

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 8 - Nº 86 - R\$ 17,90

www.fullgames.com.br



Resident Evil™

CONHEÇA A HISTÓRIA
DE RESIDENT EVIL

A série
Os personagens
Os jogos

ARTIGO ESPECIAL:

Controles no PC

NESTA EDIÇÃO:

RESIDENT EVIL 4

Jogo completo e original

Inclui manual em português

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Categoria: Ação

Contém: Agressão Física, Assassinato, Crueldade e Decapitação.



UBISOFT

CAPCOM®

O TERROR DEFINITIVO...

Leon S. Kennedy sobreviveu ao ataque dos zumbis em Raccoon City, há 6 anos.

Agora ele precisa resgatar a filha do presidente de uma sinistra vila na Europa Central e encarar um inimigo mais rápido, esperto e amedrontador do que qualquer zumbi.

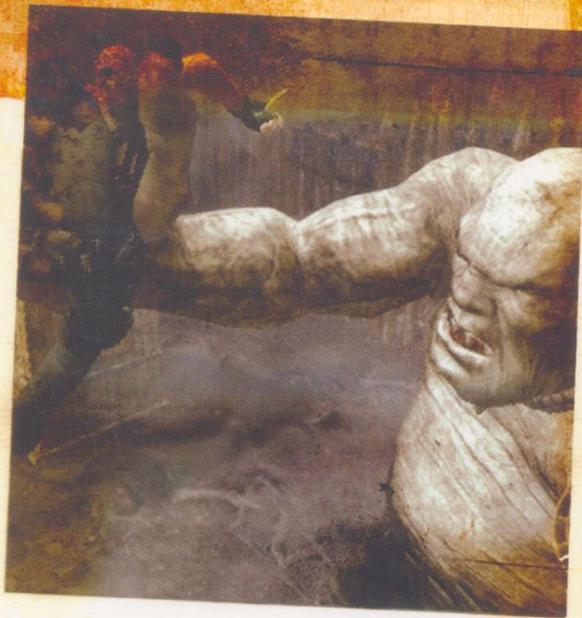
O terror definitivo. Mais AÇÃO, mais TENSÃO e muito mais MEDO do que nunca.

O jogo que os críticos amaram chega ao PC para deixar você aterrorizado.

— NOVA AÇÃO DE SOBREVIVÊNCIA —
ESQUEÇA "TERROR DE SOBREVIVÊNCIA". ESTE É RESIDENT EVIL REDEFINIDO COM MAIS INIMIGOS AMEAÇADORES, CONTROLES INTUITIVOS E AÇÃO INTENSA.

— NOVAS DESCOBERTAS —
DESVENDE OS SEGREDOS DO JOGO NO RELATÓRIO DE AJUDA, UM DOCUMENTO EM CAPÍTULOS QUE DETALHA TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE OS 5 CENÁRIOS ELETRIZANTES.

— NOVA JOGABILIDADE —
ACHE E DESTRAVE NOVAS ARMAS E ROUPAS QUE MUDAM A FORMA COMO VOCÊ CONFRONTA SEU MEIO.



REQUISITOS DO SISTEMA

Sistema Operacional: Microsoft® Windows® 2000/XP
Processador: Intel Pentium 4 de 1.4GHz ou AMD Athlon equivalente
Memória: 256MB RAM
Placa de Vídeo: Placa 3D com 128MB, compatível com DirectX® 9.0c e suporte a Pixel Shader 2.0
Espaço em Disco: 7GB livres
Unidade de Mídia: DVD-ROM de 4X
Sistema de Som: Placa de Som compatível com DirectX® 9.0c

PLACAS DE VÍDEO

As seguintes Placas de Vídeo são o mínimo requerido para execução do jogo:

- ATI Radeon séries X300/9500
- NVidia GeForce série FX (GeForce 4 MX não é suportada)

Qualquer placa acima das descritas é compatível. Este jogo não é adequado para Laptops.

CAPCOM



MOVING
www.movingeditora.com.br



0.0086



ISSN 1518-9139

9 777108 110863

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 8 - Nº 86 - R\$ 17,90

www.fullgames.com.br



Resident Evil™

CONHEÇA A HISTÓRIA
DE RESIDENT EVIL

A série
Os personagens
Os jogos

NESTA EDIÇÃO:
RESIDENT EVIL 4
Jogo completo e original
Inclui manual em português

ATENÇÃO
CD-KEY OBRIGATORIO PARA INSTALAR O JOGO

ARTIGO ESPECIAL:
Controles no PC

ISSN 1518-9139

00086



9 777108 110863

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Categoria: Ação

Contém: Agressão Física, Assassinato, Crueldade e Decapitação.



UBISOFT

CAPCOM®

**UM NAVIO
ABANDONADO**

**UMA FERROZ
TEMPESTADE**

**NENHUM LUGAR
SEGURO**

ENCARE O TERROR NA FULLGAMES 82



FULLGAMES

DIRETOR GERAL
Plínio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

GERENTE DE PRODUTO
Alexandre R. Silva

EDIÇÃO E ARTE
Pedro Pellicano

COLABORAÇÃO
Thiago Costa

PUBLICIDADE

publicidade@movingeditora.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL

Ivone Tabarin
Mtb 12.157

DISTRIBUIÇÃO

Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

FULLGAMES

é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuá, 821 - Cj. 14
São Paulo - SP
CEP: 04533-013
Telefone: (11) 3708-1300

Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br



MOVING
www.movingeditora.com.br

Os zumbis
invadiram a redação!

Mas por sorte conseguimos
terminar a tempo mais essa
edição da FullGames.

Entre no clima do jogo conhecendo
a história da série Resident Evil.

Depois é só partir para a batalha
e derrotar esses monstros
antes que eles o devorem!

Aproveite também e leia
nosso artigo especial
sobre controles no PC.

Seja rápido! Eles
estão vindo...

*Equipe
FullGames*

Resident Evil®

A HISTÓRIA
DE UMA SÉRIE

- SÉRIE: RESIDENT EVIL
- GÊNERO: TERROR DE SOBREVIVÊNCIA (SURVIVAL HORROR)
- CRIAÇÃO: 1996 POR SHINJI MIKAMI
- DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
- VENDAS: 35 MILHÕES ATÉ FEVEREIRO DE 2008



UMBRELLA CORPORATION

ASCENSÃO E QUEDA ||||



A história por trás de Resident Evil gira em torno da corporação farmacêutica Umbrella. Essa era uma empresa respeitada e conhecida no mundo inteiro e desenvolvia, entre vários projetos, experiências genéticas para a criação de armas biológicas e vírus especializados em mutações. A base central de operações da Umbrella ficava localizada embaixo da cidade de Raccoon City e foi neste local que os testes fugiram do controle.

Trabalhando em seu laboratório sob supervisão da Umbrella, o Dr. William Birkin criou o T-Virus. Ele foi baseado em um vírus anterior, o Progenitor, descoberto em 1967 e sintetizado por James Marcus e sua equipe. As propriedades de regeneração do Progenitor atraíram os cientistas, que inicialmente pensaram em usá-lo para ajudar deficientes. Porém, mais tarde o projeto acabou se focando em criar uma arma biológica.

O T-Virus tinha a capacidade de transformar seres humanos em mortos-vivos, aumentando sua resistência a tiros e golpes, mas

limitando sua mobilidade. William também desenvolveu o G-Virus, que fazia uma pessoa tornar-se um ser incrivelmente forte e com ainda mais mutações. A Umbrella enviou tropas para tomar posse das invenções de William. Porém, ele escondeu o G-Virus em seu bolso e injetou-se com ele, o que transformou o cientista em um monstro poderoso.

Esse ataque gerou o primeiro incidente relacionado à Umbrella, em 1998, quando o T-Virus vazou próximo a uma mansão nos arredores de Raccoon City. Essa casa era um dos pontos de acesso dos laboratórios da Umbrella e o vazamento transformou todos na área em zumbis. É nesse momento que a equipe S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) é enviada para investigar os assassinatos que começam a ocorrer.

Confrontados por inimigos desconhecidos e monstruosamente alterados, os membros da S.T.A.R.S. conseguiram escapar da mansão e depois enfrentaram uma cidade inteira infestada por zumbis. Querendo esconder suas terríveis falhas nas experiências, a Umbrella criou um monstro que tinha o objetivo de eliminar todos da equipe S.T.A.R.S. O nome dele era Nemesis e sua força e agilidade provinham de modificações feitas no G-Virus.

Quando o governo dos EUA descobriu o que estava se passando em Raccoon City, ele decidiu destruir a região para acabar de uma vez por todas com o vírus e os planos da empresa Umbrella. Um míssil nuclear atingiu Raccoon City e a Umbrella, para todos os efeitos, foi considerada fora de operação.

TERROR NOS GAMES

E NAS TELONAS... ||||

sobre as ações da Umbrella e as tentativas de membros e ex-membros da equipe S.T.A.R.S. de deter a empresa.

Alguns jogos contam histórias paralelas e trazem novos personagens que ajudam a compor melhor o universo Resident Evil, hoje vasto e complexo. O enredo consistente da série é um

A série Resident Evil tem vários jogos e diferentes sub-séries em várias plataformas. Os principais jogos contam a história central

dos principais atrativos e mostra a importância que a narrativa pode ter nos videogames.

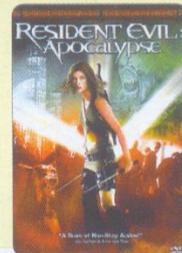
Boa parte dos jogos Resident Evil são mostrados sob a perspectiva de 3ª pessoa, com o jogador vendo seu personagem a uma certa distância. Alterações foram feitas em alguns games e a grande mudança na série aconteceu com Resident Evil 4, que trouxe a câmera para bem perto do ombro do jogador, criando uma sensação mais claustrofóbica e ideal para jogos de terror.

Com o sucesso nos games a série ganhou uma trilogia para o cinema. Ela foi bem recebida pelos fãs mas não acompanha fielmente as histórias dos jogos. Além disso, a Capcom também produziu 2 filmes de computação gráfica sobre a série:

- Resident Evil 4D Executer (2000)
- Resident Evil: Degeneration (2008)



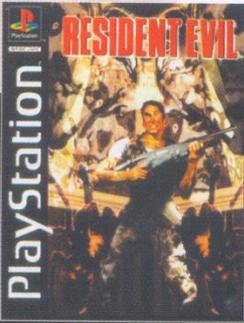
2002
Resident Evil



2004
Resident Evil: Apocalypse



2007
Resident Evil: Extinction



Resident Evil - 1996

Playstation - Depois: PC, Saturn, GameCube, Nintendo DS e Wii (apenas no Japão).

Em Julho de 1998, a S.T.A.R.S. vai a Raccoon City com dois helicópteros, o time Alpha e Bravo. A equipe Bravo sofre uma pane e acaba caindo antes de chegar ao destino. Quando pousa nos arredores da cidade onde os crimes estão ocorrendo, os membros do time Alpha vão atrás de seus

parceiros. Eles só encontram o helicóptero caído e vazio e nesse momento são atacados por cães raivosos.

O soldado Joseph Frost acaba morrendo e os outros 4 membros Alpha conseguem esconder-se em uma mansão próxima - o piloto acaba fungindo com o helicóptero. Na casa cercada pelos cães ficam Albert Wesker, Chris Redfield, Barry Burton e Jill Valentine. Nesse ponto o jogador assume o controle do personagem Jill ou Chris. Os outros membros somem pela mansão e podem reaparecer dependendo das ações do jogador e da versão do jogo, já que ele foi lançado em diversas plataformas.

Vasculhando a casa, o jogador encontra um dos membros da equipe Bravo sendo comido por um zumbi. Documentos e pistas indicam o envolvimento da Umbrella nos acontecimentos estranhos e além de zumbis, aparecem animais mutados e outras criaturas para o jogador enfrentar. Eventualmente é descoberto o laboratório subterrâneo da Umbrella e nesse momento Wesker aparece e revela que é um agente duplo trabalhando para a empresa farmacêutica.

Wesker então liberta o T-002, um super soldado extremamente poderoso e que cumpre as ordens da Umbrella. O jogador derruba o inimigo e um mecanismo de autodestruição é ativado na mansão. Em poucos minutos, todo o local vai pelos ares e o jogador assiste à cena de um helicóptero de resgate. Detalhes do final variam de acordo com decisões feitas pelo jogador ao longo da trama.



Resident Evil 2 - 1998

Playstation - Depois: PC, Game.com, Nintendo 64, Dreamcast e GameCube.

Em Outubro de 1998, pouco depois dos acontecimentos do primeiro jogo, Raccoon City está cada vez mais infestada por zumbis. Leon S. Kennedy chega à cidade para seu primeiro dia de trabalho como policial, enquanto Claire Redfield é uma estudante à procura de seu irmão Chris. Eles logo encontram-se no meio de uma fuga dos zumbis e descobrem que Chris está na Europa para impedir

Claire reencontra Annette, que a acusa de estar trabalhando junto com Ada. Annette suspeita que Ada seja uma espiã trabalhando para uma empresa desconhecida atrás do G-Virus. É revelado que o colar no pescoço de Sherry contém uma amostra do vírus e ela corre perigo de ser pega pelo monstro Birkin e pelo T-90, outra criatura da Umbrella que causa muitos problemas a Leon. Quando Claire vê Sherry sob o ataque do T-90, ela a socorre e joga o G-Virus em um poço de ventilação, fazendo com que o T-90 vá atrás e caia no poço. Uma sequência de destruição é ativada e monstro e vírus são incinerados.

experiências da Umbrella, mas acabam separados em um acidente de carro. Ambos seguem caminhos diferentes e chegam a uma delegacia de polícia, o único local onde os zumbis não conseguem entrar.

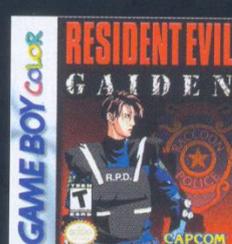
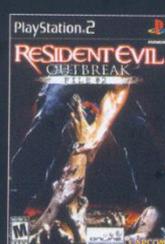
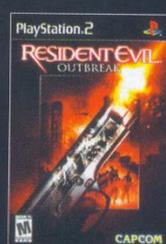
Leon encontra a misteriosa Ada Wong e Claire conhece Sherry Birkin. Escapando pelos esgotos, o grupo acha Annette Brikin, mãe de Sherry. Ela conta que o vazamento do vírus foi um acidente e que seu marido, William Burkin, se transformou em um monstro para vingar-se da Umbrella e suas tentativas de roubar seu trabalho. Claire e Sheey continuam enquanto Leon separa-se do grupo. As duas conseguem encontrar o laboratório subterrâneo da empresa e nesse momento acabam separando-se.



Enquanto isso Leon enfrenta Ada pois descobre que ela é uma espiã. Apontando uma arma, Ada exige que ele entregue o G-Virus mas é acertada por um tiro de Annette, caída sob escombros do laboratório. Leon pega Ada e evita que ela caia em um poço, mas ela desculpa-se por tê-lo traído e larga sua mão, desaparecendo na escuridão abaixo. Leon culpa o G-Virus por tudo isso e o joga no poço.

Todo o laboratório entra em processo de autodestruição e ambos os grupos correm para o trem de evacuação. Enquanto tenta ativar o trem, Leon é surpreendido pelo T-90, queimado e com ainda mais mutações. Claire enfrenta Birkin em seu caminho até a saída e o monstro a ataca também quando ela entra no trem. Eles conseguem escapar da cidade, Leon querendo acabar com a Umbrella e Claire com o desejo de encontrar seu irmão.

CONHEÇA OUTROS JOGOS DA SÉRIE RESIDENT EVIL - HISTÓRIAS PARALELAS DENTRO DO MESMO UNIVERSO DE TERROR!

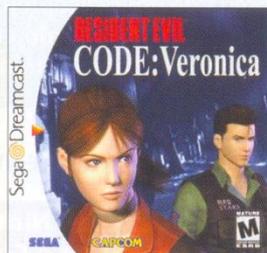


Resident Evil 3 Nemesis - 1999**Playstation - Depois: PC, Dreamcast, GameCube.**

O terceiro game da série tem duas partes. Uma acontece 24 horas antes do primeiro jogo e a outra ocorre 2 dias depois. O jogador controla Jill Valentine, da equipe S.T.A.R.S., em sua tentativa de escapar de Raccoon City, infestada de zumbis. Ela encontra 3 membros da forças da Umbrella: Carlos Oliveira, Mikhail Victor e Nicholai Ginovaef. Eles se unem para enfrentar a perseguição do Nemesis.

A Umbrella, querendo encobrir os acontecimentos em Raccoon City, criou o Nemesis para eliminar os agentes S.T.A.R.S. Ele é um monstro muito poderoso e que é facilmente controlado pela empresa. Em um dos combates, Mikhail sacrifica-se para salvar Jill, a qual foge com Carlos.

O governo dos EUA envia um míssil nuclear para a cidade e o jogador tem 15 minutos para conseguir escapar da destruição total. Durante essa fuga, Jill encontra o Nemesis uma última vez e deve derrotá-lo logo para salvar sua vida.

**Resident Evil Code: Veronica - 2000****Dreamcast - Depois: Playstation 2, GameCube.**

O jogo tem Claire Redfield como heroína e personagem principal. Ela vai a Paris em busca de seu irmão desaparecido e se infiltra em instalações da Umbrella. Porém, Claire é capturada e aprisionada na Rockfort Island, uma ilha particular da empresa. Lá o cientista Alfred Ashford comanda as experiências e sua irmã, Alexia, criou uma nova variação do vírus chamado T-Veronica-Virus.

Albert Wesker, o agente duplo do primeiro jogo, vai para a ilha em busca desse novo vírus e liberta o T-Virus no local. No fim, o jogador vai até uma base da Umbrella na Antártica onde enfrenta a enorme e mutada Alexia, a qual injetou o T-Veronica-Virus em si mesma e estava em sono criogênico há anos. Chris vai atrás da irmã para ajudá-la e ambos conseguem escapar antes que toda a instalação exploda.

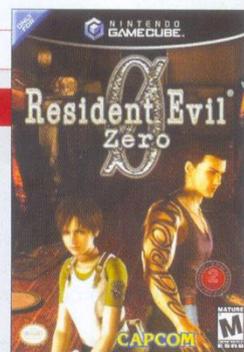
**Resident Evil Zero - 2002****GameCube - Depois: Wii (apenas no Japão).**

A versão Zero de Resident Evil se passa um dia antes do incidente do primeiro jogo em Raccoon City. Ele mostra os acontecimentos na jornada de membros do time Bravo (S.T.A.R.S.), que teve um acidente com seu helicóptero. A equipe acha um caminhão da polícia e os oficiais todos mutilados. Eles separam-se e o jogador comanda Rebecca Chambers. Ela encontra um trem infestado de zumbis no meio da floresta, o Ecliptic Express, e lá se reúne com o ex-militar da marinha Billy Coen, condenado à morte e que era levado pelos policiais no caminhão.

Ambos continuam enfrentando os zumbis e animais mutados no trem quando este sai de controle em uma descida. Conseguindo ativar os freios a tempo, o jogador sai do vagão e explora um centro

de treinamento e pesquisa abandonado. Lá estão criaturas ainda mais estranhas e descobre-se que o responsável por tudo é James Marcus. Operando junto com Wesker e William Birkin, Marcus persegue Rebecca em sua fuga e Billy é atacado por um primata zumbi.

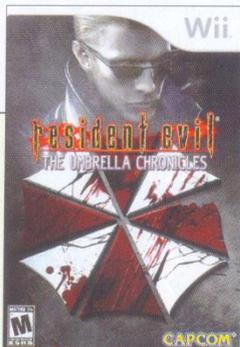
No final, Birkin ativa a destruição do local no meio da luta entre Marcus, Rebecca e Billy, que conseguem derrotar o monstro no último momento. Após tudo terminado, Rebecca e Billy separam-se e ela segue em direção à Mansão Spencer atrás de seus parceiros S.T.A.R.S., da equipe Alpha.

**Resident Evil: Umbrella Chronicles - 2007****Wii**

Esse jogo é diferente dos demais da série. A jogabilidade não é em 3ª pessoa; em vez disso, o jogador vê tudo na visão de 1ª pessoa e a movimentação do personagem é automática, permitindo apenas que se olhe ao redor no ambiente. O objetivo é simplesmente atirar nos inimigo na tela - em inglês, esse tipo de jogo é denominado on-rails shooter (tiro sobre trilhos).

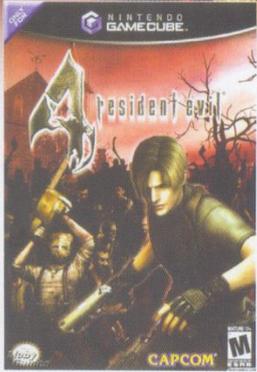
O jogador experimenta várias passagens dos outros jogos de Resident Evil e revive esses acontecimentos sob um novo ângulo. Apenas a porção final do game é composta de material novo, quando Chris Redfield e Jill Valentine vão à uma base da Umbrella na Rússia para acabar com a empresa de uma vez por todas.

A série Resident Evil Survivor, com 3 jogos, também tinha jogabilidade em 1ª pessoa e chegou a ser lançada em flipperamas.



Resident Evil 4 - 2005

GameCube - Depois: PC, Playstation 2, Wii e Celulares.



O jogo desta edição da FullGames leva a série Resident Evil até a Europa. Leon S. Kennedy, ex-membro S.T.A.R. agora trabalha para o governo dos EUA.

Ele é enviado até a Espanha onde há pistas sobre a filha do presidente norte-americano, Ashley Graham, sequestrada por um grupo desconhecido.

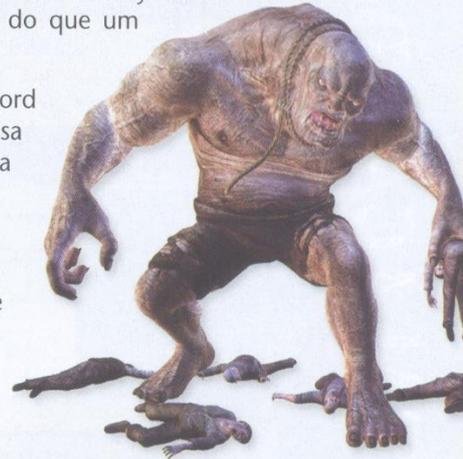
Porém, Leon descobre que há muito mais por trás dessa trama. Ele encontra uma seita religiosa que parece ter sido afetada por algum tipo de epidemia. Porém, diferente do T-Virus, a praga que assola a região não tranforma as pessoas em zumbis.

Os possuídos são ferozes, ágeis e bem mais inteligentes do que os mortos-vivos de outros jogos - e há criaturas ainda mais monstruosas.

As investigações apontam para o chefe da seita, Lord Sadler, e Leon desconfia que o rapto de Ashley tem um objetivo muito maior do que um resgate.

Mas quais os planos de Lord Sadler? De onde vem essa nova infecção que ameaça a humanidade?

Essas e outras perguntas são toda respondidas nesse excelente jogo, premiado e aclamado pelo público, e que você encontra aqui na FullGames.



RESIDENT EVIL

Resident Evil 5 - 2009 - Playstation 3, Xbox 360 e PC.

Seguindo a linha do sucesso de Resident Evil 4, a quinta edição da série mantém a câmera posicionada próxima ao ombro do personagem e também leva o jogador a novos cenários. O enredo traz o conhecido Chris Redfield com uma nova aliada: Sheva Alomar.

Ambos investigam a aparição de casos do T-Virus na Vila de Kijuju, na África, o que estaria relacionado a grupos clandestinos e ao mercado negro de armas biológicas. Além disso, a trama promete esclarecer melhor a história do Progenitor Virus, que deu origem a diversas variações criadas pela Umbrella.

Albert Wesker volta à cena como vilão mas nunca é possível saber realmente suas intenções. Wesker tenta reerguer a Umbrella há tempos e certamente está atrás de

amostras dos vírus africanos.

A maior novidade em Resident Evil 5, além dos gráficos sensacionais, é a possibilidade de jogar em modo cooperativo. Dessa forma, duas



pessoas podem completar juntas as missões do jogo, sendo que um joga com Chris e outro com Sheva. A interação entre personagens e cenários incentiva esse trabalho em equipe e esse modo funciona também online.

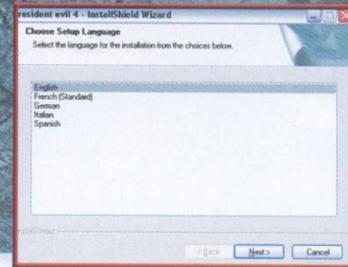
Anunciado para 13 de Março de 2009, Resident Evil 5 tem versões para PS3, Xbox360 e PC.

Insira o jogo no drive de DVD-ROM do seu computador. Caso não seja executado automaticamente, vá at
MEU COMPUTADOR e clique duas vezes sobre o ícone do drive que diz "re4_pal".

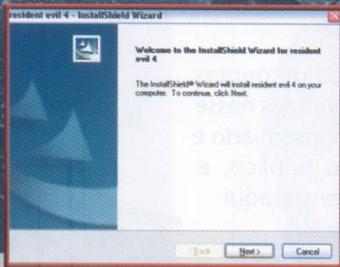
INSTALAÇÃO DO JOGO



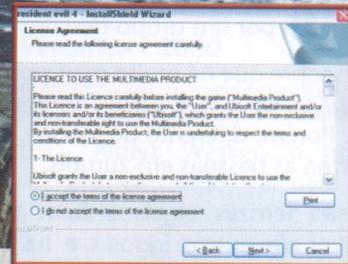
PASSO 1
Clique em **Install** para iniciar o processo de instalação.



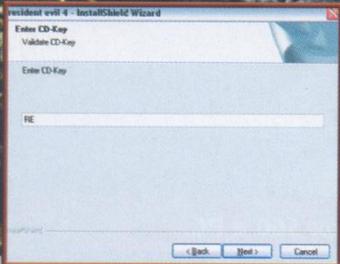
PASSO 2
Escolha a opção **English** e depois clique em **NEXT**.



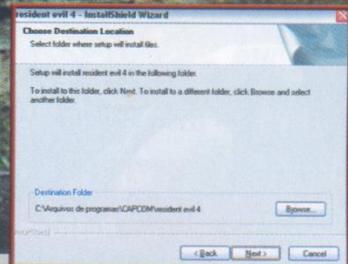
PASSO 3
Clique de novo em **NEXT** para avançar na instalação.



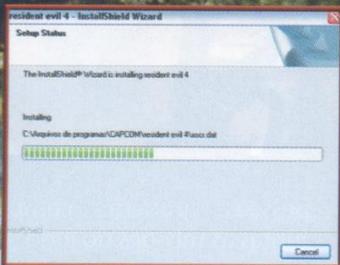
PASSO 4
Marque a opção '**I accept the terms...**' e depois clique em **NEXT**.



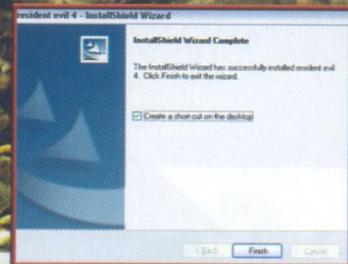
PASSO 5
Digite o **CD-KEY** que está na etiqueta colada na capa desta revista.



PASSO 6
Caso deseje você pode alterar o local de instalação do jogo. Clique em **NEXT**.



PASSO 7
Os arquivos serão copiados para o seu computador. Aguarde o término do processo.



PASSO 8
A instalação está completa. Deixe marcada a opção '**Create a shortcut...**' e será criado um atalho para o jogo na sua Área de Trabalho.



LEON S. KENNEDY

Um dos poucos sobreviventes da destruição de Raccoon City, Leon hoje trabalha para o governo dos EUA. Ele é enviado à Europa em uma missão solitária para localizar a filha desaparecida do presidente. Porém, ele não imagina que seus piores pesadelos estão prestes a ser revividos...

ASHLEY GRAHAM

Ashley é filha do presidente dos EUA e está desaparecida desde o sequestro que sofreu quando retornava de sua faculdade, em Massachusetts.

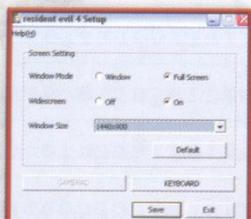
Testemunhas afirmam tê-la visto em um pequeno vilarejo na Europa mas essa foi a única pista até agora.

Ashley não conhece o real perigo que a ameaça e depende da ajuda de Leon para sobreviver.

INÍCIO DE JOGO

Quando for jogar Resident Evil 4 pela primeira vez, é mostrada a tela de configuração gráfica (abaixo). Nela você pode escolher entre jogar em uma janela ou em modo de tela cheia, se deseja ativar exibição widescreen (ideal para monitores LCD em formato 16:9) e qual a resolução desejada.

Além disso, é possível configurar o tipo de controle que você deseja usar. Esse jogo é ideal para Gamepads e nas próximas páginas você encontra os comandos padronizados. Você pode alterar as teclas na tela abaixo ou entrando nas opções do jogo.



OPTIONS
RETRY or LOAD
CONTROLLER SETUP
EXIT

Enter RETRY menu screen.

MENU DE OPÇÕES

Na tela inicial de Resident Evil 4 você pode escolher START para começar um novo jogo ou LOAD para carregar um jogo salvo anteriormente. Você também encontra as opções do jogo, que permitem mudar configurações do controle (Câmera invertida ou não e modo de uso da Faca).

Quando estiver no meio do jogo, aperte o botão 9 no Gamepad (ESC no teclado) para acessar o Menu de Pausa. Nele é possível carregar o último CheckPoint salvo de maneira automática, permitindo que você volte ao ponto de salvamento mais próximo.

COMANDOS NO GAMEPAD

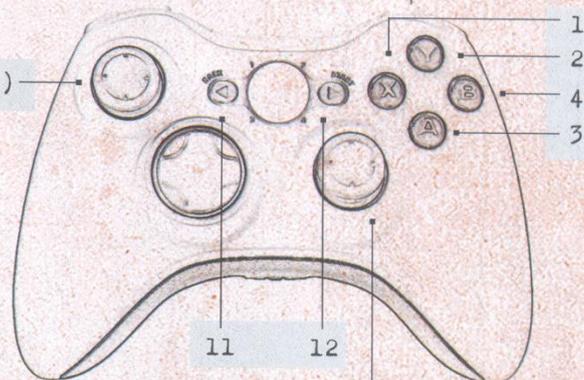
5 (Botão de cima)

7 (Botão de baixo)

6 (Botão de cima)

8 (Botão de baixo)

Análogo Esquerdo (9)



Análogo Direito (10)

Esses são comandos para usar com um controle analógico de 12 botões.

Caso tenha um controle semelhante mas deseje mudar os comandos, vá até SETUP (na tela que aparece quando você clica no ícone de Resident Evil 4 na sua Área de Trabalho) e clique em GAMEPAD.

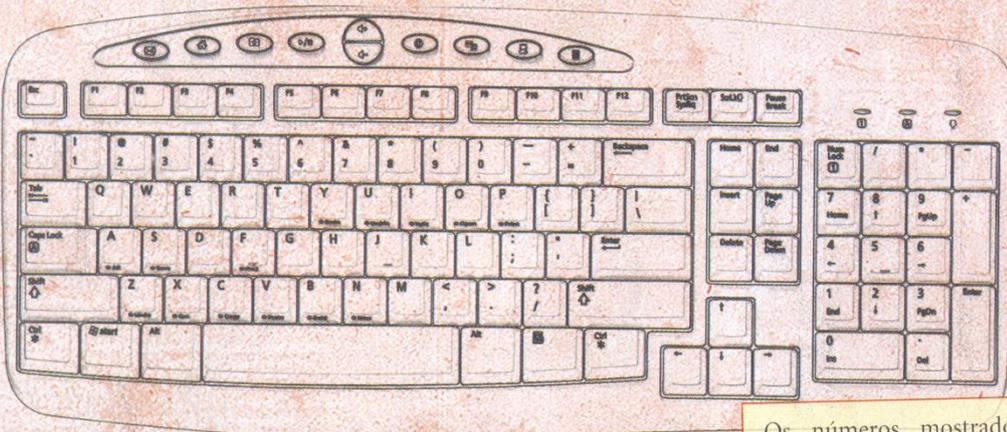
O controle ao lado é apenas uma referência, mas recomenda-se o uso de um controle com 2 análogos.

COMANDO NO GAMEPAD

AÇÃO NO JOGO

Análogo esquerdo para cima	Andar para frente
Análogo esquerdo para baixo	Andar para trás
Análogo esquerdo para esquerda	Andar para a esquerda
Análogo esquerdo para direita	Andar para a direita
Botão 5	Preparar faca
Botões 5 + 1	Ataque com faca
Botão 6	Preparar arma
Botões 6 + 1	Tiro ou Ataque
Botão 4	Comunicação com Ashley
Botão 12	Abrir o mapa
Botão 1	Ação
Botão 3	Correr/Cancelar
Botões 6 + 3	Recarregar a arma
Análogo direito	Ajustar ângulo da câmera
Botão 11	Abrir as opções/pular filmes
Botão 2	Abrir sub-tela
Análogo direito para cima	Aproximar zoom
Análogo direito para baixo	Afastar zoom
Análogo esquerdo para baixo + Botão 3	Virar 180°
Botões 1 + 3 ou Botões 5 + 6	Botões de Ação

COMANDOS NO TECLADO



Os números mostrados nos comandos abaixo referem-se às teclas localizadas no teclado numérico, que fica à direita na imagem acima.

AÇÃO NO JOGO

COMANDO NO TECLADO

Andar para frente	Tecla W ou 8
Andar para trás	Tecla S ou 5
Andar para a esquerda	Tecla A ou 4
Andar para a direita	Tecla D ou 6
Preparar faca	SHIFT Esquerdo
Ataque com faca	SHIFT Esquerdo + ENTER
Preparar arma	SHIFT Direito
Tiro ou Ataque	SHIFT Direito + ENTER
Comunicação com Ashley	Tecla F ou 7
Abrir o mapa	Tecla M
Ação	ENTER
Correr/Cancelar	CTRL Direito
Recarregar a arma	SHIFT Direito + CTRL Direito
Ajustar ângulo da câmera	Setas direcionais
Abrir as opções/pular filmes	ESC
Abrir sub-tela	Tecla I
Aproximar zoom	Seta para cima
Afastar zoom	Seta para baixo
Virar 180°	Tecla S ou 5 + CTRL Direito
Botões de Ação	ENTER + CTRL Direito ou SHIFT Esquerdo + SHIFT Direito

ATAQUE COM A FACA



Para usar a faca a qualquer momento primeiro você deve segurar o botão 5 no Gamepad (SHIFT Esquerdo no teclado).

Estando com a faca em mãos, use o botão 1 no Gamepad (ENTER) para atacar com ela. Essa é uma boa forma de quebrar caixas nos cenários sem ter que gastar munição.



MIRANDO E ATIRANDO

Pressione e segure o botão 6 no Gamepad (SHIFT Direito) para deixar sua arma pronta para o tiro. Use então o direcional do controle (ou botões de direção no teclado) para mirar no alvo.

Para atirar, use o botão 1 do Gamepad (ENTER).



SEMPRE CARREGADA

É bom sempre ficar atento à munição de sua arma para que ela não acabe no meio de uma batalha. Para recarregar, segure o botão 6 no Gamepad (SHIFT Esquerdo) como se fosse sacar a arma.

Com ele pressionado, aperte o botão 3 no Gamepad (CTRL Direito) para recarregar. Mas tome cuidado pois algumas armas exigem mais tempo para recarregar do que outras.



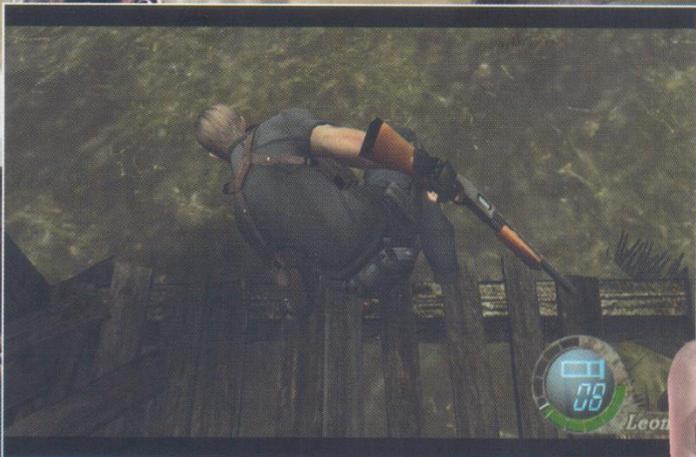
BOTÕES DE AÇÃO

O BOTÃO INDICA QUE É POSSÍVEL PULAR PARA A PARTE MAIS BAIXA NESSE PONTO DO JOGO.



Em vários pontos do jogo você verá um Botão de Ação aparecer na tela. Ele permite que Leon execute movimentos especiais e interaja mais com o ambiente. Fique atento às instruções na tela, pois em certas partes você terá que pressionar rapidamente os botões especificados. Leon também pode golpear os inimigos com chutes caso eles estejam próximos ou atordoados por tiros. Nessas horas o Botão de Ação mostrará a palavra 'KICK' (chute em inglês).

BASTA PRESSIONÁ-LO PARA LEON EXECUTAR AUTOMATICAMENTE O MOVIMENTO.

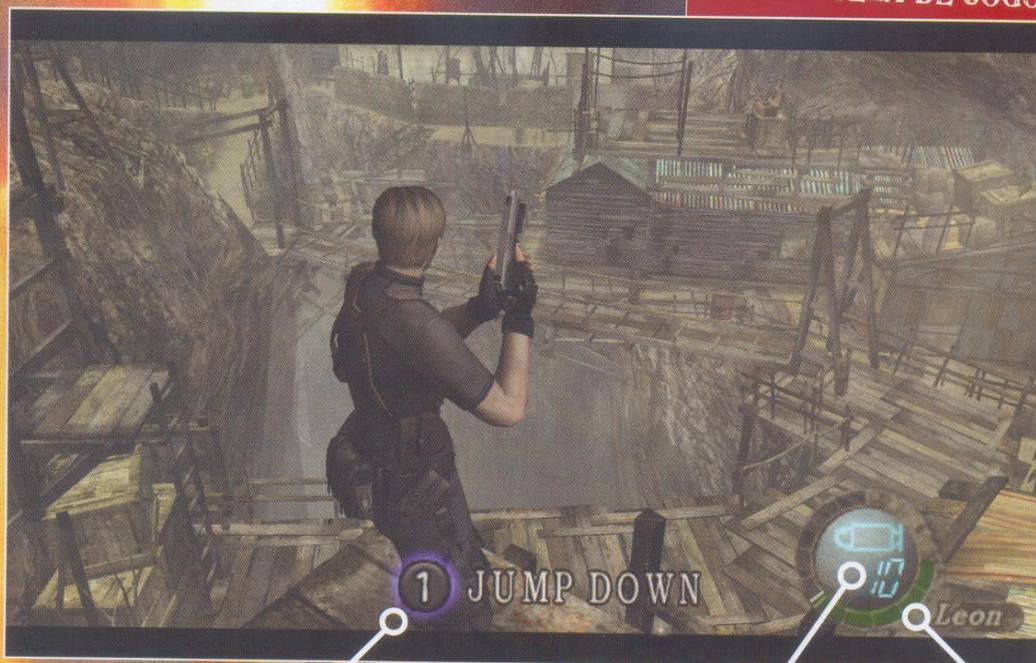


VIRANDO 180°



Às vezes é necessário fazer um giro rápido para olhar ao seu redor e eliminar inimigos que chegam pelas costas. Para fazer isso, use o direcional do Gamepad para recuar Leon (coloque para baixo) e pressione o botão 3. No teclado isso é feito com o tecla de direção S (ou 5 no teclado numérico) pressionada mais o botão CTRL Direito. Esse movimento é especialmente útil em áreas com muitos oponentes ou contra inimigos que movem-se rapidamente.





BOTÃO DE AÇÃO

MUNICÃO DA ARMA ATUAL

SAÚDE DE LEON

MALETA DE ITENS E ARMAS



Para acessar as sub-telas de Resident Evil 4, pressione o botão 2 no Gamepad (Letra I no teclado). Você verá o resumo dos itens que possui bem como o dinheiro recolhido, mostrado no canto superior direito.

A sua maleta traz todas as armas, munições e ervas que recuperam a saúde de Leon. Para usar um item, basta selecioná-lo com o direcional e apertar o botão 1 no Gamepad (ENTER). Uma lista de opções aparece e você deve selecionar EQUIP ou USE para usar o item.

Além do espaço da maleta ser limitado, é possível combinar itens para liberar a área e criar elementos mais poderosos. Isso é especialmente útil em relação às ervas. Combinando os diferentes tipos de ervas (vermelha, amarela e verde) você consegue poções que recuperam mais a energia de Leon e até aumentam a vida total do personagem.

Para combinar um item, selecione-o com o direcional, aperte 1 no Gamepad (ENTER) e escolha COMBINE. Depois, clique com o mesmo botão em cima do item com o qual deseja fazer a combinação.

ORGANIZANDO E COMBINANDO

Como sua maleta tem espaço limitado, nem sempre tudo cabe perfeitamente. Quando tentar comprar ou pegar um item que não caiba na maleta, será mostrado o espaço temporário.

Ele serve para que você reorganize os objetos a fim de conseguir criar espaço para o novo item que deseja obter.

Para mover algum item, selecione-o e aperte o botão 4 no Gamepad (Letra F no teclado). O item será destacado e você pode movê-lo para onde quiser.

Usando os botões 5 e 6 no Gamepad (SHIFTS Esquerdo ou Direito) você consegue rodar o objeto para encontrar um melhor encaixe.

Lembre-se de que é importante realizar esse gerenciamento para que Leon sempre tenha disponível os melhores itens para as tarefas adiante. Recarregar sempre as armas é uma boa prática para não lotar a maleta de munição.



TELA DO MAPA

Acesse o Mapa dentro da sua sub-tela da maleta escolhendo MAP na parte de cima. Você também pode abrir o mapa diretamente com o botão 12 do Gamepad (Letra M no teclado).

A flecha verde mostra sua localização atual e o ponto vermelho indica seu próximo objetivo. Usando o botão 3 do Gamepad você consegue exibir marcadores no Mapa que mostram itens específicos no cenário (como as Typewriters, essenciais para salvar o jogo).



ARQUIVOS E DOCUMENTOS

Ao longo do jogo você recolhe diversos arquivos, textos e guias sobre a história e a jogabilidade de Resident Evil 4.

Você pode acessar esses documentos quando quiser. Basta entrar na sub-tela da maleta e escolher FILES na parte de cima.

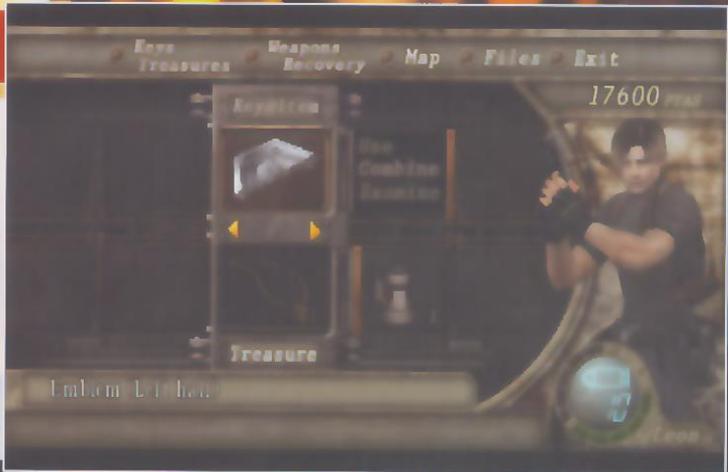


CHAVES E TESOUROS

Itens e tesouros encontrados no jogo são guardados por Leon. Eles podem servir para abrir portas, resolver enigmas ou simplesmente para serem vendidos.

Assim como os itens da maleta, tesouros e chaves podem ser combinados. As combinações servem para torná-los funcionais e, em alguns casos, para misturar tesouros diferentes e criar algo ainda mais valioso.

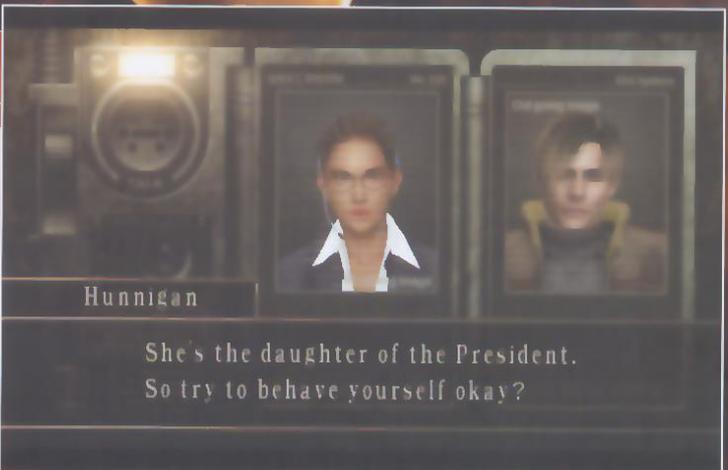
Os itens ficam disponíveis dentro da sub-tela da maleta, clicando em KEYS & TREASURES na parte de cima.

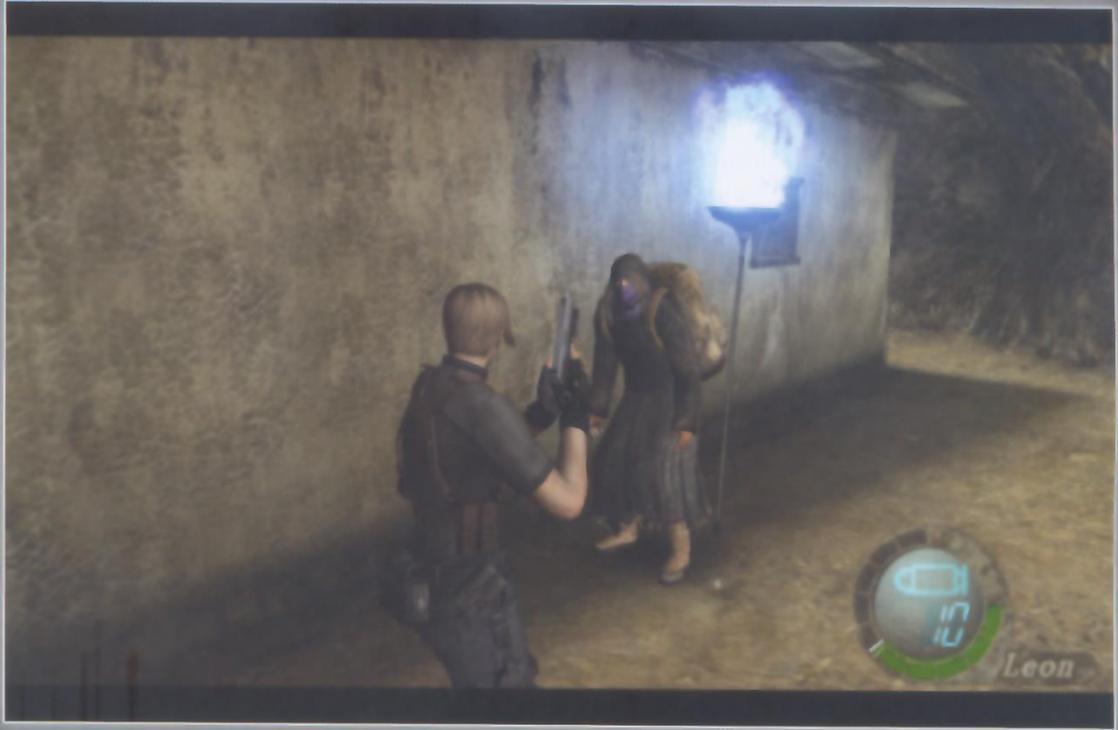


TELA DE COMUNICAÇÃO

Em determinados pontos do jogo sua parceira Hunnigan fará contato para saber como anda a operação. Nessa tela ela passa instruções sobre os próximos passos de Leon e também o atualiza com as novidades da investigação.

Os eventos de comunicação são automáticos e não precisam que você os ative com teclas ou botões.

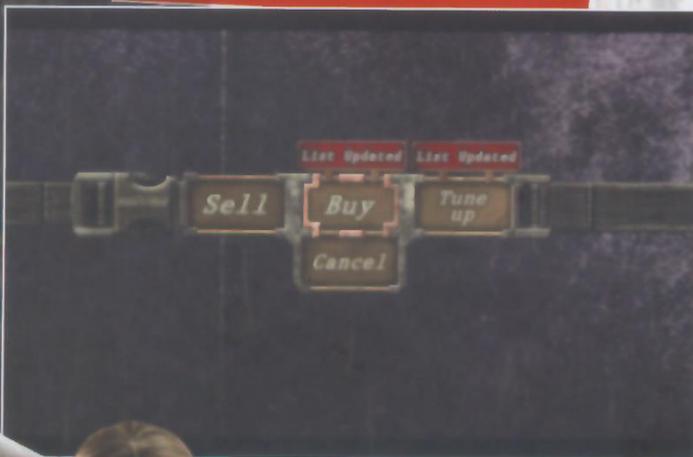




Durante a aventura, Leon encontra um misterioso aliado: um mercador ambulante que lhe oferece vários itens para compra, melhorias para as armas e também a possibilidade de vender seus tesouros para aumentar sua quantidade de dinheiro.

É muito importante adquirir novas armas e habilidades pois só dessa forma você conseguirá vencer os inimigos mais poderosos do jogo. Alguns dos itens mais importantes do mercador são as malas de tamanhos maiores. Elas são ideais para carregar mais itens ao mesmo tempo.

COMPRE, VENDA, MELHORE



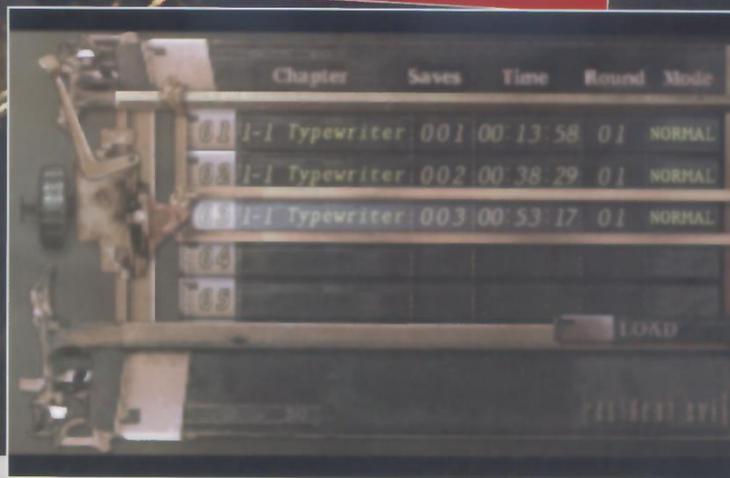
Quando falar com o mercador ele oferecerá a você as opções da imagem ao lado.

- **SELL** - Use essa opção para vender os tesouros e itens que você encontra ao longo da história. Você também pode vender armas mais fracas - assim, consegue dinheiro e abre espaço na maleta para armamentos mais poderosos.
- **BUY** - Aqui você encontra os itens à venda. O mercador irá oferecer armas, itens que recuperam saúde e até mapas de tesouros.
- **TUNE UP** - As armas podem ser melhoradas para carregarem mais balas, darem tiros mais rápidos, serem recarregadas com mais agilidade e até aumentar seu poder de fogo. Lembre-se de sempre verificar se alguma de suas armas possui alguma nova atualização.



Lembre-se que todos os itens que você encontra podem ter algum valor, sejam eles uma simples pedra brilhante ou um tesouro valioso. Não tenha receio de vendê-los ao mercador; as armas que você conseguirá farão a venda valer a pena.

SAVE & LOAD GAME

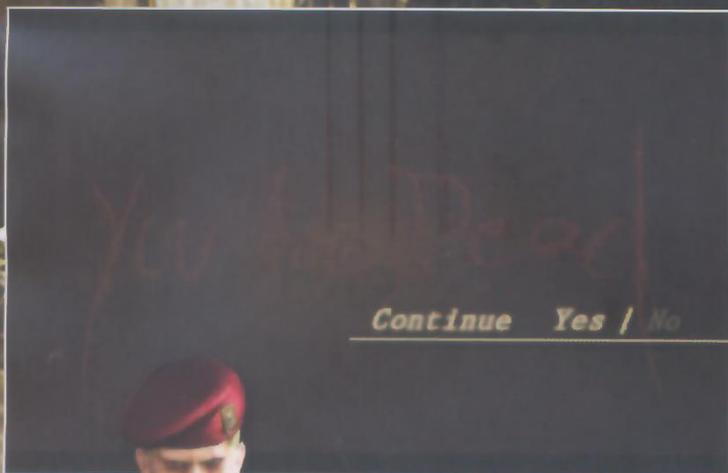


Utilize as máquinas de escrever espalhadas pelo jogo para salvar o seu progresso. É possível salvar pontos diferentes para que você tenha várias opções na hora que decidir recuperar um salvamento passado.

Além de carregar um jogo salvo pelo Menu Principal (selecionando LOAD), você também pode carregá-lo durante uma partida. Basta abrir as opções durante o jogo com o botão 9 no Gamepad (ESC no teclado) e escolher LOAD. Se escolher LAST CHECKPOINT, o jogo volta ao último ponto de salvamento automático.

SALVANDO & GAME OVER

GAME OVER & CONTINUE



Caso Leon sofra danos demais ou deixe de cumprir uma missão, a tela de Game Over aparece indicando o fim do jogo. Porém, você pode continuar do último ponto de salvamento automático. Para isso, selecione YES na tela de Continue.

É BOM LEMBRAR...

LUTANDO

Os inimigos caem com mais facilidade quando você atira nas suas pernas ou em seus pés.

Calcule bem os chutes para que eles acertem mais de um inimigo ao seu redor.

ATIRANDO ATRAVÉS DE PORTAS

É possível atirar através de portas de madeira.

EXPLOSIVOS

Barris vermelhos e tambores de metal geram explosões quando atingidos por tiros. Use isso a seu favor e elimine diversos inimigos de uma só vez.

MERCADOR DE ARMAS

Lembre-se de experimentar combinações diferentes com seus tesouros para que eles fiquem mais valiosos.

O Mercador possui mapas que indicam as localizações de tesouros. Compre-os para aumentar sua riqueza.



CONTROLES NO PC



UMA QUESTÃO DE BOTÕES

Os games estão presentes em computadores há muito mais tempo do que alguns imaginam. Os consoles caseiros são sinônimo de videogame, mas o PC sempre teve participação importante na evolução dessa mídia.

Porém, diferente dos consoles, o computador não foi concebido para jogar games eletrônicos - pelo menos não como uso primário. Sendo assim, no início os desenvolvedores tinham que criar controles para seus jogos usando o equipamento básico de um PC: o teclado e, posteriormente, o mouse.

Os primeiros games de computador usavam comandos que o jogador devia escrever no teclado para realizar ações. Depois, o mouse trouxe mais opções de controle e foi essencial para jogos tridimensionais.



Os maiores expoentes do esquema teclado + mouse no PC são os jogos de tiro em primeira pessoa. Esse gênero beneficia-se da precisão do mouse para mirar a arma e da versatilidade do teclado para executar comandos diversos e que variam de jogo para jogo.

Outro gênero de games ideal para esse tipo de controle é o de estratégia. O mouse permite uma seleção precisa dos elementos na tela enquanto o teclado disponibiliza vários atalhos rápidos para as funções mais usadas.

Porém, a popularização do PC trouxe outros tipos de jogos para essa plataforma e nem todos funcionam perfeitamente com o teclado e mouse. Muitos desses jogos foram concebidos para consoles e funcionam melhor com o uso de controles.

Controles analógicos

Os controles com direcional analógico são um padrão nos games de console já há um bom tempo. Em jogos em terceira pessoa (nos quais você vê seu personagem a uma certa distância) esses controles proporcionam maior precisão na movimentação.

O direcional analógico reconhece mudanças sutis na direção e força aplicadas pelo jogador, algo fundamental para ambientes tridimensionais.

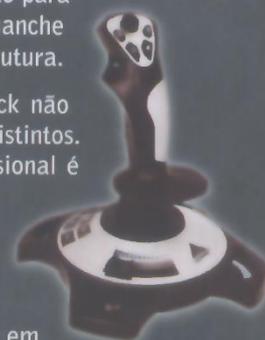
Além disso, os controles analógicos também possuem diversos botões estrategicamente posicionados de forma a facilitar seu uso. Muitos criadores de jogos elaboram seus games com essa configuração de botões em mente.

Joystick

Os joysticks foram um dos primeiros controles para jogos em consoles caseiros e também ganharam sua versão para computadores. O joystick possui apenas um manche analógico central com botões espalhados pela estrutura.

Diferentemente do teclado e mouse, o joystick não consegue adaptar-se bem a tipos de jogos distintos. Controlar personagens em um mundo tridimensional é tarefa complicada para esse dispositivo.

Mas o joystick tem seu valor em um tipo específico de jogo: simuladores de voo. Devido à sua forma, o joystick é perfeito para controlar aeronaves virtuais, já que o manche move-se em todas as direções e possui botões adicionais de tiro.



Do console para o PC

A popularização dos consoles e dos games eletrônicos veio para facilitar a vida dos jogadores. Hoje é possível usar no PC os mesmos controles oficiais de consoles. Confira abaixo:

XBOX 360

Os controles do Xbox 360 são uma boa opção para jogar no PC.

A versão com fio utiliza conexão USB (padrão universal) e o controle sem fio pode ser usado no PC junto com o receptor Wireless oficial da Microsoft.

Muitos jogos usam esse controle como padrão de botões.

PLAYSTATION 2

Com o uso de adaptadores específicos é possível conectar controles de Playstation 2.

A vantagem desse controle é ele ser muito conhecido pelos jogadores devido à popularidade do console.

O controle do Playstation 3, sem fio via Bluetooth, possui alguns drivers para uso no PC mas não funciona em 100% dos casos.

Os 'genéricos' quebram o galho



Muitas vezes um controle oficial de console pode ser caro ou até difícil de encontrar. Mas isso não é problema para um jogador de PC.

Diversas empresas fazem controles similares, ou seja, que possuem o mesmo formato dos controles conhecidos de Xbox ou Playstation; até a posição dos botões e dos analógicos é semelhante.

É o controle do Wii?



O controle do Wii é bem diferente do comum e até por isso é considerado inovador. Você pode mirar simplesmente apontando para a tela e usar o sensor de movimento para comandos avançados.

Não existe suporte oficial do Wii Remote para o PC, mas há várias soluções caseiras bem interessantes e que podem interessar aos mais aventureiros.

O pesquisador e PhD em Interações Homem-Máquina **Johnny Lee** desenvolveu várias técnicas para o Wii Remote, algumas impressionantes. Uma busca no YouTube por '[Johnny Lee Wii Remote](#)' traz vídeos dessas experiências.

No Google também é possível procurar por '[Wii Remote PC](#)'. Há vários tutoriais e sites mostrando como controlar o PC com o Wii Remote (a maioria em inglês).



*O carro é o seu brinquedo e
Nova York é o playground.*

DVD-ROM
REVISTA FULLGAMES
www.fullgames.com.br
ANO 8 - N.º 87 - R\$ 17,90

DRIVER

PARALLEL LINES

JOGO COMPLETO
MANUAL EM PORTUGUÊS

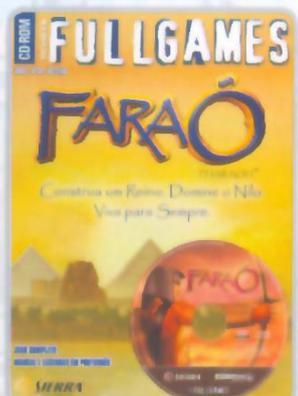
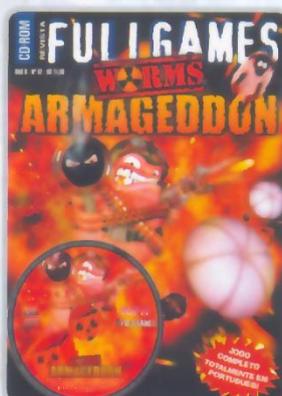
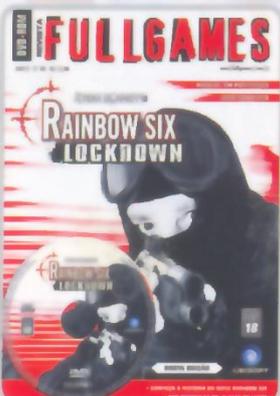
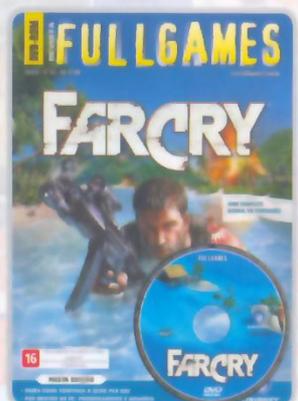
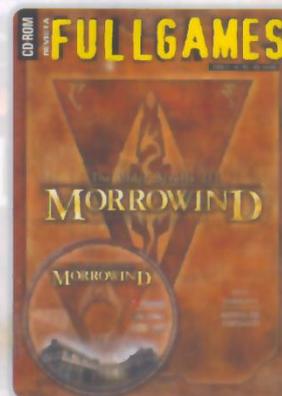
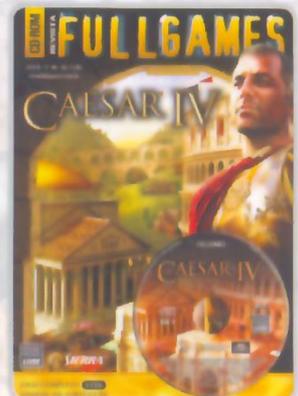
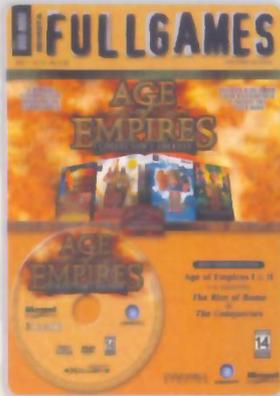
UBISOFT

16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Banalização da Violência e Violência Gratuita

DRIVER
PARALLEL LINES
FULLGAMES
DVD
UBISOFT
16

**O MAIS NOVO JOGO DA SÉRIE DRIVER
EM BREVE NA FULLGAMES.**

Leve essa coleção para casa



WWW.FULLGAMES.COM.BR

BOMPREGO DIGIMER EMOÇÃO VIRTUAL EXTRA.COM FNAC KALUNGA LIVRARIAS CURITIBA LIVRARIA CULTURA
LOJAS AMERICANAS MISTER BROS REDE LEITURA RI HAPPY SARAIVA SILBENE SUBMARINO UZ GAMES WAL-MART

