuidora: Sega Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: Visual e sistema de combate Ponto fraco: Ainda não existe versão americana confirmada

Chamado inicialmente de *Project I*, *Ryu Ga Gotoku* chega ao mercado japonês como uma das grandes apostas da Sega.

Com temas adultos, como violência, sexo e crime organizado, o game o coloca no papel de um jovem chamado Kazuma Kiryu que, acompanhado pela bela e misteriosa Haruka, deve fazer sua carreira na Yakuza, a máfia japonesa.

O sistema do jogo é semelhante ao de *GTA*, com muitas ruas para explorar e várias missões não lineares que você deve localizar pelo mapa no canto esquerdo inferior. Tudo aqui é resolvido na pancadaria e o jogo oferece uma lista enorme de combos para você executar. E para turbinar ainda mais a pancadaria, ainda é possível aprender novos golpes conversando com outros personagens



■ **ADULTO** – Sim, é melhor tirar as crianças da sala antes de jogar. Depois não reclame...

espalhados pelo bairro. Outras adições obrigatórias no gênero também estão presentes, como a possibilidade de usar objetos ou mesmo os cenários para detonar os adversários mais rapidamente.

Os gráficos estão bem trabalhados, principalmente nas cenas não interativas em que o clima cinematográfico lembra



Shenmue, outro jogo de sucesso da Sega. E o som não decepciona, completando o clima e deixando tudo em perfeita harmonia. O único defeito do jogo é o fato de ele ainda não ter sido lançado nos EUA. Não há nem previsão. Para quem não curte tentar ler aquele monte de letreirinhas japonesas, o jeito é esperar.

por Danilo Porto Bastos



WILD ARMS 4

NOTA

6,5

Faltou caprichar um pouco mais

Produtora: Media Vision Distribuidora: XSEED Games Tipo: RPG Jogadores: 1 Ponto forte: O novo sistema de batalha Ponto fraco: Todo o resto

A cada versão de *Wild Arms* a Media Vision aparece com novas idéias para tentar levar o RPG ao pódio do gênero, e desta vez não foi diferente. Só que, pelo visto, a produtora vai ter de continuar tentando por um bom tempo.

O principal foco das mudanças, o sistema de batalha, é o que há de melhor no título. A idéia de dividir o cenário das lutas em sete hexágonos (HEXs) proporciona mais estratégia aos combates, exigindo que o jogador pense não apenas nas seqüências de ataque e defesa, mas também no deslocamento dos combatentes. E não basta simplesmente mover seu grupo, pois os personagens e inimigos podem aparecer aleatoriamente em qualquer um dos hexágonos. Os espólios de guerra também aparecem aleatoriamente, por isso, você deve terminar a batalha no local correto para conquistar os prêmios.

Achar o local correto é a essência do novo sistema, pois, com exceção de alguns



■ **TRAGICÔMICO** – Os diálogos e animações são toscos e não empolgam. Assim fica difícil...

movimentos especiais – chamados de "Originals" no jogo, os ataques só atingem os oponentes que estiverem nos HEXs adjacentes ao do personagem. O mesmo vale para os itens e magias de cura. Além de marcar as posições no cenário, os HEXs podem ainda influenciar os golpes, pois a cada batalha alguns deles podem pertencer a um dos quatro elementos: Terra (amarelo), Água (azul), Fogo (vermelho) e Vento (verde). Basta ir até o HEX de seu personagem para amplificar seus efeitos.



No resto, porém, a impressão que fica é a de um jogo mal acabado. Os enigmas e seqüências de plataforma podem até divertir, mas ficariam melhores se a jogabilidade não fosse tão limitada. Os gráficos são apenas medianos e o som, na maior parte do tempo, passa despercebido. Nos diálogos, momentos bizarros quebram o clima do jogo, com os personagens oscilando entre o engraçado e o ridículo. Em suma, fique com o jogo pelas batalhas, mas não espere nada além disso. Nada mesmo.

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

**VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA
NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!**
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br

⇒ Consertamos qualquer defeito em placas de PS2

⇒ Garantia em todos os serviços e mercadorias

⇒ Assistência técnica especializada e orçamento gratuito

⇒ Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS



+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:

Na loja: cheques e cartões de crédito

Na Internet: boleto e depósito bancário



PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!

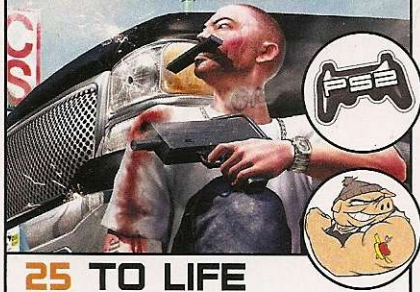
A X-TREME GAMES É A MAIOR
DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!

PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E
ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

**Despachamos
p/ todo o Brasil
via SEDEX**



25 TO LIFE

por Leandro Rodrigues

NOTA

2,0

Produtora: Avalanche Software **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 16
Ponto forte: Não tem continuação planejada
Ponto fraco: Tudo neste jogo é fraco. Tudo mesmo

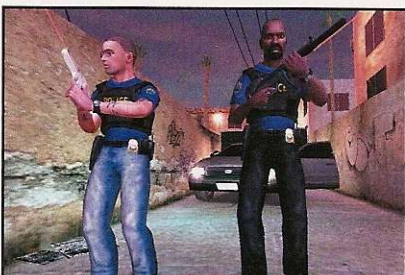
Não vale nem sequer este espaço na revista

Que fique claro. Este jogo só está aqui na **Dicas & Truques** para que você saiba o que não comprar. Depois que *GTA* apareceu, dezenas de outras produtoras tentaram beber da mesma fonte de sucesso. Infelizmente, a Avalanche foi uma delas. O que deveria ser um *GTA* multiplayer para os consoles, ou seja, algo desejável, acabou virando lixo.

No jogo, você acompanha o ponto de vista de três personagens diferentes para a mesma história. A ideia parece boa, mas o que poderia ser um ponto positivo acabou se tornando uma armadilha, pois o roteiro é fraco e não seria suficiente nem para um personagem só.

Na parte técnica, a melhor definição para *25 to Life* é simplista. Os gráficos são sem graça, com poucos detalhes, e a modelagem dos personagens também é porca. O sistema de mira é horrível. Não se surpreenda com freqüentes solavancos ao movimentar o analógico de leve. E para piorar, mudar de arma também não adianta. Todas se comportam do mesmo jeito.

A resistência dos inimigos é um caso à parte. Alguns precisam tomar mais de dez tiros para morrer. Sem falar na inteligência artificial. Há inimigos que tomam alguns tiros e correm para o lado oposto como se nada tivesse acontecido. Parece até uma versão de testes, daquelas que nunca deveria chegar às lojas. Fuja disso.



■ **PORCO** – Cá entre nós, melhor ficar no *GTA*



CURIOUS GEORGE

NOTA

5,5

Proibido para os mais velhos

por Leandro Rodrigues

Produtora: Monkey Bar Games **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Jogabilidade simples torna o game ideal para a criançada **Ponto fraco:** Câmera e comandos lentos irritam um pouco

George Curioso é um macaco simpático que — há mais de 60 anos — entretém o público com suas histórias em diversos livros infantis. Para comemorar a idade avançada do macaquinho, ele não só invadiu os cinemas como, evidentemente, ganhou um jogo sobre o enredo do filme.



■ **BÁSICO** — O visual não vai além disso, mas a simplicidade pode ser boa para crianças

Assim como seus livros, o público-alvo de *Curious George* são as crianças. E nada melhor do que um bom jogo de plataforma para facilitar a vida da garotada. São 12 fases repletas de itens para coletar, além de extras, como quatro mini-games diferentes.

Com um visual simples, o jogo não vai agradar aos amantes de bons gráficos, mas a simplicidade pode agradar em cheio aos mais novos, que não vão ter dificuldade em localizar seus objetivos e qual caminho traçar. Infelizmente, o problema de câmera típico do gênero continua existindo aqui e, para piorar, os comandos são lentos e atrapalham em alguns momentos do jogo. Mesmo assim, vale considerar que *Curious George* é um jogo para a garotada de até 12 anos, ou seja, você que não tem paciência pra ficar praticando pulos duplos pode ficar longe deste título.



NEO GEO BATTLE COLISEUM

NOTA

7,0

Quem viu um, viu todos. Para variar...

por Juliô Weechi

Produtora: SNK Playmore **Distribuidora:** Sammy **Tipo:** Luta **Jogadores:** 2
Ponto forte: Reúne novos lutadores da SNK **Ponto fraco:** Visual e som ultrapassados

Se depender da SNK Playmore, todos os jogos de luta da produtora terão um aglomerado de lutadores dos anos 90 com visual dos jogos da década de 80. *NeoGeo Battle Coliseum* é mais um desta fórmula inexplicável, que, apesar da tecnologia e ideia ultrapassadas, é uma febre no Japão.

O game é uma adaptação da versão do arcade e não ficou devendo nada para o original. São 41 lutadores disponíveis, cada um de um game diferente do mundo SNK, como *Fatal Fury*, *The Art of Fighting*, *The King of Fighters* e *Samurai Spirits*. Marco, de *Metal Slug*, faz sua estréia, com direito a encarar Haohmaru e Terry Bogard usando pistola e granadas. É bizarro.

No game, você escolhe uma dupla de lutadores e encara outras. Se um de seus



■ **MAIS DO MESMO** — Vai mais uma lutinha em 2D com os personagens de sempre da SNK?

personagens for nocauteado, é Game Over na hora. Não há rounds e o combate dura até a "morte". Como o nocaute encerra a luta, durante os confrontos é possível trocar os lutadores para escapar de golpes ou aplicar combos combinados no melhor sistema Tag. É pancadaria geral.

PETER JACKSON'S KING KONG

NOTA

6,5



Ele encolheu para caber no portátil, mas perdeu a força

Produtora: Phoenix Studio Distribuidora: Ubisoft Tipo: Ação Jogadores: 1 a 2 Ponto forte: Clima de mistério que cerca toda a aventura Ponto fraco: Muito curto

Sucesso nos cinemas e nos consoles, *King Kong* já mostrou sua força em um jogo de PS2, que reproduziu o roteiro do recente filme de Peter Jackson. E para completar o domínio do macacão, agora ele chegou ao PSP.

Se você não chegou a ver a versão do PS2, provavelmente não vai perceber nada que desabone o game, que reproduz com

boa fidelidade os eventos do filme. Mas quem já teve essa experiência no PS2 com certeza vai perceber que muita coisa foi deixada para trás. A primeira coisa que fica evidente é a queda na qualidade visual. Muitas texturas foram simplificadas, e algumas ficaram básicas demais. A quantidade de missões também sofreu com a conversão. No PSP, *King Kong* tem

apenas 15 missões, contra as 40 da versão de PS2. É pouco.

Mas nem tudo foi prejudicado na conversão. Os controles, por exemplo, estão perfeitos. Claro que é preciso um pouco de prática para pegar o jeito, já que há um analógico a menos, mas a tarefa não é impossível. Como em outras adaptações, os botões **■**, **▲**, **✕** e **●** controlam os movimentos da câmera, enquanto o analógico do PSP move o protagonista. No geral, *King Kong* não é ruim, mas quem já curtiu a aventura do macacão no PS2 pode investir sua grana em outra coisa numa boa.



■ MAU, MAS NEM TANTO — Simplificado, King Kong perdeu um pouco de sua magia no PSP



Importação
de todos os
consoles



Game Boy SP

GameCube

Nintendo DS

Game Boy
Micro

Xbox

acessórios

Novo
XBOX 360
confira!



OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games
e acessórios
para lojistas

entre em contato

www.np-newport.com

tel.: 045-30255766

045-30255752

045-30255778

atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br

cadastre sua loja

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas

Representante
oficial de marca
NP-Newport

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FAN

O maior RPG de todos os tempos não é mais um RPG. Mas a história continua cativante

por Leandro Rodrigues

Lançado originalmente para PS1, *Final Fantasy VII* foi aclamado por jogadores do mundo inteiro como o melhor episódio da série. Agora, quase nove anos depois, a Square-Enix resolveu ouvir os apelos de seu público e dar uma sequência à história do episódio. O primeiro passo foi o lançamento do filme *Advent Children*, um espetáculo de animações que saiu em DVD e também em UMD, o disco do PSP, ampliando o universo ficcional do jogo. Mas só uma expansão do enredo não era o suficiente para os fãs. Faltava um jogo. *Dirge of Cerberus* é a resposta da produtora para este pedido.

Em time que está ganhando...

...não se mexe. Ao menos era isso que a Square precisava ter na cabeça antes de partir para mudanças tão profundas no estilo do jogo. Antes conhecido como um RPG, aliás, o RPG de maior sucesso de todos os tempos, *Final Fantasy VI* foi transformado em um game de ação, no estilo de *Devil May Cry*. Apaixonados pelo RPG vão continuar curtindo a história, óbvio, mas vão sentir falta das opções de magias, do ritmo cadenciado de jogo e, principalmente, das animações sensacionais.

Em resumo: a mudança não foi boa. No controle de Vincent Valentine, o jogador curte apenas dez horas de lazer, com gráficos comuns e objetivos simples e repetitivos. O carisma dos personagens continua presente, mas infelizmente só é possível curtir-los nos inúmeros CGs que aparecem durante a aventura. Nem mesmo as músicas originais deram as caras. Não que a nova trilha sonora seja ruim. Não é. Mas em comparação com as músicas originais, ela perde o brilho.



COMANDOS

- ▲: Menu
- START: Pausa
- : Pulo
- : Abaixar
- R1: Sacar Arma / Atirar
- R2: Recarregar
- △: Zoom
- L1: Sacar Arma
- L1 + R1: Limit Break
- ✱: Ataque
- L2: Trocar Arma
- : Centralizar Câmera
- ↔: Selecciona Item
- ↑: Mapa
- ↓: Icon Chat
- SELECT: Entra no Chat

TASY VII

Produtora: Square Enix **Distribuidora:** Square Enix **Tipo:** Ação **Plataforma:** Playstation 2 **Jogadores:** 1
Ponto Forte: Enredo envolvente **Ponto Fraco:** Controles confusos e falta de carisma

NOTA
7.0

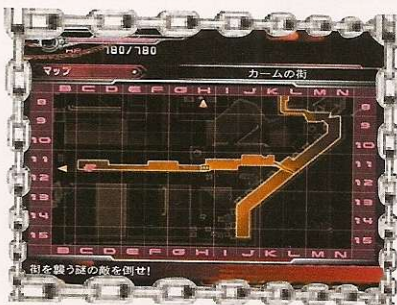
Descontrolado

O simples fato de ter mudado tão bruscamente de gênero já seria um desafio e tanto para os fãs superarem, mas a produtora parece que não achou isso suficiente e resolveu complicar ainda mais. Para começar, o jogo vem com todos os comandos invertidos. Mova o analógico direito para a esquerda e a câmera vira para a direita. Felizmente, basta um ajuste nas opções para resolver o problema, mas não deixa de ser um incômodo. O sistema de mira, porém, é mais difícil de engolir. Por vezes é possível atingir os oponentes sem nem ao menos mirar diretamente neles. A arma também é outro problema. Andar com ela empunhada, pronto para o combate, obstrui a visão, o que obriga o jogador a apelar muitas vezes para a visão em primeira pessoa.

Visto assim, pode parecer que *Dirge of Cerberus* só tem problemas. Não é verdade. Com um enredo que amplia o universo de *FFVII*, aliado a dezenas de acessórios e armas, chefes gigantescos os personagens que fizeram do jogo anterior um sucesso, *Dirge of Cerberus* é um jogo carismático. E apesar de drástica, a mudança de gênero não deve ser suficiente para afastar os fãs, que esperavam por uma sequência para o enredo de seu RPG preferido há tempos.

NÃO FIQUE PERDIDO

A qualquer momento no jogo você pode acessar o mapa de localização para saber sua posição exata. Basta apertar ↑. Os vermelhos mostram a localização do seu destino, enquanto azuis indicam onde estão as portas que precisam de cartões de acesso para serem abertas. Para que você não se perca, o detonado traz as coordenadas dos locais que você deve visitar indicadas por uma letra e um número. Basta cruzar coluna da letra com a linha do número. Para entender melhor, observe o ponto vermelho no mapa ao lado. Ele está na posição **C-11**.



MENUS

Se você também não nasceu no Japão, aproveite a ajuda a seguir para entender os menus do jogo:

Menu Principal (Acessado apertando o botão ▲)

Mapa

Itens

Armas

Status

Opções

Opções (Primeira Tela)

Desligar vibração (Sim/Não)

Sensibilidade da mira

Modo de mira vertical invertida (On/Off)

Modo de mira horizontal invertida (On/Off)

Sensibilidade da câmera

Modo de câmera vertical invertida (On/Off)

Modo de câmera horizontal invertida (On/Off)

Mouse sensibilidade

Tipo de controle (Dual Shock 2/Teclado)

DICAS

- Quanto mais civis você salva, mais gils você ganha no final da missão;
- Os campos azuis que aparecem no chão são para você recuperar seu nível de PM e assim utilizar os Limit Breaks;
- Sempre que vir uma jukebox, aproveite para comprar munição e itens. Elas são seu ponto de acesso às lojas do jogo.

DETONADO

CAPÍTULO 01 - THE TOWN OF KALM THAT'S ENGULFED IN HELL FIRE

Assim que assumir o controle de Vicent, acerte os três soldados no telhado. Suba as escadas, siga pela direita e vá até **J-15** para pegar um item. A seguir, volte e vá pelo caminho da esquerda. Siga pelas estruturas metálicas, passe pela porta e pegue outro item em **E-1**. Volte, passe pela porta e desça os vários lances de escadas.



2 Siga em frente e ignore o caminho da esquerda. No final da rua, entre à esquerda. Após passar pelas grades, salve um casal à esquerda (**I-15**) e um garoto no fim do beco (**I-14**). Volte e entre no caminho ignorado (**G-13**). Após a animação, acabe com todos os soldados do local. Um deles vai fornecer um cartão de acesso.

3 Passe pelo portal de laser azul (**F-11**) e siga adiante pelas ruas até ver uma mulher sendo atacada por soldados. Salve-a. Pegue outro cartão de acesso em **F-4**, volte ao portão (**H-6**) e desative-o. Suba as escadas tomando cuidado com os soldados. No alto, à esquerda, há malas com itens. Desça a escada e entre na porta à esquerda.

Chefe - Dragon Flyer

Para eliminar o helicóptero, suba na torre no centro do cenário e acerte-o quando ele se aproximar. Fique na escada sempre que ele lançar misseis. Quando os soldados surgirem, desça e acerte os tambores de explosivos, depois suba e termine o serviço.

4 Dentro do prédio, olhe em todas as portas para pegar itens, depois suba as escadas no fim do corredor. Após detonar todos os inimigos, você voltará à área de confronto com o helicóptero. Volte ao ponto inicial (**D-8**). Lá há aliados que o ajudarão nos desafios seguintes. Siga pelo caminho da esquerda, pegue o cartão (**F-8**) e use-o no portão à direita (**H-8**). A seguir, pegue o segundo cartão e use-o no outro portão (**G-9**). Continue em frente e acabe com os soldados no alto do telhado.

Chefe - Dragon Flyer GL

Entre no portão aberto. É hora de encarar outro confronto com um helicóptero. Os pontos onde você deve acertar são na asa e no topo dele. Esconda-se atrás das caixas para se proteger.

CAPÍTULO 02 - THE DEVASTATED GROUND'S DEATH STRUGGLE

5 Na primeira parte desta missão, você fica dentro do carro e deve usar a metralhadora para impedir que os demônios entrem. Mantenha a mira sempre próxima às portas do carro para não dar chance aos inimigos. Quando estiver na parte de cima do veículo, continue a se proteger dos ataques dos demônios até chegar à ponte.

Chefe - Crimson Hound

Suba até o local indicado no mapa. Seu objetivo é eliminar a besta vermelha. Não perca tempo com os inimigos azuis, pois eles aparecem continuamente. Só evite ser atingido. O vermelhão costuma se esconder nos pontos altos do cenário, por isso, fique de olho. Após detoná-lo, você obtém o cartão para abrir o portal mais ao alto.

Chefe - Air Hose Corps

Continue subindo pelo caminho disponível até encontrar soldados em veículos similares a motocicletas. Para completar esta missão é preciso derrubar seis deles no mínimo.

CAPÍTULO 03 - EDGE, EMBRACED BY SILENCE

6 Assim que a missão começa, você deve procurar o cartão de acesso ao portal que brilha no mapa. Siga até o ponto **H-5** e fale com o soldado baleado para ganhar o cartão. Volte até o portão indicado em azul no mapa (**J-12**), passe e entre na porta. No bar, entre pelo canto esquerdo do balcão, pegue os itens e suba as escadas. Pegue mais itens e siga pela outra porta.

7 Desça as escadas até chegar a um local bem aberto e procure por inimigos nos becos. Após matar um deles, você verá um garotinho passar correndo. Siga para a esquerda, entre na primeira porta à esquerda e suba para procurar o garoto. Pegue os itens e desça. O garoto sairá correndo para a esquerda.

8 Siga o garoto e proteja-o. No alto do prédio ele abre uma segunda porta. Entre, elimine um soldado na escada e pegue o cartão. Depois da animação, desative o portão de lasers. Continue em frente e entre no beco à esquerda.



9 O mapa indica o seu destino, mas você pode explorar os caminhos secundários para pegar mais munição. No prédio, suba, acabe com os inimigos e use as escadas para desviar da grade. Siga em frente e pule no buraco. Passe pelas estruturas metálicas e entre na passagem à esquerda. Limpe a área e entre na porta.

Chefe - Heavy Mount Soldier

O inimigo final deste capítulo é fácil de vencer. Use as caixas para se esconder dos ataques com misseis e apele para o Limit Break o quanto puder. Quando esgotar o poder, complete o serviço atirando.

CAPÍTULO 04 - WRO RAIDED

10 Detone os soldados o mais rápido possível. Cuidado com os inimigos no andar superior, pois eles têm um canhão. Suba a escada rapidamente, acerte alguns tiros na arma e procure o soldado que tem o cartão (**I-5**) para abrir o portão azul (**J-10**).

10 Suba mais um andar, vá para a esquerda e entre na terceira porta. Siga até o final do corredor e entre na porta azul. Suba para o terceiro andar. Detone os inimigos para salvar os aliados. O último oponente tem o cartão que libera a escada para o quarto andar (I-2).



11 Suba direto para o quinto andar, vá para a direita e detone os inimigos. O elevador vai descer. Vá para o quarto andar e apavore os inimigos dos dois lados, depois entre no elevador e suba. Agora você pode explorar o outro lado do cenário. Entre na porta e passe pelos corredores em menos de um minuto.

12 Siga pelos corredores até voltar ao elevador e vá para o primeiro andar. Entre na porta e salve seus aliados pelos corredores. Cuidado com os robôs com escudos. Acerte-os até desativá-los. Um deles lhe dará o cartão. Desative o portão e vá em frente. Desative outro portão, entre pela próxima porta e use a jukebox. Compre munição e siga pela outra porta.

Chefe - Styleless Shelke

Use o Limit Breaker para se transformar e parta para o confronto corpo a corpo. Esta é a melhor tática. Se ela se afastar, lance bolas de fogo para continuar atacando.

Chefe - Blue Azul

Seu canhão é perigoso. Para vencer Blue com facilidade, acerte os barris explosivos quando ele estiver próximo a eles. Quando o inimigo lançar seu ataque devastador, use os pilares para se proteger.



CAPÍTULO 05 - SHINRA MANSION OF SORROW

13 Siga em frente. Ao chegar à posição E-10, suba a escada e pule para o outro lado para desviar do portão de lasers. Mate os lagartos até obter o cartão e use-o no outro portão. Siga o caminho em frente. No portão azul, mate os lagartos para pegar mais um cartão, depois entre, pegue o item e mate mais lagartos para obter outro cartão e ganhar 2.500 gils. Volte e suba a escada no buraco, em G-8. Suba as escadas e ative o interruptor vermelho.

14 Faça o caminho de volta e encontre outro interruptor em K-6. Isso vai levantar mais algumas grades. Siga pelo caminho que se abriu e suba a escada em N-2. Acabe com os soldados e entre no elevador na posição E-4. Caso queira comprar munição ou itens, saia nesse andar e desça a escada pra encontrar a jukebox, caso contrário suba direto para o nível 3. Na posição F-11, você cairá em uma armadilha. Acabe com os inimigos, siga em frente e entre em outro elevador.

15 Agora você controla Cait Sith. Vá até a posição J-11, mas evite os inimigos, pois briga não é o forte de Cait. Siga em frente até chegar ao túnel indicado pelo ponto vermelho no mapa e continue em frente até o próximo ponto vermelho.

16 No controle de Valentine, siga até o ponto vermelho eliminando os inimigos pelo caminho. No próximo mapa, continue em frente. Assim que chegar ao centro do cenário você fica preso e tem três minutos para escapar. Destrua as minas, pegue o cartão e abra o portão.

17 Ative o interruptor para chamar a plataforma, passe para o outro lado e vá em frente. Suba a rampa em espiral. Siga adiante e pegue o disquete vermelho na sala em B-7. Volte e siga para o ponto vermelho do mapa. No novo mapa, vá até a sala na posição J-10 e pegue outro disquete. Seu objetivo nos próximos três mapas é o mesmo: chegar ao ponto vermelho.

Chefe - Black Widow

Este chefe lembra uma aranha, só que armada com vários canhões. Quando ele atacar, nem pense: esconda-se. Atire sem dó e, quando ele estiver no chão, use o Limit Breaker. Assim que Black Widow for para o segundo andar, suba a escada à esquerda para acertá-lo mais facilmente.

CAPÍTULO 06 - DEEP GROUND'S COUNTERATTACK..

18 Destrua os robôs, pegue o cartão e passe pelo portão. Siga em frente até chegar ao grande descampado onde fica o acampamento inimigo. Antes de descer, espere que eles se reúnam e acerte os tambores para acabar com a maioria dos inimigos de uma só vez.



19 Desça e vá para o ponto vermelho do mapa. Em H-5, ajude os soldados aliados. Acabe com os inimigos e corra até o outro lado para usar a metralhadora. Você deve abater pelo menos oito helicópteros para pegar a chave. Entre pelo portão, passe pelo corredor subterrâneo e, do outro lado, siga eliminando todos os soldados, inclusive os que estão no alto da ponte. No próximo corredor você encara outra batalha. Após vencê-la, entre na porta da esquerda, elimine mais soldados e pegue o cartão que um deles vai soltar. Entre no portão ao fundo, siga até o fim do cenário e suba as escadas.

Chefe - Black Widow II

No segundo confronto contra a aranha mecânica, o melhor é esquecer a arma



e partir para a porrada. Dentro da estrutura, tudo que você deve fazer é eliminar os soldados e chegar aos pontos marcados no mapa o mais rápido possível.

CAPÍTULO 07 - AIRSHIP, THE NAME IS SIERRA

20 Fale com Yuffie em G-10, depois siga até M-7 e fale com Reeve. Vá para o quarto do mecânico em H-8, depois saia. Após a animação você voltará à sala do comandante. Fale com Sid, depois saia e fale com Yuffie e Reeve de novo. Desça as escadas, siga até o fim do corredor e entre na sala. Ao sair rola outra animação.

CAPÍTULO 08A - MIDGAR ALL-OUT ATTACK BEGINS

21 Vá até o fim do corredor e atire no barril para detonar os inimigos. Dê a volta no vagão de trem. Ao chegar a G-9, ajude os soldados a invadirem o prédio que está aberto. Mate todos os soldados para obter o cartão que abre o portão em D-11.

