



PSTWO

A REVISTA DO PLAYSTATION • NOTÍCIAS • ANÁLISE

DETONADO

GOD OF WAR

Desafie o poder dos deuses da Grécia Antiga!
Estratégia completa e todos os puzzles resolvidos

EXCLUSIVO!

PROTEJA SEU PSTWO

Conheça a solução para proteger seu console da "falha de projeto" da Sony

ESPECIAL

SOUL CALIBUR III

Espadas, beleza e poder em perfeita harmonia

Será que a NAMCO consegue fazer pela série o que fez por Tekken 5?

Outros DETONADOS

Saint Seiya Chapter Sanctuary

▶ Menus explicados, os melhores golpes e os personagens secretos



Cold Fear

▶ Forças do mal invadiram um navio russo. Veja como sair ileso desse pesadelo



Splinter Cell Chaos Theory

▶ Estratégia completa para a missão mais arriscada de Sam Fisher



Castlevania Symphony Of The Night

▶ Os 200% do castelo do Drácula, incluindo segredos, mapas e itens



PSWorld 18
Ano II - R\$ 6,90

ATI RADEON™

Desempenho de tirar o fôlego



9250

Excelente relação custo/benefício.



9550

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



9600 PRO / XT

Desempenho e qualidade extrema.



9800 PRO

Performance de ponta para quem joga sério.



X850

A placa de vídeo mais poderosa do mundo.



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

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

DETONADOS



SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY **52**

Queime o cosmo com todos os golpes, os segredos e as explicações dos menus



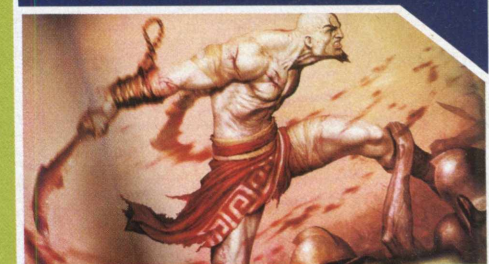
COLD FEAR **58**

Escape de um navio à deriva repleto de aberrações nefastas



SPLINTER CELL CHAOS THEORY **66**

Ajude Sam Fisher a completar a missão mais difícil de sua carreira



GOD OF WAR **74**

Enfrente deuses mitológicos e defenda Athena do deus da guerra

NOTÍCIAS



08

TOMB RAIDER: LEGEND

PREVIEWS



14

BURNOUT REVENGE

TÁ NA MÃO!



24

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY

PROTEJA O PSTWO



12

REVIEWS



26

RISE OF THE KASAI

TRUQUES E DICAS



35

DARK CLOUD

DETONADO PSONE



44

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

EDITORIAL



Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor-executivo: Jocelyn Auricchio
Editor de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO

Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Adriana Dantas Mastelli (chefe), Paula Colella Ragucci (designer), Viviane Lopes Faria (designer) e Elaine Vieira (designer)
Revisão e checagem: Elisabete B. Pereira, Sirlene S. Farias e Milena Castro

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE

Horário de atendimento: das 9 às 21 horas.
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalheiros: tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
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) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial em Salvador: Aura
Representações, tel.: (71) 345-5600, cel.: 9129-7792,
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, Ramal: 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br



**DIGERATI
GAMES**

PSWORLD (ISSN 1679-5008)

é uma publicação mensal da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando
Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso
G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura
e Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

PUBLICAÇÃO FILIADA AO



PERFEITO

Soul Edge, o primeiro game de espadas da Namco para o PlayStation, foi um grande salto. Primeiramente lançado para o fliperama, foi um dos raríssimos casos em que a conversão doméstica ficou melhor que o original.

A continuação, Soul Calibur, rodava em uma placa arcade do PS violentamente modificada, com muito mais memória, a ponto de ser impossível convertê-la para o pobre PSone. A resposta foi refazer o jogo do zero para lançá-lo no console doméstico mais avançado daquele momento: o finado Dreamcast.

O capricho foi tal que um game completamente novo surgiu, repleto de opções e novos modos de jogo, além de gráficos considerados impossíveis até então. O impacto foi tão profundo que Soul Calibur se tornou um dos jogos mais representativos do console.

Vários anos depois, com o PS2 já estabelecido, a Namco lançou Soul Calibur 2. Multiplataforma, com cada versão contando com um personagem secreto, o game ficou devendo porque foi quase uma atualização do primeiro, com pouquíssimos avanços. Soul Calibur 2 é bom, mas não é ótimo.

É com tudo isso em mente que a Namco está caprichando como nunca em Soul Calibur 3. Como fã da série, espero que consigam.

Jocelyn Auricchio
Editor-executivo





A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA ESPECIALIZADA EM EMULADORES DO BRASIL

Ano 1 - Nº 8 - R\$ 11,90

EMULADORES

JOGUE NO PC: THE KING OF FIGHTERS • RESIDENT EVIL • KNIGHTMARE • KILLER INSTINCT

35 JOGOS COMPLETOS

► Golden Axe, Smurfs, Ghouls'n'Ghosts Returns, Mortal Kombat Adventure (versão exclusiva, criada por fãs) e muitos outros clássicos



PSone NO PC!

► Transforme seu PC e jogue todos os sucessos do PlayStation

METAL GEAR

► Reviva as primeiras aventuras de Snake do lendário MSX
EMULADOR NO CD + TUTORIAL NA REVISTA

MAME

► Saiba como jogar The King of Fighters, Cadillacs and Dinosaurs, Street Fighter II e outros clássicos dos fliperamas
TUTORIAL NA REVISTA

BÔNUS

+ de 120 jogos em ROMs testadas e aprovadas

CONFIRA OS DESTAQUES DO CD NO VERSO



JOGUE EM SEU PC

MSX

35 GAMES

- GHOULS'N'GHOSTS RETURNS
- JACK JAZZ RABBIT 2
- GOLDEN AXE

+ 120 JOGOS EM ROMS

EMULE JOGOS DE LINX, NEOGEO POCKET E WONDERSWAN EM SEU SEGA SATURN

RODE NO COMPUTADOR PLAYSTATION E ARCADE

COMBAND DISC EMUL008

Produzido por Novotrac Media Digital Ltda. - CNPJ 02.013.907/0001-09 - Sem licença da Digerati Com. Tecnologia Ltda. CNPJ 01.107.519/0001-36. CD-ROM brinde. Parte integrante da revista. Não pode ser vendido separadamente. Proibido reprodução.

► JÁ NAS BANCAS OU NO SITE: WWW.DIGERATI.COM.BR

CARTAS

Então, o que você está achando da PSWORLD? Tem alguma sugestão, crítica ou reclamação a fazer? É só nos procurar! Vamos adorar receber um retorno para melhorar a sua revista.

POR CARTA

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º Andar
CEP 01414-001 – São Paulo/SP

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

A PSWorld se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço. Pela mesma razão não podemos responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

▶ Controle remoto

Tenho um PS2 modelo SCPH 30001 e ganhei um DVD Remote Control original de um amigo para controlar o DVD a longa distância. O problema é que ele só me mandou o controle, não me deu o sensor. Entrando no site oficial do console, descobri, na parte de acessórios, que o original não funcionaria com o modelo de PS2 que tenho. Então resolvi escrever para perguntar: onde encontro o sensor para comprar separadamente? Escrevam, também, algo sobre God of War. O game é incrível!

Ricardo Luis Fadelli – Limeira/SP

Ricardo, na verdade, o controle que você ganhou serve apenas para os modelos SCPH 50001, pois eles já vêm com o sensor. Você deveria ter conseguido o primeiro modelo do controle remoto, em que o sensor já o acompanha. Quanto ao God of War, fique tranquilo, pois nesta edição você confere um review especial e um detonado arrasador desse game fantástico.

▶ O DVD Remote Control vale a pena somente se você utiliza muito seu console para filmes



▶ CARTA DO MÊS

Meninas também jogam!

Oi, pessoal! Gostaria de dizer que adoro a revista desde a primeira matéria que li. A partir de agora serei leitora assídua, mesmo não me enquadrando no público alvo: sou uma garota e tenho 15 anos. Achei que era a única que conhecia o Legend of Legaia e nunca tinha visto ninguém falar desse jogo. Fiquei surpresa quando vi o detonado dele na PSWORLD.

Quería escrever para falar do preconceito contra jogadoras, tanto por garotas que acham que jogar é coisa de menino como por garotos que pensam que mulher não entende dessas coisas. É ridículo quando as pessoas tentam dar lição de moral dizendo que já estou crescidinha e que uma moça não gosta disso. A maioria dos jogos são complexos e já passaram, há muito tempo, de somente atirar, recarregar a arma e salvar o mundo.

Sou louca por videogames desde os 7 anos, quando ganhei meu primeiro Mega Drive, e até hoje me divirto com os joguinhos do Sonic. Gosto principalmente dos de ação/terror e tenho predileção pela série Resident Evil por ser tão inovadora a cada jogo. Quando estou muito apavorada com esses games, gosto de RPGs e escrevo.

Pretendo ser roteirista de games ou fazer parte da redação de uma revista especializada, como a de vocês.

Beijos, valeu a atenção!

Luana West – por e-mail

Oi, Luana! Antes de tudo gostaríamos de agradecer os elogios à revista. É muito gratificante receber tais exaltações de meninas jogadoras, e não apenas dos marmanjos. E mais: você é, sim, nosso público alvo. Fazemos uma revista voltada para crianças de 8 a adultos de 80 anos, homens ou mulheres.

Você está muito certa em hastear a bandeira contra a discriminação de jogadoras de videogame. Afinal, estamos em uma geração que oferece jogos para todos os tipos de pessoa. Quando uma outra menina criticar seu gosto por videogames, mostre a ela como jogar Final Fantasy pode ser mais emocionante do que assistir a um capítulo de Malhação. Caso um garoto tenha feito a crítica, desafie-o em um duelo contra o tempo para detonar Resident Evil ou vença-o em um game de tiro.

Continue com o objetivo de se tornar roteirista de games ou até mesmo escrever para uma revista. Para a PSWORLD; por que não?

▶ Injustiçado

Olá, turma da PSWORLD. A revista é muito boa, mas tem um grande defeito: há poucos códigos de PSone. Falem mais dele.

Leo – por e-mail

Leo, tudo bom? Hoje a PSWORLD é a revista que mais fala de PSone! Todos os meses os leitores podem acompanhar um detonado clássico para esse console e dicas 100% aprovadas.

▶ Deu pau!

Este espaço é reservado para corrigirmos os erros que infelizmente deixamos escapar na edição anterior. Confira a falha:

▶ Na matéria "Filmes, músicas e imagens no PSP", deve-se criar uma pasta com o nome 100MNV01 dentro da pasta MP_ROOT. É nela que você tem de colocar os vídeos.

▶ Reclamações também são bem-vindas!

Felizmente sou leitor e colecionador da PSWORLD. Gostaria de dar algumas sugestões: Nas últimas edições, vocês fizeram a seção "Confronto". Eu acho horrível; na verdade, serve para quê? Na minha opinião deveria haver confrontos entre jogos, como Burnout 3 versus NFSU 2 e KOF Maximum Impact versus Tekken 5, porque, se algum leitor estiver em dúvida entre os dois jogos, saberá qual escolher.

Também acho que é necessário ter melhores detonados de PSOne, pois os que vocês publicam não são interessantes. Eu sugeriria, por exemplo, Covert Ops: Nuclear Dawn e Alone In The Dark: The New Nightmare. Sobre as promoções, vocês não podem fazer uma por mês?

Espero que as sugestões sejam construtivas.

Michael David – Osasco/SP

Michael, no caso dos confrontos, colocar dois personagens de jogos atuais ou duas celebridades se enfrentando serve justamente para haver uma seção descontraída na revista. Se comparássemos dois games, então teríamos uma seção inútil, uma vez que cada jogador tem uma opinião pessoal sobre determinado game.

Quanto aos detonados de PSOne, tentamos selecionar os games mais populares e os que podem ser detonados 100% na revista. Detonar um Final Fantasy VII, por exemplo, seria algo extraordinário, mas colocá-lo completo, como queríamos, exigiria uma edição especial.

Sempre que possível faremos uma promoção melhor que a outra, como a da "irmã" PlayStation Power, nas bancas, que premia com três PSPs.



▶ Franquias e fracassos

Por que franquias de sucesso, como Tomb Raider, Syphon Filter, Driver, Destruction Derby e Spyro, não tiveram sorte no PS2?

Ricardo Alexandre – por e-mail

Porque esses jogos têm produtoras que infelizmente confiaram muito na fama das séries e lançaram games que não fazem jus ao sucesso do passado seja pela expectativa elevada dos jogadores seja por pura preguiça e falta de investimentos.

▶ Lara Croft, uma musa dos games, ficou em maus bocados na versão para PS2



▶ Mais um fã de Metal Gear

Gostaria de dizer que adoro a PSWORLD, principalmente os detonados, que são arrasadores. Aí vão algumas dúvidas: onde posso encontrar uma importadora que venda a versão The Extreme Box de MGS 3? Existe algum filme baseado em Metal Gear? Quando chegará ao Brasil a versão japonesa do game?

Rodolfo Prado Torres – Itapira/SP

A equipe toda agradece os elogios, Rodolfo. Bem, dificilmente alguma importadora se preocupará em trazer a versão especial do game, mas você pode tentar no eBay (www.ebay.com), o maior site de compras pela Internet.

Filme baseado no game não existe, mas Fuga de Nova Iorque tem como protagonista Kurt Russell na pele do soldado Snake Plissken. Curioso, não? É muito difícil que alguma importadora traga a versão japonesa, pois poucos se interessariam.

▶ Champions of GameShark

Gente, não me deixem só! Estou obcecado pela obra-prima Champions: Return to Arms (ótimo game, mas nada foi comentado...).

Na fase Plane of Disease, depois de destruir os portais protegidos por bruxas, não consigo seguir em frente. O que devo fazer daí em diante?

Vocês poderiam, também, me dar os códigos de GameShark desse game? Desde já, obrigado!

Wladimir G. Agra – Salvador/BA

Caro Wladimir, infelizmente faltou você dizer se está jogando do lado do mal ou do lado do bem. Quanto aos códigos, devem ser usados com o GameShark 2 Versão 4. Anote:

Código-mestre

f80e4ae00ca57a6c

Ganhar muita experiência

2807e7a96fd92c0e

Máximo de itens (ao pegar)

28066ce9f7157ad3

28066c51681b888b

Coins infinitas

2857258b1cd1a03e

Energia infinita

285725fb46856565

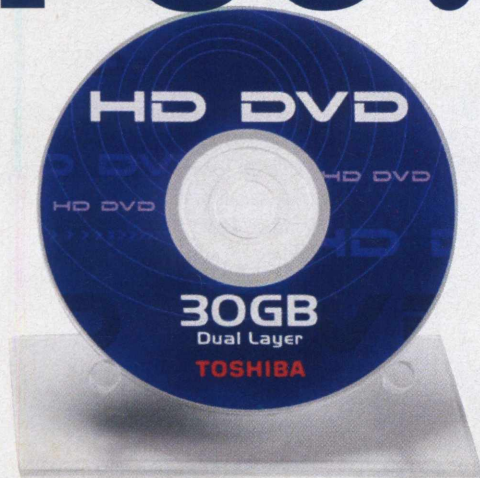


▶ Este tigrinho é um dos Vah Shir, a nova espécie de guerreiros de CoN 2

NOTÍCIAS

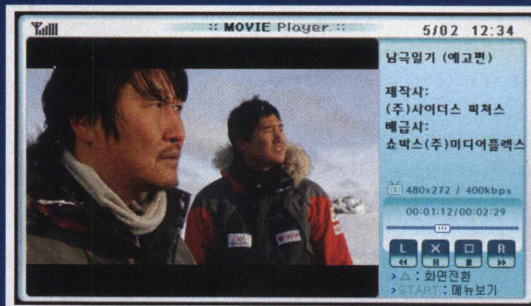
HD-DVD no

PS3?



Segundo nota divulgada na *Computer & Videogames*, a Sony pode desistir de utilizar o Blu-ray Disc no PS3, apesar de já ter afirmado que usaria essa mídia no sucessor do PlayStation 2.

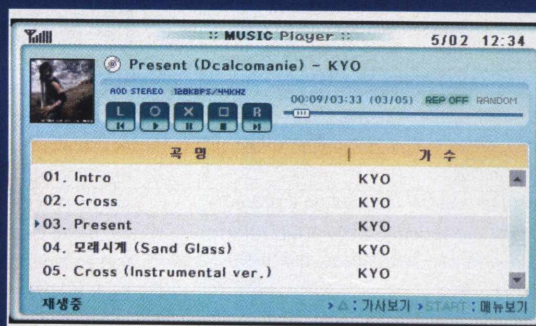
O gerente geral da divisão de planejamento de vídeo e responsável pelo projeto Blu-ray, Yukinori Kawauchi, comentou que a empresa quer oferecer o melhor serviço ao consumidor – um formato é melhor do que dois: “Estamos abertos para discussões.” Ele não explicou que tipo de atitude a empresa está disposta a tomar, mas sabe-se que enfrentar diretamente a Toshiba e seu formato HD-DVD não é uma boa escolha. Ao público, resta esperar.



PSP na Internet

Em breve os coreanos poderão contar com um browser para o PSP. A Sony firmou contrato com uma empresa coreana de telefonia, a KT, que deverá fornecer alguns serviços para o portátil. Entre eles estão o PSP Club e o NeSpot.

Os serviços disponibilizados em maio serão gratuitos até junho. Depois desse período, os custos não devem passar de US\$ 5, cerca de R\$ 15. Não ficou decidido se esses atrativos estarão disponíveis para outros países. Por meio deles, os usuários poderão fazer downloads de imagens, vídeos e músicas. Mais detalhes no site <http://psp-place.com/index.php>



► Linux no PSP

O site *Lik-Sang.com* está patrocinando um projeto que visa ao desenvolvimento do sistema operacional Linux para o PSP. Os interessados podem se cadastrar no site www.psp-linux.org.

► Gundam RPG

A Bandai anunciou que está empenhada em um novo projeto para a série Gundam. Desta vez, a empresa pretende desenvolver um game de RPG chamado Gundam: True Odyssey. Não foram divulgados outros detalhes.

► Uma Noite Alucinante no PS2

A THQ está trabalhando em mais um game baseado em filme, o *Evil Dead: Regeneration*. Os jogadores controlarão Ash e poderão usar a clássica serra elétrica para novamente acabar com os mortos-vivos.



MAIS UM DRAGON BALL À VISTA



Anunciado na revista japonesa *Shonen Jump* de abril, *Dragon Ball Z: Sparking* é mais um título dos saiyajins. Ele deve ser lançado até o final do ano no Japão.

Diferentemente das versões Budokai,

o game tem tudo para ser não apenas um jogo de luta mas também de aventura, porém sua engine não será baseada em DBZ: Sagas, o último título da franquia. Ao que tudo indica, será muito semelhante à DBZ: Legends, do PSone.

A única informação confirmada pela produtora do game, a Spike, são os mais de 40 personagens selecionáveis durante o jogo. Resta saber se este será o game de aventura definitivo de Goku e companhia ou se será mais um título fracassado, lançado apenas devido ao hype (leia-se dinheiro) que a série consegue gerar.



KRATOS (GOD OF WAR)

O carecão Kratos tem uma rixa pessoal com Ares, o deus da guerra, que anda megalomaniaco demais

VENCEDOR

O rapaz tem uma inegável tara por lâminas, espadas e objetos cortantes em geral. Freud explica

Ditou moda na antiguidade com tatuagens vermelhas e não tem medo de usar saias. Também, quem iria zombar dele?

VENCEDOR

Fatie antes, pergunte depois. A melhor maneira de afiar lâminas é usando os ossos dos inimigos

VENCEDOR

Encontrar a deusa Atena em uma ilha deserta, sozinha, de biquíni, precisando passar bronzeador nas costas

VENCEDOR

VENCEDOR

VERSUS

ROUND 1 OBJETIVO

O carecão 47 ainda não sabe qual é seu objetivo de vida. Enquanto não descobre, curte realizar tarefas pouco ortodoxas

ROUND 2 ARMAS

Em suas mãos, qualquer objeto pode ser letal. Mas tem paixão por cordas de piano, Desert Eagles e rifles Sniper

VENCEDOR

ROUND 3 FIGURINO

Básico, mas elegante: bastam um terno discreto e uma gravata vermelha. Isso quando não usa roupas alheias

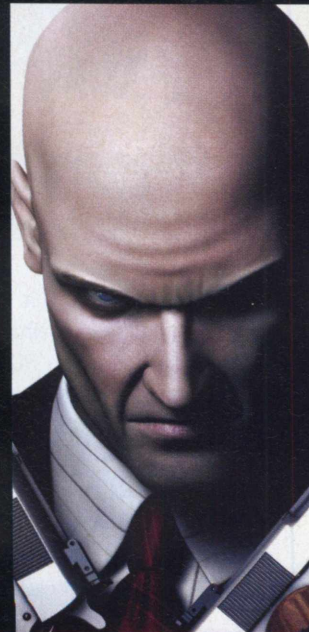
ROUND 4 FILOSOFIA DE VIDA

Os fins justificam os meios. Fez besteira? Disfarce e vá andando. Não se esqueça de cultivar tomates

ROUND 5 SONHO DE CONSUMO

Como não consegue se adaptar a perucas, o assassino sonha com os produtos para carecas da Polishop

Mesmo de longe, com seu rifle Sniper, o carecão 47 não conseguiria resistir à fúria do carecão de saias Kratos e viraria carne moída instantaneamente



► Novo Castlevania

A Konami registrou, no início do mês de abril, o nome *Castlevania: Dawn of Sorrow*. Não foi confirmado se o game será para PS2, PSP ou Nintendo DS.

► Servidores de FFXI em ataque no Japão

Recentemente, a Square Enix do Japão divulgou que os servidores da PlayOnline (responsáveis por FFXI) vêm sofrendo algumas ondas de ataques hackers. A empresa já está investigando o caso para saber quem são os autores.

► Compilação dos clássicos da Namco no PSP

A Namco confirmou a versão americana de *Namco Museum Battle Collection*, uma compilação dos melhores títulos da produtora, para o PSP. Serão mais de 20 jogos, que estarão em um único UMD em meados de julho.

The Sims 2 para PS2 e PSP



A Electronic Arts anunciou que irá lançar, para consoles caseiros, The Sims 2, que saiu em setembro de 2004 para PC. O game já vendeu mais de 4,5 milhões de cópias, e a previsão é de que esteja disponível para PlayStation 2 e PSP. Mas, ao contrário da versão para console, que deve estar disponível no final de 2004, a do portátil ainda não tem data definida.

O jogo terá novos personagens, sistemas social e de alimentação e outras exclusividades, que devem variar de um console para outro.

Eidos anuncia novo TOMB RAIDER



A Eidos está tentando trazer de volta os anos dourados de Lara Croft. O anúncio do sétimo game da série para plataformas da Sony foi intitulado Tomb Raider: Legend. O jogo ainda não tem data de lançamento definida, mas está previsto para o ano de 2006 no Ocidente.

A heroína deve usar, em algumas fases, a vestimenta clássica das primeiras versões, o que demonstra que Angel of Darkness deverá ser esquecido.

Desta vez a CORE Design não está envolvida na empreitada. A responsável pelo desenvolvimento é a Crystal Dynamics, de Pandemonium e a série Legacy of Kain. O criador de Lara Croft, Toby Gard, está liderando o projeto.



▶ O poder do Cell

A Sony revelou que o chip Cell, o cérebro do PS2, irá equipar os demais aparelhos eletroeletrônicos da empresa a partir de 2007. Ele deve sofrer alterações em sua estrutura de acordo com o aparelho que equipará.

▶ Capcom distribui Legend of Kay

A Capcom distribuirá para o PS2, nos EUA e no Japão, Legend of Kay, jogo de ação lançado na Europa em fevereiro. O game da JoWood ainda não tem data para chegar ao mercado desses países.

▶ Harry Potter and the Goblet of Fire

A EA anunciou que está em produção o game baseado no livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, o quarto da série. O lançamento está previsto para o mês de novembro e será lançado para PS2 e PSP, entre outros.



O fim de ODDWORLD



► Lorne Lanning, o cérebro do universo Oddworld



A produtora Oddworld Inhabitants, responsável pelos clássicos Abe's Oddyse, Abe's Exoddus (para PSone), Munch's Oddyse e Stranger's Wrath (para Xbox), fechou as portas. Lorne Lanning, presidente da empresa e co-criador do inusitado universo Oddworld, pretende partir para outros ramos do entretenimento, como o cinema e a televisão. "O que vemos é uma indústria que está rapidamente desencorajando a originalidade, porque as pessoas não querem correr riscos em games inovadores", afirmou Lanning em uma entrevista para o site The Hollywood Reporter. Segundo ele, o fato de as distribuidoras financiarem praticamente tudo em um game faz com que elas monopolizem as idéias.

Portanto, a produção de Fangus, continuação de Stranger's Wrath, foi cancelada – ao menos para os videogames.

TOP 10 Melhores coadjuvantes do PS2

1º ►



Eva
(Metal Gear Solid 3)

2º ►



Mayu
(Fatal Frame 2)

3º ►



Daxter
(série Jak & Daxter)

4º ►



Yorda
(ICO)

5º ►



Eileen
(Silent Hill 4)

6º ►



Maria
(Silent Hill 2)

7º ►



Pey'J
(Beyond Good & Evil)

8º ►



Princesa Farah
(Prince of Persia)

9º ►



Chris
(Resident Evil Code: Veronica)

10º ►



Clank
(série Ratchet & Clank)

► Continuação de Sword of Mana?

A Square Enix registrou o nome The World of Mana, uma continuação para Sword of Mana e Secret of Mana. A plataforma de destino ainda não foi definida, mas há possibilidades de ser o PSP.

► Animaniacs: o game

Wakko, Yakko e Dot, os loucos personagens do desenho animado da Warner, ganharão um game para PS2, Xbox e GC. O jogador controlará os três alternadamente em seis grandes fases. Os ratos Pinky e Cérebro farão participações especiais.

► Katamari em julho

Katamari Damacy 2, a continuação do pirado game da Namco, será lançado no Ocidente dia 7 de julho. O game trará novos cenários e algumas mudanças na jogabilidade.

Todas as imagens são reproduções



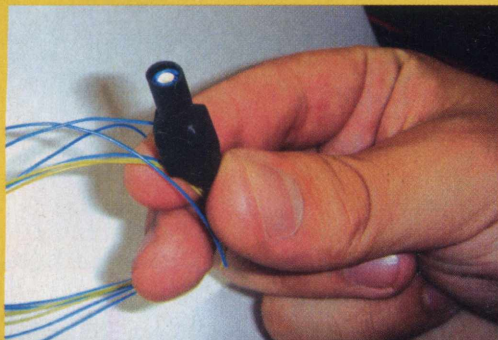
PROTEÇÃO

Por Ricardo Farah Pereira

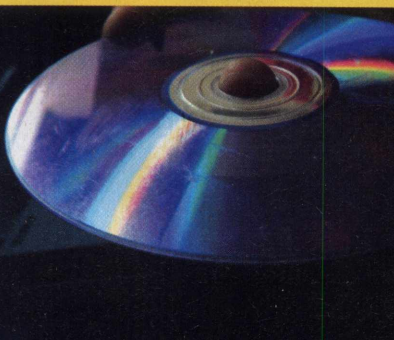
PARA O PSTWO

AGORA SEU PSTWO PODERÁ FICAR 24 HORAS LIGADO

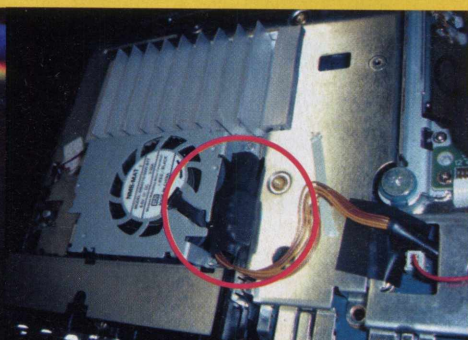
Na edição passada você conferiu uma matéria exclusiva sobre como instalar o HD no PStwo. Porém muita gente não pretende investir em tal sistema devido à sua complicada instalação. Mesmo assim, vale lembrar que, independentemente de você ter um console travado ou destravado, o PStwo corre sérios riscos de queimar o canhão. Pensando nisso, a PSWorld investigou uma possível solução para esse problema e, mais uma vez, com exclusividade, você aprende como ter um PStwo funcionando perfeitamente por anos.



> Esta é a proteção do PStwo. Pequena como um inseto



> Uma mídia no pior estado possível de conservação



> O PStwo com a proteção já instalada

Um pouco mais sobre a proteção

Falar de como a proteção trabalha no PStwo não é o bastante para que você saiba mais sobre seu funcionamento. Por isso, confira uma entrevista exclusiva com Itamar, técnico da loja Advance Electronics – Brasil, o responsável pelo projeto da proteção do PStwo.

PSWorld: A proteção pode ser instalada em aparelhos travados?

Itamar: Pode. Aliás, ela tem sido feita justamente em consoles travados, pois infelizmente a grande maioria tem dado problemas com o canhão logo que sai da loja.

PSW: No caso dos aparelhos destravados, a proteção é compatível com qualquer modchip sem causar conflitos?

Itamar: Isso mesmo. Ela não gera conflito algum com qualquer modchip. Ou seja, você pode instalá-la com qualquer destravamento, desde que seja compatível com o PStwo.

PSW: Há algum risco de interferência com a placa-mãe?

Itamar: Não. A proteção é feita justamente para reconhecer uma possível sobrecarga do aparelho no canhão.

PSW: Ela pode ser instalada no modelo antigo do PS2, o 50001?

Itamar: É adaptável. Atualmente não foi feito nenhum teste no modelo antigo do aparelho, mas sem dúvida é possível instalar a proteção em um console antigo.

PSW: Na sua opinião de técnico, o PStwo se torna um console frágil pelo fato de ter um modchip de destravamento mal instalado ou por um erro do fabricante na linha de produção?

Itamar: A culpa é realmente da Sony, que deixou que a fonte externa passasse mais voltagem para o aparelho em relação à do modelo antigo. Enfim, é um erro básico de projeto do PStwo. Outro problema é o frágil canhão. No primeiro lote de consoles ele era bem mais delicado que o do atual. Mesmo assim, é muito menos resistente que o dos antigos 390001.

PSW: Para finalizar, você trabalha com outros vendedores fornecendo este tipo de proteção para o PStwo?

Itamar: Sim. Nós instalamos a proteção tanto para o aparelho de um jogador como para uma loja de videogames que necessite de tal manutenção em seus consoles.

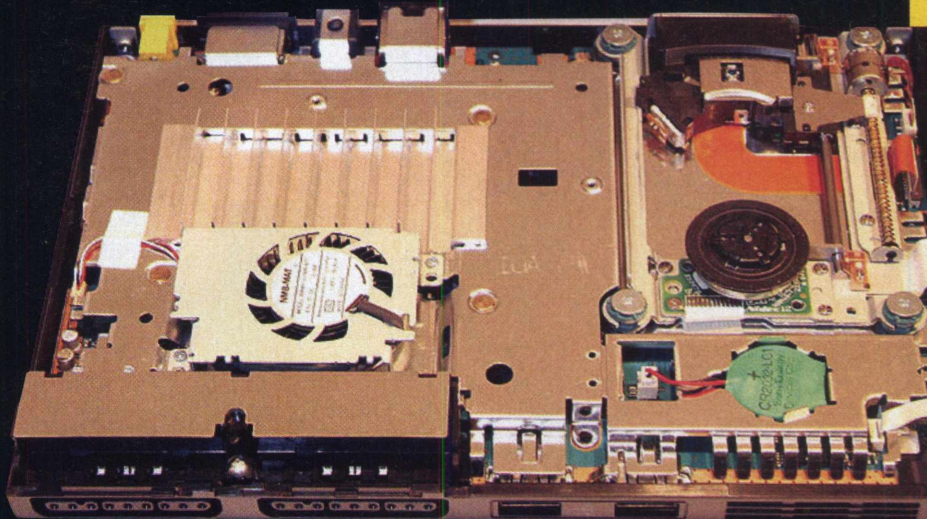
Os prós e contras da proteção

Instalar a proteção no PStwo é algo praticamente obrigatório para que você tenha um console funcionando perfeitamente por muitos anos. No entanto, há um pequeno ponto negativo em ter um console protegido dessa maneira. O fato é que, caso você esteja jogando um game e o DVD esteja com sujeiras somente na metade da mídia, apenas quando você estiver na metade do jogo a proteção será ativada, e automaticamente o console se desligará. Ou seja, você perderá tudo o que tiver sido feito até o último Save Point. Porém, mesmo sendo algo frustrante, se você levar em conta que vale muito mais perder uma hora de jogo do que comprar um canhão novo para seu PStwo, esse ponto negativo não é algo tão relevante.

Ainda no assunto...

É praticamente impossível contar o número de e-mails e cartas que chegam à Redação perguntando se as mídias prensadas são melhores que as gravadas. É muito simples. Os jogos alternativos em mídias prensadas são conhecidos por terem a melhor e mais fiel gravação se comparados com um game original. Mas ela também é famosa por ter mais chances de defeito de fabricação.

Já as mídias gravadas são excelentes se gravadas em uma velocidade adequada para o leitor (1x ou 2x, no máximo). Em resumo: se você sabe em qual velocidade o game é gravado, prefira mídias gravadas. Pense nas prensadas apenas se o local em que você compra é realmente de confiança e qualidade.



► O pequeno PStwo "dissecado" e pronto para receber a proteção do canhão

SOUL

► Soul Calibur lança moda: conheça a blusa tomara-que-suba



“**T**rascendendo a história e o planeta, uma saga de almas e espadas que será sempre recontada”. Essa é a frase de introdução dos games da série iniciada por Soul Edge no PlayStation, em 1995. A franquia ganhou o nome Soul Calibur quando foi lançada para Dreamcast. Alguns anos depois, SC 2 foi lançado para PS2, Xbox e GC e trazia um lutador convidado diferente em cada plataforma.

Levando em consideração a parte “que será sempre recontada”, não é surpresa que um terceiro episódio da série esteja em produção.

Alter-egos virtuais

O produtor Hiroaki Yotoryiyama acredita que a série atingiu um grande público no segundo episódio graças aos personagens exclusivos de cada console.

Desta vez não haverá nenhum convidado especial (apesar dos boatos sobre Dante, de Devil May Cry, fazer parte do game). Para não sair perdendo em

relação ao segundo, o título contará com diversos modos de jogo e bastante profundidade.

