

VEJA O SUPER DETONADO DE THE SUFFERING

GAMESHOCK

PS2

SAMPA

R\$ 6,90

3

Previews



The Urbz

Reviews



Silent Hill 4



PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

DETONADO

Star Wars Battlefront

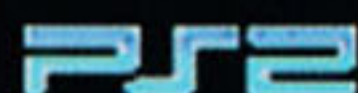
A única força que conta neste game é a das armas laser

Ano 1 No 3 R\$ 6,90





[Game-Over]



ASSISTÊNCIA TÉCNICA
E VENDA

[Diversão para todas as idades]

Central de Vendas
(11) 3998-0123



Produtos testados
e aprovados

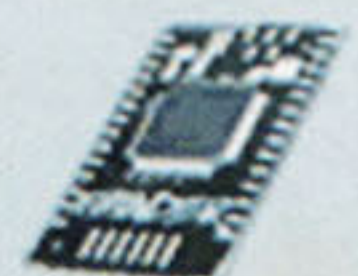
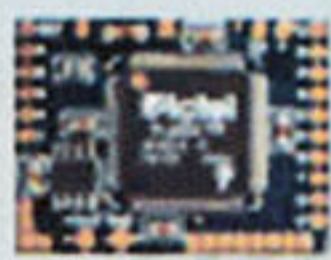
Despachamos para
todo o Brasil



PlayStation 2



Destravamos seu aparelho
com os melhores chips



Aqui você encontra tudo
para seu video-game!

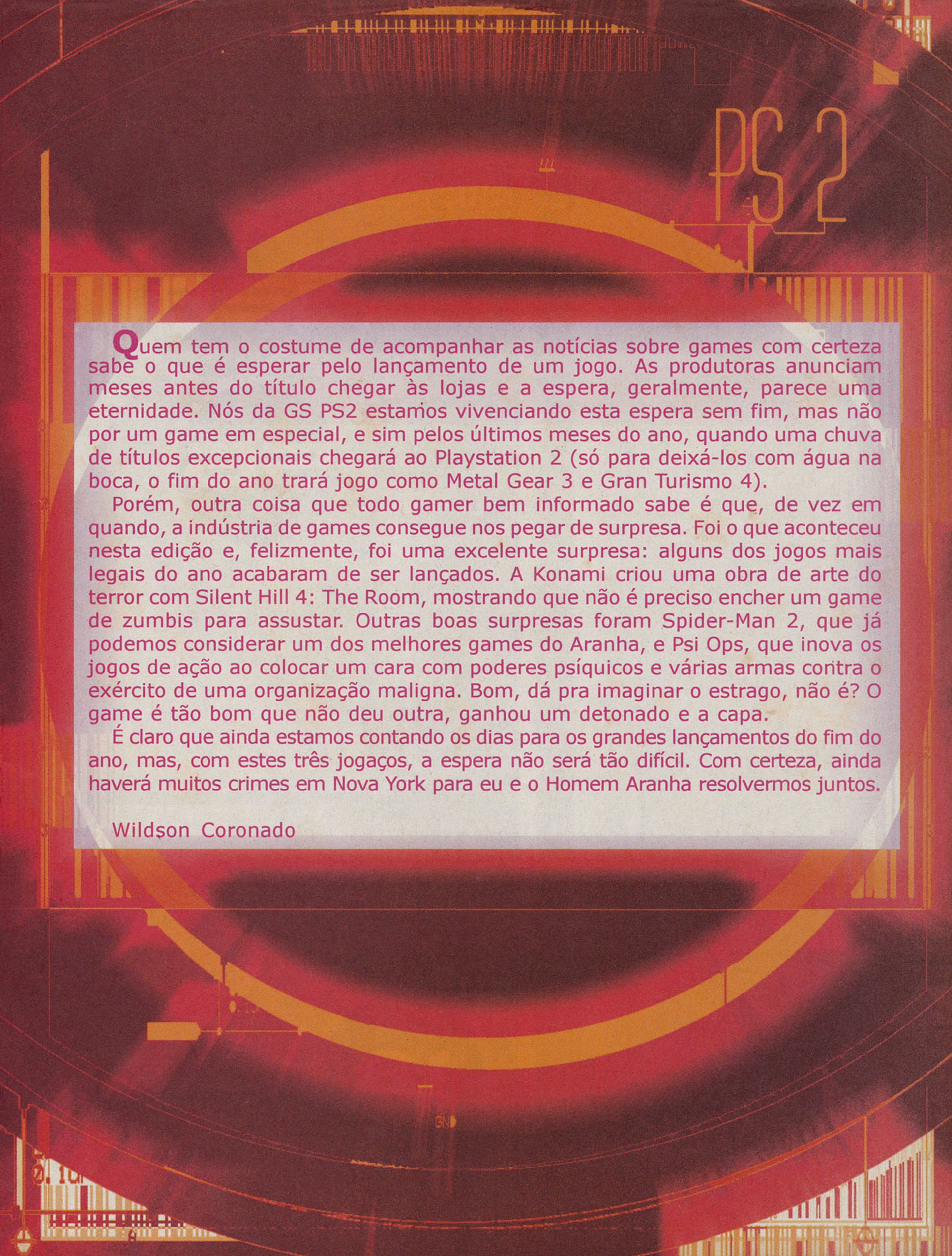
Aceitamos os cartões de crédito
Visa e Visa Electron



Financiamos em
até 12x

www.gogames.com.br

Game-Over - Av. Itaberaba 1852 loja 6 - Freguesia do ó
Fone: (11) 3998-0123



Quem tem o costume de acompanhar as notícias sobre games com certeza sabe o que é esperar pelo lançamento de um jogo. As produtoras anunciam meses antes do título chegar às lojas e a espera, geralmente, parece uma eternidade. Nós da GS PS2 estamos vivenciando esta espera sem fim, mas não por um game em especial, e sim pelos últimos meses do ano, quando uma chuva de títulos excepcionais chegará ao Playstation 2 (só para deixá-los com água na boca, o fim do ano trará jogo como Metal Gear 3 e Gran Turismo 4).

Porém, outra coisa que todo gamer bem informado sabe é que, de vez em quando, a indústria de games consegue nos pegar de surpresa. Foi o que aconteceu nesta edição e, felizmente, foi uma excelente surpresa: alguns dos jogos mais legais do ano acabaram de ser lançados. A Konami criou uma obra de arte do terror com Silent Hill 4: The Room, mostrando que não é preciso encher um game de zumbis para assustar. Outras boas surpresas foram Spider-Man 2, que já podemos considerar um dos melhores games do Aranha, e Psi Ops, que inova os jogos de ação ao colocar um cara com poderes psíquicos e várias armas contra o exército de uma organização maligna. Bom, dá pra imaginar o estrago, não é? O game é tão bom que não deu outra, ganhou um detonado e a capa.

É claro que ainda estamos contando os dias para os grandes lançamentos do fim do ano, mas, com estes três jogações, a espera não será tão difícil. Com certeza, ainda haverá muitos crimes em Nova York para eu e o Homem Aranha resolvermos juntos.

Wildson Coronado

A Revista **Gameshock PS2** é uma publicação realizada pela

SAMPA

Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.
Rua das Camélias, 198 -
Mirandópolis
São Paulo - SP - Cep: 04048-060

Diretor Executivo

Carlos Alberto Cazzamatta

Diretora Financeira

Tânia Regina Cazzamatta

Diretora Comercial

Claudia Carsughi

Circulação e Gráfica

Adriana de Fátima Nunes

Estoque

José Humberto

Área Administrativa

Renata M. de Nobrega

Impressão

CLY

Distribuição em Banca

DINAP

Assinaturas

A Nova Sampa Diretriz Editora Ltda. não trabalha com assinaturas. Portanto, nenhuma pessoa está autorizada a revender nossos produtos. Qualquer dúvida ou ocorrência neste sentido, entrar em contato conosco para que tomemos as devidas providências.

Atendimento ao Leitor

Tel.: 5078 9555 / 8916 / 9192



Diretor Editorial

Sergio Guimarães
Ivan Battesini

Editor Chefe

Kleber Dubal
Wildson Coronado

Projeto Gráfico

Suzo Bianco

Diagramação

Suzo Bianco
Kleber Dubal

Textos

Alex Fernandes
Wildson Coronado
Kleber Dubal
Juliene Moretti

Atendimento ao Cliente

Nelita Alves

Assistente de Redação

Italo Lapenta

PSI OPS

DICAS

28

56

REVIEW

18

THE SUFFERING

PREVIEW

08

42

IMAGEM DO MES

NOVIDADES

06

66

17

16

REPROVADO

APROVADO

NOVIDADES

Sony terá uma versão jogável do PS3 na E3 2005

Por essa ninguém esperava. Em recente anúncio numa coletiva de imprensa, a Sony revelou que terá na E3 (Electronic Entertainment Expo) 2005, que será realizada entre os dias 18 a 20 de maio, uma versão jogável do sucessor do Playstation 2, até agora conhecido como PS3.

A notícia bombástica veio do CEO da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi: "Há rumores de que o desenvolvimento (do PS3) não vai bem, mas esperamos ter uma versão jogável na E3. Estamos nos esforçando com esta data em mente". Isto não significa, porém, que o console estará nas lojas já no ano que vem.

O anúncio da Sony incendiou a briga dos video games da próxima geração, pois a Microsoft já tinha revelado suas pretensões de ser a primeira a lançar um novo aparelho – embora seja a empresa que, aparentemente, está mais para trás na corrida. Além do PS3, um protótipo do Revolution, o sucessor do GameCube, será apresentado ao mundo na próxima edição da E3. A briga mal começou e já promete.

Battlefield no Playstation 2 agora só no final do ano que vem

O game Battlefield: Modern Combat, adaptação para os consoles do título de tiro em primeira pessoa BF 1942, para PC, teve sua data de lançamento adiada para o final de 2005. O anúncio foi feito através de um press release da Electronic Arts e da Digital Illusions, a distribuidora e a produtora do jogo, respectivamente.

O game chegaria às lojas até o final deste ano, o que significa que o adiamento renderá uma espera de "apenas" um ano. A justificativa para um atraso tão grande é que, a pedido dos fãs, a produtora incluirá um modo singleplayer na versão final, além de mais mapas e novidades ainda não reveladas.

Diferente de BF 1942, baseado na II Guerra Mundial, Modern Combat trará armas, veículos e unidades atuais, divididos entre três potências principais: Estados Unidos, China e a Coalizão do Oriente Médio. O modo multiplayer terá suporte para até 24 jogadores através de uma conexão de banda larga e o acessório Network Adaptor.



Os fãs de futebol virtual podem comemorar: Pro Evolution Soccer 4 estará disponível em outubro

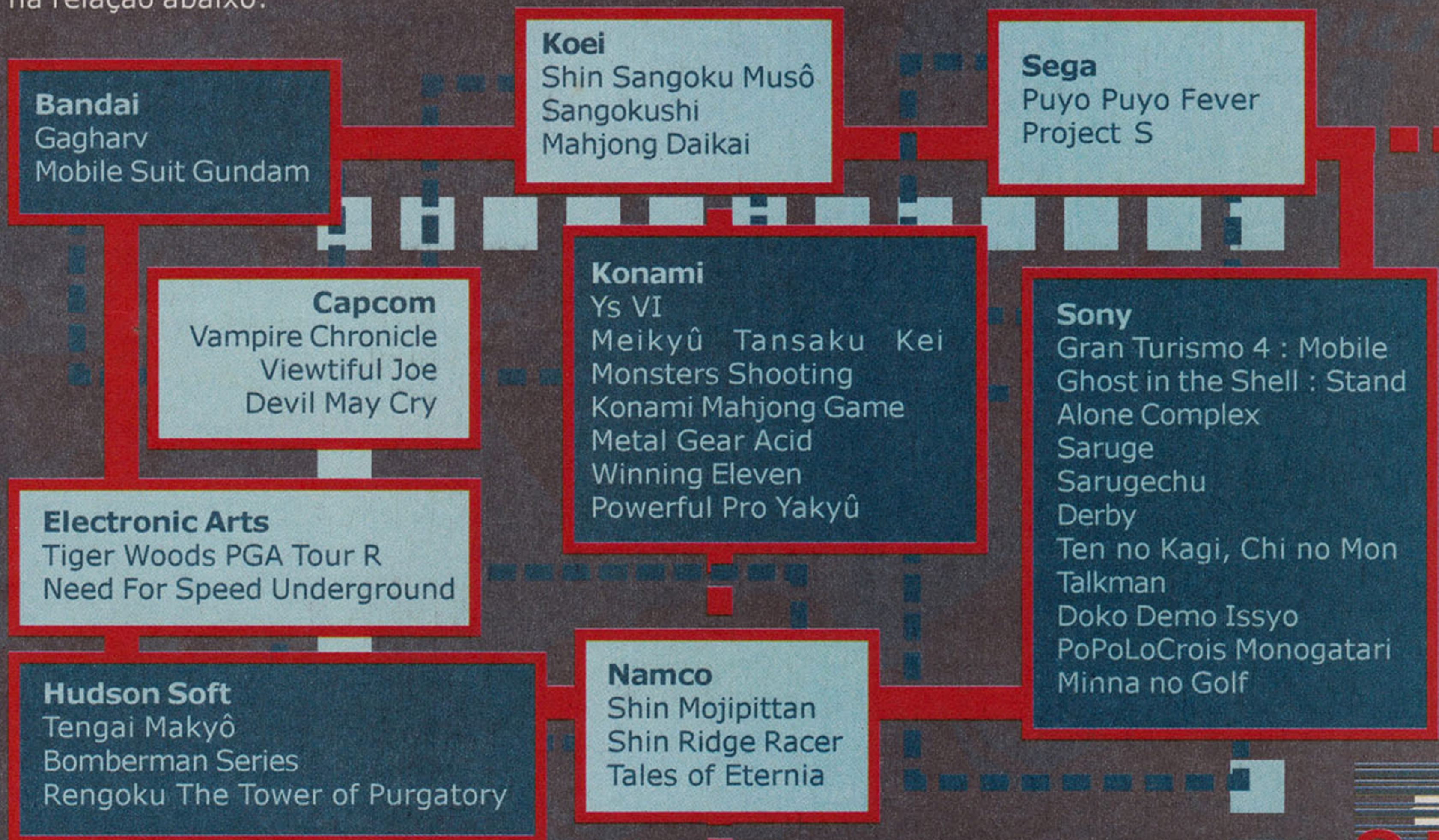
O melhor game de futebol de todos os tempos irá ganhar mais uma versão. A Konami lançará em outubro Pro Evolution Soccer 4, a versão europeia de Winning Eleven 8 e, como sempre, trazendo novidades e refinando ainda mais a incrível jogabilidade da série.

PES 4 terá mais movimentos nas animações dos jogadores e um aprimoramento nas técnicas de drible, passe e cruzamentos, além de reformular os sistemas de cobrança de faltas e pênaltis – embora não haja detalhes de como isto será feito. Ainda haverá outras mudanças em campo, como os juizes em campo durante as partidas e os uniformes, que ficarão sujos no decorrer do jogo.

Dentro da master league, as principais novidades serão lesões que forçarão os atletas a se aposentarem, o que forçará a reorganizar sua equipe durante o campeonato, e a opção My Best Eleven, que permitirá ao jogador salvar as melhores equipes que criar. Os atletas que jogam nos clubes das principais ligas europeias usarão seus nomes reais, mas os uniformes ainda não serão os oficiais. Mas quem é fã da série sabe que a falta de licença oficial não é importante para um game tão bom.

Sony revela a primeira leva de jogos que será lançada junto com o PSP

Durante a Playstation Meeting, a Sony reafirmou que o PSP, seu primeiro console portátil, será lançado no Japão no final deste ano e em março de 2005 para os mercados europeu e norte-americano. A empresa ainda divulgou uma lista com os nomes das produtoras (a maioria japonesa) e os respectivos games que já estão em desenvolvimento para o PSP. Confira as principais produtoras na relação abaixo:



PREVIEW

STAR WARS BATTLEFRONT

Por Wldson Coronado

A única força que conta neste game é a das armas laser



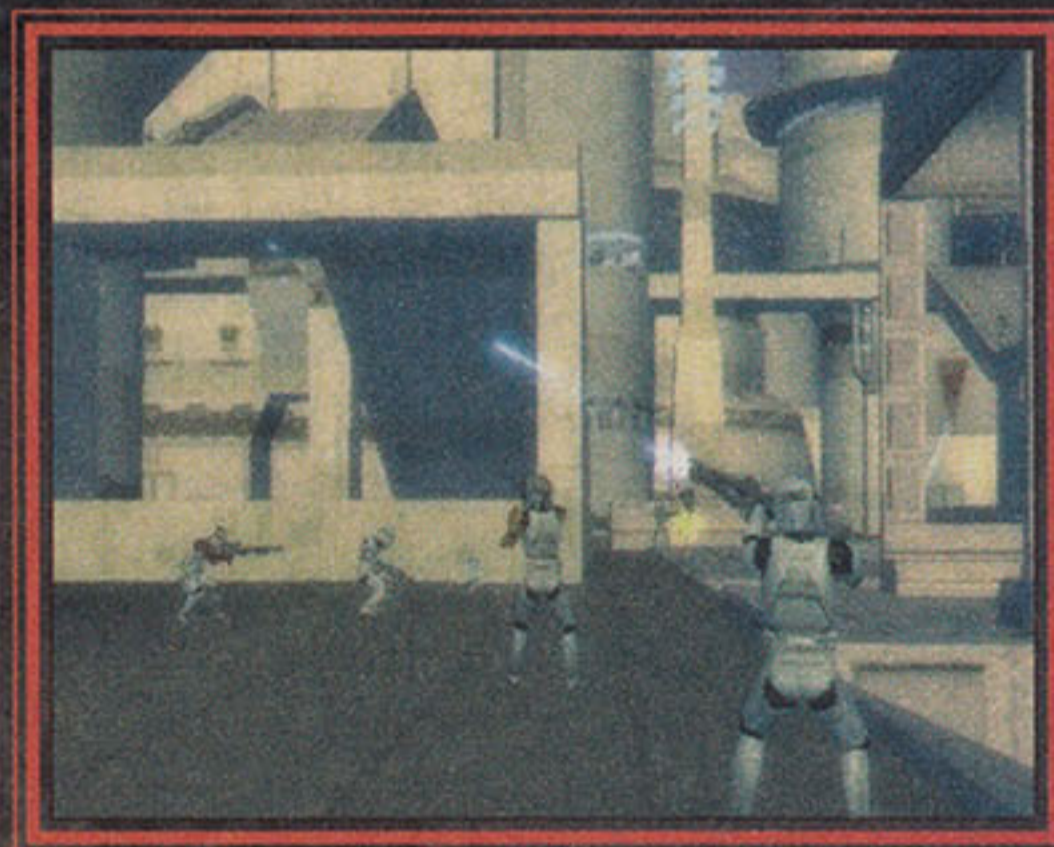
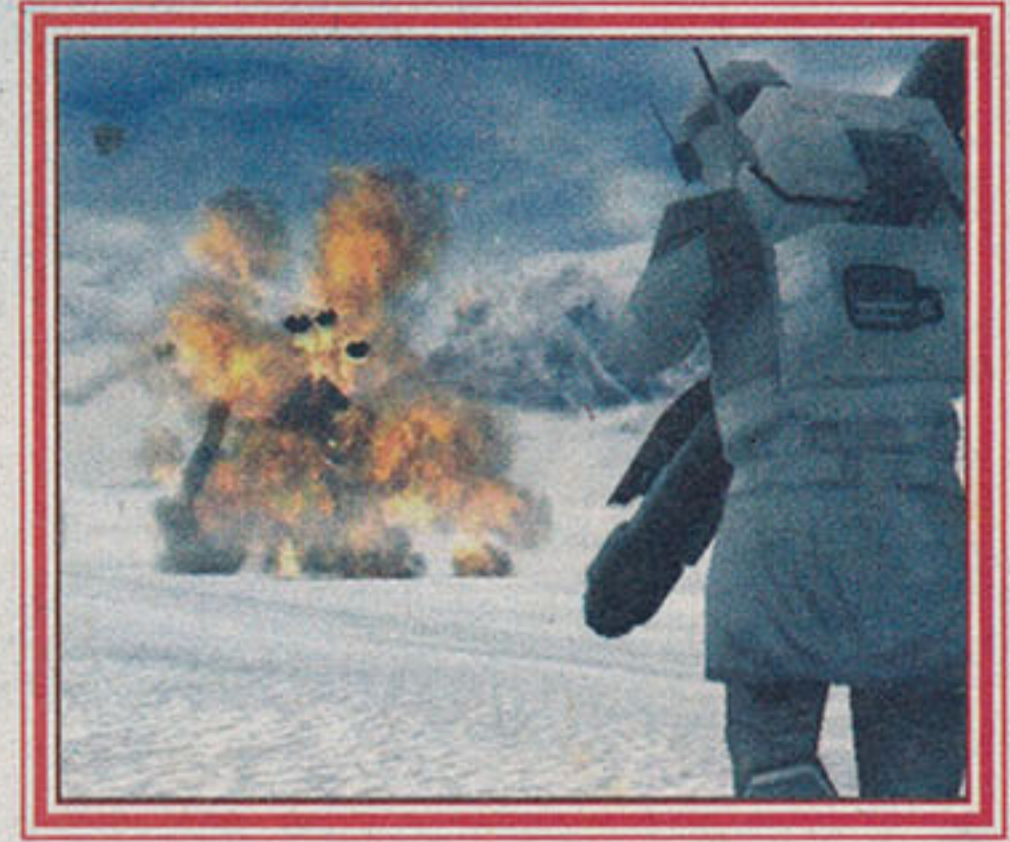
A relação entre o mundo de Star Wars e os games é antiga. Jogos baseados na luta entre os Rebeldes e o Império existem desde a época do Atari e já rodaram em todos os tipos de plataforma e gêneros, sempre se adaptando ao gosto dos gamers. Como a febre da vez são os

jogos de LAN houses, a LucasArts lançará Battlefront, seu próprio jogo de tiro focado na ação entre vários jogadores.



08

Battlefront terá uma fórmula parecida com um dos melhores games de tiro multiplayer, Battlefield 1942: o jogador deverá escolher um dos lados e lutar para cumprir os objetivos do cenário antes do adversário. Como o jogo reproduzirá as principais batalhas das duas trilogias, você terá quatro facções a escolher: a Aliança Rebelde, o Império, o exército de clones da República e os droids de batalha dos Separatistas. Cada uma delas terá diversas classes de soldados (como os Scout, Assault, entre outros, de BF 1942), mas com habilidades únicas, ao invés de unidades equivalentes em cada time. Outras características são a



presença de mais de 30 veículos, entre X-Wings e TIE Fighters, e a mudança de visão de primeira para terceira pessoa.

Até 16 pessoas poderão jogar simultaneamente no modo online, disponível através do Network Adaptor, mas o game só rodará em banda larga. Para quem não pode jogar em rede, haverá o modo singleplayer Galactic Conquest, cujo objetivo é conquistar a galáxia através de uma das facções. Quem gosta de Star Wars e jogos multiplayer terá uma ótima opção no fim do ano.

Produtora: Pandemic Studios
Distribuidora: LucasArts
Gênero: Tiro
Lançamento: Setembro 2004

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Por Wldson Coronado

Um King of Fighters apenas para o Playstation 2 e em 3D

A série de games de luta em 2D King of Fighters é uma das mais conhecidas deste gênero e tem motivos para isso: além de completar 10 anos em 2004, tendo recebido uma nova versão anualmente, reuniu os principais personagens de luta da SNK num único título. As diversas versões apareceram em muitos consoles, mas esta última, batizada de Maximum Impact, será um lançamento exclusivo para o PS2 e, num feito inédito na série, em três dimensões.

Com 19 personagens confirmados até agora, o game terá uma mistura de lutadores já conhecidos com outros novos. Entre os veteranos estarão Kyo Kusanagi, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Clark Still, Ralf Jones, Leona, Athena, Yuri Sakazaki, Maxima, Mai Shiranui, Seth, Iori Yagami e K'. O time dos novatos contará



com Chae Lim, uma lutadora de taekwondo que possui diversos movimentos do coreano Kim Kaphwan, os irmãos Alba e Soiree Meira, que, apesar de parentes, terão estilos bem diferentes e Mignon Beart, uma garota com personalidade e golpes especiais que lembram os de Athena.

A jogabilidade será parecida com a dos games anteriores, com o mesmo sistema de quatro botões e os mesmos golpes especiais típicos de cada lutador, mas com algumas novidades possibilitadas apenas no universo 3D, como escapar pelos lados ao cair no chão. Os combos também estarão de volta, assim como os supergolpes especiais, capazes de devastar a energia do adversário. O game deve chegar às lojas em meados de setembro.



Produtora:
SNK Playmore
Distribuidora:
SNK Playmore
Gênero: Luta
Lançamento:
Setembro 2004

JUICED

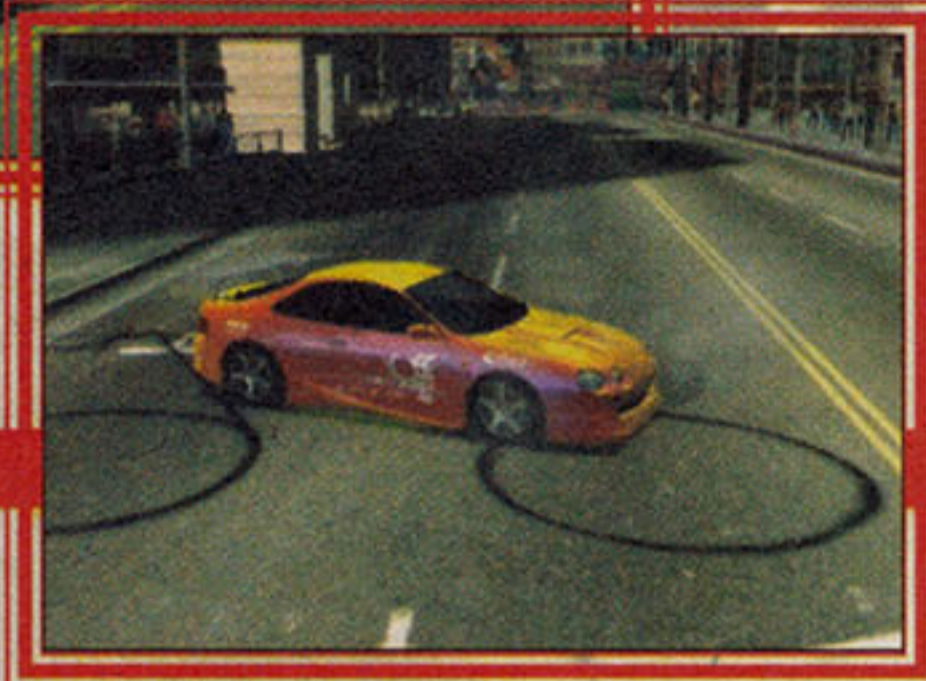
Por Wldson Coronado

Juiced, um game para quem ainda tem sede por carrões tunados e muito neon



Quando uma idéia nova num game dá certo, sempre aparecem outros títulos tentando recriar a fórmula que transformou o original num sucesso. Com a popularidade de Need for Speed Underground, é natural que estejam surgindo outros jogos de corrida com máquinas que podem ser envenenadas pelo jogador e Juiced, da Acclaim, é um deles.

A seu dispor estarão mais de 50 carros de diferentes montadoras como Volkswagen, Honda, Renault e Toyota. As carangas poderão ser turbinadas com centenas de peças autênticas de empresas de tuning (nenhum nome ainda foi divulgado), além, é claro, de diversos acessórios para melhorar o visual, como neons e adesivos. A aparência, inclusive, será fundamental para o progresso no game, pois quanto mais bonito for seu carro, mais corridas serão habilitadas – e cada vez mais desafiadoras.



Além do modo de carreira, em que o jogador monta seu bólido e participa das corridas, haverá o multiplayer, para disputas com um amigo com a tela dividida e online, para desafiar corredores de todo o mundo. Apesar de Juiced ainda soar como um clone de Underground, o game tem muito potencial e tempo antes do lançamento para buscar seu próprio diferencial. Esperamos que consiga.

Produtora: Juice Games
Distribuidora:
Acclaim
Gênero: Corrida
Lançamento:
Setembro 2004

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Por Wildson Coronado

O melhor game de corrida de 2003 ganhará uma continuação

Quando foi lançado no final do ano passado, Need for Speed Underground inovou o desgastado gênero de games de corrida ao trazer carros do cotidiano (pelo menos para os padrões americanos) com os motores turbinados ao máximo e o visual completamente recriado. Para a alegria dos fãs, a Electronic Arts anunciou recentemente aquilo que todo mundo já esperava: NFSU 2 já está sendo produzido, com o lançamento marcado para novembro deste ano.

O game ficará bem maior que seu antecessor. O novo Need terá, ao invés de pistas individuais, apenas uma enorme cidade, na qual o jogador poderá andar livremente, e dividida em cinco áreas principais. As corridas acontecerão em diversos pontos da cidade, mas será preciso rodar para encontrar oponentes que estejam dispostos a lhe propor um desafio. Eles também darão dicas preciosas de onde encontrar os rachas exclusivos e as lojas com as melhores partes para turbinar seu carro.

NFSU 2 trará simplesmente o dobro de opções de customização para o visual das carangas, incluindo alguns recursos inéditos, como instalação de som e *scissor doors* (numa tradução literal, portas de tesoura), aquelas portas de carro que abrem para cima. O número de veículos subirá para mais de 30, das mesmas montadoras que marcaram presença no primeiro jogo, a exemplo de Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford e Volkswagen.



Além dos tradicionais circuit, drag e drift, serão acrescentados outros três modos de corrida, embora a Electronic Arts não tenha divulgado seus nomes. Por fim, os donos de PS2 poderão colocar suas máquinas em disputas online através do Network Adaptor. Ao que parece, NFSU 2 tem tudo para ser o melhor game de corrida deste ano.

Produtora: EA Canada
Distribuidora: Electronic Arts
Gênero: Corrida
Lançamento: Novembro 2004



OUTLAW GOLF 2

Por Kleber Dubal

Mulheres bonitas e muita pancadaria!

Se você sempre achou os jogos de golf uma chatice, está na hora de rever os seus conceitos. Esqueça tudo o que você ouviu falar até hoje sobre nunca perder a esportiva, saber perder ou o que

importa é competir. O que importa é ganhar, nem que para isso você tenha que matar seu oponente, batendo nele com o taco de golf. A Global Star parece querer mesmo apostar nesse título: após vender

trezentas mil cópias do primeiro jogo, o que é bastante para um jogo de golf, agora a empresa irá lançar Outlaw Golf 2.

O jogo terá oito telas diferentes e, ao contrário da versão anterior, dessa vez o jogador terá que entender um pouco mais sobre golf, tendo que prestar mais atenção na posição certa e no swing para dar uma boa tacada. Serão cinco personagens para escolher, cada um com seu próprio caddie (o cara que carrega os tacos). O legal de ter um caddie nesse jogo é que se você se estressar e não tiver mais ninguém por perto, você pode espancar o caddie mesmo, para aliviar a tensão. Três das oito telas e alguns dos personagens serão os mesmos do jogo anterior, entre eles estão El Suave, El Ramone, Killer Miller e, para deleite dos cuecas, ela está de volta – estou falando de Summer, a stripper bissexual, e ela vem acompanhada de uma caddie igualmente sexy. Ao que parece, jogos de esporte recheados de mulheres bonitas e porrada, que seguem a mesma linha de Outlaw Golf e Outlaw Volleyball, estão virando moda.

Produtora: Hypnoix
Distribuidora: Global Star
Gênero: Esporte
Lançamento: Setembro 2004



BACKYARD WRESTLING 2:

THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Por Wildson Coronado

A volta da pancadaria no jardim

Pode parecer incrível, mas há nos EUA quem pratica luta livre de forma amadora, literalmente nos quintais das casas. Esta doideira virou game com Backyard Wrestling: Don't Try This at Home e, apesar da boa idéia, o título ficou fraco. Mas a Eidos não desistiu ainda e lançará a continuação deste jogo de luta em setembro, com o nome de There Goes the Neighborhood e a promessa de corrigir os erros do passado.

