



A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA DE PLAYSTATION 3 DA AMÉRICA LATINA!

# PS3 **OXO** PS2 #9

**DETONADO**

## METAL GEAR SOLID 4

6 páginas só de Metal Gear  
história da série + Review +  
**estratégia completa:** Trama totalmente  
aplicada # Guia de emblemas e armas  
Consiga o ranking Big Boss  
conteúdo extra de graça no site!

## LEGO PS2 PS3 INDIANA JONES

- # Os itens secretos
- # Estágios extras
- # Destrua mais de 50 personagens secretos
- # Jogue com Han Solo da série Star Wars

## GUITAR HERO PS2 METALlica

Jogamos e analisamos,  
veja por que o game vai  
muito além da banda  
Steven Tyler

**DBZ BURST LIMIT**  
Dragon Ball Z: revivido e  
vitalizado. Saiba o veredicto

**UBISOFT NO BRASIL**  
O que pode mudar no mercado  
nacional segundo especialista

**5 DETONADOS ONLINE**  
The Bourne Conspiracy, DBZ Burst Limit, GRID,  
The Incredible Hulk e QW: Enemy Territory

**COMPRE COM SABEDORIA. REVIEWS DE:**

- THE BOURNE CONSPIRACY
- THE INCREDIBLE HULK
- KUNG FU PANDA
- NASCAR 09
- HAZE
- GRID

### SOULCALIBUR IV

Kratos pode estar entre os personagens.  
Confira 6 páginas de preview

### ALONE IN THE DARK

O novo episódio do pai de todos os  
jogos de terror analisado

PS3World | Ano 1 | #9 | R\$9,90 | €2,90



9 771982 261000 00009  
ISSN 1982-2618

EXISTEM DOIS JEITOS  
DE CURTIR UM GOSTINHO  
REFRESCANTE:

O JEITO  
LHAMA

MCCANN



E O JEITO  
CHICLETS

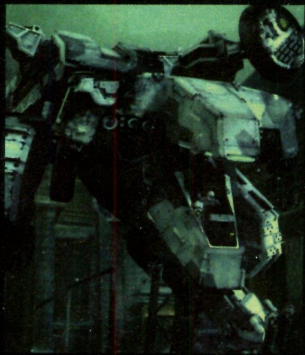


NÃO ADIANTA:  
LHAMA É LHAMA.  
CHICLETS É CHICLETS.

## A chegada do Messias

**Erguer o PS3 ao topo das vendas é uma missão que Snake não conseguirá sozinho**

### TEAM



**Allan André**  
Editor

O momento mais aguardado de 2008, não só para os donos de PS3, mas para grande parte do mercado, chegou. Isso porque o Messias, apontado por muito como o game que erguerá o novo console da Sony ao topo das vendas, seguindo o exemplo de sucesso de seus dois antecessores, acaba de ser lançado. Mas o buraco é um pouco mais embaixo. Um único game (evidentemente que não se trata de um título comum) deve ser pouco comparado à grande quantidade de jogos de qualidade multiplataforma. Junto com a liderança em vendas, a

família PlayStation perdeu também boa parte de suas grandes exclusividades. Erguer o PS3 ao topo das vendas é uma missão que Snake não conseguirá sozinho. Mas com a ajuda de Kratos (GoWIII) e Lightning (FFXIII), isso pode acontecer. Afinal, poder de hardware, o console já está no topo.

**Allan André**  
Editor



**Ricardo Caetano**  
Editor-assistente

RC considera MGS4 o primeiro game da história em que você deve dar um "skip" no jogo e assistir aos incríveis vídeos do game.



**Luciane Haguihara**  
Chefe de arte

Como "Boss" da Arte, e por ter ascendência oriental, Luciane executa golpes de CQC em todos os que atrasam os textos.



**Douglas Pereira**  
Colaborador

Douglas produziu um resumo da incrível saga de Metal Gear para os fãs da série e para aqueles que não conhecem a franquia.



**Henrique Minatogawa**  
Assistente editorial

Novo integrante da equipe, Minatogawa é especialista em assuntos sobre a Terra do Sol Nascente. Fique atento a futuras matérias do oriental.



**Rodrigo Guerra**  
Assistente editorial

Em mais uma missão digna de Solid Snake, Guerra detonou o game Metal Gear Solid 4. Confira o resultado na página 38.



**Rafaela Caetano**  
Colaboradora

A Rafinha esteve conectada este mês e produziu dois detonados para a Web: The Bourne Conspiracy e Hulk.



**Hudson Rodrigues**  
Designer

O Mano Hud ficou alucinado com as novas atualizações para o game Team Fortress 2 (ele até jogou com o Medic).



**Ronie Anderson**  
Redator

Para Ronie, a notícia do ano é o lançamento do próximo game da série WE no final do ano. Seus adversários não perdem por esperar!



**Douglas Vieira**  
Colaborador

Cobriu mais uma vez a ausência de Guerra na Redação e adorou jogar o divertido Secret Agent Clank para PSP.



**Sérgio Bergocce**  
Designer/Capista

Sérgio resolveu tornar-se colecionador de jogos clássicos do PS2. E começou bem, pelos games God of War I e II.



**Viviam Luis**  
Designer

Fã de Indiana Jones, Viviam ficou extremamente feliz por jogar o game do Doutor Jones no mundo LEGO.



**Ronaldo Testa**  
Colaborador

O senhor das dicas Ronaldo Testa mais uma vez trouxe os segredos dos games mais jogados do momento.

Choose your destiny!

SELECT

# 19

## OPTIONS

### Loading

#### 12 Incoming

Lançamentos de julho

#### 14 Vox

Opinião

#### 15 Restart

Reviva os grandes clássicos

#### 16 Outworld

O que acontece fora do universo PlayStation

#### 18 Plus

Entretenimento

#### 20 Network

As novidades da PlayStation Network

### Previews

#### 22 Soulcalibur IV

#### 28 Golden Axe: Beast Rider

### Capa

#### 38 Metal Gear Solid 4

### Reviews

#### 76 LEGO Indiana Jones

#### 78 DBZ: Burst Limit

#### 80 Haze

#### 82 Rade Driver GRID

#### 84 Quake Wars: Enemy Territory

#### 85 Kung Fu Panda

#### 86 Nascar 09

#### 87 Kung Fu Panda

#### 88 The Bourne Conspiracy

### SOS

#### 74 Dicas

As melhores dicas de Dragon Ball Z: Burst Limit, Burnout Paradise e GRID

### Alive

#### 90 Previews

The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, Diabolik: The Original Sin e Heroes of the Pacific

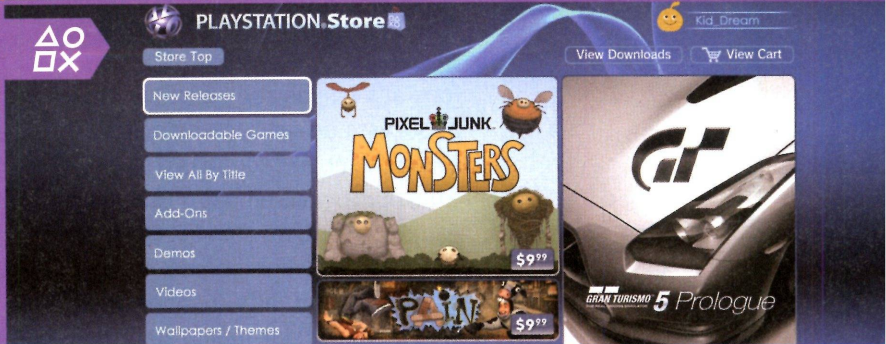
# 38

Metal Gear Solid 4 - 34 páginas de conteúdo sobre o maior lançamento do ano para o PS3. Review, detonado completíssimo e matéria especial que conta a história da série.



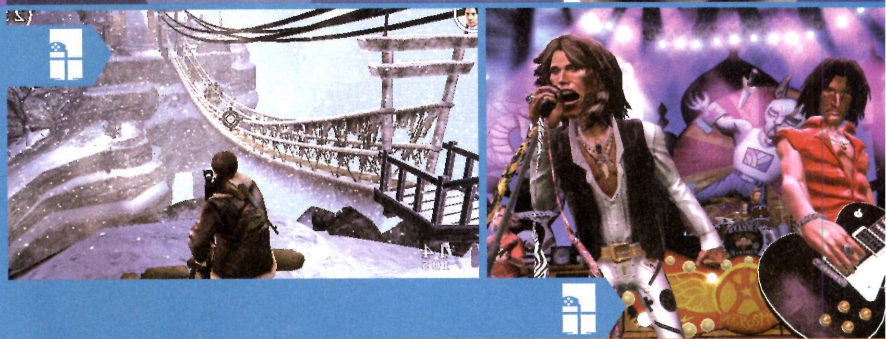
# 20

Network: fique por dentro de todas as novidades que rolam na rede do PS3, a PlayStation Network.



# 90

The Mummy: ela se levantou mais uma vez para atacar em Tomb of the Dragon Emperor.



# 96

Confira a nossa opinião sobre o novo Guitar Hero: Aerosmith, para PS2.

# 64

LEGO Indiana Jones: GPS para você ajudar o arqueólogo a fugir de todas as enrascadas.

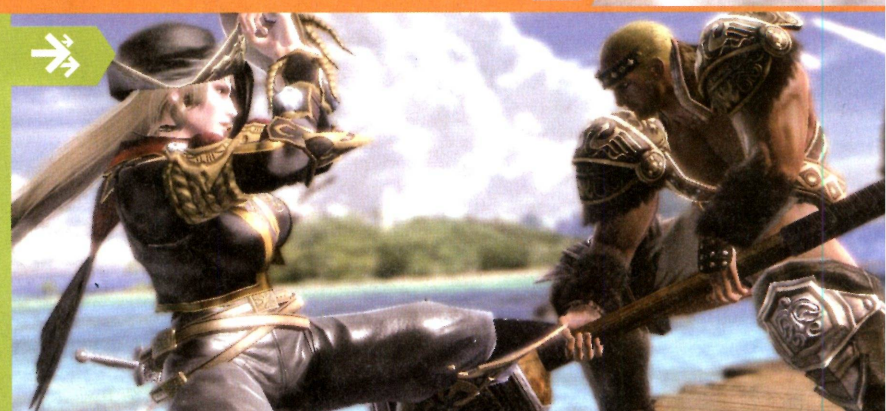


# 74

As melhores dicas para GRID, DBZ: Burst Limit e Burnout Paradise

# 22

Soulcalibur IV estará disponível em breve, e nesta edição você confere o que está por vir no novo título da série.



## NAVEGANDO PELA PS3W

Entenda as informações que você encontrará na revista, como ícones e seções.

### Conhecendo as seções da revista

#### **SOS**

É o local em que você encontrará as respostas para todas as suas dúvidas. Nesta seção, existem outras que o ajudam de formas diferentes. Veja quais são e como elas funcionam.

#### **TUTORIAL**

Um guia para aprender a instalar programas, utilizar softwares, hardwares e qualquer outra tarefa que envolva a parte técnica de seu console.

#### **DETONADO**

É o guia completo, que o levará do início ao fim do game em questão. Usado principalmente para jogos que precisam de detalhes.

#### **GPS**

Um guia ponto a ponto para aqueles jogos que não precisam de muitos detalhes, mas que deixam muitos perdidos, sem saber onde ir.

#### **MANUAL**

Você aprenderá todas as funções sobre o jogo, desde comandos até menus de opções.

#### **DICAS**

Truques e macetes para os mais diversos jogos.

#### **Loading**

A PS3W é multimídia, assim como é o PS3. Você vai encontrar sobre o mundo do PS3, livros e consoles concorrentes para saber o que acontece e não ser pego desprevenido.

#### **Preview**

Os jogos que serão lançados nos próximos meses. Aqui você descobre quando deve começar a juntar dinheiro para garantir o game que parece legal.


#### **Review**

Depois de juntar o dinheiro, ficou indeciso se vale gastá-lo com o jogo que você aguardava? Confira as análises e fique tranqüilo na hora da compra.

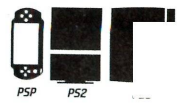
#### **Alive**

O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

### Selo de classificação

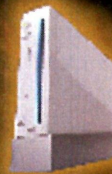
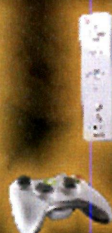
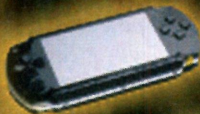
**VERSÃO**  
  
O selo ao lado mostra a origem do jogo (de cima para baixo: Europa, Japão e EUA) e o gênero. Assim é fácil saber de que tipo o jogo é.

### Selos de consoles

  
Quer saber se o jogo é para a sua plataforma? Se estiver apagado, não, mas se estiver preto, você pode ficar feliz.

### Filosofia de avaliação

Todos os jogos são avaliados em quatro quesitos técnicos, estabelecidos com o intuito de indicar se merecem entrar em sua prateleira ou não. A nota é somada e o resultado é mostrado no veredito, que pode ir de 0 a 100.



**COBRIMOS QUALQUER ORÇAMENTO**

# HOT GAMES

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

## PACOTE PROMOCIONAL

6X 5/ JUROS

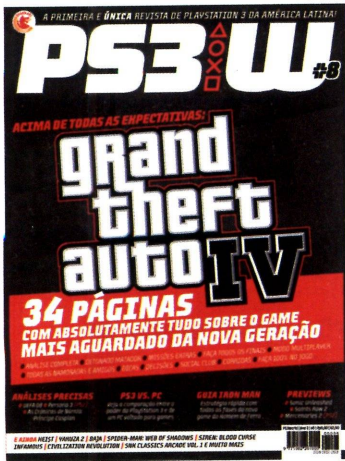
PlayStation.2

2 CONTROLES  
+  
MEMORY CARD  
+  
BRINDES

**CONFIRA!!!!**

Rua Santa Ifigenia, 264 loja 19B  
Rua Santa Ifigenia, 211 - 2º andar - sala 25  
Rua Treze de Maio, 260/266 - Bela Vista

# (11) 3337-5226



# Caçador de zumbis (carta do mês)

**OLÁ, PESSOAL DA PS3W!** Meu nome é André Heron e tenho 15 anos de idade. Sou muito fã da série de survival horror Resident Evil. A pergunta que eu vou fazer é sobre o quarto jogo da série. Ouço muita gente dizer que há códigos para Resident Evil 4. Gostaria de saber se essa informação procede. Um grande abraço a todos vocês e muito obrigado! Só mais uma coisa: sou fã da revista e ficaria muito feliz se vocês escolhessem a minha carta para ser a carta do mês. Muito obrigado!

**André Heron**

**PS3W** | Fala, André, tudo bem com você? Já que você pediu, nós vamos atender. Você acaba de ganhar uma assinatura da PS3W. Parabéns! Quanto a sua dúvida, códigos executados por comandos manuais, os conhecidos cheats, não existem. O que está disponível sobre o jogo são apenas dicas que indicam a localização de itens e outras coisas parecidas. Segue abaixo uma pequena lista com algumas dicas do Resident Evil 4 de PS2:

1 - **HandCannon** - Chegue ao nível cinco estrelas

com todos os mercenários no Mercenaries mini-game para destravar a arma HandCannon. Para ter munição infinita e fazer upgrades (melhorias) nesta arma, é necessário terminar o jogo duas vezes. A arma HandCannon estará disponível assim que você iniciar o game novamente para ser adquirida por 0 pesetas.

2 - **Punisher** - Destrua pelo menos 10 dos 15 medalhões azuis do jogo. Sete deles estão na fazenda e os outros oito estão no cemitério. Fazendo isso, você deve ir até o comerciante de armas. Lá, a arma Punisher estará disponível de graça.

3 - **Dinheiro fácil** - Uma vez que você ganhar acesso ao túnel além de Pueblo, volte para a área da fazenda e espere que os frangos botem ovos. Saia deste local e entre novamente para começar o processo. Cada vez que você entrar e sair, os frangos botarão ovos novamente. Depois de abastecer seu inventário, vá até o comerciante e venda seus ovos. Os ovos brancos valem 300 pesetas; os marrons valem 600 pesetas e os dou-rados valem 3000 pesetas.

4 - **Abrir fechaduras** - É possível abrir as fechaduras de portas atirando nelas, mas para não gastar munição, utilize a sua faca para cortar as fechaduras. O mesmo processo pode ser feito com as caixas.

## Participe

SE VOCÊ TEM SUGESTÕES, RECLAMAÇÕES OU DÚVIDAS, ESCREVA PARA RUA HADDOCK LOBO, 347, 12º ANDAR, CEP 01414-001, SÃO PAULO/SP OU MANDE UM E-MAIL COM NOME COMPLETO E CIDADE ONDE MORA PARA PS3W@DIGERATI.COM.BR. OS TEXTOS SERÃO PUBLICADOS NA SEÇÃO DE CARTAS DA REVISTA. A CARTA MAIS CRIATIVA GANHARÁ UMA ASSINATURA DA PS3W.

## Mea culpa

Na edição 9 da PS3W, o review do game Ultimate Board Game Collection não foi redigido pelo colaborador Douglas Vieira, mas pelo colaborador André Forte

## PS3W no ORKUT

- Faça parte da comunidade da primeira e única revista de PlayStation 3 da América Latina
- Crie tópicos para esclarecer suas dúvidas, fazer sugestões ou criticar
- Comente e discuta as matérias que foram publicadas nas edições anteriores com os integrantes da Redação e outros amantes do universo PlayStation. Acesse: [orkut.com/Community.aspx?cmm=324228](http://orkut.com/Community.aspx?cmm=324228)



## Dicas

E aí, Redação, tudo em cima? Meu nome é Renan Willian e estou escrevendo esta carta para dizer que admiro muito o trabalho de vocês. Agora vamos à minha dúvida:

- Gostaria de saber se existem dicas para Destroy All Humans! 2 e Killzone. Se tiver, vocês poderiam publicar algumas?

**Renan Willian**

**PS3:W** | Obrigado, Renan. Um grande abraço para você. Vamos às suas dicas: **Destroy All Humans! 2**

**1 - Alien Artifact Detector** - Complete todas as missões do Arkvoodle Cult em Albion. A última missão tem duas partes. Shama Llama irá falar para você voltar para Bay City e falar para o The Freak pintar o pôster para você. Depois que você fizer isso, volte para Albion e complete a segunda parte da missão para habilitar o item Alien Artifact Detector. Este item faz com que todos os artefatos apareçam no mapa e radar quando você estiver próximo de um.

**2 - Final Arkvoodle Cult Mission** - Colete 30 Alien Artifacts para destravar a missão final Arkvoodle Cult.

**3 - Burrow Beast** - Complete todas as missões Arkvoodle Cult para habilitar a arma Burrow Beast Datacore.

### Killzone

**1 - Todas as fases e personagens** - Comece um novo jogo e digite o código "Shooterman" no formulário para destravar todos as fases e personagens.

**2 - Inimigos com a cabeça grande** - Na tela de menu, segure L1 e pressione **○**, **□**, **×** e **●** duas vezes.

**3 - Recarregar armas rapidamente** - Recarregue sua arma normalmente. Durante o processo, troque de arma e depois volte novamente para a arma anterior. Isso deve ser feito antes que o personagem termine de carregar a arma.

## GTA IV – Parte 1

E aí, povo, beleza? Meu nome é Jonatas Guimarães e moro na cidade de Belo Horizonte. Eu tenho um PS3 e atualmente estou jogando Grand Theft Auto IV e não estou consultando detonados. Quero chegar ao final do jogo sem qualquer tipo de ajuda, mesmo assim, gostaria de saber o que acontece se eu matar todas as pombas do jogo. Será que vocês podiam me dizer? Quero saber apenas isso. Muito obrigado e um abraço a todos.

**Jonatas Guimarães**

**PS3:W** | Fala, Jonatas! É louvável sua atitude de querer terminar o jogo sem ajuda de detonados, porém, muitos jogadores os utilizam apenas quando travam em alguma parte do jogo. Enfim, vamos à sua dúvida:

Se você conseguir encontrar e atirar em todas as pombas do jogo, um helicóptero de guerra será destravado e você poderá utilizá-lo em Liberty City.

## GTA VI – Parte 2

Antes de qualquer coisa, gostaria de dizer que sou fã de vocês e leio a PS3W desde a primeira edição. Eu estou jogando GTA IV e preciso fazer uma missão, mas só posso entrar nela se tiver uma tal de Wearing Suit. Gostaria que vocês me ajudassem. Digam o que eu preciso fazer. Obrigado.

**Rafael Montalverne**

**PS3:W** | E aí, Rafael! Você disse que é leitor assíduo da revista, mas pelo visto ainda não deve ter comprado a edição anterior, né? Na edição 8, nós publicamos um detonado mais do que completo de GTA IV e, de brinde, o leitor ainda leva um mapa com a localização de todos os itens, lugares, pombas, stunt jumps, além da malha metroviária e a divisão do mapa por bairros. Este item a qual você se refere é um terno, que deve ser comprado em uma das lojas de grife na segunda ilha do mapa. Ao comprar a roupa, é só voltar ao local da missão e dar continuidade ao jogo.



## Sozinho no escuro

Fala, galera da PS3W, meu nome é Katielly. Gostaria muito que vocês fizessem uma prévia dos novos jogos da série Final Fantasy para os consoles da nova geração: Final Fantasy XIII e Final Fantasy Versus XIII, já que a franquia completou 20 anos no final de 2007. Também gostaria de saber se vocês irão publicar o detonado do novo Alone in the Dark nas próximas edições. Parabéns pelo excelente trabalho que vocês desenvolvem na PS3W!

**Katielly Maria**

**PS3:W** | Dica anotada quanto à prévia dos jogos da franquia Final Fantasy. Quanto ao detonado de Alone in the Dark, nós iremos publicar, sim, mas não agora, pois a versão para PS3 será lançada apenas no final do ano. Por enquanto, apenas as versões para PS2 e Xbox 360 foi lançada. Muito obrigado pelo seu elogio. Um grande abraço de todos os integrantes da Redação.

METAL GEAR SOLID 4

# ELE ESTÁ NO MEIO DE NÓS

*Confira o que aconteceu no lançamento de MGS4*



Majed Athab

#### CELEBRIDADE

Hideo Kojima distribuiu autógrafos para fãs no lançamento do aguardado MGS4

**ASSIM COMO O DIA 29 DE ABRIL** marcou o lançamento de um título que já prometia ser um clássico antes de chegar às lojas (Grand Theft Auto IV), o dia 12 de junho também teve algo especial para diversos jogadores - e não nos referimos ao Dia dos Namorados, mas à chegada do quarto episódio da maior obra de Hideo Kojima: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Sendo um dos jogos mais esperados para PlayStation 3, era de se imaginar que sua chegada às lojas não fosse similar a de diversos outros títulos e alguns eventos fossem realizados para celebrar tal momento.

#### Nos Estados Unidos

Festas marcaram o lançamento de Metal Gear Solid 4 na terra do Tio Sam, com direito a várias lojas abrindo suas portas à meia-noite para receber multidões de fãs com o mesmo desejo: adquirir uma cópia do jogo.

A loja Virgin Megastore, situada em Nova York, recebeu um grupo que estava viajando para divulgar o novo título. O principal

personagem dessa caravana era Hideo Kojima, que aproveitou a ocasião para distribuir alguns autógrafos para aproximadamente mil pessoas que já esperavam a abertura da loja uma hora antes do tempo previsto - algumas delas trajadas da mesma forma que Snake.

A turnê de divulgação também marcou presença em outros pontos: Londres, Milão, Madri e Paris foram algumas das cidades que também contaram com a presença de Kojima.

#### No Japão

O país onde geralmente ocorrem as maiores festas de lançamento teve uma semana marcada por um incidente que chocou diversas pessoas: no dia 8 de junho, Tomohiro Kato, um jovem de 25 anos, assassinou sete pessoas e deixou outras 11 feridas em Akihabara, uma das áreas mais populares entre fãs de videogames e eletrônicos.

Tal ocorrido fez com que a Konami cancelasse diversos eventos que promoveriam o lançamento do game, pois além de temer pela segurança do público, a produtora respeitou o estado de luto no qual muitos ainda se encontravam no dia.

Apesar disso, a chegada do jogo não passou em branco, e as tradicionais filas foram formadas mesmo com o frio e a chuva que atingiam o país na data. Porém, a quantidade de pessoas que aguardavam era menor que a registrada no lançamento de Mons-

ter Hunter Portable 2nd G para PSP.

De acordo com alguns lojistas ouvidos pela revista japonesa Famitsu, a maioria das pessoas procurava o pacote especial contendo

o jogo e o console na coloração metálica. Segundo os vendedores, tanto o pacote quanto a versão avulsa do jogo venderam bem.

*"Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots tornou-se o título mais vendido para PlayStation 3"*

#### Falando em vendas...

Segundo dados divulgados pelo blog japonês especializado em vendas Shinobi no Enmatchô, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots tornou-se o título mais vendido para PlayStation 3 ao ultrapassar a marca de 300 mil unidades adquiridas em seu primeiro dia de comercialização no Japão, três milhões no mundo inteiro até o fechamento dessa edição. Para tal contagem, foram consideradas apenas as vendas avulsas do título. | DOUGLAS VIEIRA

# GAME ON!

## GUINNESS WORLD RECORDS

# GAMES 2008



O seu guia anual de jogos de videogame

## A BÍBLIA DOS GAMES

Os fatos e feitos mais incríveis sobre  
jogos de computador e videogame.

EDIÇÃO LIMITADA

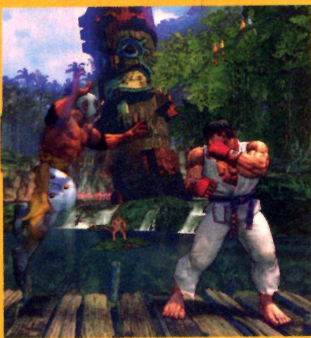
<http://gamers.guinnessworldrecords.com>  
[www.guinnessgames2008.com.br](http://www.guinnessgames2008.com.br)



Ediouro

## TURBO NEWS

## Lançamento de SF IV está próximo



De acordo com o site JeuxFrance, o lançamento de Street Fighter IV acontecerá no próximo inverno do hemisfério norte.

Segundo o site, a notícia foi dada acidentalmente pela Capcom, que também revelou que o título terá versões para Arcade, PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

## THQ adia lançamento de Saints Row 2



De acordo com notícia publicada pela Reuters, Saints Row 2 teve seu lançamento adiado para o dia 14 de outubro.

Segundo a agência, um executivo sênior da THQ disse que tal medida foi tomada "para avaliação de qualidade do produto e algumas considerações de marketing".

## RENDA EXTRA

## Ganhos da Take-Two aumentam com GTA IV

*Título fez lucros da companhia baterem 163%*

**MAIS UMA PROVA DO SUCESSO** de Grand Theft Auto IV, desta vez registrado num relatório divulgado pela companhia no mês de junho.

De acordo com o relatório, os ganhos da companhia subiram 163%, passando de US\$ 205,4 milhões para US\$ 539,8 milhões - o suficiente para contornar um prejuízo de US\$ 29,2 milhões sofrido pela Take-Two durante o segundo trimestre do ano passado e transformar a quantia num lucro de quase US\$ 115,4 milhões. O maior responsável por isso: GTA IV.

Ainda no mesmo documento, a empresa diz que 2008 deve ser o ano em que o PlayStation 2 começa a perder suas forças. Para a Take-Two, a maior prova disso está nos ganhos: 37% deles vieram de jogos para PlayStation 2, mas a proporção atual é de apenas 10%. | DOUGLAS VIEIRA



**GRANA** GTA IV ajudou a Take-Two a quitar dívidas e ficar com uma verba em caixa

## ADEUS, EXCLUSIVIDADE

## BioShock chegará ao PS3

*Console receberá versão melhorada e ampliada*

**BIOSHOCK É UM TÍTULO** que fez muito sucesso entre os donos de Xbox 360 e era exclusivo para o console. Era, pois agora o PlayStation 3 também terá a sua versão da aventura futurística, que chegará em outubro deste ano.

Os produtores de BioShock estão em contato direto com a Sony para "melhorar e ampliar o jogo", mas ainda não há detalhes sobre essa questão. Quanto aos gráficos, eles estão comparáveis à versão de Xbox 360, mas há a possibilidade de que algo seja melhorado até o lançamento.

Muitos podem achar que o título será uma mera transposição do que já foi visto no Xbox 360, mas a resposta da 2K Boston é que "seja lá o que decidirmos em nossas discussões com a Sony, BioShock permite que você prossiga a aventura do seu próprio jeito, o que já se torna um motivo para jogá-lo de novo". | DOUGLAS VIEIRA



**TIROTEIO** Donos de PS3 também poderão conferir toda ação de BioShock


## FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em março

1. PEÇA AQUI SEUS DETONADOS (K9999)
2. Vamos nos conhecer, entre ai..... (M47R1X)
3. devil may cry é ruim ou eu to louco (superwill2)
4. Lista de Games (MaTeR)
5. Quantos jogos vcs tem? e quantos são originais??? (echoes)
6. Qual o Pior Game Que vc Ja Jogou? (MaTeR)
7. Melhor Game (Outras Platarformas) (MaTeR)
8. Melhor de Espionagem (MaTeR)
9. Melhor Game (MaTeR)
10. TOP 10 PSone (GEO)

### Seja um colaborador

Envie seu texto para a PS3W e o veja no site da revista

 O site da PS3W está de portas abertas para você e seus textos. Envie reviews, previews, detonados, dicas ou qualquer outro material relacionado ao universo PlayStation para [ps3w@digerati.com.br](mailto:ps3w@digerati.com.br). Caso ele passe por nossa avaliação de qualidade, será automaticamente publicado na homepage, com direito a destaque na página principal. O que você está esperando? Envie já!

### GUIA

## THE BOURNE CONSPIRACY

Aqui no site da PS3W você confere o mais completo detonado do surpreendente *The Bourne Conspiracy*

#TODOS OS meses você confere detonados acessando o site da PS3W. Desta vez, você não terá apenas um, mas três detonados totalmente na faixa. Em destaque, está o surpreendente Robert Ludlum's *The Bourne Conspiracy*. O game é baseado nos três filmes: *A Identidade Bourne*, *A Supremacia Bourne* e *O Ultimato Bourne*. Para chegar ao final do jogo sem problemas, acesse o site da PS3W e confira este superdetonado.



**CONCLUINDO A TRILOGIA**  
Guia com diversas dicas para ajudar Bourne a acabar com todos os problemas e descobrir sua identidade.

### É DETONADO QUE NÃO ACABA MAIS



### A VOLTA DO INCRÍVEL HULK

# Dando continuidade à avalanche de detonados, este mês no site da PS3W, você confere um guia passo a passo do mais novo título do Gigante Esmeralda: *The Incredible Hulk*.



### DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

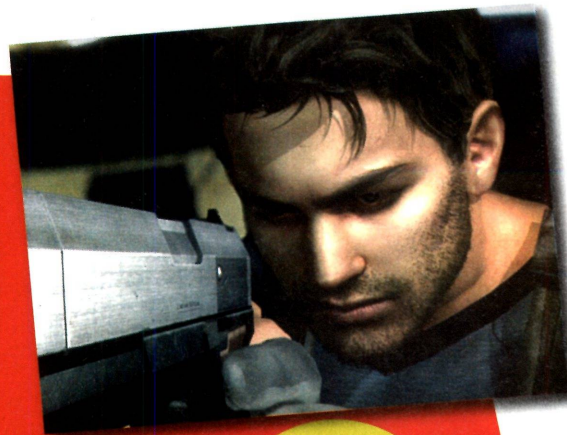
# E aí, já está cansado? Não? Então vai mais um para completar a trinca: *Son Goku* e toda sua turma fazem sua estréia na nova geração e no site da PS3W você confere um guia mais do que detalhado do título.

### ENQUETE

Qual game você gostaria de jogar primeiro?

- a) Resident Evil 5
- b) Silent Hill: Homecoming
- c) God of War III
- d) Saints Row 2

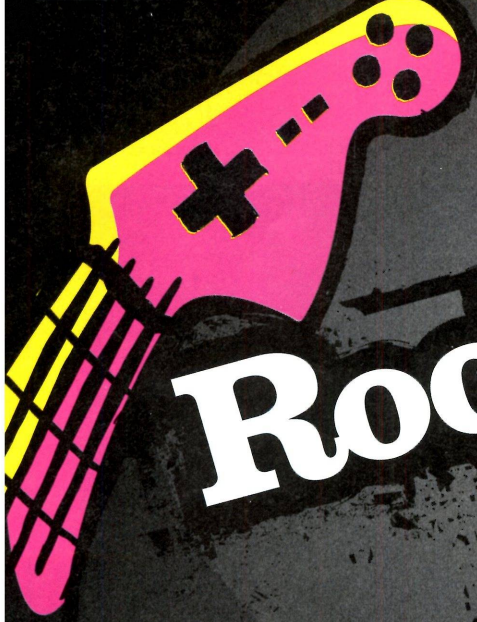
O resultado da enquete você confere no site, após o encerramento das votações.



VOTE NO SITE  
[PS3W.COM.BR](http://PS3W.COM.BR)  
PARTICIPE!

## OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
						 <p>Michelle Rodriguez</p>
		<b>8</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Code Lyoko: Quest for Infinity (PSP)</li> <li>Beijing 2008 (PS3)</li> <li>Sid Meier's Civilization Revolution (PS3)</li> </ul>	 <p>Sid Meier's Civilization Revolution</p>			<b>12</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aniversário de Michelle Rodriguez (atriz de Resident Evil e Velozes e Furiosos).</li> </ul>
	<b>14</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yamaha Super Cross (PS2)</li> </ul>	<b>15</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>B-Boy (PSP, PS2)</li> <li>Ford Racing Off Road (PSP, PS2)</li> <li>NCAA Football 09 (PSP, PS2, PS3)</li> <li>Rock Band: Track Pack Volume 1 (PS2)</li> <li>Space Chimps (PS2)</li> <li>The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor (PS2)</li> </ul>			<b>18</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>PlayStation 3 atinge a marca de 1 milhão de unidades vendidas no Japão em 18 de julho de 2007.</li> </ul>	
			 <p>B-Boy</p>			
<b>27</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lançamento da firmware 2.0 para PSP no Japão, que incluía um browser para o console.</li> </ul>	<b>28</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>MLB Power Pros 2008 (PS2)</li> </ul>	<b>29</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Soulcalibur IV (PS3)</li> <li>Summer Athletics (PS2)</li> </ul>		<b>31</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>EA Sports Fantasy Football</li> </ul>	 <p>EA Sports Fantasy Football</p>	
		 <p>Soulcalibur IV</p>				



# RockPlay

ROCK'N'ROLL + VIDEOGAMES + ATTITUDE



# você

UM VERDADEIRO ROCKSTAR NO  
MAIOR CAMPEONATO DE **GUITAR HERO**  
JAMAIS VISTO NO BRASIL

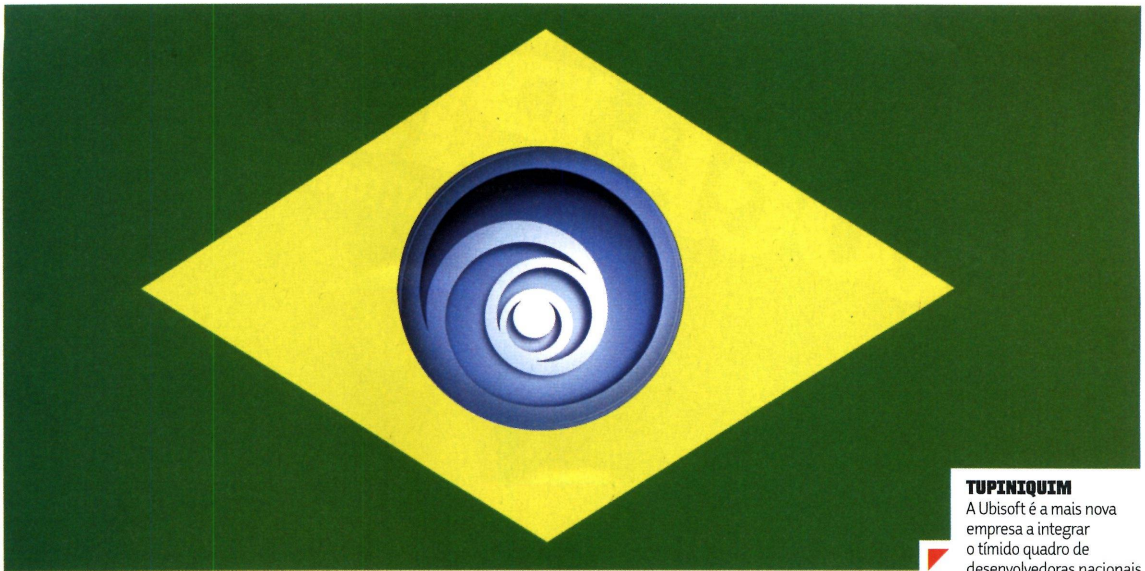
[ROCKPLAY.COM.BR](http://ROCKPLAY.COM.BR)



## Thiago Guarino

### Appella

é produtor de games com especialização em gerenciamento de projetos. Coordena a divisão de games do Grupo Bandeirantes de Comunicação e é voluntário na coordenação do IGDA em São Paulo.



### TUPINQUIM

A Ubisoft é a mais nova empresa a integrar o tímido quadro de desenvolvedoras nacionais

# UBISOFT SÃO PAULO: A INDÚSTRIA DE GAMES BRASILEIRA TOMA OUTRO RUMO?

**D**esenvolver um game que seja distribuído e reconhecido mundialmente é o sonho de todo profissional da indústria de games. Para nós, brasileiros, o sonho vai contornando as barreiras (que são muitas) e tomando forma com a oficialização da criação de um estúdio de desenvolvimento da francesa Ubisoft em São Paulo.

Foi destaque em todo tipo de mídia. Jornais, sites de notícias, de jogos, variedades, mensagens de MSN, revistas e em tantas outras formas que deixa passar, quase despercebido, os rumores do fim do canal PlayTV, publicado por Daniel Castro na *Folha de São Paulo*.

Apesar de estarmos perdendo um veículo muito importante para o mercado de games, em quatro anos atuando profissionalmente, vejo este como o cenário mais promissor, maduro e com diversas opções para todos nós, desenvolvedores e jogadores.

Na metade de minha graduação em Game Design, percebi que eu contava nos dedos das mãos todas as empresas de games do estado de São Paulo, e pensei por muitas vezes em desistir e partir para outra área.

Hoje sei como foi bom ter continuado no curso.

Nesse meio tempo, além de muitas empresas nacionais terem surgido, as estrangeiras também chegaram para apostar no mercado latino e internacional, tendo o Brasil como peça-chave na estratégia. Desde a chegada oficial da EA, em 1998, da Level Up! em 2004, Glu, Gameloft, Skyzone e, recentemente, EA Mobile, Interzone e agora a Ubisoft (pela segunda vez), mais que fomentar o mercado e expandi-lo, há, nestes casos, certamente a formação e treinamento dos profissionais na cultura internacional de desenvolvimento de games.

Como coordenador do IGDA (Associação Internacional de Desenvolvedores de Games), percebo que há certa distorção entre conceitos básicos no desenvolvimento de games local ao me envolver

com diversos estudantes e novatos. Essas distorções, assim como o egocentrismo do "criativo" povo brasileiro, são facilmente contornadas.

Contudo, com a chegada da Ubi, o que mais me preocupava era a estratégia para se estabelecer no Brasil e o planejamento futuro (se houvesse). Afinal, eles já estiveram no Brasil publicando seus games, assim como a Atari também esteve. Mas desta vez o objetivo é desenvolvimento, e nessa, os franceses me surpreenderam!

Uma estratégia sensata, começando com o desenvolvimento de produtos (games) e serviços (outsourcing de assets) para plataformas mais simples, de acordo com a capacidade média do profissional brasileiro, para que, assim, se descubra o verdadeiro potencial do novo time e, principalmente, para que haja a transferência de know how, tecnologia, técnica

e métodos a serem aplicados em projetos posteriores, garantindo os diversos critérios de aceitação no mercado internacional.

(Entende-se por plataformas mais simples, as plataformas menos high tech que os consoles atuais, como Nintendo DS e outros handhelds.)

Essa estratégia é um ótimo exemplo para os futuros empreendedores de games no Brasil: se a Ubisoft, que é uma gigante do mercado de games internacional, iniciará suas operações com cautela e sensatez, por que alguém sem expertise alguma se propõe a desenvolver, logo de cara, o mais novo sucessor do fenômeno World of Warcraft?

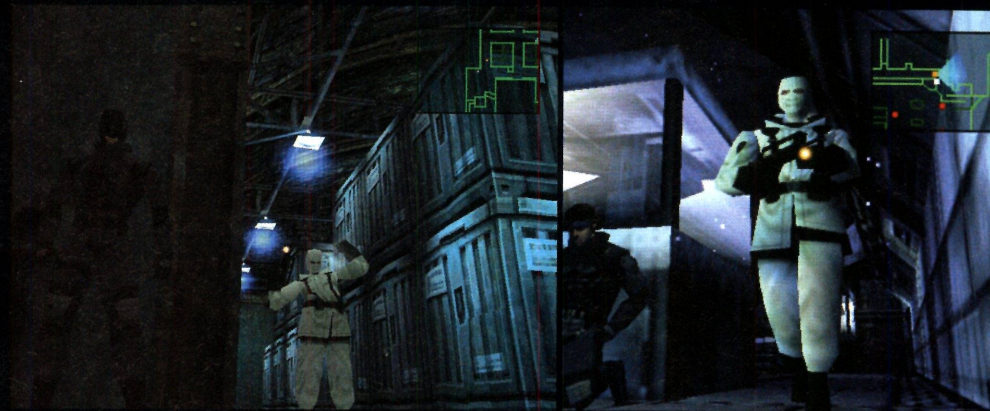
No fim das contas, a vinda da Ubisoft para São Paulo criou um grande alarde, diferente das outras estrangeiras que aqui estão, por conta de seus planos a longo prazo, que inclui o desenvolvimento para console - a forma mais popular de se jogar um game. Vamos ver se, dessa maneira, conseguimos quebrar aquele velho preconceito de que todo jogo brasileiro é ruim.

**“vejo este como o cenário mais promissor, maduro e com diversas opções”**

# RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

## METAL GEAR SOLID [1998]



**METAL GEAR SOLID 4:** Guns of the Patriots já está disponível há algumas semanas para deleite dos fãs da série, trazendo uma história envolvente e maior nível de detalhes gráficos. Já que a saga do personagem se encerra no PS3, relembremos sua origem nos consoles da Sony.

A primeira aparição de Solid Snake foi em Metal Gear Solid, lançado em 1998 para PSone. Situado após Metal Gear 2: Solid Snake, MGS levou o protagonista a um confronto contra terroristas que tomaram como reféns o chefe da DARPA e o presidente da

Arms Tech. Não bastasse isso, o personagem descobre que os inimigos seguem as ordens de integrantes da FOXHOUND que querem os restos do corpo de Big Boss para construir um exército invencível.

MGS apresentou também novos elementos para a série, tais como vozes para os personagens e a passagem para o estilo 3D. A mesma versão foi convertida para GameCube em 2004 com o título Metal Gear Solid: The Twin Snakes, tendo como diferença, entre outras, melhoras no aspecto gráfico que o deixaram próximo de um título de PS2. | DOUGLAS VIEIRA

FICHA TÉCNICA: Produção Konami | Distribuição Konami | Plataforma PSone | Site [konami.jp/kojima\\_pro](http://konami.jp/kojima_pro)

■ E POR FALAR EM KOJIMA...

## Continuação da série é anunciada em entrevista

*Kojima revela que haverá MGS5*

**EM ENTREVISTA** para comentar o encerramento da produção de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Hideo Kojima revelou que já está voltado para a produção de um novo jogo da série.