Uma das maiores novidades é o modo de criação de lutadores. Para Yotoryiyama, é muito mais interessante para você montar seu próprio personagem do que jogar com um convidado. Assim, os jogadores poderão decidir o sexo, modificar o físico, determinar a profissão e escolher a arma do lutador de seus sonhos para em seguida competir com ele no modo

Chronicles of the Sword. Esse modo irá além do Kumite, de Virtua Fighter 4, e do sistema de personalização de Tekken 5, afinal você criará seu personagem do zero em vez de modificar os existentes (mesmo que essa possibilidade não tenha sido descartada).

Além dele, já estão garantidos o Story Mode (que se chamará Tales of Souls) e o Versus. O

famoso Weapon Master ainda não foi confirmado, mas será uma pena se não for incluído.

O modo Soul Arena colocará os oponentes em arenas com condições diversas para luta. Para completar, haverá um museu com toda a história da série e outros bônus.



Por Henrique de Breia Szolnoky

CALIBUR III



Novas peit... personagens

Soul Calibur contará com mais de 25 personagens, cada um com seu próprio estilo de luta e arma branca. Os conhecidos, como Mitsurugi, Nightmare, Ivy, Taki e Voldo, têm presença garantida, e três novos estarão na lista de lutadores. Um deles é Tira (pronuncia-se "tira"), uma bela moça de trajes verdes e busto generoso que utiliza uma curiosa lâmina circular como arma. O objeto parece um pouco desengonçado a princípio, mas seu estilo de luta é um dos mais inusitados e interessantes do game. Imagine uma dança com um bambolê – o mais perigoso do mundo, aliás – para ter uma idéia.

Outro personagem inédito é Zalsamel, um parrudo lutador que utiliza uma foice e traz influên-

cias egípcias em seu visual. A terceira lutadora que estreará em Soul Calibur 3 é Setsuka, uma oriental com ares de gueixa em sandálias com salto plataforma carregando um guarda-chuva. Mas não pense que é um guarda-chuva comum: a moçoila esconde uma espada no cabo do objeto.

Como é tradição na série, o visual do game será o mais detalhado possível. Novas arenas estão sendo produzidas (já estão confirmadas áreas baseadas na arquitetura grega e alemã, além de uma torre de relógio), o detalhamento dos personagens será de altíssimo nível e a animação está sendo cuidadosamente desenvolvida com base na captura dos movimentos de lutadores reais.



Aprovado pela Sony

Se Soul Calibur 3 conseguir misturar as novas idéias da jogabilidade com as qualidades tradicionais da série – nível técnico impecável, jogabilidade profunda e ao mesmo tempo acessível, personagens carismáticos, além de muitos extras –, será um clássico. A ausência de um modo online pode incomodar alguns jogadores, mas, mesmo com lançamento ainda distante, é possível perceber que a Namco está no caminho certo. A Sony conseguiu que o game fosse lançado exclusivamente para o PS2 em uma jogada que provavelmente envolveu muita grana, e, pela história da gigante japonesa, ela sabe identificar um grande jogo.

Produção: Namco
Distribuição: Namco
Plataforma: PS2
Gênero: Luta
Jogadores: 2
Site: <http://soulcalibur3.namco.com/>

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 9.0

PREVIEW

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

A realidade do exército americano

Por Fernando Wiek

Criado como um treinamento virtual para as forças armadas americanas, America's Army se tornou um dos jogos online mais populares para PC.

Seu ponto forte é a perfeita recriação das situações costumeiras em uma guerra, como desarmamento de bombas, infiltração em solo inimigo etc.

A versão de consoles manterá todo o clima de realismo da versão de PC, mas, desta vez, mais focada no modo single player, com grande possibilidade de personalização. Você poderá escolher o sexo de seu personagem, o tipo de vestimenta, o visual e muitas outras opções interessantes.

Os longos treinos das versões anteriores estarão de volta, e agora você poderá escolher a especialidade que mais o agrada, como atirador de elite e atirador de granadas, entre outras modalidades de combate. Outras novidades incluem uma barra de efetividade, que traduz a tensão do soldado em batalha, e o radar conjunto, no qual você observa de modo bem mais completo a localização dos inimigos.



Produção: Secret Level/US Army
Distribuição: Ubisoft
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: 12
Site: www.riseofasoldier.com

Lançamento: 27 de junho de 2005
Expectativa: 7,5

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

Da água para o vinho

Por Fernando Wiek

Depois do ótimo Twilight of the Spirits, Arc the Lad volta totalmente reformulado ao PS2. Em vez de um RPG estratégico, em Arc the Lad: End of Darkness você terá um jogo de ação em tempo real nos moldes de Baldur's Gate.

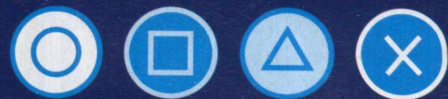
Deixando a linearidade dos outros títulos de lado, agora será possível participar de várias sidequests espalhadas pelo jogo. Mas, ao contrário dos outros games que apresentam missões paralelas, em End of Darkness elas realmente irão interferir no enredo, ou seja, não serão apenas uma maneira de ganhar itens secretos ou algo parecido.

Com a participação de 24 personagens dos Arc the Lad anteriores e a possibilidade de participar de uma jogatina cooperativa com mais três amigos através da Internet, End of Darkness promete muita diversão e profundidade para os apreciadores da série.



Produção: Cattle Call
Distribuição: Namco
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 4 (online)
Site: www.us.playstation.com

Lançamento: 7 de junho de 2005
Expectativa: 8,5



BURNOUT: REVENGE

Acidente, não! Foi de propósito!

Por Henrique de Breia Szolnoky

Ninguém sabia o quão divertido poderia ser um acidente envolvendo 13 veículos até jogar Burnout 3: Takedown. Mas, apesar do tremendo sucesso, o game não satisfaz a produtora, Criterion Games, que pretende levar a fórmula a um novo patamar com Burnout: Revenge.

As mudanças começam no visual. A empresa utilizará uma paleta de cores menos chamativa, e as pistas (que antes misturavam locações reais, mas eram fictícias) serão ruas e avenidas de Detroit, Hong Kong, Tóquio e Roma, entre outras cidades. Fotografias dessas locações estão sendo usadas como referência. Os cenários serão muito mais destrutíveis do que antes, e o acréscimo de rampas e saltos promete novos tipos de batidas.

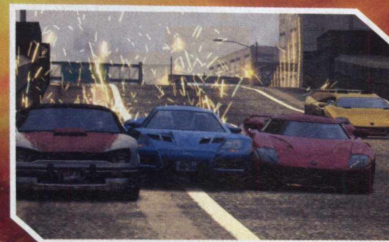
O jogo contará, mais uma vez, com uma linha de carros inventada, já que nenhuma montadora quer ver seus possantes reduzidos a lascas de metal e a borracha queimada. Dois designers de automóveis foram chamados: Dan Walker, que trabalhou para Jaguar, Nissan e Ford e desenhou o interior do batmóvel no filme *Batman Begins*, e Lee Walton, que prestou serviços à Peugeot.

Revenge estimulará o jogador a ser mais agressivo do que antes. Sem acabar com os oponentes, será difícil vencer uma corrida. Não interessa só bater, também importa em quem você bate. Daí o título do game, vingança. As pistas estão sendo planejadas para possibilitar chega-para-lás e diversos outros tipos de interatividade automobilística. Então, dá-lhe colunas, quinas, barris explosivos e coisas do tipo.

O Crashbreaker, a famosa explosão de seu carro após uma batida, será implementado às corridas. Desta vez, será possível usar o próprio tráfego como arma. Antes, caso batesse em um carro que não fosse concorrente, você se dava mal. Agora, você também pode fazer com que os carros inocentes beijem o concreto. Melhor ainda: você poderá jogar um táxi contra um competidor, por exemplo. Abrir caminho na hora do rush (sim, haverá esse momento), então, será muito mais emocionante.

Burnout: Revenge promete ser um exemplo ainda pior para os futuros motoristas do que os outros games da série. Ainda bem!

► O pesadelo de uma companhia de seguros



Produção: Criterion Games
Distribuição: EA Games
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Corrida
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.criteriongames.com

Lançamento: Setembro de 2005
Expectativa: 9,0

PREVIEW

PHANTASY STAR UNIVERSE

O RPG que faltava no PS2

Por Ricardo Farah Pereira

Desde seu surgimento no Master System, a série Phantasy Star vem trazendo uma excelente qualidade em seus games. Ao ser lançada a versão online para Dreamcast, a série ganhou uma nova perspectiva, e só não conseguiu causar um sucesso melhor por três motivos: a falência do Dreamcast, o fraco suporte online da versão de GameCube e, principalmente, a concorrência de Final Fantasy XI. Agora, a Sega divulga a versão Universe, que promete agradar em muitos aspectos e pretende retomar a qualidade e a diversão que a série sempre teve.

Phantasy Star Universe trará um modo offline e um online totalmente distintos, ou seja, as missões, personagens, inimigos e objetivos serão diferentes para cada um deles. A grande diferença do modo offline é a história, que será muito mais envolvente (como em um bom RPG) trazendo animações e diálogos mais profundos e dramáticos entre os personagens. Na trama, você encara, na pele de Ethan Waber, a missão de acabar com terríveis alienígenas conhecidos como SEED, que invadem uma colônia espacial que comemorava seu centenário de paz.

De volta ao modo online, foi confirmado o suporte para teclado USB durante as conversas em chat, porém nada foi dito a respeito do Headset. Outro destaque são as dungeons, que terão layouts randômicos para cada partida online. Diferentemente da versão anterior, na qual você dava vida a seu personagem com base em três classes e três raças, em PSU você o criará escolhendo uma entre quatro raças: os Newmans, os Beasts, os Casts e os Humes. Resta saber se o game agradará tanto os jogadores que ficarão apenas com o modo offline como os que se aventurarão em pagar US\$ 13 por mês para jogar online.



► Enfrentar estas criaturas online será uma experiência muito gratificante

Produção: Sonic Team
Distribuição: Sega
Plataformas: PS2, PC
Gênero: RPG online
Jogadores: 1
Site: <http://phantasystaruniverse.com/>

Lançamento: Dezembro de 2005
Expectativa: 8,5

PHANTASY STARTM UNIVERSE

ファンタジースターユニバース



GRANDIA 3



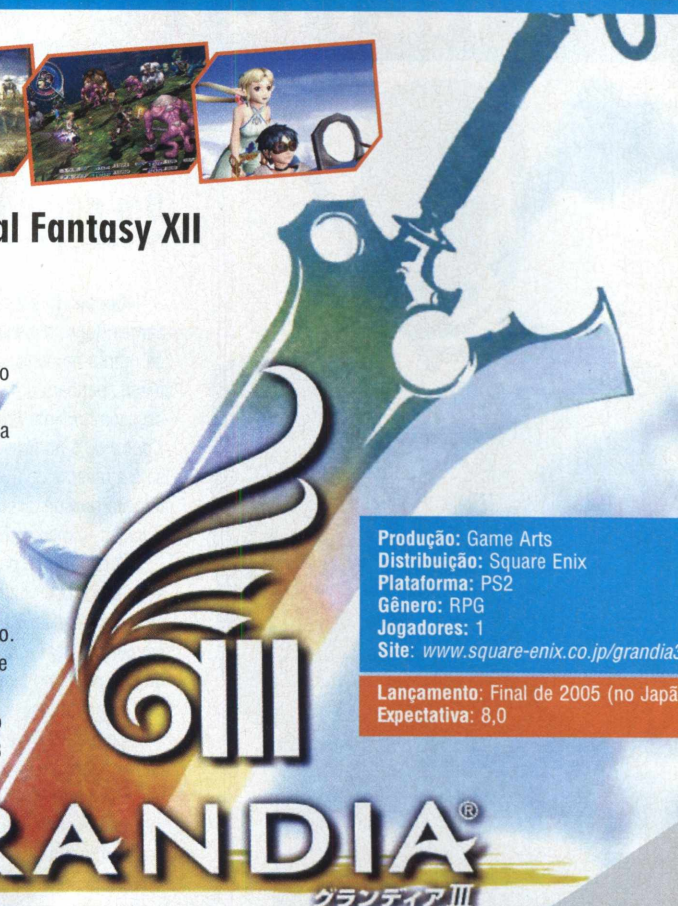
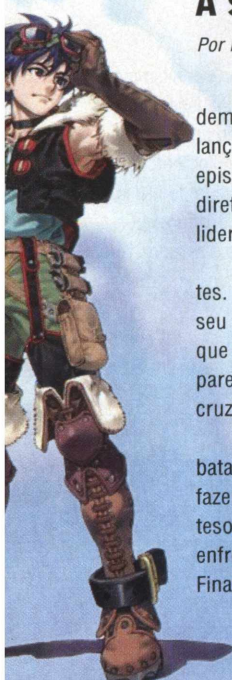
A sacerdotisa e o aviador contra Final Fantasy XII

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Grandia chegou aos Sega Saturns japoneses em 1998 e demorou quase um ano para desembarcar no Ocidente, onde foi lançado apenas para PlayStation. O game chegou ao seu segundo episódio no Dreamcast e, depois, no PC e no PS2. Agora, o diretor de arte de Grandia 2, Hidenobu Takahashi, é quem está na liderança do terceiro episódio.

O game se passa em um planeta dividido em três continentes. Yuki é um jovem que sonha em sair de sua cidade natal em seu próprio avião. Já Alfeena é uma Commute, uma sacerdotisa que pode se comunicar com os deuses e que investiga o desaparecimento do irmão. Como de costume, o destino dos dois se cruzará e eles embarcarão em uma aventura que decidirá o futuro.

Os gráficos estarão mais caprichados, o dinâmico sistema de batalhas de Grandia 2 trará novidades e haverá mais coisas para fazer no game, como diversos tipos de transporte e uma caça ao tesouro. Com lançamento previsto para o final do ano, Grandia 3 enfrentará um grande desafio: a chegada do aguardadíssimo Final Fantasy XII.



Produção: Game Arts
Distribuição: Square Enix
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Site: www.square-enix.co.jp/grandia3

Lançamento: Final de 2005 (no Japão)
Expectativa: 8,0

GRANDIA®

グランディアⅢ



24: THE GAME

Jack Bauer chega ao PS2

Por Allan André

Propositalmente ou não, a Sony deixou vaziar um de seus futuros lançamentos. 24: The Game já está sendo produzido há um bom tempo, mas só agora o fato tornou-se público.

O jogo é totalmente baseado no seriado, que, no Brasil, é conhecido como *24 Horas*. Até o momento, acredita-se que a história se passa entre a segunda e a terceira temporada da série, porém os acontecimentos do game serão inéditos em relação aos episódios.

Jack Bauer, interpretado por Kiefer Sutherland, e os principais atores do seriado estão sendo recriados. Mas não pense que as conversões param por aí. Efeitos especiais e tomadas de câmera, como as das telas que se dividem em tempo real, estão presentes no game.

Além de Jack Bauer, outros personagens, como Kim Bauer (sua filha), poderão ser controlados em aproximadamente 100 missões.

O jogo deve seguir os padrões de ação com muitos puzzles, perseguições automobilísticas e tiroteio.

Produção: Sony Cambridge
Distribuição: Sony
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.scea.com

Lançamento: Setembro de 2005
Expectativa: 7,0



PREVIEW



FROM RUSSIA WITH LOVE

Um game não é o bastante

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Depois do sucesso de *Everything or Nothing*, James Bond, o elegante espião que faz com que os outros homens se sintam grandes incompetentes, ganhará uma nova aventura, desta vez baseada no filme *From Russia With Love* (*Moscou Contra 007*, no Brasil). A estrutura da jogabilidade será a mesma de *Everything or Nothing* – ação em terceira pessoa, alternando momentos a pé e em veículos –, mas com muitas novidades.

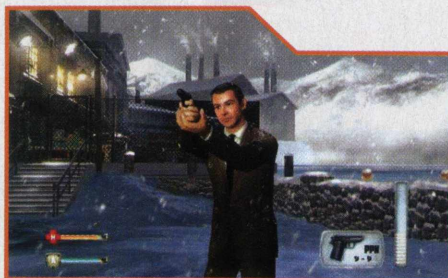
A história se passa nos anos 60 durante a Guerra Fria e conta com os personagens do filme, entre eles Tatiana Romanov, Q e Moneypenny. Sean Connery dublará Bond, reprisando seu papel no cinema e marcando sua estréia nos videogames.

Enquanto em *EoN* as fases a pé e em veículos eram separadas, já que eram feitas por engines diferentes, em *From Russia With Love* esses momentos serão alternados conforme a vontade do jogador e a disponibilidade de veículos. Ou seja, você poderá descer de um carro, explorar o cenário, enfrentar inimigos e voltar para o veículo sem tela de loading intermediária.

Essa característica se encaixa perfeitamente no novo conceito de missões: cada fase contará com um número de objetivos primários, que poderão ser cumpridos em diferentes ordens. Cada um deles poderá ser executado de várias maneiras, o que garante que os jogadores possam utilizar as incontáveis habilidades e as lendárias engenhocas de 007, como o jetpack ou o relógio-laser, como bem entenderem.

A IA dos inimigos, apontada pela EA como uma das falhas de *EoN*, incluirá táticas em grupo e diferentes estratégias de acordo com o tipo de inimigo e seu respectivo armamento. O sistema de mira será mais preciso: você poderá, por exemplo, acertar uma bala no rádio de um soldado para impedir que ele chame reforços ou atirar em uma granada do cinto de um inimigo para mandar tudo à volta dele pelos ares. Haverá, também, um novo sistema de pontuação, que permitirá a compra de upgrades para armas, engenhocas e escudos.

Com clima de superprodução, *From Russia With Love* chegará às lojas no terceiro trimestre de 2005.



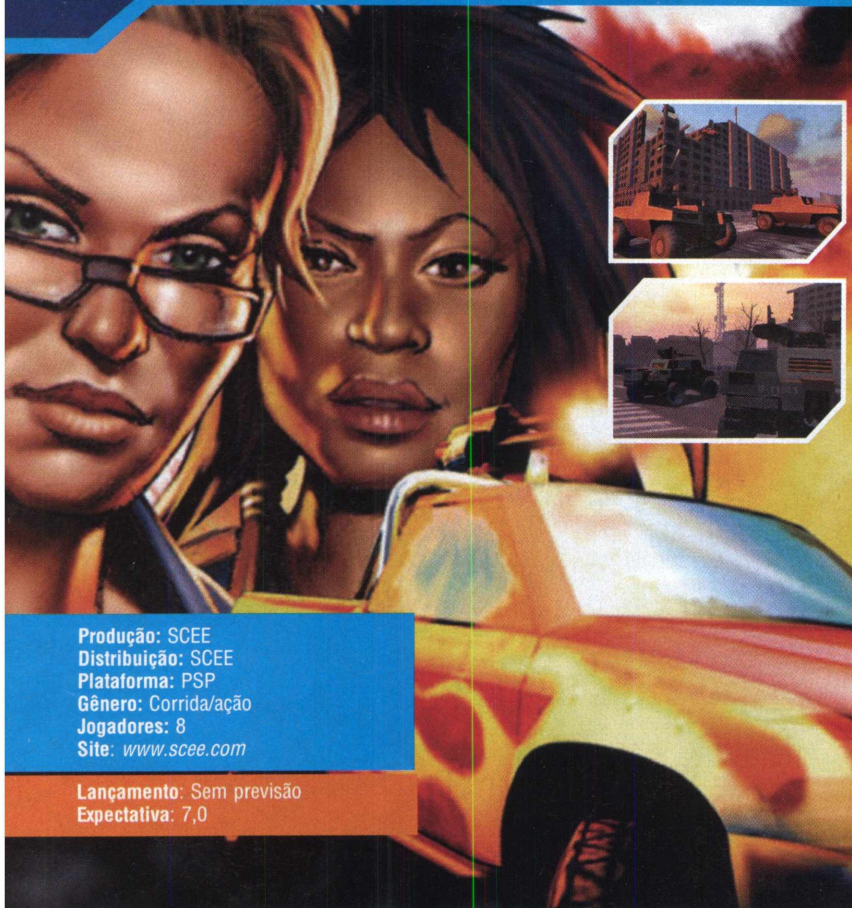
FROM RUSSIA WITH LOVE™

STARRING
SEAN CONNERY AS JAMES BOND

007™

Produção: EA Redwood
Distribuição: EA Games
Plataformas: PS2, Xbox, GameCube
Gênero: Ação
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.eagames.com

Lançamento: 3º trimestre de 2005
Expectativa: 8,5



FIRED UP

Muita ação e explosões à vontade

Por Ronaldo Carlini Testa



Quem gosta da ação ininterrupta de Twisted Metal e da malandragem de Grand Theft Auto não poderá perder Fired Up.

A trama envolve veículos turbinados carregados com armas de alto poder de fogo, ou seja, não faltarão explosões.

No modo principal, o jogador fará parte de um grupo rebelde que lutará contra o governo ditatorial da Europa oriental e poderá explorar um vasto cenário. Será possível conversar com as pessoas do lugar e seguir em busca de novos militantes rebeldes e armas que estarão espalhadas em lugares estratégicos da cidade no melhor estilo Grand Theft Auto.

Quem não gosta de trabalhar em equipe pode optar pelo modo multiplayer, que seguirá as regras de Twisted Metal. Serão oito pilotos digladiando-se nas modalidades Death-match, Capture the Flag, King of the Hill e Bomb the Base, entre outras. A Sony promete criar segredos bem legais para o jogo. Um deles é uma opção de download de itens extras.

Produção: SCEE
Distribuição: SCEE
Plataforma: PSP
Gênero: Corrida/ação
Jogadores: 8
Site: www.scee.com

Lançamento: Sem previsão
Expectativa: 7,0

SHADOW THE HEDGEHOG

A sombra de Sonic

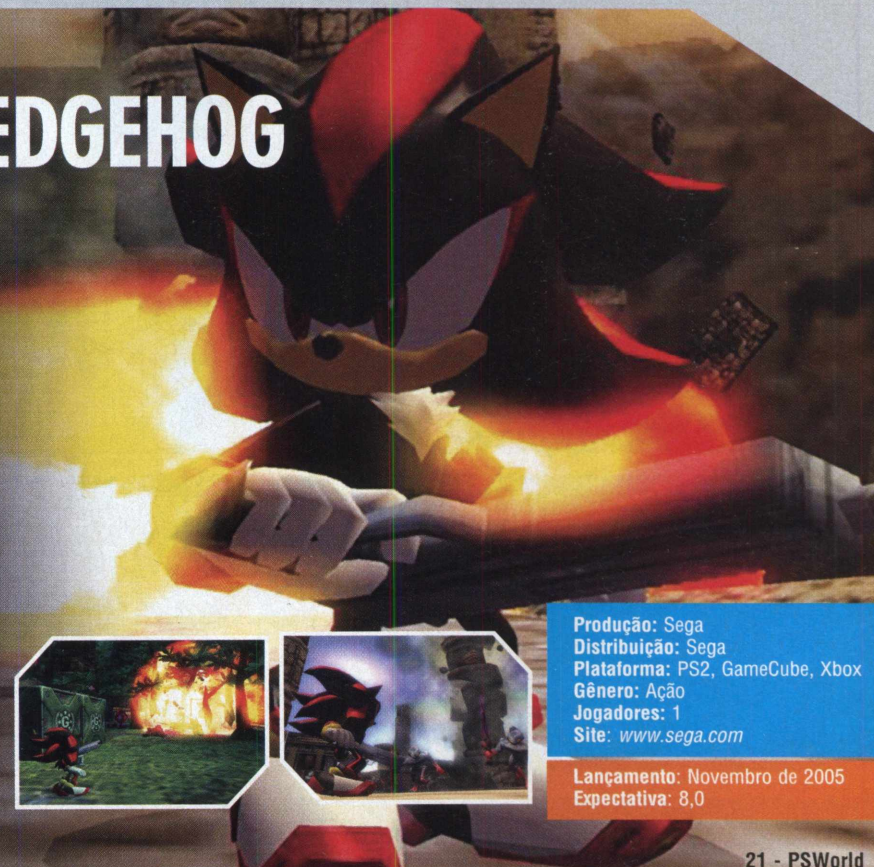
Por Allan André

A mania de os vilões roubarem a cena dos mocinhos nos games não poupou nem o mascote da Sega. Sonic cedeu lugar a um de seus mais recentes desafetos, o misterioso Shadow.

A história do game deve revelar muito sobre o passado do protagonista. O jogador deve definir o destino de Shadow de acordo com o caminho que percorrer. Para que toda a história seja compreendida, você terá de terminar o game mais de uma vez, acabando como herói ou como vilão.

Até o momento, não se sabe qual o nível de relação entre Sonic e Shadow, mas, segundo seus produtores, o vilão de Sonic Adventure foi criado com a intenção de estrear futuros games como este. É provável que o principal motivo seja evitar um desgaste na imagem do próprio porco-espinho azul.

O "herói" terá uma grande variedade de armas e aproximadamente 50 missões enfrentando aliens, o Dr. Robotnik e o Exército GUN.



Produção: Sega
Distribuição: Sega
Plataforma: PS2, GameCube, Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.sega.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 8,0

OS GUARDIÕES

DEPOIS DE MUITA ESPERA, OS CAVALEIROS FINALMENTE PODEM SER CONTROLADOS

Ninguém poderia imaginar que a combinação de astrologia, mitologia grega e jovens cavaleiros faria sucesso. Mas funcionou e tornou-se uma febre mundial. A série animada Cavaleiros do Zodíaco foi um dos desenhos de maior popularidade do Brasil na década passada.

Tudo começou com Masami Kurumada, um desenhista japonês que imaginou super-heróis vestindo armaduras e utilizou astrologia e mitologia inicialmente para dar beleza aos personagens e às vestimentas. Kurumada criou um mangá, e o sucesso foi consequência de anos de trabalho que se transformaram em uma das maiores séries animadas de todos os tempos.

A Saga do Santuário foi exibida inúmeras vezes no Brasil pela extinta Rede Manchete. Quando os cavaleiros chegavam à metade das 12 casas, a Manchete voltava a exibir a série desde o primeiro episódio. Depois das reprises, finalmente foram exibidos o final da Batalha do Santuário e, posteriormente, as sagas de Asgard e Poseidon.

Muito tempo depois, o canal por assinatura Cartoon Network, o mesmo de Dexter e Johnny Bravo, colocou novamente Seiya, Hyoga, Shiryu e companhia no ar, porém com alguns cortes devido à violência.

A TV Bandeirantes também exibiu o desenho dos Cavaleiros no ano de 2004, no programa apresentado por Kelly Key, mas por motivos de audiência apenas a Saga do Santuário foi exibida. Os cortes da Bandeirantes foram muito maiores que os dos outros canais.

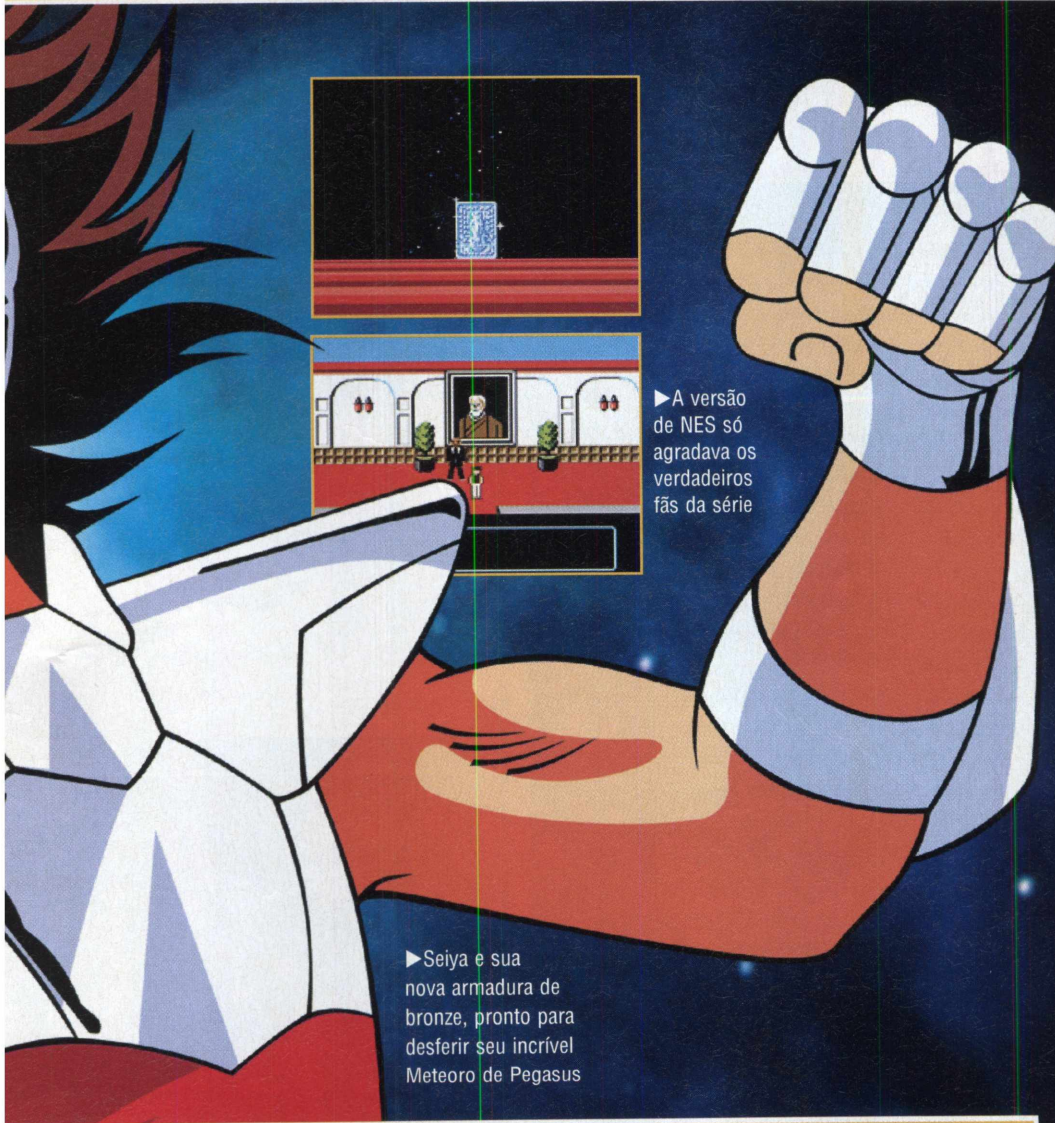
A febre dos Cavaleiros de Bronze foi baixando. Tempos depois, eles moravam apenas nas lembranças, nas revistas antigas e nos brinquedos. Os Cavaleiros cederam seu lugar na mídia para outros desenhos japoneses, como Pokémon, Yu-Gi-Oh e até o velho Dragon Ball, que se mantém forte.

A série parou de ser exibida em 1989 no Japão, porém deixou mistério em relação à sua continuidade, principalmente devido ao mangá Saint Seiya, que deu origem aos desenhos animados. Ele foi encerrado no dia 15 de abril de 1991. Seu último número traz o fim da Saga de Hades, que está sendo produzida pela Toei Animation a passos de formiga. Os primeiros 13 episódios já estão famosos entre os internautas e há rumores de que outros 13 estariam prontos, restando apenas 18 para que a série seja concluída.



S DE ATHENA

Por Allan André



► A versão de NES só agradava os verdadeiros fãs da série

► Seiya e sua nova armadura de bronze, pronto para desferir seu incrível Meteoro de Pegasus



O game para PS2 possui animações fiéis ao anime, no entanto os gráficos deixam a desejar. Sem contar que o jogo não tem data de lançamento nem confirmação de uma versão americana.

MAIS ATRASADO IMPOSSÍVEL

Saint Seiya: Chapter Sanctuary, recém lançado para PS2 no Japão, reproduz em forma de jogo a batalha das 12 casas do santuário da Deusa Athena, na Grécia, momento decisivo da primeira temporada da série. É nesse trecho que os cavaleiros de bronze alcançam o sétimo sentido e lutam mano a mano contra os cavaleiros de ouro.

Mas o que mais impressiona os admiradores dos Cavaleiros do Zodíaco é que o desenho começou a ser exibido no Japão dia 11 de outubro de 1986 e teve seu último episódio no dia 4 de abril de 1989, isto é, são quase 18 anos de atraso do jogo em relação ao desenho. Duas versões foram lançadas para o NES (Nintendinho), mas nenhuma delas fez jus ao legado dos Cavaleiros. Saint Seiya foi lançado em 1987 e Saint Seiya 2, em 1988, ambos RPGs, produzidos e distribuídos pela Bandai, responsável pelo desenvolvimento e pela distribuição de Chapter Sanctuary no Japão. Mesmo com o lançamento das versões para Nintendinho, o delay de quase duas décadas só é justificável pela Saga de Hades, que ainda faz Seiya e seus amigos respirarem.

Quando os Cavaleiros do Zodíaco foram exibidos pela primeira no Brasil, o Super Nintendo e o Mega Drive reinavam absolutos, mas nada foi lançado. Pouco tempo depois, o PlayStation dominou o mercado, e os mais entusiastas simpatizantes do desenho esperaram por algum anúncio. Nada.

Mais de dez anos depois (para os brasileiros), quando nem o mais esperançoso imaginaria ver Saint Seiya nos videogames, Chapter Sanctuary é lançado. O PS2 é o responsável pela alegria de todos esses fãs.

Sobre o jogo lançado para PlayStation 2, você confere o "Tá na Mão!" e o veredicto da equipe nas próximas páginas.

TÁ NA MÃO!

Nesta seção, a Redação seleciona um game e avalia vários quesitos dele para que você tenha opiniões diferentes. Os redatores mostram o porquê de suas notas e até trocam farpas dependendo do impacto que o jogo causa.