O game ainda utilizará os comandos simples da primeira versão, que consistem de dois botões de ataque, um para agarrar e outro para interagir com o ambiente. Porém, o mecanismo de jogo será modificado, o que permitirá maior interação com o cenário e os outros lutadores, além de

melhorar o sistema de danos.

Alguns lutadores já foram revelados, como o encenqueiro New Jack, Mad Man Pondo e Masked Horn Dog, que apareceram no primeiro BYW, Rude Boy, um lutador de Detroit, e El Drunko, que usa uns passos de dança dos anos 70, entre outros. A versão final virá com 25 personagens, mas quem quiser poderá criar seu próprio wrestler com as ferramentas de edição do game, escolhendo desde a aparência até os golpes.

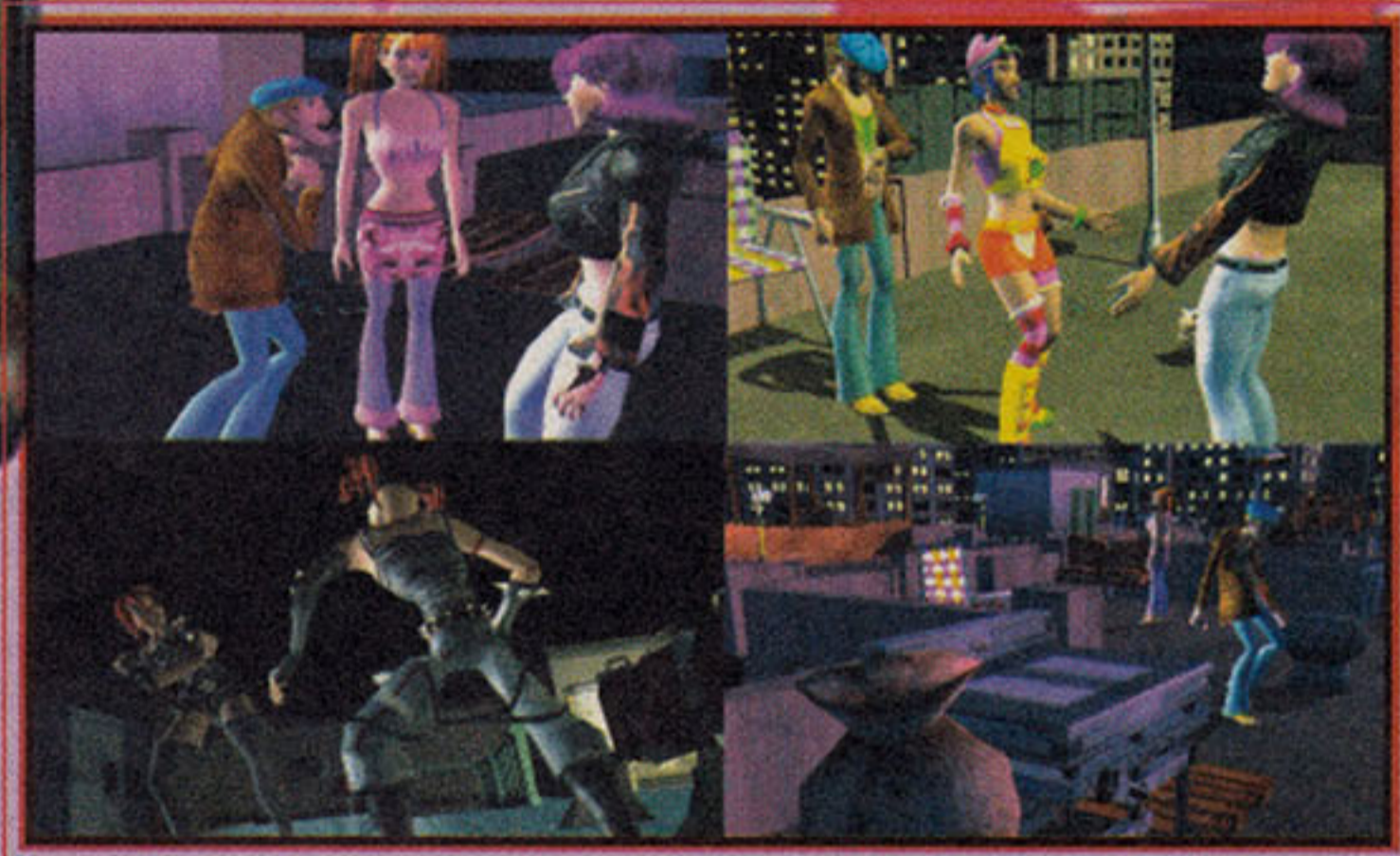
There Goes the Neighborhood ainda terá suporte para partidas online e a um headset com saída USB para conversar com seu oponente e, além disso, um ranking atualizará constantemente os resultados dos melhores jogadores. Pelo menos dá para perceber que a Eidos está se esforçando para reverter a imagem ruim do primeiro Backyard Wrestling.



Produtora: Paradox
Development: Paradox
Distribuidora: Eidos Interactive
Gênero: Luta
Lançamento: Setembro 2004

Por Kleber Dubal

THE URBZ: SIMS IN THE CITY



Conheça a verdadeira Sim City

Agora, seus Sims se mudaram para a cidade grande! Aqui, as coisas não param de acontecer 24 horas por dia, sete dias por semana, e você será só mais um na multidão, onde, para se destacar do resto, será preciso ralar. O esquema é basicamente o mesmo das versões anteriores – deixar seu Sim feliz, bem alimentado, bem humorado, etc.

Será preciso arregaçar as mangas e ir à luta. Há várias opções de emprego bem diferentes – você pode trabalhar em um Sushi Bar ou contrabandear fogos de artifício – e, se você for bem sucedido no trabalho, logo será promovido, ganhando mais e tornando-se uma pessoa cada vez

mais influente na cidade em que a reputação conta muito. Para se destacar na multidão, abuse da criatividade na hora de criar seu estilo. O jogo trará opções variadas de roupas e acessórios, um estúdio para que você faça tatuagens ou, se preferir, basta pintar seu cabelo de vermelho.

Explorar a cidade será essencial não apenas para que você saiba onde estão os clubes da alta sociedade ou as principais áreas do metrô, mas também para saber onde adquirir novas habilidades e itens para sua casa. O jogo contará com nove tipos de vizinhanças diferentes para você escolher e se mudar, sendo que cada uma terá seu próprio estilo,

o que interferirá diretamente no seu estilo de vida e no modo em que você terá que ganhar popularidade.

Se você tiver o acessório Eye Toy poderá colocar a sua cara no seu Sim e, quando ele alcançar a fama, será o seu rosto nas capas das revistas e nos jornais. The Urbz: Sims in the City parece ter chegado para revolucionar a maneira como você cuida da vida das pessoas.

Produtora: Maxis
Distribuidora: Electronic Arts
Gênero: Simulação
Lançamento: Dezembro 2004

APROVADO

TEKKEN 4

Por Suzo Bianco

Vamos brigar um pouco?

Tem hora que Street Fighter II e KOF encham o saco. Como evitar jogá-los, se seus dedinhos não param de coçar com vontade de dar porrada, virtualmente, em alguém até cair cansado?



Todo mundo quer um jogo de luta que seja rápido, estratégico e com personagens legais... E Tekken 4 é uma boa escolha, camarada. Ainda tem a velha história de abrir lutadores secretos e fazer um final com cada carinha diferente – mas não fica só por aí, não. Ainda existe o modo Vs (claro), Vs Team, onde cada um escolhe quatro vítimas para socar ou apanhar do colega, o modo History, Arcade e o Tekken Force, uma espécie de 'beat'em up', isto é, você tem um caminho pré-estabelecido onde vai chovendo inimigos para espancar até um chefe, manja? Mas não o subestime, é bem legal.

Talvez Tekken 4 nem precisasse de tanta atenção aos detalhes, pois traz ao jogador uma jogabilidade justa e rápida, levando em consideração de que se trata de um jogo de luta 3D. Os personagens, cativantes, resumem bem as principais artes marciais do planeta, deixando o jogo com mais cara de mundo real.



A Namco já está produzindo o Tekken 5, que promete ser tão bom quanto os outros, com personagens novos (incluindo um parecidíssimo com o Blade) e som e gráfico ainda melhores. É o mínimo que todos nós esperamos.

Produtora: Namco
Distribuidora: Namco
Gênero: Luta
Jogadores: 2



McFARLANE'S EVIL PROPHECY

Por Wldson Coronado

Só existem três palavras que podem definir Evil Prophecy: é uma m****

Quando estava em desenvolvimento, Evil Prophecy parecia uma boa idéia: juntar num game de ação monstros como Lobisomem e Frankenstein, refeitos a partir do estilo inconfundível de Todd McFarlane (o criador do herói dos quadrinhos Spawn), mais centenas de outras criaturas de sua linha de brinquedos e detonar todos na porrada. O resultado, porém, não poderia ter sido pior, gerando (na minha opinião) o pior jogo de PS2 já lançado nos últimos anos.

Não é exagero dizer que tudo em Evil Prophecy é péssimo. A maior parte da história é passada ao jogador através do texto das falas dos personagens – isto porque o game não usa dublagem de atores. Mesmo que o enredo fosse bom ninguém o acompanharia, pois ser obrigado a ler linhas e linhas de texto sem ouvir a reação dos personagens é insuportável. Um livro sobre esta história ficaria bem mais interessante do que estes pseudodiálogos.

A jogabilidade é outro desastre, com poucos movimentos e combinações de golpes que se resumem ao apertar de dois botões. Há golpes especiais capazes de dizimar todos os inimigos da tela, mas que nem sempre podem ser usados, uma vez que seus companheiros (há quatro personagens simultaneamente na tela, um a seu comando e os outros pela CPU) gastam a barra de energia para o especial diversas vezes. Raramente aparecem armas extras, mas os comandos são tão imprecisos que é melhor nem usá-las.



Os gráficos são tão toscos que parecem uma versão levemente melhorada de um jogo para PSOne. Há pouquíssimos detalhes visuais, tanto nos personagens como nos cenários, o que é uma blasfêmia se levarmos em conta que Todd McFarlane é um desenhista de mão cheia. Todos estes defeitos resultam num jogo totalmente sem graça e que deve ser evitado a qualquer custo.

Produtora: Konami
Distribuidora: Konami
Gênero: Ação
Jogadores: 4

REPROVADO

17

REVIEW

CORVETTE

Por Kleber Dubal

Cinqüentão e ainda faz sucesso

Em comemoração ao aniversário de cinquenta anos do Corvette, a Global Star lançou a versão para PS2 do game em homenagem ao modelo. Existem dois modos de jogo, Arcade e Career, que são muito parecidos na prática. No modo Career você tem à disposição modelos de uma época específica e, conforme você ganha as corridas, novos modos de competição serão liberados. No modo Arcade há uma enorme variedade de modelos para escolher e competir. A lista de carros inclui modelos de 1953 até 2003, basta escolher e começar a competir. Os mais antigos são pesados e lentos, enquanto os mais novos são os melhores para se jogar, pois eles são mais leves e, logicamente, muito mais rápidos.



É possível fazer melhorias nos carros trocando as peças do motor, que são liberadas conforme você evolui no modo carreira. Quanto mais Stats Points tiver, mais peças são liberadas. Apesar dos gráficos não serem exatamente o que se espera no PS2, o jogo se salva pela variedade de pistas oferecidas. Uma competição pode ocorrer em uma estrada perfeita, já a competição seguinte pode ser em uma cidade completamente abandonada. Os efeitos gerados quando se está em alta velocidade lembram os usados em Need for Speed Underground, em que o cenário em volta do carro fica meio embaçado. É um recurso simples, mas que aumenta a emoção pela sensação de velocidade que se cria. O jogo tem também um modo multiplayer, mas somente para dois jogadores no modo split screen. Corvette é o tipo de jogo que vale a pena dar uma chance.

Produtora: Steel Monkeys
Distribuidora: TDK Mediactive
Gênero: Corrida
Jogadores: 2

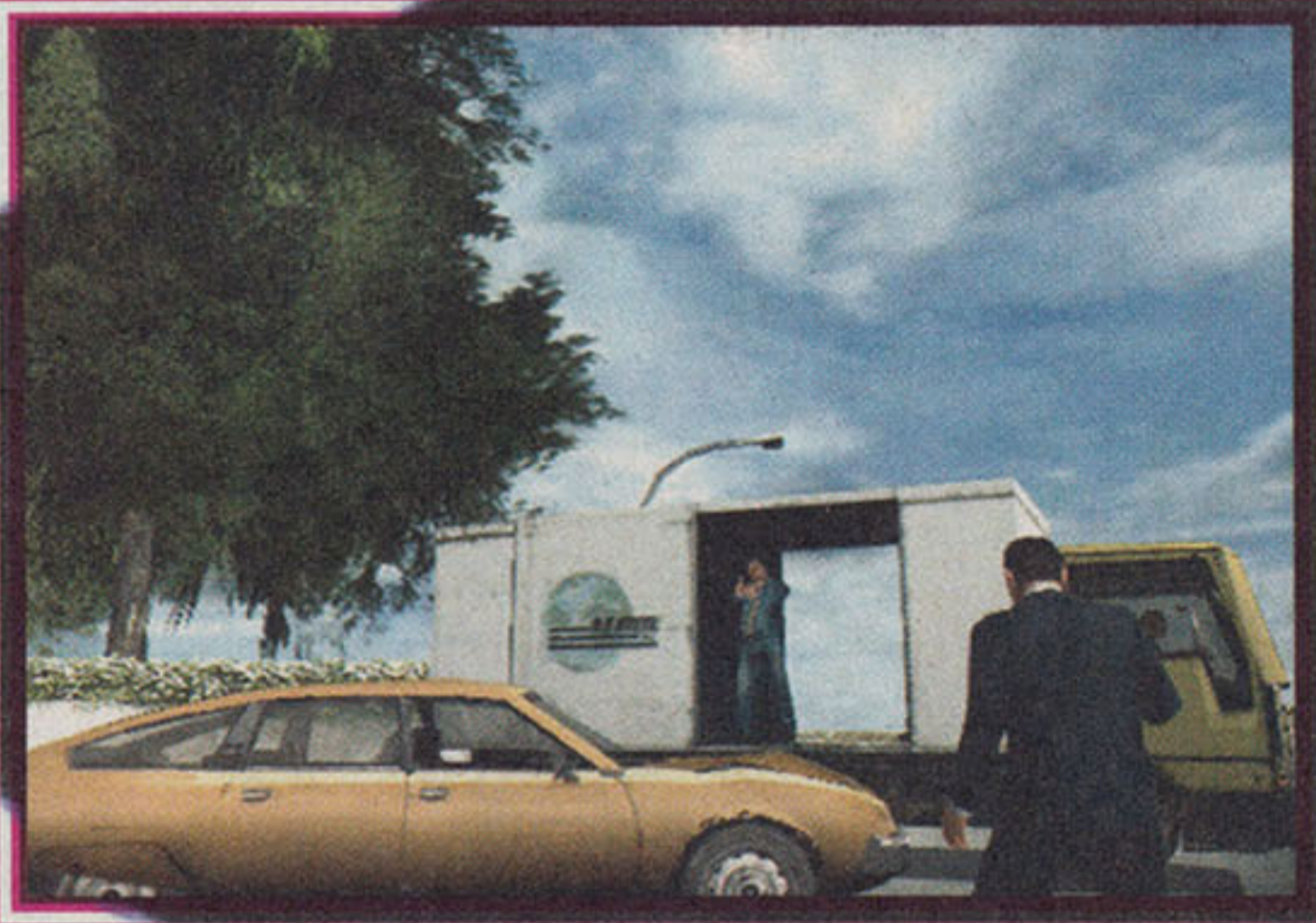
DRIV3R

Por Kleber Dubal

Somente propaganda não é a alma do negócio

No final do mês de junho, chegou às lojas um dos jogos com a maior estratégia de marketing já vista no mundo dos games. Depois de uma longa espera, finalmente os fãs do policial Tanner tiveram a chance de colocar as mãos em DRIV3R – mas antes disso não tivesse acontecido, pois a decepção que tivemos foi de acordo com a expectativa criada em volta do título. E olha que a expectativa foi grande!

Como foi anunciado pela Atari, são três cidades, Miami, Nice e Istambul, mas são menores do que o esperado. A física do jogo melhorou, se você bater o carro, ele realmente só irá amassar do lado batido e, se der um tiro, ficará somente a marca de bala. Mas o erro da Atari foi prometer mais do que poderia cumprir. Antes do lançamento, foi anunciado que, se você batesse em um poste, o carro iria abraçá-lo. Mentira, o carro irá, no máximo, amassar um pouco na frente. Também não vi muita diferença no tamanho das cidades que, conforme anunciado, seriam enormes, mas parecem ser quase do mesmo tamanho das cidades anteriores. Havia também a promessa de que DRIV3R teria gráficos maravilhosos, outra mentira. Os gráficos de Tanner e dos carros estão melhores, o resto deu uma melhorada, mas ainda continua muito parecido com os outros Drivers. A polícia parece que ficou burra de uma versão para outra do jogo, enquanto a qualidade dos efeitos sonoros melhorou um pouco, mas nada impressionante. Se você procura diversão e quer jogar alguma coisa nesse estilo, vá jogar GTA, que é muito melhor.



Produtora: Reflections Interactive
Distribuidora: Atari
Gênero: Ação
Jogadores: 1

SPIDER-MAN 2

Por Wldson Coronado

Para um grande filme, um grande game

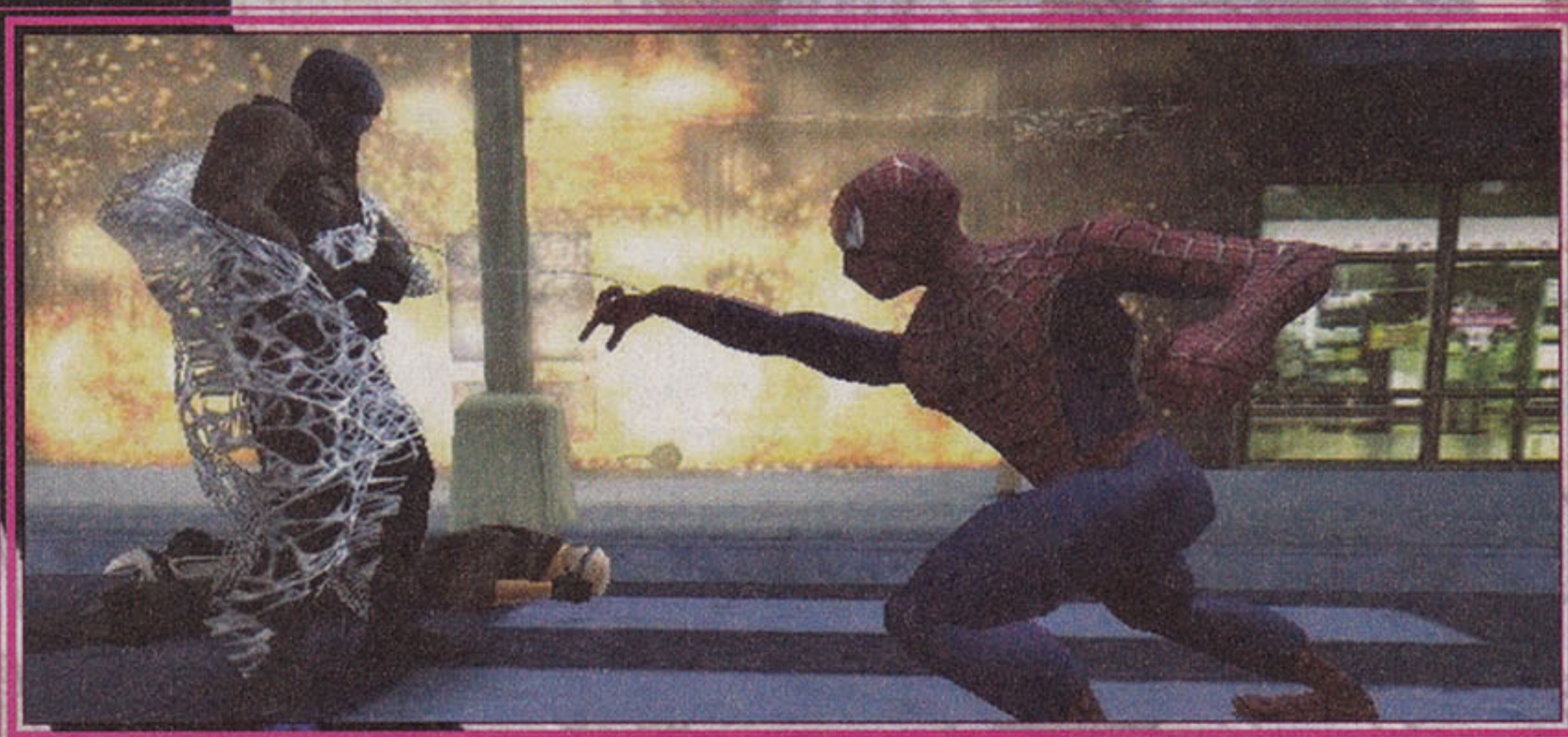
Entre os super-heróis, poucos são tão populares quanto o Homem-aranha. Tanto o filme lançado em 2002 como o game baseado nele agradaram em cheio e, com o lançamento mundial nos cinemas de Spider-Man 2, a Activision não poderia deixar de criar outra aventura do herói aracnídeo. O jogo, homônimo ao filme, foi totalmente reformulado em relação ao seu antecessor e o resultado não poderia ser melhor.

Spider-Man 2 utiliza o mesmo conceito de outros títulos de sucesso, como Tony Hawk Underground e GTA, em que o personagem tem toda a área de jogo livre para explorar (no caso, a ilha de Manhattan) e missões não-lineares. Na prática, isto significa que o game tem, além das missões principais, centenas de desafios paralelos, que podem ser cumpridos na ordem que o jogador desejar. Estes desafios são bem mais simples do que aqueles encontrados no roteiro principal, incluindo deter ladrões de carros, tirar fotos para o Clarim Diário ou entregar pizzas. Estas ações, embora pareçam menos dignas de um super-herói, rendem Hero Points, que podem ser usados para trocar





por novas habilidades para o Aranha, como maior velocidade ao balançar na teia ou novos golpes. Coletar os pontos também faz parte dos objetivos a serem cumpridos em alguns capítulos, aumentando ainda mais a importância dos desafios paralelos.



O mapa, apesar de incluir somente a ilha de Manhattan, é enorme e, portanto, locomover-se pelas teias é fundamental. Neste ponto, a jogabilidade ficou excelente: balançar nas teias entre os edifícios de Nova York é uma das partes mais divertidas do jogo. A movimentação do personagem é perfeita, muito parecida com a dos filmes, enquanto a jogabilidade garante precisão entre um balanço e outro. É preciso um tempo para aprender a passear de teia sem problemas, mas está longe de ser difícil; ainda assim, há uma opção para que o game faça o movimento automaticamente. Outros

aspectos são menos brilhantes, como o sistema de combate simples e repetitivo, mas este pequeno defeito some quando analisamos a jogabilidade por inteiro.

A história segue alguns momentos-chave do filme, mas, ao invés de recriar suas cenas, as coloca em contextos diferentes, adaptando o enredo ao game. Isto pode parecer ruim para os fãs mais radicais, mas é uma ótima saída, pois garante originalidade ao jogo e abre espaço para os outros vilões que não estão no longa-metragem, como Rhino e Mysterio. Apesar dos gráficos para a versão do PS2 serem um pouco inferiores às de Xbox e PC, isto não atrapalha em nada a diversão. Além de ser muito divertido, há tanta coisa para se fazer em Spider-Man 2 que dificilmente você deixará este game de lado tão cedo.

Produtora: Treyarch
Distribuidora: Activision
Gênero: Ação
Jogadores: 1

PSI-OPS:

THE MINDGATE CONSPIRACY

Por Kleber Dubal

Salve o mundo controlando a mente das pessoas

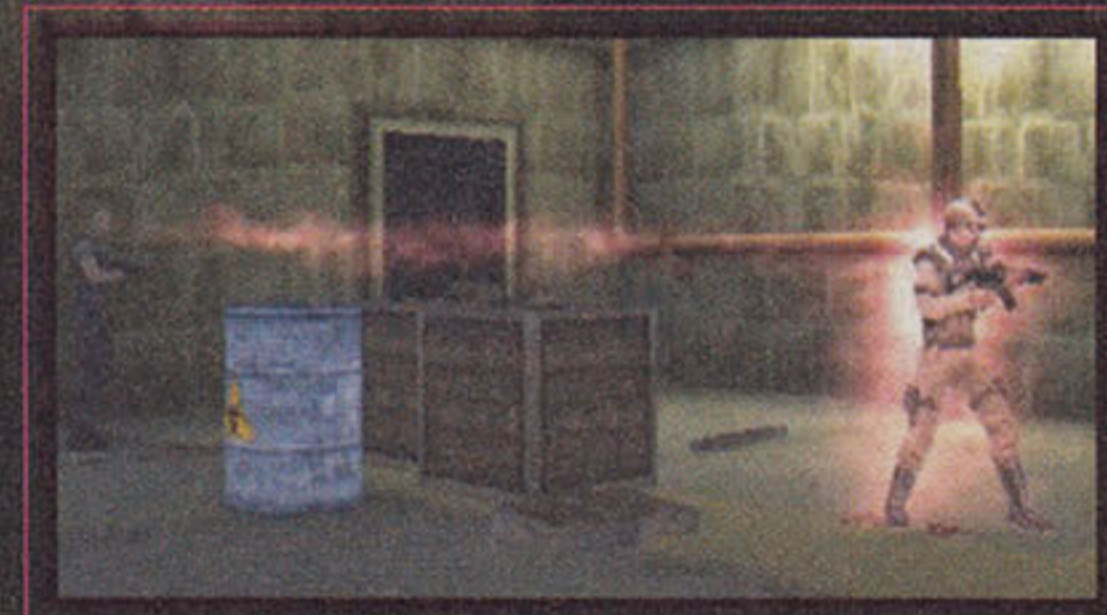
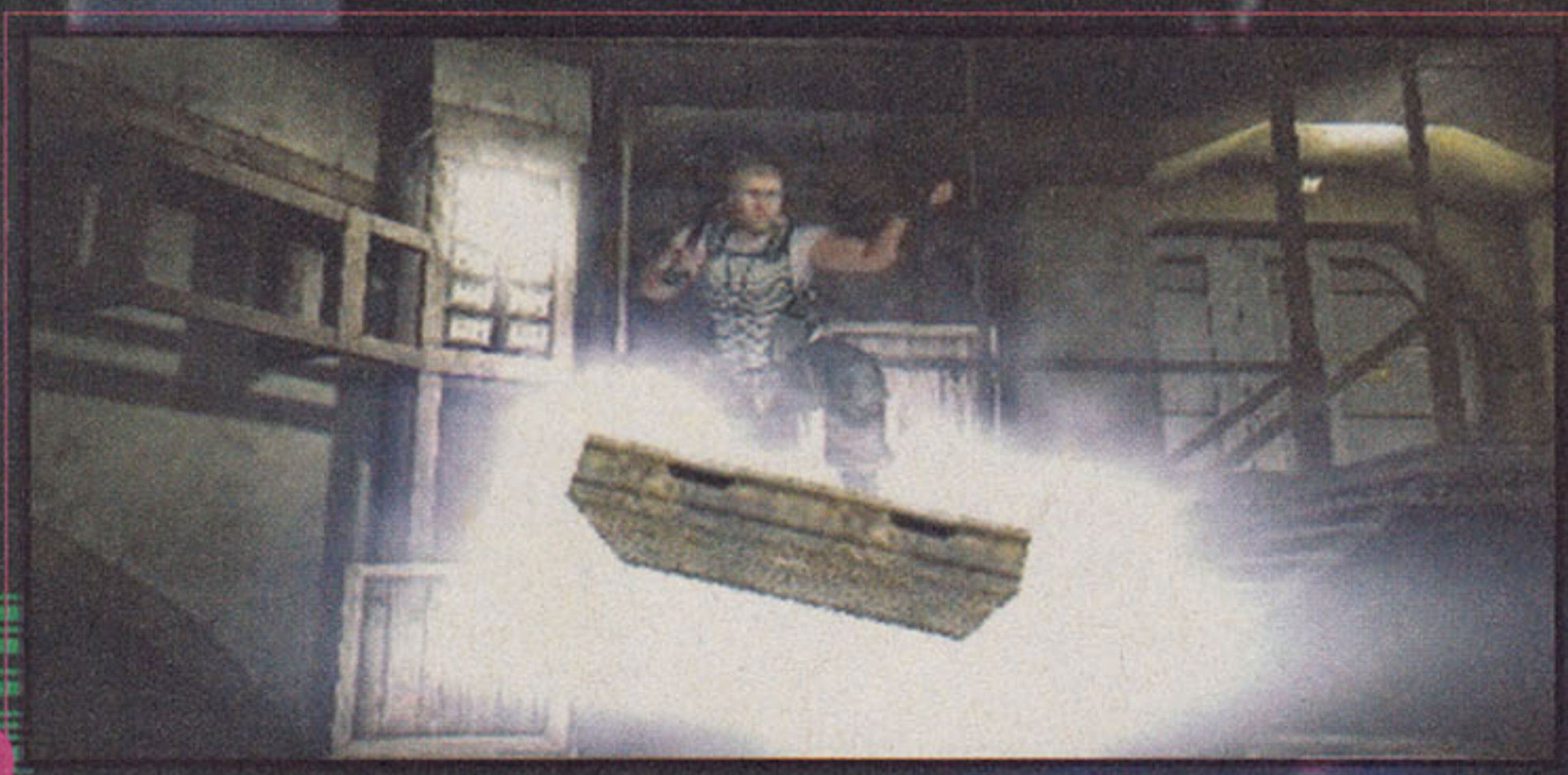


Assuma o papel de Nick Stryer, um super soldado com poderes psíquicos (parecidos com os da Dra. Jean, dos X-men) que deve lutar contra um grupo conhecido somente como "O Movimento", uma organização militar do mal liderada por alguém que se identifica como "O General" e pretende dominar o mundo. Nick terá que usar toda sua inteligência e habilidades psíquicas para derrotar "O Movimento" e achar o esconderijo do "General".

A história de Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy parece um pouco sem graça, mas, depois que você começa a jogar, ela se torna

envolvente. Além do mais, o game tem gráficos excelentes e uma trilha sonora regada a muito rock' n roll do bom, o que dá uma empolgação a mais na hora em que se está jogando.

Os poderes de Nick são, no mínimo, divertidos. É possível usar rajadas de fogo, levantar objetos e pessoas e jogá-las longe, sugar a mente dos inimigos ou, se estiver de bom humor, somente controlar suas mentes para facilitar suas missões, obrigando-os a abrir portas ou matar outra pessoa que pode vir a atrapalhar sua vida. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy é o tipo de jogo que, mesmo que você não goste do estilo, vale a pena dar uma chance.



Produtora: Midway
Distribuidora: Midway
Gênero: Ação
Jogadores: 1



VAN HELSING

Por Kleber Dubal

Nada além de um passa tempo...

Se você não assistiu ao filme, pode ser que não entenda bem a história do jogo. Em Van Helsing, você vai finalmente matar todos os monstros que o amedrontavam quando era criança, entre eles Drácula, Lobisomem e Frankenstein.

O jogo, assim como o filme, é uma viagem total. Seguindo a onda de Enter the Matrix, nele você verá algumas coisas a mais que não aparecem no filme, como ter que lutar logo de cara com Mr. Hyde, o monstro de *O médico e o Monstro*. O início do jogo é como uma espécie de tutorial, por isso, não se preocupe em encontrar desafios difíceis demais assim que começar.

Van Helsing tem uma grande variedade de armas. Se você não viu o filme vai reparar que ele faz alguns movimentos absurdos, como pulos altíssimos e algumas acrobacias que deixariam o Batman com inveja – isso acontece porque nosso herói foi mordido por um lobisomem e adquiriu alguns poderes da criatura (será que foi por isso que escolheram o ator que interpretou Wolverine em X-Men para o papel principal no filme?).

