

ACOMPANHE O DETONADO DE SILENT HILL 4: THE ROOM

**GAMESHOCK**

**PS2**

**# 4**

**R\$ 6,90**

**Previews**



**GTA San Andreas**

**Reviews**



**Winning Eleven 8**



**Champions of Norrath:  
Realms of EverQuest**

Conheça um dos melhores jogos de RPG para PlayStation 2

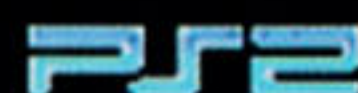
**SANPA**

Rno 1 No 4 R\$ 6,90





**[Game-Over]**



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
E VENDA**

**[Diversão para todas as idades]**

**Central de Vendas  
(11) 3998-0123**



**Produtos testados  
e aprovados**

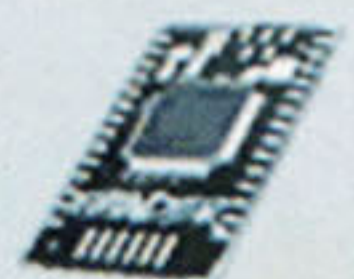
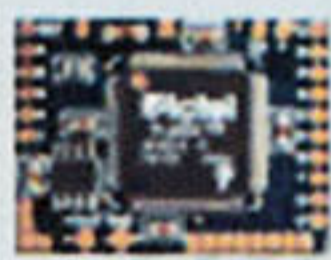
**Despachamos para  
todo o Brasil**



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](http://www.gogames.com.br)**

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

# EDITORIAL

**E**stamos entrando no último trimestre do ano e como é de costume entre as produtoras de games, elas reservam seus melhores lançamentos para estes meses. Muitos games excelentes estão bem próximos de chegar para o PS2, e as informações sobre alguns deles já estão aparecendo, como é o caso de GTA San Andreas.

O próximo Grand Theft Auto está ficando incrível: trará mais cidades e gráficos melhores, sem contar as novas habilidades do protagonista do jogo, um tal de Carl Johnson, que poderá nadar, fazer tatuagens e até cortar o cabelo. Não é um Tommy Vercetti, mas, pelo que foi mostrado até agora, acho que todos nós vamos aprender a gostar deste novo aspirante a rei da máfia.

Alguns destes títulos excepcionais já fizeram sua estréia e, exatamente como imaginamos, são imperdíveis. Confira na seção de reviews tudo sobre o Winning Eleven 8, a obra-prima da Konami que, mais uma vez, conseguiu se superar, e Champions of Norrath: Realms of EverQuest, um RPG com gráficos maravilhosos e que pode ser jogado online. E isto é só o começo. Se preparem para passar muito tempo na frente do seu Playstation 2 até o final do ano!

**Wildson Chinaglia**

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

**Projeto Gráfico**

Suzo Bianco

**Diagramação**

Suzo Bianco  
Kleber Dubal

**Textos**

Alex Fernandes  
Wildson Chinaglia  
Kleber Dubal  
Juliene Moretti  
Suzo Bianco

**Assistente de Redação**

Italo Lapenta

**VIEWTIFUL JOE**

**2A**

**PS2**

**REVIEW**

**1A**

SILENT HILL 4

PREVIEW

06

42

IMAGEM DO MÊS

DICAS

66

56

17

16

REPROVADO

APROVADO

# PREVIEW

## CRAASH 'N' BURN

Por: Wildson Chinaglia



**Envenene seu carro, saia fritando os pneus e acabe com ele na primeira curva**

Parte da graça dos simuladores de corrida está em tentar pilotar exatamente como na vida real, seguindo as tangências da pista, acelerando e freando nos pontos certos. Mas há quem sinta muito mais satisfação ao enfiar o carro no dos oponentes, do que fazendo uma curva perfeita e, para este pessoal, a Eidos está produzindo Crash 'N' Burn, um game de corrida em que o que vale é a sua capacidade de destruir.

A versão final virá com 10 modos de jogo e, enquanto alguns são conhecidos, como standard race (corrida normal) e destruction derby (todos os carros tentando se destruir), outros são inéditos e bem criativos, como o kamikaze racing. Nele, oito corredores partem de um lado da pista, ao mesmo tempo em que mais oito começam a correr do lado oposto. É claro que, quando os dois grupos se encontram, o resultado é desastroso – ou divertidíssimo, se você gosta de boas batidas.

O efeito das batidas deverá ser um dos mais impressionantes dos games, gerando estragos na lataria de acordo com o tipo de acidente: caso seu carro raspe numa parede, por exemplo, ele ficará arranhado, diferente do que aconteceria numa trombada com outro veículo. Os pedaços que caírem das máquinas continuarão largados no asfalto, o que obrigará o jogador a desviar deles em alta velocidade e acrescentando um desafio extra à jogabilidade.

Toda esta destruição terá como palco as cidades americanas de Miami, São Francisco, Los Angeles e Nova York e, para tornar tudo ainda mais interessante, os carros de Crash 'N' Burn poderão sofrer modificações no visual e na potência, alterando a pintura, as rodas, adicionando nitro, entre outros. Será um game agressivo, sim, mas com estilo.



**Produtora: Climax Studios**  
**Distribuidora: Eidos Interactive**  
**Gênero: Corrida**  
**Data de lançamento: Outubro de 2004**

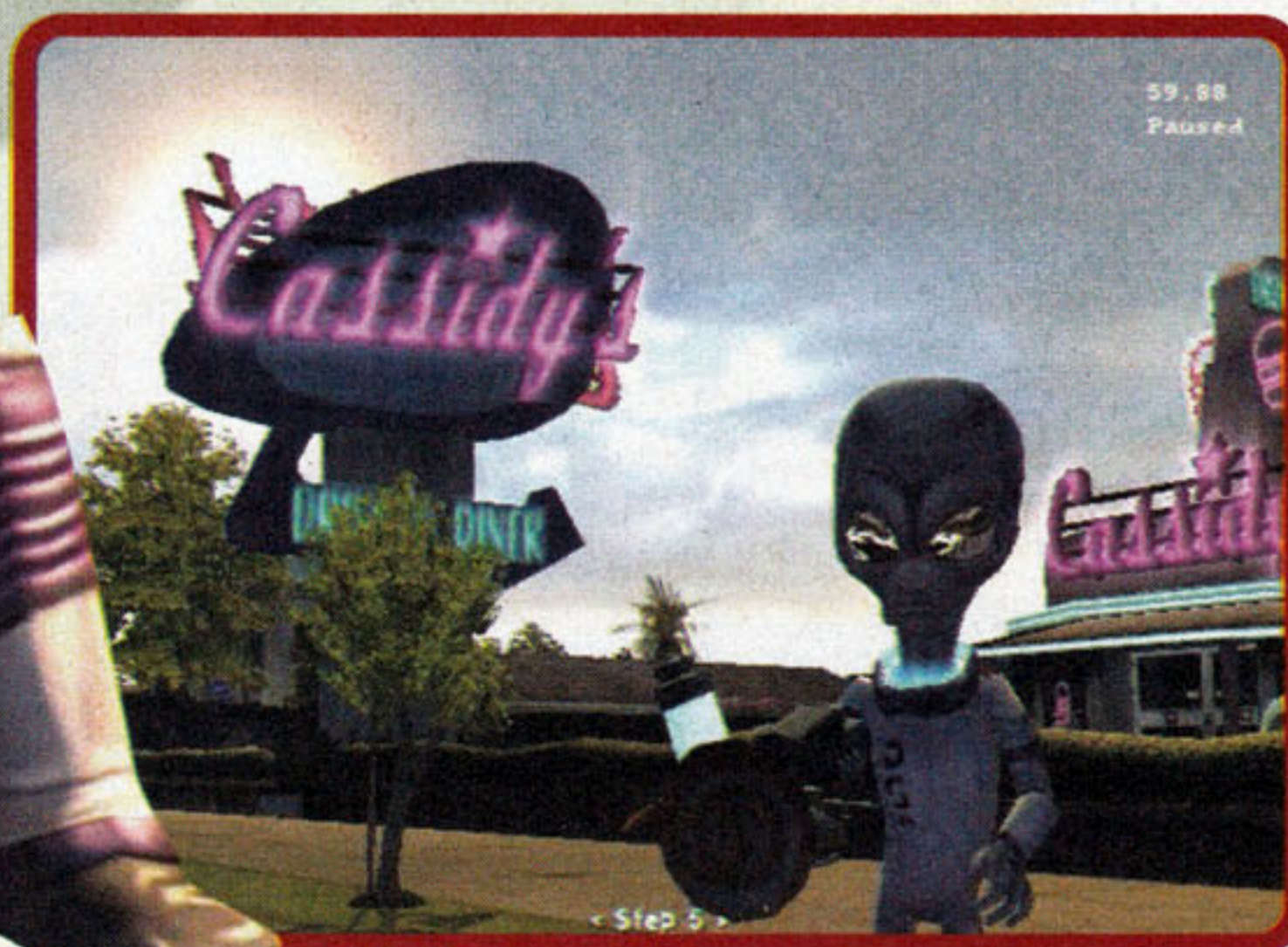
# DESTROY ALL HUMANS!

Por: Wildson Chinaglia

## Prepare-se para ser abduzido por este game

**A**o encontrar alienígenas num game, a primeira coisa que passa pela sua cabeça é nas várias maneiras que você pode acabar com essas criaturinhas cinzentas e cabeçudas? Se sua resposta foi "sim", é melhor mudar seu jeito de pensar. No jogo de ação em terceira pessoa Destroy All Humans!, que a THQ pretende lançar ano que vem, seu objetivo será invadir a Terra, ao invés de defendê-la.

A invasão a nosso planeta ficou a cargo de Cryptosporidium-137, ou simplesmente Crypto, representante da raça Furon. A missão de Crypto, um guerreiro de sua espécie, é simples: abrir caminho para a conquista da Terra, usando o método que achar melhor, infiltração ou desintegração. Para conhecer e se colocar entre seus inimigos, o alien contará com várias habilidades, como hipnotismo, ler mentes e até mesmo levitar pessoas e objetos. Crypto poderá realizar, inclusive, tarefas corriqueiras para um extraterrestre, como abduzir humanos e animais. Destruir será outra parte importante do game e o arsenal de Crypto promete não desapontar, contando com armas como o Ion Detonator, o Brain Exploder e o Zap-O-Matic (pelos nomes, dá para perceber que o estrago será grande).



Destroy All Humans! será ambientado na Terra da década de 50 e virá com diversas referências a filmes de ficção científica, satirizando a visão de que aliens são uma ameaça à humanidade. Pelo que já foi mostrado, é um dos títulos mais originais anunciados este ano.

**Produtora: Pandemic Studios**

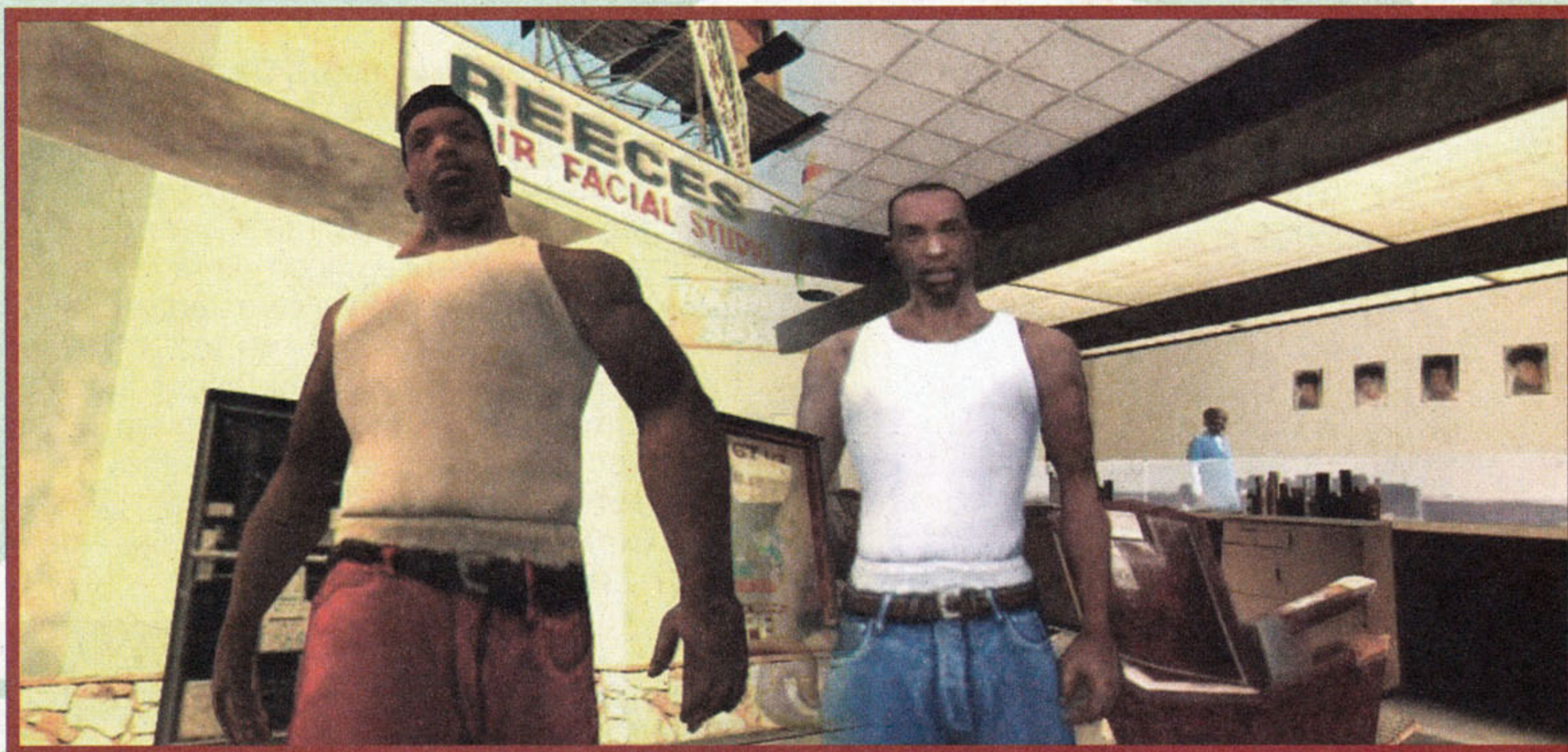
**Distribuidora: THQ**

**Gênero: Ação**

**Lançamento: 1º trimestre de 2005**

# GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Por: Italo Lapenta



## O mais novo mundo de GTA

Como o Grand Theft Auto III e Grand Theft Auto: Vice City, a produtora Rockstar lançará mais um novo sucesso, Grand Theft Auto: San Andreas. O game conta a história de Carl Johnson, que escapou das pressões de vida em Los Santos, San Andreas, uma cidade dominada por gangues, drogas e corrupção. A história se passa nos anos 90, quando Carl finalmente conseguiu ir para casa e descobre que sua mãe foi assassinada e sua família começava a se desfazer. Seus amigos de infância seguiram um caminho ruim e, como se não bastasse, no retorno para seu bairro, alguns policiais corruptos tentaram assassiná-lo. Carl se viu forçado a fazer uma viagem que o leva pelo estado inteiro de San Andreas para salvar sua família.



08



Agora, o personagem principal poderá mudar o penteado, ganhar ou perder peso baseado em dieta e também se exercitar. Ainda poderá fazer tatuagens em galerias e, finalmente, nadar. Além das novas habilidades, será possível dirigir veículos novos, como bicicletas BMX e Big Foots.

O estado de San Andreas terá três cidades principais, cada uma delas inspirada em cidades reais. A cidade de Los Santos, que em certos locais você encontrará indigentes, será baseada em Los Angeles; San Fierro será baseada em São Francisco; e Las Venturas, baseada em Las Vegas, uma cidade grande e luxuosa cheia de cassinos que revestirão suas ruas.

GTA: San Andreas não terá mais loading quando você passar de uma cidade para outra como em GTA: Vice City, cuja cidade é formada por duas ilhas e o mapa é carregado quando se passa de uma para outra. Em San Andreas só terá loading quando Carl entrar em edifícios e quando for encarar as missões, para que você tenha liberdade de viajar sem nenhuma interrupção cruzando o estado.



Os gráficos de GTA: Vice City e GTA III são bons, mas deram uma melhoria em San Andrés, como na cidade de Las Venturas, em que os gráficos são magníficos, com os brilhos de seus cassinos. Os gráficos das pessoas melhoraram bastante desde o último GTA – estão mais reais, rosto, braços, e até as roupas.

A Rockstar Games afirmou que o lançamento de GTA: San Andreas, exclusivo para Playstation 2, será no dia 19 de outubro nos EUA e 22 de outubro na Europa. Toda a série GTA já vendeu mais de 30 milhões de unidades em todo o mundo, sendo que 11 milhões e meio de unidades correspondem à versão Vice City e mais de 10 milhões e meio à de Grand Theft Auto III.



**Produtora: Rockstar**  
**Distribuidora: Rockstar**  
**Gênero: Ação**  
**Lançamento:**  
**Outubro de 2004**



# LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Por: Alex Fernandes

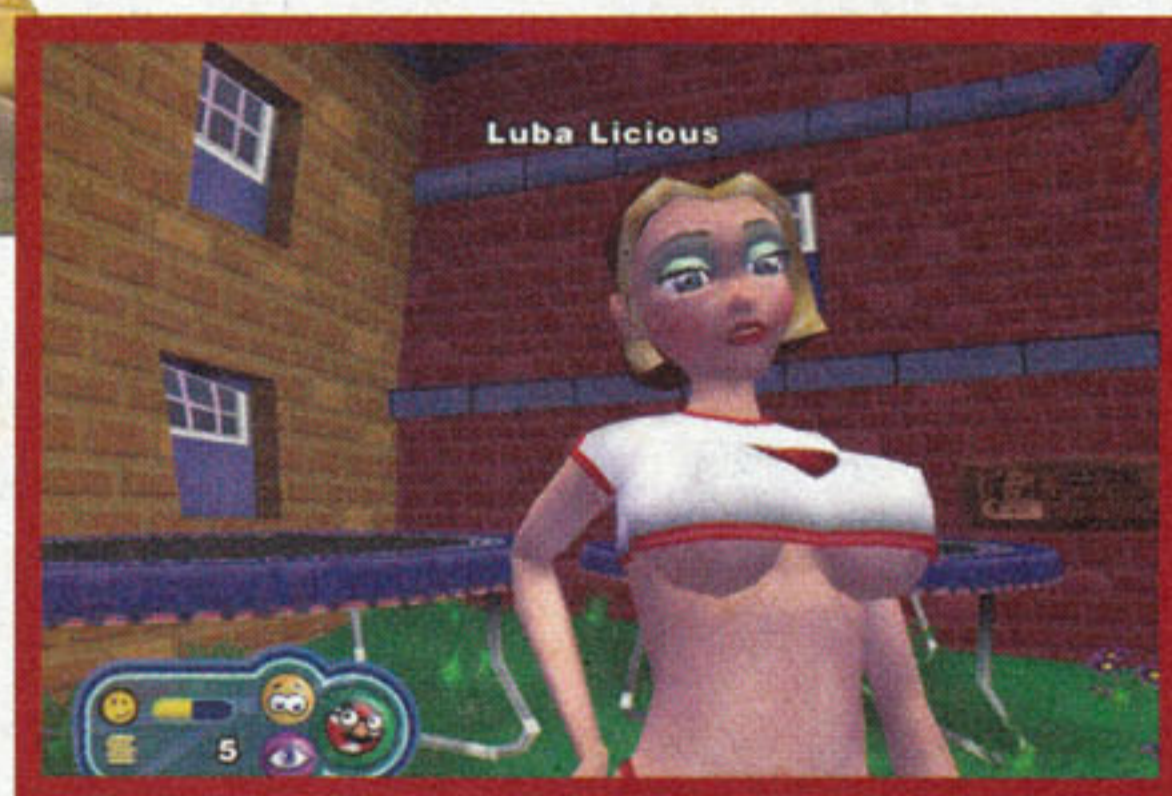
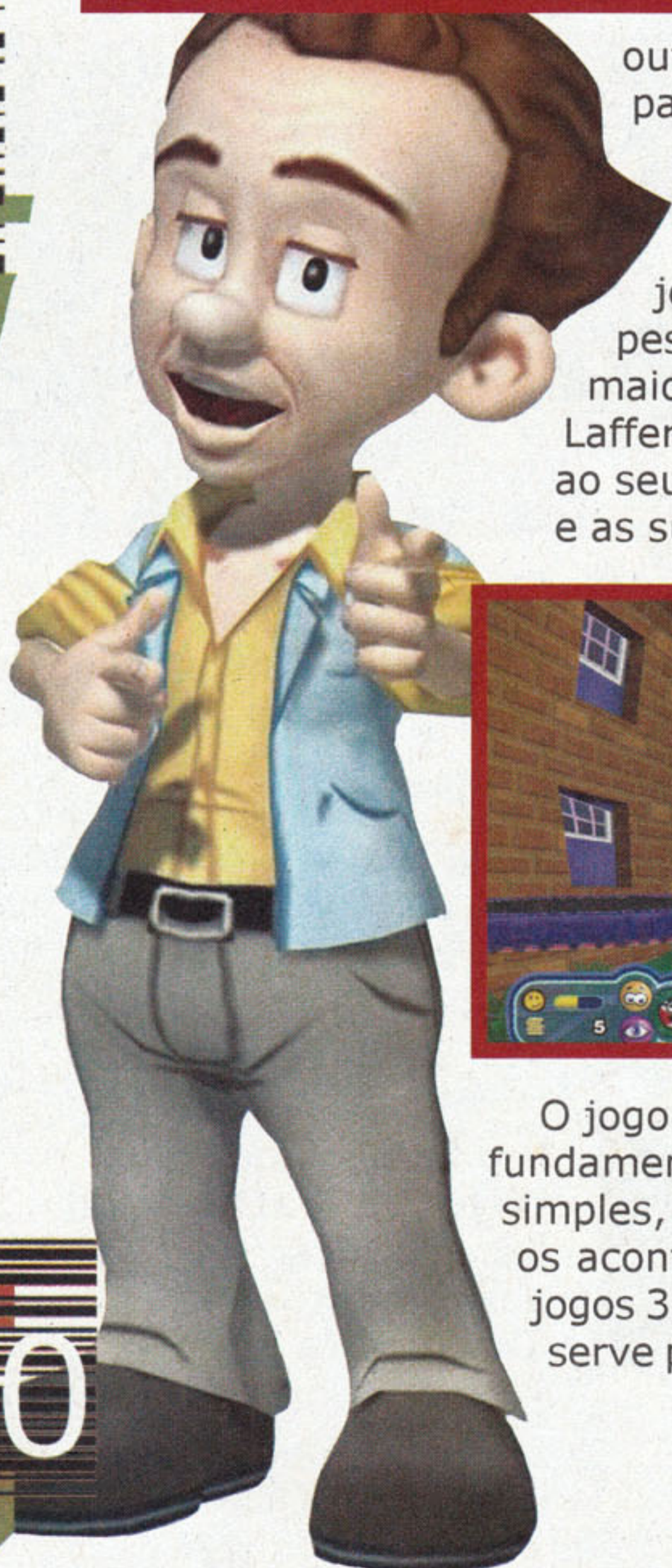
## Um nerd afim de sexo e bebedeiras



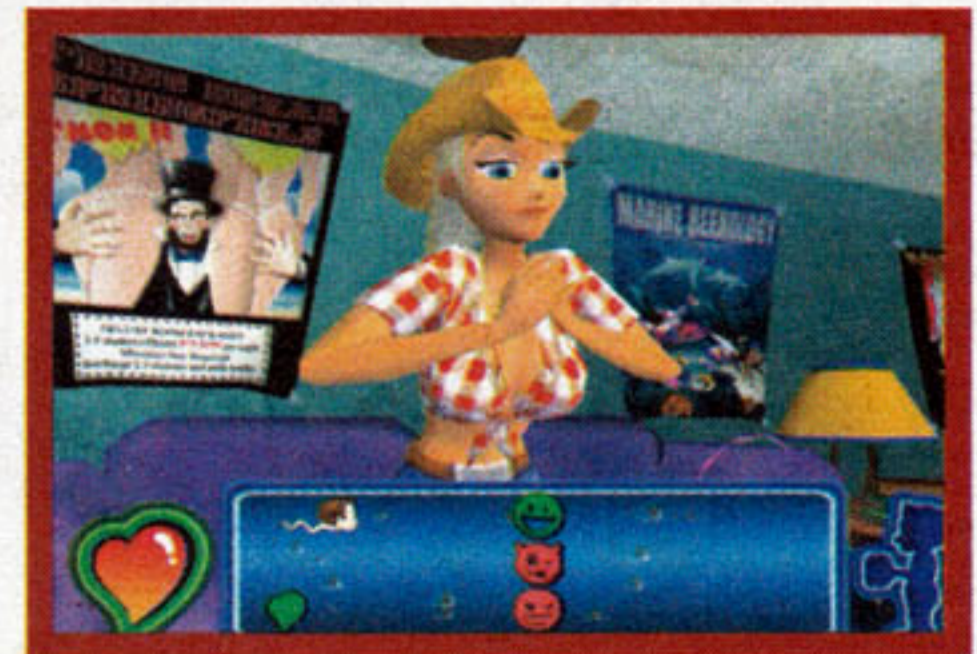
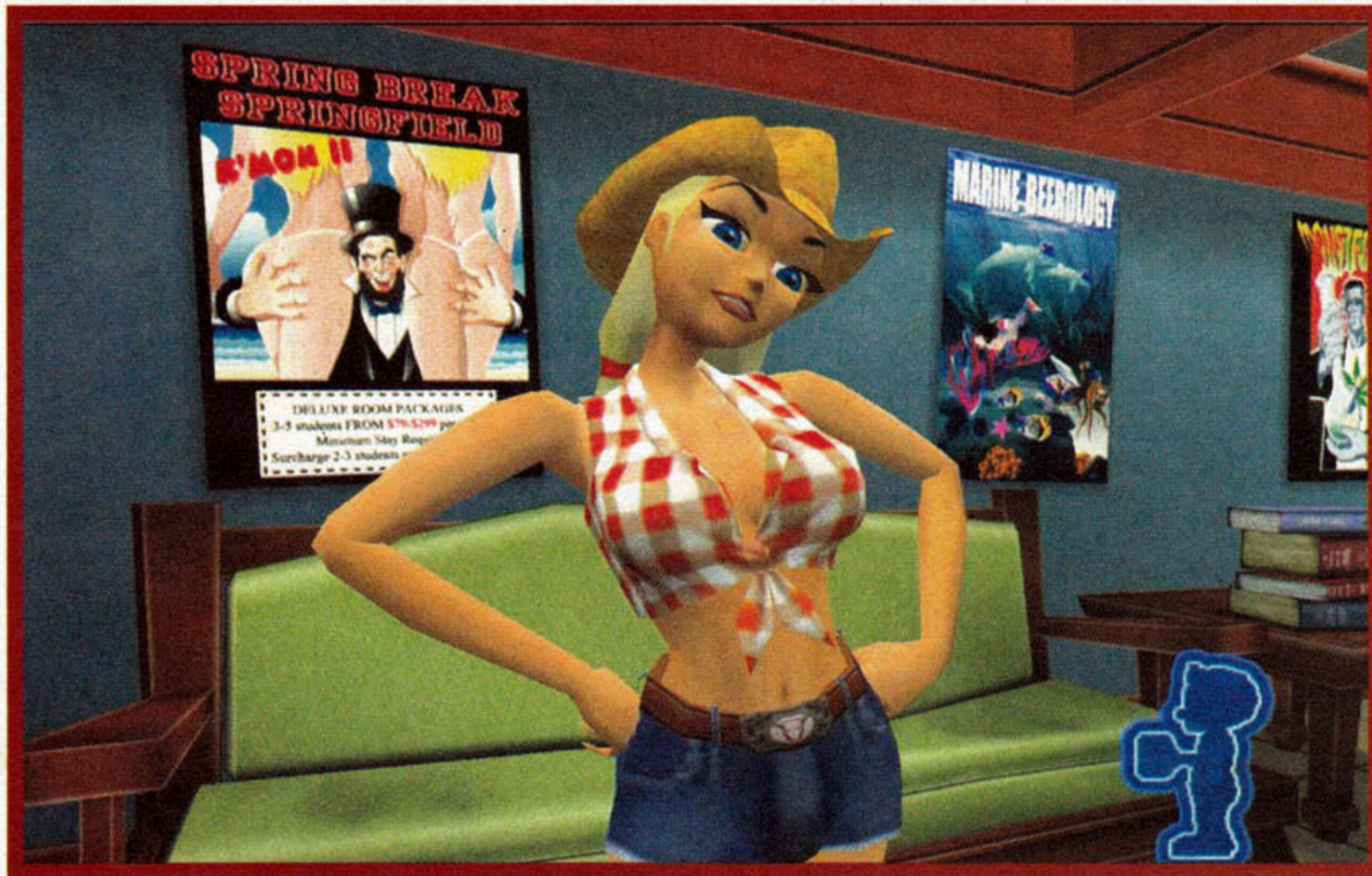
No ano de 1987, foi desenvolvido um jogo que poderia mudar a vida de todos. Nesse game estrelava um pequeno nerd com o nome de Larry, que gostava de vagar pelas ruas de Los Angeles atrás do amor de sua vida. Na realidade, ele não estava procurando o seu verdadeiro amor e sim, tentando melhorar sua aparência entre os outros. Leisure Suit Larry mistura humor, mulheres gostosas, bebidas e muita sedução. O primeiro jogo da série marcou bastante trazendo muita diversão, mas os

outros dois títulos deixaram a desejar, causando muita preocupação para a Sierra, que já estava querendo fazer uma versão para PC sem mudar praticamente nada da versão atual.

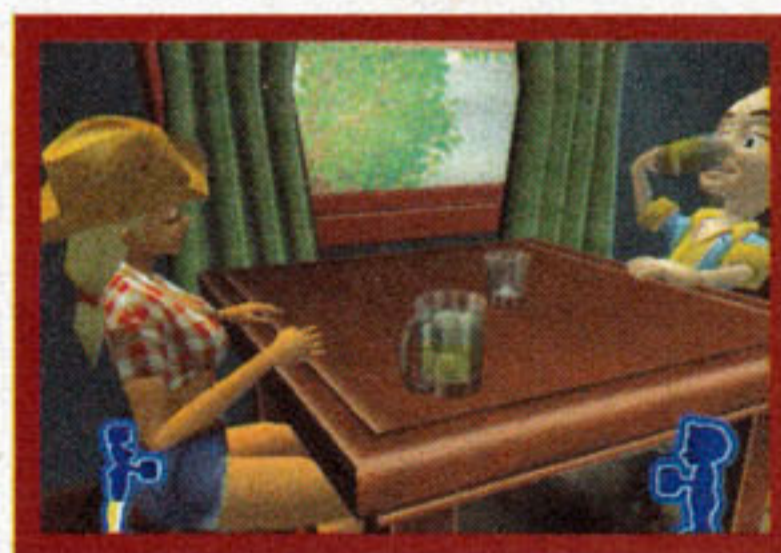
Com o novo lançamento já dá para notar algumas das mudanças desde que vimos pela última vez o nosso amigo Larry. Agora, os jogadores poderão explorar o mundo interagindo com as outras pessoas e outros objetos do mapa. Mas, sem dúvida nenhuma, a maior mudança foi a substituição do protagonista da história Larry Laffer pelo seu sobrinho Larry Lovage – que aparentemente é idêntico ao seu tio. Ele ainda está cursando a sexta série no colégio Walnut Log e as suas metas são sexo, muita bebida alcoólica e mais sexo.



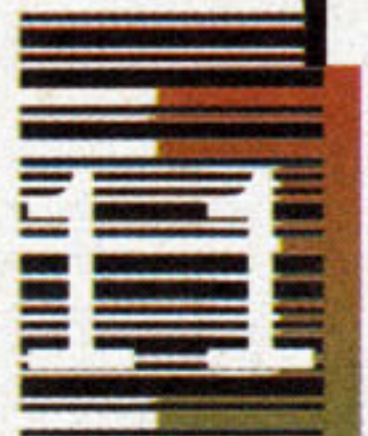
O jogo começa no seu quarto, com o seu tio explicando algumas coisas fundamentais para o seu desempenho. Os comandos do game também são simples, um botão serve para ação e inicia as conversas e o outro examina os acontecimentos que estão ocorrendo pela cidade. Como em todos os jogos 3D, não poderia ser diferente a função dos analógicos: o da esquerda serve para movimentar o seu personagem e o da direita para movimentar



o ângulo e câmera. Assim que explorar o quarto, saia e siga para um grupo de estudantes que estão conversando para tentar arrumar alguns endereços e amizades, conforme o seu desempenho de diálogos com as garotas, o game dispõe uma série de mini-games. Entre eles está a natação de espermatozoides, que com o botão de ação você controla o esperma pela tela até destruir todos os objetos verdes e aproveita para desviar dos vermelhos. Cada vez que acertar esses pontos verdes, Larry comentará alguma coisa nova para impressionar as garotas. Segundo a produtora, haverá uma variedade muito grande de mini-games e piadas de sexo ao decorrer do jogo. Leisure Suit Larry também contará com gráficos bem animados que o ajudarão a manter o senso de humor por horas e horas.

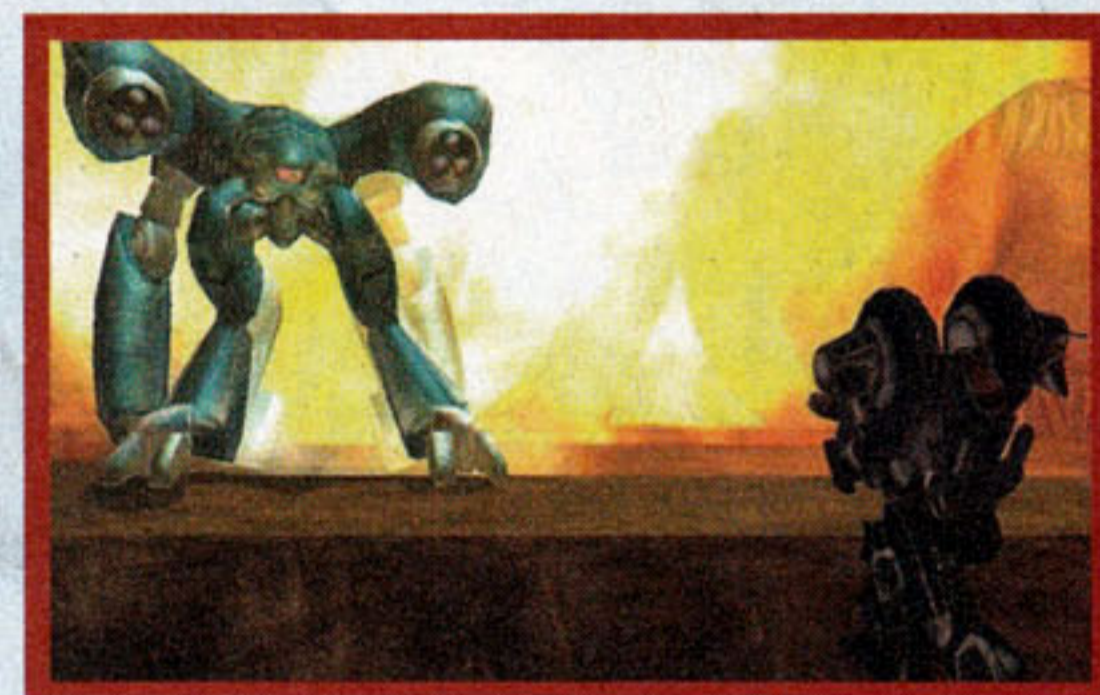


**Produtora:** High Voltage Software / Sierra  
**Distribuidora:** Vivendi Universal  
**Gênero:** Aventura  
**Data de lançamento:** Outubro de 2004



# ROBOTECH: INVASION

Por: Wildson Chinaglia



## A sua chance de defender a Terra com os robôs do anime Robotech

Quem foi criança na década de 80 deve se lembrar de Robotech, um anime que conta a história de como os humanos usaram a tecnologia encontrada numa espaçonave alienígena para desenvolver um vasto arsenal de mecha (veículos que se transformam) para proteger a Terra da ameaça de extraterrestres. Agora, mais de 20 anos depois, chega o game de tiro Robotech: Invasion, que será baseado no terceiro capítulo do desenho animado, conhecido como "The New Generation".