SAINT SEIYA

Chapter Sanctuary

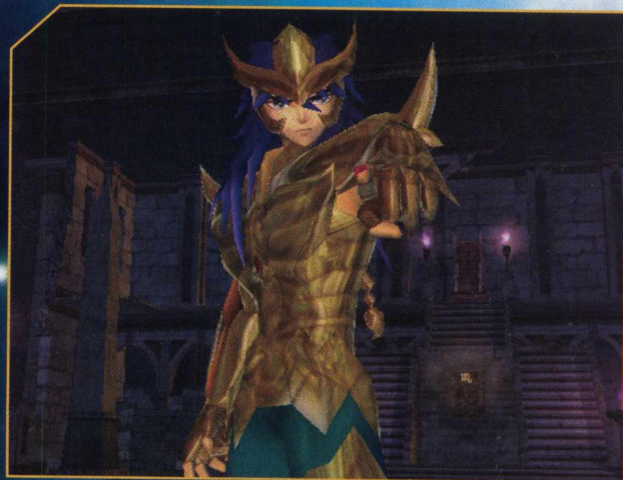
Os fãs de Cavaleiros do Zodíaco tiveram de esperar mais de 15 anos para jogar um game que fizesse jus à série. As únicas opções eram os jurássicos (e falidos) games do NES e algumas modificações alternativas de Mugen para PC. Saint Seiya surge no PS2 não porque a Bandai resolveu saciar os fãs com um game dos Cavaleiros, e sim para aproveitar o hype que ressurgiu das cinzas a série no Japão com a nova saga de Hades em anime, o episódio G nos mangás, o quarto OVA nos cinemas e, principalmente, com sua chegada aos EUA.

Apesar de a série começar no torneio galáctico que descreve o treinamento dos Cavaleiros de Bronze e os duelos contra os Cavaleiros de Prata, Saint Seiya: Chapter Sanctuary enfoca unicamente a temporada dos Cavaleiros de Bronze na luta contra os Cavaleiros de Ouro no santuário da Grécia. Você começa enfrentando Mu, o cavaleiro de Áries, e passa pelas 12 casas do zodíaco até finalmente salvar a deusa Athena.

Além do Story Mode, você pode

jogar contra um amigo no Versus Mode, com a possibilidade de escolher entre os cinco Cavaleiros de Bronze, os 12 de ouro, as amazonas Shina e Marin, os três Cavaleiros de Aço e um de Prata, totalizando 23 personagens com todos os seus golpes especiais clássicos e estratégias de combate fiéis às do anime. Além disso, o game traz uma série de extras, como descrição de personagens, fotos dos bonecos da Bandai e músicas temas. Mas, logicamente, na língua oriental, portanto esqueça tudo isso, a menos que você saiba ler japonês.

Vale lembrar que, apesar de todos os redatores que testaram o game e escreveram suas considerações na página ao lado serem fãs da série, as opiniões como jogador acabaram falando mais alto. Isso pode ser visto nitidamente nas notas dadas para o game. Portanto leia as colunas ao lado para ver se a longa espera pelo jogo realmente valeu a pena e saiba qual dos Cavaleiros, ou melhor, redatores conseguiu elevar seu cosmo ao sétimo sentido a ponto de avaliar o game da melhor forma.



Produção: Dimps
Distribuição: Bandai
Plataforma: PS2
Gênero: Luta
Jogadores: 2
Site: www.bandaignames.channel.or.jp/list/ps2_seiya/



Player 1

GET
READY!

NOTA
7,5

Fernando Wiek

▶ GRÁFICOS 6,5

Mesmo simples, com texturas pouco detalhadas e poucos quadros de animação, o visual de Saint Seiya: Chapter Sanctuary não decepciona. Os cenários retratam fielmente os encontrados no desenho, e a animação dos golpes especiais está muito bem-feita.

▶ SOM 7,5

Todas as melodias clássicas de Saint Seiya, desde a empolgante trilha de abertura até a triste música que embala os momentos de dificuldade, estão fielmente introduzidas no game.

A dublagem japonesa é muito boa, mas a sincronia labial é péssima, chegando ao cúmulo de o personagem parar de falar e o modelo 3D ainda estar mexendo a boca.

▶ JOGABILIDADE 6,5

No início, a jogabilidade parece travada e limitada demais. Na verdade é, mas depois que você pega as manhas do jogo ela se torna mais interessante.

O sistema de especiais realmente não é o mais inteligente, pois passar a luta toda com um botão apertado para desferir-los é cansativo e frustrante ao mesmo tempo. Além de demorar uma eternidade para a barra de especial se encher até o nível máximo, é só tomar um golpe e você perde tudo.

Os combos são limitados, mas funcionam bem no jogo.

▶ VEREDICTO 7,5

Passei horas da minha infância em frente à TV assistindo aos Cavaleiros do Zodíaco. Talvez por isso o jogo não me pareça tão ruim.

Admito que, para quem não conhece o desenho, o game é altamente descartável, principalmente pelos gráficos fracos e pela jogabilidade precária.

Mas, se você é fã do anime, é quase uma obrigação jogá-lo, principalmente pela sensação nostálgica que traz.

Player 2

GET
READY!

NOTA
6,0

Allan André

▶ GRÁFICOS 6,0

É estranho visualizar em terceira dimensão um anime que está marcado nas retinas. Confesso que, ao jogar o game pela primeira vez, tive a impressão de que não estava terminado, mas depois de certo tempo me acostumei. O que mais me choca é Saori, que quando aparece para reanimar os cavaleiros é apenas um papel de parede, como Brooke Burke em NFSU 2.

▶ SOM 6,0

As músicas tentam dar um ar de “estou assintindo aos Cavaleiros do Zodíaco na TV”. Infelizmente, por ser um game, isso se torna impossível, pois em alguns momentos elas nada têm a ver com o contexto. A leitura labial parece com a de filmes toscos que passam nos Corujões. Totalmente fora de sincronia.

▶ JOGABILIDADE 3,5

A grande decepção de Chapter Sanctuary está neste quesito. A jogabilidade é péssima e extrai totalmente a agilidade do jogo. A defesa parece não seguir critérios, e o desequilíbrio entre alguns personagens é mais do que visível. Não poder pular nem abaixar é o mesmo que, em um jogo de corrida, não poder fazer curvas. Os especiais e a fraca barra de cosmos (energia) prefiro nem comentar.

▶ VEREDICTO 6,0

Acho que, se este jogo não fosse dos Cavaleiros, minha nota seria bem menor. Mas, mesmo sendo regular, Saint Seiya: Chapter Sanctuary foi o primeiro game de peso da série. Passei muito nervoso apanhando do Ricardo, do Wiek e até do Jocelyn. Fui surrado, mas fico feliz em ver Seiya, Hyoga e companhia em um videogame decente. Espero que continuem a aparecerem, a exemplo de Naruto e Dragon Ball. Fique claro que, apesar de não considerá-lo um excelente jogo, Chapter Sanctuary foi um dos que mais joguei este mês.

Player 3

GET
READY!

NOTA
8,5

Ricardo Farah

▶ GRÁFICOS 5,0

Se você sonhava com um game em que pudesse quebrar as armaduras dos Cavaleiros, pode esquecer. O jogo praticamente não tem texturas, os cenários são medíocres e o brilho das armaduras é tão intenso que torna-se falso como um papel laminado. Eu sempre desejei que o game fosse em Cel Shading, como Naruto e DBZ: Budokai 3...

▶ SOM 6,0

Tanto a música tema como outras clássicas do anime estão presentes, mas algumas músicas novas não combinam com nada. Sem contar a sincronia labial, que mesmo para um game japonês peca vergonhosamente.

▶ JOGABILIDADE 3,0

Se você jogou Dragon Ball Final Bout para PSone e gostou, não terá do que reclamar em Saint Seiya. A verdade é que a jogabilidade é uma ofensa ao que a série merece. Os comandos não respondem com agilidade, os golpes são simples, e o sistema de aumentar o cosmo é malfeito.

▶ VEREDICTO 8,5

Bem, como jogador de videogame, assumo que o game é um lixo absoluto, que há muito a ser lapidado. Porém meu cosmo de fã pesa bem mais, por isso digo e repito que o game satisfaz os fãs integralmente. Claro que algumas falhas básicas ocorrem, mas a satisfação de jogar com os cavaleiros de Athena e enfrentar os Cavaleiros de Ouro e assistir às animações a cada casa do zodíaco me tomaram boas madrugadas. Os produtores infelizmente pecaram com um erro básico: todo bom jogo de luta deve ter boa jogabilidade. Esse é, sem dúvida, o ponto que define a compra do game para quem não tem uma afinidade tão grande com a série. Aí está a explicação das minhas notas baixas para a estrutura, apesar de um veredicto com nota alta por ser um jogo que eu aguardava desde meus 10 anos.

REVIEW ESPECIAL

GOD OF WAR

DEFINI-LO COMO PERFEITO
É SER MODESTO

Por Ricardo Farah Pereira

Treinado pelos deuses, seduzido por Athena

Kratos possui como arma principal duas espadas, conhecidas como Blades of Chaos, presas por correntes aos braços do guerreiro, o que confere a ele ataques de curto e longo alcance combinados a labaredas de fogo que destroem o que estiver em seu caminho. Os combos de sua arma não são apenas intuitivos, mas específicos para cada tipo de inimigo. Durante o jogo, você evolui a arma e, conseqüentemente, aprende novos combos e habilidades. O sistema de evolução é muito comum se comparado ao dos jogos atuais. Basta encontrar energias vermelhas guardadas em baús ou aprisionadas no espírito dos demônios que derrotar durante o jogo e convertê-las em pontos que evoluem armas e habilidades.

Ao todo, são cinco os poderes divinos que Kratos conquista dos deuses no desenrolar do game. É nesse ponto que o jogo começa a tomar uma identidade única, nunca apresentada com tanta profundidade. Tudo é ainda melhor se você já estudou um pouco de mitologia grega, pois o game faz uma série de referências mitológicas, como os raios de Poseidon e a habilidade de transformar os inimigos em pedra da Medusa. Além disso, os poderes podem ser alternados

facilmente com um simples toque no direcional digital do controle, o que deixa a jogabilidade muito melhor.

Outro poder indispensável para ajudá-lo na chacina dos demônios é o Rage of the Gods, uma barra especial de Kratos que, quando ativada, o transforma em um paladino dos deuses, colocando à sua disposição poderes e destreza muito maiores – algo parecido com Devil Trigger, de Devil May Cry.

Se não bastassem todas essas habilidades, o herói ainda conta com um sistema de luta que é basicamente um minigame do jogo. É muito simples: ao guerrear com certos inimigos, antes de destruí-los, você tem a opção de iniciar os minigames para derrotá-los não só com mais facilidade mas também cheio de estilo e fascínio mórbido. Eles consistem em apertar botões específicos ou girar o direcional analógico para a direção indicada, no estilo do sistema QTE (Quick Time Event), de Shenmue. O mais interessante é que cada inimigo tem um tipo de minigame distinto e uma morte peculiar. Arrancar a cabeça da Medusa, cegar os olhos da Hydra ou dilacerar as asas das Harpies é, sem dúvida, o êxtase-mor dos combates.



► Não importa qual arma Kratos usa, o que interessa é que ele devasta o que estiver em sua frente



Kratos, um ex-guerreiro espartano, firma um pacto com Ares para não morrer durante uma guerra. No entanto, as consequências de tal ato fazem com que ele não consiga mais se livrar de seus pesadelos. Lutando pela humanidade por dez anos, o mortal com poderes dos deuses recebe de Athena uma última missão: derrotar o mesmo Ares, o deus da guerra.

Este primeiro parágrafo é apenas um prelúdio da história de um dos melhores jogos de PlayStation 2, se não o melhor.

God of War é uma superprodução da Sony que traz, além de elementos inovadores, muitos outros já consagrados por games de sucesso. Todas essas características reunidas o tornam um título arrasador. É muito comum observar que, ao jogar o game, cada pessoa se lembrará dos antigos, como Castlevania e Tomb Raider, ou até dos mais recentes Devil May Cry e Prince of Persia. Porém comparar God of War com qualquer um desses é uma terrível injustiça – não que sejam títulos ruins, mas este é bem melhor.

TM

Demônios para matar e ninfetas para contemplar

Outro ponto extraordinário de God of War são os puzzles que você encontrará durante o game. Eles não consistem em um simples quebra-cabeça de caixas ou no giro de manivelas, mas em uma tonelada de ações que determinam algum acontecimento específico no cenário e que permitem ao personagem progredir em sua missão. Pense no que há de melhor nos puzzles de Prince of Persia e e leve seu desafio em pelo menos dez vezes.

Escalar paredes e cordas é mais interessante do que você pode imaginar, uma vez que o desafio não é apenas completar o trajeto mas também derrotar os inimigos que o perseguem ao cruzar uma ponte ou escalar uma montanha. Caminhar por uma viga de madeira ou sobre parte de uma rocha exige muito mais perícia do que agilidade. Caso contrário, é morte na certa.

O jogo ainda apresenta um minigame que faz qualquer diversão de Larry Suit parecer um piquenique infantil. O objetivo é girar o direcional analógico na medida certa para satisfazer suas ninfetas de prazer em troca de um power-up em suas habilidades. Curioso, não?

Porque ele merece!

Mesmo trazendo um panteão de extras, como making-of do game, cenários deletados, novos desafios, vídeos secretos e outras novidades, God of War não merece a nota máxima por esses “meros” detalhes. Merece pelo conjunto da obra, capaz de reunir os melhores gráficos que o PS2 já conseguiu apresentar, as CGs mais brilhantes e empolgantes, a trilha sonora épica e marcante e uma jogabilidade fantástica e intuitiva para qualquer momento do game, e principalmente pela reconstrução histórica da mitologia grega, com elementos que o tornam uma epopéia dos games.

A Sony conseguiu mostrar o quanto o PS2 é poderoso e como um bom game deve ser feito sem fugir da essência – divertir e, ao mesmo tempo, proporcionar desafio na medida certa para o jogador.

Este vale duas cópias originais: uma para jogar eternamente e outra para emoldurar no seu quarto.



Se você já está curtindo esta obra-prima do PS2 e empacou em alguma parte, aproveite para tirar suas dúvidas no detonado desta edição, na página 74.

Produção: SCE Studios
Distribuição: SCEA
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

PRÓS: Jogabilidade perfeita, puzzles arrasadores, o conjunto total da obra é supremo

CONTRAS: A falta de legendas nos diálogos dificulta o game para jogadores que não possuem inglês afiado

GRÁFICOS: 10,0
SOM: 9,5
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 10,0

NOTA
10,0

REVIEW

RED NINJA: END OF HONOR

Sem honra e sem conteúdo

Por Fernando Wiek

Jogos com temática ninja fazem sucesso desde o primórdio dos games eletrônicos, mas, inevitavelmente, existem aqueles de que é melhor até se esquecer. Red Ninja: End of Honor é um deles.

Apoiando-se no simples estímulo dos hormônios masculinos com sua insinuante protagonista (uma ninja em

plena forma física que adora mostrar suas roupas de baixo), o game não oferece qualidade alguma que faça com que você se prenda.

A história – mesmo baseada em fatos reais – é supercomum, os gráficos estão muito fracos, a jogabilidade é horrível e a câmera é sofrível.

O jogo se resume em infiltrar-se

em templos inimigos, buscar itens ou salvar algum aliado. Mesmo com a pouca sensação de furtividade, é muito mais fácil acabar com todos os inimigos na porrada, já que, logo no começo, você recebe uma arma que tem o poder de cortar ao meio até os mais fortes combatentes. Se quer um jogo ninja, fique com Tenchu: Fatal Shadow.

► A garota, com este corpinho, até cativa. Já o game...



RED NINJA

END OF HONOR



NOTA
4,5

GRÁFICOS: 5,5
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 4,5
DIVERSÃO: 4,0

PRÓS: A beleza e as habilidades de luta de Kurenai, a protagonista

CONTRAS: O jogo não tem qualidades, a ponto de fazer você parar de jogá-lo rapidamente

Produção: Tranji
Distribuição: VU Games
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.redninja.com

LEGO STAR WARS

Jedis feitos de LEGO também sabem lutar

Por Ricardo Farah Pereira

Quando uma franquia atinge um sucesso como o da saga *Star Wars*, é praticamente inquestionável que os criadores a explorarão, neste mundo capitalista, de forma a transformá-la em sucesso absoluto. Porém o que ninguém poderia imaginar era que *Star Wars* se tornasse um jogo de LEGO. No game LEGO Star Wars, você encara a aventura dos Jedis desde o Episódio I até o final do Episódio III (que estreia em maio nos cinemas). Toda a série é recriada no universo LEGO, com personagens, vilões, cidades e espaçonaves, tudo feito de blocinhos coloridos. O mais interessante é que o game não possui diálogos ou legendas: a interação entre personagens ocorre na base da mímica e das situações visuais, que conseguem ser dramáticas e engraçadas, apesar de protagonizadas por bonecos de LEGO.

Como jogo de aventura, o game agrada por apresentar elementos simples e contagiantes, como a idéia de usar a Força Jedi para remontar o cenário de LEGO e atingir novas plataformas. Mesmo parecendo um game infantil, LEGO Star Wars surpreende não apenas os entusiastas pela saga de George Lucas mas também os fãs desse tipo de brinquedo.

► Até que os personagens ficaram parecidos com os dos filmes (menos o Mestre Yoda)



NOTA
8,0

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,0

PRÓS: A recriação da saga *Star Wars* no universo LEGO é arrasadora, há opção de jogar com mais um amigo

CONTRAS: Se você curte apenas games desafiadores, dificilmente gostará deste, pois é relativamente fácil. Além disso, é um pouco curto

Produção: Traveller's Tales
Distribuição: Giant Interactive
Plataformas: PS2, GameCube, Xbox
Gênero: Aventura
Jogadores: 2
Site: www.lego.com/starwars



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Paradoxos temporais causam dores de cabeça em dobro

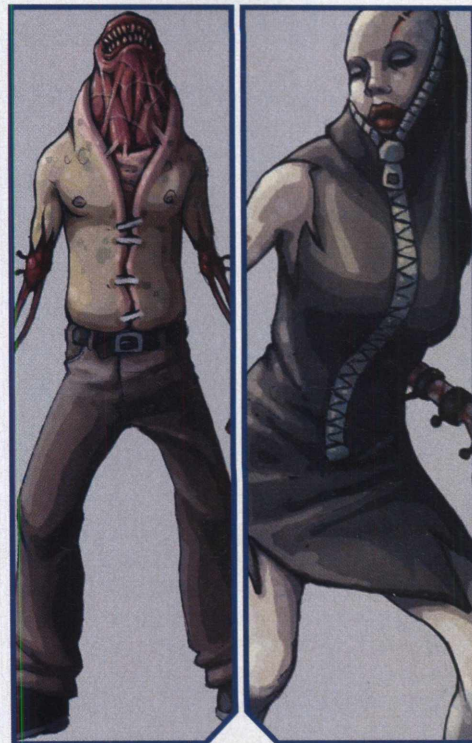
Por Ricardo Farah Pereira

Existem games que, mesmo sendo interessantes, acabam passando despercebidos pelos jogadores. O motivo, muitas vezes, é a falta de divulgação na mídia especializada, o que pesa na opinião final de muitos para a escolha de um jogo. A série TimeSplitters é exemplo de um título que padeceu desse mal em seus dois primeiros games. Porém Future Perfect, o terceiro da série, não só teve uma divulgação muito mais abrangente como cumpre o prometido desde sua divulgação.

A novidade mais importante é a grande profundidade do enredo principal do Story Mode. Novamente, você luta para combater aliens futuristas que tentam aniquilar todos os humanos em diferentes épocas graças a um transporte temporal, ou seja, uma espécie de máquina do tempo capaz de mudar a história da humanidade. Você controla um viajante do tempo chamado Cortez, que conhece novos parceiros nas várias épocas para as quais é teletransportado. O mais interessante é que, durante a trama, seu personagem entra em conflito consigo mesmo, criando um paradoxo temporal. Com isso, ele encontra suas outras identidades temporais, que o ajudam como podem.



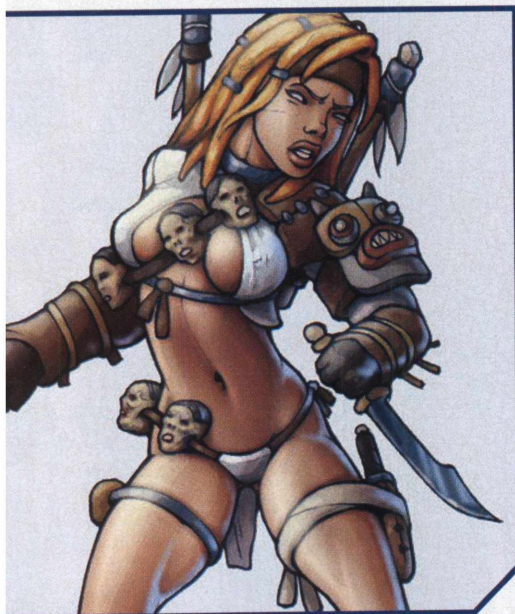
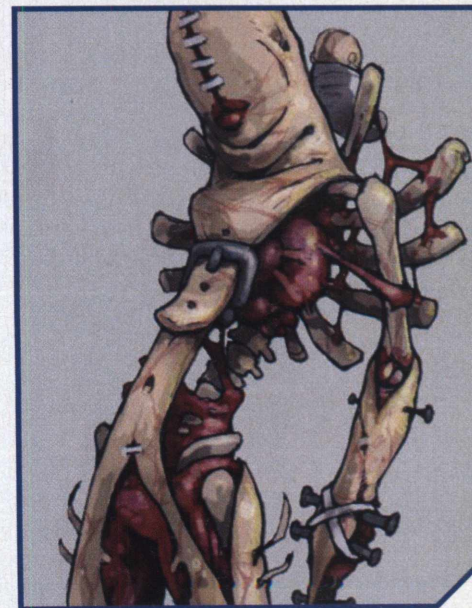
► Como transformar um saco de lixo em roupa fashion



Ao todo, há 13 missões principais no Story Mode, que podem ser jogadas tanto em single player como em modo multiplayer cooperativo. Outros 14 modos de jogo incluem os clássicos Deathmatch e Capture the bag, além dos exclusivos modos Vampire e Thief, entre outros. Ainda há o novíssimo modo Online, no qual acontecem partidas com até 8 jogadores simultâneos. Outro modo que merece destaque é o Mapmaker, em que você pode construir mapas e até criar seu próprio Story Mode para jogar com os amigos via LAN ou online.

Em se tratando da parte técnica, é possível ver um game com gráficos mais bem definidos, alta resolução e modelos de personagens mais caprichados. No entanto as texturas são fracas, e a queda no framerate é inevitável. A trilha não é tão expressiva, mas mesmo assim consegue empolgar em momentos frenéticos do jogo.

Pense em TimeSplitters como um dos melhores FPSs que o PS2 já teve. O game vale a pena seja pelo jogo individual, pelo multiplayer via LAN seja pelo irresistível modo Online.



Produção: Free Radical
Distribuição: Electronic Arts
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: até 8 (via LAN ou online)
Site: www.eagames.com

PRÓS: Multiplayer completo para todos os gostos, um excelente FPS que faltava no PS2

CONTRAS: A queda no framerate é frustrante, quem não gostou dos anteriores dificilmente gostará deste

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0

NOTA

8,0

REVIEW

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Uma continuação genuína

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Se depender da UbiSoft e de Sam Fisher, o mundo poderá dormir em paz. A terceira aventura do maior concorrente de James Bond e de Solid Snake acabou de chegar ao PS2. Chaos Theory se passa em 2008, e a missão do agente é impedir o terrorismo eletrônico, cuja fonte é identificada em uma base na Coreia do Norte. Como é de praxe com o autor Tom Clancy, a história fica muito complexa e envolve tecnologia, política e muito, mas muito risco.

Há três modos de jogo: solo, cooperativo e multiplayer. No solo, há dez missões, e antes de cada fase você escolhe um kit de equipamento voltado para infiltração, invasão ou intermediário. Assim, a jogabilidade se adapta ao perfil do jogador, que pode optar pela discrição absoluta ou pela ação total. Essa é uma grande evolução em relação aos anteriores, que, misturada à nova estrutura das fases (que permite diversos caminhos diferentes), resulta em uma versatilidade muito maior.

No modo cooperativo, as fases foram criadas especialmente para estimular o trabalho da dupla de jogadores. Há movimentos especiais que podem ser executados com um simples botão. A IA dos inimigos, tanto no solo quanto no co-op, está mais realista e menos implacável que antes. O arsenal inclui novas armas e uma prática faca.

O multiplayer traz arenas conhecidas de Pandora Tomorrow e quatro inéditas. Isso atrapalha um pouco, pois quem jogou o anterior conhecerá o terreno e terá vantagem estratégica. Pelo menos o visual não sofre um downgrade tão forte em relação ao modo single player como antes.

Os gráficos de Chaos Theory são belíssimos e trazem um impressionante uso de luz e texturas realistas. Porém, em relação às versões de PC e Xbox, há uma grande perda. O visual é parecido, mas as fases foram divididas em partes para aliviar o carregamento dos cenários. Dessa forma, há mais telas de loading (que não demoram, mas estão lá) e menos impacto visual. Mesmo assim, o novo Splinter Cell traz um dos melhores conjuntos gráficos do PS2.

Splinter Cell Chaos Theory é uma continuação genuína: evolui os conceitos da série, acrescenta novos elementos e, no final das contas, supera os games anteriores.



► Confira o detonado de Splinter Cell Chaos Theory na página 66

► Este é Sam Fisher. Ele não sabe brincar

NOTA
9,0

GRÁFICOS: 9,5
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0

PRÓS: Bons gráficos, jogabilidade mais versátil e acessível, diversos modos de jogo

CONTRAS: a versão de PS2 é inferior às outras, o multiplayer pode ser injusto com novatos, a história é complicada demais

Produção: UbiSoft
Distribuição: UbiSoft
Plataformas: PS2, Xbox, PC, GameCube
Gênero: Ação
Jogadores: 1 a 4
Site: www.splintercell.com



DRAGON BALL Z: SAGAS

Faltou KI

Por Fernando Wiek

Goku e sua turma já não fazem tanto sucesso quanto há alguns anos, mas ainda assim continuam tendo um nome forte quando o assunto é videogame.

Infelizmente, a mais nova empreitada de Dragon Ball Z no mundo virtual, Dragon Ball Z: Sagas, não é das melhores, chegando a ser uma decepção depois do excelente Budokai 3.

Sagas se difere dos outros pelo estilo, lembrando jogos como Teenage Mutant Ninja Turtles ou X-Men Legends. A idéia até que não é ruim, mas foi mal executada. A ação é muito repetitiva. Nem a possibilidade de evoluir o seu personagem adicionando novos combos e magias salva o jogo da mesmice.

Existe um modo para dois jogadores que poderia ser a salvação do título, mas, muito ao contrário, é ainda mais frustrante que o single player, com problemas de câmera constantes e um revezamento entre os jogadores quando enfrentam um mestre que chega a ser patético. Dragon Ball Z: Sagas é difícil de digerir mesmo para um fã ardoroso da série.



Produção: Avalanche Software
Distribuição: Atari
Plataformas: PS2, Xbox, GameCube
Gênero: Ação
Jogadores: 2
Site: www.dbzgamer.com

PRÓS: Ótima ilustração dos acontecimentos da série Z, com direito a cenas do próprio desenho

CONTRAS: A jogabilidade é limitada e monótona, o modo cooperativo foi muito mal projetado

GRÁFICOS: 5,5
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 4,0

NOTA
5,0

RISE OF THE KASAI

Disney versão açougue

Por Henrique de Breia e Szolnoky

É difícil imaginar um desenho da Disney com membros decepados, mas se você jogou Mark of Kri sabe que essa mistura pode funcionar. O game trouxe um inovador sistema de luta e um estiloso visual. A seqüência, Rise of the Kasai, segue a mesma premissa.

Desta vez, você controla quatro personagens: Griz, Baumusu (dez anos antes de Mark of Kri), Rau e Tati (dez anos depois do primeiro game) em uma história contada por meio de vídeos que parecem rascunhos animados.

Os gráficos em real time têm uma bela direção de arte, mas não são tecnicamente impressionantes. A animação é fluida e atraente. Os efeitos sonoros são genéricos, mas a trilha é fantástica, e a dublagem, excelente.

Porém, tirando o novo enredo e as leves diferenças entre as técnicas de luta dos personagens, Rise of the Kasai não evolui a fórmula do primeiro game. O sistema de luta é o mesmo, a IA é fraca e modos de jogo prometidos pela empresa, como o cooperativo ou o online (que teriam feito uma grande diferença), foram excluídos da versão final. Mesmo assim, o enredo e o estilo do game merecem uma espiada.



Produção: BottleRock Ent.
Distribuição: SCEA
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Site: www.us.playstation.com

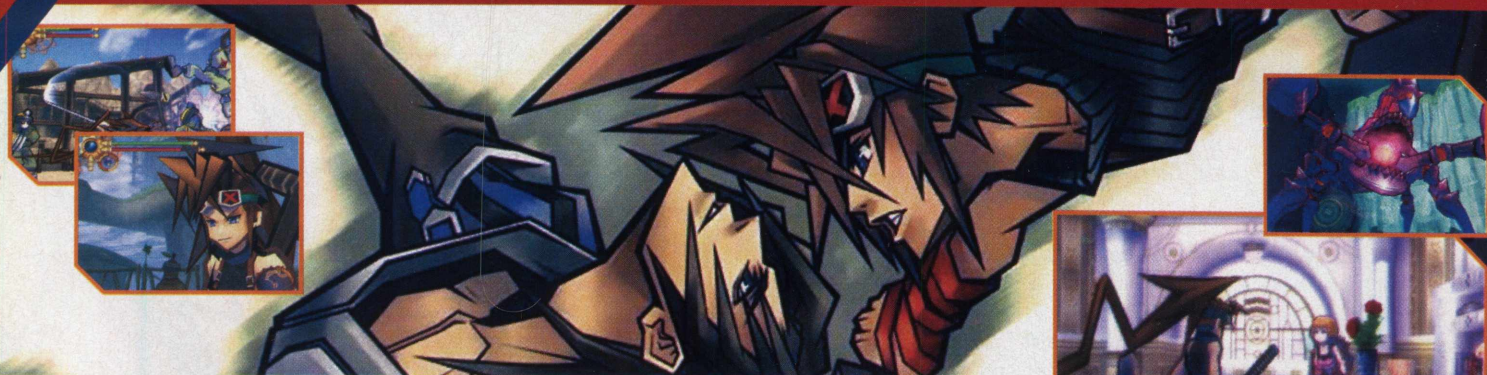
PRÓS: Gráficos estilosos, enredo interessante, excelentes dublagem e trilha sonora

CONTRAS: Pouca evolução em relação ao primeiro, IA ruim, lutas repetitivas

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,5

NOTA
6,5

REVIEW



MUSASHI: SAMURAI LEGEND

Tente vencer seu sono

Por Allan André

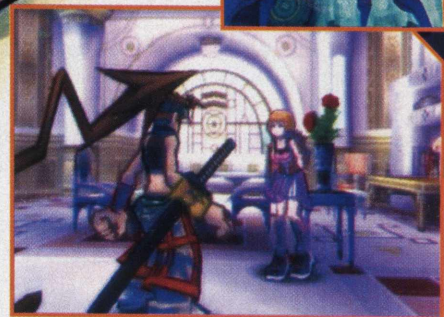
É difícil entender o padrão de qualidade da Square Enix. A empresa, responsável por tantas obras-primas, não é mais a mesma. Musashi: Samurai Legend está muito abaixo da média.

A princípio, o game agrada, pois conta com uma excelente apresentação. Mas é só. O resto

é mais do que entediante. Lento e vazio, é difícil não perceber certa preguiça no desenvolvimento e na produção.

Musashi combina pouca variedade de ataques com uma câmera irritante, que se move vagarosamente em relação aos movimentos do

análogo. Os gráficos, mesmo que pouco aproveitados, não desagradam e, assim como a parte sonora, são genéricos. Infelizmente, Musashi não consegue prender o jogador por muito tempo, ainda mais nesta safra do PS2, que oferece jogos com muito mais qualidade.



NOTA
5,0

GRÁFICOS: 6,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 4,5
DIVERSÃO: 3,5

PRÓS: Musashi é um personagem carismático e muito valente

CONTRAS: Câmera extremamente lenta, jogabilidade mais do que limitada. Entediante

Produção: Square Enix
Distribuição: Square Enix
Plataforma: PS2
Gênero: RPG/Ação
Jogadores: 1
Site: <http://na.square-enix.com/games/musashi/>

NARC

GTA para policiais

Por Allan André

É impressionante o número de games que seguem a linha do clássico Grand Theft Auto. NARC é um típico exemplo, mas tem um detalhe que faz diferença. Nele você controla policiais, mas isso não significa que você é obrigado a cumprir a lei. Como GTA, o game está gerando muita polêmica devido ao consumo de drogas e a violência nele contidos.

Mesmo com as comparações, NARC é um daqueles jogos medianos, com sons e gráficos comuns e uma péssima inteligência artificial. Nada acima da média.

Seu objetivo é manter a ordem na cidade, mas isso não é uma obrigação. Muitas brechas para a negligência são abertas: você tira uma grana por fora, agride desnecessariamente os cidadãos, vende ou usa drogas e faz uma série de outras ilegalidades. Se seu nível de corrupção for muito alto, você pode ser expulso da corporação.

Mesmo mexendo com elementos polêmicos, NARC não empolga. A jogabilidade é limitada e a liberdade de GTA não está presente. Roubar carros? Pode esquecer, mesmo mostrando seu distintivo de polícia.

O lado policial dos jogos eletrônicos está mal representado por NARC.



NOTA
6,5

GRÁFICOS: 6,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 5,0

PRÓS: Mira fácil de controlar e uma corridinha que facilita a locomoção pelo mapa

CONTRAS: Pouca liberdade e pouco empolgante para o gênero

Produção: Point of View
Distribuição: Midway
Plataforma: PS2, GameCube, Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.narcgame.com



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Mais carangas envenenadas

Por Ronaldo Carlini Testa

A série Midnight Club sempre apostou no universo das corridas ilegais e dos veículos tunados, mas nunca recebeu uma resposta muito boa por parte dos jogadores. Talvez porque esse tema não estivesse tão em evidência como está hoje em dia – basta ir até a banca mais próxima para saber do que estou falando. Há pelo menos uma dúzia de revistas que abordam o tuning.

O fato é que, querendo se aproveitar dessa onda, o terceiro game da série perdeu a identidade e está mais para Need For Speed Underground 2 do que para Midnight Club.

Quem é fã da série sabe do que estou falando.

Os modos de jogo são os mesmos dos primeiros jogos da série. Estão de volta os modos arcade, carreira, editor de corridas e multiplayer online. As corridas são marcadas por checkpoints e acontecem em três grandes cidades dos EUA. São elas: San Diego, Atlanta e Detroit.

A variedade de veículos é bastante grande. São 50 modelos de várias montadoras, como Volkswagen, Cadillac, Ducati, Mercedes-Benz e Mitsubishi, entre outros, todos sujeitos às mais diversas customizações.