O game tem gráficos muito bons e um som que cria um ótimo clima de suspense. Quanto à jogabilidade, leva um tempinho para entender os controles, mas depois que você se acostuma, os movimentos saem naturalmente. O que estraga é o fato de não poder controlar a câmera: às vezes não é possível ver o que está a sua volta, e isso num game em que os inimigos podem aparecer a qualquer hora e de qualquer lado é péssimo.

Produtora: Saffire
Distribuidora:
 Vivendi Unirvesal
Gênero: Ação
em terceira pessoa
Jogadores: 1

23

SHREK 2

Por Kleber Dubal

Acompanhe Shrek em mais essa emocionante aventura

Era uma vez, há muito tempo, em uma terra "Muito, Muito Distante", o rei e sua rainha receberam uma carta de sua amada filha, a Princesa Fiona, avisando-os de que ela finalmente havia encontrado seu príncipe encantado, ou seja, o verdadeiro amor. Acreditando que ela havia se livrado da maldição do Ogro, eles armam *aquela* festa para receber Fiona e Shrek. Imaginem a surpresa que foi quando eles descobrem que sua filha se transformou de vez num Ogro! Mesmo assim, Fiona decide que chegou a hora de oficializar sua situação com Shrek. É aí que a aventura começa.

Você verá lugares que aparecem nos filmes e alguns novos, como as Minas dos Anões e a Ponte Rouca. Há sempre quatro personagens na tela simultaneamente, sendo um total de nove personagens diferentes que se alternam durante as fases. Logo de cara você começa jogando com Shrek, Fiona, Burro e o Homem Biscoito, aparecendo outros ao avançar no game, como o Gato de Botas e o Lobo Mal. Você pode controlar qualquer um dos quatro personagens em jogo a hora que achar melhor, usando as habilidades

especiais de cada um para resolver os puzzles. Por exemplo, você pode usar o coice do burro para abrir portas e o super sopro do Lobo Mal para derrubar vários inimigos de uma só vez.

No modo multiplayer você pode jogar com mais três amigos. Eles assumem os outros três personagens do jogo, podendo entrar ou sair da partida a qualquer momento. Só não será possível usar os quatro personagens nos mini-games que são abertos durante o jogo; chamados de Hero Time, eles são essenciais para Shrek e seus amigos completarem sua jornada até a terra Muito, Muito Distante.

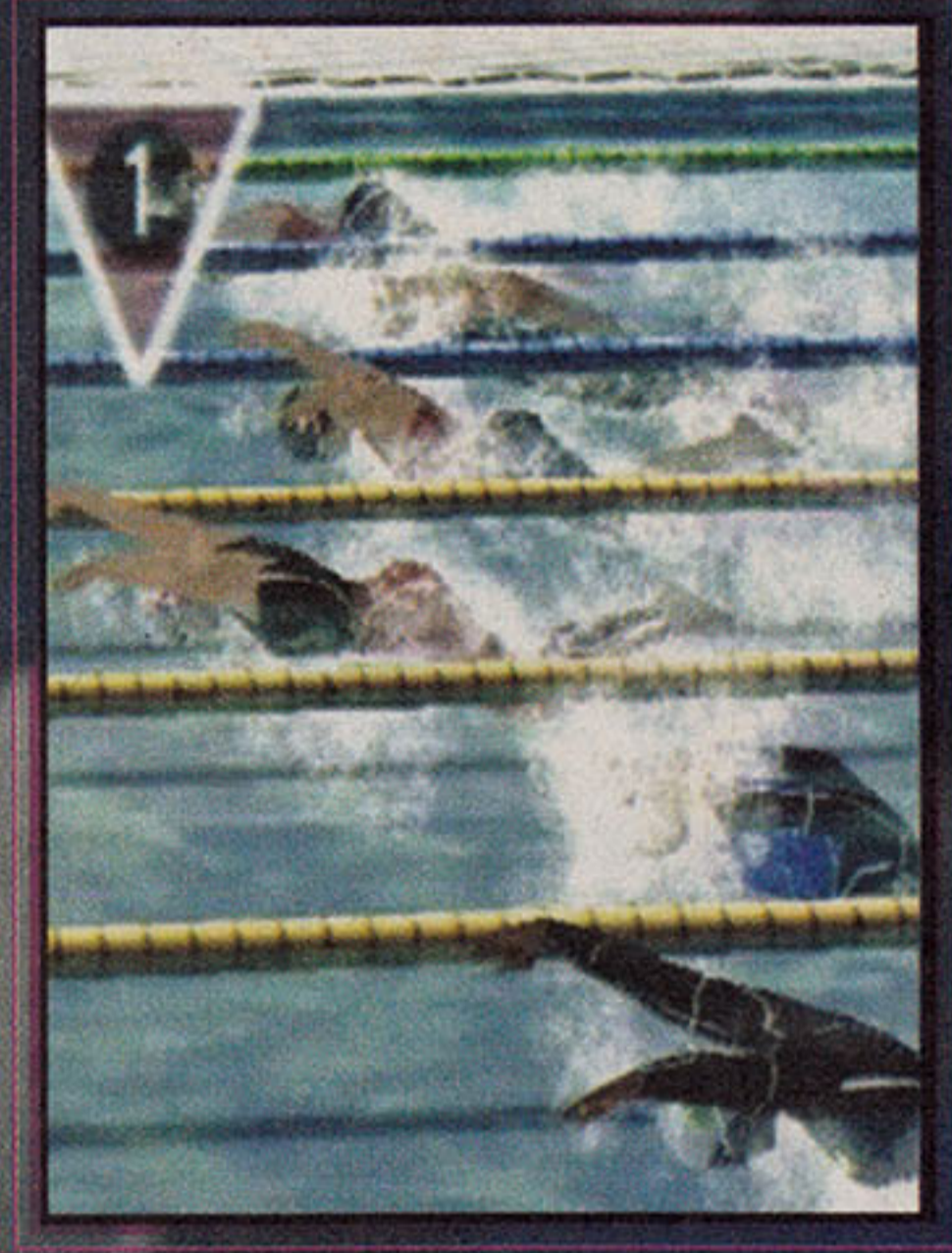


24

Produtora: Luxoflux
Distribuidora: Actyvision
Gênero: Ação
Jogadores: 4

ATHENS 2004

Por Wildson Coronado



Athens 2004 ganha no máximo a medalha de bronze

Não há como evitar: a cada quatro anos, o mundo fica todo meloso por causa das olimpíadas, um dos maiores eventos esportivos do planeta. A emoção também acaba afetando os criadores de games, como é o caso da Eurocom, que lançou sua própria versão digital dos jogos de Atenas para o Playstation 2.

O jogo traz mais de 25 modalidades, divididas entre natação, atletismo e ginástica, além de outras independentes, como levantamento de peso, hipismo, tiro ao alvo e arco e flecha. Os esportes coletivos, como basquete e futebol, ficaram de fora, valorizando apenas as provas mais exóticas e que tornam as olimpíadas um evento único. São 64 países para escolher, mas

os personagens não são baseados nos atletas reais.

A jogabilidade é extremamente simples e utiliza, no máximo, quatro botões. O problema é que ela mistura soluções muito criativas com erros de games do passado: enquanto esportes como o arco e flecha têm comandos precisos e um desafio compatível, outros, como as provas de natação, são péssimos de controlar e quase impossíveis de vencer. Estas modalidades ruins usam o sistema ultrapassado de apertar dois ou mais botões alternadamente o mais rápido que puder, que é super cansativo e, indo direto ao ponto, pode até provocar danos ao joystick.

Além do modo de disputa ao ouro (ligeiramente mais difícil que

o resto) há o treino, que traz vídeos explicando como jogar em cada prova, o que é uma ajuda imensa. Outra vantagem é ter o português entre as escolhas de idioma, inclusive com narração. Athens 2004 empolga no começo, mas os problemas da jogabilidade o fazem perder a graça em pouco tempo.



Produtora: Eurocom
Distribuidora: Sony Computer Entertainment
Gênero: Esporte
Jogadores: 4

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

Por Kleber Dubal



Are you ready?

A Acclaim vem criando tradição em jogos de luta livre. Após fazer sucesso com ECW para Playstation, agora ela aposta em Showdown: Legends of Wrestling, um game de luta livre do jeito que os americanos gostam, lançado no meio deste ano.

O jogo conta com alguns nomes famosos da luta livre americana, como Hulk Hogan e Dusty Rhodes. O jogo impressiona pela movimentação dos personagens em cima dos ringues, pois é quase idêntica a dos lutadores nos quais foram inspirados. Os comandos concentram-se nos botões principais do

Play e as ações de cada botão podem variar de um personagem para outro.

Os modos de jogo não trazem nada muito diferente do que estamos acostumados a ver por aí. Há o multiplayer, quick start e o modo história, também sem muita novidade, a não ser o fato de que você escolhe um personagem e joga com ele através das décadas de 70, 80 e 90, sendo que a luta final é contra Hulk Hogan e, se você ganhar dele, leva o cinturão de campeão das lendas da luta livre "Legends of Wrestling". Como não poderia deixar de ser, em Showdown: LoW dá para criar seu próprio lutador, com várias opções de caracterização à disposição para que você o faça do jeito que achar melhor. É possível editar cada detalhe do rosto e do corpo, podendo até fantasiar seu lutador de palhaço, assim como os seus golpes. Showdown: Legends of Wrestling é uma boa pedida para quem gosta de jogos de luta livre.



Produtora: Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Gênero: Luta
Jogadores: 2

SILENT HILL 4: THE ROOM

Por Wildson Coronado

Se for para borrar as calças de medo, que seja com um jogão como Silent Hill 4

Diferente de Resident Evil, que sempre priorizou a chacina de zumbis, Silent Hill tenta mexer com os nervos de quem joga, focando no terror psicológico. Isto nunca foi tão forte como é agora em Silent Hill 4: The Room, o quarto game desta série de aventura mesclada com survival horror.

O herói da vez, Henry Townshend, que vem tendo terríveis pesadelos, descobre um dia que está preso em seu apartamento. A única saída é um túnel na parede de seu banheiro, levando-o a outras realidades em que rolam assassinatos macabros e encontros com criaturas horríveis. No apê, único lugar seguro do game, a visão é em primeira pessoa, onde estão alguns itens a pegar e o ponto de save. Do outro lado do túnel, a visão passa para terceira pessoa e é onde a ação acontece de fato, dividida em diversos locais, como o metrô e uma floresta. É preciso resolver alguns quebra-cabeças simples, como abrir portas e pegar certos itens até a conclusão de cada local, geralmente resultando numa morte. Os acontecimentos do outro lado do túnel afetam o apartamento de Henry, revelando dicas importantes do que fazer a seguir e tornando a história cada vez mais envolvente. E é isto que deixa SH 4 difícil de largar: o mistério de quem está por trás de tantas mortes.



Os gráficos e a jogabilidade lembram bastante os de Resident Evil Online, embora sejam claramente superiores e muito mais aterrorizantes. A versão japonesa tem legendas em inglês e, como o game também é dublado neste idioma, você não verá, literalmente, um "a" em japonês. Nem perca tempo esperando até setembro, jogue Silent Hill 4 agora mesmo, pois é garantia de terror da melhor qualidade.

Produtora: Konami
Distribuidora:
Konami
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

DETONADO



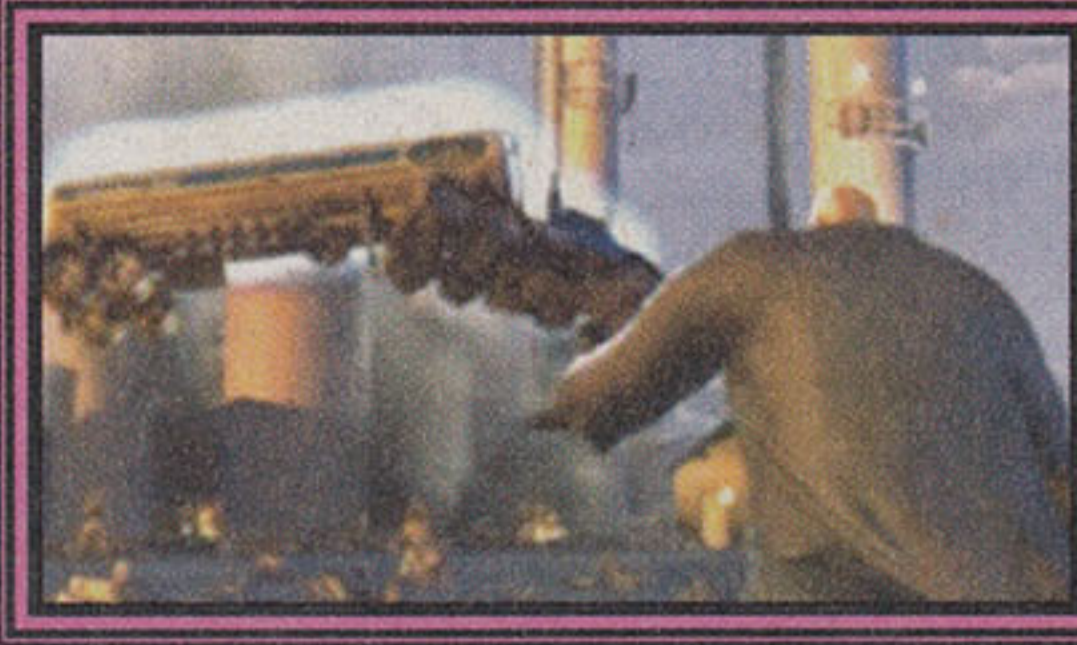
PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Por Alex Fernandes

28

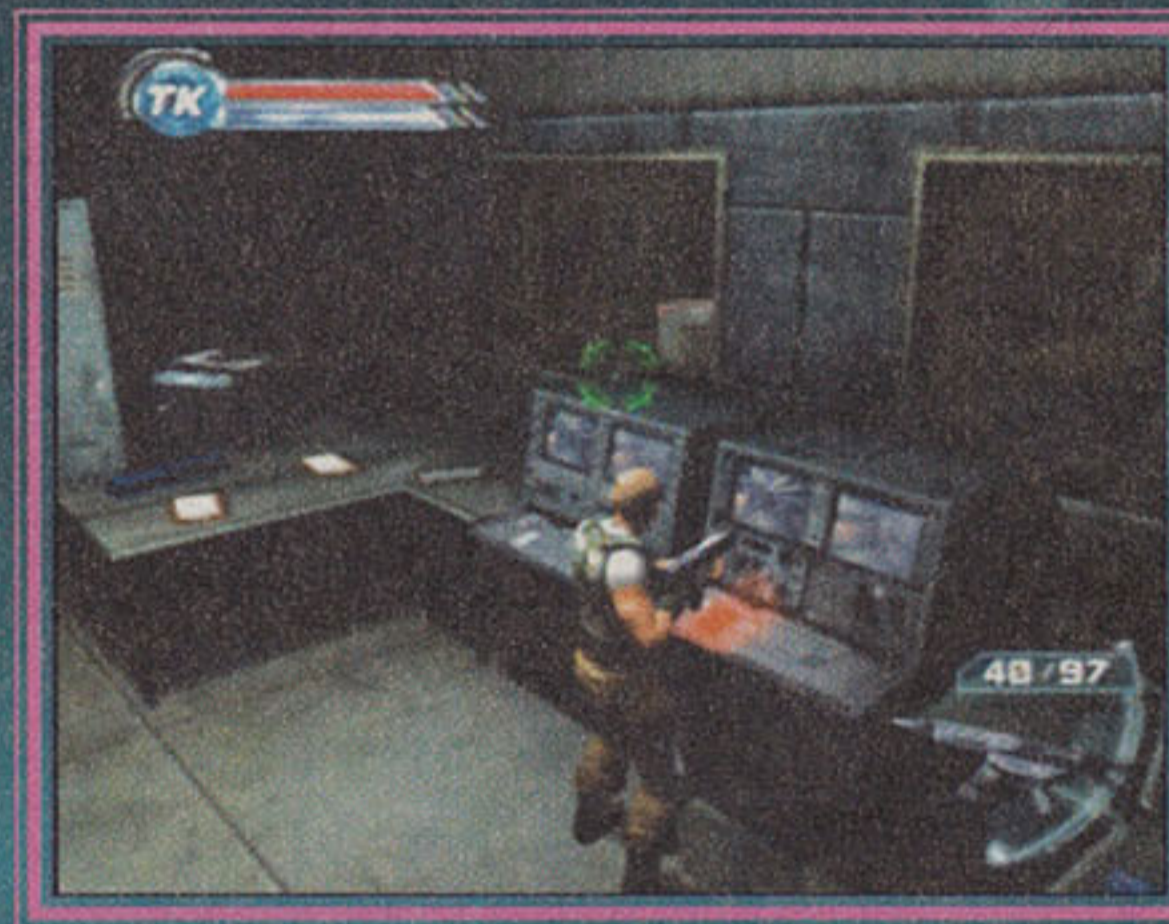
PLAYSTATION 2 número 03



Capítulo 1

Welcome to Movement

Siga em frente e mate os dois guardas que estão no corredor. Do lado esquerdo haverá uma sala com munição, energia e um computador que abrirá a porta ao lado. Mate todos os guardas, pressione o botão vermelho das celas (há um item numa delas) e use o computador para desativar o laser da porta. Entre na porta e mate os guardas que estão no local, vire para o corredor da esquerda e entre na primeira porta do lado direito para encontrar energia. Saia e mate o guarda que está dentro da sala do lado esquerdo para obter o cartão, volte para a sala que você conseguiu energia e use o cartão na porta.



Telekenesis Reawakened

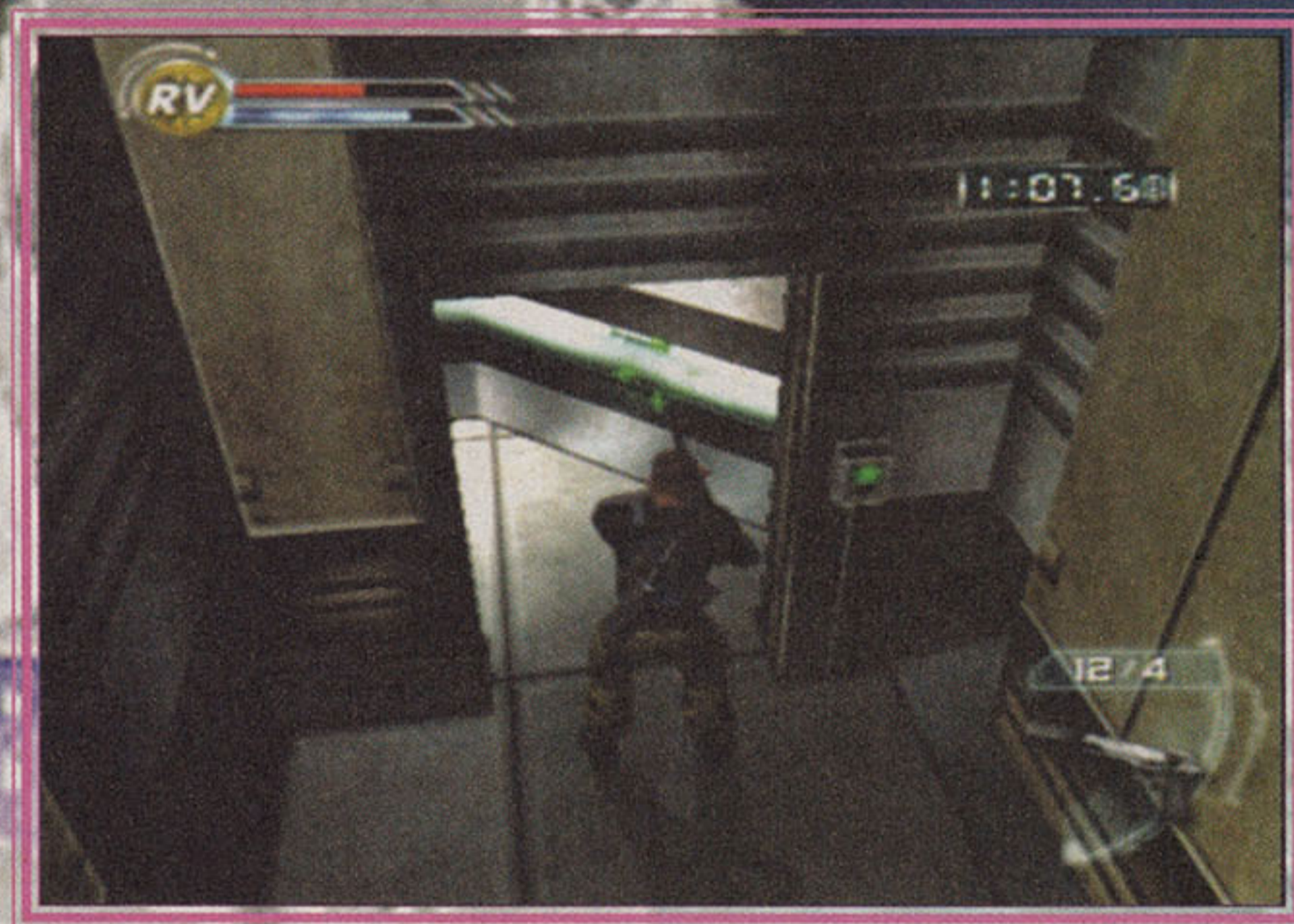
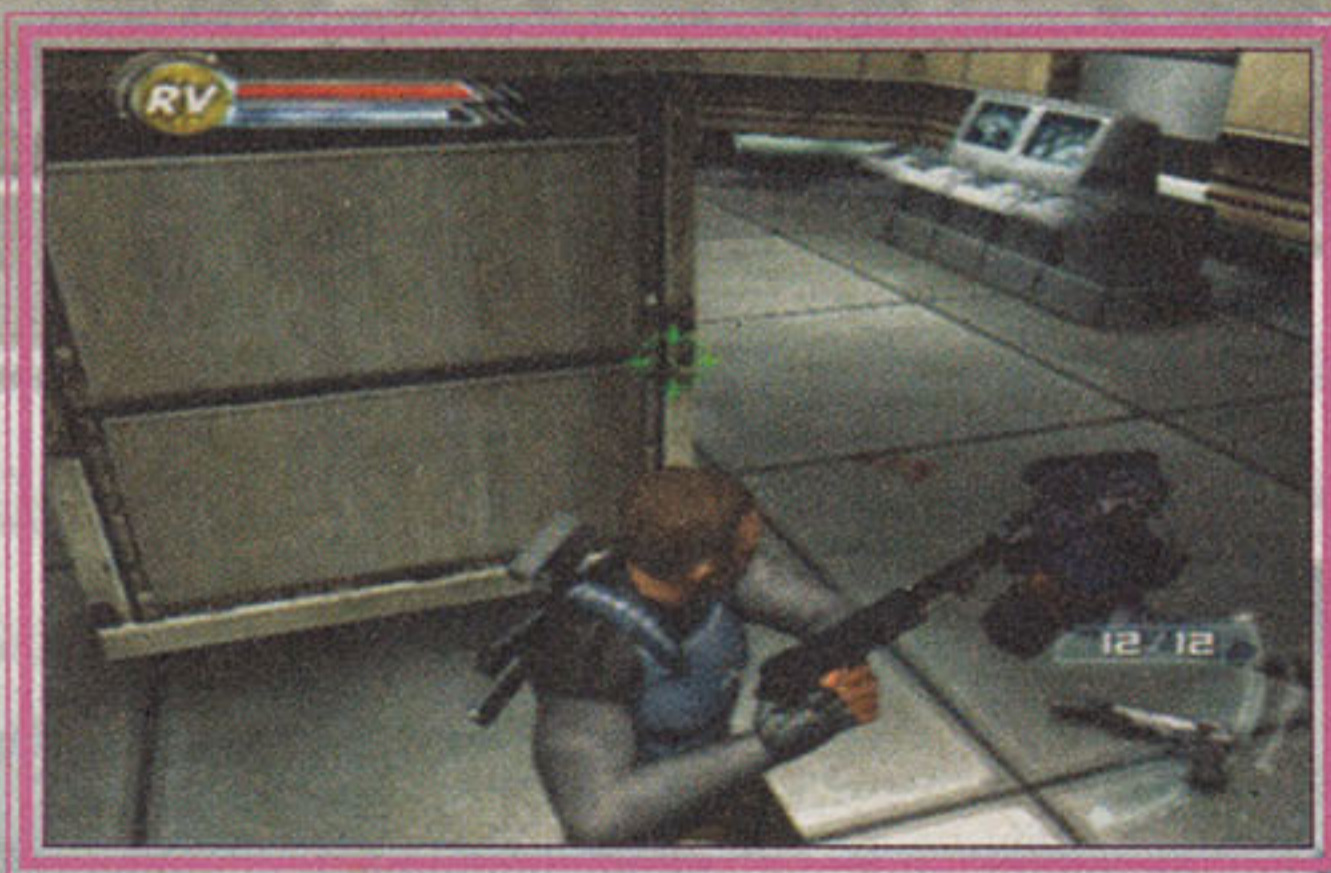
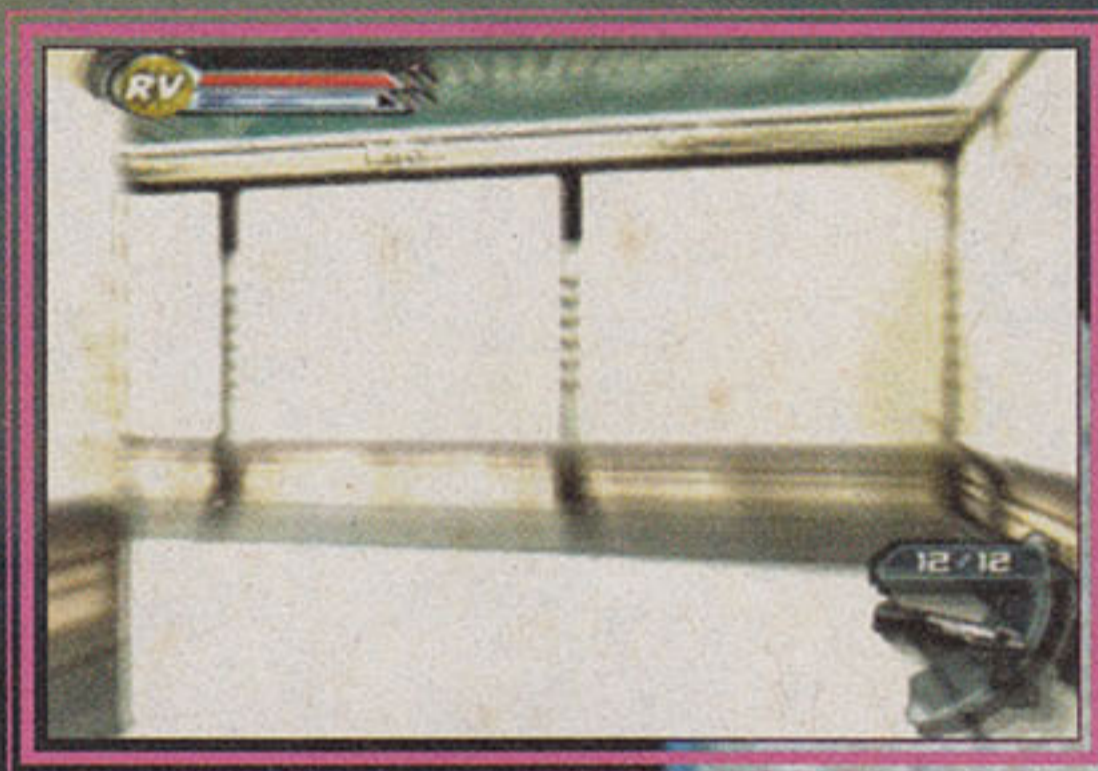
Eu aconselho você a perder alguns minutinhos aprendendo como usar o seu TK no treinamento antes de continuar, porque ele será muito importante ao decorrer do jogo. Após o treinamento, vá para a segunda sala e use o TK nas caixas de aço para movê-las até a marca na parede. Escale a parede e pule para a próxima sala. No próximo objetivo, haverá três buracos na parede, onde cada um deve ser preenchido com uma das caixas de aço. Entre pela porta e agora o seu objetivo é acertar as caixas nos inimigos que aparecerão. Para completar o seu treinamento, basta derrotar cinco inimigos armados usando o TK como achar melhor.



Na mesma sala em que você está, obtenha os dois cartões e siga em frente. Desça as escadas até encontrar um guarda, mate-o e use o cartão na porta. Desça as escadas até chegar na sala com o gerador, mate três guardas e vá até o gerador, abaixando as alavancas para retirar da porta o laser que está impedindo a passagem. Suba de volta e mate todos os guardas até chegar na porta que estava protegida com o laser para começar um novo treinamento.

Remote Viewing Reawakened

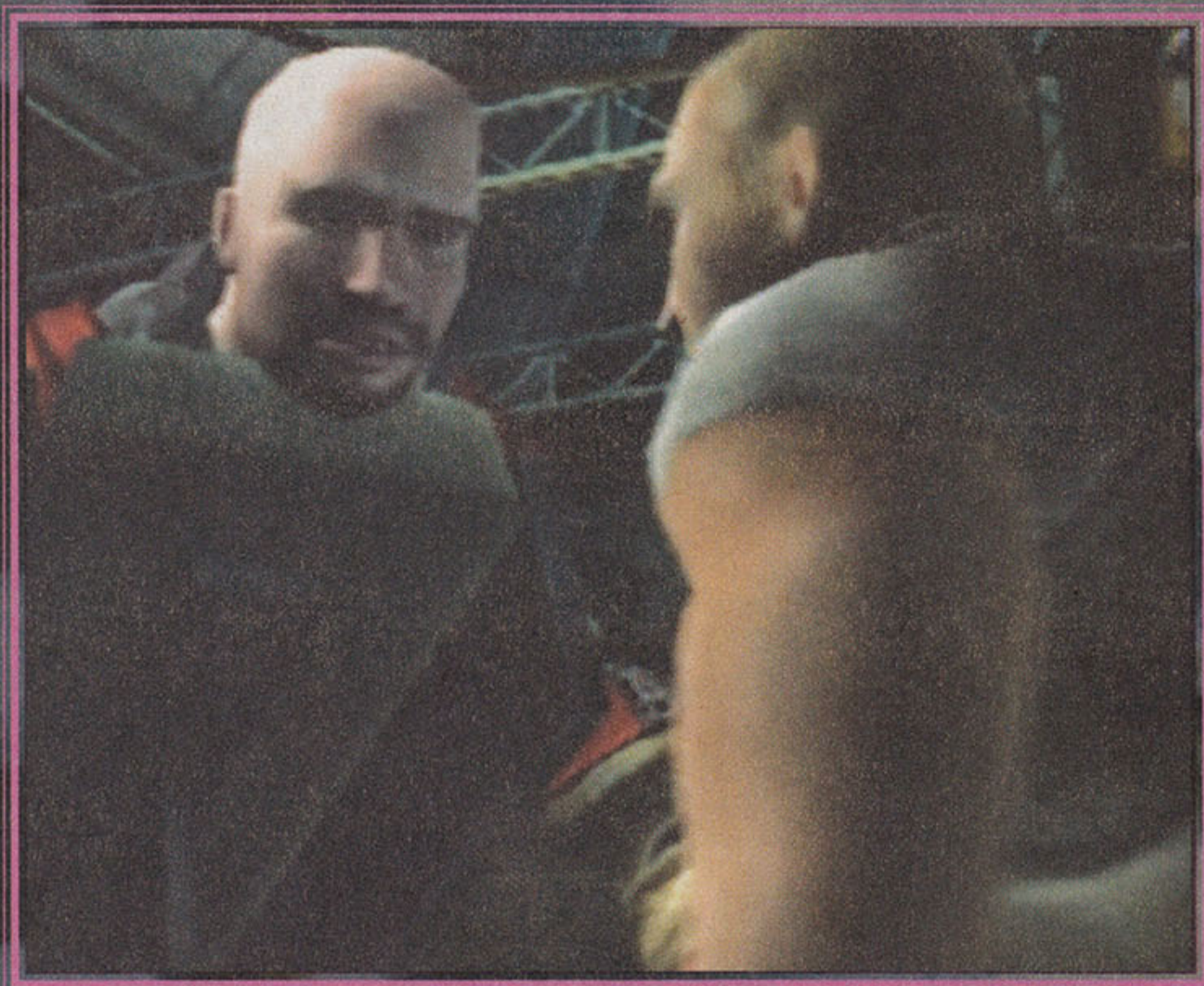
O novo treinamento serve para aprender as técnicas RV. Aperte o direcional para a esquerda e siga através das paredes até encontrar um computador. Assim que encontrar, aperte novamente para a esquerda para desabilitar o poder e continue sem ele até a porta que está do lado do computador. Na próxima missão, o seu objetivo é encontrar um inimigo que está mexendo em um computador e depois acertá-lo por trás, usando o quadrado. Agora, use o seu poder RV para observar o inimigo através da porta e, quando ele se aproximar e se virar, aproveite para entrar no local e abra rapidamente a porta do lado direito. Na próxima sala, haverá dois guardas espalhados, use o RV e, quando eles estiverem de costas, seja rápido e acerte-os para liberar a porta. Na última parte do treinamento, use o RV para encontrar os inimigos e o computador, mate os inimigos e vá até o computador para destravar a porta. Encontre a porta liberada e saia.