22 Suba a escada e acabe com os inimigos no alto dos contêineres.



Elimine o robô samurai, pegue o cartão e entre no portão em C-12. Siga em frente e acabe com os robôs explosivos. Um deles vai soltar um cartão para o portão em C-5. Siga adiante. Para chegar ao próximo ponto vermelho você deve atravessar o vagão do trem em J-8. Ao chegar ao ponto C-11, use o Limit Break para passar sem ser atingido pelos tiros da torre no alto. Entre na porta a esquerda.



23 Dentro do galpão, vá até M-12, entre no vagão, saia do outro lado e continue em frente. Acabe com o inimigo de capa preta. Pegue o cartão e passe pelo portão. Siga pelo corredor. Na próxima sala, há um verdadeiro labirinto de vagões. Siga para o vagão em H-7 e passe por dentro dele.

Chefe - Unit Shrike

Detone todos os soldados nas máquinas voadoras. Atire muito, sempre mantendo a distância. Quando o chefe contra-atacar, entre em um dos vagões e proteja-se.

CAPÍTULO 08B - FIERCE BATTLE, CENTRAL SPIRAL TOWER

24 Siga adiante rumo ao próximo ponto vermelho. Vire à esquerda e pegue um cartão com os soldados na sala em B-11. Abra o portão. Mais a frente, pegue outro cartão com os soldados em M-5 e use-o no portão em K-5. Suba as escadas e passe com cuidado pelo corredor, desviando dos lasers e passando conforme eles desligam. Siga até o fim e avance com cuidado pelos próximos corredores.

25 Detone todos os inimigos. No fim do corredor há uma metralhadora fixa. Use-a para eliminar os soldados que o perseguem. Suba e entre na sala à direita. Mate todos os soldados e pegue o cartão. Desative o portão em B-8, acione o interruptor e entre no elevador. Corra até o outro lado para iniciar outra batalha.

Chefe - Red Rosso

Esta é a luta mais difícil até aqui. Atire em Red Rosso sem dó. De repente ela fica ainda mais rápida e começa a soltar bolas de energia em você. Proteja-se atrás dos pilares. Seja paciente e retribua os ataques com tiros. Mantenha a distância, pois a garota também é boa em golpes à queima-roupa.

CAPÍTULO 09 - VICISSITUDE, SHINRA BUILDING

26 Na primeira área há uma maleta com 5000 gils em E-11. Pegue todos os itens e siga para a posição H-5. Os próximos mapas não têm grandes desafios. Basta correr de um ponto a outro. Ao chegar à jukebox, compre munição e entre pela porta.

27 Abra as quatro portas com interruptores. Nesta área não há mapa. Explore o local em busca de itens e entre na porta com uma luz azul em cima e siga pelos corredores. O caminho é linear. Ao chegar ao elevador, acione-o por meio do interruptor e desça até o térreo. Entre na porta. Continue pelos corredores até chegar a outro elevador. Acabe com os inimigos e passe por outra ponte.

Chefe - Blue Azul Equip 2

Hora de enfrentar Blue Azul de novo. Mande muitos tiros para cima dele e corra para desviar dos ataques. Ao vencê-lo, você conhece a verdadeira forma do inimigo.

Chefe - True Azul

Quando Blue Azul mudar de forma, corra pelo cenário para fazê-lo destruir as caixas no centro, assim você pode pular nas luzes azuis e encher seu nível de MP. Atirar não adianta, por isso, golpeie True Azul com o Limit Break até vencê-lo.

CAPÍTULO 10 - DEEP DARKNESS OF THE SHINRA

28 Siga em frente. Após a animação é preciso detonar oito dragões. Um robô samurai vai aparecer. Derrote-o para obter um cartão. Abra o portão em H-7, mate alguns inimigos e desça mais um nível.



em **M-6**. Entre na porta em **I-11**, siga pelo corredor e desça as escadas. Acabe com os robôs voadores para pegar mais um cartão e use-o no portão em **D-10**. Desça e siga o soldado que vai roubar os itens. Um portão vai aparecer na sua frente. Vire para trás, acabe com o robô que vem correndo e pegue outro cartão. Use-o no portão em **E-12**.

29 Acabe com todos os soldados para obter um cartão. Use-o no portão em **F-9**. Desça até o nível mais baixo e pegue o cartão dentro do baú. Suba dois níveis de escadas e abra o portão em **G-10**, depois desça dois níveis e entre na porta em **M-8**. Passe pelos carrinhos eliminando os inimigos. Ao chegar à ponte, salte para baixo e siga em frente. Vire à esquerda, desça pelo telhado e combata os inimigos. O último vai deixar um cartão para o portão em **L-10**. Use-o e desça mais um lance de escadas. Detone mais inimigos, pegue o cartão e abra caminho. Na sequência há outro cartão e outro portão.



30 Siga em frente e pegue o cartão em **I-8**. Abra o portão em **E-8**, vá até o ponto **C-12** e use a metralhadora fixa para acabar com todos os inimigos. O último liberará um cartão. Pegue-o e use-o no portão ao lado da metralhadora. Após coletar o item, pegue o cartão, suba e use-o no portão em **C-8**.

31 No ponto **F-4** há uma armadilha. Acabe com os inimigos e pegue mais um cartão para seguir adiante. Desça, pegue outro cartão na esquerda e use-o no portão. Siga adiante, mas passe pelo corredor com cuidado, pois ele está minado. Após outra sequência de cartão e portão, enfrente os inimigos pegue mais um cartão e use-o no portão em **I-9**. Entre na porta e desça. Pegue o cartão em **I-7** e siga rumo ao ponto vermelho do mapa.

Chefe - Jet Black Darkness Nero

Fique atento à sua retaguarda, pois este chefe é capaz de se multiplicar. Ataque-o



com tiros, mas procure se aproximar o máximo possível, pois golpes sem armas tiram muito mais energia dele.

CAPÍTULO 11 - MAKOU REACTOR OF THE BEGINNING

31 Corra até o ponto **I-2** e entre na porta. No novo mapa desça correndo até a posição **N-5** e entre na nova porta. Os inimigos deste mapa têm escudos, por isso esqueça os tiros e parta para a porrada. Pegue o cartão que eles deixam e use-o no portão em **N-12**. Pegue mais um cartão e abra a porta em **F-5**.

Chefe Dragon Flyer PT

Este helicóptero é poderosíssimo e lança mísseis teleguiados. Use as caixas para se proteger e ataque quando ele estiver bem em cima de você. Cuidado com os robôs explosivos que atacam pelo chão e com os dragões que rodeiam o local.

CAPÍTULO 12A - OMEGA & CHAOS

32 Nesta área você ganha a poderosa arma Death Penalty Gun. Não use-a por enquanto, pois ela será muito necessária no futuro. Aqui, basta ir de um ponto a outro do mapa. Ao chegar à torre, elimine os inimigos e continue subindo até o topo. A missão termina após uma sequência de animações e pequenas batalhas.

CAPÍTULO 12B - LET THERE BE LIGHT AT THE CHAOTIC END

Agora vem a pedreira final. São três lutas. As duas primeiras são fáceis, mas a última vai exigir não só habilidade, mas também toda a munição da Death Penalty Gun que você tiver. Veja como vencer os chefes:

Chefe - Crystal Feeler

São seis cristais protegidos por uma estrutura metálica. É preciso acabar com todos para que o escudo se abra e você possa entrar no local das próximas lutas. Espere uma das proteções se abrirem e corra até lá. Dê um soco no

cristal para destruí-lo. Fique atento aos inimigos que voam, pois eles soltam poderosos raios violeta. Elimine todos para iniciar a luta seguinte.

Chefe - Omega Cocoon

Atire na estrutura e esconda-se atrás das colunas de concreto. Use armas normais e preserve a Death Penalty Gun, pois ela será essencial no último confronto. Seja paciente para não desperdiçar munição e não ser atingido de bobeira.

Chefe - Omega Vice

Finalmente chegou a hora do último confronto. Mude para a Death Penalty Gun e atire no gigante sem parar. Tome cuidado com os mísseis que ele lança em sua direção. A pedra que desce solta um raio certeiro. Esconda-se atrás das estruturas para evitá-lo. Depois de um tempo de combate, o chefe fica vermelho e sobe. Aproveite a oportunidade para subir nas estruturas móveis, pois é a sua única chance de escapar do meteoro que ele lança em seguida. Quando Omega Vice voltar ao normal, retome a tática inicial. Se sua munição acabar, posicione-se abaixo do inimigo e acerte combos corpo a corpo até finalizá-lo. Assim você poderá relaxar e assistir à especialidade da Square: uma bela e longa animação.



COMO CONSEGUIR

O guia definitivo para você conquistar o menor e mais versátil videogame de bolso

texto: Julio Wecchi

fotos: Nelson Alves Jr.

falso modelo: Eduardo Trivella

Desde a sua chegada, o PSP se tornou um dos videogames mais cobiçados por todos os gamemaniacos. Mesmo quem já tem PS2, Xbox 360 e até Nintendo DS quer ter também o portátil da Sony, afinal,

o brinquedo de bolso tem a melhor (e mais bonita) tela de cristal líquido, roda filmes, músicas MP3, exibe fotos e conta com vários jogos exclusivos, como *GTA Liberty City Stories* (detonado na página 54), *Lumines* e *Metal Gear Acid!*, entre

outros, além de uma vasta lista de jogos convertidos do PS2.

O único ponto negativo do PSP é mesmo o preço. Como ele não é fabricado nem vendido oficialmente no Brasil, ele acaba custando a pechincha de R\$ 1.000,00 por aqui, ou seja, uma p#%* grana. Mas como a gente sabe que você quer um PSP de qualquer jeito, criamos este guia estratégico com dicas mirabolantes para você dar um olé nas dificuldades e realizar seu sonho. Confira:

MISSÃO: PSP

1 Pechincha na revista

Se sua grana está justa para comprar o portátil, consulte o tabelão *Videogames e acessórios mais baratos* da página 14. Lá, você encontra as melhores ofertas para comprar um PSP. São mais de 20 lojas e importadoras nacionais. Pechinche preço e prazo e compre o seu.

2 Videogame antigo = dinheiro

Caso você não tenha toda a grana para comprar um PSP do tabelão, use seus videogames antigos como parte de pagamento. Super Nintendo, Game Boy Color, Game Gear, Jaguar, não importa qual, todos eles valem alguma coisa. Em São Paulo, a Eletromil (www.eletromilgames.com.br) é uma das lojas que aceitam seu videogame antigo como parte de pagamento. Vale lembrar que o valor do produto depende do estado de conservação e, se ele estiver com caixa original e manual, será bem mais valorizado.



3 Viajar é legal

Se você viajar aos Estados Unidos, por exemplo, seja a trabalho ou lazer, não deixe de adquirir o PSP. Lá, você poderá comprar o videogame por US\$ 200, cerca de R\$ 454,00 (com o dólar valendo R\$ 2,27). É praticamente a metade do preço do PSP vendido no Brasil. Fique esperto,



porém, pois isso só é possível se você não ultrapassar a cota de US\$ 500 da alfândega, caso contrário, será preciso pagar 60% de imposto sobre o produto (o que já não é tanta vantagem assim). Caso não tenha a sorte de sair do País, peça para um amigo que estiver viajando.

4 Lavagem cerebral

Explique para seus pais todas as vantagens que o PSP pode oferecer. Ele será muito útil para a família se divertir nas longas viagens, pois todos poderão jogar. Diga a eles também que o portátil roda filmes e outros arquivos, como músicas MP3, fotos e vídeos, o que vai agradar a todos. Assim, quem sabe você não os convence a colocar a mão no bolso? De repente, eles até comprem um segundo PSP para curtir um multiplayer...

5 Escravo por um propósito

Se a lavagem cerebral não funcionar, mostre que você é um filho dedicado. Ajude a sua mãe em todas as tarefas domésticas em troca do portátil. Estipule um período de trabalho que agrade à "patroa" e exija o pagamento à vista.

6 Nerd na área

Outra forma de convencer seus pais, mas que não é a das mais fáceis, é ser um estudante acima da média, um aluno excepcional. Faça uma aposta com eles: se você conseguir as notas máximas em todas as matérias (tente negociar em algumas), ganhará um PSP.



7 Vendendo tudo

Uma outra ideia é vender seus brinquedos e objetos que não usa mais, como carrinhos de ferro e coleção de chaveiros. Brinquedos mais antigos podem render uma boa grana em leilões, como bonecos dos Comandos em Ação, Playmobil, LEGO e jogos de tabuleiro. Dependendo da mercadoria que você vender, será mais dinheiro entrando para ajudar na compra. Confira os principais sites de leilões para você anunciar: Mercado Livre: www.mercadolivre.com.br Arremate.com: www.arremate.com.br

8 Mendigo de família

Entre em contato com todos os seus parentes e amigos. Explique a sua paixão e interesse pelo PSP e peça de aniversário o valor dos presentes em dinheiro. Você pode até usar a internet, aproveitando sites de relacionamento como o Orkut (www.orkut.com) para mendigar pela rede para o maior número de pessoas possível.

9 Coisa de mala

Outra tática é aproveitar eventos e reuniões de família para rifar alguma coisa. Separe um brinquedo ou objeto interessante, que não seja mais útil para você, e use-o como prêmio. Conseguir vender números ou nomes de rifa é bem mais fácil com os parentes, principalmente se você explicar o verdadeiro motivo. Quem sabe você não consegue todo o dinheiro de uma vez para comprar o PSP?

UM



DESESPERO TOTAL

Se nenhuma das nove dicas da página ao lado funcionar, o jeito é partir para a apelação. Conheça algumas manhas bizarras (e não testadas, que fique bem claro) para você conseguir seu PSP:

Milhões de cartas: mande um milhão de cartas aqui para a redação explicando por que você quer tanto o PSP. Se as cartas forem escritas à mão, talvez a gente fique comovido e mande um portátil para a sua casa.

Agora, se você também não acredita nesse papo de comover o pessoal insensível da redação, o melhor mesmo é esperar por uma promoção com o PSP e enviar uma frase ou desenho que sejam criativos de verdade. Nem é tão difícil assim.

Mensalinhos: mande "presentes" para o pessoal da **Dicas & Truques para PlayStation**. Talvez um de nós fique tão agradecido que resolva lhe enviar um PSP. O Leandro, por exemplo, gosta de tudo quanto é coisa de *Star Wars*. Já o Nelson é fanático por filmes, enquanto o Julio (vai entender) é vidrado em coleção de selos. Quanto ao resto da redação, o Sombra adora seriados de TV, o Danilo é

apaixonado por *Transformers*, o Trivella gosta de birita e o Felipe precisa muito de uma TV de alta definição (e uma lupa).

Por uma boa causa: ajude velhinhos a

atravessar ruas, leve o cachorro do vizinho para passear, carregue os carrinhos de feira das senhoras, lave o carro do seu pai, enfim, tudo que um bom cidadão possa fazer por um mundo melhor. Em troca, peça uma bolsa auxílio. De repente a grana aparece...

Paciência é uma virtude:

espere até que o PSP2, que ainda nem tem previsão de lançamento,

chegue às lojas. Assim você poderá comprar o atual portátil mais barato. Com o PSP2 na área, você poderá comprar seu PSP baratinho de algum amigo afortunado que queira se desfazer da velharia.

Protesto: crie o MSPSP (Movimento dos Sem PSPs) e saia às ruas com faixas, caras pintadas e apitos em sinal de protesto. Quem sabe o Lula poderá se sentir

pressionado e comprar um portátil para cada manifestante.

Dick Vigarista: descubra os segredos mais

obscuros de seu irmão ou irmã e parta para a chantagem. Use-o/a para ajudá-lo a convencer seus pais a comprar um PSP.

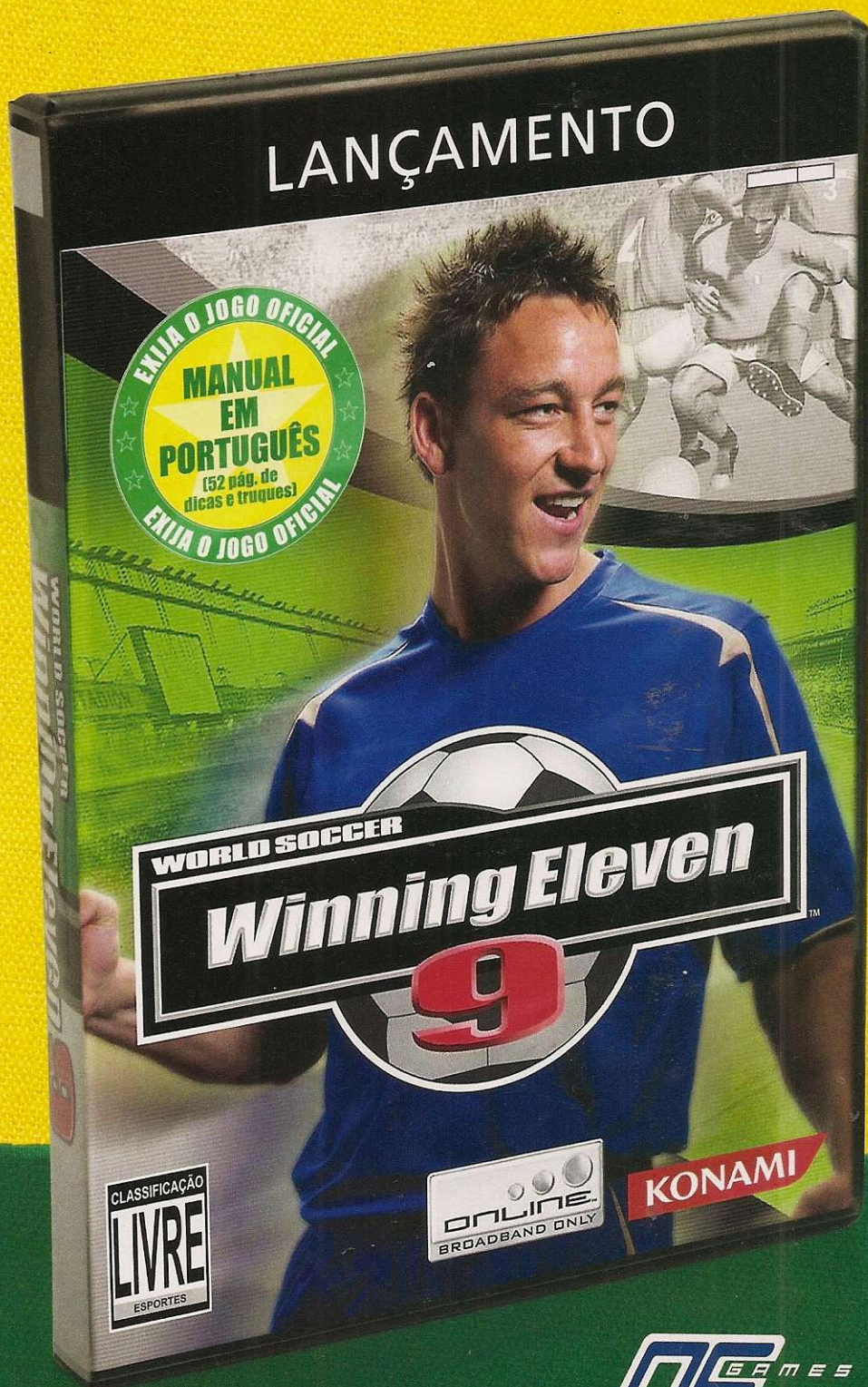
Spam do PSP: escreva um e-mail contando uma história triste e explicando por que você deseja ganhar um PSP. Coloque na mensagem algo do tipo "se você não repassar este e-mail para 100 pessoas, seus cabelos irão cair...", envie o spam para trocentas pessoas e aguarde até que uma boa alma lhe envie o PSP. E lembre-se de escrever o e-mail em outros idiomas, pois ele pode ficar circulando por anos na internet e virar até uma lenda urbana.



FAÇA COMO O ARGENTIN DECIDA PARTI COM AS MÃO

- O lançamento mais esperado da temporada;
- Movimentos, malícias e esquemas táticos ainda mais realistas;
- Competições on-line com novo sistema de ranking separado para cada divisão;
- Milhares de jogadores com características detalhadas;
- 57 seleções e 138 equipes de clubes esportivos;
- Disponível para plataformas PlayStation 2, PSP e Xbox;
- **JÁ NAS LOJAS.**

O. DAS S.



regulada da adidas-Salomon group, usado com permissão os nomes e a semelhança dos jogadores reais é autorizado pela FIFA e suas associações membros. Oficialmente licenciado pela Eredive
www.chelseafc.co. "The Arsenal Crest, Arsenal Logo e cilindro são marcas registradas do Arsenal group de companhias e usados sob licença. TM & ©2005 O Arsenal Football Club plc. Licenciado
desenvolvido pela Konami Corporation. Konami® é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. Todos os direitos reservados. "PSP" é uma marca registrada e os logos "PlayStation" e "PS"
Memory Card (8MB) (para PlayStation 2) (cada um vendido separadamente). O ícone é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live e os logos
Association.

**GAROTA PLAYSTATION
MARÇO 2006**



FICHA DA GATA

Nome completo: Juliana Totti

Idade: 20 anos

Onde mora: São Paulo/SP

O que faz: é modelo e está prestando vestibular para medicina

O que a gata curte: Juliana adora viajar e sair com os amigos para dançar.

Jogos preferidos: GTA e

Need for Speed: Most Wanted

Gostou da garota?

Pergunta besta, não? Se quiser babar em mais algumas fotos da maravilhosa Juliana, visite o site da Editora Europa:

www.europapet.com.br



Sua área de interesse está



Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares, que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



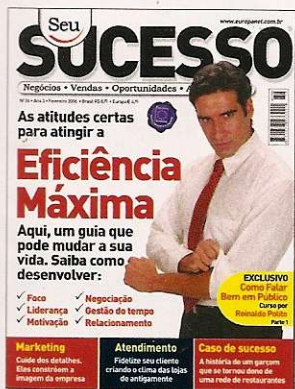
Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Anime Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar exclusivamente de games baseados em animes ou animes baseados em games.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

Novidade!



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e "trapaças" para os jogos mais desejados do PlayStation 1, 2 e PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



A VideoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

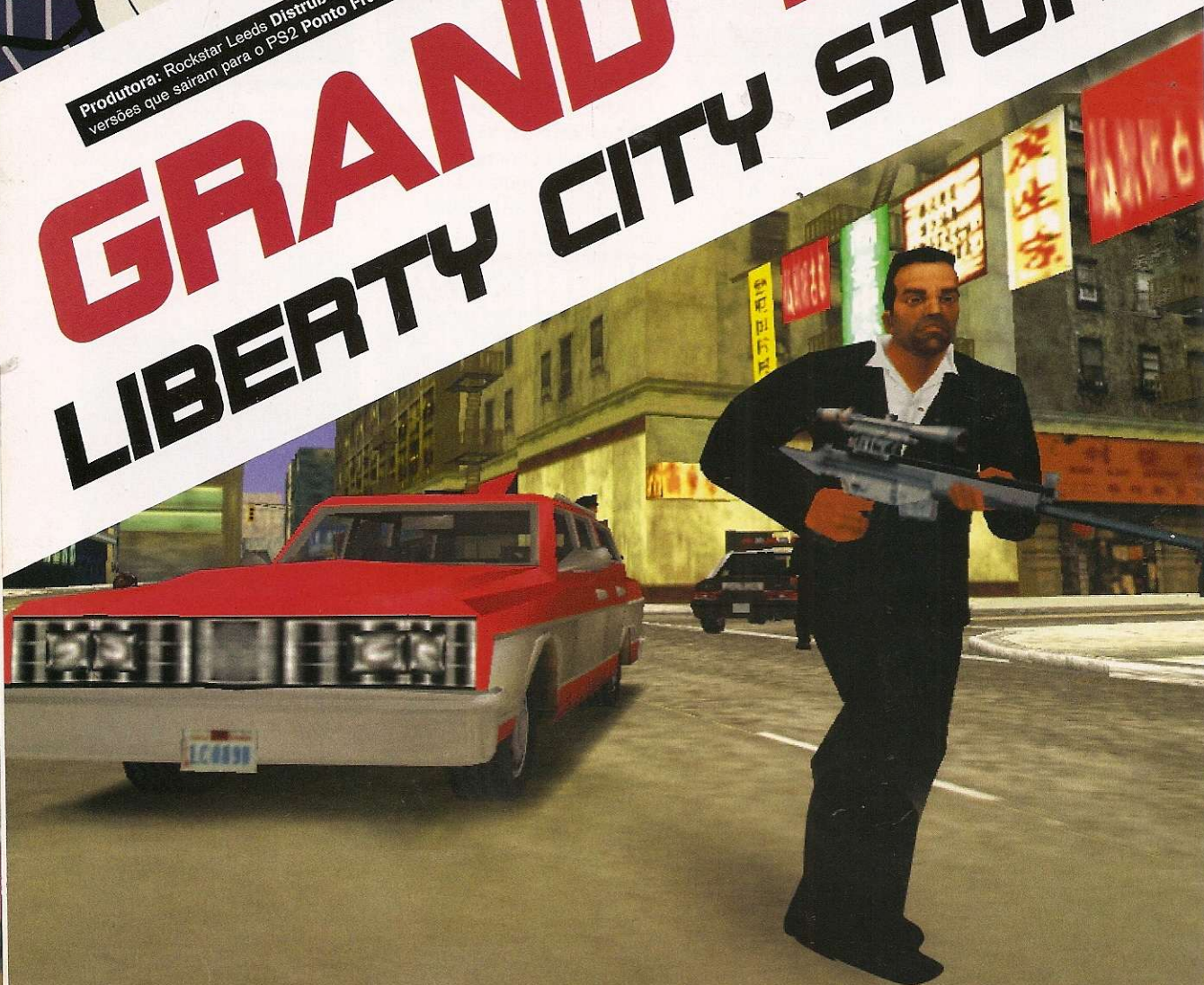
ou acesse o site www.europapnet.com.br



Produtora: Rockstar Leeds Distribuidora: Rockstar Plataforma: PSP Tipo: Ação Jogadores: 1 a 6 Ponto Forte: Tão bom quanto as versões que saíram para o PS2 Ponto Fraco: Controle de câmera Diversão: 10 Controle: 7,5 Desafio: 9,0 Som: 10 Gráficos: 8,0 **NOTA 9,0**

GRAND THEFT

LIBERTY CITY STORIES



AUTO

É para entrar pra história: consiga 100% em GTA: LCS com o primeiro detonado de PSP de uma revista brasileira

por Eduardo Trivella



Liberty City Stories se passa na mesma cidade do primeiro game para PS2, o *Grand Theft Auto 3*, mas por incrível que pareça o novo jogo é mais extenso do que a versão dos consoles, apesar de a cidade ser a mesma. Nas próximas páginas você encontra tudo o que é preciso para alcançar os desejados 100% de maneira descomplicada: ilha por ilha, missão por missão, item por item. Tenha em mente, no entanto que é muito mais fácil começar pelos extras, ou seja, o melhor é completar os objetivos secundários de uma ilha antes de iniciar as missões de história do lugar. A seguir, parta para a ilha seguinte e repita a façanha. Dessa maneira, as gangues rivais ainda não estarão com raiva de você e será mais fácil atingir seus objetivos, uma vez que, com o progresso de jogo, você passa a ser odiado por muitos criminosos e pode ser fuzilado só por passar pela área deles. Agora chega de enrolação. Aproveite logo o detonado a seguir e divirta-se em Liberty City.