Os fãs da série mereciam mais que uma cópia mais simples de NFSU 2.

Produção: Rockstar San Diego
Distribuição: Rockstar Games
Plataforma: PS2, Xbox
Gênero: Corrida
Jogadores: 1 a 8
Site: www.rockstargames.com/midnightclub3

PRÓS: Muitas opções de tuning e trilha sonora envolvente

CONTRAS: Efeito de smooth exagerado, veículos que parecem de brinquedo

GRÁFICOS: 7,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,5

NOTA
7,5

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

Devore ou seja devorado

Por Fernando Wiek

Que o PS2 é o rei dos consoles quando se fala em RPGs ninguém discute. Mas, para confirmar sua posição, chega ao console da Sony mais um título de extrema qualidade: Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga.

Totalmente baseado na mitologia hindu, o jogo se passa em Junkyard, um mundo onde os habitantes adquiriram o poder de se transformar em demônios cibernéticos que só respeitam uma lei: devore ou seja devorado.

Sem rumo, os seres que vivem no planeta são controlados por um estranho oráculo que acaba disse-

minando o ódio entre os povos graças à promessa de levá-los ao nirvana.

Dois itens em especial se destacam no game: a parte gráfica, que conta com a ajuda de profissionais altamente competentes, como Kazuma Kaneko (caracter design de Persona e ZOE 2), e as batalhas, muito dinâmicas e divertidas, com um sistema de evolução de personagens bem semelhante ao de Final Fantasy X e seu Sphere Grid. Se você curte um bom RPG tradicional, Digital Devil Saga é obrigatório.



Produção: Atlus
Distribuição: Atlus
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores:
Site: www.atlus.com/dds

PRÓS: Gráficos estilizados, dublagem e sistema de combate competentes

CONTRAS: As batalhas aleatórias são muitas e chegam a chatear

GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0

NOTA
8,0

SÓ É POWER QUEM É OFICIAL.

CONTEÚDO EXCLUSIVO DA OFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStationPower. Uma nova fase.

▲ A publicação oficial do PlayStation finalmente no Brasil.

Compre e participe da promoção:

QUE LOUCURA
VOCÊ FARIA POR UM

PSP?



Os 3 primeiros colocados ganham um PSP. Confira na revista como participar.



Já nas bancas.





TRUQUES E DICAS

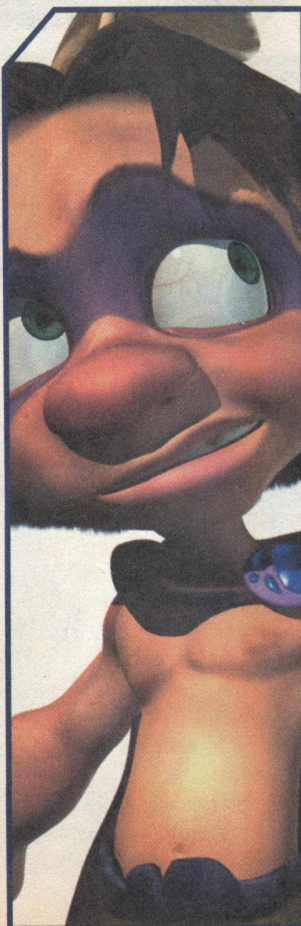


Este caderno foi feito especialmente para você que quer debulhar os principais lançamentos e clássicos do seu PlayStation sem maiores complicações. Todas as dicas foram testadas e aprovadas por nossa equipe para que você não tenha uma tremenda dor de cabeça na hora da diversão. Escolha seu game e comece a jogar agora mesmo!

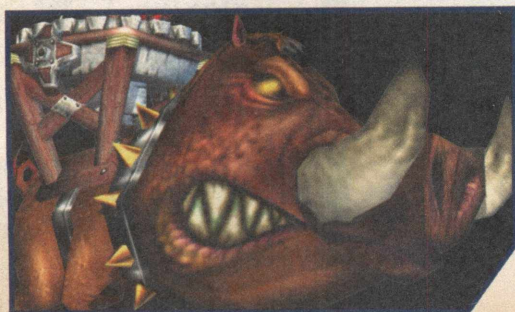
PS2

PlayStation

- > Alien Hominid 40
- > Dark Cloud 40
- > Escape From Monkey Island..... 40
- > Fantavision 41
- > Goblin Commander: Unleash The Horde..... 41
- > High Heat Major League Baseball 2004 41
- > Judge Dredd: Dredd Versus Death..... 38
- > Kengo: Master Of Bushido 41
- > LifeLine 39
- > Mashed 39
- > NASCAR Heat 2002 40
- > Outlaw Golf 2 39
- > Pryzm: Chapter One: The Dark Unicorn 41
- > Quake 3: Revolution..... 39
- > Ratchet And Clank 40
- > Soccer America: International Cup 41
- > Tak 2: The Staff Of Dreams..... 41
- > The Catfight: Joneko Densetsu 40



- > Angel Eyes 36
- > Ballblazer Champions..... 36
- > Captain Commando 36
- > David Beckham Soccer..... 36
- > Ehrgeiz: God Bless The Ring..... 36
- > Formula 1: Championship Edition 37
- > Galaxian 3 36
- > Langrisser 4..... 37
- > Langrisser 5..... 37
- > Johnny Bazookatone 37
- > MDK 37



TRUQUES E DICAS

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

> Angel Eyes

Habilitar Special Raiya

Complete o modo Story com Raiya em qualquer dificuldade.

Habilitar Anime Reika

Complete o modo Story com Reika em qualquer dificuldade.

Habilitar Robo C.

Complete o modo Story com Chibi em qualquer dificuldade.

Habilitar Panda

Complete o modo Story com Marie em qualquer dificuldade.

Habilitar Akane

Complete o modo Story com Kiriko em qualquer dificuldade.

Habilitar Lina 2

Complete o modo Story com Lina em qualquer dificuldade.

Habilitar Critical H. Star

Complete o modo Story com H. Star na dificuldade Normal.

Habilitar H. Mysp

Complete o modo Story com M. Pow na dificuldade Normal.

Habilitar Anime Kiriko, Anime Bin C e Anime Lina

Consiga todos os personagens descritos acima e complete o modo Arcade com todos eles na dificuldade Hard.

> Ballblazer Champions

Na tela de passwords, entre com os códigos:

Habilitar Xarta: ✕ ● ● ● ✕ ■ ● ✕ ▲ ✕
● ■ ● ▲ ✕ ▲ ● ■ ● ✕ ▲ ✕ ● ■ ✕
● ● ● ✕ ■

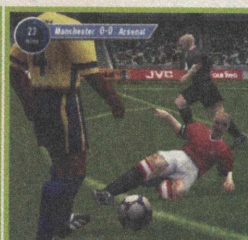
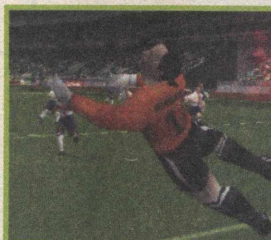
Habilitar Master Dome (modo Tournament): ●
L1, L1, R1, R2, L2, ✕, ■, ■, R1, R2, R1, R2, ▲,
L2, R1, L2, ●, L2, R2, R1, ✕, L1, R2, ■, L2, R1,
✕, R1, R1.

Habilitar arena Upside Down: ✕, ■, ■, ■, ■ ✕,
■ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ▲ ▲ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
✕ ✕ ✕ ✕ ● ✕ ✕ ● ✕

Todos os pontos a favor do jogador: ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
■ ✕ ● ✕ ✕ ● ✕ ■ ✕ ▲ ✕ ✕ ✕ ✕ ■ ✕
✕ ▲ ✕ ✕ ■ ✕ ✕ ✕ ✕ ■ ✕

Habilitar arena Small Rotofoil: ✕ ● ✕ ✕ ●
✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ▲ ▲ ✕ ✕ ■ ✕
✕ ✕ ■ ✕ ■ ■ ■ ■ ✕

Minigame Original Ballblazer: ■ ■ ■ ■ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
■ ■ ■ ■ ✕ ✕ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ✕ ✕ ■



> Captain Commando

Selecionar fases

Coloque o cursor sobre a opção Game Start e aperte ✕ + ● + ←.

Modo Four Player

Quando o aviso "Warning" aparecer na tela, aperte ■ + ▲ + ● + ✕.

Destruir com um acerto

Selecione Captain ou Jennety, segure ✕ + ● e aperte o Special Move.

> David Beckham Soccer

Selecione a opção Professional Player Certificate no modo Train With e complete os seguintes objetivos:

Equipe Manchester Eleven: consiga uma pontuação maior que 20 na prova Target Free Kicks.

Equipe World All-Stars: consiga uma pontuação maior que 20 na prova Target Passing.

Equipe England Eleven: consiga uma pontuação maior que 20 na prova Target Crossing.

Estádios extras: complete a prova Panel Bash em menos de dez segundos. Selecione Game Settings no modo Friendly Series para acessar os estádios Aztec Arena e Bouncy Castle.

> Ehrgeiz: God Bless The Ring

Minigame Evil Panel

Derrote o computador dez vezes consecutivas no modo Battle Panel. Agora, segure L1 + L2 + R1 + R2 e escolha Battle Panel no menu principal.

Apresentação secreta

Carregue o jogo e não aperte nenhum botão. Veja quatro vezes seguidas a apresentação. Agora, selecione a opção Movie Player, coloque o cursor sobre Opening Movie e aperte → para acessar a nova animação.

Habilitar Koji Masuda

Complete o modo Arcade com um personagem do sexo masculino.

Habilitar Clair Andrews

Complete o modo Arcade com um personagem do sexo feminino.

Habilitar Yuffie Kisaragi

Complete o modo Arcade com Cloud.

Habilitar Vincent Valentine

Complete o modo Arcade com Tifa.

Habilitar Django

Complete o modo Arcade com os oito personagens, exceto os protagonistas de Final Fantasy VII.

Habilitar Zack

Complete o modo Arcade com todos os personagens de Final Fantasy VII.

> Galaxian 3

Modo Debug:

Quando o logo da Namco aparecer na tela, aperte L1, R2, R1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓.



>MDK

Seleção de fases

No menu principal, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ▲, ↑, ▲, ●, →. Imediatamente solte L1, L2, R1 e R2.

Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:

Airstrike Bones: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ▲, →, ●, ←, ●, ▲, ▲, L1, →.

Airstrike extra: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.

Aumentar pontos hit em 150: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ■, ▲, L1, L1, ←, ■, ▲, ●, →, L1.

Aumentar velocidade: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte →, ●, ▲, ●, ✕. Aperte R2 durante o jogo para aumentar a velocidade.

Bônus Seal: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ▲, →, ●, ←, ←.

Habilitar Dummy Decoy: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ✕, L1, →, ●, ✕, ↑, ■.

Habilitar Grenade: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e

aperte ▲, ●, ■, L1, →.

Habilitar Homing Sniper Grenade: L1, ↑, ■.

Volte para o jogo e aperte ←, ↑, X, ■, L1, R1, →.

Habilitar Homing: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ■, L1, L1, →.

Habilitar Mortar: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte esquerda, L1, ▲, ■, →, ●, ←, ←.

Habilitar Nodie: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.

Habilitar Seal: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ●, ▲, ▲, L1, →.

Habilitar Sniper Grenade: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↑, ■, L1, ←, ●, ▲.

Habilitar Super Chain: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓.

Habilitar Super: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte →, ↑, ↓, L1, ↓, ●, ←, ←.

Habilitar Thumper: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓.

Habilitar Twister: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, L1, ■, ▲, →, ↑, ✕.

Habilitar World's Most Interesting Bomb: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲.

Habilitar World's Smallest Nuke: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, ↑, ■, ▲, ↓, ●, ●, →.

Invencibilidade: ↓, L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ■, L1, ■.

Máximo de pontos hit: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte →, L1, ■, ▲, L1, ↓.

Modo Strange: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ←, ●, ✕.

Mostrar coordenadas: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↓, ↓, ▲, ▲, L1, ✕, ▲.

Poder Earthworm Jim Cow: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↑, ↓, ↓, L1, →.

Sem oponentes: L1, ↑, ■. Volte para o jogo e aperte ↑, ■, L1, ←, L1, ■, ■.

>Johnny Bazookatone

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Invencibilidade: PILCHARD.

Seleção de fases: KRISTIAN.

Fase Hotel: AFLEAPIT.

Fase Restaurant: TEASPOON.

Fase Hospital: SEDATION.

Fase Penthouse: VERYNICE.

Jungle Book: Rhythm N' Groove

Todos os personagens

Complete o modo Story em qualquer dificuldade.

Dificuldade Crazy

Complete o modo Story na dificuldade Expert.

>Formula 1: Championship Edition

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Câmera Helicopter: ZOOM LENSE.

Chuva de sapos: CATS DOGS.

Começão no round 16: OEAN ALESI (200 pontos, segundo lugar), PEAN ALESI (200 pontos, terceiro lugar), QEAN ALESI (200 pontos, quarto lugar) ou

NEAN ALESI (0 pontos, último lugar).

Comentaristas Murray e Martin: BOX CHATTER.

Modo Easy: TOO EASY.

Modo Expert: BLOOMIN ARD.

Modo Virtua Racing: VIRTUALLY VIRTUAL.

Modo WipeOut: PI MAN.

Pistas extras: BILLY BONUS. As pistas Adia, Edialeada, Sonob e a Black and White 1960 estarão acessíveis.

Pneus largos: LITTLE WEELS.

Renovar efeitos sonoros: SWAP SHOP.

Veículos de 1960: SWINGIND SIXTIES.

>Langrisser 4

Seleção de fases

Na tela de load/save, aperte ■, ↑, R1, ▲, ↓, ■ para selecionar as fases na dificuldade Normal. Aperte R1, R1, L1, L1, ■, ←, ▲, ● para selecionar as fases na dificuldade Hard.

Itens bônus no Shop

Na tela do Shop, aperte R1, ↓, L1, ↑, ■, ✕.

>Langrisser 5

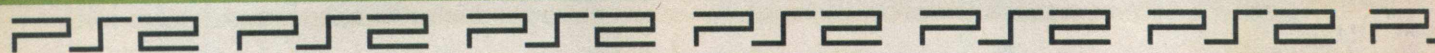
Seleção de fases

Na tela de load/save, aperte ■, ↑, R1, ▲, ↓, ■ para selecionar as fases na dificuldade Normal. Aperte R1, R1, L1, L1, ■, ←, ▲, ● para selecionar as fases na dificuldade Hard.

Itens bônus no Shop

Na tela do Shop, aperte R1, ↓, L1, ↑, ■, ✕.

TRUQUES E DICAS



> Judge Dredd: Dredd Versus Death



2: Nixon Penitentiary no modo Story.

Escort Duty: complete a fase Chapter 10: Undercity no modo Story.

Fugitive: complete a fase Chapter 3: The Docks no modo Story.

Night Shift: complete a fase Chapter 4: Ryder Mega-Mall no modo Story.

Public Relations: complete a fase Chapter 5: Icarus Labs no modo Story.

Riot: complete a fase Chapter 6: Mean Streets no modo Story.

Training Day: complete a fase Chapter 11: Deadworld no modo Story.

Visiting Hours: complete a fase Chapter 9: Resyk no modo Story.

Zombie Apocalypse: complete a fase Chapter 7: Clooney Hospital no modo Story.

Habilitar personagens (modo multiplayer):

Business Female Undead: complete a fase Smokatorium no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Business Female: complete a fase Icarus Labs no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Business Male Undead: complete a fase Smokatorium no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Cadet: complete a fase Halls of Justice no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Casual Female: complete a fase Smokatorium no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Casual Male: complete a fase Smokatorium no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Casual Undead Female: complete a fase Undercity no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Casual Undead Male: complete a fase Undercity no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Charred Skeleton: complete a fase Deadworld no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Cult Assassin: complete a fase Mean Streets no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Cult Guard: complete a fase Undercity no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Cult Priest: complete a fase Undercity no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Cybergoth A: complete a fase Mean Streets no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Cybergoth B: complete a fase Mean Streets no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Dr Icarus: complete a fase Icarus Labs no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Eldster Female Undead: complete a fase Resyk no modo Story e ranking o rank Senior Judge.

Eldster Male Undead: complete a fase Resyk no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Female Cult Disciple: complete a fase Mean Streets no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Female Hood Inmate: complete a fase Nixon Penitentiary no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Female Hood: complete a fase The Docks no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Female Psi Judge: complete a fase Deadworld no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Female Punk Inmate: complete a fase Nixon Penitentiary no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Female Punk: complete a fase Ryder Mega-Mall no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Female Scrawler: complete a fase Halls of Justice no modo Story e

consiga o ranking Rookie.

Female Vagrant: complete a fase The Docks no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Hospital Worker: complete a fase Clooney Hospital no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Judge Anderson: complete a fase Zombie Apocalypse no modo Arcadée consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Death: complete a fase Deadworld no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Fear: complete a fase Undercity no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Fire: complete a fase Smokatorium no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Hershey: complete a fase Public Relations no modo Arcadée consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Mortis: complete a fase Clooney Hospital no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Judge Rico: complete a fase Deadworld no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Large Undead: complete a fase Ryder Mega-Mall no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Male Cult Disciple: complete a fase Mean Streets no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Male Hood Inmate: complete a fase Nixon Penitentiary no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Male Hood: complete a fase The Docks no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Male Judge Undead: complete a fase Resyk no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Male Psi Judge: complete a fase Deadworld no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Male Punk Inmate: complete a fase Nixon Penitentiary no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Habilitar truques:

Baixa gravidade: complete a fase Block War no modo Arcade.

Deformed Mode: complete a fase DeMarco Pl no modo Arcade.

Ghost: complete a fase Night Shift no modo Arcade.

Headless: complete a fase Riot no modo Arcade.

Lawmeter infinita: complete a fase Visiting Hours no modo Arcade.

Medipacks infinitos: complete a fase Training Day no modo Arcade.

Mirror World: complete a fase Walter's Wobot Wampage no modo Arcade.

Munição infinita: complete a fase Escort Duty no modo Arcade.

Pinhead: complete a fase Fugitive no modo Arcade.

Touch of Mortis: complete a fase Breakout no modo Arcade.

Habilitar fases:

Block War: complete a fase Chapter 1: The Halls of Justice no modo Story.

Breakout: complete a fase Chapter 8: Smokatorium no modo Story.

DeMarco Pl: complete a fase Chapter



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

> Outlaw Golf 2

Crie um jogador e no lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Modo Cheat: I Have No Time. Todos os campos, personagens, clubes e eventos estarão habilitados.

Todos os campos: release all courses.

Todos os clubes: release all clubs.

Todos os personagens: release all golfers.

Torneio mais difícil: Iron Man 93.

Torneio mais fácil: Mr. Chicken 93.

Durante o jogo no modo Exhibition, segure L1 e aperte:

Beating Tokens infinitas: L2, L2, R2, R2, ▲.

Bolas de golfe grandes: ↑, ↑, ↑, =.

Bolas de golfe pegajosas: ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ■, ↓, ↓, ✕.

Bolas de golfe pequenas: ↓, ↓, ↓, =.

Bolas de golfe saltitantes: ↑, ↑, ✕, ↑, ↑, ●, ↑, ↑, ■.

Personagem com cabeça grande: ●, ✕, ●, ▲, =.

Personagem malhado: ●, ↑, ↑, ●, ▲, ↑.

Campo Aztec Acres

Complete o modo Tour com Harvest.

Campo Glacier Ride

Complete o modo Tour com Ice Trey.

Campo Mosquito Greens

Complete o modo Tour com Suki.

Campo Spooky Hollow

Complete o modo Tour com El Suave.

Habilitar Clem

Complete o modo Tour com Harley.

Habilitar Harvest

Complete o modo Tour com Clem.

Habilitar Donna

Complete o modo Tour com Summer.

Habilitar Trixie

Complete o modo Tour com Donna.

Habilitar Killer Miller

Complete o modo Tour com Trixie.

Habilitar Suki

Complete o modo Tour com Killer Miller.

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.



Male Punk: complete a fase Ryder Mega-Mall no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Male Scrawler: complete a fase Halls of Justice no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Male Vagrant: complete a fase The Docks no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Med Judge Undead: complete a fase Clooney Hospital no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Med Judge: complete a fase Nixon Penitentiary no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Necrus: complete a fase The Docks no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Regen Worker: complete a fase Icarus Labs no modo Story e consiga o ranking Cadet.

Resyk Worker: complete a fase Resyk no modo Story e consiga o ranking Cadet.

SJS Judge: complete a fase Ryder Mega-Mall no modo Story e consiga o ranking Judge Dredd.

Skinny Undead: complete a fase Ryder Mega-Mall no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Suit A: complete a fase Halls of Justice no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Suit B: complete a fase Halls of Justice no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Tek Judge: complete a fase Clooney Hospital no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Undead Hospital Worker: complete a fase Clooney Hospital no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

Undead Resyk Worker: complete a fase Resyk no modo Story e consiga o ranking Rookie.

Vampire Female: complete a fase Icarus Labs no modo Story e consiga o ranking Senior Judge.

Vampire Male: complete a fase Icarus Labs no modo Story e consiga o ranking Street Judge.

> LifeLine

Bônus

Complete o jogo pelo menos uma vez e salve-o no Memory Card. Carregue o save para começar com novas roupas para Rio, todos os chips, cápsulas e comandos.

Código para o cofre

Para abrir o cofre localizado na Guest Room 2, use a combinação 2021.

Respostas engraçadas

Fale algumas frases do tipo "sleep with me", "i hate you", "kill yourself" ou "bark like a dog" para ouvir respostas engraçadas.



> Quake 3: Revolution

Pular de fase

Durante o jogo, segure L1 + R1 + R2 + Select e aperte ✕, ●, ■, ▲, ✕, ●, ■, ▲.

Personagens e fases extras

Complete o modo Campaign na dificuldade I Can Win.



> Mashed

Modo Cheat

No menu principal, aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

TRUQUES E DICAS

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

> NASCAR Heat 2002

Modo Hardcore

No menu principal, aperte ↑, ↓, ←, →, R1, ↑, ↓.

Atirar bolas de tinta

Na tela Race Day, no modo Single Race ou

Head-to-Head, aperte ↑, ↓, ←, →, R1, ↑, ↑.

Use sua buzina (↑) para atirar bolas de tinta.

Alternativa: no modo Practice, aperte ↑, ↓, ←,

→, R1, ↓, ↓.

Supersuspensão: no menu principal, aperte ↑,

↓, ←, →, R1, ←, →.

Veículos miniaturas: no menu principal, aperte

↑, ↓, ←, →, R1, ↓, ↑.

Veículos wireframe: no menu principal, aperte

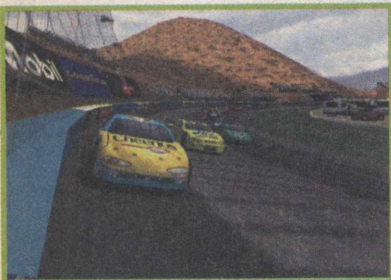
↑, ↓, ←, →, R1, →, ←.

Ver os créditos: no menu principal, aperte ↑,

↓, ←, →, R1, ↑, ↑.

Habilitar Richard Petty: complete todos os de-

safios Heat e receba bronze em todas as provas.



> Alien Hominid

Minigame Super Soviet Missile Master

Complete a fase 1-5.

Chapéu de galinha

Destrua o prédio de Benemoth na fase 1-4.

Chapéus secretos

No menu de opções, entre com os seguintes códigos no lugar do nome e selecione Submit:

Chapéu 01: TomFulp

Chapéu 04: Cletus

Chapéu 05: April

Chapéu 07: Superfly

Chapéu 08: Goodman

Chapéu 11: Grrl

Chapéu 12: Abe

Chapéu 13: Princess or Betty

Chapéu 14: Dandy

> Escape From Monkey Island

Minigame Murrayball

Vá até o Palace Of Prostheses, use o sistema e escreva Monkey-Pumpkin-Bunny. Você conseguirá o arquivo Ryan J. Danzwithwolves. Visualize-o, pause o jogo e, então, selecione Bonus Stuff e acesse o minigame Murrayball.

Minigame Monkey Invaders

Complete todos os movimentos do Monkey Kombat.

Movimentos Monkey Kombat

Segure R2 durante o Monkey Kombat para ver quais movimentos poderão ser usados no combate.

> The Catfight: Joneko Densetsu

Todos os bônus

Na tela de título, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, R1, L2, R2, R3, L3.

> Ratchet And Clank

Cheat mode

Derrote Drek e execute um dos seguintes combos no menu Goodies para habilitar os códigos:

Invencibilidade temporária: Comet-Strike, Comet-Strike, Comet-Strike, Comet-Strike, Flip Back, Full Second Crouch, Flip Back, Full Second Crouch, Comet-Strike, Comet-Strike, Comet-Strike, Comet-Strike.

Fases espelhadas: Flip Left, Flip Left, Flip Left, Flip Left, 3-Hit Wrench Combo, Hyper-Strike, Double Flip Right, Flip Left, Flip Left, Double Jump, Full Second Crouch.

Ratchet com cabeça grande: Flip Back, Flip Back, Flip Back, Full Second Crouch, Stretch Jump, Full Second Glide.

Clank com cabeça grande: Flip Back, Hyper-Strike, Comet-Strike, Double Jump, Hyper-Strike, Flip Left, Flip Right, Full Second Crouch.

Inimigos com cabeça grande: Stretch Jump, Flip Back, Flip Back, Flip Back, Stretch Jump, Flip Back, Flip Back, Flip Back, Flip Back, Stretch Jump, Flip Back, Flip Back, Flip Back, Full Second Crouch.

Personagens não jogáveis com cabeça grande: Flip Left, Flip Right, Flip Back, Flip Back, Flip Back, Comet-Strike, Double Jump, Comet-Strike, Hyper-Strike.

> Dark Cloud

Caverna Demon Shaft

Complete o jogo pelo menos uma vez e salve-o no memory card para habilitar a caverna Demon Shaft. Você poderá acessá-la na opção Go To Other Areas. Ela tem 100 andares e é a mais difícil do jogo.

Lista de Gems

Garnet: +10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack

Pearl: +10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance

Ruby: +10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed

Sapphire: +10 Flying, +10 Wind, +10 Magic

Amethyst: +10 Mage, +10 Dino, +10 Ice

Opal: +10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance

Peridot: +10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, +5 Attack

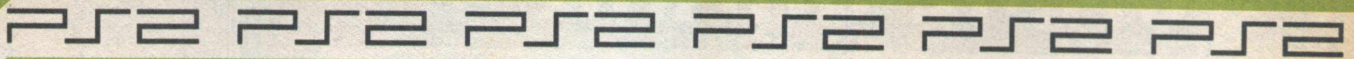
Aquamarine: +10 Sea, +10 Flying, +10 Ice

Topaz: +10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack

Turquoise: +10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice

Emerald: +10 Dino, +10 Plant, +10 Magic

Diamond: + 5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel



> Goblin Commander: Unleash The Horde

Modo Cheat

Segure L1 + R1 + ↓ + ▲ por três segundos para habilitar os seguintes códigos:

Invencibilidade: R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1, ▲, R1.

Vitória instantânea: R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, ▲, ▲, ▲.

Selecionar fases: ▲, ▲, ▲, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, ▲, ▲, ▲.

Neblina de guerra: R1, L1, R1, R1, L1, L1, ▲, ▲, L1, R1.

Baixar velocidade em 50%: L1, L1, L1, L1, L1, ▲, ▲, ▲, ▲, R1.

Aumentar velocidade em 200%: R1, R1, R1, R1, L1, ▲, R1, R1, R1.

Adicionar 100 Gold: L1, R1, R1, R1, R1, L1, ▲, L1, L1, L1.

Adicionar 100 Souls: R1, L1, L1, L1, L1, R1, ▲, R1, R1, R1.

Adicionar 1000 de Gold e Souls: R1, R1, L1, R1, R1, R1, ▲, ▲, ▲, L1, L1.

> Tak 2: The Staff Of Dreams

Bônus dos minigames Dinky

Na tela com as poções de Juju, selecione Universal Card e entre com os seguintes números para receber Bugs, Crystals e Fruits:

Balloon Head Showdown: 48, 62, 19

Barrel Blitz: 1, 105, 81

Big Air: 233, 127, 204

Catapult Chaos: 103, 33, 20

Chicken Tennis: 202, 17, 203

Chuckin' Chickens: 18, 71, 50

Dart Tomb Dogdem: 83, 43, 142

Dead Juju character: 55, 171, 35

Fauna character: 44, 13, 0

Flea Fly: 22, 6, 17

Frog Derby: 281, 62, 149

Glide Ride: 131, 61, 179

Gloomleaf arena: 68, 13, 8

JB character: 16, 19, 38

Krash course: 5, 41, 41

Lok character: 2, 2, 5

Snowboard Air Time: 233, 127, 204

Tlaloc character: 99, 363, 2

Vine Climb: 8, 1, 37

> Fantavision

Modo Cheat

No menu de opções, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ✕, ↑.

Opção Extra

Complete o jogo pelo menos uma vez na dificuldade Normal e salve-o no memory card.

Opção Extra 2

Complete o jogo e pelo menos uma vez na dificuldade Hard e salve-o no memory card.

> Kengo: Master Of Bushido

Personagem estudante

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + L2 + R1 + R2 e selecione o personagem.

Todos os personagens secretos

Derrote todos os Dojos no modo Single Player.



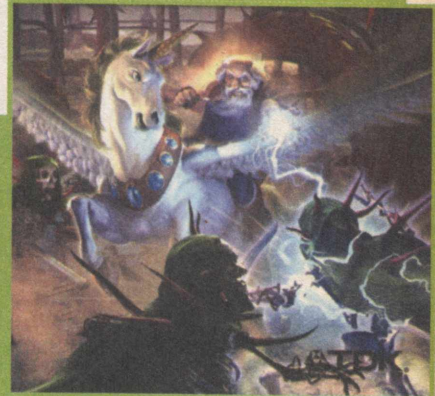
> Pryzm: Chapter One The Dark Unicorn

Modo Cheat

Comece um novo jogo e, no lugar do nome, escreva SUPREMEMAGIC para obter todas as fases disponíveis, magia ilimitada e invencibilidade.

Pular de fase

Durante o jogo, aperte ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.



> Soccer America: International Cup

Todos os times All-Star

Na tela de Press Start, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●.

> High Heat Major League Baseball 2004

Modo Cheat

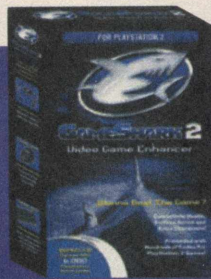
Pause o jogo e aperte ■, ■, ●, ●, L1, R1. Um som confirma a dica. Agora aperte L1 + L2 + R1 + R2. As opções Ball Cannon e Game State estarão habilitadas.

GAME SHARK

GameShark

Para usar os códigos abaixo, você precisará de um acessório chamado GameShark.

É nele que você deve inserir os códigos para conseguir jogar com os truques. Quando a interface do GameShark for carregada, selecione o game e os códigos e comece a jogar. Vale lembrar que todos os códigos-mestres devem ser ativados para que os demais funcionem.



Os códigos para GameShark 2 Version 4 não são compatíveis com as versões anteriores de GameShark 2 para PlayStation 2.