Siga pela porta à frente e mate todos os inimigos do local até encontrar uma sala com um computador, ative-o e obtenha os itens. Volte e entre na sala ao lado onde haverá uma metralhadora e um guarda. Para passar com sucesso pela metralhadora, assim que você entrar na sala, eleve algum objeto e use-o como escudo até se aproximar da sala.

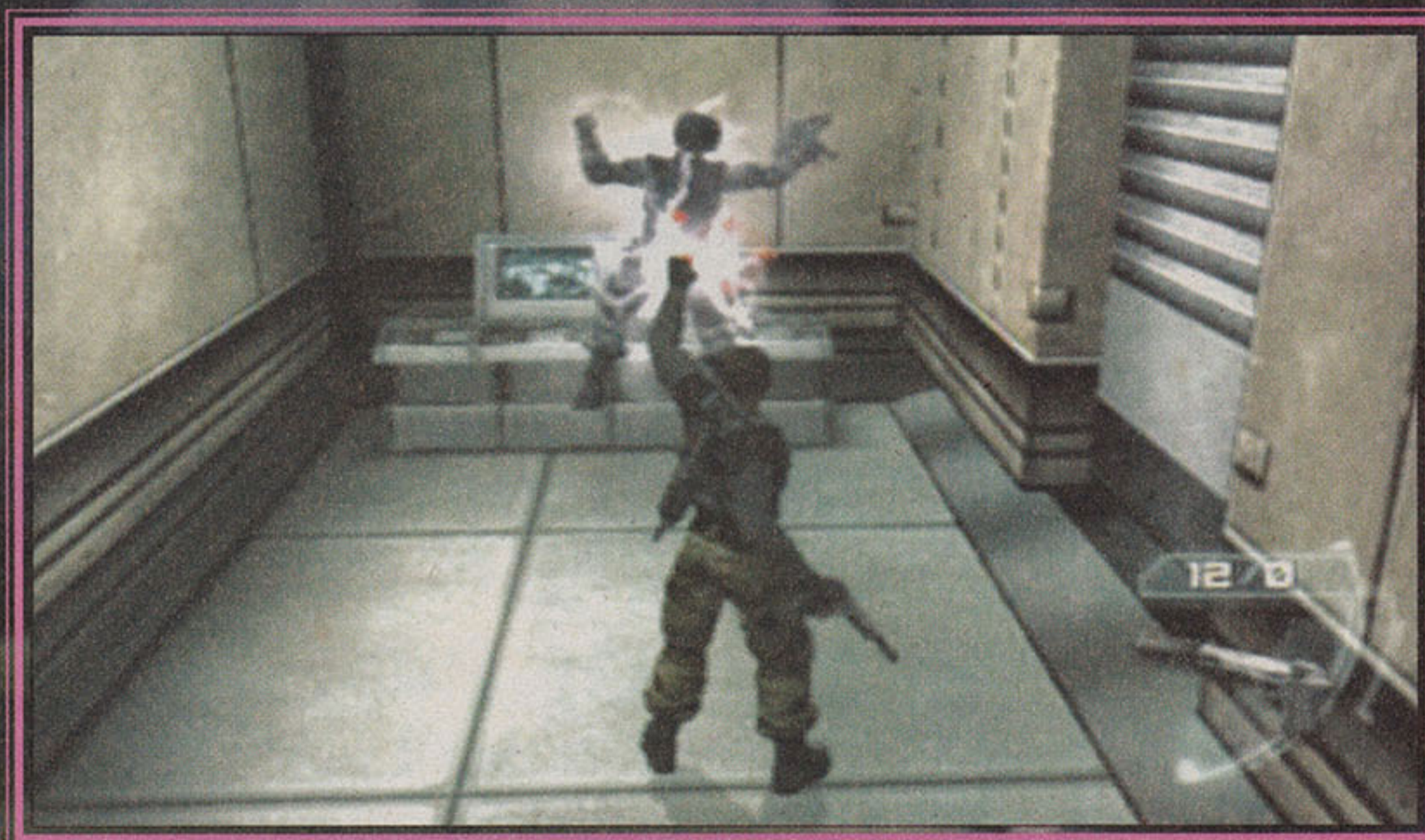
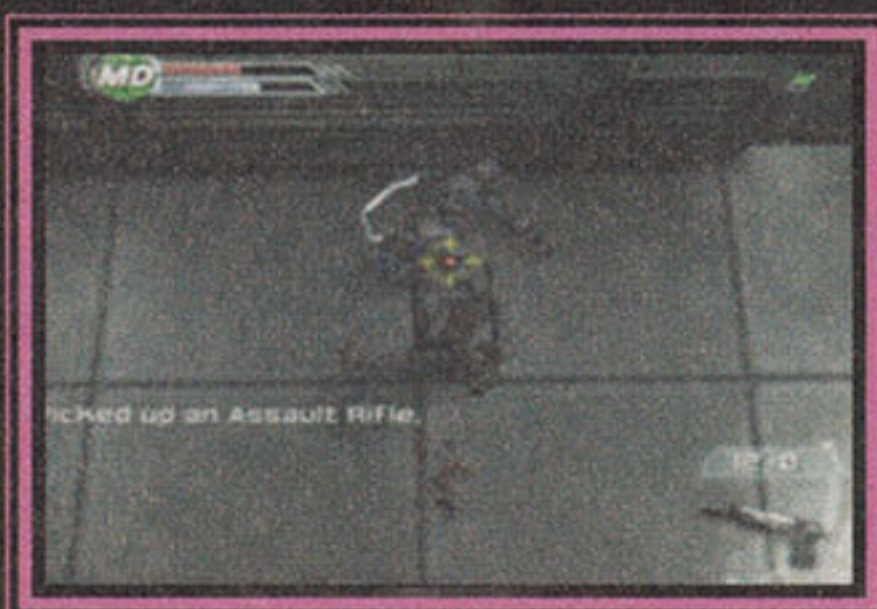
Capítulo 2 – Something's Gone Wrong

Siga em frente até a porta de aço e entre para aprender uma nova técnica.

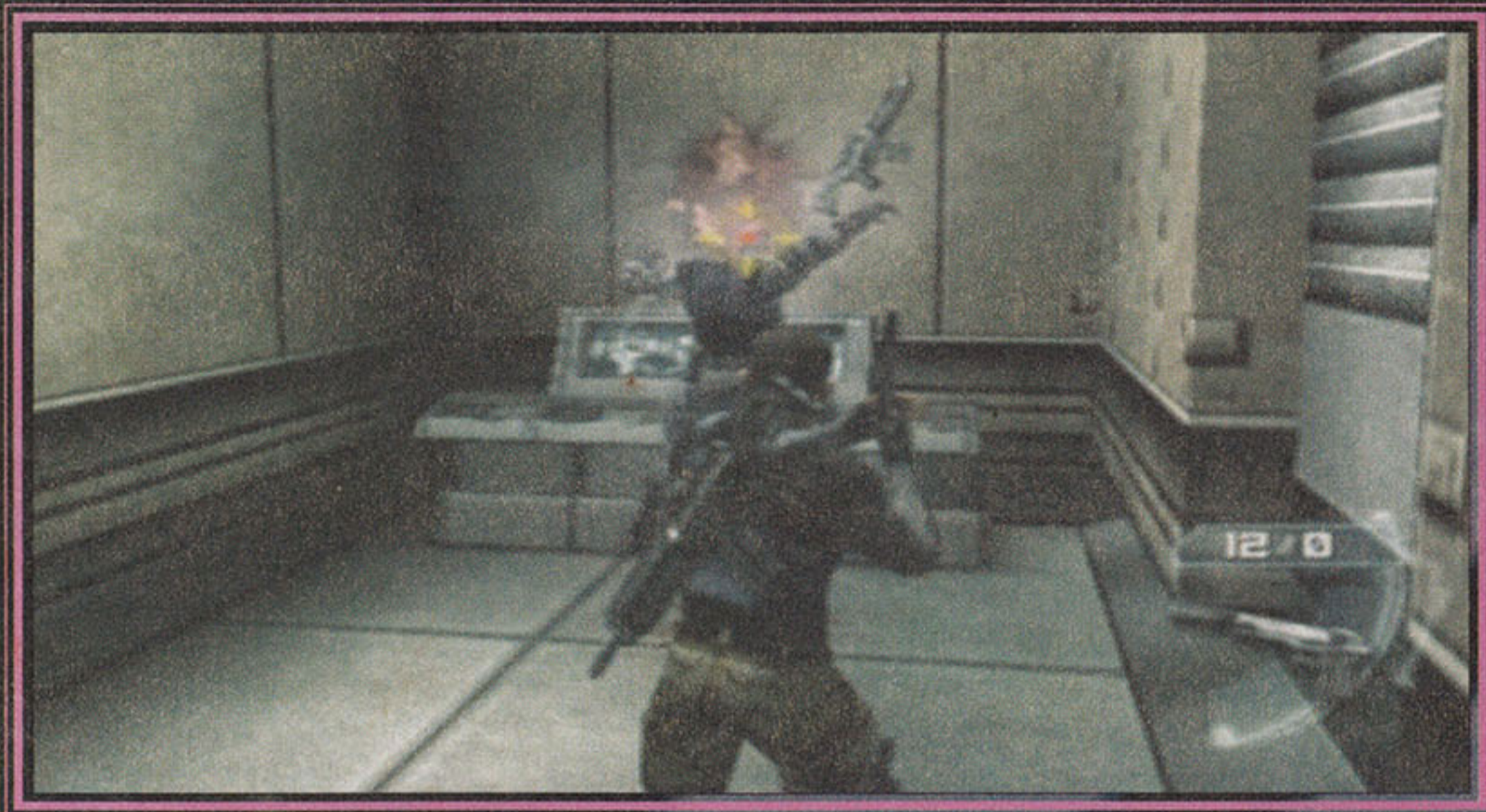


Mind Drain Reawakened

Agora, sem dúvida nenhuma, você vai aprender o melhor poder do jogo. Na primeira parte do treinamento haverá um guarda na sala, vá até ele, use o R2 para sugar a sua mente e segure o botão até sua cabeça explodir. Na próxima sala haverá dois guardas, um em cada canto, faça o mesmo com eles e entre na porta que está situada no centro da sala. Agora, vá para o lado esquerdo, sugue a mente do guarda que está no computador sem ele perceber e repita o procedimento com os outros (estes você pode matar antes) até recuperar toda a barra de MD. É o fim deste treinamento.



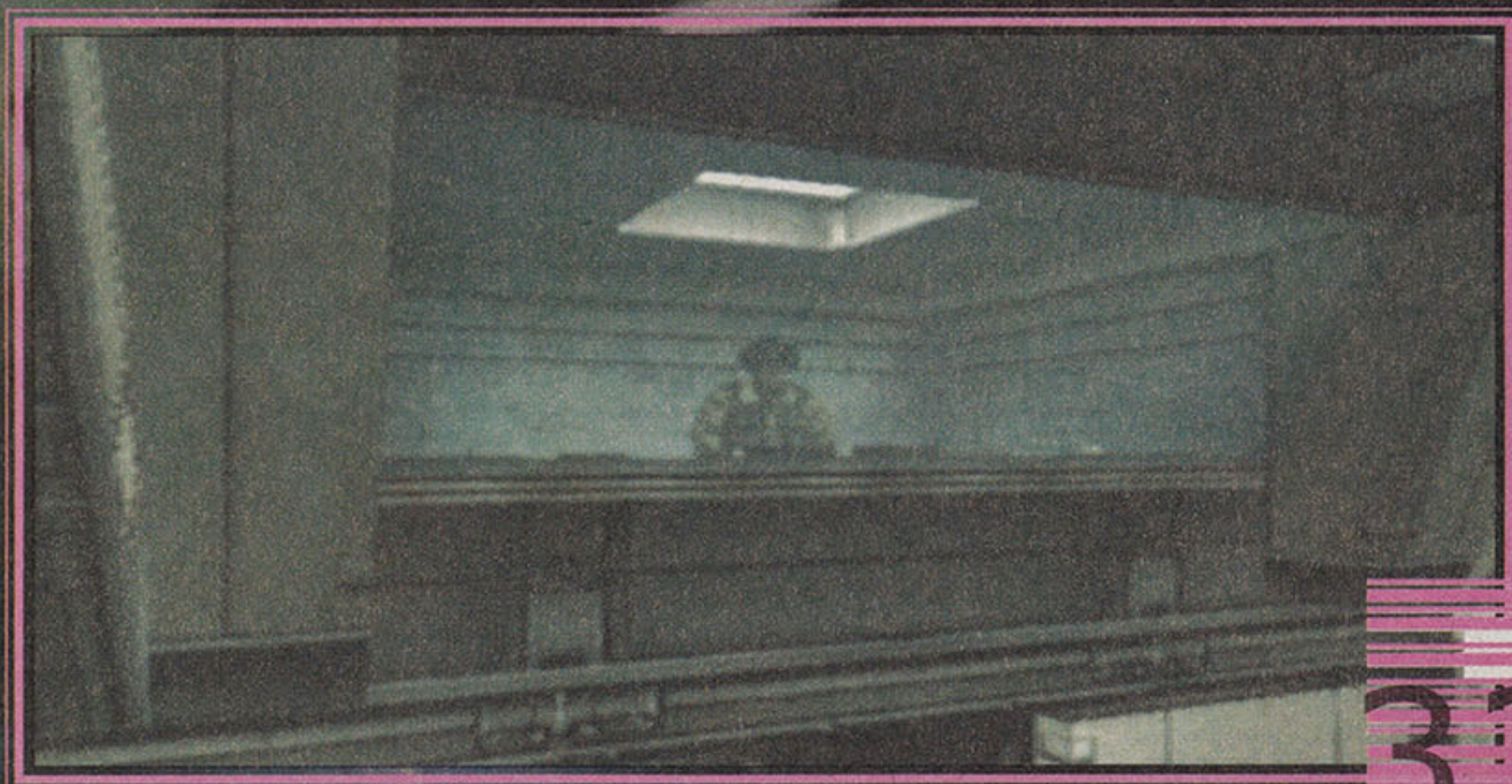
Siga em frente e mate os dois guardas que estão do outro lado da plataforma, agora desça as escadas e vá para o local em que eles estavam para destravar a porta usando computador. Volte, entre na passagem destravada e vá pela primeira porta do lado direito. Na câmara de gás, use o TK para estourar o vidro com o inimigo. Assim que sair da câmara, repita o procedimento nas outras duas para obter os itens e entre na porta do lado esquerdo. Siga em frente e mate os guardas que estão no corredor, entre no necrotério e mate os dois homens que estão no local para obter o item que destranca a porta da sala ao lado.



Dentro da tubulação, coloque a caixa no seu lado esquerdo e a use como plataforma, siga até a penúltima turbina e aperte o botão para desligar a turbina à frente. Mate os inimigos e aperte o botão novamente para matar o guarda que está no corredor, siga em frente e pule no buraco para encontrar uma porta. Assim que passar pela porta de aço, entre na porta ao lado para assistir uma animação e obter os itens da sala, saia e mate todos os guardas que estão na plataforma até se aproximar da porta.

O seu objetivo é plantar três bombas nos locais indicados. Para plantá-las, basta subir em cima da marca vermelha. Assim que plantar

as três bombas (use o mapa para se orientar), você enfrentará um mestre, mas antes termine com todos os guardas que estão sendo controlados por ele. Quando os guardas se aproximarem, arremesse-os nas cabines para explodi-las. Terminando com as cabines, é a vez do mestre e do guarda que está com ele. Mate primeiro o guarda e, depois, arremesse as caixas no mestre até derrotá-lo. Assim que a contagem começar, fuja até o elevador do silo e mate todos os guardas enquanto estiver no elevador. Chegando no fim do destino, apenas ande para frente para completar a fase.



Saia e vá para a porta que está trancada, agora, vá em frente no corredor até uma pequena cena aparecer na tela. Quando ela terminar, use o seu RV para atravessar a sala do chefe e obtenha o código da porta que está em cima da mesa, entre na sala da mainframe e mate os três guardas. Siga até o computador e, quando a animação terminar, volte e desça as escadas do lado direito para obter os itens que estão escondidos no esgoto. Volte e, do lado esquerdo do computador, haverá uma passagem pela tubulação de ar perto do teto. Tire a porta com o TK e coloque uma caixa para que o seu personagem alcance a passagem.

Capítulo 3 - Unfinished Business

Quando a fase começar, contorne o campo pelas sombras e entre na primeira porta, obtenha os itens e suba as escadas. Siga em frente e entre na porta para assistir uma cena, agora desça as escadas e entra na porta à frente para começar o treinamento.



Mind Control Reawakened

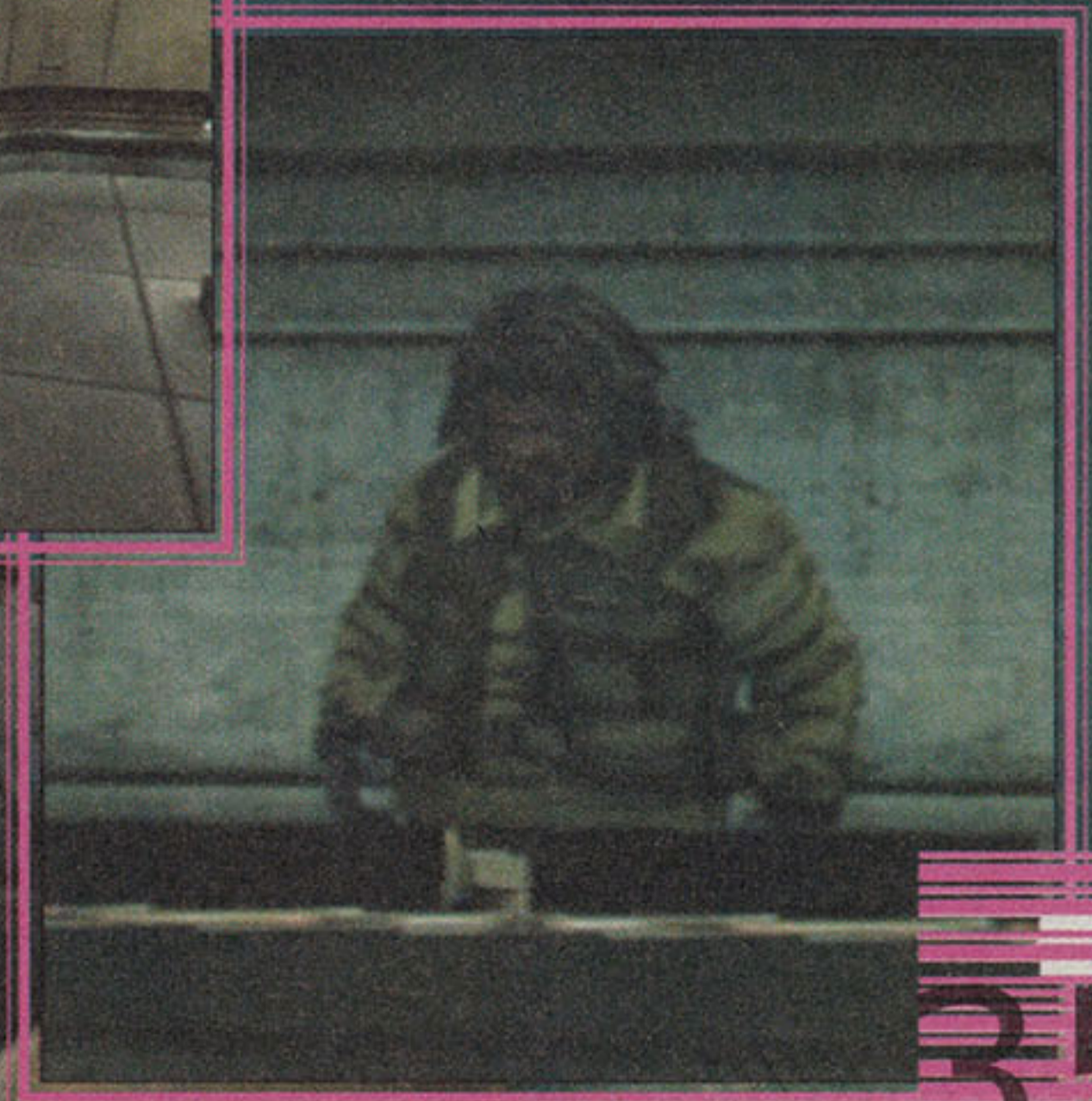
No treinamento, primeiro domine a mente do guarda e use-o para ativar o computador e liberar a porta. Na próxima, domine um dos guardas e mate o outro. Na terceira parte do treinamento haverá três guardas na sala, obtenha o corpo de um deles e mate os outros dois. Vá até o barril que está atrás dos computadores e cometa suicídio para abrir a próxima porta. Agora, na última parte do treinamento, controle a mente do guarda que está à sua frente e mate todos os outros. Então se suicide e controle outro guarda que aparecerá na sala até completar o treinamento.



Aproxime-se do portão e use o MC no guarda para matar os outros e abrir o portão. Mate o sniper que está em cima da laje e obtenha a mente do outro para ativar o botão que faz a escada descer. Suicide-se e suba as escadas, jogue o corpo no teto de vidro e, logo após, pule e acabe com todos os inimigos. Obtenha os itens e entre na sala à frente para matar os dois guardas. Suba na caixa, domine o guarda que está abaixado ao lado do corredor e mate o outro antes de se suicidar. Agora, suba e vá até o computador para assistir uma cena.



Mate o guarda que está no corredor e obtenha o cartão para abrir a porta, entre e obtenha a Luna 1 com a sua amiga. Deixe o escritório e volte para o lado de fora da fábrica para matar o guarda que está circulando no local para obter o cartão, vá para o seu lado esquerdo e abra a porta. Mate o guarda e siga em frente até encontrar uma escada para ativar o guindaste, suba em cima das caixas e obtenha o item. Escale a caixa à frente e siga até a próxima torre para ativar um outro guindaste,



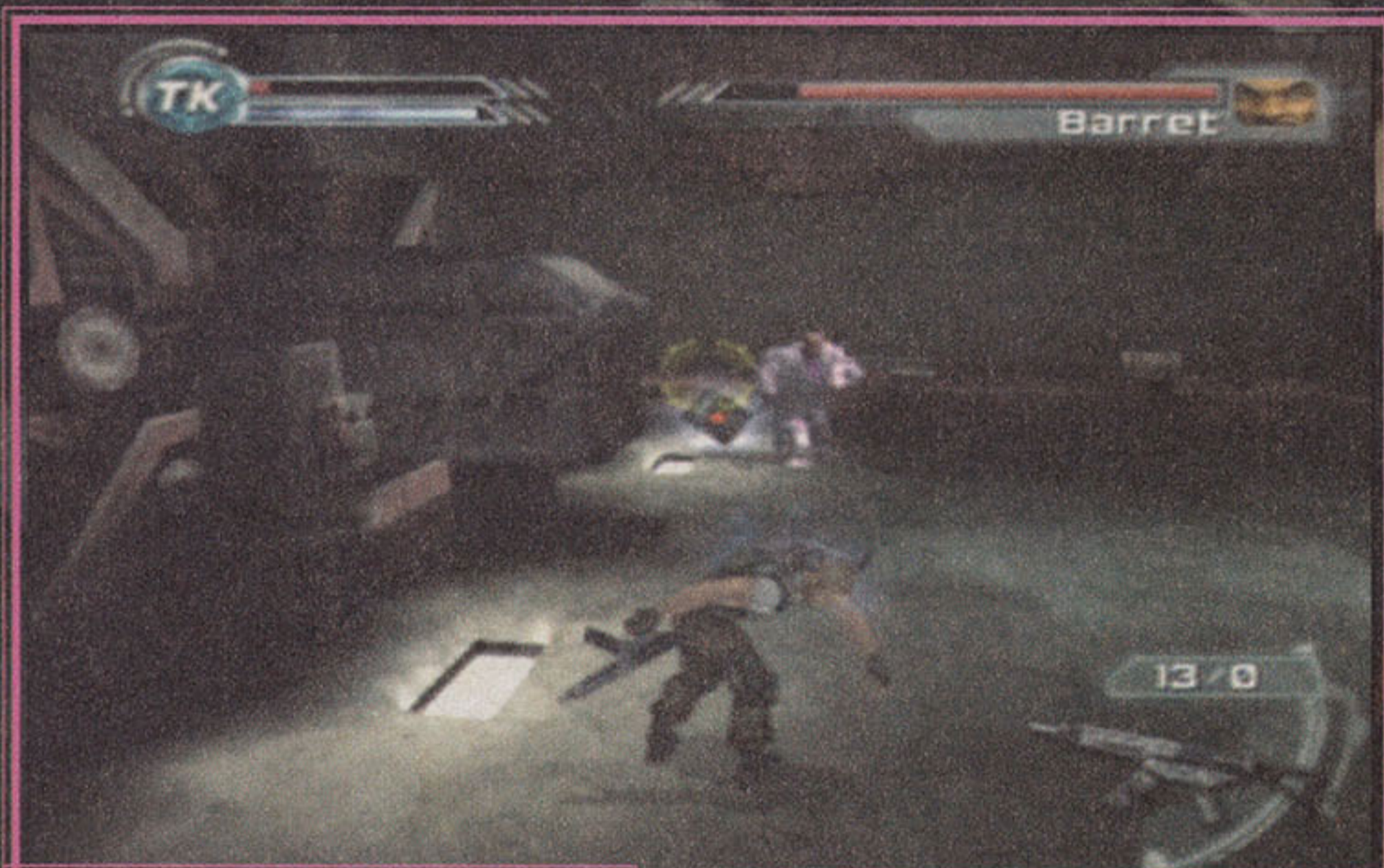
suba em cima das caixas e coloque uma caixa de madeira ao lado da caixa que o guindaste elevou para escalá-la. Entre na passagem que a cena anterior mostrou e assista uma nova cena. Após a animação, obtenha o cartão e volte para o começo da fase. Assim que chegar na área em que há os holofotes iluminando o local, abra a porta do seu lado direito e complete a fase.

Capítulo 4

Assembling the Pieces

Logo quando a fase começar, mate todos os guardas do local e acione o botão vermelho atrás do trem para que ele abra uma passagem no portão de aço. Entre pelo portão e siga para o fim da sala, onde haverá uma metralhadora em cima da porta que você deve ultrapassar (não passe sem destruí-la). Entre e mate o operário que está no local para acionar o botão em cima da plataforma. Uma porta irá destravar, siga em frente e desça a escada próxima da esteira, mate os inimigos do local e suba a

escada na parede do lado direito. Mate os inimigos e entre na porta à frente, haverá um botão vermelho na parede do lado esquerdo. Acione-o e jogue algum objeto ou guarda na máquina para que você ultrapasse com sucesso, siga em frente pela plataforma e repita o procedimento com as máquinas do outro lado para encontrar uma porta.



Mate os dois snipers que estão em cima do telhado e do lado esquerdo da porta haverá uma passagem que leva para o corredor da sala em que o mestre matou os guardas. Assim que a porta se abrir, mate os guardas que estão saindo por ela e suba a escada de metal. Na laje, entre na porta e suba a escadaria para encontrar o mestre para uma batalha psíquica. Desvie dos objetos que ele arremessar e atire as caixas nele rapidamente. Quando ele fugir, saia e entre na porta para assistir uma pequena animação. Agora, tome muito cuidado, porque ele arremessará não só caixas, mas também containeres e outros objetos gigantescos. Então, seja rápido e não pare correr ao redor da fase enquanto ele não terminar de atirar os objetos gigantes. Quando ele parar, atire as caixas de metal para causar um grande dano.

Capítulo 5

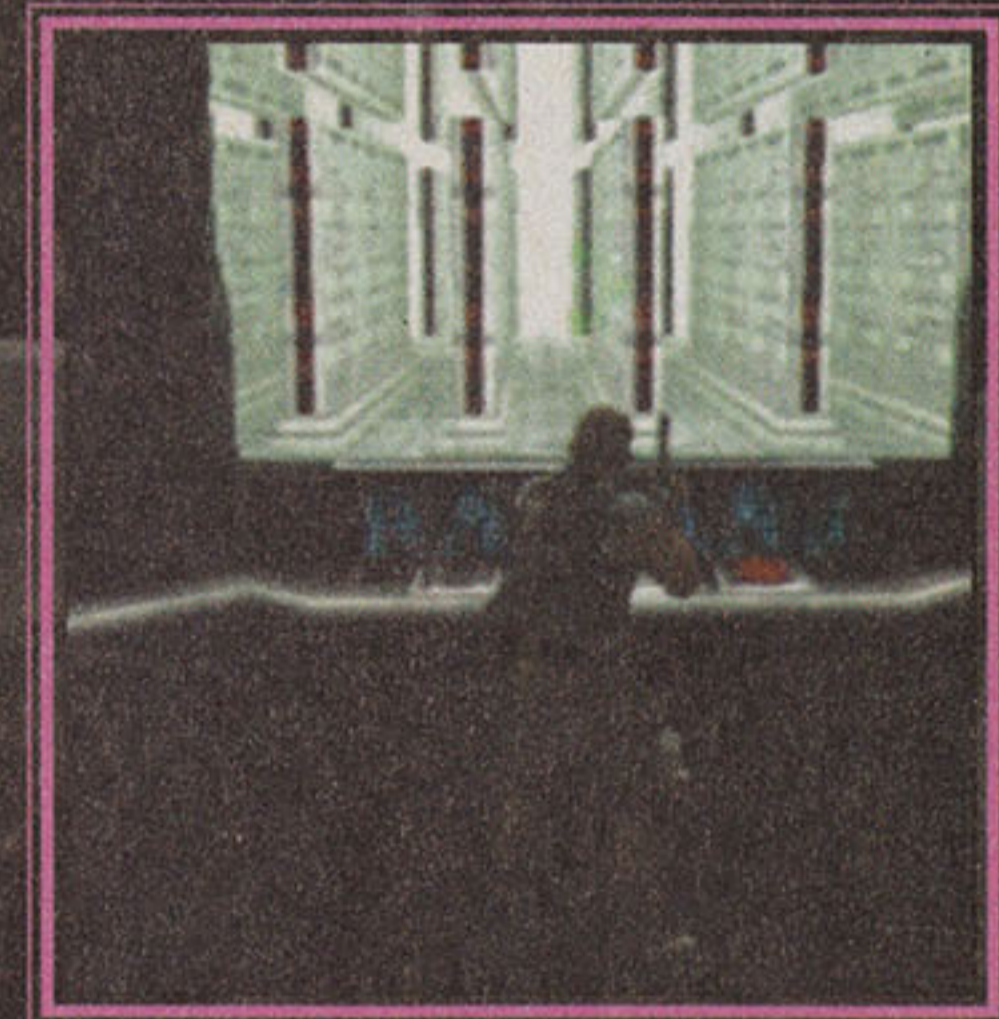
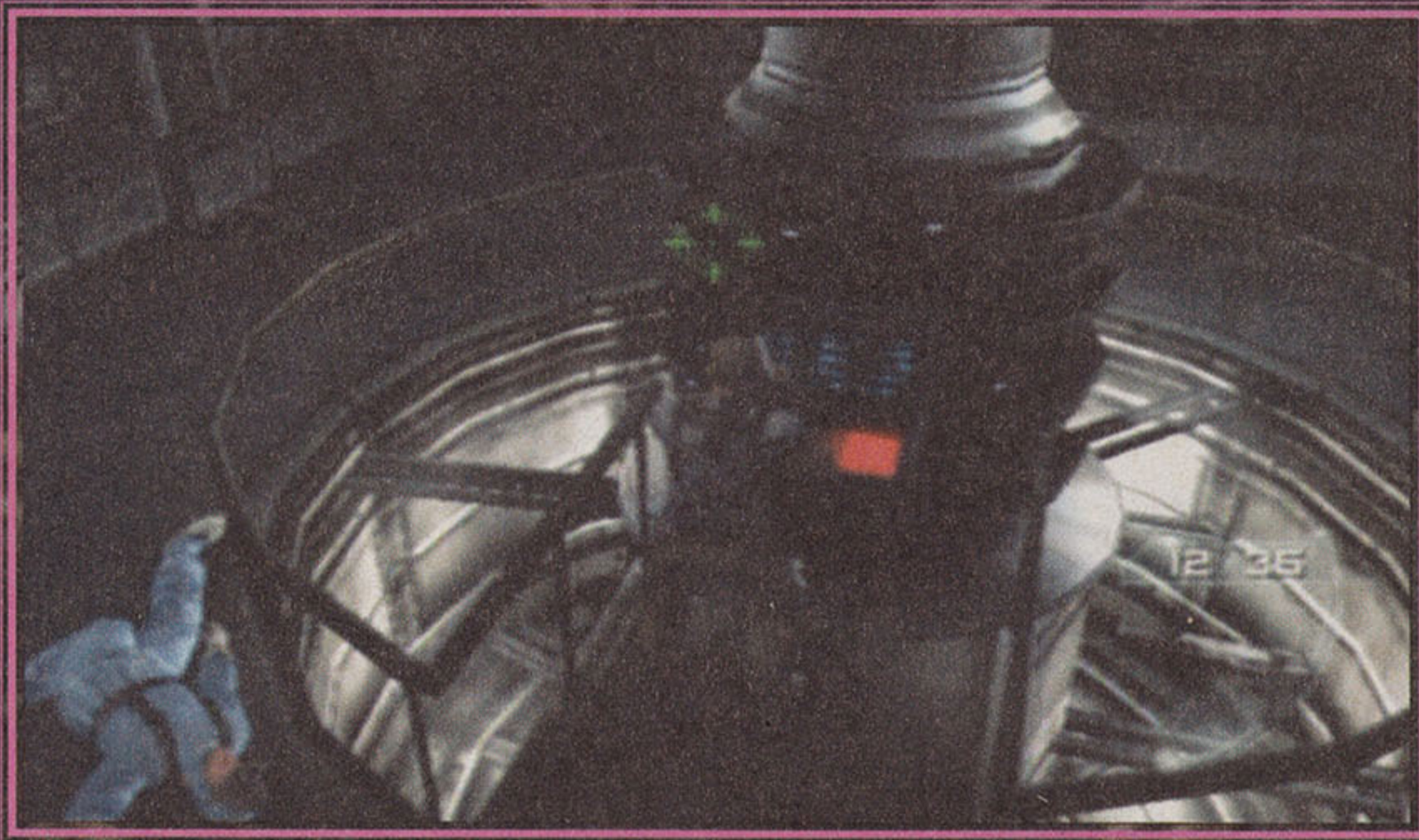
Fears Don't Lie

Mate todos os inimigos e siga para a porta à frente, vire para a esquerda e obtenha energia e refil para os seus poderes. Volte e vá pelo outro corredor, mas se proteja com algo para passar tranquilamente pela metralhadora que está acima da porta. Assim que a animação terminar, volte e para o elevador do corredor do lado



direito – mas, ainda não há como usá-lo. Então, entre na porta à frente e mate todos os guardas que estiverem no local. Haverá três portas, sendo uma no meio e uma em cada canto da sala. Entre na do meio e siga em frente até chegar na sala de controles, domine a mente do inimigo e vá para a outra sala.

Quando chegar na outra sala de controle, acione o botão e rapidamente troque de corpo para que, com o seu personagem, você consiga acionar o outro botão em menos de cinco segundos. Com isso, a porta de ferro será destrancada. Siga para a porta e, no corredor do lado direito, obtenha o item. Vá até o computador e acione o botão vermelho para assistir uma pequena animação.





Pyrokinesis Reawakened

Agora, o seu treinamento será para aprender as habilidades com fogo. Na primeira parte, apenas aperte L2 nos galões de óleo para explodi-los; na segunda, queime as caixas sem ultrapassar a linha no chão até o fogo explodir os galões e matar o seu inimigo. Na terceira, mate os inimigos que estão se escondendo atrás dos sacos de batatas ateando fogo neles e, na última,

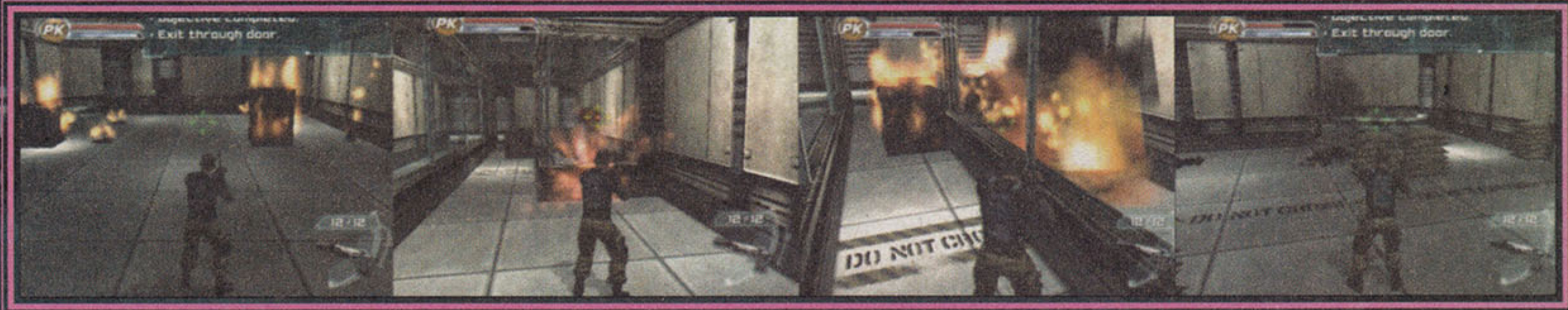
mate cinco inimigos que estão espalhados pelo local.

Após a cena, mate o MP3 usando o PK para atear fogo em seu corpo, então, use o TK para arremessá-lo na parede. Volte para o corredor em que você avistou o elevador e mate o guarda para obter o cartão do elevador. Desça para o andar 98 e, assim que chegar, domine a mente de um dos três inimigos e mate os outros. Quando acabar com todos os inimigos do local, use o TK para jogar a bola na porta de madeira até que ela seja completamente destruída. Entre e você encontrará uma mulher que fará com que você sofra tremendas alucinações. Após as alucinações e a cena, mate os zumbis, sugando a mente deles.

Volte para o elevador e escolha o andar 97. Assim que a porta do elevador abrir, quebre a câmera à sua frente e mate os inimigos. Suba a escada e quebre a câmera da sala de controle, destrua a metralhadora e vá até o computador para acionar o botão vermelho que libera a porta central, entre e obtenha todos os itens para enfrentar um mestre.

Na luta contra o mestre, mate primeiro as estátuas usando o TK e depois

arremessando os vasos para destruí-las. Acabando com todas, chegou a vez de enfrentar Wei Lu, que se transformou em um demônio gigante. O demônio tem três cabeças, então, apenas arremesse os objetos nas cabeças que Wei Lu morrerá rapidamente. Quando a animação terminar, volte para a sala onde estava a metralhadora para encontrar um MP3. Acabe com ele e desça pelo seu lado esquerdo para encontrar uma porta e completar o capítulo.



Capítulo 6 - Everything We've Worked For

Logo que a fase começar, domine a mente de um dos guardas antes que eles destruam a ponte. Caso eles a destruam, ultrapasse-a usando os pedaços que sobrarão. Entre pela porta e não tente passar pelo campo magnético, apenas espere os inimigos aparecerem na porta à frente e arremesse-os no local para destruí-lo. Siga em frente e suba a escada. Na próxima porta, obtenha o corpo de um dos inimigos e puxe a alavanca. No corredor, vire à direita e espere uma imensa luz passar, então, corra para um local seguro e entre na próxima porta para encontrar a outra alavanca. Repita o procedimento até a porta central do quarto 3 tornar-se ativa, desça a escada e obtenha o gnomo que está escondido na água.

Suba a escada e entre na porta, mate o inimigo e acione o botão vermelho da sala à frente. Após a pequena cena, siga para a próxima sala e mate os guardas, obtenha uma das bombas que você derrubou e arremesse-a na grade para abrir a passagem. Entre na próxima sala, acione todos os botões da parede e entre na porta ao lado para assistir uma cena. Depois, mate todos os guardas que entrarem na sala e pegue o cartão que a moça deixou em cima da mesa. Entre na sala ao lado e siga em frente para

assistir uma outra animação e, quando terminar, mate os dois MP3 e vire à esquerda para destruir a metralhadora ao lado da porta.

Use uma caixa e pule dentro da sala que está com a porta trancada para obter os itens e siga para a última sala do corredor, onde há um guarda com o cartão para o elevador. Pegue-o, vá para o elevador e escolha o 99º andar. Antes de prosseguir para enfrentar o mestre, salve o seu progresso. Agora, para enfrentar a primeira forma de Marlina, basta esperar

ela atirar e corra ao redor do local. Quando ela usar o segundo poder, esconda-se atrás da camada de vidro que aparecerá e arremesse os galões de oxigênio em cima dela. Assim que derrotá-la pela primeira vez, esteja certo de que ainda sobrou bastante energia para enfrentá-la pela segunda vez. Para derrotá-la de vez, continue arremessando os galões de oxigênio e circule muito ao redor da área de batalha.



Capítulo 7 - From the Ether and Beyond

Quando a animação terminar, siga em frente para aprender uma nova técnica psíquica.



Aura View Reawakened

Com essa nova técnica, você poderá descobrir coisas secretas que estão escondidas pelo mapa, tais como minas, rachaduras na parede que revelam salas e passagens, etc.



Siga em frente e ative o AV para detectar a presença das bestas, mate-as com tiros ou usando o TK. Siga em frente e passe pela ponte, vire para a esquerda e entre na porta do lado esquerdo. Após a animação, dependendo da dificuldade do game, você encontrará ou não um guarda. Em Easy, você não o verá, portanto, basta apertar o botão do computador sozinho. Se for acima de Easy, domine a mente do guarda que está do outro lado da cela e aperte o botão do computador para ver outra cena.



Saia e entre na sala à frente, onde haverá um sino e uma estátua caída. Coloque a estátua em cima do altar para desvendar uma passagem secreta na parede. Do lado esquerdo, você também encontrará uma parte na parede com uma rachadura, quebre-a e obtenha os itens que estão dentro. Vá para a sala em que há uma espécie de pirâmide e use o seu TK para agarrá-la, volte para a sala anterior e coloque-a no pilar da porta da direita. Com isso, a porta se destrancará, entre na sala e obtenha os itens antes de subir as escadas. Na próxima sala haverá algumas bestas, então, obtenha a energia e entre na porta do seu lado esquerdo para assistir uma pequena cena. Após a cena, ative o AV para descobrir uma parte falsa no chão. Atire até quebrá-la e obtenha os itens e a pirâmide, volte para a porta

dupla e vá para os dois pilares da porta à frente e, usando o AV, coloque-a no pilar azul.

Volte para a porta em que você colocou a primeira pirâmide e obtenha-a para colocá-la no pilar vermelho. Com isso, a porta se destrancará. Na próxima área haverá quatro esferas, estando uma em cada canto da sala, coloque-as nos pilares correspondentes às cores das esferas. Para descobrir qual a cor da esfera e do pilar, use o AV. Suba no pilar central e ative o botão para assistir a uma pequena cena. Quando a cena terminar, mate o guarda que estava possuído e todos os outros que estiverem no local. Siga em frente e suba pela escada da parede para matar o MP3 que está em cima da plataforma atirando de sniper e também obtenha os itens.

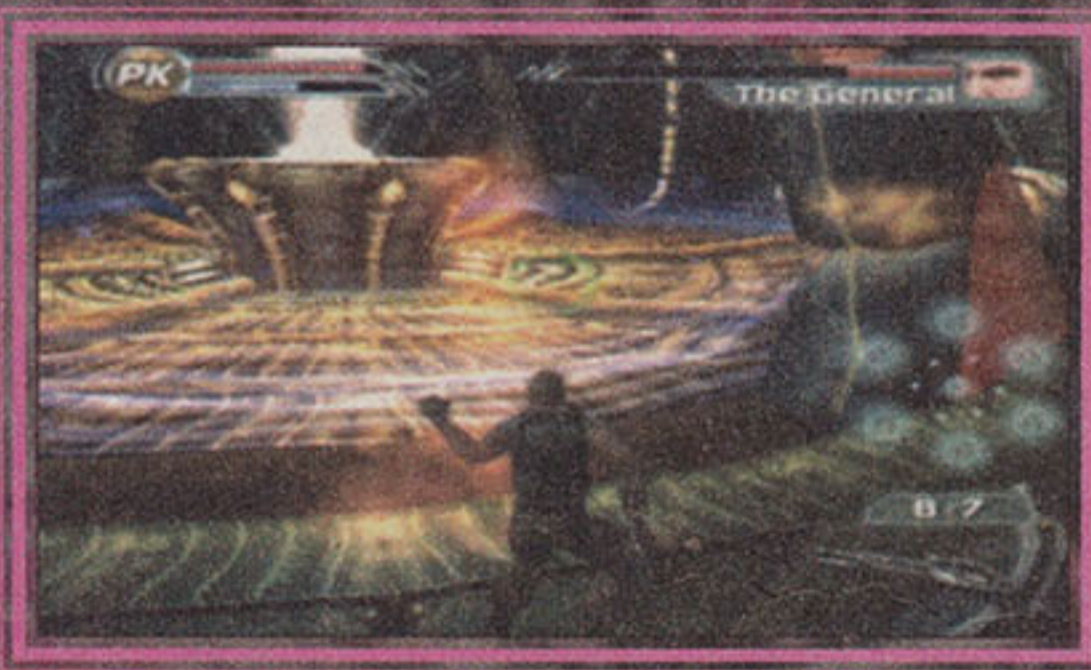
Desça e siga em frente até encontrar uma escada na parede do lado direito, suba e mate o guarda para prosseguir normalmente. Haverá uma outra escada que dá acesso a antena parabólica, contorne-a e entre na porta que leva para a torre para assistir uma animação. Volte rapidamente para a sala em que há uma estátua e um sino e entre pela porta que você encontrou na primeira pirâmide. Entre na porta da esquerda e suba as escadas para completar a fase.

Capítulo 8 - The Ultimate Power

Retire todos os entulhos da sala e obtenha a energia que ficou coberta pelos destroços, entre na sala à frente e mate os guardas. Siga para a porta, vire para a esquerda para chegar no laboratório e use o AV para descobrir o código que está no quadro. Vá para a sala ao lado, suba em cima da área que está com uma espécie de campo magnético e, em seguida, entre na porta à frente para enfrentar as bestas. Assim que terminar com todas, entre na sala ao lado e obtenha a energia, volte e siga em frente até encontrar um corredor do lado esquerdo com uma porta. Entre por ela e acione o botão do computador para digitar o código que você adquiriu no laboratório (no meu caso foi 4391), e confirme para aparecer na tela uma contagem regressiva.



Saia da sala e mate os guardas do local, volte e entre na passagem do lado esquerdo, em que há a seguinte mensagem na parede: "Why do you like my pets?", para encontrar uma porta e assistir uma pequena animação. Agora, volte e vá para a porta vermelha que está trancada para dominar a mente do guarda que está lá dentro. Com ele, acione o botão vermelho no computador para abrir a porta e obtenha os itens. Repita o procedimento com o outro guarda que está na sala ao lado, abra a porta à frente e logo que entrar na sala haverá uma animação.



O seu objetivo será enfrentar o mestre. Para derrotá-lo não é complicado, espere-o atirar os seus lasers ou as bestas e, quando ele mostrar os monitores, arremesse os objetos para destruí-los. Abra a porta e mate todos os guardas que estão no local, depois, pule na rampa central e, usando o AV, descubra onde as minas estão escondidas. Mate o MP3 que está do outro lado do corredor, tomando cuidado ao ultrapassar as minas. Vire para a esquerda, obtenha os itens e vá para a direita para assistir uma pequena cena de uma pedra gigante cobrindo a passagem. Para destruí-la, use o PK e siga em frente, vire e entre no elevador para matar o MP3. Continue em frente e mate os três MP3 à beira do rio e vire para a direita, com cuidado para não esbarrar nas minas, e suba a rampa usando o AV.

Vire para a esquerda e mate os guardas que estão no corredor, depois, vire novamente para a esquerda. Siga em frente na ponta para assistir uma cena. Quando a cena terminar, vá até o elevador para chegar ao local em que o General está. Para derrotá-lo há dois meios, um simples e um difícil. Começando pelo simples, enquanto ele estiver enchendo a sua energia, use o PK e destrua os seis pilares que estão girando em volta dele. E o mais difícil é esperar o general encher a sua energia, sem destruir os pilares, e depois arremessar as pedras enquanto ele estiver flutuando. Assim que terminar a batalha contra o General, curta as cenas finais do game.



DETONADO



Por Alex Fernandes

42

PLAYSTATION 2 número 03

Capítulo 1 – The Worst Place on Earth

Assim que o jogo começar, vire para a esquerda e, após a animação, entre na cela que acabou de se abrir. Obtenha a faca no corpo do homem morto, entre na sala do guarda para investigar pelas câmeras e, agora, abra o próximo portão. Vá pela porta ao lado e vire para a direita, entre na cela que está com o portão aberto e, quando a animação terminar, entre na sala ao lado para apertar o botão vermelho. Obtenha os itens da sala e entre no portão que você acabou de abrir, lá, vire para a direita, onde haverá um inimigo. Após acabar com ele, vire para o corredor em que estão os três guardas mortos

e entre na sala para obter os itens e uma lanterna. Volte e, quando encontrar um policial, siga-o para que ele abra a porta e o portão para você.

Acabe com os inimigos do local e entre na sala à frente para obter os itens e munição, volte e use a sua faca para quebrar as caixas que estão impedindo a passagem do corredor. Antes de continuar, obtenha a arma com o policial morto na porta da sala da cadeira elétrica e, no corredor, espere o telefone tocar e atenda-o. Vá até a porta e empurre a máquina de refrigerante para liberar a passagem, abra a primeira sala e obtenha os itens antes de prosseguir. Na próxima área haverá

dois inimigos, mate-os e na sala em que há uma estátua parada na frente do portão, puxe-a e coloque-a de maneira que trave o portão da frente.

Siga para a sala ao lado e acione o botão vermelho para abrir o portão. Siga em frente e, quando um monstro aparecer, siga-o para a sala com a câmara de gás. Assim que o gás começar a fluir, espere até o monstro quebrar o vidro e aproveite para fugir pela abertura. No corredor do lado direito, desça as escadas para encontrar uma porta azul e complete o capítulo.



Capítulo 2 – Descending

Siga o monstro pelo corredor até uma cena começar, depois, mate os inimigos e, quando a barra amarela encher, aperte triângulo para se transformar em monstro e derrotar os outros facilmente. Entre na porta azul e ande pelos esgotos. Assim que um dos inimigos estourar o cano, gire a manivela para que o vapor pare e mate-o. Obtenha os itens da sala e abaixe a alavanca na parede para explodir a área ao

lado, suba no armário no fim do corredor e entre pela porta para assistir uma cena.

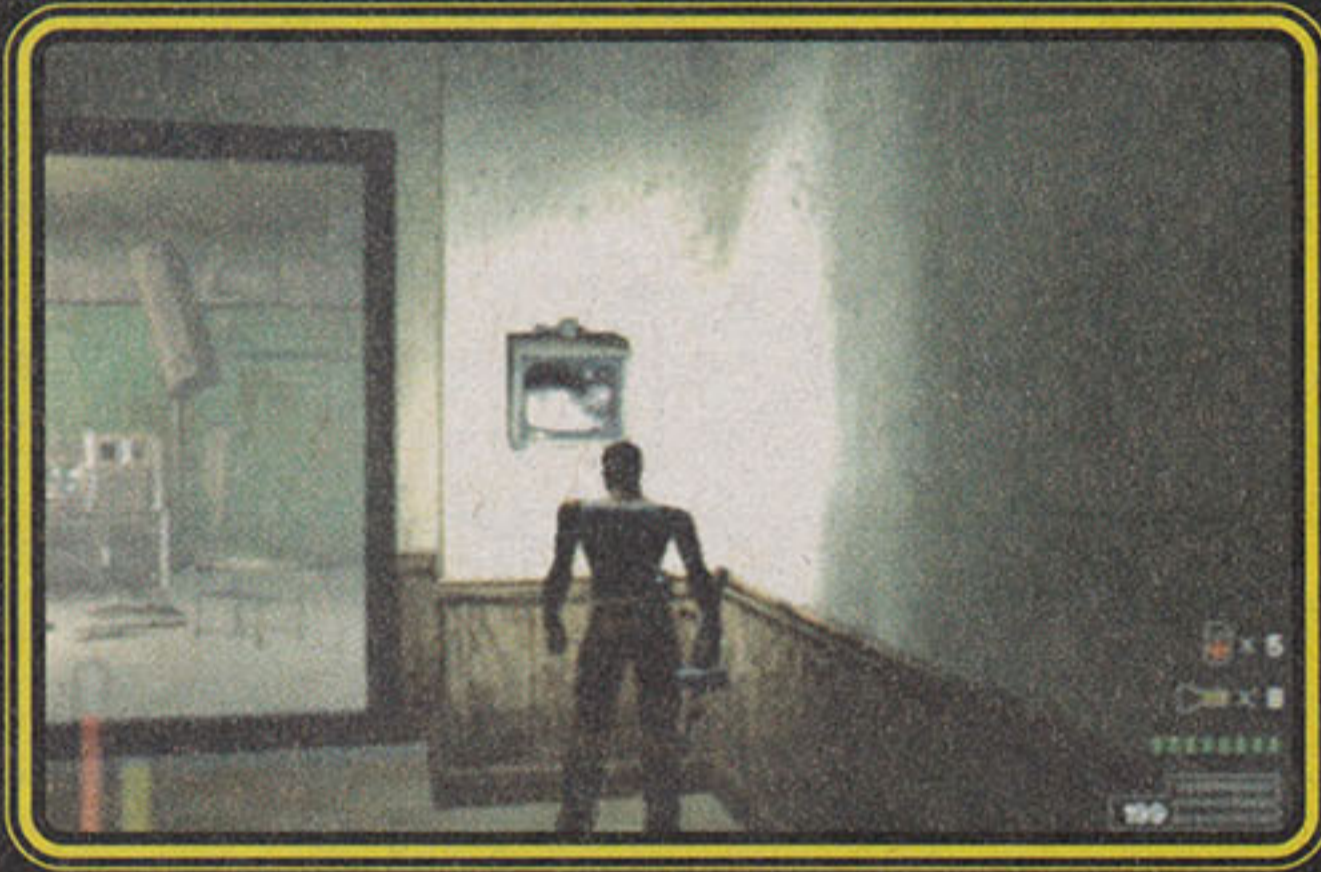
Após a cena, mate o inimigo e ande até chegar em uma área repleta de inimigos. Assim que a barra amarela encher, transforme-se em monstro e mate todo mundo. No seu lado esquerdo haverá um portão aberto com um corpo, gire a manivela para abrir o portão à frente e obtenha os itens. Quebre as tábuas que estão

impedindo a passagem por uma das portas e empurre a caixa para o lado de dentro da sala, suba em cima dela e pule para a próxima área. Suba as escadas para encontrar uma Tommy Gun no corpo e desça a próxima escada para obter munição e alguns itens na prateleira. Agora, volte e suba a pequena escada na parede para encontrar uma porta azul e completar a fase.



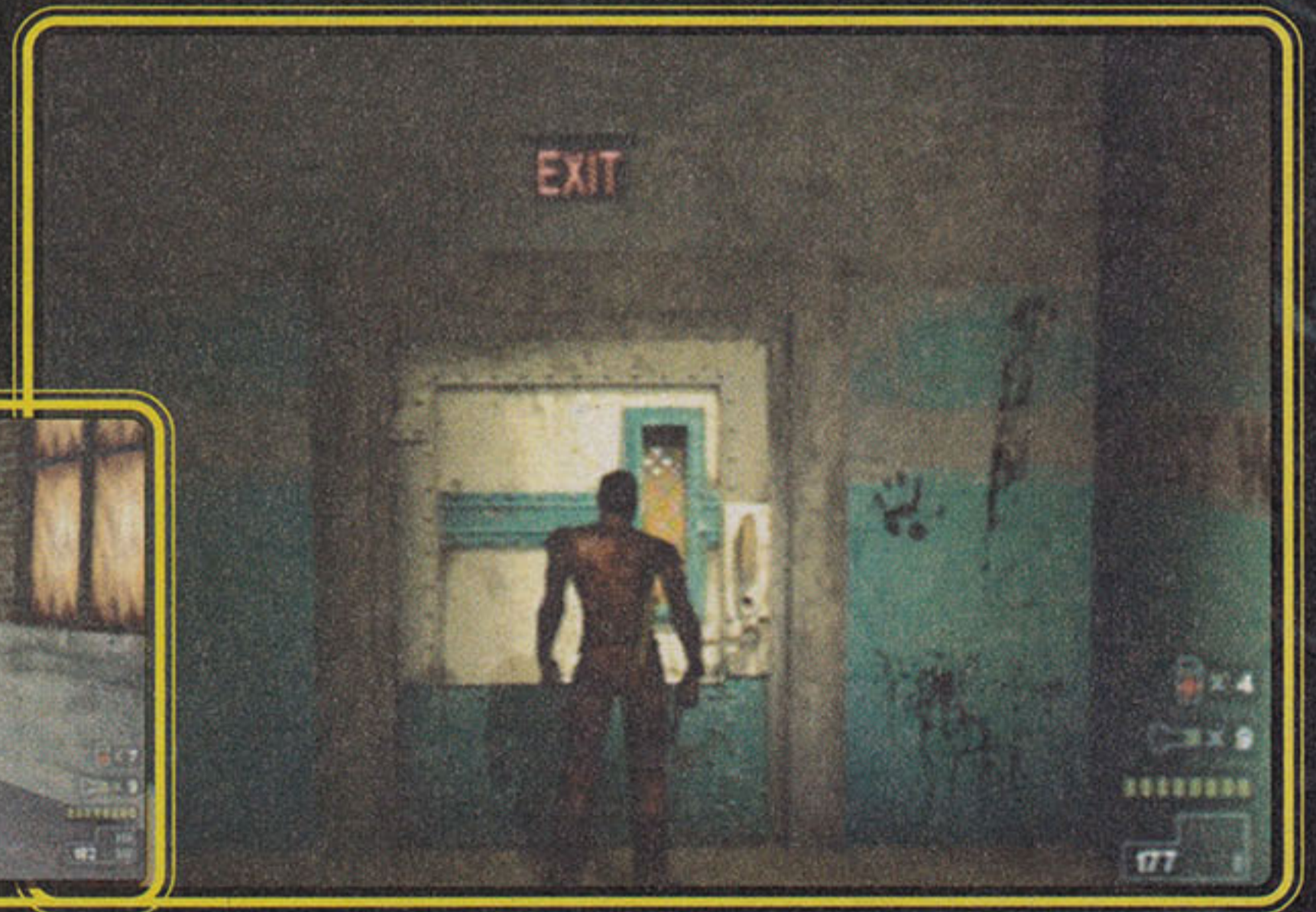
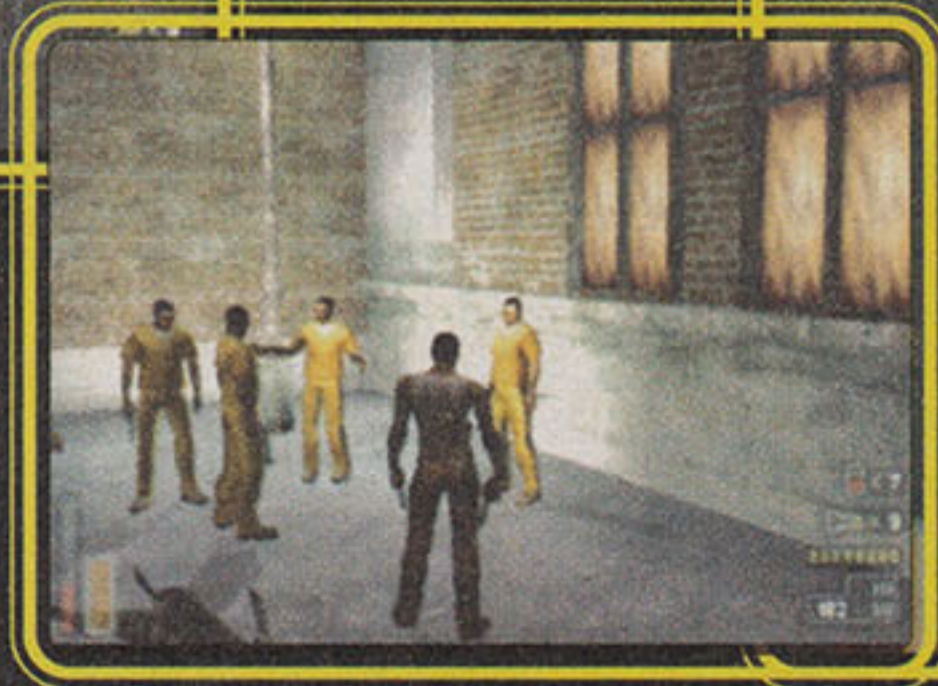
Capítulo 3 – Slumber of the Dead

No corredor, entre na porta do lado direito. Uma barreira impedirá a sua volta, então, vá até o monitor na parede e assista as cenas. Volte e quando um homem aparecer e começar a conversar com você, ajude-o ou mate-o e corra para a porta com a luz vermelha em cima com a mensagem "Exit". Saia e vire para a direita para passar pelo buraco na cerca, mate os inimigos e passe pelo outro buraco na cerca do lado esquerdo. Desça e acabe com todos os inimigos do local, espere o homem subir as escadas e, caso você não o tenha matado, siga-o. Pule em cima da caixa e siga em frente até encontrar uma porta para completar o capítulo.