Os personagens principais serão Locke, um soldado com amnésia, e Tasha, uma exploradora das forças Robotech, criados especialmente para o jogo, embora diversos rostos famosos do anime também estarão presentes. Ambos poderão ser controlados entre as mais de 12 fases do game, que terá três finais diferentes dependendo das suas escolhas durante a partida. Além disso, para facilitar a vida do jogador, a visão poderá ser alterada entre primeira e terceira pessoa.

Os gráficos serão diferentes daqueles vistos em seu antecessor, Robotech: Battlecry, que utilizava a tecnologia cel-shaded (o game fica parecido com um desenho animado). O visual de Invasion lembra o do jogo Halo, para Xbox.

Além do modo história para um jogador será possível travar disputas online com um amigo em co-op (modo cooperativo) ou entre oito pessoas. O game estará disponível no início de outubro.

**Produtora: Vicious Cycle**  
**Distribuidora: Gathering**  
**Gênero: Tiro**  
**Data de lançamento: Outubro de 2004**

# TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Por: Wildson Chinaglia

## Destrua o mundo no novo game da série Tony Hawk

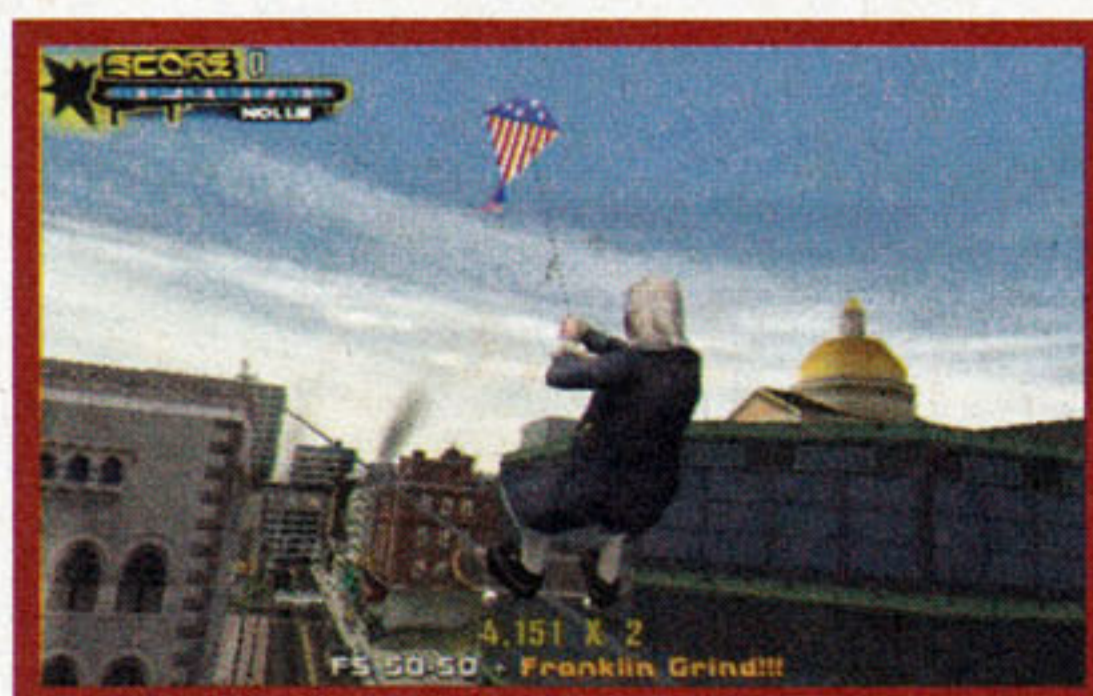
**A**ntes do aparecimento de Tony Hawk's Pro Skater, era difícil imaginar que um game de skate poderia fazer tanto sucesso nos videogames. A Neversoft não só provou que a idéia tinha tudo para dar certo (e deu mesmo!) como também voltou a revolucionar o gênero com THUG, que trazia um modo de história em que você era o protagonista. Com tantas tacadas certeiras, é natural que a produtora tenha anunciado para outubro o lançamento de THUG 2: World Destruction Tour.

A história do jogo partirá exatamente após os acontecimentos de seu antecessor: um furgão preto raptou diversos skatistas profissionais – entre eles, você – sem aviso. Acontece que os “seqüestradores” são Tony Hawk e Bam Margera, que estão na verdade recrutando as maiores feras do skate para formar dois times e competir num torneio por todo o mundo, o World Destruction Tour (daí vem o nome do game).

Além de jogar com o personagem que você criar, o game permitirá controlar os outros skatistas de seu time, como Chad Muska ou Bob Burnquist, além de mais de 20 “convidados especiais”, como o ex-presidente americano Benjamin Franklin.

THUG 2 terá mais opções de edição do que nunca. Além das conhecidas Face in the Game, para colocar seu rosto digitalizado no jogo, Create a Park, em que se cria um cenário e Create a Goal, para desenvolver um objetivo, haverá ainda a opção inédita Create a Graphic: nela, você poderá criar seu próprio grafitti e desenhá-lo por todo o cenário com latas de spray.

A qualidade é sempre garantida quando se trata dos games de Tony Hawk, e com tantas opções de customização e uma jogabilidade melhorada, não há dúvidas de que World Destruction Tour será mais um sucesso na série.



**Produtora: Neversoft**  
**Distribuidora: Activision**  
**Gênero: Esporte**  
**Data de lançamento:**  
**Outubro de 2004**

# NBA LIVE 2005

Por: Kleber Dubal



## Velha fórmula melhorada

**S**abe aquela história de que time que está ganhando não se mexe? A EA leva isso a sério mesmo, dez anos após o lançamento do primeiro game da série NBA Live, o NBA Live 95, lançado no ano de 1994 para SNES, que dependendo da sua idade você não teve o prazer de conhecer e, provavelmente, se tiver a oportunidade de conhecer, irá achar uma porcaria comparado ao seu PS2.

Lançado primeiro para o Xbox, está chegando agora para PS2 o NBA Live 2005. O game terá alguns modos de jogo que realmente existem, como All Star e campeonato de enterradas. Mas não se preocupe, se você não jogou nenhuma versão anterior, pois o game terá, a exemplo da versão para Xbox, um modo de treino para que o jogador possa aprender e aperfeiçoar seus movimentos e não fazer feio na hora da partida. Você terá vários jogadores à disposição para escolher e cada time tem a sua estrela, sendo que alguns times podem ter mais de uma. Os fãs dos Lakers, por exemplo, podem escolher Kobe Bryant em um campeonato de enterradas. Uma das grandes novidades é o controle que você terá sobre os jogadores do seu time, tornando mais fácil na hora de bloquear um arremesso ou parar um ataque.

Se você ainda não teve a chance de jogar nenhum dos outros títulos, esse vale a pena esperar e, se você já for um viciado em basquete, não perca tempo e já reserve o seu, pois este jogo no mínimo lhe tomará algumas horas naqueles domingos chatos em que não se tem nada para fazer.



**Produtora:** EA Canada  
**Distribuidora:** EA Sports  
**Gênero:** Esporte  
**Lançamento:** Outubro 2004

# SLY 2: BAND OF THIEVES

Por: Kleber Dubal

## Aprenda a trabalhar em equipe

**S**ly 2: Band of Thieves nada mais é do que uma continuação de Sly Cooper and the Thievius Raccoonus que saiu em 2002 para PS2, onde foi apresentado aos jogadores o aprendiz de ladrão Sly Cooper. Agora a Sucker Punch está lançando a continuação desse game que promete chegar com jogabilidade, gráficos, movimentos mais reais em relação a versão anterior e uma história mais elaborada.

A história de Sly 2 acontece dois anos após o final do primeiro jogo. Nesse game, Sly está crescendo e descobriu que leva jeito para a coisa, pois se tornou um ladrão profissional junto com seus parceiros Murray e Bentley. Quando ele descobre que as peças do Clockwerk, que ele destruiu no primeiro jogo, foram roubadas e isso pode destruir sua família, ele parte para recuperar as peças roubadas para salvar sua família mais uma vez.

Para realizar missões bem sucedidas, Sly terá que trabalhar junto com seus companheiros Bentley e Murray. Você poderá assumir o controle de qualquer um deles durante o jogo, o que será muito útil, já que cada um terá suas características e habilidades especiais. Bentley, por exemplo, é um especialista em demolição e explosivos, já Murray tem uma enorme força e é bom de briga, podendo pegar objetos do cenário e jogar em cima dos inimigos, além de também ser o piloto de fugas do bando.

Com uma qualidade gráfica muito superior ao anterior com cenários mais detalhados e som em 5.1, quem jogou e gostou do primeiro game da série, Sly 2: Band of Thieves promete roubar algumas noites de sono da galera preocupada em ajudar Sly a salvar sua família.



**Produtora:** Sucker Punch  
**Distribuidora:** SCEA  
**Gênero:** Ação  
**Lançamento:**  
 Setembro 2004

# APROVADO

# RESIDENT EVIL OUTBREAK

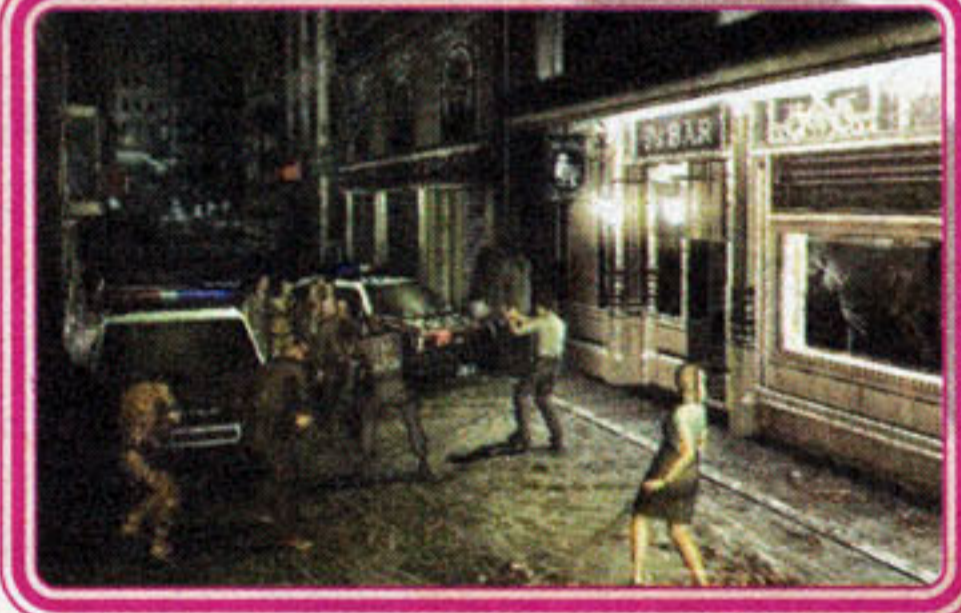
Por: Wildson Chinaglia

## O terror agora é online

A série de games de survival horror Resident Evil nasceu e se popularizou nos consoles da Sony, fazendo parecer estranho ver sua mudança para o GameCube, que ganhou duas versões exclusivas: RE Zero e, futuramente, RE 4. Mas a Capcom deu um presentão para os donos de PS2 fãs da série, chamado Resident Evil Outbreak, o primeiro RE online.

A história é a mesma dos primeiros games: Raccoon City está infestada pelo T-virus e é preciso fugir para sobreviver. A diferença é que Leon, Claire e o restante das celebridades de RE estão de fora, sendo que você deve jogar pela perspectiva dos oito personagens novos. Cada um possui algum tipo de habilidade especial, como começar o game armado, ter mais espaços para itens no inventário e mais. Há um bom equilíbrio entre cada personagem e é bem interessante jogar com cada um pelos cinco capítulos do jogo, que mistura cenários novos, como um bar, e outros conhecidos, como o departamento de polícia de Raccoon City.

É possível jogar "offline", deixando os outros personagens sob controle da máquina. Eles nunca revelam como chegar ao final das fases, mas podem até servir para alguma coisa – se você estiver cercado por uma penca de zumbis, basta chamá-los que eles te ajudam a mandar os mortos-vivos de volta para a cova. Porém, a verdadeira diversão é o modo online, em que até quatro pessoas devem resolver os quebra-cabeças em conjunto. É um grande game mesmo para jogar em singleplayer e uma ótima opção para quem tem o Network Adapter.



Produtora: Capcom  
Distribuidora: Capcom  
Gênero: Ação  
Jogadores: 4

# FORMULA ONE 2004

Por: Kleber Dubal

## Um exercício de paciência, muita calma nessa hora...

**A**ntes de começar a falar sobre este jogo, me sinto na obrigação de lhe dar um conselho: não tente jogá-lo se você estiver nervoso porque seu carro quebrou, se brigou com a namorada ou se estiver de castigo. Falo isso porque se você já estiver nervoso ao tentar começar a jogar, é capaz de você dar uma bica no seu PS2 de raiva.



Ao colocar o CD no seu Play, esteja preparado para uma tela de load seguida de outra até você se irritar e descobrir que, se você ficar apertando X, o jogo ficará mostrando as demos de todas as pistas, mas se apertar Start ele irá pular para o menu principal após somente umas três ou quatro telas de load. Quando finalmente você consegue chegar no menu principal do jogo a coisa melhora, afinal, ninguém falou que pilotar um carro de F1 seria fácil. Os modos de jogo são Arcade, Career e Simulation, no modo Arcade você pode jogar sozinho ou com até quatro amigos ao mesmo tempo, enquanto no modo Career você escolhe um piloto para correr os campeonatos e quem sabe ser campeão mundial.

Apesar de ser um jogo de F1 e os carros atingirem velocidades de até 300 Km/h, a sensação de velocidade não é muito boa, em certas pistas como em Interlagos, que já é um circuito lento, você se sentirá uma velhinha dirigindo. A qualidade gráfica durante o jogo é boa, mas poderia ser melhor. Existem quatro modos de visão, dois de fora do carro, um de dentro do carro e outro em que você vê pelos olhos do piloto (o meu preferido), em que se você enfiar o carro na grama a viseira do capacete fica suja e é possível ver o piloto tirando a sobrevisseira ao final de cada corrida. Também rola toda aquela enrolação dos pilotos no pódio, recebendo troféu e jogando champagne uns nos outros – chega a ser engraçado, pois parece que ele abriram um extintor de incêndio ao invés de uma garrafa. Os gráficos nessa parte não são nenhuma maravilha, mas para quem gosta de F1 até que dá para encarar.



**Produtora:** SCE  
**Distribuidora:** Sony  
**Gênero:** Corrida  
**Jogadores:** 4

REPROVADO

17

# REVIEW

## BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Por: Juliene Moretti

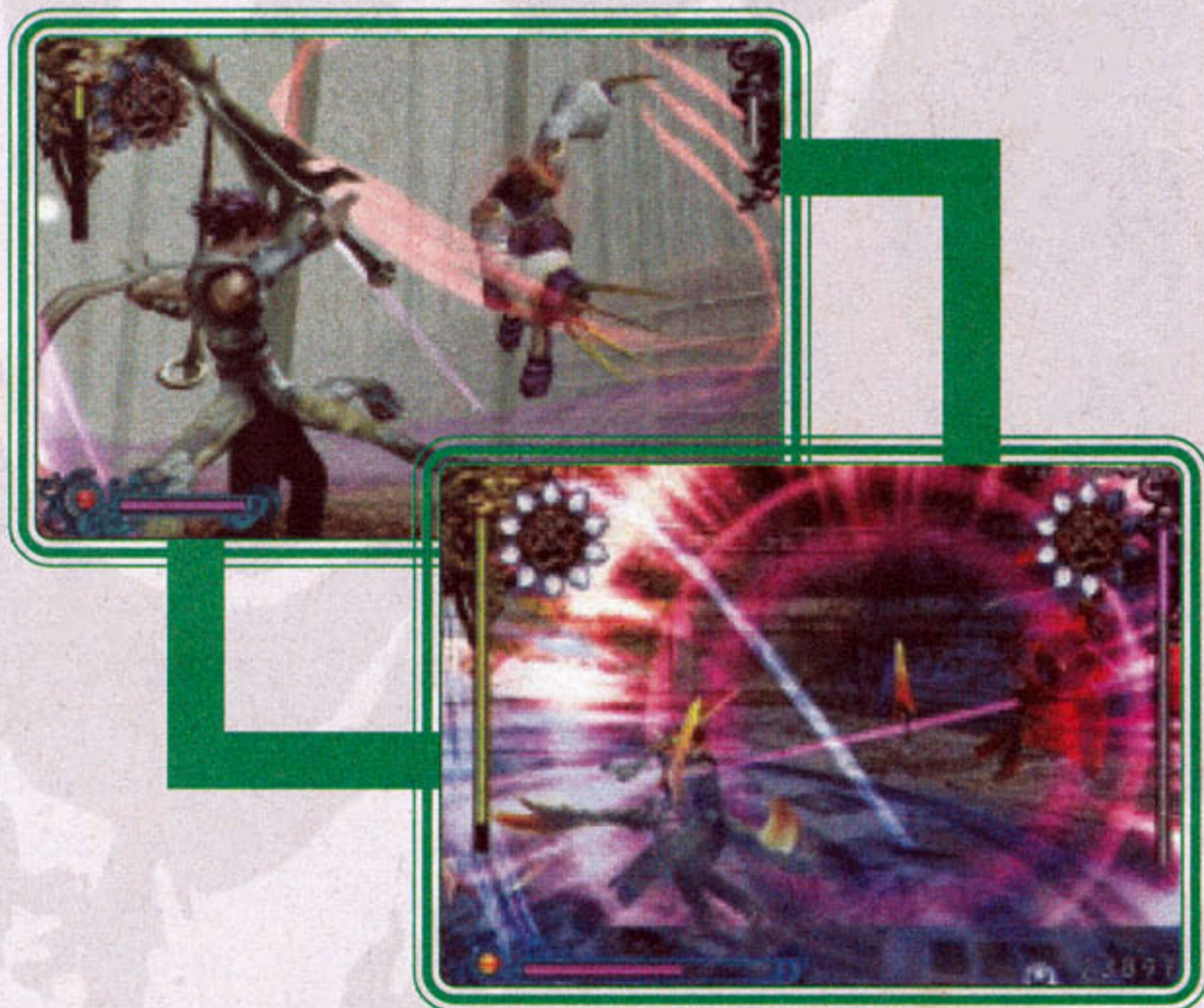
### Jogo de ação, sem muita ação

Esse é mais um jogo de mocinho que precisa salvar o mundo de monstrinhos que estão dominando as terras por aqui. O game tem como cenário o século XXIII e a Terra praticamente destruída. O personagem é Lau, que volta de uma viagem intergaláctica para livrar a Terra de demônios. Bujingai não traz muita ação e nem história.



Você começa em uma cidade detonada, tendo que matar os "demônios" e caçar bolinhas brilhantes, depois, você passa para um templo, onde tem a opção de tutorial, que além de mostrar todos os golpes e explicar todos os botões, também permite que você volte quando tiver qualquer dúvida. E é no templo onde existe um portal que o levará para os outros lugares, onde você terá que cumprir algumas tarefas e matar os malditos monstrinhos.

A jogabilidade é boa e os golpes são legais, pena que os inimigos são fáceis de matar, deixando sem graça usar todos eles. O que permitiu dizer que esse jogo é bom, foi o visual.



Tanto a cidade, que mistura um cenário pós-guerra com guetos de grandes cidades, ou o templo com vários monumentos cheios de detalhes e até uma floreta de bambu toda nebulosa, dando um toque meio sombrio, ficaram bem interessantes.

Resumindo: a história é ruim e não tem muita ação, mas o visual chama a atenção e a jogabilidade é boa. Não garante grandes emoções, mas uma boa distração.

**Produtora:** Taito  
**Distribuidora:** BAM! Entertainment  
**Gênero:** Ação  
**Jogadores:** 1

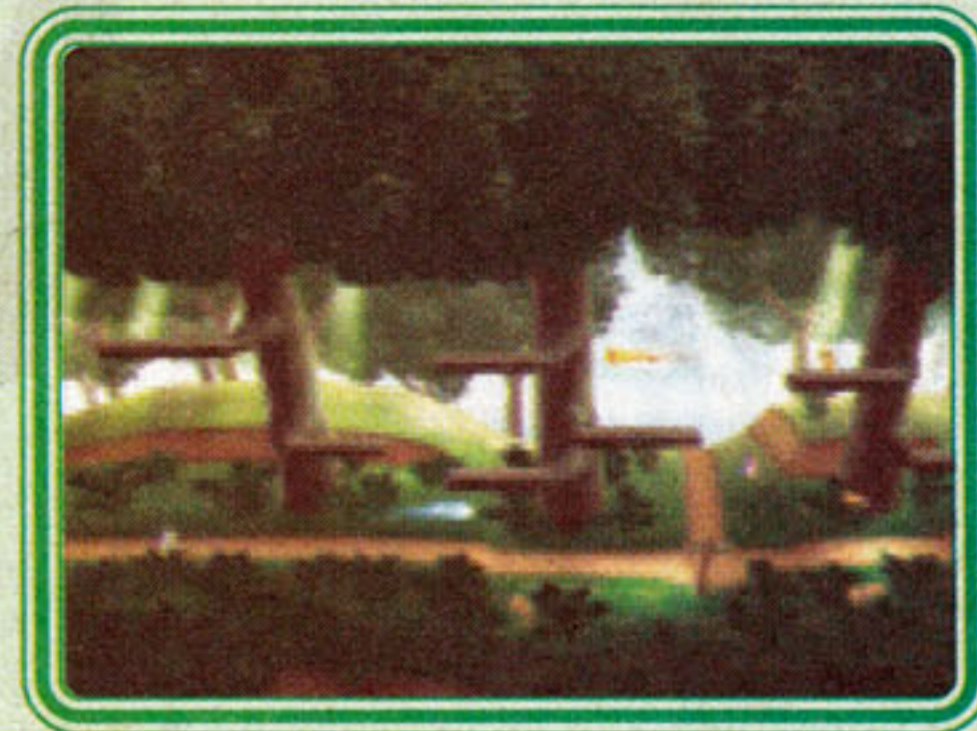
# DIGIMON RUMBLE ARENA 2

Por: Juliene Moretti

## São apenas bonitinhos

O desenho animado que diverte milhares de crianças todo mundo já conhece (ou pelo menos já ouviu falar). A história de Digimon é mais ou menos assim: o mundo digital está correndo perigo e por isso escolhem cinco garotos do mundo real para salvá-lo. Eles recebem poderes para combater o mal junto com os digimons. Se para você o desenho é interessante, confira o jogo, mas se você não é fã, não precisa se preocupar, pois não está perdendo nada.

O game tem um visual muito legal e bem parecido com a série, você pode escolher com qual digimon quer jogar, com direito a todas aquelas evoluções – ou melhor, digievoluções – do desenho. O jogo também dá a possibilidade de disputar partidas com mais três amigos, o que talvez se torne muito mais interessante. As missões são bem fáceis (entenda “fáceis” como “bobinhas”) como lutar com um outro digimon ou então com vários outros digimons, nada parecido com o desenho, onde as batalhas são enormes e se tem como objetivo salvar o mundo digital. Até seus maiores fãs podem ficar decepcionados com o jogo.



A palavra que me vem à cabeça quando eu penso em Digimon é “bonitinho” e só. O game não traz nada de especial e é recomendado para crianças de até sete anos, mais que isso o jogo já se torna um pouco cansativo.

**Distribuidora:** Bandai  
**Produtora:** Bandai  
**Gênero:** Ação  
**Jogadores:** 4

# CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Por: Suzo Bianco

## Além das cavernas e dos dragões...

**P**ara quem gosta de Diablo, Dungeon Siege e outros jogos do tipo, vai adorar Champions of Norrath, um mundo mágico de humanos, elfos, goblins, orcs e outros. Até aí, nenhuma novidade, os jogadores de AD&D e EverQuest se sentirão num verdadeiro RPG de mesa, embora o game não o seja, trazendo recursos inesperados, como a inteligência artificial dos inimigos. Há momentos em que você se vê com a vida por um fio, sem poção de cura para ajudar e obviamente tenta fugir... Mas, inacreditavelmente, pode acontecer de se ver cercado, isto mesmo, os inimigos te cercam e dão cabo da sua vidinha medíocre. Ainda existe o fato de ter sempre itens diferentes para se achar durante as missões, sendo assim, o jogador contará realmente com a sorte pra achar algo que presta.

Estes recursos, combinados com a relativa dificuldade e gráficos agradáveis, trazem bons momentos durante o jogo. O que deixa a desejar é a trilha sonora, calma e típica música celta que se usa em filmes medievais, mas constante demais e até às vezes irritante. Felizmente, isso não estraga a diversão garantida que Champions of Norrath fornece.





Tecnicamente o game não deixa a desejar em quase nada, a jogabilidade na maioria das vezes é bem justa e lógica, a força, rapidez e demais atributos da personagem ficam sempre por conta do jogador, quanto mais explorar o mapa, mais inimigos matar, melhor será. A combinação de armas, artefatos e armaduras também dependerão totalmente da boa estratégia e afetará diretamente no desempenho geral do jogador. Champions of Norrath é um dos poucos bons títulos neste tipo de jogo e com certeza não decepcionará os fãs de um bom jogo de aventura.

**Produtora: Snowblind Studios**

**Distribuidora: Sony Online Entertainment**

**Gênero:**

**Aventura/RPG**

**Jogadores: 4**

# ARMY MEN: SARGE'S WAR

Por: Alex Fernandes

## Na guerra de Army Men, a maior vítima é quem joga

**A** Army Men: Sarge's War é um jogo desenvolvido pela Global Star que dá continuidade a série de games de bonecos de plásticos verdes. Durante o jogo, você vai encontrar personagens verdes e amarelos, sendo os verdes seus parceiros de batalha e os amarelos, seus inimigos. O game conta com 12 fases, onde o seu objetivo é concluir as missões exigidas no início, entre elas, duas importantíssimas para o seu desempenho, em uma você deve encontrar um livro e na outra, encontrar a bandeira, além das missões paralelas, como destruir canhões, barris e etc.



Os jogadores encontrarão uma variedade incrível de armas durante o processo, como granadas, lança-chamas, dinamites, bazucas, metralhadoras, snipers, entre outras. Aparentemente o game continua o mesmo, contando com pedaços de pernas, braços e buracos nos corpos dos personagens após sofrerem danos pelos inimigos, mas ele vem com uma variedade muito grande de gráficos misturando o cenário real com brinquedos para passar uma visão infantil para a criançada. Apesar dos gráficos de armas realistas e de belas cenas de explosões, ainda há uma falha durante as telas. A qualidade dos diálogos entre os personagens também é ótima, mas o que realmente deixa a desejar é a jogabilidade e a inteligência artificial dos inimigos pelo fato de ser extremamente baixa. É praticamente impossível de acertar um alvo pouco distante, ou até mesmo de perto, sem usar o botão de mira fixa, e é assim para o computador também. Às vezes, o alvo está na sua frente e você pode descarregar o seu pente de balas para tentar acertá-lo causando um imenso dano nas paredes, portas e outros objetos do mapa, mas sem conseguir atingi-lo. Sem dúvida nenhuma, esse game foi desenvolvido somente para crianças, de tão medíocre que é, talvez medíocre nem seria a palavra certa para defini-lo. A melhor palavra para esse jogo é um termo em inglês que costuma ser usado freqüentemente por todos os jogadores de vídeo games do mundo: este jogo realmente Sux.



**Produtora:** Global Star  
**Software**  
**Distribuidora:** 3DO  
**Gênero:** Ação  
**Jogadores:** 1

# ONE PIECE: LAND LAND!

Por: Suzo Bianco

## Macacos me mordam, 2D em 3D!

**P**ara quem não conhece vai uma dica, One Piece é um anime divertidíssimo sobre um grupo de piratas que encaram aventuras típicas de um desenho animado japonês, com inimigos únicos, trabalhados num estilo diferente e muitas vezes engraçado, fazendo de tudo para tentar adquirir o maior número de tesouro possível. Land Land! felizmente traz perfeitamente estas características para o game baseado na série, com animações que enchem os olhos, dando a impressão de estar assistindo ao desenho animado.

Com um gráfico excelente, o cenário é construído inteiramente em 3D, mas os personagens se comportam como num game em 2D. Isto é, o jogador só poderá ir para frente ou pra trás. Desperdício de gráfico ou não, isso ajudou bastante a deixar o título divertido, mesmo com a velocidade de resposta do game sendo simplesmente horrível. Aqueles piratas do One Piece deveriam fazer o programador responsável por isso dar um passeio na prancha por colocar em risco toda a diversão do jogo, que chega a irritar em alguns momentos.



Mas, graças a tudo que é mais sagrado, isso não ocorre em Land Land!, pois apesar de ser um game de plataforma que consiste em pular caixotes e buracos, você enfrenta piratas vilões a cada final de fase, tendo uma jogabilidade parecida com jogos de luta. Ainda existem alguns fatores extras, como a possibilidade de trocar de personagem durante o jogo, mas só nos pontos onde isto é permitido e, a cada final de fase, o jogador abre um personagem novo, aumentando o número de pessoas no seu grupo contra os piratas malvados. De início, One Piece pode decepcionar, mas conforme se acostuma com a lerdeza do game, melhor fica o jogo, ainda assim só é ideal para a criançada que curte joguinhos de plataforma e ótimo para os fãs da série.

**Produtora: Bandai**  
**Distribuidora: Bandai**  
**Gênero:**  
**Plataforma/ação**  
**Jogadores: 1**

23

# GHOSTHUNTER

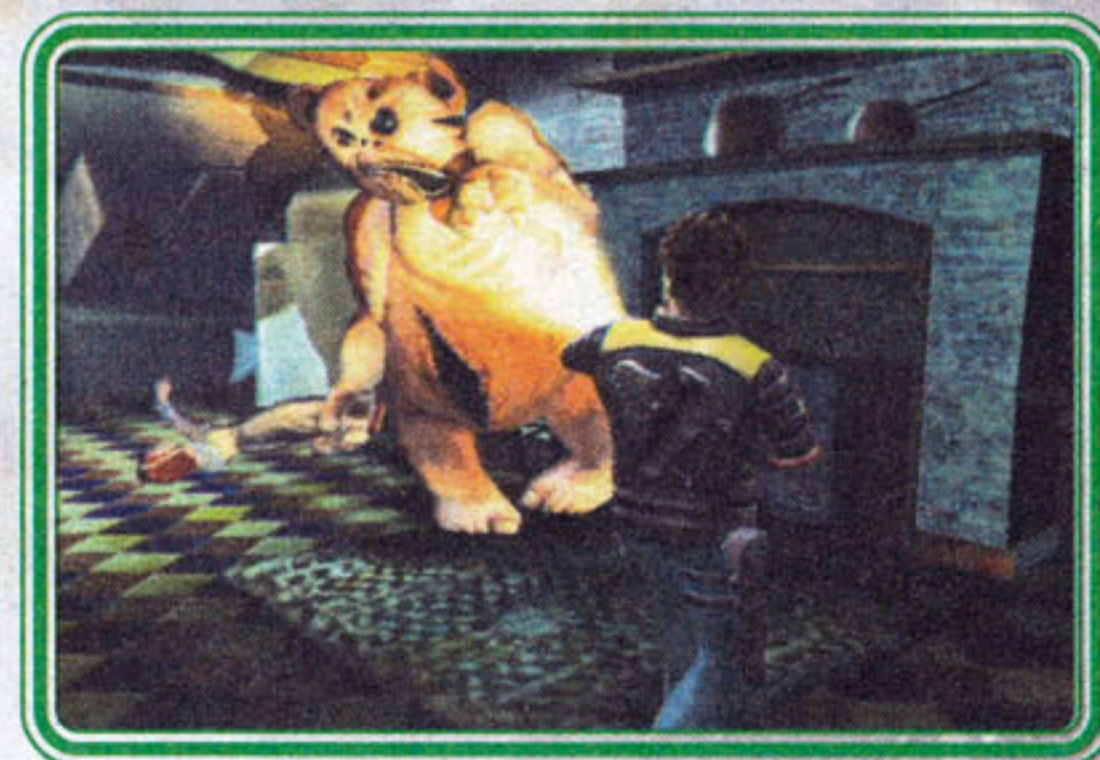
Por: Alex Fernandes

## Belos gráficos não definem o jogo

Com a moda de jogos de terror para os consoles, muitas produtoras estão desenvolvendo games desse gênero e Ghosthunter é outro título baseado nessa tendência. Com influências de The Suffering, ele mostra para os jogadores que não é necessária muita munição para se dar bem no decorrer do jogo e também prova o quanto é difícil ter que jogar acompanhando todos os sons presentes.

Como o nome já diz, o seu objetivo não é escapar de zumbis ou monstros que sempre estão presentes nessas histórias macabras e sim, de fantasmas e almas penadas que rondam o cenário a todo instante. O game conta com algumas armas típicas, entre elas os jogadores encontrarão uma pistola com munição infinita, uma shotgun, uma sniper e algumas armas exóticas, como um bumerangue duplo semelhante ao de Zelda. Há uma variedade muito grande de quebra-cabeças com função de acabar com os neurônios dos gamemaníacos por horas e essa variedade imensa de enigmas dificulta bastante a vida daqueles que não têm um QI adequado para resolvê-los rapidamente, atrasando muito o término do jogo e impedindo que sejam liberados finais secretos e outras opções secretas presentes.

Ghosthunter apresenta algumas cenas e vídeos com ótimas resoluções gráficas, misturando efeitos de luzes e sombras para realçar a aparência dos fantasmas. Tentando causar uma impressão assustadora, a transparência dos fantasmas com misturas de luzes também foram bem desenvolvidas. A jogabilidade do game, porém, se torna cansativa após algumas horas. A prova da angústia de jogar foi representada pelos olhos do meu irmão que acompanhava junto comigo e me largou para ler um livro questionando o tempo perdido.



**Produtora:** Namco  
**Distribuidora:** SCE Studios  
Cambridge  
**Gênero:** Ação em terceira  
pessoa  
**Jogadores:** 1

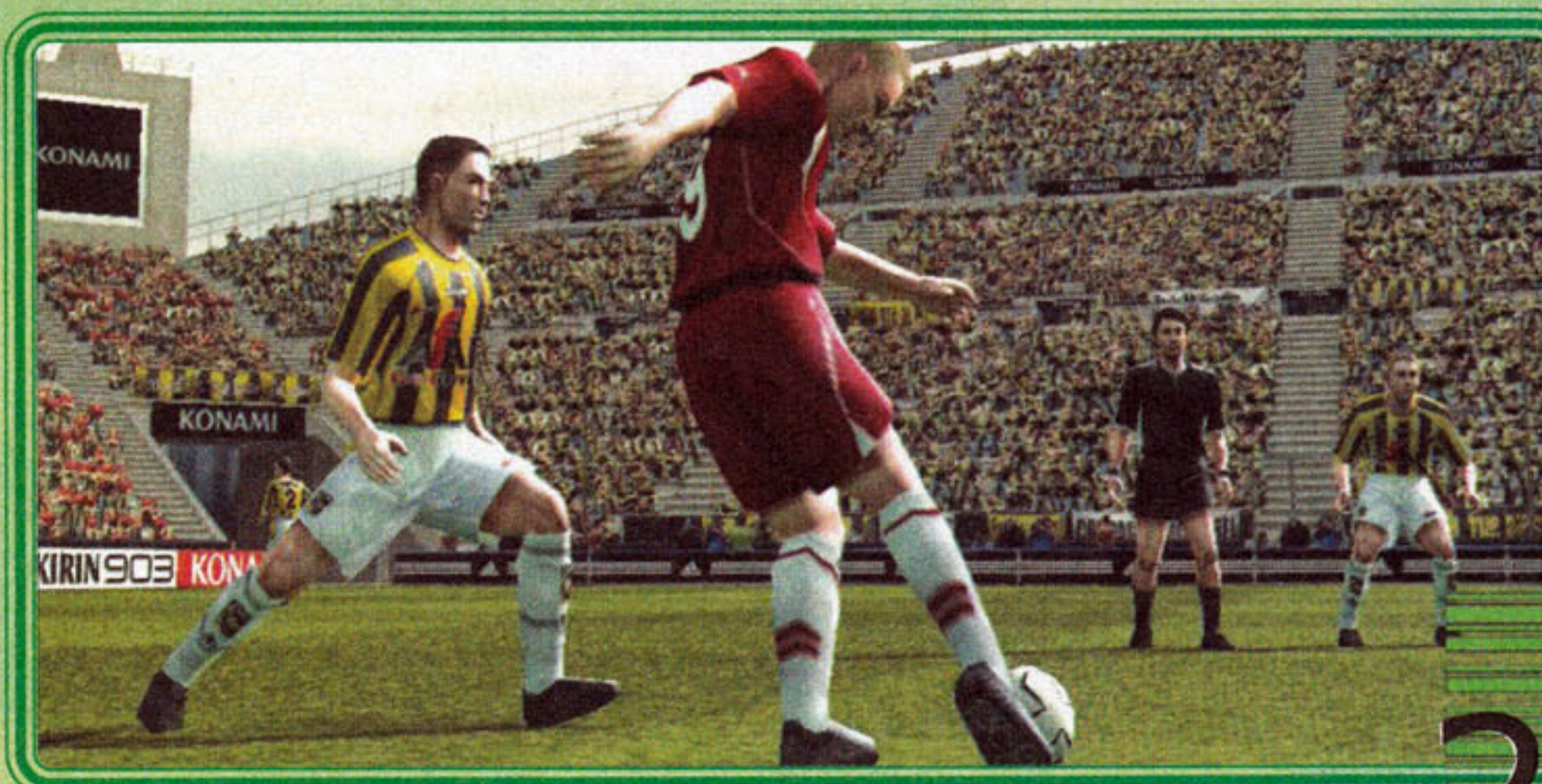


# WINNING ELEVEN 8

Por: Wildson Chinaglia

**O melhor game de futebol já criado volta melhor do que nunca**

Uma coisa o mundo inteiro deve admitir: os japoneses sabem fazer games como ninguém. Mesmo com uma seleção que joga menos que o XV de Piracicaba, o pessoal da terra do sol nascente conseguiu criar o melhor game de futebol de todos os tempos, o aclamado Winning Eleven. O Playstation 2 acaba de receber a oitava versão da série e conferimos aquilo que todo mundo já sabia – dos gráficos à jogabilidade, o jogo ficou ainda melhor.



25

## Finalmente, times com uniformes oficiais! Mas nem todos...

A interface dos menus, uma das características que mais progrediu na série, está melhor do que nunca. A Konami deixou de lado os menus com colunas de textos simples e os substituiu por grandes ícones com imagens referentes a cada opção. Este tipo de menu lembra um pouco (calma, eu disse pouco!) os de FIFA, da Electronic Arts, e ajudam bastante o jogador a entender o que cada coisa significa. É claro que quase todo o texto está escrito em japonês e, enquanto os veteranos saberão exatamente onde encontrar as principais opções para alterar características do jogo e dos times, quem está começando a se aventurar nas peladas virtuais do WE vai sofrer até descobrir e memorizar tudo.



O game traz 57 seleções nacionais, sem contar as secretas equipes clássicas e all-stars e com poucas mudanças entre os países representados em relação à versão anterior, tendo entre as novidades a desconhecida Letônia (você não sabia que a Letônia existe e muito menos que se joga futebol por lá? Não se sinta mal, pois nós também não). Em compensação, há clubes de sobra, mais precisamente 136, de todos os cantos do mundo, incluindo o atual campeão brasileiro, o Cruzeiro, e alguns "timinhos desconhecidos", como Boca Juniors e River Plate. Mas a melhor novidade é que os times das ligas espanhola, italiana e holandesa estão representados oficialmente, com seus nomes, uniformes e nomes de jogadores corretos, algo mais do que esperado na série. As equipes inglesas, alemãs, francesas e do resto do mundo ainda aparecem "camufladas", porém, a Konami está de parabéns pelo esforço que vem demonstrando em conseguir trazer para o WE as tão sonhadas licenças oficiais, mesmo que aos poucos.

## A volta do futebol-arte

**A** jogabilidade sofreu diversas mudanças. Na sétima versão, a marcação do time adversário dificultava bastante qualquer tentativa de chegar perto do gol – sem contar que os jogadores do seu time eram feitos de açúcar, pois caíam a todo o momento. Em WE 8, as partidas ficaram muito mais dinâmicas, rápidas e, principalmente, divertidas. É como sair do futebol alemão para o brasileiro. As jogadas de velocidade combinadas com tabelinhas bem feitas podem te colocar, literalmente, dentro do gol dos adversários, e as bolas aéreas também passaram a funcionar com maior frequência, o que estimula a abrir o jogo pelas laterais do campo. A jogabilidade é bem parecida com a das versões mais antigas do game.



Isto não quer dizer que o jogo tenha ficado mais fácil, pois a inteligência artificial está mais afiada do que nunca. Somente jogadas eficientes e chutes fortes e precisos acabam dentro das redes, assim como na vida real. Também é preciso cuidar da retaguarda, pois o contra-ataque é a principal arma dos times controlados pelo computador. Até os juízes ficaram mais espertos, usando melhor a lei da vantagem: agora, caso o adversário cometa falta e ainda assim consiga a bola, o árbitro pára o jogo e marca a irregularidade. Mais preciso que isso, só o Arnaldo César Coelho.

Os gráficos foram levemente retocados e os rostos dos jogadores estão mais personalizados e bem parecidos com seus equivalentes de carne e osso. Fora isso, foram incluídos novos ângulos de câmera na abertura das partidas e nos replays do intervalo. Apesar da leve mudança, retoques deste tipo são sempre bem-vindos.



Winning Eleven 8 é outra prova do trabalho excelente da Konami com esta série. O game superou as expectativas e deve agradar bastante quem sentia falta da jogabilidade dinâmica dos seus antecessores. O idioma japonês pode ser um obstáculo, mas quando a bola está rolando no gramado, isto passa a ser um mero detalhe. É um jogo obrigatório para qualquer um que curte títulos de qualidade.

**Produtora: Konami**  
**Distribuidora:**  
**Konami**  
**Gênero: Esporte**  
**Jogadores: 8**

**DETONADO**

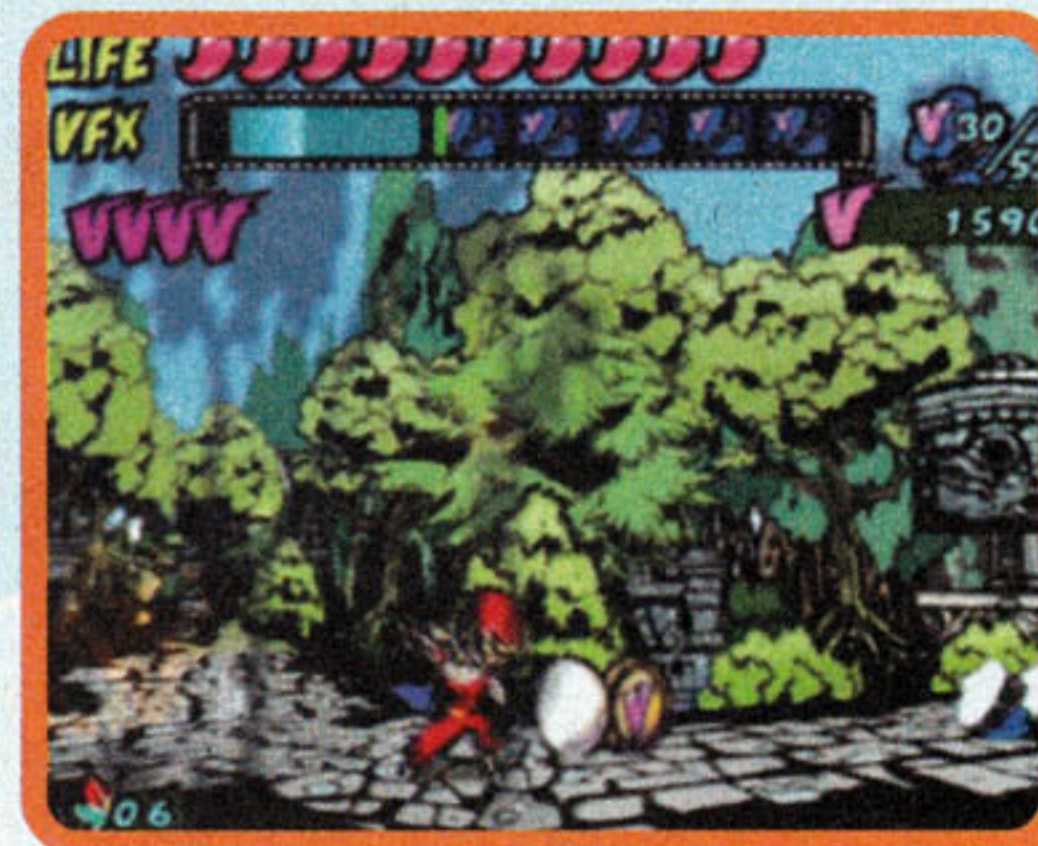
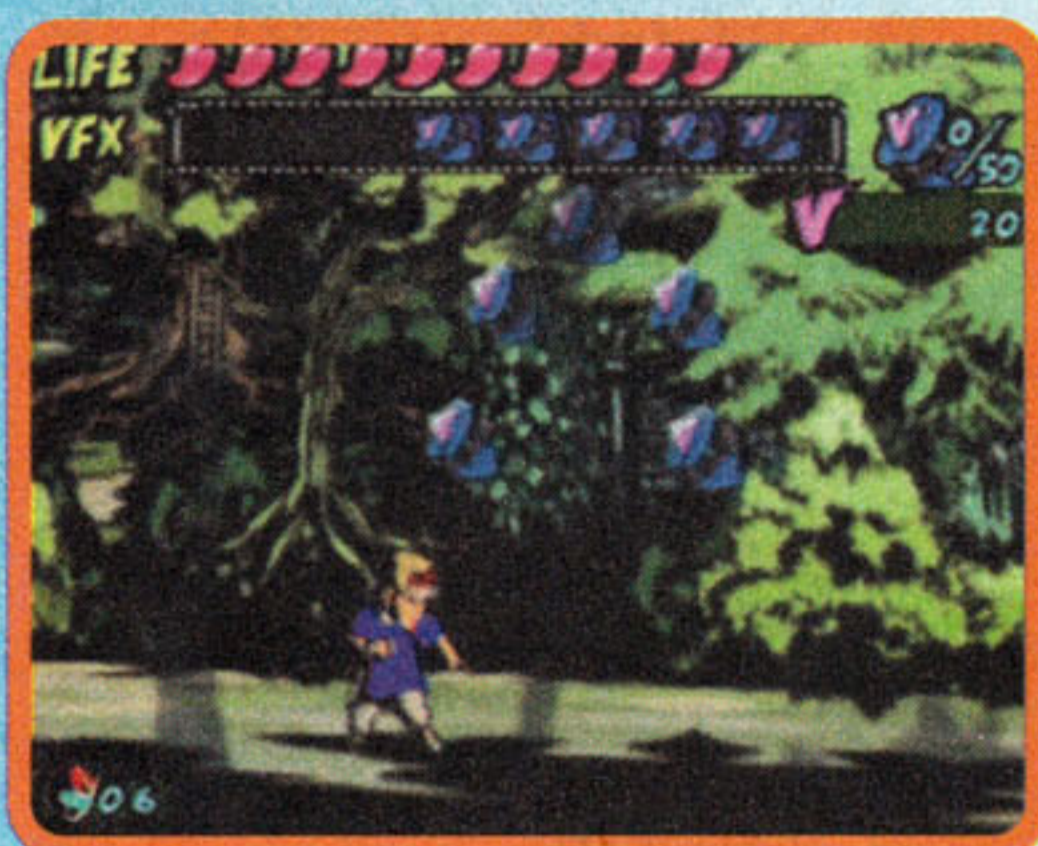


TM

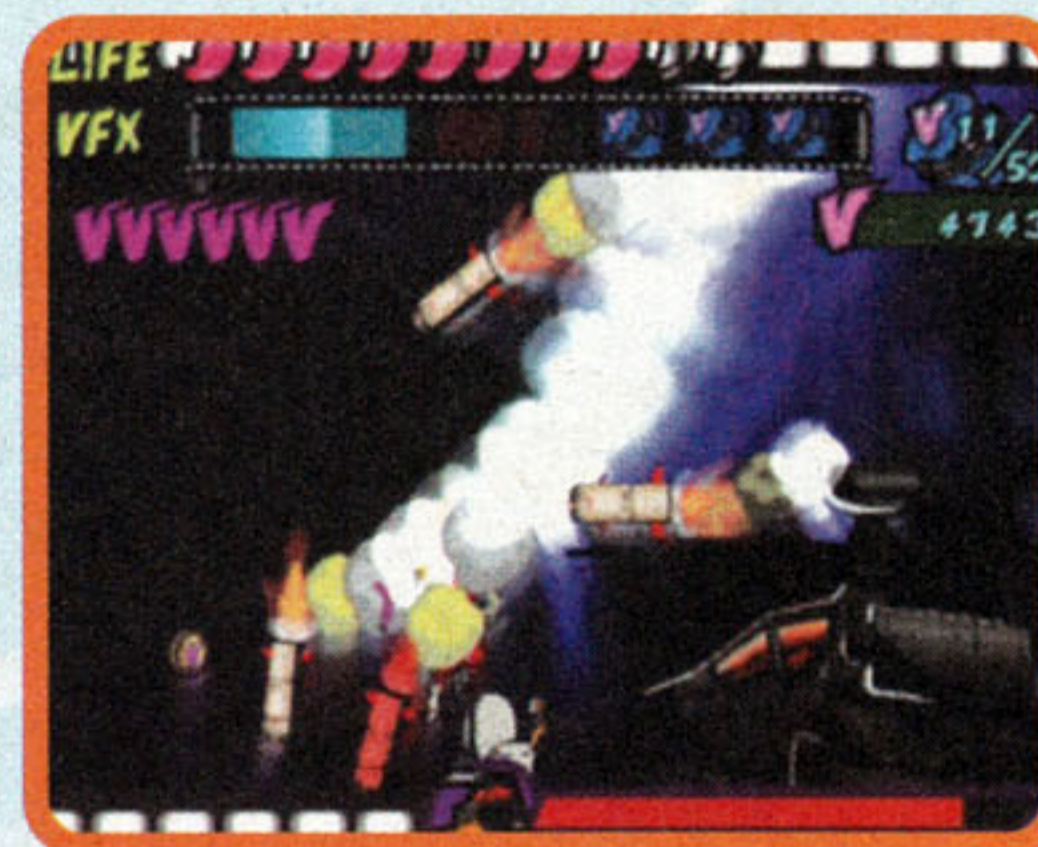
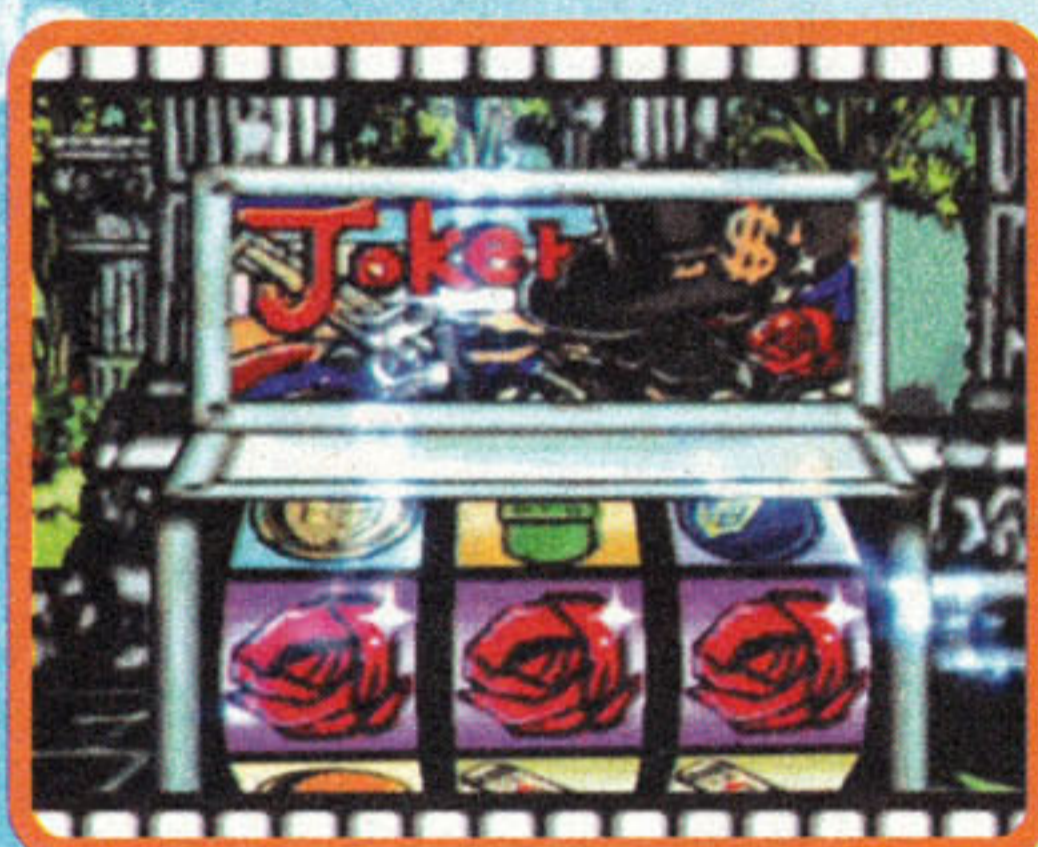
Por Alex Fernandes

## Fase 1

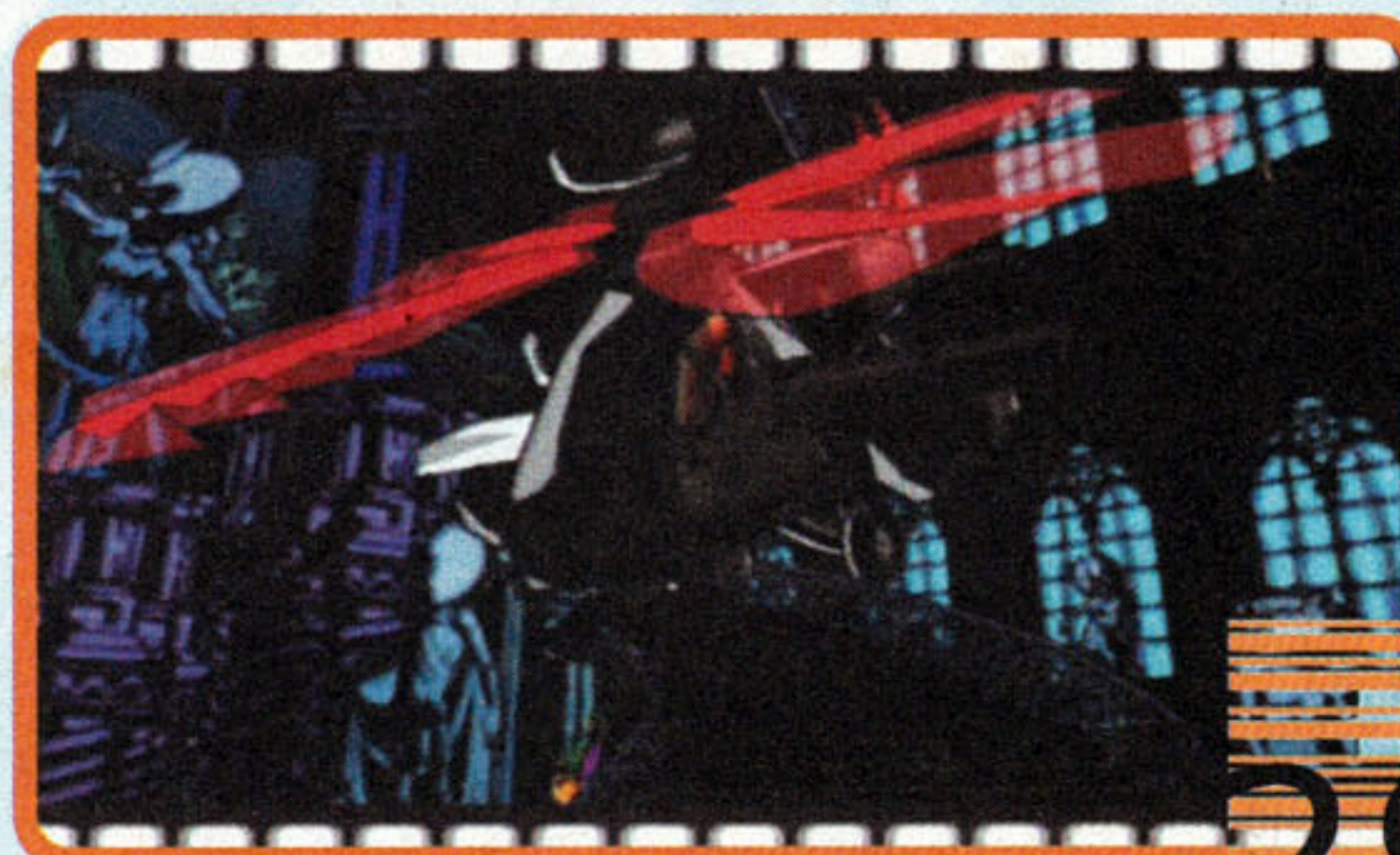
Assim que o filme e a tela explicativa de treinamento acabar siga em frente, pois é o único caminho. Haverá alguns andróides, assim que o sensor aparecer na tela ao lado do inimigo, apenas utilize-o de guia para esquivar-se dos golpes. É simples, se o sensor aparecer em cima, apenas abaixe e se aparecer em baixo, pule. Obtenha também as medalhas para conseguir comprar futuros upgrades. Na metade da fase aparecerá o primeiro mestre do jogo, mas é simples derrotá-lo, assim que ele se aproximar, aperte L1 para ativar o modo slow motion e aproveite para atacá-lo.

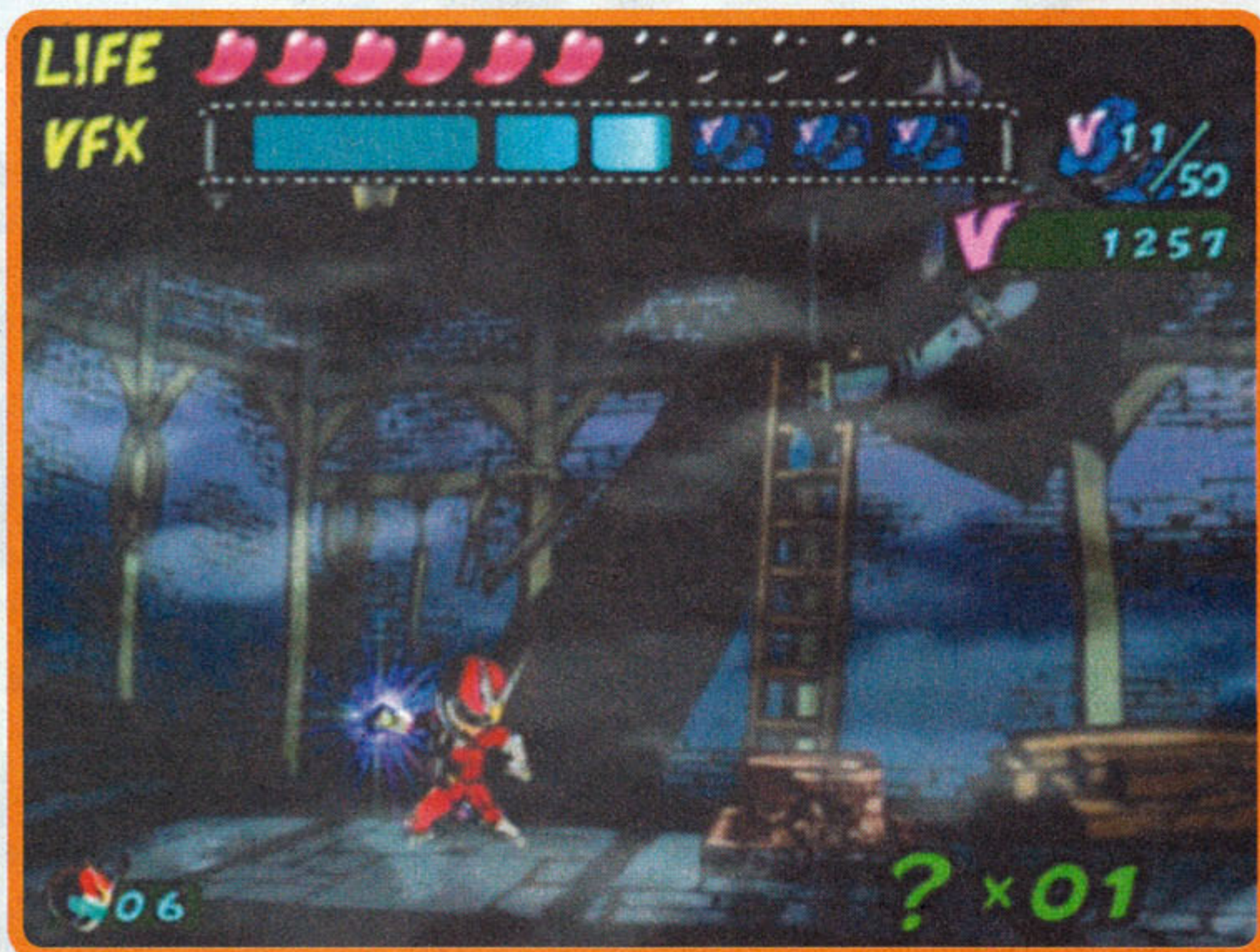


Continue em frente para encontrar um outro mestre no fim da fase e uma máquina de caça-níqueis. Assim que derrotá-lo e obter a moeda, coloque-a na máquina para torná-la ativa. Usando o slow motion, aperte o botão de soco para travar a letra "V", repita o procedimento nas três camadas e obtenha a chave da porta. Na próxima área haverá algumas estátuas com machados e alguns inimigos. Destrua-os e desvie dos machados até chegar na porta da livraria, lá aparecerá um robô com uma arma. Espere-o atirar e ative o seu slow motion para reverter o caminho da bala para o vilão. Enquanto ele estiver tonto aproveite para destruí-lo e empurre os livros para a estante até liberar a passagem secreta.



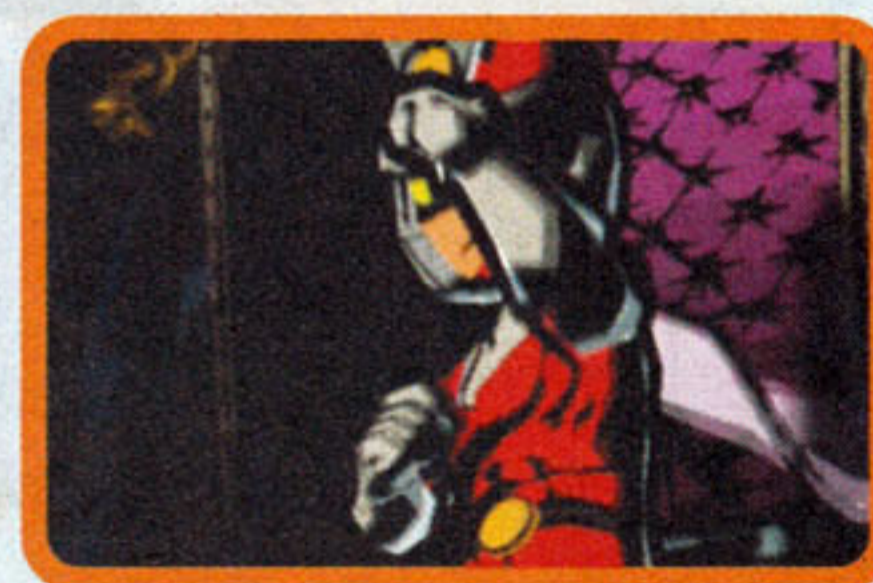
Siga pela mesa até encontrar uma pequena plataforma no final, suba e use seu poder para abaixar a plataforma até a alavanca para derrubar uma das luminárias da mesa. Volte e suba na luminária para continuar por cima, agora desvie dos machados e acabe com os inimigos para obter a chave da porta. Depois da pequena cena aparecerá um helicóptero Apache. Espere-o começar a atirar os seus mísseis e rebata-os com o slow motion, ou pule e suba em cima da hélice. Ainda em câmera lenta soque o máximo possível, repita o procedimento até terminar definitivamente com ele.





## Fase 2

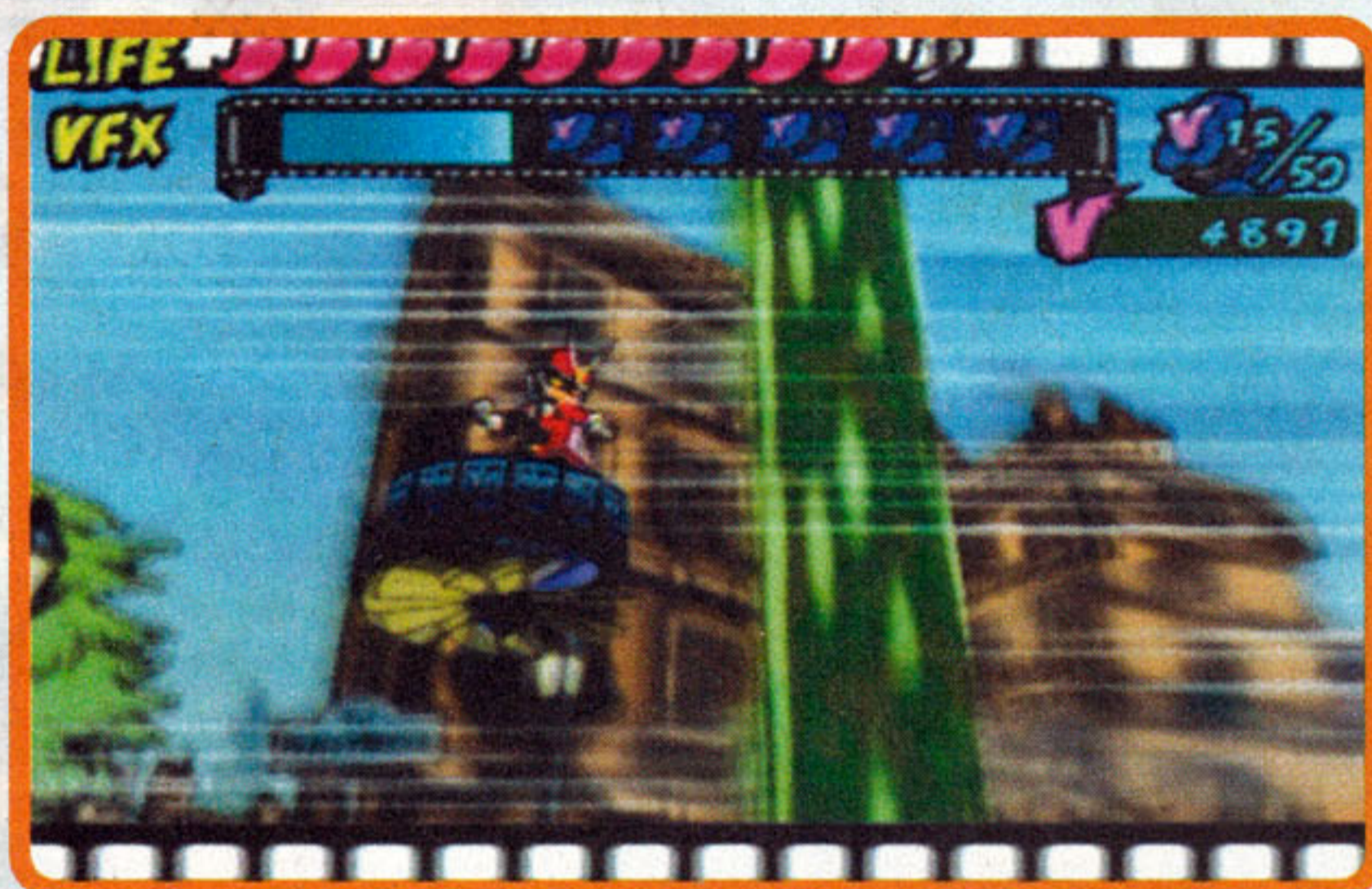
Nessa área haverá alguns morcegos e barris, acabe com os morcegos primeiro e volte para o começo onde há uma goteira. Segure o botão de câmera lenta e quando a gota estiver gigante, aperte o soco para que o mecanismo seja acionado, liberando a passagem no final do corredor. Seja rápido e passe pela porta para não precisar voltar e fazer tudo novamente. Agora, enfrente o mesmo mestre que apareceu na primeira fase para aprender uma nova habilidade usando o R1. Para destruí-lo facilmente, se esquive enquanto ele estiver dando voadoras e quando ele pular



para ativar um campo magnético, pule e aproveite para usar as suas seqüências de golpes. Um barril estará impedindo a passagem, então, com a câmera lenta, jogue-o para o cima e use o R1 para obter velocidade e ultrapassar enquanto ele estiver no alto. Desça as escadas correndo e escape dos dois barris que estão vindo em sua direção para chegar na próxima sala. Lá, usando a velocidade, bate nas pilastras para acendê-las e passe pela porta que se tornou ativa. Agora você enfrentará o Dark Fiend, espere até ele derrubar as estacas e então use o seu bumerangue (caso você comprou) para derrubá-lo e assim que ele cair, aproveite para espancá-lo. Se você não comprou esse upgrade, a melhor forma para ganhar do mestre é esperar ele se aproximar e, usando a câmera lenta, tentar acertar os seus combos.

## Fase 3

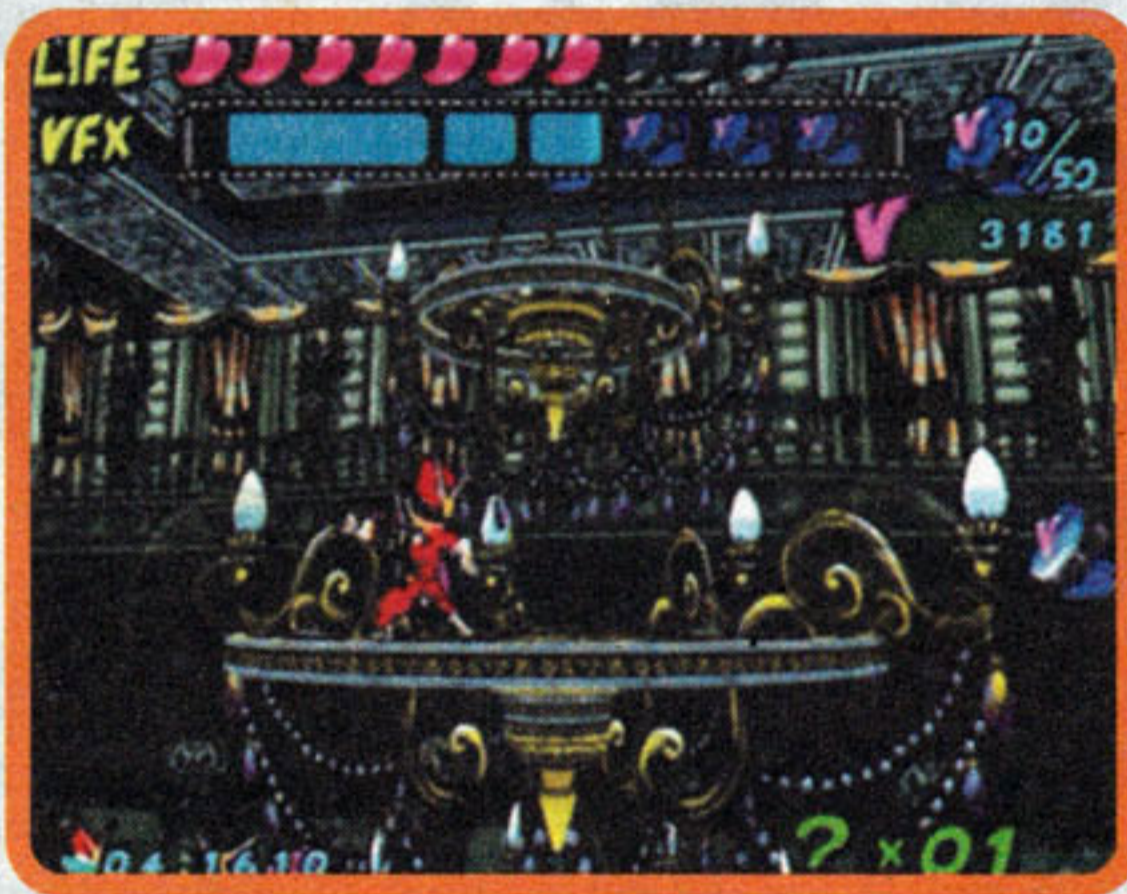
Assim que a fase começar, vá para o lado esquerdo e acabe com todos os inimigos do local. Siga em frente e suba na plataforma para ultrapassar o esgoto que está impedindo a passagem. Use o R1 para que a plataforma suba e pule para o outro lado, lá, haverá dois inimigos armados, destrua-os e siga para o portão para encontrar o mestre novamente. Após descobrir novos golpes volte e pule no bueiro, haverá dois pilares onde o seu objetivo é acender as luzes dos dois ao mesmo tempo. Para isso, coloque para cima do direcional da direita e aperte chute várias vezes para usar um golpe especial, até que o portão se abrirá e você consiga prosseguir. Desça até encontrar duas caixas de madeira boiando na água e use o R1 para levitá-las, pule para o lado direito e corra contra a correnteza desviando dos lasers. Na próxima área, suba na plataforma e levite-a enquanto os lasers estão desabilitados, entre na porta e mate todos os morcegos e robôs. Haverá uma tomada e um computador no canto da tela, então use o L1 para carregar a barra do computador e abra a porta.



Agora, você enfrentará o mestre. Para destruí-lo, espere até ele disparar, reverta o rumo da bala e quando o vilão cair no chão, aproveite para espancá-lo. Após a cena, mate os inimigos do local e siga para lutar contra duas mulheres. Assim que ganhar, seja rápido e pule no ônibus para não ser atropelado. Procure subir para o ônibus antes da rampa e assim que ele se aproximar do buraco, aperte L1 para pegar velocidade e distância, solte e rapidamente aperte novamente para arremessar o ônibus para o outro lado da pista. Lá, haverá dois helicópteros apaches para você enfrentar. Para derrotá-los, use os mesmos esquemas citados anteriormente.

## Fase 4

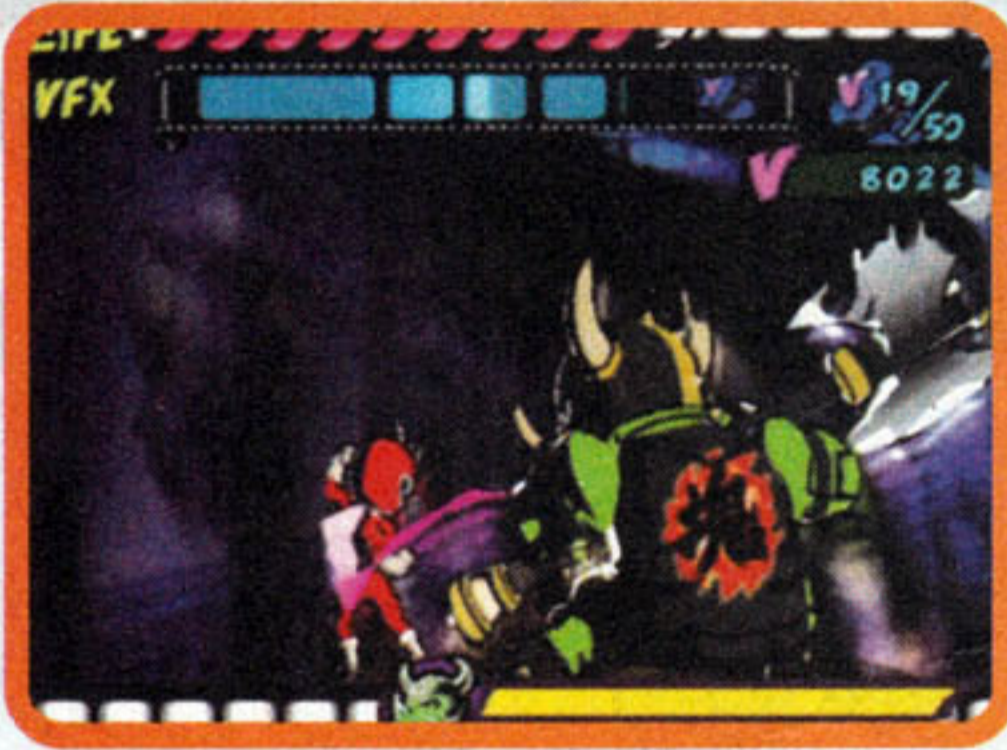
Acabe com os inimigos e suba no lustre central para ativar o botão do teto, agora pule para o lado esquerdo e quebre a estátua para obter o diamante da porta. Vá para o lado direito e obtenha o outro diamante para abrir a porta e pegue o elevador. No corredor, use o L1 para que a plataforma desça e suba para quebrar o lustre que guarda a chave da porta. Acabe com todos os inimigos do local e obtenha os livros que devem ser devolvidos para a estante. Após a cena, suba na estante e use para cima com o direcional direito e pulo. Com esse golpe o teto irá se romper, passe pelo buraco e repita o procedimento no local em que o chão está brilhando. No próximo corredor, acabe com todos os inimigos e obtenha a chave da porta com um dos inimigos antes que o barril com espinhos se aproxime do local. Entre na sala e algumas bombas cairão do alto, então, use o R1 para bater até acendê-las e segure o slow motion para que ela destrua a porta. Agora, acabe com os inimigos e obtenha a bateria do elevador. Volte para a sala em que estão caindo bombas, empurre uma delas até a parte inferior do teto brilhando e rapidamente, usando a câmera lenta, dê um soco na bomba, empurrando-a para



cima e continue segurando o botão até ela explodir. Na sala ao lado haverá uma parede impedindo a passagem, com o slow motion quebre a parede e entre no elevador. Haverá alguns inimigos e um botão rosa no canto da tela, acabe com os inimigos e use o poder do direcional da direita para baixo para acionar o botão. Agora, suba a escada que o botão liberou e obtenha a energia antes de enfrentar o mestre. Após derrotá-lo, obtenha os livros e coloque-os na estante para desvendar uma passagem secreta. No corredor, entre pela porta de madeira para encontrar uma banheira, quebre-a e derrote a mulher para obter a chave

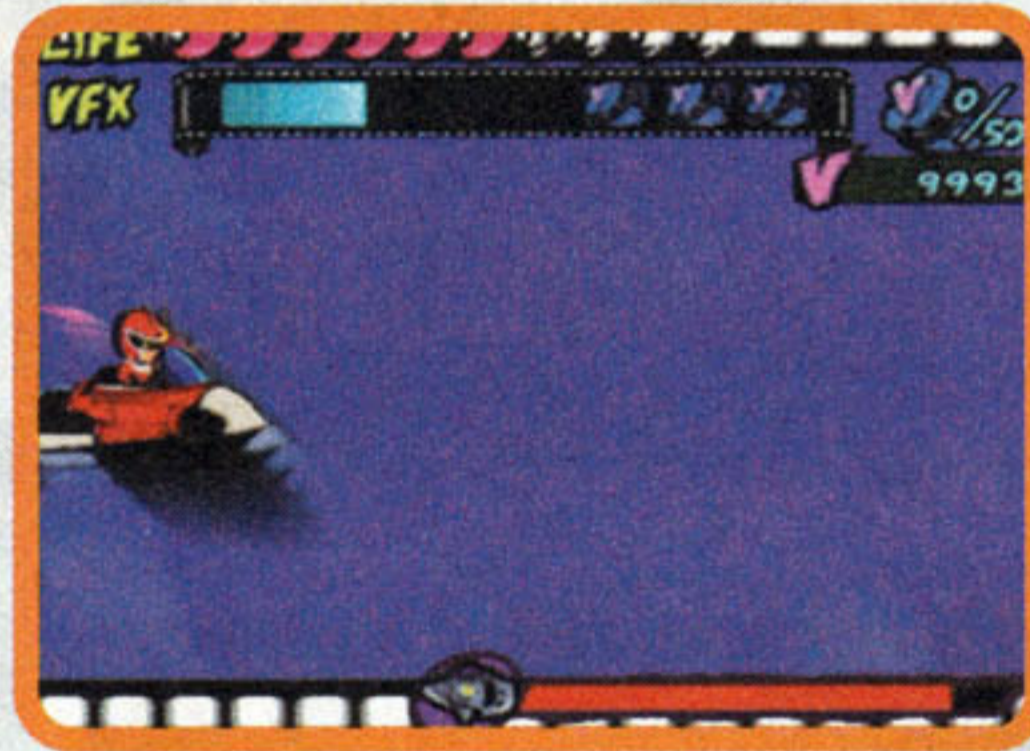


do elevador. Volte para o corredor e abra a porta do elevador, na próxima sala haverá uma bomba no chão. Segure L1 e jogue a bomba pro alto até conseguir colocar no penúltimo lustre, agora jogue para o alto e, com ela ainda no alto, use uma seqüência de golpes para acendê-la. Jogue-a na parede e faça um buraco. Passe pelo buraco e você encontrará Iron Ogre Hulk Davidson. Para não ter problemas com ele, deixe o L1 pressionado e fique apertando soco e chute enquanto ele estiver defendendo. Com uma meta de golpes o machado irá se destruir, agora aproveite e use o R1 para usar a suas seqüências de golpes. Mas tome cuidado, porque enquanto Iron estiver sem machado muito mísseis irão à sua direção, portanto, aproveite também para os reverter. A melhor opção é não desgrudar de Iron Ogre por nada, a não ser para recarregar a sua barra de poderes.



## Fase 5

Com a nave, não tem muita estratégia: destrua todos os pássaros e ninjas até encontrar um jato. Para derrotá-lo é simples, apenas use o L1 e solte as bombas na superfície dele enquanto o jato estiver soltando os mísseis.



## Fase 6

Enquanto estiver caindo, aproveite para obter os itens que estão nas caixas, acabe com todos os inimigos e obtenha o radio. Agora, volte para o início da tela e use o L1 para abaixar a plataforma e controle-a com o radio até chegar no botão vermelho. Então a abaixe novamente e enquanto a porta estiver aberta, aproveite para ultrapassar, acabe com os inimigos e siga para o fim da tela onde há uma porta trancada. Para destrancá-la, destrua os dois objetos voadores com o bumerangue e siga em frente para combater um chefe. Assim que terminar com ele, use a câmera lenta para sortear na roleta os três "V". Obtenha o cartão

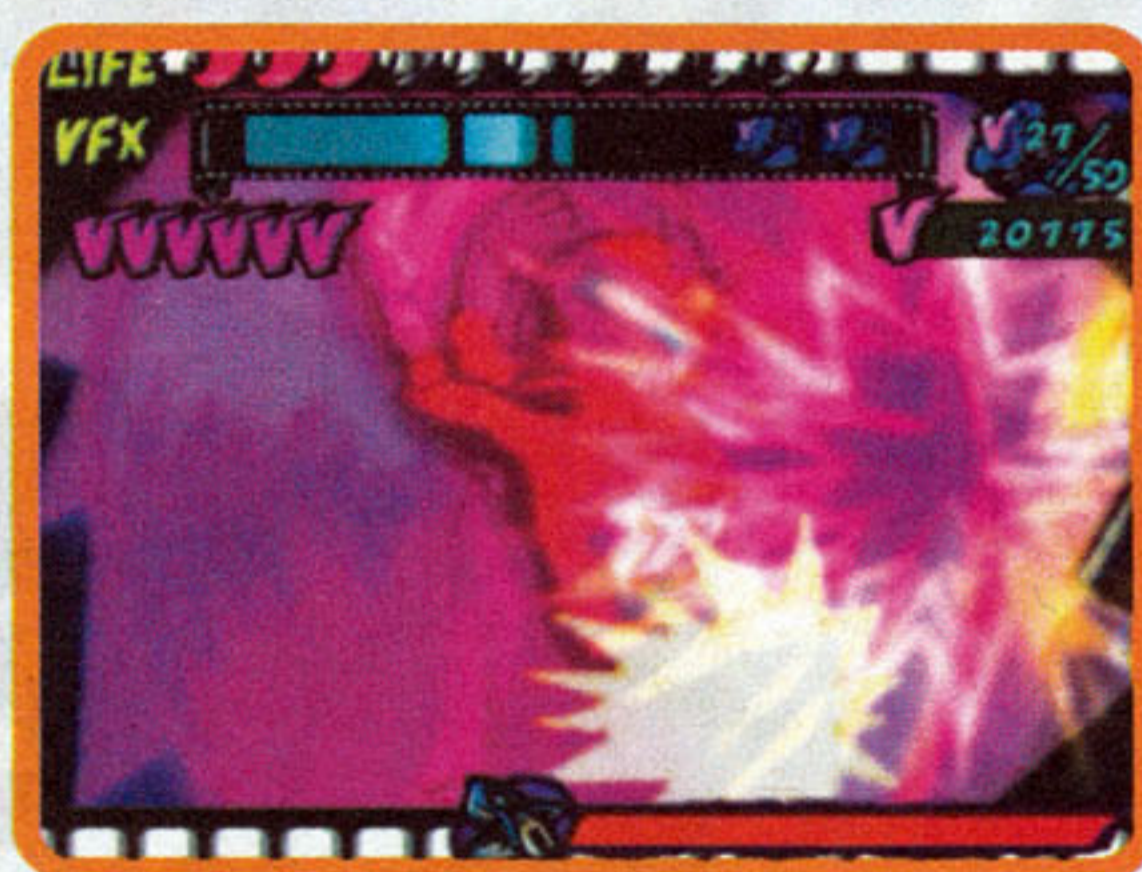
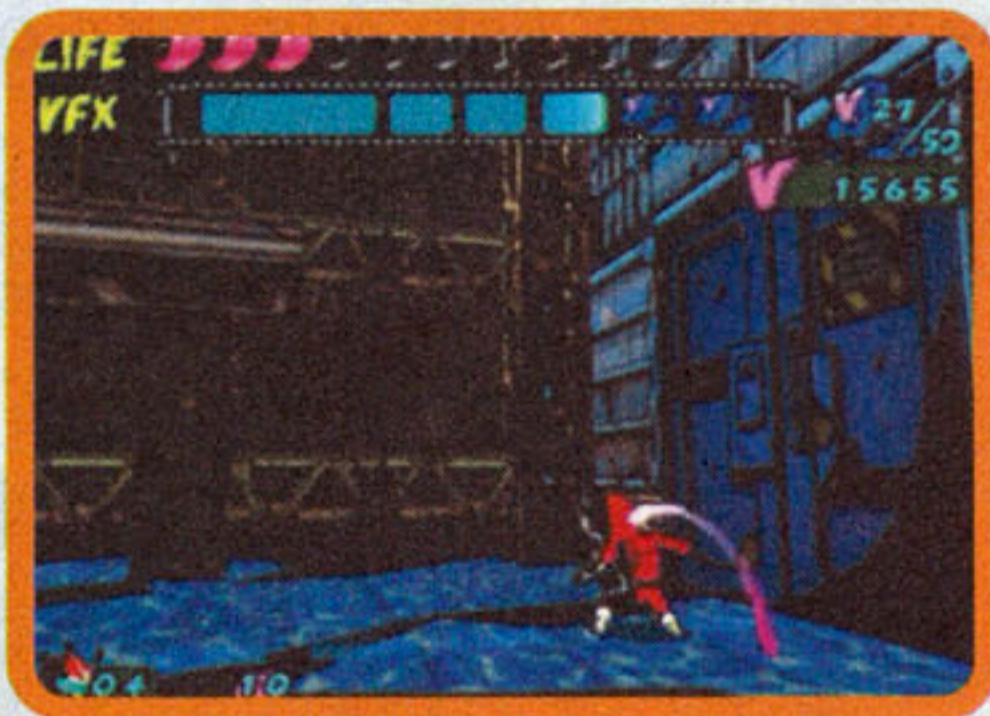


e destranque a porta, aparecerão três inimigos para uma pequena batalha, assim que acabar com eles volte para a sala anterior. Agora a esteira estará ligada, trazendo algumas minas, então destrua rapidamente os objetos elétricos e destrua a máquina que está liberando as minas. Volte até o começo da fase onde está a plataforma e entre na porta ao lado.



## Fase 7

Agora pule nas plataformas para encontrar o Aquatic Terror Gran Bruce, ele é um tubarão complicadíssimo para ser derrotado. Assim que ele se aproximar, use o slow motion e aproveite para espancá-lo. Após acertar alguns golpes, ele irá para a sua direção mordendo. Tome cuidado com as mordidas e não tente fugir, porque é praticamente impossível pelo fato que o mestre só pára quando consegue fisgar o alvo. Então use L1 e círculo ao mesmo tempo e coloque para cima

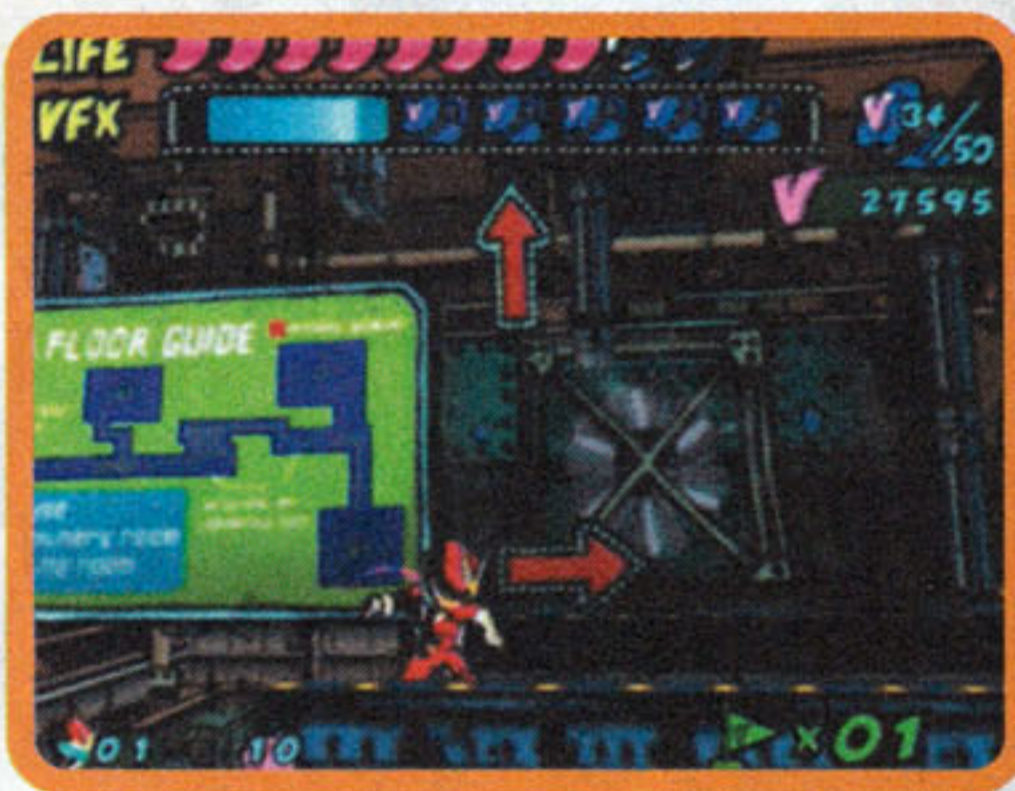
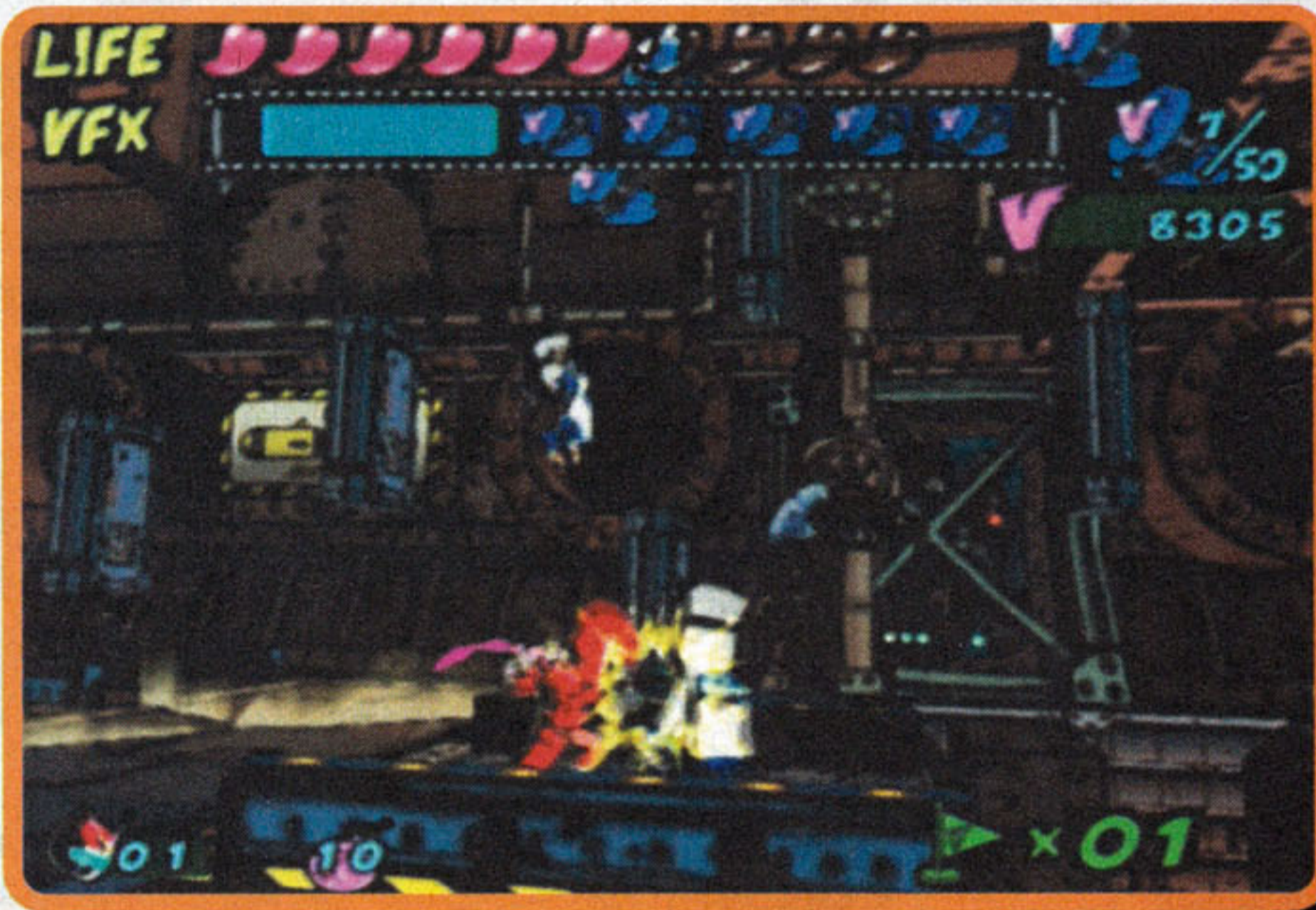


com o chute. Não se preocupe se o poder acabar, pois com apenas um golpe a vida do tubarão chegará praticamente na última barra de energia. Se caso você estiver com dificuldades para usar essa técnica, há outra maneira para derrotá-lo, mas é um pouco mais demorada. Espere-o engolir as minas e aproveite para bater enquanto ele estiver com elas na boca para aumentar o dano, repita isso algumas vezes e pronto, o tubarão vai virar ensopado.

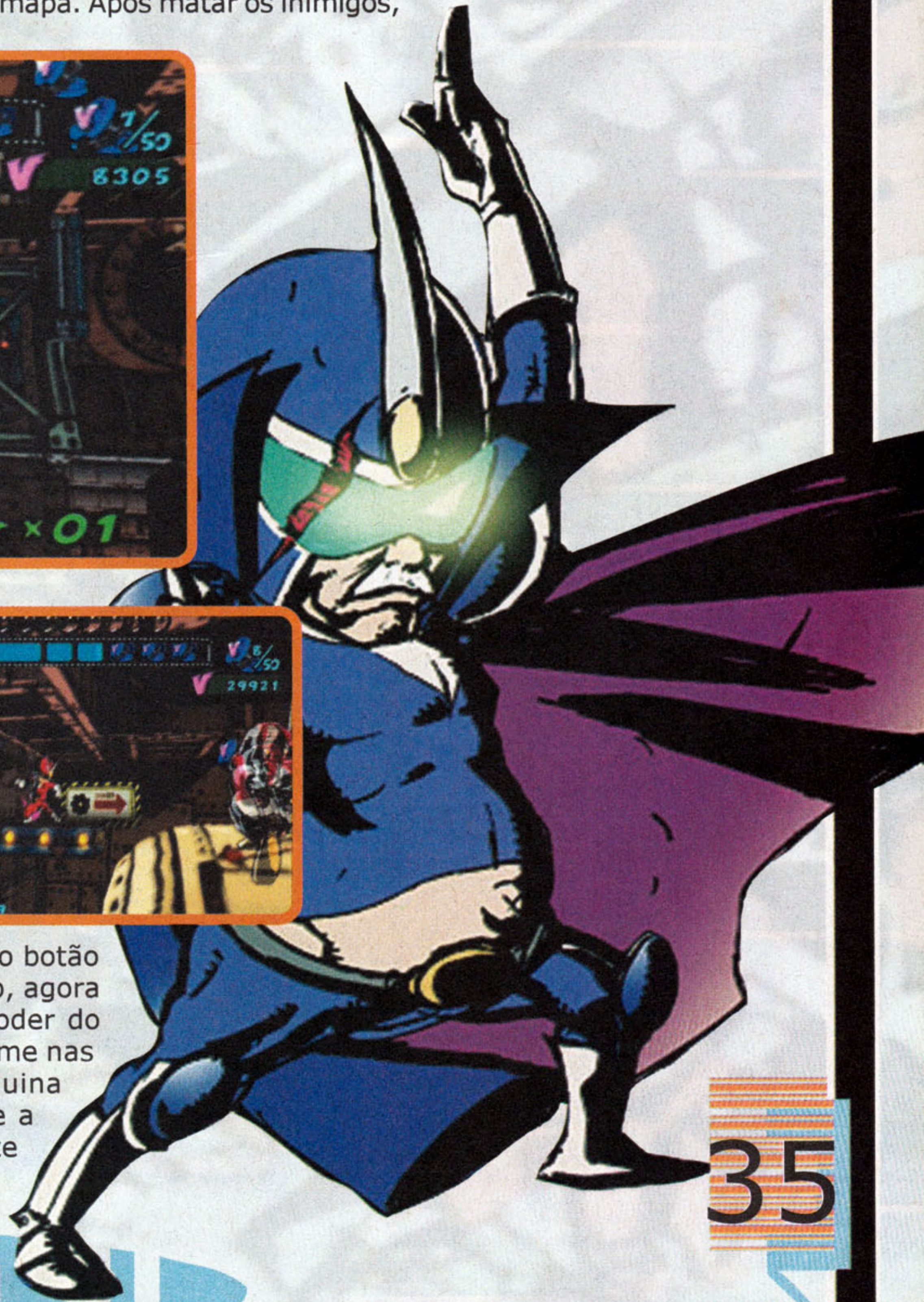


## Fase 8

Imediatamente quando a fase começar, corra e esqueça os inimigos, haverá alguns buracos no chão onde você deve se esconder dos mísseis. Quando chegar na frente de uma placa verde indicando o caminho, haverá um buraco no teto. Espere o míssil e pule em cima dele para chegar na parte superior do mapa. Após matar os inimigos,



coloque a plataforma voadora em cima do botão vermelho usando o L1 para abrir o portão, agora suba com ela e destrua o teto com o poder do círculo. Aparecerá um mestre com um leme nas costas, vença e coloque o leme na máquina à frente. Agora, bata no leme para que a nave vire de cabeça para baixo e volte para o corredor.



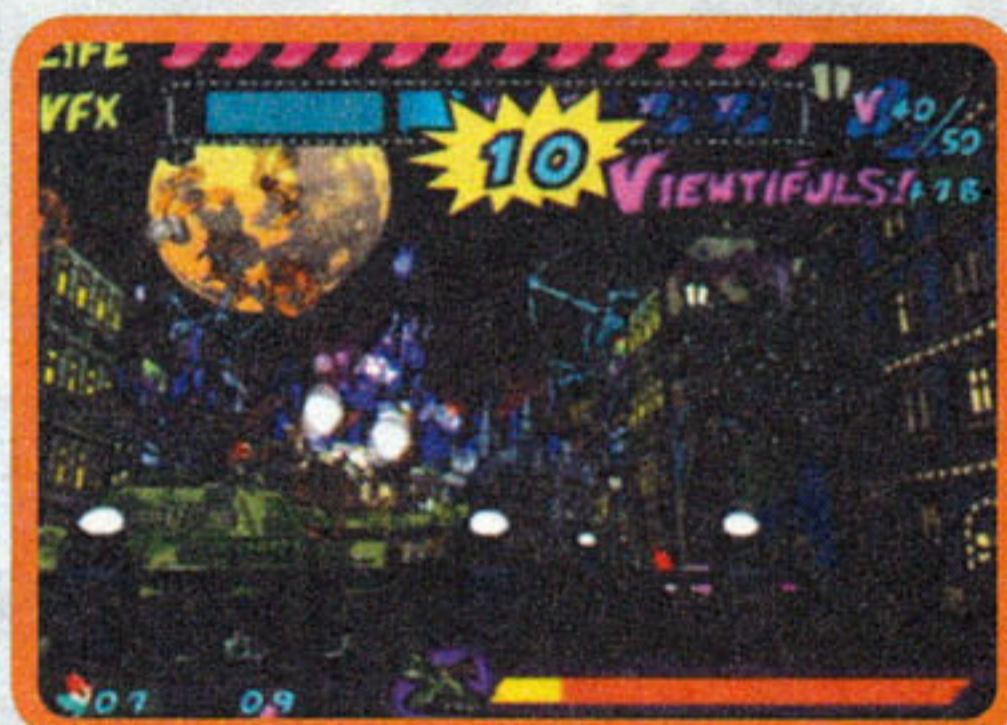
## Fase 9

Destrua rapidamente o objeto com eletricidade e aperte L1 para que a plataforma desça. Agora, suba com ela e coloque-a no botão do teto para abrir o portão. Haverá um outro objeto após o portão, então, não perca tempo e destrua-o antes que ele libere a eletricidade, desça a plataforma e siga para o local que está mandando os mísseis. Lá, rapidamente corra enquanto eles estiverem sendo acionados e pulê para a plataforma de baixo até encontrar as engrenagens. Assim que a mão do Joe piscar, significa que um poder específico tem que ser usado nas engrenagens. Então aperte L1 para ficar em câmera lenta e assim que a parte amarela se aproximar, use o soco para travar a engrenagem. Repita o procedimento e mate os inimigos do local, agora haverá um pequeno quebra-cabeça para ser resolvido. Vá até os pilares e use o poder do botão círculo com o chute para encher as luzes ao mesmo tempo, com isso, os ventiladores serão ativos e no painel aparecerão três luzes azuis. Use o vento e aperte o soco nas luzes que aparecerão em azul para completar o quebra-cabeça. Agora, volte para o painel de controle e acerte o leme para que a nave volte ao normal, volte tudo e siga a placa verde para encontrar o Joe maligno. Para derrotá-lo é simples, use o poder do círculo e coloque para cima com o chute enquanto ele se multiplica. Ao terminar com ele, seja rápido e fuja da nave antes que o tempo termine. Assim que chegar na parte dos mísseis onde não há saída, use o slow motion com o gancho e corra enquanto ele está no ar, após isso, continue subindo, desviando dos lasers até encontrar a água para completar o capítulo.

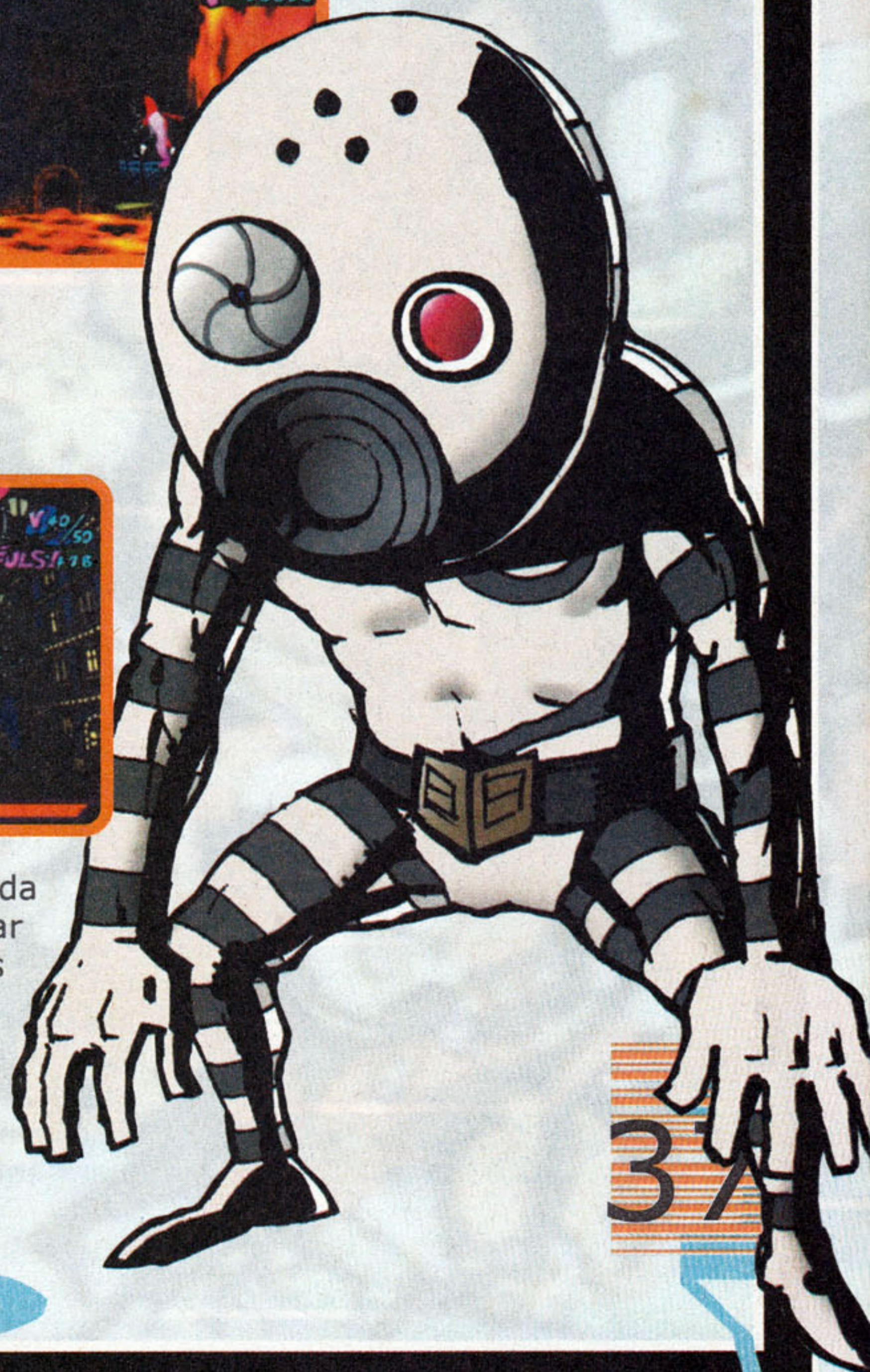


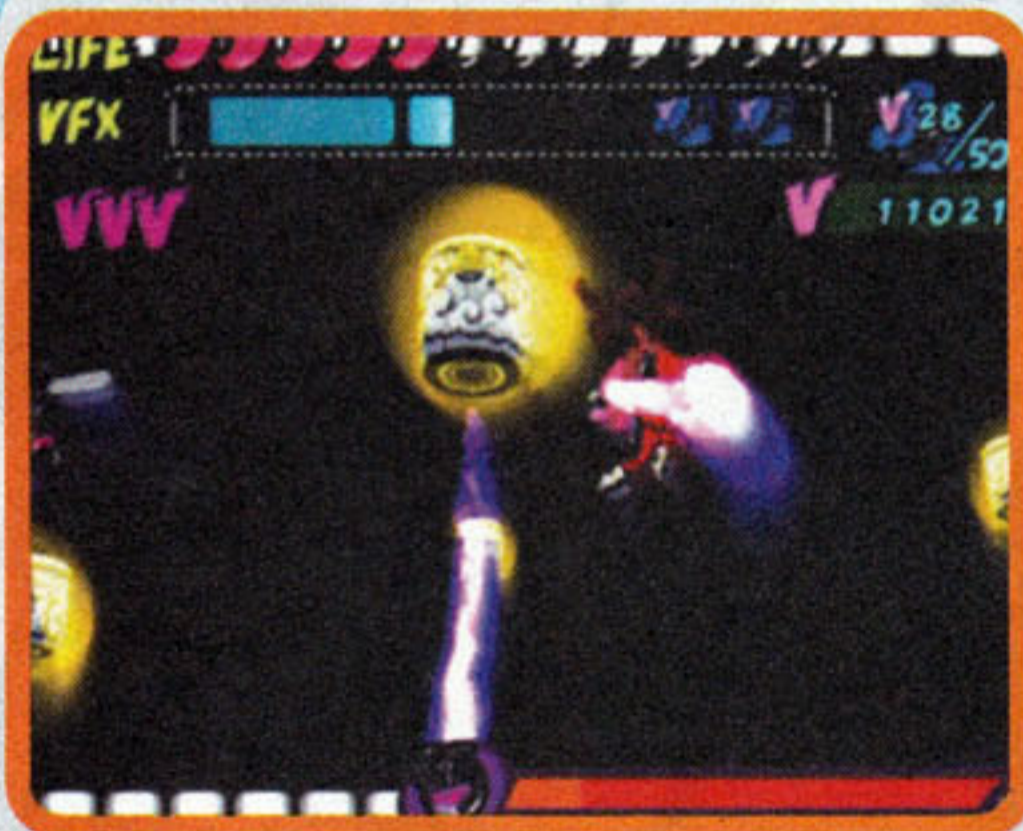
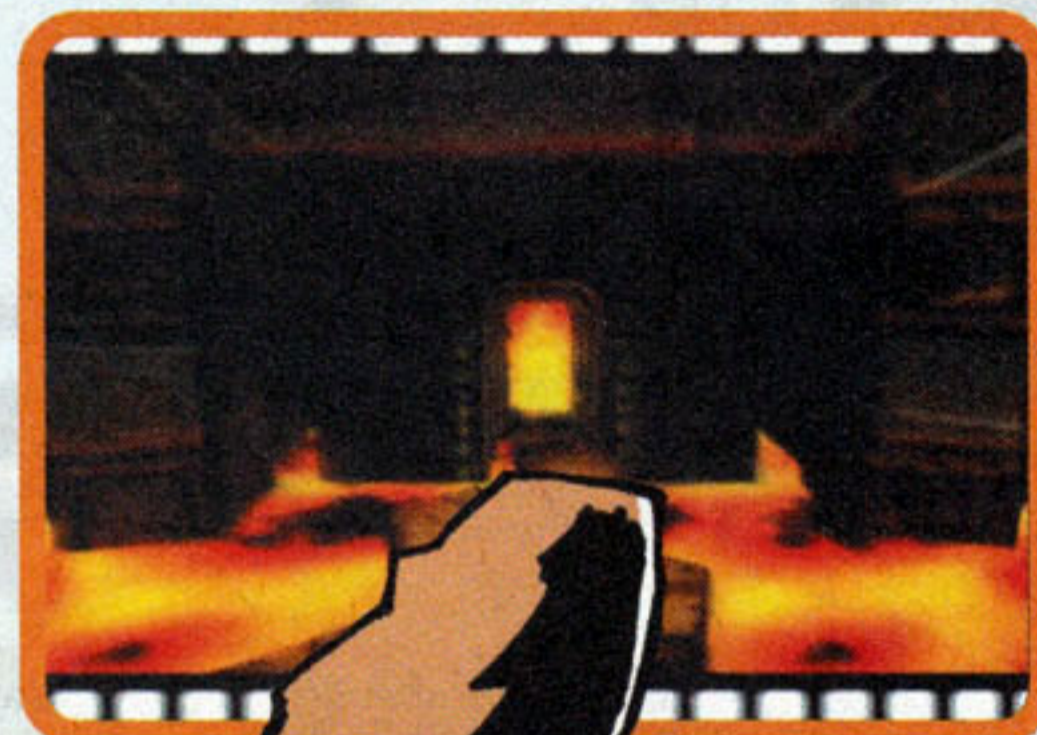
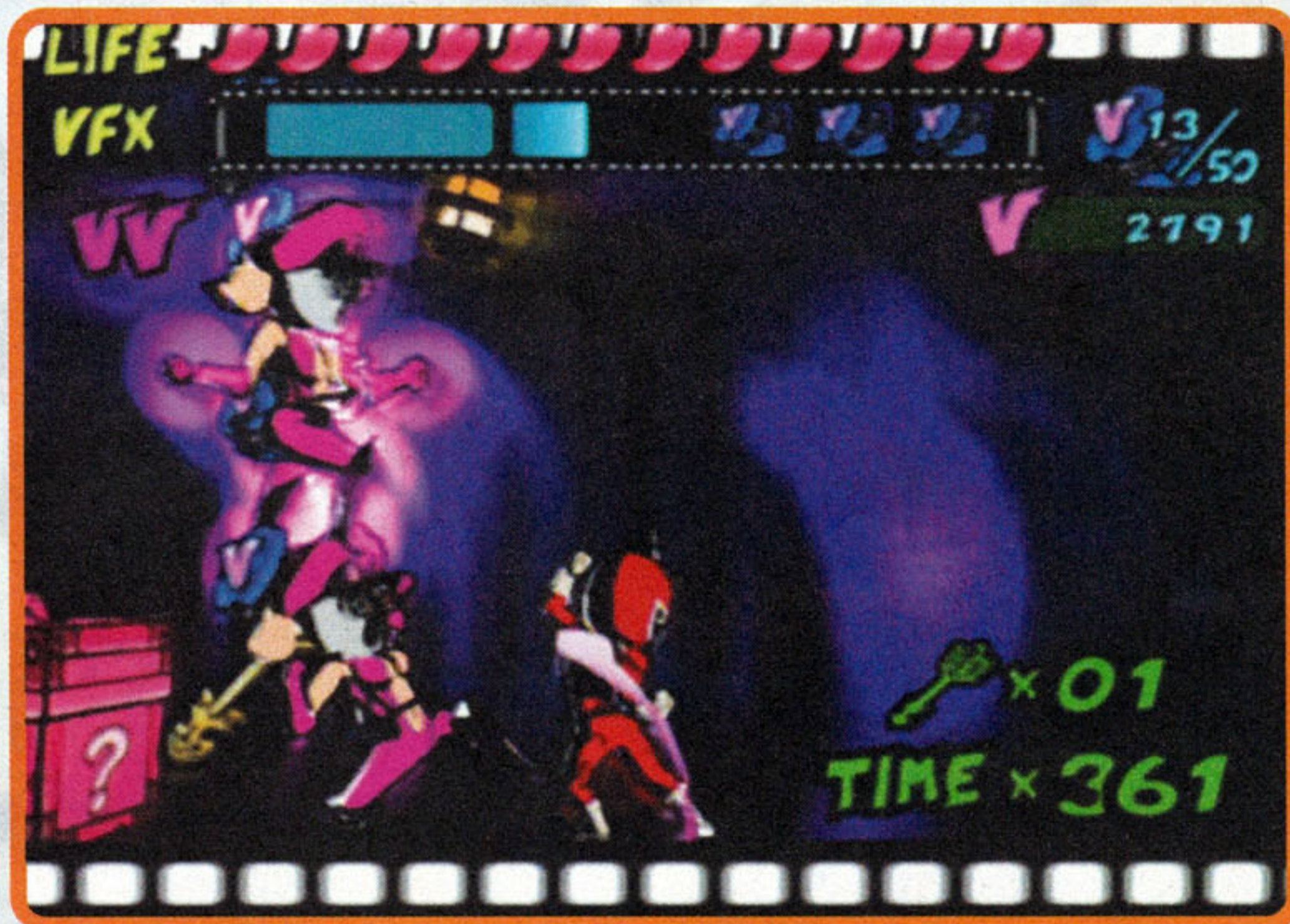
## Fase 10

Logo que começar a fase, mate os inimigos e você encontrará um canhão. Para acabar com ele, espere até que dispare e reverta a bala, mas não tente dar golpes, porque o dano é muito pequeno. Agora, siga em frente para enfrentar uma nave e obtenha a chave. Volte e pule no bueiro para liberar a porta que dá acesso ao subterrâneo que está coberto por lava, agora, tome cuidado com a lava e siga até encontrar o mestre da roleta. Após terminar com ele, obtenha hambúrguer e os outros itens caso precise, selecione as três bombas e coloque uma no buraco com



lava. Imediatamente pule com o slow motion em cima da máquina e continue segurando até a máquina subir e levar você para a parte de fora do subterrâneo. Mate todos os inimigos do local, inclusive os canhões que estão jogando bombas, para que o rio de lava desapareça. Agora, enfrente uma nave e um canhão. Após derrotar o canhão outra nave aparecerá, derrote-a e rapidamente pule em cima do trem para que ele não te atropele.





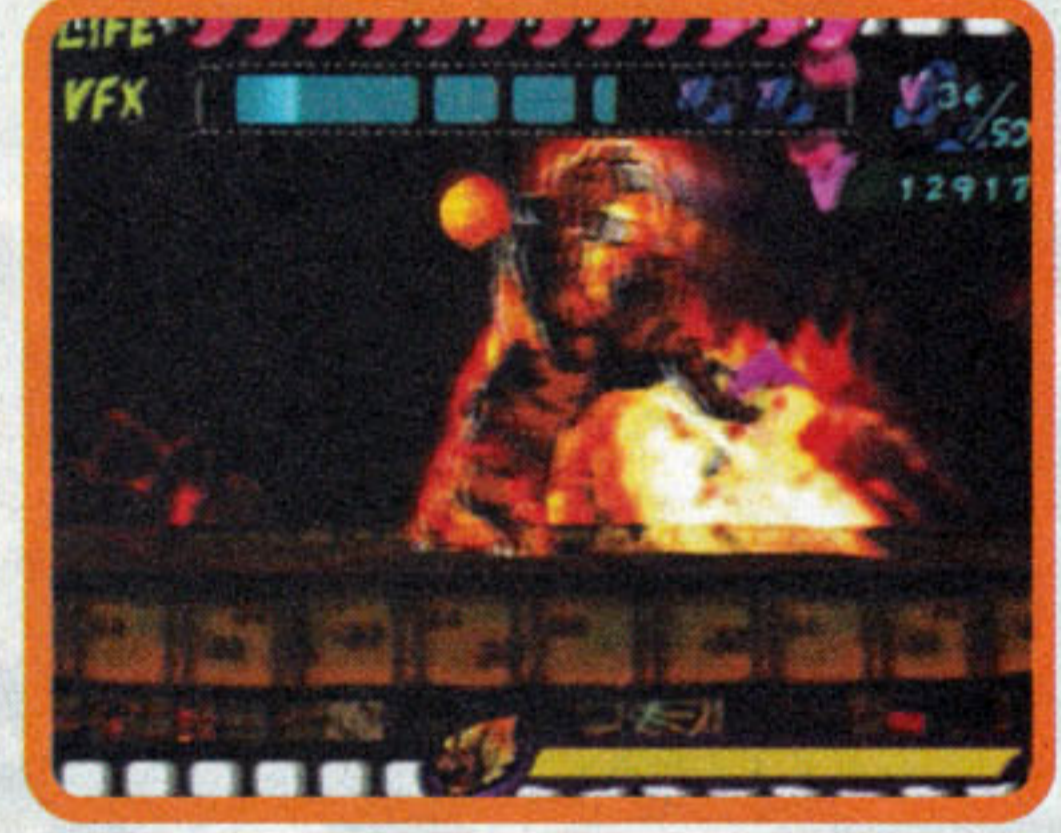
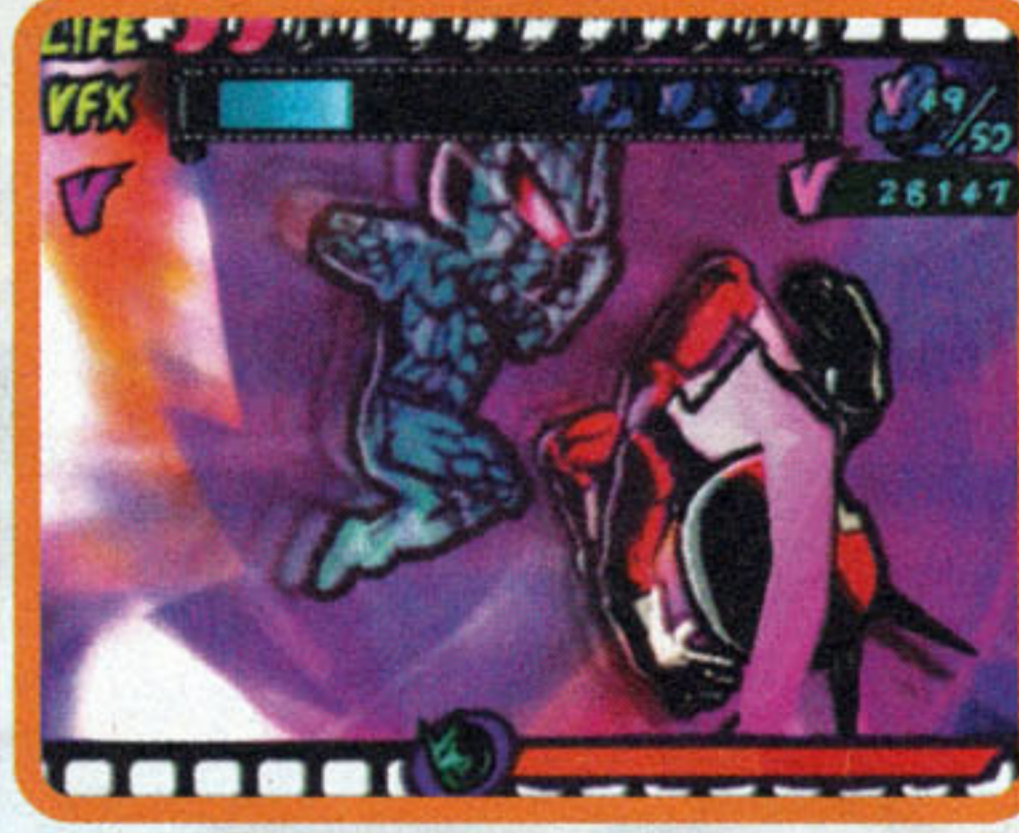
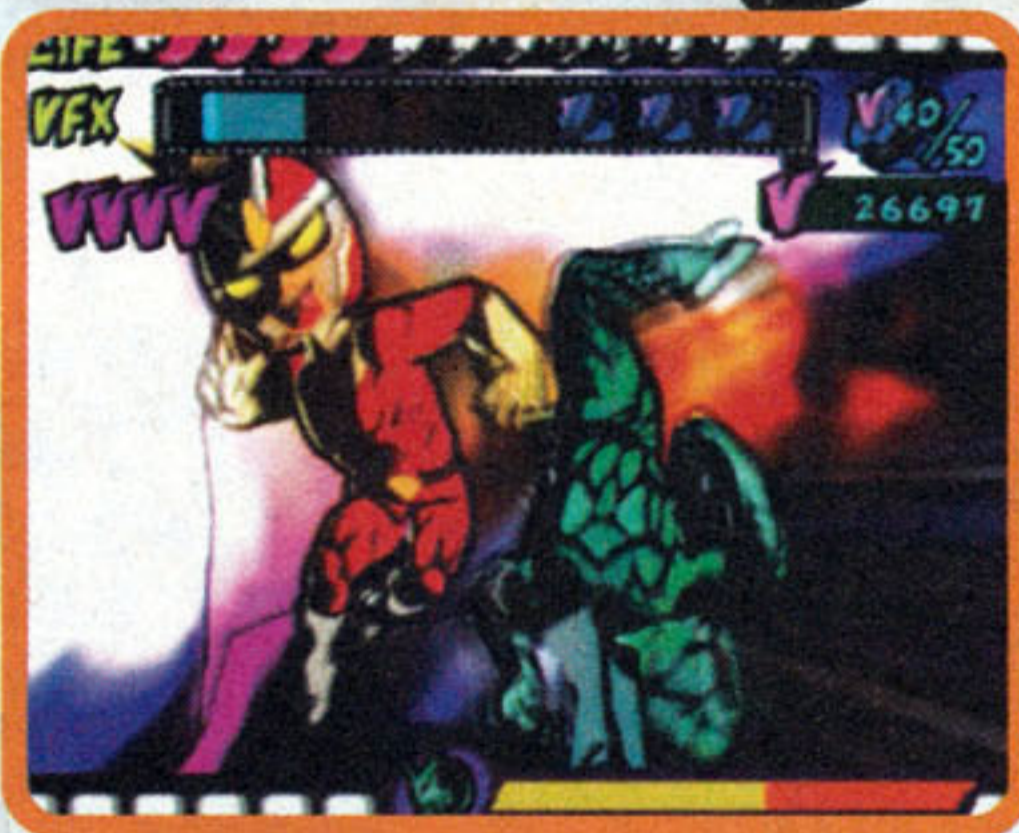
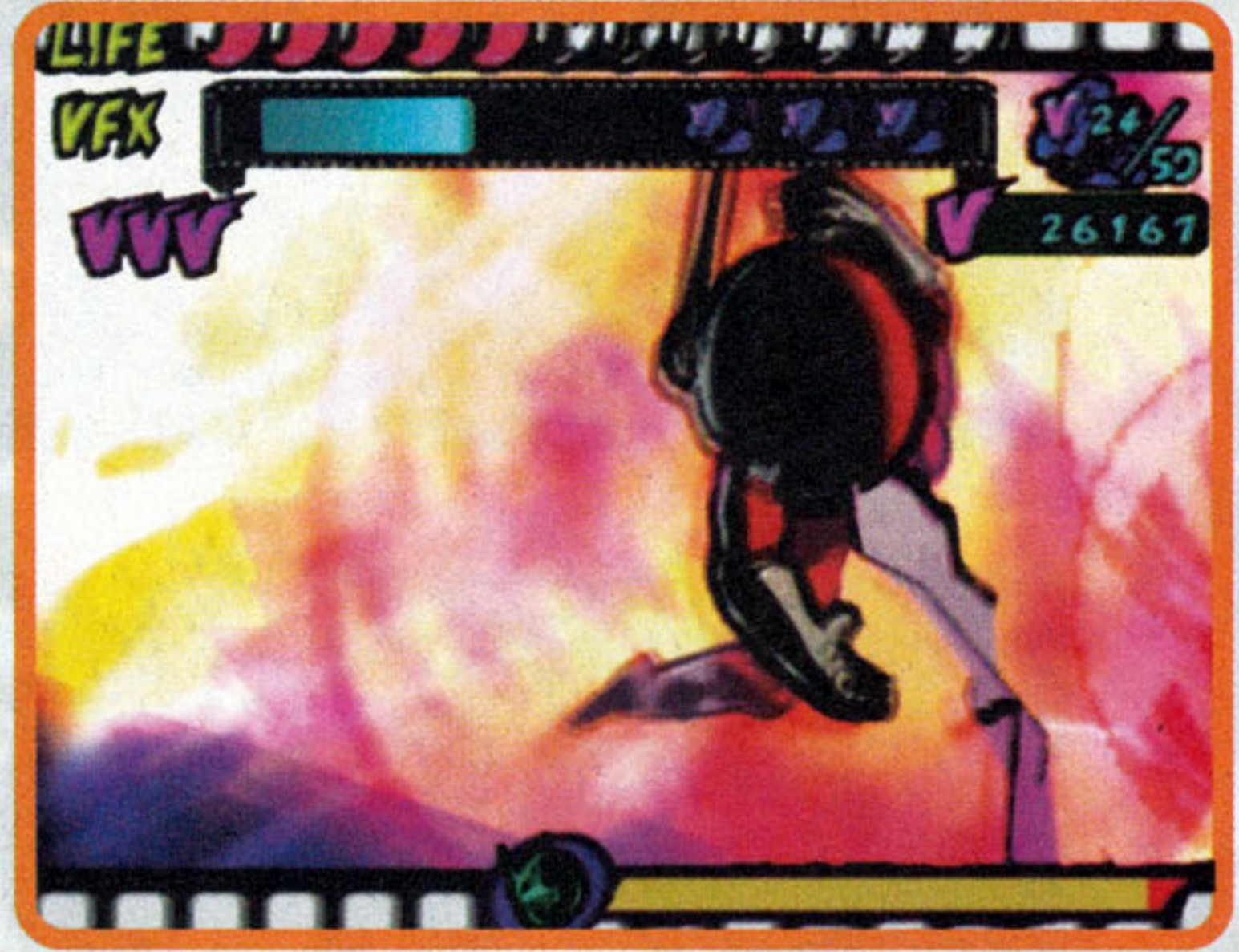
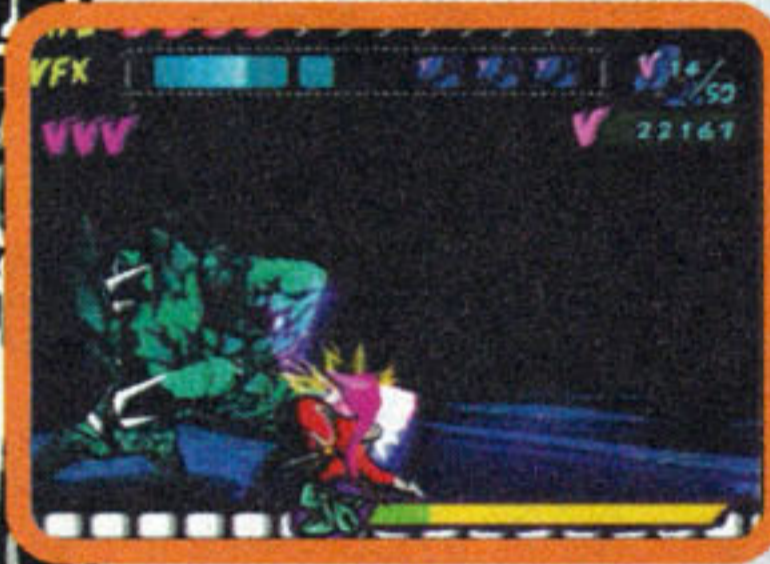
## Fase 11

Entre no trem e rapidamente mate os inimigos e obtenha as chaves para abrir os tetos dos vagões. Nessa fase você tem apenas 400 segundos para chegar ao fim do trem e tentar impedir a sua viagem. Assim que encontrar o botão vermelho, suba em cima e use o slow motion para ajudar travá-lo e, após a cena, você enfrentará o Blade Master Alastor. Ele não é difícil para ser derrotado, apenas destrua os pilares com os raios para obter o hambúrguer e rebata as espadas. Assim que ele cair, aproveite para fazer suas seqüências.



## Fase 12

Pule nos pilares para encontrar o morcego novamente e repita o mesmo processo da primeira luta para vencer. Derrube-o quando ele estiver batendo as asas e use os seus combos. Terminando com ele o rinoceronte também voltará para uma batalha. Destrua o machado dele e aproveite para socá-lo enquanto ele está indefeso. Agora, chegou a vez do tubarão, espere pela sessão de mordidas e use o poder do círculo com o chute. O Viewtiful Joe que você enfrentou logo no começo do jogo também aparecerá para dar as boas-vindas, então o detone enquanto ele estiver se multiplicando.

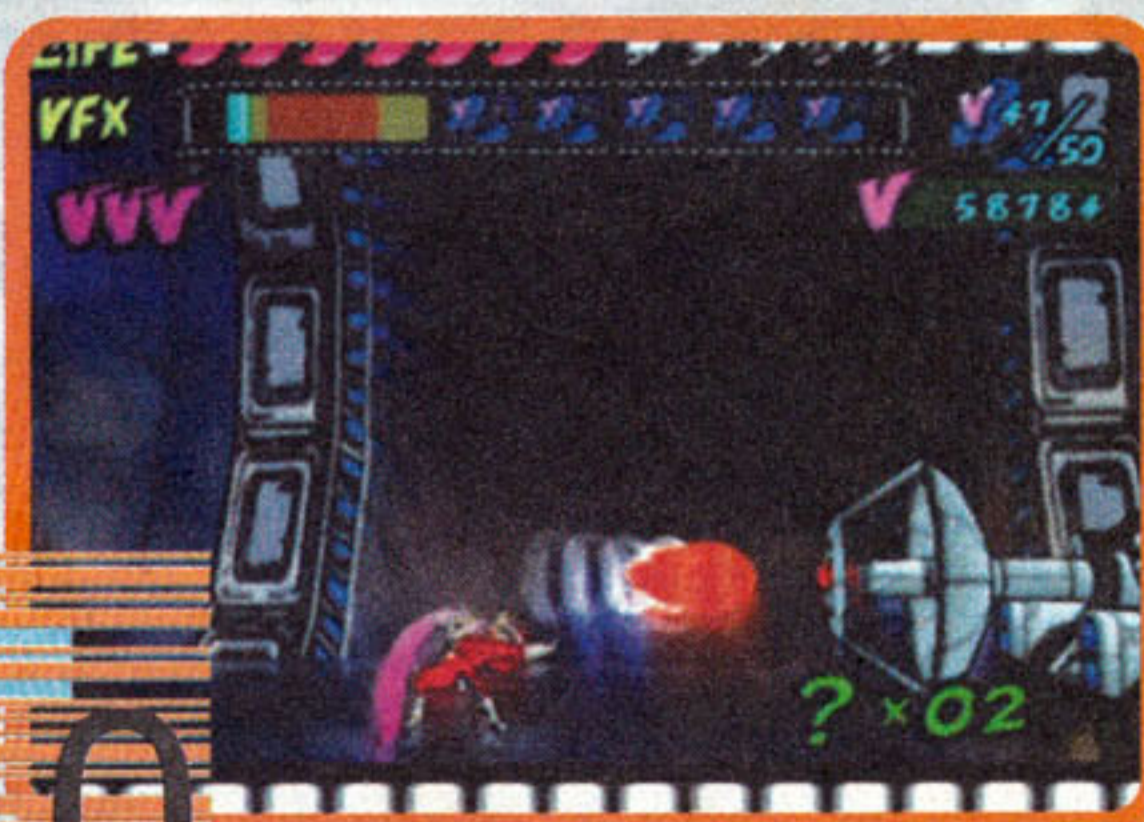
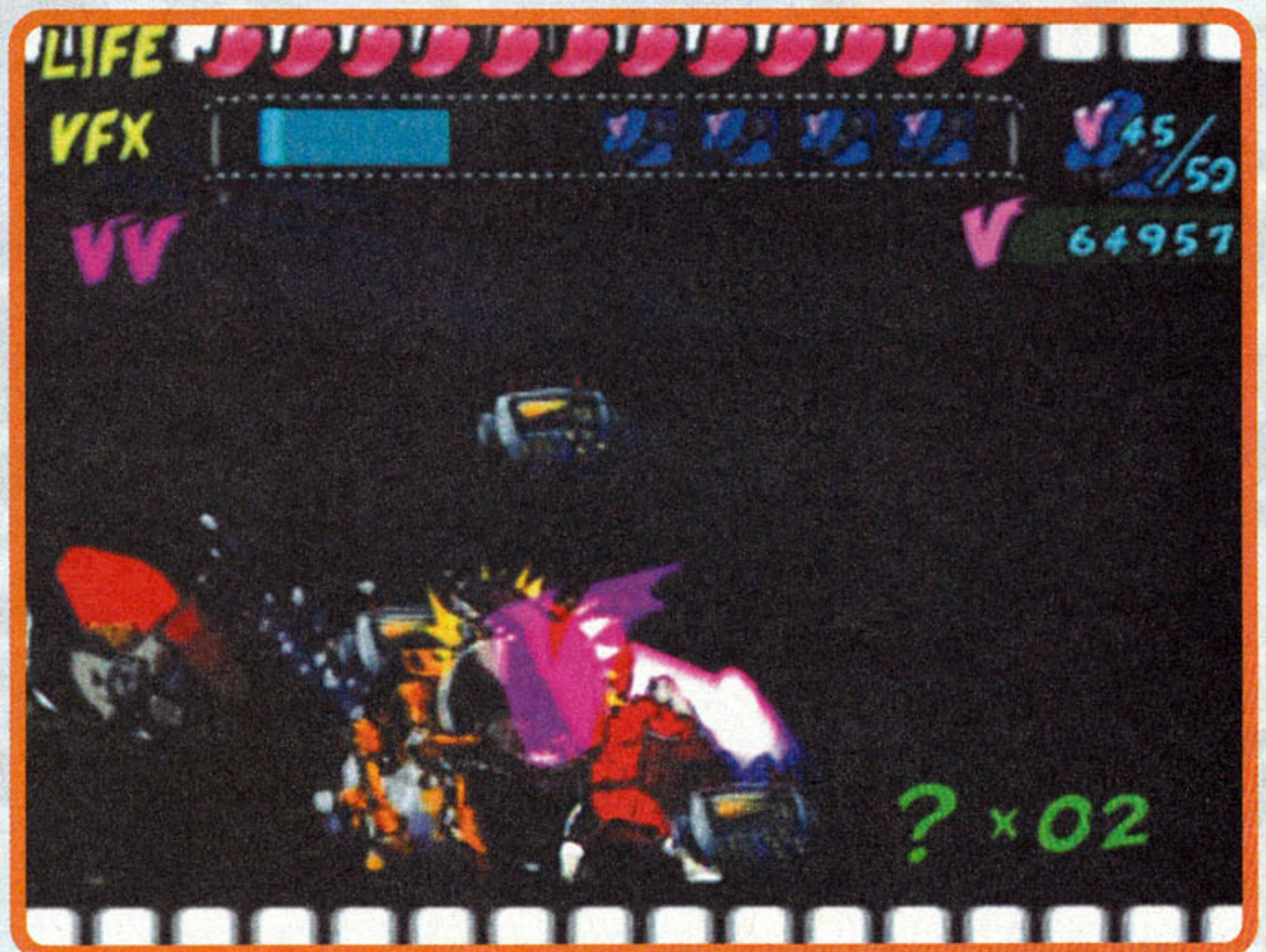
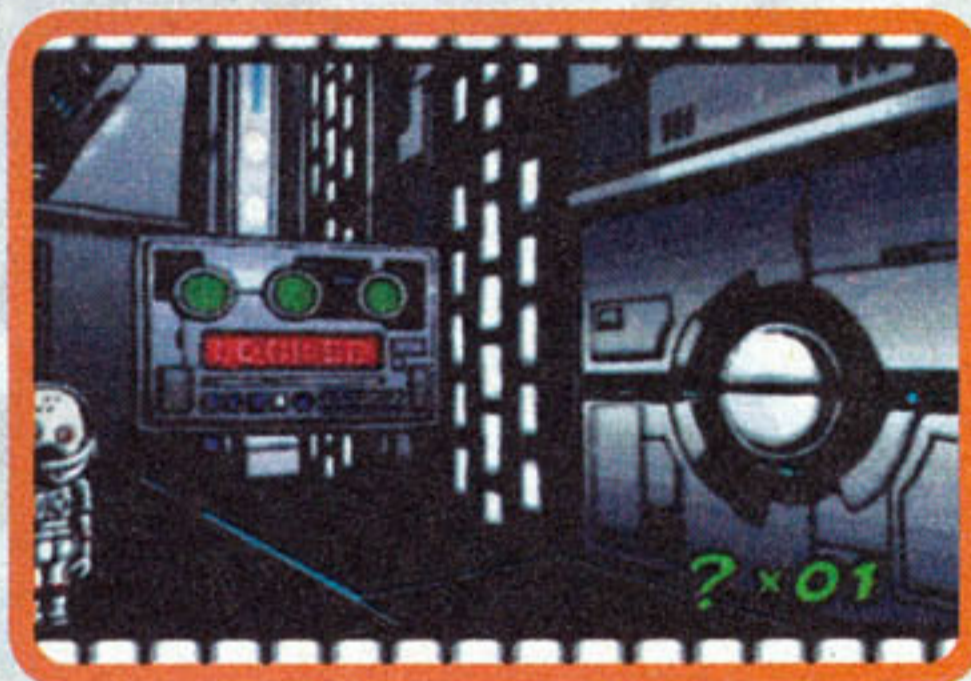
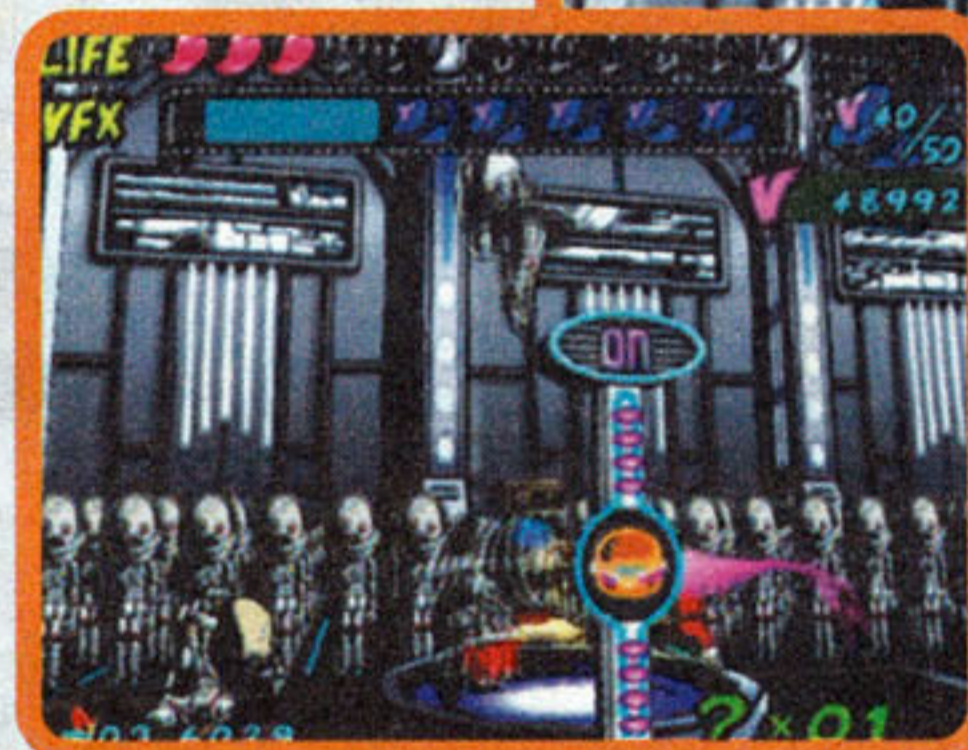
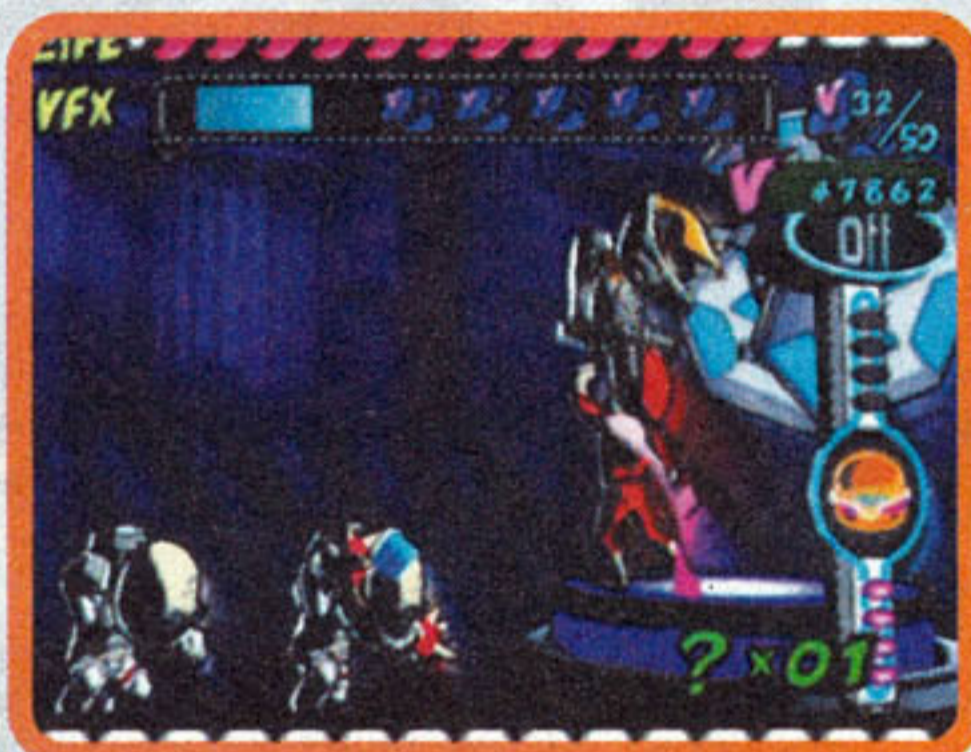
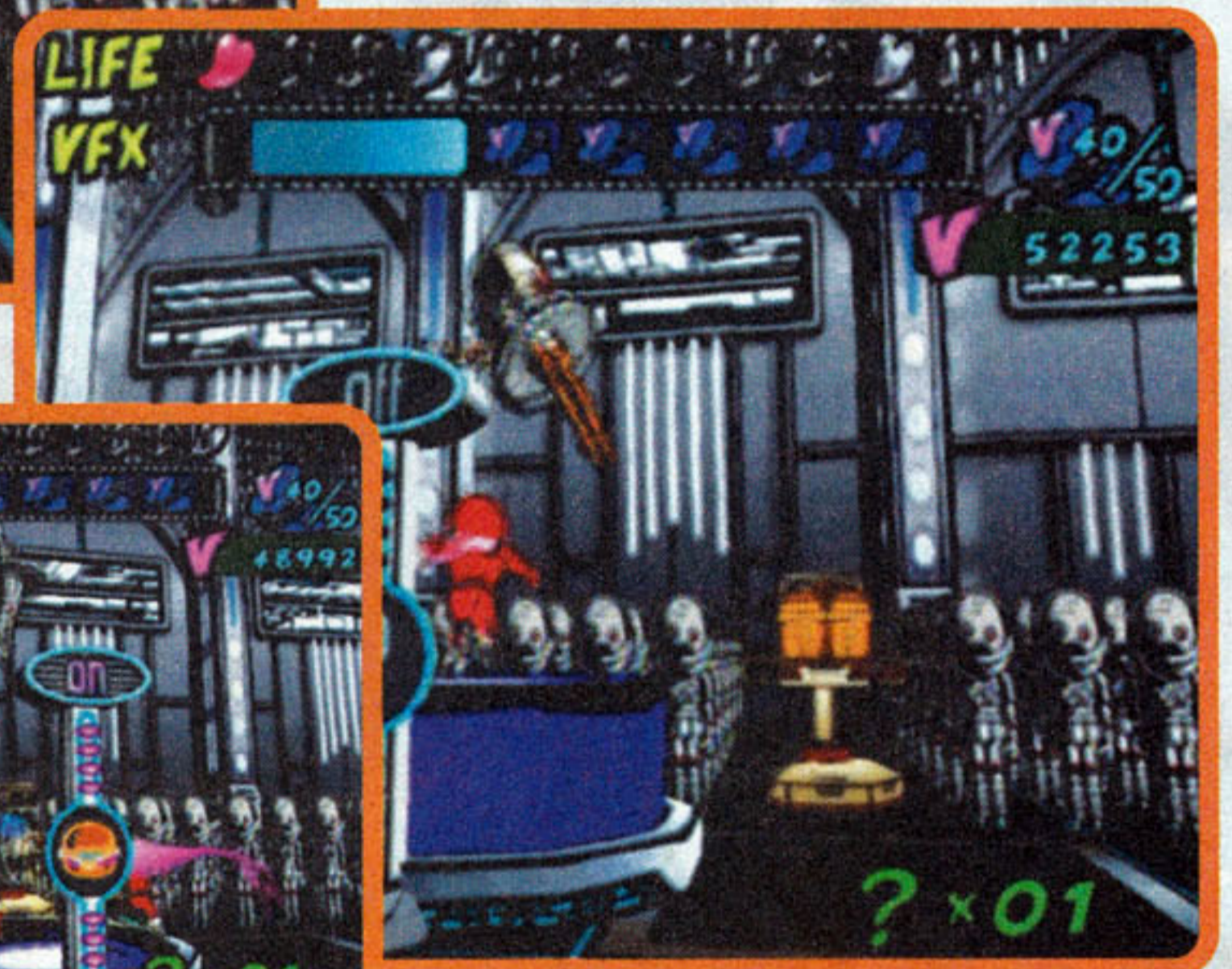
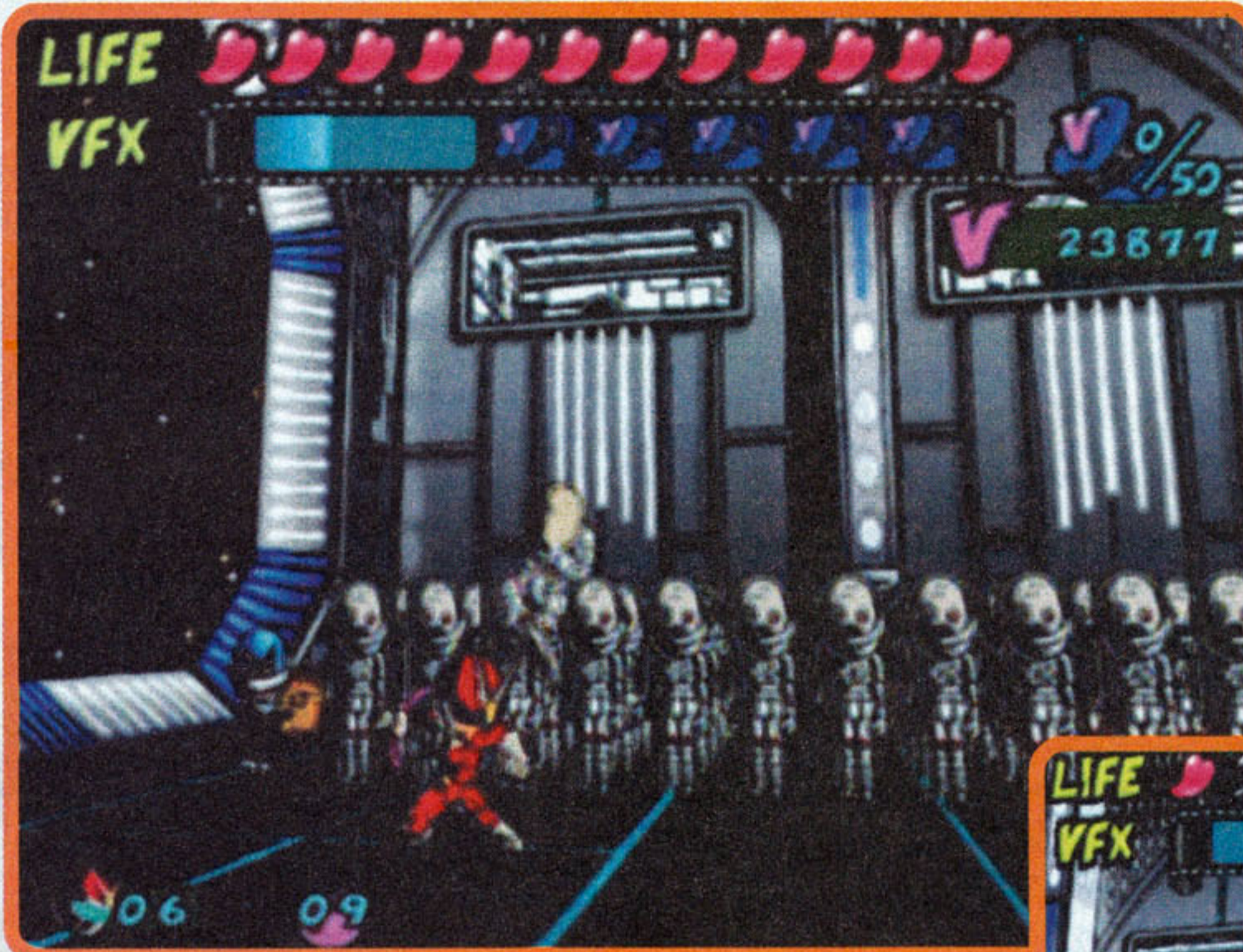


Finalmente o Inferno Lord Leo Fire aparecerá. Não tente acertá-lo, porque não terá efeito nenhum. Espere-o arremessar os meteoros e, assim que eles caírem, use o seu poder de velocidade para socá-los até o seu personagem pegar fogo. Corra para a direção do chefe e use algum golpe. Não se preocupe com as bolas de fogo que estão rodeando o cenário, porque enquanto você estiver pegando fogo elas são imunes. Assim que ele correr, pule para desviar e espere até ele pular na lava e repita o procedimento até derrotá-lo. Só tome cuidado quando o Lord Leo estiver para morrer, porque a velocidade dele fica incrível.



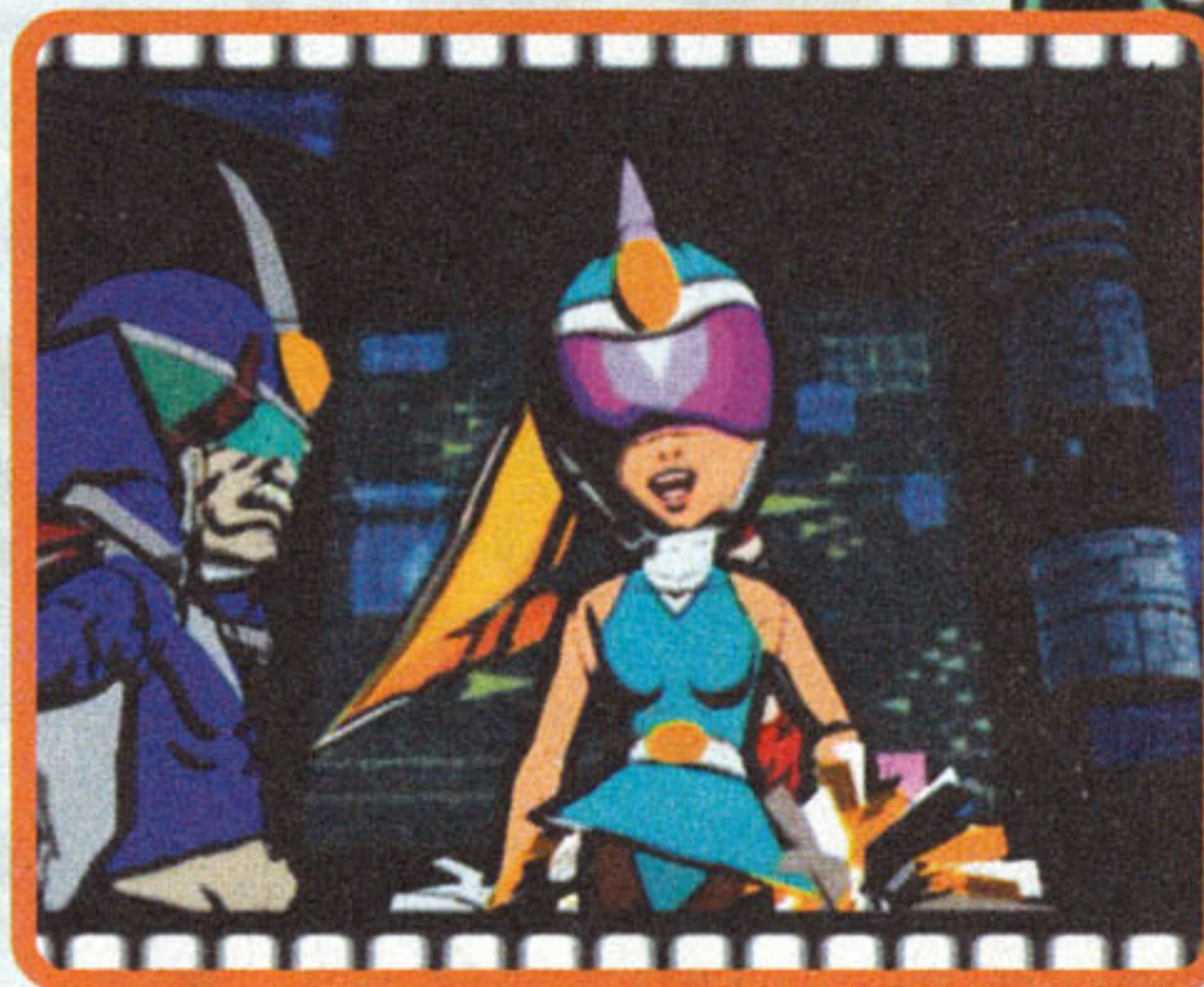
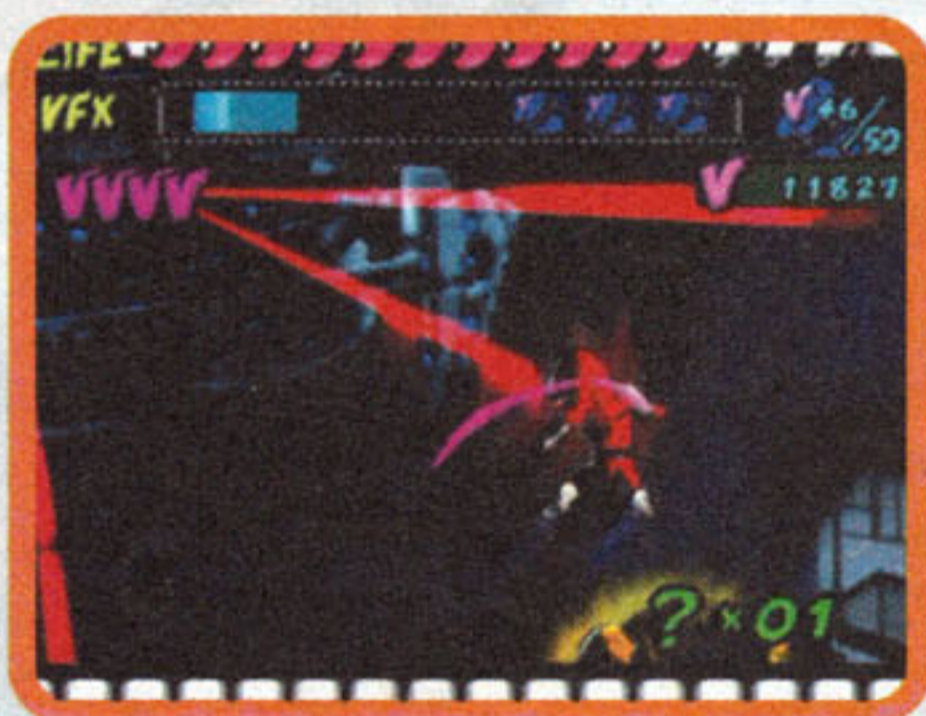
## Fase 13

Esqueça os inimigos e aproveite os satélites para subir nas plataformas superiores e use para baixo com círculo para ativar o botão. Na área haverá três botões, repita o procedimento para destrancar a porta. Destrua os dois canhões e siga pela porta, destrua os inimigos para abrir a porta e obtenha os escudos, siga pela porta e complete a fase.



## Fase 14

Assim que começar a fase, mate todos os inimigos e destrua o mestre da roleta para obter a chave da porta. Haverá nove plataformas de laser para você destruir, então, jogue os mísseis segurando o L1 e acabe com todas. Após terminar com eles, detone com o Lord Leo de metal para obter a chave. Na próxima área termine com os oito inimigos em 120 segundos e abra a primeira parte do teto, repita com os outros até encontrar o mestre The Omnipotent King Blue. Agora você vai lutar com um Mega Megabot Six, então, para ganhar rapidamente do King Blue é simples, espere até ele se aproximar da tela e use os combos para causar grandes danos. Quando terminar com ele, é a vez do Capitain Blue. Apenas desvie dos lasers e quando ele for dar as voadoras, use o slow motion e espanque-o até não querer mais. Com apenas algumas seqüências, Blue estará morto. Parabéns, você conseguiu. Curta as cenas finais do game e também um ótimo clipe com a banda de Viewtiful Joe.



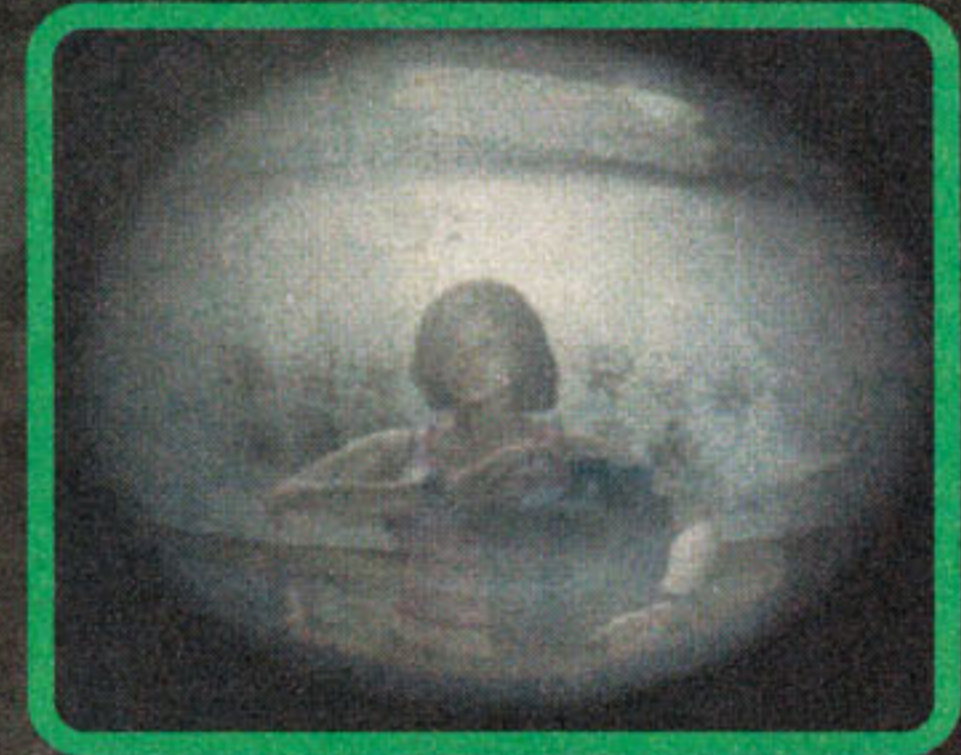
**DETONADO**

# Silent Hill 4: The Room

Por Wildson Chinaclia

42

PLAYSTATION 2 número 04



## Room 302

Você começa dentro da principal área do game, o apartamento de Henry, que está imundo e cheio de coisas estranhas. Investigue tudo que puder, principalmente na sala, até uma cena cortar a ação.

Agora, de volta ao quarto, saia e volte a explorar o apê. Olhe pela janela e, quando a cena acabar, cancele. Pegue a nota presa entre a parede e a estante na sala e, na cozinha, abra a geladeira e pegue a winebottle e o chocolate milk. Coloque os dois itens no baú que está ao lado da TV. Pegue também a nota que está debaixo da porta e dê uma espiada pelo olho mágico. Salve o jogo usando o livro vermelho sobre a mesa com o abajur, perto do sofá. Siga para o banheiro. Pegue o steel pipe, entre no buraco e se arraste por ele.



## The Subway

Vá em frente e Henry encontrará uma mulher. Depois da conversa, continue pelo corredor até chegar aos banheiros.

Dica: com o botão triângulo você pode conferir o mapa a qualquer momento, que vai aparecendo à medida que seu personagem explora as áreas.



Uma outra cena irá cortar o game, pois Cynthia precisa usar o banheiro. Equipe o steel pipe e, com alguns golpes, derrube os cachorros. Quando caírem, aproveite para pisar neles e matá-los mais rapidamente. Se você tentar eliminá-los apenas batendo com o cano levará muito mais tempo.



Passe pelos dois banheiros e no feminino você encontrará um buraco. Não entre agora, saia e continue em frente para explorar a estação. Mate mais um cachorro na área com as catracas e, mais para frente, no corredor seguinte, outros dois. O verme não irá te incomodar, então, vire à direita no fim do corredor, suba a escada e pegue a pistol ammo. Faça todo o caminho de volta ao banheiro feminino e entre no buraco, voltando para o apartamento.

Vá para a sala e examine o móvel com dois porta-retratos. Mova-o e pegue a pistol, leia as inscrições na parede e olhe pelo buraco da parede. Volte para o quarto e atenda ao telefone, depois, olhe novamente pelo buraco na parede e pelo olho mágico. Salve o game e entre novamente no buraco do banheiro.

Pegue o item na mão do manequim sentado no banheiro e vá para a área com as catracas. Use as moedas para ter acesso ao subsolo da estação e desça até a última parte para encontrar Cynthia presa dentro do metrô. Vá para o primeiro vagão, do lado oposto ao da garota, entre e acione o botão para abrir as portas. Entre no vagão em que Cynthia estava e use os trens para chegar ao outro lado da estação – não se incomode com a caixa acorrentada num dos vagões, pois você não poderá abri-la.

No outro lado, vá para a esquerda até uma porta no fim do corredor. Se quiser salvar o game, volte para o seu apartamento e use o livro vermelho. Ao voltar, desça a escada e siga pela passagem cheia de fantasmas até chegar numa outra parte da estação perto do trem. Suba a escada rolante, tomando cuidado com os monstros na parede. Você pode usar o steel pipe com toda a força neles, atirar com a pistol ou até desviar, mas é arriscado. Quando terminar, suba mais um lance de escadas, pegue a plate na porta e entre.



## The Forest

Após verificar o apartamento em busca de anotações, coloque todos os itens no baú, exceto as armas, e pegue o chocolate milk. Salve e entre novamente no buraco do banheiro para chegar numa estranha floresta. Ela é formada por caminhos simples, portanto, basta seguir em frente. Mate os morcegos e cachorros que aparecerem e ignore os fantasmas. Ao chegar na área com um carro, examine-o para pegar uma anotação e, na parte seguinte, você conhecerá um gago. Ouça a história dele e siga em frente. Logo você estará na parte central do mapa, com a casa onde funciona o orfanato e mais três caminhos, além de um portal para o apartamento de Henry.

Explore as outras regiões também (ignore as muitas inscrições nas paredes e árvores, pois Henry não pode ler nenhuma) e quando terminar volte para a casa do orfanato. O gago estará na porta, então, dê o chocolate milk para ele. Em troca, você receberá uma pequena pá de jardinagem. Volte para o caminho com um portal no final (veja na foto do mapa) e use o item que você acabou de receber perto da árvore cuja raiz parece um braço saindo da terra. Com isso, você desenterrará a bloody rusted key, a chave da porta do orfanato.

Não volte pelo caminho normal, pois não dará certo. Ao invés disso, vá até o portal no fim deste caminho e volte para o apartamento. Deixe a chave no baú, retorne para a floresta e, agora sim, vá para a área central do mapa. Use o portal perto da casa para ir outra vez ao apartamento, pegue a chave (se preferir, salve) e volte. Use a chave na porta do orfanato. Uma vez dentro, pegue a plate na porta à esquerda, entre e assista a cena.



## The Water Prison

Examine todas as celas que estiverem destrancadas no primeiro andar da cadeia. Quando terminar, deixe o cara preso para trás (não há como soltá-lo agora) e saia pela porta dupla no lado oposto ao das celas. Entre pela porta destrancada, descendo por uma escada em espiral bem larga. Vá pela porta no final da escadaria e examine uma placa perto do grande poço que fica no centro desta área para receber a water prison exit key.



Volte para a área no topo da escada em espiral e use a chave para abrir a única porta trancada. Suba pela escada vermelha próxima, pois o caminho da plataforma que rodeia a prisão acaba no mesmo lugar, com a diferença que levará muito mais tempo para chegar. Suba mais uma escada e entre pela porta ao lado. Explore o segundo andar da prisão, mas cuidado: há criaturas aqui, então, tenha uma de suas armas à mão. Depois de pegar todos os itens e ler as anotações, volte para o lado de fora e suba o próximo lance de escadas. Entre na porta dupla.

No terceiro andar de celas faça a mesma coisa que nos anteriores, mate as criaturas (mais assustadoras desta vez) e pegue os itens. Não entre em nenhum dos buracos no chão. Quando terminar, volte para o lado de fora do prédio e suba mais uma escada para chegar ao último andar da prisão. Acione o botão para restaurar a energia do terceiro andar e volte para lá.

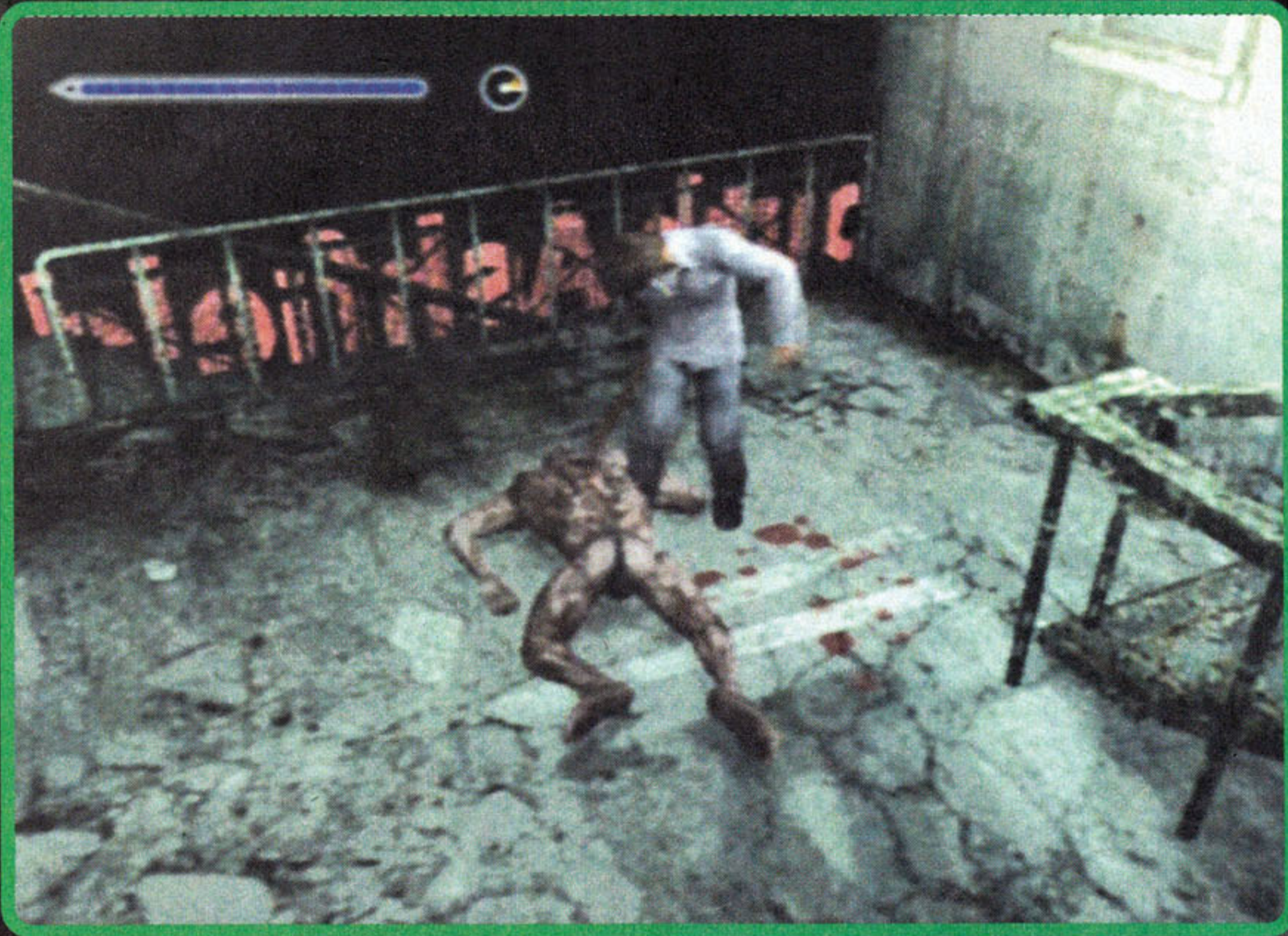
Vá para a cela indicada na foto do mapa e pule dentro do buraco. Vá descendo até chegar ao subsolo, dentro do banheiro,

onde dois monstros de duas cabeças estarão te esperando. Acabe com eles, saia e destranque a porta dupla no fim do corredor para ter acesso a esta área mais tarde.

Agora, suba pela escada de metal, levando para o centro da prisão. No segundo andar, gire a válvula para a esquerda (turn left) quatro vezes. No terceiro, dê 1 giro para a direita (turn right) e as celas serão abertas, libertando o prisioneiro. Gire mais uma vez para a direita, o que alinhará as camas ensanguentadas dos três andares. Volte e refaça todo o caminho até as celas do terceiro andar. Ao chegar, entre na cela com a cama cheia de sangue e pule até o subsolo, chegando numa cozinha.

Depois de eliminar os inimigos, retire a plate da porta e digite o código 0302 e entre. Após a cena e de volta ao apartamento, vasculhe o lugar em busca de anotações e espie pelo olho mágico e o buraco na parede. Deixe a plate e outros itens dentro do baú (fique apenas com as armas), salve e entre novamente no portal do banheiro.



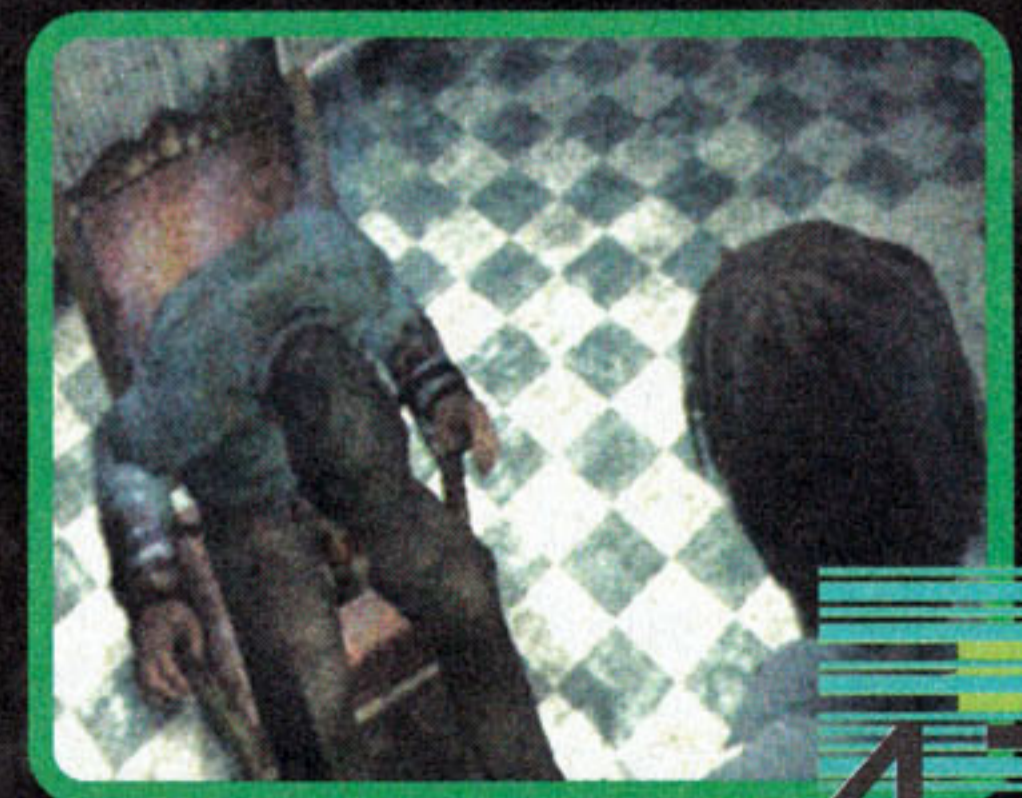


## The Building World

Vá em frente pelo corredor e desça as escadas. Mate a criatura parecida com um macaco e continue descendo para encontrar seu vizinho. Depois da cena, acabe com outros dois macacos e entre pela porta. Pegue a chave com o fantasma preso no chão assim como a espada enfiada em sua barriga. Use a chave e continue pelas escadas. Pegue as balas no 5º subsolo e, na loja de esportes, pegue algumas armas novas. Siga em frente até chegar na pet shop, pegue a chave e volte para a loja de esportes. Use-a na porta trancada e desça as escadas, mas cuidado com os macacos. Vá pelo elevador.

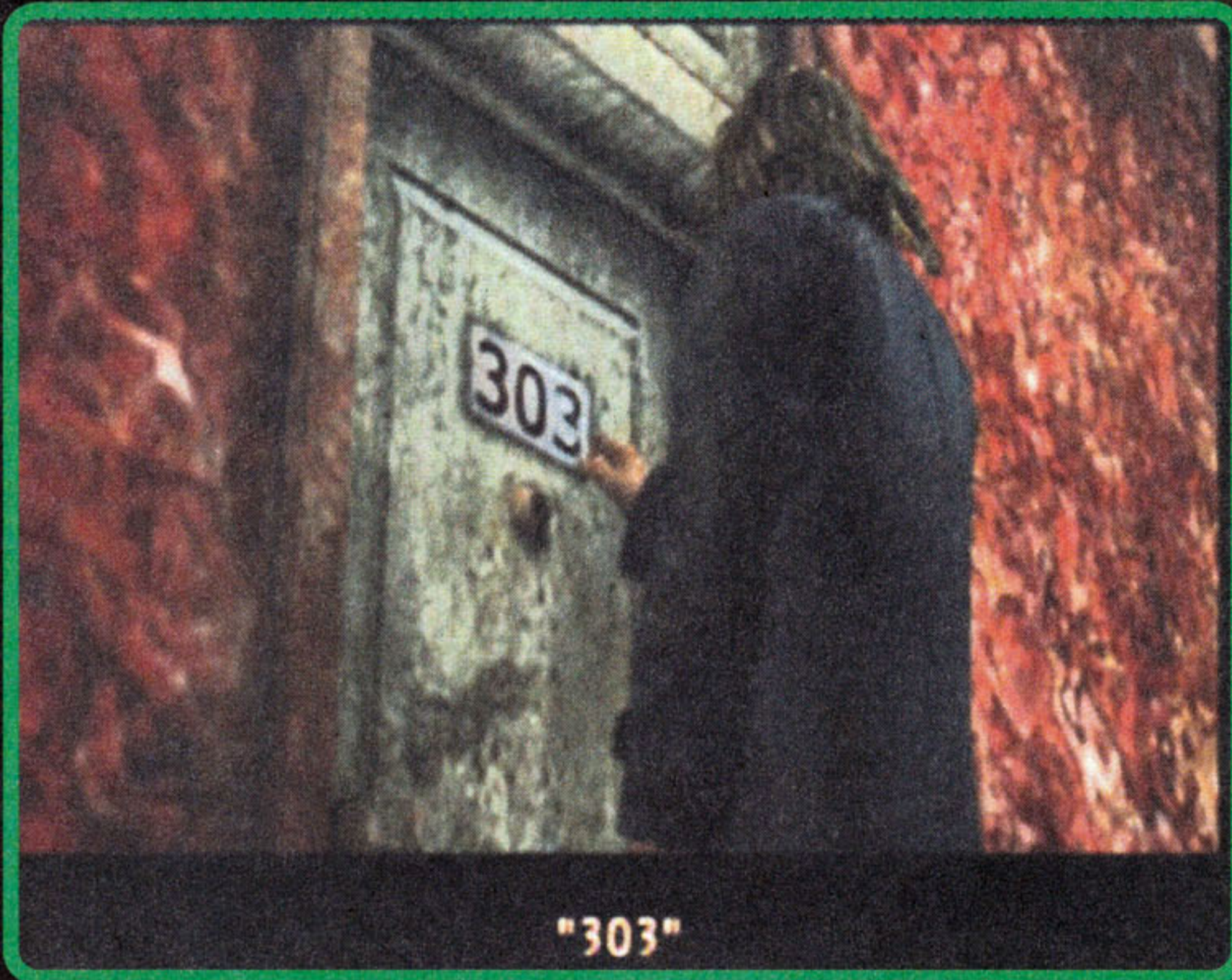
Depois da cena, desça a escada, pegue o item e abra o caminho entre as criaturas presas ao chão para o andar de cima. Há muitos inimigos a seguir, portanto, não deixe de usar uma arma poderosa, como a pistola. Vá até o outro lado desta área e desça mais uma escadaria, chegando ao 15º subsolo. Entre na única pela única porta destrancada e, uma vez dentro, pegue o memorando e o machado na mesa e use o código 3750 na porta seguinte.

Agora, suba a imensa escadaria o mais rápido que puder para fugir dos fantasmas. Quando chegar ao topo, pegue a plate na porta, entre e assista mais uma aterrorizante cena.



## The Apartment World

Entre no apartamento que está atrás de Henry. Pegue os papéis e vá para o quarto mais ao fundo e examine os quadros vermelhos, pois cada um contém uma chave. Pegue as duas, leia a revista e volte para o corredor. Ponha o papel vermelho embaixo da porta do apartamento 302. Vá para o fim do corredor e, quando o cara na escada lhe oferecer a boneca, NÃO pegue.



Desça até o final e use uma das chaves na caixa do correio. Agora, vá pelo corredor da esquerda e entre no apartamento 105, do zelador. Pegue a chave e os papéis vermelhos. Com as apartment keys você pode explorar quase todos os andares do prédio, então, comece a xeretar por aí. Não deixe de olhar a geladeira do 102 para encontrar o outro pedaço de papel vermelho (a 1ª parte está no quarto do zelador) e o 101 para achar balas para a pistola.

Depois que vasculhar todo este andar, faça a mesma coisa no segundo. Os apartamentos com itens importantes são o 205, com uma fita cassete, e o 207, com um revólver. O resto até vale a pena conferir, mas não perca muito tempo.

No terceiro andar, o único apartamento que pode ser destrancado é o 304, que tem um pouco de munição. Coloque os últimos papéis vermelhos embaixo da porta do apto. 302 e volte pelo portal para a sua realidade. Leia todos os documentos que você deixou debaixo da porta e vá para o seu quarto. Olhe do lado da cama para descobrir algo bem interessante: a chave do apartamento 303. Aproveite também para ouvir a fita no seu rádio e salvar o game. Volte pelo portal e vá direto para o 303, use a doll key e entre. É claro que você já sabe o que vai acontecer com Eileen, não é?



## The Hospital

De volta ao apartamento, pegue o succubus talisman e entre na porta ao lado da cozinha. Use o item na rachadura da parede e uma inscrição e quatro espaços aparecerão. Pegue as quatro plates e coloque cada uma no espaço certo para abrir um novo portal. Entre nele para chegar no hospital.

Todo este andar não possui nada de significativo, apenas alguns itens de cura. Pegue a bolsa de Eileen e explore tudo. Não se preocupe com as estranhas criaturas daqui, pois elas morrem fácil. Vá para a última porta desta área, que fica ao lado do elevador, e suba para o segundo andar. Aqui há um monte de quartos para serem vistos, então, vá pela ordem para não se perder. Se as cadeiras de rodas o importunarem, uma porrada faz com que elas parem de pentelhar por algum tempo. Há vários itens para pegar, mas o que interessa é a chave que abre a única porta trancada, a do quarto de Eileen. Ao pegar a chave, uma jaula irá cair e te prenderá, mas basta usar a chave nela para sair. Vá para o quarto em que Eileen está. Depois da cena, dê a bolsa para ela e chame o elevador antes de descer para o primeiro andar. Lá, vá para o portal e entre, mas esqueça Eileen: ela não pode usá-los. Outra dica importante é não deixar a garota se ferir, portanto, faça o que puder para protegê-la.



De volta ao seu lar doce lar, deixe itens desnecessários no baú e leve com você sua arma preferida, um item de cura e a sword of obedience. Pegue também a small key no envelope embaixo da porta acorrentada e volte para o mundo de pesadelos.

Reencontre Eileen, entre na passagem deixada pelo elevador e use a chave para abrir a porta. Acabe com as criaturas que arrotam e entre na porta no final da escada, desça a longa escada em espiral até o fim e você estará na estação de metrô outra vez.



## The Subway – Second Time

Uma boa idéia para não se preocupar com Eileen é deixá-la nesta primeira área. Corra em direção à porta e ela não o alcançará, ficando protegida neste lugar. Na área seguinte, detone os macacos e vá para o banheiro feminino. Entre no portal e pegue a toy key com as anotações debaixo da porta (se os fantasmas estiverem na sua casa, use a holy candle para afastá-los) e a lynchstreet coin. Volte para o metrô e na área com as catracas você se encontrará com o fantasma de Cynthia. Derrube-a com a pistola e use a sword of obedience quando ela estiver caída para não incomodá-lo mais.



Pegue Eileen de volta e desça até os trens. Vá até o vagão com a caixa laranja e use a toy key para abri-la e pegar mais um item, a filthy coin. Volte até o banheiro feminino e use o portal para a sua casa. De volta, lave a coin na pia da cozinha, pegue o papel embaixo da porta e volte para a estação. Vá para a plataforma com o trem parado e use a coin na máquina para conseguir a murder scene key. Atravesse os trens e, do outro lado da estação, vá pela porta no fim do corredor, com um portal. A partir daí, volte para o lugar em que Cynthia foi assassinada e pegue o ticket de metrô entre suas coisas no chão. Use a chave para entrar na cabine e pegue a train handle. Agora vem a parte chata: volte para onde Eileen está e faça todo o caminho de volta para a área das catracas com ela. Uma vez lá, use o ticket para entrar novamente na cena do crime, porém, desta vez com Eileen. Desça pela escada rolante com as criaturas na parede até a plataforma da estação (use sua arma para impedir os monstros de machucarem a garota).



Vá para o outro lado da plataforma, onde há um vagão com a porta aberta, e entre. Siga até a frente do trem e use a train handle na cabine. Volte um pouco e você verá que uma passagem foi liberada. Siga por ela, apanhe a sword of obedience e entre na porta com o símbolo estranho. Você estará novamente na estranha escada em espiral, desça até o fim para sair na floresta.

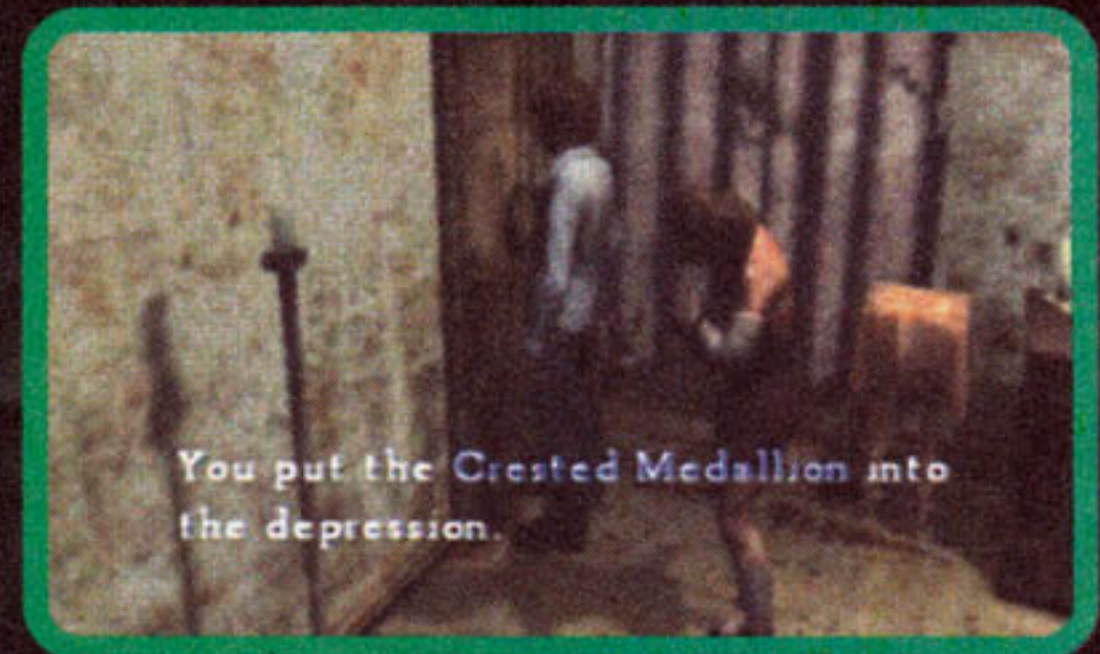


## The Forest – Second Time

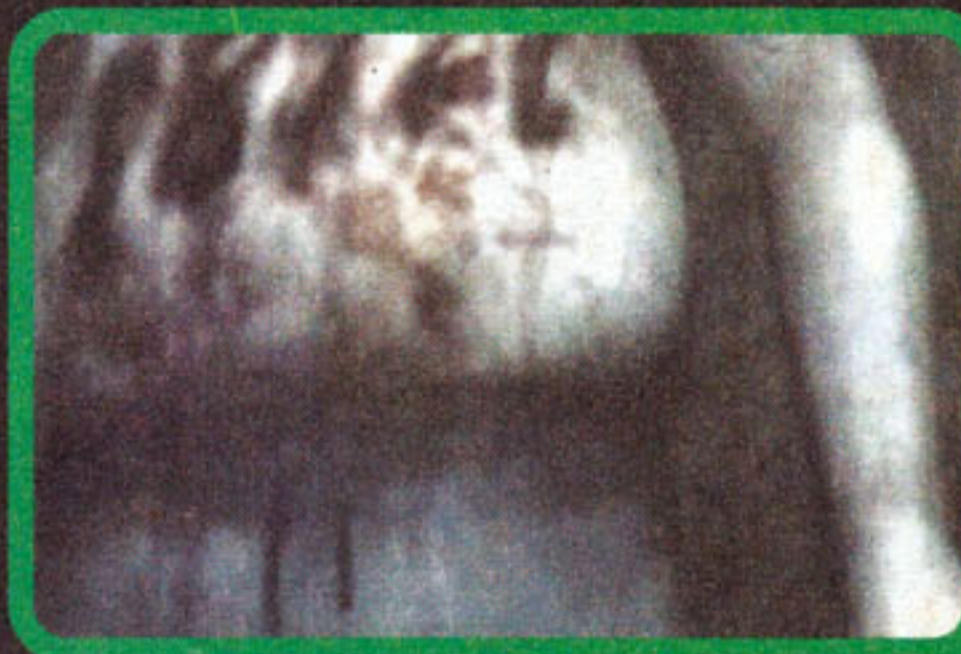
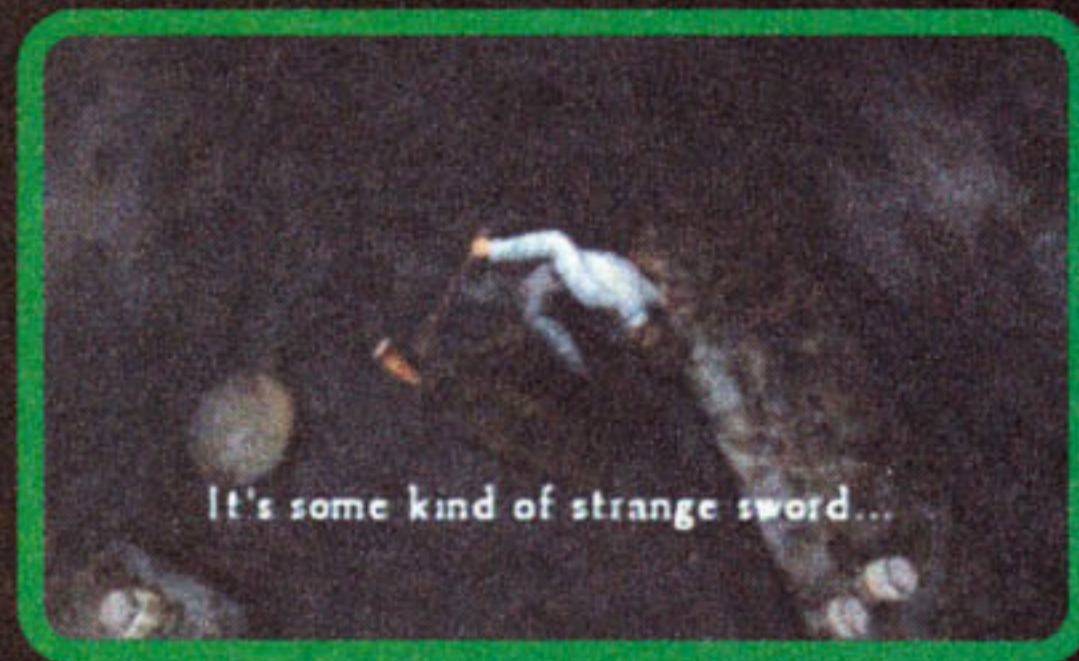
Henry e Eileen aparecerão na área com o caixão aberto da floresta. Vá para perto do fogo e pegue a tocha no chão que, apesar de ser classificada como arma, tem uma outra função principal. Acenda a tocha no fogo e siga o caminho para a parte central do mapa. Não perca tempo lutando com o homem de casaco, é melhor fugir. Logo na área seguinte, mate os cachorros e use a tocha para enxergar dentro do poço, pegando a doll's head.

Ao chegar na casa, agora destruída, vá para a parte central para encontrar um boneco sentado numa cadeira de rodas. Coloque a cabeça em seu corpo e vá para as próximas áreas (se quiser, é melhor deixar Eileen aqui).

Vá até o final do caminho que fica em frente ao que você começou, chegando ao portal. Acenda a tocha e investigue o poço que está nesta mesma área para achar uma das pernas do boneco. Agora, pelo caminho que você começou na floresta pela primeira vez, você encontrará os dois braços. O primeiro poço aparecerá logo, mas o segundo está na última área deste caminho. Atenção: entre os poços você encontrará o fantasma do gago. Derrube-o e use uma sword of obedience para ele não te importunar mais para frente.



Volte, coloque os braços no lugar e siga para a última passagem. Ao chegar no final, acenda a tocha e pegue o crested medallion numa das lápides. Volte e na área logo após a caverna estará o último poço com a outra perna. Volte para o centro do mapa e complete o boneco. Quando ele cair, desça a escada e coloque o medalhão na porta. No fim da escada em espiral está a entrada para a prisão.

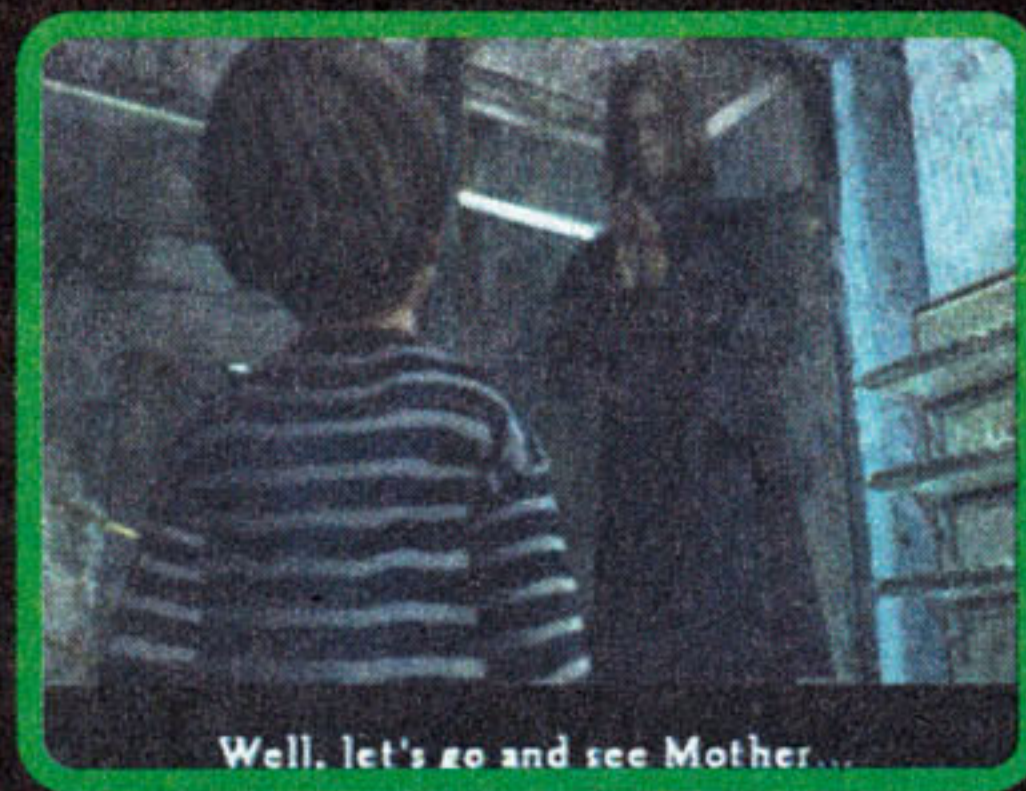


## The Water Prison – Second Time

Entre no elevador para chegar na parte superior da prisão. Fuja do cara de casaco e desça até o terceiro andar de celas. Mate as criaturas e explore as celas para encontrar alguns itens, como munição e velas. Na cela com a cama ensangüentada, pule no buraco até chegar na cozinha. Vá para a sala em que estava o prisioneiro assassinado, pegue a camisa no chão e vá para o primeiro andar. Entre no portal e, no banheiro, mergulhe a camisa na banheira com sangue.

Vá para o segundo andar, explore cada cela (há uma sword of obedience debaixo da cama de numa delas, que logo será essencial) e faça o mesmo no primeiro andar. Quando terminar, organize seus itens, levando pelo menos a espada, uma boa arma e um item de cura. Depois da cena, derrube o fantasma – que exige um pouco de paciência – e na primeira oportunidade prenda-o no chão com a espada. Assim que o fizer, você receberá a generator room key.

Volte para o terceiro andar e pegue Eileen de volta. Siga para o subsolo da prisão e use a chave que estava com o fantasma para abrir a porta, mas não entre com a garota. Deixe-a do lado de fora e entre para uma luta com um monte das criaturas de duas cabeças. A melhor opção para derrotá-los é pegar a pistola e o máximo de munição que puder e atirar de longe, eliminando todos à bala. Quando der conta de todos, pegue Eileen e atravesse a passagem no fim do corredor.



## The Building World – Second Time

Aqui os problemas começam logo de cara: o fantasma do policial morto na sua primeira visita ao building world aparece para te pegar. Ele é rápido, mas com golpes com toda a força carregada ou tiros do revolver você consegue derrubá-lo por tempo suficiente para enfiar uma sword of obedience. Depois da luta, entre no elevador e escolha top button no painel para subir. Quando sair, mate os cachorros e suba as escadas. Na área com os materiais esportivos, pegue as velas de aniversário no balcão e vá pela porta ao lado do portal. Continue em frente, suba as escadas e entre na próxima área para encontrar a mesa com o bolo de aniversário. Coloque as velas no bolo e pegue o gato empalhado no canto da sala, perto da porta. Vá pela porta no final do corredor, mate os cachorros e suba até o topo da escada para apanhar alguns itens.

Depois de explorar este lugar, volte para a área com os artigos esportivos. Vá pela única porta ainda não explorada e desça a escada, chegando na pet shop. Procure pela jaula vazia e coloque o gato dentro. Volte para o elevador e selecione a opção bottom button. Desça a escada da esquerda dentro do próprio elevador e pegue a bola de sinuca no corredor mais estreito. Suba pela escada ao lado do item que você acabou de pegar e, no fim do corredor, pegue o kit médico e, mais para frente, num amontoado de caixas, uma bola de vôlei. Entre na porta que está ao lado das caixas e desça as escadas até chegar no bar. Lá, coloque a bola de sinuca na mesa e leia o papel no balcão.

A partir daqui volte a ter Eileen a seu lado. Busque a garota no começo da fase e, de lá, siga para a área com os artigos esportivos (o mapa pode te ajudar bastante neste momento). Quando tiver colocado a bola no lugar, siga para a área em que Henry fica de cabeça para baixo (através da pet shop), mas que agora estará normal. Examine o relógio para abrir a porta em que ele está pendurado e vá por este caminho até chegar novamente ao bar, mas fique atento com um macaco que estará lá dentro. Digite o código 4890 na porta com a fechadura eletrônica e, desta vez, desça a escada.

Nesta próxima área, você encontrará vários monstros presos em telas pela pele. Só é preciso matar um deles, o verdadeiro, mas não há como saber qual é! Vá batendo até encontrar aquele que provoca danos em todos os monstros e ataque-o até matar. Quando terminar, vá para a última parte da escada em espiral, terminando no lado de fora da porta de seu apartamento.



## Room 302 – Past

Pegue os livros que estão na mesa da sala. Continue explorando o apartamento: veja as inscrições na parede e as anotações no quarto. Depois, volte para a sala para assistir a uma cena. Quando terminar, pegue a picareta na parede entre o quarto e o banheiro e use o portal para voltar ao seu próprio mundo.

Use a marreta no mesmo lugar de onde você a tirou na outra realidade e entre. Examine o corpo e pegue a key of liberation. Use esta chave na porta acorrentada para chegar a um dos momentos mais esperados do game!

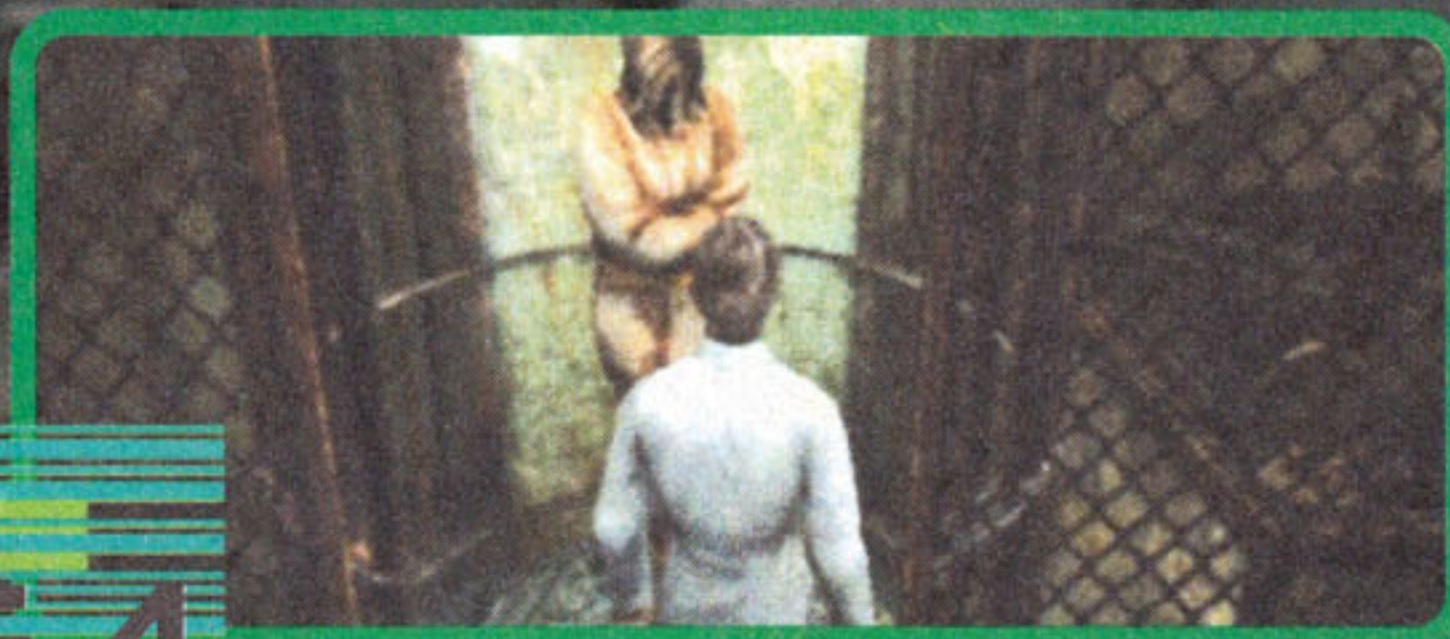


## Outside Room 302 – The Apartment World

Com a grade impedindo a passagem para a escada que dá acesso aos outros andares, vá para o apartamento 301. Desça para o andar de baixo e use a abertura do apt. 202 para chegar do outro lado da grade. Volte para o corredor, vá pela porta que leva para a escadaria e detone as criaturas que arrotam.

Vá para o outro lado do corredor e entre no apt. 206, que tem uma passagem para o 207. Volte para o corredor e você verá uma escada para o primeiro andar. Desça e, se precisar, pegue os itens de cura no 106. Mais para frente, o apt. do zelador estará acorrentado. Continue e, quando chegar no hall principal, vá pelo corredor em frente. Examine o corpo pendurado. Agora, em cada quarto há mais um destes corpos para encontrar. O sexto e último está no final do corredor, ao lado do 101. Com isso, as correntes na porta do zelador sumirão. Volte para lá e entre.

Pegue o cordão umbilical na estante. Depois da cena, refaça o caminho até o terceiro andar, de volta para o apartamento 302, mas cuidado: haverá mais criaturas no caminho. Quando chegar, mantenha no inventário apenas o cordão umbilical, sua melhor arma e alguns itens de cura. Salve o game, entre no buraco da parede e examine a poça com o estranho líquido preto no lugar em que estava o corpo. Na área seguinte, basta pular dentro do buraco.

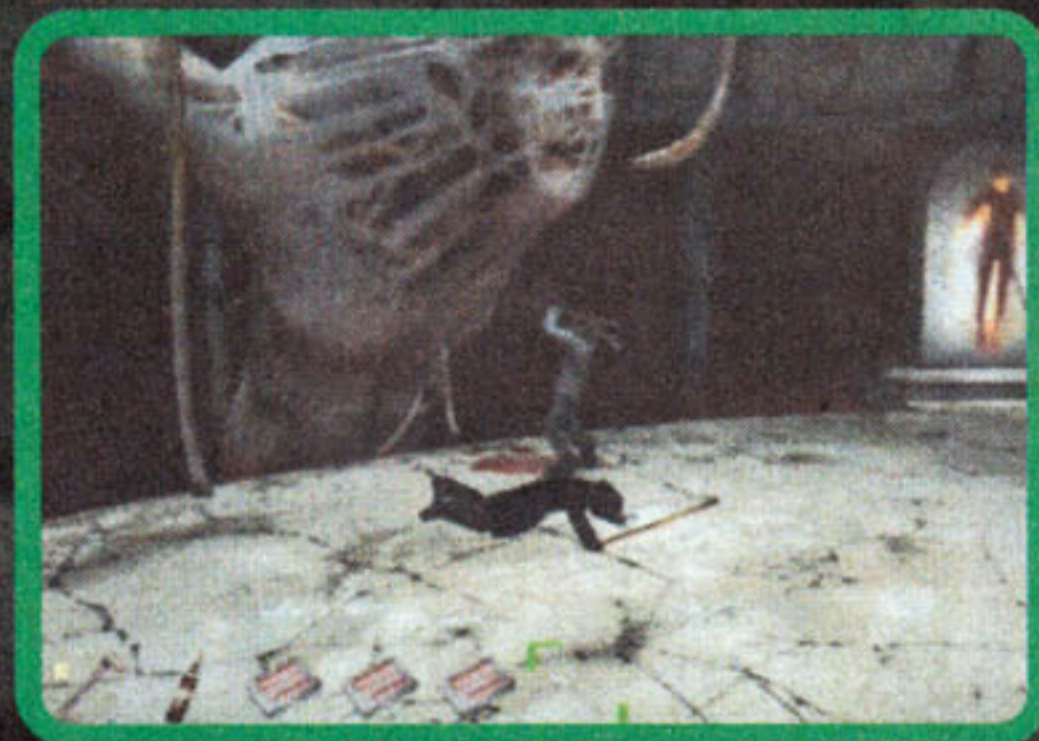




## Chefe Final

Para derrotar Walter, comece usando o cordão umbilical no grande monstro saindo da parede. Depois, pegue as lanças presas em cada uma das pessoas e também jogue na criatura – pegue quantas conseguir de uma só vez para facilitar o trabalho.

Assim que todas as lanças forem espetadas no monstro, Walter poderá enfim sofrer danos diretamente de sua arma. Ataque-o com golpes fortes até que esteja morto. É isso, fim de jogo!



# DICAS

## AFL LIVE 2004

**Todas as dicas devem ser colocadas em modo de dois jogadores. Siga as instruções para o primeiro jogador e para o segundo pressione repetidamente "Select" durante o jogo.**

**Jogadores magros:** com o jogador 1 pressione L1 + R1 + botão analógico esquerdo para frente.

**Jogadores gordos:** Com o jogador 1 pressione L1 + R1 + quadrado + botão analógico esquerdo para frente.

**Jogadores grandes e pequenos:** com o jogador 1 pressione L1 + R1 + X + botão analógico esquerdo para frente.

**Gorilla players:** Com o jogador 1 pressione L1 + R1 + círculo + botão analógico esquerdo para frente.

**Modo State of Origin:** No "main menu" pressione quadrado 3 vezes, triângulo 3 vezes, círculo 3 vezes, para cima 3 vezes, para baixo, esquerda 2 vezes. Um som confirmará o código correto.

## BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME

**Código master:** Segure L1 e pressione X, quadrado, triângulo, círculo, X, quadrado, triângulo, círculo no "main menu".

**Opção Cheat:** Segure L1 e pressione X, triângulo, X, triângulo, círculo no "main menu". A opção "Cheats" estará destravada no menu.