DRAGON BALL Z: SAGAS



Código-mestre
9823091e7836e26d

Energia infinita
2816ed40f7e27a54
2816edd8bfab7a0f
2816ededa1c975d4
2816edd0dbc28564
2816ed72a1c975d4
280201620ca57a65
28020166a1426965

Habilitar pendulum
2852646d0ca57a56

Habilitar todas as sagas/extras
285264f20ca57ab2

KI infinito
280283ae0ca57a65

Máximo de Z-coins
28523df20ca57a4f

GOD OF WAR



Código-mestre
980c9d6678fbb0b3

Barra dos deuses infinita
282a0403e1bf7a65

Energia infinita
28632282e1bf7a65

Habilitar Gorgon Eyes
082a040e0ca57a54

Habilitar Phoenix Feathers
082a04cf0ca57a54

Habilitar todas as magias, habilidades e movimentos
182a04450ca5883e

Habilitar todas as Muse Keys
082a044a0ca57a71

Magia infinita
282a0478e1bf7a65

Máximo de Army of Hades
286c52400ca57a71

Máximo de Blade of Artemis
286c52d80ca57a71

Máximo de Blades of Chaos
286c52ed0ca57a6f

Máximo de hit counter
2816ed40f7c9e485
2816edd8a1c9d6ac
2816eded84c97a82
28019568a1426965

Máximo de Medusa's Gaze
286cebe50ca57a71

Máximo de Poseidon's Rage
286ceb640ca57a71

Máximo de red orbs/ barra de poder
286cebf60ca5b0af

Máximo de Zeus' Fury
286ceb9c0ca57a71

COLD FEAR

Código-mestre
9802cde678a38d99

Energia infinita
2805ddae0ba56937
2805dd5adba5f940

Munição infinita
280568af6f8a7a65
280568f16f8a7a65

Resistance infinita
282248eddba513e5

TIME SPLITTERS: FUTURE PERFECT

Código-mestre
98317f22789c7c25

Armadura infinita
2816ed0c46a56980
2816ed72a1a73b1c
2816eda1c3f77aa5
283fa186a142696f

Energia infinita
2816ed408b5aac22
2816edd8a1a73b1f
2816eded645aac9c
283fa1afa1426965

Granadas infinitas
2834567c0ca57a65

Habilitar todas as fases, personagens e truques
282ac1f16538883e
282ac1f26059e2d4
282a082b6538883e
282a08ff6059e266

Munição infinita
283456150ca57a65
2834567c0ca57a65

LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

Código-mestre
9834de7878c2b8ad

Energia infinita
2816ed40f7ea7af1
2816ed40a1a7225a
2816ed407cbcec09
283f346da1426965

Habilitar big blasters
284d7d2d02427a3f

Habilitar brushes
284d65b602427a6a

Habilitar classic blasters
284d6b4002427af1

Habilitar hint 1
284d1d5a02967a65

Habilitar hint 10
284d3f2e02967ad3

Habilitar hint 11
284dab0302967a2a

Habilitar hint 12
284dab7c02967a7b

Habilitar hint 13
284d25cf02967af2

Habilitar hint 2
284d0e0c02967a56

Habilitar hint 3
284d0ea002967af1

Habilitar hint 4
284dd16502967a0f

Habilitar hint 5

284dd11e02967a6f

Habilitar hint 6
284d2aaf02967a44

Habilitar hint 7
284d2ab602967a6a

Habilitar hint 8
284df62d02967a3f

Habilitar hint 9
284d3f4002967af1

Habilitar invencibilidade
284d005a02427a65

Habilitar minikit detector
284d0f1e02427a6f

Habilitar moustaches
284d0f6502427a0f

Habilitar purple
284db6a002427a71

Habilitar silhouettes
284db60c02427a56

Habilitar silly blasters
284d6b2e02427ad3

Habilitar teacups
284d65af02427a44

Lego studs infinito
284e9c78b46ac23e

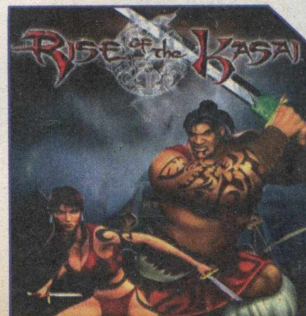
Máximo de energia
2816ed72f7b67af1
2816eda1a1a722ee
2816ed787c62ecaf
283f3462a1426944

RISE OF THE KASAI

Código-mestre
982f502d7881a019

Habilitar tudo
4825b52d0ca37a56
2e187d540ca57a65

Recarregar energia (apertar L2)
d9c9dc450ca5cb3e
287ee554e1837a65
d9c9dc450ca5cb3e
287e6aede1837a65



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Código-mestre
9808eeb678d0e017

Energia infinita
d84107f90ca57a65
284107f964b9e401

Habilitar Mission Select
d84d3fa10ca57aa1
284d3fa16f427a56

Munição infinita
e8183a900c3e14d4
2850e3640ca57a65
2850ef400ca57a65

Personagem na sombra
d8219fe90ca57af6
28219fe984a57af6

Personagem silencioso
e818d3730c2b2964
287a56d48434523a
287a1d768434523a



SHADOW OF ROME

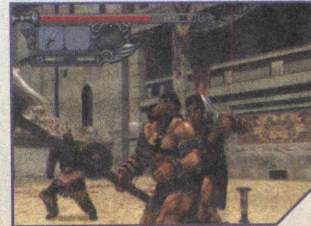
- Código-mestre**
983d553a78d0d73a
- Attacks blocked by enemies**
184f85010ca52c0e
- Attacks received by enemies**
184f85780ca52c0e
- Destruir com um acerto**
2801255a6f422156
280125f9f7427a65
- Durabilidade infinita (armas e capacetes)**
2800ed860ca57a65
- Energia infinita**
280fc8740ca57a65
- Helmets broken by enemies**
184f856f0ca52c0e
- Máximo de combos**
184f5e740ca52c0e
- Máximo de continues usados**
184f5e660ca52c0e
- Máximo de enemies chased and attacked**
184f5e760ca52c0e
- Máximo de enemy helmets broken**
184f85f10ca52c0e
- Máximo de inimigos derrotados**
184f5e6d0ca52c0e
- Máximo de pontos no mesmo alvo**
184f85820ca52c0e
- Máximo de pontos salvos em um evento**
184f5ed40ca52c0e
- Máximo de successful supra attacks**
184f85650ca52c0e
- Máximo de thrown weapon hits**
184f5ef60ca52c0e
- Máximo de times you've been knocked down**
184f5e190ca52c0e
- Máximo de times you've knocked enemies down**
184f5e190ca52c0e
- Máximo de vitórias por guerreiros german fighter**
184f3d5a0ca52c0e
- Máximo de vitórias por guerreiros**

- large warrior**
184f3d510ca52c0e
- Máximo de vitórias por guerreiros mid-size warrior**
184f3d2d0ca52c0e
- Máximo de vitórias por guerreiros roman soldier**
184f3d730ca52c0e
- Máximo de vitórias sem armas**
184f3d780ca52c0e
- Máximo de vitórias sem gladius**
184f85730ca57a65
- Máximo de vitórias sem mace**
184f85f90ca57a65
- Máximo de vitórias sem scimitar**
184f855a0ca57a65
- Máximo de vitórias sem torch**
184f852b0ca57a65
- Máximo de vitórias usando gladius**
184f85730ca52c0e
- Máximo de vitórias usando mace**
184f85f90ca52c0e
- Máximo de vitórias usando scimitar**
184f855a0ca52c0e
- Máximo de vitórias usando torch**
184f852b0ca52c0e
- Máximo de weapons broken**
184f5eb60ca52c0e
- Máximo de weapons dropped**
184f85030ca52c0e
- Máximo de weapons stolen by enemies**
184f85400ca52c0e
- Máximo de weapons stolen from enemies**
184f5e9c0ca52c0e
- Máximo de weapons thrown**
184f5e8b0ca52c0e
- Mínimo de attacks blocked by enemies**
184f85010ca57a65
- Mínimo de attacks received by enemies**
184f85780ca57a65
- Mínimo de continues usados**
184f5e660ca57a65

- Mínimo de combos**
184f5e740ca57a65
- Mínimo de enemies chased and attacked**
184f5e760ca57a65
- Mínimo de enemy helmets broken**
184f85f10ca57a65
- Mínimo de helmets broken by enemies**
184f856f0ca57a65
- Mínimo de inimigos derrotados**
184f5e6d0ca57a65
- Mínimo de pontos no mesmo alvo**
184f85820ca57a65
- Mínimo de pontos salvos em um evento**
184f5ed40ca57a65
- Mínimo de successful supra attacks**
184f85650ca57a65
- Mínimo de thrown weapon hits**
184f5ef60ca57a65
- Mínimo de times you've been knocked down**
184f5e190ca57a65
- Mínimo de times you've knocked enemies down**
184f5e190ca57a65
- Mínimo de weapons broken**
184f5eb60ca57a65
- Mínimo de weapons dropped**
184f85030ca57a65
- Mínimo de weapons stolen by enemies**
184f85400ca57a65
- Mínimo de weapons stolen from enemies**
184f5e9c0ca57a65
- Mínimo de weapons thrown**
184f5e8b0ca57a65
- Todos os profiles**
184fed7c0ca5883e
- Todos os salvos**
484fdf740ca17a56
2e187d540ca57a65
- Todos os truques e segredos**
284faa55948c883e

ROCKY: LEGENDS

- Código-mestre**
980f478278d04240
- 1-hit ko infinito (J1)**
285eac820ca57a65
285eac730ca57a65
- Hit ko infinito (J2)**
285e06820ca57a65
285e06730ca57a65
- Crowd bar infinita (J1)**
283339d664b97a6f
283339d4696690f
- Crowd bar infinita (J2)**
283323d464b97a6f
283323624696690f
- Dinheiro infinito (J1)**
28433119b46ac23e
- Energia infinita (J1)**
285eac82fce87a65
285eac73fce87a65
- Energia infinita (J2)**
285e0682fce87a65
285e0673fce87a65
- Habilitar jogo**
- Chicken Chase**
28431f660ca57a65
- Habilitar modo Survival**
28431f150ca57a65
- Habilitar trailer Rocky 1**
2843da03913af337
2843daf775544057
2843da5461542551
2843da01fa322a27
2843da650ca57a3d
2843dacf0ca5ac63
- Habilitar trailer Rocky 2**
2843daa5913af337
2843da3a75544057
2843daaf61542551
2843dab1fa322a27
2843dade0ca57a3d
2843dae90ca5acd1
- Habilitar trailer Rocky 3**
2843da2d913af337
2843daae75544057
2843da8261542551
2843da73fa322a27
2843da5a0ca57abf
2843da2e0ca5aca3



DETONADO

PlayStation

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Por Kleber Dubal

Beba meu sangue e viva para sempre

Castlevania é um clássico no mundo dos games. A série surgiu em meados de 1987 no saudoso NES, porém o game que faz todos os jogadores definirem como o auge da série é o arrepiante Symphony of the Night. Não há quem goste de games e nunca tenha ao menos ouvido falar dele. No game, você encarna Alucard, uma alma que começou a ter os poderes dos vampiros. Ele foi condenado a vagar no mundo dessas criaturas e entrou no que achava ser seu sono eterno. Mas acordou e está pronto para enfrentar o pai de todos os vampiros: o Conde Drácula. Essa é a história de Castlevania, uma arrepiante viagem para o interior do castelo do Drácula. Prepare-se para algumas noites sem dormir na tentativa de ajudar Alucard a completar seu objetivo. E lembre-se, completar 100% o game não é o bastante, uma vez que a tarefa será atingir os 200%. E as melhores dicas para conseguir tal feito você só encontra aqui assim que começar a ler as páginas seguintes do detonado.

Produção: Konami

Distribuição: Konami

Plataforma: PSone

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

Site: www.konami.com

The background of the page is a detailed illustration of Alucard, the main character of Castlevania: Symphony of the Night. He is depicted with long, flowing white hair, wearing a dark, ornate coat with a large white collar and a red sash. He is holding a sword upright in his right hand. The background behind him is dark and atmospheric, featuring a large, full moon, a castle with spires, and a graveyard with tombstones and crosses. The overall style is gothic and dark.

Castlevania
Symphony of the Night™



Controles

- ▲ Correr para trás sem dar as costas ao inimigo
- Atacar, usar item ou defender
- Atacar, usar item ou defender
- × Pular
- R1 Virar morcego
- R2 Virar lobo
- L1 Ativar o Mist
- L2 Sem função
- ▶ Pausar e abrir menu de itens
- Abrir o mapa



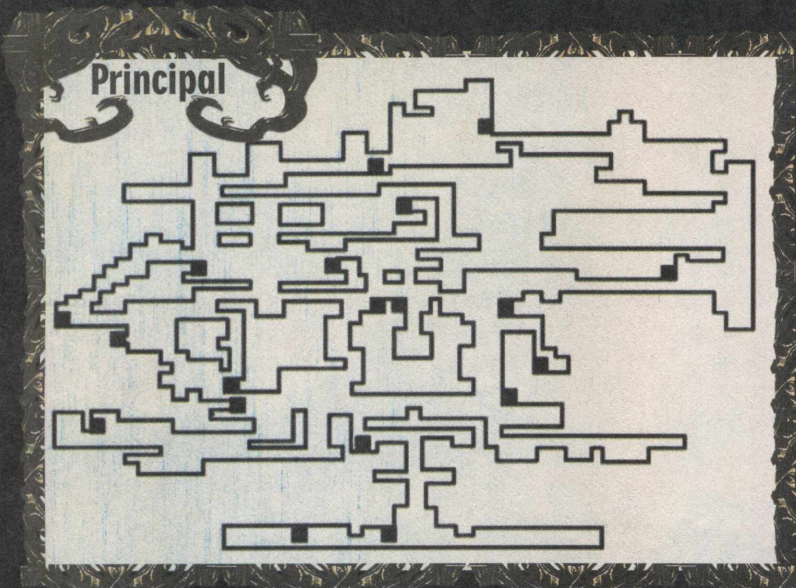
Prólogo

O jogo começa exatamente no ponto em que termina Castlevania X. Siga para a esquerda. No topo da escada, repare em uma outra. Ao subir por ela, você sairá em outra parte do castelo, com vários itens. Volte todo o caminho e continue pela esquerda até encontrar Drácula. Para derrotá-

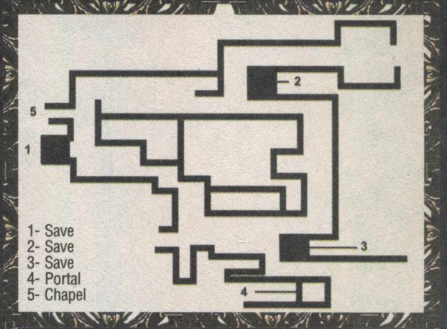
lo, basta pular e golpeá-lo antes que solte bolas de fogo em cima de você. Repare que ele tem duas barras de energia. Após acabar a primeira, ele se transformará em um outro monstro, maior e mais fácil de derrotar. Basta parar embaixo dele e bater até detoná-lo.



DETONADO



Alchemy Lab



Entre e siga à esquerda até o final para pegar mais alguns itens. Suba pelas plataformas até chegar ao segundo andar. Novamente, vá pela esquerda até o final, pegue mais alguns itens, vire para a direita e acabe com os inimigos que o estão esperando. Continue pela direita até encontrar alguns esqueletos vermelhos. Não perca tempo matando-os, pois depois de cinco segundos eles se levantam novamente. Então, ao derrubá-los, seja rápido. Continue pela direita descendo as plataformas até encontrar uma pequena passagem. Do outro lado há mais um local para salvar o jogo.

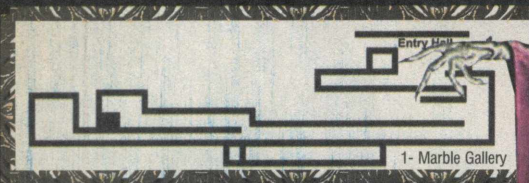
Agora saia da sala vá para o lado esquerdo até o final. Suba todas as plataformas e entre pela passagem. Use a espada para quebrar a parede do lado esquerdo. Dentro dela há mais alguns itens. Volte e suba pelas plataformas até o topo, do lado esquerdo. Mate o inimigo e continue sempre à esquerda e subindo. Ao chegar à sala onde há um monstro girando em volta de uma plataforma, passe por cima do botão no chão para abaixar as estacas que do piso. Siga para a esquerda e passe por cima do outro botão. Volte e empurre a caixa para cima do local onde estavam as primeiras estacas que você abaixou. Passe novamente por cima do primeiro botão para fazer com que as estacas levantem a caixa. Agora suba na plataforma para chegar ao topo.

Lá, siga pela passagem à direita, suba e entre no caminho do lado esquerdo. Volte para o local onde você empurrou a caixa e suba pelo lado esquerdo. Só há um trajeto a seguir, então, não há como errar. Siga pelas plataformas até o topo, do lado direito, e prepare-se para enfrentar os chefes.

Monstros

- Bone Scimitar
- Skeleton
- Blood Skeleton
- Axe Knight
- Spittle Bone
- Bloody Zombie
- Gaibon
- Slogra

Entry Hall



Você estará na pele de Alucard, cheio de armas, como espada de raio, capacete e escudo. Ao entrar no castelo, siga em frente detonando todos os inimigos que aparecerem até o local onde aparentemente não é possível passar. Use a espada e bata nas pedras para quebrá-las. Em seguida, pule e passe por cima das pedras até chegar ao outro lado. Faça o mesmo: bata nas rochas para achar mais alguns itens. Não desça as escadas, não há nada além de monstros na parte de baixo.

Siga pela direita até se encontrar com a Morte, que irá roubar todos os seus itens. Você só terá o soco para derrotar seus inimigos. Continue em frente subindo as escadas. No topo, vire. Siga para a esquerda até chegar a uma ponte quebrada. Pule e continue em frente. Ao chegar à próxima área, bata no esqueleto para que ele deixe cair uma espada. Pegue-a e equipe-se com ela. Continue pela esquerda, sempre para cima. Ao subir as escadas, vire à esquerda para entrar na sala em que o game é salvo. Para salvar o jogo, basta colocar o direcional para cima.

Volte por onde você veio e continue a subida. No topo, do lado direito, há um cubo em cima de um pedestal. Pegue-o. Esse é seu primeiro item. Agora siga à esquerda para ir até a próxima parte do castelo.



Monstros

1ª visita	2ª visita
• Bat	• Blood Skeleton
• Zombie	• Bat
• Merman	• Zombie
• Warg	• Merman
• Bone Scimitar	• Bloody Zombie
• Merman	• Owl
	• Owl Knight
	• Blade
	• Gurkha

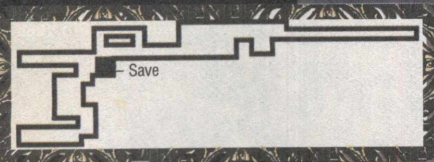


A melhor maneira de derrotar os dois chefes é acertar o que não voa para que o outro o levante. Assim que ele se soltar, acerte-o novamente. Faça isso até que eles sejam derrotados.

Volte para o local onde você salvou o jogo. Salve-o mais uma vez e, em seguida, volte e passe pela local que se abriu. Assim que você derrotar os chefes do lado direito, atravesse o corredor, suba pelas plataformas até a segunda entrada do lado direito e salve o jogo. Volte, desça e entre na passagem do lado direito. No final há mais um botão no chão e um elevador. Pise no botão e, em seguida, suba no elevador. Coloque o direcional para baixo para fazer com que o elevador desça. Quando ele parar, vá para a esquerda até uma sala com mais alguns itens. Volte e use o elevador novamente para descer mais um andar. Ao chegar, você estará atrás de um canhão. Bata nele com a espada para que dispare e quebre a parede. Não passe por ela ainda. Volte para o elevador e suba colocando o direcional para cima.

No topo, siga pelo corredor, escale até o topo da torre e siga para a direita até chegar à outra torre. Desça para encontrar outro globo do lado esquerdo. Quebre-o e suba até achar uma porta à sua direita. Essa é a passagem para a próxima fase.

The Marble Gallery



Após entrar na fase, siga pelo longo caminho à direita. No final, pule para o outro lado e para baixo, do lado esquerdo, para entrar em mais um Save Point. Saia da sala pela esquerda e pule para a parte de baixo, à esquerda. Continue descendo até chegar à próxima sala. Do lado direito há uma passagem; dentro dela, o Golden Hammer. Volte e desça as escadas do lado esquerdo. Pule para o outro lado e desça as escadas à direita. Siga até o final. Você tem a opção de ir para a direita ou para a esquerda. Vá à esquerda, mate o inimigo e pegue mais um item. Agora volte para a direita.

Continue em frente até chegar ao topo de outra torre. Entre e vá para baixo, à esquerda, pegando todos os itens no caminho. Na sala vermelha, você irá encontrar um chefe intermediário, Plate Lord. As armas dele são bolas de ferro presas com uma corrente. Para derrotá-lo, mantenha-se longe das correntes e, após cada ataque, acerte-o sem dó.

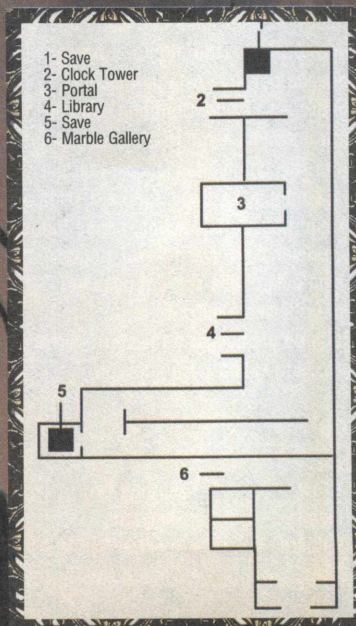
Após derrotar o grandão, desça uma sequência de escadas atrás dele até chegar a uma câmara. Então, siga para a direita.

Continue pela direita até chegar ao topo, onde há duas estátuas de gato. Pule para a parte mais baixa até encontrar mais um inimigo grandalhão. Para derrotá-lo, use o escudo para se proteger e, assim que ele parar de atirar, use a espada. Repita esse procedimento até derrubá-lo. Passe por onde ele estava até chegar à porta para voltar ao Entry Hall. No chão há outro botão. Pise nele para abaixar um dos blocos do teto, levantar a parede e passar para o outro lado. Siga em frente e desça as escadas. Na primeira passagem do lado esquerdo há um Save Point. Volte para a porta na qual você trocou de fase e continue voltando até o local onde a mesa o atacou. Suba as plataformas e vá para a direita, onde existem vários relógios, até que Alucard se encontre com Maria. Ela conversará um pouco com você e irá embora. Siga no mesmo caminho pelo qual ela foi até chegar ao local em que existem algumas escadas. Siga pela esquerda até chegar à próxima parte do castelo.

Monstros

- Skeleton
- Axe Knight
- Slinger
- Ouija Table
- Skelerang
- Ghost
- Marionette
- Diplocephalus
- Flea Man
- Medusa Head
- Plate Lord
- Ctluhu

The Outer Wall



Suba pelas plataformas. Ao chegar ao topo, vire à esquerda e siga em frente até chegar ao Save Point. Volte pelo caminho e desça até o final quebrando todos os vasos e candelabros para juntar o máximo de corações possível. Ao descer tudo, você estará em uma sala que não tem muita utilidade. Por isso, pegue o que encontrar e suba novamente para onde o jogo foi salvo, mas desta vez vá pelas plataformas para enfrentar o chefe da fase.

O chefe aqui é você mesmo. Então, use o escudo e a espada para derrotá-lo. Se você pegou a habilidade de atirar a espada ou o machado, não hesite em usá-la para derrotar Alucard. Tenha em mãos o escudo, pois o falso Alucard irá atirar espadas em você sem parar. É preciso ser muito rápido e não ficar parado. Seguindo esses passos, após algum tempo o inimigo cairá. Pegue o coração para encher a barra de energia.

Vá para a direita, pegue a Gladius (sua primeira espada mais poderosa) e continue seguindo para a direita. Pule o buraco, bata no troféu e pegue mais um coração para encher mais a barra de energia. Continue subindo e ignore os elevadores por enquanto. Pelo caminho, há alguns interruptores. Ative-os batendo neles com a espada para acionar os elevadores. Ignore todas as saídas à esquerda até chegar ao topo. Quando não tiver mais por onde subir, vá para a esquerda, entre na sala e salve o jogo. Desça dois andares e entre na área à esquerda, a qual leva a um portal que o teletransportará para outro, do outro lado do castelo. A tática para usar os portais é a seguinte: para ir de um portal a outro você deve encontrá-los. Use o mapa para se guiar. O primeiro irá levá-lo diretamente ao da entrada do castelo. Ao passar por ele, siga para a esquerda. Lembre-se da sala com os barris de madeira, vá até ela e pegue mais um coração que completa energia. Pise no botão e use o portal para voltar a Outer Wall.

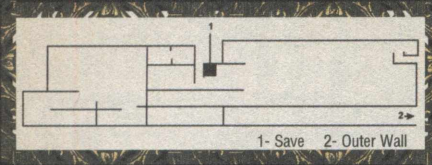
Agora use os elevadores e pegue a Soul of Wolf. Você pode se transformar em lobo apertando R2. Desça com o elevador. No final, à direita, está a entrada da Long Library.

Monstros

- Skeleton
- Bone Musket
- Medusa Head
- Axe Knight
- Bone Archer
- Doppelganger 10
- Skeleton Ape
- Spear Guard
- Sword Lord
- Armor Lord

DETONADO

The Long Library



Lute com os Duhrons no caminho à esquerda até chegar a uma escada. Acabe com os inimigos pelo caminho e continue seguindo para a esquerda até o final, onde você encontrará Bronze Cuirass. Agora volte para o local da escada e vá para o alto e para a direita. Passe pelos fantasmas que estão à esquerda. Você pode escolher entre ir para a esquerda ou para o alto à direita. Escolha a segunda opção. No topo, colete todos os itens, entre eles o Faerie Scroll. Você pode ver o nome dos inimigos ao derrotá-los. Volte para o local onde você podia escolher o trajeto e siga para a esquerda. No caminho, há alguns degraus impossíveis de subir, portanto ignore-os por enquanto. Vá pela saída à esquerda para falar com o Master Librarian.

Após uma pequena conversa, você poderá conversar com ele para comprar alguns itens:

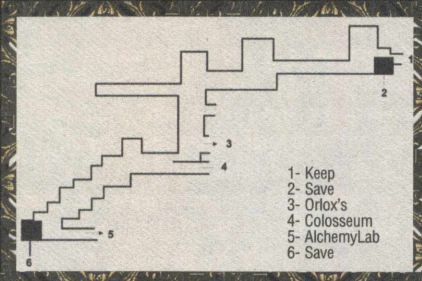
- 1 • Existem vários itens, entre eles armas. Após dar uma olhada no que está disponível, compre o Jewel of Open por \$ 500 e o mapa do castelo (a coisa mais útil que se pode ter lá) por \$ 103.
- 2 • Venda as pedras preciosas que você encontrou pelo caminho para fazer algum dinheiro.
- 3 • Táticas: você pode assistir a vídeos sobre como superar cada obstáculo, mas para ver o filme você tem de ter visto eles durante o jogo.
- 4 • Lista de inimigos: você pode ver a lista com todos os inimigos e o grau de dificuldade para passar por cada um deles.
- 5 • Teste de som: você terá de terminar o jogo pelo menos uma vez para habilitar essa opção. Com ela é possível ouvir todas as músicas do jogo.
- 6 • Exit: Fecha o menu.

Saia da biblioteca, pegue o elevador para subir de volta ao portal e volte para a entrada. Retorne ao Achemy Lab e siga pelo corredor vertical para chegar ao local onde você enfrentou os chefes Gaibon e Slogra. Siga para a esquerda e, após salvar o jogo, passe pela porta azul. Continue pela esquerda, fale com Maria mais uma vez e continue em frente até chegar a Royal Chapel.

Monstros

- Thornweed
- Magic Tome
- Flea Man
- Corpseweed
- Spell Book
- Flea Armor
- Ectoplasm
- Lesser Demon
- Duhron

Royal Chapel



Na primeira passagem, à esquerda, após entrar nesta parte do castelo, existe mais um Save Point. Após salvar o game, vá para cima. Na próxima tela, vá para a esquerda, pegue o acquamarine e siga para a direita. Suba pelos degraus até o topo, onde há um alguns inimigos novos. Use a bola com espinhos para derrotá-los jogando-as em cima deles. Continue pelo caminho até encontrar mais uma espada. Suba pelos degraus na parede da esquerda e use a saída, também do lado esquerdo.

Pule nas plataformas para pegar os óculos e volte para o local onde você pegou a espada. Equipe-se com os óculos e siga para a saída na parte de baixo, à direita. Esse caminho o leva até o Colosseum, mas você não irá muito longe devido a uma barreira de madeira no caminho. Pegue o escudo e volte para a capela. Siga para o alto, à direita, até chegar ao confessionário. Você pode sentar na cadeira e ouvir Alucard confessar os pecados. Quando terminar, continue subindo até chegar à torre do sino.

Acabe com os esqueletos que estão dos dois lados da torre. Do lado direito, a passagem estará bloqueada por uma estátua gigante, portanto ignore essa saída. Continue subindo até encontrar a saída à esquerda, no topo. Até chegar a uma sala com várias lanças, marque esse lugar e continue a subida. Ignore a saída à esquerda e, um pouco mais acima, pegue todos os itens. Um deles é o Silver Plate. Equipe-se com ele e siga pela direita por um pequeno corredor, que o leva até outra torre do sino. Continue subindo até chegar a mais um corredor. Do outro lado estará o Hippogryph.

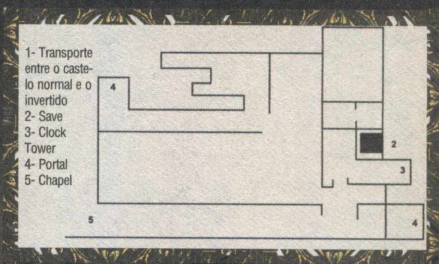
Monstros

- Bat
- Corner Guard
- Black Crow
- Hunting Girl
- Blue Raven
- Skelerang
- Bone Halberd
- Spectral Sword
- Bone Pillar
- Winded Guard

Equipe-se com o Jewel Knuckles e espere o inimigo descer. Golpeie-o. Se você ouvir um som parecido com o de eletricidade, pule para trás, pois ele começará a cuspir fogo. Mantenha distância e, quando ele começar a voar, acerte-o. Faça isso até acabar com ele.

Após a luta, Alucard irá falar com Maria mais uma vez. Depois do diálogo, vá para a direita até achar o Save Point. Então continue subindo para a terceira e para a última torre do sino. No topo, vá para a saída à direita.

The Castle Keep



Continue pela direita e passe pelos inimigos. Você verá algumas pedras, em que é possível subir. Não suba ainda. Continue à direita, passe pelos elevadores até chegar a uma passagem, entre e ative o portal. Volte e use os elevadores para subir até o topo. À direita, pegue a espada Tyrfing. Vá para a esquerda e volte ao local onde estão as pedras. Agora você conseguirá usar o pulo duplo. Basta apertar ✕



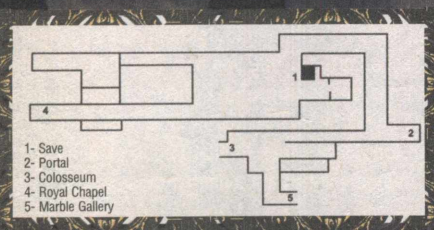


duas vezes. Suba pelas pedras e use seu novo pulo para pegar a Turquoise à direita, acima das pedras, no topo. Quebre a parede à esquerda para pegar agora a Turkey. Volte para o local do relógio, onde você encontrou Maria pela primeira vez. De cada lado, no topo, há uma estátua enorme. A cada minuto a estátua da esquerda se move de maneira que fique possível pular nas pontas da plataforma e seguir para a parte de cima, onde existe um coração que completa a energia para o máximo e uma saída que o leva até Orlox's Quarters.

Monstros

- Axe Knight
- Flea Rider
- Richter Belmont

Orlox's Quarters



Siga pelo corredor até chegar a uma sala maior com várias saídas.

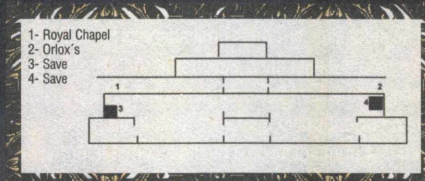
- 1 • Abaixo, à direita: Use a espada para quebrar a parede e pegar a Broadsword. Equipe-se com ela e volte para a sala maior.
- 2 • Acima, à direita: Leva-o a mais uma porta. Na sala há uma passagem que o leva a Orlox's – não entre ainda.
- 3 • À esquerda: Leva-o ao Colosseum, seu próximo destino.

Monstros

- Bloody Zombie
- Blade
- Armor Lord
- Hammer
- Orlox
- Spectral Sword



The Colosseum



Desça pela primeira passagem e vire na primeira à direita. Esse caminho o levará ao Save Point. Continue descendo. Na próxima entrada à direita, haverá mais um coração.

Siga para a esquerda e logo você encontrará o novo inimigo. Paranthous não oferece muita dificuldade. Para derrotá-lo, siga para a sala. Mais à esquerda está o Blood Cloak. Pegue-o e equipe-se com ele. Volte para o local onde está o Save Point e siga para a esquerda. Passe pelo elevador e continue à esquerda. Ande pela próxima sala, que está cheia de inimigos. Não perca tempo lutando: pule por cima deles e continue o caminho. Após passar por um corredor, haverá mais um Save Point. Desça e vá pela saída mais abaixo, à esquerda.

Use o ataque Stomp (pulo duplo, direcional para baixo e ✖) para derrotar todos os monstros do local. Pegue o escudo Rod e equipe-se com ele. Continue descendo por todo o caminho à direita. Logo você irá achar alguns Green teas. Siga subindo pelo corredor até o topo. Se seguir pela esquerda, após o corredor, você irá encontrar um botão que irá liberar as passagens que estavam bloqueadas na área da Royal Chapel. Ative-o e volte para a direita até o local onde estão algumas plataformas. Suba por elas até chegar à sala com os Blade Masters. Dentro dela existe uma passagem secreta. Bata no segundo pilar à esquerda. Você ainda não pode subir, então siga em frente. Ao descer, você irá encontrar um baú, o qual ainda não é possível abrir. Volte, salve o jogo e retorne para o local onde a passagem se divide em dois caminhos. Vá pelo que está mais abaixo. Você irá achar um cartão da biblioteca. Siga para a próxima sala para encontrar-se com Richter Belmont.

Monstros

- Bone Scimitar
- Hunting Girl
- Blade Soldier
- Owl Knight
- Bone Musket
- Paranthropus
- Plate Lord
- Blade Master
- Axe Knight
- Gravekeeper
- Owl
- Minotaurus
- Armor Lord
- Werewolf

Minotaurus e Werewolf

Preste atenção aos ataques do Minotaurus. Quando ele pular, use os combos para golpeá-lo. Utilize também o ataque com o machado (direcional para cima e ■). Depois que o Minotauro usar seu golpe, aproveite para pular no meio dos dois oponentes e acertá-los o máximo possível. Quando eles começarem a preparar o ataque, corra para longe e repita o processo sempre tomando cuidado com o ataque do lobisomem.

Após a batalha, vá para a direita e pise no botão para abrir a passagem no chão. Pule dentro dela e pegue o elevador para levá-lo para cima novamente. Colete o Form of Mist. Use-o para passar pela lareira. Salve o jogo no local que achar melhor e volte para a Long Library. Desta vez, siga a Master Librarian. Continue à esquerda, passe pelo Save Point e, quando chegar à área maior, siga para baixo, à esquerda. Prepare-se para a batalha contra Lesser Demon. Não se preocupe, pois não há muito mistério para matar esse inimigo. Basta pular e acertá-lo enquanto ele estiver no alto. Use o escudo para se proteger dos ataques dele. Após alguns minutos, mais um inimigo estará caído.

Após derrotá-lo, siga para a esquerda. Desça e vire à direita. Pegue o Takemitsu, o Onyx e o Franfurter e use seu novo poder para passar pela lareira, continuar pela direita e pegar o Soul of Bat. Volte para a entrada da sala grande e dê um pulo duplo para a plataforma acima de você. Transforme-se em um morcego e voe pelos degraus acima. Vá para a direita até chegar a uma pequena sala. Bata no candelabro que está na mesa e pegue a Stone Mask. Empurre o livro na estante para abrir uma passagem para outra sala. Pegue os itens dentro dela e volte para a parte principal da biblioteca (o local amarelo por onde você passou). Transforme-se em morcego e voe para o canto esquerdo para a achar o Antivenom e mais alguns itens. Volte para o portal que o leva a Orlox's Quarters e vá para o local onde está o relógio gigante. Ao chegar, transforme-se em morcego e voe pela passagem no teto da sala. Pegue os itens no caminho à esquerda. Do lado direito está a Gravity Boot, que lhe dá o poder do superpulo (direcional para baixo para cima e ✖).

Volte para Orlox's e siga para o Colosseum. Lembre-se da passagem secreta em que você não conseguia entrar? Agora você pode! Use o superpulo ou torne-se morcego para entrar nela e pegar a Holy Sword. Volte para o portal em Orlox's e retorne à entrada (Entrance). Agora, vá para o Alchemy Lab e voe pelo buraco no topo,

DETONADO

à esquerda do salão. Do lado direito da passagem, você irá receber a habilidade de se transformar em lobo. Volte para o local onde você enfrentou os primeiros chefes do jogo e voe para o topo, à direita, para receber o Bat Card.