Falando à revista Famitsu, Kojima disse que "precisa pensar no próximo MGS" e que continua trabalhando na promoção de MGS4 enquanto a equipe está de férias.

"Acho que a série vai continuar mesmo se, um dia, eu sair da empresa. Mas em relação a MGS5, penso que é preciso fazê-lo na Kojima Productions", disse o criador de Solid Snake, que também afirmou ter interesse em passar o jogo para pessoas mais jovens. "Desde que seja um jogo de ação com furtividade, o jogo pode seguir para qualquer direção. Porém, Snake está aposentado". | DOUGLAS VIEIRA



**CONTINUA** O mestre Kojima diz que MGS4 não é o último.

## RANKING

Os 10 Chefes inesquecíveis de Metal Gear

1º

THE BOSS (MGS3: SNAKE EATER)



2º

LIQUID OCELOT (MGS2 E MGS4)



3º

THE END (MGS3: SNAKE EATER)



4º

GRAY FOX (MGS)



5º

PSYCHO MANTIS (MGS)



6º

LIQUID SNAKE (MGS)



7º

SOLIDUS SNAKE (MGS 2)



8º

SNIPER WOLF (MGS)



9º

THE SORROW (MGS3: SNAKE EATER)



10º

OLGA GURLUKOVICH (MGS2)





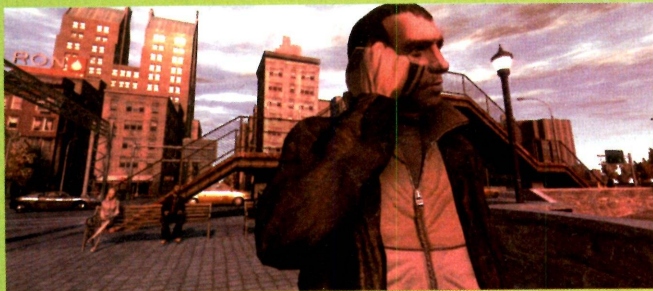
■ XBOX 360

## Conteúdo Exclusivo de GTA IV ADIADO

**DONOS DE XBOX 360** contam vantagem da versão de GTA IV para o console por conta do material extra exclusivo prometido pela Rockstar. Todavia, eles só poderão tirar proveito disso mais tarde do que inicialmente anunciado.

O estúdio criador do game adiou o lançamento do pacote de expansão. Em vez de chegar no terceiro trimestre, ele aportará agora apenas no quarto trimestre fiscal da empresa, o que abrange os meses de novembro, dezembro e janeiro.

Segundo a Rockstar, o atraso foi decidido para equilibrar melhor o cronograma de lançamentos para os próximos meses. Por ora, foi dito apenas que o conteúdo inédito trará missões novas à edição X360 de GTA IV. Especula-se até que uma nova cidade será incluída. | **CLAUDIO PRANDONI**



■ **ILHA DISTANTE** | Niko vai ficar mais um tempo com pouca coisa para fazer em LC.

## Novos RPGs Japoneses

**TODO MUNDO SABE** que os consoles da família Xbox são um fracasso absoluto no Oriente e isso se deve principalmente à ausência de bons RPGs. A Microsoft já demonstrou sérias intenções de mudar esse panorama ao investir na Mistwalker para produzir exclusivamente Blue Dragon e Lost Odyssey, e agora dá mais um passo importante.

Durante o evento Xbox 360 RPG Premiere 2008, realizado no Japão no início de junho, foram revelados detalhes de quatro novos games do gênero para o console. Da Square Enix, virão Star Ocean: The Last Hope, Infinite Undiscovery e The Last Remnant, ambos com exclusividade temporária - chegarão ao console da Microsoft antes de serem lançados para o aparelho da Sony.

Da Bandai Namco, foi exibido Tales of Vesperia, debute da consagrada série na nova geração. Para celebrar, será lançado um pacote incluindo o console, o jogo, uma faceplate exclusiva e outros brindes relacionados ao título. Todos os games anunciados saem entre o último trimestre de 2008 e o primeiro do próximo ano. Será que com estes games o Xbox 360 cai no gosto dos orientais? | **CLAUDIO PRANDONI**



■ **OLHO GRANDE** | RPGs japoneses foram a fonte de sucesso dos consoles da Sony.

■ PC

## DIABLO III anunciado

**NO DIA 28 DE JUNHO** a Blizzard (grande produtora de games para PC, como Starcraft e World of Warcraft), anunciou que está desenvolvendo Diablo III. O mundo veio abaixo, pois praticamente 9 entre 10 jogadores de PC já ouviram falar desta franquia, criadora do gênero hack'n'slash - algo como "saquear e esquarterar", numa tradução livre. O RPG ainda está em fase prematura de desenvolvimento, mas já se sabe que se passará 20 anos após os eventos de Diablo II, que serão cinco classes de personagens, usará a engine de física Havok e que o lançamento ocorrerá em diversos países. Bom, se você já conhece a Blizzard, já sabe que também levará muito tempo para colocar suas mãos neste game: Diablo III está programado para ser lançado em 2009, mas não será surpresa se ele chegar só em 2010. | **DOUGLAS VIEIRA**



■ **EM 2009** | O maior RPG de ação só chegará às lojas no ano que vem.

■ NINTENDO

## Na terra do BALANÇO

**POR MAIS NATURAL QUE** o DS aparecesse como plataforma para o próximo Wario Land, por conta de toda a série ser portátil, Wario Land Shake chegará ao Wii. O Wiimote se posiciona na horizontal para mover o roliço Wario e também deverá ser inclinado e sacolejado de acordo com as peripécias em cada uma das 20 fases. Good Feel, estúdio chefiado pelo ex-Konami Shigeharu Umezaki, é a desenvolvedora desse jogo que, por enquanto, é exclusivo do Japão. | **ALEXEI BARROS**



▼ **O MARZO MALVADO** | O novo jogo de Wario chegará ao Nintendo Wii em breve.

## BIZARRICE Dourada

**RHYTHM TENGOKU** é um dos jogos mais inventivos e esquisitos para o GBA. Lamentavelmente, ficou somente no Japão. O sucessor deve também permanecer apenas por lá: Rhythm Tengoku Gold repetirá a insanidade rítmica no DS (na posição vertical), com a diferença que o acompanhamento é feito com a caneta Stylus. Em um dos microgames, por exemplo, é necessário rebater a bola em uma mesa de pingue-pongue. | **ALEXEI BARROS**



▼ **NO RITMO** | Em Rhythm Tengoku Gold é preciso seguir a batida da música.

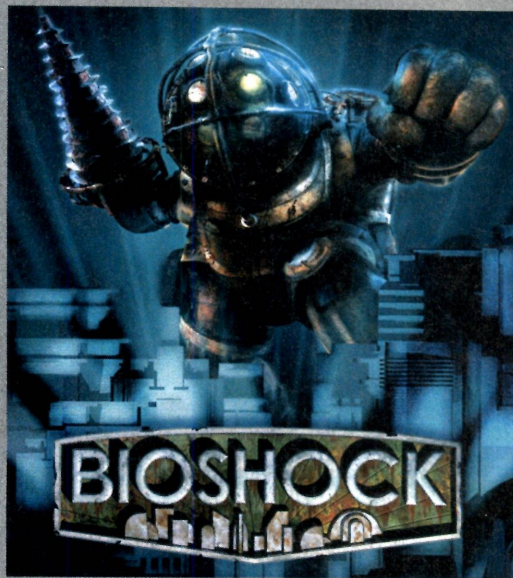
■ CELULAR

## BIOSHOCK também no seu iPhone

**AO QUE TUDO INDICA**, o lançamento de BioShock não ficará restrito apenas ao PC, Xbox 360 e PlayStation 3: o iPhone também receberá a sua versão do jogo, com a vantagem de poder jogá-lo em qualquer lugar.

A versão para o celular multimídia da Apple foi mostrada durante a BREW 2008, conferência que trata de assuntos relacionados ao desenvolvimento de projetos que usam a linguagem de programação BREW, utilizada em celulares e handhelds. A edição deste ano aconteceu em maio em San Diego.

No evento, foi exibida uma seqüência de animação do jogo em um celular. Segundo informações dos produtores, tudo era renderizado em tempo real, mas não foi mencionado como a empresa IG Fun, responsável pela conversão do título, irá contornar o problema dos controles. | **DOUGLAS VIEIRA**



▼ **MEDO MÓVEL** | BioShock chegará ao iPhone em breve.

+ CURTAS

## Quadrinhos

### HQ DE LOST EXISTE MESMO

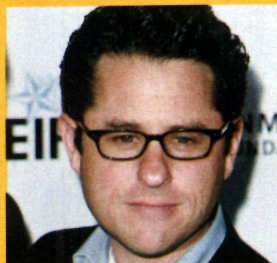


Divulgação

Quem acompanha o seriado *Lost* viu que Richard mostra uma revista em quadrinhos chamada *Mystery Tales #40* para Locke (então um menino) em um episódio da quarta temporada. A revista existe mesmo, e colecionadores aproveitaram para leiloá-la. Alguns fãs fizeram uma vaquinha e disponibilizaram as histórias no site [www.mysterytales40.com](http://www.mysterytales40.com). Tudo relacionado ao seriado vira combustível para que os fãs elaborem diversas teorias para explicar os mistérios da ilha - "em *Lost*, nada é coincidência", dizem. De qualquer forma, as histórias são interessantes e vale a pena conferir.

## TV

### CRIADOR DE LOST TRABALHA EM NOVA SÉRIE



Divulgação

*Lost* entrará em sua quinta temporada e seus criadores já pensam em novos projetos. A nova série de J.J. Abrams é *Fringe*, que mistura investigação, mistério e paranormalidade. *Fringe* estreará em 9 de setembro nos EUA e será exibido pela Fox. A série será focada em Walter Bishop (um cientista brilhante e meio louco), seu filho Peter e Olivia Warren, uma agente do FBI.

+ QUADRINHOS

## Graphic novel de Heroes no Brasil



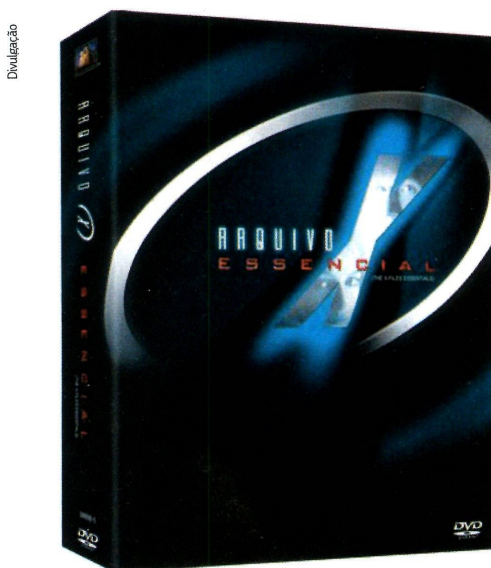
Divulgação

**MAIS HEROES** Histórias disponíveis na rede serão lançadas em versão impressa.

O **SERIADO HEROES** é um dos maiores sucessos da TV atual, exibido no Brasil pela Record e Universal. Um dos diferenciais da série é contar com uma história em quadrinhos online que se desenvolve paralelamente à trama da TV. Ou seja, para ter o máximo de *Heroes*, é preciso assistir aos episódios na TV e acompanhar a HQ online. Para aqueles que não podem ou não querem ler na tela, a Panini lança as primeiras 34 edições da HQ online em forma de graphic novel tradicional, de papel. A obra é assinada por renomados profissionais do ramo, como Aron Eli Coleite, Joe Pokaski, Chuck Kim, Peter Steigerwald e Michael Gaydos, entre outros. Os atrativos do lançamento são a introdução escrita por Masi Oka (o Hiro), uma entrevista com Jeph Loeb (produtor executivo) e a arte de Tim Sale (os quadros pintados por Isaac). *Heroes Volume 1* tem 244 páginas, formato 17 x 26 cm e preço sugerido de R\$ 53. A terceira temporada de *Heroes* na TV estreia em setembro. Se ficou com curiosidade para ler online, confira em [www.nbc.com/Heroes/novels](http://www.nbc.com/Heroes/novels) (no fechamento desta edição, estava no capítulo 90). | **HENRIQUE MINATOGAWA**

+ DVD

## Box relembra Arquivo X



Divulgação

**TOTALMENTE LIGADOS** Os oito episódios têm relação direta com a trama do filme que está por vir.

O **SERIADO ARQUIVO X** está fora do ar, e já são dez anos desde o filme *X-Files: Fight the Future*. Antes de *X-Files: I Want to Believe* (novo filme com estreia prevista para o final de julho), a Fox lança o box de DVDs *Arquivo X Essencial* (preço sugerido de R\$ 49,90), que contém uma seleção de oito episódios feita por Chris Carter, criador da série. Antes de cada um, Carter e Frank Spotnitz (produtor) explicam por que o episódio foi escolhido. Segundo a dupla, os oito episódios têm relação com o segundo filme e ajudam aqueles que não acompanharam a série. Os episódios selecionados são: Piloto, O Vidente, O Hospedeiro, O Repouso Final de Clyde Bruckman, Lembranças Finais, Prometeu Pós-Moderno, Vampiros e Milagro, abrangendo da primeira à sexta temporada. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

## Will Smith viverá super-herói problemático

**MUITA GENTE ACHA** que Will Smith, como ator, é um ótimo cantor - e vice-versa. O fato é que o Fresh Prince vem tendo habilidade para escolher seus trabalhos desde que estourou no cinema com *Independence Day* e *Homens de Preto*. Elogiado pelas atuações dramáticas em *Ali* e *À Procura da Felicidade* e depois na ação de *Eu sou a Lenda*, o ator retornará no papel de John Hancock, cujo filme estréia em julho no Brasil. O enredo trata de um super-herói bebedor, sem-teto, sarcástico e incompreendido que salva as pessoas deixando um rastro de destruição ao patrimônio público. A máxima "grandes poderes trazem grandes responsabilidades" parece não afetá-lo. Entretanto, o time de produção afirma que não se trata apenas de risos, é "ação, comédia e drama", segundo Jason Bateman, que atuará ao lado de Smith e Charlize Theron. Bateman será o relações públicas que cuidará da reconstrução da imagem de Hancock. Jon Favreau, diretor de *Homem de Ferro*, disse que vai observar o filme com atenção, já que a continuação do filme de Tony Stark deve abordar seus problemas com o alcoolismo. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

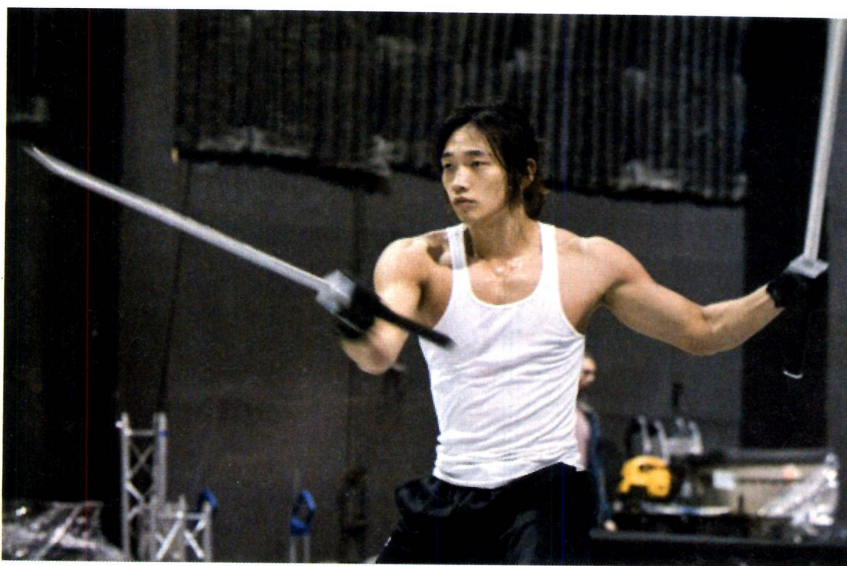


Divulgação

**CONTURBADO** A personalidade de John Hancock renderá bons momentos de diversão no filme que está previsto para chegar aos cinemas em 4 de julho.

## Novo filme dos Wachowski trará ninjas

**APÓS ESTABELECE** um novo padrão nos filmes de luta com *Matrix*, os irmãos Wachowski voltarão ao ramo com *Ninja Assassin*. Na trama, Raizo (um garoto órfão) é treinado nas artes ninjas por um poderoso clã e torna-se um assassino de primeira. Quando um amigo seu é executado pelo clã, Raizo se rebela e exila-se, preparando uma vingança. Ao mesmo tempo, a polícia européia investiga as conexões criminosas do clã, que, por sua vez, envia seu ninja mais letal para eliminar Raizo e Mika, a agente da Europol. A direção é de James McTeigue (*V de Vingança*) e conta com Rain e Ben Miles (ambos de *Speed Racer*), além de Naomie Harris e Rick Yune. A estréia está prevista apenas para 2009. Mas... Um ninja que sai do clã e é perseguido por seus ex-aliados? Lembra muito Sub-Zero e a Lin Kuei. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Divulgação

**AÇÃO!** Ninja Assassin começou a ser gravado recentemente na cidade de Berlim.

## DESTAQUE



Qore™

Presented by The PLAYSTATION® Network

**EXPANSÃO:** QORE TRAZ MAIS OPÇÕES PARA OS DONOS DE PLAYSTATION 3

# QORE DIGITAL MAGAZINE

## Sony lança revista digital na PSN

ESSE É O NOVO "serviço" da PlayStation Network. É como uma revista digital mensal, um programa de games que mostra bastidores de produção dos jogos, além de alguns previews exclusivos e coisas do tipo. A melhor parte é que, aparentemente,

algumas versões beta de jogos esperados (como o próximo SOCOM) estarão disponíveis primeiramente aos assinantes do Qore. Pode-se comprar cada episódio separadamente por US\$ 3 cada ou então assinar por um ano inteiro - isso irá custar 25 verdinhas.

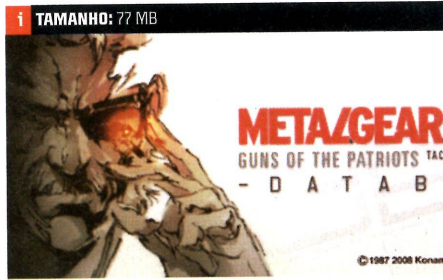
## JOGOS EM DESTAQUE



### Fatal Inertia EX

*Acelerando no futuro*

**FATAL INERTIA** é um jogo de corrida com naves em ambientes mais naturais - nada de asfalto aqui, até porque os veículos não têm rodas. O jogo se apóia amplamente na física para tudo, seja nos controles das naves - que se movimentam graças a campos magnéticos - ou em como as armas reagem aos adversários e vice-versa. O jogo está disponível para o Xbox 360 por US\$ 60 e pela metade do preço no PS3 (com algumas coisas a mais).



### MGS4 DATABASE

*Enciclopédia digital*

**ESTÁ PERDIDO NO** meio de tanta história em Metal Gear Solid 4? Não entendeu direito essa história de Patriots, nem sabe quem é esse tal Ninja que todo mundo fica comparando ao Raiden? Pois bem, então baixe esses arquivos e tenha tudo o que precisa para entender cada detalhe dos personagens, armas e outras curiosidades. É o melhor download do mês na PS Store, e é de graça. Não perca a oportunidade de ter esse material.



### WoB: COMMANDO 3

*Entre mortos e feridos*

**SE VOCÊ RECLAMAVA** da falta de bons jogos de ação no estilo "atire, mate e tome cuidado para não ser atingido" para PS3, Wolf of the Battlefield: Commando 3 pode ser uma boa opção. Com estilo cartunesco, o game traz à tona as famosas guerras de um homem só nas quais você deve passar por vários estágios combatendo diversos oponentes. As coisas ficam mais divertidas com três jogadores na tela.



DEMO EM DESTAQUE

## Battlefield: Bad Company Multiplayer

Battlefield é conhecido por seu excelente multiplayer que suporta dezenas de jogadores em mapas imensos. Essa versão exclusiva dos consoles tem o número de jogadores um pouco

reduzido, mas ainda assim parece bem divertida. Nessa demo, você pode até mesmo subir nos rankings e se preparar para a versão final.

**Tamanho: 1.36 GB**

## Civilization Revolution



A série Civilization tem um estilo de jogo meio lento para a maioria das pessoas, mas esse Revolution, feito especificamente para consoles, muda um pouco o estilo de jogar, tornando a jornada para expandir sua civilização algo mais agradável para jogar com um controle e uma TV grande. Recomendado.

**Tamanho: 1.26 GB**

## Enemy Territory: Quake Wars



Temos que admitir que o jogo não ficou muito bom no PS3, mas dá para soltar uns tiros sem compromisso. Entre as outras opções do mês, ele e NASCAR 09 disputarão um lugar no seu HD. Escolha apenas um, pois ter os dois é perda de tempo e espaço de HD com games medianos.

**Tamanho: 1.3 GB**

VÍDEO

## Metal Gear Solid 4 Theatrical Trailer



Esse é o trailer mais curto da história da série e, por incrível que pareça, um dos melhores. É empolgante do início ao fim, e conta com a voz daquele cara que narra todos os trailers de filmes americanos. Assistir a esse vídeo é mais que obrigatório.

**Tamanho: 133 MB**

## ATUALIZAÇÕES DE JULHO

### Jogos para Download

Fatal Inertia EX (US\$ 29,99)  
Wolf of the Battlefield: Commando 3 (US\$ 9,99)  
NOVASTRIKE (US\$ 9,99)

### Conteúdo Add-on

Army of Two: Veteran Map Pack presented by Pontiac (grátis)  
Hot Shots Golf: Out of Bounds Oceania Course (US\$ 4,99)  
The Incredible Hulk Downloadable Content (free)  
Metal Gear Solid 4 Database (free)

### # MÚSICAS ROCK BAND

"You're All I've Got Tonight" - The Cars (\$1,99)  
"My Best Friend's Girl" - The Cars (\$1,99)  
"Moving in Stereo" - The Cars (\$1,99)  
"Just What I Needed" - The Cars (\$1,99)  
"I'm in Touch with Your World" - The Cars (\$1,99)  
"Good Times Roll" - The Cars (\$1,99)  
"Don't Cha Stop" - The Cars (\$1,99)  
"Bye Bye Love" - The Cars (\$1,99)  
"All Mixed up" - The Cars (\$1,99)  
"The Cars" Album (\$14,99)

"Perfect Insanity" - Disturbed (\$0,99)  
"Inside the Fire" - Disturbed (\$0,99)  
"Indestructible" - Disturbed (\$0,99)  
"Volcano" - Jimmy Buffett (\$1,99)  
"Margaritaville" - Jimmy Buffett (\$1,99)  
"Cheeseburger in Paradise" - Jimmy Buffett (\$1,99)  
"Girls Who Play Guitars" - Maximo Park (\$1,99)  
"Bullets & Guns" - Them Terribles (\$0,99)  
"Moving to Seattle" - The Material (\$0,99)  
"A Clean Shot" - The Myriad (\$0,99)  
"Rock 'n' Roll Dream" - Crooked X (\$0,99)  
"Afterlife" - Avenged Sevenfold (\$1,99) (baixe)  
"Critical Acclaim" - Avenged Sevenfold (\$1,99)  
"Hammerhead" - The Offspring (\$1,99)

### # MÚSICAS GUITAR HERO III

"The End Begins (to Rock)" - God of War II (grátis)  
Guitar Hero III: Motorhead Track Pack (\$6,25) [inclui "Stay Clean", "(We Are) The Road Crew" e "Motorhead" da banda Motorhead] | Guitar Hero III: Isle of Wight Festival Track Pack (\$6,25) [inclui "Shoot the Runner" da banda Kasabian, "Problems (Live at Brixton)" dos Sex Pistols e "I Predict a Riot" da banda Kaiser Chiefs] | Guitar Hero III: Legends of Rock Coldplay Track Pack (\$6,25) [inclui as músicas "Violet Hill", "Talk" e "God Put A Smile Upon Your Face" da banda Coldplay].

### DEMOS

Civilization Revolution | Battlefield: Bad Company MP | NASCAR 09 | Enemy Territory: Quake Wars | Fatal Inertia EX Trial | NCAA Football 09 | Wolf of the Battlefield: Commando 3 | Hail to the Chimp

### ALGUNS VÍDEOS

Battlefield: Bad Company Sweetwater's Blog | Project Origin Teaser Trailer | Resident Evil 5: Spring Trailer 2008! | Dead Space Story Trailer | Golden Axe: Beast Rider Teaser Trailer | Prince of Persia Debut Trailer

### ALGUNS TEMAS E WALLPAPERS

Prince of Persia Prodigy Arabesque Wallpapers | Prince of Persia Prodigy New Prince Wallpaper | PixelJunk Monsters Soundtrack Wallpaper | Metal Gear Solid 4 Theme

## FICHA TÉCNICA

**Lançamento**  
2008

**Produção**  
Project Soul

**Distribuição**  
Namco Bandai

**Jogadores**  
1-2

**Site**  
soulcalibur4.  
namcobandaigames.  
com

**Online**  
Sim

**Expectativa**  
Alta

### FORÇA

Os personagens de Star Wars terão uma barra de energia especial



+ Personagens especiais | Lutas online

— Pode sofrer ao concorrer com outros jogos de luta

VERSÃO AMERICANA



LUTA

## TIMELINE



**Samurai Shodown | 1993**

SNK lança o primeiro game de luta cujos personagens usam armas.



**Soul Edge | 1995**

O capítulo original da saga da espada demoníaca.



**Soul Calibur | 1999**

Sequência direta de Soul Edge, melhorou absurdamente jogabilidade e visual.

# SOULCALIBUR IV

## O CLÍMAX DAS DUAS ESPADAS

O ano de 2008 há de ficar marcado na história dos videogames como a temporada definitiva dos jogos de luta. Neste período de doze meses, seremos agraciados com novas edições da tríade máxima do gênero: Street Fighter, The King of Fighters e Mortal Kombat. Isso que ainda chegam logo mais a versão caseira de Tekken 6 e o retorno da popular série de crossovers da Capcom na forma de Tatsunoko vs. Capcom.

Outro digno concorrente ao cinturão de campeão dos pesos-pesados da categoria neste ano é Soulcalibur IV, estréia da franquia da Namco Bandai nos atuais consoles – o primeiro com a nova grafia de nome, unindo as duas partes da nomenclatura, iniciada em Soulcalibur Legends para Wii.

Será que o debute inibirá os personagens do conto épico da eterna luta entre as espadas Soul Edge e Soul Calibur ou as novidades e melhorias alçarão este capítulo acima dos ilustres concorrentes?

### Força extra nos controles

Apesar da excelência proeminente em todos os quesitos possíveis, SoulCalibur III para PlayStation 2 sofria de um grande nível de desequilíbrio. Como o próprio diretor Daishi Odashima chegou a atestar em entrevistas, isso ocorreu pelo fato de SC III ter sido o primeiro da série a sair primeiro nos consoles, sem se beneficiar assim de um lançamento nos fliperamas em cima do qual jogadores poderiam avaliar e sugerir melhorias para balancear o game – tanto que apontam a revisão lançada posteriormente como a melhor experiência deste capítulo da franquia.

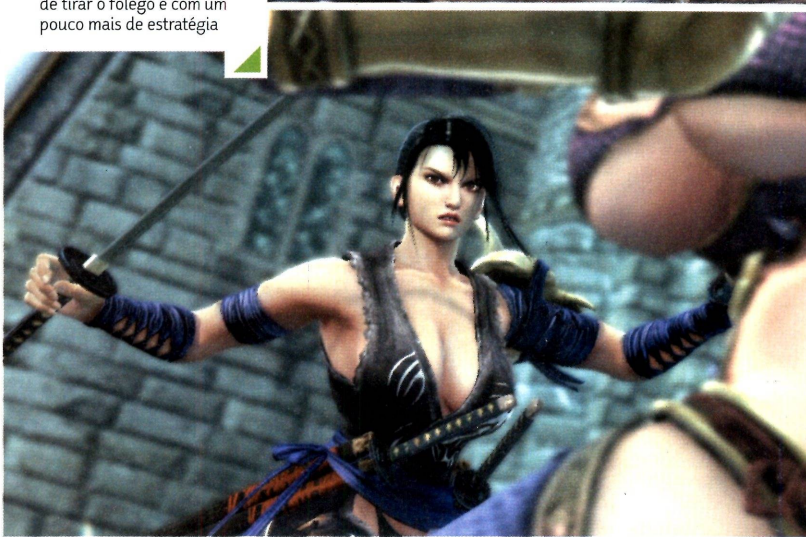
O quarto episódio trilhará o mesmo apreensivo caminho, mas a promessa (como é de se esperar) é de exaustivos testes a fim de oferecer um sistema perfeitamente em equilíbrio. Agindo neste sentido, o início de desenvolvimento de SC IV utilizou as animações

Como maneira de celebrar o lançamento de Soulcalibur IV, a Namco Bandai revelou que lançará no meio deste ano uma adaptação do Soul Calibur original para Xbox 360, a ser disponibilizada na rede online Xbox Live. Será que sai também para PlayStation Network?



#### NA ESPERA

O título promete combates de tirar o fôlego e com um pouco mais de estratégia



de golpes da incursão anterior como base, adicionando os elementos novos de jogabilidade. A partir daí será elaborada toda uma set list nova de movimentos valendo-se da experiência prévia na engine feita para os consoles de nova geração visando a que todos os lutadores tenham iguais condições no ringue.

As adições ao sistema de batalha são poucas, porém, contundentes e devem mudar radicalmente as estratégias já existentes. Começemos pela Soul Gauge, uma nova barra localizada logo abaixo do medidor de energia. Ela enche conforme se ataca e esvai quando a defesa é utilizada. Quando atinge o limite, o guerreiro pode executar um forte ataque que remove

partes da armadura do adversário, mudando assim sua aparência e diminuindo a defesa. Da mesma forma, caso o medidor seja totalmente esvaziado, fica-se momentaneamente vulnerável à quebra de proteção da indumentária.

Caso a Soul Gauge fique completa novamente no mesmo round, é possível executar o Critical Finish, uma investida devastadora executada ao se pressionar os quatro botões faciais do controle que, caso acerte, aniquila instantaneamente o inimigo, não importando o quanto de saúde ainda tiver. De acordo com os produtores, estas medidas foram implementadas no intuito de tornar as lutas mais agressivas e menos retranqueiras.

▲ O decote de Ivy é maior, mas preferimos a simpatia clássica da loirinha grega Sophitia.

○ "Você não conhece o poder do Lado Negro!". Só entenderá se jogar SC IV no PlayStation 3.

✕ Hilde e sua lança apresentam um estilo de luta completamente novo à série Soul.

□ O cavaleiro Siegfried deve finalmente encontrar a redenção que busca pelos pecados cometidos.





#### NOVATA

A aparência da estreada Ashlotte esconde uma personagem que tem a missão de eliminar Astaroth a qualquer custo

## PARA FÃS

### VERSÃO LIMITADA

Soulcalibur IV é um dos games mais esperados do ano e claro que vai ter uma edição especial para celebrar o lançamento. A versão para colecionadores virá em uma lata que, além do jogo, claro, trará um livretinho com ilustrações e uma HQ, uma camiseta (que será diferente dependendo do console escolhido) e uma tabela para organizar campeonatos com amigos. Custará cerca de US\$ 80.

Um aspecto ainda pouco elucidado de Soulcalibur IV é o Active Matching Battle (AMB) que, de acordo com informações oficiais da Namco Bandai, "trará uma nova abordagem à estrutura de batalha ao colocar jogadores para lutar contra múltiplos inimigos em circunstâncias diferentes por meio de uma mecânica única de gerenciamento de oponentes". Por meio dos vídeos e imagens divulgadas até agora, não é possível depreender nada com exatidão. Pela descrição do AMB, podemos especular que SC IV introduzirá algum tipo de combate em times ou então que haverá um modo à Final Fight, como já visto, sem muito sucesso, na série Tekken. De qualquer maneira, não deixa de ser algo instigante que parece almejar versatilidade, agilidade e melhor fluidez nos embates.

Uma tradição que deve cair por terra ou ao menos se tornar pouco freqüente são os Ring Outs, as derrotas por cair para fora da arena de batalha. Em contraste com os ambientes diminutos de SC

III, o novo game terá áreas amplas e detalhadas. Comentou-se no início do projeto que as fases poderiam até contar com obstáculos, a exemplo de paredes e monumentos, mas pelos trailers liberados até agora nada disso se confirmou.

Por fim, haverá também a adição de uma outra barra, mas que estará presente somente para alguns personagens: os convidados especiais de Guerra nas Estrelas. Como você já deve saber - muito por conta do hype monstruoso do game em cima deste aspecto - Soulcalibur IV terá participações de três integrantes daquela galáxia muito, muito distante. O PlayStation 3 será brindado com Darth Vader, o clássico Lorde Sith, ao passo que o Xbox 360 contará com Yoda, o mestre Jedi saltitante. Ambos os consoles, por sua vez, contarão com a presença de Starkiller, o aprendiz secreto de Darth Vader que debutará em Star Wars: The Force Unleashed apenas em agosto, tornando a aparição no jogo de luta sua estréia oficial.

O trio terá um medidor adicional que representará o uso da Força, o poder místico existente no universo de Guerra nas Estrelas. Usando-a, há uma variedade de ataques diferentes, como Darth Vader, que levita, esgana oponentes e golpeia com mais brutalidade. Caso acabe o suprimento de Força, a própria energia dos espadachins intergalácticos é que será drenada.

#### Cautela e tradição

No que se refere às opções de partida, Soulcalibur IV dispensa arrojados ousados e desnecessários, atendo-se basicamente à mesma configuração do predecessor.



**ARENAS** Cenários ricos em detalhes estarão disponíveis para empolgantes combates

O cardápio principia com opções mais do que manjadas: Story (escolha um lutador e siga o seu enredo pelo torneio até enfrentar o chefe e conferir o final), Arcade (torneio básico sem se prender demais à história), Training e Museum (para conferir as animações já liberadas no momento que quiser).

Sucedendo o adorado Chronicles of the Sword de SC III, teremos desta vez o Tower of Lost Souls. Detalhes sobre ele permaneceram ocultos até o fechamento deste texto, no final de junho, mas é bem provável que os elementos de RPG presentes nos modos análogos dos SC anteriores se façam presentes. Quem sabe até não apreciemos aqui em plenitude o tal do sistema AMB?

Um retorno mais do que bem-vindo e aguardado é do editor de personagens. A promessa é de que a versatilidade do programa transpasse a da edição passada, permitindo alterar minúcias ao extremo. Algo interessante já apregoado é que o estilo de luta de sua obra dependerá, entre outros fatores, das armas e armaduras atribuídas.

Finalmente, a única verdadeira inovação à série: partidas online. SC IV marcará a estréia da franquia da Namco Bandai no ambiente de rede em dois tipos diferentes de embates. O Standard VS compreenderá apenas os guerreiros na forma padrão, sem nenhum tipo de alteração, enquanto o Special VS será designado especificamente para utilizar aqueles modificados ou criados no editor interno do game.

Curiosamente, o enredo, uma das facetas mais marcantes da série Soul, permanece cercada de aura misteriosa em SC IV. Tudo revelado até o momento diz respeito ao estopim da nova batalha englobando as espadas antagonistas Soul Edge e Soul Calibur e os viajantes que as buscam.

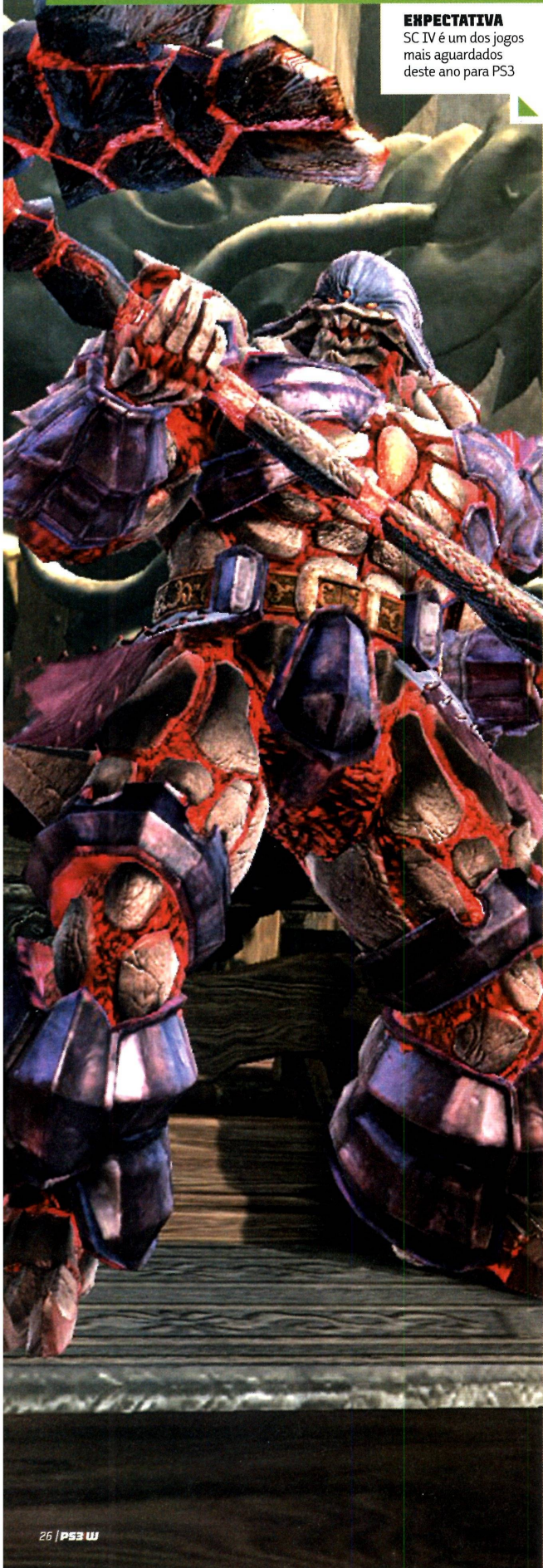


**DAS GALÁXIAS**

Darth Vader e Starkiller são os convidados da nova versão

## EXPECTATIVA

SC IV é um dos jogos mais aguardados deste ano para PS3



## GOLPES

O game terá uma nova lista de golpes para os antigos combatentes. Assim, todos lutarão de igual para igual

Siegfried, empunhando a Soul Calibur, enfrenta Nightmare, personificação viva do espírito da Soul Edge que brande a própria espada maligna. Durante a peleja, a ninja Taki observa todos os acontecimentos. Contudo, o poder dissipado pelas lâminas durante o confronto é tamanho que Siegfried acaba se tornando uma entidade única com a arma do bem - tal como fizera edições passadas com a contraparte maléfica, originando assim o próprio Nightmare. O vilão, por sua vez, sofre um revés da energia liberada, ficando cada vez mais fraco. E pára por aí. Nada mais explicitado sobre o enredo.

Mesmo o par de lutadores inéditos confirmados até agora não dá muitas dicas. A soldado Hildegard von Krone é uma bela moça do Império Romano que traça armadura (sem decote, veja só você) e usa espada curta e uma enorme lança. Seus motivos para lutar não foram explicitados. Sobre outro exibido há menos ainda a que dizer: chama-se Algol e parece ter algum tipo de relação antiga com Soul Edge. Revelado num dos últimos trailers disponibilizados, aparece em dois visuais distintos - um mais jovem e de aparência ingênua e outro de cabelos grisalhos e semblante agressivo - e especula-se que seja um antigo rei e primeiro detentor da Soul Edge.



**DETALHES** Alguns efeitos, como este de faíscas, foram colocados no novo jogo para deixá-lo ainda mais realista



**CUIDADO** É bom pensar mais nas estratégias de defesa em SC IV: ficar muito nesse modo pode fazer sua armadura ser reduzida a pó

De qualquer maneira, SC IV trilhará o mesmo caminho feito pela série Metal Gear Solid na quarta versão: é o final da saga atual que conhecemos. Novas versões devem aparecer, mas não dando continuidade à história que acompanhamos há anos.

### O verso final da epopéia

As imagens que emolduram este texto já testemunham, mas não custa reforçar: SoulCalibur IV transpirará primor visual - como já é de praxe na franquia. Melhor ainda, tudo rodará em gráficos de alta definição com resolução de 720p e suaves 60 frames por segundo.

O departamento sonoro viceja também eminência ímpar. O responsável pela trilha do game é Junichi Nakatsuru, que exerceu o mesmo cargo em SoulCalibur Legends e colaborou em

outros títulos da própria série Soul, Ace Combat, Tekken, Time Crisis e até Katamari Damacy. Além disso, parte do trabalho foi gravado com a Orquestra Sinfônica Eminence, notória pelo concerto australiano de game e anime music, A Night in Fantasia.

Ainda que um pouco esmaecido pelo fulgor dos ilustres concorrentes, SoulCalibur IV desponta no horizonte próximo com um brilho promissor - uma escrita na qual não costuma fraquejar.

Apostando em ajustes e refinamentos em cima de uma fórmula já consagrada e aclamada e ainda introduzindo as pelejas também ao universo online, SC IV demonstra brio suficiente para bater de frente com os adversários e enriquecer de maneira marcante o ainda carente catálogo de games do gênero no PlayStation 3. | **CLAUDIO PRANDONI**

## RUMOR

### KRATOS DE GOW EM SOULCALIBUR IV



Antes do fechamento desta edição, surgiu um boato na internet que dizia que mais um personagem iria aparecer em SoulCalibur IV. Este personagem seria ninguém menos que Kratos, o mascote da Sony. Esta seria a forma de mostrar como seria o personagem no PS3.

Nós da PS3W fomos atrás da Namco Bandai, mas a resposta que obtivemos foi: "Não comentamos boatos".

Se isso é verdade ou não, nós vamos descobrir no mês que vem, quando o jogo for lançado e chegar às lojas.

## FICHA TÉCNICA

**Lançamento**  
Final de 2008

**Produção**  
Secret Level

**Distribuição**  
SEGA

**Jogadores**  
1

**Site**  
sega.com/gamesite/  
goldenaxe

**Online**  
Não

**Expectativa**  
Média

**DESPERTAR**  
Golden Axe  
ressurge no  
PS3 trazendo  
novidades à série

**+** Hack n' slash com jogabilidade inteligente.

**-** Inexistência do modo multiplayer cooperativo.

VERSÃO AMERICANA  
**AÇ**  
AÇÃO



## TIMELINE



**Golden Axe | 1989**  
A estréia da amazona Tyris Flare no mundo dos games.



**God of War | 2005**  
GoW apresentou violência e nudez sem o menor melindre.



**Viking: Battle for Asgard | 2008**  
Peléjas acirradas com sujeitos truculentos. Vai encerrar?

# Golden Axe: Beast Ride

## A era do machado dourado

**D**urante quatro gerações de consoles (e paralelamente os Arcades), a Sega produziu uma grande quantidade de franquias, muitas delas esquecidas ao longo dos anos. É desperdício manter séries como Alex Kidd e Streets of Rage em estado de hibernação. Novos lançamentos de NiGHTS e, em breve, Samba de Amigo (ambos para Wii) demonstram que a produtora não desdenhou totalmente do passado ilustre. Golden Axe, após 13 anos de clausura (veja box para mais detalhes), sem contar aparições em coletâneas, será retomado pela Secret Level (de America's Army: Rise of a Soldier, do Xbox), desenvolvedora que é propriedade da Sega. Anunciado na E3 2006, Golden Axe: Beast Rider tem como alvo Xbox 360 e PlayStation 3.

### Retorno áureo ou tradição desdourada?

No período em que Golden Axe permaneceu inativo, os

videogames sofreram um processo de amadurecimento; no regresso, a série não perderá mais tempo, assumindo de vez a maturação com tudo aquilo que God of War trouxe sem receio: desmembramento, degolação e nudez. Mudaram também os heróis. Do estereotípico trio de personagens principais da saga hack n' slash, Ax Battler, Gilius Thunderhead e Tyris Flare, em outras palavras, o clone de Conan, o pigmeu de chapéu chifrado e a voluptuosa amazona, apenas a última será protagonista em Beast Rider. Os dois farão aparições como NPCs, ao menos.

Ela poderá montar em uma das cinco monstrosidades, que exigem diferentes técnicas de condução. Raptor, por exemplo, que possui proporções de um Tiranossauro Rex, exige uma fincada nas costas para ser dominado. À medida que caminha, porém, o animal perderá sangue gradualmente e, para

## MAIS AÇÃO

## O FERREIRO

O criador de Golden Axe, Makoto Uchida, também concebeu outra cultuada franquia da Sega: Altered Beast. Entre os trabalhos na produtora, estão a direção de Dynamite Cop (Arcade e Dreamcast) e Wing War (Arcade), além da produção de Alien Front Online (DC).



## EM FORMA

Mesmo após 13 anos, Tyrís mostrará que ainda luta muito bem

- ▲ Mesmo a bordo de um monstro, você não está livre das aberrações.
- Apenas uma amostra da violência sanguinária do jogo.
- ✕ A montaria das bestas selvagens é essencial para se locomover no deserto.
- Tyrís Flare está preparada para fatiar quem aparecer pela frente.



## MONTARIAS

Feras como essa ao lado serão suas aliadas em GA: BR

compensar, será necessário alimentá-lo com os soldados que estiverem no caminho. Abrax, por sua vez, é uma espécie de avestruz, com aparência de réptil, capaz de cuspir fogo e dotado de grande agilidade. É mais dócil que Miragar, um gigante irascível que expela flamas do corpo e trucida os inimigos.

Essa é somente parte dos estilos de batalha de Beast Rider, sendo os outros dois, combate de mágica, que envolve um revestimento translúcido (lembra o utilizado por Solid Snake na introdução de MGS 2: Sons of Liberty) para movimentar-se sorrateiramente, e a luta corpo-a-corpo, que usará um esquema inteligente de ataque e esquiva,

evitando que o apertar de botões desenfreado se mostre eficiente, já que determinadas investidas são impetuosas demais para a escapada.

Para ganhar elementos que irão ser úteis no modo principal, como aumento de saúde, haverá o Battle Arena, em que o jogador terá de pelear por 60 fases distribuídas em seis áreas diferentes. E o multiplayer cooperativo? Não existirá. Beast Rider terá como objetivo a jornada solo, diferentemente dos antigos. A deferência ao passado se traduzirá na presença da música-tema, "Wilderness", na aparição de chefes e subchefes. Só nos falta saber se o machado dourado continua tão afiado como antes. | ALEXEI BARROS





## BAIXA

Depois de 21 anos, o personagem irá se aposentar

# A HISTÓRIA DA LENDA CHAMADA SNAKE

*Por dentro da obra-prima de Hideo Kojima. Um breve resumo de toda a saga Metal Gear | DOUGLAS PEREIRA*

**A**saga Metal Gear não é uma das mais fáceis de entender. São muitos personagens, reviravoltas, pessoas que não são quem dizem ser e até mesmo mortos que não estão 100% mortos. E aí você compra um PS3 louco para jogar o maior jogo exclusivo de seu novo console... até lembrar que é o game que encerra uma saga que se estendeu por sete capítulos. Embora você consiga entender

perfeitamente a história de MGS4 sem ter jogado o resto da série, esta versão é feita para explicar tudo o que ficou em aberto durante esses 21 anos. A grande maioria dos personagens já apareceu antes, e não fazem muitas apresentações sobre seus feitos. Por isso, vamos lhe situar no universo Metal Gear, de um jeito bem resumido, só para você ter uma noção de quem é quem.

## METAL GEAR SOLID 3 | 1964

### Jack / Naked Snake / Big Boss

Designado para matar a mulher que ensinou tudo o que ele sabia sobre combate, Jack é um soldado relativamente inexperiente que ainda não sabe as verdades dos jogos políticos. Ao longo de sua corrida desesperada para matar sua mestra e parar um tanque capaz de soltar bombas nucleares, ele aprende que soldados devem se importar apenas com sua missão, não com o inimigo. Depois de cumprir seu objetivo, ele descobre que foi apenas uma peça importante em uma grande farsa, que a mulher que seria conhecida como traidora era uma grande heroína e desde então passou a não acreditar mais em patriotismo ou em governantes.



### Eva

Uma linda mulher que dizia ter deserdado dos EUA para a União Soviética e servir de agente duplo para a CIA. Ela faz um jogo de sedução com Snake o tempo todo, e eventualmente ele se rende às graças da moça. Sem a ajuda dela, ele jamais teria completado a missão. E em mais um momento "me enganaram de novo", ele descobre que ela era nada mais que uma espã trabalhando para a China em busca do Philosophers' Legacy. Só não conseguiu enganar The Boss, pois ambas foram treinadas na escola de espãs dos Philosophers. A única condição que Boss impôs para não matá-la era que contasse toda a verdade para Snake quando tudo tivesse acabado. Desapareceu anos depois, levando uma parte falsa do Legacy.

### The Boss

Boss foi a mulher que mudou os rumos da 2ª Guerra Mundial e garantiu a vitória dos Aliados, além de ter inventado o esquema de combate CQC. Ela traiu seu país, indo para a União Soviética com duas pequenas ogivas nucleares. O general Volgin usou uma dessas armas imediatamente, para "testar". Com isso, o governo russo pediu uma prova dos EUA de que

The Boss fez isso tudo sozinha. Obviamente, a prova era matá-la. Naked Snake consegue um confronto final com ela, em uma batalha para ver quem ficaria com o título de "Boss". Foi aí que Snake incorporou sua alcunha de Big Boss. Algo que ele despreza ao saber que The Boss esteve o tempo todo protegendo seu país, estando em uma missão secreta mesmo sabendo que seu pupilo tinha ordens para matá-la, que ela deveria morrer para completar a missão.



### Volgin

Coronel da GRU (parte do exército russo), Volgin é influente e podre de rico graças à sua parte do Legacy. Consegue financiar todos seus projetos, e seu novo investimento era o Shagohod, um tanque capaz de carregar armas nucleares. Projeto esse que foi preferido no lugar de outro que não aparentava ter muito futuro, um tanque bípede que viria a ser conhecido como Metal Gear...

### Ocelot

Chefe da Spetznaz, Ocelot é um jovem convencido que foi humilhado por Naked Snake durante a história inteira. Ele é o filho de The Boss, mas nenhum dos dois soube disso. Ocelot sempre esteve do lado russo, até que, depois dos créditos finais, você descobre que ele era um agente infiltrado da CIA e do braço americano dos Philosophers para conseguir as partes do Legacy. Ele enganou todo mundo, e essa com certeza não foi a única vez. Onde há traição, há Ocelot.

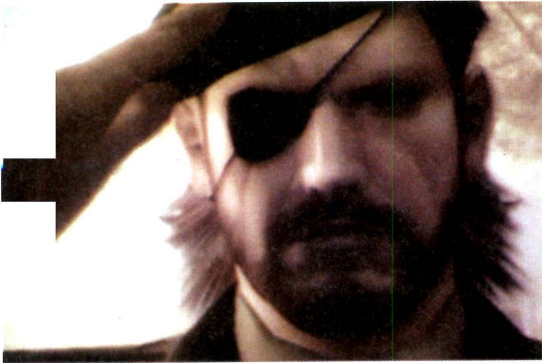


### Philosophers

A peça-chave que origina os verdadeiros vilões de Metal Gear. Os Philosophers eram um grupo criado pelos EUA, União Soviética e China depois da 2ª Guerra Mundial, composto por pessoas extremamente influentes, que guardavam bilhões e bilhões de dólares de recursos que sobraram da guerra. O tesouro, chamado de Philosophers' Legacy (a herança dos Philosophers) foi dividido em dois e escondido em lugares que quase ninguém sabia. Disputas internas começaram e o grupo se desfez quando o último membro que sabia onde o tesouro estava morreu (o pai de Volgin). Desde então, os três países envolvidos tentam encontrar a fortuna. Volgin possui uma parte e procura a outra, enquanto os outros tentam achar a parte restante e pegar a de Volgin. A missão secreta de The Boss era justamente roubar a herança do coronel russo.



## ENTRE MGS3 E MGS



**SERIEDADE** Snake não brinca em serviço

Em 1970, Big Boss já é uma lenda absoluta entre os mercenários do mundo todo. Quando seu amigo Major Zero é expulso da unidade FOX por suspeita de traição, ele luta para provar sua inocência. Ao final, funda a FOXHOUND (FOX = raposa; FOXHOUND = cão que caça raposa).

Em 1972, tem início o projeto Le Enfants Terribles, em que o governo usa os genes de Big Boss, o maior soldado de todos os tempos, para tentar criar uma leva de soldados perfeitos. Dos vários fetos criados, apenas três sobrevivem até o nascimento e são conhecidos como "os filhos de Big Boss". Nasce então Solid Snake.

Em 1995, Big Boss ainda é o líder

da FOXHOUND e comanda o novato Solid Snake em uma missão para acabar com uma terra de mercenários que está se armando para enfrentar o mundo: Outer Heaven. Ao final, Snake descobre que o próprio Big Boss é o responsável pela insurgência, e o derrota no centésimo andar da base subterrânea, junto com o primeiro modelo de Metal Gear.

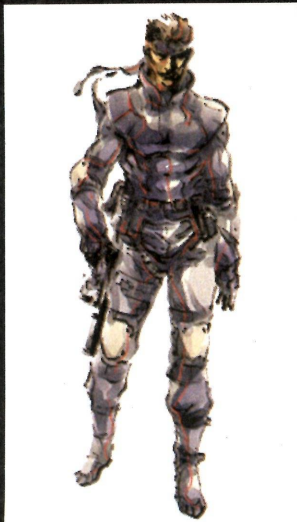
Anos depois, outra insurgência, parecida com a de Outer Heaven começa em Zanzibar. Solid Snake está na missão. Eventualmente, ele se depara com Big Boss novamente. Dessa vez, é o duelo final. Antes de começar, Big Boss revela ser o pai de Snake. Snake o mata.



**SUCCESSO** MGS tornou-se uma das séries mais consagradas dos games

## METAL GEAR SOLID | 2005

**Solid Snake**



Em MGS, Snake descobre que era parte do projeto Les Enfants Terribles, e que não é à toa que Liquid Snake o chama de irmão o tempo todo durante o game.

**Liquid Snake**



O vilão maníaco da série. Quer criar uma terra onde os soldados vivam como eles deveriam, além de criar os soldados perfeitos. Acabou morrendo graças à ação do vírus FOXDIE.

**Naomi Hunter**



Embora fosse nada mais que uma geneticista pronta para ajudar Snake em sua missão, trabalhava como informante para Liquid e foi a responsável por implantar em Snake o vírus FOXDIE.

**Otacon**



Otacon foi o criador de Metal Gear REX, e pensava que seria usado para fins de pesquisa. Sua família tem uma longa história com armas nucleares, e ele esperava quebrar essa tradição.

## METAL GEAR SOLID 2 | 2009



### Solid Snake / Iroquois Pliskin

Quando o caso de Shadow Moses chegou ao conhecimento do público, Snake virou um herói. Desde então, esteve caçando Metal Gears pelo mundo afora. Porém, em uma missão em um petroleiro em Manhattan, para coletar informações sobre Metal Gear RAY - basicamente, um Metal Gear feito para exterminar outros MGs - ele é alvo de uma cilada e acusado pelo perecimento do navio, que poluiu o rio Hudson. Posteriormente, para limpar seu nome, graças a um terrorista impostor que diz ser Snake, ele aparece na plataforma Big Shell disfarçado de soldado do serviço secreto de nome Iroquois Pliskin.

### Solidus Snake

O terceiro dos filhos de Big Boss, e o mais parecido com ele. Ele era o presidente dos EUA na época de Shadow Moses, e desde então brigou com os Patriots e foi tirado de seu cargo. Agora ele luta para fazer do mundo um lugar realmente livre, embora use os meios errados para isso. Assim como Big Boss, Solidus é o cara mau da história; por outro lado, é um dos mocinhos tentando acabar com o controle geral dos Patriots. Morreu pelas mãos de Raiden, garoto que ele treinou nas trincheiras infantis de guerras inúteis.



### Raiden

Raiden foi um fantoche para muita gente em MGS2. Foi usado por Ocelot para simular os eventos de Shadow Moses, pelos Patriots para o plano S3, por Solidus, por sua namorada, pelo governo... além de ser um cara bem sem graça.

### Ocelot

Aqui Ocelot enganou Solidus e seus asseclas. Além disso, agora ele não é apenas Ocelot. Em MGS, ele perdeu sua mão direita. Quando Liquid morreu, Ocelot colocou a mão dele no lugar. Como consequência, a personalidade de Liquid toma conta do velho sempre que Snake está por perto. No final do jogo, Liquid toma Ocelot por completo, e agora ele basicamente serve apenas como um corpo para o filho de Big Boss. E deve ser meio difícil para ele ver que, embora tenha servido aos Philosophers/Patriots durante toda sua vida, eles o enganaram em relação ao projeto S3. Agora a meta de "Liquid Ocelot" é reerguer Outer Heaven e lutar contra os Patriots.



### Patriots

Os verdadeiros vilões de Metal Gear Solid. Os Patriots nada mais são que o braço americano dos Philosophers, que mudou de nome nos anos 70. Eles controlam todas as decisões importantes, até mesmo quem será eleito presidente. Para aumentar seu poder, precisam controlar o fluxo de informação digital, por isso criaram Arsenal Gear e o plano S3.

### Big Shell / Arsenal gear / S3

Big Shell não poderia ser apenas uma plataforma de limpeza do rio Hudson. Ocelot pensava que era um meio de reconstruir os eventos de Shadow Moses para testar as habilidades de Raiden em não reparar que estava sendo controlado (para assim começar um plano de enganação mundial difícil de explicar nesse espaço). Contudo, o objetivo real dos Patriots era esconder a construção de Arsenal Gear, um Metal Gear gigantesco que serve de abrigo a um armamento extraordinário, e também aos computadores que controlariam todo o fluxo de informação da internet, decidindo o que seria bom ou ruim para as pessoas verem. Isso era o plano S3, Social Selection System, ou Sistema de Seleção Social. Assim, as pessoas não poderiam passar toda informação que quisessem adiante, e os Patriots jamais se sentiriam ameaçados, por não haver questionamentos ou indagações sobre ações suspeitas. Também, segundo eles, muita coisa não passa de lixo, e deve haver um controle. E eles acham que são capazes de decidir que tipo de informação deve continuar existindo. Arsenal Gear foi impedido a tempo por Raiden e Solid Snake.

## Em Metal Gear Solid 4...

Snake está muito velho. Por ser um clone, e ainda criado com as tecnologias antigas dos anos 70, o efeito colateral de velhice acelerada fica evidente. Ele não tem muito tempo de vida, mas é chamado para uma última missão. Essa não vem do governo; vem de seus amigos, que querem lutar ao seu lado. É hora de acabar com Liquid antes que ele consiga controle total sobre qualquer exército do mundo através de uma nova geração de nanomáquinas. **PS3 W**

## FICHA TÉCNICA

### Produção

Kojima Productions

### Distribuição

Konami

### Jogadores

1-16

### Site

metalgearsolid.com

### Online

Sim

### SIHAHS

Sim

VERSÃO AMERICANA



Gráficos incríveis | Som de primeira | História genial | Diversão infinita



Instalações | História muito profunda para iniciantes à série

### PRIMOR

MGS4 é tudo o que esperávamos - e mais um pouco.



# Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

*Salvador da pátria*

Quando o PlayStation 3 foi lançado, há quase dois anos, tinha pela frente uma concorrência muito acirrada. De um lado, o Xbox 360, com mais de um ano de mercado, dezenas de jogos e milhares de proprietários. Do outro, o Wii, o videogame mais diferente já visto e que tinha largo apelo popular - custando pouco mais de US\$ 200. A batalha era difícil. Os primeiros games do console da Sony não eram tudo aquilo que esperávamos. Ao passar do tempo, o PS3 sobreviveu como pôde e mostrou grandes jogos como Heavenly Sword, Uncharted: Drake's Fortune e Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. Outros games apareceram, é claro, mas GTA IV e Burnout: Paradise não foram suficientes para manter a plataforma, pois apareceram também na concorrência. Eis que é chegado o momento. A hora em que é necessário mostrar

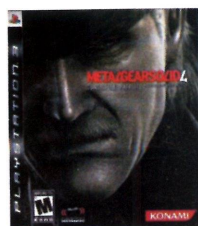
que aqui as coisas são diferentes. Chegou o salvador da pátria. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots está entre nós. E sua missão não é das mais fáceis: mostrar qual é a do PS3 e a que ele veio.

### Respostas para as perguntas


Tudo começou em 1997, quando Hideo Kojima e a Konami lançaram Metal Gear Solid para PlayStation. Naquela época, o jogo foi o motivo para largar o Super Nintendo e partir para a "nova geração". Começando pelo fato de que todos os diálogos eram dublados, as cenas eram excitantes e o protagonista era crível. Nascia ali uma lenda e também uma série de pontas soltas no enredo que precisavam ser amarradas - mesmo que Kojima ainda não soubesse como fazer isso.

### Disfarces

Algumas das principais mudanças deste jogo é a necessidade de usar disfarces para se misturar entre os rebeldes. Do contrário, você não vai passar despercebido. Além disso, após terminar o jogo, você conseguirá alguns disfarces extras.



## EXTRA +++

Não solte o controle durante os vídeos. Quando marcadores de botões aparecem na tela, você pode interagir com as seqüências. Quando aparecer o botão L1, aperte-o para ter a visão em primeira pessoa de Snake. Caso apareça o botão , aperte várias vezes para ter flashes do passado da série.

[ZOOM]  
x6.0

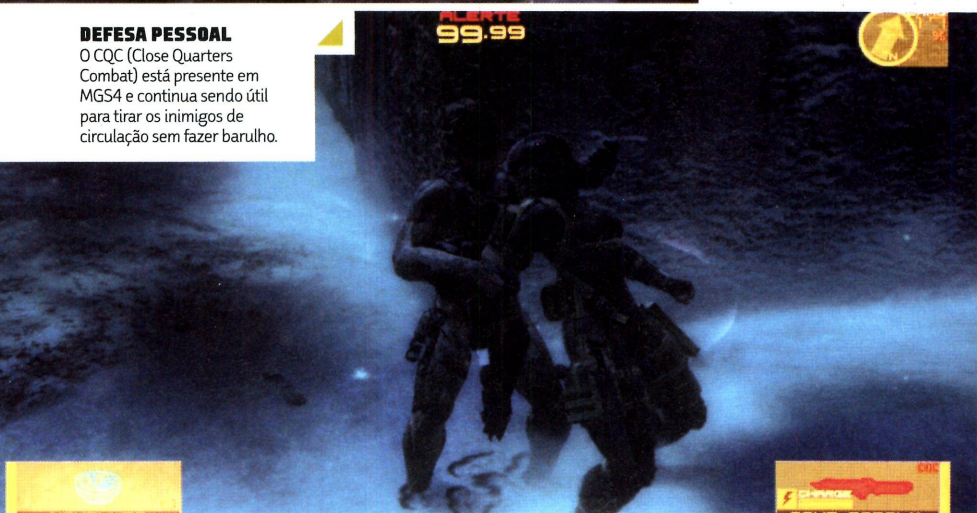


### VISÃO MELHORADA

Com a ajuda do Solid Eye, é possível ter várias informações do ambiente, incluindo a localização de aliados e inimigos na área.

### DEFESA PESSOAL

O CQC (Close Quarters Combat) está presente em MGS4 e continua sendo útil para tirar os inimigos de circulação sem fazer barulho.



Quando MGS2: Sons of Liberty foi lançado para PlayStation 2 no final de 2001, além de Raiden, seu protagonista, não ser um cara durão como Solid Snake, o episódio deixou ainda mais perguntas ao ar. No final de 2004, foi a vez de MGS3: Snake Eater esclarecer alguns mistérios, mas deixou outros. Eram tantas as perguntas que ficou difícil ter certeza de alguma coisa.






Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots responde todas, todas, todas mesmo. Nenhuma sai despercebida. Exemplo: como foi estabelecido o projeto Les Enfants Terribles, por que Liquid tomou conta de Ocelot e por que Big Boss foi tachado de vilão, sendo que ele fora o maior patriota de todos os tempos?

Sim, eram muitas as perguntas a se responder e muitos os fatos a serem esclarecidos. Para responder tudo e sem deixar uma única resposta mal dada que este se

tornou o jogo com as maiores cenas de diálogos de todos os tempos. Só para ter uma idéia, o terceiro ato inteiro tem mais de duas horas só de cenas assim. Isso não é de todo ruim, pois elas têm fundamento, estão lá para explicar fatos do enredo. São longas, sim, mas quem é fã de verdade vai gostar. Quem está jogando apenas por jogar basta apertar o botão Start e pular as animações. Ou seja, estas cenas não atrapalham em nada e só adicionam pontos positivos ao jogo, pois todos os diálogos são bem estruturados justamente para não deixar nenhuma dúvida.

### Opções

Avaliar uma obra-prima como esta é fácil. Basta falar que todas as partes interativas são incríveis. Porém, isso seria um resumo muito grosseiro. Em Metal Gear Solid 4, Snake está

-  Seqüência em veículos como invasões e perseguições estão presentes durante o game.
-  Aproxime-se dos corpos no chão e aperte  para pegar itens dos inimigos.
-  Não é só Snake que pode se camuflar. Alguns inimigos também são capazes de fazê-lo.
-  Crying Wolf é um dos mestres inspirados em personagens dos outros capítulos da série MGS.





## REBELADOS

Para concluir o primeiro ato com sucesso, basta unir-se ao lado rebelde.



## MODDO SNEAKING

Em Metal Gear Online, você controla Snake e deve enfrentar todos os outros jogadores.

## Insígnias

Ao terminar o jogo, você será recompensado com insígnias. Estas medalhas servem para demonstrar o seu desenvolvimento no jogo. São 40 emblemas que podem ser adquiridos. Alguns, você conseguirá pegar logo na primeira vez que jogar, enquanto outros lhe concedem itens secretos para serem usados na sua próxima partida, como é o caso do emblema Assassin, que permite usar a roupa de Altair de Assassin's Creed. Veja no detonado desta edição como conseguir todos os emblemas de MGS4.

velho, cansado de entrar em batalhas e perder todas as que travou. Snake voltou para o campo de guerra para sua última luta. E você vai perceber que tudo foi melhorado.

Começando com o primeiro impacto: Snake não chega a uma base militar escondido. Ele chega a um campo de batalha no Oriente Médio ou em um campo de refugiados na América do Sul. O pior é que ele deve se manter escondido, afinal, é um espião de campo.

O diferencial desta aventura é que Snake não fica em só um local, como aconteceu em Shadow Moses ou em Big Shell. Ele vai passar por diversos países para concluir sua missão. Isso significa que ele vai passar pelas mais diversas dificuldades. Dificuldades essas que são facilmente esquivadas, mesmo com a falta do radar Soliton, por causa do Threat Ring e da visão em terceira pessoa - que foi adicionada, sem muito êxito, em MGS3: Subsistence. Além disso, quando Snake mira, a câmera vai para seus ombros - como em Resident Evil 4 - mostrando uma área maior e uma retícula de mira para se ter noção de onde ele vai acertar o disparo. Esses elementos facilitaram e muito o esquema de jogo, mas não chegando a deixá-lo tão fácil. Ou seja, só melhoraram o que já era bom. Para quem tem dificuldades, ainda existe a liberdade de usar o sistema de mira automática. Porém, com esta alternativa, são necessários mais disparos para que os inimigos sejam abatidos, pois os tiros serão dados

diretamente no torso do inimigo - com a mira em terceira ou primeira pessoa, é possível acertar a cabeça. Fica dada a opção ao jogador para jogar da forma que lhe convier.

Porém, algo mudou. Snake está agora mais velho e, mesmo que se tenha passado apenas oito anos após os incidentes de Shadow Moses, ele aprendeu novos truques, como o Close Quarters Combat, ou CQC, para os íntimos. Ele aprendeu a revistar seus inimigos e aprendeu também que às vezes é melhor deixar que eles se matem antes de entrar em combate direto. Mas lembre-se, Solid Snake, ou melhor, Old Snake, está velho e não tem a mesma agilidade de seus anos mais jovens. Tudo bem, ele ainda faz coisas que pouca gente faria. No entanto, basta dar uma paradinha para ver como é que ele fica cansado, inclusive com dores nas costas e a rabugentice que só os idosos conseguem ter.

### Poderia ser melhor

Claro que sempre ficamos insatisfeitos com algumas coisas. Por exemplo, este é o primeiro Metal Gear Solid em que existe uma tela de Loading. Isso mesmo, ao passar de uma área para outra do jogo, é necessário esperar. Claro que não demora tanto, no máximo, 10 segundos. Porém, este tempo de espera é suficiente para acabar com a dinâmica em alguns estágios.



**VELHO, EU?**  
Snake está mais velho, mas ainda consegue executar diversos movimentos.

Além disso, entre um ato e outro, é necessário esperar mais alguns minutos, pois rola outra instalação específica para aquela parte. Ou seja, você já esperou oito minutos antes de jogar durante a primeira instalação. Depois disso, passou um ato, vai esperar mais três minutos. Fica a pergunta: por que não instalar tudo de uma vez logo de primeira? O maior problema disso é que se, de repente, você quiser voltar a jogar o primeiro ato e já estiver avançado para outro, vai ter que esperar mais um tempo. E se você quiser voltar do ponto mais adiante, vai ter que esperar novamente. Francamente, isso irrita - e irrita muito.

Esta é a maior obra da série, talvez a mais cinematográfica de todos os jogos. No entanto, ficou faltando algo. Ficou faltando aquele "quê", aquela experiência única, inebriante e quase orgásmica. Então, ficou faltando isso. Você se lembra dos diálogos emocionantes e duros da Boss em MGS3? E a raiva que você sentiu de Sniper Wolf em MGS? Essas coisas fizeram falta. Claro, existem momentos dramáticos suficientes, mas não tão profundos quanto estes exemplos.

**Conclusão**

Metal Gear Solid 4 é realmente o jogo do ano do PlayStation 3. GTA IV foi importante, porém, MGS4 não só excede todas as expectativas, como vai além: ele é a resposta para todas as perguntas dos fãs. É o jogo mais bonito que existe na plataforma, é um dos melhores games para se jogar online e vale, sozinho, toda a grana que você vai gastar para jogá-lo. Tem suas falhas, mas qual game não tem? Este jogo não é recomendado, é obrigatório. E se prepare: caso queira jogar algo parecido, feito por Hideo Kojima, vai ter que esperar - e muito. Uma obra como esta leva tempo para aparecer, talvez só daqui a cinco anos. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots vai ficar muito tempo dentro do seu PS3. | **RODRIGO GUERRA**

**ARSENAL**

*Equipamento de Guerra*

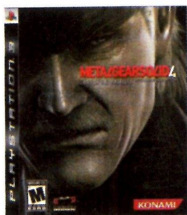
SNAKE tem à sua disposição exatas 69 armas para serem usadas. Tem de tudo, desde as básicas pistolas até submetralhadoras e novos brinquedos, como o Sleeping Gas Satchel, que funciona de forma parecida com o C4, só que em vez de matar os adversários, fazem-nos dormir. Com um arsenal tão grande, fica difícil encontrar uma arma preferida.



**ASTÚCIA**

Sempre calcule o próximo movimento com inteligência para não ser visto pelo inimigos.



**FICHA  
TÉCNICA****Produção**  
Kojima Productions**Distribuição**  
Konami**Plataforma**  
PS3**Jogadores**  
1-16**Site**  
metalgearsolid.com**Online**  
Sim**SIHAHIS**  
Sim**CONTROLES**

- L1**  
Mirar
- R1**  
Atirar
- Start**  
Menu Principal
- Analógico esquerdo**  
Mover
- Analógico direito**  
Câmera
- ▲**  
Ação contextual
- Recarregar a arma
- Ativar/Desativar Mira Automática
- ⊗**  
Abaixar/Levantar



# Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

*O final da maior saga dos videogames* | **DOUGLAS PEREIRA E RODRIGO GUERRA**

**S**olid Snake tem menos de um ano de vida. Muitos estariam fazendo o que sempre quiseram fazer para viver esses últimos dias de um jeito confortável. Mas ele tem algo mais importante: salvar o mundo do controle militar e das loucuras megalomânicas de seu irmão Liquid Snake, além de passar sua vida a limpo com muitas pessoas.

MGS4 é o jogo mais importante do PlayStation 3, e toda pessoa que tem o console deve jogá-lo. E se estiver com

dificuldade em alguma parte, quiser obter informações extras ou pretende acompanhar e entender melhor a história, dê uma olhada no nosso grande detonado nas partes com o ponto de exclamação (!) e o texto em *itálico*, que são as partes com a história do jogo - se não quiser ler, basta pular essas partes. Este é o detonado que mostra sem dúvida alguma que a despedida de Snake não poderia ser feita em melhor estilo.

## CONTROLES AVANÇADOS



Abaixar (pressionado normalmente), deitar (pressionado firmemente ou segurado). Repita para Snake levantar



Recarrega arma



Liga ou desliga a mira automática



Botão de contexto

**R1:** Atirar / CQC

**R2:** Menu de armas

**R3:** Centraliza a câmera

**L1:** Empunhar arma / mirar

**L2:** Menu de itens

**Analogico Esquerdo:** Movimenta Snake

**Analogico Direito:** Movimenta a câmera

**↑ no D-pad:** Diminui zoom nos binóculos / snipers / câmera digital

**↓ no D-pad:** Start: Menu

**Select:** Mostra controles

## DICAS BÁSICAS

Apesar de agora o jogo ser muito mais convidativo àqueles que querem apenas sair atirando, Metal Gear Solid 4 ainda é um jogo de espionagem. Se você preferir se esgueirar pelos cantos e não ser visto, só tem a ganhar, pois conseguirá itens melhores, perderá menos energia, se preocupará menos com os inimigos e ainda conseguirá emblemas melhores no final do game.

Você pode passar o jogo inteiro sem matar ninguém. Para isso, use as armas de ícones azuis, que não são letais. Você ganha a Mk.22 de Otacon e ainda pode comprar outras, como o importantíssimo rifle sniper Mosin Nagant. Há também munições não-letais como a V-Ring para as escopetas. Sem falar das técnicas de CQC.

Quais as vantagens de colocar soldados para dormir em vez de matá-los? Bom, está um pouco mais difícil de esconder corpos eficientemente em MGS4, então cedo ou tarde, os inimigos encontrarão os cadáveres, e uma fase de Caution se iniciará, o que pode ser muito ruim. Quando eles estão dormindo, o máximo que pode acontecer é um soldado vir e acordar os caras. Além disso, atordoar todos os chefes lhe dará uma arma especial em sua próxima partida, a Solar Gun. E também, para conseguir o emblema mais difícil do jogo, você não pode matar ninguém durante o game inteiro.

Armadilhas são uma constante neste game. Podem ser bombas de gás, explosivas ou claymore. Para desarmá-las, você deve usar o robzinho Metal Gear MK. II. Aproxime-o da bomba e fique parado. Um ícone deve aparecer na tela. Apenas aperte o botão para que ele desarme a bomba. MK. II também pode atordoar soldados, algo bem útil quando você não pode se expor. Deixe-o invisível (botão ) para fazer o trabalho sujo.

A barra que fica logo abaixo da de energia é a chamada barra de Psyche. Ela determina a condição física de Snake. Quando ela estiver baixa, sua energia se recuperará mais lentamente, será mais difícil acertar os inimigos, as dores nas costas serão mais frequentes... enfim, tudo de mau. Para recuperar sua Psyche, use um Compressor e espere um tempo.

Sua barra de Psyche também é afetada pelo nível de stress, que costuma aparecer embaixo dela. Ele é elevado devido a muitas coisas, como o tempo - muito quente, muito frio - estado do campo de batalha, tensão (ficar escondido com um inimigo olhando para onde você está, por exemplo) e outras situações difíceis.

Durante várias cenas, a Psyche de Snake pode ser afetada, dependendo do que as pessoas dizem para ele, e também pode subir quando fizer certas coisas. Experimente apertar L1 quando Naomi estiver abaixada de frente para Snake no Research Lab.

Apertar L1 quando prontificado nas cenas mostra a visão de Snake. Há eventos de L1 que são secretos: o botão não aparece, mas você pode apertá-lo. A dica anterior é um exemplo disso. E há os flashbacks que fazem Snake lembrar de pessoas dos games anteriores ou eventos ocorridos em MGS4 mesmo. Você pode apertar várias vezes para ver diferentes imagens.

O Solid Eye tem três funções. Com a normal - acionada selecionando o Solid Eye segurando o botão L2, depois pressionando o botão - você tem um radar para ver onde estão os inimigos, e eles também ganham identificação na tela. Os itens também são identificados, e isso é excelente para não perder nada no cenário. O item estará dentro de um pequeno retângulo de cor laranja, assim fica fácil ver até itens que estão escondidos. Há o modo binóculos, que não precisa de explicação, e é acionado quando se seleciona o Solid Eye e aperta o botão . E temos a visão noturna, acionada com o botão , que também serve um pouco como o famoso Thermal Goggles dos games anteriores, dando visão de calor, além de enxergar em ambientes muito escuros.

A camuflagem de Snake só muda quando ele está agarrado à parede ou à qualquer outra coisa, ou quando fica deitado no chão parado. Apenas ficar próximo à parede não vai fazer nada.

Para evitar morrer por não ter prestado atenção em sua energia, fique com as Rations equipadas. Assim, quando sua energia acabar, a Ration será usada automaticamente.

Você pode se fingir de morto. Quando estiver deitado, aperte o botão para fazer isso. Não funciona sempre, mas é uma possibilidade, especialmente se estiver com a roupa dos rebeldes no Oriente Médio.

Sempre vasculhe os corpos - levante o corpo caído e solte-o - para pegar mais itens e ganhar mais Drebin Points.




Quando estiver com a arma empunhada, aperte para entrar na visão em primeira pessoa. Se estiver com uma Sniper, apertar para ou no direcional digital mexe com o zoom.

Nunca é demais lembrar: junte 60 mil e compre uma Mosin Nagant.

## MENU

Quando você aperta o botão Start, aparece o menu principal com várias opções:

# **Codec:** é o seu comunicador. Muito menos usado do que nos jogos anteriores, mas ainda assim presente. Algumas conversas automaticamente acontecem por ele, mas você pode acessá-lo a qualquer momento para pedir ajuda para Otacon, Rose ou mais alguém.

# **Weapons:** Aqui você faz de tudo com suas armas. Equipa, tira, destrava suas IDs. Você pode ter cinco armas equipadas de uma vez. Escolha um slot e coloque uma arma nele. Se deixar o cursor sobre um slot ou arma, aparecerão as opções que você pode fazer.  é para trocar a arma,  para remover a arma do slot,  para comprar munição da loja de Drebin, e L2 para personalizar a arma, colocando partes adicionais. As armas estão divididas por categorias ao lado, e as azuis são as não-letais. Apertando L1, você pode ver a arma de perto e ler uma descrição sobre ela. No lado direito do menu, há seis ícones com letras. Eles representam características da arma como tempo de recarga, tamanho do pente, poder de fogo etc.

# **Itens:** é como se fosse o menu das armas, mas para os itens do menu do botão L2. Dá para ter até oito itens prontos para usar, e isso é mais do que suficiente.

# **Camouflage:** Esta área serve para trocar certos aspectos de sua OctoCamo. Em **Cloth**, você define se a mudança de textura da roupa será automática ou manual. No caso, essa opção manual deixa você escolher algumas texturas que você tenha inscrito previamente, e não vai mudar conforme o terreno. A terceira opção, Change Costume, é para colocar roupas especiais, como aquela de rebelde quando Snake estava no Oriente Médio. A opção **Face** só está disponível depois da batalha contra Laughing Octopus, e serve para decidir se e o que usar como camuflagem de rosto. Por fim, temos a opção Chest, que muda a proteção de peito de Snake para cinco cores distintas.

# **Drebin's Shop:** A opção para se comprar armamento do vendedor sem que ele esteja por perto. Basta ver quantos Drebin Points você tem no canto inferior direito da tela (eles ficam piscando nessa tela) e comprar o que desejar. Em cima do preço delas, está o calibre da munição que a arma usa. Quando estiver comprando munição ou algumas partes personalizáveis, haverá a opção de escolher a quantidade antes de comprar o produto. Lembrando que o preço da munição que você vê é unitário. Então, se for comprar balas de Mosin Nagant, que é descrita com 40 Drebin Points, você na verdade irá pagar 400, pois elas só são vendidas em lotes de 10 unidades.


# **Briefing:** São apenas informações sobre o jogo e comandos em geral. Boa parte disso está ou no manual do jogo ou aqui neste detonado.

# **Options:** Mexe em várias opções do game. É o mesmo menu que está presente na tela de abertura. Lembre-se de entrar aqui e ligar as legendas (subtitles) para dar uma força na hora de entender os diálogos.

# **Save:** Obviamente, aqui você salva seu progresso. Sim, nada de ligações por Codec desta vez. Você também pode deletar saves ou retornar para a tela título do jogo. Infelizmente, não colocaram um Load Game direto aqui. Você deve voltar à tela título para carregar outro save.

## PRÓLOGO



O jogo começa com Snake no Oriente Médio. Esta parte é apenas para habituar com os controles. Quando tiver controle sobre Snake, aperte  para abaixar e passe por baixo do caminhão à esquerda. Depois da outra cena, pegue a arma ao seu lado e apenas siga adiante para conhecer os temidos Gekko. Quando reassumir o controle, você deverá fugir deles, mas não tente encará-los, pela rua. Vá pelos destroços à direita, passando pela rua só quando for realmente necessário. No final da rua, é só entrar à direita para completar a introdução.

### Três dias antes

! Snake está em um cemitério. Otacon, seu grande amigo, chega e diz que os exames não conseguem dizer exatamente o motivo do agente estar envelhecendo tão rápido. No helicóptero, o coronel Roy Campbell diz que eles finalmente encontraram Liquid Snake, preparando uma insurgência no Oriente Médio.

## ATO 1 – LIQUID SUN

### Briefing

! Os Estados Unidos ficaram com o filme meio queimado internacionalmente depois dos eventos de MGS2, e por isso não podem mais intervir em assuntos alheios. Por isso, as PMC (Private Military Companies, ou companhias militares privadas) dominam o cenário das guerras mundiais. Elas não possuem ideologia ou credo, apenas pensam no lucro das guerras. O número de PMCs cresceu demais nos últimos anos, e elas representam 60% dos exércitos em guerra atualmente.

Os EUA ajudavam as PMCs não oficialmente, até que isso se tornou um problema. Eles exportaram poder militar demais, e agora estão pagando o preço: uma insurgência. As cinco maiores PMCs do mundo hoje são controladas por uma mesma companhia de fachada, com um nome que Snake conhece muito bem: Outer Heaven – o mesmo nome da fortaleza idealizada por Big Boss muito tempo atrás. Liquid é o dono de todas essas cinco

PMCs. Snake precisa detê-lo. Matá-lo, mais precisamente. Parece trabalho sujo de um mercenário, mas precisa ser feito. Snake diz que viu Liquid morrer. Campbell diz que é verdade, mas ele continua vivo no corpo daquele que um dia foi Revolver Ocelot.

Snake aceita a missão. Campbell explica que as informações estão sendo enviadas para eles por uma equipe especial. Snake vai se disfarçar e infiltrar-se como um rebelde da força de resistência local, e seu objetivo principal é fazer contato com os informantes, o time Rat Patrol 01. Ele vai com o pretexto de ser um inspetor das Nações Unidas que está lá para investigar as atividades das PMCs do local.

### RED ZONE NORTHWEST SECTION

Dificuldade: Muito fácil | Área: Zona de Guerra



Seu objetivo é encontrar o robô de suporte Metal Gear MK. II. Tenha uma arma à disposição para eventualidades, mas não fique com ela equipada. Você pode encarar todo mundo na base do tiro, mas é recomendável seguir pelo jogo escondido. Além de ganhar alguns itens extras, também é mais divertido.

Entre na casa logo à direita na rua. Quando chegar ao cômodo ao fundo, espere a cena do tanque acabar e entre por um buraco na parede. Ao ar livre, continue rastejando (ficando parado por dois segundos para mudar sua camuflagem sempre que o terreno mudar) e mantenha-se do lado direito para entrar em outra construção sem ser visto. Pule a janela no final dela e continue à direita. Nessas ruínas, há um guarda sozinho, pode atirar nele se quiser. Ao final, vá para a entrada à direita do outro lado da rua para ir ao próximo setor.

### RED ZONE

Dificuldade: Fácil | Área: Zona de Guerra

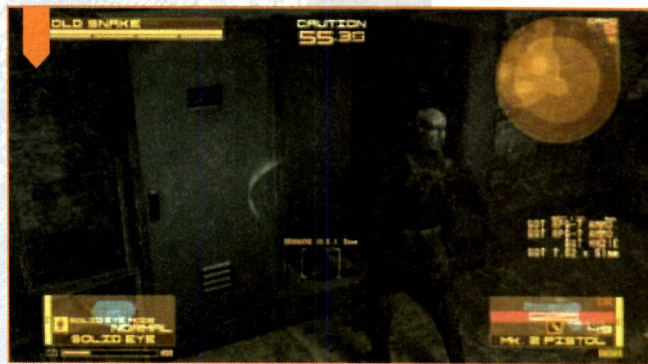


No buraco embaixo da escada, há uma das famosas caixas de papelão. Pegue-a, se quiser. Suba as escadas e aperte **X** enquanto corre para pular o pequeno buraco. Elimine o guarda, faça a curva, pule o muro destruído e continue nessa parte de cima, rastejando até o final - há um soldado patrulhando logo abaixo. Desça, elimine os dois soldados que estão mais à frente (alternativamente, você pode esperar um bom tempo até eles irem embora) e entre na construção à direita. Otacon está controlando o Metal Gear MK. II, e lhe dá uma pistola, uma arma tranqüilizante e o Solid Eye.

Agora você deve avançar até o esconderijo da milícia, atrás das trincheiras no final da rua. É recomendável que você ajude-os, eliminando os soldados da PMC por trás. Não chegue muito perto do tanque estacionado na esquina, ou você se dará mal. Entre no esconderijo atrás das trincheiras.

### MILITIA SAFE HOUSE

Dificuldade: Fácil | Área: Muito fácil ou fácil



Acabe com o guardinha ou apenas coloque-o para dormir com sua Mk.22. Se ele vir Snake e pedir para ficar parado ("Don't move" ou algo parecido), obedeça. Se ele insistir, dê uma Ration para ele, se quiser, e você poderá ter acesso livre ao recinto. Esta parte é composta por algumas salas e muitos corredores, a maioria deles, bem escuros. Por isso, coloque a visão noturna do Solid Eye (mantenha-o selecionado com L2 e aperte o botão **Y**). Avance pelos corredores com cuidado e, caso seja visto e considerado hostil pelos guerrilheiros, prefira fugir a encarar os caras (eles dificilmente o seguirão). Depois de uma sala com várias galinhas, fique esperto nas próximas bifurcações. Em uma delas, à direita, há uma sala vazia com um lança-mísseis e um disfarce da milícia no armário. Equipe-o e continue seu caminho. Um pouco mais à frente, você vai subir algumas escadas e se encontrar com um cara bem estranho.

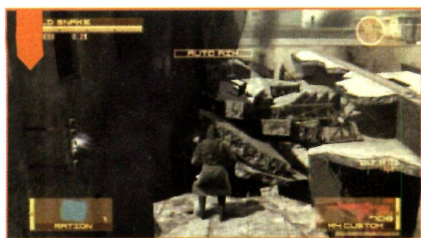
**!** O nome dele é Drebin. Há muitos Drebins pelo mundo. A função deles é vender armas para qualquer um. Armas normais para as PMCs, e armas modificadas, sem sistemas de identificação, para forças de resistência e outros. Drebin trabalha para a Arms Tech normalmente, e tem contatos lá dentro que lhe permitem "lavar" as armas normais. Snake não confia nele, mas precisa dessa ajuda. Drebin aplica uma injeção para que as armas funcionem com as nanomáquinas antigas de Snake. Agora, sempre que precisar, será possível destravar as armas que você conseguir dos soldados no jogo. Basta pagar os Drebin Points necessários para ele a qual-

quer momento no menu. Ele é apenas mais um que faz da guerra um grande negócio.

**Ajudando os nativos:** como os soldados das PMCs só reconhecem um ao outro por terem o mesmo tipo de nanomáquinas, você nunca fará com que esses soldados se tornem seus amigos. Por isso, sempre acabe com eles quando estiverem em luta contra forças de resistência. Snake poderá se tornar amigo deles e eles não o atacarão. Por isso, evite matar os nativos no esconderijo. Se você os ajudou o suficiente na Red Zone, eles vão adorá-lo e nem se preocuparão quando você estiver na base.

#### URBAN RUINS

**Dificuldade:** Fácil | **Área:** Zona de Guerra

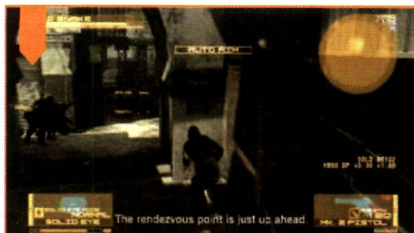


Do lado de fora, suba as escadas ao lado e pegue uma arma lá no topo. Desça de volta, e entre por um buraco à direita. Este prédio está abalado, e alguns tremores acontecerão enquanto estiver aí. O caminho não tem inimigos se Snake estiver com a roupa da milícia local, e não há caminhos alternativos. Você irá passar por um lugar onde há alguns guerrilheiros que vão tomar uns bons tiros na cabeça dos soldados lá de fora. Não tente interferir, e continue seu caminho para cima. Depois de passar por um caminho bem estreito (onde é necessário estar grudado na parede para atravessar), caia para o outro lado, e continue até ver uma cena com um soldado cação (literalmente).

#### DOWNTOWN

**Dificuldade:** Difícil | **Área:** Zona de Guerra

A coisa está feia nesta área. A PMC mandou reforços e os rebeldes estão sob forte pressão. Você pode encarar tudo de frente,



ajudando-os. Dependendo de sua sorte, eles não morrerão muito, e podem até acabar com o tanque de guerra que está parado mais à frente. Mas se quiser deixar isso pra lá e avançar sem ser visto, faça isto: vire na primeira esquina à direita, depois entre em um beco logo à esquerda, pulando algumas caixas. Continue por outro beco em frente, um pouco para a direita. Você vai sair atrás do veículo da PMC. Não ligue para ele. Vá para as caixas à sua frente e entre na porta ao lado delas. Não suba a escada, passe por ela e vire, saindo pela janela ao fundo.

Aqui, os rebeldes estão tomando bala de alguns snipers, bem como outros soldados bem posicionados no chão. Se tiver comprado algum rifle sniper de Drebin, sinta-se à vontade para usá-lo. Se não, depois de pular a janela, vá para a direita, depois em frente até o final, e aí para a esquerda, atravessando aquela rua principal, matando qualquer soldado que aparecer (menos rebeldes). Continue até chegar às trincheiras à esquerda. Passe por elas e vá para o ponto vermelho do mapa, entrando em uma portinha.

**Se não tiver jeito:** essa parte dos snipers é ruim porque nesse último corredor paralelo à rua principal, existe um ponto onde os inimigos não páram de aparecer. Se preferir, você pode voltar à rua principal na primeira oportunidade em vez de ir até o final, e de lá fazer seu caminho até a trincheira lá na frente.

#### ADVENT PLACE

**Dificuldade:** Muito fácil | **Área:** Segura




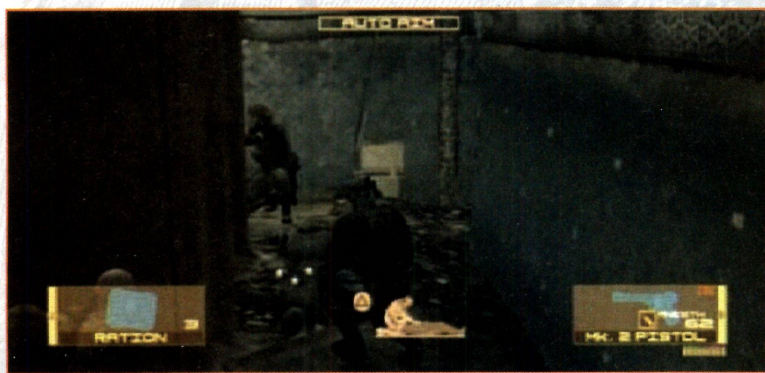
Aí embaixo, na Grande Sala, há um rifle e uma Playboy. Só dissemos isso para lembrar que, quando for pegar a Playboy, haverá uma armadilha com uma bomba claymore perto, e que para desarmá-las, basta mandar o Metal Gear MK. II fazer o serviço. Isso é bem útil. Aproveite e desarme uma bomba de gás que está plantada perto dos sofás. Siga pelo caminho perto dela, subindo as escadas, atirando nas bombas que enxergar. Vá até o topo para pegar uns noodles e volte um lance entrando na sala ao lado, dando a volta nela até o outro lado (mande o MK. II primeiro para cuidar das armadilhas) para encontrar outra escada. Lá no topo, saia e passe pelo bar (há uma bomba de gás na entrada), e finalmente encontre o grupo informante.

**Mais itens:** no final do primeiro lance de escadas, há uma área com alguns itens. Explore-a com o MK. II, desativando as claymore pelo caminho. Continue subindo e atirando em/desativando armadilhas. No andar seguinte, existem alguns itens na cozinha e no bar no topo também.

**S** Snake encontra o Rat Team, liderado por ninguém menos que Meryl Silverburgh, par quase romântico do herói em MGS. Ela explica um pouco mais sobre a nova geração de nanomáquinas que tomou conta do campo de batalha. A terceira geração é chamada de SOP (Sons Of the Patriots) e é capaz de monitorar absolutamente tudo de todo e qualquer soldado cadastrado com as máquinas, desde seu estado emocional até seus reflexos. Com isso, finalmente foi alcançado o controle total sobre um exército em um campo de batalha. Isso foi desenvolvido pelo governo americano, e todas as PMCs devem adotar esse padrão, ou ficam proibidas de operar. Dessa forma, também há um grande controle sobre as PMCs: elas devem jogar pelas regras. Caso elas se juntassem para criar uma rebelião e tomar o poder global, bastaria ao governo rastrear as tropas e cancelar suas identificações com as nanomáquinas, ficando impedidos de tudo, até mesmo de puxar um gatilho de uma arma marcada. Liquid está atrás de um jeito de conseguir o controle sobre o SOP para poder fazer sua insurgência sem a intervenção do governo.

Meryl fica surpresa por ver que as Nações Unidas mandaram Snake para averiguar o caso (ele nega ter a missão de eliminar Liquid), e ele pergunta se ela não sabia o que o Coronel Campbell estava planejando. Meryl fica furiosa ao ouvir esse nome, e revela já saber que ele não era seu tio, mas seu pai (essa história vem lá de MGS).

Agora você vai ter que voltar o caminho inteiro, enquanto foge, matando todas as integrantes do FROGS que vierem atormentá-lo. E serão muitas. Elas conseguem levar alguns tiros na cabeça antes de morrer. Não há muito o que explicar, basta seguir o time de Meryl e matar as garotas quando for a hora. Quando estiver em um banheiro, Akiba pode ficar inconsciente, acorde-o (abaixe e aperte ). Às vezes, ele pode lhe dar munição quando estiver perto. O time de Meryl pode avançar e deixar você para trás com umas duas ou três inimigas, isso é normal. Use tudo o que tiver, de preferência a M4 modificada que Drebin lhe dera de presente. No último andar, é difícil não levar tiros. Fique bem escondido e, se as coisas ficarem difíceis, deixe que seus amigos terminem o serviço. Lá embaixo, no estacionamento, o Rat Team dá uma demonstração de como suas nanomáquinas permitem que eles pensem e ajam ao mesmo tempo.



Meryl dá a localização de Liquid e se despede. Snake tem uma conversa com Otacon sobre como os tempos mudaram. Agora os soldados nem precisam de experiência de combate para ganhar habilidades extremas, tudo é resolvido na base da nanotecnologia.

### CRESCENT MERIDIAN

**Dificuldade:** Média | **Área:** Zona de Guerra



Suba o morrinho e saia do estacionamento, passando por uns corredores. Lá fora, os rebeldes conseguiram tomar um tanque. Seguir sem ser visto aqui não faz



tanta diferença, contanto que você esteja com a roupa de rebelde e não mate nenhum deles. Siga junto com o tanque acabando com os caras que ficam nos prédios, pois eles têm mísseis. No final da rua, repare que há uma escada de mão à esquerda, que dá na sacada de uma construção. Suba e siga até o outro lado. Quando descer, você verá a cena de introdução do esquadrão Beauty and the Beast, em que elas acabam com uma dúzia de rebeldes sem o menor esforço.

**ILLENIUM PARK**

**Dificuldade:** Média | **Área:** Zona de Guerra



Vasculhe todos os corpos para ganhar muitos Drebin Points, depois vá para o único lado disponível na rua, botando os dois soldados que estão ali perto para dormir. Mais à frente, vá beirando à esquerda e entre em um pequeno beco quando o soldado que está patrulhando estiver longe. Nesse beco há uma parede quebrada. Dentro há uma música para seu iPod. Suba a primeira parte da escada deitado, e espere o guarda aparecer. Acabe com ele e entre em uma porta no andar de cima. Desça pelo buraco mais próximo à porta. Rasteje até próximo da saída e bote o guarda mais próximo para dormir. Siga para a esquerda até o fim, sem ir na direção da fonte. Atrás de algumas madeiras empilhadas, há um buraco no muro. Passe por ele e imediatamente vá para debaixo do caminhão (cuidado com o guarda). Daí de baixo, acabe com o guarda que está rondando esse caminhão. Feito isso, rasteje para baixo do caminhão seguinte. Vá até a frente dele e tente acertar um tiro na cabeça do soldado que está na torre de observação. Mas só com a Mk .22 ou, se tiver comprado, o rifle Mosin Nagant. Essas armas são tranquilizantes e não vão chamar a atenção. Não é tão fácil com a Mk .22, mas é perfeitamente possível. Depois disso, rasteje até o caminhão ao lado da torre. De baixo dele, você pode acabar com três caras (um à esquerda, outro que vai da direita para o outro lado, e um que só fica à direita). Derrubando esses três, ou só os dois visíveis (também com a Mk .22), a área estará limpa, aí é só avançar até a porta atrás das barracas e assistir à cena que acaba com o Ato 1.

**Meryl descobre que Snake está lá para matar Liquid, e diz que não vai poder ajudar. Liquid aciona um teste com as IDs dos soldados, e todo mundo começa a ficar meio louco, perdendo o controle sobre si mesmo. Liquid enxerga Snake no meio da multidão, e começa seu papo de sempre sobre superar seu pai, ser diferente dele e libertar todos os soldados do mundo. Snake também está passando mal. Quando está quase desmaiando, ele consegue ver Naomi Hunter, que fala brevemente com ele e vai embora.**

**ATO 2 – SOLID SUN**

**MISSION BRIEFING**

**S** Snake acorda no fim do dia, dentro do Nomad. Snake lembra que Naomi estava com Liquid, e não se conforma com isso. Otacon mostra um e-mail que recebeu de Naomi, explicando a situação. Ela mandou um vídeo dizendo que está na América do Sul e foi sequestrada por Liquid, que a obrigou a fazer pesquisas para descobrir como as nanomáquinas se comunicam umas com as outras, para assim poder ter controle sobre o SOP. Atualmente, elas são da terceira geração, que é derivada da primeira geração criada por ela mesma, usando basicamente o que era a tecnologia FOXDIE. Por isso, ela sabe como as coisas funcionam. Ele pede para ser resgatada antes que seja tarde demais.

Campbell entra em contato, dizendo que talvez a localização de Naomi seja a mesma da base principal de Liquid. Na área que ela passou, também há um conflito entre rebeldes e as PMCs. Ou talvez seja uma armadilha mesmo. Snake fica sabendo que Meryl saiu atrás de Liquid também.

**COVE VALLEY VILLAGE**

**Dificuldade:** Difícil | **Área:** Zona de Guerra/Patrolha e Vigilância



**S** Snake pergunta a Campbell até onde os Patriots estão envolvidos nisso. O coronel lembra que as PMC, tecnicamente, trabalham para eles, já que eles são como se fossem a encarnação da economia mundial, e querem ter o controle de todas as áreas, incluindo os campos de batalha. Liquid está lutando contra eles também, embora tenha motivos também nada agradáveis. Seja lá quem for o vencedor, o mundo sairá perdendo. Laughing Octopus e Vamp - aquele de MGS2 - parecem estar tramando uma armadilha para Snake. Ele liga para Otacon e discutem um pouco sobre Mei Ling (de MGS). Ela foi a única que subiu de cargo depois dos incidentes de Shadow Moses por ter se envolvido com um cara mais velho e de cargo mais alto. Snake gosta da idéia de ela gostar de caras velhos.

Desça o morro e fique deitado. Espere o guarda se aproximar e bote-o para dormir. Faça isso também com o outro guarda que virá acordá-lo, e com os dois que estão querendo executar os prisioneiros. Há mais dois guardas visíveis, um que anda por perto e outro próximo à cabana mais ao fundo, um pouco à direita. Se não quiser entrar em conflitos ou salvar os rebeldes, basta rastejar com cuidado pela esquerda, por trás das cabanas, desde o morro até o outro lado. Cuidado, pois há um guarda que só fica visível depois de passar as cabanas.

Bom, de qualquer forma, se você olhar no mapa, verá duas saídas nessa parte. Vá para a mais estreita. Você vai ter que subir o morro, que pode ter alguns soldados. Use seu Solid Eye para ver onde eles estão e acabe com eles. Às vezes, será necessário ir até o fim do caminho para poder subir por paredes mais baixas. Quando chegar lá em cima, Campbell vai ligar, apresentando Rosemary, sua nova esposa (e ex-noiva de Raiden, de MGS2... Caramba!). Ela será sua psicóloga durante a missão, então ligue para ela quando quiser.

Avançando, você verá uns rebeldes avançando cuidadosamente. Deixe que eles vão na frente. Nessa área há seis soldados, e é difícil dizer suas posições, pois eles se mexem bastante. O fato é que há uma dupla, um que anda perto dessa dupla, um bem ao fundo (que não vai vê-lo a menos que vá para lá), outro na passagem estreita por onde você deve ir, à direita, e outro em uma pequena cabana, depois de um desvio perto deste último citado. Quando passar pelo corredor estreito do mapa, você termina esta área.

**Cuidados extras:** se estiver eliminando os soldados do começo com uma arma de tranquilizantes, não demore muito. Se um deles acordar, irá acordar todos os outros, e isso pode deixar você sem um lugar para se esconder. E mais uma dica: caso você seja descoberto quando estiver subindo os grandes "degraus" da montanha, será muito difícil conseguir se esconder, e os soldados não vão parar de aparecer. Se não quiser morrer, corra. Quando chegar lá em cima e receber a chamada de Campbell, seu nível de procurado desaparecerá.

#### POWER STATION

**Dificuldade:** Média | **Área:** Zona de Guerra



Logo que você chega, alguém que parece ser Raiden (Jack) liga para Snake dizendo que há uma emboscada à frente. Ele não poderia estar mais certo. Há Snipers nesta área. O que você deve fazer é rastejar pela parte esquerda da área. Você chegará a um pequeno morrinho com alguns rebeldes. Agora sim, tudo fica pior. Se você os ajudou até agora, eles não irão se importar com sua presença, o que é ótimo. Tenha algum rifle sniper e acabe com os PMC das trincheiras. Sempre que for avançar, rasteje pelo mato. O mato faz um caminho para a direita, por uma pedra. Vá por esse lado. Há uma trincheira lateral ali. Mate quem estiver lá e entre com cuidado na casa. Acabando com eles, os rebeldes devem entrar e detonar o lugar. Isso deve acabar com a luta, provavelmente, e eles farão uma festança incrível. Sensacional. Dê a volta por trás dos muros da casa. Haverá uma cena com Drebin.

Ele explica que o esquadrão Beauty and the Beast (B&B) está atrás de Snake. Elas até formaram o grupo SNAKEHOUND (em alusão à FOXHOUND). Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf e Screaming Mantis são belíssimas

*mulheres que sofreram traumas irreversíveis durante as guerras, e o único jeito de lidarem com isso foi se tornarem máquinas de guerra. As PMCs prometeram que, se elas matarem Snake, poderão morrer em paz, pois terão suas memórias apagadas e então morrerão fora de suas armaduras atuais em questão de minutos.*

*Snake pergunta se Drebin trabalha para os Patriotas. Ele diz que não, só é um cara bem informado. Ele diz que os Patriotas já nem são mais um grupo específico. A América em si se tornou os Patriotas. A economia, a informação... já virou quase senso comum o jeito dos mais poderosos controlarem isso. Todo o programa SOP é controlado por um grupo de inteligências artificiais e, segundo Drebin, é totalmente impossível invadir o sistema e mudar as regras. Snake duvida, pois Liquid com certeza tem algo em mente.*

Quando tiver o controle, a área estará totalmente limpa se você ainda for amigo dos rebeldes. Olhe em seu mapa: há um lado com duas saídas. Pegue a que tem o começo mais estreito, nela há algumas armas no acampamento. Continue por aí e vá pela esquerda na bifurcação, até chegar à nova área.

#### CONFINEMENT FACILITY

**Dificuldade:** Fácil | **Área:** Patrulha e Vigilância



Snake recebe uma chamada de Raiden. Ele diz não estar longe. Snake pergunta por que ele sumiu, e tem como resposta algo chocante: Raiden estava à procura do corpo de Big Boss. Foi uma condição que ele teve de cumprir quando foi localizar o paradeiro de Sunny anos atrás. Quem pediu essa tarefa foi uma mulher que costuma ser chamada de Matka Pluku... Big Mama. Ela já está de posse do corpo do soldado lendário. Snake liga para Rose, e ela diz para não contar a Jack que ela está nessa missão. Ele começou a ficar instável depois dos incidentes de MGS2, e começou a beber muito, até que parou de se importar com Rose. Basicamente, ele a forçou a terminar tudo, mesmo que Rose estivesse grávida. Por isso ela largou Raiden e se interessou por Roy Campbell, que a consolou naquele momento.

Essa parte é rápida. Desça pelo barranco e fique no caminho das rochas mesmo. Nunca vá para a rua. Há um guarda patrulhando aí perto, bem como outro que vai da entrada do acampamento até uma certa parte da



rua. Continue pelo caminho bem estreito entre as rochas até chegar ao acampamento. Se você ainda não tem, recomendamos comprar o rifle tranquilizante Mosin Nagant. Com ele, mesmo sem silenciador, essa parte fica bem fácil. É só encontrar o alvo e atirar. Se não tiver 60 mil Drebin points, dá para pegar um por um com sua Operator ou Mk .22 mesmo. Cuidado com o cara da torre de vigilância. A saída é à leste de onde você entrou, mas à oeste há alguns prisioneiros que você pode libertar ou não. Fica ao seu critério.

### VISTA MANSION

Dificuldade: Média |

Área: Zona de Guerra



Dê uns tiros de sniper, agachado, em alguns dos soldados lá embaixo, mas continue nesse caminho de cima. Lá no final, os rebeldes vão chegar com um trator para derrubar a porta da mansão. Ajude-os mais um pouco para que eles invadam. Agora compre uns tiros de sniper e faça a festa, ou vá de M4 Custom mesmo. Avance aos poucos, mas não enrole tanto, não é necessário. Você deve entrar na mansão, de preferência pela porta mais ao fundo. Você deve ver uma escada na sua frente. Possivelmente haverá um inimigo lá em cima. Cuide dele, entre na porta no final do corredor, saia pela outra porta do quarto e, no telhado, desça pela clarabóia. Lá embaixo, é só continuar pelo caminho único até subir a escada e passar à próxima área.

### RESEARCH LAB

Dificuldade: Média |

Área: Ataque Inimigo



**S** Snake finalmente encontra Naomi, e pede explicações sobre o que aconteceu com os soldados lá no Oriente Médio.

Naomi diz que na verdade todas as emoções deles estavam num estado de loucura. Isso graças ao método que Liquid resolveu usar para anular o controle dos Patriots sobre os soldados das PMC. Já que não é possível invadir os computadores centrais, Liquid vai invadir o sistema por dentro dos próprios soldados, com novas nanomáquinas. O Sistema SOP era tido como algo que dava informações sobre as ações dos soldados, assim como um certo controle contra sentimentos coletivos de revolta, fúria, ação incorreta etc. No entanto, Naomi descobriu que o Sistema faz mais que isso: ele também tem controle sobre os sentidos das pessoas. Aquele experimento no Oriente Médio libertou aqueles soldados do controle do Sistema. Com isso, todos seus sentimentos, tudo o que eles fizeram durante todo esse tempo - pessoas perdidas, mortes desnecessárias - vieram à tona ao mesmo tempo, deixando as pessoas totalmente... malucas, por assim dizer. Mesmo assim, as nanomáquinas não vão sair do hospedeiro, por isso eles sentem desconforto constante e dor. Para isso, devem ser aplicadas injeções específicas regularmente. Esse plano de contra-ataque de Liquid contra o Sistema Sons of the Patriots é chamado de "Guns of the Patriots".

Naomi quer examinar Snake. Ela explica o verdadeiro motivo do envelhecimento do herói, e é mais simples do que parece. Não é uma doença, nem mesmo algum efeito da FOXDIE. É simplesmente porque ele é um clone feito para a guerra. Ou melhor: um clone de Big Boss feito para a guerra. O governo não poderia aceitar que tal arma caísse em outras mãos, por isso um tempo de vida mais curto e a condição de fertilidade zero foram colocados em seus genes. Afinal, ninguém com mais de 50 anos seria muito útil em um campo de batalha. Snake pergunta quanto tempo ainda lhe resta. Naomi hesita, mas confirma que faltam apenas seis meses. O que é muito, pois qualquer outra pessoa na condição de Snake mal conseguiria se mexer. No entanto, essa não é nem de longe a maior preocupação para Snake. O que Naomi revela em seguida é impressionante.

FOXDIE era uma espécie de vírus que só matava pessoas com uma certa sequência de genes. Snake carregava isso em seu

corpo durante o incidente de Shadow Moses (MGS), e transmitia isso para todos que entrassem em contato com ele. Quando a missão acabou, não havia mais alvos em potencial, por isso estava tudo bem. No entanto, o vírus está mudando em seu corpo, graças ao envelhecimento precoce. E está mudando de tal forma que vai perder todas as características específicas. Ou seja: o vírus atacará a qualquer um. Começará com as pessoas mais próximas, depois com outras e outras, sendo transmitido pelo ar. Como Naomi diz, pode ser que apenas 1% da população mundial seja vulnerável, como também o mundo inteiro pode ser alvo da morte instantânea. O mais irônico: o vírus deverá chegar a esse estado em apenas três meses. A partir daí, Snake se tornará uma arma de destruição em massa letal, assim como as coisas contra as quais ele lutou sua vida inteira. Se quiser salvar o mundo, o único jeito será morrer em menos de três meses.

Naomi também pergunta se Snake esteve no médico recentemente, e se lhe deram alguma injeção, pois ela encontrou outro tipo de nanomáquina em seu corpo. Na hora, ele pensa na injeção que Drebin lhe deu quando se encontraram pela primeira vez.

Tudo é muito triste, mas Snake sabe que precisa impedir Liquid antes disso. Ele pede a localização do vilão para Naomi, mas ela quer primeiro ser levada a um local seguro. Algo que fica difícil quando soldados invadem o local e a levam embora, e mais difícil ainda quando Laughing Octopus aparece. Ela deixa de presente várias daquelas garotas acrobáticas para acabar com você.

Daqui até o final do capítulo, tudo fica emocionante demais. Primeiro você tem que eliminar essas garotas chatas. Recomendamos guardar todos os seus tiros de metralhadora para depois, e matá-las com tiros de pistola na cabeça (são necessários uns dois ou três). São pelo menos meia dúzia delas, tente ficar em um bom lugar escondido acabando com todas conforme elas aparecerem (atrás da máquina de lavar roupas, por exemplo). Quando eliminar a última, será a hora de enfrentar sua primeira adversária do grupo Beauty and the Beast.

#### LAUGHING OCTOPUS

**Dificuldade:** Fácil | **Bônus não letal:** Laughing Beauty Doll



Sim, ela dá muito medo, de verdade, mas não será tão complicada quanto parece. O segredo é nunca, em hipótese alguma, ficar perto dela. Sabendo disso, vamos aos ataques de Octopus. Ela pode pegá-lo com os tentáculos (tira muita energia), rolar e atropelá-lo (também acaba com seu health - suba em alguma coisa para evitar que ela o acerte), atirar com uma submetralhadora, e sumir da tela e de repente pular em cima de você (ou bem próximo). Para evitar tudo isso, basta

ficar longe dela e, no caso do último golpe dito aqui, ficar longe das janelas também.

Mas o que nós queremos é que ela fuja, soltando um gás preto, e desapareça completamente. Ela fará isso com frequência, seja porque não conseguiu achá-lo ou porque mudou de estratégia. Tenha o Solid Eye equipado com a visão normal mesmo, e preste atenção quando ela gritar alguma coisa. Nessa hora, olhe para o radar e veja de onde está vindo o som. Procure o ponto e, quando achá-la (ela estará invisível, com uma leve silhueta transparente), atire sem dó com sua metralhadora ou shotgun - se quiser acabar com a luta só com a Mk .22 para ganhar a boneca dela, essa batalha vai demorar um bocado, mas o procedimento é o mesmo. Ela deve cair e perseguí-lo um pouco, fuja até ela sumir completamente de novo (fique sempre com o Solid Eye ligado) e mandar algumas bombas teleguiadas enquanto faz isso (basta correr para longe). Repita isso até que ela seja derrotada.

O grande truque é saber que ela pode estar escondida em qualquer lugar. Qualquer lugar mesmo. Não seja enganado por seu cérebro, seus olhos estão certos. Ela pode estar dentro de uma caixa (com apenas um tentáculo para fora), se disfarçar do esqueleto que está em uma das salas, ficar no teto, fingir que é um Metal Gear Mark II grandão (vai atrai-lo para uma claymore), fingir ser Naomi, enfim, é simplesmente o jogo de esconde-esconde mais incrível já feito por alguém. Quando a energia dela acabar, ela se torna...

#### LAUGHING BEAUTY



Isso será um padrão com o grupo B&B. Octopus virá em sua direção, com sua forma real, para agarrá-lo e tirar sua energia - se ela pegá-lo, livre-se mexendo no analógico e apertando **○**. Ela desvia da sua mira também. Mas basta ficar atirando no peito até ela morrer. O efeito preto e branco e o barulho são normais, remetem aos traumas que a levaram a se tornar essa aberração. Vencendo-a, você finalmente terá a FaceCamo, a máscara da OctoCamo, permitindo que seu nível de camuflagem chegue a 100% em alguns lugares. Drebin liga na seqüência, e Snake quer saber que tipo de vírus o vendedor de armas colocou nele no Oriente Médio. Drebin nega qualquer coisa, e diz que tem muita gente por aí que gostaria de prejudicar Snake.

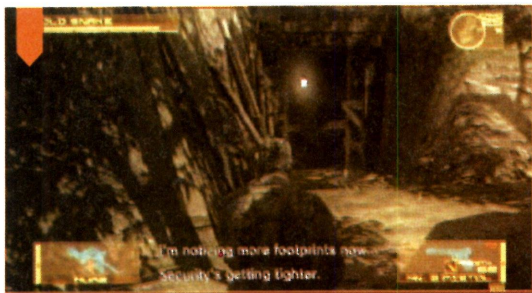
#### MOUNTAIN TRAIL

**Dificuldade:** Muito difícil | **Área:** Patrulha e Vigilância

O problema é que Naomi foi levada, lembra? Que droga! Snake recebe uma ligação de Raiden dizendo para seguir o rastro dela. Use a visão

noturna do Solid Eye para seguir as pegadas, mas não fique com ele sempre, pois ele faz um barulho que pode lhe causar problemas. Quando as pegadas se dividirem, vá para a esquerda - você tem que seguir as pegadas que tiverem um pequeno triângulo, igual ao sapato de Naomi. As trilhas sem o pequeno triângulo são inúteis, só para distrair. Depois que passar pela ponte, elimine um guarda e siga pela trilha da direita. Na outra área, fique esperto com o soldado de sniper no morro à frente - use seu sniper. Não seja enganado pelo caminho que tem um sutiã pendurado. Naomi não estava usando sutiã, lembra? Pois bem, de onde você veio, continue reto (passando pelo que seria embaixo do soldado do barranco) na outra divisão, vire e continue seguindo os pequenos triângulos no chão, até chegar ao rio.

Atravesse-o e... as pegadas dela sumiram! Mas como Raiden vai bem dizer no seu codec, os soldados devem tê-la carregado, por isso as pegadas mais fortes - por terem sido feitas por um peso maior - são as certas a se seguir. Sendo assim, continue reto pelas pegadas mais fortes na visão noturna. Olhe seu mapa e veja que há três caminhos para seguir. Vá pelo do meio. Cuidado com o soldado PMC no final do caminho estreito cheio de mato. Passe pela parte sem grama, para a direita, e acabe com um guarda que parece estar plantando uma bomba mais à frente, perto de uma árvore e umas flores (e está mesmo, use o MK. II). Agora também vá para o caminho do meio entre os três disponíveis. Há claymores quando o campo se abrir, e também alguns soldados PMC escondidos. Evite usar muito o Solid Eye, pois o barulho vai denunciar sua posição. Continue sempre reto, até haver uma bifurcação com um chão diferente, uma pequena descida, onde Otacon vai dizer que as pegadas aumentaram. Vá por ali e veja uma pequena entrada para um túnel. Finalmente, saia da área mais difícil até agora!



Naomi está sendo levada embora por Vamp. Snake consegue acertar Vamp na testa, mas, só pra variar, não adianta muito. Tanto faz, pois Drebin chega na hora certa para salvar os dois!

**ESCAPE**

Dificuldade: Média | Área: Fuga

Começa uma fuga alucinante. Vá para perto da grande metralhadora em cima do tanque e use-a. Na primeira

parte, você deve acabar com todos aqueles robôs grandes. Depois, é hora de acabar com uns Gekkos. Ao contrário do que parece, atirar nas pernas deles não é muito eficiente. Atire na "cabeça" mesmo. Eliminando todos, vem a terceira parte, em que você deve ficar atirando no portão verde até destruí-lo, ao mesmo tempo em que cuida dos soldados que tentam subir no caminhão e um tanque extra que vem atrapalhar. Cuidado com esses soldados avulsos, eles serão constantes. Se tirarem Snake da metralhadora, dê um golpe de CQC e volte para ela. Na quarta parte, destrua mais Gekkos, e agüente até o final para completar a fuga.



**MARKETPLACE**

Dificuldade: Média | Área: Fuga



Viu só o que o Raiden fez? Caramba! O cara se tornou um grande ninja ou algo assim. Otacon está vindo com um helicóptero para resgatá-los, mas ele vai pousar na praça, pois é mais seguro. Você vai ter que passar pelo povo e pelos Gekkos para chegar lá. Antes de tudo, fique deitado onde você começa até ficar com a energia cheia, pois um golpe dos Gekkos tira 2/3 de sua energia. Temos duas opções para essa parte: você deixa as Rations equipadas, e sai correndo pelo beco à esquerda, fazendo as duas curvas únicas e voltando à rua principal, indo até o final dela para chegar até a praça. Você irá tomar porrada no caminho, de uns dois ou três Gekkos, mas as Rations estão aí para isso. Ou você pode passar abaixado entre as barracas e por trás de alguns Gekkos, dando um jeito de se esgueirar pelo lado direito da área cuidadosamente. Sinceramente, não há muita vantagem em se esconder tanto, e tentar matá-los também é inútil. Vale a pena gastar umas duas Rations para chegar ao seu objetivo e finalmente terminar o Ato 2.

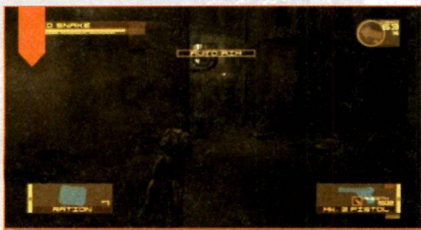
## ATO 3: THIRD SUN

Naomi se aproxima de Sunny e descobre que a menina é um gênio, porém não sabe fritar ovos. Naomi diz que nem Snake nem Liquid são clones 100% idênticos a Big Boss, por isso Solidus foi criado. As invasões de Liquid no Oriente Médio e na América do Sul foram apenas duas tentativas para acessar o sistema operacional dos Patriotas. Mas ele descobriu que para ter acesso ao sistema, ele precisará ter o mesmo código genético de Big Boss; não só isso, seus dados vitais também. É aí que Naomi revela que Big Boss continua vivo com ajuda de aparelhos. Eles precisam encontrar Big Mama antes que Liquid o faça.

Ao mesmo tempo, precisam achar uma forma de manter Raiden vivo - ele está gravemente ferido e precisa que seu sangue artificial seja filtrado. Naomi e Sunny vão atrás do Dr. Madnar enquanto Snake vai atrás de Big Mama.

Chegando à Europa Oriental, Snake encontra com a Rat Patrol, que o permite entrar na região sem autorização. A missão de Snake será encontrar os membros da resistência sem chamar atenção da PMC Raven Sword. Para isso, ele terá que usar o velho método de espionagem. O método de James Bond.

**EASTERN EUROPE: MIDTOWN S SECTOR - MIDTOWN N SECTOR**  
**Dificuldade:** Fácil | **Área:** Patrulha



Após as cenas, siga em frente e siga o membro da resistência. Você terá que segui-lo por todo o trajeto, eliminando os soldados PMC. Use tranquilizantes e tente não ficar muito perto dele. É uma boa idéia alterar também sua máscara. Escolha outra para que os soldados PMC não o reconheçam.

Siga o membro da resistência até que ele pare próximo a uma escada, suba por

elas e derrube os dois soldados, remova os corpos para que ele não fique em dúvida se deve ou não seguir em frente. Não se distancie muito dele, caso contrário ele vai ficar esperando que você fique nos arredores. Ao chegar ao parque, siga na direção norte, derrube os dois soldados e espere que o resistente continue o seu caminho. Até chegar à próxima área.

O resistente continuará seguindo-o. Quando ele chegar à praça com o helicóptero, não faça nada para não chamar a atenção dos soldados e fique longe da luz. Siga-o pela calçada, andando agachado. Logo ele chegará a uma rua com dois soldados, derrube-os e continue seguindo o camarada para a próxima área. Ele vai se disfarçar de soldado PMC. É hora de segui-lo usando o Solid Eye. Elimine os soldados que encontrar pelo caminho e tome cuidado com o veículo de patrulha - basta encostar-se às paredes quando o caminhão passar.

Quando o rebelde chegar ao local, ele vai retirar o disfarce e você verá uma longa cena.

Snake pega o rebelde e pede para ver Big Mama. Os rebeldes partem para cima dele e o agente secreto desarma todos eles usando golpes de CQC. Eis que Big Mama aparece. Ela fala que só pode ser ele o lendário soldado e revela que é sua mãe. Big Mama fala que ela foi o útero em que ele e Liquid cresceram, afinal, mesmo que sejam clones de Big Boss, ambos ainda precisaram de um ventre para se desenvolver. "Eu sou sua mãe. Eu o trouxe ao mundo... para os Patriotas". Ela diz e afirma que sabe de todos os segredos

Ela revela ainda que o fundador dos Patriotas é Zero e que tudo aconteceu há mais de 40 anos e que ela também era um dos membros fundadores deste grupo. Ela explica que os Patriotas surgiram em uma época caótica, bem durante a Guerra Fria. Ela explica que tudo começou logo após os eventos da operação Snake Eater, quando era conhecida como EVA, explicando todos os eventos da missão - e que a missão dela era recuperar o Legado dos Filósofos, uma quantidade absurda de dinheiro. Com esse dinheiro, Zero, Big Boss, Signit e a Paramedic se reuniram

e criaram os Patriotas, sem mencionar Ocelot, que atuava como espião na União Soviética. Mais tarde, Big Boss salvou EVA em Hanói e ela se juntou ao grupo. O objetivo da organização era criar um novo ícone heróico, já que The Boss morreu durante a operação Snake Eater. Mama diz que toda era precisa de um símbolo para controlar os povos: estrelas e listras (a bandeira dos EUA) ou o martelo e a foice (a bandeira do comunismo). O mundo precisava de um novo ícone. Esse novo ícone seria Big Boss.

Mas logo a ganância por poder de Zero fez com que Big Boss se distanciasse do grupo, deixando os Patriotas sem um ícone. Foi então que surgiu o projeto Les Enfants Terribles, para criar o clone de Big Boss, o melhor soldado de todos os tempos. O projeto foi liderado pela doutora Clark, conhecida então como Paramedic. Foi nesta ocasião que Eva se tornou a mãe de aluguel e deu à luz as duas crianças: Solid e Liquid. Isso estremeceu ainda mais a relação entre Big Boss e Zero, o que fez com que o soldado e herói se retirasse do grupo.

Foi quando Big Boss deixou os EUA e criou sua própria organização, Outer Heaven.

A sede de poder de Zero não parava de crescer e logo os Patriotas começaram a controlar por baixo dos panos as áreas da ciência, política e economia, sem falar da enorme influência que tinham sobre a área militar. Logo isso saiu dos EUA e começou a influenciar outros países. Quase tudo no mundo estava sob controle indireto dos Patriotas. O objetivo era que o mundo fosse único, mas a execução do plano tinha falhas - como era o sonho de The Boss.

Logo Zero e Big Boss entraram em uma guerra fria. Cada um ameaçando tomar o poder que o outro tinha. Logo Big Boss voltou para a América e se tornou coman-



dante da FOXHOUND ao mesmo tempo em que mantinha controle de Outer Heaven. Zero entrou em ação e ordenou uma missão para destruir a organização, enviando, assim, Solid Snake. Que desmantelou as duas bases de poder de Big Boss.

Zero conseguiu recuperar os corpos de Frank Jaeger, o ciborgue ninja e o de Big Boss no final da missão de Zanzibar. O destino do ninja, todos já sabem, e o corpo de Big Boss ficou guardado em estado vegetativo. Mama diz que foi neste instante que Zero perdeu a confiança na humanidade e que desenvolveu a rede de inteligência artificial que é a ameaça de agora. Ele construiu quatro IAs (GW, TJ, AL e TR) e mais uma IA para controlar todas as outras, JD. Estas IAs controlam todas as informações que rolam no planeta, tudo é filtrado conforme a vontade de Zero.

Foi então que Ocelot e EVA se revoltaram e inseriram Naomi Hunter no grupo. Frank Jaeger assassinou a doutora Clark e Ocelot torturou Donald Anderson, o chefe da DARPA - ele era na verdade, Signit. Com Paramedic e Signit mortos, só restou Zero. Mas com isso, Ocelot também foi derrotado. O braço de Liquid, controle do amigo de EVA. Se de um lado só restou Zero, do outro só restou Big Mama. Quando tudo parecia perdido, Raiden apareceu e a ajudou a recuperar o corpo de Big Boss.

Mama leva Snake para ver o corpo decrépito de Big Boss escondido em um furgão. Ela diz que Liquid não pode ter acesso ao corpo de Big Boss e que ele não pode ter acesso ao poder que Zero tem.

Snake recebe uma ligação de Otacon que informa que Naomi escapou, deixando Sunny e os equipamentos abandonados com Dr. Madnar. Os equipamentos e Sunny estão à salvo e a garota vai conseguir salvar Raiden, mas vai precisar de 48 para isso.


Nesse instante, um homem estranho aparece andando estranhamente. Um dos rebeldes percebe e quando o interpela, o homem se mostra ser três robôs patrulheiros de Liquid. Big Mama toma conta deles e fala para Snake se preparar para fugir - os soldados PMC estão chegando com reforços de Gekko. Mama mostra sua moto e manda ele sentar na garupa para ajudar os rebeldes a escapar.

**FUGA DOS REBELDES**

**Dificuldade:** Muito difícil | **Área:** Perseguição



Esta é uma das partes mais difíceis de fazer no jogo. Snake não pode usar nenhuma arma que ocupe as duas mãos, ou seja, nada de rifles nem metralhadoras. As únicas armas que ele pode usar são submetralhadoras e revólveres. Além disso, caso você esteja tentando fazer o ranking Big Boss, fica extremamente difícil, pois você não poderá

usar itens de cura. Neste caso, equipe o iPod e ouça a música "Sailor" - ela aumenta a velocidade de regeneração de Snake. Você também pode evitar alguns tiros mantendo o botão  apertado, assim Snake se esconde atrás de EVA - que tem energia infinita. Caso este não seja seu caso, deixe algum item de cura equipado.

**Eastern Europe: Church Courtyard**

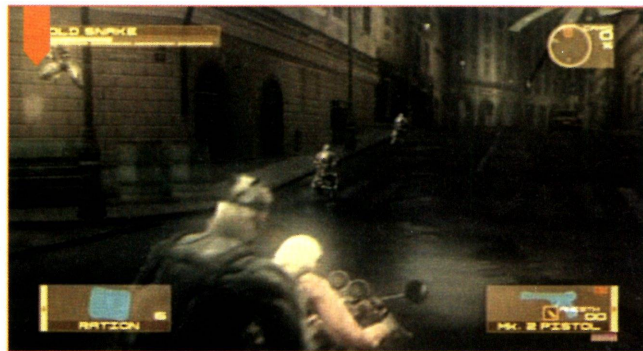
Ignore os soldados e concentre-se nos Gekko, acertando-os nas pernas. Mude de arma para a P90 - outra submetralhadora, só que pouco menos poderosa, porém com muito mais balas por cartucho. Caso os soldados estejam atrapalhando muito, arremesse uma Stun Grenade ou mude para a Mk .22 e dispare neles.



**Eastern Europe: Riverside West**

Arremesse uma Stun Grenade, ative a mira automática e equipe a Mk .22. Atire no cara que controla a metralhadora do caminhão. Depois atire nas Frogs que aparecem. Quando EVA parar entre dois veículos, será a hora de derrubar os dois caras que controlam as metralhadoras. Seja rápido ou você sofrerá muitos danos das armas que eles carregam. Depois atire nos outros soldados para que eles parem de lhe incomodar.

Quando EVA saltar com a moto, não perca tempo e dê pelo menos um disparo em cada um dos soldados - a mira automática ajudará muito nesta hora. Se você conseguir fazer isso corretamente, sobrarão dois ou três soldados, jogue uma Stun Grenade para derrubá-los.



**Eastern Europe: Riverside East**

Após a cena, Snake estará curado. Ignore os robôs voadores. Esconda-se atrás de EVA e quando o jipe passar, derrube o atirador, caso não consiga fazer isso, esse atirador vai causar muito dano em Snake. Outra forma é usar uma Stun Grenade.

Jogue duas Smoke Grenades nos dois jipes. Caso acerte o alvo, vai passar desta parte sem sofrer dano algum. Mais dois jipes vão aparecer, não dê confiança para eles ainda e atire nas Frogs - uma granada de fumaça também vai ajudar nesta parte.

Finalmente, a última parte desta perseguição é bem fácil, basta jogar mais duas granadas de fumaça quando estiver descendo a escada e depois mire na esquina e arremesse mais uma granada para evitar mais duas Frogs. Feito isso, vai rolar mais uma cena. Após a cena, suba as escadas para enfrentar a Bela deste estágio.

**EVA, Snake e a van conseguem escapar das forças armadas da Raging Sword, porém quando parecia que eles escapariam ilesos, Raging Raven aparece e dispara contra o carro que carrega o corpo de Big Boss, que sai voando por uma vidraça. De quebra, a explosão desestabiliza EVA, que perde o controle de sua motocicleta. Durante a queda, a "mãe" de Snake se fere profundamente - como aconteceu há mais de quarenta anos. Ela não corre risco de vida, mas quer ver o estado do motorista. O cara não resiste aos ferimentos. EVA chora, mas não há tempo para isso, Snake deixa-a com um rifle e segue à caça - ele tem que abater um corvo que voa pelos céus da cidade.**

#### CHEFE: RAGING RAVEN



**Dificuldade:** Média | **Bônus Não-Letal:** Raging Raven Doll, Raging Beauty Face Mask, MGL-140



Se você está jogando pela primeira vez e não quer perder a boneca de Raven, aqui tem uma boa dica. Equipe uma escopeta com a munição V-Ring e suba ao terceiro andar. Raven possui foguetes com chamas azuis em suas costas, basta acertar um disparo em qualquer parte do seu corpo que ela vai parar. Isso abre uma chance de você dar outro disparo e fugir para um andar abaixo. Ela vai aparecer, dê outros dois disparos e fique entre o segundo e o terceiro andar. Raven vai aparecer e disparar foguetes. Após as explosões, repita a operação. Em um determinado momento, Raven vai ficar em cima do telhado da igreja. Equipe a Mosin e dê um disparo na cabeça dela. Caso esteja muito difícil encontrar Raven, destrua os robôs voadores, isso vai chamar a atenção dela.

Caso já tenha terminado o jogo e possua a Rail Gun, basta dar dois tiros com carga total nela. Destruí-la desta forma não conta como morte, pois você vai destruir apenas a armadura.

#### Luta contra a Bela

A forma mais rápida para acabar com a moça é a mesma que a usada com a Octopus. Ative a mira automática, equipe a Mk .22 e faça a seqüência: segure L1 e depois aperte R1, , , R1 - lembrando que o L1 tem que estar sempre apertado. Faça isso até que a Bela morra, porém. Não esqueça de subir ao terceiro

andar para pegar a boneca, você não vai querer perder a melhor arma do jogo para quando for jogar pela terceira vez, não é?

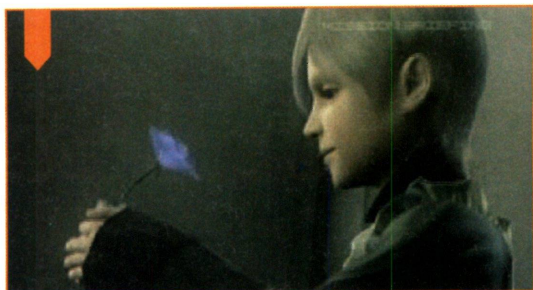
**Após a batalha contra Raven, Snake volta e encontra Eva. Ela pede desculpas por enganá-lo - o corpo de Big Boss partiu escondido pelo rio da cidade. Ela pede para Snake ajudá-la a entrar pelos esgotos da cidade para se encontrar com os rebeldes que sobraram depois do ataque de Raven. Assim que os dois descem pelo bueiro, um robô escaravelho aparece. Será que ele transmitiu tudo para a base?**



Depois de caminhar um pouco pelos esgotos da cidade, Snake e EVA se encontram com Liquid no local onde eram para estar os membros da resistência. Liquid fuma um charuto lembrando que Big Boss também gostava de um cubano. Liquid diz que está com o corpo de Big Boss e que já tem controle total sobre o Sons of the Patriots. Neste momento, diversos soldados PMC os cercam. Snake não pode fazer nada sem arriscar a vida de EVA. Ele até tenta; porém, ao que parece, Liquid é muito superior no combate CQC. O velhote tortura seu "irmão" e depois tenta fugir em um barco - Naomi e Vamp estão a bordo.

Quando tudo parecia perdido, centenas de homens das Nações Unidas aparecem - entre eles, a Rat Patrol. Meryl ordena que Liquid pare, enquanto Snake e EVA sobem a bordo de seu barco. Mas o velho com cabelos compridos e óculos escuros não dá ouvidos e só pára quando seu barco é cercado. É então que ele mostra o poder que tem nas mãos. Liquid controla as nanomáquinas que estão presentes nos corpos dos soldados das Nações Unidas, suas armas e seus veículos. Ele destrói tudo. Faz com que os soldados atirem uns nos outros. Ele ordena que as Frogs arremessem o corpo de Big Boss em chamas no barco de Meryl. EVA, em uma tentativa desesperada de salvar o seu amado, se joga em cima do fogo, tentando salvá-lo. Snake tenta salvar, mas tudo o que ele consegue é uma queimadura profunda em seu rosto, a única parte que não é protegida pela OctoCamo. Liquid parte triunfante da Europa Oriental, deixando todos os envolvidos no confronto severamente machucados. Mas isso não fica barato, Otacon faz com que o Metal Gear MK. II embarque sorratamente no transporte do grupo do mal.

## ATO 4: TWIN SUNS



**!** Metal Gear MK. II envia as últimas imagens de Liquid e seus lacaios em uma conversa muito comprometedoras: eles querem destruir o satélite JD, o núcleo da IA dos Patriotas. Para isso, eles precisam de um lança-foguetes stealth. Lá existe uma arma que não tem controle dos Patriotas. Mas antes que Liquid diga onde eles arrumarão esse lança-foguetes, Vamp descobre MK. II e o destrói.

Snake e Otacon descobrem que Liquid vai atrás de Metal Gear REX para usá-lo como o lança-foguete para destruir JD. Roy Campbell entra em contato e diz que se Liquid destruir JD, ele poderá controlar todos os soldados PMC do planeta. Ele será um novo ditador. Raiden tenta ir junto com Snake, mas ele não está em condições para isso. Snake fala "Esta é minha luta. Meu destino".

Mei Ling entra em contato e confirma: Liquid está indo para Shadow Moses. Está na hora de voltar para um lugar conhecido.

**SHADOW MOSES: SNOW FIELD - NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG**  
**Dificuldade:** Fácil | **Área:** Patrulha Robótica



Assim que recobrar o controle de Old Snake, ative o Solid Eye no modo Night Vision. Coloque a FaceCamo e deite no chão para pegar a camuflagem de neve. Feito isso, corra seguindo a direção norte, margeando a parede esquerda. Logo você verá um Gekko, espere ele olhar para a direita e continue correndo até chegar ao heliporto.

Pegue a caixa com três Chaff Grenades no heliporto e siga para o hangar - a porta está aberta. Jogue uma Chaff Grenade e corra para a porta semi-aberta que fica nos fundos e passe para o cânion. Deite no chão para se camuflar e continue seguindo em frente. Seja rápido, pois um Gekko vai acordar bem à sua esquerda.

Passe por baixo da porta e siga até o final do corredor. Anote o número que Otacon vai dar via Codec. Suba a escada, acione o elevador e desça para B2. Se você já jogou o primeiro Metal Gear Solid, siga para a sala de Otacon. Se não jogou, basta seguir o corredor em frente, virar à esquerda e esquerda novamente. Continue até o final do corredor, entre na sala e vá para os computadores que se encontram à direita. Após a cena, digite 48273 (ou use um dos códigos abaixo para conseguir alguns extras).

### Códigos

Nesta parte do jogo, Otacon pede para que você insira um código para liberar a energia elétrica para que seja possível abrir a porta no primeiro andar do Nuclear Warhead Storage Bldg. Você pode errar propositalmente os valores para conseguir alguns extras:

Código	Efeito
14893	100,000 DP
78925	Música-tema de Policenauts
13462	Música-tema de Zone of the Enders 2
12893	20% de desconto no Drebin's Shop

Após inserir o código, você verá mais uma cena. Depois, faça seu caminho de volta para o primeiro andar. Quando chegar à sala de descontaminação, vai encontrar um Gekko. Encoste-se na parede e espere que ele entre no corredor. Equipe um lança-foguete e dispare nas pernas dele. Siga para frente e dispare um míssil bem no receptor frontal do Gekko. Feito isso, suba para o 1F e volte para a porta que estava trancada.

Um Gekko vai subir pelo elevador, equipe sua pistola tranqüilizante e acerte as pernas do andróide. Isso vai dar tempo suficiente para que o MK. III consiga abrir a porta sem ativar o alerta.

### SHADOW MOSES: SNOWFIELD & COMMUNICATION TOWERS

**Dificuldade:** Muito fácil |  
**Área:** Sem patrulhamento



Pegue as munições para a Mk .22 à direita da porta de onde você veio e as Stun Grenades que estão à direita da rampa. Atualize sua camuflagem deitando na neve e equipe apenas o rifle Mosin, as Stun Grenades e a Mk .22. Agora você vai enfrentar mais uma Bela.

### CHEFE: CRYING WOLF

**Dificuldade:** Muito difícil |  
**Bônus Não-Letal:** Crying Wolf Doll, Crying Beauty Face Mask, Rail Gun



Esta luta parece ser mais difícil do que parece. O território está cercado por diversas Frogs e se você não quiser ser visto, vai ter que dar um jeito nelas antes. Em sua vantagem, a tempestade de neve atrapalha a visão das inimigas que lhe dá a chance de

atirar antes que elas o vejam. Assim que a luta começar, deite para se camuflar com a neve. Feito isso, dispare contra as duas Frogs da esquerda e depois atire nas quatro que estão logo à frente, na floresta. Feito isso, caminhe pelos cantos do cenário, pois Wolf sempre estará olhando para o centro do campo de neve. Aproveite este momento para dar um tiro com a Mosin bem na cabeça dela - não adianta acertar a armadura, você tem que acertar a Bela.

Depois de acertar, fuja, pois Wolf virá para cima de Snake ou vai preparar um disparo com a Rail Gun. Com isso, ela vai se mover e você terá noção da direção em que ela estará. Repita isso mais três vezes e você a vencerá fácil. Lembre-se de sempre tomar cuidado com as Frogs.

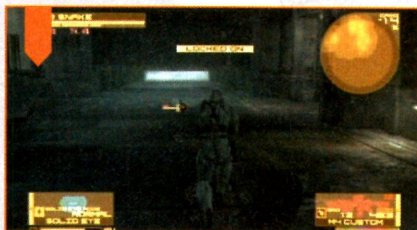
### LUTA CONTRA A BELA

Lembra-se da tática? Ative a mira automática, equipe a Mk .22 e faça a seqüência: segure L1 e depois aperte R1, **○**, **○**, R1 - lembrando que o L1 tem que estar sempre apertado. Faça isso até que a Bela morra.

Após a batalha, pegue a boneca de Wolf e siga para a próxima área.

### SHADOW MOSES: BLAST FURNACE - UNDERGROUND BASE

**Dificuldade:** Média |  
**Área:** Patrulha Robótica



Siga para a parede à esquerda e use a beirada para chegar ao outro lado. Não desça a escada, no lugar disso, grude à esquerda para cair em frente ao elevador, aperte o botão e desça para o B5.

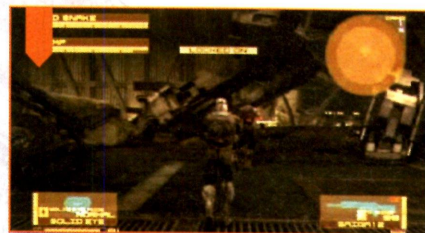
Encoste-se à parede da direita, siga-a até o fim e vire à esquerda. Não deixe o robô da parede percebê-lo, só siga adiante quando o Gekko estiver de costas para você. Continue o caminho para Casting Facility North.

A melhor coisa a se fazer é jogar uma Chaff Grenade e correr para a esquerda.

Suba na esteira e use a Mk .22 nas pernas do Gekko e prossiga quando ele cair. Fique atento com o segundo Gekko. Só continue seguindo para a saída à direita quando ele não estiver olhando. Use mais uma Chaff Grenade e após as duas cenas, você lutará contra Vamp.

### CHEFE: VAMP

**Dificuldade:** Muito fácil |  
**Bônus Não-Letal:** Nenhum



Sem segredos. Espere Vamp voltar para o chão, equipe uma escopeta munida com a V-Ring e dê dois tiros na cabeça dele. Fuja para não levar facadas. Repita a operação mais duas vezes. Quando a energia do vilão chegar à zero, equipe a Syringe e agarre-o - não o arremesse, apenas imobilize-o. Feito isso, acione o botão **○**. Pronto, você venceu o chefe mais fácil do jogo.

### SHADOW MOSES: UNDERGROUND BASE - SURFACE TUNNEL

**Dificuldade:** Média |  
**Área:** Ataque inimigo



Esta parte é fácil, agache entre as penas do Metal Gear REX e atire nos Gekko. Fique tranqüilo. Enquanto estiver agachado, você receberá poucos tiros - nada suficiente para matá-lo. Após destruir alguns Gekkos, você assistirá a mais uma cena.

Após a luta contra Vamp, Naomi aparece e fala que ele é sua primeira monstruosidade. Ela desenvolveu nanomáquinas que aceleram o processo de cura. Mas após tantas batalhas, ele perdeu tanto sangue que seu corpo já não possui



muitas reservas de nanomáquinas. Por isso, a seringa inibidora de Snake funcionou com ele. Ela revela ainda que está com câncer. Naomi pede para que Snake siga em frente. Tanto ela quanto Vamp morrem ali mesmo, no chão frio de Shadow Moses.

Quando estiver controlando REX, basta seguir em frente atirando contra os Gekko.

Não perca tempo, apenas ande e atire.

Em um determinado momento, Raiden vai pular de REX. Continue seguindo até sair para a superfície, onde você lutará contra Liquid, que pilota Metal Gear RAY.

**CHEFE: METAL GEAR RAY**

Dificuldade: Média

O segredo aqui é deixar RAY sem ter para onde fugir. Equipe os mísseis e dispare diversas vezes. Assim que acertar o robô inimigo, corra para cima dele e aperte o botão **▲**. Mire os mísseis novamente, dispare e corra para cima dele e aperte **▲**. Caso Liquid consiga fugir, equipe o laser e deixe que ele apareça, corra para cima do robô e aperte **▲**. Repita a operação até que o novo modelo de Metal Gear seja destruído pelo antigo. Feito isso, você verá uma das cenas mais emocionantes do jogo.

**!** Após a autodestruição de centenas de Gekkos em Shadow Moses, Raiden fica preso sob os escombros. Liquid aparece a bordo de Metal Gear RAY. A luta entre os dois tanques bípedes é acirrada, mas no final é Snake quem ven-



ce, mesmo com um ombro deslocado. Liquid cai de seu aparato militar e finge que vai morrer por causa do vírus FOXDIE, mas a brincadeira é de mau gosto e ele começa a fugir, Snake vai atrás dele com muita dificuldade.

Neste instante, um imenso submarino aparece, Outer Heaven. O vilão sobe a bordo e se prepara para atropelar Snake. Raiden, em uma tentativa desesperada para salvar seu amigo, corta um de seus braços e corre para salvar seu amigo. O ninja cibernético segura o submarino imenso com apenas o braço restante e implora para que o velho fuja. Snake foge, mas parece que Raiden não terá a mesma sorte. Eis que o navio de Mei Ling aparece e começa a disparar contra Outer Heaven. Liquid foge com o Rail Gun REX, deixando Snake desmaiado na baía de Shadow Moses.

## ATO 5: OLD SUN



**!** Após Liquid Ocelot fugir com o Rail Gun de Metal Gear REX, Old Snake, Otacon e o RAT Patrol 1 presenciam a situação sob comando de Mei Ling. A missão não será fácil: eles vão invadir Outer Heaven no momento em que o barco se prepara para disparar contra o satélite JD. Sunny conseguiu fazer um vírus com os dados que Naomi entregou a ela. Este vírus deve ser inserido em GW. O problema é que isso só pode ser feito no local onde GW se encontra - logo após um corredor protegido por microondas - iguais às do forno mesmo. Após os preparativos - e a vontade de Snake de fumar mais um cigarro - todos vão para seus postos para invadir a fortaleza flutuante. Snake embarca em Outer Heaven, mas Meryl se machuca após ser arremessada e Jonny não consegue entrar. Ao que parece, tudo fica por conta de Snake.

**OUTER HAVEN: SHIP BOW**

Dificuldade: Média | Área: Patrulha e vigilância

Este é o ato mais curto, a maior parte dele é tomada por cenas interativas. A primeira área, Ship Bow, pode parecer um pouco difícil passar despercebido, mas se você seguir exatamente nossas indicações, vai conseguir passar por ela sem maiores dificuldades.

Assim que estiver controlando Snake, mude para a Mk. 22, ande para esquerda e derrube as duas Frogs. Assim que elas caírem no sono, continue em frente em direção às caixas e espere mais duas Frogs caírem, basta mais dois disparos da sua pistola tranquilizante



para que elas não sejam mais problema. Deite e continue em frente. Uma Frog vai pular perto de onde Snake está, derrube-a com um tiro na cabeça e continue em frente. Mais duas Frogs vão aparecer logo em frente, derrube-as. Continue seguindo em frente e pare na caixa. Espere o Gekko olhar para a direita antes de seguir em frente.

Deite entre o segundo e o terceiro pilar e espere mais duas Frogs aparecerem. Cuide delas e siga para o local onde elas estavam e um Gekko vai cair em sua frente. Dê um tiro tranqüilizante nas duas pernas - ou espere que ele se afaste da porta. Vá para a porta e aperte **△** várias vezes até que ela se abra e que você possa seguir em frente até chegar à próxima parte.

**Alarme ativado:** Se as Frogs ou os Gekkos avistarem-no, você terá que dar um jeito para se esconder antes de partir para a porta. A forma mais simples de diminuir o nível de busca é ficar longe dos corredores centrais; procure ficar longe dos Gekkos e caso alguma Frog venha atrás de você, não titubeie e derrube-a usando o agarrão do CQC. Se mesmo assim não der certo, derrube os Gekkos usando o Rail Gun e passe pela porta.

## OUTER HAVEN: COMMAND CENTER

**Dificuldade:** Muito difícil | **Área:** Ataque inimigo



Assim que Snake chegar à sala de controle, ele verá Meryl inconsciente e em seguida será atacado por várias Frogs. Aqui, há duas maneiras para evitar perder muita energia. Uma delas é voltar para o corredor de onde Snake veio e a segunda é derrubar as Frogs do terceiro andar. De qualquer maneira, nesta parte o alarme não será ativado. Após derrubar as 15 Frogs, você vai enfrentar Screaming Mantis.

## CHEFE: SCREAMING MANTIS

**Dificuldade:** Difícil | **Bônus Não-Letal:** Screaming Mantis Doll, Psycho Mantis Doll, Sorrow Doll, Screaming Beauty Face Mask



A batalha com Screaming Mantis é bem perigosa. Você deve evitar machucar Meryl, evitar os ataques das Frogs e ainda evitar se machucar muito. O objetivo é acertar as bonecas de Mantis. A boneca de Psycho Mantis controla os seres vivos, ou seja, Meryl. A boneca de Sorrow controla os mortos, as Frogs. Por isso, dê preferência para acertar a boneca azul e depois a vermelha. Com isso em mente, a luta se divide em três momentos. O primeiro é quando Mantis fica em cima do globo. Neste momento, suba para o terceiro andar, deite e equipe um rifle Sniper ou use a M4 mesmo para atirar na boneca. Durante esta parte, Mantis vai brincar com você e vai deixar a tela escura com o visor escrito apenas Hideo 1. Você pode entrar na brincadeira e apertar o botão OS e mudar o controle para a porta 2. Com isso, a tela volta ao normal e você recebe uma ligação de Otacon falando que você não deve usar táticas antigas aqui. Coloque o controle novamente na porta 1 e use o Syringe para sair do controle de Mantis.

Depois disso, Mantis vai descer e usar Meryl contra você. Basta ficar longe dela para evitar os ataques. Após acertar mais dois tiros nas bonecas, vem a segunda parte, a que Meryl vai começar a atirar em si mesma. Você pode nocautear-a ou continuar a acertar nas bonecas - o que é mais sadio, pois quando você acerta em uma boneca, Mantis perde o controle temporariamente. A terceira fase é quando Mantis perde uma das bonecas e começa a se teletransportar de um lado para outro, tentando pegar Snake desprevenido; quando você vir que ela está vindo em sua direção, fuja.

Depois de pegar as duas bonecas, é hora de dar o troco na fera. Equipe a boneca de Psycho Mantis e dispare contra a chefe. Nessa hora, não solte o botão L1 e fique chacoalhando o controle para que a chefe perca toda sua energia. Se você não matar nenhuma das Frogs, você vai ganhar a boneca da chefe.

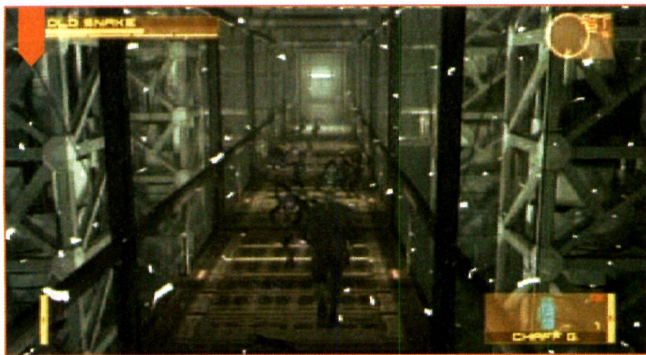
## LUTA CONTRA A BELA

A tática é a mesma. Ative a mira automática, equipe a Mk .22 (ou alguma escopeta, como a Saiga 12 equipada com a munição V-Ring) e faça a sequência: segure L1 e depois aperte R1, **Ⓢ**, **Ⓢ**, R1 - lembrando que o L1 tem que estar sempre apertado. Não esqueça de pegar a boneca de Mantis no corredor de entrada do Command Center.

Após a luta contra a chefe, mais uma cena interessante vai rolar. Quem jogou o primeiro Metal Gear Solid vai lembrar que Psycho Mantis lia o Memory Card e fazia o controle se mexer. Se você tiver um DualShock 3, isso vai se repetir. Enfim, depois de tudo isso, Drebin, como de costume, vai ligar para você e contar a história de Screaming Mantis.

**OUTER HAVEN: MISSILE HANGAR**

**Dificuldade:** Muito fácil | **Área:** Ataque inimigo



Esta parte é dividida em três partes. Na primeira, você deve só continuar a seguir em frente. Após uma cena, você continuará no corredor, mas desta vez vários robôs sentinelas estarão em seu caminho. Para evitá-los, você já sabe, basta jogar uma Chaff Grenade e continuar seguindo em frente. Após a cena com Raiden, Snake estará bastante debilitado. Continue seguindo em frente e quando o espião cair, pressione o botão **△** até chegar à sala do GW. Após uma cena enorme, você vai enfrentar a última batalha do jogo: Liquid Ocelot.

Após a ligação, mais Frogs vão aparecer. Meryl pede para Snake ir em frente e cuidar de GW. Quando as balas da garota estão acabando, Jonny aparece para salvar o dia. Ele aproveita o ensejo e pede a garota em casamento. Ela diz que não é assim que tem que ser. Meryl encosta Jonny na parede e o pede em casamento.

Snake começa a sentir os efeitos do SOP Destab - a seringa de Naomi parece não surtir mais efeito - e é cercado por dezenas de Frogs. Raiden aparece sem os dois braços, assusta as Frogs e pede para Snake deixá-lo seguir e destruir GW. O velho rabugento diz que esta é a missão dele e que ele deve ficar, pois mesmo que seja uma máquina, ainda tem coração.



Snake segue pelo corredor de microondas sozrivemente, mas consegue chegar à GW. Enquanto isso, as forças de Liquid invadem o navio de Mei Ling. No momento mais crítico, Otacon consegue ativar o vírus em GW. Porém, alguma coisa acontece. O vírus se espalha não só pelo GW, mas por toda a rede de computadores dos Patriotas. Um vídeo de Naomi aparece nas telas de GW. Ela diz que

os Patriotas iriam usar as nanomáquinas para controlar não só os exércitos do mundo inteiro, mas também os civis. Ela pede desculpas e Otacon chora mais uma vez por seu amor rápido e passageiro. Naomi diz ainda que agora o mundo é realmente livre do controle dos Patriotas.

Snake desmaia e quando acorda está em cima de um navio. Liquid aparece, faz um discurso dizendo que agora o sonho de Big Boss foi realizado: o mundo está realmente livre - menos os dois que têm um débito a acertar. Ele usa seringas para elevar sua força e a de Snake. Após uma breve cena de briga, Old Snake está pronto para lutar sua última batalha.

**LUTA FINAL: LIQUID OCELOT**

**Dificuldade:** Média | **Bônus Não-Letal:** Nenhum



Aqui é tudo diferente. Você está desarmado e os comandos foram ligeiramente alterados:

- L1:** Defesa
- R1:** Soco
- R1 Pressionado:** CQC
- ⊗:** Esquiva/Passo para frente
- L1+R1+Frente:** Soco forte
- L1+R1 Pressionado:** CQC

A última batalha do jogo não poderia ser com outro personagem senão Liquid Ocelot. Mas faça um favor a você mesmo: salve o jogo em um novo slot - enquanto estiver na tela do PS3 para decidir o slot, o tempo não corre no jogo. Você pode até fazer uma pipoca para assistir ao final. Esta luta será fácil caso você siga nossas dicas. A batalha é dividida em quatro partes. A primeira é bem simples: chegue perto de Liquid e faça a seqüência L1+R1+→ duas vezes. A primeira ele defende e a segunda ele toma.

Quando a música mudar, mude a tática também. Encoste Liquid no canto e aperte R1 cinco vezes. Ele vai defender os três socos e o primeiro chute, mas leva o segundo - justamente o que arranca mais energia. Caso ele escape, espere ele dar o supersoco, esquive para trás e depois esquive para frente e aperte o botão R1.

Na terceira parte, Liquid vai começar a usar suas táticas de CQC, aquelas que ele aprendeu quando era Ocelot em MGS3. Você vai ter que usar isso também. A forma mais fácil é esquivar para os lados e aplicar um agarrão de CQC. Quando o derrubar, aperte o botão R1 para sufocá-lo. Esta parte precisa ser bem estudada, pois qualquer erro, Liquid vai dar uma seqüência de golpes ou vai agarrá-lo, por isso, estude o momento certo para aplicar seu golpe.

A quarta parte não tem estratégia. Como ambos estarão cansados, basta apertar o botão R1 sem parar até derrotá-lo definitivamente. E com isso você pode comer a sua pipoca e ver o final do jogo - que tem mais de uma hora de duração.

## Depois do jogo



Após todos os créditos, você vai ver os emblemas que conseguiu e também vai poder salvar seu progresso. Lembre-se que esta estratégia também serve para que você consiga o emblema Big Boss. Se você não for visto, não utilizar nenhum item de cura e terminar o game em menos de cinco horas (lembre-se de cortar todas as cenas do jogo) vai conseguir alguns itens maneiros. Lembre-se que isso vai exigir um certo treinamento, mas vai valer a pena.

Além disso, todos os itens, armas, máscaras e disfarces estarão disponíveis logo após você encontrar com o Metal Gear MK. II no primeiro ato. Aproveite.

**O mundo está a salvo do poder dos Patriotas. Tudo está tranqüilo pela primeira vez desde o fim da Primeira Guerra Mundial, quando os Filósofos se uniram. Meryl se casa com Jonny em uma cerimônia simples em uma base militar - a garota até desculpa Roy Campbell por guardar tantos segredos. A cerimônia é acompanhada por Campbell, Otacon, Sunny e os membros da Rat Patrol.**

Raiden recupera seu corpo humano e Rose aparece na enfermaria acompanhada de um garoto. Explica para ele que ela e Roy nunca foram casados realmente - tudo era um embuste para protegê-la dos Patriotas. Ela diz que o garoto é o filho dela e os dois se reconciliam.



*O paradeiro de Snake é mostrado logo em seguida. Ele vai para o túmulo de Big Boss. Seu olhar triste, sua consciência, sua velhice... todos os seus problemas afloram. Snake saca uma arma e aponta para sua boca. E dispara. Os créditos para os atores de voz rolam, mas param em um nome: Big Boss / Richard Doyle...*

### Debriefing: Naked Sun

Snake não tem coragem de tirar sua própria vida. Big Boss aparece acompanhado de um homem em uma cadeira de rodas. Seu olhar triste, lânguido, transpira tristeza. Snake pergunta como é que ele está vivo ainda. Big Boss explica que ele se manteve vivo em estado vegetativo e o corpo que estava em poder de Big Mama era o corpo de Solidus Snake, o clone perfeito. O homem que o acompanha é Major Zero, o líder dos Patriotas. Ambos são as últimas peças que envolvem os Patriotas. Revela que os membros dos Patriotas usaram os recursos do Legado dos Filósofos - uma quantia praticamente infinita de dinheiro - para começarem uma estratégia de recriar o sonho de um herói.



*Ele explica como tudo começou. Fala que o projeto Les Enfants Terribles era na verdade uma armação dos Patriotas para recriá-lo: o herói de uma nação. Os eventos de Shadow Moses e Big Shell eram uma forma de tentar reconstruir um herói para o mundo. Mas os Patriotas fizeram tudo errado.*

*A idéia era que The Boss era uma heroína e ela nunca deveria ter morrido. Eles se apegaram a um sonho dela: "Que o mundo fosse como visto do espaço: um só. Sem fronteiras".*

*Eles falharam. Tentaram da forma errada, tentando controlar o mundo com punhos de ferro. Controlando todas as nações e seus líderes. Isso saiu de controle na era da informação; por isso, foi criado o megasistema de controle computadorizado.*

*Eles falharam, pois o sonho da Boss era algo diferente. Não um mundo controlado por alguém, mas o oposto: um mundo livre, sem guerras. Esta utopia sempre será impossível de conseguir.*

*Big Boss explica que para destruir os patriotas, EVA, Ocelot e Big Boss se uniram. Mas seus planos foram por água abaixo. Snake os impediu diversas vezes (em Zanzibar [Metal Gear] e em Shadow Moses [Metal Gear Solid]). Mas somente agora, vinte anos depois desta união, Old Snake conseguiu destruir o controle dos Patriotas nas nações do mundo.*

*Big Boss desliga os equipamentos de Zero, o homem centenário, e depois morre em cima da sepultura de The Boss. Ele conseguiu realizar o sonho de sua tutora, amiga e amante. Snake agora vive sabendo que sua consciência está livre. Tão livre que não vai participar de mais nenhuma batalha. Ele tem pouco tempo de vida, mas vai aproveitá-lo fazendo coisas que nunca pôde fazer antes - viver sua própria vida.*



### Emblemas

Após terminar o jogo, você receberá uma classificação geral dos seus atos e será recompensado com Emblemas. Para ajudá-lo, separamos uma lista com todos disponíveis e o que fazer para habilitá-los. Confira:

#### BIG BOSS

**Requerimentos:** Alertas: 0 | Mortes: 0 | Continues: 0 | Tempo Total: Abaixo de 5 horas | **Itens de cura:** 0 | **Dificuldade:** The Boss Extreme | **Restrições:** Não usar itens especiais | **Bônus:** Patriot, Big Boss Face Mask e a Música Big Boss.

**Como pegar este emblema:** Use nosso detonado e, para facilitar, salve sempre que chegar a uma nova área. Não assista às cenas interativas - elas contam no tempo do jogo e algumas chegam ter mais de uma hora de duração. Economize todas as suas munições não-letais - Drebin não vende armas ou munições deste tipo na dificuldade Big Boss Extreme. Não mate ninguém. Gekko e os robôs voadores podem ser destruídos normalmente. Não use Rations, Regain ou Noodles. Para recuperar energia, use outros métodos - como ficar deitado. O tempo continua rodando no menu de pausa, decore as posições das armas e itens quando for necessário fazer qualquer alteração. Se violar qualquer requerimento, carregue o jogo novamente. Porém, a maior dica de todas é jogar muito e decorar literalmente onde e quando os inimigos aparecem.

#### FOX HOUND

**Requerimentos:** Alertas: Menos de 3 | Mortes: 0 | Continues: 0 | Tempo Total: Menos que 5 horas e meia | **Itens de cura:** 0 | **Dificuldade:** Big Boss Hard ou The Boss Extreme | **Restrições:** Não usar itens especiais | **Bônus:** Thor 45-70

**Dicas:** Use este emblema como treinamento antes de partir para o Big Boss. Siga as mesmas instruções para pegar o emblema Big Boss.

#### FOX

**Requerimentos:** Alertas: Menos de 5 | Mortes: 0 | Continues: 0 | Tempo Total: Menos de 6 horas | **Itens de cura:** 0 | **Dificuldade:** Solid Normal, Big Boss Hard ou The Boss Extreme | **Restrições:** Não usar itens especiais | **Bônus:** Long Barrel Desert Eagle

**Como pegar este emblema:** Use este emblema como treinamento antes de partir para o Fox Hound. Siga as mesmas instruções para pegar o emblema Big Boss.

#### HOUND

**Requerimentos:** Alertas: Menos de 3 | Mortes: 0 | Continues: 0 | Tempo Total: Menos de 6 horas e meia | **Itens de cura:** 0 | **Dificuldade:** Naked Normal (ou maior) | **Restrições:** Não usar itens especiais | **Bônus:** Type 17 Pistol

**Como pegar este emblema:** Use este emblema como treinamento antes de partir para o Fox. Siga as mesmas instruções para pegar o emblema Big Boss.

#### MANTIS

**Requerimentos:** Alertas: 0 | Continues: 0 | Tempo Total: Menos de 5 horas | **Itens de cura:** 0

**Como pegar este emblema:** Liberado automaticamente ao conseguir o Emblema Big Boss

#### WOLF

**Requerimentos:** Continues: 0 | **Itens de cura:** 0

**Como pegar este emblema:** Liberado automaticamente ao conseguir o Emblema Big Boss. Basta não usar itens de cura. Salve sempre que entrar em uma nova área. Se tiver dúvidas da sua habilidade, utilize o Stealth Camo

#### RAVEN

**Requerimentos:** Tempo Total: Menos que 5 horas

**Como pegar este emblema:** Liberado automaticamente ao conseguir o Emblema Big Boss. Basta terminar o jogo o mais rápido possível em qualquer dificuldade. Se tiver dúvidas da sua habilidade, utilize o Stealth Camo.

#### OCTOPUS

**Requerimentos:** Alertas: 0  
**Como pegar este emblema:** Liberado automaticamente ao conseguir o Emblema Big Boss. Se tiver dúvidas da sua habilidade, utilize o Stealth Camo.

#### BEAR

**Requerimentos:** 100 Estrangulamentos  
**Como pegar este emblema:** Estrangule 100 inimigos. Basta chegar perto de algum

adversário, pressionar e manter pressionado o botão R1. Se tiver dúvidas da sua habilidade, utilize o Stealth Camo

#### EAGLE

**Requerimentos:** 150 Tiros na cabeça  
**Como pegar este emblema:** Auto-explicativo. 150 tiros na cabeça. Use rifles em todos os inimigos que encontrar pelo jogo

#### ASSASSIN

**Requerimentos:** Alertas: Menos de 25 | Mate ou tonteie mais de 50 inimigos usando a Stun Knife | Faça mais de 50 agarrões | **Bônus:** Altair Disguise

**Como pegar este emblema:** Seja furtivo. Agarre o inimigo com o R1, mantenha-o agarrado por um breve período, depois o jogue no chão. Equipe a Stun Knife e segure o botão L1 e aperte o botão R2 para dar um choque no inimigo. Repita isso mais do que 50 vezes no jogo e você conseguirá este emblema. Se tiver dúvidas da sua habilidade, utilize o Stealth Camo


#### PIGEON

**Requerimentos:** Mortes: 0 | **Bônus:** Bandana

**Como pegar este emblema:** Não mate nenhum inimigo durante o jogo - apenas destrua os seres robóticos, como os Gekkos. Liberado automaticamente ao conseguir o Emblema Big Boss. Pode ser comprado após terminar o jogo pela primeira vez

#### BLUE BIRD

**Requerimentos:** Dê mais de 50 itens para os rebeldes

**Como pegar este emblema:** Equipe um item de cura como Ration ou Compress e aperte  próximo a um rebelde

#### HAWK

**Requerimentos:** Ser congratulado mais de 25 vezes

**Como pegar este emblema:** Quando estiver perto de algum rebelde ou aliado dispare um tiro na cabeça dos PMCs - pode ser de tranquilizante mesmo. Se ouvir "You are good" ou qualquer coisa do tipo, o cara está reconhecendo que você é bom mesmo. Pode ser feito em qualquer dificuldade. Não use a Stealth Camo - se o cara não puder vê-lo, não vai saber que você é realmente bom, não é?

### LITTLE GREY

**Requerimentos:** Tenha todas as 69 armas.  
**Como pegar este emblema:** Não é tão fácil quanto parece, pois você deve ter todas as armas do jogo, inclusive a Patriot – liberada quando você consegue o emblema Big Boss

### ANT

**Requerimentos:** Procure itens em 50 corpos  
**Como pegar este emblema:** Ao encontrar um corpo, levante-o usando o botão **▲**

### GIBBON

**Requerimentos:** Levante 50 corpos  
**Como pegar este emblema:** Ao encontrar um corpo, levante-o usando o botão **▲** | Liberado automaticamente ao conseguir o emblema Ant

### TORTOISE

**Requerimentos:** Fique em uma caixa ou barril por mais de 60 minutos  
**Como pegar este emblema:** Equipe a caixa ou o barril e fique nele por mais de uma hora

### RABBIT

**Requerimentos:** Vire 100 páginas da revista Playboy  
**Como pegar este emblema:** Equipe a revista e segure o botão L1 aperte R1. Aperte **▲** uma vez e depois aperte o botão **○** 100 vezes | Pode ser feito aos poucos

### BEE

**Requerimentos:** Injete 50 itens em inimigos  
**Como pegar este emblema:** Equipe a Syringe ou o Scanning Plug, agarre 50 inimigos e aperte o botão **▲**

### GEKKO

**Requerimentos:** Fique em uma parede por mais de uma hora  
**Como pegar este emblema:** Encoste em uma parede e aperte **▲**. Aguarde 60 minutos | Pode ser feito aos poucos

### SCARABAB

**Requerimentos:** Pule para frente mais de 100 vezes  
**Como pegar este emblema:** Coloque para frente e aperte o botão **○** para pular para frente.

### FROG

**Requerimentos:** Pule para os lados mais de 200 vezes.

**Como pegar este emblema:** Segure o botão L1, coloque para **←** ou para **→** e aperte **○** para pular para os lados

### INCH WORM

**Requerimentos:** Rasteje por mais de uma hora  
**Como pegar este emblema:** Geralmente conseguido na primeira vez que se joga, pois é mais fácil evitar ser visto rastejando pelo cenário

### LOBSTER

**Requerimentos:** Fique agachado por duas horas e meia  
**Como pegar este emblema:** Auto-explicativo, basta ficar agachado por mais de duas horas e meia. Faça isso em um local sem patrulha

### HYENA

**Requerimentos:** Pegue 400 armas ou itens  
**Como pegar este emblema:** Pegue todos os itens que encontrar pelos cenários do jogo | Aproveite toda oportunidade que derrubar um inimigo para pegar as armas que ele deixar cair

### HOG

**Requerimentos:** Obtenha o Combat High 10 vezes  
**Como pegar este emblema:** Entre em 10 batalhas e adquira 100% de stress. Para isso, você deve entrar no nível de alerta e derrubar vários inimigos

### PIG

**Requerimentos:** Use 40 itens de cura  
**Como pegar este emblema:** Auto-explicativo, basta usar itens de cura sempre que for necessário

### COW

**Requerimentos:** Entre em estado de alerta mais de 100 vezes  
**Como pegar este emblema:** Seja visto sempre

### CROCODILE

**Requerimentos:** Morra mais de 400 vezes  
**Como pegar este emblema:** É um tanto chato de fazer porque demora muito, mas é fácil basta entrar em combate e deixar os inimigos matarem Old Snake

### GIANT PANDA

**Requerimentos:** Tempo Total: mais de 30 horas

**Como pegar este emblema:** Tempo de sobra, basta prestar atenção em tudo, assista a todas as cenas e se mesmo assim não der certo, pause o jogo e espere algumas horas

### SCORPION

**Requerimentos:** Alertas: menos de 75 | Mortes: menos de 250 | Continues: menos de 25  
**Como pegar este emblema:** Geralmente este emblema é conseguido ao terminar o jogo pela primeira vez. Basta manear no uso dos continues e use tranquilizantes sempre que puder

### TARANTULA

**Requerimentos:** Alertas: menos de 75 | Mortes: mais de 250 | Continues: menos de 25  
**Como pegar este emblema:** Exatamente como o anterior, mas ao invés de usar tranquilizantes, use armas de verdade, como metralhadoras e rifles

### CENTIPEDE

**Requerimentos:** Alertas: menos de 75 | Mortes: menos de 250 | Continues: mais de 25  
**Como pegar este emblema:** O mesmo como os dois emblemas anteriores, mas você deve usar mais continues do que o necessário para terminar o jogo

### SPIDER

**Requerimentos:** Alertas: menos de 75 | Mortes: mais de 250 | Continues: mais de 25  
**Como pegar este emblema:** Auto-explicativo. Você já sacou o esquema

### JAGUAR

**Requerimentos:** Alertas: mais de 75 | Mortes: menos de 250 | Continues: mais de 25





**Como pegar este emblema:** Basta ativar alarmes, mas deve-se sobreviver para contar a história

### PANTHER

**Requerimentos:** Alertas: mais de 75 | Mortes: mais de 250 | Contínuos: menos de 25

**Como pegar este emblema:** Mate tudo o que vier pela frente e tente não ser assassinado

### LEOPARD

**Requerimentos:** Alertas: mais de 75 | Mortes: menos de 250 | Contínuos: mais de 25

**Como pegar este emblema:** Seja visto, não mate e deixe os inimigos atirarem à vontade

### PUMA

**Requerimentos:** Alertas: mais de 75 | Mortes: mais de 250 | Contínuos: mais de 25

**Como pegar este emblema:** Siga em frente, mate todos que vierem pela frente e

deixe alguns inimigos tirarem uma casquinha de você

### CHICKEN

**Requerimentos:** Alertas: mais de 150 | Mortes: mais de 500 | Contínuos: mais de 50 | Tempo Total: mais de 35 Horas | Itens de cura: mais de 50

**Como pegar este emblema:** Seja ruim. Muito ruim. Jogue de qualquer jeito e tente terminar o jogo

## LISTA DE ARMAS

Há dezenas de armas em Metal Gear Solid 4. Muitas utilizam o mesmo tipo de munição, outras são especiais. Nossa lista separa as armas por categorias, e também dá o calibre das balas, o peso de cada uma, quantas balas vão no pente e as notas em seis quesitos para você montar seu inventário da melhor maneira possível. Nem todas podem ser encontradas no campo de batalha, muitas só estarão disponíveis através de Drebin.

### Pistolas

#### MK.2

#Peso: 1.1 kg | Munição: Anest. (.22) | Balas no pente: 10  
#Poder de atordoamento: D | Impacto: - | Poder de penetração: E | Estabilidade: S | Tempo de recarga: A | Efetividade da mira automática: B

#### OPERATOR

#Peso: 1.1 kg | Munição: .45ACP | Balas no pente: 7  
#Poder de fogo: D | Impacto: C | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### GSR

#Peso: 1.2 kg | Munição: .45 ACP | Balas no pente: 8  
#Poder de fogo: D | Impacto: C | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### FIVE SEVEN

#Peso: 0.8 kg | Munição: 5.7 x 28mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: B | Estabilidade: B | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### PMM

#Peso: 0.8 kg | Munição: 9 x 18mm | Balas no pente: 12  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: E | Estabilidade: A | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### PSS

#Peso: 0.9 kg | Munição: 7.62 x 42mm | Balas no pente: 6  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: C | Estabilidade: A | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### G18C

#Peso: 0.9 kg | Munição: 9 x 19mm | Balas no pente: 33  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### MK.23

#Peso: 1.1 kg | Munição: .45ACP | Balas no pente: 12  
#Poder de fogo: D | Impacto: C | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: A

#### RACE GUN

#Peso: 0.9 kg | Munição: 9 x 23mm | Balas no pente: 19  
#Poder de fogo: E | Impacto: D | Poder de penetração: E | Estabilidade: A | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### TYPE 17

Essa é uma arma especial. É como se fosse a versão 2015 do revólver de Ocelot, e faz com que as balas ricocheteiem. Para conseguí-la, basta terminar o jogo em qualquer dificuldade.

#Peso: 1.4 kg | Munição: .45ACP | Balas no pente: 10  
#Poder de fogo: D | Impacto: C | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: A | Efetividade da mira automática: A

Essa é uma arma especial, é quase uma submetralhadora, mas ainda assim uma pistola. Para ganhá-la, termine o jogo com o emblema Hound.

#### D.E. (DESERT EAGLE)

#Peso: 2.1 kg | Munição: .50AE | Balas no pente: 7  
#Poder de fogo: C | Impacto: A | Poder de penetração: E | Estabilidade: D | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

#### D.E. (LONG BARREL)

#Peso: 2.1 kg | Munição: .50AE | Balas no pente: 7  
#Poder de fogo: C | Impacto: A | Poder de penetração: E | Estabilidade: D | Tempo de recarga: S | Efetividade da mira automática: B

Essa é uma arma especial, usada por Meryl durante o jogo. Para obtê-la, termine o jogo com o emblema Fox.

#### THOR .45-70

#Peso: 2.3 kg | Munição: 45-70 | Balas no pente: 1  
#Poder de fogo: A | Impacto: S | Poder de penetração: A | Estabilidade: D | Tempo de recarga: A | Efetividade da mira automática: B

Essa é uma arma especial. É uma pistola que tem quase o poder de uma shotgun. Um tiro deve eliminar qualquer um de perto. Para conseguir a Thor, termine o jogo com o emblema Fox Hound.

#### SOLAR GUN (KNIGHT)

#Peso: 0.5 Kg | Munição: Luz solar

#Poder de atordoamento: S | Impacto: - | Poder de penetração: E | Estabilidade: S | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: B

Essa é uma arma especial, vinda do jogo Boktai, do Game Boy Advance. Conseguir essa arma requer um pouco de paciência.

Você deve conseguir as cinco bonecas. Quatro são de cada membro do grupo Beauty and Beast, e outra é de uma Haven Trooper. Elas são conseguidas quando você elimina esses chefes apenas drenando sua stamina com armas tranqüilizantes (a batalha contra as Haven Troops é no Ato 1, fugindo do grande prédio).

## SUBMETRALHADORAS

### P90

#Peso: 3.0 kg | Munição: 5.7 x 28mm | Balas no pente: 50  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: B | Estabilidade: B | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: B

### M10

#Peso: 3.3 kg | Munição: .45ACP | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: D | Impacto: C | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: B

### MP7

#Peso: 1.5 kg | Munição: 4.6 x 30mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: E | Impacto: E | Poder de penetração: B | Estabilidade: A | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: A

### VZ.83

#Peso: 1.4 kg | Munição: 9 x 18mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: S

### BIZON

#Peso: 2.5 kg | Munição: 9 x 18mm | Balas no pente: 64  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: A

### MP5SD2

#Peso: 3.1 kg | Munição: 9 x 19mm | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: E | Impacto: D | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: C | Efetividade da mira automática: B

### PATRIOT

#Peso: 1.5 kg | Munição: 5.56 x 45mm | Balas no pente: infinito  
#Poder de fogo: D | Impacto: B | Poder de penetração: E | Estabilidade: C | Tempo de recarga: - | Efetividade da mira automática: B

Essa é uma arma especial, e é a famosa arma exclusiva de The Boss em MGS3. Também é a arma mais difícil de conseguir em MGS4: consiga o emblema Big Boss (o maior rank do jogo) para ter a Patriot, que conta com munição infinita e não tem tempo de recarga.

## RIFLES

### AK102

#Peso: 3.0 kg | Munição: 5.56 x 45mm | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: D | Impacto: E | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### M4 CUSTOM

#Peso: 3.0 kg | Munição: 5.56 x 45mm | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: D | Impacto: E | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### MK.17

#Peso: 4.1 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### G3A3

#Peso: 4.4 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: C | Efetividade da mira automática: E

### FAL CARBINE

#Peso: 4.5 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### AN94

#Peso: 4.0 kg | Munição: 5.45 x 39mm | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: D | Impacto: E | Poder de penetração: C | Estabilidade: B | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### XM8

#Peso: 2.8 kg | Munição: 5.56 x 45mm | Balas no pente: 30  
#Poder de fogo: D | Impacto: E | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: D

### TANEGASHIMA

#Peso: 4.0 kg | Munição: Lead Ball | Balas no pente: 1  
#Poder de fogo: C | Impacto: B | Poder de penetração: E | Estabilidade: B | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: D

Essa é uma arma especial, remetendo aos primeiros modelos de armas de fogo a aparecerem no Japão. Quando estiver jogando pela segunda vez, a Tanegashima estará à venda na loja de Drebin por nada menos que



um milhão de Drebin Points. Vá comprá-la em uma quarta ou domingo, assim o preço cai em 20%. É um rifle meio besta, com apenas um tiro... contudo, esse tiro tem 33% de chance de acabar com todos os inimigos da área de uma só vez. Sensacional!

### M14EBR

#Peso: 4.5 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 20  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: B | Estabilidade: D | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### DSR-1

#Peso: 6.0 kg | Munição: 7.62 x 67mm | Balas no pente: 5  
#Poder de fogo: B | Impacto: A | Poder de penetração: A | Estabilidade: D | Tempo de

recarga: C | Efetividade da mira automática: -

### SVD

#Peso: 4.4 kg | Munição: 7.62 x 54R | Balas no pente: 10  
#Poder de fogo: C | Impacto: B | Poder de penetração: A | Estabilidade: E | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### VSS

#Peso: 3.4 kg | Munição: 9 x 39mm | Balas no pente: 10  
#Poder de fogo: D | Impacto: D | Poder de penetração: A | Estabilidade: D | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### MOSIN-NAGANT

#Peso: 4.4 kg | Munição: Anest. (7.62mm) | Balas no pente: 5

#Poder de atordoamento: B | Impacto: A | Poder de penetração: E | Estabilidade: D | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### M82A2

#Peso: 14 kg | Munição: .50BMR | Balas no pente: 10  
#Poder de fogo: S | Impacto: S | Poder de penetração: S | Estabilidade: E | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### RAIL GUN

#Peso: 20 kg | Munição: Rail Gun Ammo | Balas no pente: 40  
#Poder de fogo: S | Impacto: S | Poder de penetração: S | Estabilidade: C | Tempo de recarga: D | Efetividade da mira automática: -

## OUTRAS ARMAS DE FOGO

### Metralhadoras

#### HK21E

#Peso: 9.3 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 100  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: D | Efetividade da mira automática: E

#### M60E4

#Peso: 9.3 kg | Munição: 7.62 x 51mm | Balas no pente: 200  
#Poder de fogo: C | Impacto: C | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: E

#### PKM

#Peso: 9 kg | Munição: 7.62 x 54R | Balas no pente: 100  
#Poder de fogo: C | Impacto: B | Poder de penetração: C | Estabilidade: D | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: E

#### MK 46 MOD1

#Peso: 5.8 kg | Munição: 5.56 x 45mm | Balas no pente: 100  
#Poder de fogo: D | Impacto: B | Poder de penetração: C | Estabilidade: C | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: D

### Shotguns

#### TWIN BARREL

#Peso: 2.3 kg | Munição: 12 GA (00 Buck) | Balas no cano: 2  
#Poder de fogo: B | Impacto: S | Poder de penetração: B | Estabilidade: E | Tempo de recarga: A | Efetividade da mira automática: C

#### M870 CUSTOM

#Peso: 3.5 kg | Munição: 12GA (00 Buck) | Balas no cano: 4 (+1)  
#Poder de fogo: B | Impacto: S | Poder de penetração: B | Estabilidade: D | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: C

#### SAIGA12

#Peso: 3.8 kg | Munição: 12GA (00 Buck) | Balas no cano: 8  
#Poder de fogo: B | Impacto: S | Poder de penetração: B | Estabilidade: D | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: C

### Lança-granadas

#### XM25

#Peso: 5.5 kg | Munição: 25mm A.B.G. | Granadas no estoque: 6  
#Poder de fogo: A | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: E | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

#### MGL-140

#Peso: 6.0 kg | Munição: 40mm (Grenade) | Granadas no estoque: 6  
#Poder de fogo: A | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: E | Tempo de recarga: E | Efetividade da mira automática: -

## Lança-mísseis

### RPG-7

#Peso: 8.5 kg | Munição: RPG-7 Ammo  
#Poder de fogo: S | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: E | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### M72A3

#Peso: 2.5 kg | Munição: M72A3

#Poder de fogo: A | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: D | Tempo de recarga: A | Efetividade da mira automática: -

### JAVELIN

#Peso: 22.3 | Munição: JAVELIN  
#Poder de fogo: S | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: E | Tempo

de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

### FIM-92A

#Peso: 16.7 kg | Munição: FIM-92<sup>a</sup>  
#Poder de fogo: S | Impacto: S | Poder de penetração: - | Estabilidade: E | Tempo de recarga: B | Efetividade da mira automática: -

## Explosivos

### GRENADE

Peso: 0.3 kg | Poder de fogo: A | Impacto: S

### PETRO BOMB

Peso: 0.8 kg | Poder de fogo: B | Impacto: B

### WPG (WHITE PHOSPHOROUS GRENADE)

Peso: 0.8 kg | Poder de fogo: A | Impacto: S

### STUN GRENADE

Peso: 0.5 kg | Poder de atordoamento: A | Impacto: S

### CHAFF GRENADE

Peso: 0.5 kg | Poder de fogo: - | Impacto: B

### SMOKE GRENADE

Peso: 0.5 kg

### SMOKE GRENADE (Y)

Peso: 0.5 kg

### SMOKE GRENADE (R)

Peso: 0.5 kg

### SMOKE GRENADE (B)

Peso: 0.5 kg

### SMOKE GRENADE (G)

Peso: 0.5 kg

### CLAYMORE

Peso: 1.6 kg | Poder de fogo: A | Impacto: S

### S.G. MINE (SLEEP GAS MINE)

Peso: 1.5 kg | Poder de atordoamento: S | Impacto: -

### C4

Peso: 1.6 kg | Poder de fogo: S | Impacto: S

### S.G. SATCHEL

Peso: 1.5 kg | Poder de atordoamento: S | Impacto: -

## ETC.

### STUN KNIFE

Peso: 0.2 kg

### MAGAZINE

Peso: 0.1 kg

### PLAYBOY

Peso: 0.1 kg

### EMOTION MAG

Peso: 0.1 kg

### MANTIS DOLL

Peso: 0.1 kg

### SORROW DOLL

Peso: 0.1 kg





# SOS

GPS

## FICHA TÉCNICA

**Produção**  
Traveller's Tales

**Distribuição**  
LucasArts

**Jogadores**  
1 - 2

**Site**  
lucasarts.com/games/  
legoindianajones/

**Online**  
Não

**SIKAKIS**  
Não



## CONTROLES

**Start**  
Pause  
**Analogico esquerdo**  
Movimentação

**▲**  
Troca de  
personagem

**×**  
Pulo / Seleção

**□**  
Ataque

**○**  
Habilidade

# LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Arqueologia versão LEGO | ALESSANDRA PIMENTEL

O pacato professor Jones dá aulas de arqueologia em uma universidade, mas poucos sabem que ele tem uma vida dupla. Na outra metade, o Doutor Jones é um arqueólogo que busca os maiores tesouros do mundo. Esse é Indiana Jones, um dos maiores heróis do cinema. Usando sua inteligência e sabedoria adquiridas através de muito estudo, Indiana buscou a Arca da Aliança, salvou da destruição uma aldeia indiana e descobriu o maior dos

tesouros cristãos, o Santo Graal. Para participar dessas aventuras e dar muitas gargalhadas, nada melhor que misturar um grande título ao mundo LEGO. O game LEGO Indiana Jones: The Original Adventures traz as grandes aventuras de Indiana Jones em seus três primeiros filmes.

Para ajudá-lo a resolver todos os puzzles, a PS3W preparou um GPS com as resoluções dos quebra-cabeças. Preparado para uma aula de diversão e arqueologia?

# RAIDERS OF THE LOST ARK

## The Lost Temple

**1** Quando encontrar um muro, desenterte o objeto, encaixe-o na base à esquerda, empurre as duas estátuas e pise nos dois botões.

**2** Monte a jangada, suba com Satipo e reme até a outra margem. Mate as aranhas gigantes, passe pelas armadilhas de lanças e pule no cipó duplo.

**3** Suba até a plataforma, pegue a caixa, coloque-a sobre o botão do meio e se posicione sobre

o botão da esquerda. Espere Satipo pular até a segunda plataforma e se posicione sobre o último botão. Atravesse, puxe o dispositivo protegido pelas estacas com o chicote, monte a escada, suba e siga adiante.

**4** Pule nas partes mais escuras do chão, passe pela porta, pule no cipó para abrir o alçapão, pegue a chave, acione o mecanismo e pegue o ídolo.

**5** Fuja pela porta que foi aberta e, ao final do caminho, pule no cipó do mecanismo e espere até que uma cabeça rolante destrua a porta. Fuja da bola de pedra.

**6** Vá até a plataforma de madeira, pegue a caixa com o chicote e coloque-a na base verde. Pegue a outra caixa, coloque na base e monte a hélice do avião. Troque de personagem e conserte o avião.

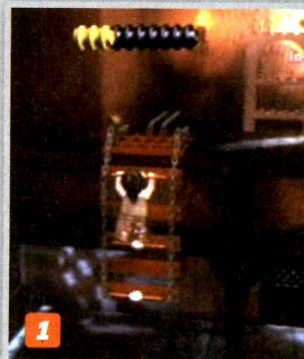


## Into the Mountains

**1** Com Marion, pule, puxe a escada, pegue a chave, acione o mecanismo e, em seguida, abra a porta.

**2** Bata no Major Toht quatro vezes, e depois jogue objetos no atirador. Acerte o Major Toht mais três vezes.

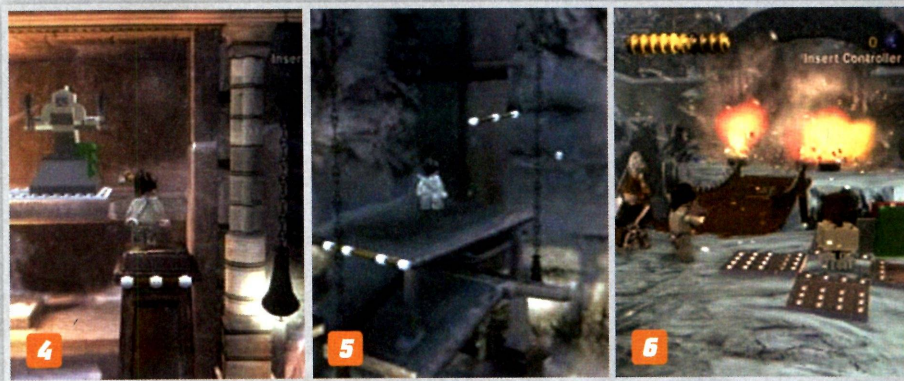
**3** Vá para a direita, acenda o explosivo com uma tocha, monte a peça branca e encaixe na base verde. Conserte o motor com a chave de boca que está na caixa de ferramentas e atravesse. Monte a ponte e empurre. Com Marion, pule na elevação, empurre os explosivos, monte-os e acenda com a tocha.



**4** Destrua as estátuas, pegue a chave de boca e conserte o motor. Com Marion, acione o mecanismo, entre e derrube a estátua, monte a peça branca e encaixe na base verde.

**5** Mova a estátua para a esquerda e desenterte a chave. Acione o mecanismo, pule na corda, siga pelas barras e pule na estátua. Troque para Indiana, empurre a estátua e troque de personagem. Monte a corda e espere Indiana subir para a plataforma laranja. Atravesse pelas barras e saia do templo.

**6** Suba no animal e o posicione na plataforma laranja. Suba no elevador, siga à direita e pegue a bazuca. Destrua o cubo prateado, monte e gire o mecanismo, pegue a bazuca na cesta ao lado da ponte, destrua o caminhão e passe pelo portão.



## City of Danger

**1** Troque a chave de boca por uma banana com o macaco e conserte o mecanismo, pule e passe pela porta.

**2** Para abrir o portão, pegue as duas chaves que estão no alto, à esquerda e à direita, no último terraço. Use o macaco e a carroça para ajudar, respectivamente.

**3** Destrua a caixa perto da carroça, monte a peça, puxe e passe pelo beco. Siga pelas escadas, puxe o beiral da janela, troque a bomba com o macaco, destrua o barril prateado e suba pela escada.

**4** Vá até o domo, empurre a aba verde, suba, empurre a bola e siga adiante. Troque a chave com o macaco, acione o mecanismo e passe.

**5** Abra o alçapão montando uma alavanca com as peças do motor do toldo e do motor prateado que está no terraço à direita. Para pegar o motor do toldo, troque a chave de boca com o macaco e conserte o mecanismo.

**6** Lute com os soldados, pegue o chapéu de um oficial, bata na guarita, conserte o caminhão e use-o para destruir os portões.



## The Well of Souls

**1** Com Indiana, use o chicote para puxar a plataforma. Troque para Sallah, pule na plataforma, empurre o pilar negro da esquerda e monte a fogueira. Empurre o pilar da direita, pegue a tocha e acenda a fogueira. Pise nos botões. Resolva o puzzle dos hieróglifos com o livro que está no último pote à esquerda.

**2** Gire o primeiro pilar da esquerda em direção à escada, suba com Indiana pela corda e pule até o próximo pilar da esquerda. Troque de personagem, gire o pilar e troque novamente. Passe para o pilar da direita, troque de personagem, encaixe a peça vermelha, gire o pilar, troque de personagem novamente e pule para o primeiro pilar da direita.

**3** Acione o dispositivo da direita com a chave que está na escada, destrua a entrada, monte a cabeça de Anúbis e coloque-a na base negra à direita da escada.

**4** Suba as escadas, pegue o quadrado marrom e coloque na base verde em frente à esfinge. Pegue a peça do pilar e, subindo na plataforma, encaixe

em um dos olhos da esfinge. Faça o mesmo com a outra peça.

**5** Destrua a parede do lado esquerdo, pegue a peça e encaixe-a na base verde no centro. Encaixe as esferas amarelas nos vãos, sendo que uma está enterrada; outra, no lado esquerdo. A última é obtida resolvendo o puzzle do lado direito.

**6** Pegue o livro e posicione Indiana na plataforma. Troque para Marion, pule na corda, troque para o Indiana e use o chicote para pular no pilar. Siga adiante e destrua as teias de aranha onde há um esqueleto. Pegue a pá, desenterte a alavanca, acione-a e pule nas cordas duplas. Desenterte a engrenagem, encaixe no mecanismo, gire-o, suba pelas plataformas e pise nos botões duplos. Passe pelo corredor de sarcófagos e, na sala de areia, use Marion para pular e pegar a primeira chave e Indiana com o chicote para pegar a outra. Acione os mecanismos e derrote a cobra jogando tochas. Monte o mini-elevador e empurre o bloco de pedra para sair.

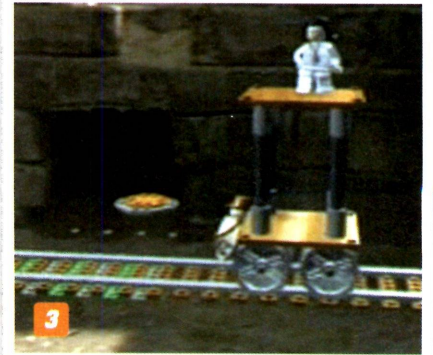


## Pursuing the Ark

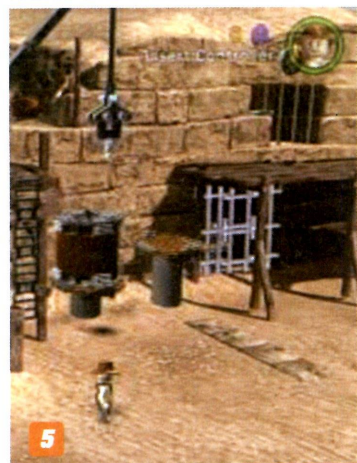
**1** Monte os trilhos usando três peças, sendo que a primeira está próxima, a segunda está enterrada à direita e a última é obtida quando se empurra o carrinho da direita contra as tábuas.

**2** Monte o guindaste com peças das duas caixas azuis que estão em cima, do lado direito do guindaste e no chão, à direita. Entre no guindaste, pegue o cilindro marrom e solte-o na plataforma à direita.

**3** Com Marion, pule para o andaime, siga até o final e pule no vagão. Troque de personagem e empurre o vagão até o outro lado. Volte para Marion, monte a corda para Indiana e pule nas cordas duplas.



- 4** Mate os soldados e pegue o chapéu de um oficial. Vá até a guarita, bata e espere o guarda abrir o portão. Monte o motor perto da torre à direita e coloque-o na base verde do portão. Desenterre o baú perto do carro e pegue a chave. Pule na corda da torre de madeira, monte o mecanismo, pule na corda móvel e troque de personagem. Acione o mecanismo, troque de personagem, pule na segunda torre, acione o mecanismo levando a corda até o meio, pule na corda e pule e, em seguida, na última torre. Puxe a alavanca, derrube o motor e coloque-o na base verde do portão.
- 5** Pegue a bigorna, entre no círculo e segure-a até o chefe dar um soco. Espere os soldados chegarem, entre no avião e atire em todos e no caminhão. Saia do avião e monte uma nova bigorna. Repita os procedimentos até derrotar o chefe.
- 6** Lute com os soldados e o motorista e persiga os caminhões até encontrar a arca.



### Opening the Ark

- 1** Encaixe a caixa que está próxima a você na base verde no submarino. Atravesse a água, puxe o botão com o chicote, suba, pule na plataforma suspensa e troque de personagem. Acione o mecanismo e troque de personagem novamente. Puxe o painel quadrado laranja para descer a escada, acione a alavanca dupla e entre na sala. Pegue a caixa, vá até o mecanismo próximo à água, espere seu companheiro acioná-lo, suba na plataforma deslizante e coloque-a na base verde. Monte a arma e atire nas duas abas verdes até subir os indicadores. Suba pela nova escada, vá para a direita e saia.
- 2** Encontre a plataforma de madeira, puxe o dispositivo com o chicote, atravesse para o outro lado, mate os soldados do telhado e pegue a chave de boca. Conserte o caminhão e use-o para derrubar o portão.
- 3** Desça do caminhão, vá até o portão dos cavalos e pule na corda dupla. Monte no cavalo e galope até o local com um 4. Faça com que o cavalo o atire para cima.
- 4** Forme um 4 no painel combinando a sua posição e a dos objetos sobre os botões. Troque de personagem e posicione-se sobre o último botão. Desça, pegue a bazuca e destrua o portão.
- 5** Com Marion, persiga o chefe pelo cenário e bata nele até derrotá-lo.



## THE TEMPLE OF DOOM

### Shanghai Showdown

- 1** Com Willie, pule na corda, destrua os balões e ache um diamante. Jogue-o para o mafioso indicado por um diamante na cabeça. Faça o mesmo com os outros três diamantes, que estão na mesa central, na caixa de vidro que pode ser destruída com o grito de Willie e na cabine do lado
- esquerdo, que abre quando Willie e Indiana se posicionam sobre os botões.
- 2** Posicione-se sobre os botões na frente do dragão, pegue a espada, jogue-a na corda do gongo, suba no gongo e saia pela janela.



**3** Com Indiana, siga pela rua, vire à esquerda, pule na corda, suba e siga pela direita até os toldos azuis. Troque para Willie, pule na corda, troque para Indiana e siga até pegar a peça, que deve ser colocada na base verde do carro. Com Short Round, quebre a mesa, entre na passagem, siga à direita e pegue a outra peça. Monte o carro, entre na garagem, pegue a chave de boca, conserve o carro e use-o para destruir o portão.

**4** Com Willie, derrube a caixa grande e monte a passagem. Troque por Short Round, entre, pegue a caixa e coloque-a na base verde perto do avião. Troque para Indiana, suba pelas caixas, pegue a outra caixa para peças, monte a hélice e troque de personagem. Pegue a empilhadeira, posicione-a perto das plataformas e troque para Indiana. Suba no elevador da empilhadeira, suba na plataforma e acione a hélice menor com o chicote. Faça o mesmo do outro lado.



## Pankot Secrets

**1** Suba no elefante, vá adiante, pegue a caixa e coloque-a na base verde. Passe pelo poço de cobras pelas barras, monte o botão quadrado, puxe-o, atravesse com a caixa, monte a base do chicote, puxe a ponte e passe. Atravesse a lama com o chicote, pegue a pá, volte, desenterra a chave, atravesse e acione o mecanismo para abrir o portão. Ao passar pelo macaco, volte, pegue uma banana com o chicote, troque-a pela chave e abra o portão. No portão do palácio, posicione o elefante sobre a plataforma e os três personagens sobre os botões. Entre no palácio.

**2** Para sair da sala, pegue a chave no sino e a peça do mecanismo escondida na cama. Siga pelo corredor e, no quarto, faça Willie gritar para quebrar o vidro e pegue o livro. Volte, empurre o cacto e resolva o puzzle. Empurre a cama para chegar na alavanca, acione-a, monte a peça e puxe a estátua.

**3** Passe pelos obstáculos, puxe a alavanca, suba a escada, pule pelas plataformas com o chicote e se pendure na corda. Troque para Short Round. Siga pelo chão, monte a passagem, entre e pendure-se na corda. Troque para Indiana, entre na câmara, atravesse com o chicote, pegue uma tocha e volte para buscar Willie e Short Round e posicione-os sobre os botões. Vá pelo corredor e, na sala, puxe o pino com o chicote, destrua os esqueletos, pegue as caixas, coloque-as na plataforma verde e monte o suporte rapidamente.



## The Temple of Kali

**1** Atravesse, coloque as tochas na ponte e troque para Short Round. Entre na passagem, puxe a alavanca, volte, pegue a caixa e leve-a até a base verde. Pule para baixo, monte a escada, empurre as peças verde e vermelha e monte a aba. Encaixe a aba no mecanismo, pegue a caixa, pule na caveira, troque de personagem, gire a aba para subir a plataforma, troque de personagem e coloque a caixa na base verde. Monte o altar, suba e siga pelas cordas e barras. Nos pilares rotatórios, atrevesse um personagem, troque e atrevesse o outro.

**2** Puxe as alavancas duplas, entre e, do lado esquerdo, destrua o último nicho e acione o mecanismo. Suba a escada, siga em frente e acione a alavanca. Do lado direito, construa o altar e empurre-o até a parede. Puxe o outro altar para frente, entre na passagem com Short Round, siga adiante e puxe a alavanca.

**3** Lute com os guardas, pegue um turbante e acione as estátuas de seis braços até derrotar o chefe.



## Free the Slaves

- 1 Pegue as caixas, coloque-as na base verde, monte o carrinho e solte-o. Vá até a outra câmara, acione o mecanismo e siga adiante. Atravesse com o chicote, destrua a caixa, coloque o objeto na plataforma verde e acione o mecanismo. Ponha o objeto na beirada, pule para a primeira plataforma e apanhe-o com o chicote. Repita até atravessar. Coloque-o no motor.
- 2 Conserte o motor, desenterre a chave, acione o mecanismo, suba pelas plataformas

e quebre a prisão. Siga adiante e use a dinamite para explodir a passagem.

- 3 Destrua a pilha de madeira, pegue a peça marrom, encaixe na peça verde, puxe, suba, desenterre a peça marrom, encaixe na peça verde, puxe e liberte os escravos. Siga por cima à direita, quebre as madeiras e entre na passagem.
- 4 Liberte Short Round jogando uma bomba, em sua cela, troque para garoto, persiga o Marajá pelo cenário e bata nele até derrotá-lo. Troque para Indiana e jogue explosivos no capataz.



## Escape the Mines

- 1 Complete os trilhos, acione a alavanca, pegue a bomba, jogue no monte de entulho e monte o carrinho. Pegue a chave de boca e conserte-o.
- 2 Com Indiana, suba na plataforma, mude de personagem e acione o mecanismo. Mude para Indiana, siga pelo caminho e puxe a alavanca. Empurre o carrinho até o final, suba pela escada e faça com que todos fiquem sobre a plataforma laranja e depois empurre o carrinho.
- 3 No primeiro circuito, bata em três sinalizadores. No segundo, bata em cinco.



## Battle on the Bridge

- 1 Com Indiana, suba até a abertura com grades e troque para Short Round. Suba, entre na passagem, pegue a chave e acione o mecanismo e troque para Indiana. Atravesse, puxe a rocha, monte as barras e suba.
- 2 Lute com os guardas e pegue turbantes para todos. Com Willie, pule em frente à estátua e acene. Coloque a peça na caveira conforme a cor. Faça o mesmo com Indiana e Short Round.
- 3 Com Indiana, siga pelos pilares de pedra até encontrar uma ponte dobrada. Destrua a pedra corrente e troque para Short Round. Siga pelos pilares até a passagem, entre e quebre a pedra da corrente. Atravesse pela ponte. Com Short Round, entre na passagem, siga pelas barras e pule na corda. Pule na outra corda com Willie e posicione Indiana sobre o botão de caveira.
- 4 Na ponte, bata nos guardas até conseguir uma espada. Troque de personagem, bata no chefe e, quando ficar tonto, troque para o personagem com a espada e jogue-a nas cordas da ponte. Faça isso quatro vezes.



# THE LAST CRUSADE

## The Hunt for Sir Richard

- 1** Para chegar à biblioteca, pegue as chaves dos mecanismos da ponte escondidas no último terraço e no pequeno arco com grades do outro lado do rio.
- 2** Pegue as caixas, coloque-as nas bases verdes, monte o desenho e depois derrube o lustre. As caixas estão embaixo do vitral, na estante à direita, outra pode ser encontrada acionando a alavanca escondida na estante da esquerda e a última, no cofre do piso superior, acessível através da escada acionada pelo mecanismo verde e vermelho que é descoberto puxando-se o botão perto do vitral.

- 3** Desenterte a caixa e coloque na base verde para montar o ventilador, que é acionado pelo botão em cima da urna à esquerda.
- 4** Acione a plataforma que dá acesso às alavancas duplas através do botão escondido atrás da teia de aranha no canto superior esquerdo.
- 5** Para chegar à tumba, encaixe as caixas no tablado quadriculado, suba nos botões e use o caixão para pular.
- 6** Bata no chefe em terra ou com a lancha no mar para derrotá-lo.



## Castle Rescue

- 1** Use a espada da estátua para cortar a corda e sair da sala. Suba no móvel, abra a janela com o chicote e pule para fora. Atravesse, construa a ponte, troque para Elsa, destrua a gárgula, monte o mecanismo verde e vermelho, gire-o e, com Indiana, pule com o chicote.

- 2** Destrua os objetos para montar a escada e pule pelos escudos das estátuas douradas (montados pela base da lâmpada e o escudo da estátua grande escondida atrás da cortina) para chegar à lareira. Resolva o puzzle escondido atrás da estante e gire a mesa modificada para fugir.

- 3** Quebre as janelas usando o aparelho de som montado com peças escondidas nos objetos da sala. Lute com os guardas, pegue um chapéu, bata na guarita da esquerda, pegue a bazuca, destrua a torre metálica à esquerda, bata na guarita, empurre a cadeira e fuja.



## Motorcycle Escape

**1** Monte a moto com as peças das duas caixas marrons que estão na esteira (e pode ser pega acionando a alavanca ao lado) e no mini-guindaste à direita. Conserte-a com a chave de boca que está escondida no armário do meio, desça a outra moto do suporte acionando a alavanca escondida

entre dois armários verde e branco, suba e posicione-as sobre os botões laranjas.

**2** Na fazenda, vá até a guarita com um chapéu de oficial e pegue a pá no barracão. Desenterre o trampolim azul, entre na construção de pedra e pegue a bazuca. Destrua as peças pra-

teadas perto da ponte, monte o mecanismo e puxe. Do outro lado, posicione as motos sobre os botões laranja.

**3** Ao chegar ao quartel, você sofrerá com artilharia pesada. Destrua as três armas fixas utilizando as bazucas que estão no barracão maior para poder sair.



## Trouble in the Sky

**1** Atire garrafas no oficial para derrotá-lo.  
**2** Flutue para a direita usando a hélice montada com o motor do avião, suba até o relógio e pegue a engrenagem para abrir o portão. Quando chegar ao final, pegue a pá na casinha, desenterre o elevador e suba no telhado para pular o muro.  
**3** Monte o carro com peças próximas e o volante escondido no carrinho do canto. Para consertá-lo, pegue a chave de boca que está no terraço

da casa da direita do campo da frente, através da escada que é acionada pela bomba cujo funcionamento depende de três motores de trator.

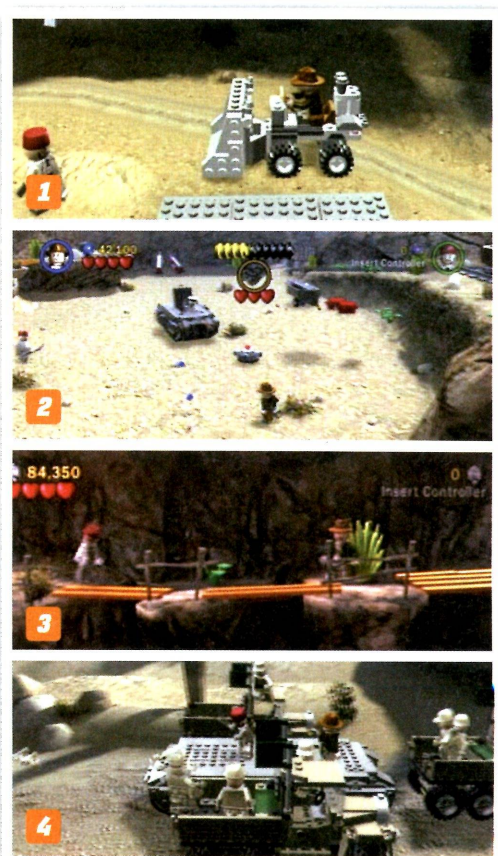
**4** Conserte a ponte e use o carro para destruir o portão.

**5** Para derrubar os aviões, espante os pássaros. O primeiro bando está logo no fim da ladeira de acesso à praia, o segundo nos penhascos, no alto à direita, e o último, no navio encalhado na ponta esquerda da praia.



## Desert Ambush

**1** Construa um "jipe-escavadeira" com três caixas marrons. Uma está no alto da caverna; a outra, no alto de uma formação rochosa à direita, que pode ser acessada através do pinote do cavalo; a última pode ser obtida com peças dos caminhões. Use o jipe para derrubar o portão.  
**2** Construa três bombas terrestres com peças escondidas no cenário e atraia o tanque para elas.  
**3** Suba no platô utilizando os cavalos e siga à direita, fazendo com que o tanque o siga.  
**4** Mate os inimigos que vierem de caminhão e o oficial do tanque.



## Temple of the Grail

**3** Suba no templo através das barras obtidas com a destruição do artefato enterrado à direita e resolva os puzzles.

**3** Complete o ornamento colorido da porta à esquerda com uma peça escondida enterrada embaixo do artefato à direita e outra disponibilizada pelo puzzle da última câmara, que é acionado quando se acende o pote esquerdo com uma tocha.

**3** Passe pelos obstáculos e abra a porta de pedra girando o pilar, cuja aba foi montada com a peça verde após a desativação da armadilha de espinhos pelo mecanismo giratório verde.

**3** Resolva o puzzle da parede esquerda, apanhe a peça, encaixe na porta, pegue a chave e acione o mecanismo duplo. Atravesse, pegue a peça azul no final da câmara, use a plataforma deslizante para transportá-la e encaixe na porta à esquerda.

**3** Pule somente nas letras verdes, atravesse as pontes invisíveis indicadas pelos delimitantes, entre na câmara dos cálices e escolha o mais simples deles, um marrom, que está na sala da esquerda, cuja porta abre com a resolução do puzzle. Beba a água da vida.



## EXTRAS

### Personagens secretos

Para liberar os personagens secretos, siga para a sala de matemática da universidade e insira as senhas correspondentes:

Barranca - 04EM94  
 Belloq (Deserto) - CHN3YU  
 Belloq (Floresta) - TDR197  
 Belloq (Sacerdote) - VEO29L  
 Boxer - 8246RB  
 British Commander - B73EUA  
 British Officer - VJ5TI9  
 British Trooper - DJ5I2W  
 Captain Katanga - VJ3TT3  
 Chatterlall - ENW936  
 Chucin - 3NK48T  
 Colonel Dietrich - 2K9RKS  
 Colonel Vogel - 8EAL4H  
 Dancing Girl - C7EJ21  
 Desert Digger - 12N68W  
 Desert Enemy Officer - 2MK450  
 Desert Masked Bandit - N48SF0  
 Desert Monkey Man - 3RF6YJ  
 Desert Soldier - 4NSU7Q  
 Desert Swordsman - 1MK4RT  
 Donovan - 3NFTU8  
 Dr. Schneider (Deserto) - JSNRT9  
 Dr. Schneider (Oficial) - VMJ5US  
 Enemy Bazookaman - S93Y5R  
 Enemy Butler - VJ48W3  
 Enemy Communications Officer - 1MF94R  
 Enemy Guard - VJ7R51  
 Enemy Guard (Nepal) - YR47WM  
 Enemy Officer - 572E61  
 Enemy Pilot - B84ELP  
 Fedora - V75YSP  
 First Mate - 0GIN24  
 Grail Knight - NE6THI

Hovitos Tribesman - H0V1SS  
 Indiana Jones (Oficial) - VJ850S  
 Indiana Jones (Disfarçado) - 4J8S4M  
 Jungle Guide - 24PF34  
 Kaokan - WMO46L  
 Kazim (Deserto) - 3M29TJ  
 Kazim (Veneza) - NRH23J  
 Laoche - 2NK479  
 Maharaja - NFK5N2  
 Major Toht - 13NS01  
 Mola Ram - FJUR31  
 Pankot Assassin - 2NK172  
 Pankot Guard - VN28RH  
 Punjabi Dignitary - KD48TN  
 Punjabi Village Elder - 4682E1  
 Sherpa Brawler - VJ37WJ  
 Sherpa Gunner - ND762W  
 Slave Child - 0E3ENW  
 Thuggee - VM683E  
 Thuggee Chatterlall - CNH4RY  
 Thuggee Priest - T2R3F9  
 Thuggee Slavedriver - VBS7GW  
 Willie (DJ) - VK93R7  
 Willie (Pajamas) - MEN4IP  
 Wuhan - 3NSLT8

### Itens secretos

Para liberar os itens secretos, siga para a sala de matemática da universidade e insira as senhas correspondentes:

Artifact Detector - VIKED7  
 Beep Beep - VNF59Q  
 Character Treasure - VIES2R  
 Disarm Enemies - VKRNS9  
 Disguises - 4ID1N6  
 Fast Build - V83SLO  
 Fast Dig - 378RS6

Fast Fix - FJ59WS  
 Fertilizer - B1GW1F  
 Ice Rink - 33GM7J  
 Invincibility - B83EA1  
 Parcel Detector - VUT673  
 Poo Treasure - WWQ1SA  
 Regenerate Hearts - MDLP69  
 Secret Characters - 3X44AA  
 Silhouettes - 3HE85H  
 Super Scream - VN3R7S  
 Super Slap - 0P1TA5  
 Treasure x2 - VM4TS9  
 Treasure x4 - VLWEN3  
 Treasure x6 - V84RYS  
 Treasure x8 - A72E1M  
 Treasure x10 - VI3PS8  
 Treasure Magnet - H86LA2

### Estágios extras

Para liberar os episódios extras, colete todos os artefatos nos seguintes episódios:

Ancient City - The Temple of Doom  
 Warehouse - The Last Crusade  
 Young Indiana Jones (Estágio) - Raiders of the Lost Ark

### Jogue com Han Solo

Para liberar Han Solo como personagem, encontre cinco bonecos relacionados à saga Star Wars. Conheça as localizações:

### C3PO

# Estágio: Raiders of the Lost Ark: The Lost Temple  
 Encontre a sala selada por peças metalizadas

de LEGO. Use a bazuca ou uma granada para pegar o C3PO.

### Chewbacca

# Estágio: Raiders of the Lost Ark: City of Danger Level

Na última área da missão em que você muda para um guarda, passe pelo checkpoint onde há um caminho. Siga até a área com o painel de hieróglifo com um personagem Reach (com arpão) e complete o puzzle. Passe pela porta aberta e encontre a cantina de Mos Eisley. Chewbacca está atrás de um tapume e pode ser alcançado por personagens como Maharaja ou Short Round.

### Luke Skywalker

# Estágio: Raiders of the Lost Ark: Into the Mountains

Procure dentro da caverna nas montanhas. Use a bazuca ou uma granada para pegar o Luke Skywalker.

### Princess Leia

# Estágio: Temple of Doom: Free the Slaves  
 Na última sala, siga até o maquinário no lado direito. Procure por um caminho que leva para a parte de baixo.

### R2-D2

# Estágio: The Last Crusade: Desert Ambush  
 Após iniciar, siga para a esquerda e encontre um baú de ouro. Siga o caminho à esquerda. Passe pelo obstáculo usando o chicote de Indiana. Desça um cano do tanque e pegue o R2-D2.



## GRID

No menu principal, selecione "Options", "Bonus Codes" e depois "Enter Code", e entre com um dos códigos a seguir:

**Habilitar Buchbinder 320si Livery**

F93857372

**Habilitar GameStation BMW 320si Livery**

G29782655

**Habilitar Micromania Pagani Zonda R Livery**

M38572343

**Habilitar Play.com Aston Martin DBR9 Livery**

P47203845

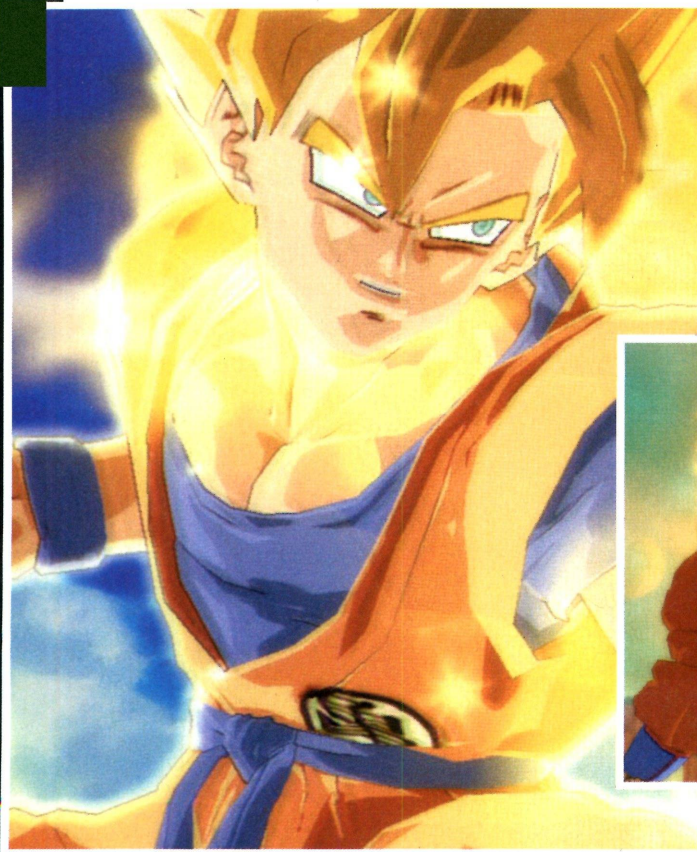
**Todos os veículos drift**

TUN58396

**Todos os veículos muscle**

MUS59279

## Dragon Ball Z: Burst Limit



**Habilite novas dificuldades de jogo**

**Hard** - termine o Z Chronicles no modo Normal

**Very Hard** - termine o Z Chronicles no modo Hard

**Z** - termine o Z Chronicles no modo Very Hard

**Visualize alguns filmes**

Filmes extras podem ser visualizados no jogo ao cumprir determinadas exigências. Confira abaixo quais são elas:

**Créditos** - conclua o Broly's Story

**Movie 1** - conclua a Frieza Saga

**Movie 2** - conclua a Cell Saga



# Burnout Paradise

No menu principal ou quando o jogo estiver pausado, selecione a opção "Under The Hood", depois "Sponsor Code", e entre com um dos códigos a seguir. Uma mensagem confirma que a dica funcionou. Os veículos só aparecem depois que você consegue a licença indicada. Obs: alguns códigos exigem conexão com a PlayStation Network.

**Circuito City Hotrod (versão americana do jogo):** circuitcity. É necessário ter a licença Burnout Paradise.

**Veículo Hunter Best Buy Oval Champ (versão americana do jogo):** bestbuy. É necessário ter a licença A.

**Veículo Kitano GameStop Sport (versão americana do jogo):** gamestop. É necessário ter a licença A.

**Veículo Kitano Micromania Hydros Custom (versão europeia do jogo):** H211 1Z99 LZ00 00BB. É necessário ter a licença A. Este código também funciona em todos os países da Europa, desde que você mude a linguagem do sistema para francês. Obs: o código não contém a letra O, apenas zeros.

**Veículo com rodas de aço (versão americana do jogo):** U84D 3Y8K FY8Y 58N6, E60J 8Z7T MS8L 51U6, G23X 5K8Q GX2V 04B1 ou E165 6L1Q ZQ2H 10V3. Para a versão europeia e australiana: Z891 4K88 IN25 79AA ou B179 8M20 XA09 80FF. É necessário ter a licença Burnout Paradise. Obs: o código não contém a letra O, apenas zeros.

**Veículo Wal-Mart F1 (versão americana do jogo):** walmart. É necessário ter a licença Burnout Paradise.

## Licenças

Vença a quantidade indicada de eventos para habilitar novas licenças:

**Licença D:** vença 2 eventos.

**Licença C:** vença 7 eventos.

**Licença B:** vença 16 eventos.

**Licença A:** vença 26 eventos.

**Licença Burnout Paradise:** vença 45 eventos.

**Licença Burnout Elite:** vença todos os 110 eventos.

## Veículos bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar novos veículos:

**Carbon Hydros Custom:** vença em todos os Showtime Road Rules.

**Carbon Ikusa GT:** vença em todos os Time Road Rules.

**Carson Carbon GT Concept:** encontre os 400 Smashes.

**Carson Fastback:** consiga a licença B.

**Hunter Mesquite:** consiga a licença D.

**Jansen Carbon X12:** salte em todos os 50 Superjumps.

**Krieger Carbon Krieger Uberschall 8:** complete duas rodadas de Online Challenges.

**Montgomery Carbon Hawker:** acerte as 120 Billboards.

**Nakamura SI-7:** consiga a licença C.

**Rossolini Tempesta:** consiga a licença A.

**Watson 25 V16 Revenge Racer:** vença em todos os Road Rage Events.

## Pintura alternativa

Complete os seguintes objetivos para habilitar novas pinturas:

**Ouro:** vença todos os eventos da licença Elite.

**Platina:** vença todos os eventos da licença Elite com 100% de aproveitamento.



## FICHA TÉCNICA

### Produção

Traveller's Tales

### Distribuição

LucasArts

### Jogadores

1 - 2

### Site

lucasarts.com/games/  
legoindianajones/

### Online

Não

### SIKAKIS

Não

### VERSÃO AMERICANA



### AVENTURA



A diversão da série LEGO permanece intacta neste título.

Ausência de modo multiplayer no PSP.



**PROBLEMAS** Indy não sabe, mas retirar este artefato do local trará grandes problemas

# LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

## Brincadeira de peso

**I**ndiana Jones nos cinemas e nos consoles. O final do mês de maio não poderia reservar uma surpresa melhor para os fãs do caçador de tesouros. Depois da estréia do filme *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal*, nada mais indicado para celebrar o retorno do personagem do que ter também à disposição um jogo. Porém, este não é baseado na última aventura cinematográfica, mas usa um formato que já provou ser bastante divertido: o dos blocos de montar LEGO.

### De volta ao passado

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures recria momentos apresentados nos três primeiros filmes do personagem (*Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida*, *Indiana Jones e O Templo da Perdição* e *Indiana Jones e A Última Cruzada*),

todos com o já conhecido humor que a série LEGO apresenta. Cada uma das aventuras cinematográficas recebeu seis fases, resultando em dezoito estágios repletos de desafios.

Da mesma forma que em LEGO Star Wars, parte da ação vista aqui está baseada em resolver quebra-cabeças, coletar chaves ou itens que serão necessários para destravar novas áreas do estágio. A outra parcela está destinada aos combates, nos quais o arqueólogo mostra suas habilidades de luta trocando sopapos com outros personagens, utilizando armas brancas e de fogo ou o fiel e inseparável chicote.

Assim como nos quatro filmes já feitos, Indiana Jones não enfrenta os desafios sozinho: em todos os estágios, o herói tem a companhia de um segundo (ou terceiro) personagem que é controlado pelo computador (ou por um amigo, sendo que esta

### Onde tudo começou

A primeira franquia trazida dos cinemas para o universo LEGO foi *Star Wars*. Com três títulos lançados para diversos consoles, a investida dos personagens de George Lucas no mundo dos blocos deu certo, a ponto de outros dois nomes de peso ganharem sua versão do jogo: *Indiana Jones* e *Batman*.



**EXTRA**  
+++

O chapéu utilizado por Harrison Ford desde o primeiro filme de Indiana Jones (*Os Caçadores da Arca Perdida*) foi fabricado no Brasil, numa fábrica situada na cidade de Campinas, em São Paulo. Como a produção foi totalmente manual, o acessório levou 10 dias para ficar pronto.



**SOZINHO**

A versão para PSP apresenta apenas o modo principal para um jogador

**HABILIDADES** Os personagens de LEGO Indiana Jones possuem técnicas diferentes entre si

## Santos blocos, Batman!

O Homem-Morcego não ficou de fora e também irá se aventurar no mundo dos blocos coloridos. Em LEGO Indiana Jones há um trailer que dá uma prévia do que encontraremos em LEGO Batman, no qual o herói contará com seu fiel parceiro Robin para acabar com os planos de diversos vilões que fugiram do Arkham Asylum. Porém, aqui será dada a oportunidade de jogar do lado dos inimigos, o que pode ser uma ótima pedida para aqueles que sempre quiseram atacar a dupla dinâmica – mas isso só será possível a partir de setembro.



**CUIDADO**

Acredite, o chicote de Indy é inútil contra jacarés

opção não existe na versão para PSP), mas é possível alternar os comandos entre Indy e o auxiliar a qualquer momento com um simples apertar de botão. Cada um desses aliados possui uma técnica especial e é necessário prestar atenção nelas para transpor todos os obstáculos do jogo. Entre os companheiros que podem ser encontrados aqui estão Marion, Jock, Satipo, Dr. Bellog, Moula Ram e Henry Jones, pai do herói.

Falando em aliados, conhecer as habilidades especiais de cada um é essencial para completar os estágios. Encontrou uma plataforma ao lado de uma corda, mas o pulo de Indiana Jones não a alcança? Utilize a personagem feminina que o acompanha, pule na corda e desça a plataforma para Indy. Achou um item enterrado, mas o arqueólogo não tem uma pá? Basta usar a pá que Satipo carrega para desenterrá-lo.

**Adições bem-vindas**

Além do sistema de aliados, outra coisa que chama a atenção aqui é o acréscimo de veículos que podem ser usados pelos personagens em alguns estágios. Entre as opções disponíveis, estão cavalos, lhamas, caminhões e motocicletas, todos controlados facilmente utilizando os direcionais.

O Barnett College, escritório do aventureiro, também está no jogo. É por meio dele que você terá acesso a diversas opções como visualizar personagens adquiridos durante a jornada, comprar itens colecionáveis

(construídos com peças encontradas nas fases do jogo), retornar a estágios já concluídos e obter uma “renda extra” destruindo objetos e coletando as peças de LEGO, que aqui são utilizadas como moeda de troca.

As versões para PS2 e PS3 apresentam um modo multiplayer cooperativo no qual um jogador pode assumir, a qualquer momento, o comando do personagem auxiliar. O PSP infelizmente ficou de fora e apresenta apenas o modo principal para um jogador.

Para aumentar o desafio do título, em diversos estágios, há caminhos que não poderão ser feitos em sua primeira visita. Antes que você se desespere, é possível retornar a cada um destes posteriormente utilizando o auxílio de outro personagem. Basta acessar a opção Free Play e verificar o que ficou para trás.

**Vale a pena ver de novo**

A aposta de dar a Indiana Jones uma aventura em formato LEGO foi mais que acertada. Apesar de alguns contratempos (como o surgimento repentino de inimigos em alguns pontos, dificultando o avanço), LEGO Indiana Jones: The Original Adventures é um game que tem atributos para agradar tanto aos fãs do personagem interpretado por Harrison Ford quanto àqueles que curtem um bom jogo de aventura. Em todo caso, não se espante se depois de um tempo estiver cantarolando o clássico tema do herói. Tã-tã-rã-tã, tã-tã-rã... | **DOUGLAS VIEIRA**

GRÁFICOS **23**

SOM **21**

JOGABILIDADE **20**

DIVERSÃO **16**

## FICHA TÉCNICA

### Produção

Dimps Corporation

### Distribuição

Atari

### Jogadores

1 - 2

### Site

atari.com/dragonballz

### Online

Não

### SIKAKIS

Não

VERSÃO AMERICANA



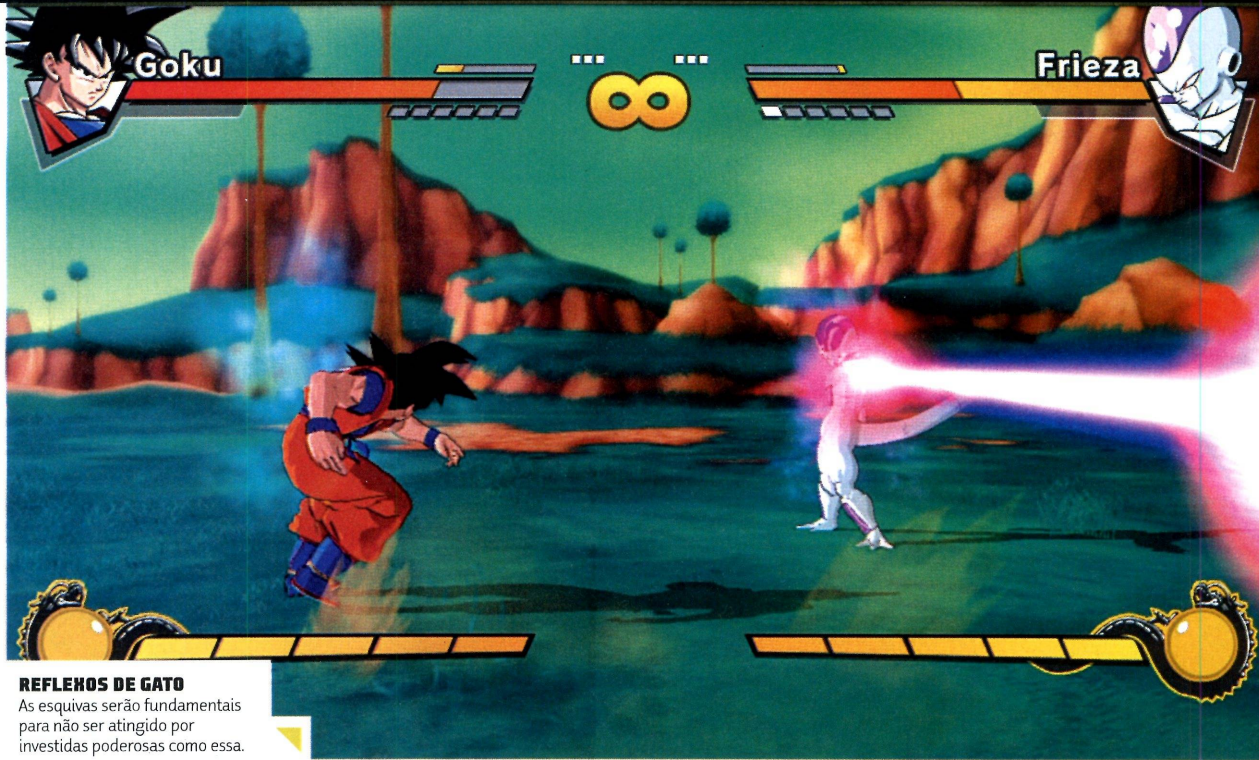
LUTA



Os gráficos são excelentes; jogabilidade simples.



Poucos personagens e cenários liberados no início do jogo.



### REFLEXOS DE GATO

As esquivas serão fundamentais para não ser atingido por investidas poderosas como essa.

# Dragon Ball Z: Burst Limit

## Pancadaria em altíssima definição

Já faz mais de 20 anos desde que o primeiro game da série Dragon Ball Z foi lançado no Japão. Após duas décadas, os games baseados na obra de Akira Toriyama passaram por praticamente todos os consoles, e agora fazem sua estréia na nova geração com o game Dragon Ball Z: Burst Limit, para PS3 e Xbox 360.

A produção de Burst ficou por conta da Dimps Corporation, que, com sabedoria, levou ao game diversos elementos do desenho, fazendo com que, ao começar a jogar, as pessoas se familiarizassem com o que estavam vendo, e o resultado foi extremamente positivo.

Cinco modos de jogo estão disponíveis em Burst Limit, entre eles, o Story Mode, em que o jogador pode escolher um dos inúmeros personagens e percorrer um enredo, que vai do início da série até o fim da saga Cell. Mais de um combatente pode ser controlado durante a história. Conforme o jogador progride no Story Mode, novos lutadores são destrancados.

Os produtores não capricharam na quantidade de personagens, e este é um dos poucos defeitos do jogo. Inicialmente, apenas três lutadores podem ser escolhidos, inclusive no modo Versus. Goku, Pico e Kuririn são os únicos que estão destravados no início. Os cenários também devem ser abertos, já que apenas um está disponível.

O modo Versus disponibiliza três tipos de disputa, além de uma opção na qual é possível aprender assistindo, como se fosse um tutorial. A maior surpresa do jogo fica por conta da ótima qualidade dos gráficos.

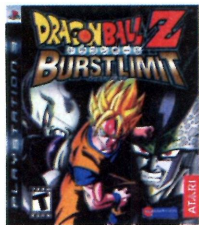
### Combates de tirar o fôlego

A mecânica principal de Burst Limit é baseada no uso da barra de aura. Através dela, os lutadores podem executar vários tipos de golpes, além de obter outras vantagens. Uma delas é que alguns golpes especiais que demorariam a ser acionados passam a ser desferidos rapidamente. É possível utilizar golpes indefensáveis contra os adversários, a não ser que eles utilizem a defesa suprema, comando que também gasta a barra de aura, mas evita que a barra de energia diminua mesmo após ser atingido pelo adversário.

Quando a barra de aura estiver cheia, os lutadores também podem liberar essa energia, ficando envoltos em sua aura mística. Nesse estado, ficam mais fortes e podem usar qualquer tipo de golpe sem gastar a barra de aura, além de utilizar os movimentos EX Aura Action, como poder de se transportar para atrás do oponente a qualquer momento. Os combates, que podem acontecer tanto em terra como no céu, voltaram à visão lateral 2D, mas de acordo com movimentos especiais, o game muda para um esquema 3D mostrando animações e outros efeitos.

### Parceria irritante

A intenção dos produtores de colocar um personagem ajudante durante os combates foi boa, porém, depois de algumas lutas, tanto as cenas como as falas tornam-se repetitivas e começam a irritar. O pior de tudo é que não dá para cortar essas cenas.



EXTRA  
+++

Um dos grandes diferenciais de Burst Limit em relação aos outros games baseados na série é o sistema "Drama Piece", que, ao ser ativado, faz com que os personagens passem a obter vantagens. São acontecimentos vindos diretamente do desenho.



**ESCOLHAM SUAS ARMAS** Antes de as lutas começarem, os jogadores podem optar por habilidades de ataque e defesa

## Esmaga-controle

A jogabilidade de Dragon Ball Z: Burst Limit é bem simples e quem joga algumas lutas já se acostuma com os comandos. Não é necessário ser um perito no jogo para encaixar combos, ataques e especiais. Basta utilizar a velha tática de apertar todos os botões ao mesmo tempo. Fazendo isso, os golpes saem facilmente. O único problema é que em pouco tempo os jogadores terão que comprar um novo par de controles, porque os que forem usados em Dragon Ball Z: Burst Limit ficarão completamente destruídos.



### KAMEHAMEHA

Para soltar o famoso golpe de Son Goku, basta estar com a barra de aura cheia e apertar a tecla de magia.

As lutas também contam com personagens "ajudantes", que interferem quando seus aliados estão levando uma sova. A equipe de produção também prestou atenção a um ponto de preocupação dos fãs: as transformações durante os combates podem ser executadas em Burst Limit.

Um dos pontos fracos do game é que não é preciso ter grande habilidade para executar os golpes. Mesmo quem jogar pela primeira vez poderá superar os adversários. Para isso, basta usar a velha tática de apertar todos os botões ao mesmo tempo.

Assim como no desenho, os lutadores possuem um arsenal de golpes velozes e poderosíssimos, que podem ser desferidos nas lutas corpo-a-corpo ou a média e longa distância, através de raios, com direito a magníficas cenas de cinema.

O áudio traz as vozes dos atores americanos e japoneses, além de inúmeros efeitos sonoros, que são bastante familiares para as pessoas que assistem ou assistiram ao desenho.

É claro que Dragon Ball Z: Burst Limit não é o melhor jogo de luta do mundo. Está longe disso, mas seria uma grande injustiça não dizer que é, sem dúvida alguma, o mais bem produzido em relação a todos os outros baseados na série. | RONIE ANDERSON



- ▲ Uma das melhores formas para sair vencedor nos combates é abusar dos golpes especiais e magias.
- Todos os personagens saiyajins poderão executar transformações durante as lutas.
- × As já conhecidas e frenéticas cenas de luta poderão ser vistas no jogo em combos de tirar o fôlego.
- Assim como acontece no desenho, os combates poderão acontecer tanto no céu como no chão.



GRÁFICOS **15**

SOM **14**

JOCABILIDADE **22**

DIVERSÃO **15**

## FICHA TÉCNICA

### Produção

Free Radical

### Distribuição

Ubisoft

### Jogadores

1 - 16

### Site

hazegame.usubi.com

### Online

Sim

### SIKAXIS

Não

### VERSÃO AMERICANA



**FPS**

1ª PESSOA



Enredo envolvente, jogabilidade precisa e multiplayer simples.



Visual fraco dos personagens e IA desregulada.

### CONTROLES

Diferente de outros FPS para PS3, o uso das alavancas analógicas em Haze não traz uma experiência de jogo frustrante



# Haze

## Néctar dos deuses?

**F**oram meses de espera até que Haze fosse finalmente lançado para PlayStation 3. O jogo da Ubisoft, exclusivo para o console, era uma das grandes apostas do ano, já que a Free Radical, equipe que desenvolveu o jogo, é composta por caras que já trabalharam em medalhões dos FPS como GoldenEye, Perfect Dark e TimeSplitters. Infelizmente, de nada adianta um esquadrão de craques se a equipe não demonstrar seu talento dentro de campo.

Longe de ser o pior jogo do ano, Haze até possui qualidade e um enredo interessante, mas decepciona pela falta de profundidade como um todo. Faltou apenas vida própria e capricho técnico para se consagrar, mesmo com um interessante sistema de ser dependente de uma droga estimulante. É uma pena, pois prometia ser uma bela exclusividade do PS3.

### Overdose

O ponto alto de Haze é o enredo, e seu principal componente, a droga conhecida como Nectar. A história o coloca como Shane Carpenter, um soldado da Mantel, uma agência militar particular em combate contra guerrilheiros

na América do Sul. O seu objetivo inicial é combater esses guerrilheiros e livrar o território dessa suposta tirania, mas tal meta muda em poucos instantes.

Para combatê-los, os soldados da Mantel utilizam uma substância química chamada Nectar, que aumenta consideravelmente os sentidos por tempo indeterminado. O efeito dessa droga faz com que a visão seja aperfeiçoada (os inimigos ficam brilhantes), sem falar que ela aumenta a velocidade, a força e a agilidade.

É claro que toda droga tem sua contra-indicação, e o consumo exagerado do Nectar faz com que o soldado tenha alucinações e se torne extremamente violento. Shane percebe que seus companheiros agem de maneira estranha e atiram impiedosamente contra qualquer pessoa presente no campo de batalha e resolve mudar de lado. A partir deste momento, sua missão é ajudar os guerrilheiros e descobrir quais são os reais motivos da Mantel naquela região.

É inegável que o enredo é muito criativo e chama a atenção. De fato, alguns acontecimentos na história chegam a surpreender, mas a sua mecânica faz com que o enredo se perca ante os problemas técnicos apresentados.



### Memórias de GoldenEye

Se o passado da Free Radical não foi suficiente para o sucesso de Haze, ao menos em um aspecto este novo FPS lembra os jogos de outrora. Como em GoldenEye, a diversão está garantida no multiplayer local, com tela dividida para dois jogadores.

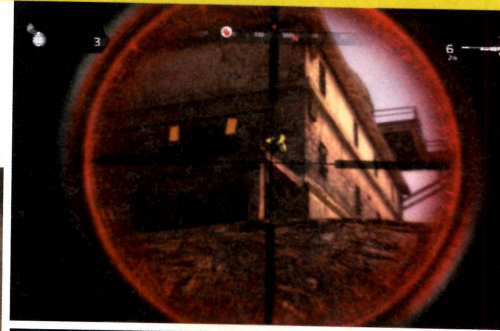
EXTRA  
+++

Se na campanha solo a IA atrapalha, a jogatina se torna muito mais divertida no modo online, contra jogadores realmente espertos. O mais interessante é o modo Assault, que divide os jogadores em dois times com missões específicas para cada um.

New Objective: Open the gate

#### SOBRE RODAS

Um dos pontos fracos do título está na direção dos veículos - não se espante caso xingue alguém por isso



## Visualmente estranho

Haze tem um visual esquisito. Se na primeira fase os cenários são bonitos, a floresta é detalhada e os efeitos de luz e sombra são eficientes, o detalhe visual dos personagens deixa muito a desejar. As expressões faciais são muito artificiais e a feição dos rostos não são nada realistas.

#### MULTIPLAYER

Bons momentos de diversão aguardam aqueles que se aventurarem no modo multiplayer de Haze

#### Pontos de vista diferentes, porém iguais

A história oferece ao jogador dois tipos diferentes de jogabilidade: o início, como um membro da Mantel, e o restante do jogo, após debandar para os lados do inimigo.

Trabalhando para a empresa, sua principal arma é o acesso ao Nectar. O problema é que a overdose de Nectar causa alucinações, deixa a imagem completamente embaçada e o torna mais violento, fazendo com que o herói perca o controle de suas ações por um período curto de tempo. O efeito fica bem pior quando um inimigo consegue acertar o dispositivo que injeta a droga em seu corpo. Por isso, todo cuidado é pouco durante o combate.

Após virar a casaca, você terá de se virar sem o néctar, mas isso não chega a ser um problema, já que a droga pode ser usada contra os próprios usuários. Ao matar um soldado inimigo, você pode sugar o Nectar dele e

utilizá-lo para criar armas alucinógenas.

Apesar da idéia parecer saborosa no papel, na prática acaba "sem sal", pois a inteligência artificial dos inimigos nem de longe lembra a perfeição de games como BioShock, e facilmente eles caem nas mesmas armadilhas. Essa repetição faz com que o jogo se torne cansativo em poucas horas.

Se a IA não colabora, a jogabilidade funciona bem, mesmo nas alavancas analógicas do SIXAXIS/DualShock 3. Mirar é relativamente fácil e os comandos são precisos, facilitando na hora da batalha. A coisa muda de figura quando somos obrigados a passar pelas partes com os veículos - os controles falham e as curvas são desreguladas.

No geral, Haze é um bom jogo, dotado de vários pontos positivos, mas a grande quantidade de falhas na IA, a mesmice na jogabilidade e o visual genérico dos cenários fazem com que a nota final seja prejudicada. | ANDRÉ FORTE

▲ O Ministério da Saúde adverte: se usar néctar, não atire.

○ Os inimigos ficam cobertos por uma aura vermelha sob o efeito do Nectar. Mande bala!

✕ As cenas de tiro nos veículos são divertidas, pois o controle é concentrado na mira.

□ Há veículos, mas o controle é tão preciso que você vai preferir uma caminhada.

4-PLAYER COOP MODE



## FICHA TÉCNICA

### Produção

Codemasters

### Distribuição

Codemasters

### Jogadores

1-12

### Site

racedrivergrid.com

### Online

Sim

### SIEMENS

Sim

### VERSÃO AMERICANA



### CORRIDA



Gráficos incríveis, sistema de dano perfeito e replay fantástico.



Quedas constantes de frame rate.



# GRID

## O MELHOR JOGO DE CORRIDA DO ANO

**I**ndo direto ao ponto, sem enrolação: Race Driver GRID é o jogo de corrida mais empolgante dos últimos anos. Mais precisamente, desde Burnout 3, lá no distante setembro de 2004. Não que ele tenha algo a ver com o game da EA. Na verdade, em uma comparação bem honesta, a frase que define o jogo seria: GRID é tudo o que Need for Speed: ProStreet deveria ter sido e não chegou perto de ser.

### Saindo na frente

GRID se divide entre provas nos EUA, Europa e Japão. A América geralmente tem circuitos de rua, o Velho Continente conta com seus belos circuitos fechados e a Terra do Sol Nascente, além de focar um pouco mais nas provas de drift, é a única que possui as excelentes corridas de Touge, aqueles rachas mano-a-mano nas montanhas (muito, muito melhores

que as de NFS Carbon, diga-se de passagem). Você precisa ganhar pontos de respeito o suficiente em cada categoria para adquirir licenças novas e subir nos rankings. Não há uma ordem específica. Contanto que você tenha o carro necessário - ou dinheiro para comprar um - e a licença certa, pode encarar qualquer corrida. O que é muito bom, porque as localidades diferem muito. Nas corridas europeias, por exemplo, o jogo se comporta de um jeito muito parecido com os games anteriores da série Race Driver, que tinham exclusivamente esse estilo e com os carros um pouco mais "ensaboados".

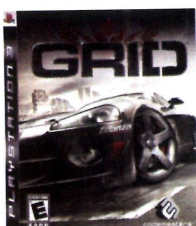
Mas as lembranças da fase antiga de Race Driver ficam por aí mesmo, pois GRID tem uma cara muito mais descompromissada. A maior prova disso é a grande novidade do jogo, que é a manipulação do replay. Se você errou uma freada e parou no muro com uma roda a menos, basta acionar o replay da batida.

### JOGANDO SUJO

Os oponentes não pensarão duas vezes em fechar outros pilotos para ganhar a prova

### Agressividade


Seus adversários são um tanto agressivos, às vezes demonstrando até um bom nível de estupidez - em qualquer sentido. Fazem curvas sem se preocupar muito com quem está do lado, chegando até a jogá-lo para fora sem motivo aparente. A solução? Seja mais agressivo que eles.



A corrida de Le Mans, no Circuit de La Sarthe, ocorre em todo final de temporada. Como é um evento muito longo, todas as categorias correm juntas. Você só precisa chegar na frente de sua categoria, ou seja, se estiver correndo pela GT1, estar em 7º lugar significa estar em primeiro.

## Trabalho em equipe

Seu companheiro de equipe costuma ser melhor nas provas de seu país de origem - um japonês é ótimo em drift, por exemplo - então não reclame quando ele for mal em algumas corridas. Também fique esperto para não deixá-lo de fora da corrida, afinal, quando sua equipe termina com mais pontos que as outras, um cheque bem gordo costuma estar esperando.

Então você volta até o ponto antes de fazer a curva, aperta o botão  e pronto, você retorna exatamente desse ponto, procurando fazer a curva do jeito certo dessa vez. É claro que há um limite de uso, e se você preferir desligar essa opção, ganhará mais pontos de respeito.

Algo muito legal é ver como o progresso no jogo faz querer continuar jogando. É bem simples, na verdade. Você começa correndo para outras equipes em corridas únicas, tentando juntar US\$ 80 mil para reformar um Dodge que está meio sucateado e começar seu time. Quando consegue isso, é hora de correr para começar a ganhar mais respeito e novas licenças. Quando ganha uma licença, vem um companheiro de equipe. Depois, boxes profissionais. Como foi dito, é bem simples, mas dá uma boa sensação de se estar chegando a algum lugar, coisa que raramente se vê nos games de corrida atuais. Administrar os patrocinadores da equipe depois de cada corrida, escolher o desenho do carro e se inscrever em Le Mans todo final de temporada não parece "uma coisa a mais". Faz parte da experiência.


## Bonito de se ver


Os gráficos de GRID são excelentes. A apresentação como um todo é fenomenal, especialmente quando se fala dos circuitos de rua, que roubam a cena. Particularmente, as pistas de Milão são de tirar o fôlego. Tudo isso melhora com o replay das corridas. Você deve estar pensando que é ridículo falar dos replays, então só digo isso: GRID tem os melhores replays da história dos videogames, o que torna imperdoável o fato de não poder salvá-los para mostrar sua corrida aos amigos. Ainda sobre os gráficos, há também um ponto negativo, infelizmente, apenas na versão de PS3: o jogo sofre algumas quedas na taxa de quadros por segundo, geralmente nos já citados circuitos de rua. E como GRID corre a 30 quadros, ficar abaixo disso incomoda um pouco.


No geral, essa nova roupagem da série Race Driver se consagra como o melhor jogo de corrida do ano - já que não há algum grande nome restante na agenda. Poucas vezes foi tão emocionante correr em pistas apertadas ou derrapar por longas curvas como em GRID. Jogo recomendadíssimo. | DOUGLAS PEREIRA


### EMBASBACANTE

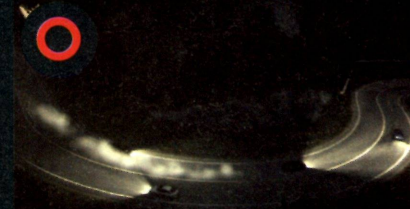
O visual das pistas de GRID chamarão sua atenção a cada volta

 Os replays são sensacionais, assistí-los é uma obrigação.

 Também existem os Touges noturnos, muito mais emocionantes.

 Le Mans 24: cada minuto equivale a uma hora. Mesmo assim, não é fácil.

 No começo, você será a alegria dos funileiros. Essas batidas não serão raras.



GRÁFICOS **20**

SOM **18**

JOGABILIDADE **20**

DIVERSÃO **20**

## FICHA TÉCNICA

### Produção

Luxoflux / XPEC

### Distribuição

Activision

### Jogadores

1-4

### Site

kungfupandagame.com

### Online

Não

### SIKAKIS

Sim

VERSÃO AMERICANA



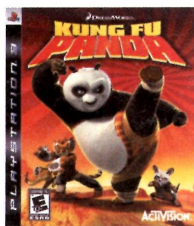
AVENTURA



Aventura divertida e bem estruturada.



Alguns sons repetidos e multiplayer fraco.



## Qualidade

Os gráficos e a dublagem são excelentes, e realmente dão a sensação de jogar o desenho animado que falta em muitas adaptações. Po continua desastrado, divertido e bem feito.

**CHEGA PRA LÃ**  
Po precisa treinar muito para salvar o Vale da Paz



# Kung Fu Panda

*Patas da fúria!*

Conheça Po, um panda trapalhão, aspirante a mestre de kung fu que se junta a um grupo de guerreiros para vencer Tai Lung, um poderoso mestre maligno que escapou da prisão, e salvar todos dos planos do vilão e seus capangas. Esse é o enredo de *Kung Fu Panda*, filme que estreou em diversos países em julho (inclusive no Brasil) e que acaba de ganhar um game para acompanhar o lançamento. Depois de tantas adaptações fracas, à primeira vista, um game assim parece uma péssima idéia, mas aqui este não é o caso.

## O golpe certo

Kung Fu Panda é um jogo de ação, ou seja, durante as 13 fases atravessamos os ambientes mais diferentes enchendo vilões de pancada. Lutar é fácil e gratificante - ataques rápidos, ataques fortes, pulos, defesa e arremessos -, contando com ataques especiais malucos como barrigadas e terremotos, tudo com muito humor.

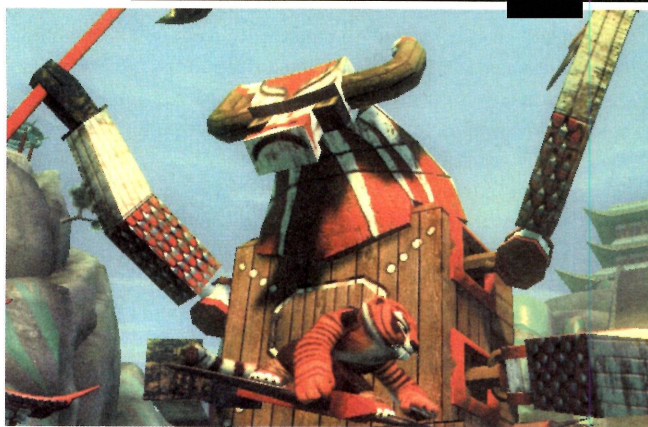
Aqui também entra a possibilidade de conseguir melhorias para seus movimentos. Po conta com 12 marcações, que vão de chi e vida até força de ataques específicos, que, assim como os cinco ataques especiais do herói, podem ser melhorados coletando moedas durante as fases. Isso garante uma diversidade que muitos jogos do gênero não têm. Ainda neste ponto, há fases com desafios que vão além da pancadaria, incluindo voar ou velejar, e momentos em que utilizamos outros personagens além de Po.

Como um toque final, há muito o que destravar, incluindo roupas, vídeo e arte do filme, além de bonecos, personagens e modos para o multiplayer. | **RODRIGO ORTIZ**

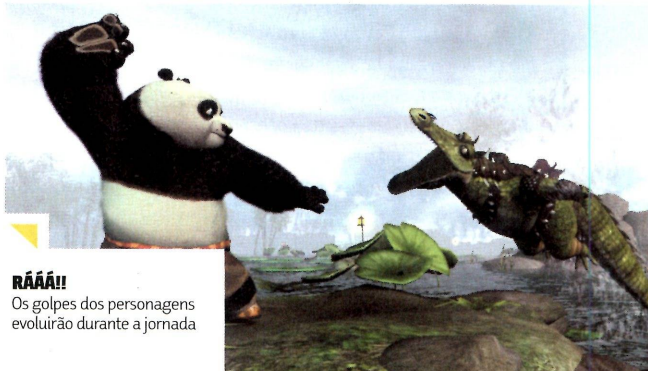
## EXTRA



Parece difícil de acreditar na hora, mas vários dos dubladores - incluindo Jack Black, que dá voz a Po - não fizeram parte do elenco para o game. Para compensar, a Luxoflux conseguiu profissionais à altura, de modo que isso não atrapalhasse a diversão.



**VILÃO** O leopardo Tai Lung fará de tudo para atrair Po e companhia



## RÁÁÁ!

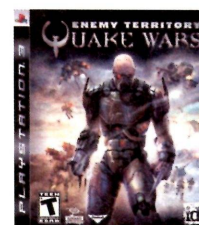
Os golpes dos personagens evoluirão durante a jornada

GRÁFICOS ■ 15

SOM ■ 17

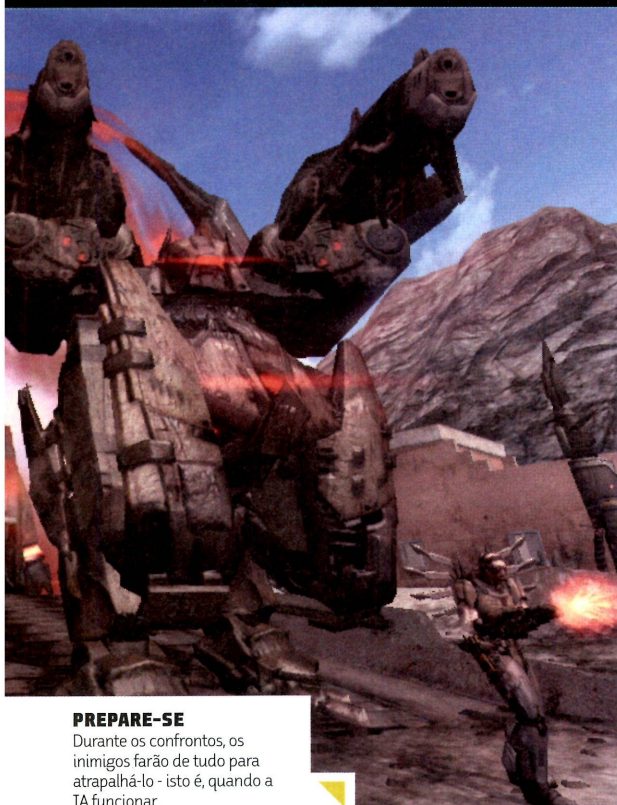
JOGABILIDADE ■ 16

DIVERSÃO ■ 16

FICHA  
TÉCNICAProdução  
Splash DamageDistribuição  
ActivisionJogadores  
1 - 16Site  
enemymilitary.comOnline  
SimSIXAXIS  
NãoVERSÃO  
AMERICANA  
FPS  
1ª PESSOA+  
Jogo online continua  
bom, armas e veículos  
bem elaborados.-  
Visual pior, nenhuma  
novidade em relação  
ao PC.

## Falha artificial

Boas e más notícias: Quake Wars conta com um sistema de classes diferentes para cada raça de guerreiros, o que soma um diferencial e tanto ao modo online, mas que não funciona muito bem no modo para um jogador. A culpa? Da IA, obviamente.



## PREPARE-SE

Durante os confrontos, os inimigos farão de tudo para atrapalhá-lo - isto é, quando a IA funcionar



## DESTRUIÇÃO

ET: QW oferece diversas armas e veículos para auxiliar na luta contra os oponentes



# Enemy Territory: Quake Wars

## Menos do mesmo

**M**esmo sem fazer muito barulho, Enemy Territory: Quake Wars foi lançado para o PC no ano passado e só não fez mais sucesso devido à forte concorrência de títulos fabulosos como BioShock e Call of Duty 4. A verdade é que o jogo tem muita força no modo online e muitos fãs espalhados pelo mundo, mas faltou carisma no modo offline para se tornar inesquecível. Neste vácuo de questionamentos e com um ano de atraso, a versão de PS3 não conseguiu sequer ser "mais do mesmo", ficando muito aquém no quesito online e visual.

### Não pense para atirar

Apesar de parecer muito mais elaborado do que Quake 4, Enemy Territory é ainda mais direto ao tratar dos motivos que o colocam no tiroteio. O roteiro é inexistente e o modo para um jogador é tão chato que fatalmente você vai tentar esquecê-lo para se divertir no fogo cruzado nos modos online, o grande atrativo da versão para PC.

O problema é que o SIXAXIS nunca foi a melhor opção de controle em jogos de FPS, e somente neste

aspecto a disputa online acaba perdendo pontos importantes e afastando aqueles que já possuem ou jogaram o título no PC. Para piorar a situação, o sistema de mira automática é esquisito e vira e mexe aponta para alvos inesperados, sem falar na falta de balanceamento que este recurso causa nas disputa online, transformando-a em uma espécie de disputa semi-automática, com poucas surpresas que seriam causadas pela mira manual.

Mais incrível ainda: o visual no console está precário - mesmo depois de um ano -, com texturas lavadas típicas de conversões mal elaboradas, o que deixa mais evidente o estilo genérico dos cenários do jogo.

A versão para PS3 também conta com todas as armas e veículos presentes no jogo de PC. Apesar de extensa, esta lista poderia ser bem maior para uma conversão que demorou quase um ano para ser lançada.

Resumindo, é o tipo de título que facilmente pode ser ignorado de sua cara coleção de jogos do PS3 devido a tantas opções melhores no gênero. | **ANDRÉ FORTE**

GRÁFICOS **14**

 SOM **16**

 JOGABILIDADE **15**

 DIVERSÃO **15**

## FICHA TÉCNICA

### Produção

EA Sports

### Distribuição

EA

### Jogadores

1-16

### Site

[easports.com/nascar09](http://easports.com/nascar09)

### Online

Sim

### SIEMENS

Sim



### ACIRRADO

As corridas da Nascar têm como principal característica as disputas de tirar o fôlego. Esse fato foi bem retratado no game Nascar 09

### DIFICULDADE

Na visão do cockpit, os retrovisores servem apenas como enfeite



Desafios de talento | Licença total da Nascar

Sem inovações | Sistema de dano | Retrovisor | IA ruim

# NASCAR 09

*Liguem seus motores [infelizmente]*

A temporada 2009 da Nascar (National Association for Stock Car Auto Racing), campeonato famoso nos EUA (sendo a Stock Car sua equivalente aqui no Brasil) já chegou aos consoles de videogames. Chegou, mas trouxe um marasmo que espanta novos jogadores e deixa os veteranos da série com a pulga atrás da orelha com o que é oferecido. O game, por contar com total licença da Nascar original, tem três modalidades à disposição do jogador. Fazem parte das opções a Nationwide, Craftsman Truck e Sprint Cup. No modo Career, todos os passos dos Grandes Prêmios estão incluídos, como testes, treinos e as corridas em si. Todo o game é apresentado, incluindo dicas e explicações pelo tetracampeão da Sprint Cup Jeff Gordon, que foi incluído através de gravações reais que enriquecem os menus. Ainda no modo Career, o jogador deve ganhar reputação com boas pilotagens nas corridas. Além das corridas, o jogador participa de desafios de talento, que colocam à prova a perícia do jogador. Testes de entrada no pit, derrapagem, velocidade e outras características são recompensadas com pontos.