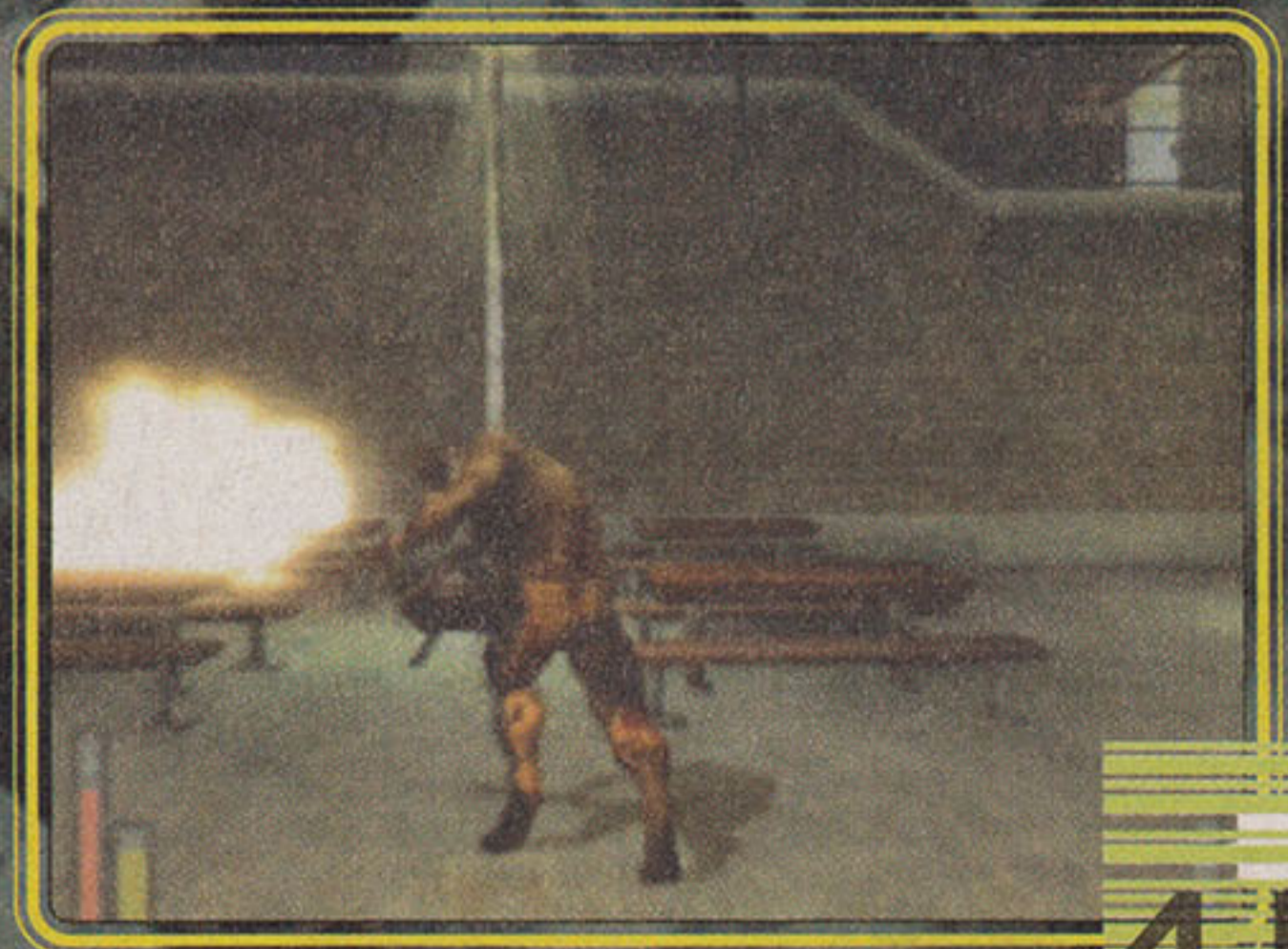
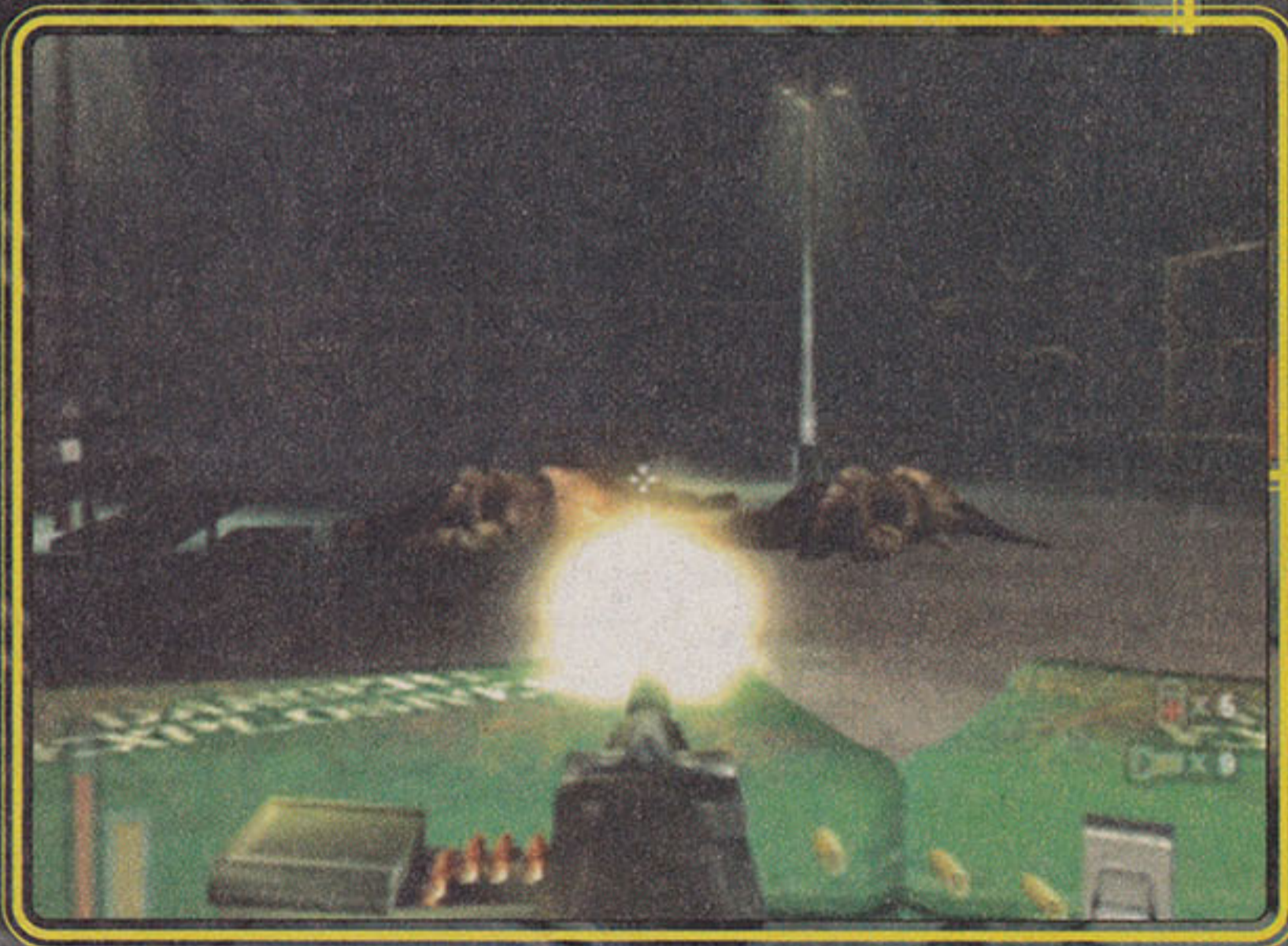
Capítulo 4 – Abbot Prison Blues

No corredor e do lado esquerdo haverá uma porta com algumas caixas impedindo a passagem, quebre-as e empurre o armário para conseguir entrar na próxima área. Vá pela porta que está aberta e obtenha os itens e o mapa antes de seguir para o próximo lugar, agora, vá para a outra porta e acione o botão vermelho. Abra a porta e corra pelo corredor até encontrar uma escada, desça e assista uma pequena cena. Após a cena, mate todos os inimigos e ande até a porta de aço do lado direito. Haverá uma escada com muitos itens e outra porta e, assim que abri-la, algumas alucinações acontecerão e ela sumirá.



Volte e entre na porta abaixo da escada de ferro para apertar o botão vermelho e liberar os portões, entre no primeiro e vire para a direita para enfrentar muitos monstros. Desligue todos os chuveiros e siga para a sala que está em chamas. Para apagar o fogo, gire a válvula da pia e passe pelo local. Saia e procure um grupo de homens parado no jardim, converse com eles e, assim que começarem a te atacar, mate-os.

Volte e suba a escada de metal para chegar na torre, lá, vire para a esquerda e obtenha os itens que estão dentro da cabine. Entre na porta azul e branca e contorne a livraria para encontrar uma porta atrás dos ácidos. Mate os inimigos e desça as escadas para entrar na porta do lado direito, vá reto e entre na porta onde há dois prisioneiros pendurados. Após a animação, mate os guardas e na sala em que executou os prisioneiros abra o portão, suba em cima da lata de lixo para continuar pela parte de cima. No próximo local há uma criança correndo, siga e entre na porta azul e branca do lado esquerdo com a mensagem "Exit" em cima.



Capítulo 5 – No more Prisons

Desça as escadas até chegar no jardim e ande até a quadra de basquete, lá, haverá muitos inimigos. Caso precise, ao lado do corpo no chão tem uma metralhadora. Mate todos os inimigos e entre na porta para completar o capítulo.

Capítulo 6 – I Can Sleep When I'm Dead

Quando começar a fase, entre na sala ao lado e obtenha o West Cellblock Map em cima da mesa. Saia e vá para o portão que há alguns guardas em batalha. Entre na sala ao lado e verifique o sistema p e l o s

monitores, agora, abra o portão e entre na porta do lado direito. Lá, olhe os monitores e acione o botão vermelho, volte e mate os inimigos que estão no banheiro. Saia e entre no portão à frente para encontrar uma mulher, converse com ela pelo telefone e espere até que um dos monstros derrube o portão. Acabe com eles e siga em frente para o próximo corredor.

Assim que você entrar na porta que está aberta, ela se fechará sozinha e um homem aparecerá, causando algumas alucinações em seu personagem.

Então, obtenha os itens do refeitório e abra a porta do lado oposto. Haverá algumas coisas impedindo a passagem, quebre-as e, na sala, gire a manivela para liberar a água da sala anterior. Uma das portas ainda estará em chamas, então, puxe a máquina de refrigerante para o centro da sala e tampe o ralo para que a



água tome conta da sala e apague o fogo. Entre na sala ao lado e aperte o botão para abrir o portão do corredor, volte e quebre os obstáculos que estão impedindo a passagem. Vá para a sala

atrás da escada e acione os botões, entre no portão ao lado e siga para a lavanderia.

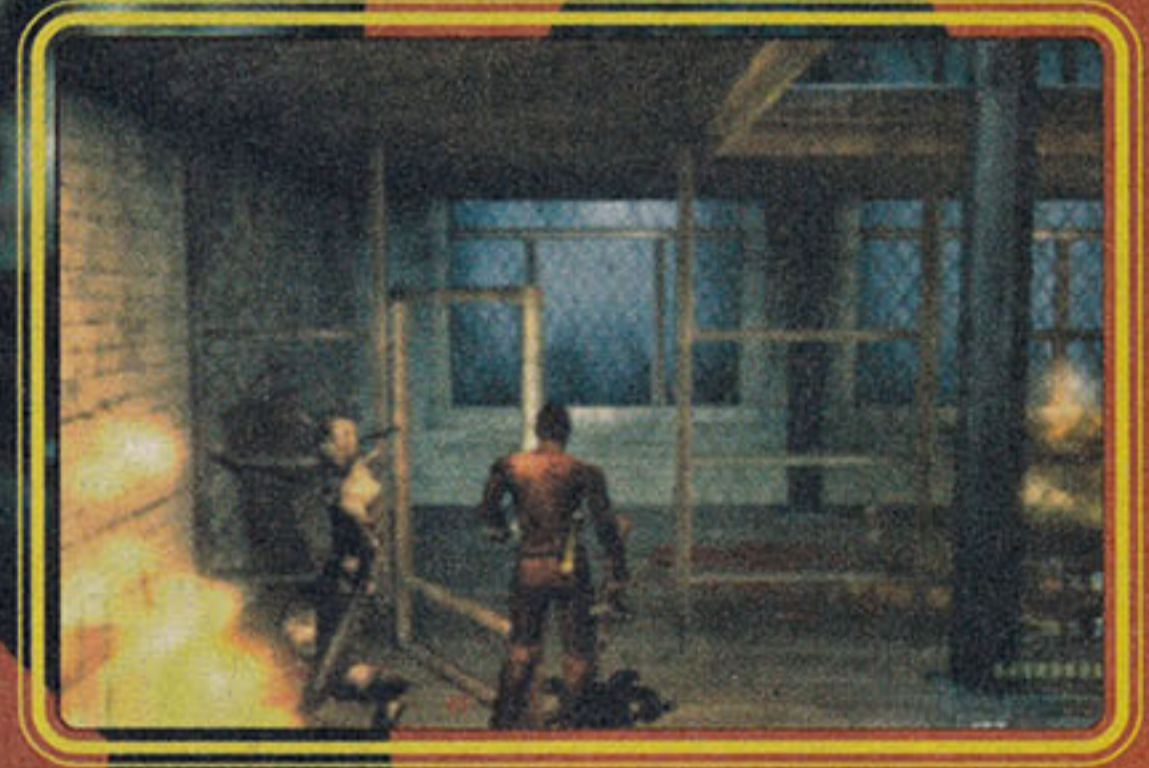
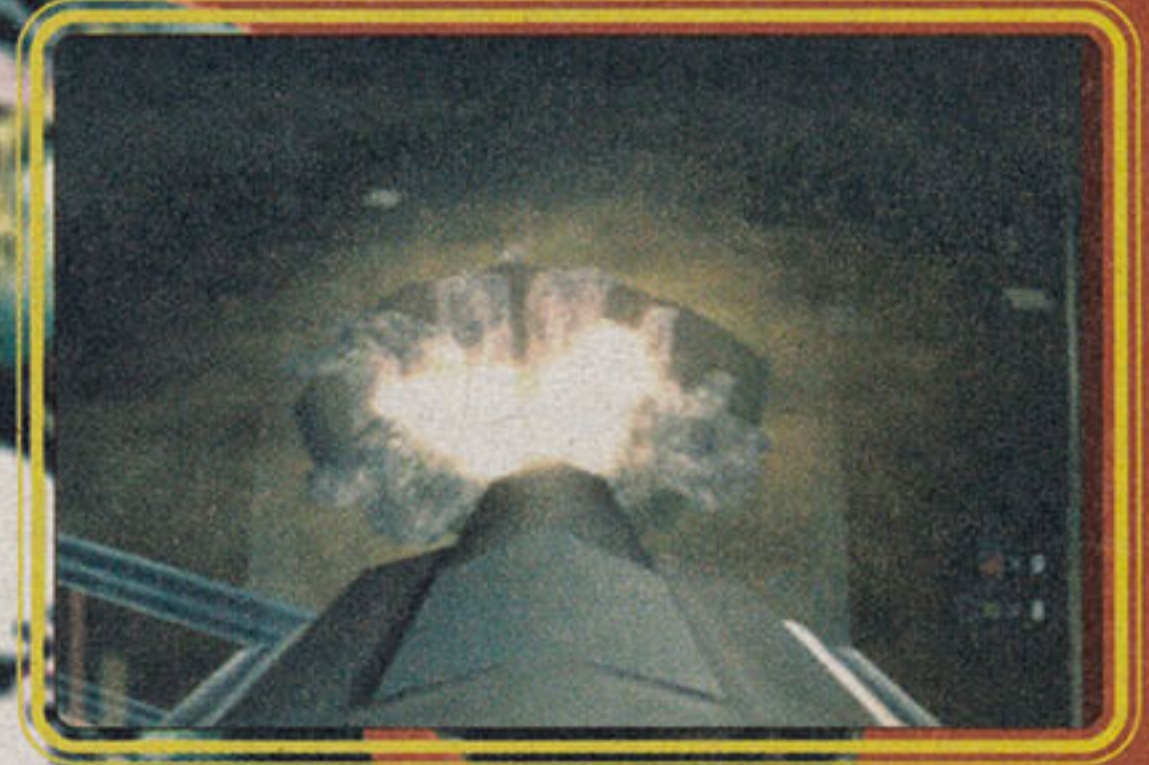
Mate os inimigos e obtenha os itens que estão atrás da grade, agora, vá para o portão e abaixe a alavanca da parede para destrancá-lo. Siga em frente e suba as escadas para olhar pelo monitor, desça e entre no portão para encontrar um buraco no chão. Pule no buraco e vá reto para encontrar um portão trancado ao lado da mensagem "Suck me Dry", ative o botão na parede e desça para a próxima área. Passe pelo buraco na parede e vire para a direita, vá em frente e suba no pequeno muro. Continue até encontrar algumas rochas e escale-as para alcançar o buraco do teto, suba as escadas e escale as camas que estão do lado de fora da cela para completar a fase.

Capítulo 7 – Everything Beautiful is Gone

Pule para a escada na parte em que o corrimão está quebrado e suba a escada de metal. Pule para a próxima laje e encontrará um guarda, entre pela porta e desça para a porta branca e laranja. Agora, o seu objetivo é proteger o guarda dos inimigos. Para protegê-lo, ligue os holofotes usando o R1 e aponte-os para as árvores, fazendo com que os inimigos parem de pular. Ande pela plataforma até encontrar uma caixa e uma escada de ferro – empurre a caixa e derrube-a no buraco da escada para explodir os tambores de oxigênio. Desça e continue protegendo o guarda dos marksmen. Quando estiver um pouco calmo, suba a escada e vire o holofote para o buraco dos Marksmens para destruí-los. No lado oposto do campo haverá um portão e uma casa. Dentro da casa, obtenha os itens e suba a escada que leva para a laje, pule para o telhado em chamas e desça para entrar na porta do workshop.

Capítulo 8 – Darkest Night, Eternal Blight

Entre na sala ao lado, obtenha a shotgun (caso você ainda não a tenha), siga em frente e suba a escada do lado direito da tela. Haverá uma porta com algumas caixas cobrindo a passagem, então, destrua e pule para o entrar no cemitério, atravessando-o até chegar no fim da estrada. Pelo caminho, haverá um grupo de policiais que abrirão fogo contra você e alguns monstros. Obtenha os itens e algumas dinamites na casa e desça pela escada laranja até encontrar uma outra escada de metal. Assim que descer a escada, pegue os itens embaixo da mesma, mate os inimigos e siga em frente para encontrar uma outra escada de metal. Seguindo reto pela caverna, você encontrará um guarda e verá uma cena. Depois, suba na escada laranja que está do outro lado. Quando chegar ao fim da escada, obtenha os itens do lado esquerdo e passe pelo buraco na grade do lado direito para completar a fase.



Capítulo 9 – Oblivion Regained

Assim que a fase começar, siga para a próxima caverna e, do seu lado direito, haverá um detonador com algumas caixas, destrua-as e use o detonador para derrubar uma pedra. Siga para a pedra e escale a parede para chegar na parte superior da caverna, escale as pedras até chegar no topo e siga pela passarela de ferro.

Mate os inimigos na próxima área e corra sem parar para fora da caverna, até chegar ao portão com uma escada laranja. Siga em frente e use a máquina para movimentar a pedra que tamará o buraco dos marksmen.

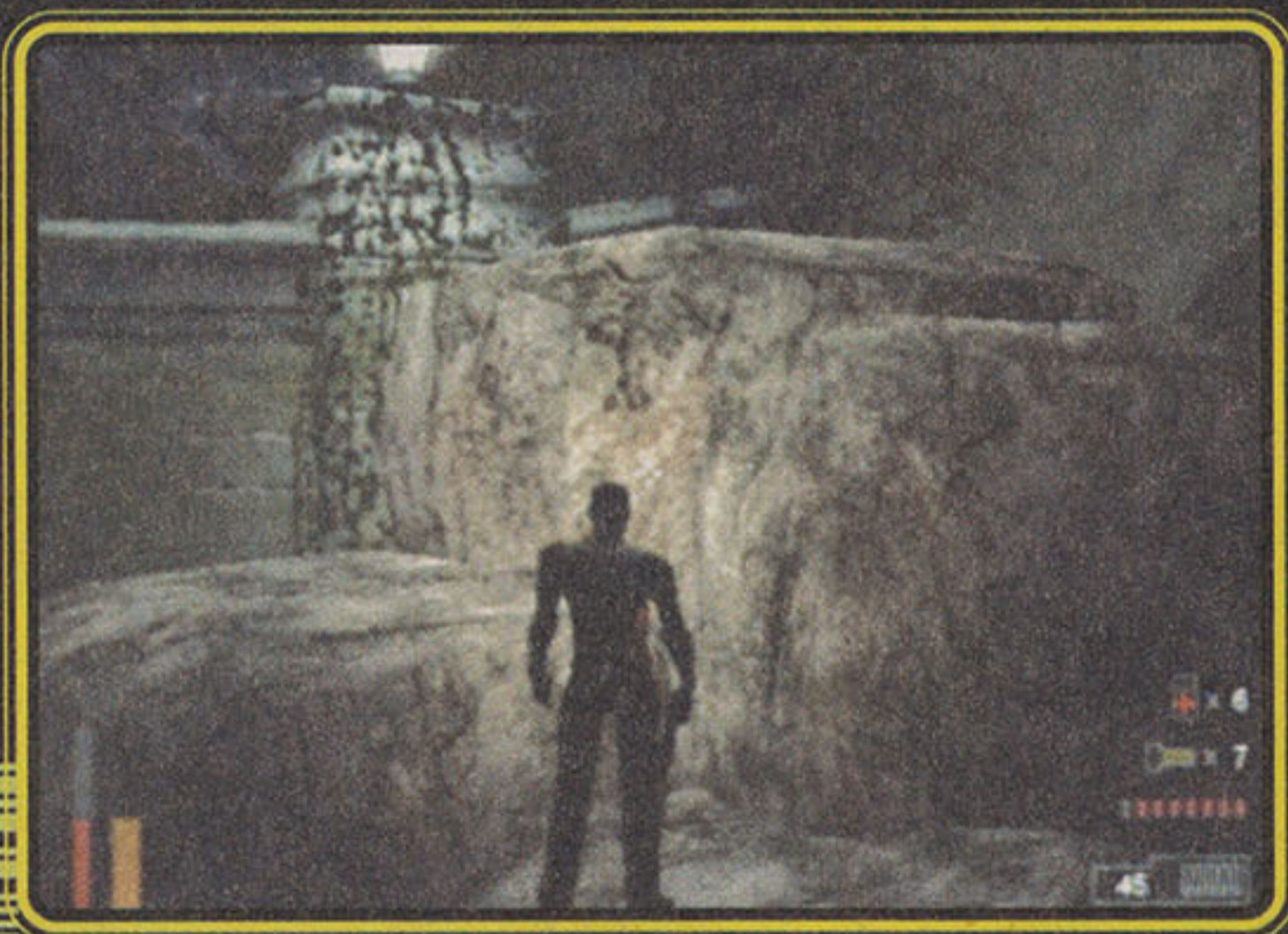
Desça e vá para a direção da pedra e, assim que passar por ela, do seu lado esquerdo haverá um local onde o seu personagem poderá escalar. Saia da caverna e pule em cima das pedras para encontrar um detonador e muitas caixas de dinamite,

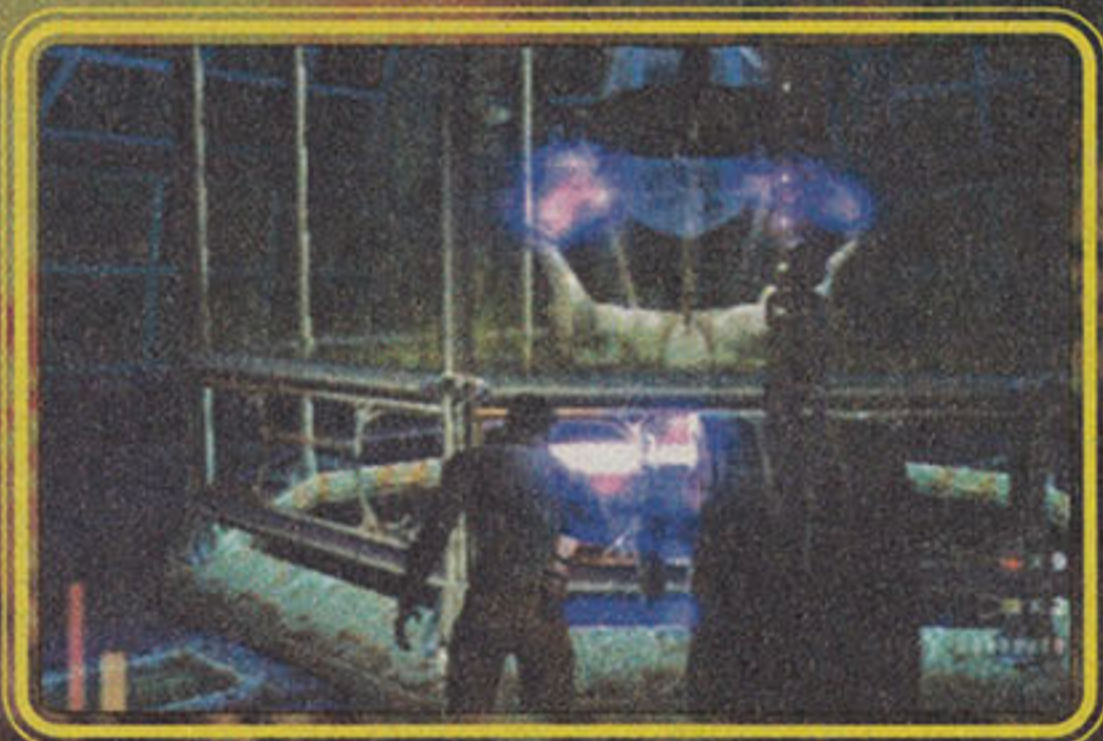
então, de longe, atire nas caixas e, depois da explosão, use o detonador para explodir a caverna. Vá em frente e quando chegar na passagem da grade use a máquina para movimentar a pedra para a esquerda, pule em cima dela e assista uma cena de duas meninas. Após a cena, use a máquina para movimentar uma outra pedra para o lado direito até derrubar a caixa d'água que apagará o fogo, desça e entre na caverna para completar a fase.



Capítulo 10 – You've Mistaken me for Someone Else

Vire para a esquerda, onde haverá alguns itens ao lado do carro e volte. Na cerca, haverá uma pequena passagem coberta com as árvores. Passe e siga em frente até encontrar algumas grutas e um muro, escale-o e pule para obter o mapa do asilo. Vá para o lado direito para encontrar o asilo, mas haverá uma porta que está sendo bloqueada por algumas caixas. Destrua-as e puxe a caixa de aço para frente, entre na porta e complete a fase.





Capítulo 11 – Hate the Sin, not the Sinner

Entre na porta à frente e assista uma animação. Após a cena, mate os inimigos e atire na filmadora em cima do armário. Agora, saia da sala e suba a escada para o segundo andar. Na primeira sala do lado esquerdo haverá muitos itens, caso você precise de energia. Entre no banheiro para assistir uma cena e volte para a livraria, onde há um homem sentado. Abra a porta ao lado do homem e assista outra cena. Siga pela única porta que está destrancada e vire para a esquerda no corredor escuro,

entre na primeira porta à esquerda e acione o botão da máquina para eliminar o monstro. Caia no buraco do chão e vire para a esquerda, onde haverá um machado. Do lado oposto do labirinto estará a câmera que deve ser destruída, em cima de uma prateleira.

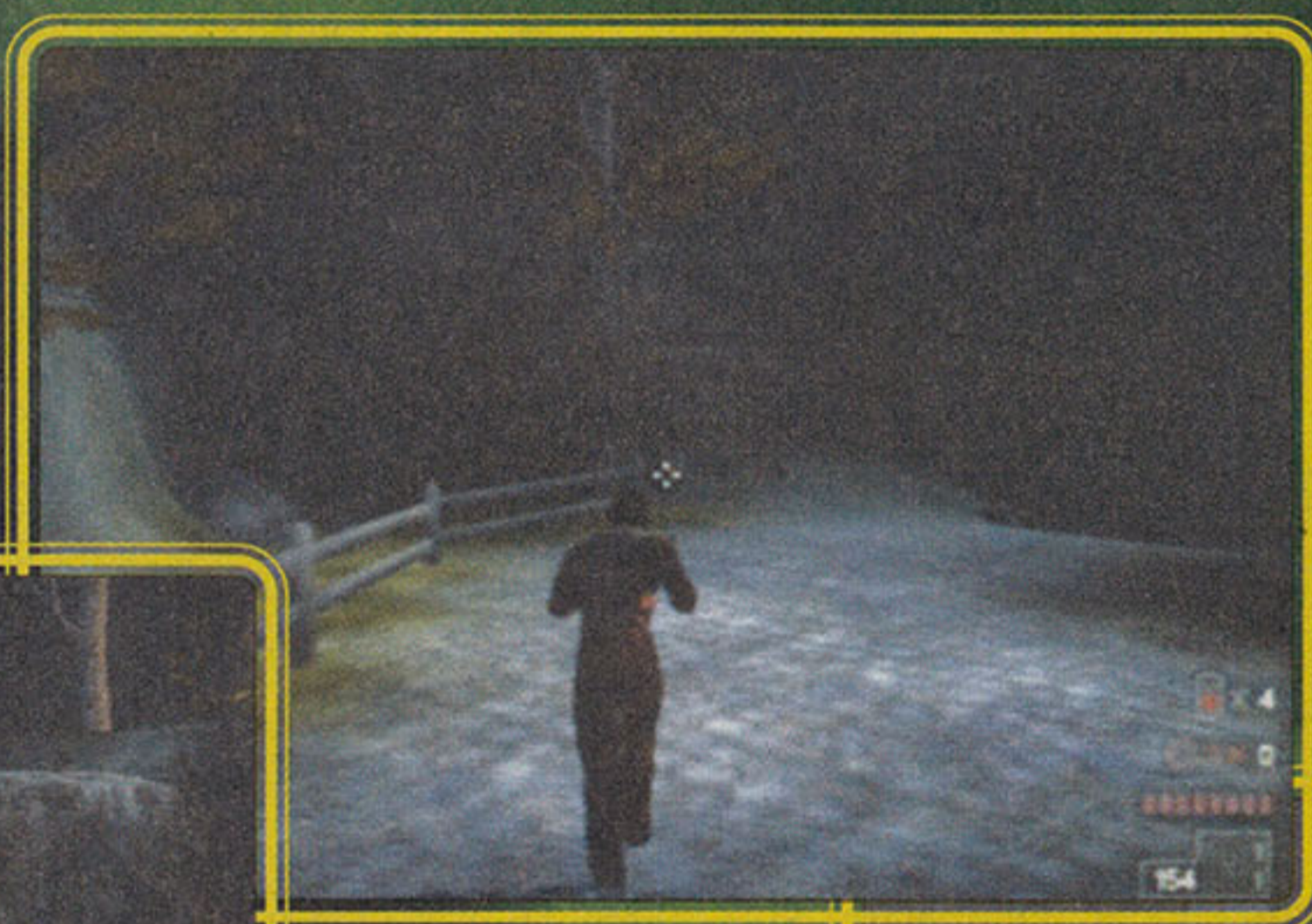
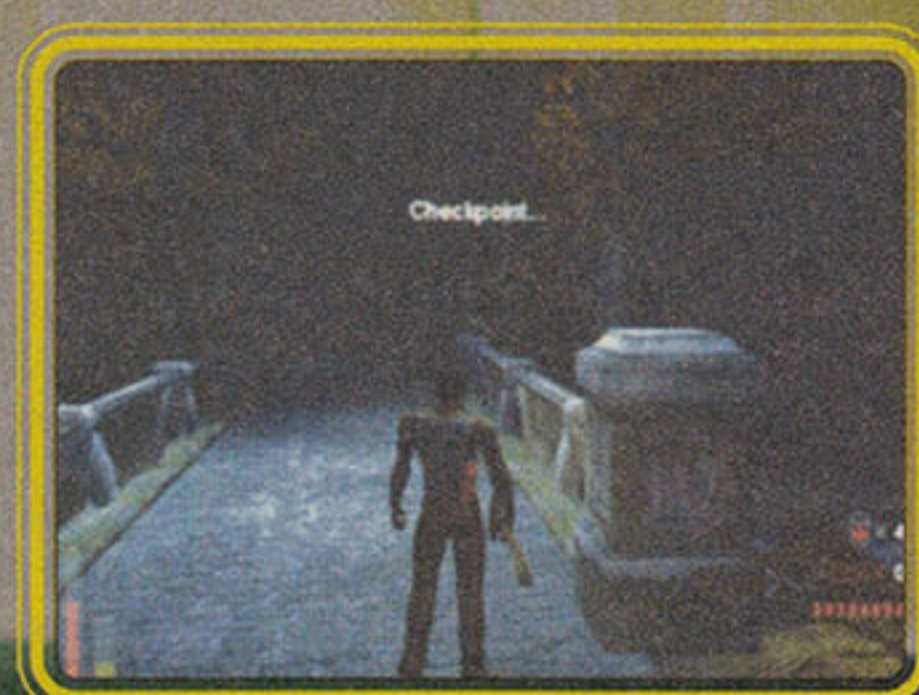
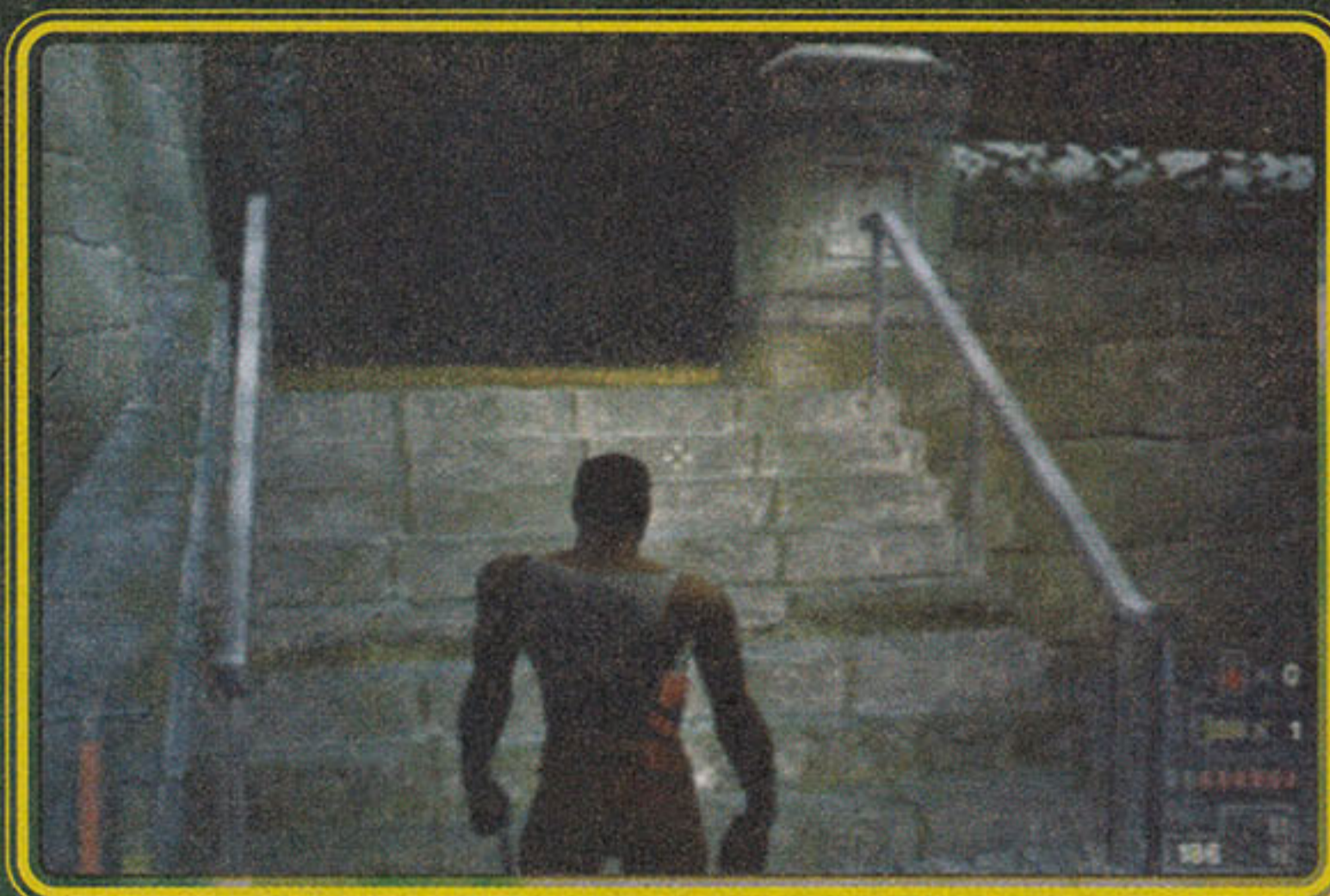
Volte para o local em que você encontrou o machado e puxe a caixa de metal para que as prateleiras caiam, fazendo com que a câmera que está bloqueando a porta seja desativada. Vire para a esquerda, quebre as madeiras que estão impedindo a passagem

da porta e suba a escada, seguindo pelo corredor até encontrar uma porta dupla onde acontecerá uma cena. Após a cena, corte a corda na parede para que o quadro tampe a filmadora e destranque a porta. Na próxima sala haverá uma porta com algumas madeiras impedindo a passagem, então, quebre-as e, no corredor, vire para a direita para encontrar uma porta aberta com outra filmadora. Assim que destruí-la, volte e siga para o segundo andar, entre na segunda porta verde do lado direito e empurre a caixa para o lado de fora da sala. No corredor, coloque a caixa abaixo do buraco no teto e suba.

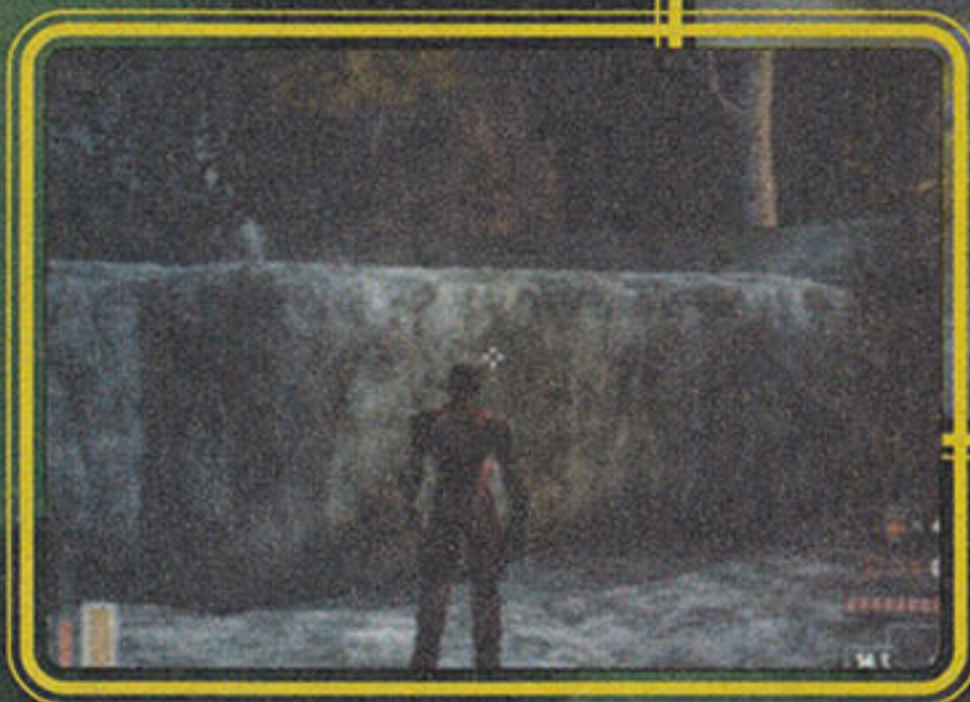
No telhado, vá para o lado esquerdo e entre na área com um lustre. Ao lado, haverá uma manivela que faz com que o lustre desça. Após a animação, mate os inimigos e entre pela porta à frente para destruir a câmera do lado esquerdo e puxar as caixas com a outra. Volte para o primeiro andar e entre na porta dupla à frente da escada para assistir uma cena. Destrua todas as câmeras e os inimigos do local. Após isso, aperte o botão amarelo no centro da sala e fique embaixo do lustre até ele soltar uma luz roxa, então, vá até o monstro e atire para libertá-lo. Quando o monstro fizer um buraco na parede, passe pelo mesmo e complete a fase.

Capítulo 12 – A Lonely Place to Die

Suba a escada e ande até encontrar um portão que o levará para a estrada. Corra até encontrar uma ponte e mate os inimigos. Para acabar com eles não adianta atirar no corpo, agora eles estão regenerados e só morrem com headshot. Ainda na trilha, procure uma gruta do lado esquerdo e escale-a para encontrar alguns coquetéis molotovs. Ande até a ponte quebrada, pule para seguir a água da cachoeira pelo lado esquerdo e, assim que entrar na caverna, apanhe os itens. No fim da caverna haverá duas crianças, mas não tente



segui-las, porque você não poderá nadar e nem se defender dos inimigos dentro da água. Então volte e suba novamente para a ponte quebrada e, do lado esquerdo, haverá um carro com um macaco. Use o macaco para levantar o carro e derrube-o do penhasco, desça e utilize-o para escalar a outra parte da ponte.



Capítulo 13 – Dancing at Dawn of the Apocalypse



Pela trilha, vire para a direita para encontrar Clem e muitos coquetéis molotovs. Após conversar com ele, siga-o até a beira da plataforma e assista uma luta entre os seus inimigos. Você pode ajudá-lo ou matá-lo, mas, se caso matá-lo, espere até ele terminar de contar tudo. Pela praia, mate os Festers e siga até um navio encalhado.

Note que os Festers são imunes à bala – para matá-los, utilize os seus molotovs ou dinamites.

Dentro do navio encalhado haverá um portão de ferro, espere até que um dos Festers o destrua e, enquanto isso, atire nos barris para explodi-los. Quando o Fester destruir o portão, mate-o e suba a rampa, atire nos barris para derrubá-los

e arremesse um molotov na mancha de óleo para acabar com todos os Festers. Volte para o lado de fora do navio e confira se Clem já está na jangada. Se ele estiver, suba a rampa e vá para a parte de cima do barco. Ande até a rampa e vire para a esquerda para encontrar uma passagem.

Capítulo 14 – Surfacing

Assim que a cena terminar, prepare-se para correr. Vire para a esquerda, direita, direita e esquerda, onde haverá uma escada. Siga para a sala de munição e faça um pequeno quebra-cabeça com as válvulas, use apenas a primeira e a segunda para poder acessar a escada. Suba e, no laboratório, puxe a alavanca para abrir o portão e vá para a direita para encontrar uma área enorme. Procure por uma porta de madeira com alguns galões de oxigênio ao lado, atire nos galões e entre. Haverá uma porta vermelha com uma caixa impedindo a passagem, puxe-a e siga até a porta azul para completar o capítulo.



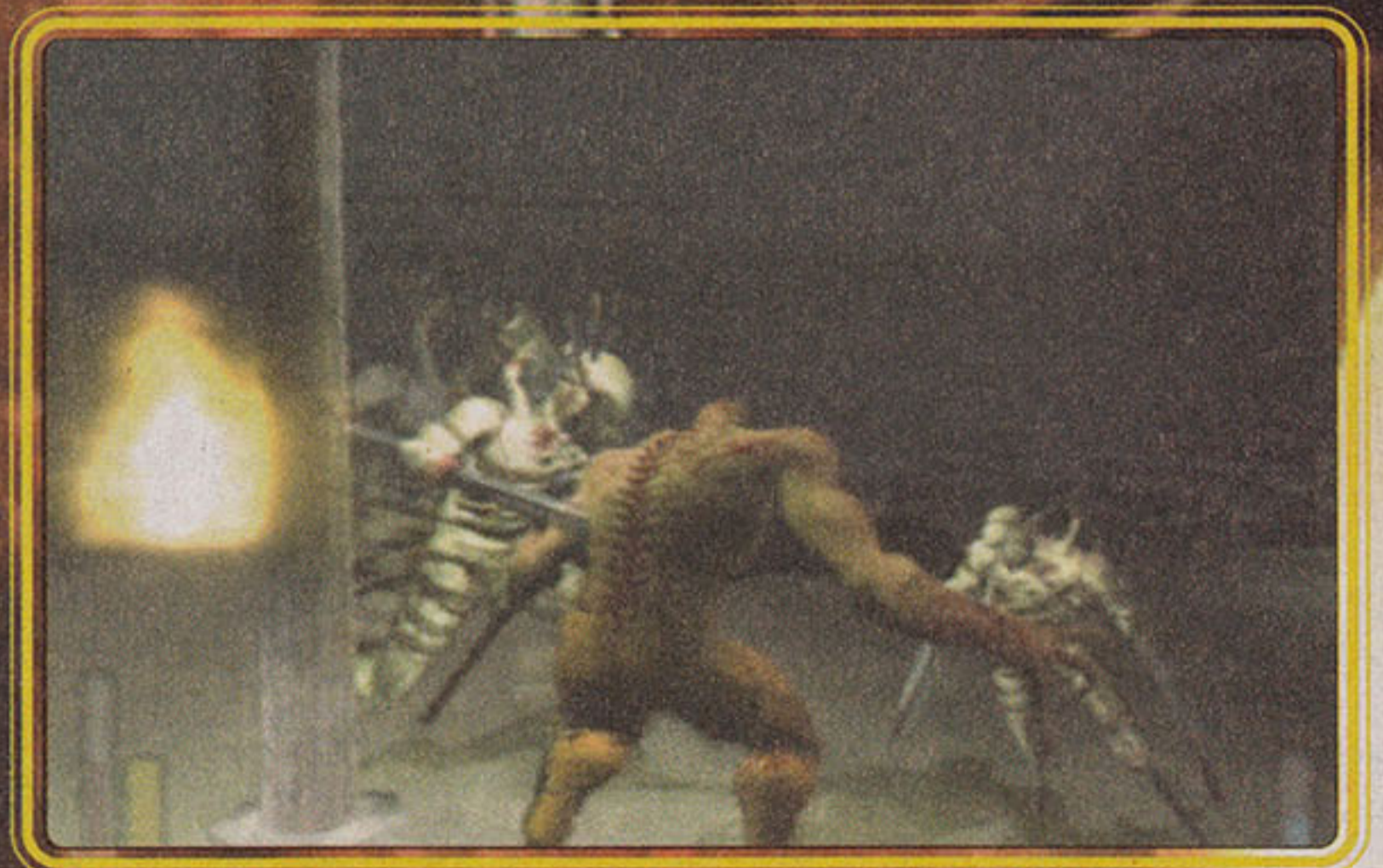
Capítulo 15 – An Eye For An Eye Makes The Whole World Blind

Suba a escada e vire para a esquerda para encontrar um homem em uma cadeira elétrica. Após uma cena, a sala ficará repleta de eletricidade e não haverá meios de escapar dela. Nas paredes, há alguns quadros de força com um campo magnético amarelo ao redor. Espere o campo magnético sumir para estourar um por um e, quando terminar com todos, siga para o quadro principal e levante a alavanca para salvar o homem que está sendo executado. Volte para o corredor e ande para a sala da câmara de gás, lá, entre na porta atrás da câmara e vire para a direita. Siga pelo corredor até chegar nas celas e, lá, converse com as almas da sua família e obtenha o Dr Killjoy's diagnosis em cima da cama que está sendo iluminada por um refletor. Passe pelo buraco que o monstro abriu na parede, desça até uma barreira de fogo do lado da escada e entre na pequena passagem na parede do lado direito.



Capítulo 16 – Who Wants to Deny Forever?

Passe pela cerca e desça até o buraco na parede feito pelos Festers, siga em frente pelo jardim e espere um dos inimigos quebrar a cerca onde há um guarda. Destrua todos os monstros e passe pelo buraco na parede.



Capítulo 17 – Death Be Not Proud

Entre no portão aberto e empurre a caixa perto da parede do prédio, escale e use a metralhadora para matar os inimigos que estão no local. Siga em direção ao caminhão para ultrapassar a porta, então, corra pela estrada até uma cena se iniciar. Após a cena, no canto direito e rente aos arbustos, haverá uma pequena trilha que leva para um túnel. Vá pelo túnel até chegar na beira do rio, pule para a pequena parte de ilha e continue pelo outro túnel. Escale as grutas e entre na casa para obter alguns itens caso precise, vá para o outro lado. Indo pelo mato, do lado direito do túnel, haverá uma metralhadora para matar todos os monstros. Assim que terminar com todos, siga em frente e entre no túnel para completar a missão.



Capítulo 18 – Single Bullet Theory

Na caverna, vire para a direita e obtenha os itens que estão embaixo da torre do rádio. Volte e siga pelo lado esquerdo até encontrar alguns Festers em um lago. Escale as pedras do lado direito, vá pelo túnel ao lado e, quando chegar no fim do caminho, escale o buraco no teto que está sobre a pequena ilha. Na próxima área, haverá

uma porta coberta com caixas do lado direito do corredor, destrua-as e pegue os itens. Continue pelo corredor até encontrar uma escada de metal, atire nas caixas atrás da escada e faça um buraco na parede.

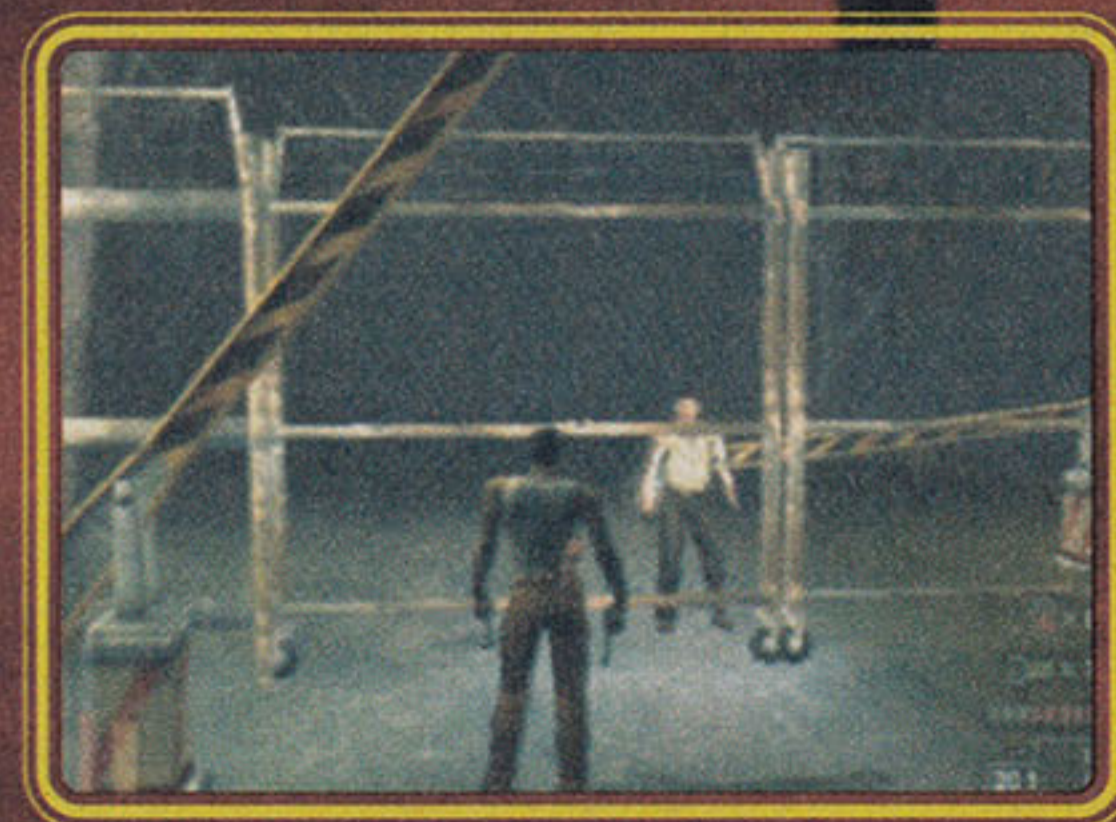
Corra para a metralhadora e acabe com todos os inimigos do local antes de seguir para o buraco na parede, depois, corra pela caverna até chegar ao outro lado. Lá, mate os inimigos e escale as grutas para encontrar duas cavernas. Vá pela caverna à

esquerda e corra até encontrar uma escada de metal. Após a animação, gire todas as válvulas vermelhas da sala para que os gases dos canos parem de fluir e tampe os ralos com as caixas. Agora, Hermes só poderá sair por dois ralos, então, quando ele aparecer em frente do forno, corra para a manivela do centro da sala e gire até jogá-lo dentro do forno. Corra e feche rapidamente a porta, siga pela passagem ao lado e escale a escada de metal para completar a fase.



Capítulo 19 – And a Child Shall Lead Then

Entre pela porta ao lado e obtenha todos os itens da sala, volte e siga para a porta da frente para encontrar três garotas, chamadas de Infernas. Assim que elas começarem a atacar, mate-as e atire nas cinzas para que elas não se regenerem (Eduardo ajudará com essa missão). Na estrada, vire para a direita e encontre Eduardo novamente, mas agora ele é a melhor companhia, então, não o mate. Primeiro ele irá avisar que você tem que voltar para a casa e quebrar as barras de ferro que estão travando o gerador, depois, ele guiará você até um pequeno cemitério com algumas Infernas.



Siga-o novamente para frente da torre e mate as Infernas, corra para a estrada e mate todos os inimigos que estão no local. Abra a porta da torre e suba a escada de metal para obter alguns itens e vire o holofote da direita para o buraco do chão, para que os inimigos parem de sair e também para explodir a cerca. Desça, siga para a área em chamas para ativar

um botão e, assim que Eduardo resolver continuar, vá para a fogueira que as Infernas estão fazendo e mate-as. O guarda agora irá guiá-lo até uma caverna e voltará, então, vá reto e vire para a esquerda, onde haverá três homens parados. Tente salvá-los das Infernas.

Quando terminar com os inimigos, volte para a entrada da

caverna, pois Eduardo estará à sua espera. Siga-o para a casa e suba para girar a manivela do gerador. Volte para o local em que o guarda está e siga para o portão de ferro que está trancado para encontrar um homem. Ele usará a sua eletricidade para abrir o portão, permitindo que você passe.

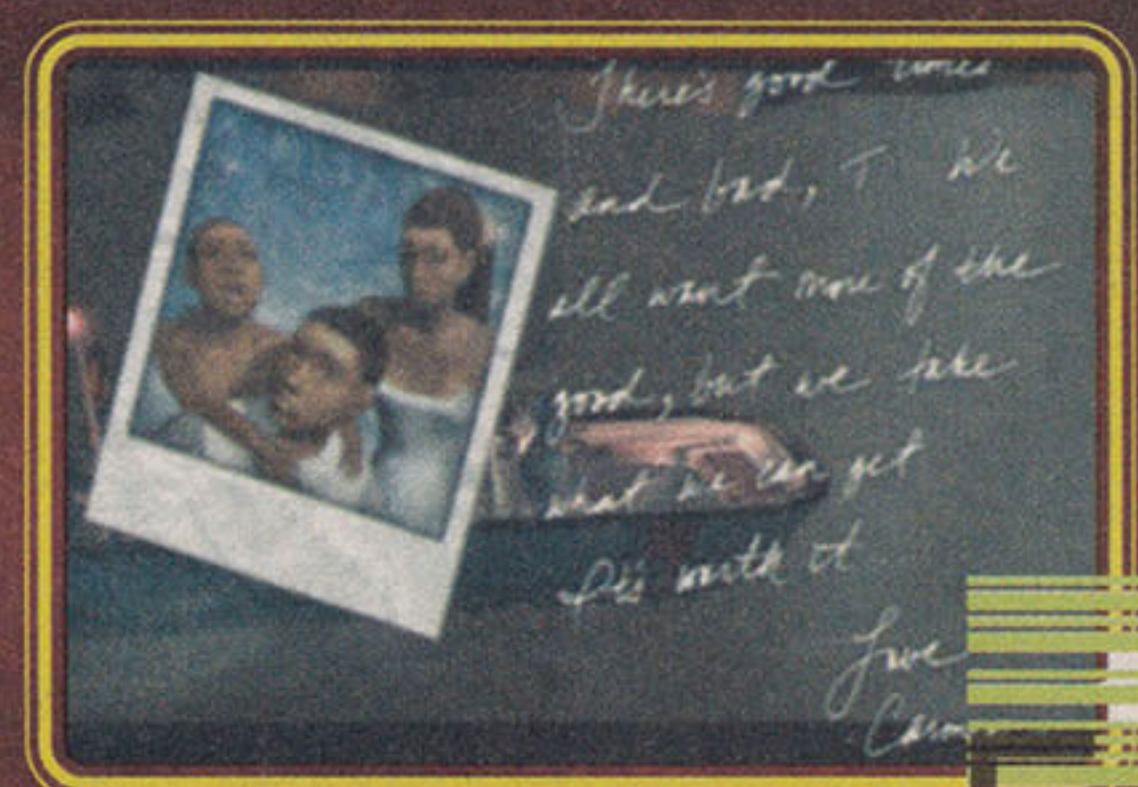


Capítulo 20 – Last Breath Before Dying

Corra pela estrada e acabe com todos os inimigos até chegar ao túnel. Aproveite para obter os itens pela beira do abismo enquanto estiver andando. No túnel, mate as Infernas e escale o andaime para tampar o ralo com a caixa. Assim que tampá-lo, siga para a parte que estava em chamas para prosseguir. Perto do carro haverá mais Infernas e itens e, acabando com elas, se aproxime da ponte quebrada para ter uma rápida conversa com Hermes. Após o ônibus cair no precipício, utilize-o para atravessar a ponte quebrada e continue em frente pela estrada até encontrar uma casa com um ônibus na garagem para assistir uma cena de seu filho.



Imediatamente quando ele correr, vá atrás dele e desça a escada para encontrá-lo. Após a cena, lute contra o último mestre. Em sua primeira forma ele será um demônio, na segunda ele será o seu clone e, na terceira, é um monstro enorme. Para derrotá-lo pela primeira vez, use apenas a shotgun. Na segunda, você deve se transformar em monstro e apenas o derrubar. E na terceira é simples, abaixe o container e pule na luz roxa para obter poderes. Arremesse as suas bolas de magia na marca vermelha do peito dele e, com apenas alguns acertos, ele será derrotado facilmente. Parabéns, você conseguiu, agora curta as cenas finais do jogo.



DICAS

Driv3r

Use os códigos abaixo no "main menu". Um som irá confirmar o código correto. Para ativar a dica, vá para a opção "cheats" no menu.

Todas as armas: pressione R1, L2, quadrado, círculo, R1, R2, L2.

Invencibilidade: pressione quadrado (2 vezes), L1, R1, L2, R2 (2 vezes). Atenção: essa dica não vale se estiver no modo Undercover.

Imunidade: pressione círculo (2 vezes), L1, L2, R1, R2, quadrado.

Todas as missões: pressione L1, R1, L1, L2, quadrado (2 vezes), círculo.

Todos os veículos: pressione L1 (2 vezes), quadrado, círculo, L1, R1, círculo.

Todas as cidades destravadas no Take A Ride: pressione triângulo, círculo (2 vezes), R1, R2, L1 (2 vezes). Atenção: nenhum som confirmará o código.

GameShark:

Código-mestre (deve ser ativado)

----- 760FFF80 00000000
----- 9495BFE2 98BE971A

Quantidade infinita de:

Saúde

----- 76050980 00000000
----- 24D1ACB0 177E8101
----- 24D1B4A8 0675C128
----- 24DAF40A 1675C118
----- 24D0B4A8 8E55C139
----- 249193AA 30B6D1D4

Munição (não recarregar)

----- 760F0200 00000000
----- 249033A8 9ED74539

Barra de crime sempre vazia

----- 7605B490 00000000
----- 24D1A7A8 1676C109
----- 24D1B7A8 067DC128

----- 24D0B78A 0254C119
----- 24D0B78C 0254C139
----- 24DAF70A 1675C188
----- 24D0B78C 8254C1A9
----- 249117EC 307643F4

Barra de crime sempre cheia

----- 760A7420 00000000
----- 24D1AFB0 177E8101
----- 24D1B7A8 067DC128
----- 24D0B78A 0254C119
----- 24D0B78C 0254C139
----- 24DAF70A 1675C188
----- 24D0B78C 8254C1A9
----- 249117EC 307643F4

Atenção: selecione apenas um dos códigos da barra de crime

Não ter carros destruídos

----- 7607C150 00000000
----- 24D0B6A8 0675C108
----- 24D8BEA2 86548129
----- 24D8BEA4 06548119

----- 24DAF60A 1675C138
 ----- 24D8BEA4 86548189
 ----- 24D113E8 10F643B0

Carros sem estragos

----- 760E6170 00000000
 ----- 24DA500A 14754118
 ----- 24D01028 14744138

Destruavar:

Istambul

----- 760F8CB0 00000000
 ----- 241017A8 12B4C72D
 ----- 249817AA 1A96C71D

Atenção: ativar as dicas no "Ingame Cheat Menu"

Todas as Missões

----- 760E0690 00000000
 ----- 24D03728 1634D53C

Todos os veículos

----- 76030D40 00000000
 ----- 24DA760A 16B5C5EC
 ----- 245036A8 12B4C5DD

Todas as dicas

----- 76066CA0 00000000
 ----- 245014A8 12B4D50D
 ----- 24D014A8 1297D52D
 ----- 2450B5A8 1274C109
 ----- 24DAF50A 1675C128
 ----- 24D0BDA8 12578119
 ----- 24D116AE 12B6D584

Mega Man Anniversary Collection

Para ouvir as músicas: complete as missões seguintes e depois vá para a seção "Secrets" no "main menu".

Música da vingança de Wily: complete Mega Man 2.

Música de tributo a Mega Man: derrote dois robôs master de qualquer jogo.

Música remixada Plant Man: Derrote o Plant Man no Mega Man 6.

Música Protoman: complete Mega Man 4.

Música de Wily vs Bass: complete Mega Man 4.

Música de bateria e baixo do Mega Man: complete Mega Man 8.

Música da versão de rádio do Mega Man: complete o Mega Man 7.

Para ver as fotos, complete as missões seguintes e, depois, vá para a seção "Secrets" no "main menu".

Foto set 1: destrua qualquer robô master de qualquer jogo.

Foto set 2: complete Mega Man 4.

Foto set 3: complete Mega Man 8.

G4TV Icons episode: complete Mega Man 8.

Atomic Planet Credits: derrote três robôs master de qualquer jogo.

Episódio de Mega Man: derrote quatro robôs master no Mega Man 8. **Atenção:** é o primeiro episódio da série de desenho dos EUA.



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Para entrar com os códigos, ilumine a opção "Extra Content" e pressione R1. Quando aparecer a tela com o keypad, entre com um dos códigos para destravar a dica correspondente. Depois, escolha a opção "mission select" no menu "Extra Content". Comece o jogo através dessa opção depois de entrar com os códigos desejados.

Todos os poderes: 537893.

Super psi: 456456. (O psi meter esvaziará devagar)

Munição ilimitada: 978945.

À prova de balas: 548975. (Você terá mais proteção, mas, mesmo assim, não estará totalmente imune das balas)

Sem cabeça: 987978.

Modo arcaico: 05051979.

Co-op mode: 07041979.

Survival mode: 7734206.

Dark mode: 465486.

Missão bônus Aura Pool: 659785

Missão bônus Floor of Death: 05120926.

Missão bônus Mottomless Pit: 154897.

Missão bônus Bouncy Bouncy: 568789.

Missão bônus Gasoline: 9442662.

Missão bônus Gear Gauntlet: 154684.

Missão bônus Panic Room: 76635766.

Missão bônus Psi Pool: 565485.

Missão bônus Stop Lights: 945678.

Missão Tip The Idol: 428584.

Missão bônus TK Alley: 090702.

Missão bônus Up and Over: 020615.

Missão bônus: Gnomotron: 456878.

Roupa de soldado queimado: 454566.

Roupa de palhaço do General: 431644.

Roupa Dockworker: 364654.

Roupa Dragon Wei Lu: 978789.

Roupa de Edgar Barrett: 497878.

Roupa de General: 459797.

Roupa do Jack: 698798.

Roupa de Jov Leonov: 468987.

Roupa de Komiko: 978798.

Roupa de Labcoat: 998789.

Roupa de Marlana Pyro: 489788.

Marlana Pyro de bikini: 135454.

Roupa de couro de Marlana Pyro: 231644.

MP1 skin: 321646.

MP2 skin: 698799.

MP3 skin: 654659.

Roupa de Psi Sara: 468799.

Roupa da Sara: 135488.

Saranae: 65496873.

Roupa de escorpião: 546546.

Roupa discreta de Nick: 456498.

Roupa suicida de Sara: 678999.

Roupa de Tonya: 136876.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 1: 196001.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 2: 196002.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 3: 196003.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 4: 196004.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 5: 196005.

Roupa de treinamento de Edgar Barret 6: 196006.

Roupa de treinamento do Nick: 564689.

Roupa Tranquillity Wei Lu: 654654.

Roupa de soldado UN: 365498.

Roupa Urbana de Nick: 484646.

Roupa de Wei Lu: 231324.

GameShark:

Código-mestre (deve ser ativado)

----- 760EDD20 00000000
----- 94C11BE6 5DEA5E2E

Adquirir munição quando você atira

----- 76058A80 00000000
----- 24103588 1270455D

Não use com qualquer outro código de munição.

Nunca recarregar

----- 760F3510 00000000
----- 24903588 1270455D

Não use com qualquer outro código de munição.

Quantidade infinita de:

Saúde

----- 760EFFE0 00000000
----- 2445AEB8 5A768009
----- 24D5B6A8 4275C120
----- 24D9B6AA 0654C119
----- 2444BE3C 1E7E8930
----- 24919768 30B6D304

Munição (todas as armas)

----- 76027870 00000000
----- 24903528 1670457C

Não usar com qualquer outro código de munição.

PSI

----- 76060F20 00000000
----- 2490B668 3434D1EC

Destruir todos os conteúdos extras

----- 760E55B0 00000000
----- 45561468 3260C308
----- 3902D7E1 9FAB91E0



The Suffering

Código-mestre (deve ser ativado)

----- 7607C9F0 00000000
----- 948017BC 773E80C6

Quantidade infinita de:

Saúde

----- 7602FAD0 00000000
----- 24D0B6AE 8655C108
----- 24DAF60A 1675C128
----- 24D0B6AE 0655C119
----- 249193E8 30B6C1A0

Insanidade

----- 76053C50 00000000
----- 24C1AEBA 1676C039
----- 24C4B62E 1B7E888A
----- 24CBB6AA 1F56C1A9
----- 2451B0E8 3036D742

Munição (não recarregável)

----- 76099860 00000000
----- 24D091B4 BD3CD599

Usar itens que possam ser arremessados (granada, coquetel molotov)

----- 7605A3F0 00000000
----- 2490B428 36B4D1D8

Usar Lanterna

----- 76018E40 00000000
----- 24909528 16B4D72C

Usar Xombium

----- 7605A3F0 00000000
----- 2490B428 36B4D1D8



Spider-Man 2

Código-mestre (deve ser ativado)

----- 76071380 00000000
 ----- 770001B3 76EC1955
 ----- 949135B2 FF629A7C

Pressione esquerda para desativar o timer

----- 760AB8B0 00000000
 ----- D400B237 BF388C06
 ----- 24D01228 1434453C

Quantidade infinita de:

Saúde

----- 760738E0 00000000
 ----- 25801E2A 34B455DC

Barra de herói

----- 7607C120 00000000
 ----- 25D61788 60B4558C
 ----- 25D61588 60B455BC

Hero points

----- 7604B390 00000000
 ----- 2450A6AA 9276C10B
 ----- 2450A69E 9A74C02B
 ----- 24DAF60A 1675C118
 ----- 24D0B6B8 1B578139
 ----- 24913368 30F2D324

Quantidade máxima de:

Saúde

----- 7607B770 00000000
 ----- 25801C2A 34B4554C

Hero points

----- 7605D190 00000000
 ----- 25C25B54 4EA6917C

Todos os hero points adquiridos

----- 760FAC20 00000000
 ----- 25C25B54 4EA691CC

Cidadãos sofrendo por ajuda

----- 76026130 00000000
 ----- 25C25854 4EA691DC

Parar pequenos crimes

7606B4A0 00000000
25C25B54 4EA6914C

Pizzas entregadas

76095630 00000000
25DCB7A0 452CC524

Roupas felizes

76087520 00000000
25DCB7A0 452CC534

Inimigos derrotados

760266F0 00000000
259C11E0 47ACD344

Sacar armas

760103C0 00000000
259C11E0 47ACD374

Inimigos inconscientes pendurados em postes de luz

7606DD00 00000000
25DCB4A0 452CC514

Inimigos derrotados sem danos

76049B20 00000000
25DCB4A0 452CC534

Desviar de todos os ataques

760CA0B0 00000000
25DCB4A0 452CC5A4

Desviar de todas as balas

760FC580 00000000
25DCB4A0 452CC594

Spinning Pile Driver Revolutions

760D83A0 00000000
25DCB4A0 452CC5B4

Número de saltos

760020D0 00000000
259C11E0 47ACD364

Tempo gasto em reflexos de aranha

760C31F0 00000000
250C517E CFBEDBFE

Teia mais longa

760D12E0 00000000
250C517E CFBEDBEE

Maior distância correndo na parede

760E77D0 00000000
250C517E CFBEDBDE

Distância total correndo na parede

760D0C30 00000000
25DCB6A0 452CC524

Distância rastejada

760E6900 00000000
25DCB6A0 452CC514

Distância viajada

760C2F20 00000000
25DCB6A0 452CC534

Número de passos dados

76065290 00000000
25DCB6A0 452CC584

Número de impulsos

76077180 00000000
25DCB6A0 452CC594

Balançadas com teia em helicópteros

760EE690 00000000
25DCB4A0 452CC584

Maior velocidade

7607FE10 00000000
25DCB4A0 452CC504

Longa queda

7605B830 00000000
25DCB4A0 452CC524

Balões retornados

76032B80 00000000
25DCB7A0 452CC594

Parar guerras de gangues

76016DA0 00000000
25DCB7A0 452CC5B4

Roubo de bolsa frustrado

7603A410 00000000
25DCB5A0 452CC504

Enforcados resgatados

760B9F80 00000000
25DCB5A0 452CC594

Roubos de carro evitados

----- 760CFFB0 00000000
 ----- 25DCB6A0 45ACC504

Prevenir assaltos

----- 7601E230 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC524

Prevenir intrusos

----- 76028700 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC514

Fim de estradas

----- 7600C120 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC534

Parar roubos

----- 760ABC90 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC584

Batalhas Reais

----- 7608FAB0 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC5A4

Ciladas desfeitas

----- 7609D9A0 00000000
 ----- 25DCB5A0 452CC5B4

Resgatar barcos afundando

----- 760EB990 00000000
 ----- 25DCB6A0 45ACC524

Emergências médicas resolvidas

----- 760DDCA0 00000000
 ----- 25DCB6A0 45ACC514

Ajudar a policia

----- 760F9A80 00000000
 ----- 25DCB6A0 45ACC534

Obter:**Todos os marcadores de pontos**

----- 7608BF10 00000000
 ----- 25D95048 46A4D17C

Todos os sinais secretos encontrados

----- 760D9DE0 00000000
 ----- 25983268 4225C33C

Todos os sinais de arranha-céus encontrados

----- 76023250 00000000
 ----- 25987268 4224C38C

Todos os sinais escondidos encontrados

----- 760A7A60 00000000
 ----- 25983268 4624C3AC

Todos os sinais protegidos encontrados

----- 7601CEB0 00000000
 ----- 25987268 0234C39C

Sem:**Barra de fluido de teia usado**

----- 7602E8D0 00000000
 ----- 25901168 16B4D35C

Pedestres tropeçando

----- 7605B980 00000000
 ----- 25D0B628 1434C5AC

Nunca:**Bater**

----- 760AD340 00000000
 ----- 25901168 16B4D3CC

Cair mal no chão

----- 760EE720 00000000
 ----- 25D0B628 1434C50C

Cair na água

----- 7601E380 00000000
 ----- 25D0B728 1434C5AC

Upgrades de combate:**Prender teia**

----- 76059300 00000000
 ----- 25D863E8 1637D3ED

Pulo no ar sem chute

----- 760CD7E0 00000000
 ----- 259841E8 1637D16D

Chute rápido

----- 76078940 00000000
 ----- 259841E8 1637D1CD

Chute de joelho

----- 7604EC70 00000000



----- 259841E8 1637D1FD

Cidadão atrás

----- 7600E970 00000000
----- 259842E8 16B7D15D

Soco Earth Breaker

----- 760A94C0 00000000
----- 259842E8 16B7D1ED

Air Combo Nível 3

----- 76097E60 00000000
----- 259840E8 16B7D14D

Chute que arremessa no ar

----- 760A1B50 00000000
----- 259840E8 16B7D17D

Bater para atordoar

----- 760145F0 00000000
----- 259840E8 16B7D1DD

Forçar várias teias

----- 7607D640 00000000
----- 259843E8 16B7D16D

O soco do herói

----- 760C88E0 00000000
----- 259843E8 16B7D1CD

Chute interceptor

----- 760FEDD0 00000000
----- 259843E8 16B7D1FD

Air Combo Nível 4

----- 760C0770 00000000
----- 259841E8 16B7D15D

Jaw Launcher

----- 76067AC0 00000000
----- 259841E8 16B7D1ED

Air Pile Driver

----- 760A97A0 00000000
----- 25D862E8 1637D34D

Chute duplo de calcanhar

----- 7609F290 00000000
----- 25D862E8 1637D37D

Stair Step Kicks Combo

----- 7602AC30 00000000

----- 25D862E8 1637D3DD

Super teia

----- 760679A0 00000000
----- 25D861E8 1637D34D

Chute furacão

----- 76006580 00000000
----- 25D860E8 1637D36D

Rising Shoulder Charge

----- 760B3B20 00000000
----- 25D860E8 1637D3CD

Teia no ar

----- 76085E10 00000000
----- 25D860E8 1637D3FD

Míssil de aranha

----- 760FEEB0 00000000
----- 25D863E8 1637D35D

Grapple

----- 760625C0 00000000
----- 259843E8 1637D14D

Máximas armadilhas de teias

----- 760AB930 00000000
----- 25903168 0635D3EC

Upgrades de locomoção:

Nível máximo de balanço

----- 7609A780 00000000
----- 25907068 06B4D3FC

Fechar com a teia

----- 76033500 00000000
----- 25D840E8 1637D36D

Wallsprint Duration Upgrade 1

----- 76052920 00000000
----- 25D841E8 1637D34D

Pulo Tiro de Estilingue

----- 76019560 00000000
----- 259840E8 1637D1ED

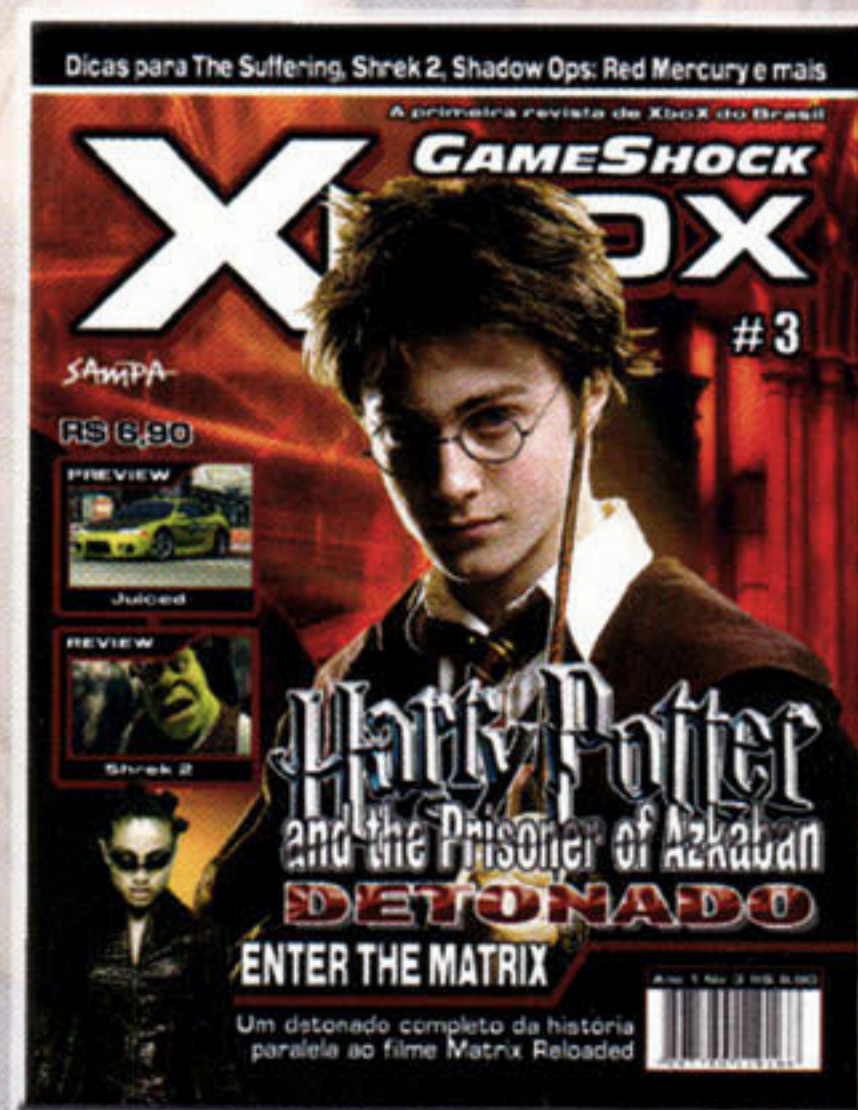
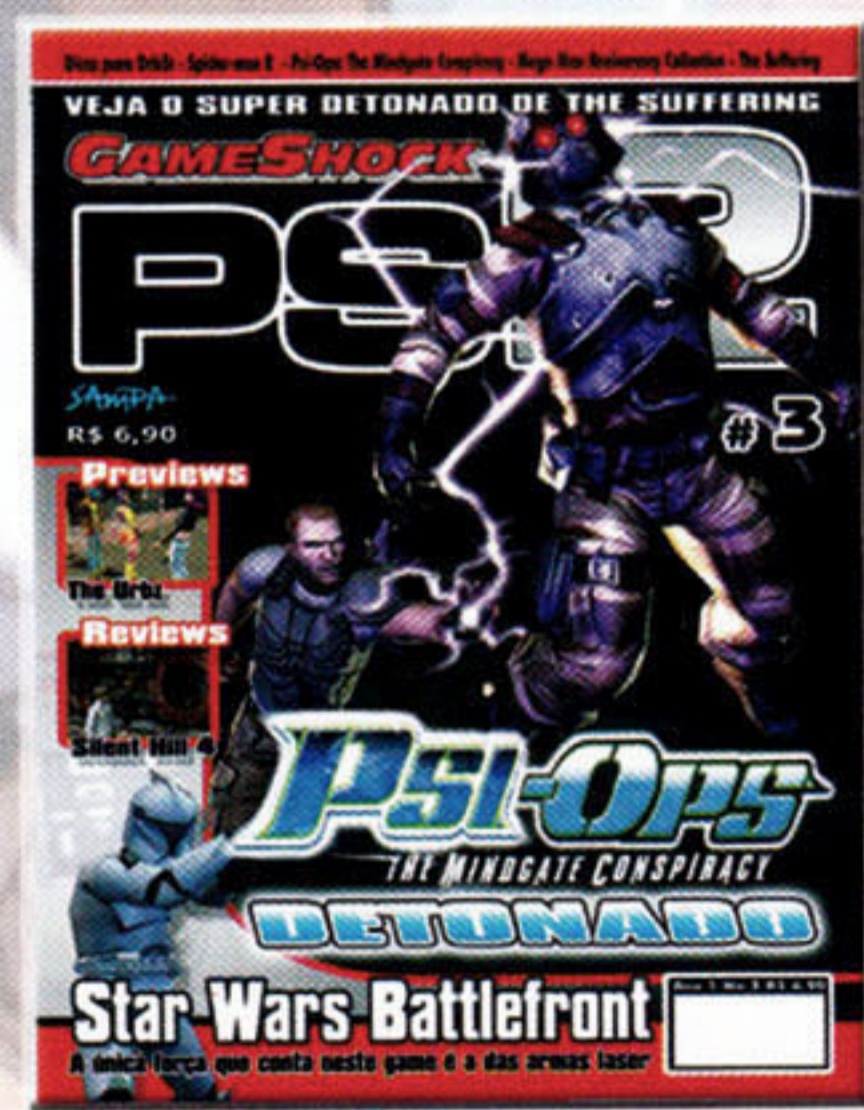
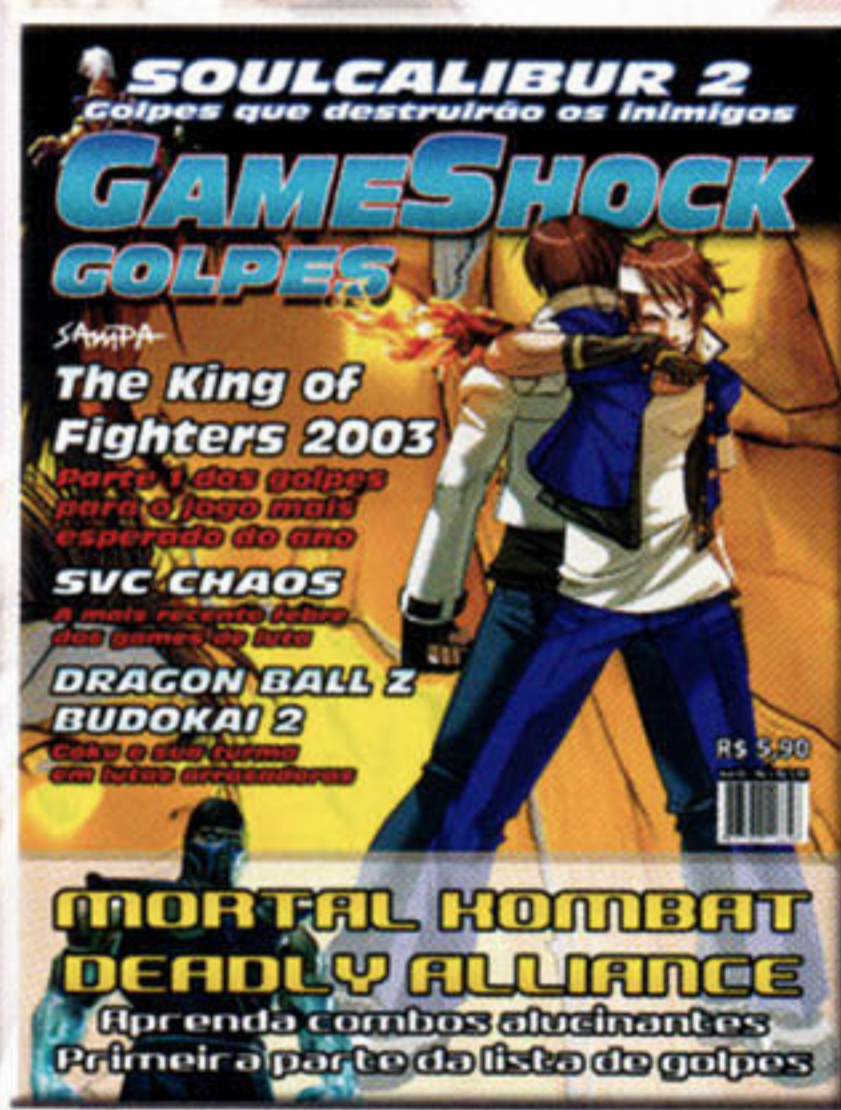
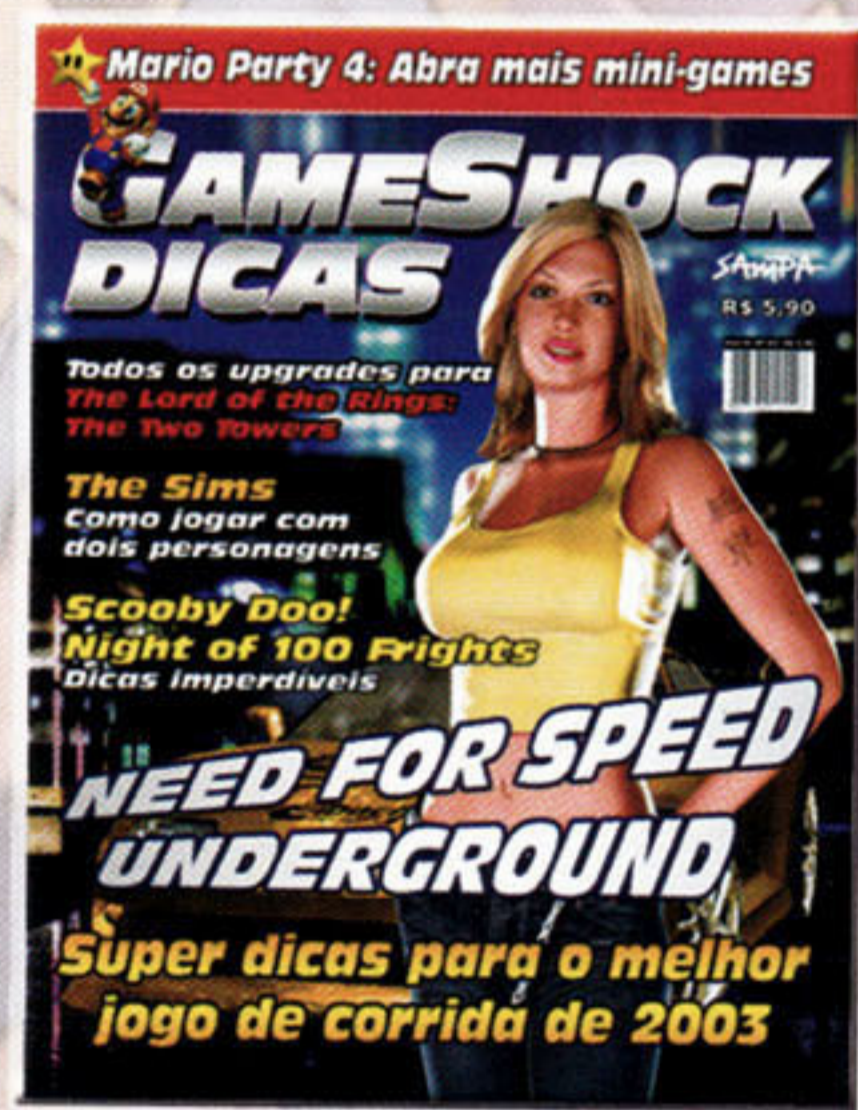
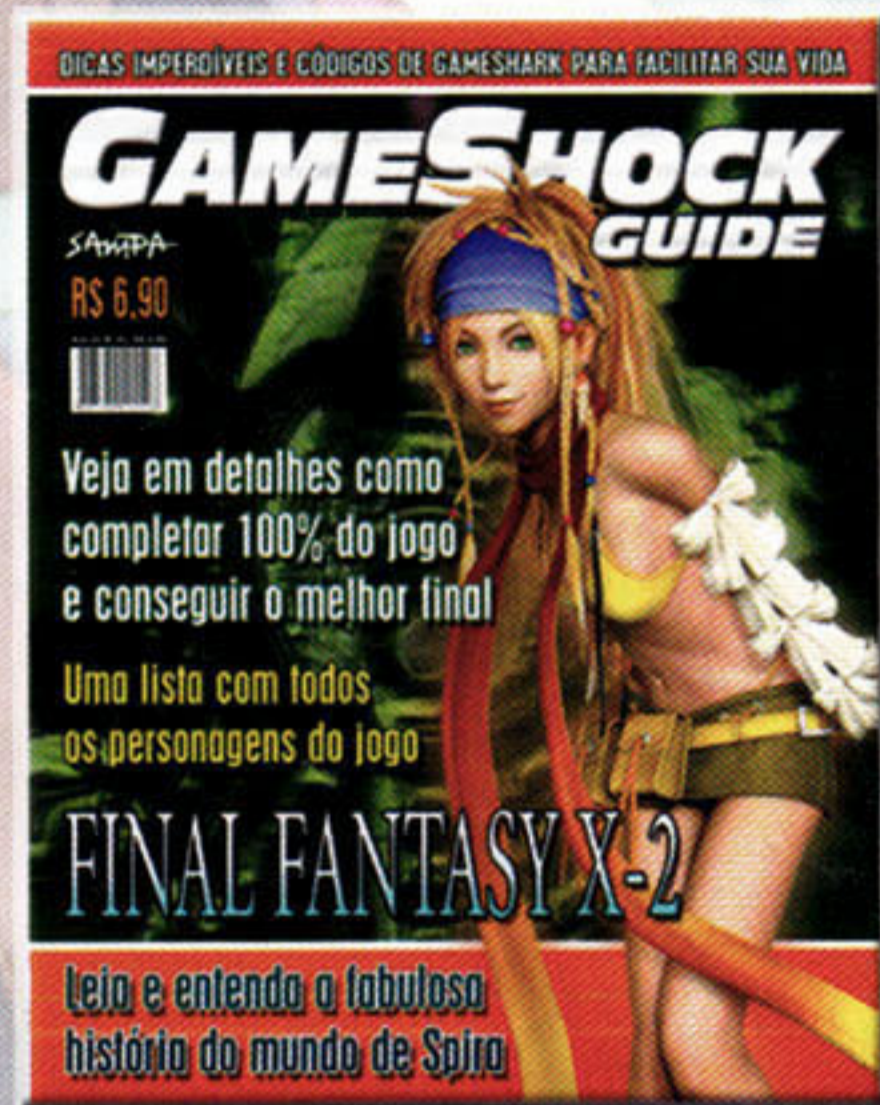
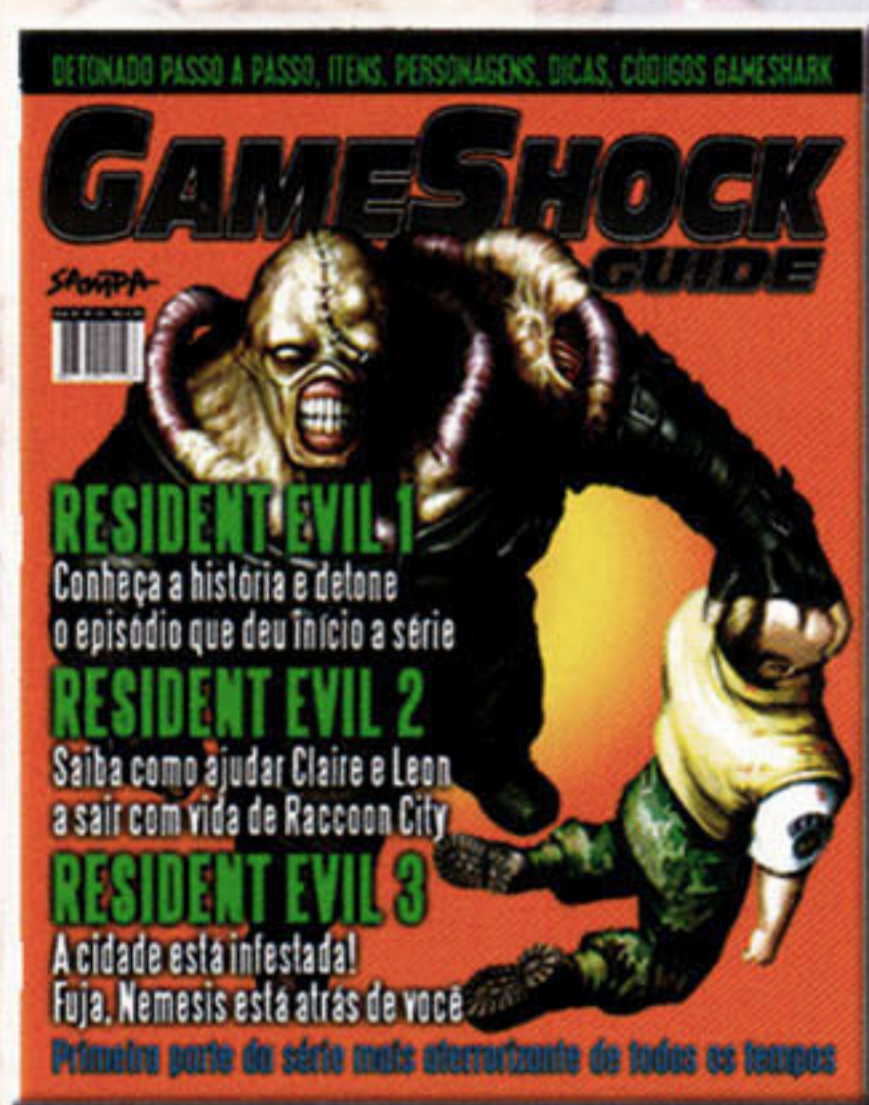
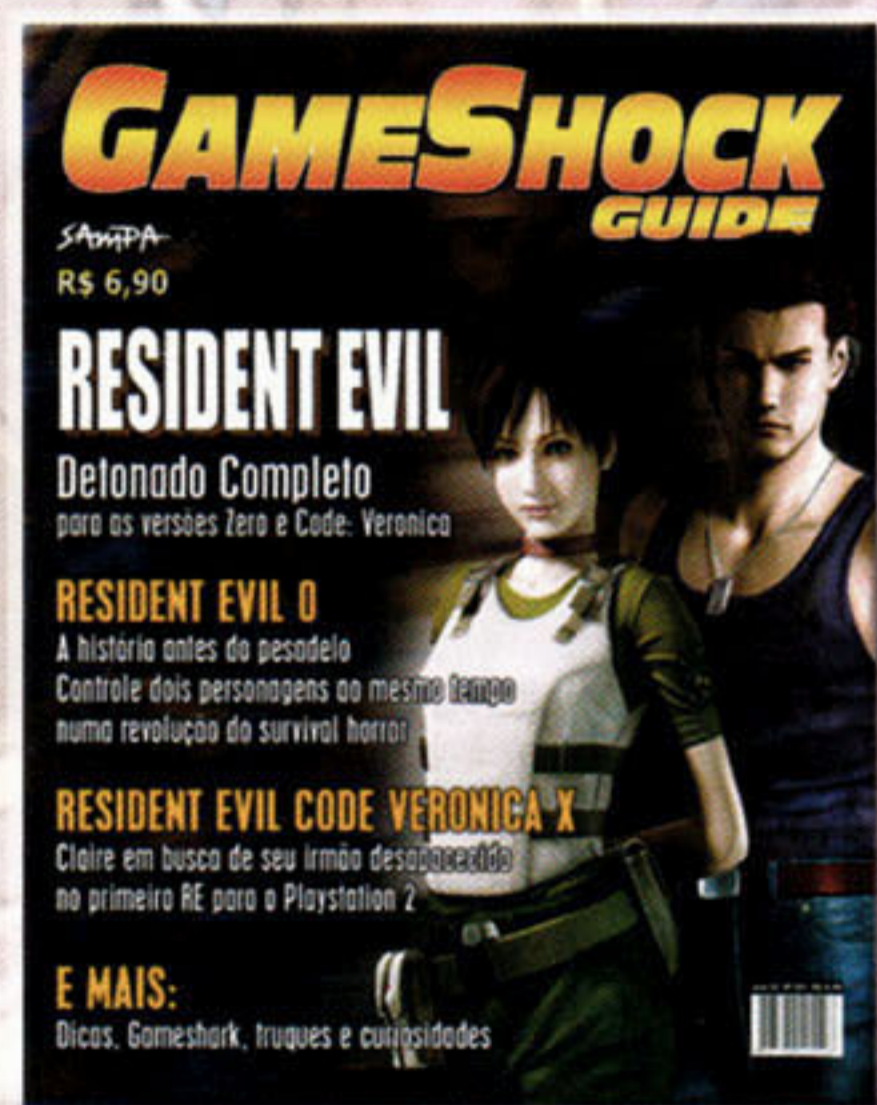




Imagem do mês

A Nova Sampa também está a sua disposição pela Internet,

confira nossas outras publicações no site: www.sampaeditora.com.br.



E-Mail: sampaeditora@sampaeditora.com.br

Se preferir mande uma carta para:

Rua das Camélias, 198

Mirandópolis - São Paulo - SP

Telefones:

(11) 5078-9555 - 5078-8916 - 5078-9192

Estilo. Cada um tem o seu.

A Compuoffice tem atendimento personalizado e consultores atualizados com os mais recentes lançamentos em software e hardware. Seus profissionais entendem exatamente o perfil de cada cliente e oferecem soluções em informática, home e office.

Ligue e compre o equipamento que respeita o seu estilo.



**RETRO
AVENGERS**



**COMPU
OFFICE**
WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É
NOSSO COMPROMISSO

w w w . c o m p u o f f i c e . c o m . b r

- Entrega gratuita na Grande São Paulo
- Despachamos p/ todo o Brasil
- Assistência técnica própria
- Vendemos a pronta entrega
- Consultores treinados p/ responder suas dúvidas
- Atendimento personalizado p/ empresas e revendas
- **Financiamos em até 25x** (aprovação de crédito por telefone)

*Todas as marcas são de propriedade de seus respectivos fabricantes

Lojas

Perdizes
113872-4441
R. Heitor Penteado, 2046

Moema
115041-3444
Av. Imarés, 162

Segunda à Sexta: das 9h às 19h Sábado: das 9h às 18h

RETRO AVENGERS AVENGEES WELHO



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas


Editado por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