Volte para a Royal Chapel e voe até os troféus que você não conseguia alcançar antes. Pegue várias armas novas que estão nessa parte. Aproveite e explore todas as passagens do local. Feito isso, volte para o começo do jogo, a primeira fase, logo depois de entrar no castelo. No caminho de volta, ao passar por onde a Morte tirou todos os seus itens, voe em volta procurando passagens. Do lado direito há um local para salvar. Do lado esquerdo, há um coração para completar sua energia. Ao chegar à área onde há uma pedra gigante. Voe pelo local e entre em todas as passagens. Ao chegar ao local onde o jogo começou, faça o mesmo até achar um pequeno caminho onde há outro coração, que recupera a energia ao máximo. Pegue também o Power of Wolf. Volte para o Orlox's Quarters, dê um superpulo nas plataformas logo depois que você sai do portal para pegar mais alguns itens. Volte. Em seguida, procure uma passagem à esquerda e transforme-se em morcego para passar pelo pequeno caminho e encontrar-se com Orlox's.

Orlox's

Ele irá mandar vários morcegos e esqueletos para atacá-lo. Acabe rapidamente com eles e ataque Orlox's diretamente. Logo ele cairá, a não ser que se torne um monstro verde gigante que atira lasers e fogo pela boca. Nesse caso, use o escudo e, na primeira oportunidade, acerte-o na cabeça – seu ponto fraco.

Volte para The Marble Gallery e siga pela direita por um longo caminho até chegar a Outer Wall. Lembre-se do caminho no topo, que estava bloqueado por uma porta azul? Vá até ele, pois agora é possível passar pela porta. Pise no botão do chão e siga para baixo. À direita, você verá uma nova abertura no chão. Entre nela e pegue o Library Card.

Agora suba para a esquerda até achar outro buraco no chão. Entre nele e saia para a esquerda.

Underground Caverns

Vire para a direita e quebre o troféu para pegar a Zicon. Em seguida, desça. Você irá encontrar caminhos à esquerda e à direita. Vá para a direita e salve o jogo. À esquerda há mais um coração. Após pegá-lo, quebre a parede da esquerda para achar a sala com uma bandana. Saia para a direita e pule dentro da passagem no chão. Ao cair, vá para a direita e continue descendo e indo para a direita

pelo corredor. Após entrar nele, siga para a saída da direita e suba as escadas para achar outro coração. Volte para o corredor onde você estava e continue descendo. Pule em mais uma abertura no chão e saia para a direita até o Save Point. Ao sair da sala, você pode ir para baixo ou para cima. Vá para cima até o corredor pelo qual você acabou de passar. Pegue a primeira saída à direita e continue por esse caminho para coletar o Claymore dentro de um troféu. Depois disso, desça e pegue a saída da direita. No final do corredor, há saídas para a esquerda e para a direita. À esquerda há um local para salvar, e à direita você se encontrará com Succubus.

Succubus

Pule am cima dele e acerte-o sem parar. Caso ele se divida em dois, golpeie com a espada até acertar o original. Ele pode atirar em você, então fique atento.

Após derrotar esse monstro, o anel de ouro irá aparecer. Pegue-o e volte para o corredor onde você estava antes. Siga todo o caminho até chegar ao final. Na parte mais baixa, vá pela saída da direita, enfrente um monstro um pouco mais forte e continue pela direita. Passe pelos pilares antes que a água suba.

Para sair, suba e vá para a direita. No alto, vire à esquerda e enfrente Scylla.

Scylla

Também não há mistério: use os pilares para pegar o inimigo no alto e golpeie-o na cabeça. Na sala atrás do inimigo está o Crystal Cloak. Após pegá-lo, volte para a área em que a água está subindo. Vá para a direita e pegue mais itens. Saia pela sala em que você enfrentou Scylla e quebre o chão para pular no buraco que se abriu. Ao chegar na parte mais baixa, procure uma máscara de mergulho. Com ela você pode andar dentro da água sem problema até chegar em um local onde há uma ponte de madeira do lado direito. Ande devagar para a esquerda até ver o esqueleto gigante. Fique bem longe dele e volte para a ponte. Quando ele subir na ponte, quebre-a, pegue o coração e desça para enfrentar Cerberos em uma luta que não lhe trará grandes dificuldades. Após derrotá-lo, continue à direita e repare em um botão no topo, à direita. Aperte-o e continue descendo até chegar a um local que tem quatro saídas. Siga em frente e desça. Ao chegar à parte mais baixa, quebre a parede da esquerda, entre na passagem, pegue todos os itens, volte para o local onde há quatro caminhos e vá pelo da direita até chegar a um portal. Ignore-o e continue descendo pelo caminho. No final, pegue a saída da esquerda para chegar a Catacombs.

Monstros

- | | |
|----------------|----------------|
| • Bone Archer | • Scylla Wyrm |
| • Fishhead | • Skeleton Ape |
| • Frog | • Spear Guard |
| • Frozen Shade | • Toad |
| • Killer Fish | |

Catacombs

Desça e vire à esquerda para chegar aos Save Points. Continue pela esquerda e quebre a parede. Pegue todos os itens do caminho e vá para a direita até chegar ao primeiro salão. Há uma saída do lado direito, no alto, que o leva ao segundo salão. Torne-se morcego e use o radar (▲) para ver as lanças. Continue pela direita. Quando aparecer uma entrada, desça e, na parte de baixo, siga para a esquerda e pegue o Library Card. Volte para antes da entrada do primeiro salão. Siga para a esquerda, quebre tudo que você encontrar pelo caminho e pegue os itens até o momento em que você encontrar Discus Lord. Na luta, voe em volta dele golpeando-o e logo ele morrerá. Continue pela esquerda até chegar a uma sala vazia. Voe para o alto e, no topo, siga para a direita. Pegue os itens no caminho e volte para a esquerda.

Grafoloon

Cuidado com os lasers. Use o escudo e tenha muito cuidado quando ele começar a atirar. Utilize t para correr para trás. Quando o ataque terminar, vá para cima e use novamente o escudo.

Depois de derrotá-lo, siga à esquerda para sair da câmara do Grafoloon e pegar a espada Mormegil, que será útil mais à frente.

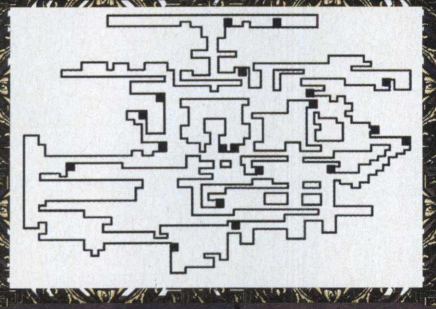
Monstros

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Bloody Skeleton | • Large Slime |
| • Bone Ark | • Lossoth |
| • Discus Lord | • Slime |
| • Grave Keeper | • Thornweed |
| • Hellfire Beast | • Wereskeleton |





The Inverted Castle



Ainda há muita coisa para fazer no castelo, mas daqui para a frente tudo é muito mais fácil. O castelo é o mesmo, portanto, de agora em diante, você só precisa saber o que há de novo. Siga o mapa: não há como errar.

Como funciona

- Os elevadores não funcionam
- Os sinos da capela não estão mais lá
- O barco na parte inundada não está mais lá
- O homem da livraria não está mais lá

Explorando o castelo

- Explore o início
- Explore a capela
- Lute no Colosseum
- Jogue na Orlox's Room
- Volte para o início
- Vá para a Clock Tower
- Explore a Outer Wall
- Vá para a Biblioteca
- Desça na Marble Gallery
- Alchemy Lab
- Volte para o Entry Hall
- Nade na parte que estava inundada
- Volte para Catacombs

Volte para a Marble Gallery e entre na área superior para enfrentar Shaft e o mestre do mal, Drácula.

Terreno

O castelo invertido é exatamente igual ao castelo normal, mas existem alguns pontos a serem considerados.

Vôo

A habilidade de voar é muito importante, pois você pode ir para qualquer lugar. Mas fique atento para não se confundir e bater em todos os lugares.

Lanças

Os locais que tinham lanças no teto agora têm lanças no chão. Cuidado com a armadilha.

Monstros no castelo invertido

Entry Hall

- Blue Venus Weed
- Orobourous
- Nova Skeleton
- Dragon Rider

- Fire Warg
- Warg Rider
- Dodo Bird
- Jack O' Bones

Alchemy Lab

- Ctulhu
- Gremlin
- Lesser Demon
- Salem Witch

- Bitterfly
- Fire Demon
- Imp
- Beezelbub

Marble Gallery

- Stone Skull
- Medusa head
- Corpseweed
- Blade
- Gurkha
- Jack O' Bones

- Nova Skeleton
- Gorgon
- Guardian
- Shaft
- Dracula

Chapel

- Balloon Pod
- Archer
- Black Panther
- Sniper of Goth

- Spectral Sword
- Medusa
- Imp

Colosseum

- Werewolf
- Minotaur
- White Dragon
- Fake Grant

- Fake Trevor
- Fake Sypha
- Azaghal

Orlox's Room

- Medusa Head
- Ctulhu
- Karasuman
- Flying Zombie

- Ghost Dancer
- Malachi
- Akmodan II
- Azaghal

Groundwater Vein

- Killer Fish
- Balloon Pod
- Jack O' Bones
- Nova Skeleton
- Rock Knight
- Cave Troll

- Dark Octopus
- Blue Venus Weed
- Imp
- Doppelganger 40

Outer Wall

- Stone Skull
- Paranthropus
- Jack O' Bones
- Nova Skeleton
- The Creature

Clock

- Medusa Head
- Valhalla Knight
- Cloaked Knight
- Bomb Knight
- Darkwing Bat

Pit

- Bat
- Thornweed
- Gaibon
- Slogra
- Death

Catacombs

- Blood Skeleton
- Bat
- Skeleton
- Frozen Half
- Salome
- Galamoth

Library

- Lion
- Scarecrow
- Schmoos
- Tin Man

Keep

- Skull Lord
- Tombstone
- Yorick



DETONADO

PS2

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY

Por Ricardo Caetano

Queime, cosmo!

Fãs de Cavaleiros, comecem a tremer. Finalmente foi lançado um jogo que faz jus ao sucesso do anime em todo o mundo.

Na pele dos defensores de Atena (Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki), você reviverá todas as emoções da épica passagem pelas 12 casas de ouro em um jogo de luta dos mesmos criadores de Dragon Ball Z: Budokai. A sensação de participar de um episódio do desenho é altíssima, com direito a tema de abertura original (totalmente feita em 3D), introdução do capítulo e muito mais.

Todos os inesquecíveis golpes, como o Meteoro de Pegasus ou o Pó de Diamante, foram fielmente retratados no jogo, e a possibilidade de controlar os poderosos Cavaleiros de Ouro é quase um sonho para os verdadeiros fãs da série.



Produção: Dimps
Distribuição: Bandai
Plataforma: PS2
Gênero: Luta/Ação
Jogadores: 2
Site: www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_seiya





Controles

- – Golpe Fraco
- ✕ – Golpe Médio
- – Golpe Forte
- R1 – Defesa
- ▲ + → ou ← – Corrida
- ▲ + ↑ ou ↓ – Dash (desvio para os lados)
- R1 + ✕ – Agarra
- Segurar ■ e ✕ – Enche a barra de cosmo
- Apertar ■ e ✕ – Explode o cosmo
- Segurar ● e soltar com a barra de cosmo cheia – Especial

Combos básicos

Os comandos a seguir podem ser utilizados para todos os personagens.

Combo A: ■ ■ ■ ■ ■

Combo B: ■ ■ ✕ ✕ ✕

Combo C: ✕ ✕ ✕ ✕ ✕

Sistema de combate

BARRA DE COSMO

- Na parte inferior da tela há a barra de cosmo. Ela está dividida em três partes, e você precisará que esteja pelo menos 1/3 cheia para executar os golpes especiais.
- Para acelerar o processo de encher a barra, você deve apertar juntos os botões ■ + ✕ e, assim, explodir o cosmo quando tiver pelo menos 1/3 da barra cheia. Essa explosão também é muito útil como defesa.
- Durante o round, quanto mais você apanhar e executar golpes, maior será a velocidade do cosmo.
- Se o cavaleiro apanhar muito e não perder o cosmo, automaticamente este explodirá, o que aumentará o brilho que envolve o cavaleiro. A partir daí a barra ficará sempre cheia.

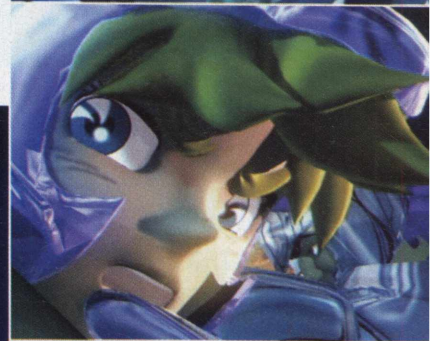
Especiais

Com a barra de cosmo cheia, aparecerá, no canto inferior esquerdo, um símbolo que pode conter um, dois ou três círculos menores. Esse é o gráfico dos especiais. Cada círculo representa um especial, ou seja, quanto mais círculos o personagem tiver, maior será a quantidade de especiais diferentes que ele pode executar. Para lançar um especial, siga estes passos:

- Encha a barra de cosmo;
- Quando o símbolo aparecer, aperte e segure o botão ●;
- Uma pequena barra aparecerá abaixo da barra de cosmo. Ela está relacionada com o nível do especial;
- Cada vez que essa pequena barra se completar, um círculo será preenchido. Com um círculo, o especial será de primeiro nível. Com dois círculos será um especial de segundo nível, e com três círculos, um especial de terceiro nível. Quando a personagem possui menos de três círculos, significa que tem um número reduzido de especiais;
- Com o círculo preenchido (ou os círculos), solte o botão ● para dar o especial.

Cenário

Quando estiver atacando seu adversário, tente arremessá-lo contra elementos do cenário, como pilstras, estátuas, paredes, etc. Isso fará com que ele perca sangue além do que já perdeu com os golpes.



Contra-ataque de especiais

Quando você estiver prestes a receber um especial do adversário, há uma maneira de contra-atacá-lo. No momento em que começar a animação do golpe inimigo, aparecerá, no canto superior direito, uma imagem do ●. Se você conseguir apertar e segurar o botão no momento certo, haverá um confronto de cosmos. Quem conseguir girar o analógico esquerdo com mais rapidez ganhará a disputa e executará um especial.



DETONADO

★ Seiya de Pegasus

Choque de Pegasus: ●
Golpe Sônico de Pegasus: ● (correndo)
Chute Aéreo de Pegasus: ← + ●
Meteoro de Pegasus: R1 + ●



Especial 1 (Meteoro de Pegasus): Um círculo de especial
Especial 2 (Turbilhão de Pegasus): Dois círculos de especial
Especial 3 (Cometa de Pegasus): Três círculos de especial

★ Ikki de Fênix

Chama de Fênix: ●
Vôo da Fênix: ● (correndo)
Defesa de Fogo: ← + ●
Ave Fênix: R1 + ●



Especial 1 (Golpe Fantasma de Fênix): Um círculo de especial
Especial 2 (Ave Fênix): Dois círculos de especial

★ Shiryu de Dragão

Magia do Dragão: ●
Dragão Voador: ● (correndo)
Contra-ataque do Dragão: ● (bloqueando)
Cólera do Dragão: R1 + ●



Especial 1 (Cólera do Dragão): Um círculo de especial
Especial 2 (Dragão Nascente): Dois círculos de especial
Especial 3 (Último Dragão): Três círculos de especial

★ Mu de Áries

Laser Estelar: ●
Revolução Estelar: ● (bloqueando)
Parede de Cristal: R1 + ●



Especial 1 (Parede de Cristal): Um círculo de especial
Especial 2 (Revolução Estelar): Dois círculos de especial
Especial 3 (Extinção Estelar): Três círculos de especial

★ Hyoga de Cisne

Círculo de Gelo: ●
Ataque deslizante do Cisne: ● (correndo)
Pilar Congelante: ← + ●
Trovão Aurora: R1 + ●



Especial 1 (Pó de Diamante): Um círculo de especial
Especial 2 (Trovão Aurora Ataque): Dois círculos de especial
Especial 3 (Execução Aurora): Três círculos de especial

★ Aldebaran de Touro

Pressão de Touro: ●
Corrida do Touro: ● (correndo)
Máxima Pressão de Touro: ● (bloqueando)
Grande Chifre: R1 + ●
(quando estiver sob ataque)



Especial 1 (Grande Chifre): Um círculo de especial

★ Shun de Andrômeda

Corrente Nebulosa: ●
Onda Relâmpago: ● (correndo)
Corrente Principal: ← + ●
Defesa Circular: R1 + ●



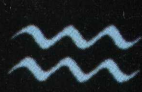
Especial 1 (Corrente de Andrômeda): Um círculo de especial
Especial 2 (Onda Relâmpago): Dois círculos de especial
Especial 3 (Tempestade Nebulosa): Três círculos de especial

★ Armadura de Gêmeos

Grande Violação: ●
Balanço Sombrio: ● (correndo)
Estrondo da Galáxia: ← + ●
Outra Dimensão: R1 + ●



Especial 1 (Outra Dimensão): Um círculo de especial





★ Máscara da Morte de Câncer

O veneno de Câncer: ●
Garra de Câncer: ● (correndo)
Contra-ataque dos mortos: ● (bloqueando)
Ondas do Inferno: R1 + ●



Especial 1 (Ondas do Inferno): Um círculo de especial

★ Shura de Capricórnio

Lâmina Sônica: ●
Lâmina Elegante: ● (correndo)
Rompimento Principal: ← + ●
Excalibur: R1 + ●



Especial 1 (Técnica mortal): Um círculo de especial
Especial 2 (Excalibur): Dois círculos de especial

★ Aiolia de Leão

Faixa de raio: ●
Relâmpago: ● (correndo)
Shi Shihoukou: ← + ●
Relâmpago: R1 + ●



Especial 1 (Relâmpago de Plasma): Um círculo de especial
Especial 2 (Cápsula do Poder): Dois círculos de especial

★ Camus de Aquário

Círculo de Gelo: ●
Lança Glacial: ● (correndo)
Esquife de Gelo: ← + ●
Execução: R1 + ●



Especial 1 (Pó de Diamante): Um círculo de especial
Especial 2 (Esquife de Gelo): Dois círculos de especial
Especial 3 (Execução Aurora): Três círculos de especial

★ Shaka de Virgem

Ohm: ●
Teletransporte: ← + ●
(quando estiver sob ataque)
Invocação dos Espíritos: R1 + ●



Especial 1 (Rendição Divina): Um círculo de especial
Especial 2 (Círculo das Seis Existências): Dois círculos de especial
Especial 3 (Tesouro do Céu): Três círculos de especial

★ Afrodite de Peixes

Rosas Piranhas: ●
Rosas Voadoras: ● (correndo)
Rosas Diabólicas Reais: ← + ●
Rosas Sangrentas: R1 + ●



Especial 1 (Rosas Diabólicas Reais): Um círculo de especial
Especial 2 (Rosas Piranhas): Dois círculos de especial
Especial 3 (Rosas Sangrentas): Três círculos de especial

★ Milo de Escorpião

Toque chocante: ●
Carga Penetrante: ● (correndo)
Barreira: ← + ●
Escarlate: R1 + ●



Especial 1 (Barreira): Um círculo de especial
Especial 2 (Aguilha Escarlate): Dois círculos de especial
Especial 3 (Antares): Três círculos de especial

★ Saga de Gêmeos

Grande Violação: ●
Balanço Sombrio: ● (correndo)
Estrondo da Galáxia: ← + ●
Explosão Galáctica: R1 + ●



Especial 1 (Outra Dimensão): Um círculo de especial
Especial 2 (Explosão Galáctica): Dois círculos de especial



DETONADO

★ Dohko de Libra

Magia de Libra: ●
Vôo do Dragão: ← + ● (correndo)
Contra-ataque do Dragão: ● (bloqueando)
Cólera: R1 + ●



Especial 1 (Cólera do Dragão): Um círculo de especial
Especial 2 (Dragão Voador): Dois círculos de especial
Especial 3 (Cólera dos Cem Dragões): Três círculos de especial

★ Misty de Lagarto

Buraco no Céu: ●
Relampejo do Lagarto: ● (correndo)
Furacão: R1 + ●



Especial 1 (Furacão das Trevas): Um círculo de especial

★ Seiya de Sagitário

Choque de Pegasus: ●
Golpe Sônico de Pegasus: ● (correndo)
Chute Aéreo de Pegasus: ← + ●
Meteoro de Pegasus: R1 + ●



Especial 1 (Meteoro de Pegasus): Um círculo de especial
Especial 2 (Turbilhão de Pegasus): Dois círculos de especial
Especial 3 (Cometa de Pegasus): Três círculos de especial

★ Shô da Armadura do Céu

Onda de Choque: ●
Colisão Energética: ● (correndo)
Furacão de Aço: R1 + ●



Especial 1 (Furacão de Aço): Um círculo de especial

★ Marin de Águia

Onda de Choque: ●
Ataque da Águia: ● (correndo)
Meteoros: ● (bloqueando)
Lampejo da Águia: R1 + ●



Especial 1 (Meteoros): Um círculo de especial
Especial 2 (Lampejo da Águia): Dois círculos de especial

★ Daichi da Armadura da Terra

Onda de Choque: ●
Colisão Energética: ● (correndo)
Furacão de Aço: R1 + ●



Especial 1 (Furacão de Aço): Um círculo de especial

★ Shina de Cobra

Dente da Serpente: ●
Avanço da Cobra: ● (correndo)
Consagração da Serpente: ← + ●
Garra do Trovão: R1 + ●



Especial 1 (Garra do Trovão): Um círculo de especial

★ Ushô da Armadura da Água

Onda de Choque: ●
Colisão Energética: ● (correndo)
Furacão de Aço: R1 + ●



Especial 1 (Furacão de Aço): Um círculo de especial





Menu principal

O menu principal é ilustrado por cofres de armadura. Veja as explicações de cada cofre (da direita para a esquerda).

PRIMEIRO COFRE

O primeiro cofre diz respeito ao modo História, ou seja, você deverá avançar pelas 12 casas, derrotar o Mestre Ares e, assim, fechar o jogo. Após selecionar esse cofre, aparecerão duas opções: a de cima é para começar um novo jogo e a de baixo é para carregar um jogo salvo.

SEGUNDO COFRE

O segundo cofre é para o modo Versus. Você poderá escolher desde os Cavaleiros de Bronze até os de Ouro e desafiar um amigo ou o computador.

TERCEIRO COFRE (COFRE SECRETO)

Esta opção é chamada de Biblioteca de Mídia. Ao avançar pelo jogo e fechá-lo, você terá disponibilizados vídeos, fichas técnicas dos Cavaleiros, músicas e efeitos sonoros do jogo.

QUARTO COFRE (COFRE SECRETO)

O quarto cofre é muito interessante. É aberto após você salvar o jogo uma vez, chamado de modo Defesa do Santuário. Você assumirá o papel de Saga como Mestre do Santuário contra Saori e seus defensores. Os Cavaleiros de Ouro que o apoiam serão utilizados para evitar que os de Bronze passem pelas 12 casas. O modo mistura dois estilos: luta e estratégia.

QUINTO COFRE

É o menu de opções. Está dividido em cinco linhas:

Primeira: Altera a dificuldade do jogo e o tempo de cada round.

Segunda: Alterações no save do jogo.

Terceira: Usado para alterar as configurações do jogo.

Quarta: Opções do volume da música, das vozes e dos efeitos sonoros do jogo.

Quinta: Saída.

Personagens secretos

Esta é a lista de personagens secretos e de como habilitá-los. Confira:

01 - Mu de Áries – Você deverá acabar com sucesso o tutorial de Mu. Faça o seguinte:

- Primeira lição: Acerte Mu apertando cinco vezes o botão ■, ou seja, fazendo um combo.

- Segunda lição: Defenda todos os golpes do Mu usando R1.

- Terceira lição: Carregue o cosmo até encher a barra.

- Quarta lição: Utilize o golpe do botão ● para completar a missão.

- Quinta lição: Execute um especial.

- Sexta lição: Quando Mu executar o especial, espere o momento em que ● aparecer na tela. Então, aperte e segure o botão para que surja o duelo de cosmo. Use o analógico para vencer e cancele o especial dele.

- Sétima lição: Perca o round e volte a lutar com a ajuda de Atena rodando o analógico esquerdo.

02 - Aldebaran de Touro – Derrote-o no modo História.

03 - Armadura de Gêmeos – Derrote-o no modo História.

04 - Máscara da Morte de Câncer – Derrote-o no modo História.

05 - Aioria de Leão – Derrote-o no modo História.

06 - Shaka de Virgem – Derrote-o no modo História.

07 - Milo de Escorpião – Derrote-o no modo História.

08 - Shura de Capricórnio – Derrote-o no modo História.

09 - Kamus de Aquário – Derrote-o no modo História.

10 - Afrodite de Peixes – Derrote-o no modo História.

11 - Saga de Gêmeos – Derrote-o no modo História.

12 - Seiya sem armadura – Após fechar o jogo, entre no modo Versus, segure Start sobre Seiya e aperte ●.

13 - Marin de Águia – Após fechar o jogo uma vez, comece novamente o modo História. Escolha a segunda opção no menu Select Story, após passar pela casa de Áries. Marin estará disponível depois que você derrotar Máscara da Morte usando Mu.

14 - Misty de Lagarto – Após fechar o jogo uma vez, comece novamente o modo História. Escolha a segunda opção no menu Select Story, após passar pela casa de Câncer. Misty estará disponível depois que você derrotar Ikki usando Seiya.

15 - Shina de Cobra – Após fechar o jogo uma vez, comece novamente o modo História. Escolha a primeira opção no menu Select Story, na casa de Leão. Shina estará disponível depois que você derrotar Aioria.

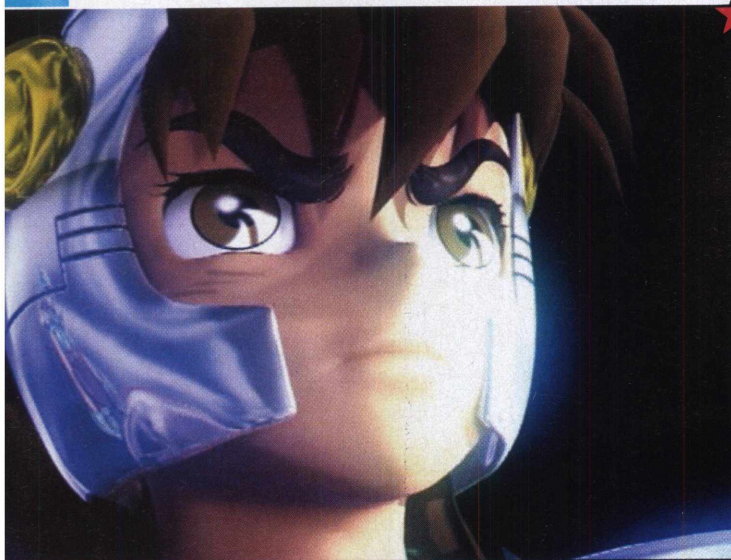
16 - Dohko de Libra – Após fechar o jogo uma vez, comece novamente o modo História. Escolha a segunda opção após a casa de Libra, no menu Select Story. Dohko estará disponível depois que você derrotá-lo usando Shiryu.

17 - Seiya vestindo a armadura de Sagitário – Após fechar o jogo uma vez, comece novamente o modo História. Escolha a segunda opção no Menu Select Story, após a casa de Escorpião. Seiya estará disponível depois que você vencer a luta dos dois clones.

18 - Shô da Armadura do Céu – Termine o jogo duas vezes com bons placares após as lutas.

19 - Daichi da Armadura da Terra – Disponível após terminar o modo Defender as Doze Casas.

20 - Ushô da Armadura da Água – Disponível após vencer 10 lutas consecutivas no modo Versus (Jogador 1 x Computador).



DETONADO

PS2 COLD FEAR


Por Ricardo Caetano

Embarcação macabra

Se você é do tipo que adora jogos em que é preciso sobreviver em lugares hostis, acionar controles, escapar de armadilhas, matar criaturas sobrenaturais ou monstros frutos de experiências genéticas e não agüenta mais esperar pela versão de Resident Evil 4 para o PS2, Cold Fear, jogo que pode ser considerado o primeiro a copiá-lo, é uma ótima pedida para passar o tempo enquanto o clássico da Capcom não chega.

No game você encarnará Tom Hansen, membro de uma organização governamental escolhido para investigar uma embarcação russa considerada abandonada. Mas, para seu azar, muitas experiências sinistras foram realizadas no navio. Talvez por isso existam zumbis por toda parte, e com certeza eles não gostarão nada de sua presença.

Apesar de conter uma história simples e até repetitiva, o game impressiona pela jogabilidade – muito semelhante à de RE4 –, pelos gráficos (mesmo longe de serem os mais impressionantes do PS2, cumprem muito bem o seu papel) e pela ótima maneira de assustar o jogador, principal característica de um bom survival horror.



Produção: Darkwork
Distribuição: Ubisoft
Plataforma: PS2, Xbox e PC
Gênero: Survival horror
Jogadores: 1
Site: www.coldfeargame.com



Controles

Analogico Esquerdo: Movimenta

Analogico Esquerdo: Na mira, aponta a direção.

▲: Sai dos menus.

●: Faz ações e interage com o cenário.

■: Recarrega a arma.

✳: Confirma opções no menu e corre com o personagem

Direcional: Troca de armas

R1: Tiro

L1: Mira

R2: Arma seguinte

L2: Arma anterior

R3: Caminha e utiliza a lanterna e a arma sem estar no modo de mira.

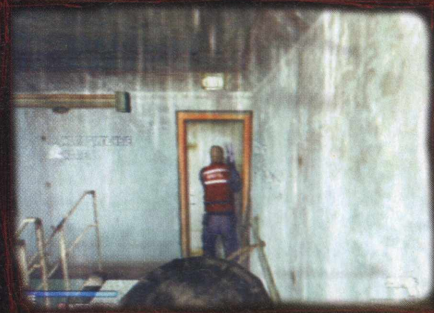
L3: Abaixa

Start: Pausa

Select: Menu

Código de emergência

Após o vídeo, você assumirá o controle de Ton Hansen. Siga em frente e pegue "A note about ammunition conservation". Suba pela escada e você estará no centro do navio. Cuidado com as caixas que balançam, pois elas podem tirar o equilíbrio à esquerda, siga até uma escada e suba-a. Suba mais uma escada e entre pela porta. Dentada da sala, pegue munição e saia. Desça pela escada à esquerda até o convés e, perto da caixa que pega fogo, você encontrará duas portas, que estão trancadas por códigos. Deixe-as por enquanto. Vá para o outro lado do convés e desça pela escada à esquerda. À frente você verá uma pessoa correndo. Cuidado, pois ela atirárá em você. O mar estará bravo e lançará ondas contra o navio. Uma delas atingirá o atirador. Agora será sua vez de passar. Marque o tempo e passe no intervalo em que a onda bater no convés. Examine o corpo e pegue munição. Siga pelo corredor e encontre duas portas. Vá para a esquerda e atire na caixa de energia para abrir a porta ao lado. Entre.



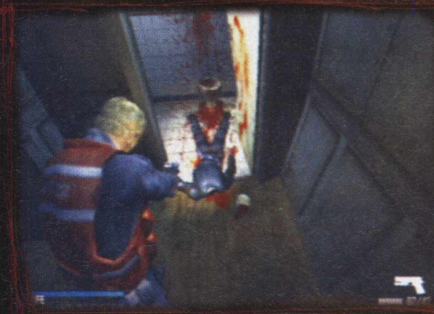
Suba as escadas. Há cinco portas. Entre pela que possui a cruz vermelha. Há um kit médico para recuperar seu sangue. Saia. A porta à frente está trancada. Seguindo para as duas portas à frente, a da esquerda estará trancada. Entre pela porta à direita. No corpo você encontrará munição e "A page from Yusupov's diary". Saia. Entre pela porta com a luz vermelha. Vá para a esquerda e entre pela primeira porta. Atire na cabeça do russo sentado, ao lado esquerdo. Um outro russo sairá do sanitário. Seja rápido e mate-o. Procure por armamento nos corpos. Saia. Seguindo pelo corredor, você encontrará uma porta trancada. Volte e entre pela próxima porta, à direita. Mate os dois russos que estão na sala e pegue armamento nos corpos. Entre pela porta dupla, à direita. Passe pela cozinha e entre pela próxima porta. Entre pela porta à sua frente. Vá para a esquerda da tela até achar um corpo. Encontre "A note about barrels" e munição. Volte pelo corredor e você poderá ver a parte da frente do navio. Mate dois russos e recolha armamento. Agora desça pela escada e mate mais um russo. Entre pela porta à frente e depois pela localizada à direita. Encontre um kit médico e "A page from Dr. Kamsky's diary". No fim do corredor você verá um pequeno vídeo. Depois de assisti-lo, pegue um código no corpo do homem morto. Após isso, mais um vídeo será mostrado. Mate o zumbi e recolha sua munição. Saia da sala pela porta por que você entrou e salve o jogo.

Antes de começar

- Para matar um zumbi, há duas dicas: acerte um tiro na cabeça ou derrube-o com tiros no corpo e, quando cair, vá até sua cabeça e aperte o botão ●.
- Há vários elementos explosivos no cenário que podem ajudá-lo, como barris, registros e extintores. É só mandar um tiro certeiro.
- Nas portas, você verá palavras em russo. Para traduzi-las, mire nos nomes.
- Para gravar seu progresso, há determinadas portas no jogo que permitem que ele seja salvo.



Mate os dois russos e recolha seu armamento. Use a válvula azul para apagar o incêndio. Entre pela porta à esquerda. Perto do corpo há um kit médico. Saia. Entre pela porta à frente. Há um atirador russo na sala. Mate-o e veja se há armamento. Saia. Próximo à porta com a luz vermelha você ouvirá a voz de uma mulher, mas a passagem estará trancada. Entre na porta à frente desta. Pegue munição no corpo e saia. Avance pelo corredor que estava pegando fogo. Há uma porta bloqueada. Entre pela porta à frente dela. No armário com a luz azul há armamento. No chão, pegue "A note about the armory". Saia. No corredor ache "A note about electrical boxes". Desça pelas escadas. O corredor está alagado; não há como abrir as portas por causa da pressão da água. Você verá algo brilhante no chão. É a "Upper Deck Key". A porta amarela está fechada. Volte pelas escadas. Entre pela porta com contorno laranja.