**Jogador 1 invisível:** crie um lutador e entre **jche** como nome.

**Jogador 1 com supers ilimitados:** crie um jogador e entre com nome de **ddaniels**.

**Jogador 2 invisível:** crie um lutador e entre com o nome de **cbarlow**.

**Jogador 2 com supers ilimitados:** crie um lutador e entre com o nome de **jmaxwell**.

**Cabeça grande:** crie um lutador e entre com o nome de **rtaylor**.

**Mãos grandes:** crie um jogador e entre com o nome de **okendall**.

**Pés grandes:** crie um lutador e entre com o nome de **tpiperi**.

**Cabeça grande, mãos grandes e pés grandes:** crie um lutador e entre com o nome de **tho**.

**Para alterar os modos, você deve criar um lutador e depois entrar com os nomes correspondentes:**

**Modo Halo:** entre com o nome de **kgintu**.

**Modo Ghost:** entre com o nome de **pjefferies**.

**Modo Greyscale:** entre com o nome de **ksimeonov**.

**Modo Wireframe:** entre com o nome de **ewilliams**.

**Câmera em primeira pessoa:** entre com o nome de **edma**.

**Hardcore AI difficulty:** entre com o nome de **stomanovski**.



**Para as seguintes dicas, você deve completar o modo "talk show" com qualquer lutador. Depois, ganhe o que está sendo pedido no mesmo modo como os seguintes nomes:**

**Dameon Redd:** ganhe Mearlocker Mash como JCW's Evil Dead.

**El Drunko:** Truckstop Turmoil como Karnage.

**Jamie Madrox:** ganhe Club Beatdown como Sabu.

**Madman Pondo:** complete o modo "talk show" com qualquer lutador.

**Masked Horn Dog:** ganhe Backyard Bedlam como Masked Mike.

**Sally:** ganhe o Mansion como Violent J.

**Tom Dub:** complete o modo como Madman Pondo.

**Tylene Buck:** ganhe o Mall como Shaggy 2 Dope.

**Mudar a música:** se você cansar de ouvir a música que está tocando enquanto luta, pressione L1 + L2 para mudá-la.

# GameShark

## Código-mestre (precisa estar ativado)

----- 7604CA70 00000000  
----- F446BE30 BB6C0D16

## Saúde infinita

**P1** ----- 76000490 00000000  
----- 24509032 97B4135A

**P2** ----- 760C1A90 00000000  
----- 24109172 97B4131A

## P1 nunca abalado:

**Small Stun Bar** ---- 76010110 00000000  
----- 25903528 34F443C8

**Medium Stun Bar** - 760F8F50 00000000  
----- 25D01528 34F443C8

**Large Stun Bar** --- 76025190 00000000  
----- 25901528 34F443C8

## P2 nunca abalado:

**Small Stun Bar** ---- 760C3AF0 00000000  
----- 25D01528 347443C8

**Medium Stun Bar** - 7601E430 00000000  
----- 25901528 347443C8

**Large Stun Bar** --- 76093B60 00000000  
----- 25D03528 347451C8

## Todos os inimigos morrem instantaneamente:

**P1** ----- 7603D180 00000000  
----- 1411997E 97B45B1A

**P2** ----- 760FCF80 00000000  
----- 1451983E 97B45B5A

## Games bônus destravados:

**King Of The Hill** ---- 760FB140 00000000  
----- 14909428 163447B8

**Tag7** ----- 60801E0 00000000  
----- 14909728 16344718

## Personagens destravados:

**Tylene** ----- 760FA720 00000000  
----- 14903068 34B45378

**Karnage** ----- 76034920 00000000  
----- 14903368 34B45378

**Masked Mike** ----- 760BFD20 00000000  
----- 14903168 34B45378

**Violent J** ----- 7602E5A0 00000000  
----- 14903168 34B453F8

**Shaggy 2 Dope** ----- 760A28C0 00000000  
----- 14D01268 34345378

**Sabu** ----- 76033040 00000000  
----- 14D01268 343453F8

**Atrocity XXX** ----- 76029CC0 00000000  
----- 14D01068 34345378

**Mad Man Pondo** ----- 760B8440 00000000  
----- 14D01068 343453F8

**JCW's Evil Dead** ----- 760FDE40 00000000  
----- 14D01168 343453F8

**Masked Horn Dog** --- 760FDE40 00000000  
----- 14D01168 343453F8

**El Drunko** ----- 76099D60 00000000  
----- 14D01268 34B45378

**Sally** ----- 760085E0 00000000  
----- 14D01268 34B453F8

**Madrox** ----- 760831E0 00000000  
----- 14D01068 34B453F8

**Tom Dub** ----- 7604DFE0 00000000  
----- 14D01368 34B453F8

**Ross Lover** ----- 760C6BE0 00000000  
----- 14D01168 34B453F8

**Dameon Redd** ----- 7607F600 00000000  
----- 14901268 34345378

**Da Bone Doctor** ----- 760EEE80 00000000  
----- 14901268 343453F8

**El Chicharron** ----- 760F4200 00000000  
----- 14901068 34345378

**Sonny D. Choppe** ----- 76065A80 00000000  
----- 14901068 343453F8

**Rosie** ----- 7603AC00 00000000  
----- 14901368 34345378

**Adrienne Pain** ----- 760AB480 00000000  
----- 14901368 343453F8

**Hernia** ----- 760B1800 00000000  
----- 14901168 34345378

**Níveis destravados:**

**Backyard Bedlam** --- 7609E600 00000000  
----- 14909268 34344348

**Truckstop Turmoil** -- 760A8330 00000000  
----- 14909268 34344378

**Meatlocker Mash** ---- 7601DD90 00000000  
----- 14909268 343443D8

**Club Beatdown** ----- 76031420 00000000  
----- 14909068 34344368

**Shopping Spree** ----- 76084A80 00000000  
----- 14909068 343443C8

**Mansion Mayhem** --- 760B2FB0 00000000  
----- 14909068 343443F8

**Talkshow Terror** ----- 760C9F10 00000000  
----- 14909368 34344358

**Mall** ----- 76033320 00000000  
----- 14903268 34B45158

**Mansion** ----- 76094E90 00000000  
----- 14903268 34B451E8

**Television Studio** ----- 760AA430 00000000  
----- 14903068 34B45148

**Filmes destravados:**

**Backyard Babes 101** ---- 7603BCB0 00000000  
----- 14903068 34B451C8

**Horsing Around** ----- 7600D980 00000000  
----- 14903068 34B451F8

**Bumps And Bruises** ----- 76076920 00000000  
----- 14903368 34B45158

**Collateral Damage** ----- 760D1490 00000000  
----- 14903368 34B451E8

**Kids Today...** ----- 760EFE30 00000000  
----- 14903168 34B45148

**JCW Boys** ----- 760D9B00 00000000  
----- 14903168 34B45178

**Clown Chaos** ----- 7606C5A0 00000000  
----- 14903168 34B451D8

**Credits** ----- 76063350 00000000  
----- 14D01268 343451C8



# BATTLESTAR GALACTICA

**Materiais das mini-séries:** entre com um dos códigos seguintes no menu "Extras" para destravar vários materiais de bônus das mini-séries de Battlestar Galactica. Um som de um Cylon dizendo "By your command" confirmará o código correto de entrada.

Pressione esquerda, para cima, esquerda 2 vezes, para baixo, esquerda, para cima, para baixo.

Pressione para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, direita, para cima, para direita, para baixo.

Pressione direita 2 vezes, para baixo 2 vezes, esquerda 2 vezes, para cima 2 vezes.

Pressione para baixo 4 vezes, esquerda 4 vezes.

Pressione para cima 3 vezes, para baixo 3 vezes, esquerda, direita.

Pressione para cima, esquerda, para cima, direita, para cima, esquerda, para cima, direita.

Pressione direita 4 vezes, para baixo 2 vezes, esquerda 2 vezes.

Pressione direita 2 vezes, para cima 2 vezes, esquerda 2 vezes, para cima 2 vezes.

**Ter Starbuck e Apollo como wingmen:** pressione para baixo 2 vezes, esquerda, para baixo 2 vezes, para cima, direita 2 vezes no menu "Extras". O som de Cylon dizendo "By your command" confirmará o código correto.

## GameShark

### Código-mestre (precisa estar ativado)

----- 760349D0 00000000  
----- 945414E2 34B6CE64

### Infinito:

#### Integridade da nave

----- 76078140 00000000  
----- 24D0BE8A 1B74C109  
----- 24C1AEBC 96768029  
----- 24D3A6A8 1674C919  
----- 24DAF60A 1675C138  
----- 24D1B68E 1656C189  
----- 24D1B2A8 307641A0

#### Energia

----- 760DF390 00000000  
----- 24D03428 36F451C8  
----- 24C12FBA 36F65069  
----- 24D137A8 26F55158

### Destravar:

**Renders** ----- 760AFDC0 00000000  
----- 04D0112E 36B463FE  
**Conceitos** ----- 76055E80 00000000  
----- 0450112F B6B443FC

**Model Viewer** ----- 76010C30 00000000  
----- 04D0112C B6B443FC

**Links Séries** ----- 7608C8B0 00000000  
----- 04D0112B 36B463FE

**Outtakes** ----- 76040CB0 00000000  
----- 04101228 3634434E

**Filmes** ----- 76056B00 00000000  
----- 0450332A B634636E

**Personagens** ----- 76044900 00000000  
----- 0490122C 3634634C

### Códigos destraváveis

----- 76092A10 00000000  
----- 14101229 36B4034C  
----- 44101228 76B4436C  
----- 3902D7E1 9FAB91E0

# NBA BALLERS

Entre com os seguintes códigos na tela "Enter Special Codes" (uma tela onde tem três bolas de basquete) antes do jogo começar a ativar as seguintes funções. O primeiro número representa quantas vezes o triângulo é pressionado. O segundo, quantas vezes o círculo é pressionado. O terceiro representa quantas vezes o quadrado é pressionado. Termine o código pressionando o D-pad em qualquer direção. Por exemplo, pressione triângulo, círculo 2 vezes, quadrado 3 vezes e qualquer direção do D-pad para ativar o código 1 2 3.

Efeitos		Habilidade Back-in -----	1 2 2
Código		Dobrar o juice -----	4 3 1
Modo Big Head -----	1 3 4	Habilidade stunt -----	3 7 4
Ver porcentagem de arremessos -----	0 1 2	Habilidade pass 2 friend -----	5 3 6
Roupa alternativa -----	1 2 3	Habilidade alley-oop -----	7 2 5
Baby Ballers* -----	4 2 3	Habilidade put back -----	3 1 3
Paper Ballers * -----	3 5 4	Legal Goal Tending -----	7 5 6
Kid Ballers* -----	4 3 3	Jogar como técnico -----	5 6 7
Young Ballers* -----	4 4 3	Jogar como agente -----	5 5 7
Habilidade de fogo -----	7 7 2	Jogar como secretária -----	5 4 7
Expanded move set -----	5 1 2	Jogar como biznez man - A -----	5 3 7
Super bloqueios -----	1 2 4	Jogar como biznez man - B -----	5 2 7
Super empurrões -----	3 1 5	Jogar como afro man -----	5 1 7
Ótimo manejo -----	3 3 2	Super back-ins -----	2 3 5
Juice ilimitado -----	7 6 3	Meia casa -----	3 6 7
Jogadas livres perfeitas -----	3 2 7	Clima normal -----	1 1 2
Super roubadas -----	2 1 5	Neve -----	3 3 3
Jogadores velozes -----	2 1 3	Chuva -----	2 2 2
Jogadas livres melhores -----	3 1 7	Movimentos aleatórios -----	3 0 0
Habilidade de fogo -----	7 2 2	Pygmy -----	4 2 5
Habilidade hot spot -----	6 2 7	Desativar os códigos -----	0 1 1

**\*Para esses códigos os dois jogadores precisam estar de acordo.**

Bônus: faça um perfil e depois vá para "Inside Stuff". Selecione "Phrase-ology", entre com um dos códigos seguintes, depois pressione triângulo para ativar os bônus correspondentes.

## Bônus

Todos os jogadores, roupas alternativas e filmes

## Frase

NBA BALLERS TRUE PLAYA

Todos os jogadores ----- BALLERS BALLERS BALLERS BALLERS

Roupas alternativas para os jogadores

Allan Houston ----- KNICKER BOCKER PLEASE

Allen Iverson ----- KILLER CROSSOVER

Allen Iverson's Recording Studio ----- THE ANSWER

Alonzo Mourning ----- ZO

Amare Stoudamire ----- RISING SUN

Antoine Walker ----- BALL HAWK

Baron Davis	STYLIN' & PROFILIN'
Ben Wallace	RADIO CONTROLLED CARS
Bill Russell	CELTICS DYNASTY
Bill Walton	TOWERS OF POWER
Carmelo Anthony	NEW TO THE GAME
Chris Weber	24 SECONDS
Clyde Drexler	CLYDE THE GLIDE
Darko Milicic	NBA FASTBREAK
Darryl Dawkins	RIM WRECKER
Dejaun Wanger	NBA HANGTIME
Dikeembe Mutumbo	IN THE PAINT
Dominique Wilkin	DUNK FEST
Eddie Jones	BALLER UPRISING
Elton Brand	REBOUND
Emanuel Ginobili	MANU
Gary Payton	GLOVE IS IN LA
George Gervin	THE ICE MAN COMETH
Grant Hill	GONE GOLD WITH IT
Isiah Thomas	TRUE BALLER
Jalen Rose	BRING IT
Jason Kiss	PASS THE ROCK
Jason Terry	BALL ABOVE ALL
Jason William	GIVE AND GO
Jerry Stackhouse	STOP DROP AND ROLL
John Stickon	COURT VISION
Julius Erving	ONE ON ONE
Kareem Abdul Jabbar	NBA BALLERS RULES ALL
Karl Malone	SPECIAL DELIVERY
Karl Malone's Devonshire Estate	ICE HOUSE
Kenyon Martin	TO THE HOLE
Kevin Garnett	BOSS HOSS
Kevin McHale	HOLLA BACK
Kobe Bryant	JAPANESE STEAK
Kobe Bryant's Italian Estate	EURO CRIB
Kobe Bryunt's skills x 2	BIG BALLA BRYANT
Larry Bird	HOOSIER
Latrell Sprewell	SPREE
Lebron James	KING JAMES
Magic Johnson	LAKER LEGENDS
Michael Finley	STUDENT OF THE GAME
Mike Bibby	DREAMS & SCHEMES
Moses Malone	LOST FREESTYLE FILES
Nate Archibald	NATE THE SKATE
Nene Hilario	RAGS TO RICHES
Oscar Robertson	AIN'T NO THING
Pau Gasol	POW POW POW
Paul Pierce	CELTICS SUPREME
Pete Maravich	PISTOL PETE
Rashard Lewis	FAST FORWARD
Rasheed Wallace	BRING DOWN THE HOUSE
Ray Allen	ALL STAR
Reggie Miller	FROM DOWNTOWN

- Richard Hamilton ----- RIP
- Robert Parish ----- THE CHIEF
- Scottie Pippen ----- PLAYMAKER
- Scottie Pippen's Yacht ----- NICE YACHT
- Shaq ----- DIESEL RULES THE PAINT
- Shawn Marion ----- MAKE YOUR MARK
- Stephon Marbury ----- PLATINUM PLAYA
- Steve Francis ----- ANKLE BREAKER
- Steve Francis ----- RISING STAR
- Steve Nash ----- HAIR CANADA
- Tim Duncan ----- MAKE IT TAKE IT
- Tony Parker ----- RUN AND SHOOT
- Tracy McGrady ----- LIVIN LIKE A BALLER
- Vince Carter ----- CHECK MY CRIB
- Wally Szczerbiak ----- WORLD
- Walt Frazier ----- PENETRATE AND PERPETRATE
- Wes Unseld ----- OLD SCHOOL
- Willis Reed ----- HALL OF FAME
- Wilt Chamberlain ----- WILT THE STILT
- Yao Ming ----- CENTER OF ATTENTION
- Yao Ming's Childhood Grade School ----- PREP SCHOOL
  
- Filme especial 1 ----- JUICE HOUSE
  
- Filme especial 2 ----- NBA SHOWTIME
- Filme especial 3 ----- NBA BALLETS RULES
- Filme especial 4 ----- HATCHET MAN
- Filme especial 5 ----- SLAM IT
  
- Sapato especial 1 ----- DUB DEUCE
- Sapato especial 2 ----- COLD STREAK
- Sapato especial 3 ----- LOST YA SHOES



# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

**Invencibilidade:** pressione para cima, para baixo, esquerda, direita, esquerda 2 vezes, direita 2 vezes, L1 2 vezes, R1 2 vezes, L2, R2 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será falada para confirmar o código correto de entrada. Sua aeronave ainda será danificada, mas não será destruída.

**Munição ilimitada:** pressione para cima, direita, para baixo, esquerda, para cima, direita, para baixo, esquerda, L1, R1 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será dita para confirmar o código correto de entrada. Quando você disparar suas armas, o número atual de rounds que ficou crescerá para 9999.

**Selecionar nível:** pressione quadrado 3 vezes, círculo 3 vezes, triângulo, quadrado para a primeira parte do código no menu com as opções "Continue" e "New Game". Depois, pressione R2 2 vezes, L2 2 vezes para a segunda parte do código. A frase "Secret code accepted" será dita para confirmar o código correto de entrada.

**Cabeças grandes:** pressione direita, para cima, esquerda, para baixo, direita, para cima, esquerda, para baixo, direita, L1, R1, L1, R1 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será dita para confirmar o código correto de entrada.

**Todos os níveis instant action:** pressione para cima, para baixo, esquerda, direita, L1, R1, L1, R1 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será falada para confirmar o código correto de entrada.

**Todos os planos e missões:** pressione triângulo 3 vezes, quadrado 3 vezes, L1, R1, R2 2 vezes, L2 2 vezes no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será dita duas vezes para confirmar o código correto de entrada.

**Todos os ambientes:** pressione para baixo, para cima 2 vezes, para baixo, esquerda, direita, L1, R1, L1, R1 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será falada para confirmar o código correto de entrada.

**Ver replay instantâneo:** pressione para cima, para baixo, esquerda, direita, R1 2 vezes, L1 2 vezes no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será falada para confirmar o código correto de entrada.



**Unknown:** pressione para cima, para baixo, direita, esquerda, para cima, para baixo, esquerda, direita, L1, R1, L1, R1 no menu com as opções "Continue" e "New Game". A frase "Secret code accepted" será falada para confirmar o código correto de entrada.

**Dornier 335:** complete totalmente o jogo (todos os objetivos secundários e bônus em todos os níveis) para destravar o German Dornier 335. O avião tem um motor no fundo e outro no meio e pode alcançar 450 mph.

**X-Wing:** complete todos as missões e desafios para destravar o X-Wing no modo Instant Action.

**TIE Fighter:** complete todas as missões e desafios para destravar o TIE Fighter no modo Instant Action.

# GameShark

Código-mestre (precisa estar ativado) ----- 76084990 00000000  
----- 949036A6 1F2E59AC

Infinito:

Saúde ----- 76010F80 00000000  
----- 24C120AA 3572D20D  
----- 24C13088 3C52933D

Munição ----- 760A7470 00000000  
----- 249035E8 30B5D77D

One Hit Kill ----- 760F64D0 00000000  
----- 24C8B6A8 4E458108  
----- 2458A6A8 0274C12A  
----- 24D1B6B4 9F7CC119  
----- 24DAF60A 1675C138  
----- 2458B6A8 0674C188  
----- 24DAF60A 1675C1A8  
----- 2459B6A8 4664C198  
----- 249192E8 3236D554  
----- 24909268 3634D57C



# Gamer do Mês

Por Kleber Dubal

## Desabafo

Quantas vezes você foi chamado de nerd só porque gosta de jogar vídeo game? Foi pensando nisso que tive a iniciativa de colocar esse texto aqui. É impressionante o número de pessoas preconceituosas e descoordenadas que acham que só porque alguém gosta de jogar vídeo game é nerd!

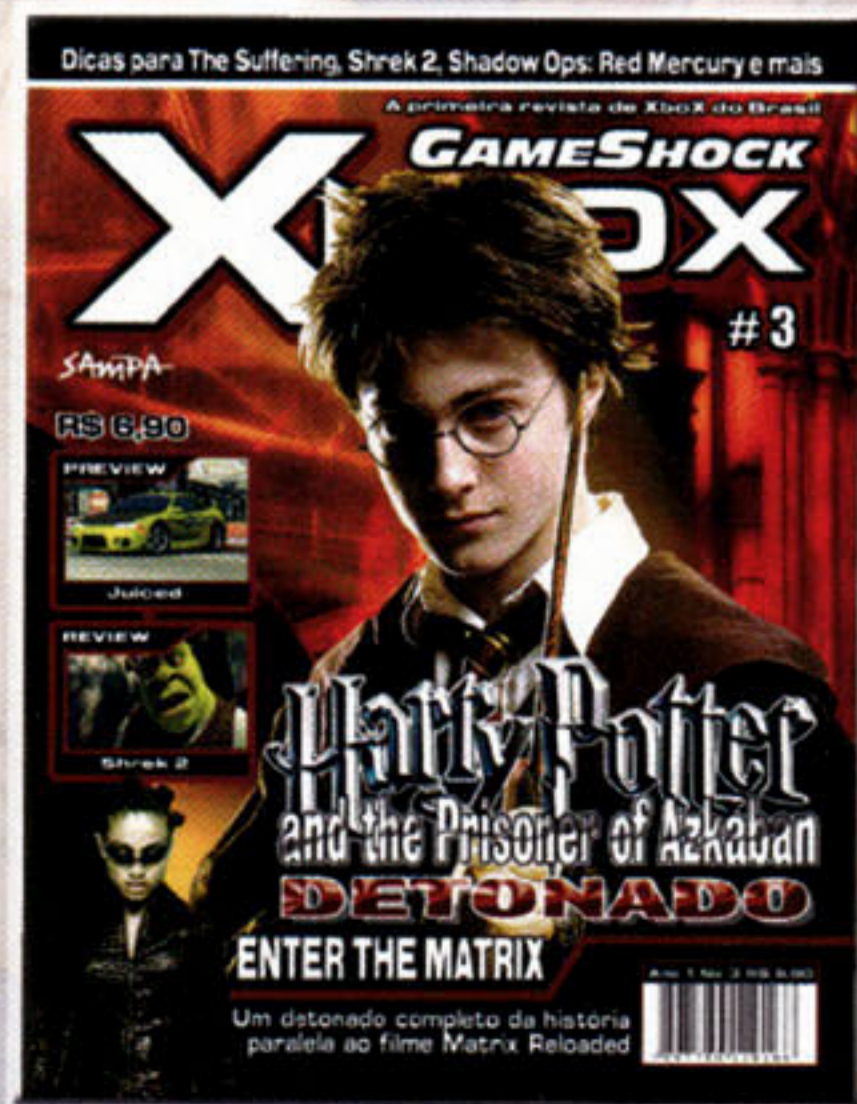
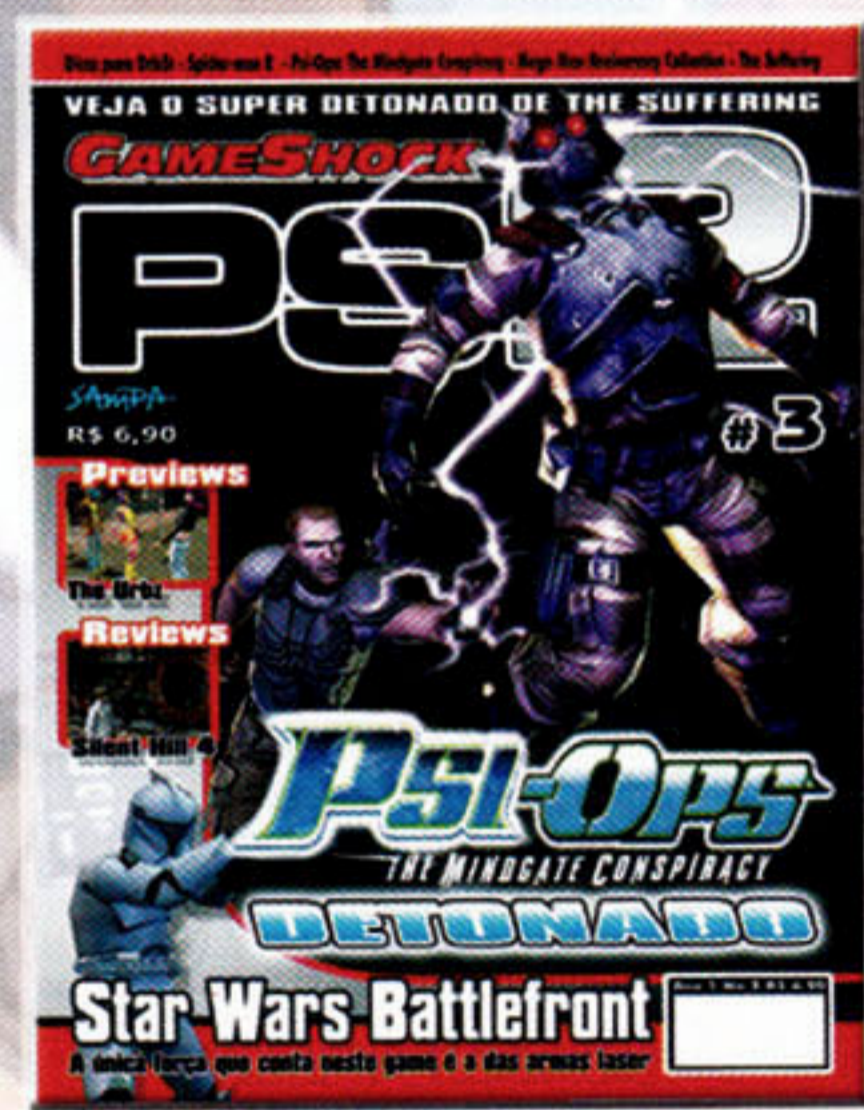
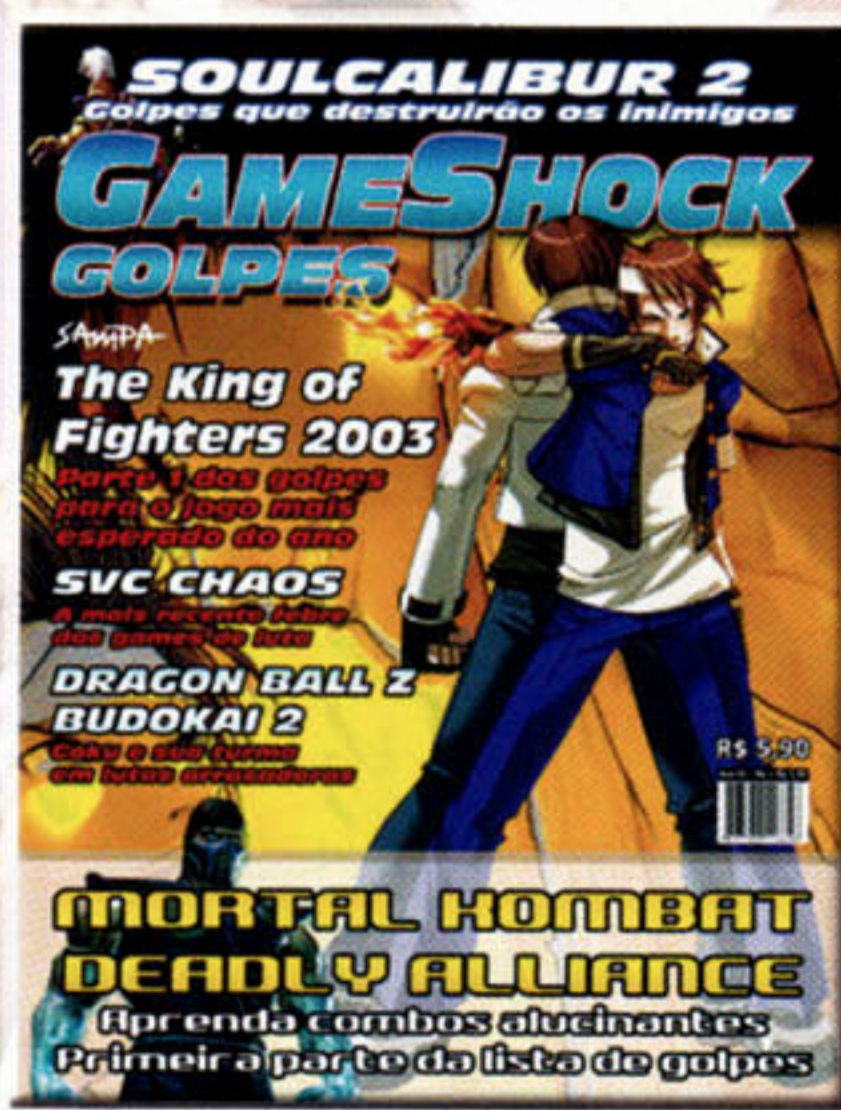
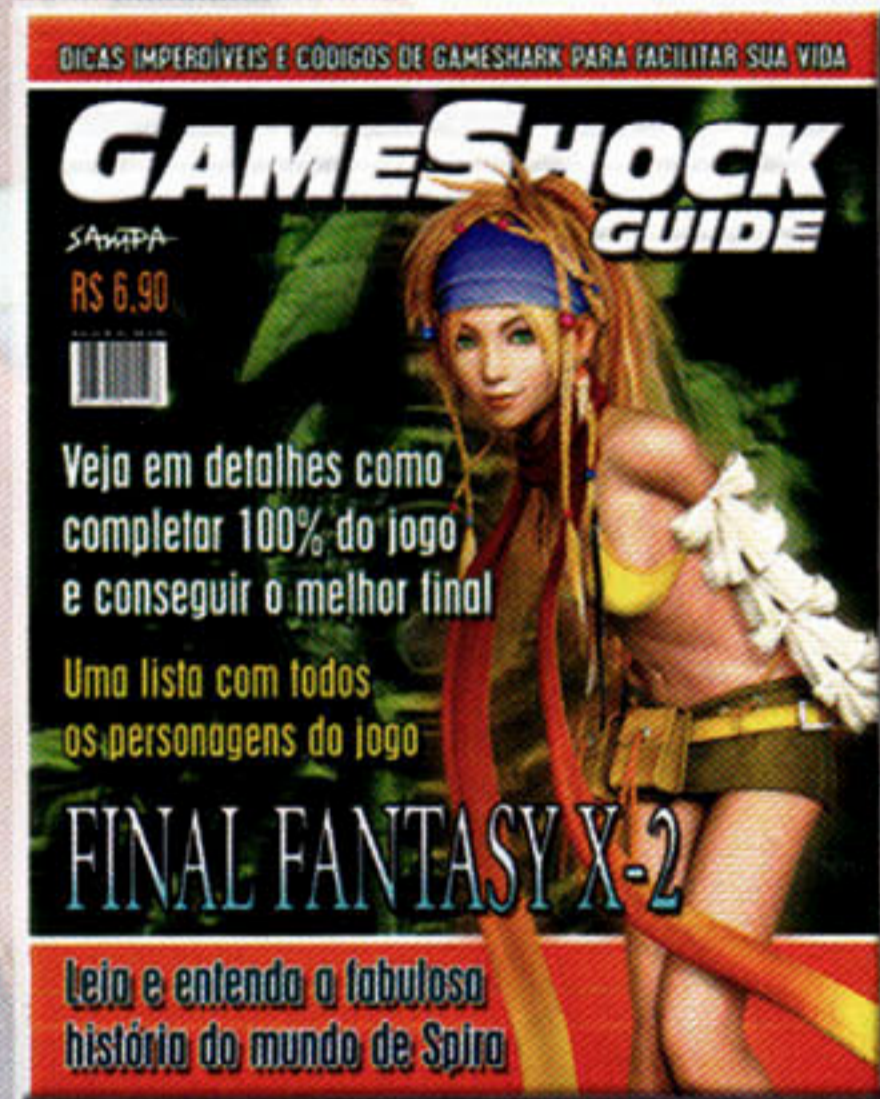
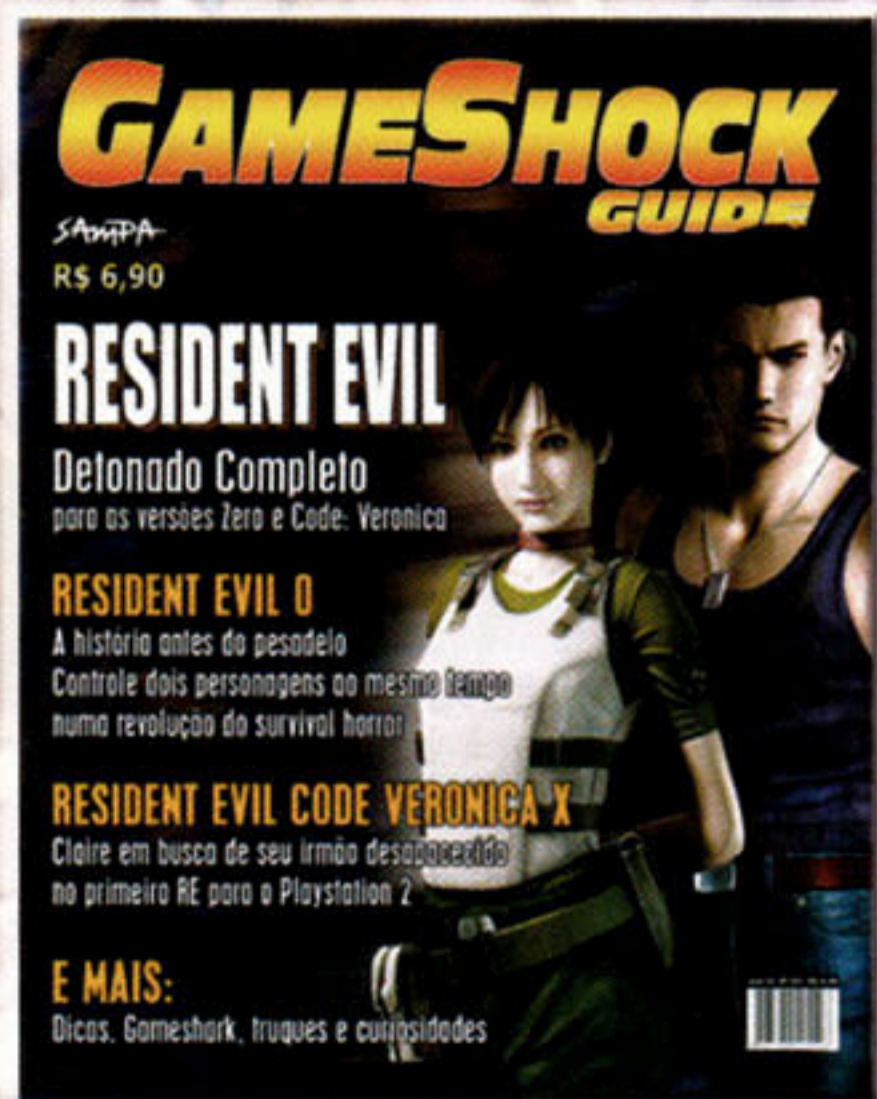
Todo mundo gosta de fazer alguma coisa: tem gente que gosta de malhar, ficar suando horas a fio em uma academia, outros gostam de comer e tem até os que não gostam de fazer nada, e nem por isso saímos classificando essas pessoas como marombeiro, glutão ou vagabundo. Quem joga vídeo game também é classificado como vagabundo, mas agora vou explicar porque descoordenadas. Em um estudo recente, descobriu-se que quem joga vídeo game tem maior velocidade de raciocínio, maior coordenação motora e maior concentração, foi feita uma experiência com médicos que jogam e médicos que não jogam e descobriu-se que médicos que jogam games têm menos porcentagem de erros do que os que não jogam, exatamente por terem maior coordenação motora e maior velocidade de raciocínio. As pessoas que têm preconceito contra nós provavelmente nunca tiveram um vídeo game (frustradas) ou que nunca tiveram capacidade motora para jogar. Claro que tudo que é demais faz mal, sei que existem pessoas que exageram na dose e acabam passando mais tempo que o limite saudável jogando – lembre-se, por mais que você goste do seu vídeo game, não se esqueça que você também tem amigos e precisa ter uma vida social.

Posso parecer meio agressivo, mas ultimamente tenho ouvido muitas reclamações de colegas de profissão em relação a isso, muita gente acha que nós ganhamos para jogar vídeo game, em certo ponto é verdade sim, mas o que elas não sabem é que o tempo que passamos jogando é muito menor do que realmente gostaríamos, pois em uma redação existem milhões de outras coisas para se fazer e nem sempre jogamos o que queremos ou gostamos. Por obrigação da profissão temos que testar todo tipo de jogo para levar ao leitor informações de todos os tipos de games. Mas no nosso caso pode ser inveja, pois somos privilegiados por fazemos o que gostamos e nos divertimos trabalhando, sim, coisa rara hoje em dia. Por isso, se você pretende um dia ser como nós, que fazemos o que gostamos e tiver a sorte de ter uma família como a minha, que me apóia em todas as decisões, continue jogando vídeo game e mantenha-se sempre informado sem ligar para os preconceituosos de plantão. Esforce-se para fazer o que você quiser da sua vida, e lembre-se: antes de ir ao médico, pergunte se ele joga vídeo game. Se a resposta for negativa, procure outro.



# A Nova Sampa também está a sua disposição pela Internet,

# confira nossas outras publicações no site: [www.sampaeditora.com.br](http://www.sampaeditora.com.br).



E-Mail: [sampaeditora@sampaeditora.com.br](mailto: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 AVENGERS WELL



## 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

Editada 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 do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

