

Winning Eleven 9

SuperPreview em todos os consoles



Ano 1 • Nº 7 • Agosto 2005 • Brasil R\$ 8,90 • Europa €4,90 • www.europanet.com.br

Revista

GAMEMASTER

Tomb Raider Legend

Lara Croft está de volta!

Novo GTA

Uma nova Liberty City no PSP

E mais 273 Dicas para San Andreas do PS2, Xbox e PC

4 Detonados

- ▶ Destroy All Humans **PS2** **XB**
- ▶ Conker Live & Reloaded **XB**
- ▶ MOH: European Assault **PS2** **XB** **GC**
- ▶ Batman Begins **PS2** **XB** **GC**



No verso, livro com 68 páginas

Metal Gear Solid 1.2.3

PSP

roda tudo

GBA, NES, Mega Drive, Master System, SNES...





Desempenho
de tirar o fôlego

ATI RADEON™

MarketingCall

Quem joga sabe que performance é tudo. A ATI também sabe disso e oferece as melhores placas de vídeo baseadas na plataforma gráfica mais poderosa do mundo.

Quem tem uma Radeon não precisa se preocupar com FPS e nem resolução, só com o jogo.

9250



Excelente relação custo/benefício

9550



O jeito mais fácil de rodar games baseados em Direct X 9.0

9600 PRO / XT



Desempenho e qualidade extrema

9800 PRO



Performance de ponta para quem joga sério

X850



A placa de vídeo mais poderosa do mundo

Conheça toda a linha de soluções ATI em: ATI.com/PT

Revista GAMEMASTER

EDITORA
EUROPA
Diretores
Aydano Rozir
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Rozir
 Diretor Editorial: Roberto Araújo – raujo@europanet.com.br
 Redação
 Redator-chefe: Luiz Siqueira
 Editor: Leandro Calçada
 Editor-executivo: Julio Weechi
 Redatores: Nelson Alves Jr., Danilo Bastos e Felipe Azevedo
 Chefe de Arte: Welby Dantas
 Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
 Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
 Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB 10.766
 Colaboraram nesta edição: Gerson Tung, Humberto Martinez e Leandro Rodrigues, Luiz Carlos Soares (Lucs)

Euroimagem: Valério Romahn
 Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
 Propaganda: Leticia Nunes
 Publicidade – São Paulo
 Gerentes de Negócios: Maurício Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
 Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa (0xx11) 3038-5098, Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisângela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flávia Pinheiro (0xx11) 3038-5105
 Coordenador de Diretos e Classificados: Nicolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
 Contatos: Vinícius Christie (0xx11) 3038-5094, Giampaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103, Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Saccomani (0xx11) 3038-5082
 Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
 E-mail: publicidade@europanet.com.br
 Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
 Publicidade – Outras Praças
 Brasília: (0xx 61) 326-0205 - New Business
 Paraná: (0xx 41) 3023-8238 - GRP Mídia
 Rio Grande do Sul: (0xx 51) 3232-3176 - Julmara Figueiró
 Santa Catarina: (0xx 48) 247-7804 - Yuri Representações
 Publicidade – EUA e Canadá
 Fone: 00xx 1 (650) 306-0890. Fax: 00xx 1 (650) 306-0890
 Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
 Atendimento Pessoa Jurídica:
 Joelma Dantas (0xx11 3038-5104) – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro
 Atendimento ao Assinante
 Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667
 Fabiana Lopes (Coordenadora), Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Julia Janes, Paula Hanno e Tamar Biffi
 Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), João Zanatta, Luiz Eduardo Soares e Rainald Kurosaki

Revista Game Master* 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 seu jornalheiro 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.europanet.com.br E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil – Fernando Chignala Distribuidora S. A.
 Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
 Impressão: Prol Editora Gráfica
 SOMOS FILIADOS A ANER
 Associação Nacional dos Editores de Revistas

Paixões e personalizações

Só jogar já não basta. O legal agora é modificar. Não, não se trata de trocar a roupinha do personagem, mudar a corzinha do time de futebol, ou mesmo mexer nos acessóriozinhos dos carros. Isso qualquer zé mané faz. Legal mesmo é explorar jogos e videogames ao máximo, fazendo com eles coisas que vão além da imaginação de seus próprios criadores.

A prática, chamada de modding, não é nova no mundo do PC, mas ganhou força total no mundo dos portáteis com a chegada do PSP. E não é pra menos. Com processador de sobra para rodar os melhores jogos e uma tela de respeito, é um desperdício não usar o brinquedo para ver filmes, ler livros, mostrar suas fotos digitais... enfim, é um paraíso multimídia. Indo mais além, alguns fanáticos pelo aparelho já desenvolveram um truque que permite até rodar emuladores no PSP. E matar a saudade do NES ou do Mega Drive em qualquer lugar, naquela telinha, vicia qualquer um. Infelizmente, nem todas as versões do portátil suportam estes truques, mas se você conferir a reportagem na página 48, vai saber tudo o que é preciso para aproveitar ao máximo que o seu aparelho permitir.

Mas o PSP não foi a única paixão que arrasou o pessoal aqui da revista neste mês. Lara Croft está voltando com tudo e já deixou toda a galera exaltada. Quem viu o novo jogo na E3 (e eu, felizmente, fui um deles) pagou um pau nervoso para os cenários e para a nova movimentação da gata, que depois de quase cair no esquecimento com a última tosqueira que saiu para o PS2, agora trocou de produtora e promete recuperar a fama e os fãs perdidos, no melhor estilo Prince of Persia. Tem gente aqui que não acredita, mas eu acho que os caras vão acordar desta vez e que Lara ganhará, enfim, um jogo para os consoles atuais digno de seu nome.

E já que o assunto é Lara, vou citar aqui algo que não deveria. Quando falei pro Araújo (um dos chefões daqui, esses caras importantes que colocam o nome lá em cima, no espaço aqui do lado), ele já me intimou a citar no editorial a paixão do Welby, o cara que faz as nossas capas, pela heróina. Como pedido de chefe é lei, vou falar. O Welby gosta mesmo da Lara. É fanático, apaixonado, vidrado na gata. Mas o que eu não deveria revelar aqui é que o cara, ao contrário do que você está pensando, não tem a menor intimidade com os joysticks. O único motivo pelo qual o Welby gosta tanto da Lara é o fato de que, quando a musa domina a área, as capas da revista ficam bem mais bonitas. É verdade, Welby. Não posso negar.

Leandro Calçada

leandro.calçada@europanet.com.br

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



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@europanet.com.br



Redação
 Fone (0xx11) 3038-5086
 Fax (0xx11) 3819-0538
 e-mail: gamemaster@europanet.com.br



Publicidade
 Fone (0xx11) 3038-5098
 Fax (0xx11) 3819-0538
 e-mail: publicidade@europanet.com.br

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

Fones: (11) 3038-5050
 São Paulo – SP

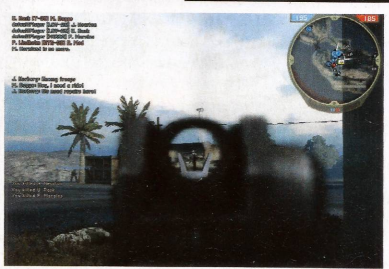
ou 0800 557667

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

Battlefield 2



Winning Eleven 9



Índice

GUIA COMPLETO (LIVRO)

Especial Metal Gear

68 págs.

GERAL

A Arte dos Games	8
Cartas	10
Consumo	74
Diário Ragnarok	18
Eles não jogam	24
Evolução	82
Jogadores Casuais	24
Manual do Gamemaster	6
News	14
Passou Batido	46
PSP roda tudo	48
Tomb Raider Legend (PS2)	20

PREVIEWS

AND 1 Streetball (PS2/XB)	34
Bully (PS2/XB)	34
Free Running (PSP)	35
Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)	28
Gunstar Super Heroes (GBA)	34
Hitman: Blood Money (PS2/XB/PC)	32
Lost in Blue (DS)	34
Odama (GC)	33
SSX On Tour (PS2/XB/GC)	33
Tony Hawk's American Wasteland (PS2/XB/GC/X360)	26
Winning Eleven 9 (PS2/XB/PC)	30

REVIEWS

Advent Rising (XB/PC)	41
Batman (GBA)	43
Battlefield 2 (PC)	36
Capcom Fighting Jam (PS2/XB)	41

Call of Duty (PC)	37
Colosseum: Road to Freedom (XB/PC)	42
Doom 3: Resurrection of Evil (PC)	41
Donkey Konga 2 (GC)	39
Fantastic Four (PS2/XB/GC/PC)	40
Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)	45
Juiced (PS2/XB)	43
Madagascar (PS2/XB/GC/PC)	44
Midnight Club 3 (PSP)	38
NBA (PSP)	43
Need for Speed Underground 2 (DS)	42
Puyo Pop Fever (DS)	44
S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa Romeo (PS2/XB/PC)	42
Singles 2: Triple Trouble (PC)	44
Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith (GBA/DS)	41

DETONADOS & CIA.

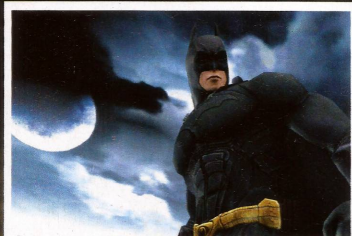
Batman Begins (PS2/XB/GC)	52
Conker: Live & Reloaded (XB)	64
Destroy All Humans (PS2/XB)	70
MOH: European Assault (PS2/XB/GC)	58

DICAS

Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PS2/XB)	79
Cold Fear (PS2/XB/PC)	79
Goldeneye: Rogue Agent (DS)	79
Gran Theft Auto: San Andreas (PS2)	76
Gran Theft Auto: San Andreas (XB)	77
Gran Theft Auto: San Andreas (PC)	78
Mega Man Battle Network 5 (GBA)	79
Resident Evil Outbreak File #2 (PS2)	79

Destruição total

Provocar o caos é muito mais divertido quando se tem um raio desintegrador na mão. Aproveite o detonado de Destroy All Humans na página 70 e ponha para fora todo o seu ódio pela humanidade.



Batman Begins



MOH: European Assault



Conker: Live & Reloaded

manual Gamemaster



Quem analisa os jogos

Conheça as mentes doentes responsáveis pelo conteúdo da sua Game Master:

Danilo "Dango" Porto Bastos



Assina as análises como: DB
Mais um mês em que a gente tem de aturar o Dango afirmando com convicção como o Nintendo Revolution vai detonar os videogames da próxima geração. Detalhe: a única novidade do console é que ele só vai chegar no fim de 2006.

Felipe "Trucker" Azevedo



Assina as análises como: FA
Enquanto o Dango af em cima detonava o Twin Snakes pro livro do Metal Gear, o figura aí sofreu com os roteiros doidões do Hideo Kojima para criar um resumo da história que fizesse sentido. E agora o cara, que não tira a touca porque tem um Chewbacca na cabeça, só fala no Snake.

Julio "Careca" Wecchi



Assina as análises como: IW
Esse aí é totalmente doido! Tá certo que a galera ama GTA e que a gente ficou devendo as dicas de Xbox e PC, que não existiam quando o guia da edição anterior foi finalizado, mas se dependesse desse delinqüente não ia ter nenhum outro jogo na seção de Dicas. Até truque para se suicidar ele encontrou. Vê se pode.

Leandro "Crazy Eyes" Calçada



Assina as análises como: LC
Mais um capítulo na relação de amor entre Leandro e seu PSP. Freak do jeito que esse cara é, ele foi atrás de tudo o que dá para fazer com o portátil e preparou um megaguia para facilitar a vida de quem quer sugar tudo do aparelho. Até quem não é nerd consegue. Ele garante.

Alexandre "Nani" Dias



Assina as análises como: ND
Reza a lenda que, depois do fechamento, o Nani cai na noite e acorda igual ao Conker: tonto, zoado e sem saber o caminho de casa. Se é verdade eu não sei, mas que ele é a cara do esquilo doidão, ah, isso ele é.

Nelson "Chewbacca" Alves Jr.



Assina as análises como: NJ
Máquina de Reviews, o Nelson conhece jogos como ninguém. Como o cara joga tudo e vive com pressa, game ruim com ele não tem vez. Se o treco for tedioso e não divertir rapidinho, o cara desce logo o pau. Cuidado com ele.

Guia Completo

Snake invadiu a Game Master com tudo neste mês. O livro que acompanha esta edição traz a estratégia para as três melhores versões da série Metal Gear Solid de todas as plataformas. Para o primeiro MGS, o roteiro inclui a estratégia completa para você chegar aos dois finais diferentes do game. Já em Metal Gear

Solid 2, o detonado traz o meio mais rápido para terminar o jogo e acabar com todos os chefões sem sofrer. Já em Metal Gear Solid 3, além do roteiro, o livro inclui a localização dos 64 sapos do game, que liberam a camuflagem invisível.

Jogos em Destaque



Teseo
Até mesmo um jogo nota 10 melhora com este selo

Aqui na redação, quando a gente gosta de um jogo, ele ganha destaque. E nada é melhor pra destacar qualquer coisa do que mulher. Por isso, sempre que um game atingir, no mínimo, a nota 8, ele será premiado com um selo exclusivo da gata preferida da redação.



Delícia
9,5 tá quase lá. Seria injustiça um game desses não ter a gata



Coisa Linda
Com nota 9 o jogo já entra neste grupo exclusivo

Para evitar injustiças: Sempre que um jogo rodar em mais de um console, a plataforma na qual ele for analisado ganha destaque (exemplo: PS2/XB/GC/PC). Desta forma, o leitor pode saber qual versão de cada jogo foi avaliada.

Miudezas

GameBlog

www.gameblog.com.br

Se você é viciado em games e curte a galera das revistas Game Master e Dicas & Truques para PlayStation, aproveite para dar uma passadinha no GameBlog (www.gameblog.com.br). No site, você pode acompanhar de perto a rotina dos caras da redação e saber tudo dessa galera que manja muito de games.

Botões especiais

Conheça o significado dos símbolos e abreviações utilizados nas seções de Dicas e Detonados, e não pague um mição na hora de tentar usar os truques:

- , ↑, ↓, ← - direcional digital;
- AD / AE - analógico direito / analógico esquerdo;
- , ■, ▲, ✕ - botões do PS2;
- L1, L2, R1, R2 - botões de ombro do joystick do PS2;
- L, R - gatilhos do Xbox, botões de ombro dos controles do GameCube, GBA e Nintendo DS;
- , ○ - botões preto e branco do Xbox.

Números da Edição:

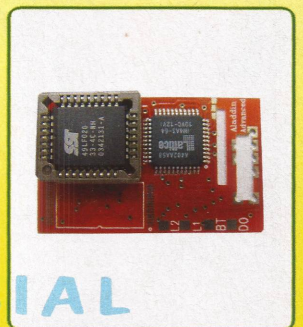
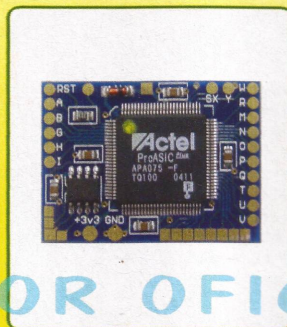
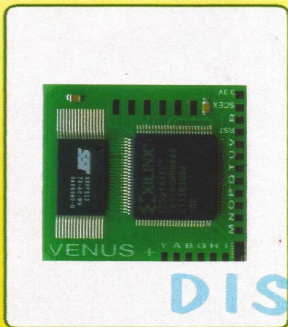
- Nº de páginas da edição: 84
- Nº de páginas do livro: 68
- Pré-lançamentos: 12
- Jogos testados: 20
- Detonados & Cia: 7
- Nº de dicas: 320 (8 jogos)
- Total de jogos da edição: 47
- Nº de vezes que o Julio falou "véio": 768
- Tempo perdido na internet com a loira estúpida que cai (www.izpitera.ru/lj/tetka.swf): 73 horas
- Nível máximo atingido pela galera da redação no Tumble Bugs (outro jogo tosco de PC): 8.6
- Lágrimas derramadas pelo Nelson e pelo Leandro em frustração com o Midnight Club 3 do PSP: 9.236
- Quantidade de reclamações do Felipe: 158
- Horas perdidas com discussões inúteis: 47



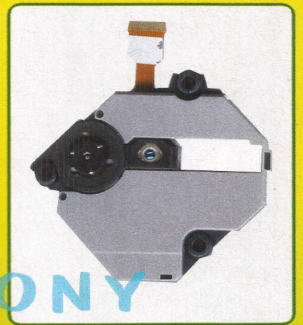
MODCHIP

.com.br

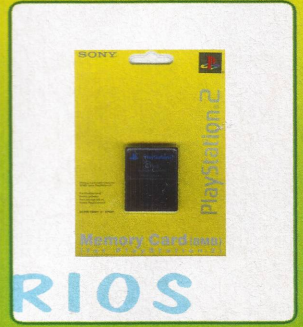
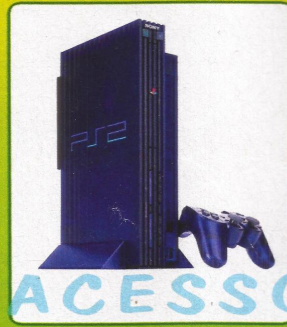
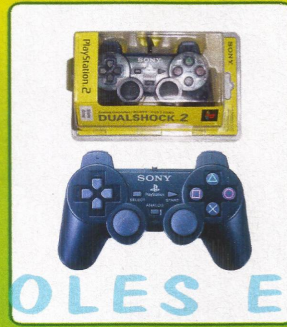
O MAIOR DISTRIBUIDOR DE PEÇAS, ACESSÓRIOS
E MODCHIPS DO BRASIL



DISTRIBUIDOR OFICIAL



PEÇAS ORIGINAIS SONY



CONSOLES E ACESSÓRIOS

Preços imbatíveis para lojistas e assistências técnicas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

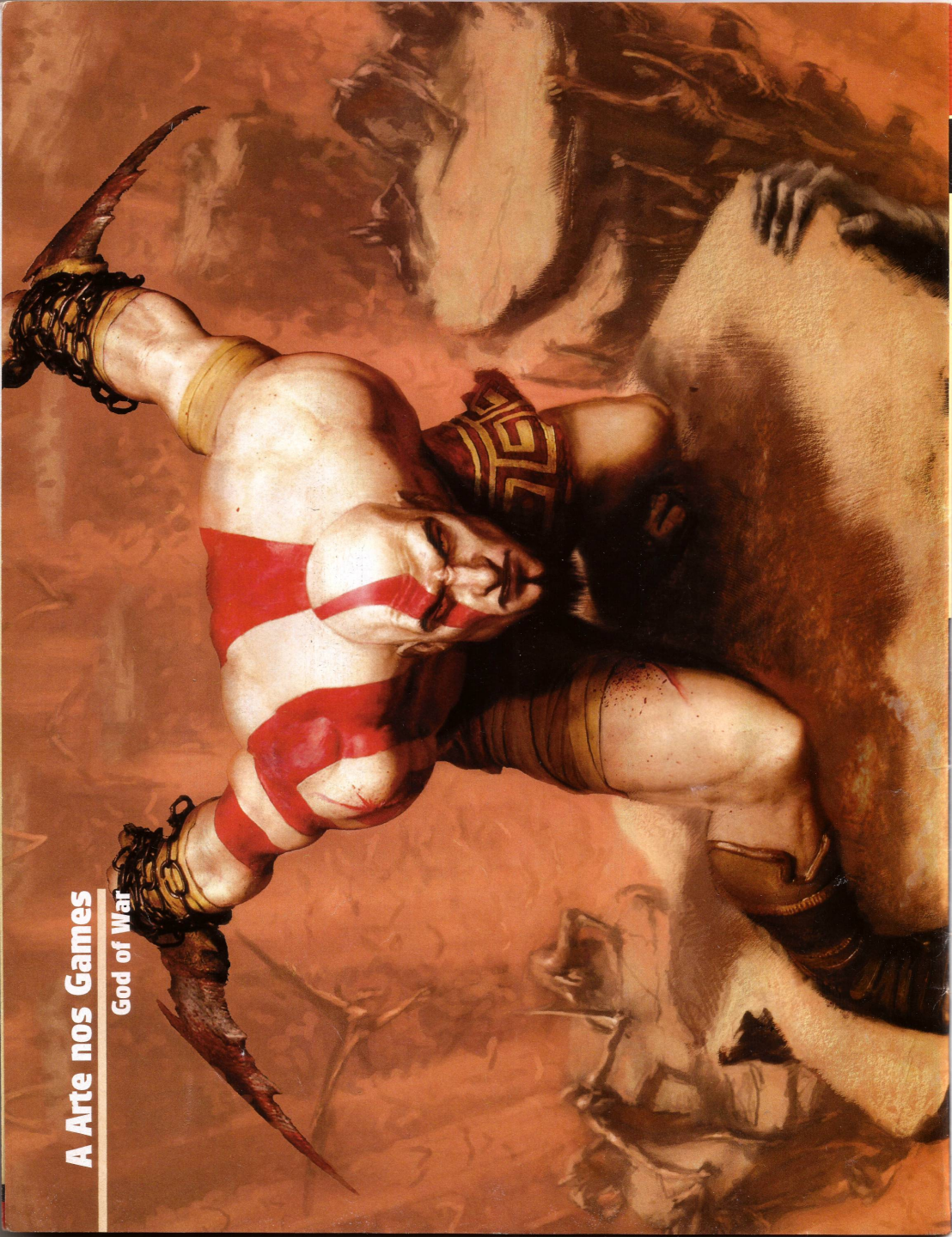
Confiabilidade, garantia e segurança você encontra aqui!

Televendas: (11) 5011-9529 / 5011-6069

Compre pela internet: www.ps2modchip.com.br

A Arte nos Games

God of War





Mitologia interativa


Trocadilho infame à parte, *God of War* merece lugar de honra no Olimpo. Cada mínimo detalhe esbanja cuidado por parte da produtora, que desenvolveu uma ficção mesclada à mitologia grega. Deuses e monstros dividem espaço com um protagonista sádico e violento chamado Kratos. História primorosa e surpreendente aliada a um visual estupendo asseguraram o título como um clássico desta geração, que será lembrado por anos a fio.

desembucha

San Andreas original e dicas para os Sims

Onde posso comprar o GTA San Andreas original do PC? Até agora só achei a versão pirata... Outra coisa: publiquem os cheats do The Sims 2, também do PC.

Matheus Genro Bueno / via e-mail

 **Até o fechamento desta edição, a versão nacional do San Andreas não tinha sido lançada. Ainda não sabemos quando o lançamento vai rolar ou se o título será proibido no Brasil por causa do conteúdo adulto. Por isso, se você quiser adquirir o game original, terá de importá-lo. Os sites Amazon (www.amazon.com) e EBGames (www.ebgames.com) estão vendendo o San Andreas de PC em uma bela embalagem de luxo, com manual e pôster, por US\$ 40. Quanto às dicas do The Sims 2, aqui vão as mais interessantes. Aperte CTRL + SHIFT + C para acessar o menu de cheats e digite os comandos abaixo:**

- **Jogo sem censura:** `intprop censorsgridsize 0`
- **50.000 simoleans:** `motherlode`
- **1.000 em dinheiro:** `kaching`
- **Sim gordo ou magro:** `StreichSkeleton`
- **Sims com rostos quadrados:** `boolprop displayLookAtBoxes true`
- **Acabar com a água dos vizinhos:** `boolprop displayNeighborhoodWater true`
- **Convidar mais Sims para suas festinhas:** `intProp maxNumOfVisitingSims 8`
- **Fechar a janela de cheat:** `exit`


Sims com truque
O problema com as trapaças em *The Sims* é que a principal diversão é justamente o desafio de ganhar grana e manter uma vida social decente. Mesmo assim, se você preferir digitar um código e deixar todo mundo rico, paciência. O jogo é seu mesmo...



KOTOR incompleto

Acabei de comprar a *Game Master* com a estratégia completa do *Star Wars Knights of the Old Republic 2*, do Xbox e do PC. Gostei da revista, mas fiquei um pouco decepcionado quando comecei a ler o roteiro do jogo e percebi que ele não está completo. A estratégia termina com a seguinte frase: "Prefira ataques a longa distância e seja...". Eu revirei a revista do começo ao fim mas não encontrei a continuação.


Jonathan Klann / via e-mail

 **As duas últimas linhas do roteiro foram cortadas por engano da *Game Master* nº 2. As frases completas do final são: "Prefira ataques a longa distância e seja rápido para evitar os sabres. Vença Kreia novamente para poder assistir ao final do game". Esta errata também saiu na edição 3 da revista, na seção News.**

Leitor sabe-tudo

Fiquei sabendo que a Editora Europa tem um detonado do *Winning Eleven 8*. É verdade? Como faço para comprá-lo?

Fabio / via e-mail

 **Fabio, esse detonado saiu no livro que vem incluso na edição 3 da *Game Master*. Trata-se de um guia completo para gamemaniacos novatos e experientes, com tudo para humilhar o adversário em campo, desde cobranças de falta, cruzamentos, dribles, ataque e defesa até estratégias e dicas essenciais para os modos Master League, Edit Mode e WE-Shop. Para comprar esta edição, entre em contato com a Central de Atendimento ao Leitor pelos telefones (0xx11) 3038-5050 ou**

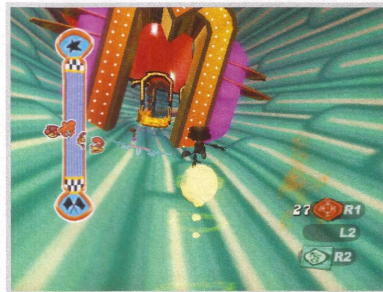
Para passar aquela fase absurda, vencer o chefe imbatível ou mesmo desabafar, mande mensagem para gamemaster@europenet.com.br


0800-557667. Se preferir, adquira o terceiro exemplar da revista em nossa loja virtual (www.europenet.com.br).

Recomendação profissional

Vocês me recomendariam o *Psychonauts*, do PS2? Quero comprar o game, mas antes, gostaria de saber o que a redação achou do jogo.

Victor Silva / via e-mail




 **Sim, a galera aqui da redação recomenda *Psychonauts*. O título é repleto de desafios, mas seu ponto forte é a busca por trezentos itens dos mais variados, espalhados por cantos inimagináveis. No entanto, mesmo que você não goste de sair caçando itens, a história é criativa e a aventura vale a pena. E se você ficar travado no game, basta conferir o detonado do jogo que saiu na edição 5 da *Game Master*.**

GTA sem dicas

Sou assinante da revista e fiquei decepcionado com o livrinho do *GTA San Andreas*, da edição 6. Vocês publicaram somente os truques para a versão do PS2 e esqueceram os do Xbox. Por favor, publiquem as trapaças de dinheiro e armas para o *San Andreas* do Xbox.


Júlio Alfares / via e-mail

 **Júlio, isso só aconteceu porque até o fechamento da sexta edição a *Rockstar* ainda não tinha liberado os segredos e trapaças das outras versões (XB e PC). Mas fique tranquilo, pois agora separamos centenas de códigos para as versões do Xbox, PS2 e PC, incluindo os truques de dinheiro e armas. Confira a seção *Dicas*, na página 76.**

Sith mendigo

Galera, preciso dos truques para o *Star Wars Episode III*, do Xbox. Eu imploro...

Luiz, Rio de Janeiro / via e-mail

 **É pra já! Entre com estes passwords na tela Codes, dentro de Settings, e explore 100%**

The Gamemaster

Empolgado com a reportagem *Jogos, mulheres e rock'n'roll*, da GM passada, um leitor não identificado de Araras, interior de SP, mandou a foto de um recorde absurdo que a namorada dele, Mariana, bateu no Super Mario 64 DS. Ela conseguiu a marca de **610 pontos** no minigame *Wanted*, no qual o jogador deve procurar o rosto das celebridades da Nintendo num determinado período de tempo. Este é o maior recorde que já recebemos.

Mas não é só entre os leitores que há jogadoras insanas. A Márcia, mulher do nosso

editor Leandro Calçada, foi além e conseguiu nada menos que **693 pontos** no minigame. Entre os marmanjos, só para você ter uma ideia de como a mulherada domina o minigame, ninguém chegou a 150.

Diante disso, a redação da **Game Master** lança um desafio para quem conseguir ultrapassar os 693 pontos, seja homem (difícil) ou mulher. O recordista que enviar a foto com a maior pontuação terá a honra de sair na seção **The Gamemaster** e ainda sair por aí dizendo que venceu a mulher do editor da revista.



HIGH SCORE	
☆☆	610
☆☆	87
☆☆	80
☆☆	73
☆☆	65



HIGH SCORE	
☆☆	693
☆☆	293
☆☆	103
☆☆	101
☆☆	73

do game sem usar a Força:

Força ilimitada: KAIBURR

Energia ilimitada: XUCPHRA

Todas as arenas liberadas: TANTIVEIV

Todos os estágios extras: NARSHADDA

Todas as ilustrações especiais: AAYLASECURA

Todos os personagens secretos: ZABRAK

Vídeos extras: COMLINK


Todos os poderes e movimentos da força: JAINA

Todos os estágios do modo Story: KORRIBAN

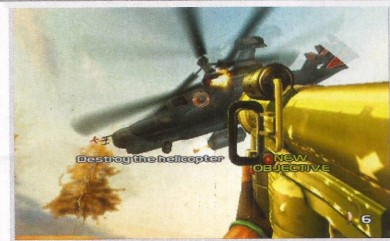
Recarregar energia e força: BELSAVIS

Nintendista inconformado

Sou assinante e estou insatisfeito com a **Game Master**. A revista está publicando poucos jogos do GameCube. Eu sei que o console não tem muitos jogos, mais nem por isso ele deve ficar de fora. Por favor, mostrem mais jogos do Cube. Imar Alexandre Pissolato / Itamarati / AM

 "Eu sei que o console não tem muitos jogos...". Você já disse tudo. Infelizmente, há cada vez menos lançamentos para o GameCube. Mesmo assim, todo mês publicamos dicas, reviews e reportagens de jogos do Cube. No mês passado, por exemplo, a revista trouxe 86 dicas e 8 previews. Já na edição 5, foram três títulos detonados (*Splinter Cell Chaos Theory*, *Baten Kaitos* e *TimeSplitters*) e

Jogos como TimeSplitters, que também saiu para o Cube, pensam os poucos lançamentos exclusivos



97 dicas. Pode ficar tranqüilo, pois tudo de bom (de ruim) que sai para o GameCube mostra as caras na GM. Nenhum game fica de fora. Assim como você, estamos dependendo dos lançamentos da Nintendo.

Leitor alegre

Uau!!! Vocês estão se superando! Parabéns pelo livrinho (é pequeno, mas uma grande ajuda) e por todos os detonados e reviews que enchem meus olhos todos os meses. Um abraço para toda a galera. Por favor, publiquem este elogio. Alexandre M. Barcarolo São Francisco de Paula/RS via e-mail


Seja um The Gamemaster também...

Se você conseguiu alguma proeza no mundo dos games, como recordes insanos, jogadas espetaculares, tempos impossíveis ou até se vestiu de algum personagem dos games

(cosplay), participe desta seção. Basta mandar o vídeo e/ou a foto para a gente.


E-mail: gamemaster@europanel.com.br

Endereço: Game Master, rua MMDC, 121 - Butantã, CEP: 05510-900, São Paulo/SP

 Grande Alexandre! Bom pra nós que você esteja feliz com a revista. Pode contar que a galera aqui vai continuar se esforçando para fazer a melhor revista, por isso, se você tiver sugestões, pode escrever sem dó.

Trapaceiro sem-vergonha

E aí, galera! Publiquem os códigos de GameShark para Resident Evil Outbreak: File #2, do PS2. Somente os truques mais legais para trapaceiros preguiçosos, como eu... Mac Devil "o preguiçoso" / via e-mail


 *Tai os códigos que pediu, compatíveis com o GameShark 2 4.0 ou superior:*

Código mestre: 9803001E 78D0A1FB
Energia ilimitada: 287B587C 686DF92D
Munição infinita: 284747E0 6F1B7A65
Nunca infectado: 2872F3B1 6F157A65 2872F3DE 6D1BE264
Todas as fases: 182A3201 0CA5883E

Ninja de araque

Estou travado no roteiro do Ninja Gaiden, da GM 3. Não sei o que fazer no trecho "No fundo do corredor, é preciso correr pela parede para subir na plataforma", do passo 17. Não consigo!

Sou muito ruim, mesmo! Vocês poderiam explicar melhor como controlar o ninja? Junior / via e-mail

 Não esquentar, Junior. Ninja Gaiden é pedreira mesmo. Nesta parte, o esquema é ter habilidade nos controles. Para chegar à plataforma, use a parede do final do corredor para correr de lado e ganhar velocidade antes de saltar. A seguir, siga em frente até achar uma alavanca perto do local em que você salva o jogo.

Desafio extremo

À exceção do visual, o Ninja Gaiden do Xbox vai contra a tendência dos games modernizados de hoje e mantém um nível de dificuldade absurdo, fiel à tradição da série. Se o jogo parecer impossível, não se preocupe. É normal.

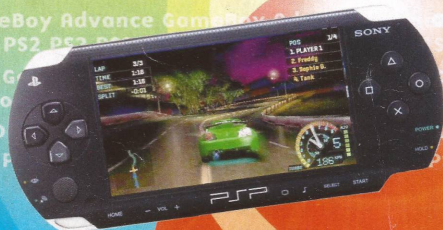


Faça seu financiamento sem sair de casa!

ligue para



Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes e leve para casa estes super lançamentos: *



PSP

venha conhecer



Nintendo DS

compre já o seu

aceitamos os cartões:



todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

De graça é melhor

A distribuidora OnGames, empresa brasuca responsável por Gunbound, lança outro título para ser jogado online e de graça

por Nelson Alves Jr.

Jogar é bom. De graça, melhor ainda. Baseado nisso, fica fácil entender a razão de o game Gunbound já ter ultrapassado a marca de 1 milhão de cadastrados no Brasil. Criado por uma empresa coreana, o título chegou ao País graças à OnGames, distribuidora paulistana inaugurada em setembro de 2004. É responsabilidade dela também a novidade chamada Pang Online, outro jogo desenvolvido na Coreia que já tem cerca de 1,2 milhão de usuários por lá. Trata-se de um FPS (First Person Shooter) voltado para jogadores casuais. A fórmula de distribuir o game gratuitamente e cobrar apenas pelas armas e acessórios será mantida. A fase de testes no Brasil termina no final de julho e a promessa é que a estréia da versão final role em agosto. De seu escritório em São Paulo, o gerente de marketing da OnGames Roberto Messias conversou com a GameMaster por telefone.

GameMaster – O que a Coreia tem que nós não temos?

Roberto Messias – Apoio do governo, tecnologia de ponta e uma indústria de jogos já estabilizada. Mas é bom lembrar que os coreanos acreditam no Brasil, tanto que seremos o primeiro país estrangeiro a receber o Pang.

GM – Em relação aos outros FPS, qual o diferencial de Pang Online?

Roberto Messias – Primeiramente, o visual dos personagens, que será mais caricaturado, lembrando os animes. A principal diferença, porém, está no sistema de evolução. De acordo com o desempenho do jogador, ele recebe novas habilidades, torna-se mais ágil e forte, carrega armas de melhor desempenho e ainda pode personalizar os avatares.

GM – Quantos personagens existem?

Roberto Messias – São seis, cada qual de um lugar diferente do globo. Além das habilidades distintas, eles possuem itens exclusivos, ou seja, o jogador pode selecionar tanto alguns upgrades comuns a todos quanto armas e acessórios que só funcionam com determinado personagem.

GM – Como funcionam os upgrades?

Roberto Messias – Há várias formas de conseguir itens e habilidades. É possível evoluir apenas jogando. De acordo com o desempenho, o jogador é pontuado e, alcançando determinadas posições, ganha a chance de distribuir na habilidade desejada, como num RPG. Dá pra melhorar a velocidade, mira e coisas do gênero. Outra forma é simplesmente comprando as armas disponíveis no jogo. Nesse caso, é dinheiro de verdade. O jogador precisa usar cartão de crédito ou vale-compras que estarão disponíveis em algumas Lan Houses. Há ainda um mercado de venda e troca dentro do jogo. Os participantes

Os coreanos acreditam no Brasil, tanto que seremos o primeiro país a receber o Pang

A OnGames agora joga as fichas em Pang Online, com expectativa de atrair 500 mil jogadores até o final de 2005. Gunbound, aqui, já passou de 1 milhão de usuários



Seguindo a fórmula de Gunbound, em Pang você só gasta se quiser itens mais poderosos

podem interagir e, no ambiente virtual, executar transações envolvendo os objetos desejados.

GM - A quantidade de itens já foi definida?

Roberto Messias - Sim. O jogo começará com cem acessórios para cada personagem, mas em pouco tempo, novos e exclusivos itens estarão à disposição. Podemos, por exemplo, criar um evento e desenvolver armas que tenham a ver com ele. Além disso, o jogador também pode associar arquivos de áudio ao seu avatar, como cumprimentos, saudações e afins.

GM - Quantos jogadores simultâneos serão permitidos por sala?

Roberto Messias - São oito por sala.

GM - No esquema mata-mata individual?

Roberto Messias - O esquema de jogo pode ser tanto o mata-mata individual como a disputa em equipes. Nas competições em grupo, as batalhas podem ser de quatro contra quatro, dois contra dois ou seguir a configuração que o dono da sala escolher. Quem determina isso é o jogador.

GM - Tendo em vista que os personagens evoluem, como o game separa os novatos dos veteranos?

Roberto Messias - Não há um sistema de separação. O próprio jogador que criar a sala ou que estiver entrando num jogo em andamento pode filtrar os adversários de acordo com seu nível de habilidade. Por isso, você pode tanto encarar adversários melhores para treinar quanto sair em busca de oponentes no mesmo nível para manter uma boa disputa. Deixamos essa escolha a cargo dos usuários.

GM - Quantos jogadores são esperados até o final de 2005?

Roberto Messias - Tendo em vista que o game é gratuito e que o gasto do jogador está limitado apenas aos itens que ele decidir comprar para evoluir seus personagens, a expectativa é de que consigamos atingir 500 mil jogadores até o final deste ano.

...o visual dos personagens é mais caricaturado, lembrando os animes, mas a principal diferença é a evolução



Visual cartunesco e muita personalização são as apostas para atrair jogadores mais casuais

guerra dos portáteis

DS e PSP: a briga do século

A pesar de Nintendo e Sony virem alardeando desde o lançamento de seus portáteis que não são concorrentes nesse segmento, uma pesquisa realizada no Japão apimentou a óbvia disputa, indicando que os gamers orientais têm uma forte preferência pelo DS em vez do PSP. Cerca de mil jogadores acima dos 20 anos de idade foram entrevistados, e o

resultado mostrou que 25% deles compraram um DS, enquanto apenas 14% dos entrevistados escolheu o PSP e 19% compraram os dois aparelhos. Nos jogos, o portátil da Nintendo também leva vantagem: 23% dos donos de DS possuem mais de seis jogos pro console, enquanto a mesma amostragem cai para 11% entre os donos de PSP.

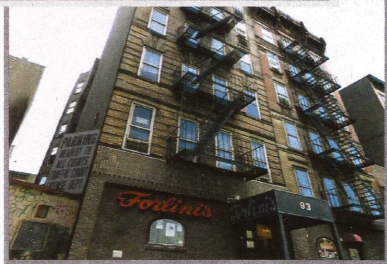
mundo estranho

Prova de realismo

A produtora Bizarre Creations liberou algumas imagens de Project Gotham Racing 3, game em produção para o X360. Para provar a veracidade das imagens que estarão no game, que mostram prédios da cidade de Nova York modelados em 3D, a empresa também disponibilizou cenas em wireframe das seqüências, para não deixar dúvidas de que o 3D é real.



Sem truques de câmera. O wireframe, acima, prova que o prédio todo foi feito em 3D



mídia

X360 com HD-DVD?