DETONADO

Você verá um confronto entre um russo e três zumbis. Acabe com todos eles e pegue armamento em seus corpos. No Front Deck, você poderá ser jogado para fora do navio pelo vento. Procure manter algo entre você e ele para não ser atingido. À frente da porta pela qual você saiu há uma porta dupla. Entre por ela. Cuidado com o zumbi que virá em sua direção. Mate outros três zumbis atirando na cabeça deles sempre que possível. Pegue o armamento e saia. Avance até a porta à frente. Cuidado com o zumbi no caminho. Atire na cabeça do que está deitado para que ele não se levante. Encontre "A Note About Fire extinguishers" e a metralhadora. Nesse momento aparecerá um zumbi. Seja rápido para matá-lo. Entre pela próxima porta. Você estará novamente no começo do jogo. Mate o zumbi no corredor. Entre pela porta que tem uma caixa de eletricidade quebrada. Entre pela primeira porta. Mate o russo e pegue armamento, um kit médico e um Handwheel. Saia da sala. Novamente no corredor, mate dois zumbis. Siga até encontrar novamente a escada que desce até o andar alagado. Agora vá até a escada e entre pela porta que estava trancada usando o Handwheel. Aproveite e salve o jogo. Perto do controle, pegue "A note about the red fuel valves". Desça as escadas. Há um kit médico no chão. Perto da cabeça da baleia, encontre munição para AK-47. Pegue a "Radio Room Key". Quando pegá-la, surgirão criaturas em forma de aranhas, que o atacarão. Após destruí-las, suba as escadas e saia pela porta por que você entrou. Mate o zumbi e suba pelas escadas. Entre pela porta com contorno laranja. Um zumbi quebrará a porta e virá atacá-lo. Mate-o e entre pela porta com a luz azul. Cuidado com as três aranhas à sua esquerda. Entre pela porta à frente e prossiga. Ignore a porta à frente e vá em direção ao corredor que está pegando fogo. Cuidado com o homem-tocha, que vem em sua direção. À direita, há uma válvula. Use-a para apagar o fogo. Suba a escada. Entre pela porta azul, mate os dois zumbis e pegue armamento nos corpos. Entre pela porta à esquerda.

Pegue armamento no chão. Vá até o rádio com a luz verde e acione-o. Após o vídeo, entre pela porta à frente. Mate o zumbi e pegue "A letter about the spears". Saia pela porta e volte à Bridge. Saia da sala, salve o jogo e desça a escada. Vire à direita e entre pela porta à direita. Você verá um vídeo de russos contra zumbis. Vá até eles e enfrente-os. Após vencê-los, entre pela porta à esquerda. Avance pela próxima porta e siga pelo corredor, tomando novamente o caminho das ondas. Cuidado com elas. Mate o zumbi e suba pela escada. Você verá um novo conflito entre russos e zumbis. No solo há zumbis e em cima há um russo atirando. Mate todos eles. Suba as escadas até o pequeno quarto no topo. Salve o jogo.

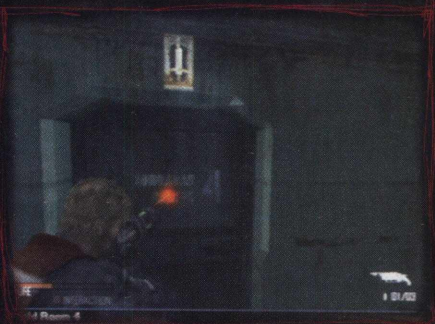


Salve Anna

Após o vídeo, mate a aranha, pegue o "Yusupov's diary" e uma nova arma. Saia da sala e desça as escadas. Você se lembra das duas portas trancadas? Uma delas está aberta, agora. Entre nela. Após o vídeo, mate o zumbi, mas cuidado quando ele cair, pois uma aranha o atacará. Desça as escadas e entre pela porta. No corredor à esquerda há um kit médico e, sobre a máquina vermelha, armamento. Desça as escadas. Na sala de baixo você encontrará zumbis. Mate-os tomando muito cuidado com as aranhas. Atire nos barris para eles que explodam e destruam a criatura na parede. Encontre a "Propeller shaft room key". Volte e suba na escada para pegar itens. Ignore a porta à frente. Volte para o andar sobre a Engine Room. Antes de subir a escada há uma porta. Entre nela e salve o jogo.

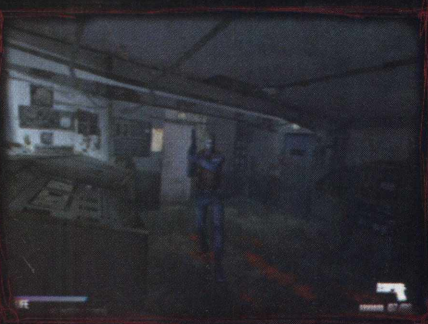


Agora suba a escadinha e mate mais alguns zumbis. Encontre a "Old Shotgun". No final da sala há um kit médico. Vá até o painel no centro da sala e ative-o. Atravesse a ponte tomando cuidado com os três zumbis que aparecerão. À esquerda da ponte haverá armamento. No final da sala encontre "Handwheel for the fish hold door". Suba a escada e atire na caixa de luz para abrir a porta. Entre. Desça novamente as escadas e vá até a porta que foi ignorada. Mate os dois zumbis na sala e avance pela porta à direita. Encontre "Yusupov's journal" e alguns itens na sala. Saia.



Entre pela porta com o número 4. Encontre um kit médico e armamento e volte ao corredor. Suba a pequena escada e entre pela porta amarela. Cuidado com três zumbis na sala. Mate-os, encontre munição e entre pela porta à frente. A sala alagada agora está eletrificada. Quando a corrente elétrica parar por um tempo, corra até a escada no fundo da sala. Cuidado com o zumbi no alto dela. Vá para perto da porta em que você ouviu a voz de uma mulher. Passe pela sala de armas e pegue munição.

Após o vídeo, você terá a companhia de Anna. Sua missão é levá-la até a sala do rádio. Mas, antes, pegue mais um kit médico e "A Letter to Anna from Kamsky". Você receberá a mensagem de que deverá mantê-la viva. Um zumbi aparecerá e poderá agarrá-lo. Caso isso aconteça, aperte rapidamente o botão ● para afastá-lo. Depois, mate-o e vá até a porta





com a borda laranja. Cuidado com dois zumbis. Após matá-los, encontre um kit médico. Entre pela porta com a luz azul e vá para a direita, subindo as escadas. Entre na porta azul e salve.

Desative o piloto automático

Anna ficará trancada na sala do rádio. Desça a escada, mate dois zumbis e vire à esquerda para entrar pela porta à direita. Atravesse a porta e desça pela escada. Cuidado com os dois zumbis que estão atrás de você. Após descer a escada, vá até a porta da esquerda e prossiga. Passe pelo corredor das ondas e vá até o centro do navio. Cuidado com os dois zumbis. Agora você tem o código para entrar na porta à esquerda. Nessa área você terá trabalho, muito trabalho, pois terá de aniquilar seis aranhas. Pegue um kit médico no corpo estendido no chão e "A note about the pumpin station". Acione o painel para retirar a água da sala alagada. Desça as escadas e entre pela porta. Você encontrará aranhas na sala. Vá até a escada que o levará para baixo. No final da sala, suba a escada e entre pela porta, seguindo para uma outra no fundo da sala. Salve o jogo.

Mais uma vez você encontrará um grande confronto de russos contra aranhas e zumbis. Mire na caixa de energia à esquerda para jogar um contêiner em dez zumbis. Atire nos barris para que eles explodam e o auxiliem. Após matar todos, recolha munição e entre pela porta do outro lado da sala. Cuidado com a caixa de energia ao lado. Mate o zumbi que vem em sua direção e entre pela porta com um número 1.



Mate o zumbi e pegue "A letter from Yusu-pov about the antidote". Entre pela porta com o número 2 e atire na cabeça do zumbi que está no chão. Pegue munição e "A page about mutation".

Não esqueça de pegar a "Captain's Quarter Key". Após sair da sala, suba pela grande escada até o Main Deck e entre pela porta com o contorno laranja. Suba as escadas e mate um zumbi. Entre pela porta com a luz azul e vá para a esquerda tomando cuidado com o zumbi que está na esquina. Entre pela porta e encontre o código no livro que está sobre a mesa. Saia da sala pela porta à direita, não pela que você entrou, e salve.

Siga para a esquerda, mate o zumbi que está sentado e pegue munição. Suba as escadas. Atire nos barris para destruir vários zumbis e pegue munição perto da escada. Dê a volta e suba novamente as escadas. Vá subindo-as e enfrentando os zumbis para encontrar Anna no topo.

Cabine de medicina

Agora você estará nas docas. Avance pela plataforma até onde estão batendo as ondas. Você terá de passar evitando contato com elas. No final do caminho à direita, entre pela porta amarela e acione o botão para ativar o elevador. Quando ele parar, entre pela porta à direita. Cuidado com o homem-tocha que virá em sua direção. Avance pelo corredor e fique atento ao gás. Suba a escadinha e mate o zumbi no chão. Ele terá um kit médico. Após ouvir alguns tiros, entre pela porta à esquerda. Pegue munição, saia e entre pela próxima porta.

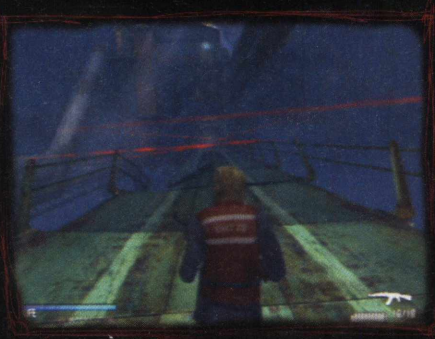
Após o vídeo, pegue a arma que está na mesa. À direita, colete "A note about the retinal scan". Saia pela porta no fundo do corredor. Após a cena, examine o cadáver. Pegue a "Storeroom Key" e prossiga pelo corredor. Desça a escadinha, mate o zumbi sentado e pegue novamente a shotgun. Seguindo pelo corredor, você encontrará dois zumbis. Mate-os. Após encontrar a AK-47, aparecerão outros dois zumbis. Mate-os utilizando o barril explosivo da sala. No final do corredor, entre na porta. Destrua a cabeça dos zumbis no chão para matá-los rapidamente e examine seus corpos à procura de armamento. Vá para a esquerda e cuidado com o zumbi que sairá do contêiner aberto. Suba as escadas. No final do corredor, encontre a Grenade Launcher. Acione o painel, desça as escadas e prepare-se para enfrentar muitos zumbis. *Entre pela porta dupla (do outro lado da sala) e salve.*

DETONADO



Aparecerá uma nova criatura, e você terá duas opções: enfrentá-la ou fugir. Se desejar enfrentá-la, saiba que deverá usar muita munição. Dê um tiro de speargun para que fique atordoada e depois use o lança-granadas. Repita esse procedimento até que ela morra. Se preferir fugir, corra e vire à esquerda no corredor. Se a criatura o agarrar, aperte ● para tirá-la de cima de você. Siga pelo corredor e entre por uma porta dupla, à direita. Nessa sala, encontre armamento. Entre pela porta no fundo e mate o russo que aparecerá. Na mesa à esquerda, encontre "A letter to Anischenko from Yusupov". Vá até o escritório no fundo do corredor e pegue um kit médico se estiver precisando. Volte pela porta por que você entrou e saia. Vá para a direita e suba as escadas. Há um kit médico no final. Entre pela porta no fim do corredor e vá para a direita, onde está acontecendo um conflito de russos e zumbis. Mate todos! Recolha toda a munição possível e entre na primeira porta à esquerda. À esquerda, há uma escada. Suba se quiser pegar um kit médico. Agora desça e vá em direção ao fogo. Cuidado com o homem-tocha, que pode se levantar e atacá-lo. Há um pequeno corredor com armamento no final. Avance pela sala e, ao virar a direita, tenha cuidado com dois zumbis. Vá até a escada da esquerda, suba-a e, no final da plataforma, desça. Enfrente três zumbis e três aranhas. Continue pelo corredor até a próxima porta.

Vá para a direita até o elevador e acione o botão. Nos pés da escada, pegue "A note from Amischenko about Bakharev", suba a escada e continue pela plataforma. No final dela, desça e entre em uma pequena sala. Acione o controle para apagar o fogo do local. Há um kit médico na máquina de refrigerante. Desça até o andar de baixo e entre pela porta, que agora está acessível. Suba a escada e, na plataforma, encontre a NP5-A3. Volte pela porta por que você entrou refazendo todo o caminho de volta até o Upper Corridor. Siga em frente, vire à esquerda e entre pela grande porta.



Aperte L3 para se abaixar e não esbarrar nos lasers. Utilize as deformações na plataforma para ficar um nível abaixo deles. Entre pela porta no fundo e você encontrará mais um confronto entre russos e zumbis. Quando subir a rampa será necessário matar vários russos. Recolha armamento e kit médico. Agora Amischenkos sairá pelo elevador. Mate-o com seus companheiros e examine-o para encontrar o "Amischenko's eye". Volte pela porta por que você entrou e salve o jogo.

Desative o campo magnético

A plataforma estará mudada. Mate o zumbi que vem em sua direção, mas cuidado com uma aranha que aparecerá. Ande no meio da plataforma ou cairá. Mais à frente haverá outro zumbi. Tome cuidado com os lasers. Vá até a porta no fundo da plataforma, onde você encontrará várias aranhas. Destrua todos os zumbis que aparecerem e recolha munição em seus corpos. Vá até o final do corredor e encontre um kit médico e uma porta verde. Entre nela. Essa sala trancará as portas assim que você entrar. Mate três zumbis e várias aranhas para ter acesso às portas. Encontre munição e o Flame Thrower no corpo que está no centro da sala. Perto da porta de entrada encontre "A note about the flame thrower" e, no final da sala, subindo a escada, encontre "A note about the magnetic jammer". Saia pela outra porta da sala. Mate rapidamente três russos, recolha armamento e encontre na mesa mais um "A note about the magnetic jammer". Destrua os três geradores e saia rapidamente da sala, pois aparecerão várias aranhas.

Após a cena, vá em direção à porta que leva ao corredor. Você encontrará um cientista infectado, e uma aranha o atacará.

Mate-a e pegue "An elevator Key". Avance pelo corredor e mate o zumbi, virando à direita para encontrar uma porta. Desça a escada e avance pelo corredor. Na bifurcação, vá pela esquerda. Entre no elevador e salve o jogo. Mate o zumbi sentado, pegue munição e "A page about from Dr. Kamsky's diary". Acione o painel com a luz verde para movimentar o elevador. Quando ele parar, entre pela grade. Haverá mais um corredor afetado por ondas. Passe com segurança até o fim e entre pela porta. Pegue um kit médico na máquina de refrigerante no fundo da sala. Suba as escadas e avance pela plataforma. Desça e atire nos barris para destruir a criatura na parede. Mate as aranhas que sobreviverem, encontre munição nos corpos e tente abrir a porta. Você deverá andar sobre uma rampa à esquerda para subir e sair dessa sala. Vire à esquerda, mate três aranhas, entre pela porta e avance pelo corredor. Perto das camas, mate os zumbis antes que se levantem. À esquerda, ative o botão do painel, corra até o começo da sala e entre pela porta marrom. Pegue armamento e mais um kit médico, saia dessa sala e da outra, pela direita.

Vá para a esquerda e depois à direita para subir as escadas. Entre pela porta, avance para a próxima porta e mate três zumbis para pegar munição. Há um kit médico na máquina de vendas. Entre pela porta à direita e pegue "A report about contamination" perto do corpo. Volte para a cozinha, desça pelo buraco à direita da sala e siga novamente pela rampa à esquerda. Vá para a esquerda, avance um pouco e entre pela porta dupla de metal à esquerda. Pressione o botão do painel à esquerda. Quando o elevador parar, avance até a outra porta e entre. Corra até o final do corredor. Uma criatura aparecerá. Esteja pronto para atirar ou pressionar o botão ● caso ele pule e o agarre. Quando puder entre pela porta. Vá para a direita até encontrar uma ponte com um "6" bem grande.





Mate dois zumbis, recolha armamento e entre pela próxima porta. Pegue "A page about experiments" e entre pela próxima porta. Mate alguns zumbis enquanto avança. Há itens nos corpos e um kit médico perto das macas. Entre pela porta no fim da sala e pegue munição para o lança-chamas. Pegue também "A page from Dr. Kamsky' diary" e munição próximo aos computadores, no fundo as sala. Não se esqueça de pegar o antídoto e "A page from Bakhasev's Diary about the antidote" no centro da sala. Ative o botão e dois zumbis aparecerão. Mate-os. Pegue a munição e saia da sala. Salve o jogo.

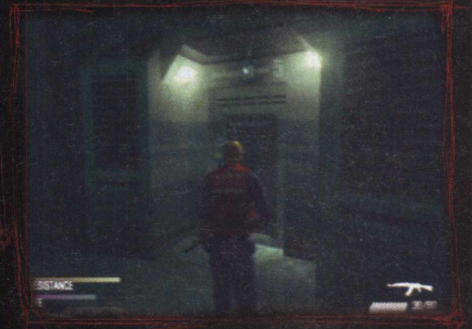
Antídoto para Anna

No chão pegue o "Code for the experimental chamber PC". Aparecerá a criatura ExoShade. Se ela agarrá-lo, pressione o botão ●. Saia da sala rapidamente, enfrente zumbis e acione o controle. Entre pela porta azul, passando por um estreito corredor, e ache uma empilhadeira. À direita há mais munição no chão. Entre pela porta azul, avance pela sala e enfrente mais zumbis, alguns presos nos contêineres. Outro ExoShade aparecerá. Fuja do monstro até encontrar uma válvula azul. Use-a para extinguir o incêndio. Volte um pouco pelo corredor e vá em direção ao lugar que estava pegando fogo. Entre pela porta e atire no painel à frente para electrocutar as criaturas. Espere a corrente elétrica acabar para descer. Avance e suba pela rampa. À esquerda, acione o elevador para subir. Entre pela porta e salve o jogo. Vá até o centro da sala e acione o painel azul. Aparecerão cinco aranhas. Mate todas e entre pela porta com o número 3.



Pegue "A report about the exocel life cycle". À direita, acione o painel para matar as

aranhas e saia pela porta por que você entrou. Agora entre pela porta com o número 5.



Mate o zumbi sentado e pegue "A scientific log". Saia da sala e vá em direção à porta que fica num pequeno corredor. Uma das criaturas se libertará do casulo. Para matá-la você deverá atirar no braço maior. Tome muito cuidado com os avanços do monstro. Atire em seu braço até que ele morra. Agora vá até a porta do pequeno corredor. Nessa sala há outro ExoShade. Corra pelo corredor e, se a criatura o agarrar, aperte o botão ●. Antes do final do corredor há uma pequena sala. Entre nela para encontrar munição para o lança-chamas, um kit médico e "A note about the yellow steam valves". Salve o jogo.

Após o vídeo, saia pela porta. Nessa sala há um ExoSpectre. Cuidado! Suba a pequena rampa à direita, entre no quarto e saia pela porta. Vá para a direita e entre pela porta dupla. Mate dois zumbis

DETONADO

e recolha armamento. Acione o painel para ativar a ponte e avance pela plataforma. Aparecerá outro monstro com o braço grande. Volte rapidamente, acione o painel novamente, e a ponte será removida. O tonto do monstro andará e cairá. Acione novamente o painel, atravesse a ponte e entre na porta. Avance pela sala e entre pelo grande portão. Mate mais zumbis e pegue armamento em seus corpos. Suba a escadinha e enfrente mais dois zumbis. Entre pela primeira porta à esquerda. Cuidado com o zumbi dessa sala. Saia dela e entre na porta à frente à esquerda. Recolha um kit médico e saia. Avance pelo corredor e vá até o final da plataforma. Mate mais três zumbis e entre pela porta. Siga para a direita e entre pela porta tomando cuidado com a criatura ExoShade (se você não deu cabo dela antes). Avance até a porta no final do corredor e acione o botão à esquerda para entrar pela porta à frente. Há mais uma plataforma com ondas. Avance com cuidado e entre pela porta no final dela.

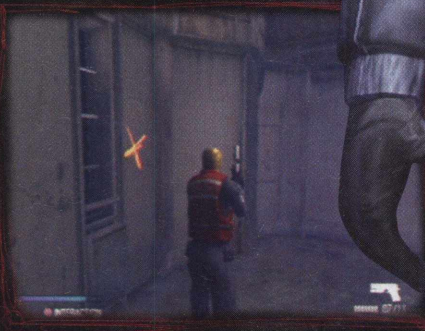
Aparecerá outro monstro com o braço gigante. Atire, como sempre, no maior braço tomando cuidado com os barris explosivos. Quando matá-lo, suba as escadas, avance pelo corredor e, no final, vá para o andar de baixo. Desça pelo buraco. Pegue a rampa à esquerda e continue subindo. Entre pela porta à esquerda para matar mais zumbis e aranhas. Entre por uma passagem à direita e pegue o laptop no centro da sala. Prepare-se para mais inimigos. Recolha os itens em seus corpos e, antes de sair, pegue "A letter from Kamsky to Anna". Saia da sala e salve o jogo.

Vá para a esquerda e entre pela porta dupla à direita para acionar o botão à direita. Quando o elevador parar, entre pela porta à frente. Corra até a porta no fundo do corredor novamente tomando cuidado com duas aranhas e um ExoSpectre. Vá até a porta à esquerda e entre por ela. Avance pelo corredor, vá para a esquerda e entre pelo portão branco. Mate alguns zumbis e aranhas e prepare-se para enfrentar mais um monstro do braço grande. Após matar todos, recolha munição e kits médicos em um corpo sentado. Avance. Atire na caixa de energia e depois no extintor para destruir os lasers. Faça isso a uma distância segura. Entre pela porta, agache-se e avance com cuidado pela sala cheia de lasers. No fim dela, pegue o C4

e volte. Aparecerá outro ExoSpectre. Cuidado para onde você atira. Tente acertar um Gunstare nele. Volte com cuidado até a porta pela qual você entrou e lembre-se: se a criatura agarrá-lo, aperte rapidamente o botão ●. Vá até a porta e saia. Você terá a chance de salvar o jogo.

Plantando o C4

Volte pelo corredor matando dois zumbis no caminho. Vá até a porta de saída, e dois ExoSpectre aparecerão. Corra para a direita, suba a rampa e entre pela porta. Vá para a direita e prossiga pela porta à frente. Vá pelo corredor tomando cuidado com um ExoSpectre e quatro aranhas. Entre pela porta e salve.



Pegue no chão a "Page from Bakharev's diary", munição e um kit médico nos corpos. Coloque o C4 no X laranja e saia rapidamente pela porta por que entrou. Segure o botão de correr e vá o mais rápido possível em direção ao fim do corredor. Entre pela porta antes que a água acabe com você.





Vá para a esquerda e acione o botão no painel azul. Quando o elevador parar, entre pela grande porta dupla. Verifique se a ponte está acionada e certifique-se de que você pode passar. Vá para a esquerda e, atrás das caixas, encontre outro X laranja. Plante a bomba e corra em direção à plataforma para fugir das explosões. Entre pela porta no fim da plataforma e depois pela porta à frente. Avance pelo corredor, suba a rampa e entre pela porta à esquerda. Pegue munição na sala de armas. Saia e entre pela porta à frente. Recarregue sua energia e saia. Continue pelo corredor e entre pela porta no fim da plataforma. Nesta sala aparecerão vários monstros de braços grandes. Apenas fuja deles para economizar armamento. Vá para a esquerda, suba as escadas e, no fim da plataforma, acione o painel para abrir a porta de saída. Para encontrá-la, volte pelas escadas e vá até o outro lado da sala.

Há aranhas nesse corredor. Vá seguindo e depois vire à esquerda. Outro monstro de braço grande aparecerá. Desvie dele, vire à esquerda, suba a escada e entre pela porta. Vá para a direita e encontre outro X laranja. Plante o C4 e corra para a direita. Avance, vire para a esquerda e entre pela porta. Mais uma vez você terá de fugir das explosões. Corra desviando das imperfeições da plataforma e entre pela porta no fim dela. Avance pela sala e encontre mais um cara de braço grande. Apenas desvie de seus ataques. Vá em direção ao elevador no fim da sala, acione a grade e o botão no painel. Nessa sala há dois ExoShades. Enfrente-os ou avance até a grande porta no fim do corredor. Salve o jogo.

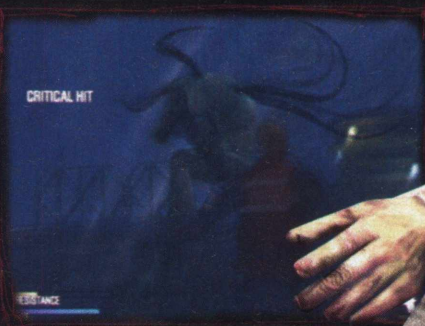
Enfrentando Doutor Kamsky

Após o vídeo, rapidamente selecione a AK-47 e atire no monstro até que ele se vire. Se você não fizer isso, ele pegará Anna e será fim de jogo. Quando o Dr. Kamsky vir em sua direção, prepare-se para o ataque. Quando ele estiver preparando o movimento vá para a direita. Assim que o monstro se movimentar, vá rapidamente para a esquerda desviando do ataque. Após tentar atacá-lo Kamsky irá novamente na direção de Anna. Atire de novo no monstro para que ele se

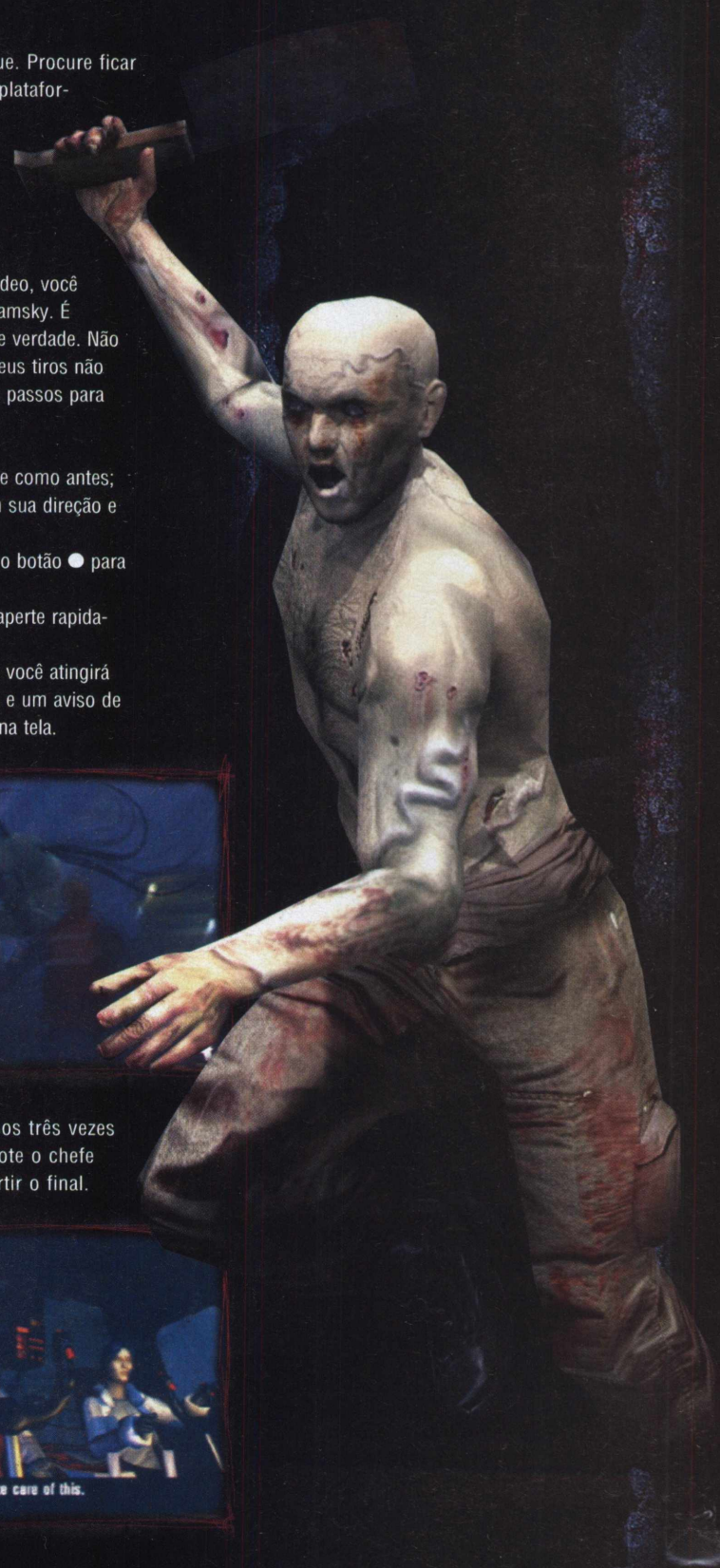
e novamente o ataque. Procure ficar sempre no meio da plataforma, pois o ataque pode jogá-lo para fora. Continue desviando até que Anna dê a volta no Heliport e fuja.

Após mais um vídeo, você ficará sozinho com Kamsky. É hora de enfrentá-lo de verdade. Não fique atirando, pois seus tiros não o afetarão. Siga estes passos para derrotá-lo:

- Desvie de seu ataque como antes;
- Rapidamente, vá em sua direção e deixe que o agarre;
- Aperte rapidamente o botão ● para encher a barra;
- Com a barra cheia, aperte rapidamente o botão R1;
- Se tudo correr bem, você atingirá os olhos do monstro, e um aviso de Critical Hit aparecerá na tela.



Faça esses passos três vezes corretamente e derrote o chefe final. Agora é só curtir o final.



DETONADO

PS2

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

0 exército de um homem só

Trabalhando para a NSA, a missão de Sam Fisher é impedir que o terrorismo eletrônico se infiltre em seu território. Para isso, o agente vai para a Coreia do Norte, país classificado como membro do "eixo do mal". Da nação asiática partiram ataques cibernéticos que ameaçam a estabilidade mundial. Sam deve investigar e eliminar a fonte da instabilidade. No que diz respeito ao jogo, Chaos Theory expande o universo de Splinter Cell com algumas novidades. Além de armas brancas, como facas, ideais para neutralizar inimigos sem escândalo, Fisher pode quebrar o pescoço de seus oponentes no melhor estilo Bruce Lee. Outra opção é fazer o inimigo dormir com uma coronhada. Como em Pandora Tomorrow, as fases têm opções de caminhos e objetivos secundários. Roubar documentos secretos e eliminar terroristas são alguns dos trabalhos de alto risco que Fisher terá de enfrentar.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Produção: Ubisoft
Distribuição: Ubisoft
Plataforma: PS2, Xbox, GameCube, PC
Gênero: Ação/tiro
Jogadores: 1 a 4
Site: www.splintercell3.com/uk

C:\PSWORLD\DOCUMENTOS\SPLINTER_CELL_CHAOS_THEORY

Lista de comandos

■	Equipar item
▲	Pular
✖	Interagir
●	Levantar, agachar e rolar
R1	Usar equipamento, atirar
R2	Acessar inventário
R3	Câmera, EEV vision, zoom
L1	Ataque K.O.
L2	Chamar a atenção de inimigos
L3	Trocar de mão, encostar-se à parede
Analogico esquerdo:	Movimentação do jogador
Analogico direito:	Giro de 360°
START	Pausar o game, exibir opções
SELECT	Visualizar objetivos, mapa, notas etc.
→	URA vision
←	Nightvision
↑	UFG vision



Importante para qualquer jogador

Sempre que tiver a oportunidade, caminhe pelo escuro para evitar tiroteios e mortes rápidas. Esse será um fator importantíssimo no jogo, portanto fique esperto e use a nightvision.

Se quiser evitar matar um inimigo, fique atrás dele, bem perto, para agarrá-lo, interrogá-lo e desmaiá-lo. Quando os guardas não o vêem, mas você quer que eles cheguem perto para desmaiá-los, aperte L2. Sam assobiará, o que chamará a atenção dos inimigos.

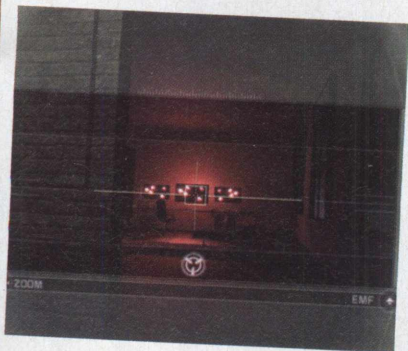
Praticamente durante todo o jogo você terá de hackear portas e computadores. É um pouco inadaptável no começo, mas depois fica superfácil. Há um código de quatro seqüências, que você tem de acertar entre várias parecidas. Fique atento aos números que se acenderão na parte de baixo, pois nesse espaço serão dadas dicas da seqüência correta (ela varia durante de jogo para jogo).

Sempre que passar em frente a um computador, verifique o sistema, pois muitas vezes alarmes e câmeras são desativados.

Quando entrar em uma sala com mais de um inimigo, verifique se não há um interruptor para apagar a luz. Quando você faz isso os oponentes não o enxergam, e é possível matá-los tranquilamente.

No escuro, use sempre a nightvision. Para matar inimigos de longe, utilize a URA vision. Quando quiser identificar objetos que podem ser hackeados, use a UFG vision.

Neste detonado, você confere o caminho para cumprir todos os objetivos primários, essenciais para chegar ao final do jogo. Os objetivos secundários são apenas citados.



DETONADO

Mission 1

Peruvian Lighthouse

Objetivos primários

Salvar Morgenholt (a missão não será completada).
Deletar informações sobre Morgenholt.
Coletar informações sobre Maria Narcissa.

Objetivo secundário

Matar Hugo Lacerda.

DUNGEONS



Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Suba pelas pedras em frente à praia e ande pela caverna. Lá, passe pelo vão, vá até a ponte e mate os inimigos. Siga com cautela até o ponto vermelho no mapa, espere os inimigos conversarem, mate-os e solte Morgenholt das algemas. Entre pela porta à direita da sala.

THE FORTRESS

Siga à esquerda, suba as escadas, entre na cabana à direita, mate o inimigo e saia para o pátio atrás dela. Vá para a direita e entre no duto de ventilação, ao lado da tenda. Passe por mais alguns dutos até sair em frente à escada. Suba por ela e destrave a fechadura da porta à esquerda. Siga com cautela e mate os dois guardas sem que notem sua presença (você também pode passar despercebido, sem guerrilhar com eles). Desça as escadas do lado esquerdo do quarto, siga pelo corredor, suba as escadas e, com cautela, mate o inimigo. Use o computador para coletar as informações e completar a segunda missão primária. Continue adiante para entrar na Lighthouse.