### Rodando, rodando e rodando...

As dificuldades das corridas podem ser definidas em Normal (um estilo mais Arcade) e Pro (mais realista, com direito a controle de tração e de características da direção do carro). Mesmo com configurações personalizadas, a direção não é das melhores, sendo um pouco dura para se pilotar. Os danos, constantes na categoria, são retratados, mas estão

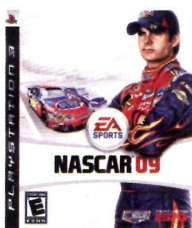


### PERSONALIZAÇÃO

Você é capaz de modificar algumas características de seu carro. Mas só algumas

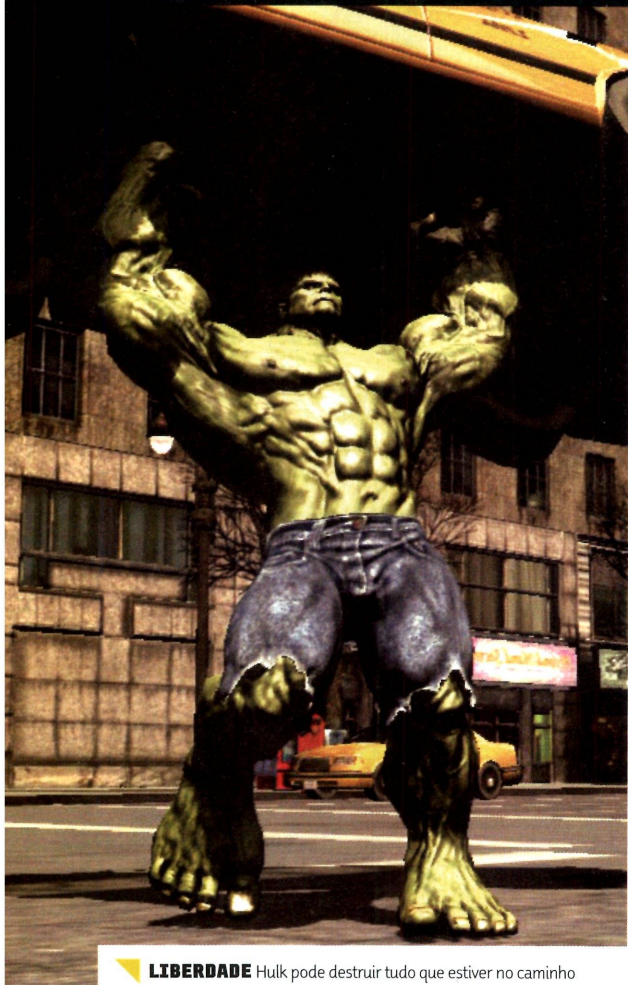
longe de serem os ideais. Os acidentes não são elaborados, tornando-se apenas eventos banais nas corridas. Replays mostram os acidentes, mas mesmo assim não os tornam mais espetaculares mesmo em outras câmeras.

Resumindo: Nascar 09 não é uma calamidade, mas mostra que é um jogo para os fãs norte-americanos da modalidade. | RICARDO CAETANO

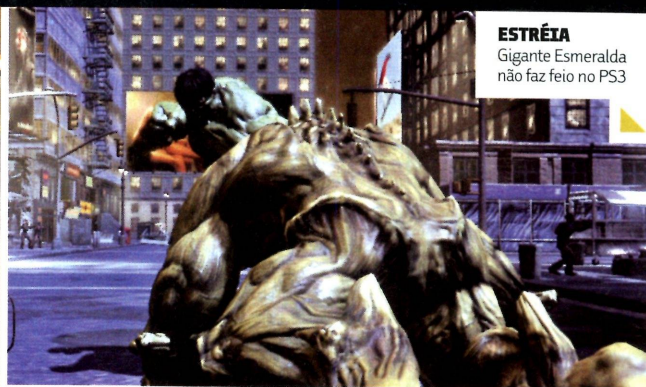


### Astro das pistas

Jeff Gordon, piloto norte-americano que dá instruções e orienta o jogador durante os menus do game, foi quatro vezes campeão (1995, 1997, 1998 e 2001) na modalidade de disputa Sprint Cup da Nascar.



**LIBERDADE** Hulk pode destruir tudo que estiver no caminho



**ESTRÉIA**  
Gigante Esmeralda não faz feio no PS3

**EXTRA**



Desenvolvido em 2005 pela Radical Entertainment, Ultimate Destruction para o PlayStation 2 é, sem dúvida, a melhor aventura estrelada por Bruce Banner. O mundo aberto, a destruição total e as diversas missões serviram de inspiração para o novo jogo.

**CADÊ?**

Alguns inimigos de TIH não apareceram no novo filme



**FICHA TÉCNICA**

**Produção**  
Edge of Reality  
**Distribuição**  
SEGA  
**Jogadores**  
1  
**Site**  
incrediblehulkthegame.marvel.com  
**Online**  
Não  
**SIHAIX**  
Não



Visual bonito, Hulkbuster e quebrar prédios em busca de itens é muito divertido.

Roteiro confuso, missões inúteis, faltaram opções extras

# The Incredible Hulk

## Quebrando tudo

**A**ntes que você pergunte: sim, é jogo de filme, mas não vamos nos limitar a este detalhe para analisar o novo jogo do gigante verde da Marvel. A Sega errou feio com o recente Iron Man e estávamos totalmente incrédulos de que The Incredible Hulk fosse nos agradar. Para a nossa sorte, o novo jogo do Incrível Hulk é surpreendente. Veja bem: não é nenhuma maravilha, mas é muito, mas muito melhor que aquela porcaria protagonizada pelo playboy de armadura.

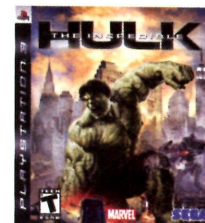
**GT...H?**

Calma lá, Hulk não sai por aí roubando carros, mas a similaridade do mapa aberto da cidade pode agradar aos fãs da série da Rockstar. Esta fórmula já foi explorada em Ultimate Destruction e não fez tão feio. Este novo jogo segue exatamente o que já foi

mostrado, porém, com gráficos muito mais bonitos e um visual bem elaborado.

Os cenários são vastos e detalhados, e Hulk possui liberdade para destruir o que bem entender na cidade de Nova York, inclusive os diversos monumentos históricos e culturais da Grande Maçã. Outro cenário conhecido é o Rio de Janeiro, onde a trama começa com um chato e dispensável tutorial dos controles.

A jogabilidade funciona bem - os problemas de câmera e colisão de Iron Man passaram bem longe daqui - e o visual é acima da média dos jogos licenciados. O som também agrada, com trilha sonora e dublagem do filme. O único problema é que a história é confusa, misturando algumas passagens do cinema e acrescenta muitas missões inúteis. | **ANDRÉ FORTE**



**Procurado**

Um grande diferencial da destruição causada pelo herói é o medidor de procura, parecido com o visto em GTA. O "Hulkbuster" aumenta a cada patrimônio destruído, o que escala cada vez mais soldados do esquadrão anti-Hulk para destruí-lo.

## FICHA TÉCNICA

**Produção**  
High Moon Studios

**Distribuição**  
Vivendi Games

**Jogadores**  
1

**Sítio**  
bournethegame.com

**Online**  
Não

**SIKAKIS**  
Não

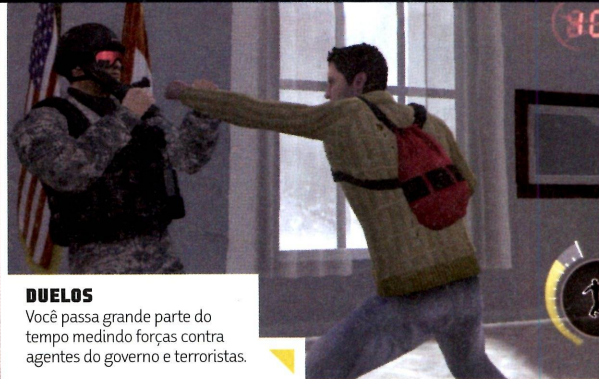


Clima de perseguição fiel ao filme | Som fenomenal  
Cenas de luta

Visual poderia ser melhor | Controle do tiro é complicado



**FORÇA** Bourne foi treinado pelo governo para ser uma arma letal



### DUELOS

Você passa grande parte do tempo medindo forças contra agentes do governo e terroristas.

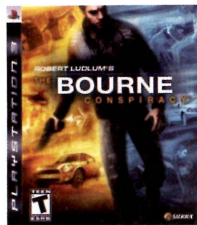
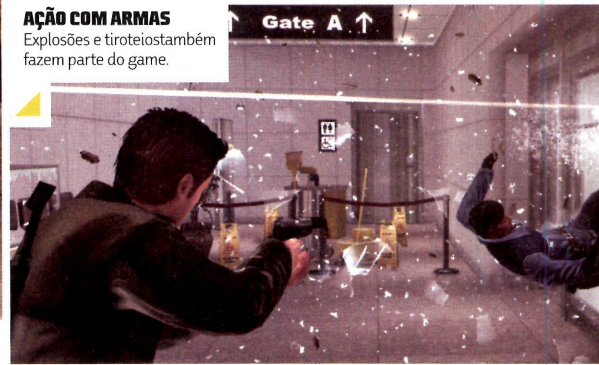
### EXTRA



O clima de *The Bourne Conspiracy* é empolgante do início ao fim, assim como na trilogia de filmes protagonizada por Matt Damon. Infelizmente, a Vivendi e a High Moon resolveram não colocar o ator no jogo (Damon perdeu muito dinheiro, entre outros motivos).

### AÇÃO COM ARMAS

Explosões e tiroteios também fazem parte do game.



### Seguindo o script

O jogo é extremamente linear e pode afastar os fãs de mundo aberto e que necessitam de diversas opções de caminhos a seguir. Assim como em um filme, o roteiro segue o script, e apesar de tudo ser previamente planejado, não se torna maçante.

# The Bourne Conspiracy

## Espionagem em grande estilo

**S**em muito confete, *The Bourne Conspiracy* foi lançado para PS3 e quase passa despercebido não fosse a demo disponibilizada na PlayStation Store. Sorte que a Vivendi resolveu mostrar a prévia na rede, pois conhecendo a fama de jogos baseados em filmes, poucos se interessariam em conhecer a nova aventura de Jason Bourne. Quem viu a demo gostou, e possivelmente vai procurar a versão final, que é surpreendentemente boa.

O jogo segue uma história paralela à do filme e revela informações até então não reveladas na telona, como a identidade real de Jason Bourne, além de responder outras dúvidas entre as dezenas que não ficaram claras nos filmes. Sobre a ação, é impossível não se empolgar logo nos primeiros minutos de jogo. O clima de perseguição é incrível e a linguagem cinematográfica está presente a cada tomada de câmera. O jogo é um misto de perseguição, luta, tiroteio e eventos Quick Time (aqueles em que o jogador deve apertar

determinado botão no momento certo). Quando chega a hora dos combates, a câmera mostra ainda mais o seu valor, chacoalhando a cada soco que Jason acerta ou leva.

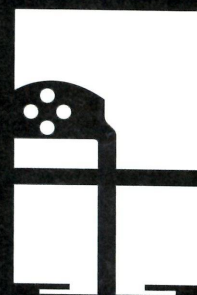
### Acima da média

O visual geral de *The Bourne Conspiracy* é bom, os cenários são criativos e repletos de itens que podem ser utilizados contra os inimigos. Há muitos detalhes, mas faltou capricho na criação destes, com texturas lavadas em muitos pontos. Além disso, os personagens possuem pouco apelo realista e visual "plastificado". Em contrapartida, o herói possui feição realista e faz caras e bocas a cada situação. A câmera participa e acompanha o herói ativamente, e nunca atrapalha, o que soma mais um grande ponto positivo.

É realmente difícil indicar jogos baseados em filmes, mas *The Bourne Conspiracy* é uma ótima opção, principalmente para quem gostou da ação da telona. **JANDRÉ FORTE**

# ALIVE

*ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP*



# 90

## Previews

Confira o que está por vir: The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, Diabolik: The Original Sin e Heroes of the Pacific



# 92

## Dicas

Precisando de ajuda para se tornar um verdadeiro ninja em Naruto: Ultimate Ninja 3? Nossas dicas podem ajudá-lo na jornada



# 94

## Reviews

Veja a opinião da nossa equipe sobre os seguintes jogos: Guitar Hero: Aerosmith e Alone in the Dark

**FICHA TÉCNICA**

**Lançamento**  
22/07/2008

**Produção**  
Eurocom

**Distribuição**  
Sierra Games  
**Jogadores**  
1

**Site**  
mummyvideo-  
game.com/us/  
**Online**

Não  
**Expectativa**  
Baixa

**MAIS MÚMIAS**

A Múmia já rendeu dois jogos fracos: será que este salvará a trilogia?

16  
150



**EXTRA**



Geralmente, adaptações de filme ficam relegadas a um segundo plano, e os personagens do jogo não têm as vozes de suas partes de verdade - às vezes nem mesmo a aparência. Em *Tomb of the Dragon Emperor*, pelo menos, seus "bonecos" terão as vozes dos atores principais.



A Eurocom lembrou do PlayStation 2.



O jogo não parece muito refinado na parte técnica.



**TIMELINE**



**Metal Slug H | 1999**  
Viu uma múmia no caminho e ela está atrapalhando? Atire ou jogue granadas.



**The Mummy | 2000**  
A primeira adaptação do filme para os consoles não agradou muito.



**The Mummy Returns | 2001**  
Ela retornou, mas esqueceram de melhorar o que era ruim.

# The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor

*Mas as múmias não ficavam no Egito?*

**M**ais um jogo de filme. Esta época do ano é a mais propícia para esse tipo de game, já que é verão nos EUA e assim chegam todos os grandes sucessos de bilheteria do ano. A Múmia está de volta nesta temporada e é claro que algum game deveria acompanhar a campanha promocional do filme. O interessante é que a Sierra decidiu seguir um caminho um pouco diferente. Almejando números de venda satisfatórios sem gastar muito, o jogo será lançado apenas para PlayStation 2, Wii e Nintendo DS.

Tomb of the Dragon Emperor traz de volta o herói Rick O'Connell, agora com seu filho Alex, explorando tumbas da China e picos do Himalaia. Obviamente, o jogo é de ação, em um estilo parecido com o do último game de *Piratas do Caribe* (até o time de desenvolvimento é o mesmo).

Você vai passar por combates e um pouco de elementos de plataforma, podendo mudar entre armas de fogo e combate mano a mano quando bem entender. Quem serão seus alvos? Os servos do tal Dragon Emperor, que no filme é interpretado por Jet Li (ainda estamos nos perguntando o que a China e os chineses têm a ver com um filme chamado "A Múmia").

Há também muitos quebra-cabeças e até mesmo alguns elementos de decifração de hieróglifos - de novo, isso tem algo a ver com a China? De qualquer forma, este é um dos raros jogos hoje em dia que são lançados para PS2 e não PS3. Por isso, de repente, vale a pena dar uma conferida. Mas não espere muita coisa. O filme chega no dia 1º de agosto, mas o jogo estará disponível uma semana antes - cuidado com os spoilers. | **DOUGLAS PEREIRA**



**+** Trazer ao PSP mais um título de ação furtiva.

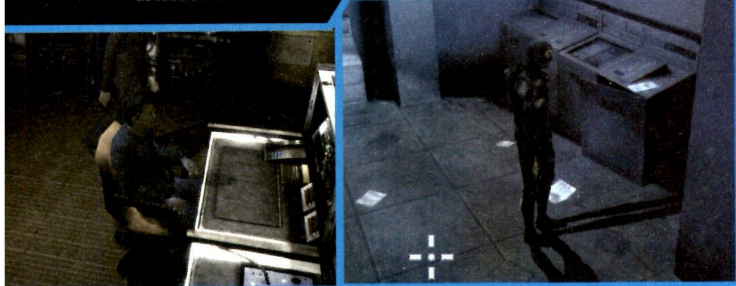
A história do jogo foi baseada no mundo criado em 1962 pelas irmãs Angela e Luciana Giussani, o mesmo utilizado para as HQs de Diabolik.

**-** Será que os inimigos terão IA de ostra em coma?

**+** Pilotar aviões reais do Eixo e dos Aliados.

O PSP já tem algumas opções de games de combate aéreo: Ace Combat X: Skies of Deception e Snoopy Vs. The Red Baron.

**-** Analógico deve atrapalhar em manobras rápidas.



# Diabolik: The Original Sin

## Ação diabólica

**FICHA TÉCNICA**  
**Lançamento**  
 4º trimestre de 2008  
**Produção**  
 Artemática  
**Distribuição**  
 Black Bean Games  
**Plataforma**  
 PS2, PSP  
**Jogadores**  
 1  
**Site**  
 artematica.com  
**Online**  
 Não  
**Expectativa**  
 Média

Qual seria o valor ideal a ser pago para resgatar o amor da sua vida das mãos de seqüestradores? Para o anti-herói Diabolik, ele é equivalente ao de uma obra rara. Porém, ao mesmo tempo em que luta para obtê-la, o protagonista descobre que Eva, sua amada, foi envenenada pelos vilões e apenas uma pessoa poderá ajudá-lo a resolver ambos os problemas: você.

### Agindo em silêncio

Sua missão em D: TOS será obter o quadro de forma ilegal. Logo, toda ação que puder ser feita discretamente contará pontos e este é um dos focos do jogo, que alia ainda diversos enigmas que devem ser desvendados durante a busca e documentos que, quando encontrados e decifrados, darão novas e importantes informações.

Além disso, o título dará a possibilidade de encará-lo de duas formas diferentes: como um jogo de aventura ou de aventura / ação. Em ambos, será possível encontrar uma atmosfera que promete mantê-lo preso ao console por um bom tempo. | DOUGLAS VIEIRA



# Heroes of the Pacific

## Um vôo nada pacífico

**FICHA TÉCNICA**  
**Lançamento**  
 2008  
**Produção**  
 IR Gurus  
**Distribuição**  
 Red Mile Entertainment  
**Plataforma**  
 PSP  
**Jogadores**  
 Não definido  
**Site**  
 heroesofthepacific.com  
**Online**  
 Não definido  
**Expectativa**  
 Baixa

Já lançado para PC, PlayStation 2 e Xbox em 2005, Heroes of the Pacific tem previsão de lançamento para PSP para este ano. O game é de combate aéreo inspirado nos eventos da Segunda Guerra Mundial, em especial, as batalhas de Pearl Harbor, Midway, Iwo Jima e Guadalcanal, travadas intensamente pelo ar e mar. Diversos aviões de ambos os lados (Eixo e Aliados) deverão estar presentes. A jogabilidade promete ser rápida e intensa, assim como em WWII: Battle Over the Pacific (já lançado na Europa). As missões são inspiradas em registros oficiais da guerra, e antigas fotografias e réplicas dos aviões. Além de combater aviões inimigos, alvos terrestres também estarão presentes, além de porta-aviões em alto-mar, como era de se esperar. Se seguir as versões já lançadas para consoles, podemos esperar por aviões *secretos para destravar* ao cumprir as missões com um bom ranking. O modo online, presente nos consoles, ainda não foi confirmado no portátil. | HENRIQUE MINATOGAWA





## **Naruto: Ultimate Ninja 3**

### Personagens

No menu principal, segure R1 + R2 e aperte □, ▲, ◻, △. Solte R1 + R2, segure L1 + L2 e aperte →, ↑, ←, ↓. Solte L1 + L2 e aperte L3 + R3. Um som tocará para indicar que você inseriu o código corretamente. Todos os personagens (com exceção de Hyuuga Hanabi e Yondaime Hokage 4) serão habilitados.

**Habilitar "Might Suit" Naruto:** complete o modo Story.

**Habilitar Anbu Kakashi:** complete o modo Story.

**Habilitar Anko:** derrote-o no modo Story.

**Habilitar Asuma:** derrote-o no modo Story.

**Habilitar Haku:** no modo Story, capítulo um, complete a missão dois.

**Habilitar Hanabi Hyuuga:** encontre Hanabi Hyuuga no modo Story.

**Habilitar Hokage 1 e Hokage 2:** complete os desafios Udon e Moegi's para depois completar o desafio Ebisu's no restaurante próximo à loja Scroll.

**Habilitar Hoshigaki Kisame:** no modo Story, capítulo três, complete a missão oito.

**Habilitar Jiraiya:** no modo Story, capítulo três, complete a missão nove.

**Habilitar Kankuro:** no modo Story, capítulo dois, complete a missão sete.

**Habilitar Konohamaru:** complete o modo Story e depois, na academia, os minigames Moegi e Udon's.

**Habilitar Kurenai:** derrote-o no modo Story.

**Habilitar Momochi Zabuza:** no modo Story, capítulo um, complete a missão três.

**Habilitar Orochimaru:** no modo Story, capítulo dois, complete a missão seis.

**Habilitar Sabaku no Gaara:** no modo Story, capítulo dois, complete a missão sete.

**Habilitar Sandaime Hokage:** no modo Story, capítulo dois, complete a missão seis.

**Habilitar Shizune:** no modo Story, capítulo três, complete a missão onze.

**Habilitar Temari:** no modo Story, capítulo dois, complete a missão sete.

**Habilitar Tsunade:** no modo Story, capítulo três, complete a missão onze.

**Habilitar Uchiha Itachi:** no modo Story, capítulo três, complete a missão nove.

**Habilitar Yakushi Kabuto:** no modo Story, capítulo três, complete a missão dez.

**Habilitar Yellow Flash (Hokage 4):** habilite todos os outros personagens.

### Personagens alternativos

Habilite todos os personagens e, no modo Versus, posicione o cursor em cima de um dos seguintes personagens e segure Select: Chouji, Lee, Jiroubou, Kidoumaru, Kimimaro, Naruto, Sakon, Sasuke, Gaara ou Tayuya.



## Secret Scrolls

Complete os seguintes objetivos para habilitar todos os Secret Scrolls:

**Chunin Exam Battle Arena:** acerte o Kunai voador cinco vezes.

**Forest of Death:** fique em frente ao peixe, na água, por cinco segundos.

**Hero's Memorial Shrine:** pule para trás e posicione-se entre duas árvores do cenário cinco vezes.

**Hokage Monument:** destrua as quatro faces.

**Ichiraku Ramen Shop:** destrua dez itens em todas as partes do cenário.

**Kazekage's Mansion:** acerte a máquina de vendas três vezes.

**Kidoumaru's Spider Nest:** acerte todas as pequenas aranhas no chão, pule para a corda e acerte todas as outras aranhas.

**Kikyo Castle:** insulte seu oponente cinco vezes.

**Konoha Forest:** fique ao lado da árvore por cinco segundos.

**Konoha Hot Springs:** posicione-se no meio do edifício e fique lá por cinco segundos.

**Moonlit Plains:** acerte o barril de Sasuke cinco vezes.

**Tanzaku Outskirts:** acerte a face da cobra cinco vezes.

**Tanzaku Town:** acerte a máquina de vendas cinco vezes.

**The Final Valley:** pule nas cabeças do Hokage cinco vezes.

**Top of Lookout Tower:** pule do sapo para a cobra, e depois para o sapo.

**Training Cliff:** acerte seu oponente cinco vezes.

**Training Field:** fique na água por cinco segundos.

**Village of Sand:** acerte as caixas no tornado cinco vezes.

**Zabuza Battle Bridge:** acerte seu oponente na água três vezes.

**Zabuza's Hideout:** fique no sótão por cinco segundos.

## Figurinos

Os seguintes figurinos não estão à venda no Shop, mas podem ser habilitados com o cumprimento dos seguintes objetivos:

**Figurino 02:** complete a S Mission 1

**Figurino 03:** complete a S Mission 2

**Figurino 04:** complete a S Mission 3

**Figurino 05:** complete a S Mission 4

**Figurino 06:** complete a S Mission 5

**Figurino 07:** complete a S Mission 6

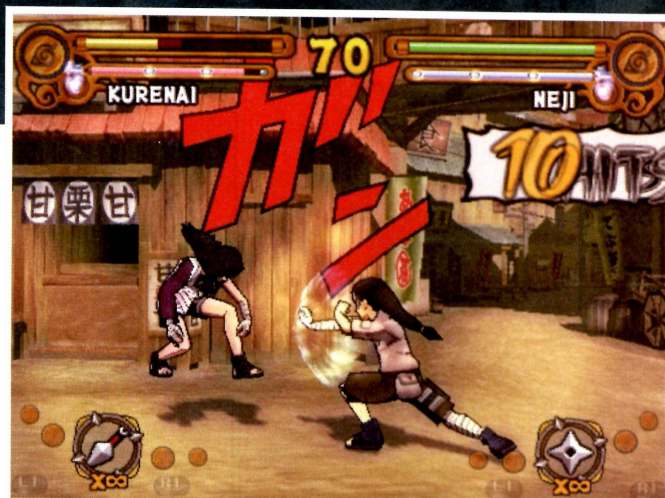
**Figurino 08:** complete a S Mission 7

**Figurino 09:** complete a S Mission 8

**Figurino 10:** complete a S Mission 9

## Cards e Ryou

Tenha um save de Naruto: Ultimate Ninja 2 no seu Memory Card na hora de iniciar um novo jogo para habilitar 607 Naruto Cards e 50,000 Ryou.



**GRÁFICOS** ■ 10

**SOM** ■ 13

**JOGABILIDADE** ■ 12

**DIVERSÃO** ■ 13

**FICHA TÉCNICA**
**Produção**

Hydravision Entertainment

**Distribuição**

Atari

**Jogadores**

1

**Site**
[centraldark.com](http://centraldark.com)
**Online**

Não

**VERSÃO AMERICANA**

**SURVIVAL HORROR**


Duas visões de jogo | Menu de inventário



Sistema de luta | Bugs | Gráficos medíocres

**CLÁSSICO**

Edward Carnby, o detetive sobrenatural, é mais uma vez protagonista de um game da série Alone in the Dark.



# Alone in the Dark

## Sorte ou azar dos usuários do PS2?

Em tempos de PS3 e nova geração, algo inusitado aconteceu. O game Alone in the Dark, ao invés de sair para o PS3, foi lançado para o seu irmão mais velho, o PS2. Seria um bom motivo para comemorar, se o game não fosse um verdadeiro Cavalo de Tróia. Não que ele seja uma completa porcaria, mas mostra como o PS2 já é um console posto de lado no pensamento dos produtores.

**Versão standard**

Comparando Alone in the Dark do PS2 à versão do Xbox 360 (veja no box à esquerda onde está a versão para PlayStation 3) podemos dizer que o primeiro é uma versão standard do segundo. Para que o game fosse lançado para o PS2, todos os quesitos e estrutura sofreram perdas significativas devido à potência dos consoles. Até aí nenhuma novidade, já que um PS2 não é um PS3. O problema está na forma como o game foi produzido. Alone in the Dark está longe de ser um primor para os padrões do console. Tirando algumas características interessantes, o jogo possui quesitos técnicos em patamares de medíocre para baixo.

Vamos aos pontos ruins (que não são poucos). A IA dos personagens é ruim. Não que zumbis não sejam inteligentes, mas ver inimigos parados olhando diretamente para você sem fazer nada não é animador. Mesmo quando as lutas começam, nada fica melhor. Na parte sonora, temos uma boa dublagem, que acaba contrabalanceando uma trilha extremamente genérica e chata. Já os gráficos, o maior ponto fraco do game, acaba tomando a cena. Cenários com poucos detalhes e texturas ruins são apenas parte dos problemas. Os gráficos alcançam seu auge quando falamos dos personagens. As texturas voltam a ser extremamente simples. Ver os personagens falarem durante os diálogos chega a ser constrangedor. Um movimento simples de troca de frames forma a movimentação da boca dos personagens. Será que não dava para fazer algo melhor? Com a palavra, a Hydravision Entertainment.

Por último (e para coroar), encontramos alguns bugs como atravessar objetos sólidos e derrubar do nada objetos que o protagonista segura são alguns dos exemplos dos erros de programação.


**E o PlayStation 3?**





A versão para PS2 de Alone in the Dark foi lançada e algumas pessoas perguntaram: e a versão PS3? Resposta: final do ano. A versão do PS3 foi atrasada para o final do ano, segundo os responsáveis, para que fossem adicionados novos elementos de jogabilidade que utilizem as funções de movimento do SIXAXIS, o controle do PS3.

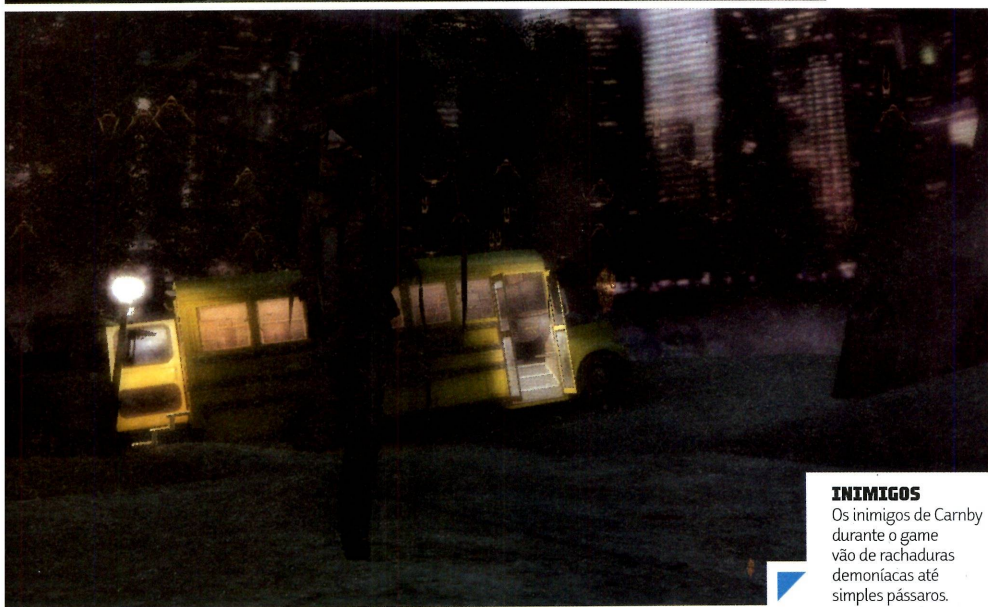
O novo Alone in the Dark pode ser considerado o quinto da série. Desde 1992, além da versão 2008, foram lançados os títulos Alone in the Dark, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3 e Alone in the Dark: The New Nightmare, todos com Edward Carnby como protagonista.



#### CHAMAS

O fogo é o elemento mais importante durante o game.

-  As malignas rachaduras, através de suas passagens, deixam muitas armadilhas por onde passa.
-  Carnby percorre vários cenários em busca por respostas do enorme quebra-cabeça que é Alone.
-  Nos momentos em que estiver pendurado, balance para os lados para evitar os destroços.
-  Mesmo um simples passeio de carro pode se tornar uma viagem só de ida para o Além.



#### INIMIGOS

Os inimigos de Carnby durante o game vão de rachaduras demoníacas até simples pássaros.



1ª E 3ª

## Visões de jogo

Todo survival horror que se preza tem como câmera principal a visão em terceira pessoa. Mas como esses títulos possuem cada vez mais apelo à ação e aos tiros, vários games usam a câmera atrás do ombro do personagem (seguindo a escola RE4). A aposta de Alone in the Dark, no entanto, fica na visão de primeira pessoa na hora de atirar. Mas a união dos dois tipos de câmera acaba gerando uma interação interessante com os mistérios e puzzles do game. São necessárias as duas visões para se ter uma visão total de cada cenário e entender os problemas do game.

### E não há nada para elogiar?

O jogo possui alguns recursos que acabam tendo o seu valor. A presença de dois tipos de câmera é bem interessante. O jogador só tem total conhecimento da área de jogo se usar as visões em primeira e terceira pessoa. Aliada às câmeras, algumas cenas apresentam tomadas fora do padrão, que colaboram para que o game não entre no ostracismo. Outra idéia interessante é o menu de inventário. Você tem a visão da roupa e da cintura de Carnby. Nela, você escolhe a roupa e os itens de maneira inteligente.

### Jogar ou não jogar?

Alone in the Dark, para PS2, pode ser visto por dois ângulos. No primeiro, você o vê como mais um lançamento de qualidade duvidosa. No segundo ângulo, o jogador eleva o saudosismo acima da qualidade do game e joga em nome da história da franquia. Fica então por sua conta e risco.

| RICARDO CAETANO

## FICHA TÉCNICA

**Produção**  
Budcat Creations  
**Distribuição**  
Activision  
**Jogadores**  
1 - 2  
**Site**  
guitarhero.com  
**Online**  
Sim



Mini-documentários antes das sequências de faixas.

Nenhuma grande novidade em relação a Guitar Hero III.



### GREATEST HITS

Na pele do lendário guitarrista Joe Perry, o jogador terá a oportunidade de tocar os maiores clássicos da banda.

# Guitar Hero: Aerosmith

*Mais um novo velho jogo*

**G**uitar Hero: Aerosmith decepcionou. Esta conclusão nada tem a ver com a decisão de produzir um game da série Guitar Hero dedicado apenas a uma banda, muito menos com a banda escolhida - no caso, o Aerosmith.

O maior problema é que a série está parada no tempo desde o dia 27 de outubro de 2007, quando foi lançado Guitar Hero III: Legends of Rock. Na época em que foi anunciado, o título causou grande alvoroço entre os fãs da banda norte-americana, liderada pelo caricato vocalista Steven Tyler e também certa curiosidade nos jogadores que acompanham a série desde o primeiro game, lançado em 2005.

Mas a grande verdade é que quem jogar Guitar Hero: Aerosmith, logo perceberá que o "novo" game prometido pela Activision, não traz nenhuma novidade.

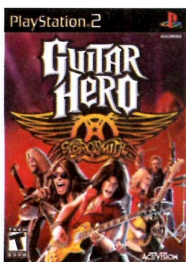
Os modos de jogo são os mesmos de Guitar Hero III, os já conhecidos Career, Quickplay, Multiplayer e Training. Os outros menus também não mudaram praticamente nada, assim como a engine gráfica utilizada. Talvez seja mais fácil falar sobre o conteúdo exclusivo relacionado à banda tema do jogo.

### Se você não é fã...

O título do jogo já indica que se trata de um game dedicado apenas ao Aerosmith, mas na prática não é bem isso o que acontece. Ao longo do modo Career, o jogador pode tocar músicas de outras bandas, como The Clash, Cheap Trick, New York Dolls, Run DMC e muitos outros. A presença de todas as outras bandas no jogo se deve ao fato de que, em alguma oportunidade, elas tenham tido algum tipo de relação com o Aerosmith, como viajar em turnês, abrir shows e outras coisas do tipo.

O jogador controla a banda de Steven Tyler e Joe Perry apenas nas duas últimas canções de cada turnê. O enredo do jogo mostra a trajetória da banda de Boston desde os primeiros shows na década de 70 (como o debut na escola Nipmuc) até as apresentações mais colossais, como a da final do Super Bowl em 2001.

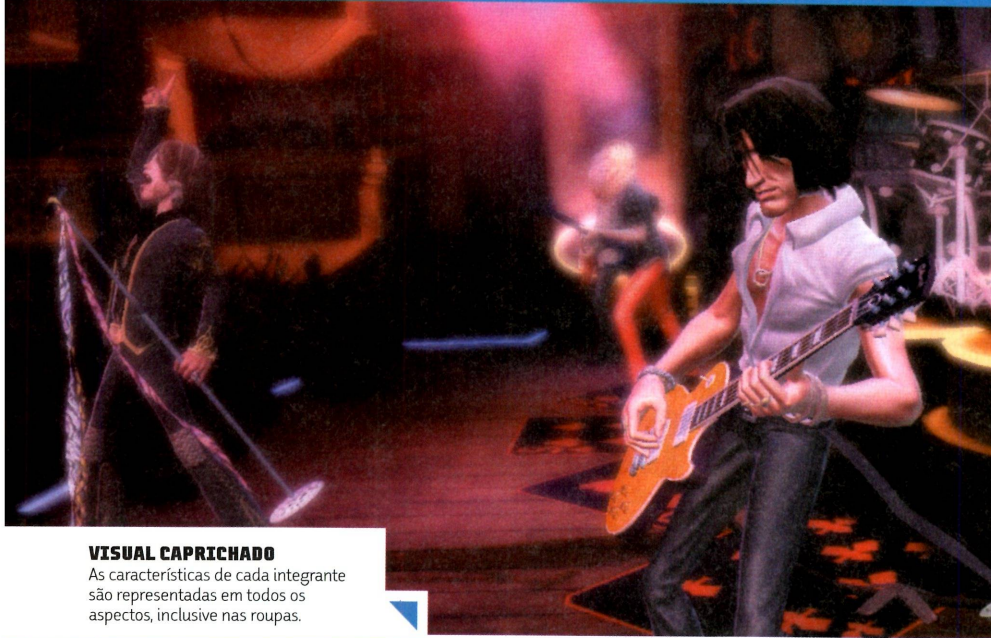
Antes de todas as sequências de faixas, são exibidos mini-documentários narrados pelos próprios integrantes da banda, que contam um pouco sobre a época retratada. Sem dúvida alguma, essa foi uma ótima sacada dos produtores para atizar os admiradores da banda a se aventurarem no game.



### Exclusividade

Algumas das músicas que fazem parte do play list de Guitar Hero: Aerosmith não estavam gravadas no seu formato original durante a produção do título, principalmente as que foram compostas no início da carreira da banda. Uma delas, "Make It", foi regravação pela banda americana especialmente para o game.

Em toda a carreira, o Aerosmith gravou 23 álbuns e vendeu mais de 150 milhões de cópias em todo o mundo. Além disso, ganharam vários prêmios, como o Grammy, American Music Awards, Billboard Awards e MTV Awards.



**VISUAL CAPRICHADO**

As características de cada integrante são representadas em todos os aspectos, inclusive nas roupas.



- ▲ Os personagens apresentam performances de palco idênticas às dos músicos do Aerosmith.
- Os produtores do jogo capricharam em alguns detalhes, como as guitarras usadas pela banda.
- ✕ Assim como nos outros jogos da série, os músicos genéricos estão presentes no game.
- Steven Tyler e companhia se apresentam em locais que vão desde quadras até estádios.

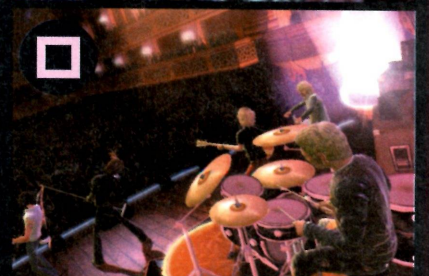
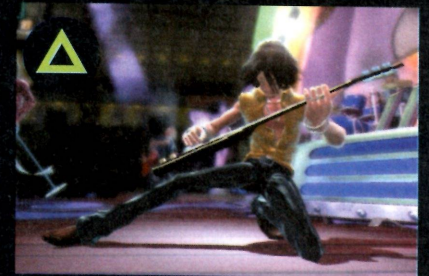
**VIROU PÓ**

**Aerosmith  
Force One**

O Aerosmith foi uma das bandas de maior sucesso no mundo do rock. A maior prova disso é que eles tinham seu próprio avião para viajar durante as turnês. Devido a sérios problemas com drogas, a banda chegou ao fundo do poço e acabou perdendo praticamente tudo o que havia conquistado, inclusive a luxuosa aeronave. O avião da banda aparece em uma das animações do modo Career.

**COM O PÉ NAS COSTAS**

No quesito dificuldade, Guitar Hero: Aerosmith perde para todos os outros jogos da série.



Outro ponto positivo de Guitar Hero: Aerosmith é a aparência dos músicos, que está bastante fiel à realidade, a não ser pelo fato de que os integrantes foram retratados alguns anos mais jovens. Mesmo assim, as expressões faciais são bem convincentes. Para que esse resultado fosse obtido, os roqueiros sessentões tiveram que participar de sessões de captura de imagens e movimentos durante um mês. As novidades gráficas param por aí, já que a interface do jogo é a mesma de Guitar Hero III, assim como o público, que continua com movimentos coreografados.

O play list do jogo representa muito bem a fase áurea da banda através de canções como "No Surprise", "Dream On", "Love In Elevator" e "Sweet Emotion". A única falha na escolha das músicas foi a ausência de

faixas mais pesadas, como "The Farm" e "Nine Lives".

Mesmo apresentando um ótimo conteúdo sobre a banda e sendo direcionado mais para os fãs, não há como dizer que o jogo faz jus à tradição e história do Aerosmith. A falta de novidades faz com que o game pareça apenas mais um "caça-níquel". É melhor a Activision abrir o olho, já que, atualmente, o maior concorrente da série Guitar Hero está bem na frente na opinião da maioria dos jogadores. Vamos torcer para que os próximos títulos (Guitar Hero: World Tour e Guitar Hero: Metallica) apresentem novas modalidades e façam com que a série volte a ser a preferida entre os games do gênero musical. | RONIE ANDERSON

# NEXT STAGE

Na próxima PS3W

## METAL GEAR ONLINE

Um verdadeiro manual de sobrevivência para você detonar no game online que traz o melhor da série Metal Gear Solid.

Enquanto a versão para PS3 não chega, já estamos detonando o novo game da série para PlayStation 2

## ALONE IN THE DARK

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY

No mundo dos games, as guerras nunca param. Confira mais uma épica batalha em Battlefield: Bad Company e saiba se vale a pena se alistar.

# PS3W

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo  
Coordenador editorial: Hudson de Almeida  
Projeto gráfico: Sérgio Bergocce

### REDAÇÃO

Editor: Allan André  
Editor-assistente: Ricardo Caetano  
Assistentes editoriais: Henrique Minatogawa e Rodrigo Guerra  
Repórter: Ronie Anderson  
Chefe de arte: Luciane S. Haguinha  
Designers: Hudson Rodrigues e Viviam Cristina Luis  
Capa: Sérgio Bergocce  
Colaboração: Alessandra Pimentel, Alexei Barros, André Forte, Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Gustavo Hitzschky, Rafaela Caetano, Rodrigo Ortiz e Ronaldo Carlini Testa

### ASSINATURAS

Teletarget, tel.: (11) 3038-1420

### PUBLICIDADE

Rodrigo Costa, tel.: (11) 3217-2703  
e-mail: rcosta@digerati.com.br

### ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE

Horário de atendimento das 9 às 18h  
e-mail: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

### EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalheiros: tel.: (11) 3648-9090  
Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090  
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3648-9083  
Site: www.lojadigerati.com.br

### CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616  
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222 e-mail: info@multimediausa.com  
Marketing: tel.: (11) 3217-2607 e-mail: marketing@digerati.com.br  
Circulação: tel.: (11) 3217-2654



PS3WORLD (ISSN 1982-2618) é uma publicação da editora Digerati. Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. (21) 2195-3200. Impressão: Araguaia Ind. Gráfica e Editora Ltda. Distribuidor para Europa e América Latina: Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi  
Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura





# shop time

## A MELHOR LOJA DE GAMES DA INTERNET!



**VOLANTE VIBRATION  
UNIVERSAL - LEADERSHIP**

CÓD.: 178801

POR: 119,00

9X  
R\$ 13,23



**LANÇAMENTO**

**GAME METAL GEAR  
SOLID 4 - PS3**

CÓD.: 209269

POR: 229,00

12X  
R\$ 19,16



**CONTROLE NEO FLEX  
PC, PS1, PS2 E PS3**

CÓD.: 200917

POR: 36,90

3X  
R\$ 12,23

\*APROVEITE ESSES PREÇOS EXCLUSIVOS ATRAVÉS DO LINK:

**WWW.SHOPTIME.COM/PSW**

OU LIGUE 4003 1020 (CAPITAIS) 023 11 4003 1020 (OUTRAS LOCALIDADES)

\*As promoções desse anúncio são válidas somente através do link [www.shoptime.com/psw](http://www.shoptime.com/psw) ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003-1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 15/08/08 ou enquanto durarem nossos estoques.