A novela não termina. Confirmado para sair em novembro de 2005 com um leitor de DVD comum, o X360 poderá utilizar um drive de HD-DVD num futuro próximo. A afirmação é de Bill Gates, fundador da Microsoft, que produz o console. Vale lembrar que o concorrente Playstation 3, prometido para 2006, usará a tecnologia Blue-Ray, que permite mídias com capacidade de até 50 GB de armazenamento.

mercado

MTV cria divisão de games

O canal MTV prepara-se para invadir os games em duas frentes. A primeira é a abertura de uma divisão chamada MTV Games, que produzirá e distribuirá jogos, enquanto a segunda frente de combate vem de uma parceria com a Midway. Juntas, as empresas planejam tanto o desenvolvimento de games quanto a inclusão de trilhas sonoras licenciadas. O primeiro título a usufruir a idéia é LA Rush, que trará a participação dos apresentadores do programa Pimp My Ride, exibido pelo canal.

humor: Acts of Gord

Crônicas de uma locadora de games

Livro do Aborrecimento
Capítulo 10/Parte 1
A ligação

RING!

- Gamer's Edge.
- Oi. Meu nome é Michael, eu aluguei o GoldenEye na sua loja e travei na fase... (nota do proprietário: todas as três cópias do GoldenEye estavam na loja no momento da ligação. Enquanto conversávamos, chequei no sistema o número de telefone que apareceu no identificador de chamadas e descobri que nem conta na locadora o figura tinha).
- Sinto muito. Não fornecemos dicas para jogos pelo telefone.
- Por que não?
- Porque neste caso eu passaria o dia inteiro ajudando gente que nem aluga games aqui.
- Escuta, eu só preciso de uma ajudinha para passar desta área...
- Sinto muito, não. Não fornecemos dicas para jogos pelo telefone.

desculpa esfarrapada

Sem dublagem

A expectativa foi grande, mas ainda não é dessa vez que o protagonista Link soltará a voz. Eiji Aonuma, diretor de The Legend of Zelda: Twilight Princess, a próxima aventura do elfo no GC, declarou à revista *Wired News* que o game não terá diálogos falados. Segundo ele, os textos permitem aos jogadores criar na imaginação a voz que desejarem. Claro...

inutilidade pública

Estudo sobre videogames?

Essa é para os pais que não gostam de videogame. Safura Abdool Karim, de 13 anos, tornou-se a pessoa mais jovem a ter um estudo científico publicado na revista *South African Medical Journal*. A garota entrevistou 120 colegas de escola para descobrir que tipos de lesões eles apresentavam após jogar por muito tempo. Segundo o resultado da "pesquisa de colégio", os sintomas mais comuns são formigamentos e bolhas no polegar, algo semelhante à LER (Lesão por Esforço Repetitivo). Fica a pergunta: e daí?

Eis que o garoto berra um "Otário!" e desliga. Gord, é claro, fez o que deveria ser feito: ligou de volta.

RING!

- Alô?
- Oi, o Michael está?
- Sim, é ele mesmo.
- Ah, é que eu estou curioso. Como é ser você?
- Como?
- Vou ser mais específico. Eu queria saber como é ser um otário, e em uma pesquisa com cem pessoas, seu nome foi citado 83 vezes.
- Que #*#@! você está falando? Quem é você?
- Eu sou Gord, da Gamer's Edge. Você telefonou para cá há alguns minutos e agora minha vida está completa. Bom dia. (click)

Gord é o proprietário de uma loja e locadora de games canadense e estes são alguns de seus casos reais.

Para ler outras crônicas, em inglês, visite o site original de Gord. O endereço é www.actsofgord.com





START

Konami

A produtora japonesa garante que todos os novos consoles terão um game exclusivo da produtora no lançamento. Além disso, jogos multiplataforma são prioridade. Um dos cabeças da companhia, Kazuya Takahashi, disse ser importante criar games para o maior número possível de consumidores.

Nintendo

Depois de apresentar um console invisível na E3 2005, a empresa agora garante de pés juntos que o videogame sai em dezembro... de 2006, mais de seis meses após o PS3 e pior: um ano após o X360. Com um atraso desses, é bom o trecho ser muito revolucionário, senão a Nintendo terá sérios problemas.

RESET



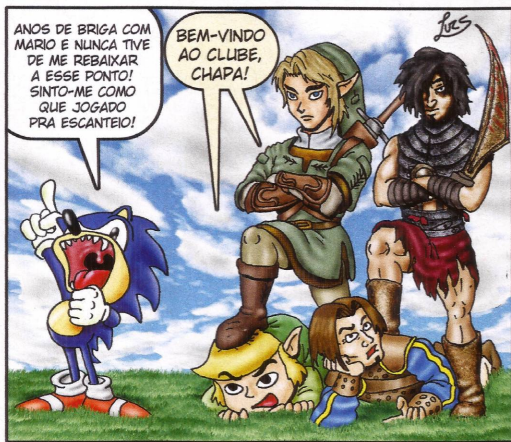
NEWS

cinema 1

Hitman: O filme

O brutamonte Vin Diesel interpretará o Agente 47, protagonista da série Hitman, no cinema. Além de estrelar o longa-metragem, o ator trabalha como produtor. O estúdio 20th Century Fox, que também adaptou Tomb Raider, é o responsável pelas filmagens. E não é só: Diesel planeja fazer parte dos futuros games da série, emprestando o visual e a voz ao careca.

charge



mundo estranho

Macacada em Metal Gear Solid

O que era rumor foi confirmado pela Sony: o minigame "Metal Gear Solid: Snake Escape" fará parte de Ape Escape 3. Trata-se de uma brincadeira que mistura os macacos do jogo com a última aparição de Solid Snake.



sinistro

Jogos de guerra

O negócio aqui é sério. A IBM licenciou o processador Cell, que equipará o PS3, a uma empresa chamada Mercury Computer Systems, especializada em computadores para uso médico e militar. Videogame eles não vão jogar.

cinema 2

Fox e Max Payne

O policial atormentado Max Payne também ganhará uma adaptação para o cinema. O estúdio Fox já comprou os direitos do jogo, que vendeu mais de 5 milhões de unidades no PS2, XB e PC. Apesar de não divulgar detalhes do roteiro, acredita-se que o filme contará as origens do sujeito, que teve a família assassinada antes do primeiro game.

fliperama

100% nacional

Uma parceria entre a Universidade de São Paulo e a Matic Entretenimentos deu origem ao primeiro arcade de corrida 100% brasileiro. Intitulada "GP Brasil", a máquina foi criada com o software livre Linux e uma biblioteca de aplicações gráficas, sonoras e de simulação física totalmente gratuita. São três pistas: a primeira é o circuito de Interlagos e as outras duas são as versões oval e mista do circuito de Curitiba. A máquina estará exposta na Salex 2005, que rola entre os dias 3 e 5 de agosto em São Paulo.

fliperama

Concurso digital

A quarta edição do Rockstar Games Upload está com as inscrições abertas até o dia 30 de setembro de 2005. A novidade é que neste ano podem participar também artistas da América do Sul. Trata-se de um concurso de mídia digital que distribui US\$ 12 mil dólares em prêmios em quatro categorias: Curta-metragem Subjetivo, Curta-metragem de Ficção, Mix DJ e Design Multimídia. Os interessados podem visitar o site www.rockstargamesupload.com para mais informações. Vale lembrar que os arquivos são enviados exclusivamente pela internet.

por Mitikazu Lisboa da Marketing Cell, que ajuda a patrocinar jogadores profissionais no Brasil

Convergência digital

Conheça a tendência que fará com que os mesmos jogos dos consoles divirtam nos portáteis e até nos celulares

Onde você vai curtir os seus games daqui a cinco anos? No PC? No console? No celular? Provavelmente em todos, graças à tal da convergência digital. De forma geral, convergência digital nada mais é do que a possibilidade de ter o mesmo conteúdo em diversos meios, ou da tendência de vários aparelhos eletrônicos de realizarem os papéis uns dos outros.

O que isso tem a ver com games? Tudo! Hoje os games estão disponíveis em todos os lugares e a tendência é que isso só aumente. Antes só se podia jogar em casa, na frente da TV, depois foi possível jogar no computador e, finalmente, com a chegada dos portáteis, tornou-se possível levar os jogos a qualquer lugar. Agora, mesmo aqueles que não querem ficar carregando um DS ou um PSP já contam com games para celular que proporcionam horas e horas de diversão.

O próximo passo é justamente a convergência de todas estas mídias. Imagine

poder começar um RPG no seu console em casa, depois, no dentista, enquanto você espera a sua vez, pega o celular e começa a evoluir o seu personagem, comprando armas e aprendendo poderes que já estarão disponíveis no momento em que você for continuar sua aventura, seja em casa ou no computador do trabalho.

E não pára por aí. Com a internet, sistemas de localização, redes sem fio e toda a infra-estrutura de comunicação existente, a sua diversão pode ser compartilhada com seus amigos, não importa onde eles estejam. É lógico que ainda não dá para prever com exatidão tudo que pode acontecer, mas não custa imaginar como será um mundo no qual o seu game favorito vai acompanhá-la onde quer que você vá, e no qual o multiplayer será tão presente que você poderá testar suas novas armas pelo celular, massacrando seu companheiro de jogo enquanto ele implora: "Dá um tempo, estou no banheiro!"



Que treco doido é esse, cara?

Ragnarök é um MMORPG, um RPG para PCs jogado online por milhões de pessoas de todo o mundo, incluindo um número cada vez maior de brasileiros. Para conhecer o jogo, visite www.ragnarok.com.br

Impacto de... ow, droga!

Olá, Kafra. Eu sou Leafar e vim aqui registrar mais momentos da minha jornada por Rune Midgard, como aventureiro ocasional e líder da minha guilda. Escute com atenção e marque minhas palavras, moça.

Hoje, o castelo de Prontera esteve lotado. Eu fui tentar uma audiência com nossa majestade, o Rei Tristan III, mas o lugar estava impossível! Bem, é compreensível, já que o Feudo das Valquírias fica no pátio interno, e ali é um dos cenários da Guerra do Emperium, um evento que acontece todas às quintas e domingos, no qual jogadores se enfrentam em grupos (guildas), sozinhos ou com aliados, para conquistar um dos vinte castelos disponíveis, marcando a área com o seu brasão.

Essa guerra me faz pensar no surgimento de gente forte. É engraçado. Outro dia, eu e minha esposa, Aislinn, vimos um aprendiz apanhando de alguns Rockers. Ele se fingiu de morto até as criaturas se afastarem e veio em nossa direção. "Já vai nos pedir itens e dinheiro", pensei. Mas não. O aprendiz pediu-nos para que segurássemos um pouco seu loot enquanto recuperava energia. Pessoas pesadas não conseguem se recompor com eficiência.

Admiramos a atitude e ajudamos o garoto a treinar. Demos até umas dicas para o rapaz, alertando-o para tomar cuidado ao atacar vários inimigos de uma só vez. Em alguns minutos, ele tinha se tornado um Espadachim. E como as coisas são irônicas! Eu tenho uma habilidade chamada "Impacto de Tyr", que aprendi na Academia dos Cavaleiros, e quando eu bato em um monstro, consigo arremessá-lo com muita violência nos outros, causando dano a todos os inimigos de uma vez. Parece legal, não? Bem, não é legal quando eu erro e só acerto UM monstro. Geralmente, os outros atacam sem piedade, não me oferecendo a menor chance de tentar de novo.

Pensei que os Minorous iriam me esmagar. Eram nove. Se eu tivesse acertado o Impacto, sem sofrimento. Mas, ow, droga! Eles me bateram até que eu tombasse, inconsciente. Sei que ouvi ao fundo o som de batalha e um Cavaleiro gritando golpes. acordei com uma energia me rodeando, revigorando minhas forças. O Cavaleiro na minha frente era o garoto que ajudei no outro dia. Ele sorriu e me disse para tomar cuidado quando lutar com muitos monstros de uma só vez...

Ei! Do que você está rindo? Droga, mulher! Mande-me para Geffen! Tenho uma longa caminhada até Glast Heim. Ouvi dizer que os Templários estão tentando purificar o lugar. E... er... se um dia você lutar, tome cuidado com os ajuntamentos de monstros!

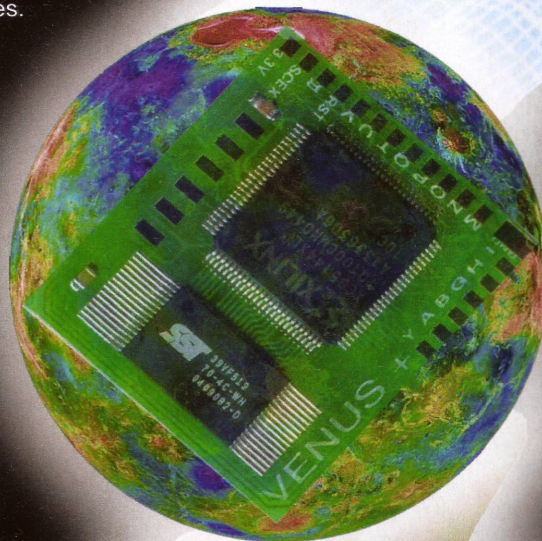
Leafar Belmont

Líder da Ordem do Dragão, a maior e mais respeitada guilda de interpretação de personagens de Ragnarök. Cavaleiro com Altruísmo exagerado, erra com frequência o Impacto de Tyr.



Nós encontramos a mais avançada tecnologia para PSTwo e Playstation2

- Único compatível com filmes em DVD protegidos região 4 Brasil.
- Compatível com todos os Memory Cards: 8MB, 16MB, 32MB.
- Compatível com reprodutores de MP3, DivX e Emuladores.
- Reconhecimento automático de qualquer tipo de mídia.
- Autoboot: Sem necessidade de procedimentos extras.
- Funciona em todos os consoles V9-V12 USA/EUR/JAP.
- Desenvolvido para funcionar corretamente no PSTwo.
- Totalmente compatível com GameShark e RegionX.
- CD/DVD lens safe não causa superaquecimento.
- Acompanha diodo fix para instalação no PSTwo.
- Totalmente compatível com DVD9 (sem falhas).
- Funciona na voltagem correta do PS2: 3,3v.
- Reprodução de DVD - CD e Filmes.
- Garantia infinita no chip.
- Suporte no Brasil.



VENUS+
chip

Venus Plus, o desbloqueio definitivo ao alcance de suas mãos !

WWW.PS2MODCHIP.COM.BR

O chip Venus+ é comercializado para a finalidade de desbloqueio do Playstation2 para habilitar assistir filmes região 4 Brasil e jogos importados originais. O uso deste chip para qualquer outra finalidade é de total responsabilidade de quem o fizer.

capa

tomb raider: legend



Plataformas: PS2/XB/PC/X360 Produtora: Crystal Dynamics
Distribuidora: Eidos Interactive Tipo: Aventura Previsão: 2006

Tomb Raider Legend

De casa e cara nova, Lara Croft se prepara para voltar com força total aos consoles. E desta vez, parece que é pra valer



As paisagens naturais que fizeram a fama da série no PS1 devem voltar com força total e visual de próxima geração

por Felipe Azevedo

Lara Croft está prestes a enfrentar o maior desafio de toda a sua carreira: o esquecimento. Depois da falta de inovações e da jogabilidade problemática de *The Angel of Darkness*, o primeiro jogo da série para PS2, a heroína, que ajudou na consolidação do PlayStation e deu origem ao termo "musa virtual", se vê em uma posição bem ingrata.

Reverter tal situação não é fácil. Para isso, Lara depende principalmente da competência da Crystal Dynamics, a nova produtora responsável pela série, que, para a alegria dos fãs, não costuma fazer feio. Títulos de peso assinados pela produtora, como *Legacy of Kain: Soul Reaver* e *Project: Snowblind* provam isso.

Para os descrentes, vale lembrar do retorno triunfal da série *Prince of Persia*. Apesar de ter seu futuro comprometido por versões sem qualquer imaginação e que não faziam jus à revolução provocada pelo primeiro game, a série voltou com tudo em 2003, após passar por uma reformulação completa em *The Sands of Time*.

No caso de *Tomb Raider*, porém, apenas a palavra reformulação não basta. É preciso reinventar a heroína. Como a situação é delicada e requer mudanças drásticas, tanto na personagem como no modo de jogo, já bem

envelhecido, algumas providências foram tomadas para que, antes de mais nada, os erros passados da Core Design não sejam repetidos. A primeira delas foi realizar uma extensa pesquisa, que incluiu, entre outras coisas, terminar todas as versões lançadas até hoje, escutar críticas e sugestões de fãs de longa data e reler as centenas de análises de revistas e sites especializados no assunto.

A segunda medida tomada pela produtora foi trazer Toby Gard, o criador de Lara, de volta à série. Para quem não sabe, Gard deixou de trabalhar na franquia antes mesmo do lançamento do segundo jogo, por não concordar com a política de prazos da Eidos na época. Para os fãs, a presença de Gard no time que está trabalhando em *Tomb Raider Legend* parece uma boa pedida. Afinal, se a idéia é reinventar a série por completo, ninguém melhor do que ele para traduzir a essência do sucesso da série para os consoles atuais.



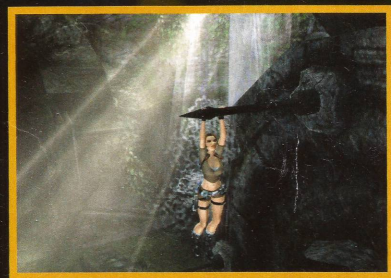
No caminho certo

Mas o que se sabe sobre o jogo propriamente dito? Não tanto quanto os fãs gostariam, é verdade, mas já é possível ter uma idéia do que esperar de *Legend* com base nas informações divulgadas até agora.

Para começar, o enredo, ainda não revelado por completo, levará Lara de volta aos cenários

EXPLORAÇÃO PORTÁTIL

Além de ser o primeiro episódio da série confirmado para um console da próxima geração, *Legend* também será o primeiro a aparecer no PSP. Não se sabe, porém, se a aventura portátil será inédita ou apenas uma versão reduzida do jogo dos consoles. Esta, no entanto, não será a estréia da série nos aparelhos de bolso. Lara já esteve em praticamente todos os portáteis com *Tomb Raider* (GCC), *Tomb Raider: Curse of the Sword* (GBC), *Tomb Raider: The Prophecy* (GBA), *Tomb Raider* (NG) e *Tomb Raider: The Osiris Codex* (Celular).



O aumento na habilidade da personagem tem uma razão: novos e perigosos obstáculos



As pesquisas da Crystal Dynamics com os jogadores deram resultados bem claros: o lugar de Lara é nas tumbas



originais da série: as tumbas. Sabe-se ainda que ela terá de enfrentar forças inimigas comandadas por uma pessoa de seu passado, há muito tempo considerada morta. Além disso, a história deve revelar novos detalhes sobre a origem da personagem, mostrando, por exemplo, como, quando e por que, afinal, a gata começou a se interessar por arqueologia.

Ao contrário da trama, as informações sobre as novidades do título, especialmente sobre a jogabilidade, não são tao superficiais. Como é

possível conferir nas imagens ao redor, o visual de Lara mudou bastante. Essa mudança, no entanto, não é apenas estética. Mais do que deixar Lara com uma aparência mais realista, a reforma visual tem forte ligação com outras alterações que estão sendo feitas nos demais aspectos do jogo.

A movimentação, sem dúvida, é a modificação mais gritante da nova versão. A demo testada pela redação durante a E3 apresentava uma heroína que se movia com

fluidez, de maneira suave e bem menos robótica do que nos jogos anteriores. De todos os movimentos exibidos por Lara na demo, os saltos para agarrar em beiradas foram os que mais chamaram atenção. Graças a um número maior de animações, não há a necessidade de perder tempo posicionando milimetricamente a personagem antes de pular para alcançar a beirada do outro lado de um abismo. Como a heroína agora pode se pendurar com qualquer uma das mãos, adaptando-se às irregularidades dos cenários, a única preocupação necessária é ter certeza de que a distância entre um ponto e outro não seja grande demais.

Outra novidade que aumenta a imersão de Legend é o fato de que todos os acessórios, incluindo o inédito gancho para escalada, estão visíveis entre os kits de equipamentos da heroína e são animados de forma independente. Na prática,



Ascensão e queda

Confira a trajetória da série, desde os tempos áureos até os dias atuais



Tomb Raider (1996 - PS1/Saturn/PC)

Enredo: em sua estréia, Lara é contratada por Jacqueline Natla, dona da Natla Technologies, para recuperar os três pedaços perdidos de um antigo artefato: o Atlantian Scion.

Inovação: Tomb Raider foi um dos primeiros jogos em 3D que não era uma tradução direta do gênero plataforma. Sua jogabilidade variada e a alta qualidade dos cenários, para a época, fizeram do game um clássico.



Tomb Raider 2: **Starring Lara Croft** (1997 - PS1/PC)

Enredo: o objetivo da personagem dessa vez era a Dagger of Xian, uma lendária adaga que, se cravada no coração de uma pessoa, poderia transformá-la em um dragão.

Inovação: a principal mudança nesta continuação foi a inclusão de movimentos e equipamentos inéditos para Lara, como os sinalizadores, que forneciam a iluminação necessária para a exploração em locais escuros.



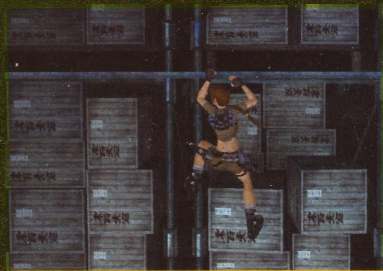
Tomb Raider 3: **Adventures of Lara Croft** (1998 - PS1/PC)

Enredo: a história gira em torno de um meteoro encontrado por marinheiros ingleses na Antártida. Ao investigar o local, a empresa RX Tech encontra pistas no corpo de um deles e passa a procurar os corpos dos demais pelo mundo, enquanto, na Índia, Lara procura pela mesma informação.

Inovação: além do visual melhorado, com novos efeitos de luz e água, Tomb Raider 3 foi o primeiro jogo da série com um enredo não-linear.

Plástica total

A mudança no visual da personagem na nova versão é radical. Ela não apenas ficou mais detalhada e realista, como também sofreu alguns reajustes estéticos. Vai dizer que você não percebeu as diferenças?



isso significa que todos os itens que podem ser usados pela personagem são mostrados em tempo real, e não apenas em um menu de inventário. Exemplo: use uma das quatro granadas disponíveis e apenas as três restantes ficarão visíveis em seu cinto. E já que o gancho de escalada foi citado, prepare-se para usá-lo não só em subidas, mas também para agarrar objetos à distância, abrindo passagens ou virando pontes, em quebra-cabeças dignos do auge da série.

Ao que tudo indica, Tomb Raider Legend será mesmo uma revolução. Vale lembrar, no entanto, que um jogo não se resume apenas a belos gráficos e controles eficazes. Qualidade sonora e um enredo bem escrito influenciam muito o resultado final, e nada disso ainda foi divulgado. Qualquer erro mais grave que possa afetar esta mistura pode não apenas colocar a produtora em risco, mas enterrar a fama de Lara Croft de uma vez por todas. E isso ninguém quer.

Mudança bem-vinda

Sem dúvida, a mudança que fará toda a diferença em Legend é a nova movimentação de Lara. Bem mais fluida e dinâmica, ela promete não decepcionar os fãs, como aconteceu em *The Angel of Darkness*.

Não é magia...

Todos os itens usados pela protagonista aparecem no corpo da mesma. Se em vez de três, você tiver apenas duas granadas na cintura, é por que já usou uma delas para explodir um grupo de inimigos.



Tomb Raider: The Last Revelation (1999 - PS1/PC/DC)

Enredo: de volta ao Egito, um dos locais preferidos de Lara, a personagem encontra um misterioso amuleto na tumba de Set. Ao retirá-lo, porém, é liberada uma maldição que pode causar a destruição da humanidade. Para impedir que a maldição se concretize, a heroína vai às últimas consequências. Fica a dúvida: Lara morreu?

Inovação: indo além da simples reformulação visual, *The Last Revelation* destacou-se por trazer bem mais enigmas do que qualquer episódio anterior. Outro destaque é que o jogo quase não tinha pausas para loading e ainda contava com cerca de 20 minutos de animações em CGI.



Tomb Raider: Chronicles (2001 - PS1/PC/DC)

Enredo: com a protagonista tida como morta, *Tomb Raider Chronicles* rola todo em flashbacks, contando aventuras passadas inéditas da heroína de acordo com a visão de seus amigos mais próximos. As fases incluem locais diversos como Roma, Irlanda e até um submarino nuclear russo.

Falta de inovação: os gráficos, nesta versão, atingiram o seu ponto máximo, chegando aos limites da capacidade do PS1. Na jogabilidade, porém, a história foi outra. Mesmo incluindo alguns elementos inéditos de espionagem, o jogo não conseguiu renovar a sua fórmula, e a série acabou por mostrar os sinais de sua idade.



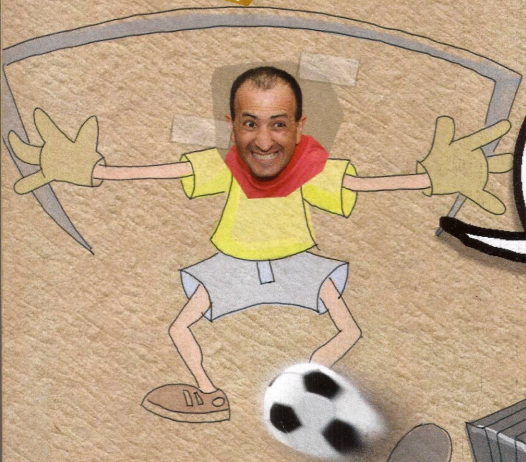
Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003 - PS2/PC)

Enredo: Em sua primeira e muito esperada aparição no PS2, Lara é acusada de assassinar o professor Von Croy. A conclusão é óbvia: para limpar o seu nome, a arqueóloga deve localizar e prender o verdadeiro assassino.

Erros fatais: a jogabilidade foi o principal responsável pelo fracasso do game. Com a proposta de revolucionar a série para o PS2, a Core Design incluiu muitos movimentos novos em Lara, mas não se preocupou em ajustar a velocidade da ação, o que deixou o ritmo de jogo decepcionante. Isso sem falar nos bugs e erros ridículos, que assombraram o jogo aos montes.

Os videogames precisam sair do gueto. A proposta da Nintendo para seu próximo console ilustra com perfeição o objetivo da indústria: atrair quem não joga. Por isso, questionamos uma galera que não tem afinidade com o joystick. A resposta?

Eu jogaria se...



"...encontrasse algo divertido, fácil de entender e sem tantos botões e combinações de "aperta shift, reza pra São Longuinho e dá três pulinhos". O ideal seria o reconhecimento de movimento. Imagino um jogo de futebol em que eu pudesse bater na bola e o aparelho entender a direção do chute."

Richard lasbeke, 41 - jornalista

"...o videogame falasse comigo. Eu não sei ficar de boca fechada."

Paula Marsilli, 31
publicitária



"... o videogame criasse um 'clone' meu para fazer as minhas atividades diárias, enquanto eu ficaria jogando o dia todo."

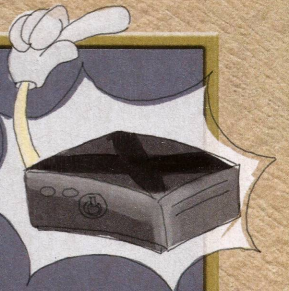
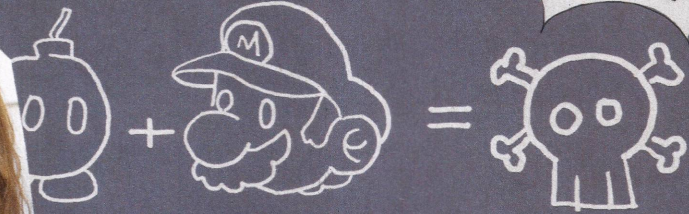
Mônica Duran Inglez, 29 - advogada



"...existisse um aparelho auto-explicativo, que me mostrasse cada função em detalhes, como uma videoaula, e me desse as dicas necessárias para aprender a jogar. Eu acho muito confuso aquele monte de botões."

Letícia Ruggiero, 27
publicitária

DINÂMICA DO JOGO



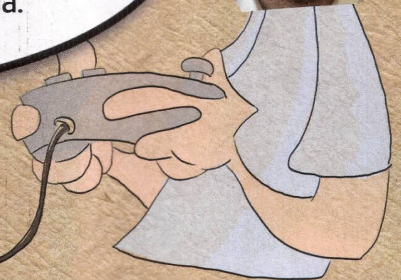
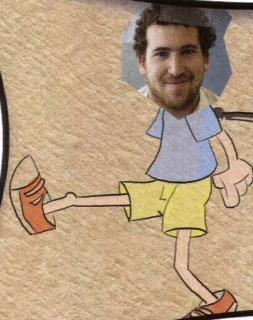
"...as minhas habilidades reais como jogador de futebol fossem reconhecidas pelo aparelho e usadas no game. Sem necessidade de aprender comandos e coisas do tipo. Só ligar e sair jogando como se eu estivesse lá."

Fabio Flaksberg, 24 - administrador de empresa



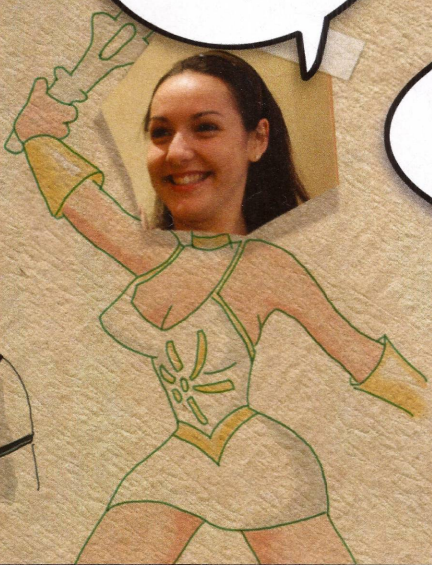
"...fosse lançado um jogo da She-ra, que eu amo, só que os inimigos deveriam ter as caras das pessoas de quem eu não gosto".

Juliana de M. Menezes, 21
publicitária



"...pudesse ganhar prêmios. Tipo um jogo de corrida que premiasse com um carro de verdade."

Vanessa Silva, 23
administradora de empresa



PREVIEW

Tony Hawk's American Wasteland

Plataforma: PS2/XB/GC/X360 Produtora: Neversoft Entertainment Tipo: Esporte Previsão: outubro de 2005



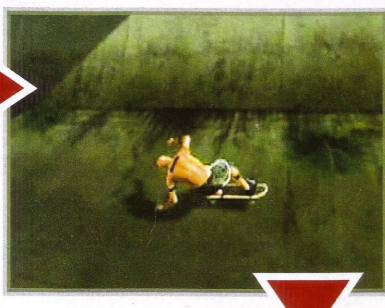
Ação contínua

O melhor aspecto de American Wasteland, sem dúvida, é a inexistência de pausas para loading. Você poderá ir a qualquer canto da gigantesca cidade virtual sem pausa na diversão.

Com maior ênfase no esporte, a sétima versão da série resgata os velhos tempos sem descartar inovações

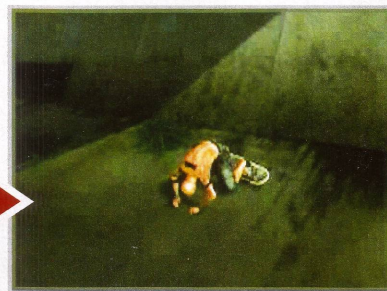
O que se sabe sobre a história de American Wasteland é que ela acontece na década de 80 e, por isso mesmo, não conta com a presença de Bam Margera e suas idiotices. Ainda bem. Como nas duas versões anteriores, você começa o jogo no controle de um skatista zé ninguém que, ao botar os pés em Los Angeles, é espancado por arruaqueiros locais. Comovida com a situação precária do seu personagem, Mindy, moradora da cidade e criadora do fanzine que dá nome ao jogo, se aproxima e resolve ajudá-lo, dando os primeiros toques para você se virar sozinho a partir de então.

Mas como os fãs da série devem concordar, nenhuma trama, por melhor que seja, consegue desviar a atenção do atrativo principal de Tony Hawk's: fazer manobras e combos imensos para acumular a maior quantidade possível de pontos, ao emendar as mais variadas manobras em diferentes locais e objetos dos grandes cenários virtuais. Felizmente, para os fãs, neste quesito *American Wasteland* promete não economizar e manobras radicais inéditas estão garantidas.



Surfe de asfalto

Apesar de não rolar na década de 70, quando a modalidade foi criada, American Wasteland terá uma das manobras mais clássicas daquela época: o vert slide. Usando uma rampa como se fosse uma onda, o skatista faz curvas rápidas e fechadas para derrapar, colocando as mãos no chão para manter o equilíbrio. Não entendeu? Então confira a seqüência de imagens aí ao lado.

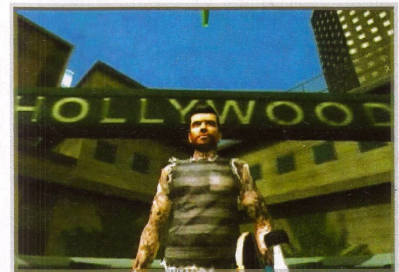
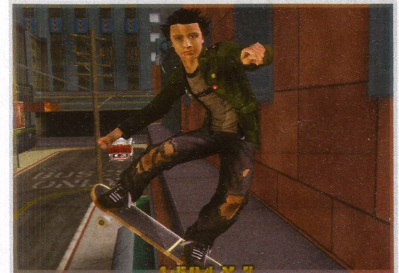




"Ai, brother, quanto morre pra você dar uma aparada no meu topete?"

Press O to chop your mop

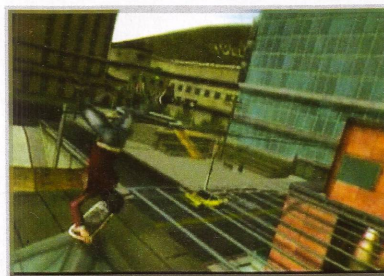
Exit Shop



No ambiente, uma novidade: Los Angeles será o único cenário. No entanto, em vez de ter apenas algumas áreas da cidade disponíveis como nos jogos anteriores, agora todos os cantos de LA, de Downtown a Hollywood, de Beverly Hills à costa leste, poderão ser visitados a qualquer momento.

O melhor de tudo, porém, é que a imensidão do cenário é apenas uma das várias novidades desta edição. Somada ao recurso que permite a personalização de praticamente tudo no jogo, outra opção que deverá aumentar ainda mais a sensação de imersão dos jogadores é a ausência total de pausas para loading durante o jogo. É isso mesmo. Assim como em GTA: San Andreas, você poderá ir para qualquer ponto da cidade ou iniciar qualquer objetivo sem perder nenhum segundo sequer esperando a sempre irritante barra de carregamento ficar cheia. Até mesmo a modificação do visual do personagem entra nessa brincadeira, já que as mudanças podem ser feitas durante o jogo, nas diversas lojas espalhadas pela cidade.

O skate, apesar de ser o veículo mais importante do game, novamente não será a única forma de locomoção. Mas não espere pelos carros toscos do primeiro *TH Underground* ou pelas esquisitices ambulantes dos personagens secretos do segundo. Para explorar novas vizinhanças sem perder muito tempo, o jogador pode fazer uso do sistema de transporte coletivo da cidade. Em outras palavras, é possível ir de um ponto a outro



de ônibus. Obviamente, ficar sentado no banco de um busão não é uma das experiências mais radicais que existem – a não ser, é claro, que você esteja no centro de São Paulo por volta das 6 da tarde. Por essa razão, e talvez para não frustrar a pequena minoria que curtiu os veículos da versão passada, a produtora resolveu incluir bicicletas no jogo. Com base nos vídeos publicados até agora, a movimentação do personagem sobre as magrelas é igual à vista em *Mat Hoffman's Pro BMX 2*, também da Activision, lançado em 2002. Os comandos, no entanto, não funcionarão como antigamente. Em vez dos botões ▲, ●, ■ e ✕, todo o controle das bikes será feito com os direcionais analógicos, sendo que o da esquerda servirá para fazer curvas, enquanto o da direita realizará as manobras.

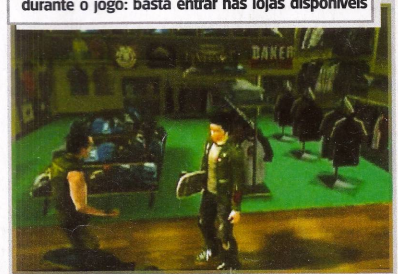
A última boa nova é especial para quem joga no Xbox. Isso porque agora, depois de cinco versões no console, finalmente o jogo incluirá a opção de partidas online na Live.



Cansou do skate? Então agarre uma magrela e saia à procura de novas áreas para radicalizar



A mudança do visual agora pode ser feita durante o jogo: basta entrar nas lojas disponíveis



Plataforma: PSP **Produtora:** Rockstar Leeds/Rockstar North
Distribuidora: Rockstar Games **Tipo:** Ação **Previsão:** 2º semestre de 2005



Grand Theft Auto Liberty City Stories

Reveladas as primeiras imagens e informações do episódio que marca a estréia da série mais polêmica dos games no PSP

A pesar de toda a tecnologia do PSP, pesquisas recentes revelaram que os jogadores que têm o DS, o portátil de duas telas da Nintendo, estão mais satisfeitos com seus jogos. Essa situação, porém, deve mudar logo, mais precisamente no fim do ano, quando a Rockstar lançar Grand Theft Auto: Liberty City Stories, o primeiro episódio da série

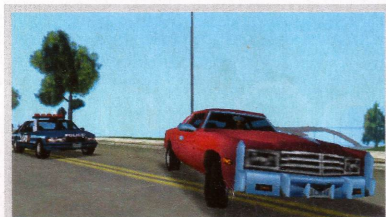
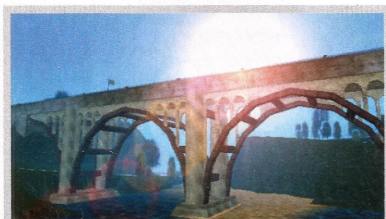
para o console de bolso da Sony.

Como o subtítulo indica, o jogo se passa em Liberty City, a cidade fictícia que serviu de palco para os trabalhos sujos do criminoso mudo de GTA 3. Liberty City Stories, porém, não acontece na mesma época e nem tem o mesmo personagem principal, como muitos acreditavam. O ano é 1998, três anos antes do primeiro jogo do PS2, e o

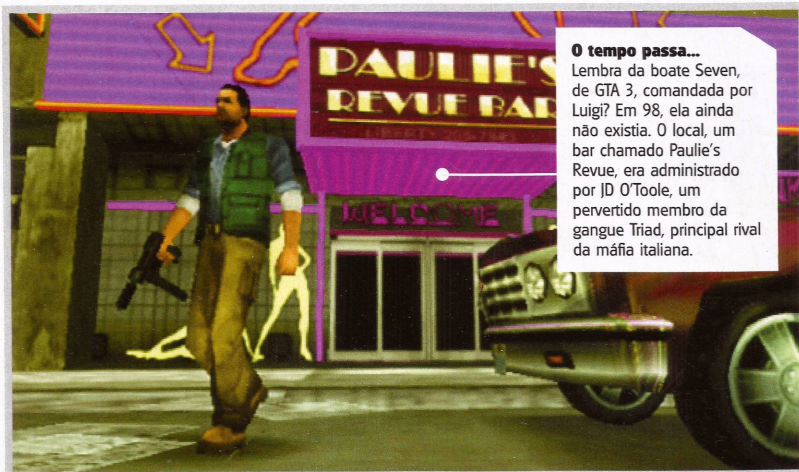
protagonista é Toni Cipriani. Para quem não se lembra, Toni é o dono do restaurante St. Marks Bistro, que você provavelmente visitou na pele de Carl Johnson, em San Andreas, e um dos vários personagens para quem o bandido mudo prestou serviços em GTA 3.

Após assassinar uma pessoa a mando de Salvatore Leone, o conhecido chefe da máfia italiana, Toni é obrigado a sair da cidade para não pôr em riscos os negócios de seu chefe. Isso, claro, até a poeira baixar, quando Toni finalmente volta para continuar seu trabalho com a máfia.

Apesar de ser menor do que Vice City ou qualquer uma das três metrópoles de San Andreas, Liberty City é uma cidade imensa, especialmente



A versão portátil promete usar os recursos visuais do PSP para criar efeitos inéditos em GTA. Saca só os reflexos na motoca

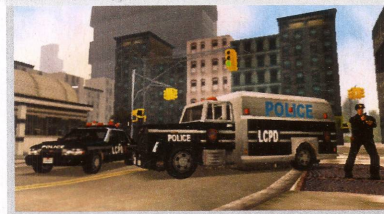


O tempo passa...

Lembra da boate Seven, de GTA 3, comandada por Luigi? Em 98, ela ainda não existia. O local, um bar chamado Paulie's Revue, era administrado por JD O'Toole, um pervertido membro da gangue Triad, principal rival da máfia italiana.



As motocicletas, que também não existiam em Liberty City, são ágeis e fundamentais para a procura por itens ocultos



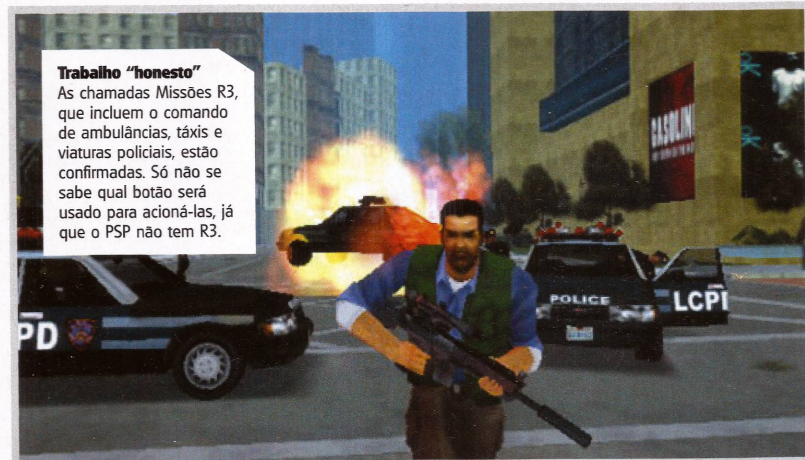
para um portátil, por isso, para dar vida à cidade sem tornar o jogo impraticável, foram feitos ajustes nos detalhes das texturas, nos personagens e na duração das missões e seqüências animadas. O mais interessante, porém, é que mesmo com os ajustes, os dois estúdios que trabalham no projeto conseguiram incrementar vários outros aspectos gráficos no jogo, incluindo novos efeitos de luz e sombra, reflexos em tempo real e menos construção de cenários. Há ainda o boato de que Shoreside Vale, um das três áreas da cidade, será duas vezes maior em *LCS*, mas a Rockstar não confirmou se isso é verdade ou não.

A alterações também estão sendo feitas para que os gamers não tenham a impressão de estarem jogando apenas uma conversão de *GTA 3* para o PSP. Entre os elementos que devem passar essa sensação estão edifícios com fachadas diferentes, pedestres com roupas da época e modelos mais antigos de veículos conhecidos, inclusive motocicletas, que aparecem pela primeira vez em Liberty City. Já os aviões, fundamentais na imensidão de San Andreas, não estão garantidos.

No áudio, um dos aspectos principais da série, as novidades ficam por conta das novas estações de rádio (ainda não reveladas) e a opção de

personalizar a trilha sonora com músicas em MP3, recurso disponível até então apenas nas versões lançadas para PC e Xbox.

Divulgar informações picadas é uma das especialidades da Rockstar, portanto, muitas questões ficarão sem respostas ainda por um bom tempo. Existirão carangos inéditos? Será possível modificá-los como em San Andreas? Haverá cenários internos, inexistentes em *GTA 3*? Toni será capaz de nadar ou morrerá automaticamente ao entrar na água? Infelizmente, essas são informações que, ao menos por enquanto, somente os produtores do jogo conhecem.



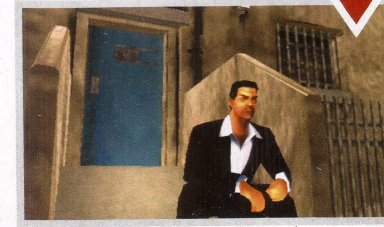
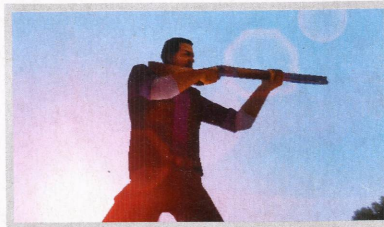
Trabalho "honesto"

As chamadas Missões R3, que incluem o comando de ambulâncias, táxis e viaturas policiais, estão confirmadas. Só não se sabe qual botão será usado para acioná-las, já que o PSP não tem R3.



De roupa nova

Como as imagens revelam, será possível modificar o visual do protagonista, algo impossível em *GTA 3*. E o melhor de tudo é que, segundo os produtores, esse sistema será mais no estilo de San Andreas, e não como o de Vice City.



Winning Eleven 9



Novas regras

Além de incluir novas posições, melhorando o gerenciamento do time, *Winning Eleven 9* vai incluir, como de costume, todas as atualizações nos regulamentos da FIFA. Isso significa que, se a polêmica regra de impedimento da Copa das Confederações virar oficial, o impedimento só será marcado se o jogador impedido tocar na bola.



Com a inclusão do centroavante, a armarção de jogadas ofensivas deve ficar menos dependente dos atacantes

Confirmado para esta geração, o melhor futebol promete ficar ainda mais realista

Plataformas: PS2/XB/PC **Produtora:** Konami **TYO Tipo:** Esporte **Previsão:** agosto de 2005 (PS2); 2005 (XB/PC)

Para a felicidade dos fãs do melhor futebol virtual do planeta, a Konami não esperará até a chegada do PS3 ao mercado para lançar a nova versão da série. *Winning Eleven 9* sai ainda este ano e, como sempre, virá recheado de novidades.

O visual, claro, aparece no topo da lista. Graças a uma reformulação total na engine gráfica, *Winning Eleven 9* terá jogadores com aparência e movimentação ainda mais realistas do que no jogo anterior. Até o comportamento dos atletas no campo será diferente. De acordo com as condições climáticas de cada jogo, o

desempenho dos jogadores diminuirá e eles demonstrarão cansaço no decorrer das partidas. Além disso, a estratégia de jogo deverá mudar bastante com a inclusão de duas novas

posições: Wing Back e Second Top, que correspondem às nossas funções de lateral defensivo e, enfim, de centroavante, o que deve tornar os times mais ofensivos sem sobrecarregar os goleadores das equipes.

O modo online, até agora disponível apenas para o público japonês pela versão Liveware Evolution de WE8, agora ficará ao alcance dos gamers do mundo todo. E para que a bola role sem problemas, melhorias estão sendo feitas para que as constantes travadas (lags) do jogo original não permaneçam. E mais: além das seleções predefinidas, os jogadores poderão entrar em campo com suas próprias equipes criadas na Master League.

Como homenagem à seleção japonesa, a primeira a se classificar para a Copa do Mundo da Alemanha, *WE9* trará um modo chamado Japan for the World Cup 2006, no qual os fãs poderão reviver a trajetória da equipe. Na versão *International*, porém, a opção deve sumir.



As disputas online, inéditas, permitirão o uso das equipes criadas na Master League



Nas FERIAS o melhor lugar para comprar é na...

Fratello Games

Financiamos suas compras em até

ASSISTENCIA TECNICA

12x

ESPECIALIZADA

A MAIS DE 10 ANOS

**KIT
PROMOCAO**
POR R\$ 109,00



PS Two

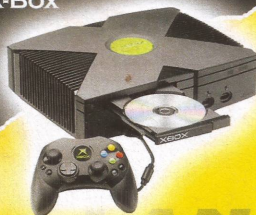


PS II



PROMOCAO DE FERIAS
3 X R\$ 258,00

X-Box



GAME
CUBE



NINTENDO DS



PSP



PROMOCAO

Troca do leitor original PS II à partir de R\$ 290,00 à vista!



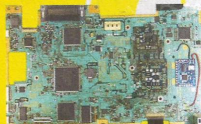
Troca do leitor PS One R\$ 139,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R\$ 250,00 à vista!

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

PCI PARA PS2 SCPH 50001



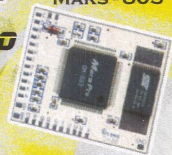
Troca do leitor original Game Cube R\$ 200,00 à vista!



THUNDER CHIP



MARS-805



MURANO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

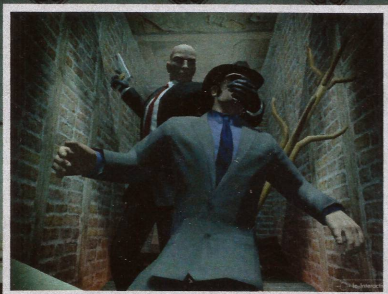
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

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

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - Loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

**SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES
DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRASIL.
PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.**

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



Hitman: Blood Money

Sistema que afeta o andamento do jogo será o prato principal do próximo episódio

Em *Contracts*, a versão anterior de *Hitman*, a liberdade de escolha foi a grande novidade. Os jogadores eram livres para completar as missões de duas formas: atirando em todo mundo ou agindo discretamente, usando disfarces para enganar personagens e eliminar as vítimas sem fazer muito alarde. A grande falha dessa opção, porém, era que, no final das contas, a escolha feita não fazia muita diferença. Tudo o que se via no final de cada fase era uma tela com o ranking alcançado a partir do estilo preferido pelo jogador.

Blood Money, o quarto episódio da série, mantém essa mesma estrutura, mas incorpora as consequências dessas escolhas à trama, o que afeta completamente a experiência de jogo. É o que a produtora chama de sistema de notoriedade. Por causa da natureza da profissão, permanecer no anonimato é uma das principais preocupações de um assassino profissional, e desta vez o agente 47 sentirá na pele a importância disso. A falta de cautela não só pode prejudicar o cumprimento do objetivo de uma determinada fase, como também pode atrapalhar na execução de serviços futuros. Ser visto por uma testemunha e

deixá-la viva, por exemplo, fará com que um retrato falado seu caia nas mãos da polícia ou de inimigos, que o reconhecerão facilmente nas próximas missões.

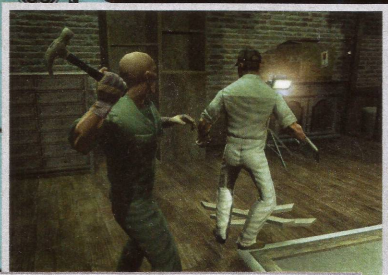
Para equilibrar isso tudo, o game terá recompensas em dinheiro de acordo com o nível de furtividade usado para completar os estágios. Para isso, além de esconder corpos em locais seguros – uma habilidade inédita no repertório do protagonista – você será encorajado a fazer com que seus assassinatos sejam confundidos com acidentes. Uma situação que ilustra bem esse tipo de ação é uma cena do trailer oficial do jogo na qual 47, sem usar armas, surpreende um homem que se exercita em uma mesa de supino e o sufoca com a própria barra que a vítima usava para se exercitar. Quanto maior o número de mortes usando essa tática, mais grana o personagem ganha ao término de cada fase.

Como usar esse dinheiro é outra coisa que também ficará a cargo do jogador. Caberá a ele decidir entre melhorar os diferentes aspectos de suas armas ou pagar alguém para limpar a barra do personagem após um serviço mal-feito, ficando livre de problemas nas missões seguintes.

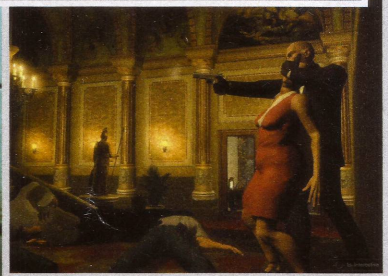
Novas habilidades

Como dito anteriormente, será possível esconder os corpos das vítimas. Mas essa não é a única habilidade inédita que marca o retorno do assassino careca aos games. Para se proteger em tiroteios, o cara agora poderá agarrar pessoas por trás e usá-las como escudo humano. Além disso, você não será mais obrigado a andar desarmado para não ser descoberto. Graças a um recurso inédito, armas poderão ser carregadas junto ao corpo para que ninguém as veja. Com pistolas, por exemplo, o personagem manterá as mãos para trás para ocultá-las

Plataformas: PS2/XB/PC **Produtora:** Eidos **Distribuidora:** Io Interactive. **Tipo:** Corrida **Previsão:** setembro de 2005



Usar armas improvisadas pode não ser novidade, mas agarrar coroa por trás e usá-las como refém é



SSX On Tour

Velocidade extrema aliada a recursos de personalização dão o tom da nova versão

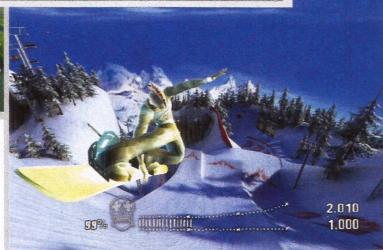


Além do snowboard, o novo SSX terá esquis, e com manobras exclusivas

Plataformas: PS2/XB/GC **Produtora:** EA Canada
Tipo: Esporte **Previsão:** novembro de 2005

“Nos jogos anteriores, por mais rápido que você estivesse, não dava para se ter uma idéia da velocidade real alcançada pelo seu personagem”, disse o produtor Steve Anthony em uma entrevista recente, explicando uma das principais diferenças de SSX On Tour, o quarto game da série, em relação às versões anteriores. Se você já sacou a mensagem, beleza. Caso contrário, imagine um jogo de snowboard com a mesma sensação de velocidade de Burnout 3 e você entenderá o que o produtor quis dizer.

Esse aumento na velocidade, porém, não é a única novidade em On Tour. Para agradar aos fãs



mais fiéis e, quem sabe, chamar atenção de um público novo, a EA Canada optou por incluir esquis no game, o que aumenta ainda mais a já enorme lista de manobras da série e também deixa o jogador livre para escolher a modalidade preferida.

Mas as possibilidades de escolha não param por aí. No novo modo principal (Tour), o jogador assume o papel de um atleta novato. Isso significa, entre outras coisas, que ele deverá criar seu próprio personagem, personalizando o visual do mesmo com roupas e equipamentos variados.



A maior velocidade prometida parece uma boa, mas resta saber como ela afetará as manobras



Odama

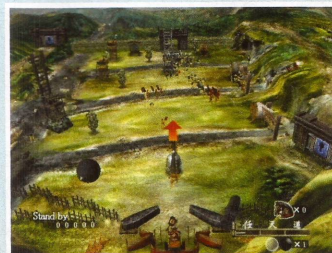
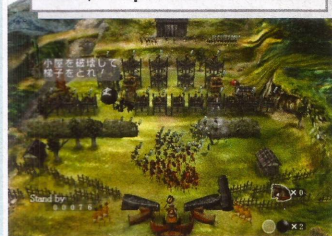
Plataforma: GC **Produtora:** Vivarium **Tipo:** Estratégia/Pinball
Previsão: sem data definida

Espera o que quiser de Odama, menos um jogo convencional. Concebido por Yoot Saito, o mesmo de Seaman, o estranhíssimo simulador de vida marinha lançado em 2000 para o DreamCast, o título exclusivo para GameCube mescla estratégia em tempo real e pinball.

Por causa do número muito maior de soldados do exército de Kandare, responsável pela morte de seu pai, o general Amanouchi Kagetora desenvolve um dispositivo capaz de lançar uma enorme esfera de metal (a Odama) para atacar o inimigo.

Os campos de batalha funcionam como um tabuleiro, e ao mesmo tempo em que o jogador deve se preocupar em rebater a grande bola na direção das tropas inimigas, precisa dar ordens a seus soldados por meio de comandos de voz usando o microfone do console, o mesmo usado por Mario Party 6.

Pinball e estratégia. A combinação é bizarra, mas pode ficar bem divertida



AND 1 Streetball

Plataformas: PS2/XB **Produtora:** Black Ops
Tipo: Esporte **Previsão:** 2º semestre de 2005

Quem não sabe do que se trata pode até achar que AND 1 Streetball é apenas mais um jogo de basquete de rua. Na verdade não é bem assim. Isso porque AND 1 é um grupo de jogadores de rua capazes de fazer, na vida real, tudo e mais um pouco que se vê em games como NBA Street e NBA Ballers – exceto, é claro, enterradas incendiárias e coisas do tipo.

A premissa do jogo é idêntica a dos concorrentes: vencer humilhando os adversários com dribles desconcertantes e provocações. A diferença, porém, é que além dos dribles predefinidos, será possível criar frulas inéditas combinando até cinco movimentos diferentes.

O sistema de jogo é outro aspecto que diferenciará AND 1 dos demais. Aqui, passar pela



linha de defesa não é uma questão de sorte, como em NBA Street V3. Todos os personagens têm uma barra que diminui a cada drible tomado. Faça o cara de bobo até essa barra ficar vazia e você terá o caminho livre até o garrafão.

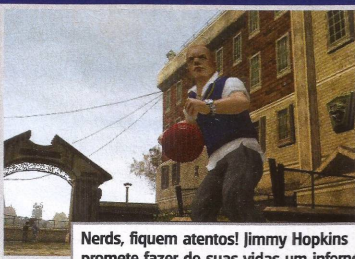
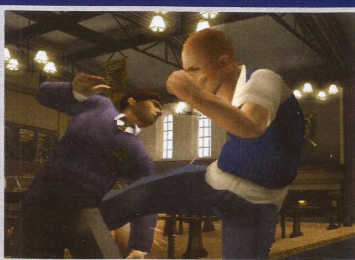


O melhor de tudo é saber que esses caras conseguem fazer isso na rua

Bully

Plataformas: PS2/XB **Produtora:** Rockstar
Vancouver **Tipo:** Ação **Previsão:** outubro de 2005

Marca registrada da Rockstar, a subversão estará presente em Bully, o primeiro jogo do mais novo estúdio de desenvolvimento da empresa. O que muda, porém, é o ambiente. Em vez de ruas cheias de gangues ou assassinos perigosos, como em GTA e Manhunt, o palco do game é um reformatório fictício chamado Bullworth Academy. No controle do folgado estudante Jimmy Hopkins, o jogador passará por experiências típicas da época estudantil de qualquer um, como brigar com alunos de outras classes, aturar professores ranzinzas e humilhar novatos com trotes maldosos. Tudo isso, é claro, regado ao humor sem noção característico da produtora.



Nerds, fiquem atentos! Jimmy Hopkins promete fazer de suas vidas um inferno

Gunstar Super Heroes

Plataforma: GBA **Produtora:** Treasure
Tipo: Ação **Previsão:** outubro de 2005

Gunstar Heroes está de volta depois de um hiato de dez anos (a última versão, para Game Gear, foi lançada em 95 só no Japão) e o melhor de tudo é que o novo jogo continua nas mãos da Treasure. Para quem não se lembra, Gunstar é um jogo de ação 2D com movimentação lateral nos moldes de Metal Slug e Contra, só que com uma ambientação futurista. Comparado às versões clássicas, Super Heroes não mudará em nada o esquema de jogo, mas apresentará uma série de efeitos

visuais bidimensionais bem mais elaborados, como a rotação de câmera, por exemplo.



Se você já achava difícil a quantidade absurda de tiros de Metal Slug, pode se preparar. O esquema aqui será muito pior

Lost in Blue

Plataforma: DS **Produtora:** Konami
Tipo: Aventura **Previsão:** agosto de 2005



Nos controles, ações especiais usam a tela sensível e, em alguns casos, até o microfone



Se alguém disser que Lost in Blue é o sucessor de Survival Kids, RPG lançado para GBC em 99, pode acreditar. A aventura, traduzida para o portátil de duas telas da Nintendo, ficou totalmente diferente do título anterior. A única coisa que permaneceu igual foi o objetivo: ajudar os protagonistas a sobreviverem em uma ilha deserta.

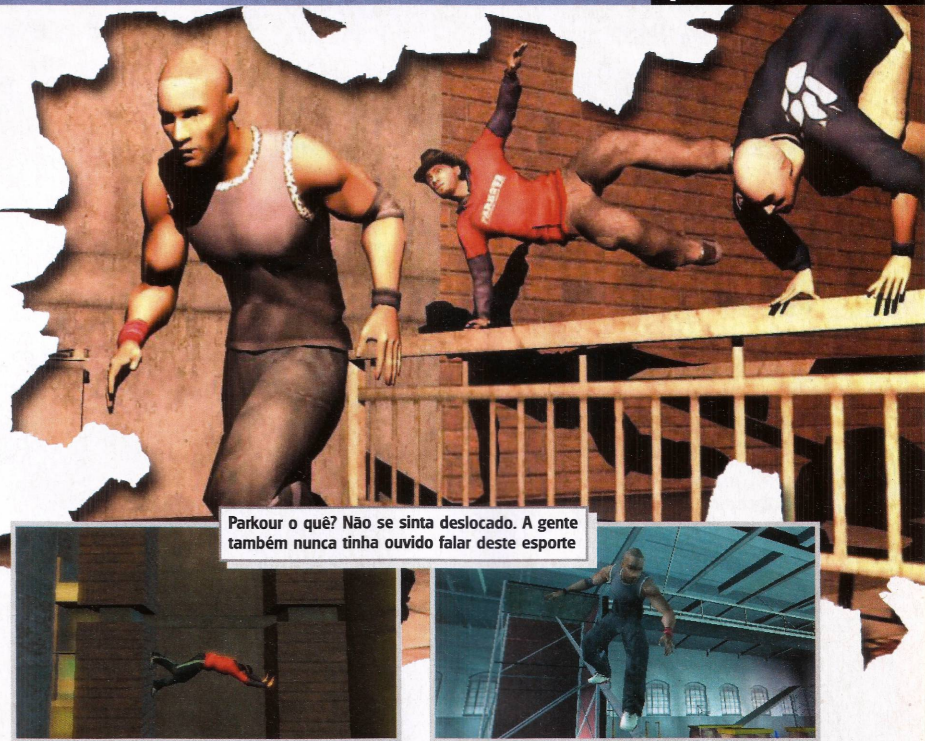
A movimentação é feita com o direcional, mas ações especiais como balançar coqueiros, cavar para encontrar objetos enterrados ou arrancar vegetais da terra, são todas realizadas através da tela sensível. Além da exploração, o game traz uma série de minigames que usam os outros recursos do portátil. Em um deles o objetivo é fazer uma fogueira. Com os itens necessários em mãos, o jogador precisa combiná-los e, em seguida, pressionar alternadamente os botões L e R para friccionar o graveto. Como só a fricção não faz fogo, o próximo passo é assoprar o microfone do aparelho para que as brasas se transformem em fogueira.



Free Running

Plataforma: PSP **Produtora:** Core Design Limited
Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2005

Também conhecido como Parkour, o free running é um esporte no qual os participantes correm por locais públicos, transpondo obstáculos como muros e buracos da maneira mais fluída possível. Estranho? Sem dúvida, mas isso não impediu que ele virasse jogo. A ação rola na cidade de Londres e o jogador conta com mais de 40 movimentos diferentes para explorar os cenários. Licenciado pela Adidas, que desenvolve tênis específicos para a prática do esporte, Free Running terá modos de jogo tanto para uma como para duas pessoas através da conexão Wi-Fi.



Parkour o quê? Não se sinta deslocado. A gente também nunca tinha ouvido falar deste esporte

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

EM ATÉ
20^x
DE

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



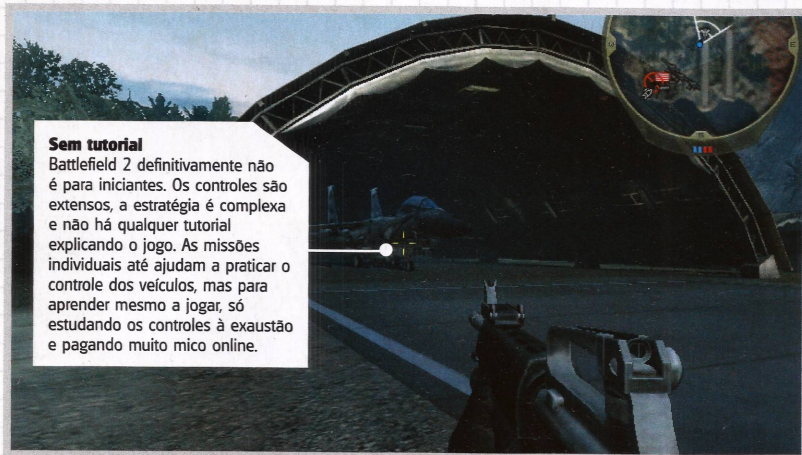
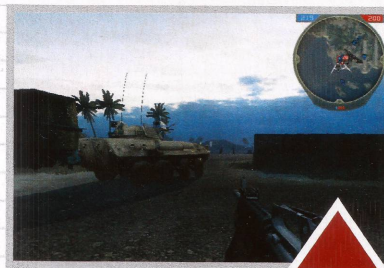
Lançamento

PSP Sony



Battlefield 2

À primeira vista pode parecer uma expansão de BF1942, mas o novo combate da série só se revela para quem leva o multiplayer a sério



Sem tutorial

Battlefield 2 definitivamente não é para iniciantes. Os controles são extensos, a estratégia é complexa e não há qualquer tutorial explicando o jogo. As missões individuais até ajudam a praticar o controle dos veículos, mas para aprender mesmo a jogar, só estudando os controles à exaustão e pagando muito mico online.

Dicas do front

- Ao entrar na batalha, antes de clicar em Done, abra a aba Squad, à direita, e use o botão Create para criar um pelotão, ou Join para integrar-se a um;
- Veículos são ótimos para atropelar os inimigos, mas cuidado, se você esbarrar em um aliado é morte para os dois;
- Helicópteros e aviões, nas mãos de pilotos experientes, são adversários difíceis. Use as baterias antiaéreas para eliminá-los;
- Sem as estações de radar os comandantes não podem monitorar o campo de batalha. Use soldados das forças especiais para plantar cargas explosivas e detonar o radar;
- Engenheiros nas proximidades fazem os veículos se recuperarem, e médicos recuperam a energia de quem estiver próximo, se estiverem com o kit médico selecionado, além de poderem fornecer kits e ressuscitar soldados mortos. Por isso, mantenha sempre médicos e engenheiros em seus pelotões.

PC **Plataforma:** PC **Distribuidora:** Electronic Arts **Produtora:** Digital Illusions **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 64 (online) ▲ Organização das tropas e comunicação por voz ▼ Só é bom online. Loadings longos **NOTA 8,0**

Multiplayer. É esta a palavra que define o estilo de jogo da série Battlefield. Nem adianta procurar por um modo história, um sistema de carreira, itens ocultos, missões paralelas... Battlefield 2, como seus antecessores, não é um jogo para os desconectados. Prova disso é que, tirando a melhora na qualidade visual, as novidades desta seqüência só podem ser percebidas por quem joga online.

A evolução visual é absurda, mas cobra seu preço. Um Athlon XP 2200+, com 512 MB de RAM e uma Radeon 9800PRO já consegue um belo resultado, mas é evidente que o jogo foi feito para hardware de última geração. Enquanto a engine gráfica até tolera uma placa de vídeo um pouco mais simples, tentar jogar com um processador menor ou com menos memória que o requisito mínimo é suicídio. Além de perder todos os efeitos visuais, o framerate, que determina a velocidade e a fluidez do jogo, cai tanto que fica impossível jogar.

Conquista moderna

Battlefield 2 não impressiona pela quantidade de mapas ou pela variedade de desafios. São 12 cenários, cuja variedade deixa a desejar se comparada à de Battlefield 1942, e o único modo de jogo é o de conquista, no qual dois times devem disputar pontos de controle em um

mapa até dominar completamente o cenário ou esgotar os tiquetes adversários, que determinam sua capacidade de repor tropas e veículos.

Os veículos são versões evoluídas do que se viu na expansão Battlefield Vietnam, com mísseis guiados pelo calor, baterias antiaéreas, jatos e helicópteros, além dos tradicionais tanques, humvees e veículos de assalto. Os controles são simplificados, mas nem por isso deixam de oferecer um bom desafio. Pilotar helicópteros, uma tarefa quase impossível no game anterior, agora ficou bem mais fácil, mas ainda exige habilidade suficiente para não ficar ao alcance de qualquer um.

O maior problema da modernização dos veículos, porém, são os aviões, muito rápidos para o tamanho dos cenários. Pilotá-los nos mapas para 64 jogadores melhora a situação, mas não a resolve. Na maior parte do tempo, é preciso se preocupar em não sair da área de combate do que em atingir outros aviões ou alvos no solo. Distraia-se em uma perseguição aérea e, quando você menos esperar, será punido por ter saído da zona de combate.

Comunicação estratégica

O melhor do game, porém, é a parte estratégica. Com até 32 jogadores em cada time, as batalhas online passam a genuína sensação de guerra, mas



No mapa, além de selecionar a área em que se aparece, é possível se juntar a um pelotão

ao mesmo tempo o caos tomava o papel de cada indivíduo insignificante. Agora, os times podem ser divididos em pelotões menores, liderados por jogadores que se reportam ao comandante-geral. A comunicação por voz respeita a cadeia de comando, ou seja, soldados só conversam com os membros de seu pelotão, enquanto líderes conversam entre si e com o comandante geral, que não fala com soldados individuais.

A divisão traz outras vantagens estratégicas. Agora, além de aparecer nas bases, os soldados podem surgir direto na posição de seus líderes, o que não só torna as unidades de combate mais perigosas, mas aumenta o valor do líder. Em contrapartida, a estratégia adicional deixa o jogo ainda mais inacessível aos inexperientes. **LC**



Há dois meios de destruir um tanque. Uma panzerschrek e um soldado, ou granadas e muita, mas muita estratégia



Dica:
Munição na faixa
Tenha sempre com você as melhores armas na hora de passar de um cenário para outro, principalmente nas missões em que você luta ao lado dos americanos. Após reagrupar e atravessar para a próxima parte, todas as suas armas serão recarregadas por completo.



O som, um dos pontos forte do game, cria uma sensação de envolvimento perfeita



Plataforma: PC **Distribuidora:** Activision **Produtora:** Gray Matter Studios **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 32 (online) ▲ Sensação de realismo ▼ Inimigos que surgem do nada e aliados que atropalham

NOTA **8,5**

Call of Duty United Offensive

Sem inventar muito, expansão traz missões inéditas e mantém seu ponto forte: o realismo

Normalmente, o termo "mais do mesmo" aparece em reviews com sentido negativo, passando, principalmente, a idéia da falta de inovações. United Offensive é exceção. Além das 13 novas missões, divididas em 3 campanhas diferentes, e dos 11 mapas para o modo multiplayer, a expansão traz algumas novidades, como armas inéditas e veículos controláveis. No entanto, não são elas que formam o atrativo principal de United Offensive. O fator que se destaca aqui é o mesmo que fez o jogo original ser considerado um dos melhores de 2003 na opinião de muita gente, inclusive da Academy of Interactive Arts & Science, que anualmente promove uma espécie de Oscar do games: a sensação de realismo.

No visual, o sistema de partículas é o ponto alto. Nuvens de fumaça, cacos voando pra todos os lados, faíscas e rastros de balas riscando a tela em todas as direções criam uma ambientação digna de cinema. O áudio não fica atrás. Tanto nas missões com ação mais intensa,

como na que você precisa defender o avião no qual está viajando, quanto nas mais furtivas, nas quais é possível escutar outros barulhos além de rajadas de metralhadoras e explosões, os efeitos sonoros impressionam.

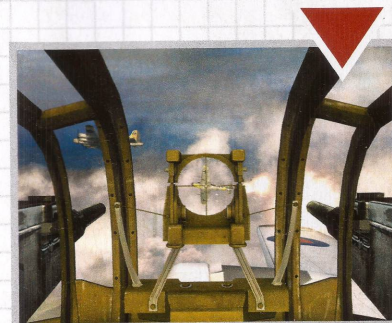
A parte triste disso tudo é que United Offensive não traz apenas os aspectos positivos da versão original, mas também os negativos. Em certos locais, os inimigos simplesmente não param de surgir até você avance uma determinada distância, o que, na maioria das vezes, o obriga a abrir mão de alguns pontos de energia só para conseguir dar continuidade à missão.

Outra falha irritante herdada do jogo original é o sistema de colisão defeituoso. Para não ter problemas, sempre que for possível, certifique-se de ficar no fim da fila, especialmente quando for invadir construções. Isso porque se você for surpreendido por inimigos e precisar voltar para se proteger, o soldado que está logo atrás bloqueará a passagem e você não terá outra opção a não ser realizar um ataque suicida. **FA**



Guerra Mundial

Como no Call of Duty original, a expansão é ambientada na Segunda Guerra, mostrando o conflito pela perspectiva de três combatentes: um pára-quedista norte-americano, um soldado das forças especiais britânicas e um membro da infantaria russa. As missões incluem até um voo na cabine de artilharia de um B-17.

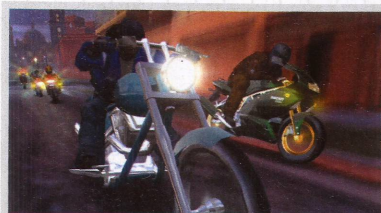


Midnight Club 3 DUB Edition

O preço do visual perfeito foi alto. Sensação de velocidade nula e loadings eternos decepcionam

O que deveria ser o melhor título do PSP mostra-se, infelizmente, uma experiência frustrante. Difícil dizer se a pressa em lançar o produto foi a questão central. A única certeza é de que a conversão vinda do PS2 ficou tão perfeita, mas tão perfeita, que o portátil simplesmente não dá conta do recado. O número de elementos e efeitos visuais na tela é tanto que o jogo rola numa velocidade quase insuportável. Não se tratam de quedas de processamento, mas sim de corridas que rolam num framerate constante, porém baixíssimo. Ou seja, a velocidade que é o ponto forte da série foi pro ralo. Correr com máquinas tunadas, bem mais rápidas, disfarça um pouco o problema, mas não o resolve.

Graficamente, não há dúvida de que o game é deslumbrante. O problema é que o preço por isso foi a destruição da diversão. A produtora não apenas poderia, mas deveria ter diminuído alguns detalhes, mesmo que dos adversários, para não comprometer a agilidade.



Mas se a lerdiceza depois de um tempo não incomoda tanto, o segundo defeito acaba com o jogo: os loadings. Qual a idéia de um game de bolso? Basicamente poder brincar em qualquer local de forma rápida e despreocupada. Ou seja: ligar e jogar instantaneamente. Se o jogo for Midnight Club 3, porém, esqueça. O tempo de carregamento passa dos limites aceitáveis. Para se ter uma idéia, a espera entre uma corrida e outra é de 1 minuto. Iniciar uma nova partida então exige 1 minuto e 20 segundos de tédio até aparecer o menu principal. É muito. E isso se repete nas partidas multiplayer, o que inviabiliza a idéia de disputas rápidas. Rapidez, aliás, que falta em todo o jogo. Até a seleção de peças para tunar as máquinas é lerda de dar sono.

Apesar de tudo, vale ressaltar que a Rockstar conseguiu a proeza de manter os cenários abertos e vastos do jogo. Nada de acessar pistas por menus. O esquema é andar livremente pelo mapa e entrar nos tomeios que desejar. Só esse detalhe já estabelece um novo patamar aos games de corrida que virão no futuro. **MJ**



Plataforma: PSP **Distribuidora:** Rockstar **Produtora:** Rockstar **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 6

▲ Visual e cenários amplos ▼ Loadings muito demorados e slows contantes

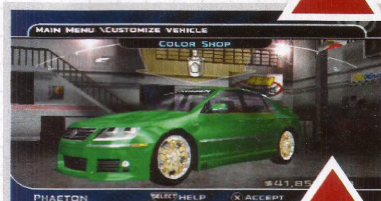
NOTA **7,5**

O visual é inédito entre os jogos do PSP. Dá gosto tunar a caranga na telinha do portátil



Para trapacear

Em opções, no menu "cheat codes", use os seguintes códigos:
Haveyouseenthisboy: Acessórios cromados
crosscountryunlock: destrava as cidades no modo arcade
dfens: destrava o especial Agro
allin: destrava o especial Zone
roadtrip: destrava Atlanta e Detroit



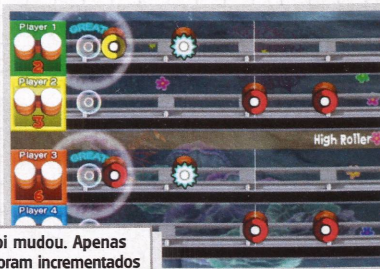
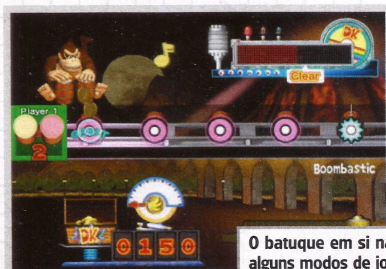
"Style" total

MC3 é muito mais do que simplesmente ganhar corridas. O esquema é encher o bolso para enfeitar os carros como bem entender. Utilizando peças verdadeiras, o jogador tem ao seu dispor um zilhão de opções para customizar desde as rodas até a placa do carro. Difícil é encontrar duas máquinas iguais.



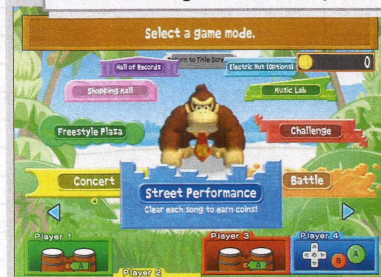
A velocidade das corridas só se salva no multiplayer. Com poucos oponentes, o jogo recupera o bom ritmo dos consoles

O multiplayer mistura a disputa de habilidade musical com minigames



O batusque em si não foi mudado. Apenas alguns modos de jogo foram incrementados

A seleção de músicas, infelizmente, não é das melhores. E num game musical isso pesa



Dicas do bongô

Travado	Como destravar
Dixie's Note 0	Destrave as 99 outras Notes
Dixie's Note 1	100% no Concert Quartet Mode
Dixie's Notes 2	Ao menos um de cada distintivo
Dixie's Notes 3	Compre canções do modo Gorilla
Dixie's Notes 4	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada dueto no modo Gorilla
Dixie's Notes 5	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada solo no modo Gorilla
Dixie's Notes 6	Acabe o modo Full Set no Challenge
Dixie's Notes 7	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada dueto no modo Chimp
Dixie's Notes 8	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada solo no modo Chimp
Dixie's Notes 9	Complete o modo 12-Song Set no Challenge
Dixie's Notes 10	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada dueto no modo Monkey
Dixie's Notes 11	Ganhe uma moeda DK de ouro em cada solo no modo Monkey
Dixie's Notes 12	Complete o modo 6-Song Set no Challenge
Na Na Hey Hey Kiss Him	Complete o modo
Goodbye no modo Freestyle	Full Set no Challenge



Plataforma: GC Distribuidora: Nintendo Produtora: Namco Tipo: Musical Jogadores: 1 a 4
▲ Multiplayer, incluindo disputas de minigame ▼ seleção de músicas muito fraca

NOTA **7,5**

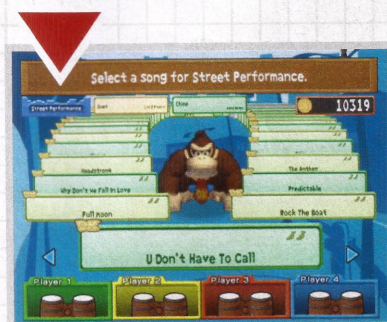
Donkey Konga 2

O jogo até melhorou, mas a Nintendo dormiu na hora de definir o principal: as músicas

O único problema, e o mais sério, é a fraca seleção musical de DK2. A seleção, com mais de 30 canções, tem menos de dez hits. É pouco, se comparado ao festival de sucessos presentes no primeiro jogo. O sistema "pegue e jogue", no entanto, permanece inalterado, mantendo o nível de diversão nas alturas. Para quem não sabe, vale lembrar que o game utiliza um par de bongôs como controle. Comandos coloridos surgem na tela, exigindo que o jogador bata no acessório de acordo com as cores: vermelho é esquerda; amarelo, direita; e rosa, as duas mãos juntas. No símbolo azul, basta bater palmas. Os

bongôs reconhecem o som por um microfone.

Na parte técnica, o game recebeu algumas novidades sutis. No modo versus, os jogadores encaram, numa mesma partida, disputas pelo maior placar e minigames de "jan ken po", que funcionam como bônus na contagem final dos pontos. E quem achou o modo challenge do jogo anterior fácil, tem agora um bom desafio. Dessa vez as músicas surgem de modo aleatório, e com os níveis de dificuldade misturados. Resultado: você pode encerrar uma etapa fácil e logo depois uma impossível. Vale para quem curtiu Donkey Konga 1. **NJ**
Jogo cedido por Comic Games / Tel.: (11) 4227-6979



Segunda opinião

Longe de mim desmerecer Donkey Konga 2, ainda mais sabendo o quanto divertido ele é no multiplayer, mas ainda acho que os comandos deveriam seguir o ritmo da música e não ficar alternando entre os instrumentos e o vocal. **(FA) Nota: 6,0**

Fantastic Four

Mesmo com poderes diferenciados para os quatro personagens, o jogo não consegue sair da mesmice



Plataformas: GC/PC/PS2/XB Distribuidora: Activision Produtora: 7 Studios Tipo: Ação Jogadores: 1 a 4 ▲ Trilha ▼ Repetitivo

NOTA **5,0**

por Danilo Porto Bastos

Criado em 1961 por Stan Lee, Fantastic Four (ou Quarteto Fantástico) foi uma revolução. Com um novo conceito de super-herói, que adotava características inéditas para a época, o quarteto foi o responsável direto pelo sucesso da Marvel e, na onda da renovação de seus heróis, teve uma estréia no cinema e nos videogames com direito a muito barulho. Barulho que, infelizmente, foi em vão.

Bater, bater, comprar mais golpes, bater...

Se nos quadrinhos o quarteto revolucionou, no game a fórmula é mais do que batida. A dinâmica do jogo resume-se a avançar, destruindo tudo pelo caminho e clicando em pontos específicos. Pensar é opcional. Basta ficar atento às indicações na tela para saber o que fazer, seja trocar de personagem, seja acionar algum mecanismo no cenário. São dez missões principais com chefes e subchefes, mais o objetivo paralelo de recuperar os símbolos do quarteto espalhados pelos cantos dos cenários, que habilitam outros cenários e entrevistas secretas.

Você pode controlar um ou mais membros do grupo, dependendo da fase, e efetuar combos e seqüências diferentes, além de comprar upgrades

dos golpes especiais para os personagens conforme acumula pontos. A maioria dos golpes especiais, bem mais eficientes que os normais, depende apenas da quantidade de Cosmic Power (a barra de energia azul). Basta ficar um tempo parado e a "energia cósmica" se recupera.

Os gráficos são razoáveis, com alguns bons efeitos e personagens bem trabalhados, mas nada que seja realmente espetacular. Com os efeitos sonoros a situação é pior. O som do jogo só não é um perfeito desastre porque a qualidade das músicas salva a pátria. No fim das contas, para os jogadores novatos ou casuais, Fantastic Four pode ser uma boa pedida, pois é intuitivo não oferece grandes desafios. O problema é que a aventura é repetitiva e cansa rápido. Mesmo com o multiplayer cooperativo, o tédio fica tão grande que só os fãs mais radicais agüentarão jogar até o fim.

Filme ou quadrinhos?

A origem do quarteto a maioria já conhece: o grupo adquiriu seus estranhos poderes em uma tempestade solar, durante um experimento espacial. O filme, como de costume, segue um roteiro um pouco diferente dos quadrinhos, mas apesar da história seguir a mesma linha, inimigos e cenários exclusivos das HQs às vezes dão as caras no jogo. **DB**

Fantásticos



Sr. Fantástico/Reed Richards

Possui um corpo flexível e elástico, mas na maioria das vezes deixa os poderes de lado para utilizar sua vasta inteligência e conhecimento.



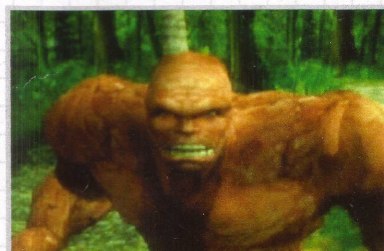
Mulher Invisível/Susan Richards

Esposa de Reed Richards. Pode manipular moléculas do ar, ficando invisível ou criando campos de força.



Tocha/Johnny Storm

Jovem, Johnny é o único que parece gostar da vida de herói. Irmão de Susan, o Tocha tem este nome porque pode se inflamar espontaneamente.



Coisa/Ben Grimm

Por trás da forte e grotesca "pele de pedra", vive uma alma caridosa e amável. Além da super força, o Coisa possui uma resistência absurdamente alta.



Nem os poderes e habilidades diferentes dos super-heróis salvam o game do tédio supremo

TRUQUE

Fase secret: HELL
No menu principal, digite rapidamente → → ■ ● ◀
↑ ↓. Você ouvirá um som de confirmação.

Star Wars: Episode III Revenge of the Sith

Plataformas: NDS/GBA **Distribuidora:** Ubisoft
Produtora: Ubisoft **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 4
▲ Animações ▼ Mesmo jogo do GBA

nota
5,5

Em dúvida sobre qual versão comprar? Fique com a mais barata, já que a produtora teve a coragem de lançar exatamente o mesmo jogo para os dois portáteis. Veja bem: trata-se exatamente do mesmo produto, tanto para o GBA quanto para DS. Um descaso, pra dizer o mínimo. Com isso em vista, vale lembrar que, para um game de GBA, *Revenge of the Sith* está ótimo, enquanto no DS o título fica devendo muito.

Pontos positivos? Há alguns. A semelhança impecável com o filme é um deles. Não apenas a seqüência dos acontecimentos é a mesma como as frases-chave, usadas em momentos de tensão,

também. Bom para os fãs. Escolhe-se entre Anakin e Obi-Wan para iniciar a partida, mas, na média, ambos possuem as mesmas características de combate, diferenciando-se apenas em alguns atributos ganhos no decorrer do jogo.

As animações são o ponto alto. Em conjunto com o botão de ataque, cada ponto do direcional desferem um movimento diferente. Por exemplo: no meio de dois inimigos, basta colocar para trás que o personagem dá uma espadada pelas costas sem perder o foco do oponente dianteiro. Itens surgem ao derrotar inimigos aleatórios e também destruindo alguns pontos do cenário. Coletando esferas verdes é possível comprar habilidades ou aumentar as que já possui, dando uma pitada de RPG à pancadaria. O problema é que, no DS, o game ignora a tela sensível e, por isso, perde em criatividade. **NJ**
Jogo cedido por SS Games / Tel.: (11) 3328-6804



GBA ou DS? Não faz diferença. O jogo é exatamente o mesmo nos dois portáteis

Doom 3: Resurrection of Evil

Plataforma: PC **Distribuidora:** Activision
Produtora: Neve Software **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 8 (online) ▲ Arma de gravidade ▼ Faltou história

nota
8,5

Requisitos mínimos:

Doom 3, CPU de 1,5 GHz / 384 MB RAM / vídeo 3D 64 MB

Na prática, *Resurrection of Evil* se resume a um pacote de fases extras para o *Doom 3*. Há



No multiplayer, a novidade é a inclusão do modo Capture The Flag, ausente em *Doom 3*

pequenas diferenças em relação ao jogo original, porém, que tomam esta expansão atraente. Em primeiro lugar, há a arma de gravidade. Apesar de muito parecida com a sua equivalente de *Half-Life 2*, em *Doom 3* a arma é bem mais divertida. Com foco nos combates, e não na solução de quebra-cabeças, o brinquedo é ótimo não só para lançar pedras e barris nos oponentes, mas também para capturar as bolas de plasma e lava dos guerreiros demoníacos e lançá-las de volta.

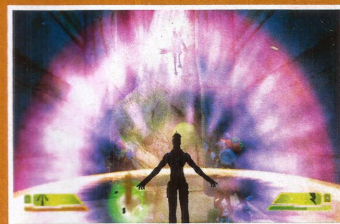
Outros novos equipamentos incluem o artefato do inferno, que aliás, é o razão da nova história. A pedra dá ao soldado anônimo poderes de desaceleração do tempo, fúria assassina, na qual é possível matar inimigos com um só golpe, e até invencibilidade temporária. O único ponto fraco é a história, que parece um remendo feito às pressas em cima do jogo original, mas o maior desafio e as novas fases compensam o problema com folga. **LC**

Advent Rising

Plataformas: XB/PC **Distribuidora:** Majesco
Produtora: GlyphX **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1
▲ História ▼ Constantes quedas de velocidade

nota
7,5

O ponto mais alto de *Advent Rising* é o roteiro. Co-escrito por Orson Scott Card, especialista em ficção-científica, o jogo mostra um futuro em que a humanidade faz contato com raças de outros planetas. Nem todas, porém, são amigáveis, por isso o que se vê é uma seqüência de surpresas dignas de Hollywood. O sistema de ataques permite combates corpo a corpo e o uso de poderes especiais e duas armas simultâneas, mas as constantes quedas de framerate (velocidade) afetam o ritmo da aventura. Por conta disso, fica a sensação de que o título é uma ótima idéia que foi desperdiçada. **NJ**



Capcom Fighting Jam

Plataformas: PS2/XB **Distribuidora:** Capcom
Produtora: Capcom **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2
▲ Disputas online ▼ Falta de balanceamento.

nota
4,5

O maior problema de *CFJ* não é o atraso em relação à versão de PS2, lançada em 2004, mas o fato de que nenhuma de suas falhas foi corrigida. Com personagens de diversos games de luta da Capcom, incluindo *Street Fighter III* e *Darkstalkers*, o primeiro tropeção é o desbalanceamento entre as disputas. Certos personagens são lentos demais e sem golpes para encarar outros mais ligeiros. Controles confusos e lentos também atrapalham, e a modelagem dos personagens é péssima. Elementos de fundo com dois ou três quadros de animação mostram o tamanho do descaso da produtora. **NJ**



Colosseum Road to Freedom

Plataforma: PS2 Distribuidora: Koei nota 7,0
 Produtora: Entain Tipo: Ação Jogadores: 1
 ▲ Variedade de estilos de lutas ▼ Cansa rápido

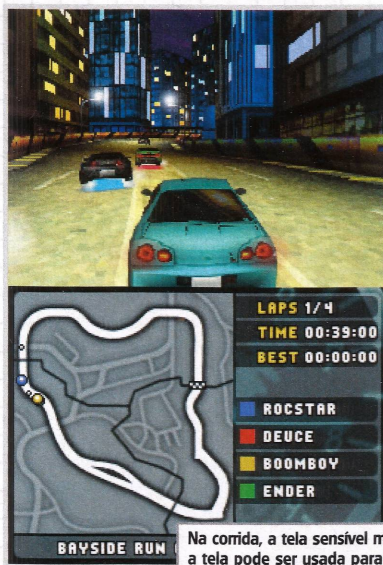
Se você curtiu as batalhas sangrentas de Shadow of Rome, provavelmente vai gostar de Colosseum. Aqui tudo se resume a uma enorme pancada. Na pele do gladiador Narcissus, você deve enfrentar diversas modalidades de duelo para acumular dinheiro, fama e conquistar sua liberdade. Os duelos são divididos nos estilos survivor, caça a animais e confrontos entre times. O maior problema são os movimentos, travados, e o visual que não é dos melhores, mas quem gosta de ação não tem do que se queixar. Isso, é claro, enquanto a falta de variedade não cansar. **LR**



S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa Romeo

Plataformas: PS2/XB/PC Distribuidora: Milestone nota 7,0
 Produtora: Black Bean Tipo: Corrida Jogadores: 1
 ▲ Sistema inovador ▼ Som

Diferentemente da fórmula tradicional, esta corrida da Milestone conta com pitadas de RPG. Só é estranho no começo. Você deve pegar seu carro e sair por circuitos fechados e de ruas da Itália em busca de pontos de experiência, reputação e novas máquinas, para depois trocar a pontuação por itens e habilidades. Logo de cara você tem um especial que permite voltar no tempo e corrigir erros, como o sistema visto em Prince of Persia. Ao todo, são mais de 20 carros e 9 movimentos especiais. Não é um primor, mas vale uma conferida. **LR**



Na corrida, a tela sensível mostra o mapa. Já na garagem, a tela pode ser usada para criar novos adesivos do zero



NFS Underground 2

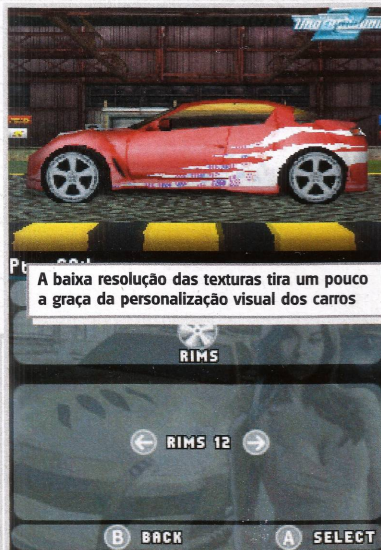
Plataforma: NDS Distribuidora: Electronic Arts nota 6,0
 Produtora: Pocketeers Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 4
 ▲ Velocidade ▼ Deslizes no acabamento.

Não foi dessa vez que o DS recebeu um jogo de corrida digno de destaque. Apesar de não ser um desastre completo, NFS Underground 2 peca pelo desleixo dos produtores com alguns

detalhes. O pior dos problemas é o uso de texturas repetidas e com pouca definição. Em um jogo de corridas noturnas o pecado é mortal. Para se ter uma idéia, é quase impossível identificar objetos imóveis à distância.

Até mesmo as boas idéias foram mal aproveitadas. Na modalidade Own the Zone, que consiste de uma disputa um contra um para marcar tempo em trechos da pista, o game simplesmente não mostra qual a diferença no cronômetro entre você e o adversário, muito menos as parciais de cada pedaço disputado.

Nem tudo é defeito, porém. É interessante a liberdade dada ao jogador para escolher o tipo de corrida. São quatro modalidades, divididas em vários graus de dificuldade. O esquema é vencer as mais fáceis e equipar o carro, para depois encarar as mais insanas. Para não dizer que a tela sensível foi esquecida, há um editor de imagens que permite criar do zero os adesivos dos carros. **NJ**
 jogo cedido por SS Games / Tel.: (11) 3328-6804



A baixa resolução das texturas tira um pouco a graça da personalização visual dos carros



As corridas são agrupadas por dificuldade. Vença as mais fáceis para equipar-se para as pedreiras

Juiced

Plataformas: PS2/XB **Distribuidora:** THQ
Produtora: Juice Games **Tipo:** Corrida **Jogadores:**
 1 a 6 ▲ Visual dos carros ▼ Falta emoção

nota
6,5

Com corridas diurnas fica bem mais fácil apreciar as modificações visuais dos carros

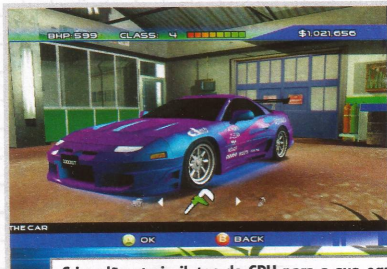


No vácuo do sucesso de Need for Speed Underground, Juiced traz o mesmo sistema de jogo com algumas pequenas mudanças na fórmula de rachas de rua. O game tenta, de forma desbalanceada, mesclar controles arcade com dirigibilidade de simulador. O resultado disso: estranheza. Os carros são pesados, mas não reagem com realismo, e os danos nas máquinas são apenas estéticos. Para justificar a falta de perda de performance com as batidas, o game pune o jogador barbeiro descontando grana dos prêmios para consertar a lataria. Na verdade, serve como uma rédea para controlar os afoitos, que curtem usar adversários e muros como apoio.

Na parte técnica, o game roda em uma velocidade constante, possui cenários diversificados e carros com modelagem convincente, mas peca pela falta de emoção nas provas. Nem mesmo as

disputas de arrancada entusiasma, já que faltam efeitos visuais para envolver o jogador. É tudo muito rápido e insosso. De qualquer forma, Juiced oferece variedade suficiente para agradar aos fãs do gênero. No modo arcade, há mais de dez disputas diferenciadas por categorias e além das provas multiplayer online e offline, há também um extenso modo carreira.

No sistema de reputação, o diferencial é a possibilidade de formar clãs. Faça fama e novos pilotos pedem para entrar na sua turma. O problema é que, apesar de bacana, a idéia não funciona. Você pode designar alguém da sua gangue para correr no seu lugar, no entanto, a burrice artificial quase sempre impera. Ora, qual a função de botar um mané para correr se ele perde quase 100% das vezes? Para piorar, se os caras perderem, já era. Não dá pra correr de novo. **NJ**



Criar clãs atrai pilotos da CPU para a sua equipe. O problema é que na pista os caras só fazem burrada



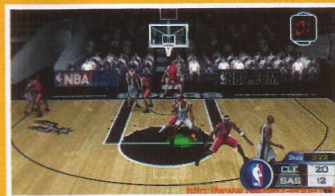
O sistema de danos é puramente estético, mas interfere na grana que sobra no fim da corrida

NBA

Plataforma: PSP **Distribuidora:** SCEA **nota**
Produtora: 989 Studios **Tipo:** Esporte **Jogadores:**
 1 a 2 ▲ minigames ▼ movimentação horrível

nota
5,0

Os jogos de basquete de quadra perderam seu brilho depois da série Street e seus dribles insanos, e esta versão de NBA só chegou para confirmar isso. Com um sistema simplista e ineficaz de fintas, não é raro o jogador ficar rodando na quadra às cegas, sem conseguir evoluir para dentro do garrafão. A ausência de um turbo só aumenta a sensação de impotência contra a CPU. Gráficos e som também são fracos, com uma torcida imóvel e gritos repetidos. NBA só não é um desastre total pela inclusão de alguns minigames. Tentar melhorar seu recorde em cada um deles até rende alguns momentos de diversão, mas só estes minigames não bastam para compensar todas as falhas do game. **LR**



Batman Begins

Plataforma: GBA **Distribuidora:** Electronic Arts
Produtora: Vicarious Vision **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 ▲ Visual ▼ Cansativo

nota
6,0

Pode parecer preconceito, mas game baseado em filme tem tendência a ser caça-níqueis. A versão de GBA segue a trajetória dos consoles e segue à risca a ordem dos acontecimentos na telona. A má impressão até some quando se vê os gráficos bacanas no portátil, contando inclusive com mudança de luz de acordo com o local em que o herói está, mas no fim das contas, o game não diverte. Para piorar, faltam checkpoints nos estágios. Morreu, não importa onde, é preciso recommear tudo do zero. Haja vontade de jogar. **NJ**



Puyo Pop Fever

Plataforma: NDS **Distribuidora:** Atlus **Produtora:** Sega
Tipo: Quebra-cabeça **Jogadores:** 1 a 8 **▲ 8** **▲ 8**
 jogadores com um cartucho ▼ Single player curto **nota 9,0**



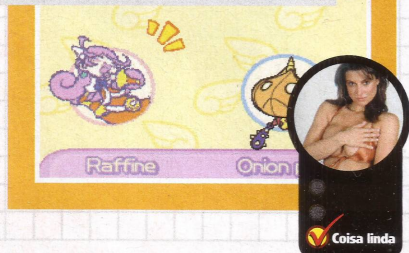
Em vez de peças geométricas, típicas de Tetris, em Puyo Pop o jogador comanda gotas coloridas que caem da tela. Elas surgem sozinhas, em duplas, trios ou quartetos, e para fazê-las sumir é preciso juntar ao menos quatro da mesma tonalidade. O principal desafio, no entanto, está em montar seqüências que, uma vez acionadas, criam combos.

Parece complicado, mas o sistema funciona bem. Sempre que você joga contra alguém, seja no multiplayer, seja contra a CPU, a formação de bloco de uma só cor produz uma peça transparente, que é enviada para a tela do adversário. Quanto maior a corrente formada, maior a quantidade de peças que o oponente recebe. Ou seja, o esquema não é simplesmente formar as cores, mas montá-las de maneira a encadear uma enorme destruição para aniquilar o inimigo rapidamente. Dá para comandar as peças tanto pelos botões quanto pela stylus. Considerando a possibilidade de disputas entre até oito pessoas com um só cartucho, o game é uma boa pedida para quem procura passatempos rápidos em grupo. **NJ**

logo cedido por Metrôpole / Tel.: (11) 3328-6823



Fazer combos enche a tela dos adversários de lixo. É a melhor estratégia para vencer rápido



Singles 2: Triple Trouble

Plataforma: PC **Distribuidora:** Deep Silver **Produtora:** Rotobee **Tipo:** Simulação **Jogadores:** 1
 ▲ Modo história ▼ Não empolga **nota 5,0**

Requisitos mínimos:
 CPU de 1,5 GHz / 256 MB RAM / Vídeo 3D 32 MB / Win XP

Grosso modo, trata-se de um The Sims picante. A mecânica de jogo é a mesma: alimentar, cuidar da higiene, dormir, trabalhar e juntar dinheiro para melhorar o conforto da casa. De diferente, a possibilidade de relacionamentos amorosos com direito a sexo.

Mesmo voltado para adultos, o game não escapa da hipocrisia. Personagens femininas aparecem em nudez frontal sem censura, enquanto os homens ganham uma taja preta quando tiram a roupa. Tirando a baboseira sexista, porém, o título até funciona para quem curte o gênero.

Como atração extra há o modo história. O roteiro é tosco, mas ainda assim serve de pretexto. Escolhe-se o cara ou a minazinha de um casal que acabou de se separar e deve-se reconquistar o par. Os objetivos vão desde comprar um determinado



presente até aumentar a habilidade na cozinha para montar um jantar inesquecível. O maior problema está na enganação das barras de energia. Com ou sem fome, seu personagem sozinho decide comer, dormir ou ir ao banheiro sem a interferência do jogador. A idéia, pelo que fica subentendido, é que o jogador deve se preocupar apenas em conseguir mais e mais relacionamentos. Se a idéia da produtora era simplificar tudo a ganhar amizade, namorar e transar, porém, as opções extras poderiam ter sido eliminadas numa boa. **NJ**



Ignore as barras de fome, higiene e energia. O esquema aqui é cair em cima da mulherada



Madagascar

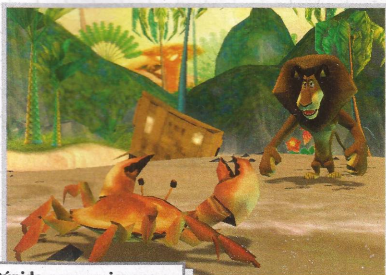
Aparentemente o game sofre de falta de foco. Para o público adulto, o desafio é boçal, enquanto para os jovens é pouco atrativo e para a criançada é difícil demais. Para quem curtiu o filme, porém, o game traz dez fases que seguem à risca os acontecimentos da trama original. Cada estágio se divide em várias tarefas e exige o controle de animais diferentes em curto espaço de tempo. Ora

Plataformas: PS2/GC/XB/PC **Distribuidora:** Activision **Produtora:** Toys for Bob **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1
 ▲ Semelhança com o filme ▼ Animações pobres **nota 6,5**

você usa o leão para um objetivo, ora o hipopótamo para outro, sem contar alguns momentos isolados que exigem uma dose de furtividade. Descontando a diversão pífia, o maior problema fica para as animações grotescas dos oponentes. Vale no máximo um aluguel. **NJ**



Ridículo para os adultos, estúpido para os jovens e difícil para as crianças. Quem vai jogar Madagascar?



Fire Emblem: The Sacred Stones

Plataforma: GBA **Distribuidora:** Nintendo
Produtora: Intelligent Systems **Tipo:** Estratégia
Jogadores: 1 a 4 ▲ História ▼ Muito texto

nota
8,5

Com dois títulos para o Nintendinho, três versões de SNES e uma de GBA, Fire Emblem é uma série de estratégia famosa no oriente, mas que ainda não tinha dado as caras por aqui. Apenas no segundo título para o GBA a Nintendo resolveu apostar em seu lançamento fora do Japão. O sistema estratégico por turnos, o estilo medieval e os personagens e visual carismáticos agradaram tanto que agora os gringos recebem a segunda versão do título (terceira no Japão) para o portátil.

Quem gosta de RPG e estratégia por turnos dificilmente resistirá a Fire Emblem. Produzido pela mesma equipe do game Advance Wars, o título desenvolve e valoriza melhor os personagens e a história, trazendo visual carismático e roteiro envolvente. De modo geral, a estrutura do jogo permanece inalterada em relação ao episódio anterior, com todas as características que fizeram a fama da série, incluindo os extensos diálogos.

Na história, não há uma ligação direta com o primeiro game. A aventura agora rola no



Continente de Magi Varl e seu objetivo é impedir o avanço das tropas do Império Grado. Para isso, o jogador controla dois personagens, sempre



Quem tiver paciência para aturar os diálogos sem fim vai curtir a profundidade da história

O jogo mantém as características do anterior, mas valoriza um pouco mais os personagens

alternadamente: a garota Eirika e o moleque Ephraim, ambos príncipes do Império Renais. De acordo com o estégio, um ou outro torna-se o protagonista. Para alcançar o sucesso, o jogador deve recuperar as cinco Pedras Sagradas (The Sacred Stones), que foram utilizadas no passado para selar os malignos demônios que viviam na região. **DB**



Parcelamos em até 3X

Games
Consoles • Acessórios

Ass. Técnica Própria



Sedex para todo o Brasil

Preço especial para lojista

www.alinegames.com.br
 e-mail: contato@alinegames.com.br
 Fone: (11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708
 Rua Santa Ifigênia, 73 - Loja 10 - Centro - SP



Aceitamos Cartões:

Se o jogo é bom e ninguém falou dele, aqui você descobre exatamente por que ele vale a pena

Sombrio ao extremo

Um ladrão, muita grana e escuridão. Se bem combinados, estes elementos bastam para criar um bom jogo de ação furtiva

Thief: Deadly Shadows

  **Plataforma:** XB/PC **Produtora:** Ion Storm **Distribuidora:** Eidos **Lançado em:** 2004

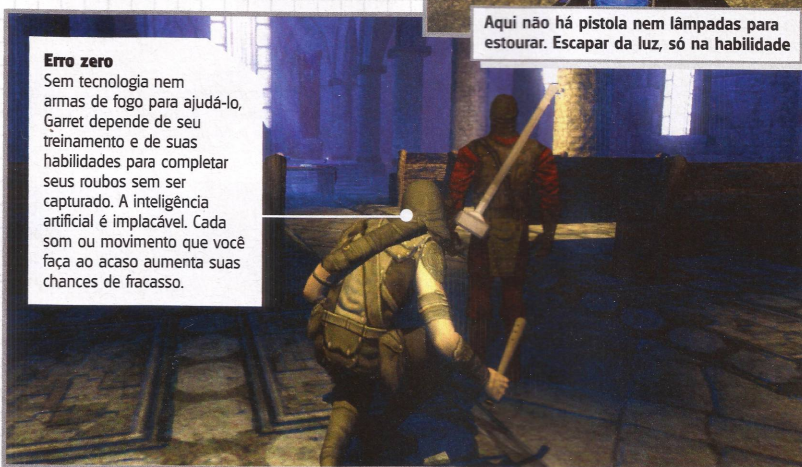


Como um tipo mais discreto de Robin Hood, Garret rouba os ricos corruptos e ajuda os necessitados

Pense em ação furtiva e logo Metal Gear Solid e Splinter Cell pipocam na cabeça. É justo, já que ambos apresentaram elementos que redefiniram o gênero de espionagem. Com nomes desses no páreo, fica até difícil imaginar outro game que se arrisque nesta categoria. Mas eis que entra Thief na história. Aqui há menos ação e o uso de armas de fogo inexistente. Aliás, nem mesmo um espião faz parte do roteiro. Como sugere o título do game, o protagonista é um ladrão. E dos bons. O nome do sujeito é Garret e, para resumir a história, ele é o gatuno-mor do pedaço, um tipo de Robin Hood, que tira dos ricos corruptos para ajudar os necessitados.

Iustamente para ser o contrapeso da escória que governa a sociedade, Garret foi treinado pelos Keepers, uma organização secreta que fornece as informações para cada roubo que o ladrão deve executar. Assim, sempre que o protagonista se infiltra nos castelos, mansões, museus, catedrais e afins, é guiado pelas dicas de seus criadores. O roteiro envolve uma profecia, mas entrar em detalhes seria estragar a surpresa.

Esqueça também os aparatos tecnológicos tão comuns a Snake e Fisher. Tudo o que Garret carrega é uma adaga, um arco e flechas com características peculiares, que incluem desde explosivo com gás, para fazer os adversários desmaiarem, até bombas luminosas, que servem para cegar quem estiver ao redor. Furtividade é



Erro zero

Sem tecnologia nem armas de fogo para ajudá-lo, Garret depende de seu treinamento e de suas habilidades para completar seus roubos sem ser capturado. A inteligência artificial é implacável. Cada som ou movimento que você faça ao acaso aumenta suas chances de fracasso.

Aqui não há pistola nem lâmpadas para estourar. Escapar da luz, só na habilidade

outro aspecto de destaque do jogo. Nenhum estágio permite correria ou movimentos bruscos. Tudo deve ser calculado. Pra se ter idéia do breu que envolve o jogador, há um tipo de flecha com a ponta em chamas só para iluminar os locais. Outro sistema usado para enxergar o personagem é uma silhueta luminosa, formada principalmente pelo reflexo de velas e tochas. É algo bastante sutil, mas que garante um efeito visual muito bacana.

Como é obrigatório em jogos desse tipo, a visão rola em terceira pessoa e a câmera pode ser movimentada para todas as direções, de acordo com a necessidade do momento. Visão em primeira pessoa, só para observar melhor a cena ou quando as flechas entram em ação. Mesmo não sendo um primor técnico, o game merece destaque pela inteligência artificial sagaz, capaz de detectar sua presença apenas pelo som.



Armamento não há. As flechas servem apenas para espalhar gás sonífero ou criar distrações



Por que não rolou

Falta de divulgação, muito provavelmente. Além disso, o segundo episódio de Splinter Cell havia sido lançado há apenas dois meses, o que pode ter ofuscado Thief. Considerando a legião de fãs que Sam Fischer criou, seria realmente difícil alguém dar bola para um ladrão medieval, mesmo com as semelhanças no sistema dos jogos.

World Online

Aqui
o desafio é **maior!**

maior!

Garantia Total

- ▶ Jogos em Rede nos Pc's, PSP em rede wirelles, PS2 Online, rede Wirelles para Notebook
- ▶ Venda de Consoles ▶ Destravamento
- ▶ Manutenção de Computadores
- ▶ Jogos Originais para todos os Consoles

Tudo em
até 12X

Carne, Cheque, Cartão,
Depósito Bancário

"2º Campeonato
de Wiñing Eleven 8"

Inscrições Abertas até 10/08"



Fone: 3698-5598

Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: www.worldonlineshop.com.br

Av.dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara – Osasco

Muito além

Fotos digitais

O formato widescreen pode não ser o melhor para fotos digitais, mas a qualidade da tela do PSP é tanta que você nem vai reparar nas bordas. O aparelho é compatível com imagens JPEG, o padrão entre as câmeras digitais. Para ver as fotos no portátil, crie uma pasta chamada PSP no cartão e, dentro dela, crie outra com o nome PHOTO. Você pode criar pastas dentro desta área, para organizar as fotos por categoria, mas subpastas criadas dentro delas não são percebidas pelo portátil. O item *Imagens de Câmera Digital* (Digital Camera Images) é um atalho especial para exibir fotos em Memory Sticks de câmeras da Sony. Para que suas fotos apareçam neste item, crie uma pasta chamada DCIM no cartão e, lá dentro, crie a pasta 100MSDCF para colocar as fotos dentro.

Dica: Para aproveitar melhor a tela e a capacidade do cartão do PSP, não deixe de conferir o quadro *Fotos Portáteis*, na página ao lado, para saber como girar e reduzir o tamanho de suas fotos.

Revistas e livros digitais

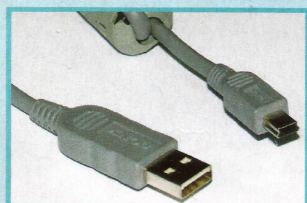
Mesmo sem um leitor de e-books, o PSP já tem conteúdo digital disponível para ele. O site PSPmagazines (www.pspmagazines.com) disponibiliza, de graça, revistas digitais para o portátil no formato de álbuns fotográficos. É só baixar e usar. Para ler livros digitais no portátil, o processo é parecido, mas você precisa usar um programa para converter o texto em imagens. Veja o quadro *Livros no PSP*, na página ao lado, para saber mais.

Filmes

Sim, lá fora há filmes em UMD disponíveis para o portátil, mas também é possível converter seus próprios vídeos para assistir a partir do Memory Stick. Para um filme de duas horas, o ideal é ter, no mínimo, um cartão de 512 MB, mas já dá para ver pequenos cliques com o cartão de 32 MB incluso. Para que o aparelho encontre os vídeos, você deve criar a pasta MP_ROOT no cartão e, dentro dela, criar outra pasta com o nome 101MNV01. Os arquivos devem obedecer a uma especificação de MPEG-4 própria da Sony, mas, felizmente, para convertê-los, não é preciso comprar nenhum programa específico. A seção *Converta seus vídeos*, ao lado, traz tudo o que você precisa saber para ver filmes.

Conexão com o PC

Para acessar as funções extras do PSP, é fundamental conectá-lo a um PC com Windows XP ou a um Macintosh. O cabo necessário, não-incluso, é o USB, com uma ponta padrão e uma miniUSB, daquelas usadas em cabos de filmadoras e câmeras digitais. Conecte o aparelho ao micro e, no menu de sistema, ative a opção *Ligação USB* (USB Connection) com o botão \star . Abra o ícone Meu Computador, no Windows, e acesse o novo disco, que aparecerá na lista. Agora é só navegar pelos arquivos do Memory Stick como se ele fosse o seu próprio HD. É por aqui que você pode fazer backup dos saves ou incluir músicas, vídeos e fotos no portátil.



Músicas

O PSP suporta músicas em UMD e no Memory Stick, nos formatos MP3 e ATRAC3plus. O formato ATRAC3 é exclusivo da Sony, e ainda não há programa para utilizá-lo no PC, mas músicas MP3 podem ser transferidas para o portátil sem alteração. Basta criar uma pasta MUSIC, dentro da pasta PSP do Memory Stick. Como com as fotos digitais, você pode criar pastas para separar suas músicas, mas subpastas não são reconhecidas pelo aparelho.

Jogos

Jogos do PSP, claro, são acessados aqui, mas se a versão do sistema do seu portátil for a 1.50 ou a 1.0, é possível usar um truque para rodar programas, jogos independentes e até emuladores, direto a partir do Memory Stick. Na página 46 você confere em detalhes como rodar estes programas, chamados pelos experts de homebrews. Para saber qual a versão do seu PSP, acesse o ícone da esquerda, abra *Definições de Sistema* (System Settings) e escolha a opção *Informação do Sistema* (System Information).

Curiosidade: O termo homebrew, do inglês, significa fermentado em casa, ao pé da letra, e vem da época da lei seca americana. Como era proibido vender bebidas alcoólicas, muitos fazendeiros fermentavam sua própria cerveja. Nos videogames, a palavra virou sinônimo de programas não-autorizados, como os emuladores, que, para rodar, muitas vezes precisam de truques para burlar a segurança dos aparelhos.

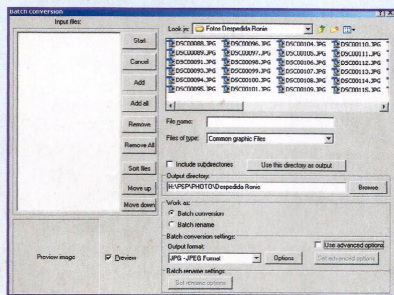
Imagens, músicas, vídeos... O PSP faz tanta coisa que dá até para esquecer de jogar. Isso, claro, se você não rodar um emuladorzinho

dos jogos

Fotos portáteis

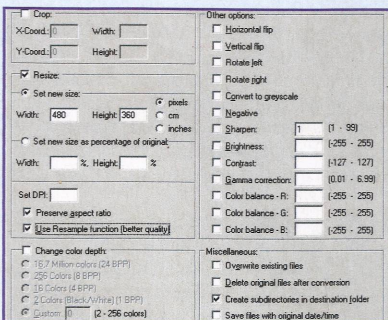
Programa: IrfanView (www.irfanview.com)
Com o auxílio do IrfanView, você pode ajustar o tamanho de várias fotos ao mesmo tempo para que elas aproveitem melhor a tela do portátil sem encher o cartão de memória. Confira:

1 Com o IrfanView aberto, pressione B para abrir a tela de conversão em lote (Batch conversion). À direita, localize a pasta com as fotos que você deseja tratar. Logo abaixo, em Output Directory, clique em Browse para indicar ou criar uma pasta na qual as fotos tratadas serão armazenadas. (Se o PSP estiver conectado, você pode criar as fotos direto no aparelho). Em Output format, selecione a opção JPG - JPEG Format.



Selecione as fotos cujo tamanho você deseja alterar e clique em Add, para adicioná-las à lista.

2 Marque a caixa Use advanced options e clique no botão Set advanced options. Na tela que se abrir, marque a opção Resize e preencha os campos Width e Height abaixo com os valores 480 e 360, respectivamente. Marque as opções Preserve aspect ratio e Use Resample function (better quality) e dê OK. De volta à tela anterior, clique em Start para que todas as fotos selecionadas tenham seu tamanho alterado para o mais próximo possível da resolução do PSP, reduzindo o desperdício de espaço.

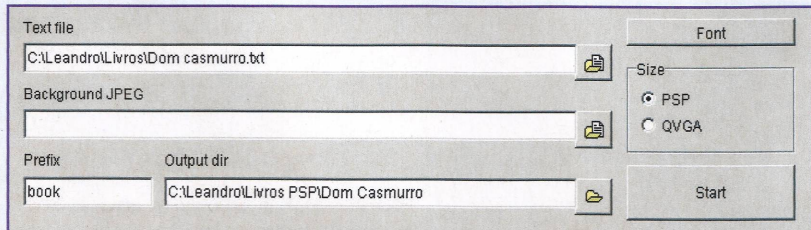


Livros no PSP

Programa necessário: JPEG Book

Onde baixar: www.psp-hacks.com/downloads.php
O PSP não tem um leitor de livros digitais, mas o JPEG Book converte qualquer arquivo texto (destes que se edita com o Bloco de Notas, não com o Word), em uma sequência de imagens que pode

ser lida no portátil tal qual um livro. Basta clicar no botão ao lado do campo Text File para selecionar o arquivo e escolher a pasta na qual as páginas serão criadas, com o auxílio do botão ao lado do campo Output dir. Selecionados o texto e a pasta, é só clicar em Start para produzir o livro.



Converta seus vídeos

Programas necessários

3GP Converter (www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/)
Onde baixar:

www.videohelp.com/tools?tool=3GP_Converter

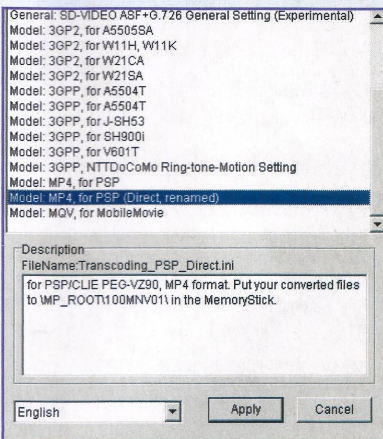
AVISynth (www.avisynth.org)

Onde baixar:

www.europapnet.com.br/gamemaster/AviSynth256_b3_europa.exe

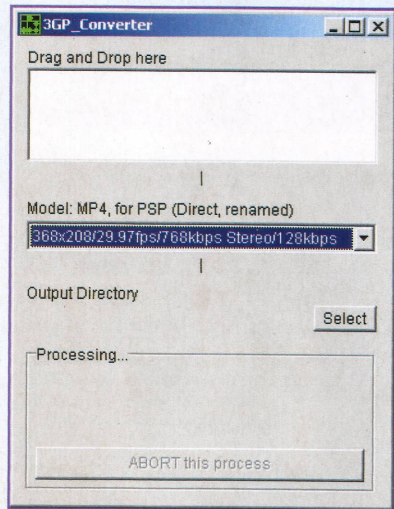
O 3GP Converter converte vídeos para formatos específicos, a maioria própria de celulares, mas gera vídeos para o PSP. O conversor cria dois arquivos, já com os nomes no padrão do PSP (M4VXXXXX.MP4 e M4VXXXXX.THM). Para utilizá-los, basta copiar os dois arquivos para a pasta MP_ROOT\101MNV01, no portátil.

1 Baixe e descompacte o programa. Você pode usar o WinZip ou o próprio Windows XP. Basta abrir o ZIP e acionar a opção *Extrair tudo*, no menu



Arquivo. Ao rodar o programa pela primeira vez, clique em OK e, na caixa de seleção sob a janela, selecione English. Na lista logo acima, selecione Model: MP4, for PSP (Direct, renamed) e clique em Apply para finalizar a configuração e partir para a próxima tela, na qual os vídeos são convertidos para o formato do PSP.

2 Clique em Select para escolher a pasta na qual os vídeos serão criados e selecione a qualidade e resolução do vídeo, na caixa logo acima. Escolher a opção certa é fácil. Se o seu

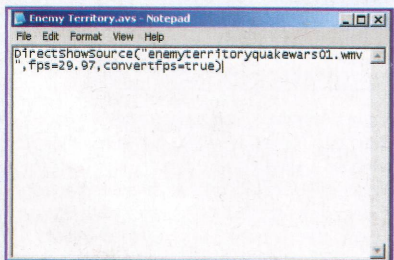


vídeo for widescreen, esticado para os lados como a tela do PSP, um formato comum à maioria dos filmes em DVD, utilize um perfil cujo nome comece com 368x208, caso contrário escolha um perfil do tipo QVGA. Os números de fps e kbps (frame rate e bitrate), indicados em cada item, determinam a qualidade visual. Números maiores aumentam tanto a qualidade quanto o tamanho dos arquivos. Para converter o vídeo, basta arrastar o arquivo para o PSP e aguardar o fim da conversão.

3 Em alguns casos, principalmente quando se converte arquivos do tipo Windows Media Video, o som pode ficar fora de sincronismo com a imagem. É aí que entra o AviSynth para resolver o problema. Com o programa instalado, abra um bloco de notas e digite a linha abaixo:

```
DirectShowSource("vid.wmv",fps=29.97,convertfps=true)
```

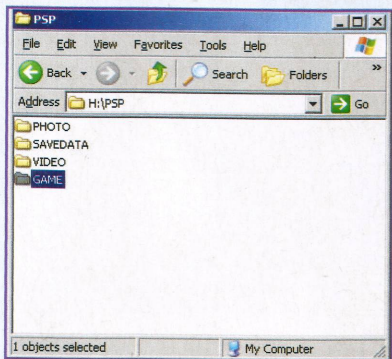
Substitua o "vid.wmv" pelo nome de seu arquivo de vídeo, entre aspas. Na hora de salvar, mude a opção *Salvar como tipo* para *Todos os arquivos* e mude a extensão do arquivo de .txt para .avs. Salve o arquivo na mesma pasta do vídeo e arraste-o para a janela do 3GP para convertê-lo.



PSP Hackeado

A trava do PSP já era, ao menos para os donos de PSPs japoneses e americanos com sistemas na versão 1.50 ou inferior. Descubra o que o brinquedo é capaz de fazer:

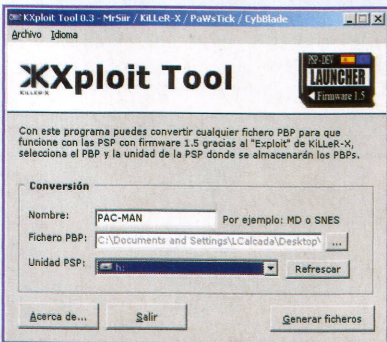
Como rodar os programas No PSP japonês (versão do sistema 1.00)



Nesse truque era tão fácil que a versão 1 do sistema do PSP nem chegou aos EUA. Tudo o que é preciso fazer é criar uma pasta GAME, dentro da pasta PSP do Memory Stick. A seguir, crie uma pasta para cada jogo ou emulador que você deseja rodar e coloque os arquivos lá dentro. Na seção Game do portátil, acesse o Memory Stick para ver os programas instalados e use para rodar os que você quiser.

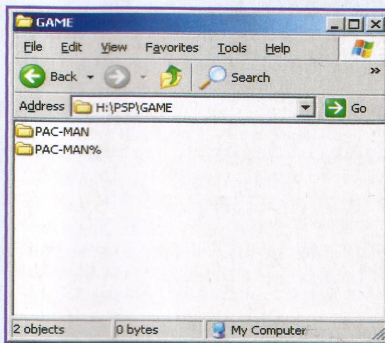
No PSP americano ou no japonês atualizado (apenas para versão do sistema 1.50)

Aqui a coisa fica um pouco mais complicada. Acesse o site PSP Hacks (www.psp-hacks.com), abra a seção de Downloads e baixe o programa KXploit. Você precisará do descompactador WinRAR (www.winrar.com) para extrair o KXploitTool Setup e instalá-lo. Concluída a instalação, siga os passos a seguir para rodar os programas no portátil.



1 Rode o KXploit tool. No campo Nombre, escolha um nome para o programa ou emulador que você vai rodar e, em Fichero PBP, localize o arquivo PBP do programa. Agora é só selecionar a letra do drive na qual o PSP está conectado, em Unidad PSP, e clicar em Generar Ficheros para que o jogo seja instalado no portátil automaticamente.

2 O KXploit Tool copia apenas o arquivo PBP para o portátil, por isso, se o programa precisar de mais arquivos (as ROMs de um emulador, por exemplo), você deve localizar a pasta do jogo manualmente no PSP. O programa



cria duas pastas para cada jogo: uma com o nome correto e outra com um sinal de % no final. Na hora de copiar os arquivos adicionais, ignore a pasta terminada em %.

3 Copiado o jogo, basta rodá-lo como no PSP japonês. Localize a seção Game, no menu do portátil, e entre na área do Memory Stick. Para cada programa instalado aparecerá também um ícone com o aviso Dados corrompidos (Corrupted data). Não se preocupe. Isso faz parte do truque de destravamento e é perfeitamente normal.



Dica: Alguns programas exigem que o jogo seja instalado em uma pasta de nome específico no portátil. A versão portátil de Doom, por exemplo, só roda se o campo Nombre, do KXploit, for preenchido como DOOM-PSP. Por isso, se algum programa não rodar, confira o seu arquivo readme.txt e veja se há alguma indicação de nome de pasta.

Programas para o PSP

Site: www.psp-hacks.com

Veja os programas que já estão disponíveis na rede para rodar no portátil da Sony. Para baixá-los, basta acessar a seção Downloads do PSP-Hacks e ir à área de Homebrews.

PSP Media Center

O PSP toca MP3 e ATRAC3, mas com este player você pode tocar músicas no formato OGG e MOD. É bom ficar de olho neste player, pois logo ele será capaz de rodar outros formatos de música e, quem sabe, até vídeos. Processador para isso o PSP tem.

DOOM PSP

O clássico DOOM, que fez história nos PCs e depois nos consoles, em versão para o portátil. O suporte às fases e inimigos do jogo ainda é limitado, mas já dá para ter uma ideia do que virá. Para instalá-lo, certifique-se de usar o nome DOOM-PSP, no KXploit Tool, ou o game não roda. Antes de iniciá-lo, copie a pasta SAVE e o arquivo DOOM1.WAD para a pasta DOOM-PSP.

Nesterj

Emulador de Nintendinho para o PSP. Depois de instalado, é só copiar as ROMs e os arquivos Famicom.dat e MENU.bmp para a pasta do emulador e sair jogando. Para iniciar um jogo, selecione a ROM na tela e pressione **○**. O botão **□** abre o menu de sistema, que permite salvar o jogo e voltar à tela de ROMs.

SEGA Genesis Emulator

Este emula o clássico Mega Drive. Crie uma pasta com o nome PSPGenesis para instalá-lo e, após passar o arquivo EBP pelo KXploit, copie o arquivo system.fnt e as ROMs para a pasta do jogo. Para rodar bem o emulador, é exigido que se faça um overclock do PSP para 333MHz. Pressione **✕** na tela para mudar o clock, exibido acima. Fique esperto, porém, pois o PSP na velocidade mais alta consome bateria muito mais rapidamente.

uo_Snes9x

Emulador de SNES. Instale o EBOOT.PBP usando o KXploit e coloque as ROMs na mesma pasta. Como no emulador do Mega Drive, para muitos jogos é preciso fazer o overclock do PSP. Após iniciar o jogo com **○**, mova o analógico para a esquerda, mude a opção PSP clock para 333 MHz e vá a Continue.

Pirataria não rola

Apesar de permitir a execução de softwares não-autorizados pela Sony, os hacks de PSP não liberam a execução de jogos copiados do portátil, seja em discos copiados (que por sinal, ainda não existem), seja em imagens copiadas para Memory Sticks. Se algo site prometer a execução de jogos copiados de PSP, fique esperto. É provável que seja golpe. Vale lembrar que a revista **Game Master** não apoia a pirataria de jogos em hipótese alguma.

Para não zoar seu PSP

Fique esperto e siga os procedimentos com cautela. Antes de tentar manobras mais avançadas, como a personalização das telas do seu portátil, veja se os programas rodam sem problemas no seu PSP ou você pode acabar perdendo seus savegames. E não caia no conto do downgrade de BIOS. Não dá para trocar o sistema do aparelho por uma versão menor. Tentar tal procedimento pode transformar o PSP num caro tijolo de plástico.

Socorro! Deu tela branca

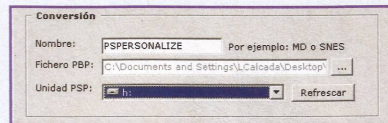
Sem desespero. Este é um bug do PSP que só aparece quando se usa o truque de personalização de telas em conjunto com a mudança da data do aparelho, mas que tem solução. Se você forçar a mudança do mês com imagens de fundo personalizadas para ver a próxima foto, a temida tela branca vai aparecer. Pressione **✕** duas vezes para reconfirmar a data e a próxima tela aparecerá na hora.

Fundos de tela

Por uma mancada inexplicável da Sony, o portátil sem modificação não permite que os fundos de tela sejam personalizados. Quem tem um PSP 1.0 ou 1.50, porém, pode usar o truque dos programas não-autorizados para trocar as cores de fundo por imagens personalizadas. Para isso, é preciso baixar o PSPPersonalize, disponível na seção de downloads do site PSP Hacks (www.psp-hacks.com). Veja como fazer para substituir as imagens:

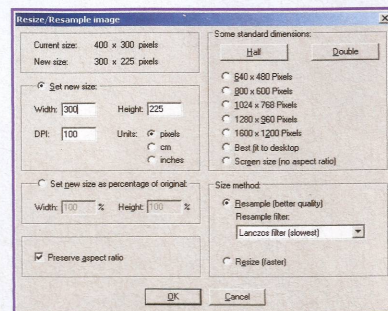
Aviso: Fique muito esperto com o tamanho das imagens. Se o arquivo não estiver no exato padrão descrito nesta reportagem, seu PSP pode ter problemas para exibir os ícones e as opções de sistema após a personalização.

1 Baixe e descompacte o PSPPersonalize. A senha para descompactar o arquivo é 1up. A



seguir, rode o KXploit tool e instale-o, sob o nome PSPPersonalize. O arquivo EBP está na pasta MS11GAME\PSPersonalize.

2 As imagens devem ser do tipo BMP, em 24 bits de cor e suas dimensões não devem, em hipótese alguma, ser maiores que 300x170 pixels. Para criar uma imagem neste padrão, inicie o IrfanView (veja o quadro *Fotos portáteis*, na página 45), tecla **O** e abra a imagem desejada.



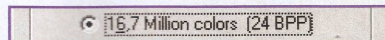
3 Tecla **Ctrl+R** para alterar o tamanho da imagem. Mantenha a opção Preserve aspect ratio ativada e mude o valor do campo Width para 300. O campo Height ficará com um valor maior que 170, mas não vale a pena forçar este valor aqui para não distorcer a imagem. Dê **OK**.

4 Clique com o mouse sobre a imagem e arraste para desenhar um retângulo. Não se preocupe com o tamanho. Na sequência, clique sobre as bordas do retângulo e arraste-as até que a largura cubra toda a imagem e a altura



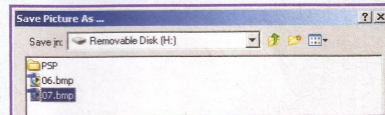
fique em 170 pixels. Você pode conferir as dimensões no título da janela do IrfanView.

5 Dê **Ctrl+Y** para recortar a imagem e deixar apenas a área dentro do retângulo visível. À esquerda, na barra de status, os valores mostrados devem ser 300 x 170 x 24BPP. Se o número mostrado antes de BPP for menor que



24, selecione a opção Increase Color Depth, no menu Image, marque 16,7 Million colors e dê **OK**.

6 Para salvar, tecla **S**. Salve a imagem no cartão do PSP, mas não a coloque em nenhuma pasta. Para cada mês deve haver um número de imagem: 01.BMP para janeiro, 03.BMP para março, 11.BMP para novembro, e assim por



diante. Concluída a operação, basta iniciar o PSPPersonalize no portátil, tal qual um jogo, e teclar para confirmar a substituição de cada uma das imagens. Quando o programa exibir a mensagem Finished, aperte o botão Home e confira o novo fundo de tela.

Dica: Caso você queira restaurar os fundos originais, é só baixar o pacote com as 12 imagens originais do site PSP Hacks e usar o PSPPersonalize para restaurá-las. Porém, se você atualizar o sistema e o PSPPersonalize não rodar mais, será impossível trocar as imagens de novo.

Justiça Sombria

Mais realista, Batman deve abusar da furtividade e da estratégia para assustar seus inimigos antes de derrotá-los

Análise: Felipe Azevedo
Detonado: Leandro Rodrigues

Acredite ou não, Batman Begins, baseado no filme de mesmo nome, é um bom jogo. Há defeitos, claro, como escadas de corda que não respeitam as leis da física e um esquema de jogo que, apesar de deixar o título acessível a todos os tipos de jogadores, diminui absurdamente o desafio para qualquer um que goste de usar um pouco o cérebro na hora de resolver enigmas ou descobrir como chegar àquela beirada mais alta, aparentemente inacessível.

Mesmo com estes problemas, o game esbanja pontos positivos. O clima, por exemplo, está mais sombrio do que em qualquer outra aventura do herói, bem mais fiel aos quadrinhos, e a jogabilidade também foge ao padrão. A pancadaria, elemento principal nos jogos passados, desta vez ficou em segundo plano. Detonar bandidos, especialmente os que andam armados, requer muito mais do que socos, chutes e bat-brinquedos. O segredo do sistema de combate de Begins é o fator surpresa. Como em jogos de espionagem, surpreender alguém por trás é sempre

melhor do que partir para o ataque de peito aberto. A diferença é que aqui essa opção é bem mais complexa e divertida. A idéia, na verdade, não é apenas se aproximar dos inimigos sem ser visto para derrubá-los com um golpe certeiro, mas mexer com o psicológico de cada um para deixá-los mais vulneráveis, o que facilita bastante na hora dos confrontos. Aliás, dependendo do nível de reputação do personagem, que aumenta conforme você realiza ações desse tipo, certos criminosos entram em pânico e nem chegam a atacá-lo.

Mas o jogo não conta só com missões desse estilo. Existem fases de combate motorizado a bordo do reformulado Batmóvel. O objetivo não é muito inovador, resumindo-se a destruir um ou mais veículos inimigos, mas pitadas de Burnout deixam as perseguições bem bacanas. Além de poder usar os armamentos do carango, é possível destruir todos os carros do tráfego com colisões que lembram os takedowns do último jogo da série de corrida da Criterion.

O jogo traz ainda opções extras interessantes, como entrevistas exclusivas, cenas do filme, roupas alternativas, entre outras coisas. Tudo habilitado assim que você termina o jogo, algo que você pode fazer sem problemas com o detonado completo nas páginas a seguir.

Ele usa capa, mas não é o super-homem
Por mais treinamento e brinquedos legais que o homem-morcego tenha, ele não tem superpoderes. É isso que torna a nova jogabilidade tão adequada, com sua ênfase no terror psicológico que o cavaleiro das trevas provoca em seus inimigos.



Plataformas: PS2/XB/GC **Distribuidora:** Electronic Arts **Produtora:** Eurocom
Tipo: Ação **Jogadores:** 1 ▲ Sistema de luta ▼ Texturas e aventura curta

NOTA
8,5

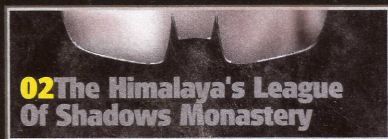
Caçada noturna



01 Gotham City

Narrows Island

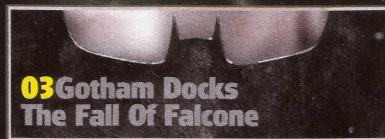
Extras destravados: três filmes, dois inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista
Aqui rola apenas um tutorial para você se acostumar com as habilidades de Batman. Ao invadir o local, nocauteie os inimigos e passe pela porta aberta. Após a explosão, volte para encontrar um novo caminho. Acione o elevador e, após o vídeo, suba pela escada. Entre pela porta à sua frente, elimine os inimigos e saia pela janela. Atravesse os andaimes e suba pelo cano à direita da tela até o próximo andar. Passe pelos andaimes da esquerda e, após a explosão, siga pela esquerda até achar outra janela. Ao entrar, você encontra um kit médico na parede. Após atravessar as plataformas sobre o fogo você encontra o espantalho, que manda dois maníacos para cima de você. Use o botão de ação quando estiver cercado para dar o golpe múltiplo. Após se livrar da encrenca, persiga o espantalho.



02 The Himalaya's League Of Shadows Monastery

Extras destravados: dois filmes, um inimigo na Gallery of Fear e uma entrevista
Siga seu instrutor. Na sala dos ninjas, ande agachado até o guerreiro armado (no mapa, em vermelho) e use o botão de ação para eliminá-lo. Siga pelas luminárias penduradas até a porta dupla. Ducard incendiará o chão. Suba a escada e use as vigas do telhado para pegar o shuriken, do outro lado. No terreno aberto, vá em frente e use o shuriken para atingir o alvo, no alto. Suba pela escada de cordas e use-o para descer a plataforma. Atravesse o pátio pela corda suspensa e atire um shuriken na corda que prende a gaiola

para assustar os ninjas, depois desça e faça a festa. Volte pela porta que se abriu e atravesse o corredor sob o sino. Contra Ra's al Ghul e seus ninjas, acione a alavanca ao lado da gaiola, elimine todo mundo e, por fim, atire na corda da gaiola. Siga o prisioneiro até o final.



03 Gotham Docks The Fall Of Falcone

Após sair da sala e atravessar a plataforma, a polícia cercará o local. Desça pelo elevador, saia e suba pela tela à sua esquerda. Espie pela fechadura da porta do outro lado antes de abri-la, para localizar os dois inimigos. Abaixado, pegue o inimigo armado e interrogue o outro com o botão de soco. Suba pela escada e siga as plataformas superiores até chegar à janela. Atravesse-a. Rumo à escada, na plataforma, use o cabo

Origens do vigilante

Que o assassinato dos pais de Bruce Wayne o levou a se transformar em Batman, todo mundo sabe. *Batman Begins*, porém, explora melhor os detalhes desta transformação, mostrando o treinamento que o levou a se tornar o justiceiro atual.

Cinto de utilidades

Conheça os acessórios especiais que Batman carrega para eliminar o crime em Gotham City

Flash Bang - A granada de magnésio solta uma luz extremamente forte, cegando seus inimigos por alguns instantes.

Smoke Grenade - A granada de fumaça também é útil para desorientar seus inimigos, facilitando os ataques.

Electro Hack - Com esta ferramenta, Batman pode acessar qualquer sistema eletrônico. Para hackear os sistemas, é preciso obter quatro símbolos verdes, exibidos na telinha do canto inferior direito.

Cam Hack - Este dispositivo dá a Batman controle total sobre as câmeras de segurança. No canto inferior direito, é exibida uma pequena tela demonstrando onde estão as armadilhas.

Batrang - É a arma que Bruce mais usa durante o jogo. Com ela, você pode acionar botões fora de alcance e cortar correntes, entre outras ações.

CONTROLES

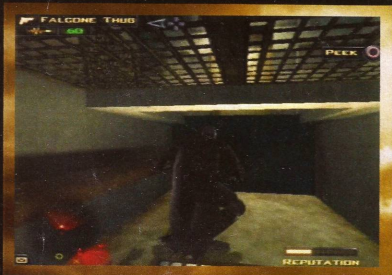
A pé	PS2	Xbox	Comida	PS2	Xbox
Soco	■	X	Freio / Marcha à ré	■	L1
Chute	▲	Y	Muda câmera	▲	●
Ação	●	B	Pulo	●	B
Pulo	×	A	Acelerador	×	R1
Data Screen	SELECT	Back	Data Screen	SELECT	Back
Pausa	START	Start	Pausa	START	Start
Arremessa o Batrang	R1	●	Nitro	R1	A
Defesa	R2	R1			
Seleciona Item Especial	R3	AD**			
Usa Item Especial	L1	O	Visão traseira	L1	Y
Centraliza Câmera	L2	L1	Lança míssil	L2	X
Abaixa	LS	AE**			
Movimentação	AE*	AE*	Controla o carro	AE*	AE*
Movimenta a Câmera	AD*	AD*			

*AD / AE = analógico direito / analógico esquerdo
**AD / AE = pressione os analógicos direito / esquerdo

detonado

batman begins

para atravessar até a outra plataforma. Após passar pelo portão, desça e passe pela janela. Dê alguns golpes no entulho, à direita, e entre no duto junto ao chão. Há homens na van, em frente ao galpão. Saia com cuidado e suba na escada, à esquerda do veículo. Entre pela janela, posicione-se em cima do homem que está no galpão e use o botão de ação para interrogá-lo. Desça e pegue a chave na prateleira, depois abra o portão do galpão e ligue a empilhadeira. Algumas caixas vão cair, bloqueando a saída da van. Mate os dois homens na cabine e abra o portão, alinhando a fechadura. Desça pelo esgoto. Suba na próxima plataforma e acione o botão para abrir o duto de esgoto. Siga pelo encanamento. Após o fim da conversa, desça e pegue o homem de preto, que está armado.



Converse com o técnico para obter a senha do portão (1227), depois volte pelos canos e abra a porta. Prossiga pelo duto até chegar ao ar livre e pegue a escada à esquerda. No andar de cima, use a válvula de pressão, atire um shuriken para abrir o duto e siga por ele. Saia com cuidado e acerte um shuriken no próximo alvo que aparecer. Elimine os inimigos e, ao passar pelo novo checkpoint, suba as escadas sem chamar a atenção dos guardas e acione a última válvula.

04 Inside Gotham Docks

Extras destravados: dois filmes, quatro inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista
Do alto do contêiner, siga pela esquerda usando o gancho. Na parte de trás há uma corrente. Desça planando e agarre-a. Suba e saia pela porta, depois caia pelo alçapão que está aberto. Siga por baixo e passe no vão à frente. Suba as escadas até o painel de controle, elimine o guarda e use sua máquina para hackear o sistema. Posicione a caixa sobre os guardas e solte-a para assustá-los. Suba a escada e passe entre os contêineres. Espere o guarda sair, depois surpreenda e interrogue o homem que ficou. Use a empilhadeira para passar por baixo do contêiner e esconda-se na sala com uma cortina de plástico. Suba na estrutura com o gancho e siga pela coluna até as

plataformas. Siga até a porta à direita, entre e passe pelo corredor. Em frente ao navio, entre pela porta, na grade à direita, e desça a empilhadeira. Escale os barris e os contêineres. No alto, use o cano para chegar ao navio. Siga pela direita e elimine o homem ao lado do kit médico. Pelo outro lado do navio, pegue o cara ao lado dos explosivos. Após a luta, passe pelos contêineres à direita, desça e hackeie o painel. As caixas cairão sobre os homens, na parte de baixo do navio. Desça e elimine-os. Pegue a chave para abrir o portão na grade e use os contêineres para escapar do guarda na plataforma. Desça a escada e suba outra no fim do percurso.



Após a animação, desça pelas plataformas e espie pela porta. Esconda-se atrás das caixas até os homens subirem, depois siga pela porta e pelas plataformas, usando as colunas e o encanamento para chegar à próxima área. Ao chegar ao alto, espie por outra porta e espere o homem entrar. Interroque-o até receber a chave da porta. Saia por ela. Na área em que há homens operando máquinas, vá para a sua direita e elimine o homem armado. Ligue a máquina e pegue os inimigos, depois suba pelo elevador no fim da plataforma. Na ponte em frente à torre, suba pela corrente. Elimine o homem em frente ao painel e hackeie o sistema. Use o ima para pegar o carro, depois da animação, suba o restante da torre e use o grampo para chegar ao veículo.

05 Passage To Gotham

Extras destravados: missão Passage To Gotham do minigame Batmobile, dois Batmóveis, dois filmes e uma entrevista
Hora de correr com o Batmóvel. Cuidado para não bater nos civis. Para saber quais são os inimigos, fique atento à seta que aparece sobre eles. Bater neles dá pontos e não danifica o carro. As bolas

Dicas

- Antes de entrar em alguma sala, é fundamental usar o botão de soco para espiar pela porta. Assim você pode criar estratégias para assustar seus inimigos e evitar surpresas fatais.
- Evite entrar em confronto direto com inimigos armados. Para eliminá-los, procure algo no cenário para derrubar perto deles. O susto os faz abandonar as armas.
- Quando estiver cercado por muitos inimigos, use uma arma especial para deixá-los vulneráveis. O tempo de recuperação de cada inimigo varia, por isso, acompanhe a barra de vulnerabilidade no canto inferior direito da tela.
- Use e abuse do botão de ação durante as batalhas, especialmente quando enfrentar muitos inimigos. Ele dá um golpe múltiplo que pode derrubar todos que estiverem próximos a você.

azuis do percurso recarregam seu nitro. Na última parte, mire no caminhão e use o botão de item especial para lançar mísseis até que ele tombe.

06 Gotham City

The Black Market

Suba a escada ao lado do carro inimigo e atravesse o local pelos canos. Lá embaixo, entre na cabine e abra o portão. Siga de forma discreta até o outro portão. Agachado, acompanhe o homem que está arrumando do carro e pegue-o quando ele se virar para pegar uma ferramenta. Suba na escada ao lado do caminhão e siga pelos dutos de ar. Na sala em que há quatro homens, lance o batrang no alvo logo abaixo, depois desça e elimine a oposição. Fique atento para o guarda fujão. Não o deixe pedir ajuda. Interroque-o até que ele diga quantos homens você vai ter de enfrentar. Na volta, ao se aproximar da porta de vidro, surpreenda o guarda. Entre no prédio e, antes de ir para o elevador, pegue o caminho da direita e mate o guarda. As salas do prédio têm armadilhas, por isso, tome cuidado. Passe pelos corredores sempre espiando pelas fechaduras antes de entrar. Uma das portas aciona um canhão de segurança. Saia do seu raio de alcance e use o gancho para se esconder no teto. Homens virão desligar o canhão. Elimine-os, depois siga para a sala onde eles estavam e hackeie o sistema para ver as câmeras de segurança. Seu objetivo é interrogar o policial corrupto que está sendo mantido como refém. Volte pelo corredor no qual você acionou o canhão e entre pela porta. Alfred o avisará sobre a Cam Hacker, uma ferramenta que hackeia câmeras para ver armadilhas. Use-a no corredor e acompanhe a

Bug no PS2

Em salas cheias de gás tóxico, Batman perde energia conforme respira. No PS2, porém, enquanto você mantiver o morcegoão rolando, o gás não o afetará.

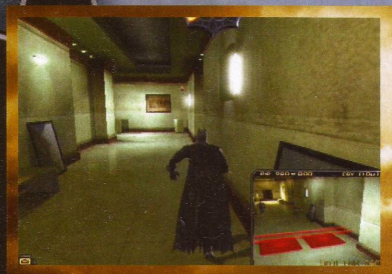


imagem no canto inferior direito da tela. Pule as barras de infravermelho e entre na próxima porta. Use a Cam Hacker e mantenha Batman longe dos pontos vermelhos no chão. Seguindo em frente, hackeie mais uma câmera e use os canos para passar pelo corredor. Abra o duto de ar com o batrang e siga por ele. Detone os botijões de gás, na próxima sala, para fazer um inimigo ir checar o problema. Esconda-se e nocauteie-o quando ele entrar. Elimine dois inimigos na outra sala e use o botão ao fundo para ativar o telão. Use-o para pular até o andar superior. Entre na sala e interrogue o policial para obter a senha do painel da sala (1337). Use-a, acione a chave no elevador e atravesse até o outro prédio pelo cabo. Para subir por fora do prédio em construção, use o batrang para acertar os pontos indicados e desça a tela. No alto há homens armados conversando. Dê a



volta pelo cenário pela parte de baixo da sala, exploda os barris e mate os inimigos. Suba a escada à esquerda do barracão, entre pelo telhado e pegue a carta com o código (1024). Volte à escada e use-o para abrir a porta. Suba pelo elevador e pelas barras da construção. Na sala com explosivos, mire na janela com tábuas. Há homens armados na parte de baixo do prédio. Vá pela esquerda e suba na plataforma presa ao guindaste. Suba pela corrente e prossiga. Na cabine, hackeie e posicione o guindaste em frente à sala com explosivos. Vá até o material e acerte-o para assustar os homens. Entre pela porta e acione o painel ao lado do portão. A porta vai girar. Use-a para subir na plataforma superior, siga para a sala da direita e acione o sistema. Quando os homens saírem para pedir reforços, entre pelo vão entre as hélices do ventilador e desça pelo duto. Contorne a sala em que um maníaco é torturado e saia pela escada do outro lado. Suba no telhado e atravesse pela corda. Acerte o cabo de aço que segura a viga, depois desça e ataque.

07 Ruin Archive Warehouse

Extras destravados: dois filmes, quatro inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista
Entre pelo buraco com madeira. Atrás da primeira porta há vários inimigos. Dê a volta e use o gancho para ficar no alto da tela e o batrang para acertar o tambor. Elimine-os e entre no elevador. Após a pane, escale a parede, suba a escada e saia pelos andaimes do prédio. Passe agachado pela janela até chegar à próxima, sem vidro. Assim que o cara ficar de costas, nocauteie-o. Passe pelo vão da parede e use o gancho para chegar à plataforma no meio da bagunça. Derrube a caixa presa à corrente com o batrang e desça para brigar. Entre no buraco da parede e passe pelo corredor após o checkpoint. Cuidado com a janela, pois há vigias. Assim que eles ficarem de costas, corra e pule a grade. Depois do desmoronamento, desça e detone a oposição para ganhar uma chave. Use-a na porta dupla do cenário. Suba a escada e entre no duto de ar. Saia pela janela que leva aos novos andaimes e atire nos barris do prédio ao lado. Elimine todos e vá para o terraço. Dê a volta usando o gancho e os canos, entre pela janela e atire nos pontos marcados da estrutura. O chão sob o helicóptero vai cair. Interroque o piloto. Ao descer do helicóptero, siga em frente, derrote um maníaco e desça pelo vidro.

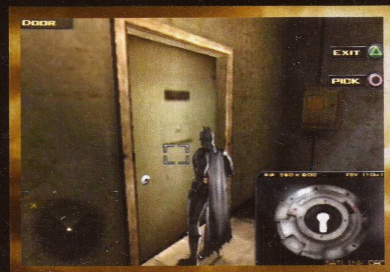
08 Narrows Island Abnd. Museum: "Déjà-vu"

Na sala com um o esqueleto de um dinossauro, use o grampo para chegar ao outro lado. Você deve alvejar as cordas que prendem a estrutura. Quando o bicho desabar, desça e elimine os homens. Saia pelo beco escondido na van. Assim que ela parar, após a escada atrás de você. Siga pelo muro até chegar em frente à janela à direita do prédio e use o grampo para chegar à sacada. Elimine os dois guardas e pule pela outra sacada para a direita. Após a animação, jogue o batrang no vidro do carro e espere os guardas irem até ele para surpreendê-los. Entre pela janela do prédio ao fundo e ouça a mensagem na secretária eletrônica para obter o código da porta (4563). Passe pelo corredor com os maníacos presos e suba pela caixa até o encanamento. Ao ficar sobre o centro da sala de controle, circule-a e entre pelo duto de

ar no alto. Mate o homem que opera o painel e hackeie-o. Espere outro homem entrar, mate-o e siga eliminando os outros. Passe pela outra porta ao fundo. Do lado de fora, use os dutos para surpreender os guardas que conversam, depois entre na janela acima do carro. Passe pela sala na qual falam com uma doutora e use os canos para chegar ao elevador. Saia por cima dele, desative o sistema de energia e suba pelo cabo de aço. Passe pela janela e volte até o outro prédio pela corda. Abra a porta e siga à direita. Na cozinha, aproxime-se agachado dos fogões e ligue as bocas de gás. Afaste-se e atire o batrang para assustar a todos. Saia pela janela ao fundo e use a estrutura para chegar à janela no alto do prédio.



No final do corredor há uma máquina verde. Pule no encanamento e use o batrang para acioná-la e chamar a atenção dos vigias. Atrás do vidro, mais à frente, há um painel. Acione-o e fale com a doutora. Na próxima janela, use os canos para chegar ao topo e o cabo do poste para ir até o outro prédio. Pule no andaime ao lado da bandeira pela caixa d'água e abra a janela. No corredor, espere os guardas saírem do seu campo de visão e suba a escada até o sótão. Desça pelo buraco iluminado no fim da área e pegue o explosivo. Volte ao outro prédio pelas beiradas do telhado e instale a bomba na caixa d'água. Desça, elimine os inimigos e ligue as chaves do gerador para abrir a porta na grade. Cuidado com os fios em curto, no chão. Ao encontrar uma porta para a qual

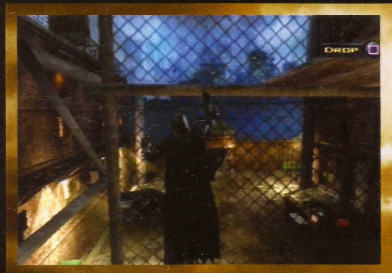


você ainda não tem o código, continue em frente e pule a grade. Uma câmera mostrará Rachel. Vá em frente e atire na caixa de força, no canto superior direito. Elimine os inimigos para pegar o

detonado

batman begins

código (5839) e volte à porta. Quebre o painel que o homem está consertando e desça pelo elevador que se abriu. No corredor, cuidado com os homens que estão conversando. Passe pelo duto no final para sair por trás deles. Ao chegar ao corredor em que há uma caixa, quebre-a para pegar a chave com o homem escondido. Siga com cuidado pela próxima tela. Fique atrás das caixas para evitar os homens que se aproximam e, quando eles ficarem de costas, acerte-os. Na sala que estava fechada, acerte o batrang na máquina em que os homens trabalham, para que um gás os mate. Suba a escada à esquerda e, do alto, acerte os tanques na sala para soltar mais gás. Abra a escotilha e desça pelo cano. Siga pelo outro cano da sala para sair no andar de cima, atire nas caixas e pule na corrente. Mire nas tábuas que fecham o outro



encanamento e entre. Pule a grade e abra as válvulas do encanamento. Isso vai abrir duas escotilhas. Atravesse-as. Use as correntes dos lustres para chegar à porta dupla no alto. Ao passar, entre no duto de ar, elimine alguns inimigos e ligue o sistema pelo computador à frente, para abrir as portas do necrotério. Mate os homens no caminho e abra a porta, alinhando as trancas. Siga o espantalho até que ele abra uma parte do chão. Elimine as caixas para acessar a grade do duto de ar, logo atrás, depois suba e pule pela janela quebrada, se pendurando no gancho. Desça e detone os homens do espantalho. Após a luta, saia pela porta e pendure-se no lustre. Capture o comissário Gordon com o botão de ação e faça um acordo com ele.

09 Escapes From Arkham

Extras destravados: dois filmes e dois inimigos na Gallery of Fear
Escape do prédio e encontre o comissário Gordon na parte de fora. Saia pela janela quebrada do início da missão e use o gancho para chegar até a outra sacada. Passe pelos canos por fora do prédio, mas cuidado para não ser visto. Entre pela próxima janela e, quando os guardas subirem as escadas, pule na luminária e desça. No corredor, atire no extintor para assustar os vigias, corra e abra a porta.

10 Saving Rachel

Extras destravados:

missão Saving Rachel do minigame Batmobile e dois filmes
Outra missão com o Batmóvel. Bata nos policiais e não seja pego. No final, é preciso causar 12 batidas antes que o tempo acabe.

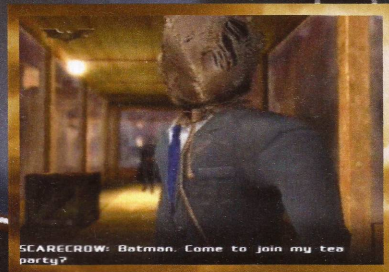
11 Wayne Manor

Extras destravados: dois filmes e um inimigo na Gallery of Fear

Enfrente os ninjas e o próprio Ducard na sequência. Depois de umas porradas ele foge, colocando fogo em sua casa. Passe pelos únicos locais possíveis e, na sala com fumaça negra, mantenha-se abaixado e perto das janelas. Empurre o vaso para quebrar o vidro e poder ficar de pé, depois suba pelas colunas e use as correntes para chegar ao outro lado da sala. Na biblioteca, espere os ninjas saírem do seu campo de visão, suba as escadas e use os lustres. Empurre a estátua do outro lado, desça e detone os ninjas. Passe pela porta aberta. Na sala do lustre, siga à direita. A estante com um livro sobre a arte da guerra é uma passagem secreta. Use-a para pegar seu batrang. Volte ao lustre e derrube-o. Suba pela corrente, passe pelo corredor e desça pelo buraco. Passe pela sala em que Fox está preso e suba pela escada da nova biblioteca. Atravesse a janela e derrube a estátua à direita da tela para salvar Fox. Siga pelo caminho da esquerda e encontre Alfred.

12 Wayne Manor

O homem espantalho está na torre da ponte. Capture-o. Elimine os maníacos que aparecem no começo da missão. Suba as escadas, pule na corrente e vá até o elevador, assim que falar com



SCARECROW: Batman. Come to join my tea party?

o espantalho uma explosão o derrubará. Siga até o caminhão, pule a cabine e, do outro lado, pegue uma chave. Vá para o lado contrário do caminhão e use a chave no carro. Uma nova escada será liberada. Suba, use o gancho e siga pela estrutura até chegar ao homem espantalho.

13 The Monorail Tracks

Do alto da plataforma, entre na porta à esquerda e siga pelo corredor cravejado de tiros. Abra a porta, pule para a outra plataforma e use os canos para chegar ao outro lado. Após a primeira explosão, mude de lado com o gancho e, depois da segunda, abra os escombros com o batrang. Não entre pela porta no final do corredor. Entre no duto de ar à sua esquerda. Pule na corrente e siga para o outro lado, depois use o batrang para descer a plataforma e assustar os ninjas. Elimine-os. Use o batrang agora para acionar o botão amarelo do outro lado. Espere a caixa chegar, pule na corrente e repita o procedimento para chegar ao outro lado. Prossiga pela ponte e, no meio do caminho, suba a escada. Abra a porta e salve Rachel do maníaco, depois pule para o outro lado e siga rumo ao trem.

14 Monorail to Gotham

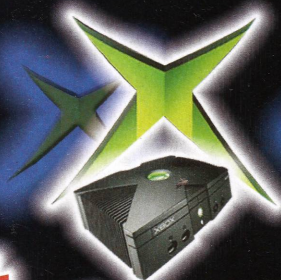
Extras destravados: três roupas extras, dois inimigos na Gallery of Fear e um filme

Siga sempre em frente. Após o primeiro checkpoint, atire na grade, no chão, e passe sob o trem. Ao encontrar uma grade com um painel de código, ignore-a e suba. Ao ver o próximo painel de código, volte e acerte a trava para separar os vagões. Detone os ninjas, e o último fornecerá o código da porta (1942). Atravesse-a e suba pela portinhola que vai abrir, no teto. Siga evitando as luzes vermelhas. Ao se aproximar dos três ninjas, contorne a lateral do vagão, suba a escada e derrube os tambores, depois elimine-os. Desça pelo buraco do vagão e siga sob o trem até encontrar Ducard. Quando ele separar os vagões, use o gancho para continuar a perseguição, suba a escada e volte a lutar. Assim que ele for nocauteado, siga para a máquina azul no centro do vagão para assistir ao final do jogo.