LIGHTHOUSE

Mate os dois guardas do local, desça as escadas à esquerda, siga adiante, pule o portão e mate o inimigo no final do corredor. Continue para eliminar mais um inimigo em frente ao farol. Depois disso, entre no farol, mate o inimigo em frente ao rádio e colete as informações sobre Maria Narcissa. Pronto: agora é só subir até o topo do farol pelas escadas, eliminar mais um inimigo, desligar o farol e chamar o helicóptero.

Mission 2

Maria Narcissa

Objetivos primários

Coletar os documentos sobre o equipamento ilegal de Lacerda.
Coletar as informações sobre a última rota do navio de Lacerda.

Encontrar a cabine de comando em que supostamente Lacerda está.

Eliminar Hugo Lacerda.

Seguir até o ponto de fuga.

Objetivos secundários

Achar o panamenho que faz os contatos para Lacerda.
Interrogar Hugo Lacerda.

Objetivo adicional

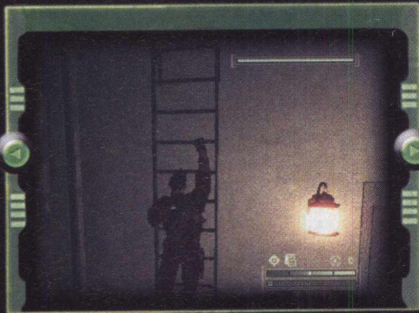
Encontrar todos os equipamentos ilegais de Lacerda, que estarão espalhados pela fase (é uma caixa grande amarela avermelhada)

LOWER DECKS

Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Comece a fase eliminando dois inimigos, desça e siga à esquerda. Vá pelo corredor do navio, desça as escadas, mate o guarda que está dormindo na cadeira e passe



pela porta. No galpão, atravesse do lado oposto dos contêineres, passe pelo vão à esquerda e atravesse novamente outros contêineres para subir as escadas. Haverá um kit médico à sua esquerda. Siga direto até o final do corredor, mate o inimigo no amolador e entre no duto de ventilação à esquerda. Acabe com dois inimigos, desça pelas escadas na plataforma e desative a circulação de água do local para atravessar a porta à frente. Siga pelo corredor, entre pela primeira porta à direita, suba nos contêineres e colete os documentos sobre o equipamento ilegal de Lacerda. Saia do galpão, mas tome cuidado, pois haverá dois inimigos no corredor. Elimine-os e siga até o final descendo por uma pequena escadaria. Na próxima sala haverá três oponentes. Não dispare. Chame a atenção de um deles para a porta e elimine-o. Espere um pouco e faça o mesmo com os outros dois. Então, suba dois lances de escada à direita e siga pela porta ao final da plataforma. Passe pela direita das caixas e entre pela porta à direita.



UPPER DECKS

Suba dois lances de escada, entre pela porta à esquerda do corredor, cheque o e-mail no computador, mate dois inimigos e, na sala onde eles estavam, colete as informações sobre a última rota do navio de Lacerda no computador à esquerda. Volte pelo corredor e suba as escadarias até chegar a Bridge.

BRIDGE

Siga pelos corredores (tome cuidado com os inimigos), suba as escadas e passe pela sala de controles eliminando mais dois oponentes. Siga direto e entre pela segunda porta à direita. Mate o inimigo que estará circulando na plataforma superior, suba nela e vá para a sala de comando, ao centro, com cuidado. Desmaie os dois inimigos e acesse o computador à direita para completar a terceira missão primária. Note que Hugo Lacerda

não estava lá. Verifique no mapa um novo ponto vermelho. Vá até ele para finalmente eliminar esse maldito fujão. Volte para o local em que completou a terceira missão primária e verifique no mapa o caminho para o ponto de fuga, mas tome cuidado, pois após descer toda a longa escadaria na parede você encontrará dois inimigos. Se quiser, ignore-os. Não desça a segunda escada e siga pela direita na plataforma para completar esta missão.

Mission 3

Panama Bank

Objetivos primários

Entrar no banco.

Desativar três painéis de controle para ter acesso às demais missões.

Roubar \$ 50.000.000 do cofre governativo francês.

Saber quem comprou as ações do banco MCA.

Seguir para o ponto de fuga.

Objetivo secundário

Checar qualquer registro de transação suspeita.

NORTH WING

Ouçá as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Mate os dois guardas na entrada do banco, siga pela direita e



entre pela porta de madeira. Faça a volta, passe por mais uma porta, siga direto e, no jardim, atravesse ao lado oposto encostado à parede da esquerda, pois há uma câmera de vigilância. Suba as escadas na parede até a cobertura do banco, destrave a fechadura da porta à direita, entre e acesse o computador para liberar uma das janelas circulares na cobertura do banco e entrar nele. Agora, desça por ela até os lasers. Scaneie o computador para desligá-los e mate o guarda que está sentado na cadeira (haverá duas portas à direita, a primeira dá

acesso à West Wing e a segunda, à East Wing. Neste detonado, você deve entrar primeiro na West Wing).

WEST WING

Hackee a porta, passe por ela, siga adiante e mate o inimigo que estará em frente à porta da direita. Hackee-a, acesse o computador, hackee o sistema e desative o pequeno painel de controle do lado esquerdo da estante. Faça o caminho de volta e entre pela porta East Wing.

EAST WING

Siga pelo corredor até o final, suba as escadas, mate o guarda e pegue-o para passar pelos lasers. Hackee o computador e continue adiante. Na próxima sala faça o mesmo procedimento e siga pelo corredor até a sala de vidro. Do lado de fora, chame a atenção dos inimigos e espere que saiam da sala. Quando isso acontecer, meta chumbo. Entre, verifique os dois computadores e desative outro painel de controle ao lado da porta. Continue adiante, hackee mais uma porta, destrave a fechadura da próxima e desative o terceiro painel de controles do lado direito da biblioteca. Feito isso, a segunda etapa dos objetivos primários será finalizada. A missão está quase completa. Siga para os dois últimos pontos vermelhos no mapa tomando cuidado com os inimigos. Colete o codificador no almoxarifado, desça até a frente do cofre e mate mais um soldado. Coloque o codificador no painel de controle, na parede à direita. Acesse o painel de controle na parede à esquerda. Agora você terá de destravar a fechadura para coletar a granada, mas tenha cuidado, pois essa fechadura é travada novamente quando você erra um dos comandos. Portanto acerte os seis comandos de primeira. Não há como exibir a seqüência no detonado; ela é aleatória (como os códigos para hackear). Depois disso, entre no cofre, colete a grana ao final dele e volte para o pátio do banco, lá no começo, para completar a missão.

Mission 4

Manhattan, New York

Objetivos primários

DETONADO

Entrar em Penthouse

Acessar o servidor de Zherkezi para encontrar Dvorak.
Localizar Dvorak.

Fazer a seqüência certa nas torres de energia do Zherkezi.

Seguir para o ponto de fuga.

Objetivos secundários

Descobrir detalhes sobre Dvorak. O guarda que conhece esses detalhes estará na sacada da Penthouse.

Objetivos adicionais

Sabotar seis câmeras de vigilância do local.

PENTHOUSE ENTRANCE

Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Siga adiante e suba pelas escadas à direita. Desça pelo fio, fique em cima do caminhão, passe pela entrada à direita (cuidado com os guardas e com a claridade). Passe pela porta à frente. Siga até o elevador, mate o inimigo, suba pela saída de emergência do elevador, suba as escadas, espere que ele suba, desça por ele e entre pela porta. Siga até o fundo da sala e passe por outra porta. Tome cuidado com os três inimigos no heliporto. Atravesse-o sem que eles o notem até o letreiro vermelho. Vá para trás dele e desça pela corda.



PENTHOUSE

Elimine os três guardas do local, hackeie o computador e suba pela porta no corredor. Siga à direita, entre pela porta, sabote a câmera e mate o inimigo. Suba as escadas, passe por mais duas portas e acesse o computador à frente. Entre pela porta ao fundo da sala, faça a volta e passe por mais uma porta. Chame a atenção dos guardas para eliminá-los. Acesse todos os computadores de segurança pelo caminho para entrar no servidor de Zherkezi e coletar informações sobre Dvorak. Então, volte para a sala da escada rotatória, saia

dela e siga pelo corredor até o lado oposto. Saia na varanda, entre pela porta, mate os inimigos, desça pela varanda, mate mais um oponente em cima da escada e passe pelas portas até chegar ao velho. Converse um pouco com ele, pois lhe dará algumas dicas de como conseguir o Dvorak. Primeiro você deve acessar o servidor principal (o pequeno, logo à frente). Depois, a torre que está atrás do velho. Comece por ela e a próxima se acenderá. Vá fazendo a seqüência dos painéis (cuidado para não se perder, senão terá de voltar tudo) e, ao final, colete o outputs no outro servidor pequeno, à direita. Fale com o velho novamente, acesse o computador do local para coletar as informações necessárias e siga até o ponto de fuga para completar a missão.

Mission 5

Displace International

Objetivos primários

Em hipótese alguma matar alguém.

Acessar o servidor central no quarto.

Achar as informações para desbloquear Zherkezi.

Seguir para a área de fuga.

Objetivo secundário

Descobrir a verdadeira identidade de Milan Nedich.

SECOND FLOOR

Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Importantíssimo: nesta etapa você não poderá exterminar ninguém, apenas derrubar agarrando por trás. Siga até o final do local, chame atenção dos guardas, desmaie-os, acesse o painel que desliga o exaustor de ar, siga até ele e destrave-o. Desça de rapel, siga pelo duto, chame a atenção dos dois inimigos na sala de baixo, espere que eles saiam e desça. Siga pela esquerda, apague a luz, espere o guarda acendê-la e desmaie-o. Vá até o computador e hackeie-o. Volte para o corredor e siga em frente. Hackeie o sistema da porta, continue adiante e desça pelas escadas à esquerda do hall do elevador. Hackeie outra porta e entre First Floor.

FIRST FLOOR

Entre pela porta à direita, siga até o final, desmaie dois inimigos e hackeie o computador. Volte até a escadaria e siga pelo caminho oposto. Seja rápido para eliminar o guarda no hall dos elevadores (tome cuidado com a câmera). Siga para trás dos



elevadores e desmaie o outro guarda para ficar livre. Volte para o segundo andar, chame a atenção do guarda no hall do elevador e desmaie-o. Hackeie o terminal de segurança ao lado da mesa do vigilante e entre pela porta à direita. Atravesse o vestiário e passe pela porta. Na sala da academia, desligue as luzes e desmaie os dois inimigos. Volte para o hall do elevador e entre pela porta ao lado da mesa de vigilância. Use a granada de fumaça para passar pelos dois inimigos, siga até a sala de controle e hackeie o computador. Siga para a sala com uma luz vermelha e hackeie mais um computador. Vá até o final e entre no duto de ventilação. Desça e acesse o computador. Você terá acesso aos elevadores. Vá para o hall de elevadores no primeiro andar. Agora é fácil: é só seguir devagar até o ponto vermelho no radar hackeando todas as portas, hackear o computador e seguir para a área de fuga.

Mission 6

Hokkaido, Japan

Objetivos primários

Eliminar Milan Nedich.

Descobrir a verdadeira identidade de Milan Nedich.

Sequestrar Abraham Zherkezhi.

Eliminar Douglas Shetland.

Seguir para a área de fuga.

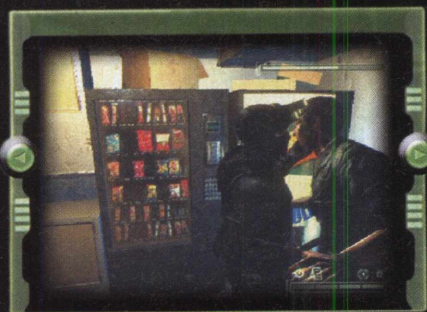
Objetivos secundários

Nenhum.

Objetivos adicionais

Recuperar os microfones roubados.

COMMON AREA



Ouçã as mensagens de seus aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Suba pelas pedras até o estacionamento. Mate todos os inimigos e escaneie a placa traseira dos dois carros.

Entre na casa à direita e siga pelos corredores e pelas salas até chegar ao Temple/Garden.

TEMPLE/GARDEN

Mate os dois inimigos e entre pela porta à direita. Siga direto e entre no corredor à esquerda. Passe pela cozinha e entre pela porta à frente. Mate os dois inimigos no jardim e entre pela porta ao final, à direita. Você está na área em que deverá eliminar Milan Nedich. Siga o mapa para chegar à sala na qual ele está. Mas haverá uma surpresa: o inimigo que você matará é um sócia. Saia da sala e siga para a Living Area.

LIVING AREA

Não tem segredo: é só seguir o único caminho disponível até sair novamente em Common Area. No meio do trajeto você receberá uma mensagem avisando que Milan Nedich fugiu e que você terá de capturá-lo. Isso é impossível, ou seja, você não conseguirá completar essa missão. Mas não se preocupe, faz parte do jogo. Agora é só eliminar o que resta dos inimigos e seguir para o ponto de fuga.

Mission 7

North Korea

Objetivos primários

Certificar-se de que os coreanos vão lançar o míssil.

Conseguir mais informações sobre Dvorak.

Conseguir os códigos para abortar lançamento.

Abortar o lançamento dos mísseis.

Seguir para a área de fuga.

Objetivos secundários

Nenhum.

MAIN BASE



Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Desça pela corda, atravesse o galpão e entre pela porta à direita. Mate o inimigo que está sentado, siga pelo corredor e detone outro inimigo coreano. Siga adiante repetindo a ação pelas salas até chegar ao depósito 2. Vá pela direita, desça as escadas e entre pela porta à direita.

COMMAND CENTER

Mate os dois inimigos no galpão e sabote os painéis de controle do míssil (um atrás das caixas e outro ao lado do caminhão). Suba na cabine do caminhão, agarre-se ao cano e passe para a outra sala. Siga direto, mate os dois inimigos à direita, hackeie o elevador e suba por ele. Fique esperto, pois logo que a porta do elevador se abrir aparecerá um inimigo. Mate-o e hackeie a porta à frente. Nesta sala de controle haverá três inimigos difíceis de matar. Arme uma estratégia para eliminá-los. Feito isso, acesse o computador à direita da sala. Volte até o elevador, desça e siga pela direita. Mate um inimigo e entre pela porta ao fundo para chegar a West Launcher.

WEST LAUNCHER

Desça, mate o inimigo e sabote o circuito do míssil. Entre pela porta à direita do galpão e prossiga até sair no lança-mísseis West. Mate o inimigo sem deixar que ele o veja. Desça pelas escadas laterais, mate mais dois inimigos no porão e sabote o circuito do gerador ao centro da sala. Agora suba novamente até o míssil e use o computador, que estará disponível na frente dele. Faça o caminho de volta até East Launcher.

EAST LAUNCHER

Faça o mesmo até chegar ao lança-mísseis East. Quando estiver lá, o míssil será lançado. Você terá três minutos para eliminar todos os inimigos, hackear o computador à direita, no porão, e voltar até Common Center para abortar o míssil. Depois disso é só voltar para a área de lançamento East, pois lá é o seu ponto de fuga.

DETONADO

Mission 8

Seoul, South Korea Part 1

Objetivos primários

Interrogar um agente das forças especiais para determinar a localização de Jong.

Localizar os dados do NDT.

Adquirir os dados do EA-6B.

EAST MARKET

Ouçã as mensagens de seus aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Esta primeira parte da oitava missão é muito fácil. Siga até a janela quebrada, mate o inimigo, pule a grade e desarme a bomba na parede. Haverá dois oponentes. Você não poderá exterminar ambos de uma vez. Espere que eles conversem. Um deles caminhará para a esquerda. Agarre-o e interrogue-o. Ele contará todas as informações de que você precisa. Agora você pode exterminar os dois. Siga para o final da rua à esquerda, entre pela porta e suba pelo cano para atravessar a sala. Desça, mate todos os que estiverem na rua, colete as informações dentro do caminhão e entre pela porta ao fundo da rua. Agarre-se ao cano novamente e, ainda preso a ele, mate o inimigo e atravesse para não se queimar. Muito cuidado ao andar na plataforma, porque ela faz muito barulho. Desça até a sala de controles à direita, mate os dois inimigos e colete os códigos. Suba as escadas novamente e chame o elevador para completar esta parte.

Seoul, South Korea Part 2

Objetivos primários

Chegar ao local da queda do EA-6B.

Acabar com qualquer pista sobre o EA-6B.

Objetivos secundários

Nenhum.

Objetivo adicional

Coletar informações sobre NK UAV.

EAST MARKET

Cuidado ao andar nesta parte da missão. Haverá pequenos helicópteros com radares. Se eles o detectarem, é morte na certa. Dê a volta no local, mate o soldado, acesse o computador, desça pela corda e entre pela porta. Siga pelo corredor, agarre-se ao cano, atravesse, mate os três inimigos, acesse o computador na plataforma de cima e destrave a fechadura para passar pela porta de baixo. Siga até

o prédio em ruínas. Lá de cima, mate o inimigo que está embaixo. Desça um nível da plataforma e espere que a luz vermelha do helicóptero se vire à direita para sair correndo ladeira abaixo e passar pela porta à frente para chegar em City Streets.



CITY STREETS

Mate os dois inimigos, desça e siga pelas portas até chegar à rua. Detone mais dois inimigos, atravesse a grade à direita e passe por mais corredores até chegar à outra rua. Cuidado com o tanque e com os inimigos que há nele. Vá para trás do tanque, suba pelo cano na parede, mate mais um inimigo, acesse o computador e siga para North Market.

NORTH MARKET

A missão é curta, mas difícil. Primeiro, saia pela janela, desça pelo cabo até as escadas de emergência e mate os dois inimigos lá embaixo. Cuidado com a luz do radar do helicóptero. Desça, acesse o computador dentro do caminhão, em frente às escadas. Saia rápido e siga ao final da rua. Atravesse até chegar ao local onde o avião caiu (aquele da animação, no começo da fase). Cuidado, lá há outro tanque. Você pode destruí-lo jogando uma granada dentro da cabine. Vá até o cockpit do avião. Lá não haverá informação alguma. Logo depois, você receberá uma mensagem de um dos seus aliados dizendo o que fazer com os destroços do jato. Suba pelo cano na parede à direita, acesse o computador, siga pelas telhas, pule no fio e deslize até os andaimes. Suba até o último deles e, de lá, escaneie o avião. Um ataque antiaéreo destruirá tudo na rua. Depois disso é só seguir para o ponto de fuga.

Mission 9

Japan Bathhouse

Objetivos primários

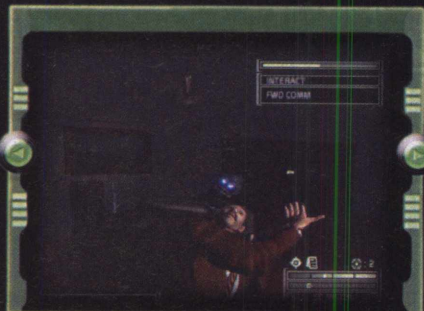
Descobrir quem é o contato de Shetland.
Achar a entrada para Bathhouse.
Escutar, às escondidas, a conversa de Shetland com os agentes da EU-SDF.
Exterminar Shetland.

Objetivo secundário

Descobrir quem deu as ordens aos agentes da EU-SDF.

RECEPTION

Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Esta missão é muito má. Em sua primeira metade, você terá de ter muita cautela; na segunda metade, além de cautela, será necessário um pouco de sorte. Mate os inimigos e sabote o circuito na parede à frente. Entre no alçapão ao final da rua. Atravesse, suba as escadas, mate os inimigos, suba mais escadas, mate dois oponentes e entre pela porta à esquerda. Siga pelo duto de ventilação, mate os inimigos, suba as escadas e hackeie a porta no fim do corredor à esquerda. Entre na sala, acesse o computador e entre no duto ao lado da mesa. Mate mais dois oponentes e hackeie outros dois computadores. Faça o caminho de volta até descer as escadas e entre pela porta à frente. Siga para a porta à frente da sala para entrar em Public Bath.



PUBLIC BATH

Chame a atenção do inimigo que está dentro do banheiro. Quando ele sair, debulhe-o em tiros. Continue em frente matando os inimigos até o dormitório e siga até sair na sauna. Desligue a válvula que a liga para ter mais visibilidade da sala onde está. Mate os inimigos e, de lá, entre pela porta à direita para chegar a Private Baths.

PRIVATE BATHS

Siga pelos corredores do local eliminando os

inimigos com muita cautela até chegar no jardim. Atravesse pela madeira, passe por trás das plantas e entre no duto. Ao final dele, fique esperando uma longa discussão até um pipocar o outro. Começará uma guerra entre gangues. Volte todo o caminho até o local onde você matou os dois últimos oponentes. Haverá uma nova porta aberta. Entre nela. Desarme a bomba na parede. Na próxima sala haverá três inimigos difíceis de matar. Elimine-os e prossiga. Desarme mais uma bomba no corredor. Agora você não terá muito tempo: quebre o cadeado do portão e voe, pois é hora de desarmar três bombas, que estarão embaixo das passarelas. Guie-se pela luz vermelha que elas emitem, mas tenha cuidado, pois a cada bomba desarmada mais inimigos aparecerão. Passe pela porta ao fundo do galpão, suba as escadas e passe por outra porta. Sam terá uma amigável conversa com Shetland. Ao final dela é só apertar o gatilho e ver a animação.

Mission 10

Japanese I-SDF

Objetivo primário

Não matar ninguém.
Contatar o oficial americano detido.
Registrar a reunião no quarto de guerra.
Ter acesso ao quarto de guerra.
Capturar Otomo Alive.

Objetivos secundários

Nenhum.

RECEPTION

Ouçã as mensagens dos aliados, escolha seu equipamento e siga para a missão. Com cautela, vá até o fim do local e destrave a fechadura da porta à esquerda. Atravesse a passarela e passe por mais uma porta. Use a nightvision para saber onde a câmera está filmando. Passe pelos locais escuros sem que os guardas o vejam. Siga até o final do local e passe pelo vão na parede à direita. Suba pelo cano para entrar em Offices.

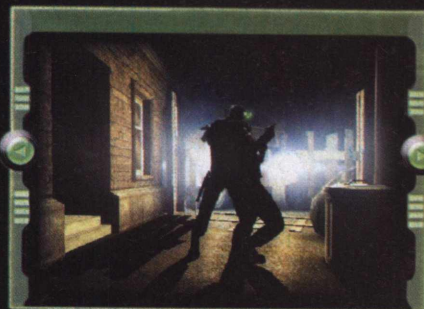
OFFICES

Salte no vão da parede em cima, à esquerda. Desça com muita cautela para o outro lado, espere o faxineiro ficar ao lado do soldado, solte uma granada de fumaça ao lado deles para poder passar sem que o vejam. Siga pelo corredor passando despercebido por mais um inimigo e fale com

os homens que estão com vendas nos olhos. Após a conversa, saia, prossiga pelo corredor, saia pela porta e desça as escadas sem que o inimigo o veja. Lá embaixo, fique encostado à parede da direita, em um lugar bem escuro. Assim que um dos inimigos passar em direção à escada, saia correndo e entre no corredor à direita e, logo em seguida, na porta à direita, que o levará à I-sof base.

I-SOF BASE

Nesta parte da fase estão os seus últimos dois objetivos. Desligue o interruptor na parede para cessar o funcionamento das escadas rolantes. Desça, não fique na luz e desmaie os três inimigos à direita de quem desce das escadas rolantes. Siga para a porta depois das escadas, destrave no painel à esquerda e prossiga. Você levará uns tiros e acordará em uma salinha, algemado. Use sua habilidade de destravar cadeados e fechaduras para se livrar das algemas e fugir do carcerário. Após sair da sala, pegue todo seu equipamento na caixa para sair. Saia com cautela. A partir daqui não tem muito segredo: você terá os dois pontos vermelhos para seguir. Se você chegou até aqui não terá problema algum. Fuja das luzes, continue não eliminando os inimigos (o único cuidado que você deve ter é que os inimigos estão muito mais rápidos e espertos, com equipamento pesado), apenas desmaie-os. Sempre se lembre de usar a visão noturna para fugir do raio de alcance das câmeras. Na última etapa, você terá de montar uma estratégia para conseguir pegar Otomo vivo, caso contrário seu jogo não será salvo. Ao capturá-lo, veja a animação final.



DETONADO

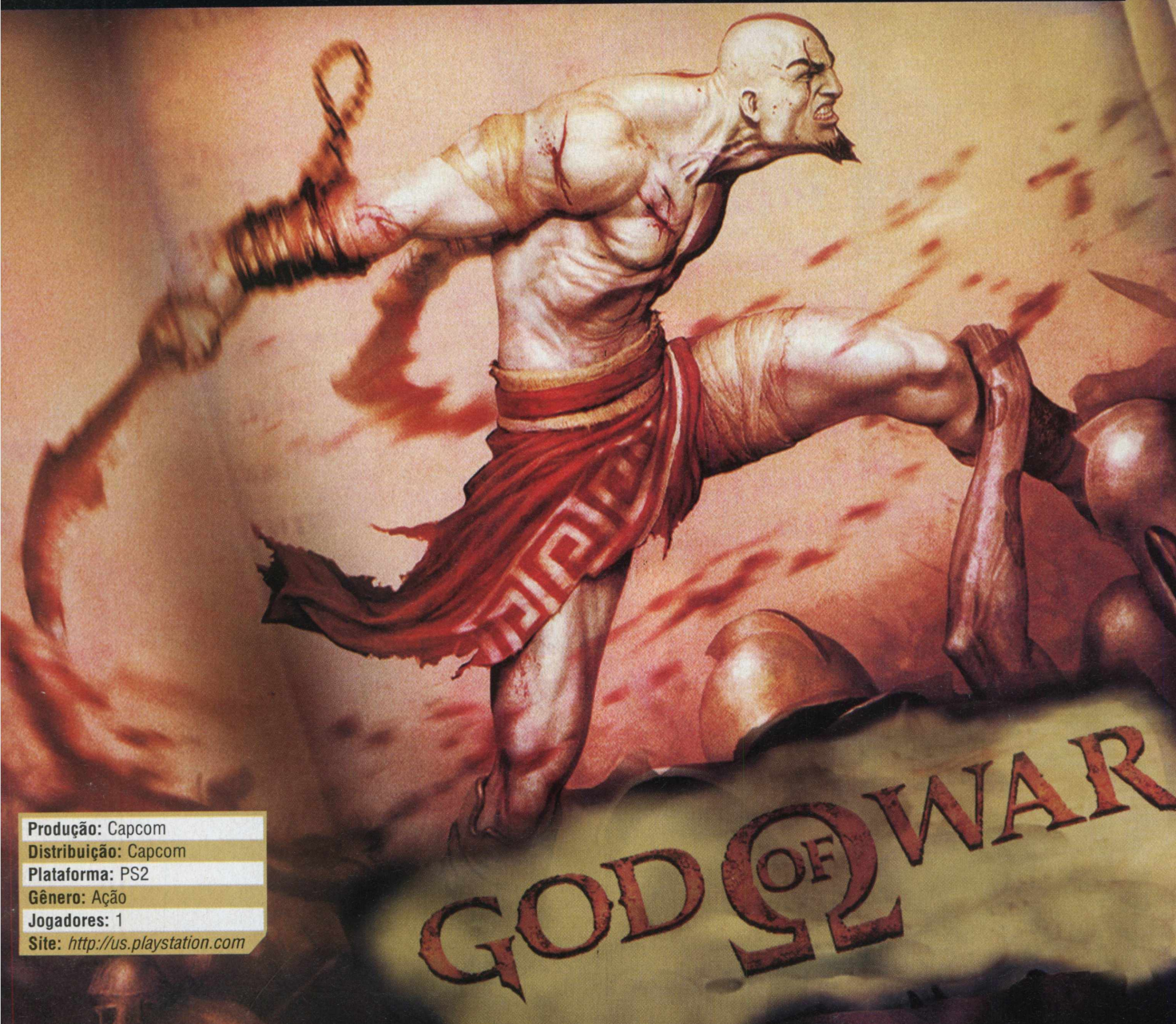
PS2

GOD OF WAR

Por Felipe Levra

Em terra de grego, quem tem espada é rei

Um guerreiro brutal renegado em tempos de horror e guerra. Essa é a linha de história principal de God of War. O roteiro mescla, de forma eficiente e respeitosa, inúmeras facetas de mitologia grega. Misturando um estilo RPG com a mais pura ação, God of War é um jogo exemplar, que se supera mesmo em suas animações, muito elaboradas e empolgantes. A jogabilidade é impecável, apesar da câmera confusa. Um excelente game desenvolvido por uma equipe realmente talentosa, que prima pelos efeitos e pela diversão inesquecível. Isso sem falar na trilha, que situa a história e impõe climaxes dramáticos de forma bem interessante. Os combos são fáceis, e as técnicas, intuitivas. O jogo só peca por alguns clichês, mas isso é perdoável. A experiência de jogar God of War é única.



Produção: Capcom

Distribuição: Capcom

Plataforma: PS2

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Site: <http://us.playstation.com>



Controles

	Pausa/Menu de opções	L2	Usar Magias
	Menus	R1	Golpe Rápido
Analogico esquerdo	Andar/Correr	R2	Ação/Interagir
Analogico direito	Rolar/Escapar	L1 + R1	Blade of Artemis
↑	Army of Hades	L3 + R3	Ativar Rage of the Gods
↓	Zeus' Fury	▲	Ataque pesado
→	Poseidon's Rage	●	Agarrar
←	Medusa's Gaze	✖	Pular
L1	Bloqueio	■	Ataque normal

Introdução

Você ganha habilidades conforme joga, e pode comprar outras usando pequenas esferas vermelhas chamadas orbs. Elas derivam principalmente de inimigos mortos, mas é possível encontrá-las também em vasos, caixões, estátuas e baús. Quando juntar uma boa quantidade, aperte a e dê um upgrade. Nesse menu, aperte R1 e L1 para circular entre técnicas aprendidas, itens e upgrades.

Durante o jogo, observe suas barras no canto superior esquerdo. A verde é a de energia, enquanto a azul representa o status de sua magia. É preciso ter uma certa quantidade de magia para executar as técnicas dos botões direcionais. Elas são adquiridas em um primeiro momento para depois sua eficácia ser aumentada com os orbs. Os itens são importantes para aumentar sua barra de energia e de magia. Os principais são:

Gorgon Eyes

Capture certa quantidade deles e aumente sua barra de energia

Phoenix Feathers

Capture algumas penas e aumente sua barra de magia

Shipwrecks



Depois de um curtíssimo vídeo, você estará no convés de um navio destruído. Fique à vontade para matar todos os inimigos do local. Em determinado momento, eles irão sair pelo porão do navio. Não permita que o encurralem. Depois de matar todos, aproxime-se do calabouço. Aperte R2 para entrar. Siga pelo corredor e derrube as ripas de madeira no caminho. Ao chegar a um enorme porão, você encontrará uma serpente. Para se defender de seus ataques, aperte L1. Você precisará dar muita pancada nela para que saia do seu caminho. Quando estiver adormecida, aperte ●. Kratos irá acorrentá-la e jogá-la na parede. Fique apertando t repetidas vezes e ela morrerá. A seguir, siga pelas vigas de madeira até chegar ao outro lado do porão. Verifique a entrada ao lado e siga pelo corredor passando pelo homem preso. Ao chegar ao segundo convés, você encontrará inimigos alados e soldados. Use o golpe da corrente para eliminá-los rapidamente. A seguir, para seu desespero, a serpente aparecerá novamente. Se você for engolido, aperte c repetidamente. Aplique mais algumas pancadas nela. Não se esqueça de pegar os itens nas portas ao lado. Desça pelo enorme buraco que a serpente abriu. Suba pela parede de corda. Mate os soldados do terceiro convés. Siga pelos mastros

de madeira até encontrar mais um navio. Vídeo. Você terá de matar os arqueiros infernais. Desça até o convés. Ache uma caixa de madeira perto dos soldados escondidos. Aperte R2 para empurrá-la. Ao segurar R2, aperte e segure ✖ para chutá-la longe. Vá empurrando a caixa e desviando das flechas até chegar à parede ao fundo. Suba e mate os infelizes. Siga pela próxima passagem. Verifique que a porta do capitão está trancada. Suba as escadas ao lado. Ao chegar à próxima plataforma, suba pelas armações de corda. Vá derrubando os inimigos. Livre-se deles rapidamente: aperte c para agarrá-los e desequilibre-os. Ao chegar ao topo, desça pela tirolesa. Abra a passagem à força. Pegue os itens ao lado. Desça até encontrar Poseidon. Assista ao vídeo.

Agora, você tem à disposição uma nova técnica: Poseidon's Rage. Aperte o botão direcional direito e L2 para acioná-la. Saia da passagem, pegue os itens e suba pela armação de corda. Chegando ao topo, assista a um vídeo. Veja que a Hidra possui duas serpentes nos lados esquerdo e direito. Escolha uma das duas e dê algumas pancadas nela. Quando estiver desacordada, suba nos caixotes e entre na plataforma. Isso fará com que fique imóvel. Repita o procedimento na serpente pequena. Depois, suba a armação de corda para enfrentar a maior. Ao chegar lá, tome cuidado com as mordidas da Hidra. Elas não tiram muita energia, mas é bom ficar esperto. Aplique alguns combos quando ela for abocanhá-lo. Use o Poseidon's Rage quando for conveniente. Quando você tirar a metade de sua energia, ela cairá. Aperte e segure c para que Kratos aplique um gancho em seus olhos e quebre o mastro. Repita o procedimento até destruí-lo de



DETONADO

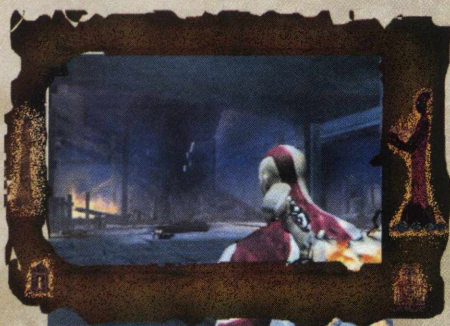
vez. Quando fizer isso, vá dando pancadas até que ela fique desacordada de novo.

Um enorme símbolo ● irá aparecer na tela. Aproxime-se da serpente e aperte ●. Isso fará com que Kratos enganche seus olhos mais uma vez.

A seguir, aperte ● repetidamente e assista ao vídeo. Entre na boca da cobra e aperte R2 para falar com o capitão. Vídeo.

Suba nos caixotes novamente até chegar à ponta do mastro. Pegue os itens e desça pela tirolesa. Mate os últimos inimigos e siga novamente até a porta do capitão. Abra-a e assista ao vídeo.

Athens Docks



Você terá de sair do porão. