

Dicas para Batman: Rise of Sin Tzu - Ghost Recon: Island Thunder e mais

A primeira revista de Xbox do Brasil

XBOX

GAMESHOCK

#4

SANPA

R\$ 6,90

PREVIEW



Red Ninja

REVIEW



Silent Hill 4

SPIDERMAN 2

DETONADO

RED DEAD REVOLVER

Detonado para um dos melhores jogos do ano

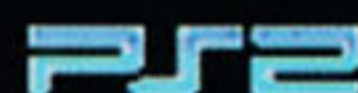
Ano 1 No 4 R\$ 6,90



7 897780 119755



[Game-Over]



ASSISTÊNCIA TÉCNICA
E VENDA

[Diversão para todas as idades]

Central de Vendas
(11) 3998-0123



Produtos testados
e aprovados

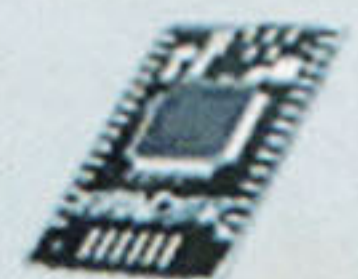
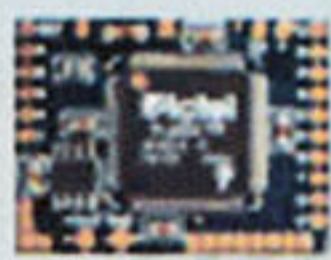
Despachamos para
todo o Brasil



PlayStation 2



Destravamos seu aparelho
com os melhores chips



Aqui você encontra tudo
para seu video-game!

Aceitamos os cartões de crédito
Visa e Visa Electron



Financiamos em
até 12x

www.gogames.com.br

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

O tema violência e games já é manjado. A polêmica é quase tão antiga quanto a própria história dos videogames e sempre ganha maior impacto quando aparece algum jogo mais sangrento que a maioria, como Manhunt ou mesmo GTA. Porém, há casos em que é impossível culpar o nosso estimado divertimento eletrônico pelos males do mundo.

A seção X-News deste mês mostra exatamente um destes casos em que a violência e os jogos de videogame se encontraram por pura coincidência: para resumir a história (e não estragar a leitura da notícia), um ex-detento e três garotos mataram um grupo de amigos para recuperar o seu Xbox. Mas, acredite, a presença do console na cena do crime foi meramente uma obra do destino – até mesmo porque, se substituirmos a palavra "Xbox" por "aparelho de som", por exemplo, a notícia continuará a mesma. O que realmente motivou esse ato violento foi a maneira grotesca que um criminoso aprendeu, durante sua vida, como resolver seus problemas e não o console em si.

Portanto, antes que diversas mãos fiquem enfurecidas com a revista, é bom esclarecer: a notícia, além de trazer um fato inusitado a respeito do Xbox, serve como um ótimo exemplo para mostrar que a violência não vem dos games, mas sim de quem se inspira neles ou os usa como desculpa para extravasar sua raiva.

Wildson Chinaglia

Queremos saber sua opinião. Mande sua carta para: Rua das Camélias, 198 - Mirandópolis São Paulo - SP - Cep: 04048-060. Escreva Revista Xbox no envelope. Ou, se preferir, mande um e-mail para: games@sampaeditora.com.br A redação ficará satisfeita em conferir suas idéias.

06

NOVIDADES

32

RED DEAD REVOLVER

X 04

48

SPIDER MAN 2

66

GAMER DO MÊS

A Revista **GameShockXBOX** 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

GameShock
X-BOX



Diretor Editorial

Sergio Guimarães
Ivan Battesini

Diagramação

suzobianco@hotmail.com
kleberdubal@hotmail.com

Suzo Bianco
Kleber Dubal

Projeto Gráfico

Suzo Bianco

Textos

damned_4_ever@hotmail.com Alex Fernandes
Wildson Chinaglia
Kleber Dubal
Juliene Moretti
Italo Lapenta
Suzo Bianco

Publicidade

Para anunciar ligue:
(0xx11) 3683-1277

E-mail:

publicidade@lanconsult.com.br

08

PREVIEW

APROVADO

20

REPROVADO

21

DICAS

60

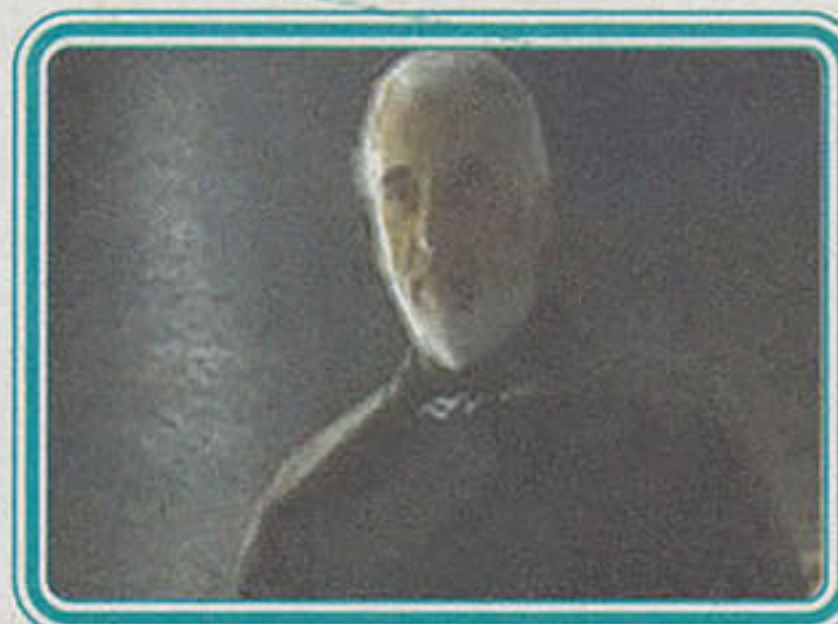
22

REVIEW



Episódio III de Star Wars será lançado em game antes do filme

Os fãs de Star Wars que se preparem. A LucasArts está produzindo o jogo Star Wars: Episode III que, como o nome sugere, será baseado na história do terceiro episódio da nova trilogia, que fará sua estréia mundial nos cinemas em maio do ano que vem. O detalhe mais interessante é que o game estará disponível duas semanas antes que o filme. Episode III, o jogo, será um título de ação em terceira pessoa em que o jogador poderá lutar tanto pelos Jedis, representados por Obi-Wan Kenobi, como pelo lado negro da Força, que trará Anakin Skywalker. Ambos os lados farão uso da agilidade e dos poderes dos Jedis, como o uso da Força e de combinações letais com o sabre de luz. A principal diferença estará no estilo de cada personagem, pois enquanto Anakin será mais violento, Obi-Wan usará apenas a força necessária e golpes certos. Enquanto o filme não sai, o game Star Wars: Episode III poderá ser uma opção a mais para quem quer dar uma espiada no desfecho da saga do clã Skywalker e da Galáxia.



Ex-detento mata seis pessoas na Florida para recuperar seu Xbox

No dia 6 de agosto, assistentes do xerife da cidade de Deltona, na Florida, encontraram os corpos de quatro homens e duas mulheres, brutalmente assassinados com facadas e espancados com bastões de baseball enquanto dormiam. O motivo, segundo a imprensa local, seria a disputa por um console Xbox.

Os acontecimentos que levaram ao crime tiveram início no dia 1º de agosto, quando Erin Belanger, de 22 anos, foi para a casa de férias de seus avós em Deltona, que deveria estar supostamente vazia. Lá, ela encontrou o ex-detento Troy Victorino e diversas outras pessoas, que estavam usando o local desde julho. Erin os expulsou e levou vários pertences que o grupo deixou para trás, incluindo um Xbox, para uma casa nas proximidades, em que estava hospedada com alguns amigos. A polícia foi chamada seis vezes durante a semana por Erin, que recebeu constantes ameaças de morte caso não devolvesse o Xbox e as roupas dos invasores.

O desfecho trágico ocorreu na sexta-feira, dia 6, quando Troy e mais três comparsas invadiram a casa onde Erin e seus amigos estavam e cometeram o crime, pegando de volta o vídeo game e os seus outros pertences ao fugirem. Os corpos foram encontrados horas depois, por um colega de trabalho de uma das vítimas. No sábado, Troy e um de seus cúmplices foram detidos para prestar depoimento e confessaram o crime, levando à prisão dos quatro criminosos. Todos serão julgados por assassinato em primeiro grau.

Infelizmente, este é um dos casos em que a violência foi associada aos games por puro acidente. Troy, além de ser um ex-detento (ele passou oito dos últimos 11 anos na cadeia), estava em condicional quando cometeu os assassinatos. Com certeza não foi simplesmente a falta de um Xbox que despertou tamanha brutalidade.



NEGOLU

Destravamento, venda de jogos e acessórios, assistência técnica

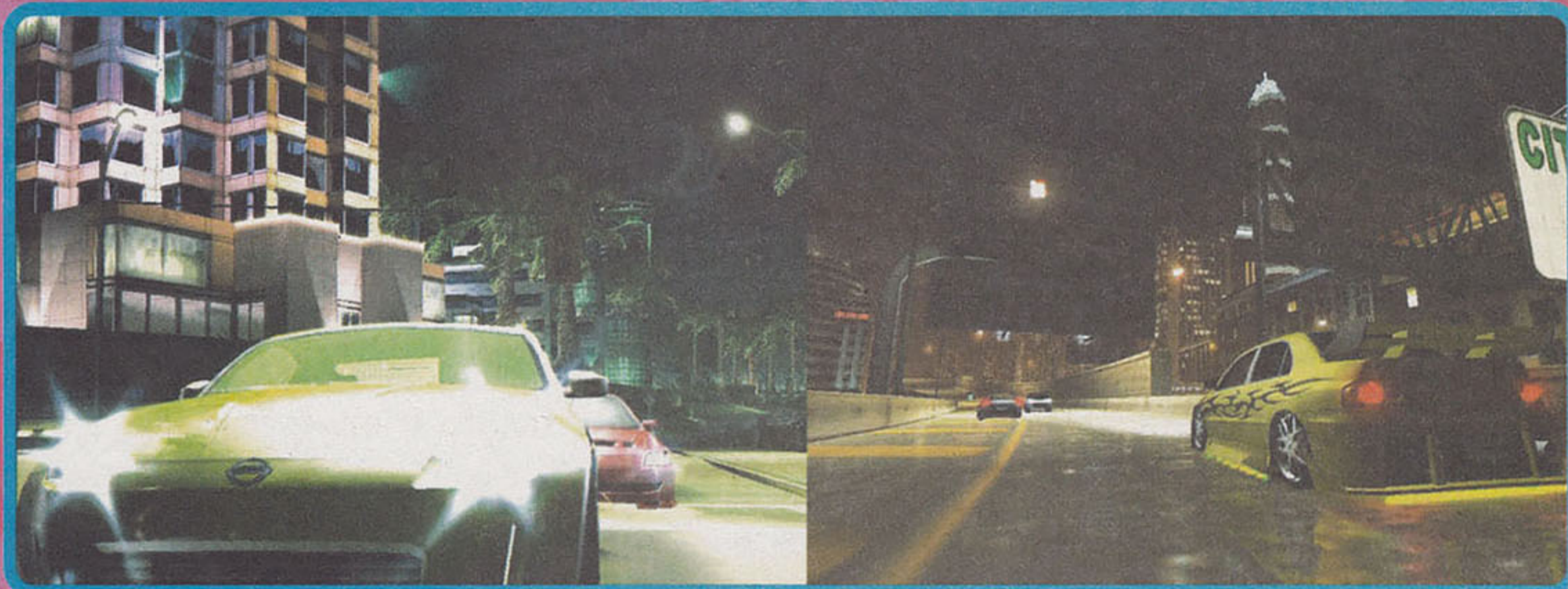
Tel: 11 3931-0070
Cel: 11 9208-9914

MSN: Negolu2002@bol.com.br
ICQ: 173173594
@ <http://www.negolu.kit.net>



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Por: Wildson Chinaglia



O melhor game de corrida de 2003 ganhará uma continuação

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

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

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

Além dos tradicionais circuit, drag e drift, serão acrescentados outros três modos de corrida, embora a Electronic Arts não tenha divulgado seus nomes. Ao que parece, NFSU 2 tem tudo para ser o melhor game de corrida deste ano para o Xbox.



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

BACKYARD WRESTLING 2:

THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Por: Wildson Chinaglia

A volta da pancadaria no jardim

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

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

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



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

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

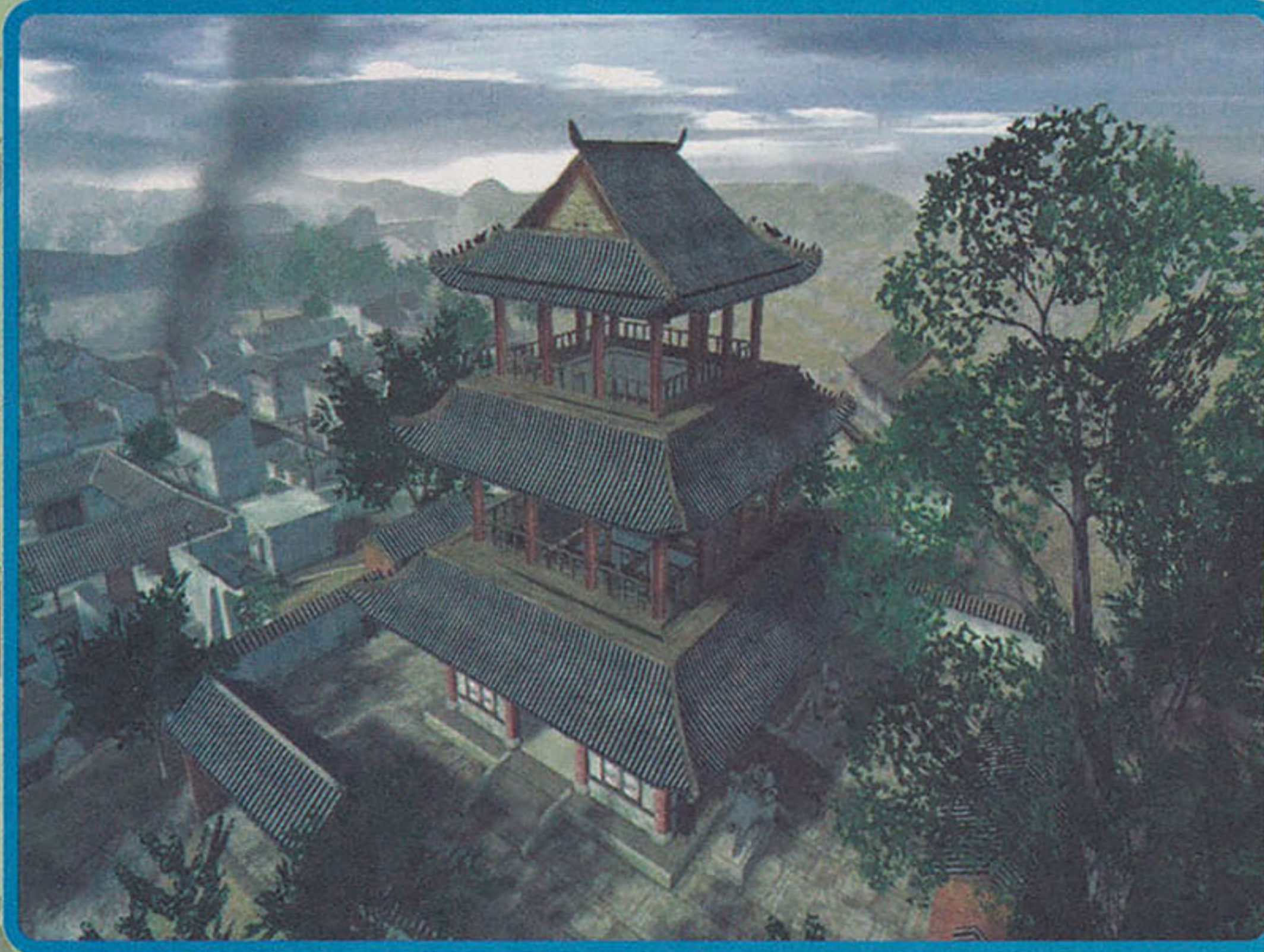


TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Por: Wildson Chinaglia

Estratégia, tiroteio e muita ação num só game

A Ubisoft lançará, em novembro, Tom Clancy's Ghost Recon 2, o terceiro game desta série de tiro (seus antecessores foram Ghost Recon e Ghost Recon: Island Thunder) a chegar para o Xbox. O inimigo da vez é a Coreia do Norte, que atravessa uma das piores crises de sua história. Um general tomou o poder do país e, enquanto usa os recursos da ajuda humanitária para reforçar seu exército, culpa a China pela miséria coreana, invadindo o território de seu vizinho. É neste momento que o esquadrão especial Ghost aparece para salvar o dia.



Ghost Recon 2 será focado na ação, com combates intensos – além dos tiroteios entre dezenas de soldados, aviões sobrevoando as tropas e outros elementos farão sua adrenalina correr solta. Além dos Ghosts, o game contará com esquadrões de elite de outros países, como o SAS, da Inglaterra, e a perspectiva mudará para acima do ombro do personagem. Será como uma espécie de meio-termo entre a visão de primeira e terceira pessoa, que permitirá aos jogadores ver os soldados dando comandos através de sinais com as mãos e trocando de armas. Já a inteligência artificial dos inimigos sofrerá grandes mudanças, sendo dividida em diversos graus de dificuldade, de acordo com a patente dos soldados.



A versão para Xbox terá suporte para partidas online (a produtora ainda não divulgou o número máximo de jogadores por partida) e utilizará os recursos mais avançados da Xbox Live 3.0, a futura atualização do serviço de games da Microsoft.

Produtora: Red Storm Entertainment
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: Tiro
Lançamento: Novembro 2004

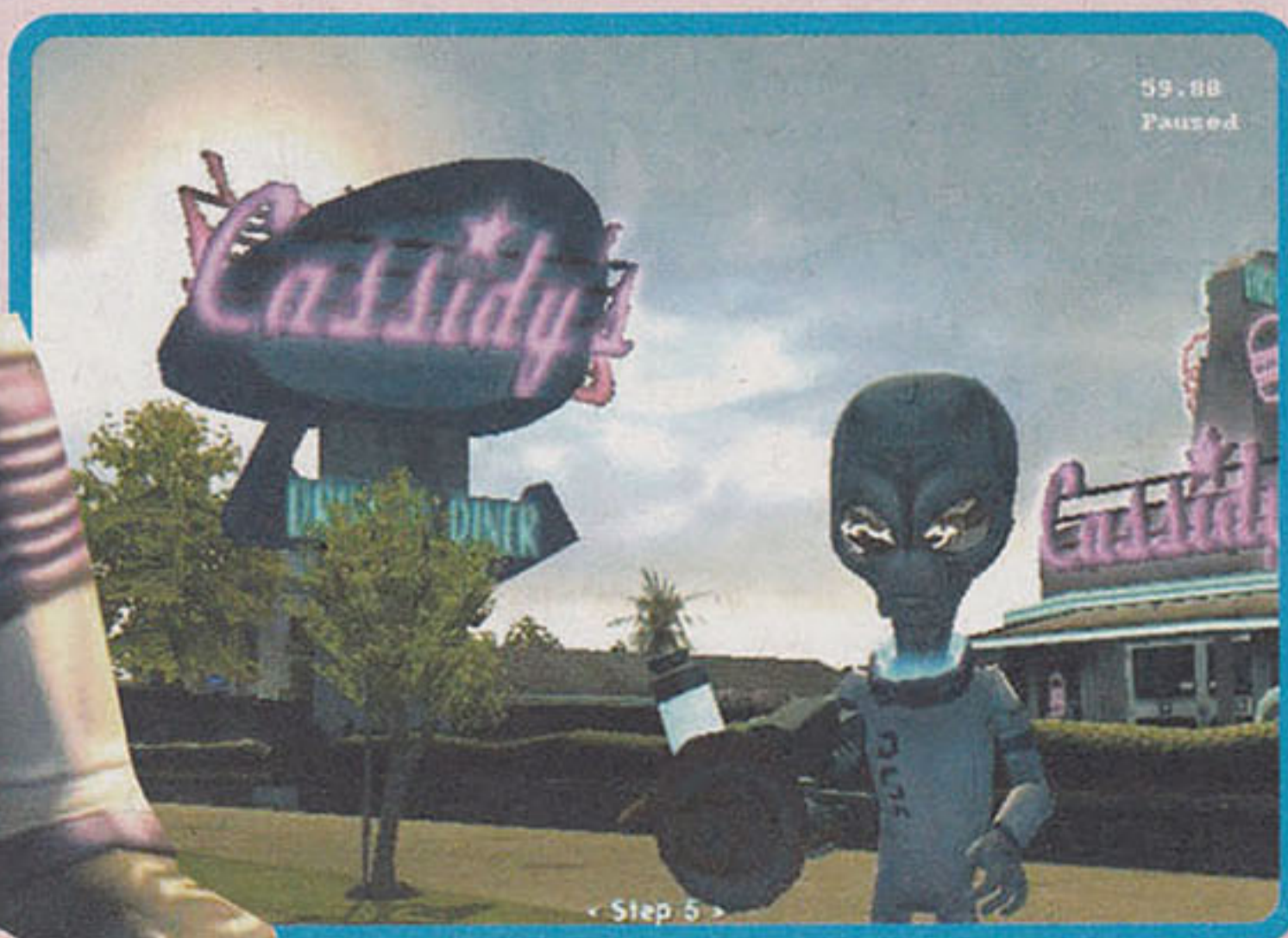
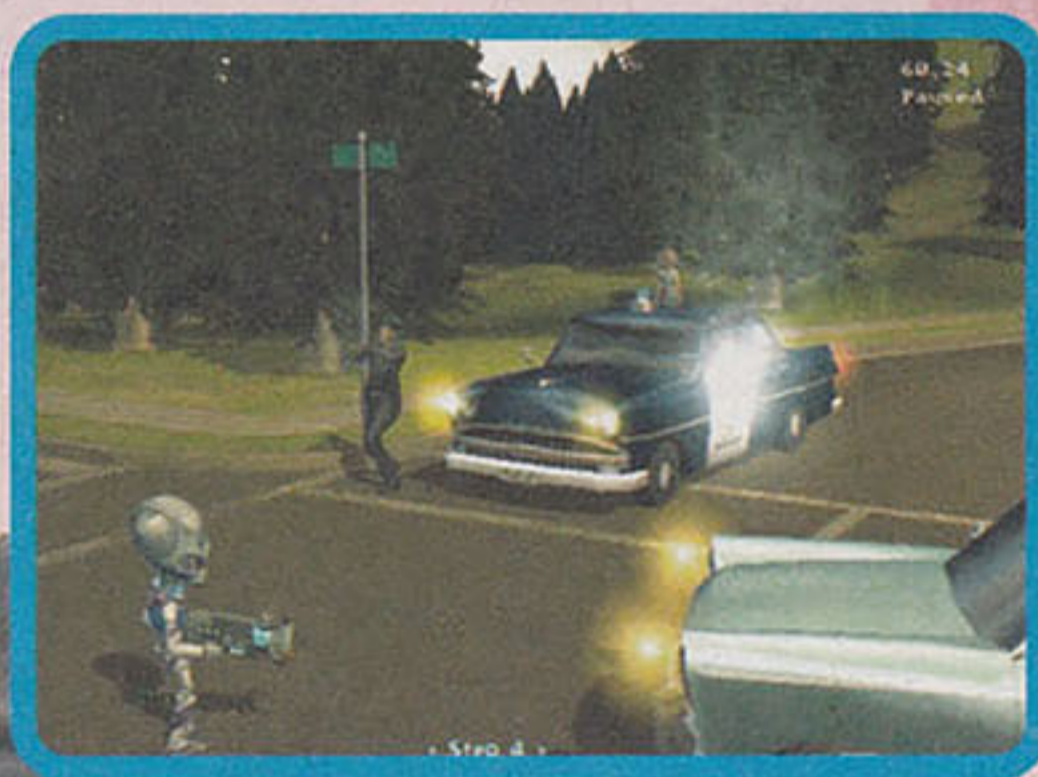
DESTROY ALL HUMANS!

Por: Wildson Chinaglia

Prepare-se para ser abduzido por este game

Ao 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

TY

THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

Por: Alex Fernandes

Bush Rescue, um jogo com a mesma qualidade gráfica usada em Sprinter Cell

A produtora de games EA anunciou o seu mais novo lançamento para o Xbox, que chegará nas lojas em outubro. Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue é a continuação de Ty que, para quem não conhece, é um jogo de plataforma em que um grupo de heróis se reúne com o objetivo de salvar e resolver os problemas que estão acontecendo entre eles.



Boss Cass, o vilão da série, está mais forte do que nunca, com os seus braços de lagarto e com seus amigos dinossauros, que lembram bastante os de Jurassic Park. O jogo também contará com muitas missões paralelas, como em GTA 3 – algumas delas não estarão ativas no começo, enquanto outras estarão disponíveis somente após a coleta de alguns itens específicos. Você também poderá encontrar 22 bumerangues que estarão por todos os lados nas fases, sendo que 10 deles poderão sofrer upgrades. Cada bumerangue terá um poder diferente, entre eles o poder de fogo, de gelo, elétrico, de raios-X e um que serve para despedaçar coisas, muito útil para quebrar pedras que impedem o caminho. O game também terá vários veículos que poderão





ser controlados durante as missões, como um 4x4, um helicóptero e um submarino. Haverá algumas missões muito semelhantes às de Mario Kart, em que o jogador terá que ganhar as corridas para liberar pistas e circuitos para um modo de kart multiplayer. São coisas que, segundo a Krome Studios, agradarão todos os jogadores.

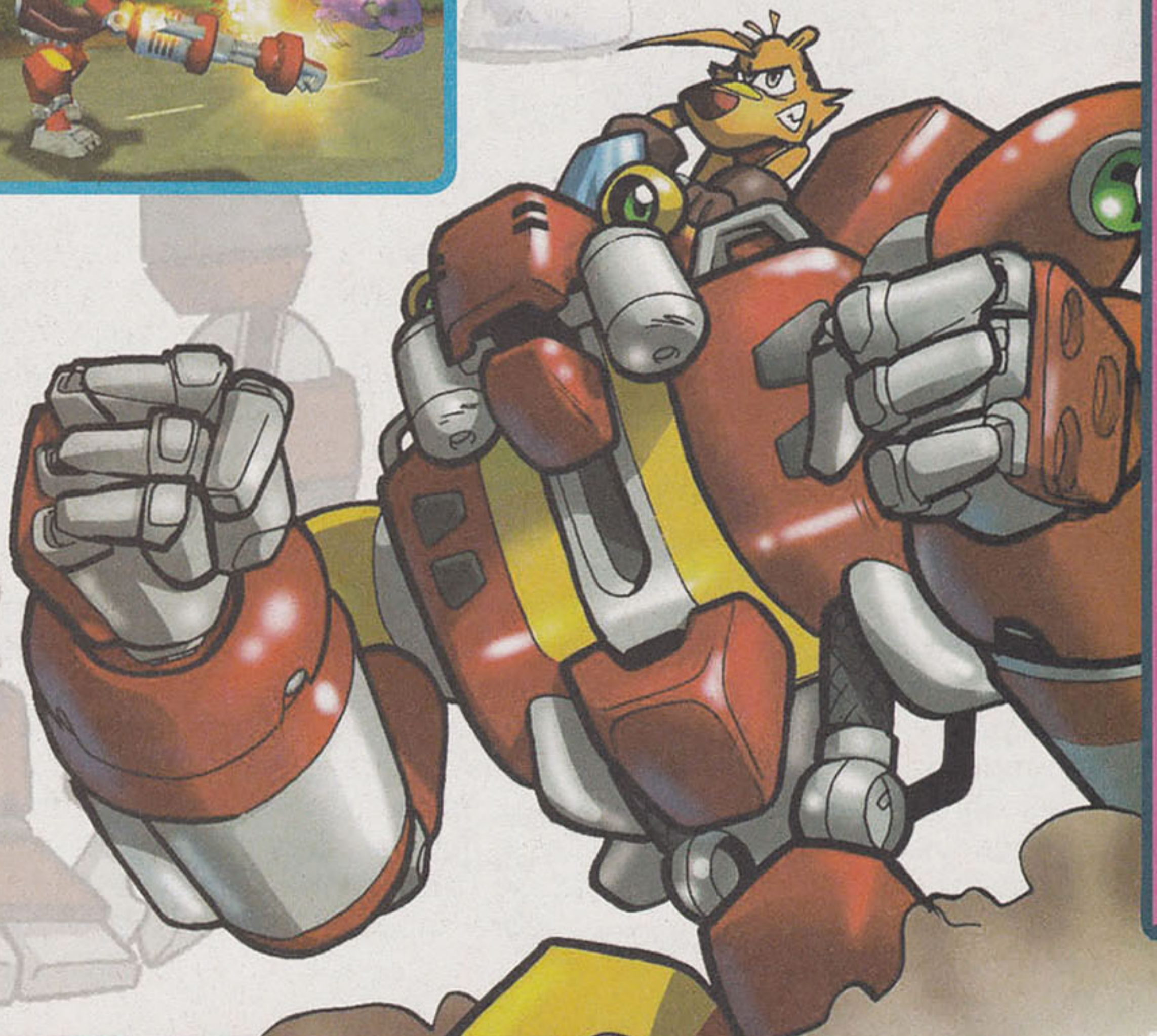
E os gráficos, como serão? O game contará com muito brilho, imagens coloridas e uma porção de pequenos detalhes que irão impressionar os gamemaníacos, como os efeitos realistas das roupas que, segundo a produtora, serão os mesmos usados em Splinter Cell.



Promessas da Eletronic Arts

E para os jogadores não terem que esperar muito tempo pela próxima continuação, a Eletronic Arts também anunciou que Ty 3: Kerry Krusade será lançado logo após as eleições americanas, em novembro. Eis a questão: será que a grande EA lançará dois jogos da mesma série em menos de 1 mês de diferença?

Produtora: Eletronic Arts
Distribuidora: Krome Studios
Gênero: Plataforma
Data de lançamento: Outubro de 2004



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Por: Wildson Chinaglia

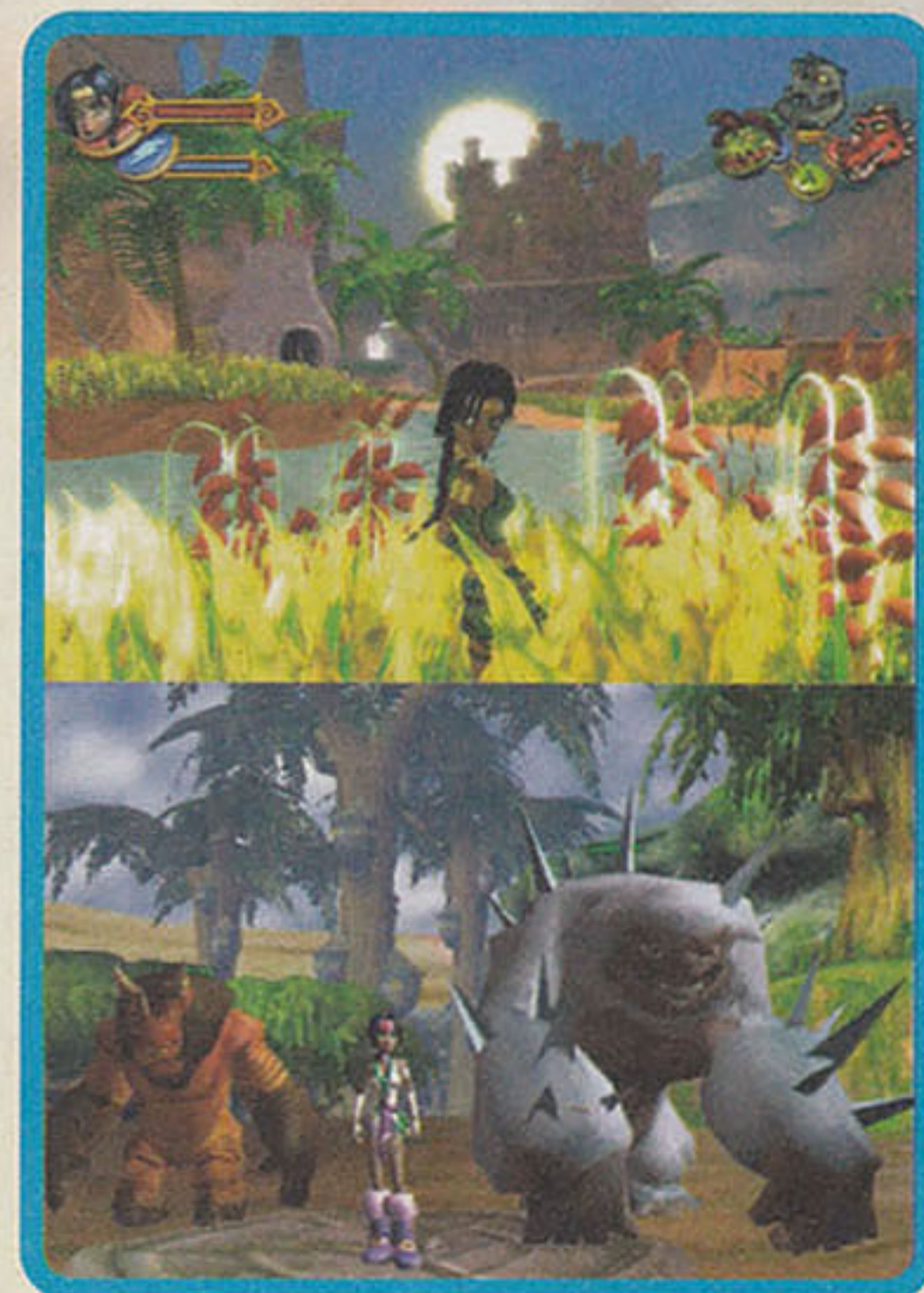
Forma de um guerreiro de gelo!

Quem já jogou games como Banjo-Kazooie e Donkey Kong 64 sabe que a produtora Rare é especialista em criar títulos divertidos e recheados com personagens cativantes. Isto não será diferente em Kameo: Elements of Power, um jogo de aventura em terceira pessoa que chegará ao Xbox em janeiro do ano que vem.



O game contará a história de Kameo, uma garota elfo que recebeu de sua mãe, a rainha Theena, o poder da transformação, passado a cada geração. Kalus, a irmã mais velha de Kameo, sente inveja disto e faz uma aliança com Thorn, o rei dos trolls, libertando-o de sua prisão. Agora, Kameo deve usar suas novas habilidades para acabar com a ameaça que Thorn representa para todo o reino.

O diferencial da jogabilidade de Elements of Power estará na capacidade da pequena elfo de se transformar em outros personagens, copiando também suas habilidades. Serão ao todo 10 guerreiros para imitar, representando os cinco elementos do mundo de Kameo: gelo, fogo, água, rocha e vegetal. Além de descobrir o momento certo para se transformar em cada guerreiro, o jogador precisará encontrá-los e libertar suas almas antes de usar suas habilidades. Mas não se trata apenas de força bruta, pois o game terá dezenas de quebra-cabeças a serem resolvidos para progredir.





As primeiras imagens mostram que o jogo terá gráficos coloridos e cheios de vida, quase infantis. Mas não se deixe enganar, os games da Rare têm qualidade suficiente para agradar os gamers de todas as idades – o que tem tudo para ser verdade também em Elements of Power.



Produtora: Rare
Distribuidora: Microsoft
Gênero: Aventura
Data de lançamento: Janeiro de 2005



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Por: Kleber Dubal

A NovaLogic tenta de novo, agora no Xbox



A história de Delta Force: Black Hawk Down, acontece durante a intervenção da ONU na cidade de Mogadishu em 1993, na Somália. O fato real que deu origem ao livro e ao filme Falcão Negro em Perigo (vale a pena conferir) é o cenário do game.

O jogo recria 15 missões reais e nas três primeiras missões você controlará o décimo batalhão de infantaria. Após você escolher a missão que irá jogar, enquanto o jogo é carregado, aparece uma tela de briefing, onde serão mostradas todas as informações necessárias para que os objetivos sejam completados, como a história do lugar onde você está, para onde deve ir e porque deve ir. Na versão para PC, o jogo é extremamente fácil e, a inteligência artificial não deveria ter o nome de inteligência e sim, de burrice artificial, já que os soldados não conseguiam acertar um tiro a queima roupa. Para a versão de X-Box, esse bug foi consertado: dessa vez, os soldados do seu exército e do adversário não são mais tão fáceis de matar.

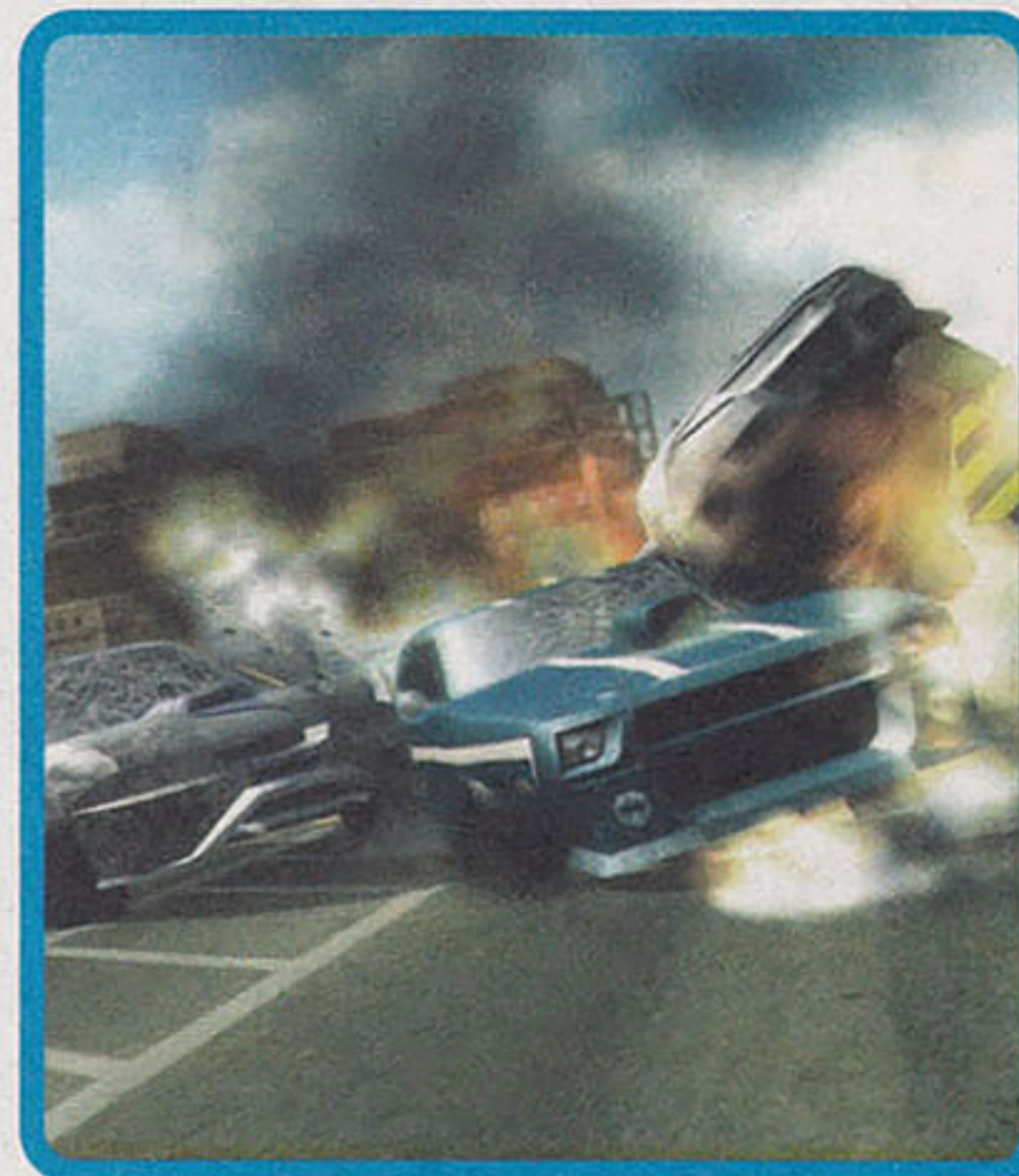
A parte gráfica do jogo também foi melhorada, com efeitos de explosões mais realistas.

Será possível também jogar pela Xbox Live contra até dezesseis outros jogadores usando um headset, ou contra mais quatro amigos no modo Split screen. Delta Force: Black Hawk Down parece que será um bom passatempo, mas nada além disso. Agora, é só esperar ele chegar para saber...

Produtora: Climax Studios
Distribuidora: NovaLogic
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: Final de 2004

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 desastoso – 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.

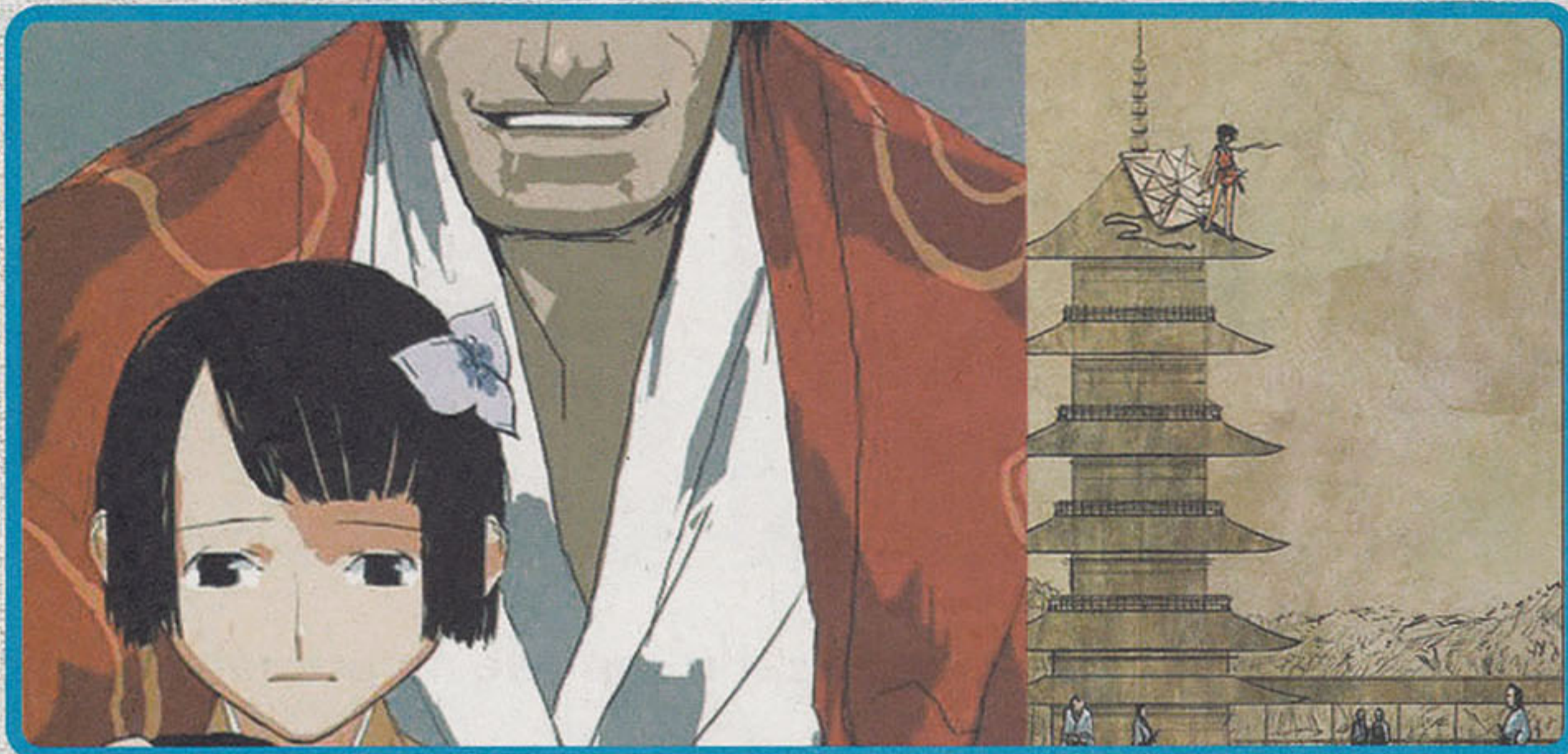
Toda esta destruição terá como palco as cidades americanas de Miami, São Francisco, Los Angeles e Nova York e, para tornar tudo ainda mais interessante, os carros de Crash 'N' Burn poderão sofrer modificações no visual e na potência, alterando a pintura, as rodas, adicionando nitro, entre outros. Será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



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

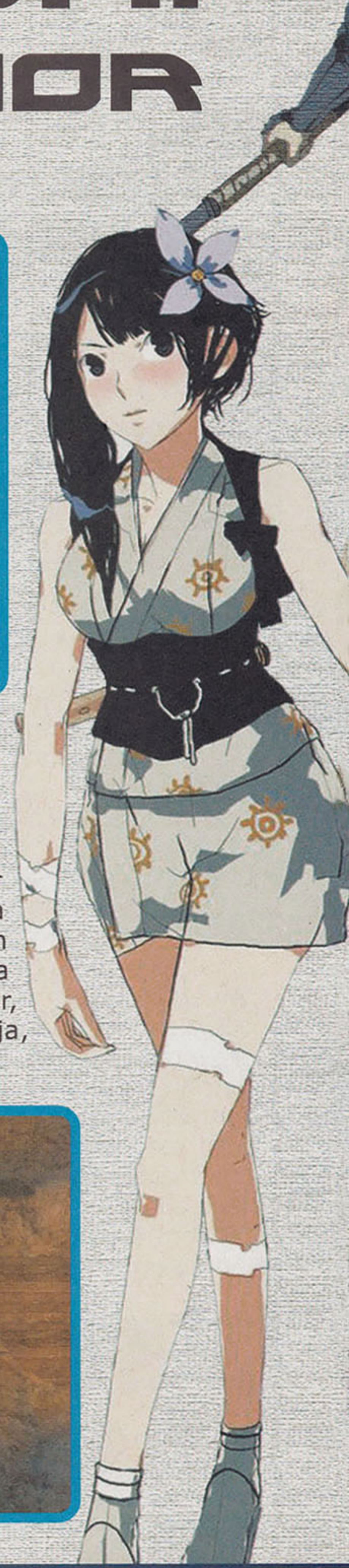
RED NINJA: END OF HONOR

Por: Wildson Chinaglia



Quando a honra acaba, só sobra a vingança

Quem gosta da cultura japonesa sabe que, enquanto os samurais são guerreiros que prezam pela honra e grandes combates, os ninjas preferem trabalhar simplesmente por dinheiro e da forma mais silenciosa possível – e por isso mesmo são personagens bem interessantes para um game. Pensando nisto, a Vivendi Universal lançará Red Ninja: End of Honor, um jogo de ação protagonizado por uma mulher ninja, previsto para outubro.





O game será ambientado no Japão do século XVI, quando os conflitos entre os senhores feudais se transformaram numa violenta guerra. Em meio ao caos dos combates, Kurenai, uma menina, e seu pai são atacados pelo clã Black Lizard. A garota, única a escapar com vida, é adotada por outro clã, com o qual aprende a dominar a arma Tetsugen (uma espécie de fio usado para sufocar inimigos) e passa a viver apenas para vingar a morte de seu pai.



Como qualquer ninja de vídeo game, Kurenai terá habilidades que desafiam as leis da física, a exemplo de correr pelas paredes, andar na água e a famosa técnica da invisibilidade, além de outras que somente uma garota ninja poderia ter, como seduzir guardas. O arsenal promete ser bem variado, contando não apenas com o Tetsugen, mas também com bombas de fumaça, zarabatanas e explosivos.

As fotos divulgadas até agora mostram ambientes com poucas texturas e pobres em detalhes, inclusive na personagem principal, mas ainda é cedo para julgar a qualidade de End of Honor. De qualquer maneira, é mais uma escolha que deve surgir para quem curte títulos de ação furtiva.

Produtora: Tranji
Distribuidora: Vivendi Universal
Gênero: Ação
Data de lançamento: Outubro de 2004

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Por: Italo Lapenta



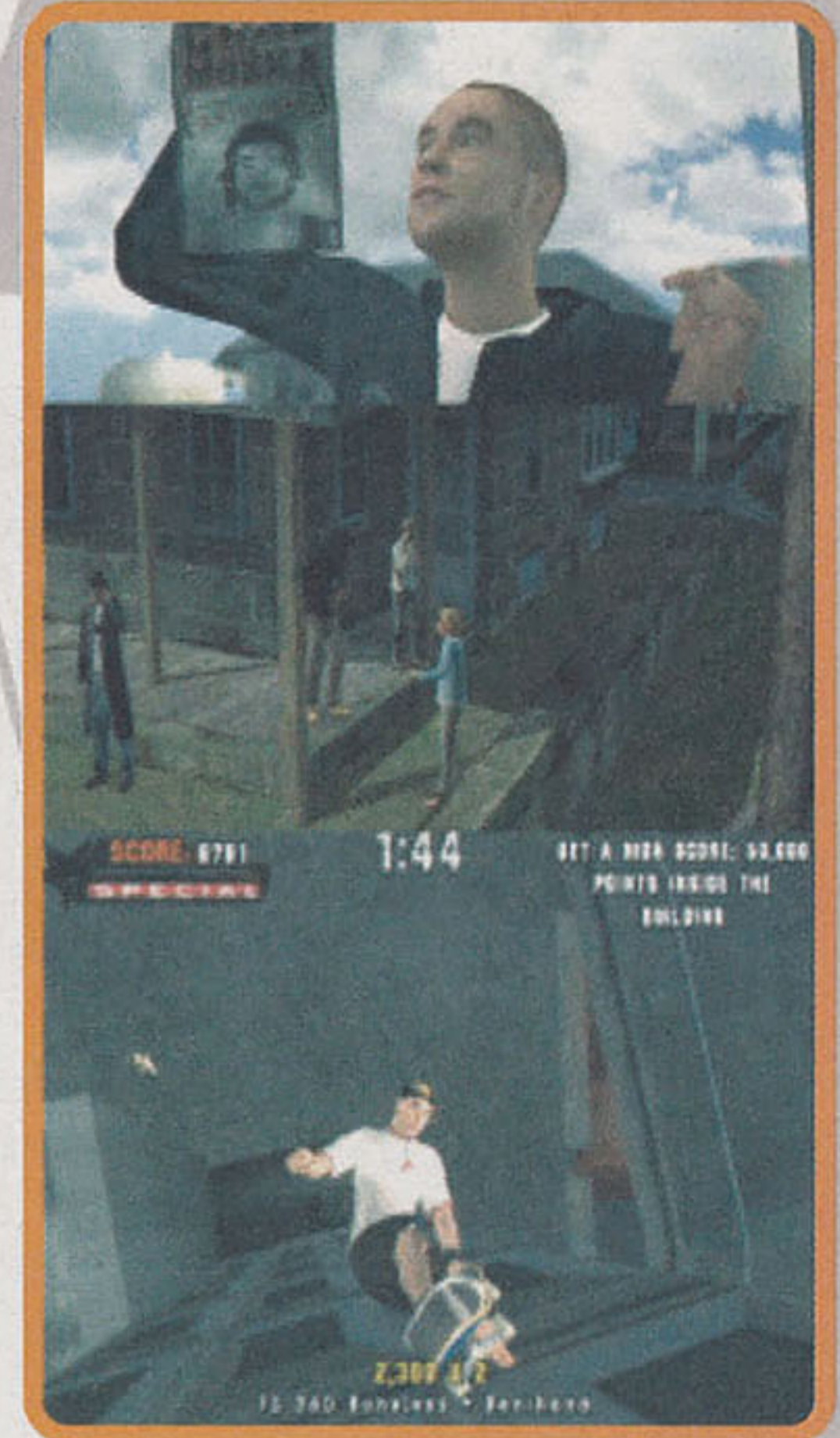
Prove que você é um profissional do skate e conquiste seu sonho

Para quem é fã de skate e quer entrar na pele de um skatista, fazer manobras radicais, Tony Hawk's Underground é perfeito. Existe uma história que você deve seguir, nela, você é um garoto rebelde que mora em um bairro perigoso, cheio de bandidos e traficantes, e que apenas quer se divertir andando de skate e realizar seu sonho de ser um grande profissional.

No jogo, dá para sair do skate, andar pela cidade e subir em telhados, pular muros, etc. Você poderá montar seu personagem ao seu gosto, mudar o tipo de cabelo, tênis, calça, e até o bíceps. Também se podem colocar acessórios, como vários tipos de spike, mochila e pulseiras.

O jogo é indicado para quem gosta de jogos de ação e sempre quis ser um "profissional" em skate, pois há centenas de manobras para arriscar, como pegar "rabeira" (segurar na traseira de um veículo), segurar em um cachorro para que ele te leve até o final da missão, e até dirigir carros. Ainda é possível se divertir com o modo multiplayer e ver quem faz a manobra mais valiosa e mais radical com um amigo.

Os gráficos são muito bons e a jogabilidade não é muito difícil. No começo você terá um pouco de dificuldade, mas com muita rapidez aprenderá. Nas fases, você tem liberdade de escolha entre as missões: não há determinada ordem para escolher qual fazer, podendo até explorar a cidade com tranquilidade. Os cenários são baseados em cidades reais, como Moscou, Nova Jersey, etc. Depois de feitas todas as missões, novas fases são abertas, com muito mais desafios e cenários diferentes, ficando cada vez mais emocionante e divertido. O jogo ainda te acompanha com vários temas de músicas, muito divertidas e empolgantes.



Produtora: Neversoft
Distribuidora: Activision
Gênero: Esporte
Jogadores: 2

ARX FATALIS

Por: Wildson Chinaglia

A intenção foi boa, mas não salvou o game de ficar ruim

Quando se pensa em games de RPG, é comum lembrar de títulos consagrados como os da série Final Fantasy, que prezam por histórias complexas e lotados de combates aleatórios durante as missões. Arx Fatalis traz uma forma alternativa de criar um RPG, com um enredo simples e focado na solução de quebra-cabeças e no uso de itens, mas o resultado deixou a desejar.

Mesmo apostando numa história direta e fácil de compreender, a Arkane Studios, produtora do game, a apresenta ao jogador de forma monótona, através de muito diálogo e poucas cenas (um cara vai narrando enquanto tudo é ilustrado pelas pinturas de um mural). É um recurso tão chato que a minha reação natural foi querer pular esta parte, mas agüentei para confirmar o que já suspeitava: a apresentação é ruim do começo ao fim.

A jogabilidade é interessante até certo ponto. Enquanto o game é rico na variedade de itens, pois a maioria dos objetos encontrados nas fases podem ser apanhados, muitos não têm utilidade, como pedras e crânios. O restante inclui itens para recuperar a energia, armas, roupas e para a solução dos quebra-cabeças, que são na maioria simples e não oferecem quase nenhum desafio. Tudo desanda de vez no sistema de combate, em que a visão em primeira pessoa limita os ataques a dois ou três movimentos de braço com sua arma de escolha e nas magias, que demoram a ser feitas graças aos comandos grandes, que devem ser repetidos a cada vez que estes poderes são usados.

Os gráficos usam boas texturas nos cenários, mas os objetos, em especial as armas, são quadrados e com poucos detalhes, dando a impressão que o game aparenta ser mais velho do que realmente é. Arx Fatalis até tentou trazer conceitos interessantes para um RPG, mas é parado demais e traz diversos defeitos difíceis de ignorar.

Produtora: Arkane Studios
Distribuidora: DreamCatcher
Gênero: RPG
Jogadores: 1

SPIDER-MAN 2

Por: Wildson Chinaglia

Para um grande filme, um grande game

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



Spider-Man 2 utiliza o mesmo conceito de outros títulos de sucesso, como Tony Hawk Underground e GTA, em que o personagem tem toda a área de jogo livre para explorar (no caso, a ilha de Manhattan) e missões não-lineares. Na prática, isto significa que o game tem, além das missões principais, centenas de desafios paralelos, que podem ser cumpridos na ordem que o jogador desejar. Estes desafios são bem mais simples do que aqueles encontrados no roteiro principal, incluindo deter ladrões de carros, ajudar garotas indefesas contra ladrões de bolsa ou entregar pizzas. Estas ações, embora pareçam menos dignas de um super-herói, rendem Hero Points, que podem ser usados para trocar por novas habilidades para o Aranha, como maior velocidade ao balançar na teia ou novos golpes. Coletar os pontos também faz parte dos objetivos a serem cumpridos em alguns capítulos, aumentando ainda mais a importância dos desafios paralelos.



O mapa, apesar de incluir somente a ilha de Manhattan, é enorme e, portanto, locomover-se pelas teias é fundamental. Neste ponto, a jogabilidade ficou excelente: balançar nas teias entre os edifícios de Nova York é uma das partes mais divertidas do jogo. A movimentação do personagem é perfeita, muito parecida com a dos filmes, enquanto a jogabilidade garante precisão entre um balanço e outro. É preciso um tempo para aprender a passear de teia sem problemas, mas está longe de ser difícil; ainda assim, há uma opção para que o game faça o movimento automaticamente. Outros aspectos são menos brilhantes, como o sistema de combate simples e repetitivo, mas este pequeno defeito some quando o jogador compra todos os upgrades de combate: são tantos comandos que você pode até se esquecer de alguns. Diversos deles são marcas registradas do Aranha, como pendurar os inimigos nos postes de luz, por exemplo.



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

Produtora:

Treyarch

Distribuidora:

Activision

Gênero: Ação

Jogadores: 1

SILENT HILL 4: THE ROOM

Por: Juliene Moretti

Terror dentro do seu próprio apartamento

Impagine que, de uma hora para outra, você começa a ter pesadelos estranhos e aos poucos vai se tornando um prisioneiro do seu próprio apartamento. É mais ou menos essa a situação de Silent Hill 4: The Room.

O jogo é como se fosse um livro, aos poucos vai te dando dicas para entender a história. Você começa encarnando um cara, que depois de ter vários pesadelos, se vê preso em seu apartamento, as janelas não abrem e a porta se encontra misteriosamente lacrada com correntes e cadeados. O único jeito de sair é um buraco dentro de seu banheiro, e é aí que o jogo realmente começa. Esse buraco funcionará como um portal para "outras realidades" e, através dele, você consegue sair para diferentes lugares, onde tentará descobrir o por quê de estar preso no seu apartamento e também quem ou o quê está matando as pessoas que você conhece no meio do caminho.



O jogo contém cenários, no mínimo, suspeitos, como um metrô abandonado, um orfanato onde ocorriam rituais satânicos no meio de uma floresta e uma prisão bem rústica. E para aumentar a adrenalina, cachorros estranhos, morcegos, fantasmas e até lesmas gigantes, que não são importantes, mas rendem alguns sustos. A jogabilidade é simples, sem maiores complicações, a não ser quando há necessidade de pegar um objeto do chão, pois é preciso estar no ponto exato para agarrá-lo, e exige, também, bastante paciência e raciocínio na hora de tentar entender a história. Perfeito para quem gosta de um suspense misturado com um terror psicológico.

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

INDYCAR SERIES 2005

Por: Juliene Moretti

Mais do mesmo

Corridas são emocionantes. Esse jogo, nem tanto. E emoção é o que, normalmente, não falta nas corridas de fórmula Indy. Dede 1911, foram corridas sensacionais, com batidas incríveis, chegadas espetaculares e controvérsias, que vão desde problemas com os carros até quem realmente ganhou a corrida. Diferente desse jogo, que não traz nada que chame a atenção como a fórmula Indy.



Você deve ter cuidado com os carros que vêm de trás, porque normalmente eles não conseguem desviar e acabam batendo no seu carro, o que seria interessante, se não fosse por um pequeno detalhe (ou uma pequena falha), os carros saem dessas batidas totalmente ilesos. Na corrida "oficial", os carros batem, capotam, voam e não acontece absolutamente nada, enquanto, nas corridas de treino, aparecem algumas regras do que não se pode fazer e, aí sim, se bate, aparece o carro danificado e você é desclassificado. Não devia ser ao contrário?



Batidas a parte, um aspecto legal foi a opção Masterclass que ensina as regras da corrida, técnicas de ultrapassagem, estratégias de parada no pit stop, para que serve cada item no painel, etc. Outro aspecto interessante é o contato que se tem com a equipe: uma voz aparece, enquanto você está correndo, te avisando dos carros querendo te ultrapassar, sua posição na corrida, coisas desse gênero. Os cenários são legais, com torcida e propagandas, mas nada que já não se tenha em outros jogos muito mais atraentes.

Distribuidora:
Codemasters
Produtora:
Codemasters
Gênero: Corrida
Jogadores: 12

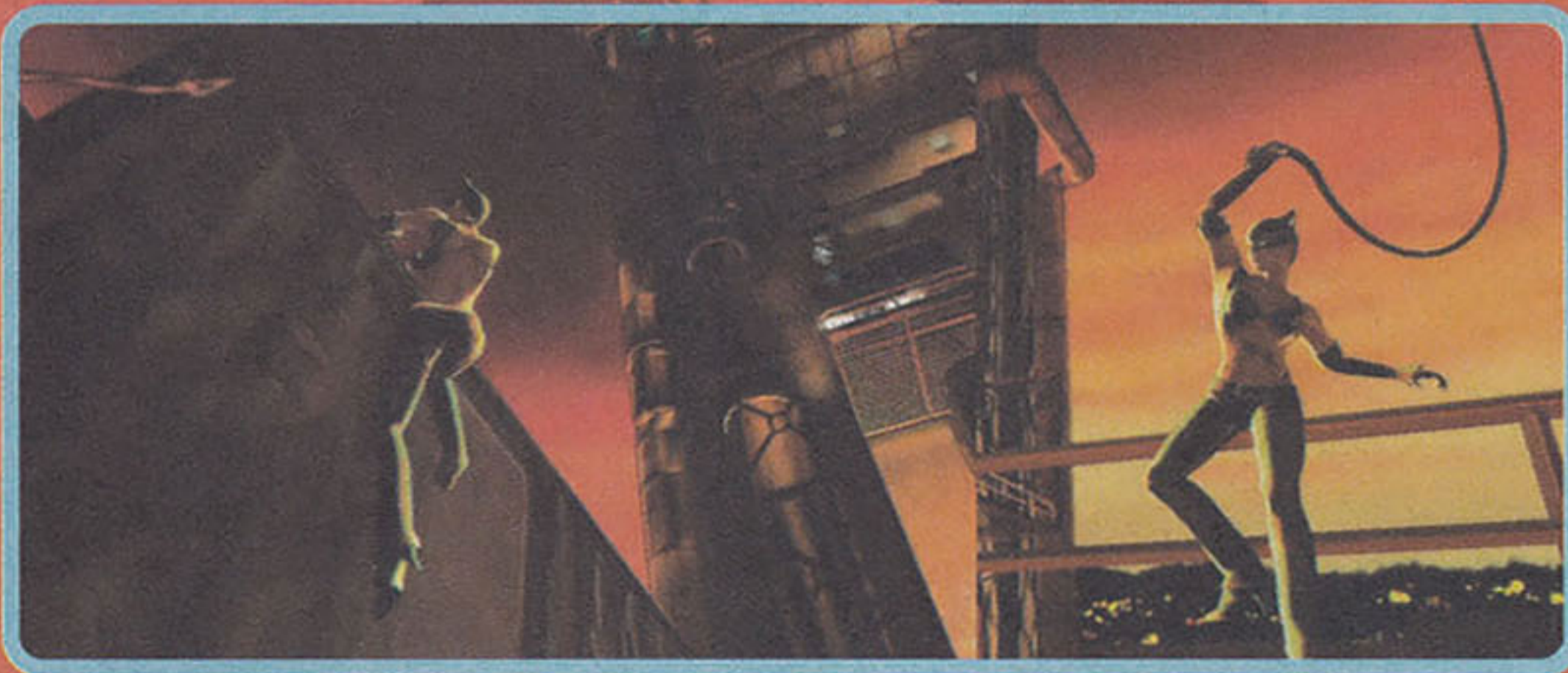
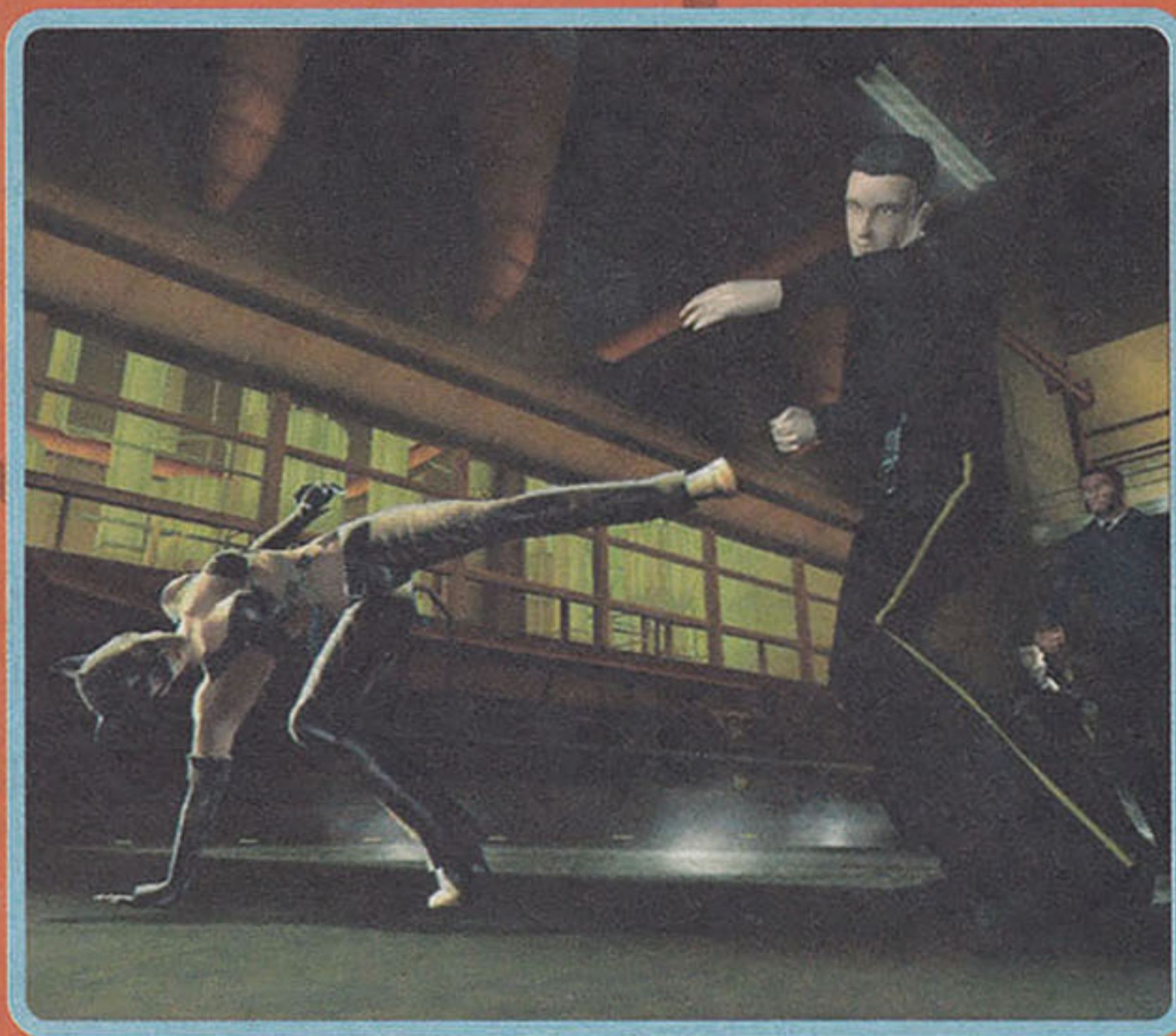
CATWOMAN

Por: Juliene Moretti

A Mulher Gato cor de rosa

Filmes de super heróis, principalmente os de quadrinhos, geraram sempre grandes expectativas dos fãs. São produções milionárias, com muitos efeitos especiais, ação e gente famosa. Tudo isso rende em bilheteria recordes, várias críticas e derivados do filme, como por exemplo, jogos de vídeo game. Um dos últimos que cumpriu essa trajetória foi Mulher Gato, grande produção que promete não decepcionar e também virou jogo, que foi lançado em seguida. Quanto ao filme, só assistindo para saber, quanto ao game, decepcionou bastante.

O jogo começa de noite, quando a Mulher Gato vai assaltar uma loja de jóias que já estava sendo assaltada. A missão é bater nos ladrões e fugir da polícia. A liberdade é praticamente nula, ou seja: se quiser cumprir a missão, você deve empurrar o policial dentro



da lata de lixo, não adiantando só ficar batendo nele, ou então, só vai conseguir escapar se seguir exatamente o caminho que o game traçou.

Os cenários ficaram bem legais, os becos da cidade, os prédios. Os movimentos dela também são bem interessantes, como chutes, chicotadas e escaladas na parede. É uma pena que os produtores não se decidiram se era para fazer um jogo para garotos ou para garotas. Se for para garotos, falharam no excesso de cores rosa e violeta e na barra de energia, que é um bracelete de diamante – o que deveria ser uma gata de rua, se tornou uma gata de madame. E se foi para garotas, esqueceram que não temos muita paciência para seguir a risca todos os movimentos que estão sendo pedidos (e a "Halle Berry" não precisava rebolar tanto). E para os dois, apesar dos movimentos legais, o jogo não teve tanta ação quanto se esperava.

Distribuidora: Eletronic Arts
Produtora: Eletronic Arts UK
Gênero: Ação
Jogadores: 1

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Por: Alex Fernandes

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

AArmy 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 frequentemente por todos os jogadores de vídeo games do mundo: este jogo realmente Sux.



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

ENCLAVE

Por: Juliene Moretti

Era uma vez, na Idade Média

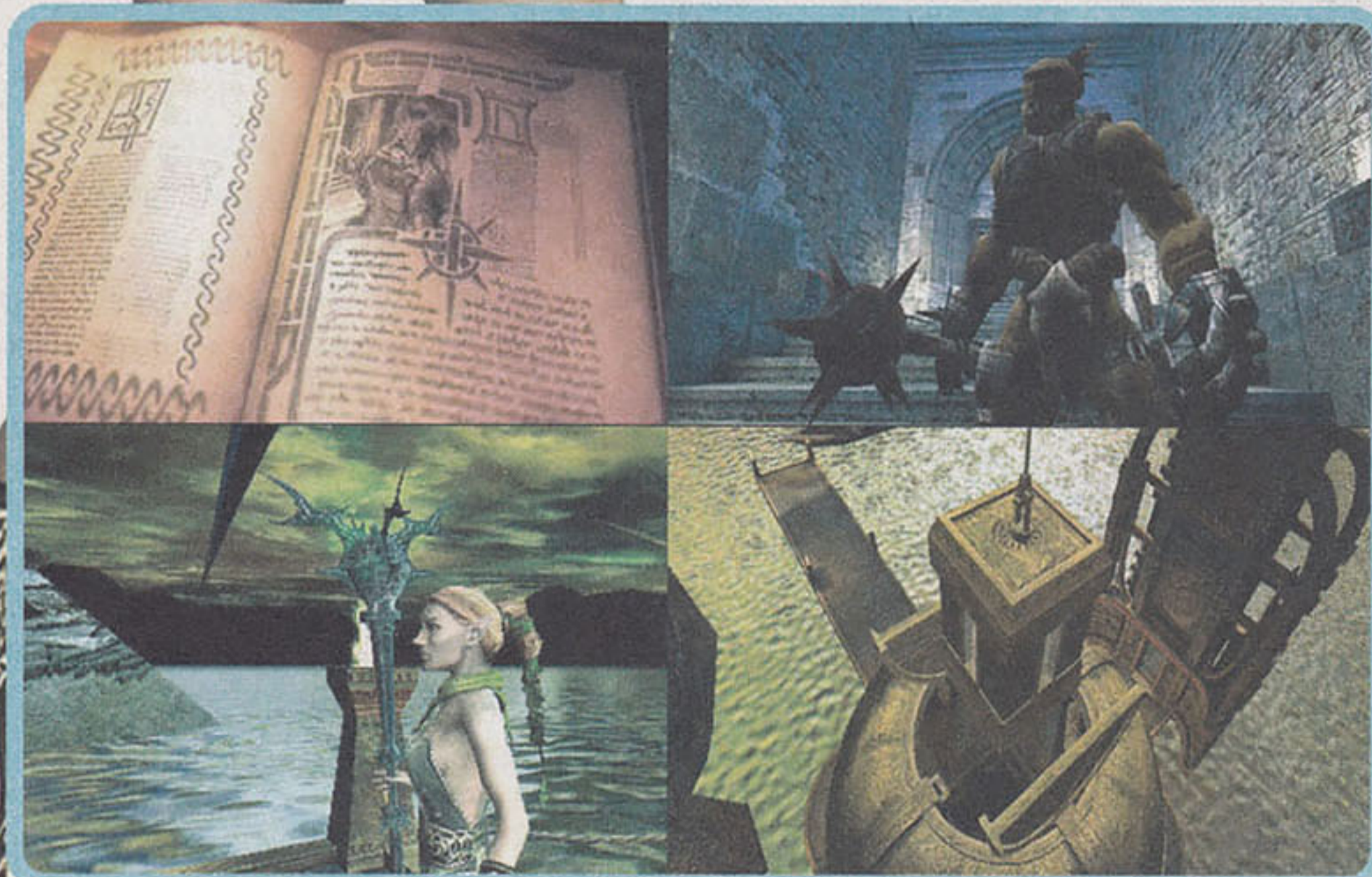


Era uma vez, em uma época muito distante, por algum motivo, você foi preso. Desta forma, sua primeira missão é sair da cadeia. Este é o exemplo mais comum de games que tem como cenário a Idade Média. E é assim que o jogo Enclave se apresenta. Através de uma introdução gigantesca que ninguém por aqui teve paciência de ver inteira, e provavelmente conta, com detalhes, alguma coisa sobre as batalhas que se passou, o porquê que você está sendo preso e o verdadeiro objetivo do jogo.



Mas, a introdução não interessa. O que importa é o jogo. Você começa como um cavaleiro, dentro de uma prisão e sua meta é achar uma porta e sua chave específica que, lógico, vai estar jogada por aí. Andando em bueiros, subindo e descendo escadas, a impressão que dá é que os produtores fizeram questão de colocar caixas e entulhos bem na frente das passagens, só para que você tivesse que pular sobre eles, totalmente sem necessidade. Os utensílios iniciais são uma espada, para matar anões e os orcs, completamente chatos, e uma tocha, muito útil para os corredores escuros. Depois de passar dessa parte, você pode escolher outros personagens, como a Caçadora, ou outras armas, como um machado.

O que melhorou um pouco esse jogo foi essa possibilidade de trocar de armas e, como a quantidade é grande, não dá para reclamar. Outra coisa é a qualidade do visual, é bem melhor que muitos outros jogos espalhados por aí. Ainda assim, o game não traz nada de especial e é recomendado para quando não se tem mais nenhuma outra opção do que fazer para se distrair.



Distribuidora: Conspiracy Entertainment
Produtora: Starbreeze AB
Gênero: Ação
Jogadores: 1

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

Por: Juliene Moretti



Quando é divertido entrar numa briga



Luta livre é sempre um espetáculo. A platéia torcendo, gritando e os lutadores sempre dando seus shows. A diferença entre esse tipo de luta com qualquer outro tipo é a irreverência. Aqui, além da força e da precisão de movimentos, também vale a criatividade, seja com roupas diferente do convencional, seja com estilo do golpe. Mesmo parecendo que um lutador está torturando o oponente, às vezes, não passa de encenação, por isso é muito mais divertido assistir. O jogo Showdown é assim também.

Apesar de não ter nada em especial, o game é engraçado e traz vários tipos de luta, como dentro da gaiola, ou uma em que o jogador deve colocar uma escada no meio do ringue e subir nela para ganhar ou, então, lutas de até três contra três, fora os golpes que são impressionantes e rendem muitas expressões como "Aii!" ou "Nossa!!". O jogo tem licença oficial, o que possibilita você jogar como Hulk Hogan ou como Randy "Macho Man" Savage e muitos outros. Você também pode escolher a roupa que quer lutar e vai de short bem curtinho até de terno e gravata borboleta.

Talvez, a falha tenha sido da parte dos gráficos. Por ser um jogo de luta, deveriam ter caprichado mais. Por exemplo, um dos golpes é derrubar o adversário e se jogar em cima dele e, quando você se joga, a impressão que dá é que você escorrega sobre o outro lutador. E quando você vai pisar em cima desse lutador, seu pé atravessa o corpo do homem. Decepciona um pouco, mas nada que estrague muito a diversão.

Produtora: Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Gênero: Luta
Jogadores: 1



SAMURAI WARRIORS

Por: Kleber Dubal

Aprenda um pouco sobre a história do Japão, mas tenha um joystick reserva

A Koei está criando uma certa tradição em jogos de samurai. Após lançar Romance of the Three Kingdoms e Dynasty Warriors, agora chegou Samurai Warriors para Xbox, um game que já é conhecido no PS2. Ao contrário de Dynasty Warriors, em que os acontecimentos ocorrem na China, em Samurai Warriors a história se passa no Japão antigo, onde estão rolando várias batalhas entre clãs rivais, fato esse que realmente aconteceu e que ajudou a tornar o Japão o que ele é hoje. Mas, se você não está nem aí para a história do Brasil e muito menos para a do Japão, o que pode chamar a sua atenção para este jogo é o fato dele ter muita pancadaria e uma jogabilidade em que a única coisa necessária é um polegar calejado e um controle reserva para seu Xbox.



A qualidade gráfica dos vídeos impressiona pelo nível de detalhes, o que não é nenhuma novidade tratando-se do Xbox, onde isso é o mínimo que podemos esperar. Porém, durante o jogo, a qualidade cai e bastante, mas nada que possa tirar a diversão do jogador. A jogabilidade é bem simples, você irá usar somente o botão X incessantemente durante praticamente todo o game. Existem algumas combinações que podem ser usadas, mas se você usar só o botão X durante o jogo inteiro, garanto que será possível chegar ao final sem maiores problemas.



O jogo tem um total de 15 personagens, sendo que apenas alguns deles são liberados no começo do jogo, e dependendo de qual deles você escolher, a história terá um rumo diferente. Em alguns momentos, o jogador se verá em meio a centenas de soldados inimigos, mas, dependendo do nível de dificuldade escolhido antes de começar a jogar, você pode chegar a ter dó dos seus inimigos, de tão fácil que será



eliminá-los. O modo easy pode render, no mínimo, boas risadas ao passar pelas fases – seus inimigos quase nunca irão lhe atacar, ficando praticamente parados à sua volta, somente esperando para serem eliminados, mas, obviamente, isso mudará se você escolher um modo de jogo mais difícil. A ação na maioria do jogo é a pé, mas também é possível usar cavalos. Isto não muda muita coisa, pois a pé ou a cavalo a velocidade é a mesma, sendo que a única diferença é que a cavalo é bem mais divertido, pois é possível atropelar os inimigos à sua frente e fica muito mais fácil e divertido golpeá-los com sua espada. Samurai Warriors é um jogo divertido que pode ajudá-lo a passar o tempo numa daquelas tardes de domingo em que nunca se tem nada para fazer.

Produtora: Omega Force
Distribuidora: Koei
Gênero: Ação
Jogadores: 2

RED DEAD REVOLVER

Por Kleber Dubal



Capítulo 2

Bounty Hunter

Local: Twin Rocks

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 10

Assista a cena e, se você quiser, compre alguma coisa do vendedor. Eu aconselho a comprar a faca, pois ela será muito útil mais adiante no jogo. Aqui terá mais um pouco de treino, agora Red aprenderá a se esconder. Esconda-se atrás da carroça e mate os inimigos que estão na sua frente e depois os que estão no alto das

Capítulo 1 – Bulls Eye

Local: Broken Creek

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 12

Antes de tudo, você precisará saber como jogar. Assista a cena do pai de Red voltando para casa e, após o diálogo, ele lhe entregará uma arma, a Old Pistol. Siga o caminho até um pequeno rio e, no caminho, serão ensinados os comandos que você usará durante o jogo, o analógico esquerdo para andar e o direito para controlar a câmera. Siga em frente até o local onde terá um alvo, aperte o quadrado e treine um pouco, bastando seguir os comandos que aparecem na tela. Após o treino, assista a cena e suba para ajudar o pai de Red. No caminho aparecerão alguns bandidos, use os comandos que você acabou de aprender para matá-los e siga em frente. Tente ficar sempre próximo de seu pai para saber onde estão os inimigos e, após matar o último, assista a cena e siga para a próxima fase.



pedras. Após matá-los, você aprenderá a usar o Dead Eye, muito útil durante o resto do jogo.

Agora Red enfrentará o primeiro mestre o, Bloody Tom. Use as técnicas que você aprendeu até agora para matar os capangas dele, depois de feito isso, pegue a espingarda e use o Dead Eye para matar o grandão. Vá até o meio da Vila e, quando ele aparecer, volte de costas e atirando sempre na cabeça dele. Feito isso, assista ao filme e pegue sua recompensa pela cabeça do Bloody Tom.



Capítulo 3 – Ugly Streetfight

Local: Widow's Patch

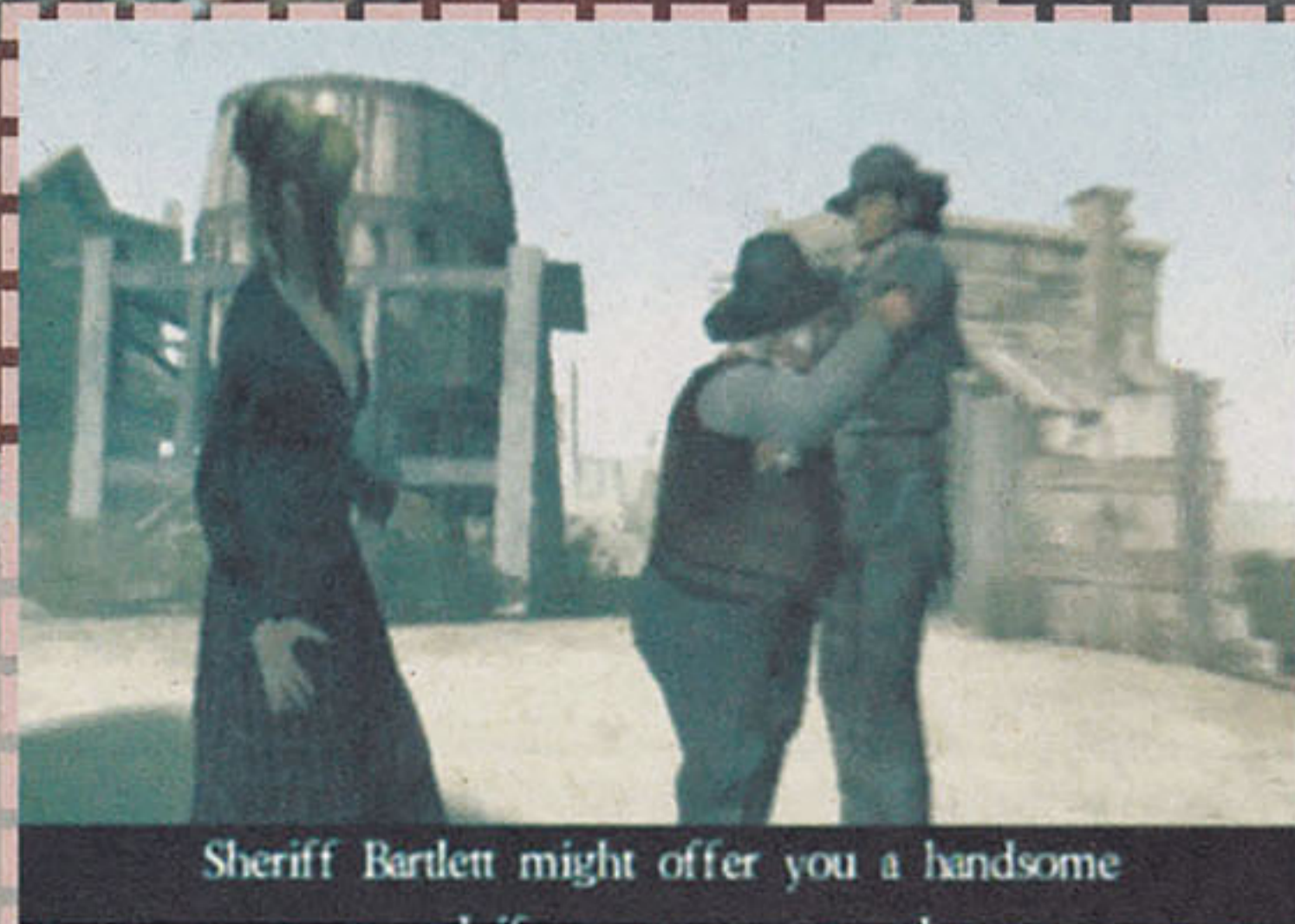
Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Dica para os duelos: Sempre que Red tiver que duelar, ele poderá escolher no máximo seis pontos para atirar no corpo dos adversários. No caso dos duelos contra um único inimigo, assim que aparecer um ponto vermelho, mantenha a mira parada e marque os seis pontos no mesmo lugar. Em duelos contra dois ou três inimigos, tente fazer mira sempre perto da cabeça e marque no mínimo dois pontos de tiro em vermelho em cada inimigo.



Para acabar com os bandidos que atiraram no cão de Red, use a carroça onde estão os corpos para se proteger e matar o primeiro. Saia e mate os outros dois com a pistola, pegue o rifle e suba no teto da casa à esquerda da tela para matar os outros três atiradores que estão no telhado, usando o zoom do rifle para melhorar sua pontaria e, após matá-los, desça para enfretar os três bandidos que apareceram. Não fique parado para não tomar tiros – uma dica para derrubá-los é usar o Dead Eye. Agora é a hora do duelo, siga as instruções do jogo e mate o bandido. Mais alguns bandidos aparecerão, use a caixa d'água no meio do cenário para se proteger e mate quem surgir usando o Owl Rifle. Chegou o momento de matar o chefe. Atire nos pés dele para largar o xerife e, assim que ele o soltar, atire sem parar com o Owl Rifle.





Capítulo 4 – The Traincar

Local: Estrada de Ferro Pan-Atlantic

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 1

Dentro do vagão do trem fale com xerife e com um cavalheiro sentado no primeiro banco do lado direito da tela. Volte para o xerife, duele com o bandido e continue o jogo.

Capítulo 5 – Railroad

Local: Estrada de Ferro Pan-Atlantic

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Agora você estará em cima do trem. Vá para o último vagão, eliminando quem aparecer na sua frente, e mate o bandido que está atirando facas em você. Tente ficar longe dele, pois ele vai tentar te derrubar do trem. Siga para o primeiro vagão do trem, onde fica o maquinista, ignorando os bandidos que você encontrar pelo caminho. Aqui, sua missão é proteger o motor do trem por 3 minutos. Use o Owl Rifle para tentar derrubar os irmãos Pedroza antes que eles subam nos vagões, mirando sempre nas cabeças dos bandidos.



Agora você está na cidade de Brimstone. Fale com as pessoas nas ruas e aproveite para fazer os upgrades que quiser e, quando estiver pronto, vá falar com o xerife para iniciar o próximo capítulo.

Capítulo 6 – Carnival Life

Local: Fairgrounds

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido



O xerife te enviará para enfrentar o Pig Josh. Agora que você já está acostumado com o jogo, mate os anões e os grandalhões. O melhor a fazer nesse ponto é subir para onde tem a metralhadora para se proteger e, depois que matar todos, liberte Jack Swift da jaula atirando na maçaneta. Jack cairá no chão e agora você aparecerá do lado da metralhadora de novo, mas não a use, jogue uma dinamite dentro da casa e corra para o lado oposto de onde você apareceu. Após matar todo mundo, chegou a hora de enfrentar Pig Josh. Suba na casa e use o Repeater Rifle para acertá-lo e, quando tiver Pig Josh na mira, use o Dead Eye para acertar o máximo de tiros possíveis.

Capítulo 7 – Freak Show

Local: Widow's Patch (noite)

Personagem: Jack Swift

Nº de Inimigos: Indefinido

Pela primeira vez você irá jogar com outro personagem, Jack Swift, e seu objetivo principal será proteger Katie, que está presa nas cordas. Mate primeiro o atirador de facas – quando ele estiver com o sangue pela metade, aparecerá um bandido que cospe fogo. Após eliminar o atirador de facas, mate o bandido que cospe fogo, sempre tomando cuidado com os anões.

O melhor modo de enfrentar o Professor Perry é usar as cercas que tem no cenário para se proteger. Após você acertar alguns tiros nele, os anões irão aparecer, porém, tente se concentrar em acertar somente Perry. Enquanto ele estiver mudando de lugar, mate os anões e, assim que ele parar, atire o máximo de vezes possível. Aparecerão mais atiradores, se livre deles o mais rápido possível e pegue os itens de cura que eles deixam cair, mas continue atirando no Perry sempre que ele parar até matá-lo.



Agora você volta a controlar Red na cidade. Vá até a loja de armas e compre a Sawn-Off Shotgun, pois ela será necessária na próxima fase.

Capítulo 8 – Rogue Valley

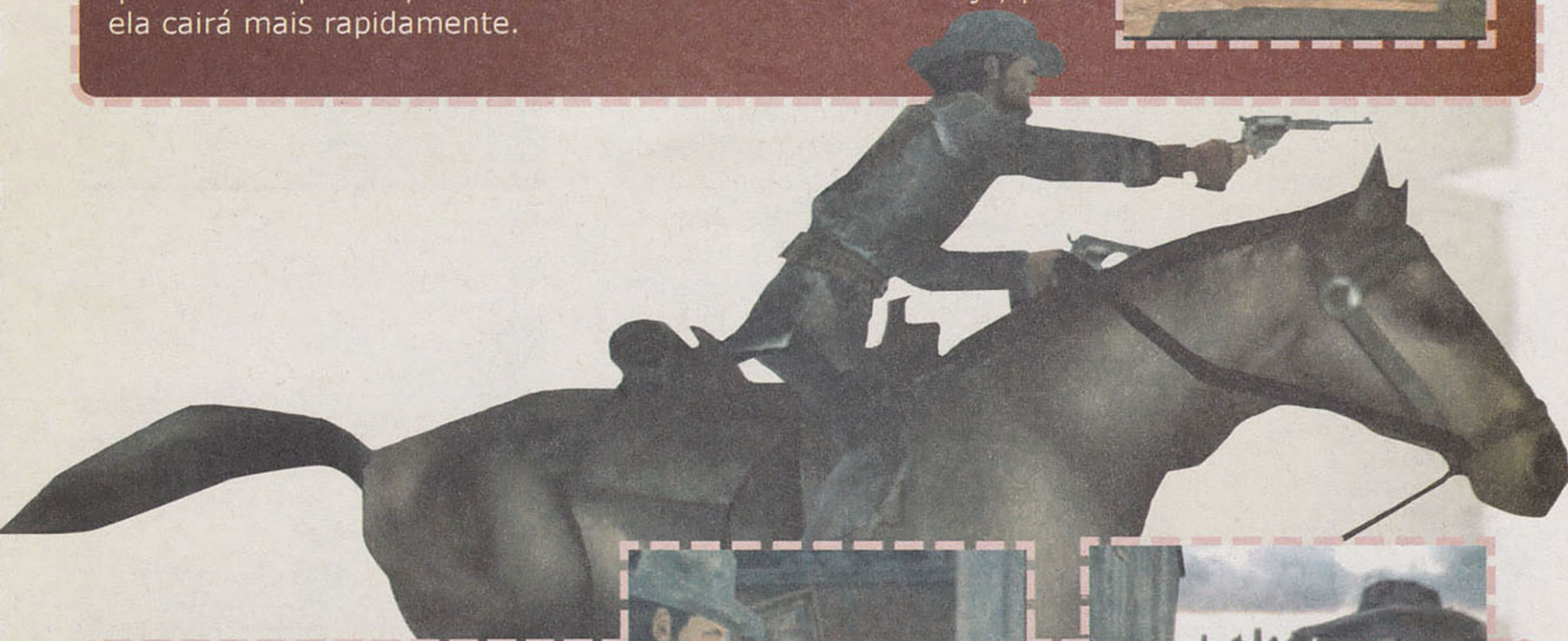
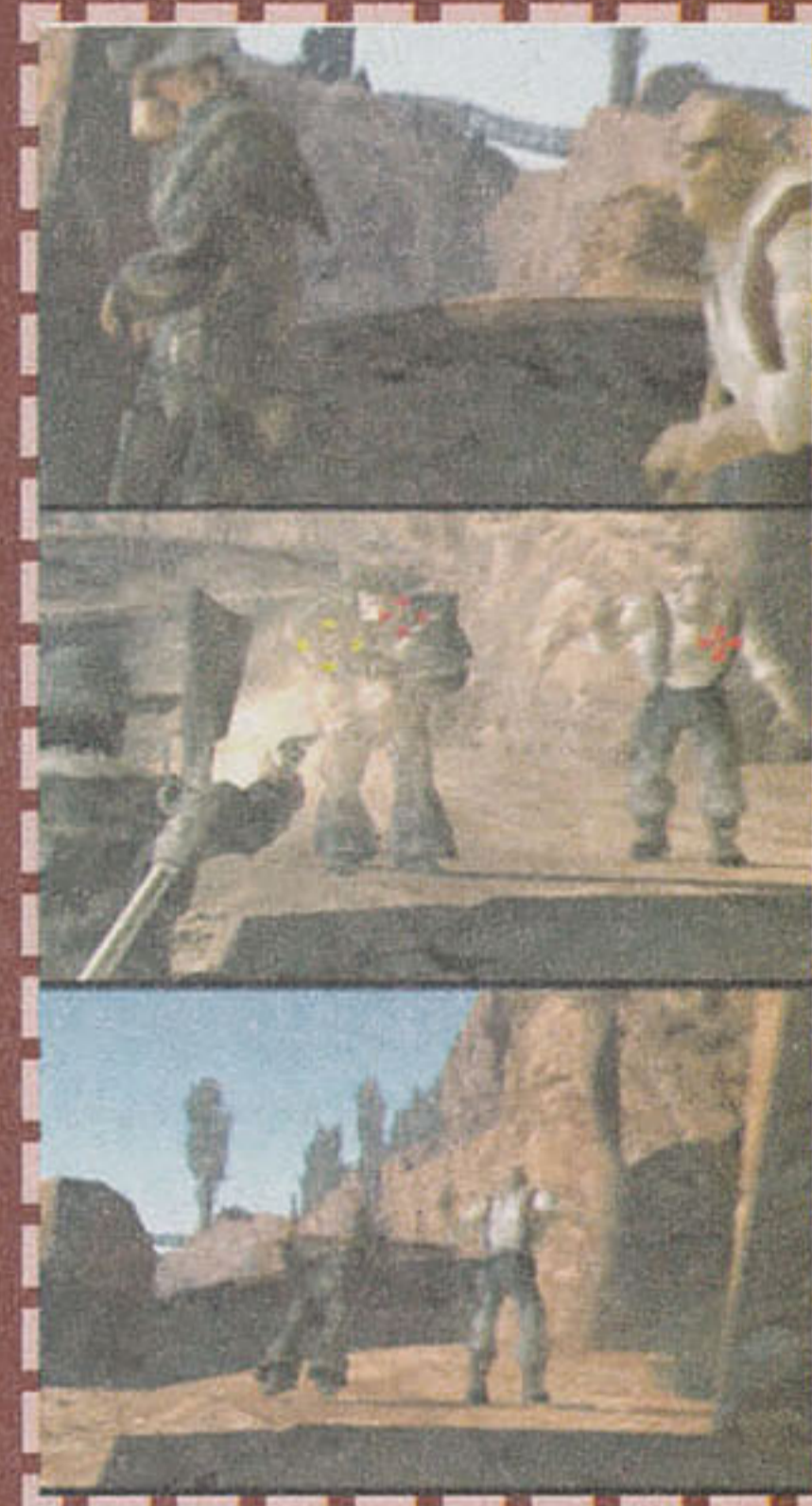
Local: Rogue Valley

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Escale as rochas do lado direito do mapa e você chegará até uma rocha perfeita para se proteger, use-a para se esconder enquanto mata os bandidos do outro lado da ponte. Após matá-los, siga em frente e cuidado com os atiradores que apareceram do lado esquerdo. Vá acabando com todos os bandidos e tome cuidado com uns grandalhões que atiram pedras no Red. Atire neles antes que peguem as pedras e continue indo em frente até chegar o momento de mais um duelo. Agora depende de sua habilidade, pois você irá duelar com dois inimigos de uma só vez. Após o duelo, continue em frente pelo lado esquerdo da tela, desça, mate os dois bandidos e siga pelo caminho. Mate os atiradores e continue em frente.

Agora é chegada a hora de enfrentar Bad Bassie. Use as rochas do cenário para se proteger e use qualquer arma, mas, sempre que Bassie aparecer, tente acertar somente tiros na cabeça, pois ela cairá mais rapidamente.



Capítulo 9 – Ghost Town

Local: Cidade Fantasma

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Ao chegar na cidade fantasma, Red terá que encarar um bando inteiro. Para matar os três primeiros, use a casa do lado esquerdo da rua como proteção e, após matá-los, siga para dentro da primeira casa do lado direito. Continue com esta tática até chegar ao final da cidade para mais um emocionante duelo, onde suas habilidades serão colocadas à prova novamente. Red terá que encarar três bandidos de uma só vez, portanto, tente acertar as cabeças dos três.



Capítulo 10 – The Cemetery

Local: Cemitério

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Chegou a hora de encontrar Mr. Black e seu bando. Use a árvore do lado direito como escudo, mate primeiro o bando e depois se concentre no alvo principal. Para acabar com Black, continue usando a árvore como escudo e, quando ele parar de atirar, use o rifle mirando em seu corpo, pois é o ponto que mais causa estragos. Não se esqueça de manter a árvore sempre entre vocês dois.

Ao voltar a Brimstone fale com o Xerife e, depois, vá até o banco. Veja a cena e, na missão seguinte, você controlará Annie Stoaks.



Capítulo 11 – Range War

Local: Rancho da Annie

Personagem: Annie Stoaks

Nº de Inimigos: Indefinido

Ao chegar a seu rancho, Annie encontra dois bandidos ateando fogo em tudo. Sua primeira missão é libertar os animais do celeiro, para isso, atire nas maçanetas para abrir as portas. Após libertar os animais do celeiro, mate os dois bandidos e assista a cena. Agora, use os estábulos para se proteger e matar os bandidos que acabaram de aparecer. Depois de se livrar deles, siga para o rio e evite que o resto do bando invada o Rancho para matar os touros, usando o monte de feno para se proteger. Com todos os bandidos derrotados, chegou a hora de enfrentar

Holtein Hal. Fique em volta do celeiro, atirando nos bandidos com o rifle e, depois de derrubar o primeiro, pegue o búfalo e vá atrás do outro. Tente manter o animal parado para atirar, pois é bem mais fácil.



Capítulo 12 – Bar Fight

Local: Saloon de Brimstone

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Durante a briga no saloon, a melhor coisa a fazer é usar a garrafa para bater nos bandidos ao invés de atirá-las, pois assim elas causam maiores danos. Após o final da briga, você irá para uma parte reservada do saloon, onde será preciso mostrar sua habilidade em duelos contra o chefe do capítulo e seus capangas.



Quando o tiroteio começar, suba no palco e proteja-se em suas laterais. Atire primeiro nos bandidos comuns para depois se concentrar no grandalhão que está jogando os barris. Após um tempo ele descerá para onde Red está, então, desça do palco e fique andando em volta das mesas. Mantenha sua arma sempre carregada e, quando Sam bater em uma das mesas, atire nele sem parar. Quando todas as mesas estiverem quebradas, fique na direção do palco e, sempre que ele armar o golpe e vier em sua direção, suba para fazê-lo bater na parede. Enquanto o bandido estiver tonto, atire sem parar.

Capítulo 13 – The Traitor

Local: The Bridge

Personagem: General Diego

Nº de Inimigos: Indefinido

Controlando o General Diego, sua missão é defender a ponte. Siga o soldado que está do lado direito e ajude-o a matar todos os soldados inimigos que aparecerem, usando as colunas de sustentação da ponte como escudo para se proteger.

Agora é preciso ajudar o seu exército a bombardear os canhões do inimigo. Siga as instruções do jogo para atirar o sinalizador em cada um dos oito canhões – uma dica é ficar em cima da ponte e usar o zoom para atirar. Algum tempo depois serão enviados mais alguns soldados inimigos para tentar lhe deter, mate os que estiverem te atrapalhando e continue jogando sinalizadores nos canhões. Após destruí-los, desça e proteja os soldados enquanto eles colocam os explosivos na ponte. Fique do lado direito do rio, atirando em quem se aproximar deles. Agora, assista a cena da explosão da ponte, uma das melhores seqüências do jogo até agora.



Capítulo 14 – Sunset Canyon

Local: The Bridge

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Voltando a controlar Red, aperte start e olhe o mapa para verificar que há duas opções de caminho. Siga pela esquerda, usando as rochas para se proteger e matando os bandidos que estarão pelo caminho. Ao encontrar um lugar em ruínas, mate os dois soldados antes que algum deles pegue o cavalo, monte-o e saia das ruínas. Persiga a carroça, tomando cuidado com a metralhadora que está atrás dela, e atire até destruí-la.



Capítulo 15 – Bear Mountain

Local: Bear Mountain

Personagem: Shadow Wolf

Nº de Inimigos: Indefinido

Shadow Wolf não usa armas de fogo, somente um arco e flecha, portanto, não desperdice tiros. Siga pelo caminho e mate apenas quando houver necessidade, usando as pedras do cenário como escudo.

Após percorrer todo o caminho, Shadow encontrará o chefe da fase. Não se preocupe, pois é muito fácil matá-lo: espere-o parar de pular de um totem para outro e atire as flechas sem parar (se você for bom de mira, tente acertar na cabeça). Quando ele vier para cima de você fuja até que ele desista e comece a pular de novo. Com algumas boas flechadas ele morre.



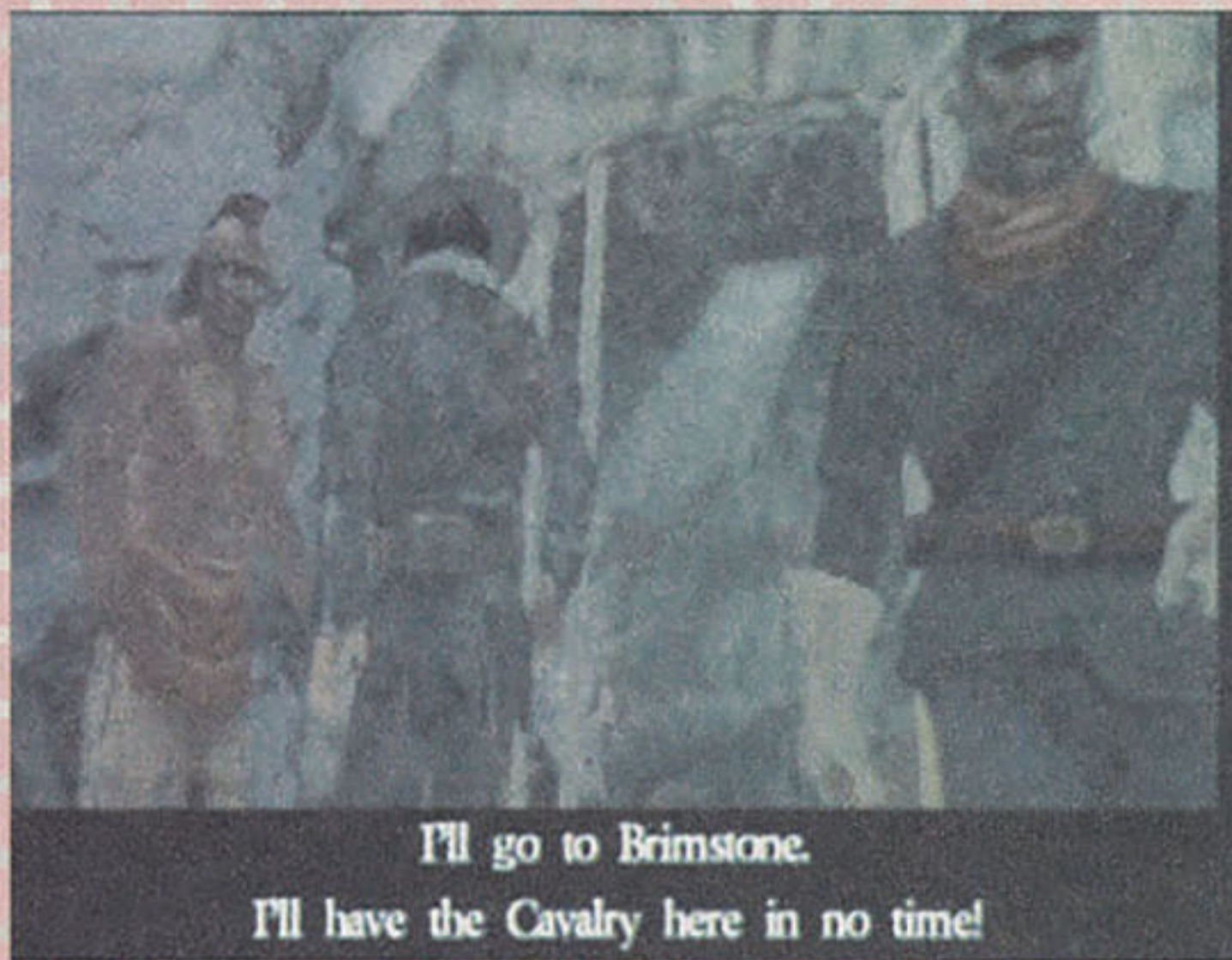
You must help him then. Go, Shadow Wolf, but beware of the ghost devil.



Capítulo 16 – Jailbreak

Local: Mina de ouro
Personagem: Red Harlow
Nº de Inimigos: Indefinido

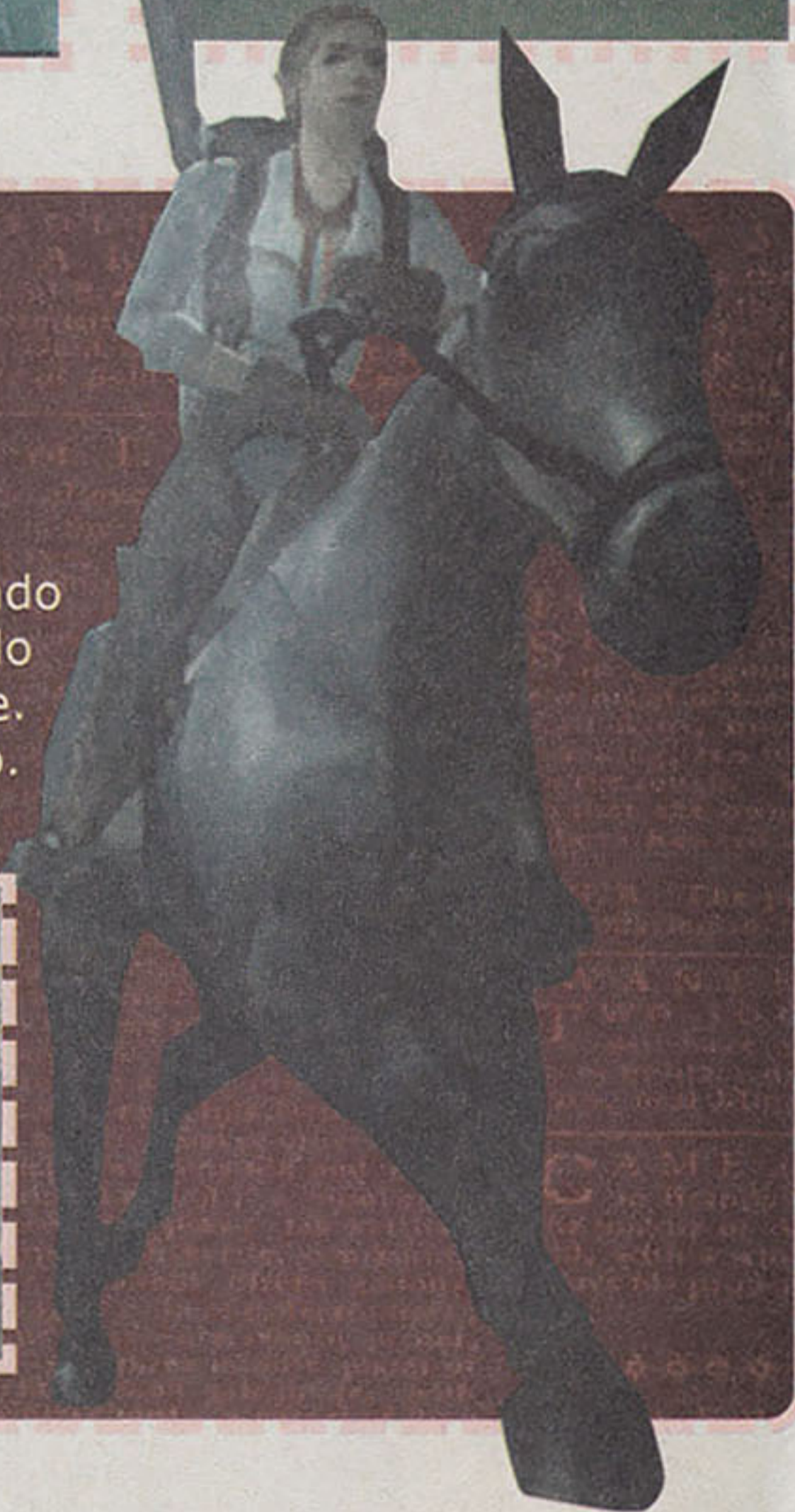
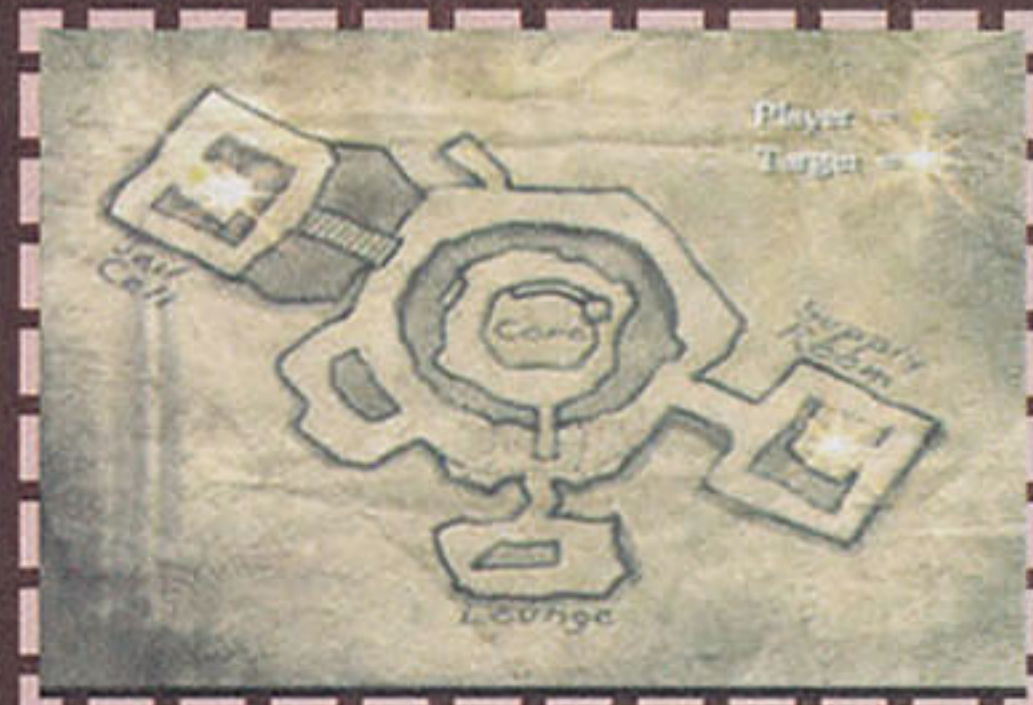
Volte para a cela onde Red estava preso e compre o Snake Poison com o cadáver. Em seguida entre na mina, proteja-se na rocha do lado direito e use a faca para matar os bandidos que estão lá dentro. Siga em frente pelo lado esquerdo até chegar em uma sala, procure uma chave (ela vai brilhar na tela), pegue-a e saia. Vá sempre pelo lado esquerdo, até encontrar uma porta com um cadeado. Use a chave para abri-la, mate o soldado que está dormindo e todos os outros que aparecerem e consulte o mapa para saber para onde você deve ir – os pontos que brilham são seus objetivos. Após pegar todas as chaves, vá ao Lounge para encarar um duelo casca grossa, com três bandidos de uma só vez.



Capítulo 17 – The Mine

Local: Mina de ouro
Personagem: Red Harlow
Nº de Inimigos: 2

Agora Red enfrentará o capitão Bufias e um comparsa, usando os pilares como escudo. Atire uma fire bottle em Bufias e, usando o dead eye, pegue o rifle e dê o máximo de tiros possíveis nele. Se o bandido não cair com isto, repita o processo até matá-lo. Desça e faça a mesma coisa com o outro.



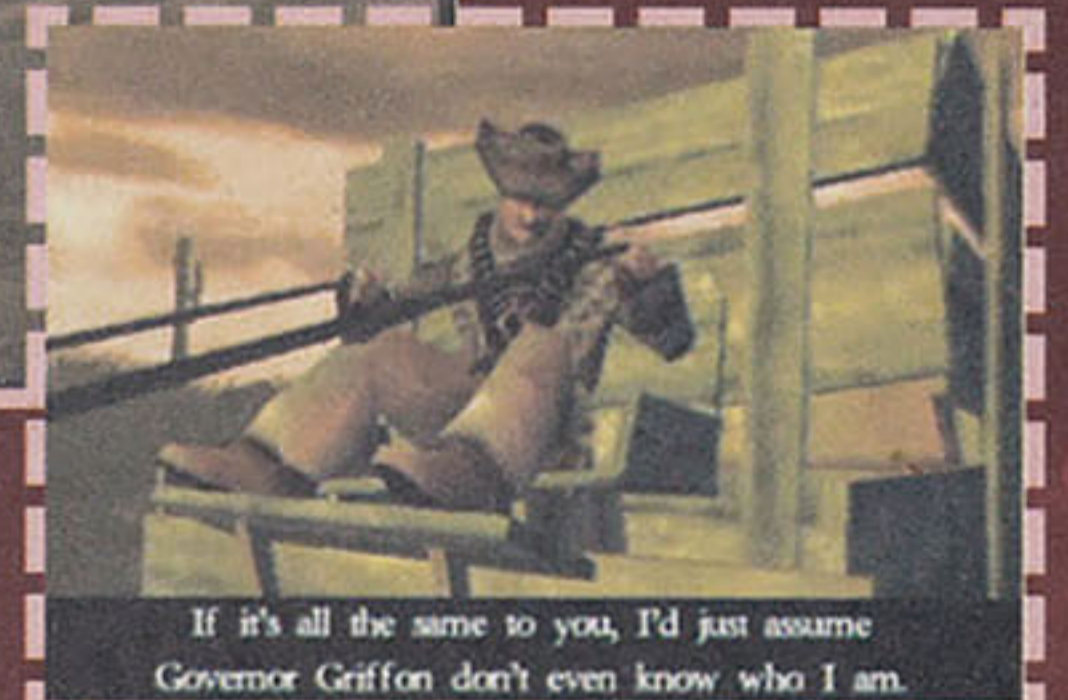
Capítulo 18 – Stagecoach

Local: Estrada

Personagem: Buffalo Soldier

Nº de Inimigos: Indefinido

Essa parte é muito simples: atire nos bandidos antes que eles cheguem perto da carroça. O único problema nesta fase é enxergar os bandidos de longe, pois o cenário e os uniformes deles são verdes!



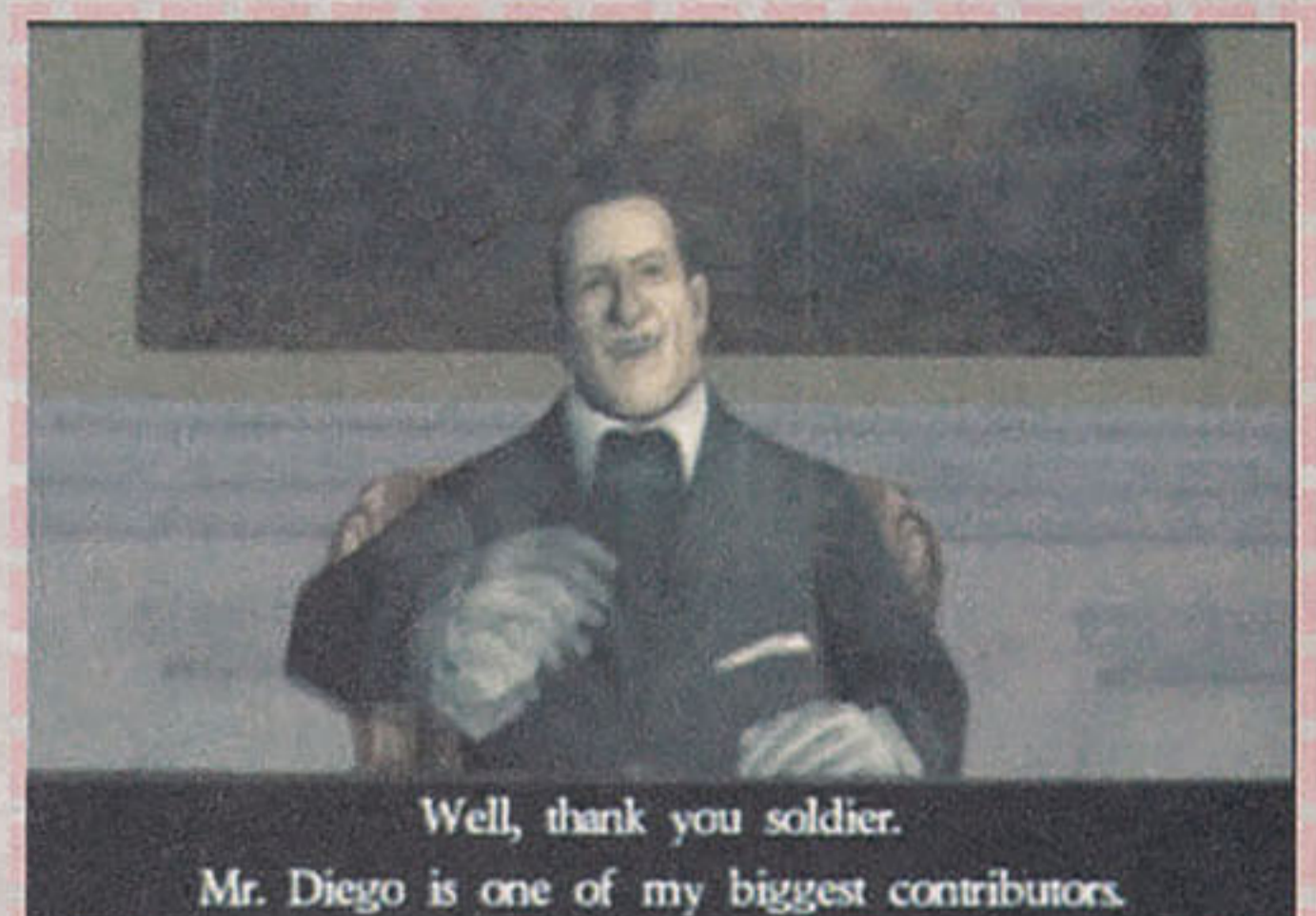
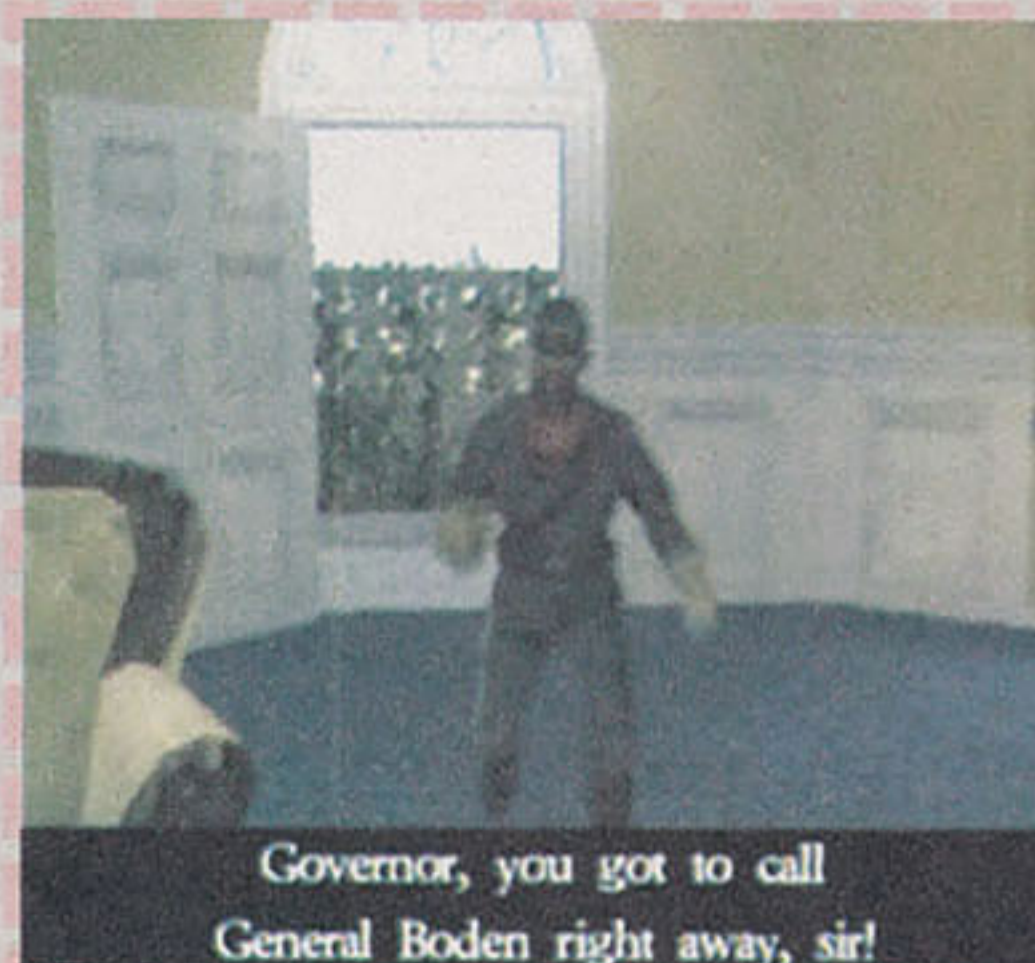
Capítulo 19 – Hell Pass

Local: Hell Pass

Personagem: Buffalo Soldier

Nº de Inimigos: Indefinido

Nesta fase, assim como a anterior, o mais difícil é enxergar os inimigos. Uma dica é usar o zoom para enxergá-los de longe. Atire nos índios de longe e cuidado com os que estão escondidos nas pedras ao seu redor. Quando a carroça parar, elimine os índios que estão à sua frente, depois, pegue o da sua esquerda e finalmente use o zoom para atirar no que está no alto da montanha.