COMANDOS

- : Atacar/Atirar
- ✕: Correr
- : Pular
- ▲: Entrar em veículos
- Analogico: Movimentação
- + Analogico: Olhar ao redor
- : Mira automática (direcional digital para ← e → para mudar de alvo)
- + ↓: Mira manual
- ← / →: Trocar arma

COMANDOS NOS VEÍCULOS

- + Disco ← ou → + ●: Drive-by (atirar em movimento)
- : Freio
- : Atirar (só em motos)
- ✕: Acelerador
- ▲: Sair de veículos
- : Freio de mão
- ← / →: Trocar estação de rádio
- ↑: Ativar missões ocupacionais
- ↓: Buzina

DETONADO

PORTLAND

Home Sweet Home

Entre no carro e dirija até seu esconderijo, indicado pelo ponto amarelo no mapa*. Entre, troque de roupa e volte para o carro. Leve Vincenzo até a casa dele e inaugure o primeiro ponto de missões.

** Seus objetivos aparecem sempre no mapa do jogo. Amarelo indica o seu destino; azul, amigo; vermelho, inimigo; verde, item. A bolinha mostra que a indicação está no mesmo nível que você, enquanto o triângulo marca itens acima de sua posição e o triângulo invertido, itens abaixo dela.*

MISSÕES VINCENZO

(V no Radar)

Portland Slacker

Pegue qualquer veículo, vá até St. Mark's e leve o traficante para trabalhar.
Recompensa: \$100

Dealing Revenge

Vá até Chinatown e mate o traficante Sindacco no beco e outros dois ali perto.
Recompensa: \$500 + abertura da missão extra Car Salesman

Snuff

Pegue uma pistola na Ammu-Nation e vá até o canteiro de obras. Mate os três inimigos, pegue o celular e o carro do último e mude a cor no Pay 'n' Spray.
Recompensa: \$500 + abertura das missões de JD

Smash and Grab

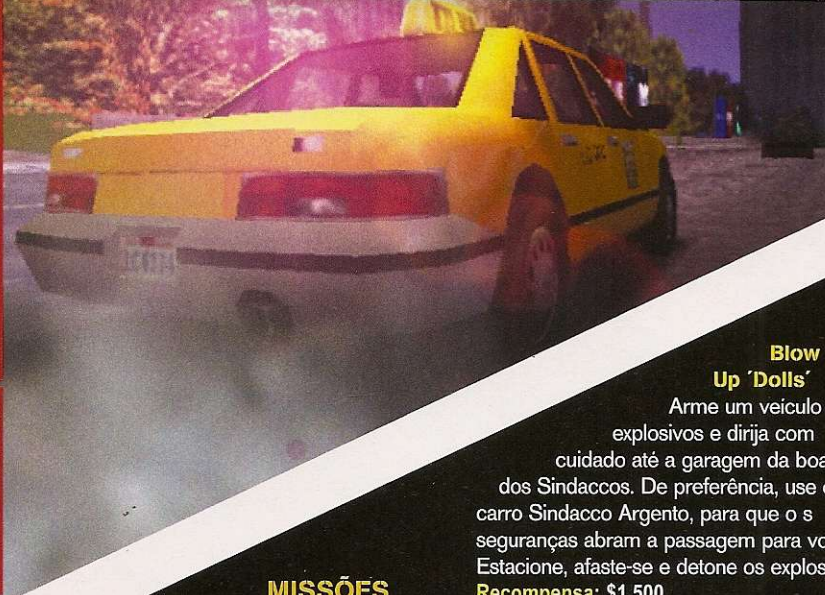
Roube um carro de quatro lugares e chegue até onde estão os mafiosos da família Leone antes que o marcador de mesmo nome se esvazie. Estacione perto deles, espere os três entrarem e saia voando dali. A perseguição policial começa com três estrelas – livre-se logo delas na Pay 'n' Spray ali de perto e volte para o esconderijo de Vincenzo.
Recompensa: \$1.000 + abertura das missões da mamãe Cipriani

Hot Wheels

Pegue o carro que está estacionado em Trenton e vá direto para a Pay 'n' Spray para eliminar as três estrelas de procurado. Siga para a garagem de Vincenzo e, depois da conversa telefônica, siga até o Car Crusher e destrua o carro.
Recompensa: taco de beisebol no esconderijo

The Portland Chainsaw Masquerade

Entre no navio cargueiro e pegue o revólver .357 e o colete antes de enfrentar os malucos de serra elétrica. É bom estar com a habilidade de corrida infinita (veja *Missões Ocupacionais*) pois eles são muitos e não param de correr pela sala. Corra para os cantos, vire-se rápido e atire com o .357 – uma bala, uma morte. E ainda vai sobrar munição para queimar o traidor do Vincenzo.
Recompensa: \$3.000 + nova roupa (Overalls) + abertura da missão extra Slash TV + volta de Salvatore



MISSÕES JD O'TOOLE

(J no radar)

**Se estiver vestindo o terno de mafioso (Leone's Suit), as missões de JD não começarão. Neste caso, você deve voltar para o esconderijo e vestir roupas básicas (Casual Clothes).

PORTLAND

Bone Voyeur!



Entre na van de JD e dê um rolê pelo bairro procurando as prostitutas (pontos azuis) que devem dinheiro para ele. Você tem 3h45min para conseguir \$ 750. Quando um cafetão aparecer (ponto vermelho), mate-o para pegar a grana que ele roubou das garotas. Com o bolso cheio, volte para a boate.

Recompensa: \$500

Don in 60 Seconds

Entre no carro que está em frente à boate e leve Salvatore para longe dali. Elimine as duas estrelas de Procurado e leve o chefe para a casa dele.

Recompensa: \$1.000 + submetralhadoras (SMGs) na Ammu-Nation + abertura das missões de Salvatore Leone

A Volatile Situation

Arme-se e vá para o cassino. Você pode esperar pelos Sindaccos ou ir ao encontro deles. Defenda a casa de apostas da máfia enquanto grupos de inimigos atacam e neutralize o caminhão-bomba no final. Se ele estacionar em frente ao cassino, roube-o e leve-o para longe antes que exploda.

Recompensa: \$1.000

Blow Up 'Dolls'

Arme um veículo com explosivos e dirija com cuidado até a garagem da boate dos Sindaccos. De preferência, use o carro Sindacco Argentio, para que os seguranças abram a passagem para você. Estacione, afaste-se e detone os explosivos.

Recompensa: \$1.500

Salvatore's Salvation

Siga o carro do Sindacco, mas mantenha distância para não ser visto. Depois que eles partirem com Salvatore no porta-malas, chegue antes ao Car Crusher, roube o carro assim que eles saírem de dentro e dirija para a mansão de Salvatore.

Recompensa: \$1.500

The Guns of Leone

Saindo da boate de JD, suba ao telhado no beco do outro lado da rua, pegue o rifle sniper e fique em posição. Quando os Sindaccos aparecerem, bala neles. Use a pilula de desaceleração que está no telhado para facilitar o trabalho e mude de posição a cada grupo que atacar seu chefe. Os policiais também vão entrar na treta, mas é muito difícil acertá-los a distância, pois eles são muitos. Caia pra a rua e termine a missão no estilo Rambo.

Recompensa: 3.000

Calm Before the Storm

Comece indo à mansão de Salvatore em no máximo 1h30min. Agora, fique de olho no radar e siga o helicóptero até o canteiro de obras e depois até Chinatown. Suba no telhado onde o helicóptero pousou e mate os Triads. Desça e finalize os que sobraram.

Recompensa: \$1.000

Importante: Caso você queira aproveitar a chance para dar um rolê de helicóptero, use uma moto para passar pelo marcador amarelo que inicia a missão.

The Made Man

Leve JD para Harwood; mas antes, dê cabo dos Sindaccos que se colocam no caminho. Quando chegar ao Car Crusher, surpresa: JD é executado como um delator e agora você deve levar Mickey para a casa dele e depois jogar o carro no rio ou no mar.

Recompensa: \$1.500 + volta de Vincenzo

MISSÕES MA CIPRIANI

(C no radar)

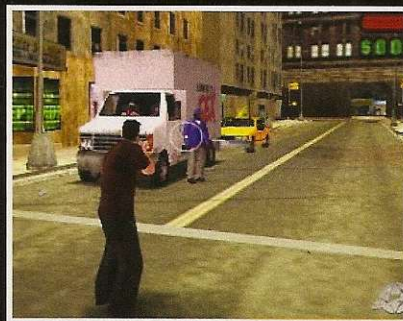
PORTLAND

Snappy Dresser

Pegue a câmera em seu apartamento e siga a van de Casa mantendo uma distância segura. Após as duas garotas entrarem na van, continue na cola do cara. Quando os carros pararem, siga a pé e tire fotos do gordão pervertido junto com as garotas. Leve as fotos de volta para sua mãe.

Recompensa: \$100

Big Rumble in Little China



Derrote as duas gangues de Triads em Chinatown. Uma está dentro de um caminhão blindado, por isso, o único jeito de pegá-la é bater no caminhão com algum veículo robusto para que os inimigos saiam e você possa eliminá-los.

Recompensa: \$0

Grease Sucho

Arrume um carro rápido, vá para a linha de largada e ganhe a corrida contra Sucho. Em seguida, persiga o cara e apague-o. É bom guardar o raro Low Rider. Você vai precisar dele.

Recompensa: \$1.000 + abertura da corrida Low-Rider Rumble

Dead Meat

Vá até a delicatessen de Casa e leve-o até a fábrica. O gorducho vai tentar fugir e você deve chegar por trás, devagar, para surpreendê-lo com o machado. Depois de matá-lo, entre na van, elimine as estrelas de Procurado e volte à delicatessen.

Recompensa: \$500

No Son of Mine

Pegue a calibre 12 e mate os trocentos assassinos que sua mãe contratou para acabar com você. Se você permanecer dentro da área da garagem da casa, é mais fácil. O último grupo tem armamento pesado, procure abrigo e ataque a distância. Mesmo depois da missão finalizada, os assassinos aparecem volta e meia pela cidade para infernizá-lo. Mate-os e ganhe coletes e munição.

Recompensa: \$0

MISSÕES SALVATORE LEONE

(S no radar)

PORTLAND

The Offer

Encontre Jane Hopper no porto e fuja dali depois de entregar a grana para ela.

Recompensa: \$500

Ho Selecta!

Arrume um carro grande, pegue seis prostitutas pela cidade e leve-as até o porto. Se alguma estiver ocupada dentro de um carro, atire nele e em seguida mate o cliente para que ela siga com você. É preciso cumprir essa missão em 6 horas.

Recompensa: \$500 + abertura das missões de Maria

Freighteners

Persiga os carros dos chefes do sindicato, atire para que eles desçam e, em vez de matá-los, dê umas porradas para assustá-los.

Recompensa: \$1.000 + nova roupa (Avenging Angel)

Rollercoaster Ride



Siga rapidamente para a estação de rádio antes que Jane Hopper saia de lá. Mate o motorista dela e entre na limusine. Dirija como um doido para deixá-la bem assustada e, quando o marcador Scare se encher, leve-a para o porto.

Recompensa: \$1.000 + roupa de chofer

Contra-Banned

Com um carro de quatro lugares, apanhe três capangas e entre no porto. Quando o tiroteio começar, entre no carro com as drogas e fuja.

Elimine as estrelas de Procurado e guarde o carro na garagem indicada no mapa.

Recompensa: \$1.000 + volta de JD

Sindacco Sabotage

Vá até o território dos Diablos e detone-os antes que todos os Leones sejam mortos.

Recompensa: \$1.500

The Trouble with Triads

Pegue a grana de Sal no galpão de Callahan Point e traga-a de volta à mansão. Seja rápido pois alguns Triads explodiram o lugar e o dinheiro pode se queimar. Se você estiver à prova de fogo (veja o item *Missões Ocupacionais*, na página 63), é melhor.

Recompensa: \$1.500

Driving Mr. Leone

Leve Salvatore ao terminal de balsas e saia voado de lá quando a polícia baixar. Não adianta passar na Pay 'n' Spray para eliminar as estrelas de procurado pois elas voltam assim que você é avistado pela polícia, portanto siga logo para a ponte de Callahan. Salte a rampa para chegar a Staunton Island e vá até seu novo esconderijo.

Recompensa: \$4.000 + itens para multiplayer + esconderijo em Staunton Island

STAUNTON

A Walk in the Park

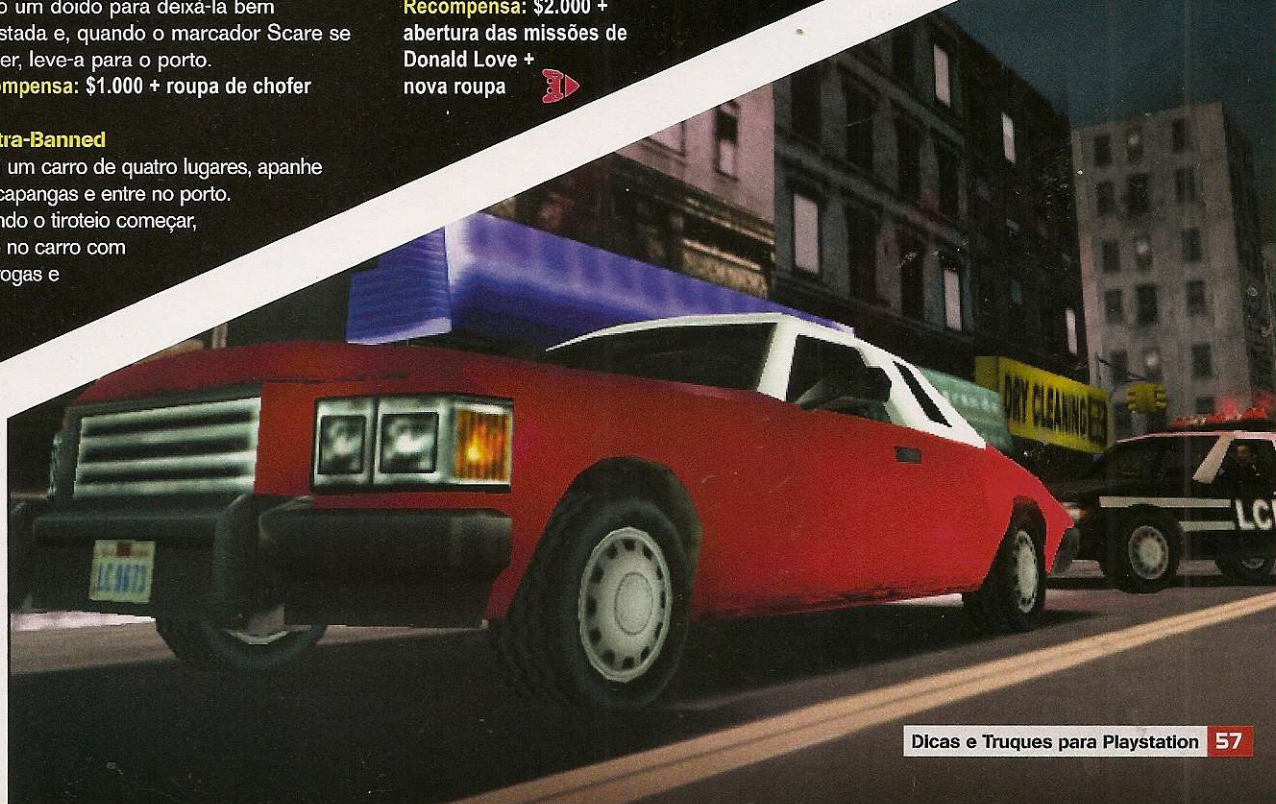
Mate o prefeito no parque, mas cuidado com os seguranças. Pegue o celular do defunto e leve para Salvatore em seu esconderijo.

Recompensa: \$1.500 + nova roupa (Sweats)

Making Toni

Dirija o carro de Mickey até o local da reunião com Salvatore.

Recompensa: \$2.000 + abertura das missões de Donald Love + nova roupa



(Antonio) + "perdão" da mamãe, o que faz com que os assassinos parem de caçá-lo pela cidade

Caught in the Act

Entre no barco e atire em qualquer coisa que se mover.

Recompensa: \$2.000 + abertura das missões de McAffrey

Search and Rescue

Pegue a limusine blindada de Sal e parta para o resgate em Fort Staunton. Estacione, entre no beco a pé e abra caminho até seu chefe. Escolte-o à limusine e depois à segurança do esconderijo.

Recompensa: \$2.000

Taking the Peace

Entre na van estacionada no hospital e aperte **X** para assumir o controle do carro de Paul Sindacco. Siga para a reunião e atropele todos os inimigos.

Recompensa: \$2.500

Shoot the Messenger

Com o bote que Sal deixou no pier, persiga e mate seu alvo na base do drive-by marítimo. É meio difícil por causa do controle complicado e a velocidade dos barcos, mas mesmo se não conseguir, você ainda terá duas chances: a pé, quando aportar em Staunton, ou em uma perseguição de carros quando ele roubar um. Mas apague-o antes que chegue a Fort Staunton.

Recompensa: \$3.000 + roupa nova (Wiseguy) + volta de McAffrey

SHORESIDE

Rough Justice

Ao tentar iniciar a missão, você recebe uma mensagem de que é necessário uma roupa de advogado. Siga para o ícone da nova loja de roupas, vista-se como gente decente e volte para o ponto de Salvatore. Apanhe os três aliados em Cedar Grove e vá puxar briga com os Forellis, batendo nos carros deles e eliminando todos os pontos que aparecerem no mapa.

Recompensa: \$2.500 + esconderijo em Shoreside

Dead Reckoning

Encontre Paul Sindacco na represa e vá atrás do barco dele com uma moto, pela margem do rio. Um míssil é suficiente para afundar o bastardo.

Recompensa: \$3.000 + volta de Donald Love

Shogun Showdown

Arrume um Yakuza Stinger para que os guardas abram os portões para você ou abra caminho à bala. Dentro do pátio, roube o tanque e plante uma bomba nele na loja de 8-Ball em Staunton. Guarde o tanque em uma de suas garagens, saia e detone o explosivo. Desta maneira, você completa a missão e ainda guarda o tanque.

Recompensa: \$3.000 + abertura das missões de Toshiko Kasen

The Shoreside Redemption

Pegue uma viatura ali mesmo na delegacia e faça a escolta do comboio. Depois da emboscada, volte protegendo o carro forte dos inimigos até chegar ao tribunal.

É preciso alternar entre a traseira e a dianteira do carro pois não só há

bloqueios que devem ser abertos como também há carros que atacam por trás, e que precisam ser neutralizados.

Recompensa: \$4.000

PORTLAND

The Sicilian Gambit

Junto com Sal, vá até a prefeitura em Staunton e fuzile os sicilianos. Quando Sal sair do prédio, siga para o pier, mate o vigia e embarque na lancha para começar a perseguição. Metralhe inimigos aéreos e marítimos até chegar ao farol. Suba as escadas e abata o helicóptero com mísseis.

Recompensa: \$500.000 + conteúdo multiplayer + nova roupa (The King) + final do jogo

MISSÕES MARIA

(M no radar)

PORTLAND

Shop 'til you Strop



Leve Maria para a loja e despiste a polícia quando ela sair. Leve-a para a segunda loja e dê outro perdido nos homens da lei, retornando à casa dela quando a barra estiver limpa.

Recompensa: \$100

Taken for a Ride

Arrume um carro rápido e forte e leve Maria até o traficante. Persiga-os depois que ela entrar no carro deles e bata neles até que saiam. Mate-os e leve Maria de volta para casa.

Recompensa: \$500



Booby Prize

Arrume uma moto, vá para a linha de largada e chegue em primeiro.

Recompensa: abertura da corrida Red Light Racing + volta de Salvatore

Biker Heat

Vá a Chinatown tirar satisfações com os motoqueiros. Não é preciso eliminar a gangue de Wayne — pegue uma moto, persiga o chefe deles e mate-o.

Recompensa: \$1.500

Overdose of Trouble

Leve Maria para o restaurante em Callahan Point. Motoqueiros vão sair em perseguição e agora você deve passar por todos os lugares que Maria indicar até chegar à mansão de Salvatore.

Recompensa: nova roupa (Goodfella)

MISSÕES DONALD LOVE

(D no radar)

STAUNTON

The Morgue Party Candidate



Intercepte o rabecão e atire ou bata nele para que o motorista saia e você possa roubá-lo. Leve-o para a Pay 'n' Spray e depois para a garagem de Donald.

Recompensa: \$1.000 + abertura das missões da igreja (Church Confessional) + volta de Salvatore

Steering the Vote

Pegue a van estacionada e passe pelas zonas eleitorais divulgando a campanha de Donald Love (é mais fácil escolher as mais distantes primeiro). Outras vans do candidato rival vão surgir para competir pelos votos — você deve assegurar cinco zonas em pouco mais de seis horas e depois destruir as vans concorrentes.

Recompensa: \$1.500

Cam-Pain

Quatro horas é o tempo de que você dispõe para matar os cabos eleitorais concorrentes.

Ataque primeiro

o grupo no topo do prédio da AM (próximo ao início da missão), depois o grupo perto do parque e, por último, aqueles que estão no campus da faculdade. Em todos, cuide primeiramente dos seguranças armados.

Recompensa: \$1.500

Friggin' the Riggins'

Passa na loja do Phil Cassidy (uma Ammu-Nation de rico), pegue o lança-chamas e vá até o armazém dos Forelli (fique esperto pois na esquina há uma pilula de slow que ajuda muito na missão). Pegue as granadas no meio das vans e detone-as para impedir uma eventual fuga. Entre e queime as pilhas de papel e impressoras dos donos do lugar. Ah, e faça churrasco deles também. Cuidado, pois mesmo depois de matar os Forelli que ali estão, outros aparecem. Se algum deles fugir depois da destruição toda, pegue a moto encostada na parede e persiga o desgraçado.

Recompensa: \$1.500 + arsenal na loja do Phil

Love & Bullets

Proteja a limusine com o rifle sniper (segure L e R para fazer ajustes precisos com a mira) ou com alguma arma mais pesada. Assuma a direção mas não pise no acelerador. Em vez disso, imediatamente arme um drive-by para a esquerda: uma caminhonete Forelli vai vir à toda pelo beco, mas é só deixá-la bater para depois enchê-la de tiro. Acelere quando o carro começar a pegar fogo e, com os inimigos fora do caminho, é um só passeio de volta ao prédio de Donald.

Recompensa: \$2.000

Counterfeit Count

Siga a van com os votos da eleição até que ela faça uma parada. Espere o courier passar correndo com o malote para dar o bote no coitado. Pegue o malote e repita a operação.

Recompensa: \$2.000

Love on the Rocks

Encontre o amigo de Love e entre no carro dele. Logo depois, invada a área logo à frente e roube a van com as provas. Você pode abrir caminho à bala, mas demora muito e é perigoso. Use o sniper para eliminar os guardas

da entrada e, com uma moto, pule pela rampa e vá voando até a van. Desça da moto, esconda-se entre as carretas e mate os inimigos mais próximos. Suba na van e fuja sem olhar para trás, levando a van para Donald.

Recompensa: conteúdo multiplayer + abertura de Shoreside Vale + volta de Salvatore

SHORESIDE

Panlantic Land Grab

Leve Donald ao aeroporto e depois siga o comboio de Avery Carrington. Você deve matá-lo, mas não pode explodir o carro. Elimine primeiramente as escoltas e depois persiga-o, atirando no carro até que ele saia. Quando isso acontecer, mate-o, pegue os planos e leve Donald de volta.

Recompensa: \$3.000

Stop the Press

Vá até a igreja de Staunton e aponte alguma arma para o repórter até que ele conte onde estão as fotos. Depois que ele abrir o bico, leve-o até o local indicado e elimine-o logo após.

Recompensa: \$2.000

Morgue Party Resurrection

Missão cronometrada, então arrume algum carro rápido para chegar aos dois cadáveres e levá-los para o hangar no aeroporto. É melhor começar por Ned (o que está em Staunton), pois seu corpo está em um rabecão parado e, na hora que você voltar, a ambulância com o cadáver de Avery estará mais perto do aeroporto.

Recompensa: \$2.000 + abertura das missões de 8-Ball

Love on the run

Corra para a segurança da garagem e mate todos os colombianos dali. Assim que a barra estiver completamente limpa, leve Love ao aeroporto.

Recompensa: \$6.000 + volta de Salvatore



mais fácil, quando estiver prestes a pousar. Volte para a igreja para confessar seus pecados.

Recompensa: \$1.500

MISSÕES CHURCH CONFSSIONAL

(Igreja) (Sino no radar)

STAUNTON

L.C. Confidential

Arrume algo rápido para chegar ao primeiro ponto marcado pois a missão é, em parte, cronometrada. Roube o carro do FBI e siga para o local de encontro. O informante vai fugir — atropelo-o, pegue o relatório e leve para o ponto marcado. Leve também o carro do FBI — ele é ótimo para as missões Vigilante.

Recompensa: \$1.500

The Passion of the Heist

Encha o carrinho na loja do Phil pois você vai precisar de armamento pesado. Siga para a balsa mas estacione longe de onde estão os bandidos. Acerte com o sniper o cara que está segurando a maleta e o helicóptero alçará voo. Neutralize os outros inimigos do mesmo jeito e derrube o helicóptero com um míssil. Pegue a maleta de diamantes e entregue no ponto marcado.

Recompensa: \$1.500

Karmaggedon

Pegue o caminhão de bombeiro e divirta-se! Você tem um certo tempo para causar o máximo possível de destruição e encher o marcador. Por fim, destrua o próprio caminhão.

Recompensa: \$1.500

False Idols

São três os alvos principais, chegando por mar, terra e ar, e você pode eliminá-los na ordem que quiser, do jeito que quiser, mas a tarefa deve ser concluída antes que eles cheguem à estação de rádio. Um método simples, mas funcional, é ir primeiro atrás da limusine, usando uma moto. Persiga-a atirando em sua traseira e acabe com ela nas proximidades da Ammu-Nation. Espere o Patriot (jipe) blindado passar e retire-o da equação com um míssil. Agora é só ir atrás do helicóptero e abatê-lo no ar ou, ainda

MISSÕES LEON MCAFFREY

(R no radar)

STAUNTON

Sayonara Sindaccos



Entre no carro de Leon e toque para território Sindacco. Mate os gângsteres da área, volte para o carro e atire pra todo lado enquanto Leon dirige.

Recompensa: \$1.500

The Whole 9 Yardies

Roube uma moto dos Forellis sem matar nenhum deles e rume na direção do hospital mantendo uma velocidade adequada, de modo que os inimigos possam segui-lo em suas motos. Os Yardies vão atacar os Forellis. Junte-se a eles.

Recompensa: \$2.000

Crazy '69'

Olha o Tarantino inspirando GTA! Use a katana para dar cabo dos "Crazy 69", claramente inspirados no filme *Kill Bill*, no tempo concedido. Felizmente, há apenas 20 oponentes na missão.

Recompensa: \$2.000 + nova roupa (Dragon)

Night of the Livid Dreads

Vá a Newport e defenda os Yardies dos Sindaccos. Abra caminho pelos becos até a chegada de uma ambulância.

Recompensa: \$2.000

Munitions Dump

Destrua os dois caminhões antes que eles cheguem ao seu destino. O melhor é usar um lança-mísseis. Oriente-se pelo mapa e arme uma tocaia para eles.

Recompensa: \$2.500 + volta de Donald

MISSÕES EIGHT-BALL

(8 no radar)

SHORESIDE

No Money, Mo' Problems

É só visitar o Bola 8, dar uns \$10.000 para ele e depois esperar o cara telefonar.

Recompensa: \$0

Bringing the House Down

Assim que sair do pátio com a van, desça e elimine os carros dos Forellis. Entre pelo túnel ao lado do aeroporto e siga até o final. Mate as testemunhas e plante os explosivos nos pontos indicados. Depois da terceira carga, abandone a van e fuja com o carro que encontrar nos trilhos do metrô.