ZERO ZERO GAMES

Tudo para o seu Vídeo Game



GARANTIA TOTAL
Sedex para todo o Brasil

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS

- **Destravamento**
- **Assistência Técnica**
- **Jogos Originais e Consoles**

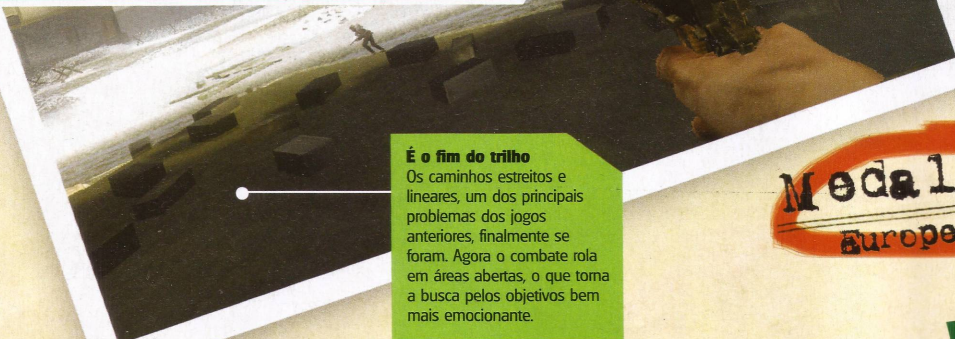


Promoção
à vista R\$1.050,00

**Tudo em
até 6 vezes**

detonado

moh: european assault



É o fim do trilho
Os caminhos estreitos e lineares, um dos principais problemas dos jogos anteriores, finalmente se foram. Agora o combate rola em áreas abertas, o que torna a busca pelos objetivos bem mais emocionante.

Medal of Honour
European Assault

Atacar!

Parecia impossível, mas mesmo com alguns defeitos básicos não corrigidos, Medal of Honor ressurge das cinzas em um de seus melhores episódios

Análise: Nelson Alves Jr.
Detonado: Humberto Martinez

Este Medal of Honor divide na mesma proporção em que frustra. Sim, é um dos melhores episódios da série, mas não, não consertaram os problemas de queda de framerate (velocidade) e de inteligência artificial. Ponha tudo na balança, e o que se vê é um game de tiro com diversão acima da média, mas sem nada que o faça figurar entre os clássicos.

A principal novidade na série é o controle dos membros de seu esquadrão. A idéia é muito parecida com a de Brothers in Arms, porém sem a mesma eficiência. Além de extremamente simples, seus aliados pouco ajudam durante os confrontos mais intensos. Nesse aspecto, parece mais uma função ilustrativa do que prática. As medalhas, aliás, que dão nome à série, também viraram coadjuvantes aqui. Enquanto nos outros capítulos o jogador era recompensado com diversos bônus a cada medalha conquistada, desta vez não há nenhuma motivação para conquistá-las. Terminar o jogo com todas ou sem nenhuma tem o mesmo significado. Nenhum making-of, fotos, vídeos. Nada.

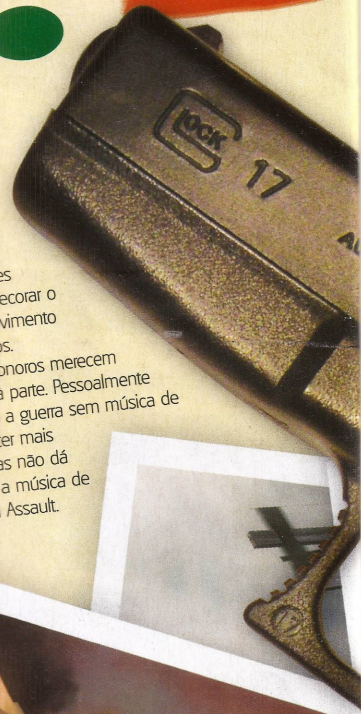
Outro aspecto muito irritante é o "sensor ninja" dos inimigos. Mesmo que você esteja escondido fora do campo de visão dos caras, basta mirar na direção deles para que os figuras se toquem e se escondam rapidamente. Ou seja, se era para existir alguma estratégia, já foi.

Mesmo com estas falhas, porém, é bom frisar que o game é divertido e, sem dúvida, bastante realista na ambientação de guerra. Uma das principais mudanças em relação à série é que agora o jogador não pode, em hipótese alguma, avançar pelo terreno com tudo, à Rambo. Um mínimo descuido é suficiente para você virar peneira, o que relembra um pouco o ritmo de jogo do clássico Medal of Honor, do PS1. Desespero aqui não tem perdão. Por outro lado, o sistema de tentativa e erro das fases voltou à ativa. Certas áreas

exigem morrer zilhões de vezes apenas para decorar o padrão de movimento dos adversários.

Efeitos sonoros merecem um capítulo à parte. Pessoalmente prefiro ir para a guerra sem música de fundo, para ter mais realismo, mas não dá para criticar a música de European Assault.

Rambo não tem vez
Com o comando do esquadrão mal aproveitado, você continua, de certa forma, lutando uma guerra de um homem só. Mas nem por isso pense em sair correndo metralhando todo mundo, ou você vai acabar virando peneira.



Plataforma: PS2, XB, GC Distribuidora: Electronic Arts Produtora: EA Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 4 ▲ Efeitos sonoros ▼ Inimigos com sensor ninja

NOTA **7,0**

Guerra real
O realismo da ambientação é indiscutível. Além dos cenários, muito bem detalhados, os efeitos sonoros criam a sensação de que se está realmente no meio de uma guerra. E a música, se não favorece o realismo, ainda assim é perfeita para criar um clima de tensão.

CONTROLES

GC	Xbox	PS2	Ação
L*	L*	L1	Mirar
↑	AE**	L2	Direcionar Aliados
↓	↓	L3	Reagrupar Aliados
L	L	R1	Atirar
R	R	R2	Granadas
Z	AD**	R3	Coronhada
B	X	■	Agachar/Deitar
A	A	×	Recarregar/Ação
Y	Y	▲	Levantar/Pular
X	↑	○	Trocar Arma
START	START	START	Missões
X*	Back	SELECT	Mapa

AE/AD - Analógico esquerdo/direito * Mantenha o botão pressionado ** Pressione o analógico

Hora da invasão

ST. NAZAIRE OPERATION CHARIOT

01 Sua primeira missão é encontrar o capitão Beck. Desça da embarcação, esconda-se atrás das primeiras caixas e use E para mirar e alvejar os primeiros alvos com tiros precisos. Não deixe de derrubar o atirador no topo da torre. Siga a fumaça verde pelo lado direito para achar o

capitão na área mais baixa (Locate Captain Beck). Agora tudo que você precisa fazer é acabar com as forças resistentes e voltar ao barco (Fall Back to HMS Campbelltown).

RAID ON ST. NAZAIRE

02 Nesta fase você conta com a ajuda de uma equipe de apoio. Seus soldados têm boa iniciativa, mas podem ser ainda mais eficazes se você der ordens em situações críticas. Aponte o direcional para o local em que deseja

posicioná-los e use o comando para posicionar aliados. No meio do fogo cruzado, vá pela esquerda e dê apoio para acabar com os nazistas escondidos no galpão. Siga pela direita e entre no galpão onde há um holofote no telhado. Suba com cuidado pela escadaria e abra caminho na cobertura com uma granada. Aproxime-se da bateria antiaérea e segure até instalar uma bomba (Locate and Destroy Anti-Aircraft Gun). Seja rápido para não ser surpreendido pelos inimigos que surgem na passarela ao lado. Prossiga e desça pela escadaria adiante, depois se proteja atrás dos pilares e siga pela esquerda destruindo todos inimigos que surgirem no centro.

03 Logo à frente há uma casamata. Jogue uma granada e entre para acabar com os sobreviventes. Você pode atirar em barris para atingir inimigos ocultos nos cantos (Capture German Bunker). Siga pelo túnel e proteja-se sempre nas curvas para não ser vítima de emboscadas. Chegando ao galpão, proteja-se atrás das caixas e mande sua equipe emboscar os inimigos.

04 Suba pela escadaria no canto para chegar à saída lateral do galpão. Escale o grande depósito de combustível adiante e aplique um explosivo no painel. Desça correndo e passe pelo muro destruído antes que o tanque vá pelos ares (Destroy Fuel Tank). De volta à área central, você vai se deparar com reforços nazistas. Esconda-se atrás das caixas e posicione seus homens atrás de outros pontos estratégicos para ampliar sua linha de fogo e acabar com o ataque. Vá em direção ao início da fase e, chegando ao trem, siga pela esquerda para acessar a

detonado

moh: european assault



área lateral do cais. Abra caminho até o enorme canhão antiaéreo e instale uma bomba (Destroy Shore Gun).

05 Logo ao lado há uma rampa para um túnel secreto. Nem pense em descer com tudo ou será metralhado: atire uma granada no buraco e espere os inimigos saírem do esconderijo para fuzilá-los. Entre e esconda-se atrás da caixa para não ser vítima do atirador em frente. Mais adiante, olhe no buraco à esquerda para encontrar um inimigo oculto. Logo à frente está o oficial nazista Klaus Mueller. Esconda-se atrás do pilar e atire



algumas granadas para deixá-lo acuado, depois se proteja atrás da parede da entrada e elimine-o com disparos na cabeça (Eliminate Klaus Mueller). Investigue as salas nos cantos para encontrar documentos secretos (Find V2 Rocket Fuel Specs), saia do bunker e volte ao navio.

LIGHTS OUT IN THE PORT CITY

06 Logo de cara você terá de enfrentar uma artilharia alemã. Não fique nos escombros: saia e contorne a área por trás das caixas para se aproximar. Ataque a primeira linha inimiga. Jogue uma granada perto da área do atirador e acerte-o para abrir caminho a seus colegas. Siga em frente e acabe com todos os sobreviventes (Eliminate German Infantry Unit), depois volte e coloque um explosivo na porta blindada para abrir caminho. Após acabar com todos na área, entre na fábrica e atire nas correntes de sustentação das peças do foguete no alto para derrubá-las (Destroy V2 Rocket Hulls). Suba e atire pela janela no atirador no galpão em frente.

07 Entre no galpão em frente. Fique esperto com os nazistas que vão sair de dentro do contêiner e siga pela direita. A próxima área está

infestada. Reúna seus companheiros e fique no canto do edifício para atirar nos inimigos escondidos na estação e atrás das caixas à esquerda. Avance aos poucos e sempre procure proteção. Desça pela rampa no lado esquerdo para encontrar um submarino ancorado. Certifique-se de que nenhum inimigo sobreviva e instale três explosivos na embarcação: um no meio e um em cada ponta, e fuja antes da explosão (Locate and Destroy German U-Boat).

08 Volte à estação e entre pela área dos escombros na qual há uma metralhadora fixa. Proteja-se atrás das paredes e abra caminho aos poucos até o centro de energia. Tome cuidado com o atirador na escadaria: acerte-o à distância. Esconda-se perto da entrada e acabe com os guardas. Ainda antes de entrar, mire no andar superior e acerte o oficial nazista (Eliminate Horst Brenner), depois suba ao escritório dele e pegue os documentos atrás da mesa (Uncover V2 Rocket Equipment Blueprint). Saia do escritório e procure no canto direito uma escada para descer até a casa de máquinas. Encontre os três geradores e plante uma bomba em cada um deles. Volte à saída e ajude a acabar com o ataque alemão. No final, encontre o detonador entre as caixas e ative-o para explodir as bombas no gerador e completar a missão (Destroy Power Station).

ESCAPE AT DAWN

09 Corra para a rua e procure abrigo para o primeiro confronto. Há guardas na janela e na porta da casa destruída do lado direito: acerte-os e entre. Pegue munições no segundo andar. No beco, fique atento ao atirador que vai surgir na



janela da casa em frente. Logo adiante há um bloqueio impedindo a passagem do seu grupo. Suba pela escadaria da casa à esquerda e mande sua equipe na frente para eliminar os inimigos nas salas. Vá até a janela e acabe com os alemães na casa em frente para impedir que usem a metralhadora fixa (Destroy Machine Gun Nest).

10 Pegue munições na casa em frente e encontre um esquadrão aliado adiante. Na próxima rua há outro bloqueio: suba pela escadaria à esquerda para conseguir uma boa visão dos inimigos e alveje-os nas janelas do prédio em frente. Após eliminar todos, o esquadrão irá arrombar a porta do prédio. Entre junto com eles e suba até a janela para combater os nazistas no prédio vizinho. Siga com muito cuidado, abrindo caminho através das casas até chegar perto da área do tanque. Seus aliados vão destruí-lo assim que você acabar com os atiradores (Eliminate Panzer Tank).

11 Acabe com os nazistas nas metralhadoras fixas, desça até a rua e passe pelos escombros atrás do tanque para chegar à entrada

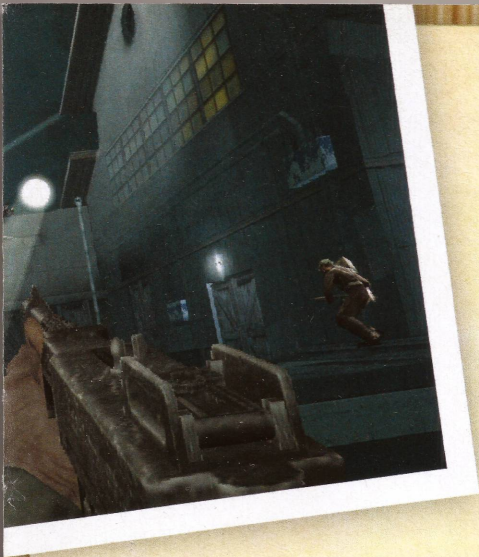


da igreja em ruínas. Jogue uma granada na entrada para afastar a tropa inimiga e procure cobertura para atacar. Acabe primeiro com os soldados e depois destrua o oficial nazista (Eliminate Erick Koster). Investigue o cadáver para pegar os documentos (Obtain North African Shipping Manifest).

12 Antes de seguir em frente, observe a parede lateral da igreja para encontrar uma passagem para a torre de rádio. Aproxime-se e plante uma bomba para destruí-la (Destroy Radio Tower). Volte à igreja e prossiga até o cemitério. Colete as granadas e prepare-se para confrontar um tanque. Proteja-se atrás das criptas e jogue granadas no veículo blindado até arruiná-lo.

NORTH AFRICA OPERATION: BLINDFOLD

13 Nesta fase é muito importante ficar sempre protegido e eliminar o maior número possível de inimigos. Siga os ratos do deserto e corra pelo canto direito. Acabe com o nazista que está sozinho perto dos escombros e jogue granadas por cima do muro para destruir o tanque (Destroy Panzer Tank in Ruins). Volte até os escombros no início e vá com cuidado para a esquerda. Abra caminho com cautela e use os



buracos nas paredes para trocar tiros sem se expor. No rochedo do lado esquerdo há um atirador: acabe com ele o mais rápido possível. Suba pela trilha à esquerda e mande sua equipe na frente para abrir caminho. Acabe com o atirador na base protegida e entre para colocar uma bomba no radar (Sabotage German Radar Dish).

14 Pegue as granadas. Use sua habilidade especial de adrenalina para conter o ataque nazista e destrua o tanque com granadas. Suba pela rampa e use a metralhadora fixa para acabar com os inimigos abaixo. Desça até a trincheira e entre no túnel. Aproveite o ambiente fechado para maximizar os efeitos da sua granada. Encontre a sala de comunicação para coletar documentos secretos (Acquire Tiger Tank



Operations Manual), depois volte às trincheiras e suba pela rampa. Procure uma trilha, difícil de enxergar, no rochedo da direita, depois fuze os alemães e desça até os destroços para encontrar o oficial nazista. Acerte-o à distância com seu rifle (Eliminate Adolb Brecht). Entre nos destroços do avião para coletar os arquivos (Recover British Reconnaissance).

15 Volte pela trilha. Esconda-se atrás das primeiras caixas e mate os inimigos próximos. Há um atirador sobre o edifício. Acerte-o. Após limpar a área e se assegurar de que a situação está tranquila, vá para trás do tanque e plante uma bomba. Vá até o galpão que foi aberto logo atrás e exploda mais dois tanques (Destroy Tank Prototypes). Volte à entrada do forte e coloque um explosivo na porta para arrombá-la. A área está infestada

de alemães e todo cuidado é pouco, por isso recarregue sempre sua arma e olhe para todos os cantos antes de prosseguir.

OPERATION: V2 SILENCE

16 Fique na curva da primeira rampa e use seu rifle para vasculhar a sala abaixo e encontrar inimigos escondidos atrás das mesas. Seu objetivo é encontrar três aliados aprisionados



e libertá-los. Não suba nenhuma das rampas, pois todos estão neste andar. Oriente-se pelas setas azuis no radar. Para abrir a porta das celas, é preciso usar explosivos (Free 3 SAS Prisoners).

17 Antes de subir pelas rampas, vá até a sala dos geradores e siga pelo corredor à direita para chegar à sala de projeção. Jogue uma granada pela fresta e prepare-se para encarar uma cambada de nazistas. O oficial nazista está escondido adiante, acabe com ele rapidamente (Eliminate Vans Schneider). Vá ao escritório em frente e pegue a maleta sobre a mesa (Locate Coded Virus House Information). Pegue o filme no projetor e saia (Steal V2 Test Film).

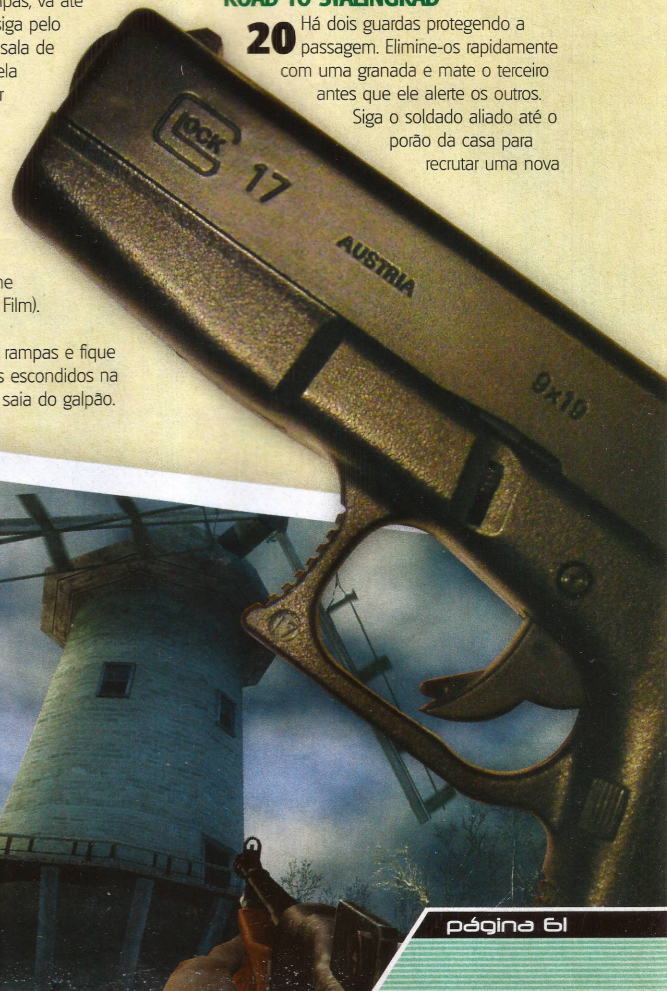
18 Suba qualquer uma das rampas e fique esperto, pois há inimigos escondidos na rampa de saída. Não saia do galpão.

Olhe através do buraco retangular na parede e use seu rifle para eliminar os atiradores na torre. Aproveite as vantagens da mira telescópica do seu rifle para abrir caminho para a tropa aliada. Entre no galpão à direita e aperte perto do papel azul sobre a mesa para fotografá-lo (Photograph V2 Schematics). A seguir, prossiga com cautela até a área sob a torre e continue por trás das caixas. Sua missão é explodir os trilhos, mas antes de concluí-la você deve eliminar a tropa na entrada do galpão. Granadas são eficazes para tirar os vilões do esconderijo. Instale o explosivo no trilho (Destroy Train Tracks).

19 Assim que o tanque surgir, corra para trás dos alojamentos e elimine os nazistas para coletar algumas granadas e usá-las contra o veículo blindado. Entre no galpão e proteja-se. Elimine os inimigos aos poucos e siga pela direita para encontrar um mecanismo na parede: acione-o para abrir o portão e chamar reforços. Vá até a cabine e suba pela escadaria. No canto esquerdo há um painel, ative-o para descer o foguete, aproxime-se do míssil, plante uma bomba e fuja rapidamente (Destroy V2 Rocket).

RUSSIA ROAD TO STALINGRAD

20 Há dois guardas protegendo a passagem. Elimine-os rapidamente com uma granada e mate o terceiro antes que ele alerte os outros. Siga o soldado aliado até o porão da casa para recrutar uma nova



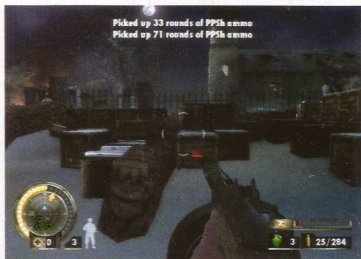
detonado

moh: european assault



equipe (Partisan Fighters Located). Não deixe de pegar a bazuca. Pule nos destroços e use as paredes como proteção. Destrua quem descer pelo barranco e suba até o tanque. Use a bazuca para destruí-lo. A seguir, pule na trincheira e ative o detonador (Destroy German Railgun).

21 Volte pelo caminho anterior e proteja-se atrás da mureta para chegar perto da próxima ponte e acertar os atiradores que tentarem impedi-lo de atravessar. A vila está em ruínas e repleta de inimigos. Seja paciente e vá de casa em casa, buscando proteção e eliminando quantos puder. Procure mais munição para sua bazuca. Há dois tanques na vila. Destrua-os com a bazuca e,



se faltar munição, use granadas (Destroy 3 Panzer Tanks). Avance até o lado esquerdo da entrada da igreja para encontrar um cercado repleto de caixas. Acabe com todos por perto e entre para plantar um explosivo (Destroy Ammunition Dump).

22 Encontre a torre de comunicações à direita e coloque um explosivo para destruí-la (Destroy Communication Tower). Circunde a igreja e acabe com todos os nazistas antes de entrar. Entre pelas janelas e busque abrigo imediatamente. Jogue uma granada contra os nazistas e concentre sua atenção no oficial alemão. Fique agachado. Quando o oficial for ao segundo andar, acerte-o com disparos na cabeça (Eliminate Walther Neumann). Suba pela escadaria perto do altar e pegue o documento no local em que o oficial caiu morto (Obtain Ardennes Forest Recon Dossier). Sua missão é assumir o controle do local. Fique nas janelas e use as metralhadoras fixas para acabar com a tropa invasora alemã (Secure and Defend Church).

CLIMBING MAMAYEV HILL

23 Procure abrigo em uma das casas e posicione-se nas janelas para ajudar a conter o ataque. O tanque panzer é seu principal alvo. Entre nas casas do lado esquerdo da rua para encontrar granadas e use-as para destruir o veículo blindado (Destroy Panzer Tank). Desça nas trincheiras e vá até o ponto indicado pela seta azul para fazer contato com um oficial aliado (Meet With Russian Officer), depois desça pela trincheira até a ponte e use seu rifle para acertar o atirador no posto de observação do morro. Siga agachado pela lateral da ponte e jogue uma granada no bunker. Corra para o lado direito e pegue a bazuca.

24 Prossiga por dentro das casas e use sua bazuca para destruir o segundo tanque. Acabe com os nazistas nas casas em frente e, com o caminho mais tranquilo, vá até o meio da rua e use o sinalizador de fumaça no local indicado (Signal Rocket Strike). Entre nos destroços do lado esquerdo da rua e suba com calma. Acima há uma trincheira com um tanque no centro. Primeiro destrua todos os nazistas e comece a jogar granadas no veículo para destruí-lo. Continue a subir e acabe com o atirador dentro do bunker. Limpe a área e abra o portão com uma bomba. Proteja-se atrás das caixas do pátio e nem pense em sair correndo como um louco, elimine



pouco a pouco a resistência. Não perca o oficial nazista de vista e acerte-o com disparos certos (Eliminate Franz Gruebner). Colete documentos no cadáver do oficial (Steal Heavy Water Test Logbook).

25 Corra em direção ao portão e procure, no canto direito, a entrada do bunker para encontrar munição para a bazuca. Use-a para destruir o último tanque blindado. Entre nos escombros à direita do pátio. Após acabar com os



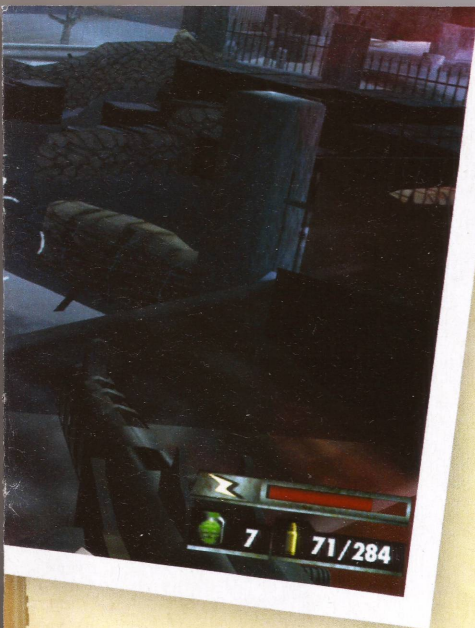
alemães, plante bombas nos três canhões antiaéreos (Destroy Artillery Guns). Siga pelo corredor até chegar à sala de estratégia. Suba pela escada e examine o rádio no canto para transmitir as informações (Transmit Virus House Intel to OSS). Desça, plante uma bomba na caixa no canto da sala e fuja (Destroy German Intelligence).

BATTLE OF THE BULGE MISSION TO ROCHERATH

26 Logo de cara, uma tropa de alemães invade a praça. Jogue uma granada e, na mesma hora, posicione-se na metralhadora fixa para enfrentar os invasores. Caminhe para a esquerda na seqüência. Fique perto do detonador, mas só o ative quando o tanque passar na curva da pista. Corra para o detonador à esquerda e ative-o para alvejar o tanque em frente. Capriche na pontaria e faça uma varedura na área em frente, depois corra para dentro da torre à esquerda. Suba até o topo e mate o oficial (Eliminate Recon Unit in Windmill). Pegue o rifle de franco-atirador, deite na varanda e acabe com os inimigos na praça. Contorne a torre e troque sua pistola pela bazuca. Desça na praça e siga pelo canto esquerdo para chegar ao centro do comando (Fall back to American Command Post).

27 Colete mais munição para bazuca e pule pela janela do lado esquerdo. Assim que o tanque aparecer na trilha, ative o detonador para alvejar o veículo. Complete com disparos de bazuca. Pule de volta pela janela e acione outro detonador para atingir o tanque na área frontal. Suba pela escadaria e destrua os tanques com sua bazuca (Destroy King Tiger Tanks). Pegue os documentos sobre a mesa no térreo e vá para a igreja (Uncover Atomic Scientists Rosters). Vá até a escadaria nos fundos, equipe sua bazuca e mire para cima para encontrar o oficial nazista. Atire na área mais próxima do alemão para aniquilá-lo (Eliminate Folker Kappelhoff).

28 Antes de continuar a subir, acabe com os atiradores nas casas em frente. Na metade da escadaria há um aparelho sobre algumas caixas. Aperte para transmitir as coordenadas para os aviões aliados bombardearem as ruas



(Transmit Artillery Coordinates). Pegue o rifle e use-o para alvejar os inimigos na rua. Continue subindo e pegue o explosivo C2 (Obtain C2 in Church Tower).

29 Desça e use sua adrenalina para detonar os invasores. Saia pelo novo caminho e tome cuidado com os atiradores. Nas casas há medicamentos e armas. Encontre a tropa aliada e siga para a região da ponte. Use um rifle para



eliminar os atiradores e destrua o tanque com a bazuca. Sob a ponte há vários nazistas. Equipe seu rifle e comece a limpeza. Sob a ponte, plante os explosivos no local indicado para derrubá-la.

FARMHOUSE LIBERATION

30 Siga sua tropa até a ponte. Use a mira telescópica para acertar inimigos camuflados. Continue e destrua os atiradores nas metralhadoras fixas. Só vá em frente quando parar de vir inimigos na ponte. Use a lente de sua arma para enxergar oponentes ocultos atrás das muretas no meio do morro e elimine-os. Colete munição na torre e na casa e suba agachado até a mureta. A entrada está com arame farpado. Proteja-se atrás do muro e use seu rifle para acertar os atiradores. Rasteje até o arame e instale uma bomba. Não tenha pressa para entrar, primeiro acabe com todos os alemães escondidos. Siga pela esquerda e vá até o celeiro instalar uma bomba na traseira do tanque (Destroy King Tiger Tank).

31 Plante um explosivo nos dois canhões antiaéreos nas proximidades. Siga por trás

do celeiro e, na área adiante, acabe com todos para chegar ao terceiro canhão e destruí-lo (Destroy 3 German Artillery Positions). Volte por trás do celeiro, suba no monte de feno e pule na janela. Há uma escada para descer no porão bem no canto, desça e exploda a porta. A agente francesa que você deve resgatar está logo adiante. Jogue uma granada e equipe seu rifle. O oficial nazista vai ficar acuado no canto, aproveite para acertá-lo com disparos fatais (Eliminate Freder Engel). Pegue a bazuca no canto e os documentos (Discover Virus House Location). Converse com a agente e conduza-a para fora (Rescue French Operative).

32 Sua próxima missão é defender o celeiro e impedir a retomada nazista. Na primeira etapa, fique agachado no estábulo com sua mira apontada para a porta e acabe com todos que entrarem. Quando os tanques se aproximarem, suba para o segundo andar, equipe sua bazuca e atire pela janela. Se faltar munição, jogue granadas. Após destruir os dois tanques, acabe com os inimigos que restarem.

OPERATION: VIRUS HOUSE

33 Logo de cara, corra para a direita e pegue a bazuca. Ao lado do medicamento, na área superior, há um detonador: acione-o para destruir um tanque logo adiante. Proteja-se atrás das árvores e vá pelo centro para habilitar uma missão secundária. Siga a seta azul e pule na trincheira. Aperte perto do rádio para passar as coordenadas para os aviões aliados (Radio Airstrike Coordinates). Siga pelo lado esquerdo e proteja-se dos disparos dos tanques. Vá pelas trincheiras e buracos até chegar ao canal que leva à área dos tanques. Elimine os atiradores e coloque um explosivo em cada veículo blindado (Destroy 3 Entrenched King Tiger Tanks). Suba na área mais alta e colete munição para bazuca nas trincheiras. Use para destruir o tanque que surge.

34 Vá pela trilha e esconda-se atrás das árvores para não ser atingido pela tropa nazista atrás do arame farpado. Siga junto à cerca e aproveite o monte de neve que soterrou o bloqueio para passar sobre a cerca. Na segunda área, procure munição para bazuca e, antes de prosseguir, use a mira da arma para destruir o tanque do outro lado. Siga com calma e acabe com os nazistas entrencheados. Elimine os atiradores nos bunkers e examine-os para encontrar um documento secreto (Find Von Schrader's Journal).

35 Com o caminho livre, suba pela trilha e espere o apoio aéreo destruir o tanque. A entrada para o bunker secreto está logo adiante, mas antes você precisa se esconder atrás das caixas para lidar com a última linha de defesa. Após eliminar os atiradores, vá até a porta e

instale um explosivo para arrombá-la. Acabe com os atiradores no final do corredor e desça agachado. Use uma granada se quiser ou seja rápido para acabar com os nazistas escondidos. Investigue a área à esquerda antes de prosseguir (Find and Infiltrate German Underground Bunker).



36 Uma contagem regressiva começa com o tempo para destruir a bomba nazista. Há inimigos depois da curva do corredor. Jogue uma granada e faça a curva fuzilando, depois use a bazuca para detonar a tropa. Use essa estratégia com a próxima tropa e vá para a área final. Seja rápido e acabe com os primeiros nazistas, depois corra para a esquerda e esconda-se atrás das caixas. Use a adrenalina e fuzile o oficial no andar superior e os soldados que vem atrás de você (Eliminate Von Schrader). Com pouco tempo de sobra, volte à porta de entrada da área para encontrar uma escadaria, suba e acione o segundo painel para desativar a bomba e salvar a pátria.



detonado

conker: live & reloaded



Fofinho e boca suja

Com visual reformulado e multiplayer, o remake de Conker é atraente até mesmo para quem jogou a versão do Nintendo64

por Leandro Rodrigues

Após muito tempo de espera, finalmente a Rare liberou o prometido remake de Conker's Bad Fur Day, um clássico do Nintendo64. Agora no Xbox, Live and Reloaded mantém a mesma aventura do clássico original, mas com cenários e personagens totalmente remodelados, incluindo a correção de pequenos problemas da versão original e, a maior novidade de todas, um inédito tiroteio em terceira pessoa online, para ser disputado na Live.

Para quem não teve a oportunidade de jogar a versão original, Conker é um esquilo mal educado e levemente sádico que, após tomar todas (o que ele faz com certa frequência), acorda sem fazer a menor idéia de onde está. Sarcástico? Que nada. Isso é apenas o começo da aventura. As fases, sempre recheadas de humor negro, fazem referências diretas a filmes

famosos como *Matrix*, *Laranja Mecânica* e até ao recente *Van Helsing*, este, incorporado graças à reformulação visual da fase do Drácula.

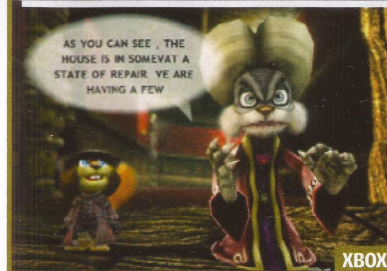
O visual do jogo é o que mais impressiona. Todas as fases foram refeitas para aproveitar o máximo do hardware do Xbox, e o resultado agrada tanto quem já jogou quanto os poucos que provavelmente estiveram em coma no lançamento original e não curtiram Conker no N64. O som também não fica atrás, com diálogos hilários e efeitos incríveis.

Toda essa qualidade, porém, teve seu preço. O jogo tem centenas de irritantes loadings que, apesar de curtos, quebram o ritmo de jogo, ponto forte da versão anterior, que rodava em cartucho. Outro problema, este um defeito do game original que não foi corrigido, é a câmera. Em algumas fases o ângulo de visão é cruel até com os jogadores mais habilidosos. Isso, porém, não chega a tirar o brilho de Conker que,

atualizado, mostra o clássico que é. Por isso, confira o detonado nas páginas a seguir e curta o melhor do humor sarcástico deste esquilo que não tem meias palavras.



Evolução visual. As limitadas texturas do N64 dão lugar a belos ambientes e personagens detalhados



Plataforma: XB **Distribuidora:** Microsoft Game Studios **Produtora:** Rare Ltda **Tipo:** Aventura / Ação **Jogadores:** 1 a 16 jogadores (online) ▲ Visual ▼ Câmera atrapalha e há muitos loadings

NOTA

9,0

Resgate do Soldado Ryan - Multiplayer

A melhor sátira do jogo é sem dúvida a deste filme. Por conta disso, a fase ainda rendeu um modo multiplayer online, que não existia na versão do Nintendo64. Agora é possível jogar com até 16 esquilos bonitinhos e peludos em batalhas sangrentas, com dezenas de armas e veículos inéditos. Além de a situação ser engraçada, a boa jogabilidade garante horas e horas de diversão na Live.

Um dia de esquilo doidão

Capítulo 1 - Hung Over

01 Conker acorda de ressaca e sem saber onde está. Converse com o espantalho e caminhe ao redor dele. Ele comentará sobre o Bloco sensível a contexto (veja o quadro no canto inferior direito da página). Saia pelo portão e use o comando lá fora. Um sal de fruta aparecerá para curar sua bebedeira.

02 Passe pela cachoeira. No caminho, Conker finalmente se lembra de como usar seu rabo para voar. Aperte A duas vezes e segure. Passe pela



porta que está fechada e acione a alavanca ao lado da ponte. Volte e entre pela porta que se abriu.

03 Conker agora vai se lembrar de como usar a frigideira para nocautear seus inimigos. Treine nos inimigos e pegue a chave que um deles comeu. Já armado, volte para a ponte em frente à alavanca.

04 Acerte o gárgula com a frigideira. Ele cairá para trás, derrubando uma pedra que vai tampar a entrada da caverna. Use-a como escada e suba até o BC. Uma dinamite vai abrir o caminho.

Capítulo 2 - Windy

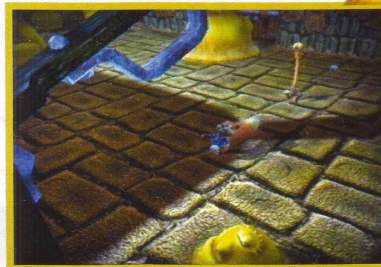
05 À sua direita você vai encontrar a Mrs. Bee chorando, pois roubaram a colméia dela. Pegue o caminho da esquerda e, no alto, encontre a colméia. Assim que recuperá-la, volte correndo pelo mesmo caminho até a Mrs. Bee. Ela demonstrará a verdadeira função da colméia e lhe dará \$100.

06 Continue pelo caminho da direita e fale com o espantalho. Ele vai lhe vender o manual de como usar o próximo item por \$10. Pague, pois o dinheiro vai voltar para você. A seguir, use o estilingue para eliminar os besouros. No alto, escolha o caminho da direita e siga.

Capítulo 3 - Barn Boys

07 Passe pelo rio. À direita há dois blocos, um em cima do outro. O de baixo diz que está com fortes dores de cabeça, porque a caixa rosa não sai de cima desde que o rato apareceu. Suba pela montanha à sua esquerda e derrube o queijo para poder levá-lo até o rato. Repita a operação três vezes para resolver o problema.

08 Suba no telhado usando as caixas como escada. Pegue o dinheiro e pise na plataforma para abrir a porta do celeiro. Lá dentro, faça o ancinho (o garfo de metal para



feno) correr atrás de você para destruir os montes de feno, depois puxe a alavanca para que uma abelha caia para fora. Fale com ela.

09 A abelha quer o girassol, mas ele não desabrocha. Vá até a planta. Ela lhe dirá que gosta de cócegas, por isso ache cinco grupos de abelhas pelo cenário e leve-as até



Sem noção

Bonitinho ele é, até abrir a boca. Conker gosta de encher o caneco toda noite, vive correndo atrás de grana e não tem meias palavras na hora de xingar alguém. Sua aventura bizarra é resultado de sua última festa, uma bebedeira digna de um rei.

Blocos Sensitivos a Contexto

Estes blocos, espalhados por diversas partes do jogo, permitem realizar ações essenciais para a conclusão das fases. Sempre que você vir um enorme B estampado no chão, significa que ao pisar ali uma ação especial ficará disponível. A lâmpada acesa, que aparece na cabeça de Conker, indica que você pode apertar B para executar a ação. Durante o detonado, estas áreas serão identificadas pela sigla BC.

o girassol para que elas façam com que a flor desabroche. Suba nos "peitos" da flor e use-os como apoio para pular e pegar o dinheiro na montanha.

10 Suba a montanha passando pelo lugar onde havia queijo. Um pouco mais no alto você vai encontrar uma caixa de madeira. Espere-a parar para subir nela e alcançar a estrutura do celeiro.

11 Caminhe com cuidado para não cair da estrutura. Sempre que a lâmpada aparecer, você deve apertar o botão B para usar o maçarico e eliminar os morcegos. No final do caminho você encontra outro BC. Conker vai lançar facas para salvar o ancinho. Desça e fale com ele, pois ele o ajudará a eliminar o monte gigante de feno.

12 Aproxime-se do gigante e aperte B para atacá-lo. Após fazer isso três vezes você vai descobrir que ele é um robô. Ambos vão cair e agora, no novo confronto, você deve enfrentá-lo em sua forma real. Faça com que ele o siga até o fio elétrico



em curto. Após o choque, o gigante vai girar. Quando o botão vermelho aparecer, pule e aperte B. O robô abrirá um rombo em uma das colunas, provocando um vazamento de água. Leve ele até a água para mais um choque e repita a operação de ataque.

13 Suba a escada e use a faca no ponto certo para derrubar os fios que estão em contato com a água. São quatro no primeiro momento. Atravesse para a próxima escada e elimine mais dois fios. Saia pela porta assim que a água parar de subir.

14 Do lado de fora, suba a escada tomando cuidado com as vespas. No trampolim, pule e aperte B para virar uma bigorna e bater no fundo. Um caminho vai se abrir. Passe por ele para pegar uma vida extra e o dinheiro.

Capítulo 2 Windy Novamente

15 Conker vai usar uma máscara de gás para suportar o cheiro. Caminhe até a cabana que só vai estar aberta depois das 10 da manhã. Lá, o besouro vai lhe pedir que faça as vacas defecarem. Pare em cima do BC ao lado da escrivanhina.

16 Na tela das cordas, pule de uma para outra até chegar ao outro lado. Você encontrará um touro hostil. Continue pelo lado esquerdo para subir no telhado. Seu objetivo é chegar em cima da grande tomeira e fazer o suco de ameixa cair.

17 Desça no centro da arena e posicione-se em frente ao alvo que apareceu. Quando o touro se aproximar, pule e use o rabo para ficar planando. Isso fará uma vaca aparecer na tela. Agora faça a



mesma coisa com o outro alvo para deixar o touro com os chifres presos. A seguir, pule no lombo do animal e, com os analógicos, faça-o ficar na direção da vaca. Aperte R e a vaca será conduzida ao bebedouro para tomar o suco.

18 Suco de ameixa solta o intestino e a vaca vai precisar se aliviar. Hora de ir ao alvo de novo para pegar o touro. Suba nele e novamente siga na direção da vaca para fazê-la virar história. Repita essa operação com três vacas e o touro não vai ser mais problema. Volte pela mesma porta de entrada.

19 Agora Conker vai ter que nadar no rio produzido pela diarreia das vacas. Do lado esquerdo há uma cápsula de confiança, que faz com que o esquilo não precise mais de bóias e aprenda a mergulhar. Pegue-a e mergulhe para voltar à cabana. No meio do caminho há um maço de notas pedindo socorro. Saia da cabana e pegue seu grande prêmio: uma bola de estreme.

20 Você tem a opção de abrir o caminho para dois outros capítulos. Para liberar o capítulo 4, empurre a bola de estreme até o final da rampa mais baixa e jogue-a do penhasco, para que ela caia sobre um inimigo e libere a passagem para o interruptor. Acione-o e a água abrirá o caminho.

21 Você também pode empurrar a bola até o ponto mais alto da montanha. No alto, desvie dos besouros para que Conker coloque uma banana de dinamite na bola e faça o besouro gigante comê-la. Volte, pegue outra bola, suba e jogue-a na última caverna. Ela descerá, abrindo caminho para o capítulo 5. Antes de entrar, porém, traga mais uma bola e pegue \$100 em cima do morro.

Capítulo 4 - Bats Tower

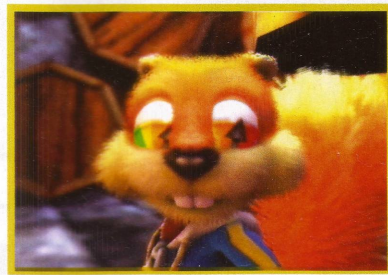
22 Um peixe-cachorro problemático foi capturado. Sua missão é prendê-lo de uma maneira mais eficiente. Entre pelo buraco sob o cachorro. Você vai encontrar uma engrenagem que sofre de dupla personalidade. Escale as plataformas para acionar a alavanca e pegar a primeira engrenagem e um maço de dinheiro, no alto, depois desça para encontrar outra engrenagem. Acerte-a para que ela pare de gritar e coloque-a no lugar.

23 Desça pelo mesmo buraco que você usou para entrar nesta sala. Siga em frente para a próxima sala para encontrar a engrenagem vermelha correndo e encontre a engrenagem azul na sala ao fundo. Leve-as para a sala da engrenagem solitária e, com todas no lugar, gire a plataforma no centro para a coleira do peixe ficar mais curta.

24 Saia e fale com Srta. Catfish. Ela abrirá o cofre e você deve caçar o dinheiro, que vai pular no buraco. Use o estilingue para acertar os comandos mostrados no painel no alto da tela (↑, ↓, ←, →) e pule na abertura.

25 Navegue pela seqüência de túneis embaixo d'água. Sempre que possível, respire as bolhas que estão na ponta dos canos para não sufocar. Passe pelo túnel verde, depois pelo azul. Suba e acione a alavanca. Desça e passe pelo túnel amarelo. Ao chegar à sala, pule pelo encanamento.

26 Agora você vai conhecer os bichinhos de fogo. Acione o BC para Conker encher a cara, e aperte B para urinar nos bichos e apagá-los. Não



demore, caso contrário você terá de ir ao outro lado da sala para acionar o outro BC e tomar um sal de fruta. Repita a operação até eliminar dois bichos.

27 Os outros dois vão entrar em uma caldeira. Posicione-se em um dos botões nos cantos da sala. Quando a caldeira soltar fogo em você, segure R e depois A. Conker vai pular na alavanca no alto e soltar uma bebida em cima da caldeira. Aproveite o inimigo desnorteadado e posicione-se sob ele. Quando a lâmpada aparecer, aperte B.

28 Leve uma das bolas que caiu do lado da engrenagem de pressão. Há um local mais fundo, no qual ela deve ser encaixada. Pegue a segunda bola e empurre-a pelo corredor que se abriu para eliminar o inimigo e abrir mais um buraco.

29 Conker vai ficar indignado de receber apenas \$10 por todo este trabalho, o que vai acabar resultando na libertação do peixe-cachorro. Fuja por



todo caminho seguindo sempre na direção dos peixes para manter o cachorro ocupado. Quando o cachorro se espantiar, use seu corpo como escada e pegue os três montes de dinheiro.

Capítulo 5 - Sloprano

30 Esta missão se abre quando a bola de estreme do capítulo 3 é lançada do alto da montanha. O problema aqui é um monstro de fezes que está matando os besouros. Para atrair o bicho, desça e dê um golpe no primeiro grão de milho, siga para a ponta em cima do poço e jogue o milho lá.

31 Prossiga, seguindo sempre pela esquerda, e repita a operação com mais dois grãos de milho. O monstro vai aparecer e cantar alguns versos. Siga para o BC e aperte o B. Um rolo de papel higiênico vai aparecer. Jogue-o na boca do monstro enquanto ele estiver cantando. Repita essa operação nos outros dois blocos, mas fique esperto, pois a cada bloco a quantidade de rolos de papéis necessária aumenta. Cumprida a missão, o monstro vai gritar e quebrar totalmente o vidro que protege o dinheiro no fundo do cenário. Pegue a grana, dê a descarga para eliminar o monstro e abrir caminho.

32 Desça pelo caminho liberado após a queda do monstro. Passe com cuidado pelos três ventiladores dos dutos de esgoto e suba. Há uma escada disponível, mas cuidado com as lâminas nas bordas. Após a breve animação, siga em frente até o templo para começar o próximo capítulo.

Capítulo 6 - Uga Buga

33 Suba até o topo do templo, desviando dos Raptors. Use o BC para virar uma bigorna e fazer a estátua cair. No templo, repita o procedimento para abrir o caminho entre a caverna.

34 Conker não pode destruir os monstros de pedra, mas pode abrir caminho usando o monstro em forma de bola. Empurre-o pelo vão da montanha para abrir caminho até a sala da oferenda.

35 Desça pelo lado direito e passe pela cabeça de dinossauro. Uma porta vai se abrir. Na próxima sala há um ovo de dinossauro roxo. Suba nele e use o botão indicado para chocá-lo, depois faça o dino segui-lo até a outra porta.

36 Leve o filhote até a frente da cabeça gigante, depois use o BC para pegar o estilingue e atingir os símbolos no alto da tela. Acerte a seta para cima para fazer a plataforma subir e ponha o dinossauro nela, depois corra e acerte a seta para baixo. A cabeça de dinossauro se abrirá.

37 Suba no manuscrito do monge e, no alto da cabeça, pegue a grana e a vida. Volte para as narinas do gigante e quando a fumaça acabar, entre e aperte B. Faça o mesmo na outra narina para liberar a passagem pela boca do dinossauro.

38 Passe pelos corredores. No final há um homem das cavernas morto. Pegue o chapéu



dele e saia. Do lado de fora, outros homens das cavernas o seguirão. Volte para a tela azul (a dos monstros de pedra) e deixe os primitivos os eliminarem para poder passar pela porta e entrar na discoteca.

39 Logo na entrada há um bloco sensível à pressão, que abre uma porta. Para mantê-lo pressionado, siga para o bar e empurre o homem de pedra em forma de bola para o bloco. A seguir, volte ao bar e tome todas embaixo do barril. Você precisa urinar perto do monstro de pedra que está em frente à porta que se abriu para tirá-lo do caminho. Quando ele cair, volte à mesa e tome um sal de fruta para se recuperar. Caia pelo mesmo buraco e empurre a bola até a extremidade direita, depois volte ao bar.

40 Há mais duas portas abertas. Beba mais e urine no pé do monstro em frente à porta da direita. Quando ele cair, a gaiola vai se abrir. Pegue o dinheiro e vá para a saída assistir à animação. Você terá de levar uma bomba e jogá-la na lava, dentro da

cabeça gigante do dinossauro. Após a explosão, use as plataformas para passar pela lava.

41 Os homens da caverna vão assaltá-lo e você vai ter de enfrentar uma corrida na lava para recuperar sua grana. Desvie dos obstáculos e, quando alcançar um dos homens, aperte B para golpeá-lo e recuperar um pouco da grana. Depois de eliminar o segundo homem, o trajeto da corrida muda. Continue correndo, recupere a grana do último cara e use a rampa para pegar o dinheiro no alto.

42 Na arena, um Raptor vai entrar para comer todo mundo. Siga para o bloco no centro e aperte B para hipnotizá-lo. Montado no dino, elimine os homens. São três levadas de inimigos que você precisa detonar. Não caia do Raptor, pois cada queda aumenta a quantidade de vezes que você precisa hipnotizar o bicho para subir.

43 Hora do chefão. Fique sempre em cima do Raptor. Quando ele pular no chão, pule e desvie do pequeno terremoto que ele provoca. Espere até que o inimigo estique a mão para acertá-lo e aperte R para morder as partes baixas do gigante. Isso vai fazer a tanga dele cair. Corra para trás do cara e aperte B para morder a bunda dele. Repita a operação três vezes e veja Conker se encantar pela mulher gigante. Corra atrás da grana e volte para a abelha do capítulo 2.



Rei doidão

O motivo que leva o rei Pantera a querer capturar Conker é o mais toco. O figura tem uma mesa com três pés, e graças a uma pesquisa científica furada, o cara acha que só um esquilo pode apoiar a mesa direito.

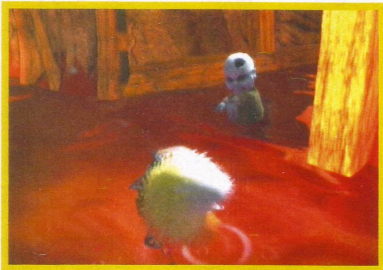
Capítulo 2 Windy pela terceira vez

44 Mais uma vez as vespas estão causando problemas para Mrs. Bee. Volte ao local de antes, só que desta vez entre no vespeiro. No alto você vai encontrar a colméia e uma emboscada. Use a própria colméia para detonar as vespas, depois leve-a para Mrs. Bee para ganhar \$400. O maço de dinheiro está em um dos buracos do vespeiro.

45 Aqui é preciso ter \$2.110. Caso falte grana, verifique no detonado em que parte você deixou de pegar o dinheiro. Suba o morro em frente à abelha, desviando das minhocas. No alto, um barril oferecerá um passeio em troca da sua grana. Suba nele. O barril descerá e abrirá um buraco no rio.

Capítulo 7 - Spooky

46 Nos corredores do rio de sangue, ataque as bonecas e passe pela ponte. Do outro lado,



fale com a morte, depois siga pelo rio até a caverna. Entre e puxe a alavanca para abrir a porta do cemitério.

47 Hora de detonar zumbis. Para ativar a mira a laser da espingarda, aperte o botão R de leve e, com o alvo na mira, aperte o botão até o fim. Você deve eliminar 12 zumbis e chegar à subida que leva ao castelo. Fique esperto com os monstros que saem do chão, pois eles podem jogá-lo lá embaixo.

48 Transformado em morcego pelo Conde Batula, você deve capturar os aldeões que circulam dentro e fora do castelo. Aperte R para atingir um aldeão com sua gosma, depois corra, pegue-o e leve-o para as catracas sob o conde. Alimente o vampirão até engordá-lo e fazê-lo cair na própria armadilha.

49 Agora você precisa achar três chaves para abrir as trancas da porta principal e escapar. A primeira está na parte de cima do casarão. Use o BC para atingir os três morcegos ao fundo com o estilingue, depois vá até lá e pegue a chave. Após colocá-la na fechadura, siga para o caminho que foi liberado. A chave está no meio do círculo, no jardim. Volte, coloque a segunda chave na fechadura e suba a escada que apareceu. No alto, use as plataformas da esquerda para acionar a alavanca e abrir uma

passagem. Volte à escada e siga à direita. Pule no cano e na plataforma para pegar a chave, depois saia pela passagem que se abriu e fuja do castelo.

50 Suba no barril ao lado da porta e faça todo o percurso de volta até o rio de sangue. Sem sair do barril, suba o rio para pegar o dinheiro. Faça o caminho de volta até o local da segunda missão.

Capítulo 8 - It's War!

51 Suba rumo à colônia das vespas. No caminho, pule a cerca de arame farpado e entre na



missão. De cara um avião cai na passagem que o barco passaria. Logo à frente há um bloco. Empurre-o para a esquerda, deixando-o em frente à ladeira, depois suba e bata na porta do banheiro para encontrar um cara com um barril de pólvora nas costas. Empurre-o para a esquerda, próximo ao avião. Na parte de baixo da tela, junto à água, há uma chave. Ligue-a, depois vá à plataforma no centro da tela e use o estilingue para acender o pavio do barril do coitado. Suba, pegue outro cara no banheiro, leve-o para a direita e repita o processo para liberar o caminho.

52 Após o vídeo você cai no meio da zona de conflito. Corra até a estrutura, sempre usando as traves de ferro como escudo. Assim que achar o soldado morto, pegue a arma e aperte o botão B para sacá-la e eliminar todos os Tediz que aparecerem no caminho. Atire no cadeado no portão e entre. Detone os Tediz nos corredores e, no final, abaixe-se para passar pelos lasers. Após a porta há mais um corredor com lasers e alguns lança chamas.

53 Depois de detonar os enfermeiros, ajude o companheiro que está na cadeira elétrica. Conker vai acionar a chave errada, mas não tem problemas. Ative a chave certa e saia.

54 Elimine mais Tediz. Ao chegar à outra porta, Conker volta para o lançador. Atire em tudo que se mover. Quando a porta vai se abrir, você verá alguns de seus parceiros serem executados, mas a tartaruga blindada sobreviverá e irá segui-lo. Atravesse as trincheiras, tomando sempre muito cuidado com as bombas que caem. Fique esperto com as bombas que vêm em sua direção. Quando

uma delas estiver se aproximando, corra e deixe a tartaruga sozinha. Ela agüenta a pancada.

55 No lago, pule na plataforma e use o lança-mísseis para atirar nas quatro trancas do grande portão. Entre na próxima porta e corra até o final da plataforma para acionar a alavanca, depois volte o mais rápido que puder.

56 Entre no tanque que apareceu e siga rumo à torre. Nas pontes levantadas, saia do tanque e voe até o outro lado, depois suba na ponte e use o BC. Atravesse-a com o tanque e atire nas bases da torre, pintadas em amarelo e preto. Repita a operação com as cinco bases e entre no buraco entre elas.

57 No centro da tela você encontra uma garotinha pedindo ajuda. É preciso eliminar os submarinos que estão cercado o local. Use os blocos atrás de cada um dos abrigos para pegar os lança-mísseis e acerte os submarinos, tomando cuidado com as bombas que caem. Volte ao centro da tela e a menininha vai se revelar um Tediz gigante. Corra, entre no tanque e use os abrigos para fugir das investidas dele. Como contra-ataque, acerte as armas dele em primeiro lugar, depois a mão que está com o fantoche da garotinha. Quando o Tediz se virar para pegar o fantoche de volta, acerte o orifício nas costas dele. Repita essa operação mais duas vezes, depois fuja antes que tudo exploda. Volte para o barco.

Capítulo 9 - Heist

58 O chefe da máfia vai lhe passar um novo trabalho. Agora você deve assaltar um banco. Em uma divertida paródia do filme *Matrix*, Conker e sua namorada precisam chegar ao final do corredor para conseguir a grana. Esconda-se atrás dos pilares e use os BCs para acionar o pulo especial. Tudo vai ficar em câmera lenta. Elimine os inimigos durante os saltos, enquanto curte as animações no estilo do filme. Terminado o massacre, suba pelo elevador, entre no cofre e acerte três montes de dinheiro para ficar rico.

59 Após a animação, Conker fica de frente com o rei pantera. O último inimigo é o alien, que sai do peito do monarca. Acione a alavanca sob o trono para pegar a roupa de astronauta e corra em direção ao bicho. Recue para evitar as mordidas e, quando o alien tentar acertá-lo com o rabo, pule e dê vários golpes na cara dele. Quando o bicho cair, agarre-o pelo rabo, rode-o com o analógico até erguê-lo e use o B para lançar o bicho longe. Jogue-o três vezes no buraco aberto para vencê-lo e curtir o divertido e, claro, sarcástico final do jogo.





Edição 6 - R\$ 8,90

- Tudo sobre o PS3, Xbox 360 e Nintendo Revolution
- **Detonados:** Pokémon Emerald (GBA); Star Wars III (PS2/XB)
- **Detonado Guia Completo:** GTA San Andreas (PC/PS2/XB)
- **E ainda tem:** Haunting Ground (PS2); Pac-Pix (DS); Need for Speed Most Wanted (PS2/XB/PC/PC/XB306)



Edição 5 - R\$ 8,90

- **Detonados:** The Warriors (XB/PS2); Psychonauts (XB/PS2/PC); Jade Empire (XB)
- **Detonado Guia Completo:** Midnight Club 3 (PS2/XB); Need for Speed Underground (PS2/XB/GC/PC); Forza (XB)
- **E ainda tem:** Resident Evil Outbreak File 2 (PS2)



Edição 4 - R\$ 8,90

- **Detonados:** Baten Kaitos (GC); Time Splitters 3 (PS2/XB/GC); Stolen (PS2/XB/PC)
- **Detonado Guia Completo:** Splinter Cell Chaos Theory (PS2/XB/PC/GC)
- **E ainda tem:** Dragon Ball Z Sagas (PS2/XB/GC); Doom 3 (XB/PC); Donkey Kong Jungle Beat (GC)



Edição 3 - R\$ 8,90

- **Detonados:** Fifa Street (PS2/XB/GC); Ninja Gaiden (XB); Super Mario 64 (DS); Star Fox (GC)
- **Detonado Guia Completo:** Gran Turismo 4 (PS2)
- **E ainda tem:** NBA Street 3 (PS2/XB/GC); Midnight Club 3 (PS2/XB); Metal Gear Acid (PSP)



Edição 2 - R\$ 8,90

- **Detonados:** Star Wars Knights of the Old Republic 2 (XB/PC); Mercenaries (XB/PS2); Resident Evil 4 (GC)
- **Detonado Guia Completo:** Winning Eleven 8 International (PS2/XB/PC/GC)
- **E ainda tem:** The Sim 2 (PC); Shadow of Rome (PS2)

Só para quem tem PlayStation



Edição 78 - R\$ 6,90

- **Detonados & Cia:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Haunting Ground; Batman Begins



Edição 77 - R\$ 6,90

- **Detonados & Cia:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo



Edição 76 - R\$ 6,90

- **Detonados & Cia:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Spectrum Warrior; Narc; MotoGP 4



Edição 75 - R\$ 6,90

- **Detonados & Cia:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Especial:** tudo sobre o Midnight Club 3



Edição 74 - R\$ 6,90

- **Detonados & Cia:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Especial:** The Punisher

Quer ganhar 2 edições? Ligue agora mesmo e saiba como:

☎ 3038-5050 ou 0800 557667. Acesse: www.europagnet.com.br

Para comprar, ligue ou envie este cupom à Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Revista	Nº	Qtde.	Preço	Frete*	Total

Nas compras acima de R\$ 60,00, parcele suas compras em 3X sem juros

Cartão de Crédito: à vista 3X sem juros

Autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão:

() Amex () Credicard () Diners () Visa () Mastercard

Nº: Validade:

*Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão

Envio de Cheque(s) via Correios: à vista 3X sem juros

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Depósito Bancário: somente pagamento à vista

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº _____

Compl.: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Tel.: (____) _____ Celular: _____

E-mail: _____

CPF: _____ RG: _____

*Frete para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 2,00 / 2 exemplares: R\$ 4,00 / 3 exemplares: R\$ 5,00 / 4 exemplares: R\$ 6,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 9,00. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/08/2005 a 31/08/2005.

detonado

destroy all humans

Disco voador

Última novidade no império Furon, o disco vem de série com o Raio da Morte e o Feixe de Abdução. Exterminadores profissionais ainda podem, por um pequeno custo adicional, incluir no pacote a Arma Sônica e o Desintegrador Quântico.

A maldade está lá fora

Destroy All Humans é divertido e muito original. Só faltou explorar melhor a idéia

por Leandro Rodrigues

Anda agora é controlar o vilão. Destroy All Humans, como não podia deixar de ser, é mais um representante deste gênero. No jogo, você assume as ações de Cripto, um alienígena engraçado e com muita sede de destruição, cujo objetivo, como o próprio nome do game já deixa explícito, é destruir todos os humanos da Terra. O que deixa a tarefa realmente interessante, porém, é que para detonar os pobres *Homo sapiens* você conta com um arsenal de armas tão poderosas quanto cômicas.

Grande parte do desafio da aventura está no sistema de alerta, que segue o estilo consagrado pelos jogos da série GTA. Conforme você provoca o caos na cidade, seus inimigos vão se multiplicando, tanto em número quanto em força. No princípio, você enfrenta apenas os próprios habitantes das cidades, desorganizados e mal armados, mas depois tem de encarar policiais, exército e até uma agência secreta, bem no estilo MIB, na qual homens vestidos de preto usam armas especiais para exterminar sua existência. Destruir a cidade é o que há de mais divertido, principalmente depois que você consegue alguns upgrades para a sua nave, mas

como tudo tem seu preço, elevar o alerta a níveis muito altos é morte certa.

As missões envolvem tarefas bizarras, como hipnotizar humanos para que eles realizem tarefas específicas ou, seu objetivo mais freqüente, coletar cérebros para acumular DNA. Isso sem contar quando tudo o que você tem de fazer é destruir tudo à sua volta. O problema é que, apesar da idéia bacana, os objetivos não variam e, em pouco tempo, tudo começa a ficar muito repetitivo.

Entre os pontos positivos estão o visual, principalmente de Cripto, e o som, cujas dublagens hilariantes contribuem muito para o clima cômico desta sátira da cultura de OVNI's norte-americana dos anos 50. Os caipiras, presentes em vários momentos, roubam a cena. Para quem se diverte com os filmes B de OVNI's do passado, Destroy All Humans é a escolha certa, mas se você procura um título que empolgue apenas pela variedade do jogo em si, pode se preparar, pois a empolgação, neste caso, não vai durar muito. Por isso, para que você não fique travado em algum objetivo entediante e possa curtir o melhor da destruição da Terra, aproveite o detonado a seguir e acabe de vez com estes humanos malditos.



Plataformas: PS2/XB Distribuidora: THQ Produtora: Pandemic Studios
Tipo: Ação Jogadores: 1 ▲ O enredo original ▼ Objetivos muito repetitivos

NOTA **7,5**

Leve-me ao seu líder

Missão 1 - Turnipseed Farm

OBJETIVO PRINCIPAL

Elimine seis vacas arremessando-as longe com seu poder de levitar, depois detone um fazendeiro usando o raio. Extraia seu cérebro e mais dois fazendeiros aparecerão. Detone-os, livre-se da patrulha e entre em sua nave. Não deixe testemunhas. Use o raio de fogo de sua nave para destruir todas as casas que estão com um raio



rosa em cima. Quando o exército chegar, elimine todos, inclusive os tanques de guerra. Para liberar a próxima missão, você precisa acumular 250 DNAs. Você pode fazer isso matando todos os fazendeiros que aparecerem na sua frente ou então cumprindo as missões extras, que rendem muitos DNAs, além de serem divertidas.

MISSÕES EXTRAS

- **Famland Fiasco - 200 DNAs:** elimine seis fazendeiros para que falte comida para as pessoas do lugar.
- **Turnipseed Terror - 150 DNAs:** colete quatro cérebros.
- **Race Rural - 175 DNAs:** passe por todos os checkpoints que aparecem em rosa na fazenda. Use o mapa para se orientar.
- **Armagedon - 200 DNAs (Opcional):** entre na nave e elimine as 13 instalações destacadas em rosa no mapa.

Missão 2 - Rockwell

OBJETIVO PRINCIPAL 1

Transforme-se em humano para se aproximar das pessoas sem chamar a atenção. Você precisa ler o



pensamento de quatro humanos com balões roxos nas cabeças, depois hipnotize-os para que eles distraiam os outros. Concluída a tarefa, siga para dentro do circo e hipnotize a vencedora do concurso de beleza. Faça com que ela corra até a

nave e acompanhe-a sem chamar a atenção. Dentro da nave, destrua o circo e toda a feira para ficar livre para as missões extras.

OBJETIVO PRINCIPAL 2

Leia os pensamentos das vacas radioativas e mate três cientistas para provar sua teoria sobre o feno contaminado. Disfarce-se de militar e corra até o feixe rosa para encontrar o prefeito. Assuma a forma dele e suba no palanque. Dê as respostas "Act Patriotic", "Pretend Blowing is normal" e "Brod crows", depois volte à nave e siga para a próxima missão.

MISSÕES EXTRAS

- **Rockwell Race - 175 DNAs:** corra por todos os pontos marcados em rosa no mapa.
- **Rockwell Rampage - 200 DNAs:** mate 12 humanos com o raio. Policiais não contam.
- **Armagedon - 200 DNAs:** seu objetivo é o mesmo da missão anterior, mas, desta vez, Cripto está muito longe de sua nave. Assim que alcançá-la, corra e elimine nove prédios que estão lado a lado.
- **Rockwell BBQ - 200 DNAs:** mate seis vacas em 30 segundos.

Missão 3 - Santa Modesta

OBJETIVO PRINCIPAL 1

Caminhe pelas ruas disfarçado, sem matar os policiais. Procure por uma mulher com uma nuvem roxa na cabeça. Ela lhe dirá onde encontrar o prefeito. Procure por um homem com a mesma nuvem e convença-o a ir à festa na piscina. É nesta festa que você vai encontrar o prefeito. Leia seu pensamento e mate-o em seguida, eliminando

DICAS

- Além do mapa, você pode usar os feixes de luz espalhados pela cidade para se guiar;
- Feixes roxos indicam um objetivo essencial para sua missão, enquanto os amarelos marcam a localização das missões extras;
- Você pode entrar nas missões extras o quanto quiser. Elas são fáceis e ótimas para acumular DNA para novos upgrades;
- O DNA é a moeda do jogo. É com ele que você compra novos upgrades para as armas e para sua nave. Além disso, em algumas fases é preciso ter uma quantidade mínima de DNA para passar;
- Aproveite as primeiras fases para acumular DNA. Nas missões mais avançadas você raramente vai ter tempo para pensar nisso;
- Não marque bobeira. Faça upgrades nas armas sempre que possível e dê prioridade aos upgrades das armas de Cripto. Os da nave só têm uma boa utilidade nas fases finais;
- Observe todos os habitantes da cidade. Os que tiverem balões roxos na cabeça podem fornecer informações importantes se você escanear suas mentes ou hipnotizá-los;
- Mantenha-se sempre disfarçado de humano, para evitar ser atingido;
- Quando estiver cercado de inimigos, hipnotize alguém e faça-o chamar a atenção de todos.

A missão Furon

Como todos os cidadãos do império sabem, a tecnologia de clonagem está em seu limite. Felizmente, uma fonte pura de DNA Furon foi localizada na Terra, um oásis primitivo perdido no setor de Sírio. Os nativos, porém, têm o estranho histórico de rejeitar a extração cerebral para o processamento do material genético, portanto, recomenda-se que os coletores de DNA levem sempre equipamento de extermínio em massa.

CONTROLES

Ação	PS2	Xbox
Pulo	×	A
Jet Pack (planar)	××	A,A
Atira	R1	R
Troca arma	R2	X
Ativa menu de poderes	L1	L
Disfarce, extraia cérebro.	●	B
Hipnotiza	■	X
Lê mente	×	A
Levita e arremessa coisas	▲	Y
Pausa	START	START
Movimenta personagem / Nave	AE*	AE*
Movimenta câmera	AD*	AD*

*AD/AE = Analógico direito/esquerdo

detonado

destroy all humans!



mais nove pessoas da festa. Agora é só causar o caos supremo para chamar a atenção dos policiais, que você deve eliminar para cumprir o objetivo.

OBJETIVO PRINCIPAL 2

Um carro grande é o seu primeiro alvo, por isso, faça um upgrade em sua habilidade de levitação, para que você possa arremessá-lo contra a parede até destruí-lo. Concluída a tarefa, pegue a pasta e procure pelo técnico que está dormindo perto da emissora de TV. Leia seu pensamento, depois mate-o e destrua seu carro. A seguir, corra para o ponto em roxo no mapa e entorte as nove antenas de TV do local. A partir deste ponto, você já pode fazer as missões extras.

OBJETIVO PRINCIPAL 3

Para coletar os 300 DNAs exigidos aqui, o melhor negócio é eliminar os policiais. Os 12 cérebros cinzas, marcados em rosa no mapa, estão bem protegidos e, em alguns casos, escondidos até dentro de caixas. Aproxime-se sempre disfarçado e tome cuidado com os canhões que o impedem



de utilizar suas armas. Só assuma a forma alienígena quando estiver prestes a pegar os cérebros. Cumprida a tarefa anterior, vá para a frente do Dinner e leia a mente dos dois cientistas que têm balões roxos em suas cabeças. Exploda o caminho que aparecer em seguida e pegue a pasta. De volta à nave, destrua todos os Dinners e as pessoas que tiverem um feixe rosa na cabeça, depois detone os carros que também tiverem o feixe. Pouse o disco e saia disfarçado para achar o agente G. Hipnotize-o e mande-o sair da área. Quando o efeito da hipnose acabar, corra, pegue a nave e, com o raio de transporte, leve o agente para uma área com pouco movimento e pouse. Observe o interrogatório.

MISSÕES EXTRAS

• **Santa Prix - 175**

DNAs: corrida básica.

É só seguir de um ponto até o outro.

• **Modesta Massacre II - 200 DNAs:**

mate 12 mulheres no intervalo de um minuto e meio.

Missão 4 - Rockwell Revisited

Disfarce-se e vá ao drive-in. Elimine os três agentes que fazem a segurança e siga em frente para pegar o filme protegido pelo exército. Cuidado, pois há cinco soldados para eliminar. Na sequência, volte e coloque o filme no projetor. Você deve proteger a projeção por um minuto e meio.

Missão 5 - Santa Modesta Revisited

Sua nova arma é um lançador de bombas de íons. Tome cuidado para não ficar no raio de explosão, porém, ou você também é prejudicado. Seu primeiro objetivo é destruir dez carros. Obstrua a rua com um carro e, quando o congestionamento se formar, solte uma bomba. A seguir você deve causar um prejuízo de \$20.000 para a organização Majestic. A maneira mais rápida de conseguir isso é detonando alguns carros. Concluídos os dois primeiros objetivos, entre em sua nave e destrua o hotel e as baterias anti-áreas que estiverem por perto. Aproveite bem a nova arma, pois a tarefa não é fácil. No final, volte à nave-mãe para receber novas coordenadas de ataque.



Agora você deve encontrar um cozinheiro com um balão roxo na cabeça. Hipnotize-o e faça com que ele leve comida para Bert Whither. Hipnotize Bert também e faça-o ir para sua nave. A seguir, volte e proteja as torres de transmissão para que Bert Whither faça seu pronunciamento. A missão é muito difícil e vão chover soldados, tanques e até robô. Abuse de suas armas e principalmente das bombas de íons quando os robôs aparecerem. Quando terminar a missão, volte à nave e finalmente vamos sair daqui.

VÍDEOS EXTRAS

- **Crypto phone home:** complete a missão 11.
- **E3 booth footage:** complete a missão 11.
- **Goofy screenshots and voice overs:** complete a missão 11.
- **Art of the Furon movie:** pegue todas as sondas de Santa Modesta
- **Blue Book: Saucer Blueprints movie:** pegue todas as sondas de Rockwell
- **Evolution of an alien movie:** pegue todas as sondas de Turnipseed Farm
- **Face of the enemy movie:** pegue todas as sondas da Area-42
- **Pathetic Humans! movie:** pegue todas as sondas de Union Town
- **The Concept Barnyard movie:** pegue todas as sondas de Capitol City
- **Full-length Teenagers from Outer Space:** termine o jogo
- **Outro movie:** complete a missão 11.

CÓDIGOS

Nas missões aperte o Start, segure o [R2] (PS2) ou o L (Xbox) e digite as sequências abaixo. Os códigos que estão com a sigla "NM", você precisa executar o código dentro da nave-mãe na tela antes de escolher sua missão.

Munição infinita

(PS2) → ● R2 ← R1 ■

(XB) ← Y ○ → ● ✖

Energia infinita

(PS2) ■ ● ← ● ← ● ■

(XB) ✖ Y ← ● ← Y ✖

Poder mental infinito

(PS2) R1 R2 ● → R2 ●

(XB) ○ ● → ● ✖ ○ ○

Libera todos os upgrades (NM)

(PS2) ■ ● ← ● ← ● ■

(XB) ✖ Y ← ● ← Y ✖

Aumenta o nível de alerta

(PS2) → ■ R2 R1 → R2

(XB) → ✖ ○ ● → ○

Aumenta 1.000 DNAs (NM)

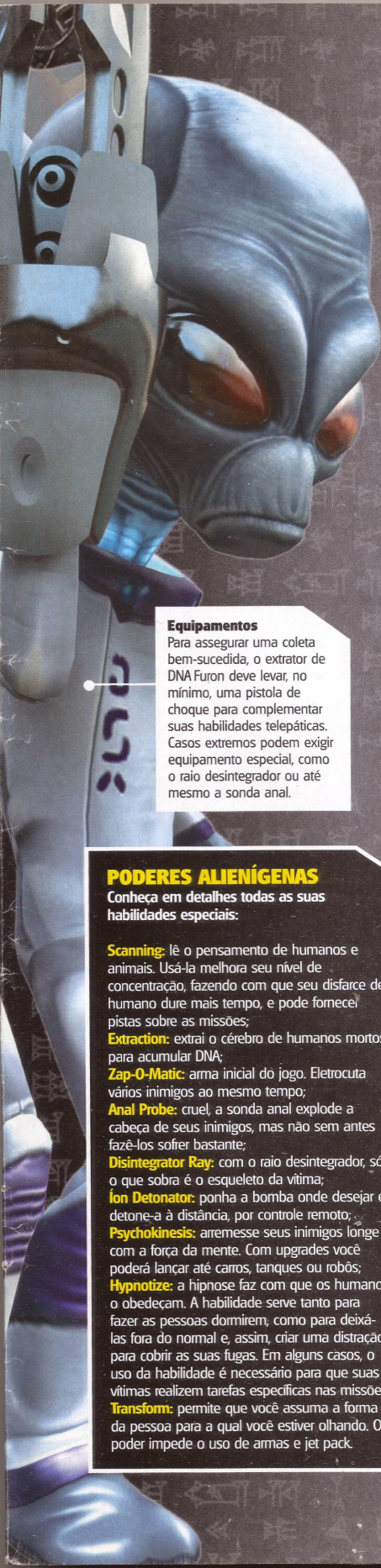
(PS2) R1 R1 R2 R2 R2 ← → ← → R2

(XB) ● ● ○ ○ ○ → ● → ○ ○ ●

Diminui o nível de alerta

(PS2) R2 → R2 R1 ■ →

(XB) ○ → ○ ● ✖



Missão 6 - Área 42

Os cinco destroços da nave estão fortemente protegidos. Pegue-os. Mantenha-se disfarçado e saia à procura de Cripto 136. Você precisa entrar no prédio principal, protegido por uma porta elétrica. Localize um cientista com um balão roxo na cabeça e hipnotize-o para que ele abra a porta. Lá dentro, após a cena, elimine todos os seus companheiros e destrua a nave, depois recupere a fita de vídeo e volte à nave-mãe.



Equipamentos

Para assegurar uma coleta bem-sucedida, o extrator de DNA Furon deve levar, no mínimo, uma pistola de choque para complementar suas habilidades telepáticas. Casos extremos podem exigir equipamento especial, como o raio desintegrador ou até mesmo a sonda anal.

PODERES ALIENÍGENAS

Conheça em detalhes todas as suas habilidades especiais:

Scanning: lê o pensamento de humanos e animais. Usá-la melhora seu nível de concentração, fazendo com que seu disfarce de humano dure mais tempo, e pode fornecer pistas sobre as missões;

Extraction: extraí o cérebro de humanos mortos para acumular DNA;

Zap-O-Matic: arma inicial do jogo. Eletrocuta vários inimigos ao mesmo tempo;

Anal Probe: cruel, a sonda anal explode a cabeça de seus inimigos, mas não sem antes fazê-los sofrer bastante;

Disintegrator Ray: com o raio desintegrador, só o que sobra é o esqueleto da vítima;

Ion Detonator: ponha a bomba onde desejar e detone-a à distância, por controle remoto;

Psychokinesis: arremesse seus inimigos longe com a força da mente. Com upgrades você poderá lançar até carros, tanques ou robôs;

Hypnotize: a hipnose faz com que os humanos o obedeam. A habilidade serve tanto para fazer as pessoas dormirem, como para deixá-las fora do normal e, assim, criar uma distração para cobrir as suas fugas. Em alguns casos, o uso da habilidade é necessário para que suas vítimas realizem tarefas específicas nas missões;

Transform: permite que você assuma a forma da pessoa para a qual você estiver olhando. O poder impede o uso de armas e jet pack.

Missão 7 - Santa Modesta: The Destruction

Esta é simples, porém difícil. Você deve destruir os 15 principais prédios de Santa Modesta. O problema é que a resistência aqui é grande e há tanques por todos os lados. Abuse de sua nova arma para cumprir a tarefa o mais rápido possível.

Missão 8 - Union Town

Você será capturado e terá todas as suas armas confiscadas. Seus poderes, porém, continuam intactos. Hipnotize o cientista para que ele o liberte da jaula, jogue os agentes longe e assuma um disfarce para fugir. Orientando-se pelo mapa, recupere sua arma e interrogue três trabalhadores das docas, para saber como pegar uma carona até a outra ilha. Ainda disfarçado, fale com o comandante do barco. A resposta à pergunta que ele lhe fará é "Marilyn". Do outro lado do percurso, localize sua nave e hipnotize o operador, para que ele a solte. Pegue seu jet pack e recupere as seis cápsulas indicadas, volte à nave e destrua a ilha.

Missão 9 - Capitol City

Para chegar perto da Casa Branca, fique sempre disfarçado. Você interceptará um grupo de cientistas saindo dali. Hipnotize o que está com o

balão roxo e siga-o. Quando ele parar, você avistará o feixe de luz da base militar. Siga até lá e hipnotize o guarda para que ele abra o portão. Localize o Armquist. Depois de descobrir os planos dele, volte correndo para sua nave. Você tem três minutos para fazer todo o percurso. Elimine todos que estiverem próximos à sua nave e entre.

Missão 10 Union Town Revisited

Disfarce-se e siga o carro preto pelas ruas. Ao chegar ao hangar, dê uma volta e hipnotize o Naval Warlord, para fazê-lo dormir, e transforme-se nele. Entre no hangar para a reunião com os líderes. Para a primeira pergunta, responda "Blame Rowdy Kids" e, na segunda, responda "Did you catch the assassin?". Agora é sair e eliminar o robô que vai aparecer, antes de voltar para Capitol City.

Missão 11 Capitol City Revisited

Siga o carro presidencial durante todo o desfile. Quando o veículo parar, diversos agentes e robôs vão aparecer. Elimine-os. Agora você tem 1 minuto e 40 segundos para se aproximar do presidente e assassiná-lo. Isso fará com que a organização Majestic tente acabar com sua nave. Você tem mais 1 minuto e 40 segundos para chegar até ela e acabar com todos os dispositivos instalados para destruí-la. Certifique-se de levar bombas de íons, para facilitar o trabalho. Concluída a tarefa, volte à nave-mãe. É hora de matar os senadores; uma tarefa bem tranquila se comparada à anterior. Fique nos pontos marcados em rosa e não deixe ninguém entrar no senado. Se mais de



20 senadores entrarem você fracassa. Proteja três entradas diferentes para cumprir a missão, depois volte à cidade e destrua os geradores e centros de energia. A melhor arma é a bomba de íons.

Missão 12 - Final Probing

Na missão final você tem de enfrentar dois chefes extremamente difíceis:

ROBÔ GIGANTE

Cuidado, pois os foguetes vêm por todos os lados. Abuse do raio de sua nave e fique atento. Quando a máquina começar a correr, siga-a sempre atirando em suas costas e aproveite para soltar algumas bombas. A batalha é longa e exige muita paciência.

SILHOUETTE

Matar Silhouette exige rapidez e muita atenção. Ao bater na garota, ela ativa um campo de força para se recuperar. Repita o procedimento três vezes para esgotar esta habilidade, depois apele para as bombas de íons. Detone-a, tomando cuidado com os robôs que a escoltam, para terminar a aventura.

CONSUMO

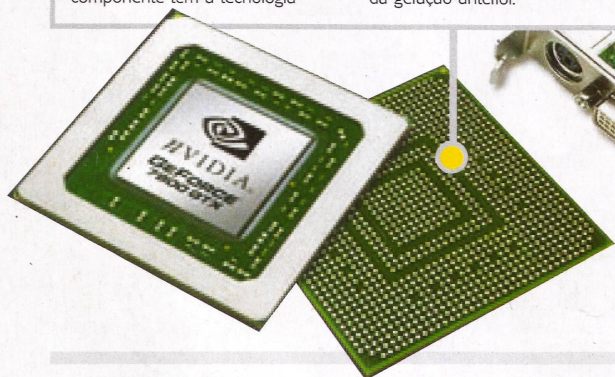
O dia dos pais está aí. Conheça as tranqueiras tecnológicas mais da hora para deixar o velho impressionado

3D de gente

GeForce 7800GTX

O novo chip gráfico da nVidia é o que há de mais absurdo para jogar no PC. O modelo GeForce 7800GTX conta com uma nova tecnologia de Shaders, utilizados para calcular a interação dos objetos com as luzes em ambientes 3D, e vem com um moderno sistema de suavização de imagem, tanto para bordas quanto para cenas inteiras. Além disso, o componente tem a tecnologia

Purevideo, que permite assistir a vídeos em alta definição nos monitores de computadores, mesmo que os sinais não sejam progressivos. Outra novidade: uma placa com o 7800GTX pode se conectar a outra para ganhar mais potência. O componente proporciona o dobro da performance em jogos do que o da geração anterior.



Características:

- 256 MB de memória
- Suporte a DirectX 9 e OpenGL 2.0
- Iluminação HDR
- Interface PCI Express
- Duas saídas digitais HDIV 1080p
- Não inclui saída para monitores convencionais (VGA)

Preço: US\$ 600 (placa com o chip)

Onde comprar: www.newegg.com (EUA)



TV para gamers

A LG criou uma TV de 21 polegadas para agradar aos gamemaniacos. Além da tela plana, do som estéreo (10 W RMS) e da entrada de vídeo componente, o televisor traz 15 jogos na memória. Há títulos de corrida, xadrez, tênis, sinuca e de aventura, todos em 2D. Para jogar, o aparelho inclui um controle remoto anatômico com um direcional de quatro posições.

Produto: TV LG RP-21FE85G

Preço: R\$ 799,00

Onde comprar:

www.fastshop.com.br (Brasil)

Não passe vontade



O "moderno" Atari 7800 já pode ser encontrado no Brasil. Por R\$ 150,00 é possível comprar a versão comemorativa do console da década de 80, com 20 jogos na memória, sendo 19 clássicos, como Asteroids, Battlezone, Breakout e Canyon Bomber, e um inédito: Saboteur. Este videogame importado não vem com a camiseta da Atari, que estava disponível nos primeiros lotes dos States, conforme foi publicado na Game Master nº 1.

Produto: Atari Flashback

Preço: R\$ 150,00

Onde comprar:

www.lojasamericanas.com.br (Brasil)

Som de respeito

Tamanho não é documento. Este home theater 5.1 da Logitech conta com nada menos que 505 W de potência RMS e recursos essenciais para filmes e games, como sistema Dolby Digital, decodificador DTS e certificação THX. Além do equalizador digital, o kit traz múltiplas entradas para você plugar o PC, videogames e outros aparelhos simultaneamente.

Produto: Logitech Z-5500 Digital

Preço: US\$ 400

Onde comprar:

www.logitech.com (EUA)



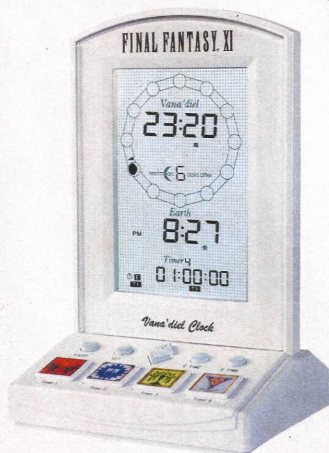
Hora de Final Fantasy

Relógio oficial do Final Fantasy XI. Além de mostrar a data e a hora local, o produto mostra os dados de Vana'diel, o mundo do jogo de RPG. Com dígitos pretos e fundo transparente, os dados e as horas podem ser vistos no escuro. O relógio traz também quatro alarmes diferentes com as músicas de San d'Oria, Bastok, Windurst e Jeuno.

Produto: FFXI: Hori Vana'diel Clock

Preço: US\$ 45

Onde comprar: www.ebgames.com (EUA)



Memory card gigante

É o maior cartão de memória para o GameCube. Com capacidade de 128 MB, o produto permite gravar, ler, deletar e copiar savegames, como nos cartões oficiais da Nintendo. Quanto à segurança, a Datel, que fabrica o acessório, garante 100% de confiabilidade. É uma boa opção para deixar todos os seus saves em um único cartão.

Produto: Max Memory 128 MB

Preço: US\$ 35

Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



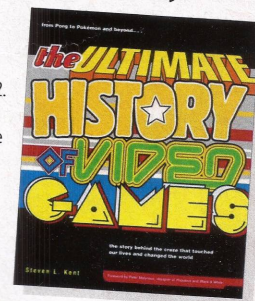
Como tudo começou

Livro em inglês que traz a história dos videogames, desde o clássico Pong até o PS2. Tem os detalhes das indústrias, os jogos que se destacaram em cada plataforma, os cérebros que estavam por trás dos games e consoles e muitas curiosidades do gênero. Tudo isso com fotos e ilustrações. A publicação é de 2001.

Produto: The Ultimate History of Video Games

Preço: US\$ 14

Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



Pai só dança

Tapete compatível com PS1, PS2 e Xbox. Funciona com todos os games de dança dos consoles, incluindo os famosos títulos da série Dance Dance Revolution, da Konami. Ao todo, são dez comandos disponíveis, oito botões básicos e dois de controle (Start e Select). O acessório tem 2 metros de fio e pode ser dobrado.

Produto: 6040 Beat Pad Universal

Preço: US\$ 30

Onde comprar: www.madcatzstore.com (EUA)



DICAS

Jogar não pode ser sinônimo de sofrer. Se a vida ficar difícil, use estas dicas e fique numa boa

por Julio Wecchi

Gran Theft Auto: San Andreas

No PS2, no Xbox ou no PC, se você quer vida boa no GTA, aproveite esta seleção de dicas

PS2

CONTROLE O SUBMUNDO

Para usar um destes truques, pressione os comandos abaixo durante o jogo. E para desfazer a trapaça, é só pressionar os mesmos botões novamente (alguns macefes não podem ser desfeitos).

- Trapaças mistas

\$250.000, energia completa e colete intacto:

R1, R2, L1, *, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Todos os veículos são motos de entrega de pizza e os pedestres são atendentes de fast food ou palhaços:

▲, ▲, L1, R1, R2, L1, ↓, ↓, ↓

Todas garotas de biquínis, carros de praia e protagonista de short:

↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, L1, R1, ▲, ↓

- Carl Johnson em ação

Munição ilimitada:

L1, R1, R2, R1, ←, R2, R1, ←, ↓, L1, L1

Energia ilimitada e outras imunidades:

↓, *, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲

Suicídio: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

Travar nível de perseguição: ●, →, ●, →, ←, ●, ▲, ↑

Diminuir nível de perseguição:

R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Nível de perseguição insano de 6 estrelas:

●, →, ●, →, ←, ●, *, ↓

Armamento completo enquanto dirige:

↑, ↑, L2, ↑, *, R1, ↓, R2, ●

Fôlego ilimitado: ↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓

Supersoco: ↑, ←, *, ▲, R1, ●, ●, ●, L2

Supersaltos: ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, L1, R2, R2

Gordura (fat) no máximo: ▲, ↑, ↑, ←, →, ●, ↓

Muscle no máximo: ▲, ↑, ↑, ←, →, ●, ←

Respect no máximo:

L1, R1, ▲, ↓, R2, *, L1, ↑, L2, L2, L1, L1



Sex appeal no máximo:

●, ▲, ▲, ↑, ●, R1, L2, ↑, ▲, L1, L1, L1

Nunca sente fome: L1, L2, R1, ▲, ↑, L2, ↑, *

Sem músculos (muscle) ou gordura (fat):

▲, ↑, ↑, ←, →, ●, ●, →

Aumentar nível de perseguição:

R1, R1, ●, R2, ↑, ←, →, ←, →, ←

Pacote de armas 1:

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Pacote de armas 2:

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Pacote de armas 3:

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

- Personagens secundários

Motoristas agressivos:

→, R2, ↑, ↑, R2, ●, R2, L1, →, ↓, L1

Todos os pedestres são Elvis:

L1, ●, ▲, L1, L1, L2, ↑, ↓, ←

Garotas de programa com acessórios:

●, →, ●, L2, *, ▲, *, ▲

Sem pedestres ou polícia, somente gangues:

L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓

Sem pedestres, mas com tráfego:

*, ↓, ↑, R2, ↓, ▲, L1, ▲, ←

Pedestres revoltados (não pode ser desfeito):

↓, ↑, ↑, ↑, *, R2, R1, L2, L2

Pedestres briguentos (não pode ser desfeito):

↓, ←, ↑, ←, *, R2, R1, L2, L1

Pedestres armados (não pode ser desfeito):

R2, R1, *, ▲, *, ▲, ↑, ↓

Pedestres atiram como loucos:

*, L1, ↑, ●, ↓, *, L2, ▲, ↓, R1, L1, L1

Pedestres da Yakuza (com katanas):

*, *, ↓, R2, L2, ●, R1, ●, ●

Garotas de programa pagam para sair com você:

→, L2, L2, ↓, L2, ↑, ↑, L2, R2

Recrutar qualquer pedestre com 9mm:

↓, ●, ↑, R2, R2, ↑, →, →, ↑

Recrutar qualquer pedestre com lança-foguetes:

R2, R2, R2, *, L2, L1, R2, L1, ↓, *

- Veículos mutantes

Tráfego agressivo:

R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

Todos os carros com nitro:

←, ▲, R1, L1, ↑, ●, ▲, ↓, ●, L2, L1, L1

Todos os táxis com nitro e opção de salto (S):

↑, *, ▲, *, ▲, *, ●, R2, →

Todos os carros são Junk Cars:

L2, →, L1, ↑, *, L1, L2, R2, R1, L1, L1, L1

Todos veículos invisíveis: ▲, L1, ▲, R2, ●, L1, L1

Veículos pretos: ●, L2, ↑, R1, ←, *, R1, L1, ←, ●

Veículos cor-de-rosa:

●, L1, ↓, L2, ←, *, R1, L1, →, ●

Carros flutuam quando batem:

●, R2, ↓, ↓, ←, ↓, ←, L2, *

Carros voadores: ●, ↓, L2, ↑, L1, ●, ↑, *, ←

Carros andam sobre a água:

→, R2, ●, R1, L2, ●, R1, R2

Carros mais rápidos:

→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1

Embarcações voadoras:

R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲

Carros rápidos: ↑, L1, R1, ↑, →, ↑, *, L2, *, L1

Todos os carros do Country Vehicles:

▲, ←, ●, R2, ↑, L2, ↓, L1, ↓, L1, L1, L1

Todos os carros dentro do Country Vehicles:

L1, L1, R1, R1, L1, L2, L1, R2, ↓, ←, ↑

Veículos com estabilidade perfeita:

▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

Supersaltos com a bike:

▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2

- Mandando no tempo e clima

Relógio marca 0h: L1, L1, R1, →, *, ↑, L1, ←, ←

Relógio acelerado:

●, ●, L1, ●, L1, ●, L1, L1, ▲, ●, ▲

Neblina na cidade: R2, *, L1, L1, L2, L2, L2, *

Tempo ensolarado: ▲, ↑, ↑, ←, →, ●, ●, →

Tempo nebuloso:

L2, ↓, ↓, ↓, ←, ←, R2, L1, *, R1, L1, L1

Tempestade: R2, *, L1, L1, L2, L2, L2, ●

Sempre de manhã: R2, *, L1, L1, L2, L2, L2, ●

Sempre de noite: R2, *, L1, L1, L2, L2, L2, ▲

Céu laranja: ←, ←, L2, R1, →, ●, ●, L1, L2, *

Tempestade de areia:

↑, ↓, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2

- Veículos fáceis

Monster (picape estilo monster truck):

→, ↑, R1, R1, R1, ↓, ▲, ▲, *, ●, L1, L1

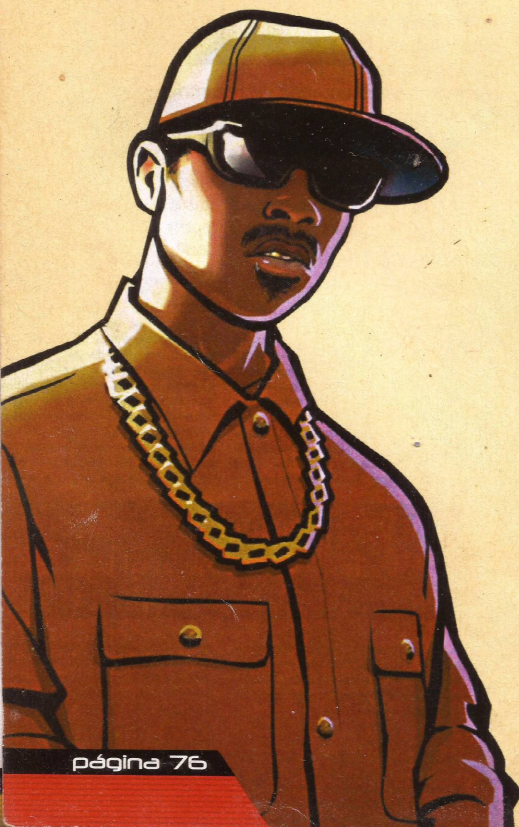
Parachute (para-quedas):

←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, L1

Rhino (tanque de guerra):

●, ●, L1, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲

Stretch (limusine): R2, ↑, L2, ↓, ←, R1, L1, ●, →



Blooding Banger:

↓, R1, ○, L2, L2, ✕, R1, L1, ←, ←

Caddy (carrinho de golfe):

○, L1, ↑, R1, L2, ✕, R1, L1, ○, ✕

Dozer: R2, L1, L1, →, ↑, ↑, ✕, L1, ←

Hotring Racer #1:

R1, ○, R2, →, L1, L2, ✕, ✕, ■, R1

Hotring Racer #2:

R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2

Hunter:

○, ✕, L1, ○, ○, L1, ○, R1, R2, L2, L1, L1

Rancher: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2

Tanker: R1, ↑, ←, →, R2, ↑, →, ■, →, L2, L1, L1

Hydra: ▲, ▲, ■, ○, ✕, L1, L1, ↓, ↑

Quadbike: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, ○, ▲, R1, R2

Vortex: ▲, ▲, ■, ○, ✕, L1, L2, ↓, ↓

Stuntplane (avião):

○, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ✕, ▲

Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

Trashmaster: ○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →

Jetpack: ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →

- Outros truques

Todos os semáforos abertos:

→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1

Modo Adrenaline: ✕, ✕, ■, R1, L1, ✕, ↓, ←, ✕

Modo Chaos:

L2, →, L1, ▲, →, →, R1, L1, →, L1, L1, L1

Destruir todos os carros:

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ○, ▲, L2, L1

Máximo de status para os veículos: ■, L2, ✕, R1, L2,

L2, ←, R1, →, L1, L1, L1

Jogabilidade lenta: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

Jogabilidade rápida: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■

XB

CÓDIGOS INSANOS

Pressione os comandos abaixo durante o jogo e divirta-se. Se você repetir a mesma sequência, o truque será defeito ou maximizado. Vale lembrar que algumas trapaças não podem ser revertidas.

- Trapaças mistas

\$ 250.000 e energia e colete no máximo:

R1, ○, L1, A, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Pedestres e carros da gangue asiática (modo Yakuza):

A, A, ↓, ○, B, R1, B, X

- Carl Johnson em ação

Armas 1: R1, ○, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Armas 2: R1, ○, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Armas 3: R1, ○, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

Todas as armas (rank Hitman):

↓, X, A, ←, R1, ○, ←, ↓, ↓, L1, L1, L1

Nível de perseguição de 6 estrelas: B, →, B, →, ←, X, A, ↓

Travar nível de perseguição: B, →, B, →, ←, X, Y, ↑

Munição ilimitada:

L1, R1, X, R1, ←, ○, R1, ←, X, ↓, L1, L1

Energia ilimitada (explosões e outros impactos ainda causam danos): ↓, A, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, Y

Armamento completo enquanto dirige:

↑, ↑, X, O, →, A, R1, ↓, ○, B

Aumentar nível de perseguição:

R1, R1, B, ○, →, ←, →, ←, →, ←

Baixar nível de perseguição:

R1, R1, B, ○, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Suicídio: →, ○, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, ○, L1

Gordura (fat) no máximo: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, ↓

Músculo (muscle) no máximo: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, ←

Respeito no máximo:

L1, R1, Y, ↓, ○, A, L1, ↑, ○, ○, L1, L1

Sexy (Sex Appeal) no máximo:

B, Y, Y, ↑, B, R1, ○, ↑, Y, L1, L1, L1

Sem músculo e sem gordura: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, →

Nunca sente fome: X, ○, R1, Y, ↑, X, ○, ↑, A

Pára-quadras: ←, →, L1, ○, R1, ○, ○, ↑, ↓, →, L1

Recrutar qualquer um com 9mm:

↓, X, ↑, ○, ○, ↑, →, ↑, ↑

Recrutar qualquer um com lança-foguetes:

○, ○, ○, A, ○, L1, ○, L1, ↓, A

Supersaltos: ↑, ↑, Y, Y, ↑, ↑, ←, →, X, ○, ○

Supersocos: ↑, ←, A, Y, R1, B, B, B, ○

V12 Games

Parcelamento em até 12x no cheque

CONDIÇÃO ESPECIAL PARA LOJISTA



Assistência Técnica em Video Games Grande Variedade de Jogos e Acessórios

Promoções especiais na compra pelo site WWW.V12GAMES.COM.BR

ATÉ 5x S/ JUROS NOS CARTÕES:



Loja 1 - Taboão da Serra: Av. Dr. José Maciel, 229 - 1º andar - SI 05 Jd. Maria Rosa - SP (11)4771-8595/4787-3332

Loja 2 - Osasco (Centro de Ofertas): R. Antonio Agú, 414, box 43 - Centro (11)3688-1551

financiamento no cheque sujeito a aprovação e taxa de 5,65 a.m.

B



**BROTHERS IN ARMS:
ROAD TO HILL 30**

Todas as fases e níveis de dificuldade: crie um novo profile usando a senha bakersdozen.

Modo Authentic: detone o modo Brothers in Arms.

Vídeo antigo: vença o game nos níveis Easy ou Normal.

Super Squad: complete o game no modo Authentic.

Munição ilimitada: detone o game no nível Normal.

C



COLD FEAR

Galeria de arte: detone o jogo no modo de dificuldade Normal ou superior.

Dificuldade Extreme: detone o jogo no Hard (difícil).

G



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

- Segredos

Novo visual do Goldeneye: vença o Easy Campaign.

Virtual Mission 2 e habilidade Hack: vença Virtual Mission 1

Estágio Atlantis: detone a Virtual Mission 2

Virtual Training 4, Estágio Moonraker e escudo Polarity:

finalize o Virtual Training 3

Estágio Golden Gate: acabe a Virtual Training 4

Virtual Training 6 e estágio Uplink: acabe Virtual Training 5

Estágio Carver's Press: acabe a Virtual Training 6

M



**MEGA MAN BATTLE NETWORK 5:
TEAM PROTOMAN**

- Códigos do azulado

Vá para a máquina Numberman, na loja Higsby's, e entre com os passwords abaixo para ganhar prêmios:

Anti Elec: 35607360

Anti Fire: 73877466

Anti Navi V: 050689930

Anti Sword R: 10386794

Anti Water: 25465278

Anti Wood: 10133670

Ataque no máximo (NCP amarelo): 63231870

BeatSupport NCP: 79877132

Kit para o corpo: 30112002

BusterPack NCP: 80246758

Carga no máximo (NCP branco): 87412146

Dark Invis: 68799876

DjangoSP D: 91098051

Custom Bolt 3 G: 07765623

Gun Del Sol 3 O: 35321321

Energia completa 1: 12118790

Energia completa 2: 90914896

Aumenta 50 de HP (NCP): 31084443

Aumenta 200 de HP (NCP rosa): 90630807

Aumenta 300 de HP (NCP branco): 13926561

Aumenta 300 de HP (NCP rosa): 03419893

Aumenta 400 de HP (NCP): 45654128

Aumenta 500 de HP (NCP branco): 72846472

Inimigos travados: 29789661

RapidMAX (NCP rosa): 36695497

Recuperar 300 Y: 18746897

RushSupport NCP: 09609807

Dash do Shinobi: 64892292

Aumenta 1 no SoulTime (NCP amarelo): 28256341

SpeedMAX: 36695497

Spin Blue: 12541883

Spin Green: 78987728

Spin Red: 30356451

Static S: 48958798

TangoSupport NCP: 54288793

Untrap: 00798216

R



**RESIDENT EVIL
OUTBREAK FILE #2 (versão americana)**

SEGREDOS COLECIONÁVEIS

Veja como liberar roupas, personagens, vídeos e outros segredos do jogo.

- Roupas Secretas

Alyssa B: compre por 1.000 pontos.

Alyssa C: compre por 3.000 pontos.

Alyssa D: encontre os itens SP com a garota.

Alyssa E: termine a Showdown 1 ou a B1 Extreme Battle.

Cindy B: compre por 1.000 pontos.

Cindy C: compre por 3.000 pontos.

Cindy D: encontre itens SP e compre a roupa por 10.000 pts.

Cindy E: termine a fase Showdown 2 ou a B2 Extreme Battle e pague 30.000 pontos.

Kevin B: compre por 1.000 pontos.

Kevin C: encontre os itens SP do personagem.

Yoko B: compre por 1.000 pontos.

Yoko C: compre por 3.000 pontos.



- Extras

ALPC Amount Set: termine a fase End Of The Road.

Extra Battle A-1: termine duas fases que quiser.

Extra Battle A-2: termine quatro fases.

Extra Battle A-3: termine o Extra Battle A-2.

Extra Battle B-1: termine três fases que quiser. Extra Battle

B-2: termine as cinco fases.

Extra Battle B-3: termine o Extra Battle B-2.

Hard Mode: termine a fase End Of The Road.

Infinity Mode: termine todas as fases no Very Hard.

Nightmare Mode: termine todas as fases no Very Hard.

Very Hard Mode: termine todas as fases no Hard.

- Personagens Secretos

Al e Al C: complete o cenário Flashback.

Arnold U.B.C.S.: finalize o cenário End Of The Road Scenário no nível Very Hard.

Austin: fale com ele no Observation Deck e depois encontre Patric ou Lloyd.

Axeman e Al B: finalize o cenário Flashback no Very Hard.

Ben Bertolucci: detone o cenário Desperate Times.

Carter: finalize o cenário End Of The Road Scenário.

Dorothy: complete Flashback obtendo o rank "Good".

Fred, Andy, Jean e Tonny: finalize o Desperate Times.

Kurt e Kurt B: termine o Flashback Scenário com Alyssa.

Linda: finalize o cenário End Of The Road levando a cientista ao helicóptero.

Marvin Branagh: finalize o Desperate Times com Kevin.

Ms. White, Ms. Peace e Ms. Water: encontre 260 itens SP.

Nathan e Samuel: finalize o Desperate Times no Hard.

Patric & Lloyd: finalize o cenário Wild Thing.

Reagan e Reagan B: finalize o cenário Flashback Scenário completando todas os objetivos ocultos.

Rita: complete Desperate Times no nível de Very Hard.

Rodriguez U.S.S.: finalize o cenário End Of The Road.

VÍDEOS

- Fase Wild Things

Closing Gate: prenda o elefante do cenário Elephant Stage.

Colossal Menace: complete a fase.

Elephant Fight: enfrente o elefante no Front Gate.

Elephant's Death: destrua o elefante no Front Gate.

Lion Fight: enfrente o leão no Front Gate.

Elephant's Death: destrua o leão no Front Gate.

Power Restored: deixe o elefante escapar.

Alyssa Opening Gate e Ending: termine a fase com Alyssa.

Cindy Opening Gate e Ending: detone a fase com Cindy.

David Opening Gate e Ending: termine a fase com David.

George Opening Gate e Ending: acabe a fase com George.

Jim Opening Gate e Ending: detone a fase com Jim.

Kevin Opening Gate e Ending: termine a fase com Kevin.

Mark Opening Gate e Ending: complete a fase com Mark.

Yoko Opening Gate e Ending: termine a fase com Yoko.

- Fase Flashback

Repulsion: veja este vídeo durante a fase.

An Exit?: veja este vídeo durante a fase.

Bridge Out: termine a fase.

Cabin in the Mist: termine a fase.

Core of the Plant: veja este vídeo durante a fase.

Al Movie: termine a fase.

No Green Thumb: veja este vídeo durante a fase.

Withering Vine 1, 2 e 3: veja estes vídeos durante a fase.

- Fase Underbelly

All Aboard: termine a fase.

Emergency Evacuation: detone a fase.

Enter Mega Bite: complete a fase.

Sprinkler System: termine a fase.

Underworld: finalize a fase.

Crash and Burn: termine a fase.

Alyssa Train e Walking Ending: final do trem com Alyssa.

Alyssa's Struggle: enfrente o chefe da fase.

Cindy Train e Walking Ending: final do trem com Cindy.

Cindy's Struggle: enfrente o chefe da fase.

David Train e Walking Ending: final do trem com David.

David's Struggle: enfrente o chefe da fase.

George Walking Ending:

faça o final da torre de ventilação com George.

George Train Ending: final do trem com o George.

George's Struggle: enfrente o chefe da fase.

Jim Walking Ending: final da torre de ventilação com Jim.

Jim Train Ending: faça o final do trem com Jim.

Jim's Struggle: enfrente o chefe da fase.

Kevin Walking Ending:

faça o final da torre de ventilação com Kevin.

Kevin Train Ending: final do trem com Kevin.

Kevin's Struggle: enfrente o chefe da fase.

Mark Walking Ending:

faça o final da torre de ventilação com Mark.

Mark Train Ending: final do trem com Mark.

Mark's Struggle: enfrente o chefe da fase.

Yoko Walking Ending: final da torre de ventilação com Yoko.

Yoko Train Ending: final do trem com Yoko.

Yoko's Struggle: enfrente o chefe da fase.

- Fase Desperate Times

Attention Movie: termine a fase.

Times Battle Plan: detone a fase.

Rita and Mark: acabe a fase.

Alyssa Ending: finalize a fase com Alyssa.

Cindy Ending: detone a fase com Cindy.

David Ending: acabe a fase com David.

George Ending: finalize a fase com George.

Jim Ending: complete a fase com Jim.

Kevin Ending: detone a fase com Kevin.

Mark Ending: termine a fase com Mark.

Yoko Ending: complete a fase com Yoko.

GAMESHOP

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

(11) 3038-5090 com Nickolas • (11) 3038-5094 com Vinicius
 (11) 3038-5103 com Gianpaolo • (11) 3038-5084 com Raphael • (11) 3038-5082 com Rodrigo Sacomani

Faça seu financiamento sem sair de casa!
 Ligue para **SS GAMES**

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 24 vezes e leve para casa estes super lançamentos!

Promoção PStwo Apenas R\$ 750,00

PSP **Nintendo DS**

www.ssgames.com.br

Vd. Sto Ifigênia, nº 70, o 50 m. do Metrô São Bento
 tel: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
 3328 7679 / 3328 6802 / 3313 8449

fantasy star
 Games e Mídias

Enviamos para todo o Brasil

Vendas

- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games

www.fantasystar.com.br

VISA Electron **REDE SHOP**

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
 Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000
 São Paulo / SP - Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

SENHA GAMES
 www.senhagames.net

É hora de jogar!

Localção, Venda e Ass. Técnica

Temos todos os consoles e jogos para PC

Primeira locação grátis para leitores de Revista Dicas & Truques para Playstation e Revista Game Master.

Venha jogar no nosso Playgame por R\$3,00 a hora

www.senhagames.net

Fone: (0xx11) 3472-2346

Endereço: R. Frei Caneca, 559 - Shopping Frei Caneca
 Loja S1 - Piso Térreo Inferior, ao lado do Mercado Master.

V12 Games

Parcelamento em até 12x no cheque

CONDIÇÃO ESPECIAL PARA LOJISTA

Assistência Técnica em Vídeo Games

Grande Variedade de Jogos e Acessórios

Promoções especiais na compra pelo site
 WWW.V12GAMES.COM.BR

Loja 1 - Taboão da Serra:
 Av. Dr. José Maciel, 229 - 1º andar - SI 05
 Jd. Maria Rosa - SP (11)4771-8595/4787-3332

Loja 2 - Osasco (Centro de Ofertas):
 R. Antonio Agú, 414, box 43 - Centro
 (11)3688-1551

ATÉ 5x S/ JUROS NOS CARTÕES: **VISA MasterCard**

financiamento no cheque sujeito a aprovação e taxa de 5,65 a.m.

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

ELETROMIL

20 ANOS GAMES

COMPRA - VENDA - TROCA • CONSRTO DE VIDEO GAMES
• Vendemos Via Sedex

MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR R\$ 59,50

• ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL
• OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

Informática e Serviços Gerais
TRABALHAMOS COM TODOS TIPOS DE MÍDIAS: CD-R, DVD-R, CD-RW, MINI-CD, PORTA CD, PORTA DVD E OUTROS

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br

WONDER GAMES

Compra - Venda - Troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral

Assistência Técnica
Destravamento Xbox - PS2 - Game Cube

Financieira em até 15 Vezes
Obs: Somente para São Paulo
Entregamos via Sedex

Tel.: (11) 3106-2612
Fax: (11) 3105-2797
Rua José Bonifácio, 176
loja 07 - térreo

Nas FERIAS o melhor lugar para comprar e na...

fratello Games

Praticamos suas compras em até

ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA 12x
A MAIS DE 10 ANOS

• KIT PROTEÇÃO POR R\$ 50,00
• PS2 PRO
• XBOX
• GAME CUBE
• NINTENDO DS
• NINTENDO GBA
• PSP
• PS3
• XBOX 360
• PS3 SLIM
• XBOX 360 SLIM
• PS3 SLIM
• XBOX 360 SLIM

• OS MELHORES PUDO CHIPS DO MERCADO
• KIT PROTEÇÃO POR R\$ 50,00
• KIT PROTEÇÃO POR R\$ 50,00
• KIT PROTEÇÃO POR R\$ 50,00

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
Linha 1 - Rua São Apolônio, 344 - Japão - SP
Fone: (11) 3362-2306

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS PUDO CHIPS E PREÇOS AO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS

Tilty's Games

12 anos de tradição em games

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos:
• Acessórios em geral
• Assistência técnica especializada e destravamento de todos os consoles
• Trabalhamos com Thunder Pro e Matrix Infinity
• Serviços executados com garantia
• Enviamos SEDEX para todo o Brasil!

WWW.TILTYSGAMES.COM.BR
Rua Serra de Bragança, 476 - Taboapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

Playstation II e Xbox

Só 699,00 cada

• Mod. Slim
• Destravamento Matrix Murano (para evitar aquecimento)
• 3 Proteções
• 1 Controle Original
• 2 Jogos em DVD a sua escolha

3 meses de Garantia

Fone: (11) 3733-0947
Entregamos na Capital de SP sem Custo Adicional

datel

MAX MEMORY

16 MEGABYTE MEMORY CARD
32 MEGABYTE MEMORY CARD
64 MEGABYTE MEMORY CARD

DOUBLE THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD
FOUR TIMES THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD
EIGHT TIMES THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD

TEL: (11) 4617-4191 OU (11) 9667-7705
SITE: WWW.DATELMAXMEMORY.COM • E-MAIL: DATELMAXMEMORY@YAHOO.COM.BR

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

evolução

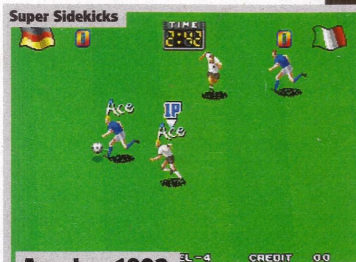
O melhor dos videogames através da história de seus verdadeiros protagonistas: os jogos

Futebol



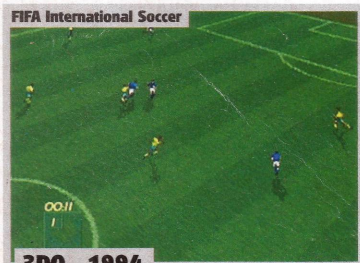
Arcade - 1979

Visão aérea do campo, três jogadores em cada time e possibilidade de até quatro pessoas jogarem simultaneamente. Esse futebol da pré-história foi desenvolvido pelo programador Dave Theurer, mais conhecido por ter criado Missile Command para o Atari 2600.



Arcade - 1992

Um salto técnico inimaginável. Havia 12 seleções mundiais à escolha. O detalhe mais atraente, porém, eram as animações: disputa de ombro, caminho e até comemoração dos gols estavam presentes. Super Sidekicks trazia ainda um narrador (piffo, é verdade) e efeitos sonoros da torcida gritando.



3D0 - 1994

Primeiro game de futebol em 3D. Era o supra-sumo para os fãs do esporte. FIFA trazia cerca de 40 seleções, sete ângulos diferentes de câmera, replay das melhores jogadas, trilha sonora cantada e até vídeos com gols de várias Copas do Mundo. O game permitia multiplayer para até seis jogadores.



PlayStation - 1995

Surge uma nova era no futebol virtual. Apesar de não ser tão requintado visualmente, WE ganhou destaque pela jogabilidade realista e pela possibilidade de personalização tática. A complexidade reflete-se nos comandos, que utilizam todos os oito botões do joystick e exigem treino para quem pretende dominar o jogo.

O melhor visual

FIFA Football 2005 (PS2/XB/PC/GC) - 2004

Além do visual primoroso dos atletas, a série FIFA tem a vantagem de possuir os direitos de imagem e marcas de centenas de clubes e seleções. O resultado são uniformes, cores e nomes reais em 100% do que é visto nas partidas.

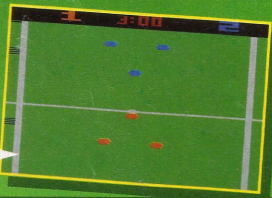


Goooooooooooooo!

Da pelada com pixels à recriação da Copa do Mundo, acompanhe a evolução do futebol virtual

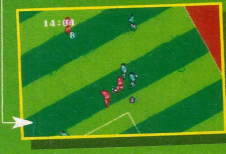
Cadê a bola?

Pele's Championship Soccer (Atari) - 1980
O jogador controlava três personagens ao mesmo tempo, que se movimentavam em conjunto para todas as direções. Para facilitar o processamento, os jogadores eram vistos por cima. Só dava pra diferenciar da bola graças às cores.



Quase lá

Goal! (Nes) - 1988
Visão aérea ainda era padrão, mas pelo menos no Nes houve uma melhora na caracterização dos jogadores. Cabeça, tronco, braços e pernas já eram facilmente identificados. Até mesmo o campo ficou chamamoso ao apresentar a grama em diferentes tons de verde.



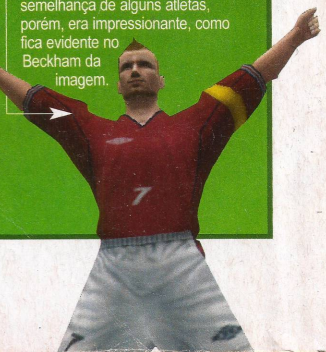
Brazil: the best

International Superstar Soccer (Snes) - 1995
Alejo e Gomez, a dupla de ataque do Brasil, era a mais eficiente do jogo. A utilização dos nomes toscos era a única saída, já que as nomenclaturas oficiais já eram do game FIFA.



Irmão gêmeo

Pro Evolution Soccer 2 (PS2) - 2003
A jogabilidade era excelente, mas por questões contratuais, a Konami só podia usar o nome e a aparência de algumas equipes. A semelhança de alguns atletas, porém, era impressionante, como fica evidente no Beckham da imagem.





www.playersbrasil.com.br
PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.



Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL: (0xx11) 3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico
Tel: (0xx11) 3227-9870

Amir
Tel: (0xx11) 3313-5902

Atacado dos Games
Tel: (0xx11) 221-8674

Auzycle
Tel: (0xx21) 3970-6330

Inicial Games
Tel: (0xx19) 3236-0179

PODER EM DOBRO

GLÓRIA EM DOBRO



1500 AD 1550 AD 1600 AD 1650 AD 1700 AD 1750 AD 1800 AD 1850 AD 1900 AD 1950 AD 2000 AD 2050 AD 2100 AD
ORISSANCE IMPERIAL AGE ENLIGHTENMENT INDUSTRIAL AGE MODERN AGE ATOMIC AGE DIGITAL AGE GENETIC AGE SYNTHETIC AGE



Amplitude inigualável
Comande mais de 500 unidades e estruturas ao longo de 12 mil anos de conquistas.



Controle sem precedentes
As janelas secundárias em tempo real criam um novo patamar de comando.



Realismo extraordinário
A mudança das estações e as variações de clima põem à prova suas habilidades táticas.

EMPIRE EARTH II

A série que reinventou a estratégia histórica em tempo real agora apresenta uma evolução de proporções épicas com uma poderosa interface inédita. Construa, divida e conquiste o mundo, deixando sua marca na História mais uma vez.

www.empireearth2.com

INADEQUADO PARA MEMBROS DE 14 ANOS

mod.doc SOFTWARE



SIERRA

POWERED BY gamespy

PC CD-ROM SOFTWARE

Games for Windows

Roda melhor em Intel Inside Pentium 4

DOMINE COMO NUNCA COM A TECNOLOGIA INTEL

GAME OF THE YEAR BEST PC GAME

A sequência do melhor jogo de 2001 segundo o portal GameSpy

© 2005 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 é uma marca de titularidade da Mad Doc Software, LLC. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc. Usa Miles Sound System. © 1999-2005 de RAD Game Tools, Inc. Windows é uma marca registrada ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. Pentium e o logotipo Intel Inside são marcas registradas ou de titularidade da Intel Corporation ou suas subsidiárias nos Estados Unidos e em outros países. Todas as outras marcas de titularidade pertencem a seus respectivos proprietários.