Capítulo 20 – Fort Diego

Local: Fort Diego

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Corra para a parede do lado esquerdo e mate o bandido que surgir na sacada. Suba na sacada e caia no buraco mais à frente. Lá embaixo, você encontrará mais três bandidos, proteja-se e mate todos. Siga matando qualquer um que aparecer e, quando você chegar na parte de fora em ruínas, avance com cuidado, usando as paredes em ruínas para se proteger.

Pule pela abertura na parede e use a mesma técnica de se proteger e atacar. Cuidado com o grandalhão que sempre aparece com cada leva de bandidos: mate-

o primeiro e depois se concentre no restante.

Mais adiante, atire

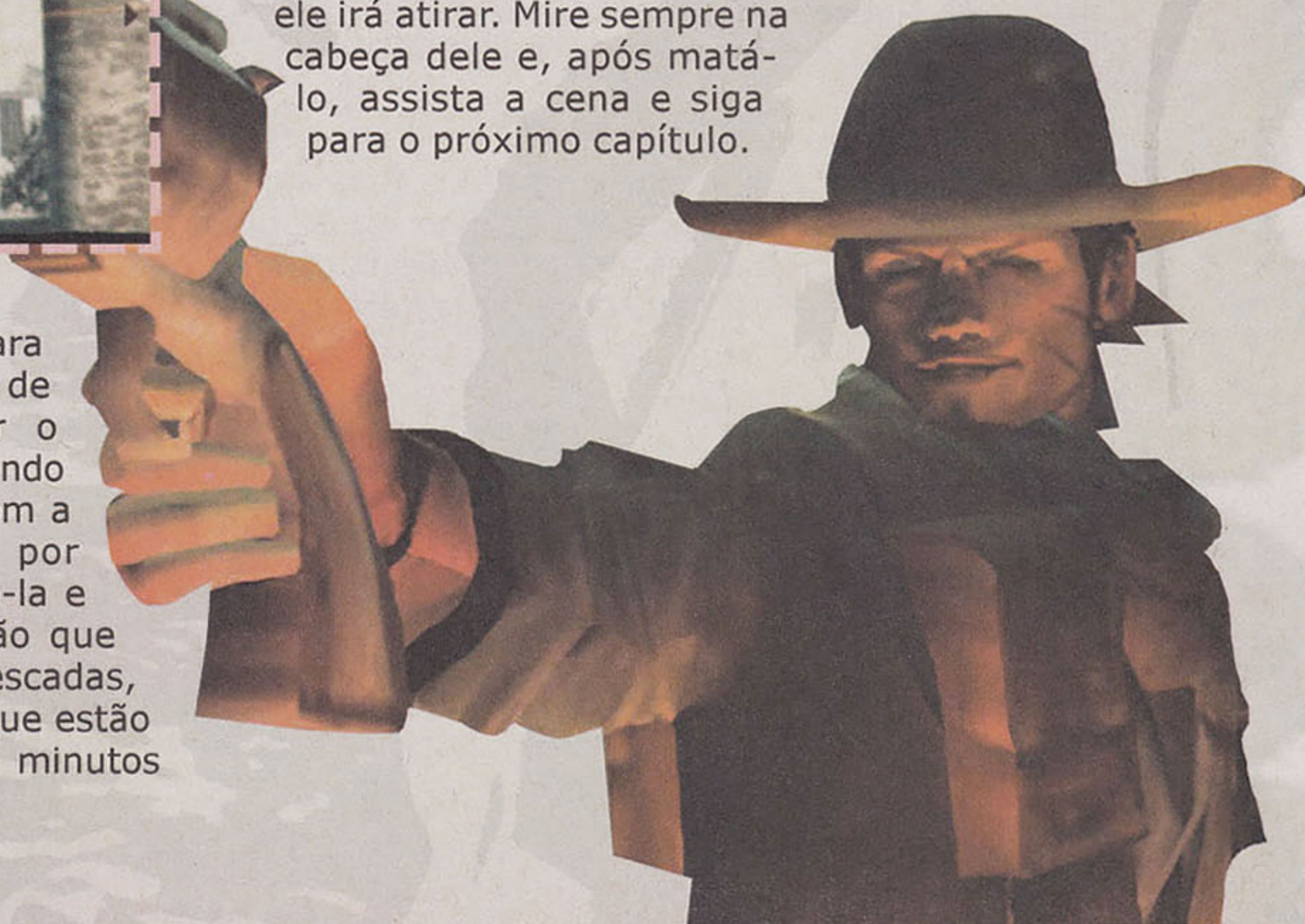


de batalha, o Coronel Daren aparecerá.

O Coronel atira balas de canhão, portanto, tenha atenção máxima. Use as paredes para se proteger e despistá-lo e mantenha sempre distância de Daren para ver antes quando ele irá atirar. Mire sempre na cabeça dele e, após matá-lo, assista a cena e siga para o próximo capítulo.



nos barris de pólvora para explodir vários inimigos de uma só vez e abrir o caminho. Continue seguindo em frente até a sala com a escada (há uma vida por perto), corra para pegá-la e mate o bandido grandão que vai aparecer. Suba as escadas, mate os três soldados que estão no topo e, após alguns minutos



Capítulo 21 – End of line

Local: Diego's Railroad

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido



Vá a cavalo até a parte aberta do trem, ignorando os soldados que estão nas janelas, e pule nele (o próprio jogo indica o momento certo). Fique atrás das caixas, mate todos os soldados e suba no teto do vagão. Corra para evitar o ataque da metralhadora e desça no vão entre os vagões, atire na alavanca vermelha até soltar o vagão e volte para o cavalo. Acompanhe os próximos vagões, atire na alça vermelha da porta para abri-la e entre. Mate o bandido que está lá dentro e solte mais um vagão, volte para o cavalo e vá até o carrinho que está andando nos trilhos paralelos ao trem do general. Suba nele e atire na locomotiva até soltar todas as partes vermelhas. Continue atirando até que Red desça e vá para o trem.



Capítulo 22 – Devils and Angels

Local: Diego's Railroad

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Enfrentar o General Diego é mais fácil do que parece. O melhor a fazer é ir para o lado oposto do trem e matar todos os soldados que aparecerem, fique de olho nas janelas e, sempre que o General aparecer, atire. Após alguns disparos ele descerá do trem, mantenha uma certa distância e, andando de costas, atire na cabeça do general até ele cair.



Agora você fará sua última visita a Brimstone, então, compre tudo o que puder. Fale com as pessoas e, quando estiver pronto, vá até o escritório do xerife para continuar o jogo.

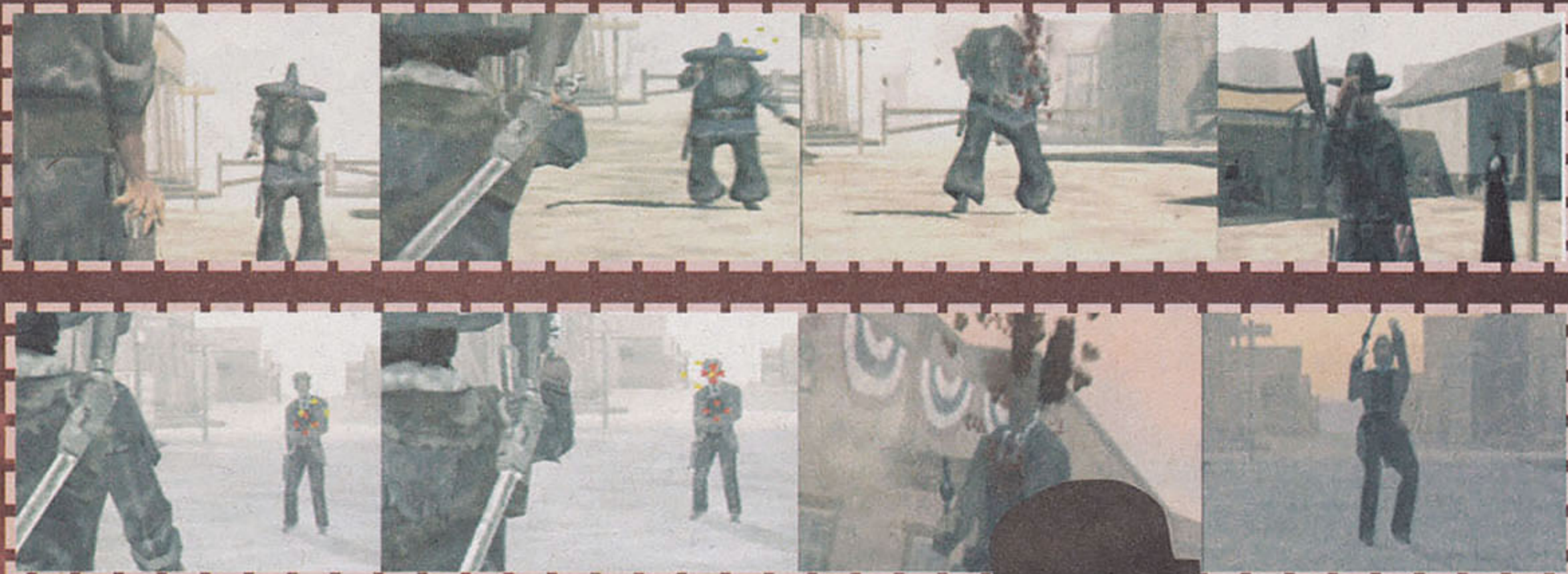
Capítulo 23 – Battle Royale

Local: Brimstone

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 2

Este capítulo é curto e irá depender somente de sua habilidade. Agora, Red está em um concurso de duelos, enfrentando primeiro Gabriel Navarro e, após algumas cenas, tendo como adversário Kid Cougar. Após vencer os dois, Red aparece dentro do saloon, onde ele tem um quarto. Suba para o quarto para seguir para o próximo capítulo.



Capítulo 24 – Battle Finale

Local: Brimstone

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 1

Durante o duelo das semifinais, o governador resolveu mudar as regras: o vencedor sairá da disputa entre Red e Kelly. Você poderá marcar apenas dois pontos no seu oponente de cada vez, portanto, não invente e dê dois disparos na cabeça com a mira na melhor posição, pois é a única forma de derrotá-lo. Depois da cena, carregue sua arma e vá atrás de Kelly. Uma dica é acertar as pernas dele e depois a cabeça, mantenha sua arma sempre carregada e atire até que ele morra.



Capítulo 25 – The Siege

Local: Mansão do governador

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: indefinido



Seu primeiro objetivo aqui é matar Oswald e Randy. Proteja-se no primeiro arbusto perto do portão e se concentre somente em Oswald, deixando os outros soldados por conta de Jack e Annie. Após matá-lo chegou a hora de Randy, continue onde está e atire nele até que caia, veja a cena e siga Annie.



I'm going straight in.



No alto da escada os três enfrentarão mais alguns bandidos, Annie tentará abrir a porta e não conseguirá. Desça e dê proteção para Jack enquanto ele abre a porta de baixo, mantendo-se e ao seu amigo vivos por três minutos. Uma maneira de passar por essa fase é manter Red sempre em movimento e perto de Jack, matando qualquer que chegue muito perto ou em quem atirar em seu amigo. Três minutos depois, veja a cena e siga para o próximo capítulo do jogo.

Capítulo 26 – House of cards

Local: Mansão do governador

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: indefinido

Dentro da mansão, Annie seguirá um caminho diferente. Fique junto de Jack e mate os bandidos, siga pelo corredor e, mantendo-se protegido, atire nos bandidos que aparecem. No final do corredor, use as laterais das portas para se proteger e mate o resto do bando, suba as escadas que estão à esquerda da tela e certifique-se de que Jack está lhe seguindo.

Há dois bandidos dentro do quarto, fique nas escadas e mate os dois. Siga pela sacada à direita, mate mais dois inimigos e aparecerá o primeiro chefe. Use algumas dinamites e a espingarda e ele logo cairá, siga até o final do corredor, terá uma sala, mate os bandidos que estão lá dentro e depois vá andando devagar pelo lado esquerdo da sala até perto da porta. Acontecerá uma cena e Red estará dentro da passagem secreta. Vá pelo caminho, mate os inimigos e, quando você sair do corredor, Annie aparecerá. Siga-a até resgatar Buffalo Soldier e, após mais um duelo, chega ao fim mais um capítulo.



Capítulo 27 – Fall From Grace

Local: Mansão do Governador (telhado)

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: indefinido

Agora, Red e Buffalo estão no telhado da mansão do Governador. Use a espingarda e atire primeiro no bandido que está no lugar mais alto do telhado, depois nos dois que estão embaixo. Feito isso, chegou o momento de enfrentar o governador, vá para o lado direito da tela e atire nele pelo espaço que tem entre uma parede e outra. Quando ele estiver com o sangue quase no fim, Red terá que duelar com ele, mas atenção: este duelo começa bem rápido, não há sequer uma cena ou um tempo para se preparar. Seja rápido, logo que o governador aparecer já saque a arma e acerte na cabeça.

Parabéns, agora curta o final do jogo. Terminando o game você libera o modo Bounty Hunter, em que é possível escolher qualquer fase para jogar. Se você começar um jogo novo ainda terá todas as armas e o dinheiro adquiridos no jogo anterior.



A photograph of Spider-Man from the movie 'Spider-Man 2', seen from the back. He is wearing his iconic red and blue suit with the spider emblem on his back. The background is a bright, hazy cityscape at sunset or sunrise. The title 'SPIDERMAN 2' is overlaid in large, white, stylized letters with a red outline.

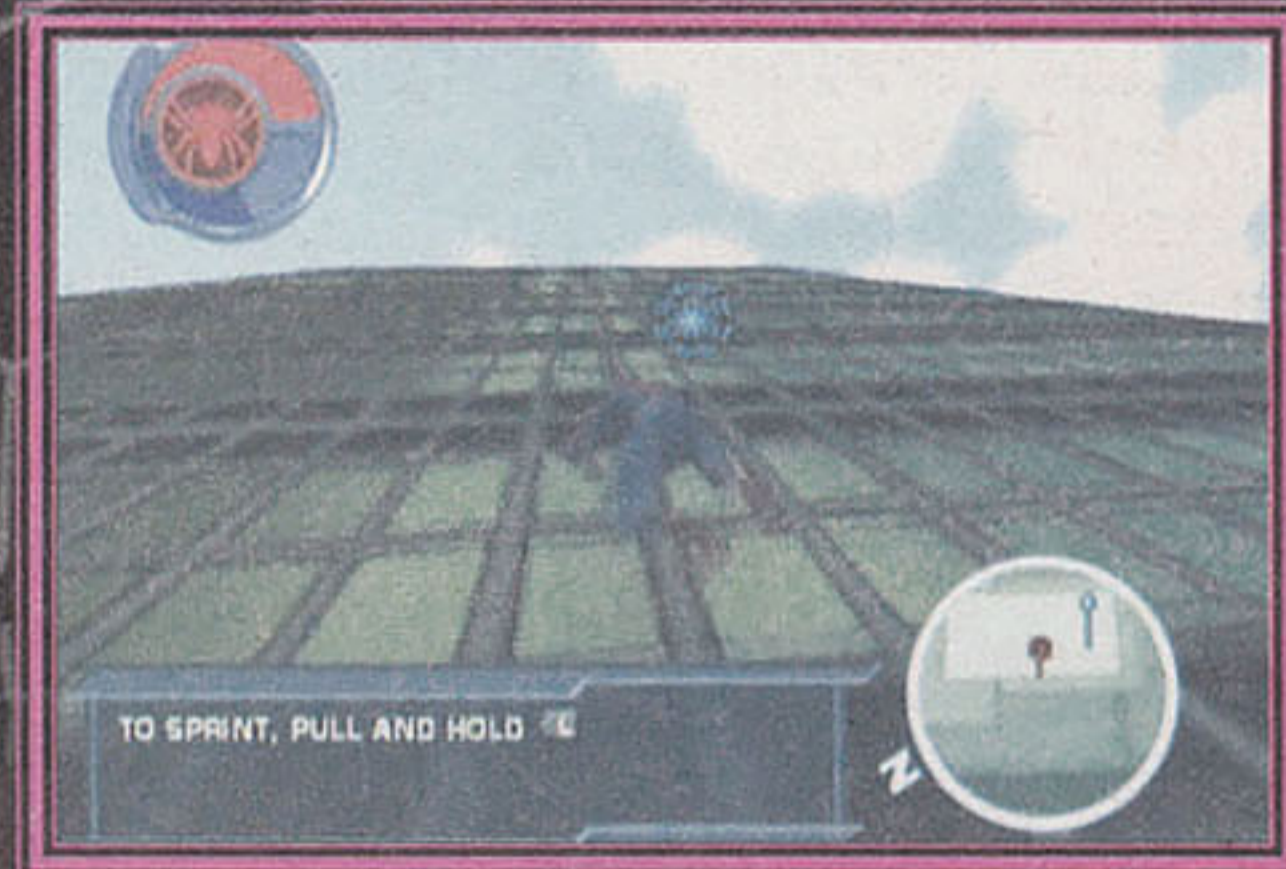
SPIDERMAN 2

Por: Alex Fernandes

Capítulo 1

Learn the Basics

Esse capítulo serve como um guia para os jogadores aprenderem tudo sobre o jogo, então, apenas faça o que o computador mandar para aprender combos, pulos e etc.



Capítulo 2

Fight Crime

Buy Swing Speed Upgrade from store

Agora, acabe com os assaltantes que tentarão fugir pela cidade. É simples, apenas use as suas seqüências de golpes e volte para a marca indicada no mapa. Escale os prédios e siga até a loja para comprar o Swing Speed, para isso, resolva alguns crimes pela cidade e arrume o número de hero points suficiente.

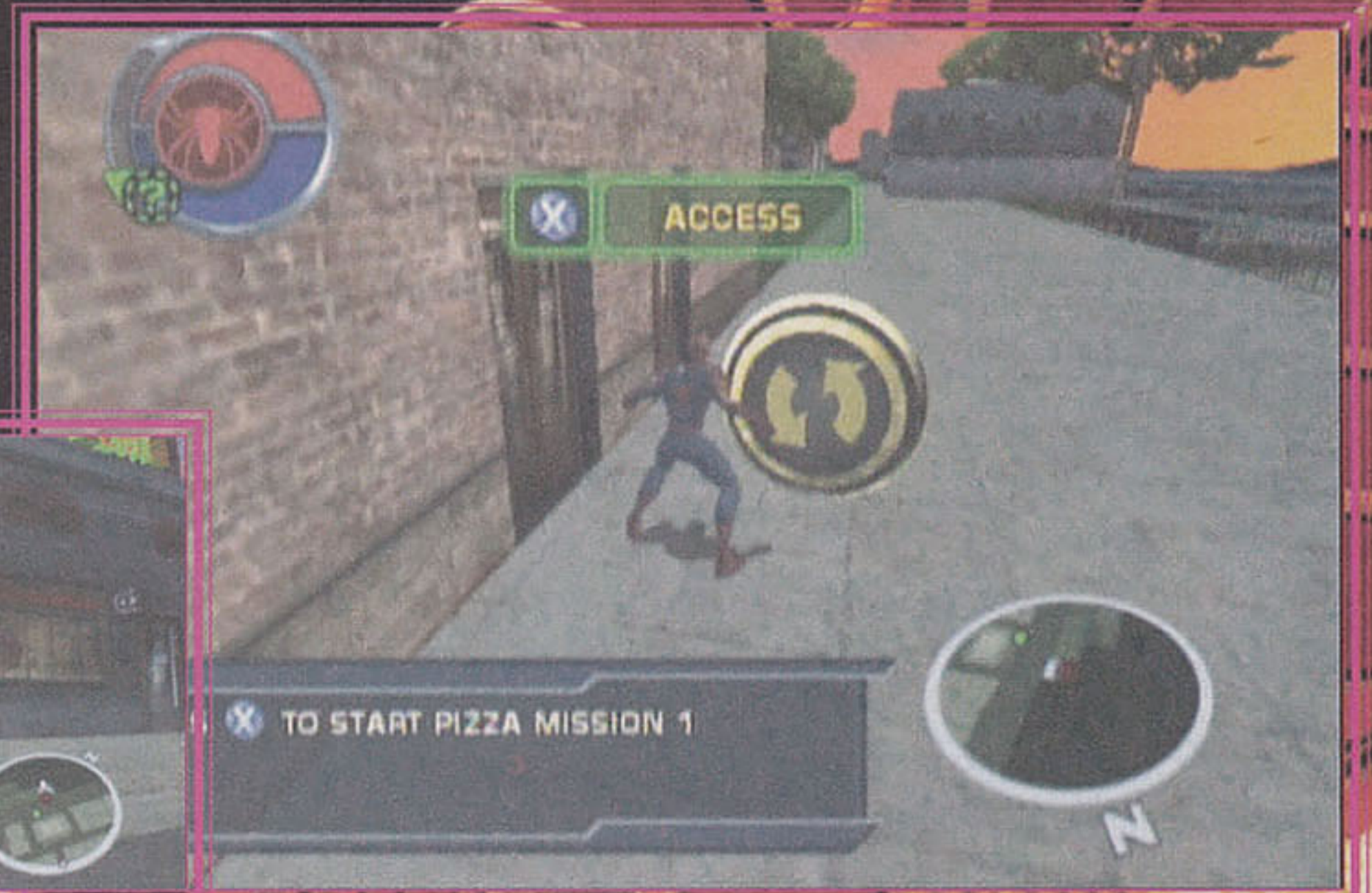
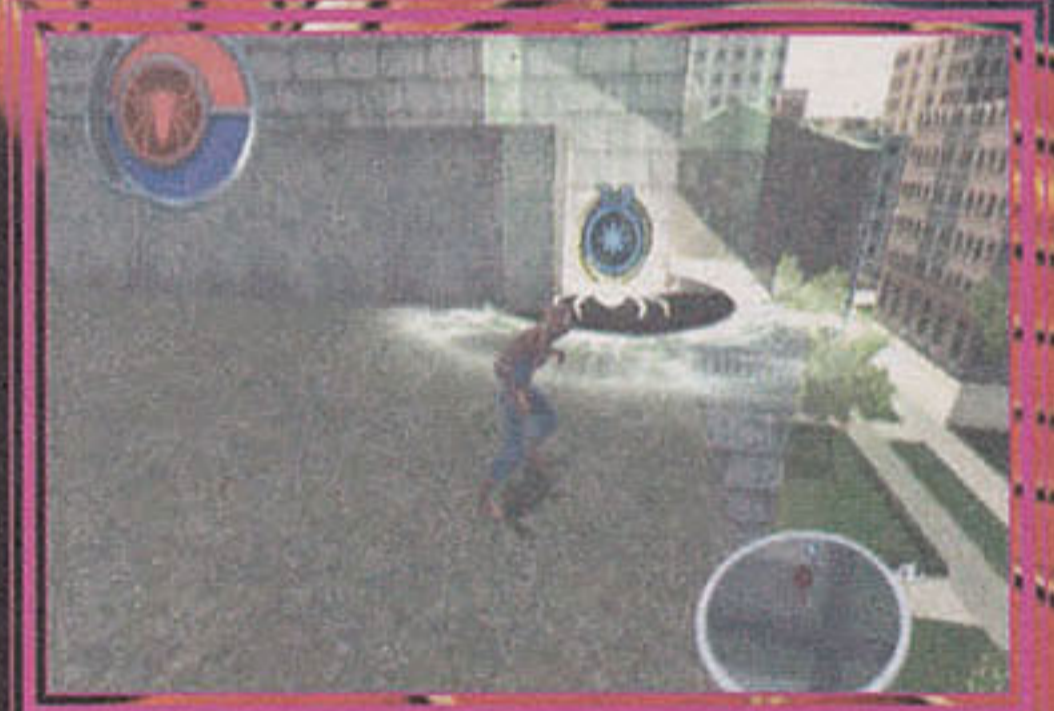


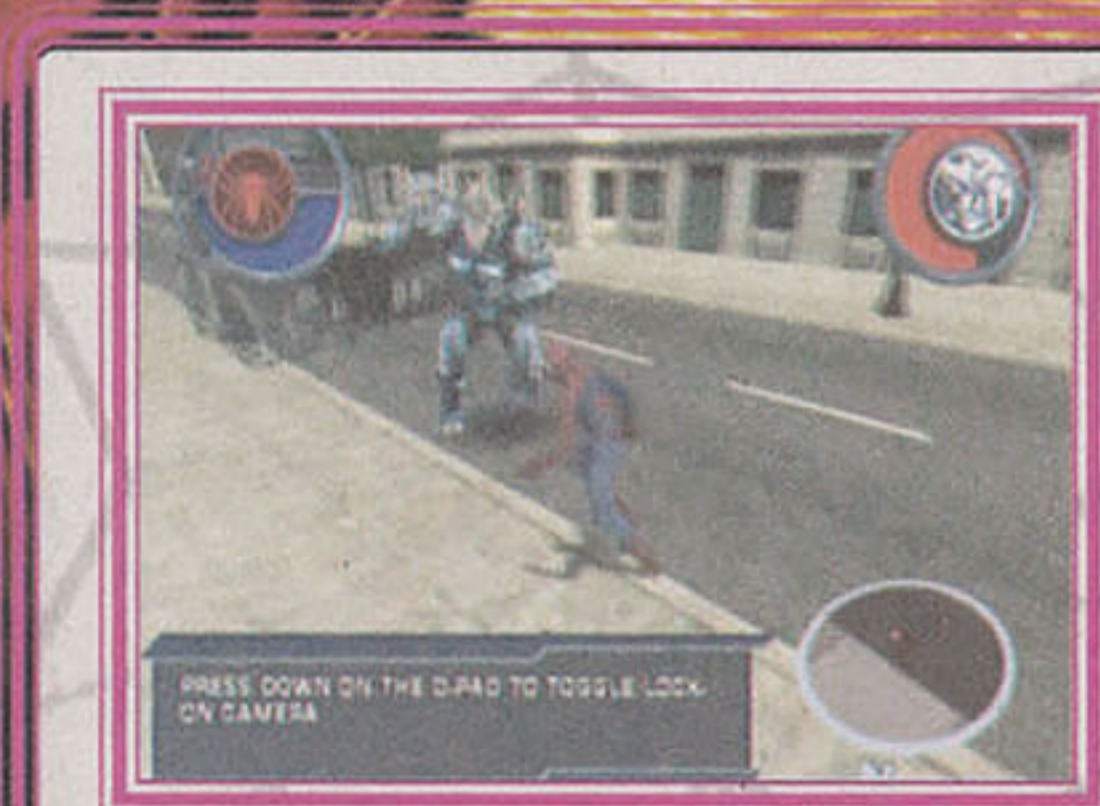
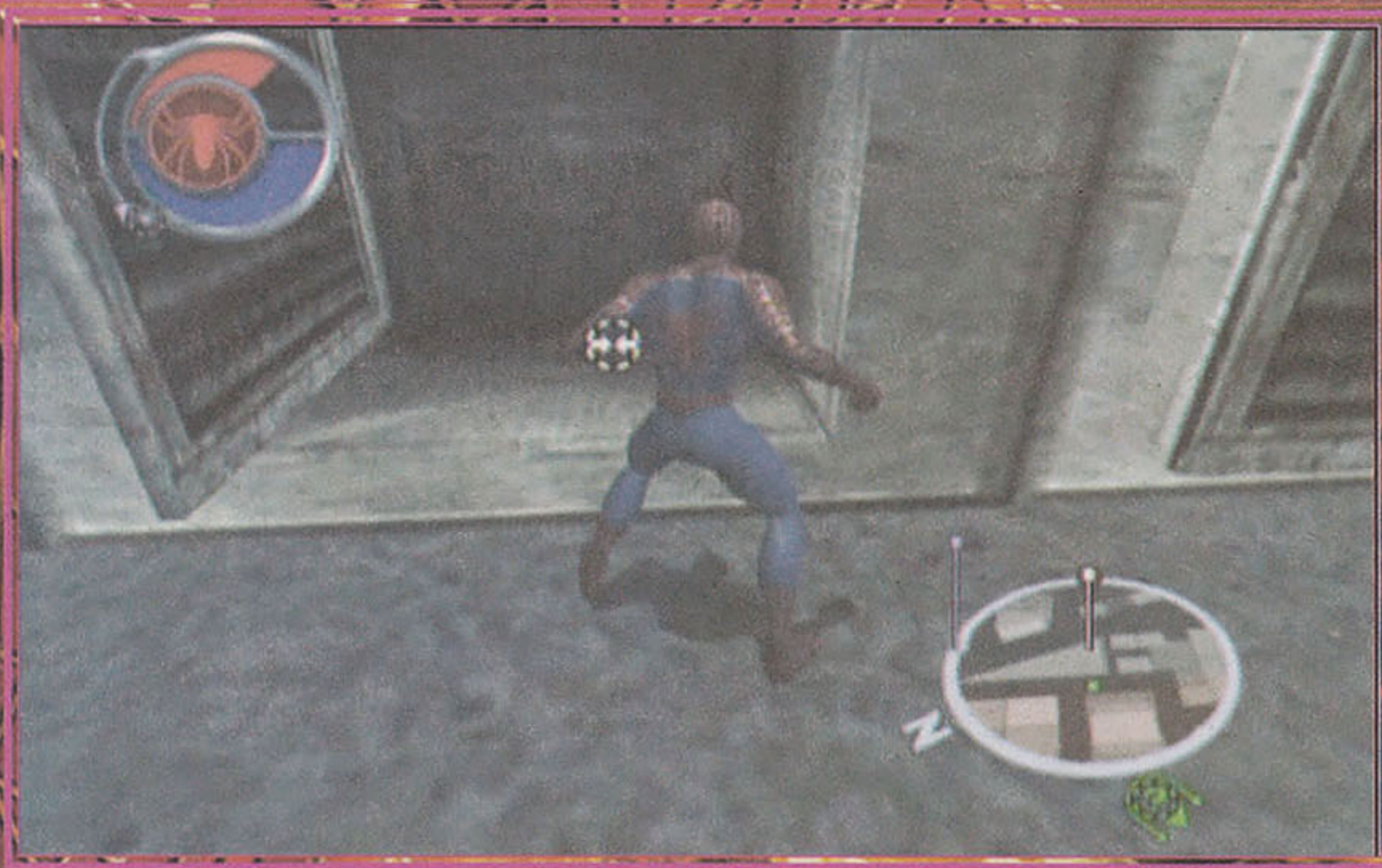
Capítulo 3

Go to pizza Parlor

Earn 2000 hero points

Siga até encontrar um guarda caído no chão e, após a cena, acabe com todos os assaltantes. Terminando com eles, volte até a moça e devolva a bolsa. Vá para a pizzaria Parlor e faça uma entrega pela cidade em 2 minutos, assim que entregar, volte imediatamente para a pizzaria antes que o tempo termine. Agora, obtenha os 2000 pontos e siga para encontrar Mary Jane. Após a cena, entre no local em que os assaltantes estão e derrote-os. Quando a Gata Negra aparecer, corra atrás dela escalando os prédios da cidade. Assim que chegar no local indicado, complete a fase. (Os hero points você adquire ajudando o pessoal pelas ruas e resolvendo alguns crimes).





Capítulo 4

Talk to Jameson at the Daily Bugle
Buy level 2 Swing Upgrade from Store
Earn 3000 more hero points

Siga para a marca branca no seu radar até encontrar o prédio do jornal. Lá, siga em direção da moça que está sentada e converse com ela para ter acesso à sala de Jameson. Agora, converse com Jameson e volte para o banheiro para se transformar novamente em Spider-Man. Pelo lado de fora do prédio, obtenha todas as fotos que estão espalhadas pela cidade. Volte para conversar com Jameson e saia do prédio. Após a animação, você enfrentará o Rhino. Para derrotá-lo, quando o seu sensor de aranha piscar, aperte rapidamente o botão de esquiva três vezes e, assim que o vilão ficar tonto, aproveite para espancá-lo. Vá até alguma loja e compre o Swing Speed level 2, se precisar, utilize o mapa para identificar o local correto. Ajude as pessoas, impedindo os crimes pela cidade, até juntar os pontos necessários para passar de nível.

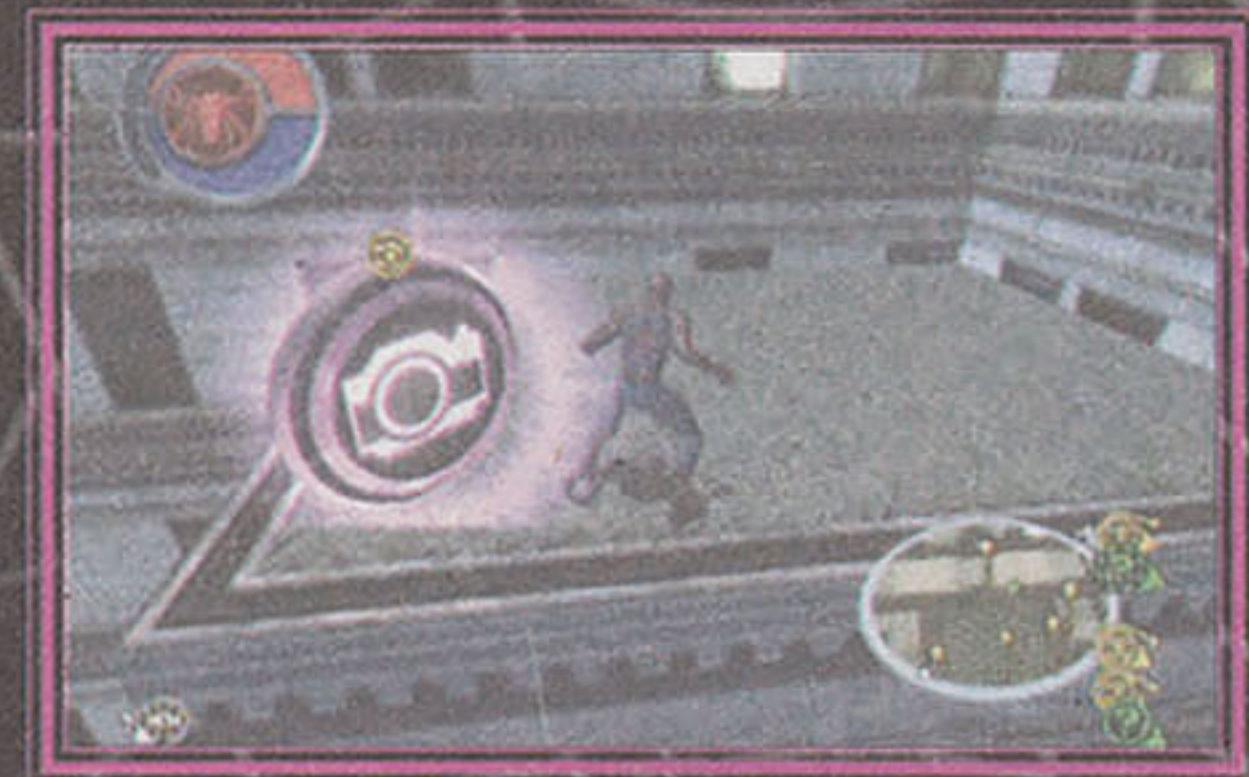
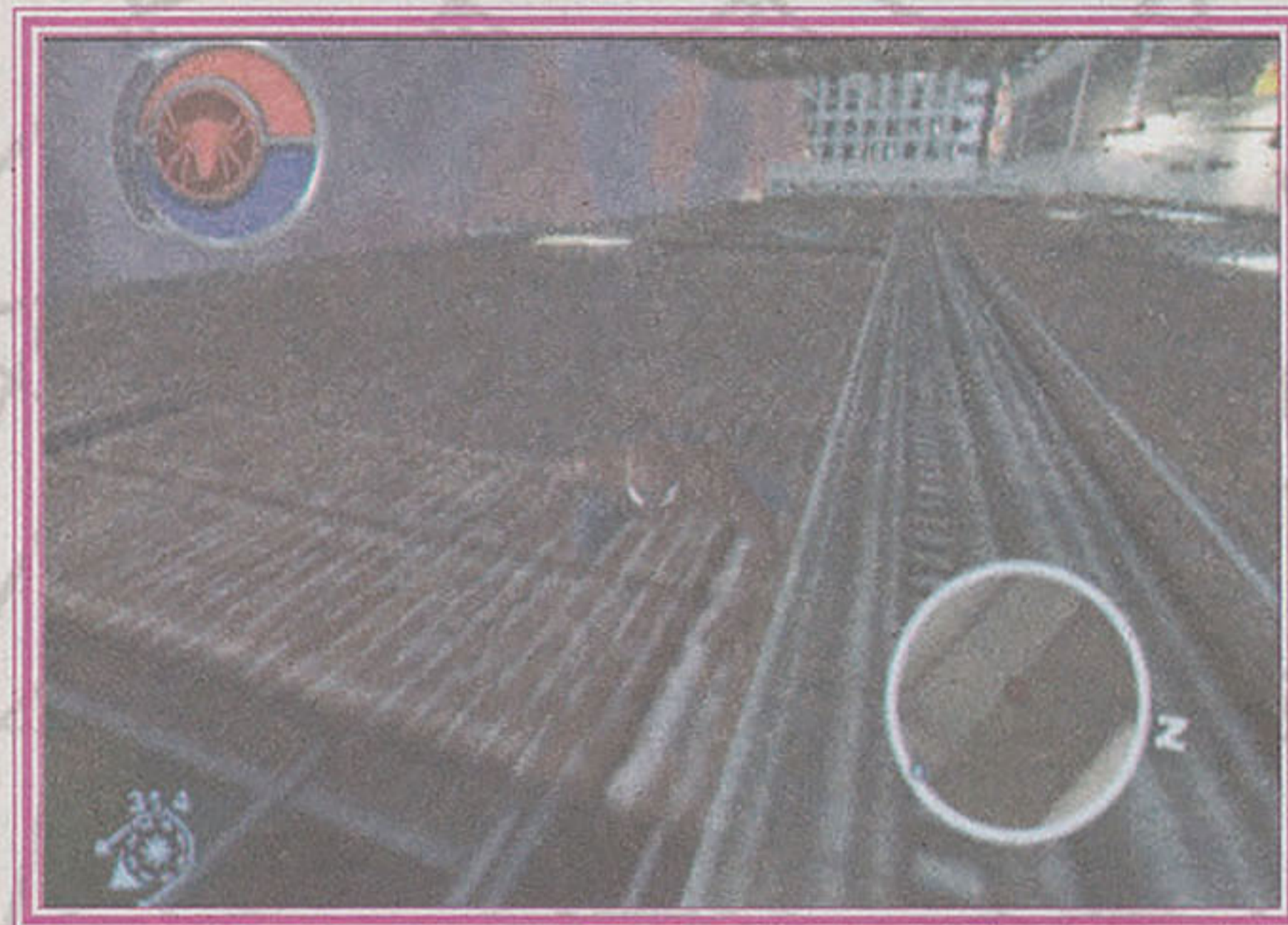
Capítulo 5

Go to Doctor Octavius's apartment

Buy Grapple Attack Upgrade from Store

Earn 2000 more hero points

Siga a marca em branco do seu radar para encontrar o Dr Octavius. Após a conversa, resolva alguns crimes na região e vá para a loja para obter o Grapple Attack. Faça algumas das missões paralelas do jogo para atingir a meta e complete o capítulo.



Capítulo 6

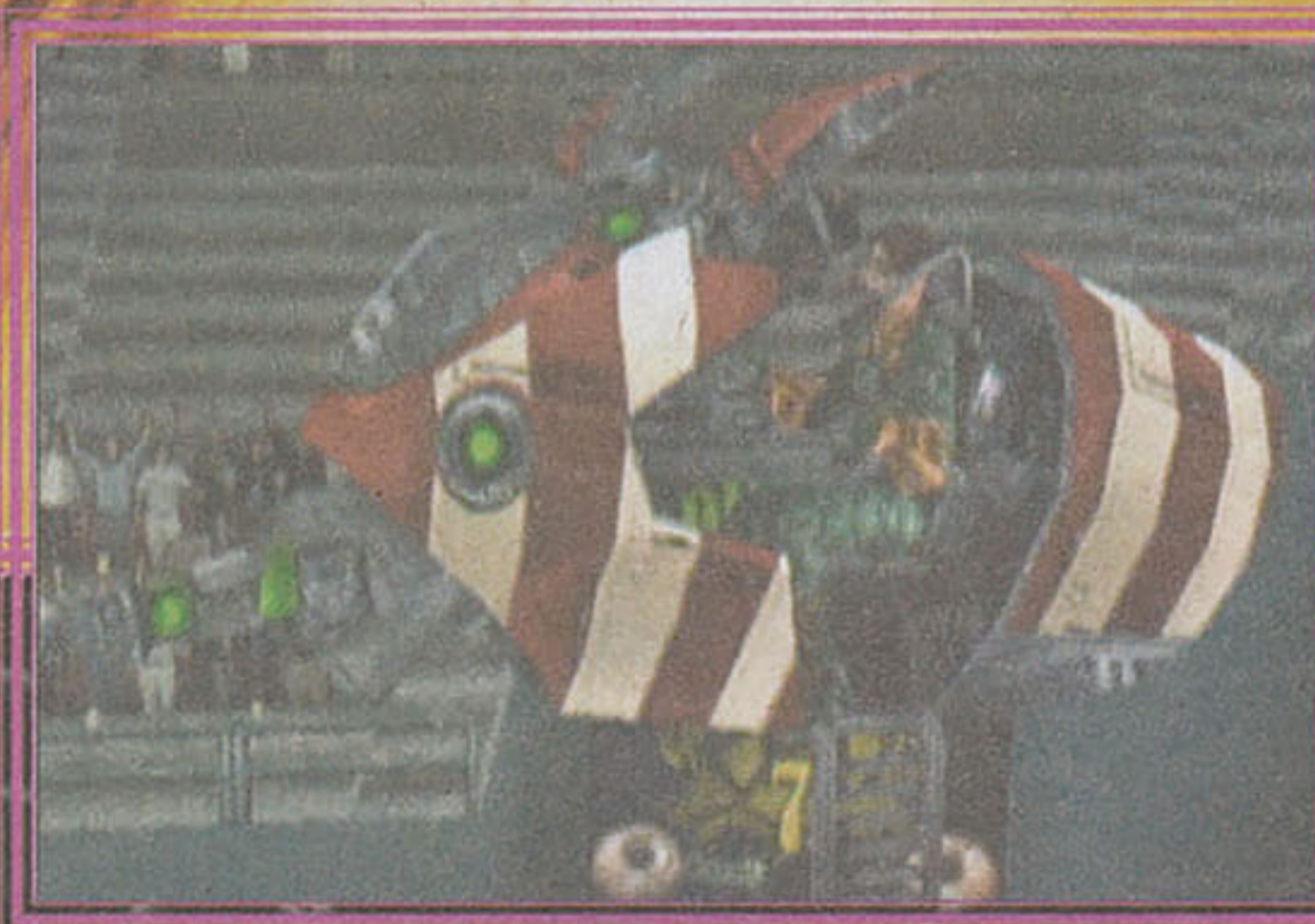
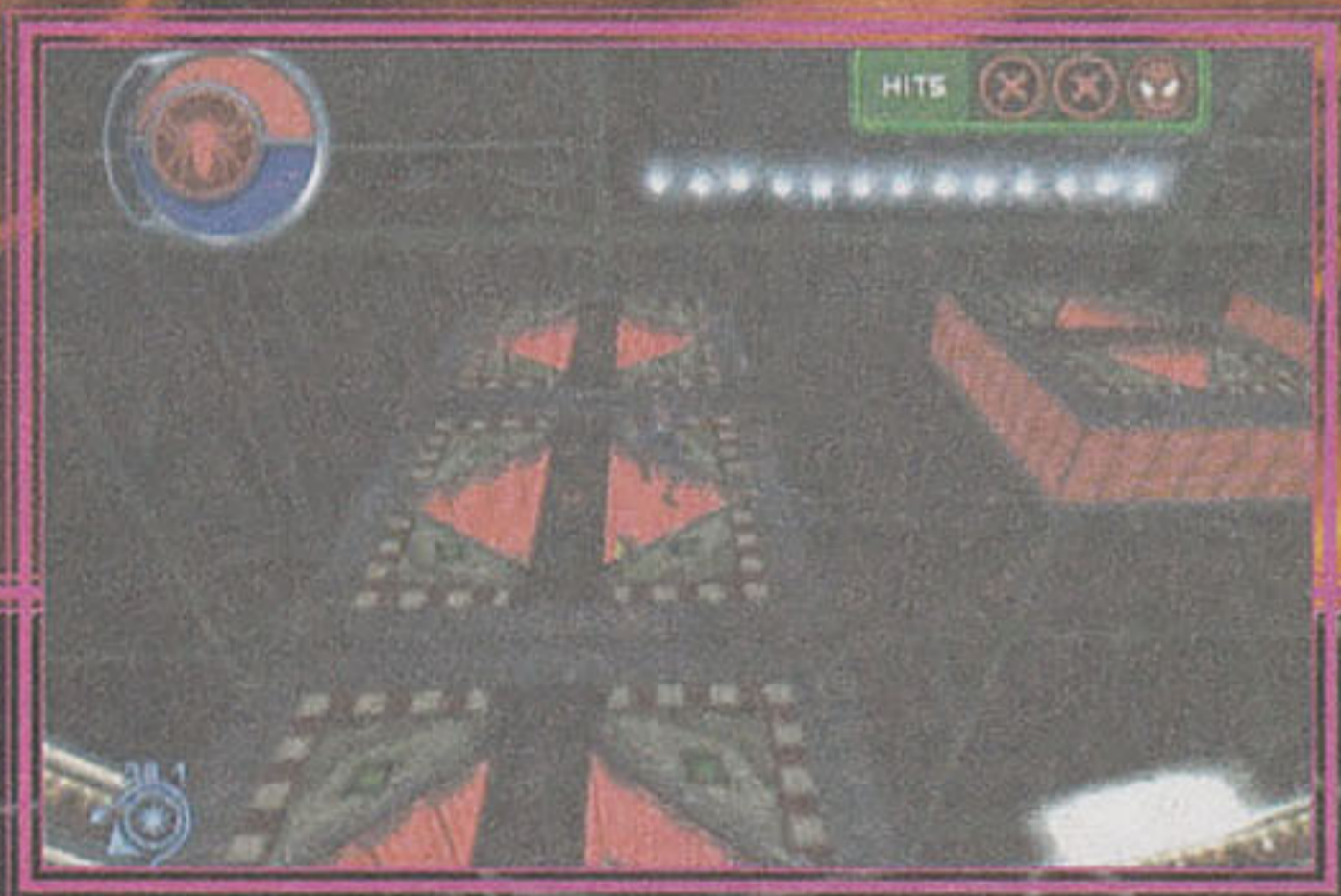
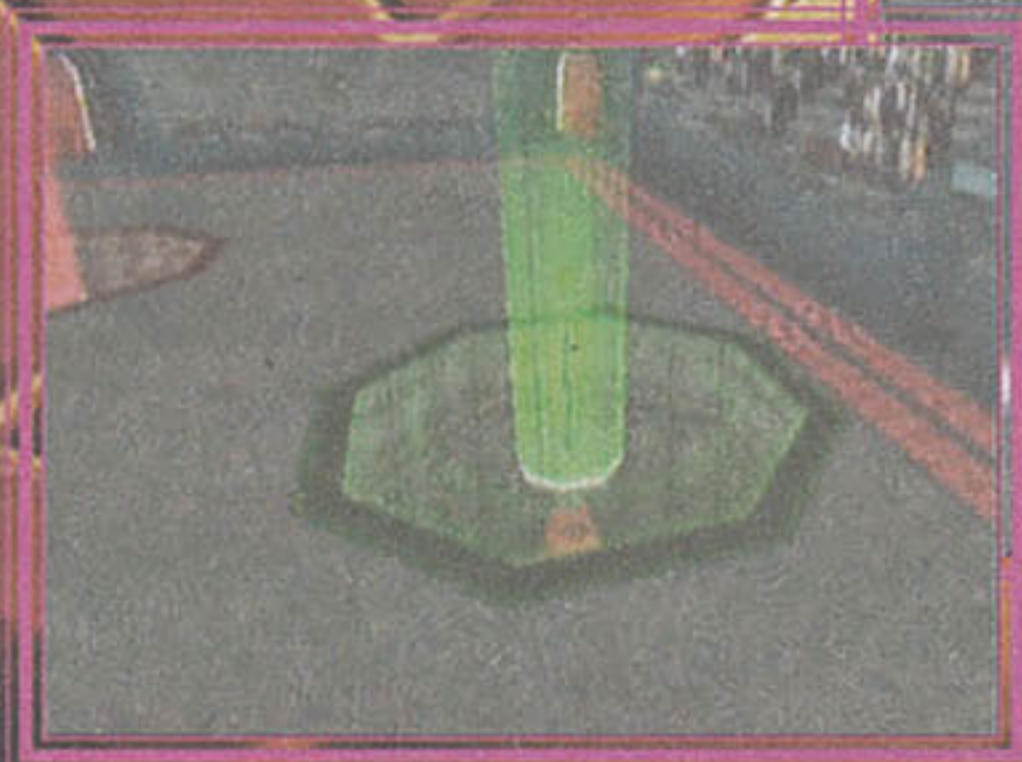
Find the 5 photo Tokens

Go to Mary Jane's Apartment

Buy Level 3 Swing Upgrade from Store

Earn 2000 more hero points

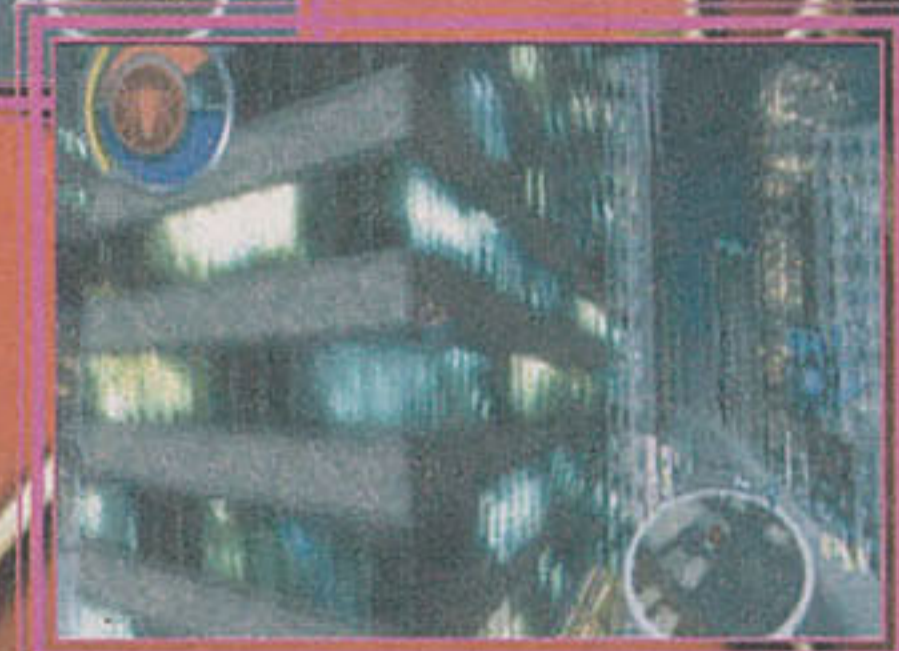
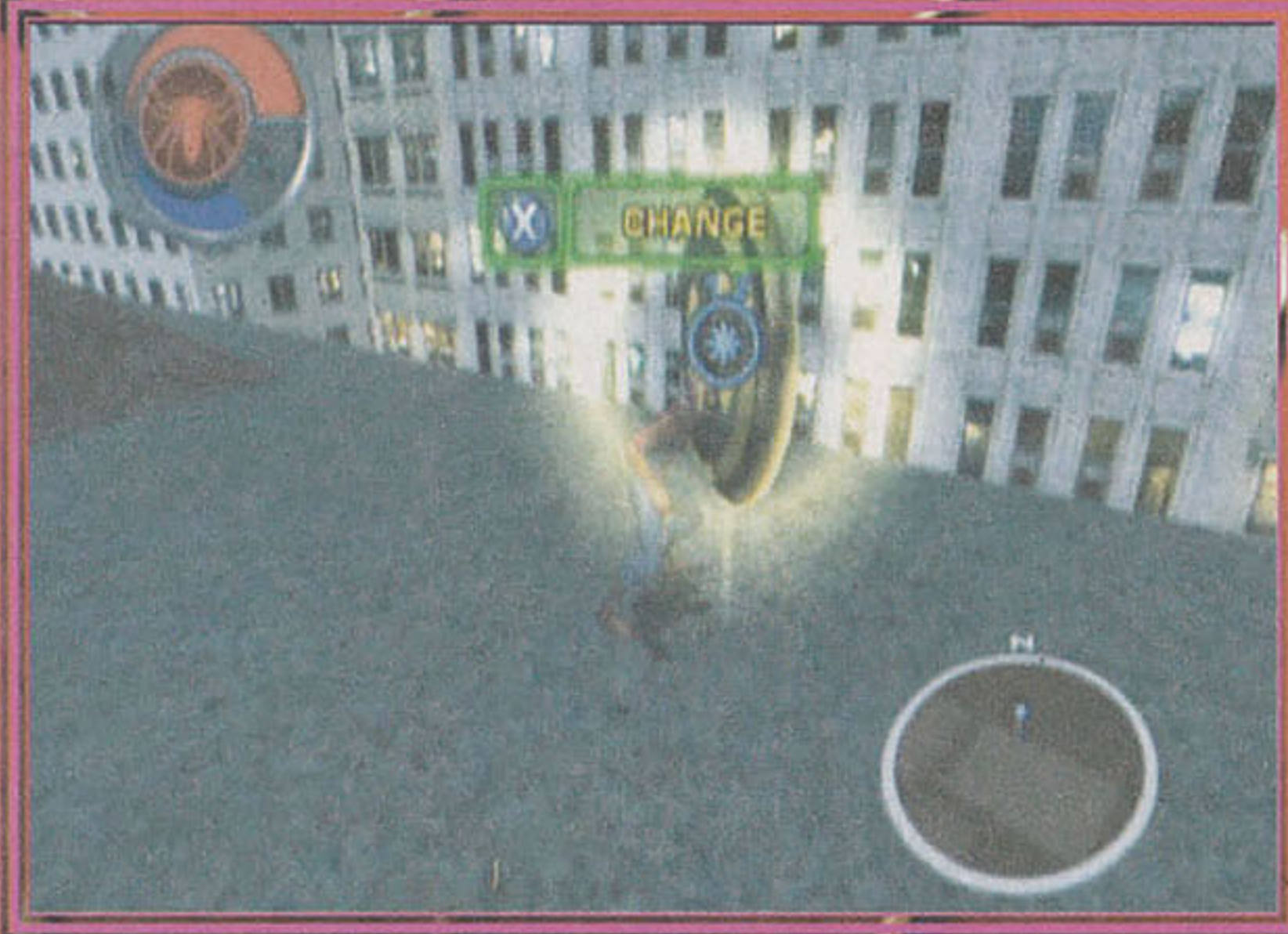
Siga as marcas amarelas no seu radar e obtenha as cinco fotos para completar um dos objetivos. Corra atrás da Gata Negra até a laje de um dos prédios para uma conversa. Imediatamente após a conversa, siga para o apartamento de Mary Jane para escutar a mensagem da secretária eletrônica e vá para o cinema, volte e compre o Swing Speed level 3 em qualquer loja. Agora, complete apenas os pontos que faltam para terminar a fase.



Capítulo 7

Talk to Jameson at the Daily Bugle Earn 3000 more hero points

Vá até o jornal e converse com Jameson. Após a conversa, siga para a arena onde há uma foto do Spider Man vs QB e entre para encarar os duelos do inimigo. O primeiro é só arremessar os prisioneiros nos buracos com a luz verde e o segundo, você tem que seguir pelas plataformas, sem cair para não ser atingido pelo inimigo. É um pouco complicado, então, corra rapidamente até chegar no fim das plataformas e aperte o botão para que ela se eleve, depois corra para o próximo botão e aperte-o. Na terceira parte, espere os blocos virarem e passe conforme a ordem até chegar no botão. O próximo é simples: passe enquanto eles se movimentam para os lados e acione o botão. Agora, o último é o mais complicado, quando as plataformas começarem a se movimentar não tente pular de uma para a outra para não cair. A melhor opção é encostar-se à beira da plataforma que você está e segurar o pulo até carregá-lo ao máximo, então, corra e, quando estiver para cair, solte-o para tentar alcançar a última plataforma com o botão. Acione o botão e termine com o duelo e, após a cena, ajude algumas pessoas pela cidade para completar a fase.



Capítulo 8

Go to Doctor Octavius's Apartment

Buy level 4 Swing Upgrade from store

Earn 3000 more hero points

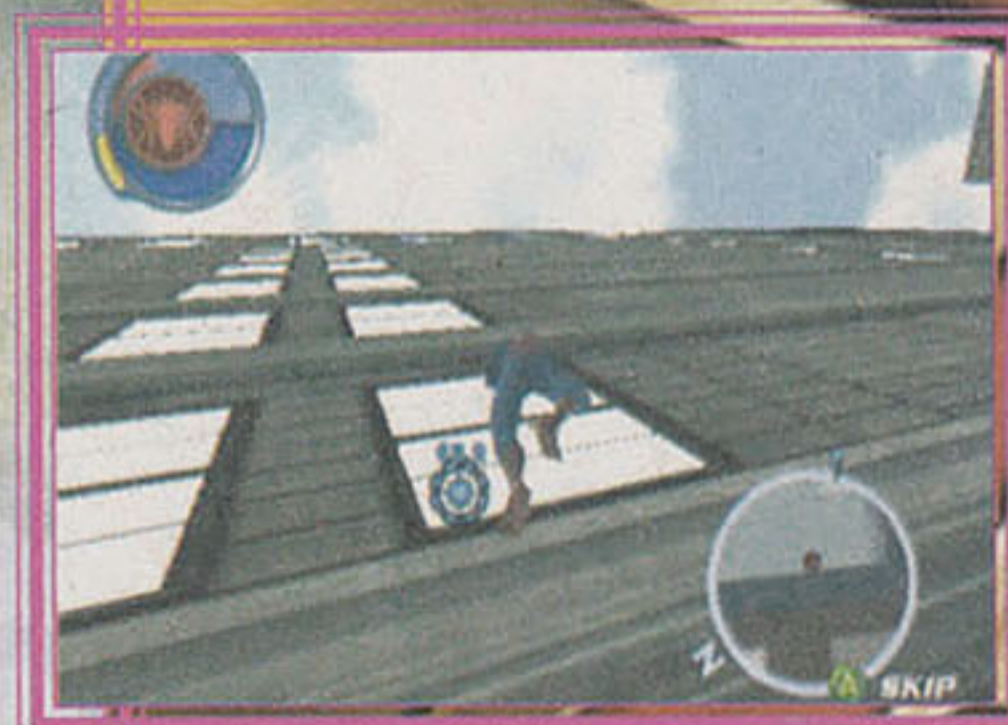
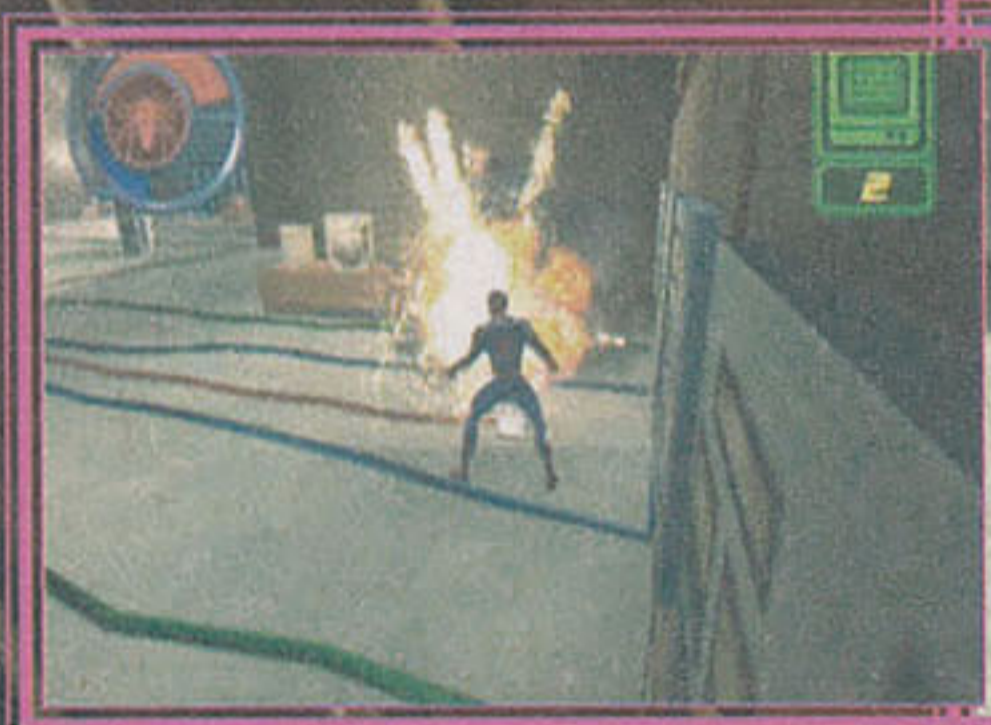
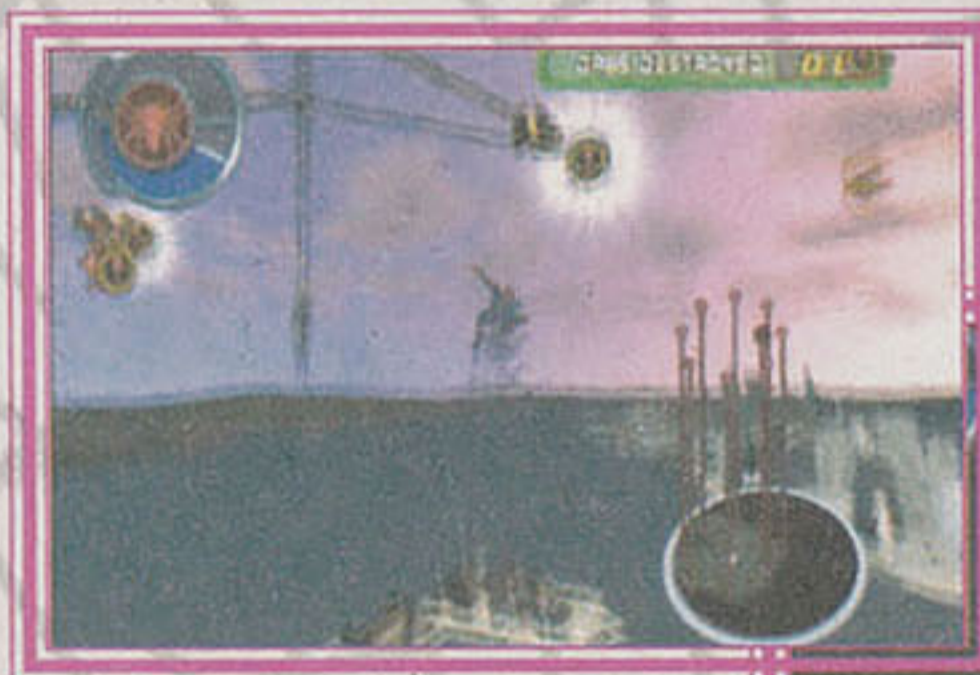
Corra para o prédio do doutor Octavius para assistir uma animação e siga em direção da loja que está sendo assaltada pelos criminosos antes que o tempo termine. Acabe com todos, inclusive com o sniper que está na laje do prédio. Haverá outra cena, com o término dela, siga o carro e mate primeiro o sniper que está na caçamba. Após terminar com ele, destrua o carro e volte para o local indicado para encontrar a Gata Negra. Assim que ela começar a fugir, vá atrás dela para assistir uma outra animação. Ela vai terminar a conversa com você e continuará pulando pelas lajes dos prédios. Continue na perseguição até ela mostrar uma área que está sendo assaltada. No local, haverá muitos inimigos, mas ela irá ajudá-lo nessa missão. Quando a cena terminar, siga para a loja mais próxima e compre o Swing Speed level 4.



Capítulo 9

Talk to Jameson at the Daily Bugle

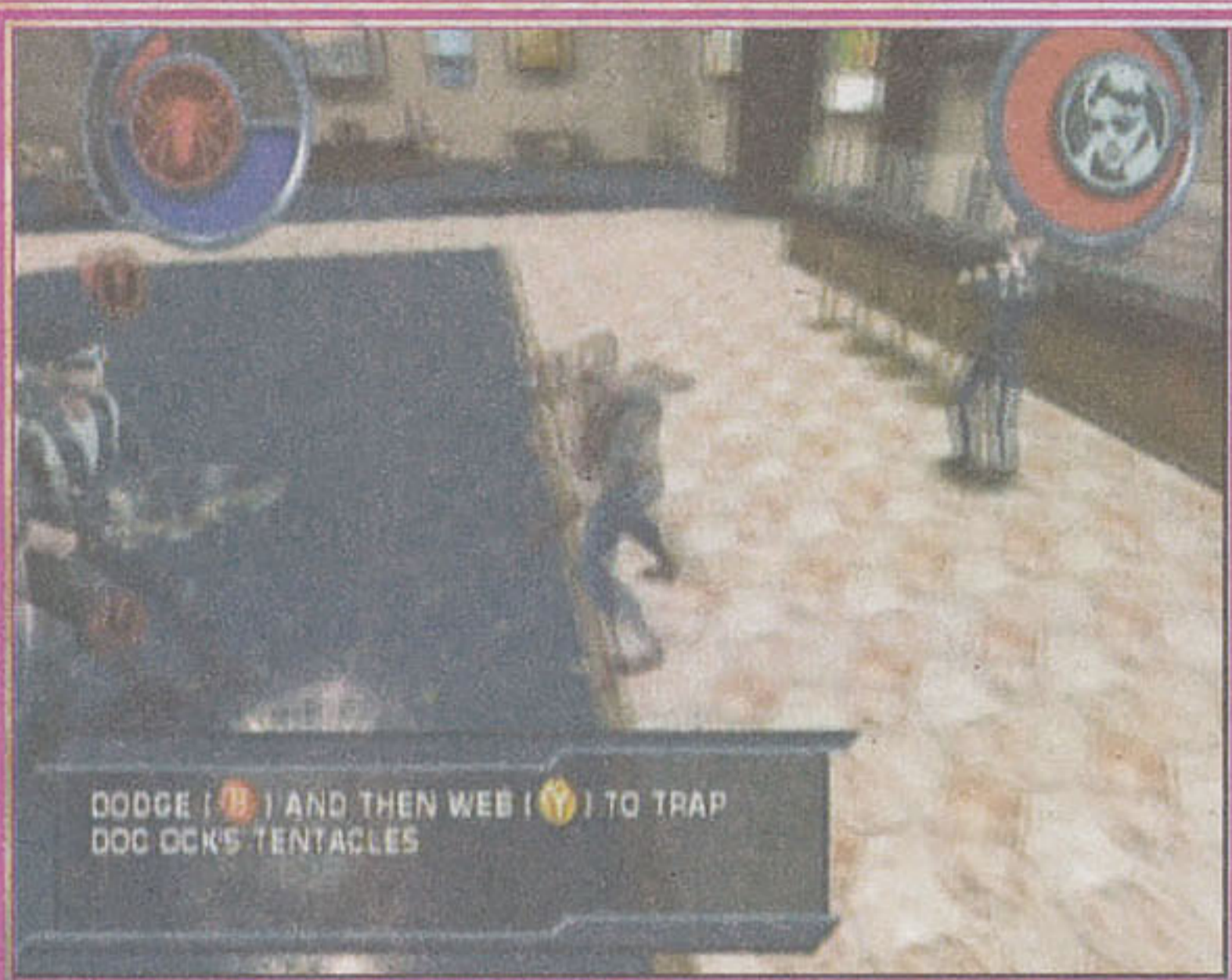
Corra para o jornal e converse com Jameson. Após a cena, siga para o teatro e salve os seis repórteres que estão encurralados no local que está sendo devastado pelos Aliens. Após salvá-los, destrua todos os inimigos e acompanhe o seu radar até chegar na Estátua da Liberdade. Lá, escale de pilar para pilar até se aproximar da estátua. Agora, destrua as oito esferas nas pontas dos mastros, terminando com elas, e rapidamente suba para o topo da estátua para destruir a parte rosa. Utilize o radar e entre pela janela do seu prédio. Vá até o guarda-roupa e assista uma animação. Após a cena, mate um inimigo e entre na boca do palhaço para encontrar mais inimigos. Na próxima sala, destrua todos os espelhos da área antes que os reflexos criem vários de seus clones (caso isto aconteça, basta derrotá-los com seus golpes). Se aproxime do espelho que a cabeça está indicando e complete a missão.



Capítulo 10

Buy level 5 Swing Upgrade from Store Earn 3000 more hero points

Resolva algumas missões paralelas pela cidade até aparecer no radar o caminho para o laboratório. Lá, destrua as quatro luzes vermelhas. Quando destruir a primeira, rapidamente encoste-se no canto da parede do lado esquerdo, onde o campo magnético não o atinge, e corra em direção da segunda. Para conseguir chegar na próxima, pule correndo e, na quarta, repita o procedimento da terceira. Agora, vá até a loja mais próxima e compre o Swing Speed level 5, resolva alguns crimes e missões e, quando aparecer uma marca azul no seu radar, siga para o local indicado. Termine com os inimigos do local e corra para o jornal. Lá, apenas converse com Jameson.



Capítulo 11

Meet Aunt May at the Bank

Earn 4000 hero points

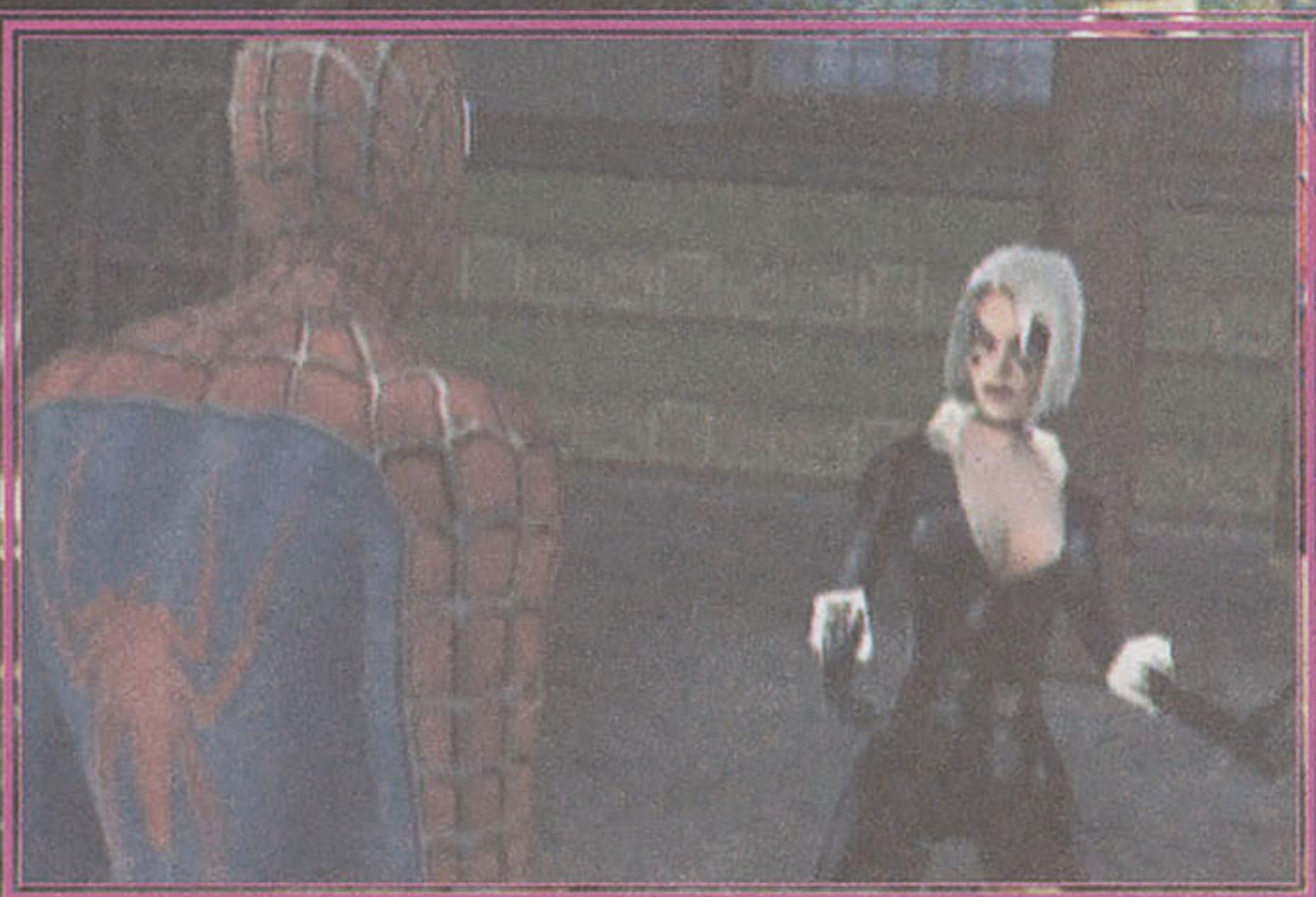
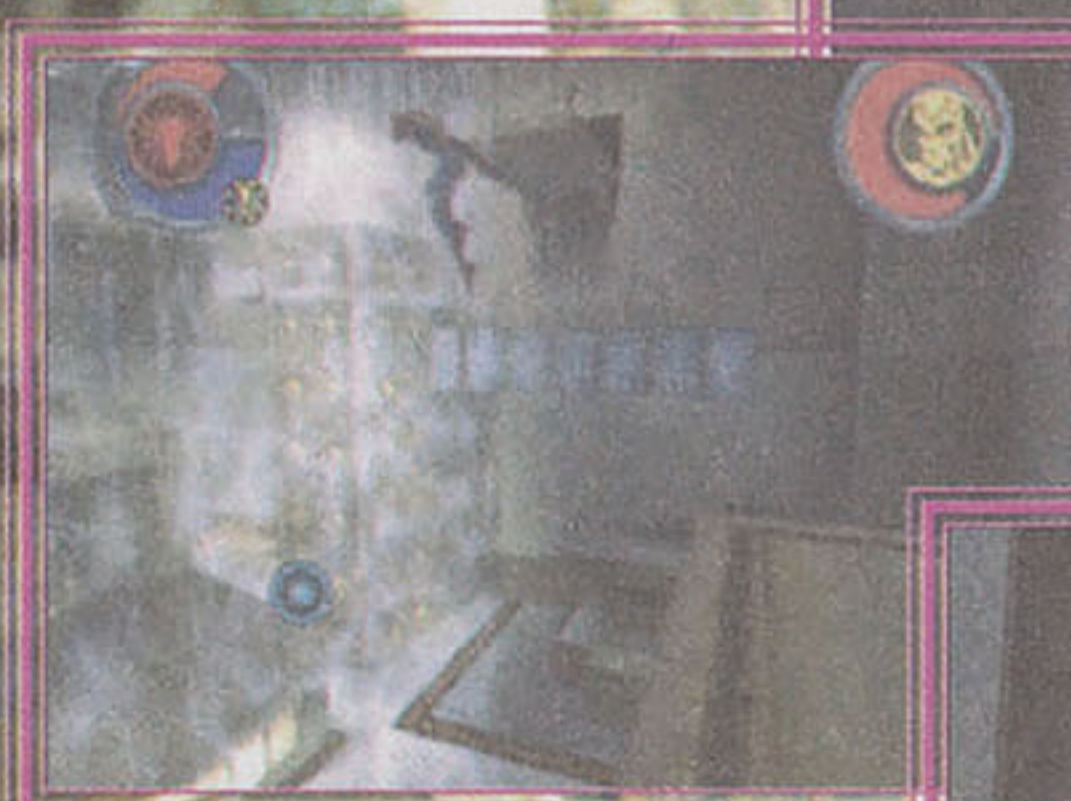
Começando a fase, siga para a marca branca na sua tela até chegar ao banco. Após a cena, lute contra Octopus e seus homens. Mate primeiro os capangas de Octopus e, depois, acabe com ele. Assim que ele fugir, entre na sala ao lado e acabe com os outros inimigos que estão dando cobertura para a fuga. Escale o prédio e arremesse a sua teia no helicóptero de Octopus. Após a cena, salve a Tia May dos trilhos do trem.

Capítulo 12

Go to your Apartment

Earn 4000 more hero points

Volte para o seu apartamento e obtenha uma das medalhas escondidas. Após a cena, siga em direção da marca azul na sua tela para encontrar a Gata Negra. Quando a conversa chegar ao fim, siga a heroína até chegar no galpão e você enfrentará Shocker e seus homens.

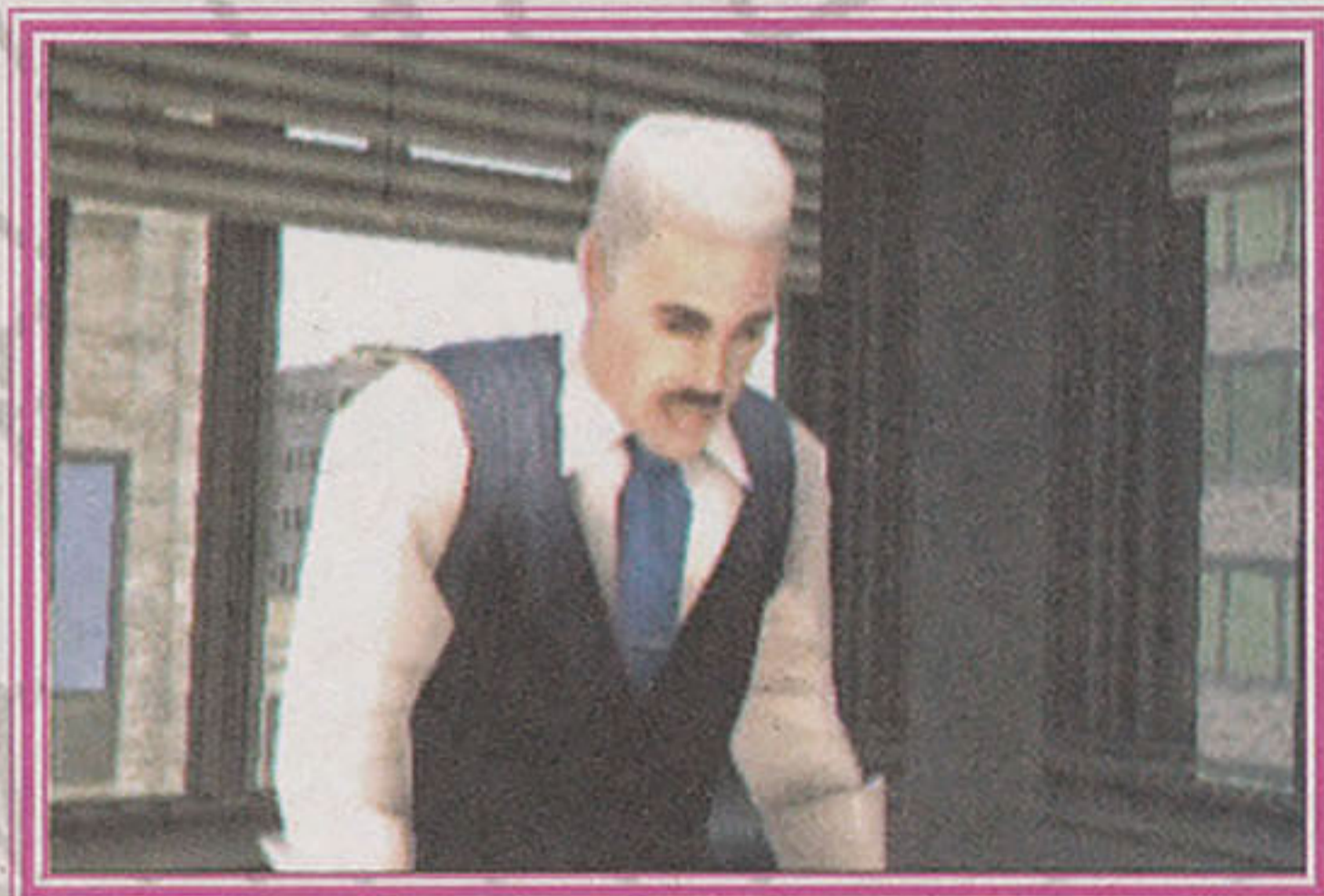


Capítulo 13

Talk to Jameson at the Daily Bugle

Earn 4000 more hero points

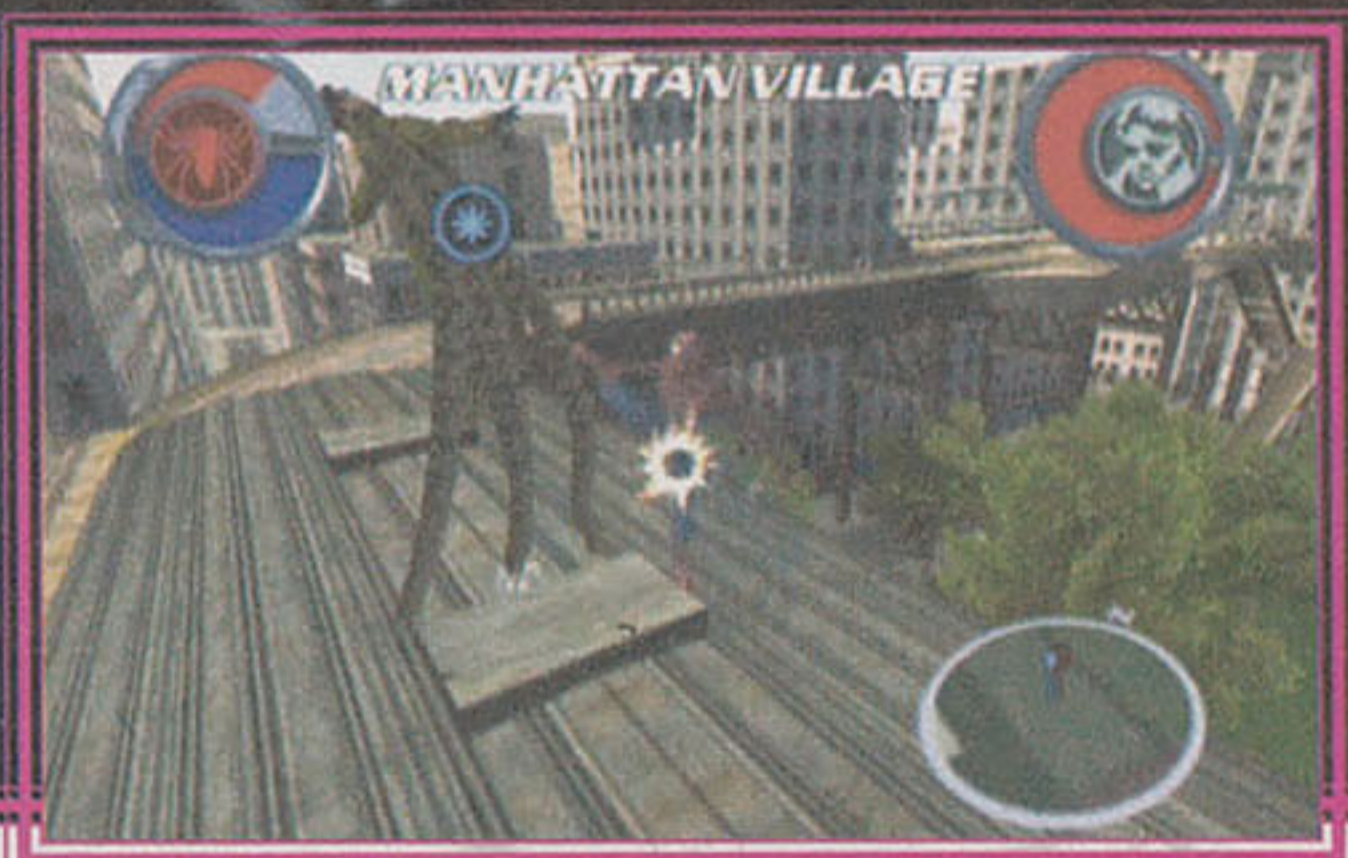
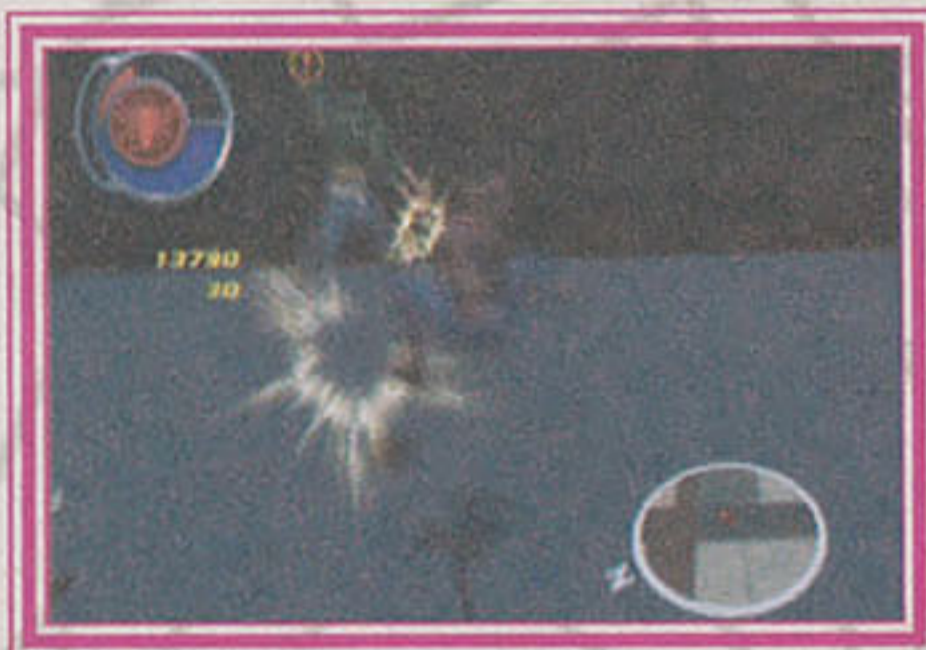
Volte até o jornal e converse com Jameson, saia e siga a seta azul do seu radar para chegar até o supermercado, onde haverá uma cena. Após a cena, acabe com o inimigo e volte para o jornal. A Gata Negra aparecerá novamente e irá guiá-lo até o Shocker novamente. Dessa vez, ele estará protegido com um campo magnético, então, não tente acertá-lo antes de desativar o campo. Para desativar, espere até a Gata Negra subir em uma das plataformas e vá para a plataforma à frente. Lá, aperte o botão do computador e, quando o campo que está protegendo o vilão sumir, aproveite para descer e espancá-lo o máximo possível antes que ele os ative novamente.



Capítulo 14

Earn 3000 more hero points

Agora, apenas complete as missões pela cidade e ajude Mary Jane, que está sendo perseguida. Após isso, siga para o local indicado e encontre a Gata Negra. Assim que a heroína começar a pular pelos prédios da cidade, siga-a. O caminho leva até um galpão com muitos inimigos e alguns robôs, espere até que ela desça e comece a bater nos inimigos. Então, quando a barra estiver quase limpa, desça e mate os snipers que estão em cima dos containeres. Terminando com eles, espere em algum lugar seguro e deixe que a Gata termine o serviço para você. Terminando a missão, siga para o apartamento de Mary Jane para assistir uma pequena cena, desça e siga para o apartamento, onde haverá uma mensagem na porta.



Capítulo 15

Go to your apartment

Vá para o seu apartamento. Se precisar, utilize o mapa ou a marca branca que aparecerá na tela. Após uma rápida animação, siga para o trilho do trem para enfrentar Octopus. A melhor coisa a fazer é se aproximar dele e, quando o seu sensor de aranha piscar, esquive e arremesse a sua teia em uma das garras. Repita o processo até todas as garras ficarem presas no trem e aproveite este momento para atacá-lo. Desta forma, Octopus é derrotado facilmente.

Agora, siga em direção ao mar para invadir pelo telhado o galpão onde ele está escondido. Na área, haverá nove computadores com uma luz vermelha e cada um deverá ser desligado (alguns estão escondidos, como o que está perto do telhado e outro, abaixo do último piso de madeira do galpão). Finalmente chegou a hora da luta final. Para enfrentar Octopus, tome muito cuidado. Repita a mesma tática usada anteriormente na luta do trem, e assim que as garras do vilão estiverem presas, aproveite para esbanjar as suas seqüências de golpes antes que ele escape.

Parabéns, você conseguiu. Agora, a melhor coisa a fazer é pegar o seu saco de pipoca e se sentar para curtir as cenas finais desse fantástico jogo baseado no filme.

Batman: Rise of Sin Tzu

As dicas a seguir devem ser colocadas na tela das opções "Story Mode" e "Challenge Mode". Uma mensagem aparecerá para confirmar o código correto de entrada.

Saúde ilimitada: segure L+R e pressione para cima, para direita, para cima, esquerda, para baixo, para esquerda, para baixo, para direita.

Barra de combo ilimitado: segure L+R e pressione para baixo, para cima, para baixo, para esquerda, para baixo, para direita, para cima, para baixo.

Todos os upgrades: segure L+R e pressione para baixo, para cima, para baixo, para esquerda, para baixo, para direita, para cima, para baixo.

Todos os bônus: segure L+R e pressione para esquerda, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda (2 vezes), para baixo, para direita.

Nível de dificuldade Dark knight: segure L+R e pressione direita, para cima (2 vezes), para direita, para esquerda, para baixo, para direita, para cima.



MTX Mototrax

Super velocidade: entre com JIH345 como senha no menu de opções. O único jeito de desativar esse código é zerando o jogo. Tenha certeza que você salvou seu jogo antes de usar a senha. Também, esse código causará um decréscimo considerável no controle de sua bike em alta velocidade e você estará mais tendente a cair dela quando aterrissar. Tenha cuidado se você planeja usar isso em sua corrida.

Slipknot Maggot: para correr como um Slipknot Maggot com a motocicleta Slipknot, entre com 86657457 (a palavra slipknot ao contrário no teclado numérico) como senha no menu de opções.

Seqüência Slipknot FMV: entre 23F7IC5 como senha no menu de opções.

Policial Dick e bike de polícia: complete todos as competições Freestyle.

Bike Maggot e Slipknot: complete Master Supercross.

Speed Domon: complete a carreira em MX.

Trickbot: complete a carreira em Freestyle.

Ghost Recon: Island Thunder

Complete todos os objetivos nos dossiês de missões singleplayer. Os códigos serão permitidos.

Para usar os códigos, você deve pressionar Start para pausar o jogo, selecionar a opção "Cheats", pressionar as seqüências no "cheat menu", depois pressionar o botão back para voltar ao jogo. Uma mensagem aparecerá confirmando a entrada correta do código.

Invencibilidade: pressione X (2 vezes), A, B, A. Seu primeiro soldado será invencível, mas os membros restantes do seu pelotão poderão, ainda, ser danificados no modo singleplayer. Atenção: você não pode completar o jogo normalmente quando esse código é ativado, como também mapas e dossiês não poderão ser destravados. Nessa dica não aparecerá nenhuma mensagem.

Cabeças grandes: pressione A, X, B, Y, A. Uma mensagem confirmará o código correto de entrada.

Corpos grandes: pressione B (2 vezes), Y, X (2 vezes), A. Uma mensagem aparecerá confirmando o código de entrada.

Explosivos de galinha: pressione X (2 vezes), Y, A, B.

Modo Paper: pressione B, A, X, Y, A. Uma mensagem confirmará o código de entrada. Os personagens serão 2D nesse modo.

Câmera lenta: pressione Y (2 vezes), B, X, A e uma mensagem aparecerá para confirmar o código.

Modo de correr mais rápido: pressione A (2 vezes), X, B, Y e uma mensagem aparecerá para confirmar o código correto.



Grand Theft Auto Double Pack

Grand Theft Auto 3

Você deve pressionar os códigos durante o jogo. Depois, uma mensagem aparecerá confirmando a dica.

Tank (Rhino): pressione B (6 vezes), R, branco, L, Y, B, Y. Depois da mensagem aparecer, acelere e pressione para cima para voar.

Nível no wanted: pressione preto (2 vezes), L, preto, para cima, para baixo, para cima, para baixo, para cima, para baixo. Atenção: salvar o jogo fará com que esse efeito fique permanente.

Nível higher wanted: pressione preto (2 vezes), L, preto, para esquerda, para direita, para esquerda. Atenção: salvar o jogo tornará esse efeito permanente.

Todas as armas: pressione preto (2 vezes), L, preto, esquerda, para baixo, para direita, para cima, para esquerda, para baixo, para direita, para cima. Repita o código para mais munição.

Saúde cheia: pressione preto (2 vezes), L, R, esquerda, para baixo, para direita, para cima, para esquerda, para baixo, para direita, para cima. Atenção: se esse código estiver ativado durante a missão onde seu carro está com problemas, a barra irá zerar.

Armadura cheia: pressione preto (2 vezes), L, branco, esquerda, para baixo, para direita, para cima, esquerda, para baixo, direita, para cima.

Mais dinheiro: pressione preto (2 vezes), L, L, esquerda, para baixo, direita, para cima, para esquerda, para baixo, para direita, para cima.

Destruir todos os carros: pressione branco, preto, L, R, branco, preto, Y, X, B, Y, branco, L.

Habilidades para dirigir melhor: pressione R, L, preto, L, esquerda, R (2 vezes), Y. Depois da mensagem aparecer, aperte analógico da esquerda ou analógico da direita para pular enquanto dirige.

Fumaça: pressione L, branco, R, preto (2 vezes), R, branco, A.

Neblina: pressione L, branco, R, preto (2 vezes), R, branco, X.

Chuva: pressione L, branco, R, preto (2 vezes), R, branco, B.

Tempo normal: pressione L, branco, R, preto (2 vezes), R, branco, Y.

Carros invisíveis: pressione L (2 vezes), X, preto, Y, L, Y. Somente as rodas de seu carro ficarão visíveis.

Jogo mais rápido: pressione Y, para cima, direita, para baixo, X, R, preto.

Fazer o tempo correr: pressione B (3 vezes), X (5 vezes), L, Y, B, Y. Repita o código para aumentar o efeito.

Roupa diferente: pressione direita, para baixo, para esquerda, para cima, L, branco, para cima, esquerda, para baixo, para direita.

Confusão de pedestres: pressione para baixo, para cima, para esquerda, para cima, A, R, preto, branco, L. Atenção: salvando o jogo fará esse código permanente.

Todos os pedestres têm armas: pressione preto, R, Y, A, branco, L, para cima, para baixo. Ao roubar os carros dos pedestres, alguns deles poderão jogar bombas ou atirar em você. Atenção: salvando o jogo fará o efeito permanente.

Pedestres atacam você: pressione para baixo, para cima, esquerda, para cima, A, R, preto, L, branco. Atenção: salvando o jogo fará esse efeito permanente.



The Hulk

Para as dicas a seguir você deve selecionar "Code Input" na tela de opções e entrar com o código que destravará a opção.

Invulnerabilidade: GMMSKIN. The Hulk e Bruce Banner serão invencíveis.

Regenerador: FLSHWND. The Hulk vai se regenerar mais rápido.

Barra de raiva cheia: ANGMNGT. A barra de raiva vai estar sempre cheia.

Continue ilimitado: GRNCHTR.

Dobrar a energia de Hulk: HLTHDSE.

Dobrar a energia de todos os inimigos: BRNGITN.

Cortar pela metade a energia dos inimigos: MMMYHLP.

Soco perigoso: FSTOFRY.

Quebra-cabeça resolvido: BRCESTN. Os quebra-cabeças serão resolvidos imediatamente.

Reset High Score: NMBTHIH.

Destravar todos os níveis: TRUBLVR.

Para as dicas a seguir, você deve encontrar um terminal durante o jogo, para depois entrar com o código.

Hulk transformado movie art: SANFRAN.

Hulk vs. Hulk Dogs movie art: PITBULL.

Batalha no deserto movie art: FIFTEEN.

Hulk movie F/X movie art: NANMOMED.

Jogue como Hulk Cinza: JANITOR.



Futurama

Todas as dicas devem ser colocadas durante o jogo.

Invencibilidade: segure L, depois pressione A. Segure R, depois pressione X, Y. Solte R, pressione A. Segure R, e pressione X, Y, B, A, preto, Y, para trás. Depois solte L.

Munição ilimitada para as armas atuais: segure L, depois pressione A. Segure R e pressione X, Y. Solte R, depois pressione A. Segure R e depois pressione X, Y, B, A, preto. Solte R, e pressione B. Segure R e pressione para trás. Depois solte L.

Carga ilimitada: segure L, depois pressione A. Segure R e pressione X, Y. Solte R e pressione X, Y, B, A, preto. Solte R, depois pressione X. Segure R, depois pressione A. Segure R e pressione X, Y, B, A, preto. Solte R e depois X. Segure R e pressione para trás. Depois, solte L.

Vidas ilimitadas: segure L e depois pressione A. Segure R e pressione X, Y. Solte R e pressione A. Segure R e pressione X, Y, B, A, preto. Solte R, pressione Y, segure R e pressione para trás. Depois, solte L.

Todos os extras: segure L, pressione A. Segure R, pressione X, Y. Solte R e depois pressione A. Segure R e pressione X, Y, B, A, preto, B, para trás. Depois, solte L.

Nível Bender's Breakout: segure L e pressione A. Segure R, pressione X, Y. Solte R e pressione A. Segure R, depois pressione X, Y (2 vezes). Solte R e pressione Y. Segure R e depois, pressione para trás. Solte L.

Nível Bogad Swamp Trail: segure L e pressione A. Segure R e pressione X, Y. Solte R e pressione A. Segure R, pressione X, Y, solte R e pressione X. Y. Depois, segure R e pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Fry Fights Back: segure L e pressione A. Segure R, pressione X, Y. Solte R e pressione A. Segure R e depois pressione X, Y (2 vezes). Solte R e pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Inner Temple: segure L e pressione A. Segure R e depois pressione X, Y. Solte R, pressione A, segure R e depois pressione X, Y. Solte R, pressione A, segure R, pressione Y, para trás. Depois, solte L.

Nível Leela's Last Laugh: segure L e pressione A. Segure R e pressione X, Y. Solte R, depois pressione A, segure R e pressione X, Y. Solte R, depois, pressione A, B. Segure R e pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Left Wing: segure L e aperte A. Segure R e pressione X, Y. Solte R, pressione A, segure R e, depois, pressione X, Y. Solte R, pressione A, Y. Segure R e pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Planet Express: segure L e pressione A. Segure R, depois pressione X, Y. Solte R e pressione A, solte R, pressione X, Y. Solte R e depois pressione Y (2 vezes). Segure R, pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Red Light District: segure L, pressione A, segure R, aperte X, Y. Solte R, pressione A, segure R e pressione X, Y. Solte R, pressione B, X. Segure R, depois pressione para trás. Depois, solte L.

Nível Red Rock Creek: segure L, pressione A, segure R e depois pressione X, Y. Solte R, pressione A, segure R e pressione X, Y. Solte R e pressione B, X. Segure R e pressione para trás. Depois solte L.

Nível Right Wing: segure L, pressione A, segure R e, depois, pressione X, Y. Solte R, pressione A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão A (2 vezes). Segure R e, depois pressão para trás. Solte L.

Nível Rumble in the Junkyard: segure L, pressão A, segure R, pressão X, Y. Solte R e, depois, pressão A. Segure R, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão B, segure R, pressão B, segure R e, depois, pressão B e para trás. Depois, solte L.

Nível Run Bender Run: segure L, pressão A, segure R, depois, pressão X, Y. Solte R, pressão A, segure R, depois pressão X, Y. Solte R e pressão B (2 vezes). Segure R e depois pressão para trás. Solte L.

Nível Sewers: segure L e pressão A. Segure R, pressão X, Y, solte R e, depois pressão A. Segure R, pressão X, Y. Solte R e pressão Y, B. Segure R, depois pressão para trás. Depois, solte L.

Nível Subway: segure L e pressão A. Segure R, pressão X, Y, solte R e pressão A. Segure R, pressão X, Y, solte R e pressão Y, A. Segure R, pressão para trás e solte L.

Nível Temple Courtyard: segure L, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R e pressão B. Segure R, pressão Y, para trás e solte L.

Nível Junkyard: segure L, pressão A, segure R, pressão X, Y. Solte R, depois pressão A. Segure R, pressão X, Y, solte R e pressão B. Segure R, pressão Y, para trás e solte L.

Nível Uptown: segure L, pressão A, segure R, pressão X, Y. Solte R, pressão A, segure R pressão X, Y. Solte R, pressão Y. Segure R, pressão B e para trás. Solte L.

Nível Weasel Canyon: segure L, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão B, Y. Segure R e pressão para trás, depois solte L.

Pular seqüência FMV: segure L, pressão A, segure R e pressão X, Y. Solte R, pressão A, segure R e pressão X, Y, B, A. Solte R, depois, pressão Y (2 vezes). Segure R e pressão para trás, depois, solte o L.

Seqüência FMV: encontre todos os Nibblers escondidos no jogo para destravar as seqüências e as introduções dos níveis na tela "Extras".



É tudo uma questão de controle

Por: Wildson Coronado

O design do joystick de seu vídeo game pode afetar a diversão (e as vendas) mais do que parece

Quem comprou – ou viu – os primeiros Xbox norte-americanos, que chegaram às lojas em 2001, deve se lembrar de um pedaço grande e oval de plástico preto que vinha no pacote. Insuportável tanto esteticamente como pela falta de conforto e praticidade, esta peça de mau gosto era o joystick original que acompanhava o console.

Não foi preciso muito tempo para a Microsoft perceber o tamanho da mancada. As reclamações dos consumidores foram tantas que a empresa logo introduziu no mercado um novo modelo de controle (aquele que é vendido hoje com o aparelho, menor e mais anatômico) e simplesmente “sumiu” com o monstro preto e desajeitado original. Mas a ação rápida da Microsoft não serviu apenas para agradar aos jogadores insatisfeitos, que não conseguiam aproveitar os games ao máximo. Foi uma questão de sobrevivência.



Melhor para a Microsoft, pior para a Nintendo

Existem dois fatores principais a considerar ao se adquirir um vídeo game: os jogos que foram/serão lançados para ele e a qualidade de seu joystick (algo que poucas pessoas parecem perceber conscientemente, mas que sempre afeta a escolha). A Sony já tinha um excelente modelo de joystick pronto para o Playstation 2, herdado do PSOne, e o apoio das principais produtoras de games. A Microsoft, por outro lado, ainda precisava conquistar a confiança destas empresas, afinal, mesmo já tendo credibilidade no mercado de softwares, o assunto é outro quando se trata de jogos.

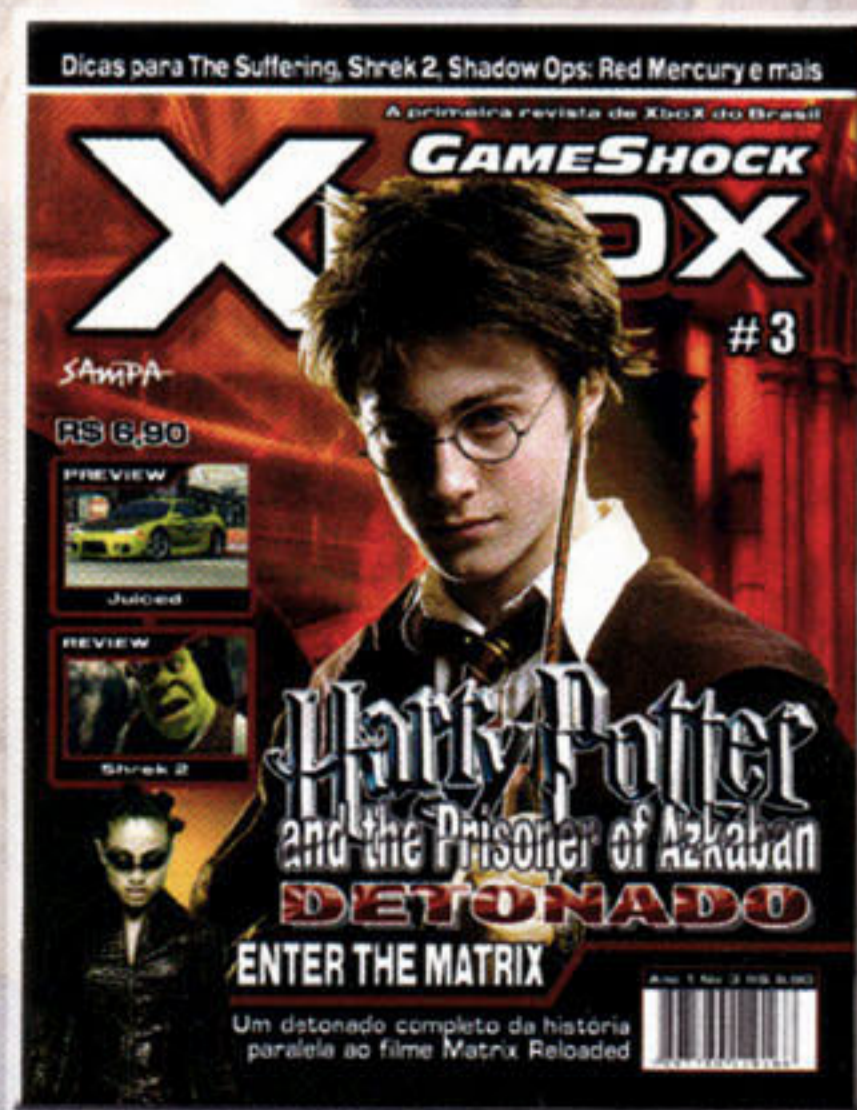
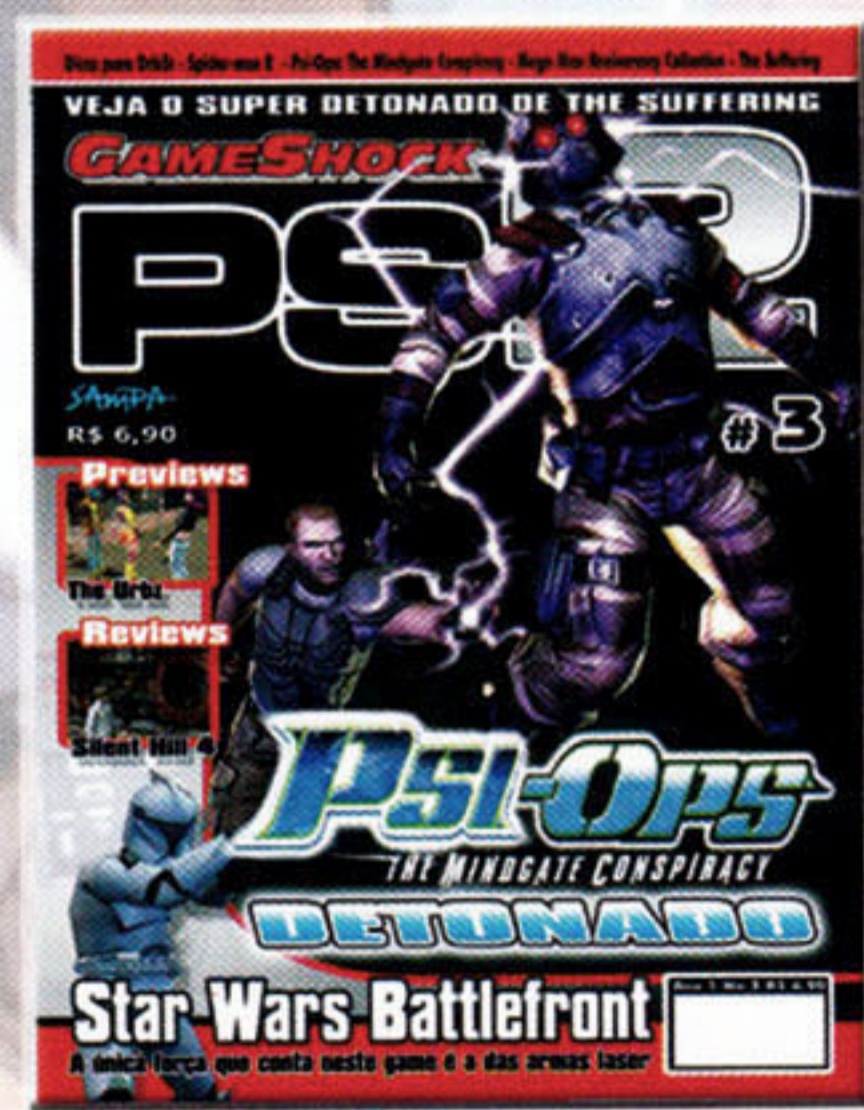
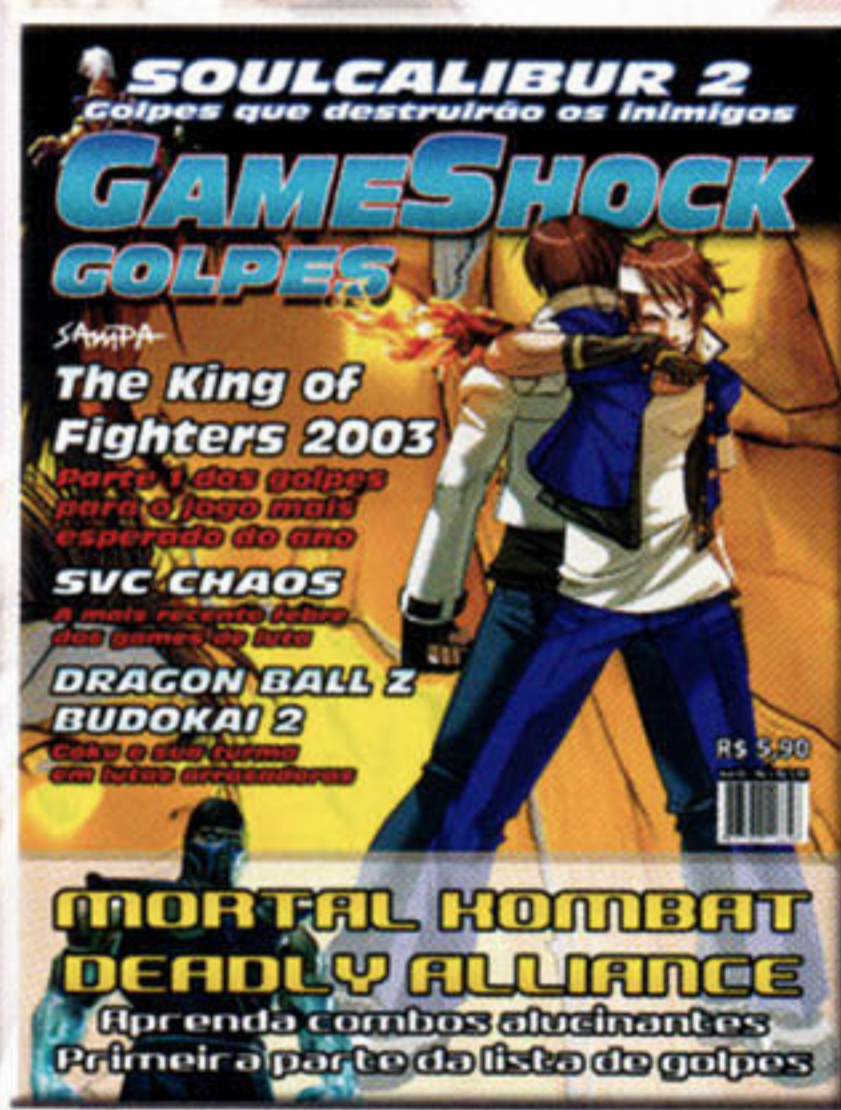
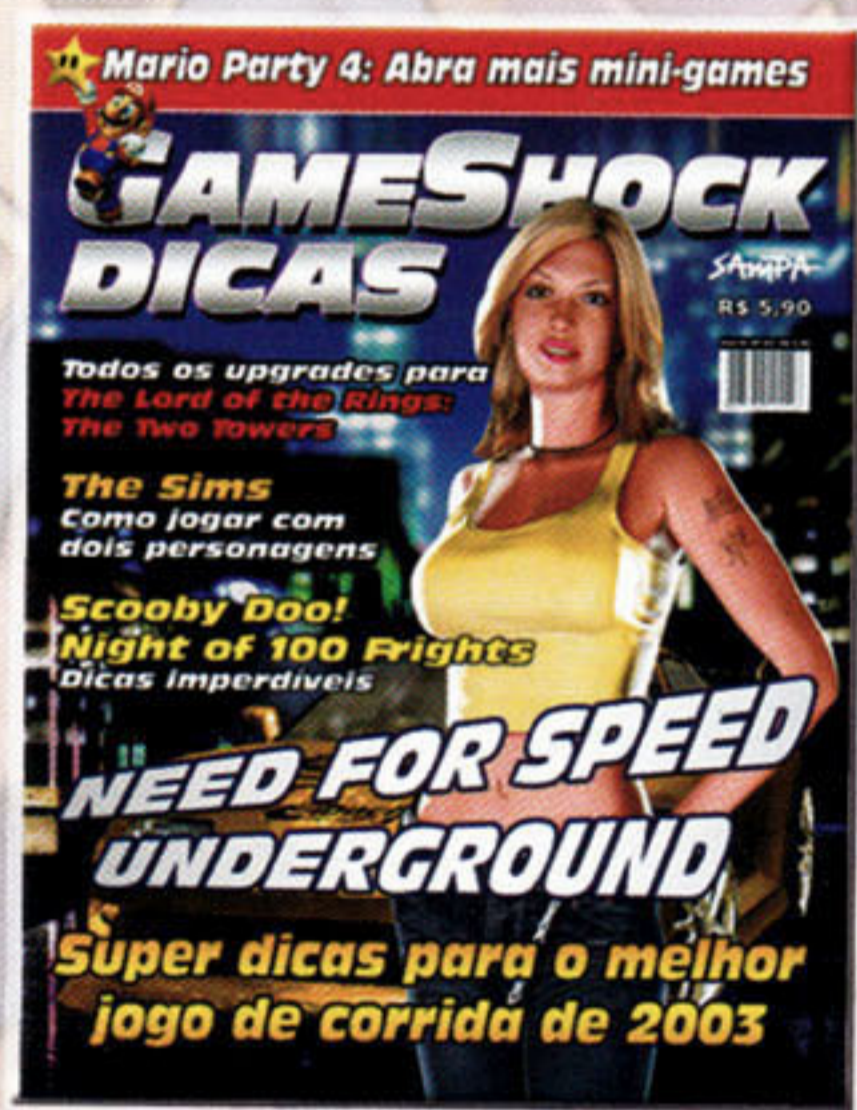
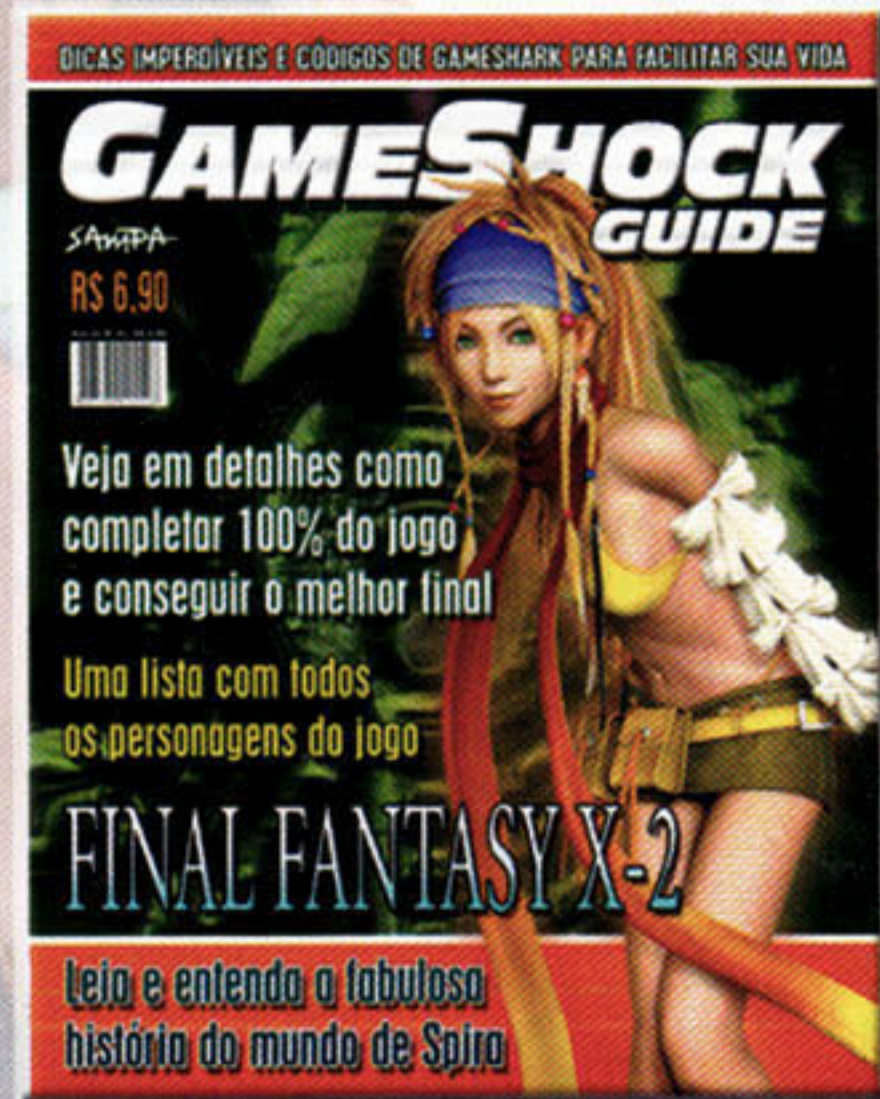
A mudança de joystick melhorou bastante a experiência de jogar no Xbox, além de ajudar a Microsoft a conseguir uma boa posição na guerra dos consoles – é claro que a Sony ainda mantém a liderança do mercado, mas com certeza esta experiência do controle foi importante para manter a empresa de Bill Gates no páreo.

Para entender como o joystick é um fator determinante, basta olhar para o caso da Nintendo. Seus últimos dois consoles, o N64 e o GameCube, receberam controles nada agradáveis de se usar e pouco adaptados para uma grande variedade de games (corrida, tiro, estratégia, etc). O resultado foi péssimo para o Nintendo 64, que mesmo sendo tecnicamente superior ao seu concorrente, o PSOne, ficou para trás nas vendas. O GameCube segue para o mesmo caminho, pois apesar de ser quase tão poderoso quanto o Xbox, o controle com poucas funções impede que muitos títulos de qualidade cheguem a ele.

A Microsoft realmente mostrou que aprende rápido e, provavelmente, veremos uma versão melhorada do joystick atual do Xbox em seu próximo console. Seria a opção mais segura, já que, quando se trata do controle, não adianta querer inventar só em nome do design. Como gamer, quanto mais tempo eu puder passar com um controle confortável e funcional, melhor.

A Nova Sampa também está a sua disposição pela Internet,

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



E-Mail: sampaeditora@sampaeditora.com.br

Se preferir mande uma carta para:

Rua das Camélias, 198

Mirandópolis - São Paulo - SP

Telefones:

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



AMD Revendedor Autorizado

GRC

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.



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



COMPU OFFICE WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É NOSSO COMPROMISSO



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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com