Recompensa: \$5.000 + volta de Donald Love

MISSÕES TOSHIKO KASEN

(T no radar)

STAUNTON

Móre Deadly than the Male

Passe pelos guardas Yakuza na praia de Bedford, roube o barco com a munição e leve para o contato de Toshiko.

Recompensa: \$2.000 + Minigun na loja do Phil

Cash Clash

Destrua com mísseis os três carros blindados antes que eles cheguem ao destino.

Recompensa: \$3.000

A Date with Death

Traga a limusine de Toshiko e passe no alfaite para pegar um smoking e ir à ópera. Depois, mate os Forellis e fuja na limusine.

Recompensa: \$2.000 + nova roupa (Tuxedo)

Cash in Kazuki's Chips



Vá ao esconderijo de Kazuki, mate todos os guardas e pegue um dos carros dos Yakuza para seguir o helicóptero. Suba rápido até o heliponto do cassino e mate Kazuki e seus guardas. Pegue a espada dele e leve-a de volta para Toshiko.

Recompensa: \$4.000 + volta de Eight-Ball

MISSÕES EXTRAS PORTLAND

Car Salesman (entre 8:00 e 18:00)

Localização: estacionamento da Capital Autos.

Objetivo: São 4 carros em cada nível e o objetivo é chegar ao nível 6. Leve os clientes para dar um passeio em cada um dos carros estacionados, impressione-os com manobras e outras ações até que o marcador "Sale" se encha e depois dirija de volta ao pátio da loja. Os clientes têm gosto variado e fazem diferentes pedidos. Confira as diferentes frases iniciais e descubra aquilo que eles querem:

- 1- "I need something that's tough to chase, man.": Fique com uma estrela de procurado e elimine-a logo depois. Repita até o final.
- 2- "I need a ride that takes it to those sidewalk suckers.": Atropele os pedestres nas calçadas.
- 3- "Oh man! I bet this bad-boy can fly!", e; "This baby looks fast": Dirija rápido, mas tome cuidado com o carro.
- 4- "I heard these things give a nice steady ride.", e; "Ever since my operation I need a slower car.": Dirija devagar e com cautela.
- 5- "My buddy can do gnarly rolls in his ride - I love that shit!": Use o terreno acidentado da área onde está o Car Crusher para dar saltos e piruetas.
- 6- "It's gripped! Let's offroad!": Saia das ruas e dirija um tempo por caminhos acidentados.

*** Se as frases "I like the car, but I don't like the color." e "I like it, but it's pretty beaten up." aparecerem depois que você convencer um cliente, leve o carro para a Pay 'n' Spray e volte para a loja sem bater.*

Recompensa: Hellenbach GT com nível 4 completado e rendimentos com nível 6

Scooter Shooter

Localização: Suba na Faggio (Vespa) em um beco de Chinatown.

Objetivo: Acerte mais de oito alvos em três minutos, use o botão **R** para desacelerar o tempo.

9MM Mayhem

Localização: Suba na Freeway (moto chopper) em um beco de Red Light District.

Objetivo: Acerte 10 alvos em três minutos e meio.

'Bumps & Grinds'

Localização: Suba na Sanchez na pista de motocross.

Objetivo: são 10 traçados. É preciso bater o tempo de cada um para avançar:

- 1- 58s
- 2- 1m15s
- 3- 1m14s
- 4- 1m13s
- 5- 1m30s
- 6- 1m32s
- 7- 1m30s
- 8- 1m51s
- 9- 1m23s
- 10- 1m19s

Recompensa: \$100 por corrida, \$1.500 no final + moto Manchez (que fica na pista mesmo)

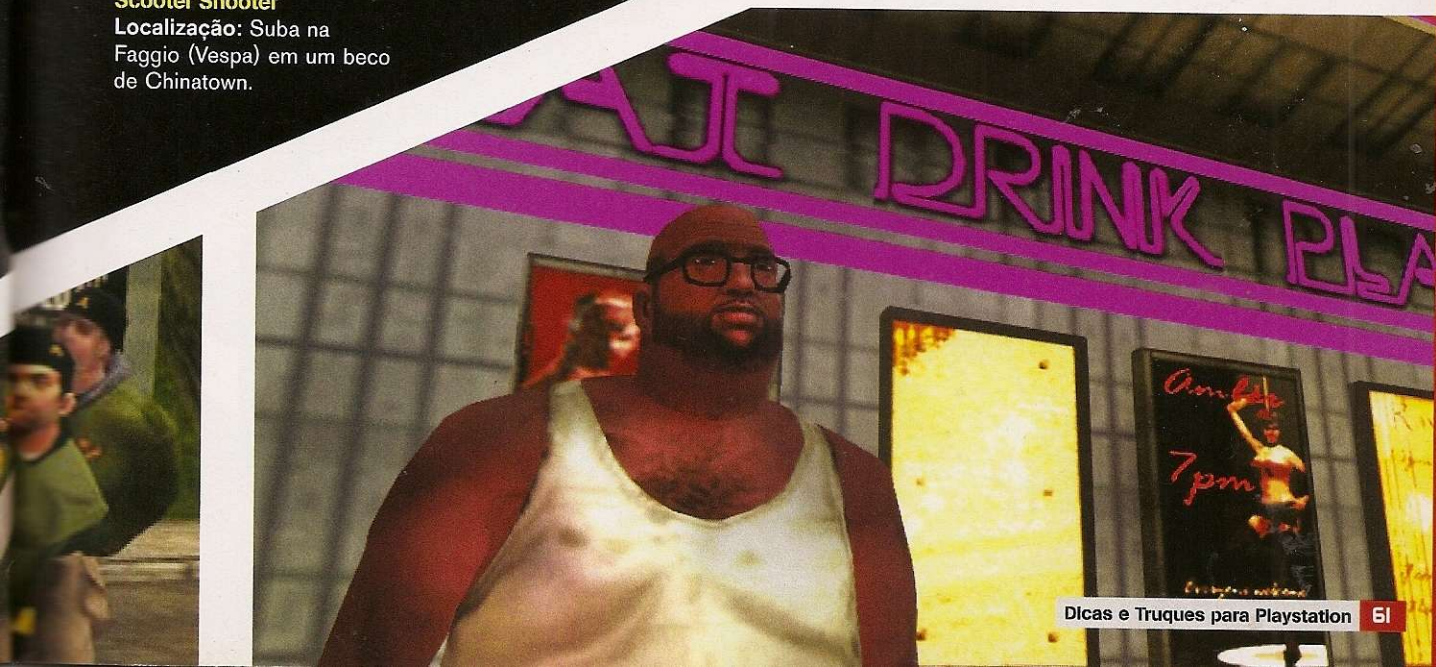
Thrashin' RC

Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no canteiro de obras.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto (não finque o dedo no acelerador, é melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar).

RC Triad Take-Down

Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood em Chinatown.



Objetivo: Procure Triads (jaquetas azuis) e exploda o carrinho de controle remoto para matar 20 deles.

Recompensa: \$1.000

Noodle Punk

Localização: Noodleboy (Vespa de delivery) em Chinatown (na calçada do restaurante Punk Noodles).

Objetivo: Entregue os noodles aos clientes usando controles drive-by. Complete o nível 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

Wong Side of the Tracks

Localização: Suba na Sanchez (moto de cross) da estação de trem de Saint Mark's.

Objetivo: Corra pelos trilhos do trem sem cair e chegue em primeiro. Não acelere muito, principalmente nas curvas, pois se sua moto cair dos trilhos suspensos é "Mission Failed" na hora.

Recompensa: \$1.500

Slash TV



Localização: no navio cargueiro (mesmo local da missão The Portland Chainsaw Masquerade) das 18:00 às 5:00, mas é preciso estar com a roupa de Jason

(Overalls) ganha depois da missão The Portland Chainsaw Masquerade.

Objetivo: Eliminar os malucos com motosserras até completar o nível 5. Use coletes e armas que matam com um só tiro, corra o tempo todo e refugie-se no canto esquerdo inferior (a única porta que não abre).

Recompensa: prêmio em dinheiro + revólver Colt no primeiro jogo e mini-gun e fantasia de galo (Cox Mascot) no segundo

Scrapyard Challenge

Localização: Suba na Sanchez perto do Car Crusher.

Objetivo: Fazer 20 pontos em 2 minutos pegando os símbolos espalhados.

Recompensa: o valor de carros trazidos ao Car Crusher é quadruplicado

STAUNTON

Ragin' RC

Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no parque em Belleville Park.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto. Não finque o dedo no acelerador. É melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar.

Love Media (ou Car-azy Giveaway)

Traga os veículos da lista da parede para a garagem em Bedford Point e ganhe um V8 Ghost e uma PCJ-600 na frente do esconderijo de Staunton. A maioria dos itens da lista pode ser vista rodando por todo lugar em Liberty City. Os carros mais raros estão marcados com asterisco no quadro da página ao lado, e trazem indicações de onde podem ser localizados.

Well Snacked Pizza

Localização: Pizzaboy (Vespa de delivery) em Bedford Point, na calçada do restaurante Joe's Pizza.

Objetivo: Entregue as pizzas aos clientes usando controles drive-by. Complete o nível 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

Go Go Faggio

Localização: Suba na Faggio em Newport, na entrada da área que se parece com um porto.

Objetivo: Passe pelos 25 checkpoints em 110 segundos.

Recompensa: \$1.200

Bike Salesman (das 8:00 às 18:00)

Localização: Loja de motos Hogs & Cogs ao lado do Corpo de Bombeiros.

Objetivo: Vender 40 motos. O procedimento é o mesmo da missão Car Salesman; sendo que você deve atropelar e atirar em pedestres com a Freeway, pilotar rapidamente com a PCJ-600, devagar com a Faggio e por terrenos irregulares e fazendo acrobacias com a Sanchez.

Recompensa: rendimentos da loja.

Karmageddon

Localização: Entre em um dos caminhões de bombeiro no corpo de bombeiros de Belleville Park, depois de completar a missão de mesmo nome (Church Confessional).

Objetivo: encher o marcador causando destruição. Complete a missão duas vezes para contar na porcentagem.

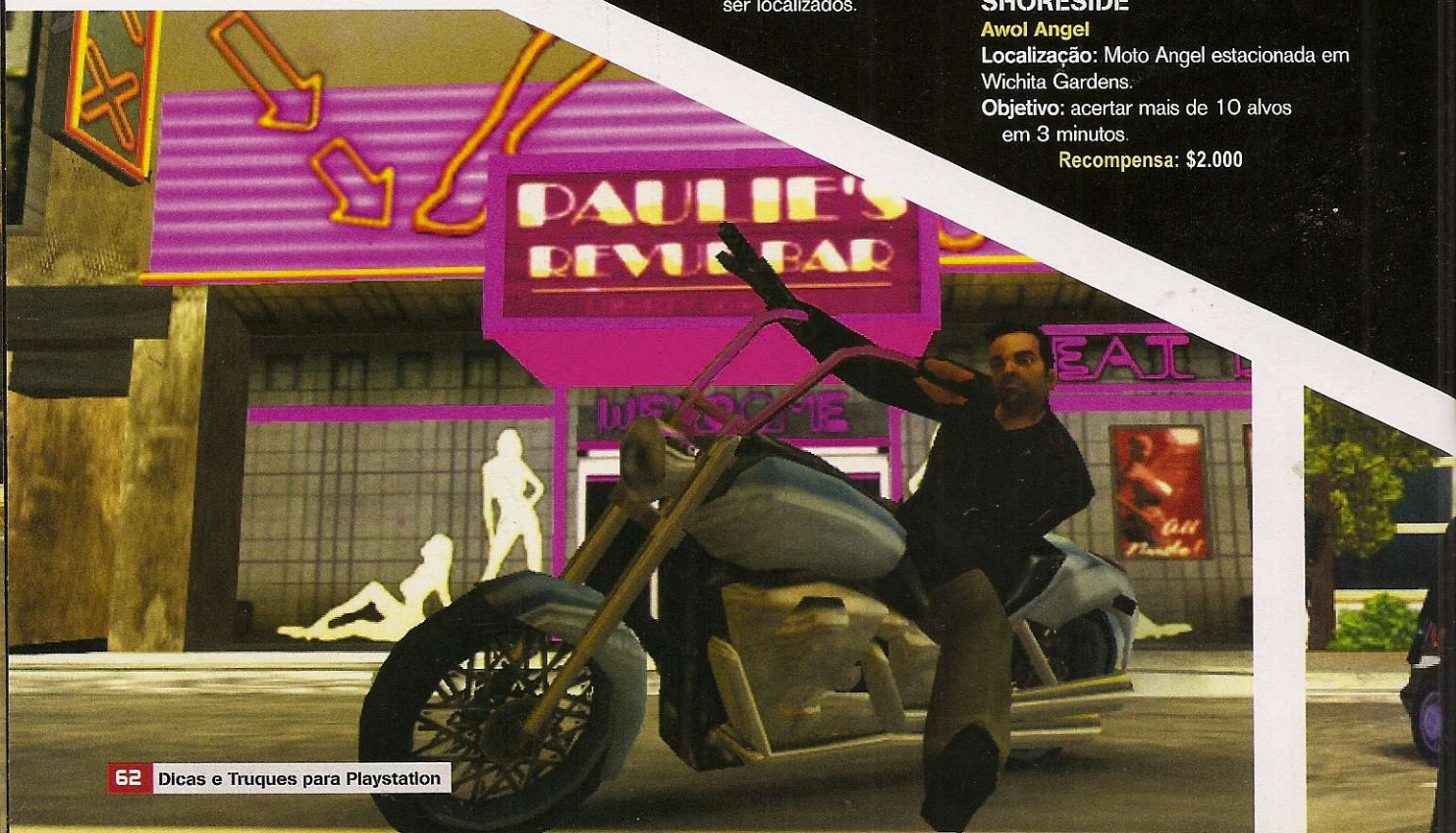
SHORESIDE

Awol Angel

Localização: Moto Angel estacionada em Wichita Gardens.

Objetivo: acertar mais de 10 alvos em 3 minutos.

Recompensa: \$2.000



VEÍCULOS.....	TIPO
Hearse.....	Rabecão *
Faggio.....	Moto Vespa
Freeway.....	Moto Chopper
Phobos.....	VTCarro Esporte
Infernus.....	Carro Esporte
Sentinel.....	Sedan de Luxo
PCJ-600.....	Moto Esporte
Deimos SP.....	Carro Esporte
Manana.....	Compacto Coupé ou Conversível
Hellenbach.....	GTMuscle Car **
V8 Ghost.....	Carro Esporte
Thunder.....	RoddMuscle Car customizado***
Banshee.....	Carro Esporte
Landstalker.....	SUV
BF Injection.....	Buggy ****
Patriot.....	SUV estilo Humvee

* Atrás do hospital de Staunton, perto do terminal de balsa.

** Disponível no Show Room da Capital Autos depois do nível 4 na missão Car Salesman.

*** Roube de Sucho depois da matá-lo na missão Grease Sucho; ou em um estacionamento ao lado da ponte Callahan, em Portland.

**** Na praia embaixo da mansão de Salvatore.

CHASIN' RC

Localização: Van da Toyz 'N' the Hood na área interna do aeroporto.

Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto.

Recompensa: \$1.500



See the Sight Before Your Flight

Localização: Barraquinha com os mesmos dizeres no alto das escadas depois dos terminais de embarques do aeroporto.

Objetivo: Leve os turistas para tirar fotos em locais diversos da cidade. Aliás, tire as fotos para eles e depois leve-os de volta ao ponto de origem. Atenda 12 clientes para completar a missão.

Recompensa: grana + Patriot blindado + câmera fotográfica

MISSÕES OCUPACIONAIS

(ativadas com ↑ em situações e veículos específicos)

Bombeiro (Firefighter): Apague os incêndios com o caminhão de bombeiro (Firetruck). Chegue ao nível 12 para ficar à prova de fogo.

Lixeiro (Trash Dash): Recolha as lixeiras com o caminhão de lixo (Trashmaster) e leve de volta ao depósito.

Para contar na porcentagem, faça a missão nas três ilhas do jogo.

Recompensas: \$2.000, \$3.000, \$4.000

Justiciero (Vigilante): Use as viaturas ou qualquer outro veículo policial para caçar os criminosos. Completando o nível 12, você ganha um colete mais forte.

Para-médico (Paramedic): Com a ambulância, recolha pacientes pelas ruas (máximo de três por vez) e leve-os para o hospital. Complete o nível 12 para correr quanto tempo quiser sem se cansar.

Taxista (Taxi-Driver): Pegue um táxi, recolha passageiros e leve-os a seus destinos.

Complete 100 corridas (não precisa ser de uma vez!) para ganhar o táxi especial Bickle 76 em uma garagem em Shoreside.

Avenging Angels



Localização: Usando a roupa dessa gangue (ganha na missão Freightners), fale com algum cara que tenha as mesmas roupas perto da estação de metrô de Chinatown (Portland), dentro do parque em Belleville Park (Staunton) e em Wichita Gardens (Shoreside).

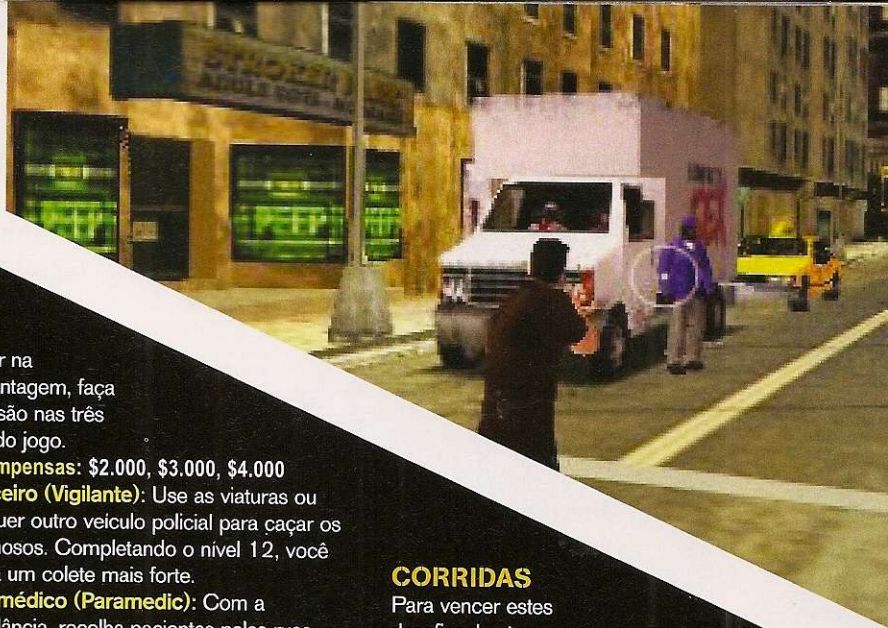
Objetivo: Pegue uma moto e persiga os alvos pela cidade. Alguns estão a pé, outros em carros ou motos; portanto, a melhor estratégia é fazer drive-by atirando para frente quando estiverem motorizados e para os lados quando estiverem a pé. Não deixe seu companheiro ser morto pois é um martírio conseguir outro sem ter que recomeçar. É preciso completar o nível 15 em cada uma das ilhas.

Recompensas:

Portland – moto Avenger no esconderijo dessa ilha (ela só aparece uma vez – se você perder, já era)

Staunton – anulação da propina paga para a polícia quando se é preso

Shoreside Valley – roupa Hero



CORRIDAS

Para vencer estes desafios, basta aparecer com um carro rápido nos pontos indicados a seguir:

PORTLAND

Low-Rider Rumble

Localização: Telefone público em Trenton, na frente da fábrica de salsicha, depois da missão Grease Sucho.

Condições: Somente carros, três adversários, duas voltas, prêmio de \$1.500.

Red Light Racing

Localização: Telefone público em Chinatown, na grande avenida, depois da fase Booby Prize.

Condições: Somente motos, três adversários, três voltas, prêmio de \$1.500.

STAUNTON

Delmos Dash

Localização: Telefone público em Aspatria, ao lado de um estacionamento, depois da missão Grease Sucho.

Condições: Somente carros, três adversários, uma volta, prêmio de \$1.500.

Torrington TT

Localização: Telefone público em Bedford Point, depois da fase Booby Prize.

Condições: Somente motos, três adversários, duas voltas, prêmio de \$1.500.

SHORESIDE

Wi-Cheetah Run

Localização: Telefone público em Wichita Gardens, perto dos prédios de apartamentos, depois da missão Grease Sucho.

Condições: Somente carros, três adversários, duas voltas, prêmio de \$1.500.

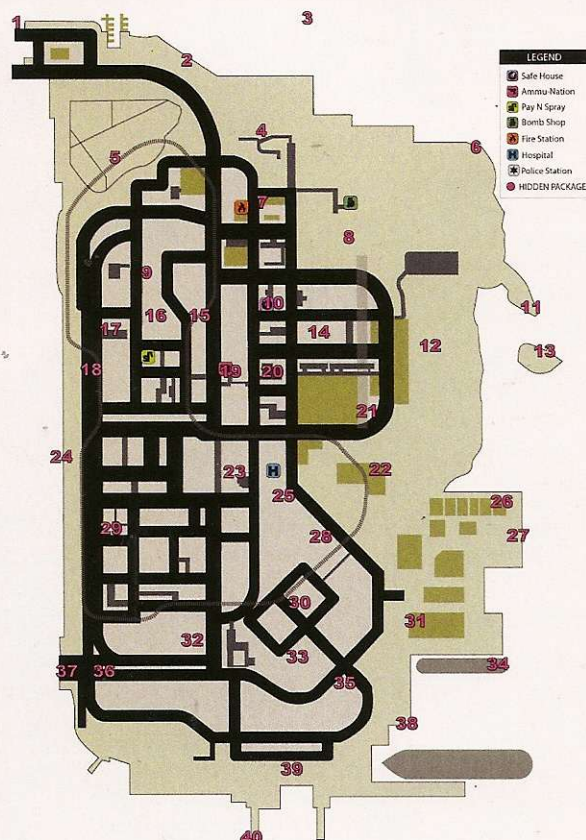
Gangsta GP

Localização: Telefone público em Pike Creek, em frente ao outdoor da KC, depois da fase Booby Prize.

Condições: Somente motos, três adversários, três voltas, prêmio de \$1.500.

EXTRAS Saiba onde estão todos os pacotes, rampages e saltos

PORTLAND - HIDDEN PACKAGES

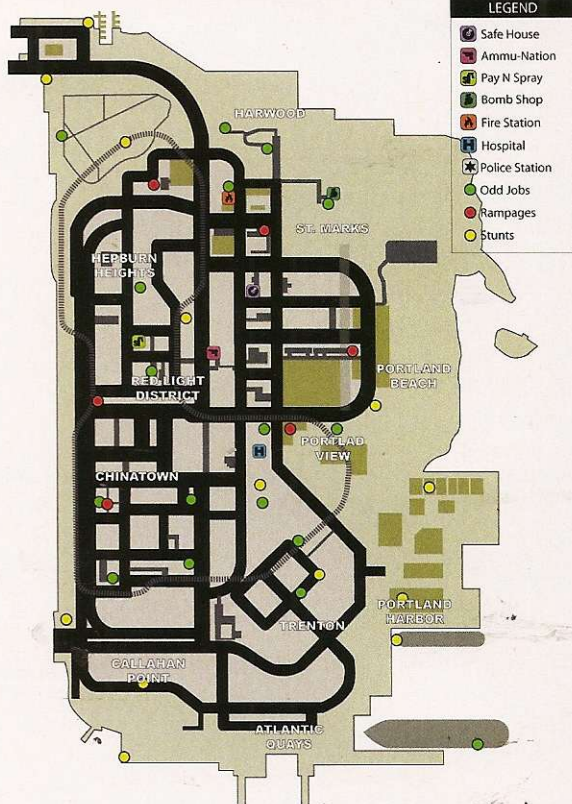


HIDDEN PACKAGES

- 1- Dentro da guarita
- 2- Em uma parte de difícil acesso, na praia. Use um barco.
- 3- Na ilha. Use um barco.
- 4- No meio das engrenagens do Car Crusher.
- 5- Na pista de cross, embaixo do trilho do trem.
- 6- Entre o gramado e o concreto.
- 7- O pacote mais difícil de todos! Com uma moto PCJ-600, entre no estacionamento da Capital Autos, encoste na grade e vá com tudo em direção à parede do posto de gasolina. Com uma boa dose de sorte, você será jogado para o telhado na batida.
- 8- Nos destroços de um carro nas imediações da Bomb Shop.
- 9- Entre as duas cabinas no terreno em construção.
- 10- Ao lado da porta do esconderijo. Use um caminhão para alcançar.
- 11- No fim da picada atrás da mansão de Salvatore.
- 12- Na encosta da montanha perto da mansão Salvatore.
- 13- Nas escadas que levam ao farol. Use um barco.
- 14- Na parte baixa de uma rampa entre os edifícios.
- 15- Nos destroços do House of Dolls (depois da missão Blow Up Dolls)
- 16- Salte com uma moto PCJ-600 pela rampa das ruínas da Dolls House e caia em um andar

- elevado da construção. Depois, desça até o local do pacote.
- 17- Atrás das latas de lixo.
- 18- No canteiro entre as duas pistas.
- 19- Atrás da Ammu-Nation.
- 20- No meio das latas de lixo.
- 21- No restaurante Marco's Bistro.
- 22- Embaixo dos trilhos do trem.
- 23- No beco em frente ao hospital.
- 24- Outro muito difícil. Venha à toda velocidade com uma PCJ e suba a estreita escada que leva à estação de trem. Você baterá em algo e será jogado no telhado onde está o pacote.
- 25- Atrás do hospital, ao lado de uma janela.
- 26- Em cima do último de uma fileira de galpões no porto. Para chegar até lá, use uma moto PCJ-600 e pule pela rampa adjacente mirando à direita, para cair em cima do galpão em construção. Dali, é só ir pulando de telhado em telhado até chegar ao pacote.
- 27- Suba na carroceria de um caminhão Yankee e pule para cima do contêiner.
- 28- Escondido no meio das árvores e arbustos
- 29- No beco, ao lado de um Rampage.
- 30- No telhado da fábrica de salsichas. Chegue até lá pelos trilhos do trem.
- 31- No telhado do galpão do porto.
- 32- No canteiro do estacionamento.
- 33- No telhado da petrolífera AM. Pule no capô de um carro grande e depois para a cabine logo

PORTLAND - EXTRAS

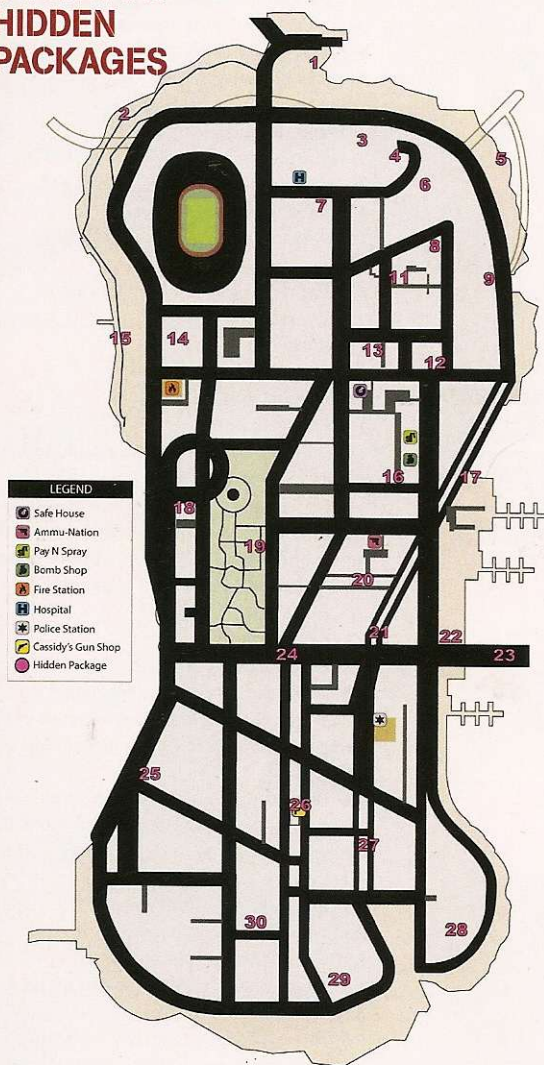


- abaixo do telhado.
- 34- Pule com algum veículo para dentro do navio, pegue o pacote e use a rampa para voltar.
- 35- Entre o muro baixo e o alojamento.
- 36- Em uma viga da ponte.
- 37- Com uma PCJ-600, venha à toda velocidade pela grande avenida que liga Red Light District à Chinatown. Vá seguindo pela linha entre meio-fio e gramado e pule pela rampa embaixo da ponte Callahan. É difícil, mas você deve cair na pequena viga lá do alto.
- 38- No vão entre as duas últimas carretas.
- 39- No meio de duas lixeiras.
- 40- Na ponta do cais.

RAMPAGES

- Matar 30 Triads (jaquetas azuis) com rifle de assalto.
- Queimar 7 veículos com coquetéis molotov. Para facilitar, faça um amontoado de carros antes de dar início ao Rampage.
- Incinerar 25 Diablos (jaquetas azuis) com o lança-chamas.
- Explodir 10 veículos com lança-míssil.
- Matar 25 Leones (ternos escuros) com shotgun.
- Atropelar 30 pedestres.

STAUNTON HIDDEN PACKAGES



HIDDEN PACKAGES

- 1- Entre uma carreta e uma cabine.
- 2- Ao lado da rampa natural.
- 3- Garagem ao lado do túnel em obras.
- 4- No canteiro.
- 5- Na pequena enseada.
- 6- No estacionamento do Ristorante Ecoli.
- 7- Dentro da estação de metrô.
- 8- Atrás da placa "bottiglia", use uma ambulância como apoio.
- 9- No pé da ponte (cuidado para não cair na água).
- 10- Na ilha, use um barco.
- 11- Atrás de uma lixeira no beco.
- 12- No telhado do Staunton Café, atrás da placa. Use uma ambulância como apoio.
- 13- No segundo andar de um prédio que fica em ruínas depois da missão Bringing the House Down.

STAUNTON EXTRAS



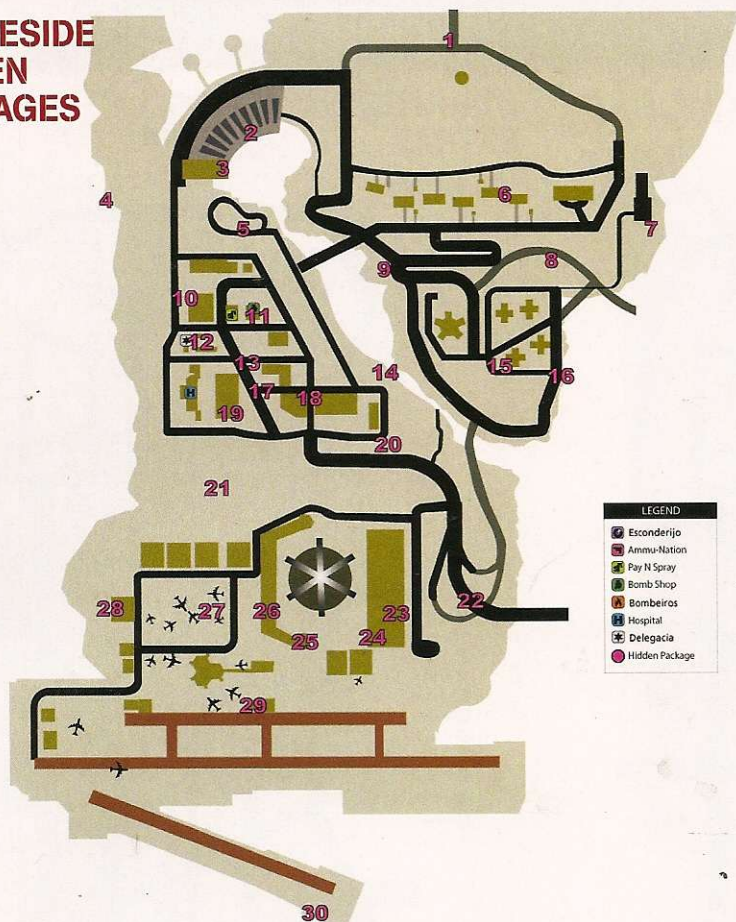
- 14- No meio do estacionamento.
- 15- Ao lado da saída de esgoto.
- 16- Entre duas lixeiras ao lado da Bomb Shop.
- 17- No pé da ponte.
- 18- Suba a ponte que leva a Shoreside pela contramão. No exato ponto em que há uma junção dela com um prédio, suba na mureta e pule até o pacote numa pequena passarela de metal.
- 19- Atrás do obelisco no parque.
- 20- No toldo de vidro. Use uma ambulância como escada.
- 21- Suba a rampa do canteiro entre as duas pistas da ponte e pare no final. Ande cuidadosamente pela beirada até o pacote.
- 22- Na parte mais baixa, ao lado do contêiner vermelho.
- 23- Embaixo da rampa em uma das vias da ponte.
- 24- Nos arbustos do canteiro.
- 25- Entre dois arbustos no terreno da igreja.

- 26- Segundo andar da loja do Phil.
- 27- Ao lado de uma árvore do canteiro que divide a pista.
- 28- Atrás do cassino.
- 29- Em um pequeno lance de escadas, perto da escultura de estrela.
- 30- No topo das escadas do prédio branco.

RAMPAGES

- Matar 30 pedestres com shotgun.
- Destruir 10 veículos com granadas.
- Assassinar 30 Forellis (jaquetas marrons) com rifle de assalto.
- Matar 30 Yakuzas (ternos azul-escuro) com shotgun.
- Massacrar 25 pedestres com serra elétrica.
- Atropelar 40 pedestres.
- Queimar 25 Yakuzas com o lança-chamas.

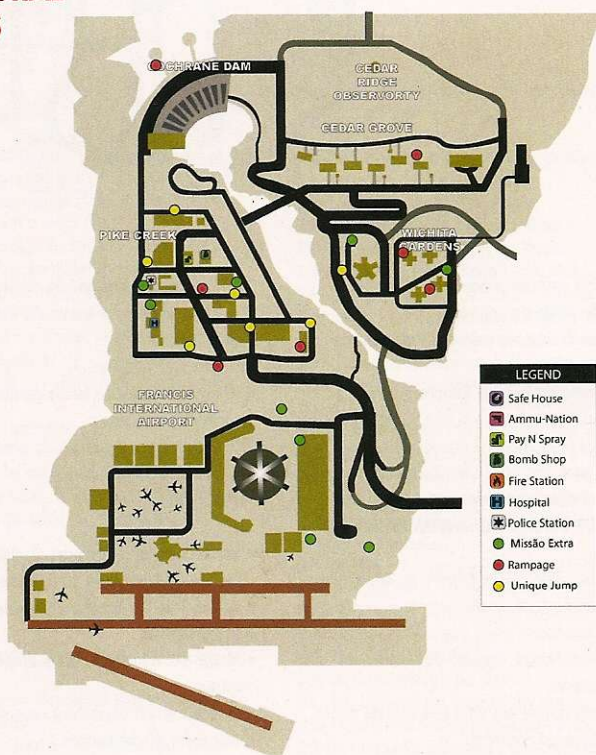
SHORESIDE HIDDEN PACKAGES



HIDDEN PACKAGES

- 1- No túnel, ao lado da barreira.
- 2- Atrás do contêiner vermelho.
- 3- Na parte baixa da represa.
- 4- Na beira do penhasco.
- 5- Atrás de uma pedra.
- 6- No jardim de uma casa.
- 7- Perto da água.
- 8- Na área rochosa.
- 9- Atrás do outdoor "The Third Leg".
- 10- Entre a parede e os silos.
- 11- Perto da Pay 'n' Spray, atrás de uma grade.
- 12- Em uma garagem nos fundos da delegacia.
- 13- Perto das escadas.
- 14- Perto da água.
- 15- Na porta da garagem.
- 16- Perto da água.
- 17- Do lado de uma lixeira, nos fundos da "casa" de Donald Love.
- 18- No telhado.
- 19- Encoste uma ambulância no muro dos fundos do hospital. Pule no capô e depois para o telhado onde está o pacote.
- 20- Atrás dos outdoors.
- 21- No gramado.
- 22- Embaixo da ponte.
- 23- Atrás do letreiro dos terminais do aeroporto. Pule com uma moto pela rampa perto dos bombeiros, caia no telhado e dê a volta.
- 24- Use uma ambulância para subir no cercado de contêineres ou uma moto para saltar a rampa próxima. O pacote está no meio deles.
- 25- Na área do prédio circular do aeroporto, há uma escada de avião sozinha. Salte por ela e caia na passarela elevada. Salte outra rampa e pegue o pacote.
- 26- Atrás da placa Liberty International Airport, pule com uma moto pela escada de avião.
- 27- Pule com uma moto pela rampa e aterrisse na asa do avião.
- 28- Atrás do hangar.
- 29- Entre duas rampas.
- 30- Perto da água.

SHORESIDE EXTRAS



RAMPAGES

- Matar 25 pedestres com rifle sniper
- Destruir 10 veículos com lança-mísseis.
- Matar 25 gângsteres colombianos (camisas estampadas) com shotgun.
- Destruir 10 veículos com espingarda.
- Queimar 40 pedestres com molotovs (recomendável estar à prova de fogo – veja *Missões Ocupacionais*).
- Atropelar 30 gângsteres colombianos (camisas estampadas).
- Massacrar 35 pedestres com a motosserra.



SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!



SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

DESDE 1995

BRINDE SURPRESA!

NINTENDO DS



LANÇAMENTO
NINTENDO DS + MARIO KART

MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8Mb



APENAS
R\$ 120,00
À VISTA

PSP



PSP + Jogo ORIGINAL

MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!

BRINDE SURPRESA!

PS2 SLIM



APENAS 3x*
R\$ 236,00
SEM JUROS
DESCONTO PARA
PAGAMENTO
À VISTA!

ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS
EM **GAMES**, E AGORA EM,
INFORMATICA!



HD 80 Gb
+ HD Loader
+ Modem
+ Instalação
apenas
R\$ 320,00

Consoles não estão
inclusos na promoção

VOLTANTE FERRARI



PROMOÇÃO!
apenas
R\$ 199,00

compatível com
PS2, Game Cube e X-Box

Manutenção de Computadores

Acompanhe o ORÇAMENTO do seu **COMPUTADOR** ou **GAME** na HORA !!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

GAMES

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418

INFORMATICA

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

*Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques ou cartão.
As promoções serão validas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



ONIMUSHA

DAWN OF DREAMS

Nobunaga e os piores demônios do Japão medieval estão de volta, mas desta vez você não os enfrentará sozinho

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom Plataforma: PS2 Tipo: Ação Jogadores: 1
Ponto Forte: Controlar cinco personagens diferentes Ponto Fraco: Muita repetição

NOTA
8,5

por Leandro Rodrigues

Jogo novo, história nova. Depois de fechar sua primeira trilogia com *Onimusha 3: Demon Siege*, a série da Capcom volta depois de uma reforma completa, em uma tentativa de reproduzir o sucesso de *Resident Evil 4*. E o resultado, apesar de não tão marcante quanto o atingido pelos zumbis da produtora, foi bom.

O jogo se passa 15 anos depois da derrota do lorde Nobunaga Oda. A paz reinava até que o sucessor de Nobunaga, Hideyoshi Toyotomi, foi possuído e trouxe o medo e caos de volta ao Japão. Para combater a ameaça, o protagonista Soki deve se unir a mais quatro guerreiros para resistir à nova investida dos demônios.

E por falar em guerreiros, a maior novidade do jogo é justamente a possibilidade de se controlar mais de um deles. Conforme você evolui nas missões os personagens vão

aparecendo. Só é possível controlar Soki e um segundo guerreiro simultaneamente, mas seu companheiro pode ser trocado durante as fases, bastando usar os espelhos onde o jogo é salvo.

Os ângulos de câmera também mudaram. Mais próxima dos personagens, a visão segue um modelo parecido com o de *Resident Evil 4*. Outra diferença é que agora é possível controlar o câmera durante boa parte da aventura. Já o sistema do jogo continua como sempre foi, com milhares de inimigos, combos insanos e a velha busca por todas as armas possíveis. Na parte de habilidades, Soki pode se transformar em um demônio de tempos em tempos, o que torna seus golpes ainda mais devastadores. Mas se você acha que isso facilita tudo, é bom lembrar que os enigmas de *Onimusha* continuam dignos de torcer a cabeça. Isso, claro, se você for orgulhoso e não consultar o detonado a seguir.

COMANDOS

- ✕ - Absorver as almas
- ▲ - Oni Magic
- - Atacar
- - Examinar
- ↑, ↓, →, ← - Issue Command
- R1 - Travar a mira
- R2 - Utilizar técnica secreta
- L1 - Defender
- L2 - Trocar de personagem
- SELECT - Ativar mapa
- START - Exibir menu
- R1+● - Chutar
- - Voltar a câmera para a posição padrão
- +○ - Oni Awakening
- ▲ (segure) - Golpe especial (É preciso ter Level 3 de magia no mínimo)

ISSUE COMMAND

Sempre que Soki está acompanhado de um outro guerreiro, ele pode dar comandos específicos para o lutador por meio dos direcionais digitais. Veja a seguir as ordens que você pode dar para seus parceiros:

- ↑ - Atacar todos os inimigos
- ↓ - Parar e se recuperar
- ← - Absorver as almas dos inimigos mortos
- - Seu companheiro o segue e ataca os mesmos inimigos que você

Importante: O comando ← varia de acordo com o guerreiro selecionado, por isso, antes de usá-lo fique atento às indicações do jogo.

TECLA SAP

Caso você só tenha a versão japonesa de *Onimusha* em mãos e não tenha o privilégio de contar com a ajuda de especialistas como o nosso japa detonador de jogos toscos Makotron, o melhor a fazer é aproveitar a boa vontade da Capcom e ativar logo a opção que muda todas as mensagens do jogo para o inglês. Para ativar esta função salvadora, selecione o terceiro item do menu inicial para abrir o menu de configurações. A primeira opção desta tela muda a legenda para o idioma do tio Sam. Já a segunda opção serve para mudar a dublagem.



■ **SAI, CAPETA!**

Soki tem como missão eliminar Nobunaga, que desta vez possuiu o corpo de Hideiوشي Toyotomi para voltar ao mundo dos vivos

DETO

Stage 1 - Dawn of Nightmares

1. Aqui não há o que pensar. Você já começa o jogo no meio da bagunça. Acabe com os inimigos e quebre os vasos para pegar mais almas. Fique atento ao ouro que os oponentes deixam cair no chão e não deixe de recolher as almas apertando e segurando o botão **X**.

2. Agora você vai pular para o telhado e enfrentar mais adversários. A seguir, você precisa lutar com um samurai gigante. Para sua sorte, no entanto, sua forma atual é a demoníaca, o que torna tudo muito mais fácil. Assim que ele acertar o telhado com a espada, dê uma sequência de golpes no samurai até que ele voe longe, depois mantenha sua mira nas mãos dele, sempre acabando com os inimigos que aparecerem no caminho.

Stage 3 - Jubei Has Arrived

05. Neste primeiro ambiente não há inimigos. Aproveite para pegar os itens no vaso, depois entre na porta à esquerda. Aqui há um espelho para você salvar o jogo. Salve, depois saia pela outra do outro lado.

06. Pegue o diário à sua direita e continue em frente até a próxima porta. Explore bem este local, pois ele guarda itens extras e a segunda parte do diário. Aqui também há um baú com um enigma. Você deve escolher se prefere tentar desativá-lo, quebrá-lo ou deixá-lo como está. Para desativar o baú, basta alinhar as cores. Após pegar tudo que a área tem a oferecer, entre na porta bem ao lado de Minokichi.

7. Cuidado com os arqueiros que atiram flechas com fogo. Pegue os itens, entre na próxima porta e verifique o buraco na cerca. Após a animação você vai ter de lutar com Jubei. O confronto é fácil. Basta acertar diversos golpes em sequência, sem dar tempo para que a guerreira reaja.

8. Após vencê-la, Jubei passa a lutar ao seu lado. Pegue o mapa no chão, siga em frente e salve o jogo. Após a animação que rola perto da ponte, você vai encarar vários inimigos e outro baú com o enigma das cores. Suba a escada. Você deve vencer Axeman em menos de um minuto.

9. Suba a escada e siga rumo à sua direita. Salve o jogo e suba outra escada, que vai se quebrar logo em

seguida. Continue pelo beiral e desça pela escada em frente. Ao tentar abrir a porta, você e Jubei vão enfrentar outro teste: eliminar quatro inimigos em um minuto.

10. Salve o jogo no espelho. Volte pela porta com Jubei e desça a escada ao lado da ponte quebrada. Destrua o monstro que está obstruindo a porta e, do outro lado, siga pelas pontes de madeira. Ignore a primeira porta, pois ela está trancada. Em frente à porta ao fundo você precisa enfrentar outro teste de valor. Mate o grandão e os outros inimigos em três minutos.

11. Na área de onde o gigante veio há um espelho e também um item no chão. Aproveite. Entre na porta e acerte as seis lamparinas. A última vai se mexer, revelando a pedra da esquerda do portal desta área. Volte pela porta e siga pelo caminho da direita. No alto das cabanas você pega a chave da porta que estava trancada no passo 10 e no baú você encontra a pedra da direita do portal. Volte ao portal e use as pedras.

ALIADOS

Combater Nobunaga é responsabilidade de Soki, mas ele não encara sozinho esta aventura. Conforme Soki progride, outros guerreiros aparecem para ajudá-lo

NADO

12. Ao tentar abrir a próxima porta você terá de enfrentar uma espécie de aranha demoníaca. A luta não é difícil. Acerte boas seqüências de golpes e magias nela. Quando a aranha saltar para o outro lado, aproveite para absorver almas e recuperar um pouco de energia, depois repita o padrão de ataque. Se a aranha subir nos pilares, espere-a descer e continue a atacar. Após a luta você volta para casa. Salve o jogo e faça os upgrades necessários. Ao sair a quarta fase começa.

Stage 4 - Ohatsu's Tears

13. Agora você controla Jubei isoladamente. Siga em frente detonando os inimigos, passe pela ponte e pegue um item do lado direito. A seguir, volte e continue pelo lado esquerdo. A porta à sua frente está trancada. Vá pelo caminho mais ao alto.

14. A próxima porta exige um código (136). Entre e pegue o item, depois volte e continue pelo caminho por cima da tábua. No canto direito você encontra um espelho. Volte e passe pela nova ponte, depois siga em frente e passe pelo tronco para chegar até a estrutura de madeira.

15. Desça, pegue os itens e passe pelo corredor repleto de inimigos. Na última sala há outro espelho e uma escada por onde você deve subir para encarar outro teste de valor: detonar dez inimigos em três minutos. Após vencer o desafio você poderá trocar o personagem que controla com o botão **L2**.

16. Siga pelo caminho da direita e continue sempre por baixo. Você passará por uma porta trancada, para a qual ainda não há chave disponível. Continue em frente até o fim do caminho e passe por baixo da cerca com Jubei. Suba a estrutura e pegue a chave do lado oposto, depois faça o caminho de volta e entre na porta.

17. Suba a escada e pegue os itens nos baús, depois desça e volte para o começo desta área. Suba a primeira escada junto aos bambus e passe rastejando com a garota por baixo deles. Suba a próxima escada e acione a alavanca no alto. Agora Soki pode subir, mas por enquanto o melhor é ignorar a escada.

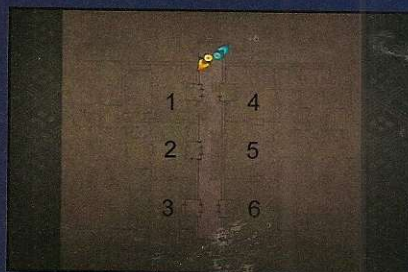
18. Aproveite que Soki não subiu ainda e pegue o item no baú ao fundo, depois volte, acione a alavanca e, enfim, suba a escada. Passe o controle para Jubei e acione a alavanca do último andar, depois volte a controlar Soki e suba a escada à esquerda. No telhado, detone os inimigos e passe para o outro lado pela árvore. Siga para a direita para encontrar seu próximo alvo. Após a animação, salve o jogo e desça a escada.

19. Agora o confronto é contra Ohatsu. A melhor estratégia é partir para a luta franca abusando das magias. Esconda-se atrás das árvores para desviar dos seus ataques. Após a luta, faça todo o caminho de volta. Você encontrará Jubei amarrada.

Stage 5 - The Red Demon

20. Acabe com todos os inimigos

no corredor e acione a estátua vermelha no final. Isso vai liberar todas as portas que tinham um véu vermelho por cima. Aproveite o espelho para salvar o jogo.



21. Para se orientar neste trecho, fique atento ao mapa acima. Entre na sala nº 6 e passe para a nº 5 pelo portão. Mexa na estátua com a pedra vermelha e pegue a pedra azul. Uma Fox Gem aparecerá na outra estatua. Pegue-a e saia pela sala nº 4.

22. Entre na sala nº 2

e mexa na estátua com a pedra vermelha. Pegue a Fox Gem (Earth) na outra estátua, depois entre na sala nº 6 e pegue a Fox Gem (Hell). Siga para a sala nº 1 e pegue a Fox Gem (Heaven).

23. Corra para a sala nº 3 e pegue a Fox Gem (Titan). Por fim, siga até a sala nº 4 e pegue a Fox Gem (Anima). Após coletar todas as Fox Gems, volte ao portal no fim do corredor e use-as todas.

24. Você vai enfrentar Tenkai. Ele se defende muito bem, por isso espere até que o inimigo solte um golpe. Neste momento, solte um especial e parta para cima de Tenkai soltando combos com tudo, mas cuidado com o contra-ataque dele. Quando a luta termina, Tenkai entra para o seu grupo.

25. Do lado de fora, é hora de enfrentar o demônio. Acerte-o com combos e quando ele começar a balançar, saia correndo para a outra extremidade do cenário. Ele vai soltar raios. Fique com a guarda levantada e espere até que tudo fique calmo. Quando o inimigo parar do outro lado, parta para cima dele e repita mais uma sequência de golpes. Aproveite os ataques de Tenkai ao máximo.

Stage 6 - A Child's Revenge

26. Siga pelo caminho da esquerda e acabe com todos os inimigos. Continue em frente e passe pela porta adiante. Posicione Soki em cima da plataforma ao fundo e, com Tenkai, fique em cima do piso azul. A seguir, posicione Tenkai em cima da coluna roxa e leve Soki para o piso roxo. Com os dois no alto, pise na plataforma verde e entre na porta.

27. Desça com Tenkai e deixe Soki no alto. De volta no controle de Tenkai, pise nas plataformas coloridas para chegar ao outro lado e posicione-o em cima da coluna verde. Faça Soki pisar no interruptor para que ele suba, depois salve o jogo no espelho ao lado da porta.

28. Mantenha Tenkai em cima e desça com Soki. Mate os inimigos e suba no pilar verde. Troque o controle novamente e faça Tenkai pisar no interruptor para Soki subir. Agora você vai enfrentar um inimigo invisível. Use o comando ← com um dos personagens para fazer o safado reaparecer e golpeie-o sem dó. Quando ele morrer, pegue o item Copper Gear no chão.

29. Tome o caminho para baixo e use seu item perto da ponte do lado esquerdo (é o local onde você começou esta fase). Siga pela parte alta da tela, vire à esquerda e entre na porta. Você precisa enfrentar Roberto. A batalha é muito fácil.

Basta desviar das sequências de golpes dele e contra-atacar. A seguir, detone os inimigos e se prepare para mais uma batalha.

30. Agora você deve lutar com Sakon. Ele é um inimigo forte, por isso, ataque-o sempre pelas costas. Fique longe da chama em seus pés para não ser atingido e sempre que ele estiver de costas, use a magia.

31. Agora Ohatsu é sua companheira. Ela é muito ágil e tem a capacidade de escalar e também de atirar. Deixe Soki e passe o comando para ela. Passe pelos escombros e pule o muro. Atravesse a porta e entre na outra porta no canto direito. Com Soki, volte para dentro e acabe com os inimigos.

Lembre-se de que Ohatsu tem uma arma e pode atingir inimigos no alto. Entre no portão grande, pegue o item no baú e salve o jogo.

32. Passe pela pequena sala destruindo todos os inimigos. Agora você está em um salão com três portas. Siga pela passagem da esquerda primeiro e suba a escada.

Pegue a chave no final. De volta ao salão, use a chave na porta da direita. Vá até ao fundo e, com Ohatsu, atire na corda que prende a plataforma.

33. Agora siga pelo caminho do meio e salve o jogo. Pegue

a manivela à sua direita. Volte ao salão e coloque a manivela no dispositivo que está faltando. A seguir, posicione os dois guerreiros de modo que eles acionem as duas alavancas ao mesmo tempo. Isso vai fazer com que uma nova plataforma desça. Tome o caminho da direita, percorra-o e passe por essa plataforma. Desça a escada do outro lado.

34. Pegue a chave, suba a escada e use-a no portão em cima da plataforma. Primeiro tome o caminho da direita.

Ohatsu plantará uma bomba para abrir a porta. Pegue a alavanca e volte para seguir o caminho da esquerda. Coloque a alavanca no dispositivo e faça a garota pular para o outro lado, depois pegue a chave do outro lado e acione a alavanca ao mesmo tempo.

35. Salve o jogo e use Ohatsu para explodir a porta. Você enfrenta Munenori sozinho. Fuja dele no primeiro momento e procure decorar sua sequência de movimentos. Fuja dos golpes giratórios e, se for pego, levante rapidamente, pois ele vai ficar pisando em você. Abuse das magias e movimentos críticos.

Quando terminar, suba a escada para encontrar Rodolfo.

36. Agora você e seu novo companheiro precisam enfrentar a planta. Destrua as esferas antes que elas se transformem em inimigos e acerte a parte esquerda da planta até que ela solte um veneno roxo. A seguir, fique a distância matando inimigos e recuperando a energia. Repita a estratégia até a planta ser derrotada de vez.

Stage 7 - Temple of Bloodshed

37. Passe pelos corredores da vila eliminando os inimigos e coletando itens. Ao chegar ao teste de valor você terá dois minutos para acabar com o seu alvo. Vença o desafio e entre na porta logo atrás.

38. Continue em frente eliminando os inimigos até chegar ao beco. Acabe com os monstros nas paredes e entre pelo portão. Na floresta, siga em frente detonando os inimigos e passe pelas bolas de fogo.

39. No templo você encara uma sequência de batalhas difíceis contra inimigos conhecidos até enfrentar Sakon. Mesmo usando sua forma de demônio, a batalha vai ser dura. Procure ficar se movendo em torno do inimigo e quando ele soltar esferas de energia, desvie e ataque com combos. Sakon vai assumir sua forma

demoníaca, recuperando toda a energia. Repita a estratégia de ataque; mas fique esperto e seja rápido, pois as esferas agora são bem maiores e, para piorar, o inimigo solta fortes ondas de energia quando você está por perto.

Stage 8- Onimusha Awoken

40. Novamente você assume o controle de Ohatsu. Passe pelo primeiro trecho da floresta acabando com os inimigos. No segundo trecho você encontra um espelho para salvar o jogo. Siga adiante até chegar ao próximo teste de valor. Este você terá de enfrentar sozinho.

41. Continue pelo único caminho disponível até chegar em frente ao templo. Salve o jogo e entre. O casarão tem seis andares, dos quais os cinco primeiros têm 16 quartos cada. Na sequência você encontra o mapa dos quartos e a localização de cada um dos itens desta área. Note que você precisa



chegar sempre ao balcão para ver as velas. A de cor azul mostra onde você está e a laranja indica a localização do portal que leva ao andar superior. Acompanhe a lista a seguir:



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Primeiro andar

Sala 4 - Item
Sala 6 - Chave Laranja e Velas
Sala 13 - Porta Trancada e Item

Segundo andar

Sala 4 - Chave
Sala 12 - Velas e Item
Sala 16 - Item

Terceiro Andar

Sala 4 - Item
Sala 8 - Velas e Espelho
Sala 10 - Chave Laranja

Quarto Andar

Sala 1 - Vela
Sala 5 - Item
Sala 8 - Chave Roxa
Sala 12 - Item
Sala 16 - Chave Laranja

Quinto Andar

Sala 1 - Vela
Sala 2 -
Chave Azul

Sala 4 - Chave Roxa
Sala 14 - Chave Verde
Sala 15 - Espelho
Sala 16 - Chave Laranja

42. No último andar você irá enfrentar Gargant, personagem de *Onimusha 3*. Ele é rápido e solta esferas de fogo. Esconda-se atrás das pilastras para se proteger e use muitos golpes com o máximo de magia para facilitar a batalha. Quando terminar, você ganha a Oni Orb.

43. Ohatsu está possuída e você deve enfrentá-la. Acerte-a até zerar a energia dela. Em seguida, use o botão **R2** para purificá-la.



■ **DEMONÍACO**
Para combater um demônio é preciso outro. Por isso, o próprio Soki pode ser possuído por um ser do mal para ampliar o seu poder de ataque

Stage 9 - Storming Azuchi

44. Siga em frente e acabe com todos os inimigos. Isso abre o caminho para a próxima área, onde você encara outro teste de valor. Aqui é preciso acabar com a aranha gigante em cinco minutos, por isso abuse dos golpes combinados para facilitar a tarefa.
45. Entre no portão à esquerda, salve o jogo e continue em frente. Aproxime Ohatsu da montanha para ela subir, vá ao canto superior e baixe a escada para Soki subir. Limpe a área e entre na nova porta.
46. Após enfrentar outro teste de valor, suba com Ohatsu e baixe a outra escada para Soki. No corredor, pare com Soki em cima do dispositivo e troque o comando para acertar um tiro na estátua no alto. Elimine os inimigos, depois faça Soki parar no dispositivo verde. Alterne o comando, pule para o outro lado com a garota e atire na estatua do alto.
47. Deixe um dos personagens do lado da porta e use o outro para acionar a alavanca. Suba e plante uma bomba na porta, no alto. Desça com Soki e faça-o ficar em cima da plataforma vermelha, depois atire com Ohatsu para quebrar mais uma estátua.
48. Acione novamente a alavanca da mesma maneira que no passo anterior, entre e dê a volta pelo telhado. Soki deve pisar no piso azul enquanto você atira com Ohatsu. Entre na porta e pegue o Toyotomi Crest, depois vá para a porta do lado oposto para sair do outro lado do telhado. Suba com Ohatsu no telhado mais alto, pule para o outro lado e baixe a escada. Antes de subir com Soki, acione a alavanca do lado oposto e entre na porta com Ohatsu, que está no alto.
49. Pare em cima do piso branco e suba com Ohatsu para atirar do outro lado e desativar o escudo. Passe correndo pelas armadilhas e ative a máquina ao fundo. A seguir, corra e repita o procedimento no telhado do outro lado. Com as duas máquinas ativadas, desça e entre no portal que tem as engrenagens girando.
50. Passe pelo pequeno corredor e siga em frente para encarar outra luta com Munenori. Use a estratégia de sempre, com golpes combinados e muitos, mas muitos tiros.

Stage 10 - The Mad Doctor

51. Assim que você estiver dentro do hospital, escolha a porta do lado esquerdo, pegue os itens e salve o jogo. Aqui há uma porta trancada. Volte, entre na porta do lado direito e pegue os itens e a chave da porta do cômodo anterior. Volte para lá e entre.
52. Dentro da sala, pegue os itens e ligue a máquina ao fundo. Volte à primeira sala e acione a alavanca. Entre na porta que se abriu, suba no elevador e siga até o fim do corredor. Após passar por mais um teste

de valor, você poderá salvar o jogo. Salve e entre na sala para enfrentar Luis.

53. A luta começa fácil. Acerte vários golpes no inimigo até ele tirar sua companheira da luta. Agora use sua forma de demônio. Quando ele ficar invisível, concentre-se em desviar de seus ataques e, quando Luis reaparecer, continue com os combos.

Stage 11 - Dark Castle

54. Passe o comando para Roberto e empurre a caixa para revelar uma porta. Entre e acione as duas alavancas para baixar as pontes. Atravesse-as e pegue no baú a ponta do dispositivo da parede. Você deve acionar este dispositivo para fechar as comportas.

55. Siga para o outro lado apenas com Soki. Com Roberto, acione a alavanca no meio do caminho, assim Soki tem como passar pelo rio seco para pegar a chave dentro do baú. Agora use a chave na porta e entre na primeira porta a direita.

teste de valor e pegue a Copper Gear A. Tome o caminho da direita e coloque a engrenagem no local. Vá em frente, passando pelos caminhos lineares. Suba a escada e, com Roberto, empurre o pedregulho para a esquerda. Antes de seguir por este novo caminho, vá para a direita e, no espelho, troque sua companhia. Escolha Jubei na opção Switch Ally.

60. Volte para o lado esquerdo e deixe Jubei em cima da pilastra. Com Soki, pise em cima do dispositivo. No alto, passe pela venda com a garota e pegue a Copper Gear B. Vá para o lado do espelho e coloque a engrenagem. Siga em frente.

61. Continue em frente até chegar ao outro lado. Derrote os inimigos pelo caminho e salve o jogo. Troque Jubei por Ohatsu e entre no portão outra vez. Você vai enfrentar o demônio no corredor. Repita a estratégia do passo 25. Salve o jogo, saia da casa e coloque o disco 2 no PS2.

Stage 12 - Mitsunari's Pride

62. Pegue o mapa na sua frente e siga em pelas próximas duas salas. A sala central é uma espécie de elevador. Na parede há um dispositivo para fazer ele subir e, no centro, uma alavanca para girá-lo.

63. Faça o elevador subir um nível. Entre na porta de metal e destrua a máquina. Volte, gire a sala central uma vez, entre na porta e pegue os itens. No alto da escada está a Green Crest. Volte ao elevador, gire-o de novo e faça Roberto abrir a porta de metal. Lá dentro, desça a escada e ponha a Green Crest na porta. Entre e pegue a Purple Crest.

64. Volte ao salão, gire a alavanca e acione o dispositivo para descer. Entre na porta verde. No espelho, troque Roberto por Ohatsu. Vá para a esquerda, faça ela pular para o outro lado e desça a escada para Soki. Traga Roberto de volta ao grupo, depois vá para o outro lado, suba e destrua a máquina verde. Desça e saia pela porta de metal.

65. Bata no interruptor para subir. Puxe a alavanca uma vez e passe pela porta. Desça e coloque a Purple Crest na porta. Entre e pegue a chave. Volte ao salão, gire a alavanca, acione o dispositivo e entre na porta da esquerda. Corra para a esquerda, passe pelas duas escadas e entre na porta.

66. Do lado de fora, entre na porta azul. Suba a escada e destrua a última máquina. Volte para a sala dos computadores e desça pelo elevador do lado esquerdo. Lá embaixo você enfrenta um novo teste de valor. Entre na porta à esquerda e passe por três salas de laboratórios.

67. Desça as escadas e salve o jogo assim que chegar ao espelho, depois desça mais um lance e entre na porta. Hora de outra luta contra Mitsunari. Ele

solta almas roxas que você deve absorver. Não deixe ele o agarrar, caso contrário o inimigo vai envenená-lo. Use sua forma demoníaca para tirar mais energia dele e absorver almas automaticamente, e fuja quando ele estiver na forma invisível. Só ataque quando puder vê-lo.

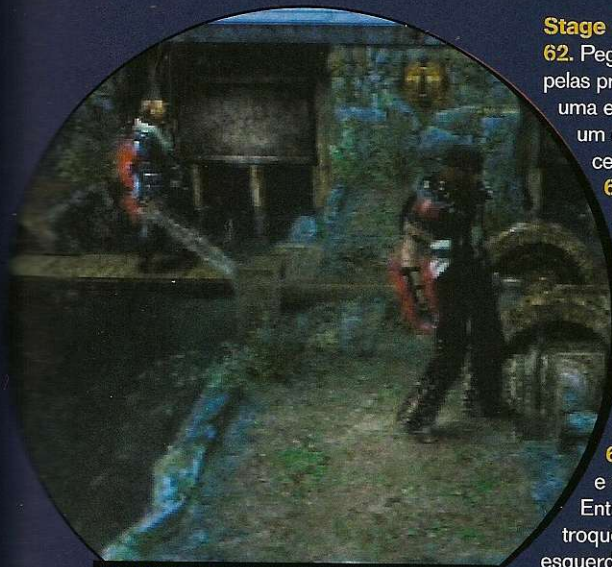
Stage 13 - Wild Boatrider

68. Para esta missão, a companhia mais aconselhável é Ohatsu. Siga em frente até chegar ao portão à direita e entre. Mais à direita há um espelho. Salve e siga pelo caminho à sua frente. Faça o teste de valor e, mais à frente, entre pelo portão.

69. Passe pelos barcos e entre no portão à sua esquerda, em cima da escada. À direita há mais um espelho. Suba as escadas para pegar itens, desça e dessa vez tome o caminho até o fundo do cenário. Tome cuidado com o canhão e entre no portão.

70. Aqui há várias casas, mas só três delas têm quadros de animais. Observe a quantidade de bichos que aparece em cada uma. Você precisa usar esse código na porta ao alto. A ordem dos números é sempre do maior para o menor. Exemplo: uma baleia, cinco pássaros e três ursos significam que o código é 531. Como a senha é aleatória, é preciso verificar os quadros. Depois de passar pela porta, entre na casa com a porta de metal para pegar um pote de óleo.

71. Coloque um personagem em frente de cada uma das alavancas. Após utilizar o óleo, a ponte vai abaixar. Do outro lado, entre na primeira porta à esquerda para encarar outro enigma. Há seis casas. Da direita



■ **PARCERIA** – Você não joga com dois personagens à toa. Saber alternar os controles é essencial para passar por determinadas fases

56. Siga pela próxima porta. Você já esteve aqui antes. Destrua o monstro na outra porta. Você só pode entrar pela porta do meio. Suba a escada, acione a alavanca e pegue a chave, depois desça e use a chave na porta ao lado da escada.

57. Suba a escada deste novo local e use Roberto para quebrar a porta de metal. Acione também a alavanca. Pegue o item e passe pela outra porta de metal. Suba a escada e salve o jogo. Entre na porta e passe por mais um teste de valor.

58. Terminado o teste, suba outro lance de escadas. Pegue os itens, entre na passagem secreta, pegue mais itens e desça pela escada. Continue assim pelas próximas salas, sempre descendo. Salve o jogo.

59. Siga pelo lado esquerdo, passe por um

para a esquerda você deve procurar o quadro da baleia, do elefante e dos ursos. O número da casa que tiver a baleia é o primeiro, o da casa com o quadro do elefante é o segundo e o número da casa com o urso é o terceiro. Esse código também é aleatório.

72. Vá até beira do rio e use Ohatsu para atravessar para o outro lado, depois abra a porta da direita para se encontrar com Soki de novo. No espelho, selecione Roberto e volte para o outro lado. Pegue a chave na sala com a porta de metal e abra a porta no alto da escada.

73. Junto ao navio você deve enfrentar Sakon novamente. Tome cuidado com os ataques dele. Fique longe e, quando ele abrir a guarda, acerte-o com vários golpes.

Stage 14 - Yodo's Arrival

74. Siga pelo caminho disponível, acabe com os inimigos e passe por dois testes de valor. No final do caminho você vai encontrar Yodo. Não tente acertá-la. Mate todos os inimigos ao redor. Isso faz com que ela revele sua forma original.

75. Agora sim é hora da luta. Fique longe e use sua forma de demônio para acertá-la e absorver as almas que ela solta. Yodo pode tentar envenenar, por isso fique longe.

Stage 15 - Shimabara Assault

76. Tente entrar no portal. Um teste de valor começa. Após superá-lo passe pelas próximas duas salas para chegar à sala dos computadores. Salve o jogo, saia pela porta do outro lado e você voltará ao salão da missão 12.

77. Entre na porta do lado esquerdo, baixe a escada e pule para o outro lado com Ohatsu. Baixe outra escada, volte ao espelho e chame Roberto. Entre pela porta de metal do outro lado, pegue a Red Crest e o 1F Electric Plug. Volte, pegue Tenkai no espelho e use a pedra na porta entre as duas escadas. Você vai obter o Blue Crest.

78. Entre na porta ao lado do espelho da sala anterior e coloque o plugue na máquina. Volte ao salão e aperte o interruptor para subir um nível. Entre na porta, suba a escada e entre na outra porta à direita. Desça a primeira escada e destrua a máquina.

79. Gire a alavanca uma vez e destrua a porta de metal com Roberto. Destrua a máquina, troque Roberto por Tenkai e desça. Entre na porta azul e pegue a chave. Volte ao salão, gire a alavanca mais uma vez e entre.

80. Destrua outra máquina. Desça, pegue mais um plugue e destrave a porta do outro lado. Volte para o salão e gire a alavanca

duas vezes. Entre no quarto, suba a escada e entre na porta da direita. Desça e coloque o plugue na máquina. Volte ao salão outra vez e gire a alavanca três vezes. Aperte o interruptor para fazer o elevador descer.

81. Entre na porta da esquerda, traga Jubei para o grupo e entre na porta do outro lado, usando a chave. Suba a escada, passe pela passagem com Jubei, destrua a máquina e volte. Desça, entre na porta da direita e depois na da esquerda. A seguir, passe pela porta vermelha e siga rumo à sala dos computadores.

82. Salve o jogo e desça pelo elevador do lado oposto. Passe pelo teste de valor e saia do outro lado. Passe por três salas seguidas e, na sequência, desça as escadas e salve o jogo no espelho.

83. Você vai enfrentar Mitsunari de novo. Repita a estratégia da última luta. A seguir você deve vencer Claudius. Mantenha ele



■ **ESTRATÉGIA** – Cada um de seus parceiros de luta tem habilidades específicas. Escolher bem quem vai acompanhá-lo facilita tudo no jogo

sempre na mira e acerte golpes no inimigo quando ele se aproximar. Se ele o infectar, use sua forma demoníaca para curar-se e tirar mais energia dele.

Stage 16 - One Way Out

84. Esta fase é grande, mas não passa de uma sequência de corredores onde você deve eliminar dezenas de inimigos. Ao chegar ao beco com um teste de valor, elimine três corvos negros e salve o jogo.

85. Pegue o mapa aos pés da estátua, volte e siga pela esquerda. Suba a escada e entre pela porta. Suba todos os lances de escadas e, no alto, vá para a esquerda até encontrar outra escada. Desça-a até o fim, entre pela porta e suba outra escada.

86. Pegue os itens, salve o jogo no espelho embaixo da escada e suba. No alto você vai

encarar um novo confronto contra Munenori, desta vez no controle de Jubei. Use a visão especial dela para cegar o inimigo e aplique combos seguidos, depois fique desviando esperando ele abrir a guarda para realizar mais combos. Cuidado com a réplica que ele solta em cima de você. Não se iluda e deixe a mira no Munenori original.

Stage 17 - Twisted Kyoto

87. Passe pelo primeiro corredor acabando com todos os inimigos. Tome cuidado com as bolas que caem a todo o instante para atrapalhar o seu percurso.

88. Passe pela ponte, detonando o gigante do outro lado. Você vai encarar outro corredor com vários inimigos. No corredor seguinte, entre à direita para salvar o jogo, depois volte e entre no portal ao fundo.

89. No corredor das flores Roberto é raptado. Destrua a aranha gigante e entre na porta. Nas próximas telas seus outros companheiros também serão levados. Siga em frente pelos galhos roxos e entre na casa. Suba direto para o segundo andar e vá ao lado oposto para continuar subindo pelos galhos. Você vai lutar com quatro chefes que você já enfrentou, só que em sequência.

90. Com Soki sozinho, você enfrenta uma batalha no espaço. Fortinbras tem golpes poderosos, por isso fique longe dele. Use os cantos da tela para escapar e, quando ele parar, atinja-o. Aproveite que você está na forma demoníaca. Se a sua energia estiver próxima do fim, use os golpes críticos para acabar com ele.

91. Agora você precisa enfrentar a forma humana de Fortinbras. Enquanto ele está no ar, não se preocupe. Desvie das bolas de fogo e, quando aparecer a mensagem no canto da tela, segure X para absorver as almas. Ele vai lançar outra bola em sua direção. Rebata-a com um contra-ataque. Agora ele vai descer. Destrua as bolas que não estão mais com fogo e, com o inimigo no chão, solte quantos combos puder. Repita a operação umas cinco ou seis vezes para terminar com ele de vez. Assim que você temrina e salva o jogo, o modo mais difícil é liberado. E aí? Vai encarar?



■ **CONFRONTO DURO** – Você não achou que o último chefe seria fácil de derrotar, achou?

CB GAMES

Importação e
Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US\$ 13
Matrix	US\$ 40
Ótica PS1	US\$ 28
Ótica PS2 400B - CR HD7	US\$ 76
Ótica Dreamcast jap	US\$ 28
Flat Alongadora	US\$ 2
Flat PS1 Laranja	US\$ 4
Laser PS1	US\$ 4
Laser PS2	US\$ 25
Suspensão c/ lente PS1	US\$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US\$ 13
Suspensão 400-R	US\$ 27
LA 6508 orig.	US\$ 33
BA 5986	US\$ 6
BA 5810	US\$ 6
BA 5815	US\$ 6
BA 5954	US\$ 6
BA 5977	US\$ 6
BA 6392	US\$ 6
BA 6398	US\$ 6
BA 6664	US\$ 6
BD 6667 p/ X-BOX	US\$ 6

Bios PS1	US\$ 10
Capacitor 100X200V	US\$ 1
Fonte GAME CUBE	US\$ 75
Control MEGADRIE	US\$ 2
Control PS2orig	US\$ 23
Control SEGASATURN	US\$ 2
Control X-BOX VR5	US\$ 17
Modem PS2	US\$ 20
Memory Card PS2	US\$ 20
Lente p/ PS1	US\$ 3
Motor CD p/ PS1	US\$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US\$ 4
Polia CD PS1	US\$ 2
CDX 8606	US\$ 10
Kit Engrenage PS1	US\$ 3
Modulador RF 2CAN	US\$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US\$ 245
50001



Console PS2
Slim
US\$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory
Card c/ 30 jogos
US\$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US\$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US\$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US\$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US\$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US\$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US\$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US\$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US\$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US\$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US\$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US\$ 1100
Pendrivel Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US\$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

GUITAR HERO

Você não vai aprender a tocar, mas vai se sentir um astro do rock

Texto: Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Uma verdadeira febre. Por onde passa *Guitar Hero* causa a mesma sensação. Aqui na redação não foi diferente. Tivemos o prazer de testar o jogo na **Dicas & Truques** nº 85 e de lá

para cá ninguém parou mais. O sucesso foi tão grande que o passo seguinte era óbvio: fazer um teste com a réplica da guitarra Gibson SG, que acompanha a caixa do jogo.

Guitarra e game se completam. Quem já jogou *Guitar Hero* com o Dual Shock pode não acreditar, mas com o controle

especial a experiência de jogo fica ainda mais divertida. A posição dos botões é intuitiva e graças ao tutorial disponível no jogo, em pouco tempo até quem nunca tocou nada na vida consegue realizar seqüências complexas com a guitarra.

Para os mais empolgados, o peso do acessório permite que você dance, pule e



WHAMMY BAR – Puxe a alavanca para executar os vibratos. Assim você aumenta seus pontos e ainda enche a barra de especial

START E SELECT – O primeiro pausa o jogo, enquanto o segundo aciona o especial. Neste caso, porém, o jeito mais fácil – e mais bonito – é inclinar a guitarra em 75°

STRUM BAR – Pressione-a para cima ou para baixo para tocar as notas ou acordes selecionados

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Redoctane

Site: www.guitarherogame.com

Onde encontrar: CJ Games – (0xx11) 5072-2073

Preço: R\$ 390,00

Ponto forte: Torna a experiência de jogo mais simples, intuitiva e, principalmente, divertida

Ponto fraco: Só funciona com *Guitar Hero*

Nota: 10

Características

- Réplica da famosa Gibson SG
- Superleve
- Design torna o jogo mais intuitivo
- Exclusivo para PlayStation 2

tente repetir todos os movimentos de um guitarrista profissional. Tudo isso, claro, respeitando os limites do fio que liga o controle ao aparelho. Como você pode ver pelas fotos abaixo, nosso colega da arte da revista se empolgou tanto que só faltou bater com a guitarra no chão, imitando as animações do jogo.

Funcionamento

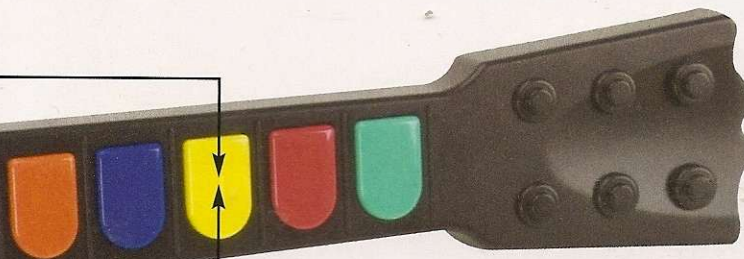
Como em todo acessório muito simples de usar, explicar o funcionamento da guitarra de *Guitar Hero* é uma tarefa ingrata, daquelas que faz a ação parecer mais complicada do que realmente é. Mas como dever profissional é algo que

não pode ser ignorado, aqui vai a explicação. Com os Fret Buttons, os botões coloridos que ficam no braço da guitarra, o jogador seleciona as notas ou os acordes que serão tocados. Para tocá-las efetivamente, o que deve ser feito no momento indicado pelo jogo, basta acionar a Strum Bar, o botão branco maior, localizado no centro da guitarra.

Há ainda a Whammy Bar, uma alavanca que, como nas guitarras normais, serve para fazer os acordes e notas mais longos vibrarem. Quanto maior a quantidade de vibratos que você fizer no jogo, o que fica muito mais fácil com a guitarra, mais pontos você ganha. E se você

executá-los nas notas marcadas com estrelas, seu Star Meter aumentará muito mais rápido, o que permitirá que você multiplique seus pontos muito mais vezes. Ah, e ativar o multiplicador de pontos com a guitarra é muito mais estiloso do que com o Dual Shock. Em vez de apertar o botão Select, que, aliás, fica numa posição extremamente incômoda, o lance é virar a guitarra em 75°. Fazendo o movimento de forma correta você aciona o sensor de rotação e o multiplicador é ativado na hora. É ou não é estiloso? Melhor do que isso, só se a Harmonix lançar mais jogos que usem este controle. Vale a pena.

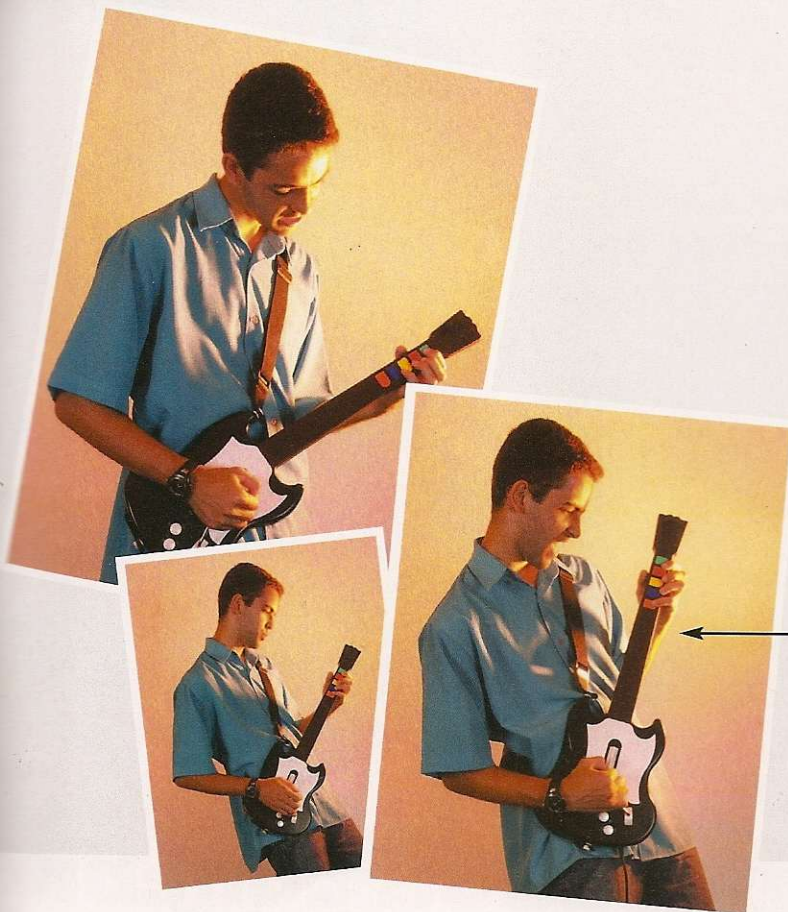
FRET BUTTON – Eles definem as notas e os acordes que você vai tocar e dão um verdadeiro nó nos dedos. O esquema é decorar a posição dos botões e não tirar os olhos da tela



OLHO NO LANCE – Fique ligado nas “notas” coloridas que aparecem na tela. Com os botões certos apertados, basta tocar seguindo o ritmo



EMPOLGADO – Júnior, nosso colega da arte da revista, já pensa em largar tudo e montar uma banda em sua garagem



EVO LU

DIVIDIMOS
EM ATÉ **12x**
NO CARTÃO

**Sedex para
todo o Brasil**

acessórios
para
video games
em geral

PS2
PlayStation 2

SONY



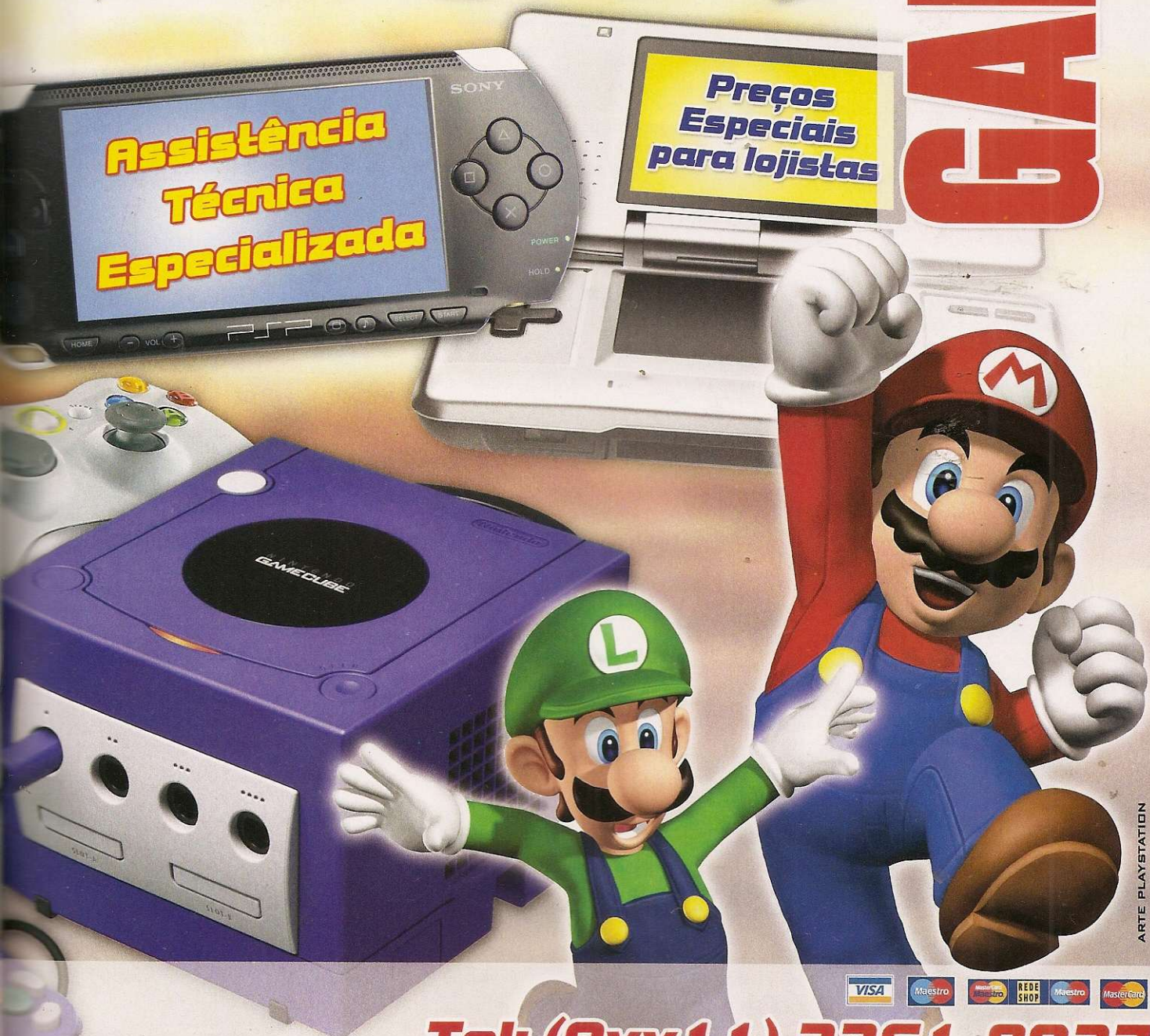
SELECT START
ANALOG

XBOX 360

ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

EVOLUTION GAMES



ARTE PLAYSTATION



Tel: (0xx11) 3361-8927
evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP

BELOS, ÚTEIS E CURIOSOS

por Leandro Rodrigues

Quando se trata de acessórios para games, a criatividade é a lei. Conheça alguns dos itens mais curiosos para PS2 e PSP



FINAL FANTASY XI: HORI VANA'DIEL CLOCK

Fãs de *Final Fantasy* com uma grana sobrando no bolso já podem acrescentar mais um item na sua lista de compras. Além de marcar as horas no mundo real, que é o que se espera de todo relógio, este aqui mostra a hora exata no mundo online de *Final Fantasy XI*. O acessório de mesa tem quatro tipos de alarmes com músicas do jogo, cronômetro progressivo e regressivo e uma luz azul fantasmagórica, para você não perder a hora de jogar. O preço do relógio é salgado e, infelizmente, o dinheiro de *Final Fantasy XI* não vale na compra.

CARACTERÍSTICAS

- Hora real e hora de *Final Fantasy XI*
- Quatro tipos de alarmes sonoros
- Cronômetro progressivo e regressivo
- Luz para ambientes escuros

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Hori

Preço médio: US\$ 45

Onde comprar: www.abgames.com (EUA)

CLASH PADS

Se você manja de pancadaria, é melhor ficar longe deste acessório. A ideia da Radica aqui é balancear o nível de agilidade entre os adversários em jogos de luta. Com diversas funções, é possível desde alterar a quantidade de energia que um soco do seu adversário tira até bloquear os comandos do controle do oponente, deixando o pobre coitado sem conseguir se mexer. Também é possível controlar o segundo lutador com o primeiro controle e vice-versa, como uma espécie de possessão. E se isso não for sacanagem o suficiente, o clash pad ainda pode ser programado para nocautear o adversário com apenas um golpe.



CARACTERÍSTICAS

- Funciona com qualquer controle de PlayStation 2
- Diversas opções de modificação
- Controles não inclusos

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Radica

Preço médio: US\$ 5,00

Onde comprar: www.ebgames.com (EUA)

PSP PLAYGEAR POCKET SKINS KIT

Este estojo transparente para PSP é feito sob medida para quem gosta de deixar tudo personalizado. O pacote inclui dez skins relacionados a jogos, produtoras e cantores famosos. Além disso, o kit vem com 30 skins em branco para você imprimir o

que desejar. O fabricante oferece em seu site oficial um software gratuito para você imprimir a foto que quiser nos kits.

CARACTERÍSTICAS

- Estojo transparente personalizável.
- 10 skins de jogos e músicas conhecidas
- 30 skins em branco para você imprimir
- Programa gratuito para a impressão das fotos

FICHA TÉCNICA

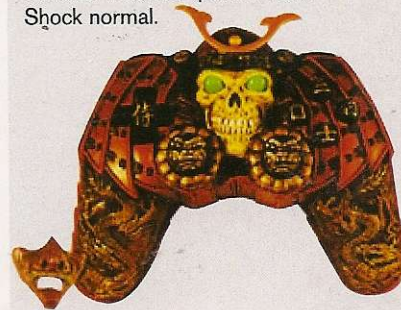
Fabricante: Logitech

Preço médio: US\$ 9,99

Onde comprar: www.ebgames.com (USA)

SAMURAI FREAK PAD

Criado para fãs do jogo *Samurai Warrior*, este controle especial tem as mesmas funções do Dual Shock 2, mas visual completamente diferente. Repleto de relevos, o joystick traz visual inspirado no jogo e uma caveira em armadura de samurai no centro. Olhos da caveira funcionam como os botões Start e Select, e os analógicos também são caveiras douradas. Apesar da aparência, o controle é menor que um Dual Shock normal.



CARACTERÍSTICAS

- Visual inspirado no jogo *Samurai Warrior*
- Pouco menor que o Dual Shock 2
- Rosto de plástico extra para mudar o visual
- Exclusivo para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Philips Media

Preço médio: US\$ 145

Onde comprar: CJ Games - Tel. 5072-2073



APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA
TODO BRASIL

• ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle



• R\$ 99,00

Matrix - Destravamento



• R\$ 199,00

Controle PS2 Original



• R\$ 65,00

GameCube Prata



• R\$ 499,00

PlayStation Slim



• R\$ 599,00



• Consulte

Memory Card Original



• R\$ 65,00



• Consulte

ROCK LASER

GAMES



(011) **6954.4332** (011) **6631.9979** (011) **6425.0482**

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Jullo Wecchi

Pare de se torturar em frente ao videogame. Aproveite estas dicas e cure-se de uma vez por todas da “síndrome do jogo interminável”

A

ALIEN TRILOGY

■ PSI

– Truques do hospedeiro

Entre no modo Xenomania para usar os códigos abaixo e acessar os últimos estágios:

Fase 3-10:

4VBJLBFGDMP89XVNOVBJLBBMCBT49F3J

Fase 3-11:

4VBFNBSCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J

Fase 3-12: S3BBBBBFGS0PB94BNKZBQVBB

MBZV09HBL

Fase 3-13: Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTL

BLMBGWH9GBL

F

FATAL FRAME III: THE TORMENTED

■ PS2

– Segredos bizarros

Para habilitar novas opções e equipamentos, você precisa detonar o game numa dificuldade e/ou graduação específica. Conheça todos estes segredos:

Kei-Browband: detone o jogo na dificuldade Normal.

Orelhas Kei-Fox: acabe com o game na dificuldade Hard ou três vezes na Normal.

Kei-Glasses: complete o game duas vezes nos modos Hard ou Nightmare.

Kei-Glasses (branco) e Miku-Headband: complete a Ghost List.

Kei-Yukata (azul): detone o jogo no modo Normal.

Kei-Yukata (laranja): complete o game duas vezes nas dificuldades Hard ou Nightmare.

Miku-Barrette: detone o jogo no nível Normal.

Orelhas Miku-Cat: acabe o game uma vez na dificuldade Hard ou três vezes na Normal.

Miku-Glasses: complete o jogo duas vezes no Hard ou Nightmare.

Vestido Miku-Pinafore: detone o jogo no nível Nightmare completando todas as missões.

Miku-Yukata (azul): detone o jogo no modo

Normal.

Miku-Yukata (rosa): detone o jogo duas vezes nos níveis Hard ou Nightmare.

Roupa Miku-Zero e orelhas Rei-Cat: complete o jogo no Hard ou três vezes no Normal.

Rei-Glasses: complete o game duas vezes no Hard ou Nightmare.

Ornamento Rei-Hair: detone o jogo no Normal.

Rei-Headband: complete a Ghost List.

Vestido Rei-Pinafore: detone o game no Nightmare completando todas as missões.

Rei-Suit: acabe o game uma vez no nível Hard ou três vezes no Normal.

Rei-Yukata (preto): detone o jogo no nível Normal.

Rei-Yukata (vermelho): complete o game duas vezes nos modos Hard ou Nightmare.

Ruri-Bell: detone o jogo uma vez no nível Hard ou três vezes no Normal.

Ruri-Ribbon: acabe o jogo na dificuldade Normal. **Ilustrações especiais:** complete o game no modo Normal capturando 50 ou mais fantasmas.

Trailer especial: complete o game no nível Normal capturando 50 ou mais fantasmas.

Show de imagens: complete o game no modo

Normal capturando 50 ou mais fantasmas.

Upgrade de lente – Crush: complete o game no nível Normal capturando 150 ou mais fantasmas.

Upgrade de lente – Serial: detone todas as missões do game.

Upgrade de lente – Stop: complete o jogo na dificuldade Normal.

Função extra – FS: complete todas as missões com rank S.

Função extra – IN: detone o jogo na dificuldade Nightmare.

Função extra – SN: finalize o game na dificuldade Normal.

Função extra – ZM: complete o game na dificuldade Normal capturando cem ou mais fantasmas.



■ DETONADO – Para terminar Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, confira o detonado na página 40



■ Fatal Frame III



■ **DICAS DO ANEL** – Cuidado com estas dicas. Se você usá-las, Sauron vai ficar sabendo

G

GUITAR HERO

■ **PS2**

– Trapaças de roqueiro

Faça as combinações de cores a seguir na tela de seleção do Game Mode:

Todos os segredos liberados: amarelo, laranja, azul, azul, laranja, amarelo e amarelo.

Galera com cabeça de macaco: azul, laranja, amarelo, amarelo, amarelo, azul e laranja.

Público com cabeça de caveira: laranja, amarelo, azul, azul, laranja, amarelo, azul e azul.

Músico com guitarra aérea: laranja, laranja, azul, amarelo e laranja.

Medidor de desempenho sempre no verde: amarelo, azul, laranja, laranja, azul, azul, amarelo e laranja.

Guitarra Hero liberada: azul, laranja, amarelo, azul e azul.

K

KING OF FIGHTERS 2000. THE

■ **PS2**

SEGREDOS DAS RUAS

Reiniciar game: pressione **R1** + **R2** + **L1** + **L2**

+ **SELECT** + **START**

– Novas animações (opção Memory)

Vídeo do KoF 94: acumule um total de 10 horas de jogo e confira a nova abertura.

Vídeo do KoF 95: entre na opção Practice, escolha qualquer lutador e faça um combo de 30 golpes.

Vídeo do KoF 96: entre na opção Practice, escolha qualquer lutador e configure o adversário para ter recuperação rápida (Life Recover, Quick). A seguir, detone o oponente até deixá-lo sem energia por alguns instantes.

Vídeo do KoF 97: escolha o Single Play e selecione qualquer lutador. Complete este modo com 200 pontos de habilidade.

Vídeo do KoF 98: vá ao Team Play e escolha qualquer lutador. Detone este modo com 300 pontos de habilidade.

Vídeo do KoF 99: complete o game em qualquer modo na dificuldade 8.

KINGDOM OF PARADISE

■ **PSP**

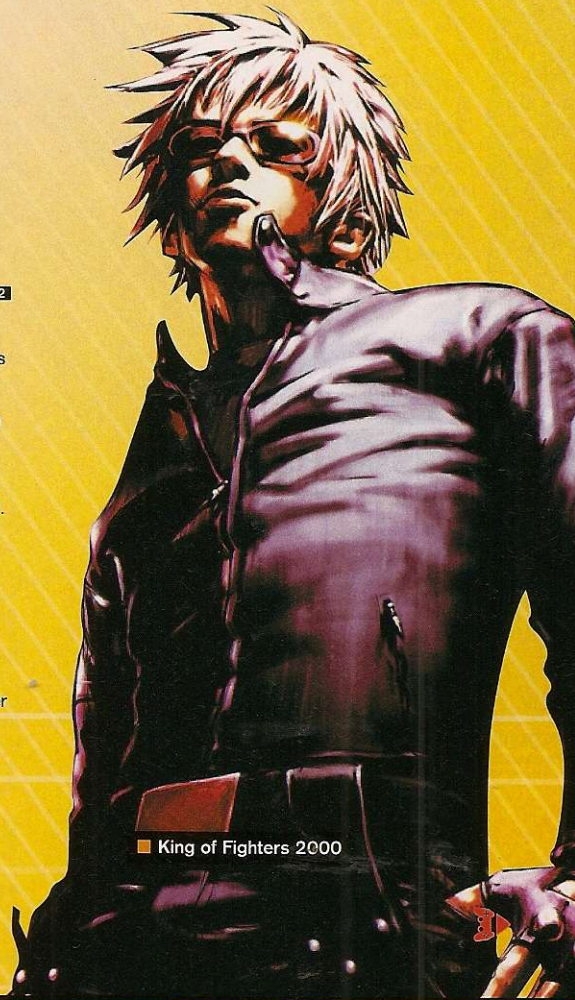
– Itens secretos e Kenpu

Entre em Download na tela de título e, quando estiver conectado, use um dos códigos abaixo:

Genbu 6 dan Bugei: zoeuiss

Acessório de Seima 1: ydkvcex

Acessório de Seima 2: aietmaw



■ King of Fighters 2000

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

III NIDI
Desde 1992



► Venda e troca de consoles

► Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas

► Conserto: 6 meses de garantia

► Consertamos PSP

Limpeza da lente gratuita



Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br

Pinhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Byakko Kenpu 31: ptiucq
 Kirin Kenpu 31: qucmk
 Espada Miracle: rkjulvj
 Braclete de Seima: jticgek
 Brinco de Seima: Ifiynvg
 Presilha de Seima: otkciet
 Anel de Seima: xktrmvt
 Seiryu Kenpu 31: kakeiti
 Suzaku Kenpu 31: myuice

L

LOD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING. THE PS2

Faramir, Merry e Pippin jogáveis:

detone o modo Crack of Doom.

TRAPAÇAS DA LUZ

Pause o jogo, segure **R1** + **R2** + **L1** + **L2** e aperte uma das combinações:

– Truques diversos

Todos os Upgrades: ↓, ↑, ▲, ■

Sempre detonando: ↓, ▲, ↑

Armas ilimitadas: ■, ■, ↓, ●

Projéteis ilimitados: ■, ■, ↑, ●

Invencível: ■, ●, ■, ↓

Modo Perfect: ●, ↑, ▲, ↓

Recarregar energia: ■, ■, ●, ●

Habilitar alvo: ↑, ●, ↓, ■

Combo de quatro hits para Aragorn: ↑, ■, ▲, ↓

Gandalf com as quatro habilidades: ▲, ↑, ■, ✕

– Personagens secretos

Faramir: ✕, ✕, ▲, ▲ / Merry: ✕, ↓, ↓, ✕

Pippin: ▲, ●, ■, ↓

HERÓIS MAIS PODEROSOS

Ao começar o jogo, segure **R1** + **R2** + **L1** + **L2** e aperte uma das combinações:

– Gandalf

Level 2: ↓, ▲, ✕, ▲ / Level 6: ▲, ▲, ✕, ↑

4 Hit Combo: ↓, ▲, ↑, ●

3 Hit Combo: ↓, ✕, ↓

Recarregar arma: ▲, ↓, ✕, ■

– Merry

Level 2: ↓, ↓, ■, ■ / Level 4: ■, ✕, ●, ↓

Level 6: ↓, ↓, ■, ▲ / Level 8: ↓, ▲, ✕, ■

4 Hit Combo: ▲, ✕, ■, ■

3 Hit Combo: ▲, ✕, ↑

Recarregar arma: ■, ●, ●, ▲

– Pippin

Level 2: ↓, ✕, ↓, ↑ / Level 4: ✕, ↓, ↓, ↓

Level 6: ●, ▲, ●, ▲ / Level 8: ■, ↑, ↑, ●

4 Hit Combo: ✕, ✕, ↓, ●

3 Hit Combo: ↑, ↑, ■, ●

Recarregar arma: ↑, ●, ↓, ■

– Aragorn

Level 2: ●, ▲, ✕, ▲

Level 4: ↓, ■, ●, ■

Level 6: ●, ▲, ■, ■

4 Hit Combo: ↑, ■, ▲, ↓

3 Hit Combo: ■, ↓, ●, ↑

Recarregar arma: ▲, ■, ■, ▲

– Faramir

Level 2: ✕, ■, ✕, ↓

Level 4: ✕, ✕, ■, ■

Level 6: ▲, ✕, ↓, ●

Level 8: ●, ↓, ↓, ↓

3 Hit Combo: ■, ▲, ↑, ▲

Recarregar arma: ▲, ↑, ✕, ✕

– Frodo

Level 2: ▲, ↑, ↓, ●

Level 4: ▲, ↑, ●, ↓

Level 6: ↓, ↓, ✕, ▲

Level 8: ●, ●, ↓, ↓

4 Hit Combo: ↓, ■, ↓, ●

3 Hit Combo: ■, ↓, ▲, ■

Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ●

– Gimli

Level 2: ↑, ●, ■, ■

Level 4: ▲, ■, ↓, ↑

Level 6: ↓, ▲, ↑, ↓

4 Hit Combo: ▲, ■, ↑, ✕

3 Hit Combo: ↑, ■, ●, ■

Recarregar arma: ●, ●, ●, ✕

– Legolas

Level 2: ■, ■, ●, ■ / Level 4: ↓, ↓, ✕, ✕

Level 6: ↓, ●, ↑, ↓

4 Hit Combo: ✕, ●, ▲, ■

3 Hit Combo: ■, ▲, ▲, ●

Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ↓

– Sam

Level 2: ●, ✕, ●, ▲ / Level 4: ↑, ↓, ■, ✕

Level 6: ↓, ↓, ↑, ↑

4 Hit Combo: ↑, ↓, ▲, ▲

3 Hit Combo: ■, ✕, ●, ■

Recarregar arma: ✕, ✕, ●, ✕

M

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X PSP

Nova tela principal: termine o game.

Vídeo Megaman X e Vile jogável: detone o jogo usando o personagem X.

Arma ilimitada de Vile: após detonar o jogo com Vile, salve o game. Carregue o save, comece uma nova partida e confira a nova arma que surgiu na tela de seleção de armas.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

PS2

– Truques camuflados

Banana Camouflage: consiga o melhor tempo em todos os estágios do modo Snake vs. Monkey.

DPM Camouflage: detone o Special Duel (Disk 2).

Green Face Paint: finalize o Normal Duel (Disk 2).

23 camuflagens: detone o game uma vez.

N

NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

PS2

– Passwords de ninja

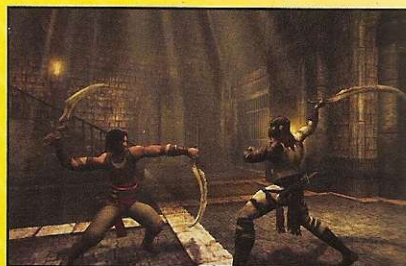
Entre no quarto de Naruto e escolha a opção da direita para entrar na tela de senhas. Selecione o símbolo do elemento e três comandos de botões. Para facilitar, considere os números a seguir como a representação de cada símbolo na tela.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

1.000 pontos extras: fogo, 6, 5, 4

1.000 pontos extras: trovão, 12, 12, 11

■ **NARUTO** – Se você é fanático pelo anime mas não é ninja a ponto de liberar todos os extras do jogo na raça, este é seu dia de sorte. Todas as dicas estão bem aqui



■ **PODER** – Sem as espadas especiais, as lutas de Prince of Persia ficam bem mais difíceis

1.000 pontos extras: vento, 8, 9, 3
 1.000 pontos extras: vento, 1, 2, 6
 1.000 pontos extras: nuvem, 9, 8, 1
 1.000 pontos extras: trovão, 2, 9, 11
 3.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 1
 3.000 pontos extras: chuva, 2, 9, 11
 3.000 pontos extras: areia, 12, 11, 12
 3.000 pontos extras: areia, 12, 11, 4
 5.000 pontos extras: trovão, 12, 7, 12
 5.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 9
 10.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 1

Figurino extra: fogo, 3, 5, 9

– Lutadores secretos

Veja como liberar os personagens secretos a seguir:

Anbu Kakashi e 'Might Suit' Naruto: finalize o modo Narutimetto Road (Story).

1st e 2nd Hokage: após completar o Udon e Moegi's Challenge, faça o Ebisu's Challenge perto do restaurante no Scroll Store.

Anko: detone-a no Narutimetto Road (Story).

Asuma: detone-o no Narutimetto Road (Story)

Hanabi Hyuuga: encontre-se com ela no Narutimetto Road (Story).

Konohamaru: faça o Moegi e Udon's Riddle na academia (depois do Story).

Kurenai: detone-a no Narutimetto Road (Story)

Yellow Flash (4th Hokage): consiga os outros 41 personagens.

Todos os outros lutadores: faça o Naruto Eiyuuden.

– Figurinos extras

Há dez figurinos extras que não podem ser comprados na loja. Veja qual S Mission você deve detonar para liberá-los:

Figurino 2: S Mission 1

Figurino 3: S Mission 2

Figurino 4: S Mission 3

Figurino 5: S Mission 4

Figurino 6: S Mission 5

Figurino 7: S Mission 6

Figurino 8: S Mission 7

Figurino 9: S Mission 8 / Figurino 10: S Mission 9

NIGHTMARE CREATURES 2

PS1

Seleção de fases: na tela principal, selecione New e segure **R2** + **L1** + **●** + **■**. Pressione **SELECT** para que um pequeno menu apareça no canto superior esquerdo da tela. Use **→** para selecionar as fases e **●** ou **■** para escolher o local exato (streamzone) em que o seu personagem vai aparecer. Para encontrar o último chefe, selecione LEVEL 8: EIFFEL e coloque 107 como streamzone.

O

ODD WORLD: ABES EXODUS

PS1

Invencibilidade: segure **R1** e pressione **●**, **▲**, **■**, **✕**, **↓**, **↓**, **↓**, **●**, **▲**, **■**, **✕**. Abe ficará invulnerável a tudo, exceto quedas de abismos.

Seleção de fase: depois que Abe disser "Hello" na

tela de entrada, aperte ↑, ↓, ←, →, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ↑, ↓, ←, →. Feito isso, escolha a fase usando o menu que surgir na tela.

P

PANDEMONIUM

■ PS1

– Códigos secretos
Seleção de fase: BORNFREE
Todos os níveis: ALMABHOL
Invencibilidade: HARDBODY

PAC-MAN WORLD 3

■ PS2

Todas as fases e labirintos: na tela do menu principal, aquela com a opção New Game, pressione rapidamente ←, →, ←, →, ●, ↑

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

■ PS2

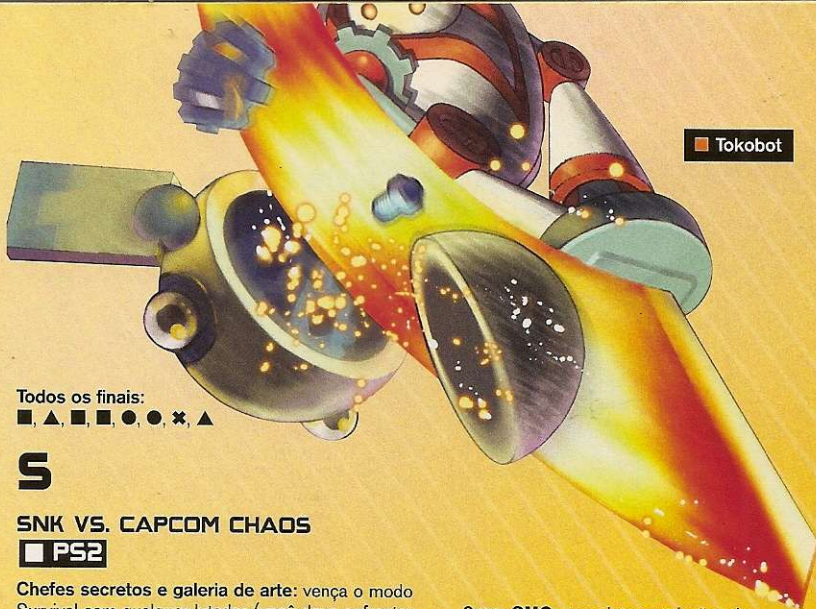
– Armas especiais
Water Sword: recolha os nove upgrades de vida e vá para a Hourglass Room.
– Armas adicionais
Para conseguir as cinco armas a seguir (exceto a Giant Hand), você precisa da Scorpion Sword, que é liberada na fase Toward the Library (no passado). Já as armas Garden Flamingo e Teddy Bear precisam ser obtidas antes da Mask ser localizada. Veja a seguir a localização de cada arma:
Garden Flamingo: na fase Hanging Garden, atrás da parede na primeira cova.
Giant Hand: durante a fuga da tumba, procure a arma numa pequena cova à esquerda na segunda ou terceira perseguição de Dahaka.
Glowing Sword: a arma está atrás da parede, dentro de uma cova que fica depois da sala coberta pelo nevoeiro.
Hockey Stick: depois de passar pelo Central Hall, gire a alavanca para a sala Hourglass Room. Use a nova passagem para chegar a uma parede quebrável, na parte debaixo da sala.
Teddy Bear: dentro do Mechanical Pit e na área onde você detonou o segundo brutamonte. Suba a escada e olhe para uma janela quebrável (no poço com água).

R

RAINBOW SIX

■ PS1

– Truques secretos
Pause o jogo, segure L1 e use os códigos a seguir:
Invencibilidade: ●, ●, ■, ▲, ×, ▲, ×, ●
Todos os mapas: ×, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ×



■ Tokobot

Todos os finais:

■, ▲, ■, ■, ●, ●, ×, ▲

S

SNK VS. CAPCOM CHAOS

■ PS2

Chefes secretos e galeria de arte: vença o modo Survival com qualquer lutador (você deve enfrentar 36 personagens). Os chefes Athena e Red Arremer e a galeria de arte ficarão liberados.
Lutador aleatório: na tela de seleção de personagens, aperte L1 para ativar o modo de seleção automática de lutador.

LUTADORES EXTRAS

Na tela de seleção de personagens, segure L1 sobre os seguintes lutadores para escolher os respectivos brigos ocultos:

– Capcom

1. Ryu: Zero / 2. Dhalsim: Dan Hibiki
3. Chun-Li: Demitri Maximoff
4. Balrog: Shin Gouki / 5. Vega: Violent Ken

– SNK

1. Kyo: Geese
2. Ryo: Goenitz
3. Terry: Mars People
4. Kasumi: Shin Mr.Karate
5. Kim: Orochi Iori Yagami

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

■ PSP

Atenção: para conseguir fazer os segredos abaixo você precisa de um PS2 com o terceiro episódio de *SOCOM*. Concluindo cada um dos objetivos, basta conectar o PSP ao PS2 (cada um com o seu respectivo game) usando um cabo USB para conferir as novas opções no game do portátil.

– Personagens extras

Descubra como liberar soldados extras para o modo multiplayer:

Dr. Basia Mironova e Benito Salazar Zayas: detone as missões da Polônia do *SOCOM 3*.

Colonel Al-Kamil Sarwat: complete as missões da África do Sul do *SOCOM 3*.

Elite Seal: detone todas as Instant Action.

Gamal Imad: finalize as missões da Ásia do *SOCOM 3*.

– Armas secretas

Habilite novas armas em todos os modos.

9mm SMG: complete as missões da América do Norte no *SOCOM 3*.

STG 77: finalize as missões da Polônia no *SOCOM 3*.

ZX25 Burst: complete as missões do sul da Ásia no *SOCOM 3*.

T

TOKOBOT

■ PSP

Modo Time Trial: termine o game.

W

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

■ PSP

■ PS2

Juke Box: receba o troféu Bar Room Brawl.

– Arenas secretas

ECW One Night Stand: vença o segundo grupo de Challenges, no modo Challenge.

Wrestlemania 9: complete o Superstar Challenges.

Wrestlemania 21: vença o primeiro grupo de Challenges, no modo Challenge.

– Telas de Loading

Diva Loading: ganhe o troféu Collect-A-Diva.

Legend Loading: receba o troféu Legend Killer.

– Cintos e roupas para o segundo jogador

Camisa Carlito: receba o troféu do modo Challenge no nível Amateur.

Cinto Hardcore Championship e The Million

Dollar Championship: ganhe o troféu do Challenge no nível Legend.

– Lutadores secretos

Steve Austin: complete o Raw Storyline.

The Rock: detone o Smackdown Storyline.

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI.



X Box 360

Reserve já o seu



Nintendo DS



Game Boy GBA



Game Cube



Play Station 2

Slím



Os melhores jogos, os melhores consoles e a melhor assistência técnica.
Compre pelo nosso site: www.inicialgames.com.br

Financiamento em até 24x



Campinas Shopping - Rua Jacy T. de Camargo, 940 - loja: 214 - tel.: 19.3267.2099

Shopping Solar Center - Av. Campos Sales 600 - loja: 22 - tel.: 19.3236.0056/3232.0179

INICIAL GAMES

por Leandro Rodrigues

Espere todo mundo sair da sala e use estes códigos para conseguir superar aquele jogo que está lhe causando tanta dor de cabeça

#

25 TO LIFE

■ PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9859216F 78B65B98

Energia infinita

280A3D57 646D7A65

Munição infinita

28001354 0CA57A65

Destrua todas as fases

280F60A5 6F157A56

280F60AF 6DACD373

A

APE ESCAPE 3

(GameShark 2 4.0 ou superior)

■ PS2

Código-mestre

985A0A5A 78A1BF36

Energia infinita

287E51A1 E1BF7A65

Moedas infinitas

287E51B8 0CA5E485

287E51F6 0CA5E485

Destrua toda casa

087E10AB 0CA57A56

487E109C 0C9B7A56

1476EBC2 0CA57A65

087EDAA1 0CA57A56

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

■ PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

980EA4FF 78A748D5

Energia infinita

2816ED40 B5568545

2816EDD8 805685CF

2816EDED F8AA7AF1

2816EDD0 8341E41E

28062462 78426965

Grana infinita

2833F37C 0C363E9B

Destrua todas as cartas de habilidades

280BA557 6F157ADA

280BA5E6 065A7A65

280BA562 472B888B

Destrua as cartas dos personagens

Kharg: 08331224 0CA57A06

Maru: 0833126B 0CA57A06

Paulette: 083312E0 0CA57A06

Ganz: 08331230 0CA57A06

Tatjana: 08331258 0CA57A06

Darc: 08331286 0CA57A06

Delma: 083312EF 0CA57A06

Volk: 083312A7 0CA57A06

Bedora: 0833122E 0CA57A06

Camellia: 0833124B 0CA57A06

Diekbeck: 08331287 0CA57A06

Choco: 08331252 0CA57A06

Lilia: 083312A9 0CA57A06

Arc: 08331231 0CA57A06

Tosh: 0833127D 0CA57A06

Cheryl: 08331223 0CA57A06

Kukuru: 083312FB 0CA57A06

Alec: 08331221 0CA57A06

Elc: 08331283 0CA57A06

Lutz: 083312D2 0CA57A06

Shu: 0833124D 0CA57A06

Leeza: 08331298 0CA57A06

Theo: 08331288 0CA57A06

Iga: 083312BC 0CA57A06

C

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

■ PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9857BED6 78EAB00

Tempo infinito

285A0782 0CA57A65

Energia infinita

286A65F7 46850465

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

■ PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9839E5A5 78A7771C

Skill Points infinitos

2816ED0C 6F967A4F

2816ED72 60567A6F

2816EDA1 F8AA7AF1

2816ED78 BBE8A42F

283A18F7 7842696F

Energia infinita

2816ED40 0BF1F99C

2816EDD8 F8AA7AF1

2816EDED DBF1F9E5

28026AAF 78426965

Colete infinito

280146A0 6AF37A65

Granadas infinitas

283A5622 6F5B7A65

Kit médico infinito

28021164 6F717A65

2802880C 44B17A65

D

DRAGON QUEST 8

■ PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

980CADDE 78D093E9

- Primeiro personagem

Todos os atributos no máximo

185A95A0 0CA5E485

185A9598 0CA5E485

185A9588 0CA5E485

185A9534 0CA5E485



■ Não consegue nem passar da primeira fase de Ape Escape? O GameShark pode ser a solução



■ VALE TUDO – Quando o assunto é guerra, não existem regras. O que importa é vencer

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Explorer. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:

- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.

- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US\$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com



Energia infinita

285A952D OCA5E485
285A95AE OCA5E485
282070F7 OCA5E485

Mana infinito

285A9582 OCA5E485
285A9573 OCA5E485
Experiência infinita
185A955A OCA57AE1
285A95E0 9F8C883E

Todas as habilidades no máximo

185A9555 OCA5883E

- Segundo personagem

Todos os atributos no máximo

185A51D8 OCA5E485
185A51C0 OCA5E485
185A51ED OCA5E485
185A51A6 OCA5E485
185A51D0 OCA5E485
185A5118 OCA5E485

Energia infinita

285A95C7 OCA5E485
285A9515 OCA5E485
282070F9 OCA5E485

Mana infinito

285A95B6 OCA5E485
285A9519 OCA5E485

Experiência infinita

185A9522 OCA57AE1
285A9576 9F8C883E

Todas as habilidades no máximo

185A9555 OCA5883E

• Terceiro personagem

Todos os atributos no máximo

185A512D OCA5E485
185A5128 OCA5E485
185A51AE OCA5E485
185A51AD OCA5E485

Energia infinita

285A51CF OCA5E485
285A5137 OCA5E485
28207019 OCA5E485

Mana infinito

285A51A5 OCA5E485
285A513A OCA5E485

Experiência infinita

185A51AF OCA57AE1
285A51DE 9F8C883E

Todas as habilidades no máximo

185A51E9 OCA5883E

- Quarto personagem

Todos os atributos no máximo

185A51F6 OCA5E485
185A51C7 OCA5E485
185A5115 OCA5E485
185A518F OCA5E485

Energia infinita

85A512B OCA5E485
285A51FF OCA5E485
28208C37 OCA5E485

Mana infinito

285A517C OCA5E485
285A5168 OCA5E485

Experiência infinita

185A51D6 OCA57AE1
285A511E 9F8C883E

Ouro infinito

285A95CF 9F8C883E

Todas as habilidades no máximo

185A5174 OCA5883E

F

FLOW URBAN DANCE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9839B564 78D0231E

Destrave todos os personagens e roupas

485980CF OC107A56
5963E5C2 OCA57A65

Destrave todas as fases

285955E6 OCA57A56

2859552E OCA57A56

2859551E OCA57A56

28595576 OCA57A56

28595803 OCA57A56

285958AF OCA57A56

2859585A OCA57A56

2859587C OCA57A56

285958B6 OCA57A56

Destrave todas as músicas

485980D6 OC8A7A56

5963E5C2 OCA57A65

Destrave todos os campeonatos

48596762 OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859B02E OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

485984DE OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859A003 OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859A022 OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859037C OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

485975CF OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859BCED OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

4859BC74 OC267A44

5963E5C2 OCA57A65

Vem me tirar
prá dançar?



■ Se sua cintura é mais dura que pedra e seus dedos estão doendo, use os códigos acima e destrave tudo em Flow Urban Dance

FORD RACING 2

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

98053E66 78FBBD7F

Destrave todos os carros

485D8476 OCA77A56

1476EBC2 OCA57A65

Destrave todos os eventos

485D8474 OC157A56

1476EBC2 OCA57A65

K

KING KONG

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

980AB86F 78FEB3BE

Energia infinita (Humano)

Human January 16, 2006

283758ED OCA57A65

Energia infinita (Kong)

18F7976C OCA53EE5

Pistola

28C0ECF6 OCA57AB1

Shotgun

28C00DE9 OCA57AB1

Sniper

28C00D7C OCA57AB1

Machine Gun

28C00D03 OCA57AB1

M

MEGAMAN X COLLECTION

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

980A992B 78D0912D

• Megaman X:

Energia infinita

08E44E9B OCA57A03

Vidas infinitas

08E4E71E OCA57AD3

• Megaman X2:

Energia infinita

08E4E90E OCA57A03

Vidas infinitas

08E4E7A3 OCA57AD3

• Megaman X3:

Energia infinita

0892D34D OCA57AA0

Vidas infinitas

089D244F OCA57AD3

• Megaman X4:

Energia infinita

0883D601 OCA57A0C

Vidas infinitas

088362D8 OCA57AD3

Munição infinita

4883D682 OCD07A56

2981EAC3 OCA57A65

Destrave todas as armas

00996D89 000000FF

00996D77 00000000

• Megaman X5:

Energia infinita

08DA5F57 OCA57A0C

Munição infinita

48DA5F2B OCFB7A56

14CCEBA5 OCA57A65

Destrave todas as armas

08DA5F10 OCA57A3E

08DA5F0D OCA57A6F



■ SACANAGEM não é ficar vendo a mulherada, e sim usar códigos para liberar todos os segredos de Rumble Roses

Vidas infinitas

08DA02B0 OCA57AD3

• Megaman X6:

Energia infinita

08AC743A OCA57A0C

Vidas infinitas

08ACFA30 OCA57AD3

Munição infinita

48AC7455 OCFB7A56

14CCEBA5 OCA57A65

Destrave todas as armas

08AC7432 OCA57A3E

N

NEOPETS - THE DARKEST FAERIE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

983C8FFF 7826D914

Energia infinita

282D4066 OCA52C0E

58295862 OCA57A71

59BEB4B OCA57A65

Magia infinita

58295874 OCA57A71

59BEBAD5 OCA57A65

R

RUMBLE ROSES

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

983D2D6F 78D04634

Movimentos letais infinitos

(Jogador 1)

29776264 OCA57AB1

Movimentos letais no máximo

(Jogador 1)

Lethal Move Counter January 23, 2006

2977620A OCA57A44

Movimentos letais infinitos

(Jogador 2)

294CF764 OCA57AB1

Movimentos letais no máximo

(Jogador 2)

294CF70A OCA57A44

Destrave todos os personagens

48270051 OCC97A56

2E187D54 OCA57A65

Destrave as galerias:

Aigle: 08270020 OCA57A56

Killer Khan: 082700A7 OCA57A56

Noble Rose: 08270016 OCA57A56

Evil Rose: 08270058 OCA57A56

Becky: 08270087 OCA57A56

Candy Cane: 08270052 OCA57A56

Anesthesia: 082700B5 OCA57A56

Dr. Cutter: 082700CA OCA57A56

Aisha: 08270055 OCA57A56

Showbiz: 08270031 OCA57A56

Sgt. Clemets: 0827004B OCA57A56

Mrs. Spencer

082700A4 OCA57A56

Reiko Hinomoto

08270024 OCA57A56

Rowdy Reiko

0827006B OCA57A56

Makoto Aihara

082700E0 OCA57A56

The Black Belt Demon

08270030 OCA57A56

Judgment

08270086 OCA57A56

082700EF OCA57A56

Dixie Clemets

0827002E OCA57A56

Miss Spencer

082700A9 OCA57A56

T

TOCA RACE DRIVER 2

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9827DB6F 78A14188

Sem danos no carro

08546815 OCA57A56

Carro com o dobro de potência

085468C8 OCA57A56

Todos os campeonatos e carros

0854687C OCA57A56

Destrave todos os bônus

0854688D OCA57A56

Destrave todas as animações

08546892 OCA57A56

TRAPT

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código-mestre

9809C6F7 78D00B83

Energia infinita

28070DFB 642D7A54

DEMÔNIO NAS VEIAS

Conheça a história e as curiosidades mais bizarras dos quatro jogos da série "Onimusha"

2001



ONIMUSHA: WARLORDS

Heróis jogáveis: Kaede e Samanosuke

Trama: para proteger seu povo, o samurai Samanosuke vence um exército invasor e mata Nobunaga, o líder inimigo. Só que o vilão faz um pacto com Genma King Fortinbras, o rei dos demônios, e ressuscita. Para ganhar vida eterna, porém, Nobunaga deve sacrificar a princesa Yuki. Pressentindo o perigo, Yuki envia uma carta pedindo ajuda para Samanosuke, mas infelizmente o tempo é muito curto. O samurai vence Genma, destruindo os planos de Nobunaga, mas encontra Yuki tarde demais.

2002



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Heróis jogáveis: Jubei, Oyu, Magoichi, Ekei e Kotaro

Trama: a ação gira em torno de Jubei Yagyu, outro samurai. O guerreiro encontra a própria vila arrasada, cheia de corpos. Trata-se de mais uma obra do vilão Nobunaga, que voltou do inferno com poderes sobrenaturais e criou um grande exército do além para apavorar todos que cruzarem seu caminho. Tudo isso para, mais uma vez, tentar cumprir seu pacto original e ganhar vida eterna. No fim do game Jubei derrota Nobunaga, mas o demônio sobrevive e foge.

2004



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Heróis jogáveis: Samanosuke, Jacques e uma policial francesa

Trama: Samanosuke entra em cena novamente. Mas quando ele estava prestes a encarar Nobunaga mais uma vez, em pleno Japão feudal, ele subitamente é transportado para a França moderna, enquanto o policial francês Jacques é levado à época de Samanosuke. Os heróis enfrentam as criaturas de Nobunaga isoladamente até se encontrarem para encarar o vilão. Depois de se transformar num monstro, o demônio morre de uma vez por todas pela katana do samurai.

2006



ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS

Heróis jogáveis: Hideyasu Soki e outros aliados

Trama: quinze anos após a derrota definitiva de Nobunaga, o herói Hideyoshi Toyotomi é possuído pelo antigo demônio e passa a agir como ele. Para combater o perigo, Soki, outro samurai, entra em cena. Para saber mais sobre a nova história, confira o detonado do game na página 68.

CURIOSIDADES

- O vilão Nobunaga Oda foi inspirado num poderoso senhor feudal que viveu no Japão entre 1534 a 1582 d.C. Ele se tornou um grande líder durante a guerra civil japonesa causada pelo enfraquecimento da classe dos samurais e ficou famoso por vencer muitas batalhas e unificar quase todo o país.
- Ainda na história real, Nobunaga foi traído e forçado a se suicidar por um de seus generais, Mitsuhide Areschi. No primeiro game, antes de fazer um pacto com o diabo, o Nobunaga dos games é morto pelo rebelde Samanosuke Areschi (de sobrenome parecido), também em 1582.
- Na história real, Hideyoshi Toyotomi, o chefe do quarto Onimusha, foi o braço direito de Nobunaga. Após a morte do

senhor feudal, Hideyoshi assume o comando e consegue unificar todas as províncias japonesas em 1598.

- O visual dos três maiores heróis de *Onimusha* foi inspirado em atores reais. Samanosuke é uma cópia do ator chinês Takeshi Kaneshiro, do filme *Returner*. Já Jubei, tem todos os detalhes do falecido Yasaku Matsuda, japonês, que atuou em *Chuva Negra*. Jaques, em contrapartida, é a cara do ator marroquino Jean Reno, de *O Profissional*, *Missão Impossível* e *Godzilla*.
- Em 2003, a Capcom lançou *Onimusha Blade Warriors* (*Onimusha Buraiden* no Japão). Trata-se de um jogo de luta que mistura os principais heróis e inimigos dos três primeiros games. O título não fez tanto sucesso quanto à série clássica.

COMPRE 2 EDIÇÕES E GANHE 10% DE DESCONTO



ED. 85 R\$ 6.90

- Kingdom Hearts II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- Detonados PS2: Matrix: Path of Neo; Crônicas de Namia
- GRÁTIS: pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa



ED. 84 R\$ 6.90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- Detonados PS2: Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City



ED. 83 R\$ 6.90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- Detonados PS2: Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves



ED. 82 R\$ 6.90

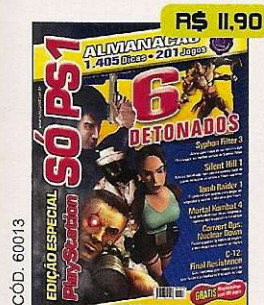
- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- Detonados PS2: Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- Especial: dicas para vencer no Ultimate Spider Man



ED. 81 R\$ 6.90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- Detonados PS2: Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- Detonados Especial: Winning Eleven 9

EDIÇÕES ESPECIAIS DA REVISTA PLAYSTATION



ALMANAQUE II

- Almanaque com 6 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4, Convert Ops



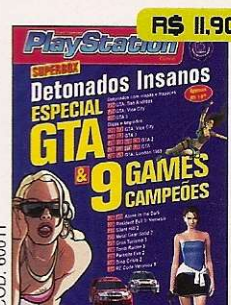
PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22



ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos



SUPERBOX PLAY

- Especial com GTA totalmente detonado mais 9 games campeões. Este kit contém os Almanques 7 e 8 da PlayStation



ALMANAQUE 9

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67. ACESSE WWW.EUROPANETCOM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO OU FAX PARA A EDITORA EUROPA: RUA M.M.D.C., 121 - 05510-900 - SÃO PAULO - SP - FAX: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete	Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Frete para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/03/2006 a 31/03/2006, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

☐ Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____/____

☐ Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa junto com este cupom

☐ Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____ Celular: (____) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

PLAY SHOP

Anuncie nesta seção e divulgue seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaniacos. Ligue para a Publicidade:

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094 • (11) 3038-5103 • (11) 3038-5084 • (11) 3038-5082

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
(3326-0045)
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

MasterCard VISA

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE.GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

bits GAMES

www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br

Video Games e Acessórios em
Geral, Aluguel,
Assistência Técnica e vendas
Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

CYBER GAMES

Assistência Técnica
e Acessórios

(11) 6702-4049
(11) 8376-9644
e-mail: marcialopes@scorp.com.br

Av. Moraes Costa, 16 - Sala 04
Vila Industrial - São Paulo - SP

KOMBAT GAMES

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation 2 Dreamcast NINTENDO GAMECUBE

Enviamos via sedex para todo o Brasil

Assistência Técnica para Video Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Video Games

REDE SHOP

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 - Box 14 - Centro - SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 02 - Sta. Ifigênia - Centro - SP • Fone: (11) 3337-6238

Front Games

Promoção de jogos para
Playstation 1 e 2,
mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel.: (0xx11) 9778-9586

BRASILCURSOS.COM.BR

**CURSOS DE MANUTENÇÃO
EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A
DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS**

Venda de peças de reposição para video-games

FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R\$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

O prazer de jogar Vídeo Game

Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES

Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 - Lj. 04
Sta. Ifigênia - São Paulo - SP

Venda de Consoles e Acessórios

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê

Rock GAMES

O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 - 52 - Bauru - SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF

informática e games

SEDEX
Mandou Chegar!
A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlântidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 15 - Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 - lj. 05 - Brooklin

BIG GAMES

TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R\$ 970,00 à vista
Super Promoção PSP R\$ 760,00

Parcelamos em até 12x no cartão*, 13x no cheque e financiamentos no carnê em até 12x

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178

Av. Dep. Emilio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

VISA Electron VISA

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil - Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial - Campinas - SP

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM 2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R\$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

PS one
N64
GBC
GBA
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R\$19,90 (japonês) e R\$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

- PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy •
- Cd's PS one • PSII • Jogos DVD-R •
- Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO
ENTREGAMOS VIA SEDEX
explosaogames@terra.com.br
Fone: (11) 3228-1710 c/ Patrícia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Telefonadas Porão Games:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Video-Games
Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito

XXBOX
NINTENDO
PS2
GAMEBOY ADVANCE

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2
PlayStation 2 Dreamcast NINTENDO

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2
Enviamos via sedex para todo o Brasil

Assistência Técnica para Video Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Video Games

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 - Box 14 - Centro - SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 02 - Sta. Ifigênia - Centro - SP • Fone: (11) 3337-6238

M.D.R GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Desbloqueio e Consertos
Orçamento sem compromisso
Assunto para jogos

COMÉRCIO DE VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS
COMPRAMOS SEU APARELHO SEMI-NOVO E COM DEFETO

Viaduto Sta. Ifigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

ART. GAME
Games de última geração

PlayStation
Nintendo
X Box
e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377
6682-9535

www.awi.com.br/artgame

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames
ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2

- DESBLOQUEIO
- UNIDADE ÓTICA
- TRANSCODIFICAÇÃO
- FONTE
- VENDA

Atendemos todo

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana
Tel: (11) 6971-1260 Ramal: 329 / 3461-8562

IG inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PS2
PlayStation 2

www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRAR - VENDE - FINANCIAR
NOVOS E SEMINOVOS

• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil

Playstation 2 12X R\$ 98,50*

Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP

sujeito a análise de crédito

PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

Aparelhos novos, jogos e acessórios para:

PS2
XBOX
PSone
GAMEBOY ADVANCE
GAMECUBE
Dreamcast

DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES

produtos originais c/ garantia

FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresents@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox

Assistência Técnica
Destruvamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira (apenas para SP capital).

ENTREGAMOS VIA SEDEX

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGON GAMES

• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.

NIKAS GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

PlayStation
PSone
PS2
GAMEBOY
Mario

Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: **www.nikasgames1.hpg.com.br**

ELETROMÍL
Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<
>Xbox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

Representante Oficial do Chip Matrix R\$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"

www.diskgames.com.br

Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 12X

PlayStation 2 **X Box**

GB Advance SP

PlayStation One **Game Cube**

Entregamos p/ todo o Brasil

(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br

As melhores marcas em
GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

■ Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP

- Há mais de 3 anos no mercado
- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS

COMPRAR VENDER TROCAR FINANCIAR

ATACADO E VAREJO

SEDEX PARA TODO BRASIL

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Desbloqueio • Transcodificação

ROCK LASER

6631.9979 6954.4332

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAME

vendas - assistência técnica

Games e Acessórios

Últimos lançamentos
Desbloqueamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex

Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL

COMPRAR - VENDER - TROCAR
Todos os tipos de Vídeo Games e Peças

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Desbloqueio

Promoção Matrix

Apresentando a Revista Destrova R\$ 240,00

Tele Vendas: 3316-1360

Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net

Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro

HELP GAMES

Assistência técnica autorizada (oficina própria)

Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles

Peças e chips originais

Rua Albion, 513
Lapa

TECTOY **DYNACOM**

(11) 3645-3005
(11) 3832-5096

www.helpgames.com.br

AVALANCHE

Agora é a Sua Chance de Ter o Seu **PlayStation2** em até 12X Sem Entrada para Todo o BRASIL

Televendas: 0XX11 6852-2881

6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation

WAVE GAMES

é assistência técnica para seus aparelhos de games

- ▶ Venda de aparelhos novos e usados
- ▶ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA PROCESSADOR - FONTE TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET - Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 - Sto. Amaro 5541-8066

SS GAMES

Tudo para seu game

Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced

ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL

www.ssgames.com.br

Agradecemos a Preferência

MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0*11) 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mvgames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA



Aparelhos Novos e Seminovos



Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

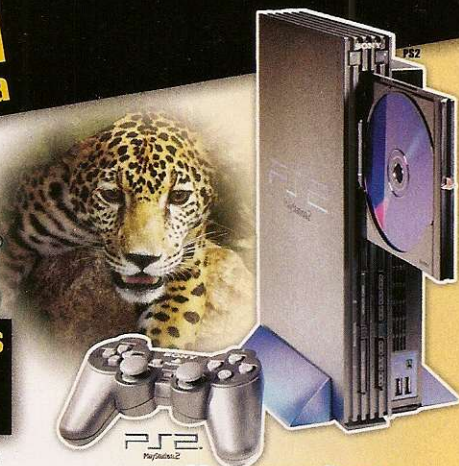
Games e Assistência Técnica

Acessórios, jogos e consertos

Assistência técnica em games



R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp
(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hileragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil



Rua Barão de Duprat, 323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11) 3328-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares credenciada CLARO
R. Albion, 21-Lapa - SP
3834-5524

Destruvimento de PS2 - Nook e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox NG4 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessórios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

2 FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em 12x

PSII Controle Remoto, Controle Original, Memory Card, Promoção R\$ 79,00

GAME CUBE PS One, GAME BOY SP, X-BOX

FRATELLOGAMES

360 GAME COM TUDO!

Troca de baterias original PS II 3 Vts R\$ 20,00
Troca de baterias original PS One R\$ 10,00
Troca de baterias original Game Boy SP R\$ 10,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

www.FRATELLOGAMES.com.br

Tilty's Games

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destruvimento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses

Destruvimento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Vídeo-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

TUDO COM GARANTIA

DESPACHAMOS Para todo Brasil via:

SEDEX GLOBAL MESSENGER

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.

Peça sua lista

Sedex para Todo Brasil

frontgames2002@hotmail.com

Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaniacos, ligue para a Publicidade

TEL:

(11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103



20 ANOS

G

A

www.eletronicmil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<



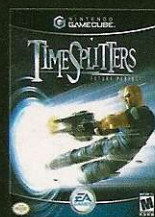
PS2
PlayStation.2

>XBox<



XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<



GAME BOY
ADVANCE

>NINTENDO DS<



NINTENDO DS



>PSP<



PSP



TROMIL

M E S

Enviamos
SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias. Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS®

SAMSUNG



NIPPONIC



Seagate



Maxtor®

SONY

maxell



Promoção do mês

Memory Card PS2 **R\$ 67,50**
(estoque limitado)



Controle original do PS2
Por Apenas **R\$ 59,50**
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:



Não saia de moda.
Saia com a moda.

Nova **Honda Biz 125+**
+ design + estilo e ainda + motivos
para você ter uma.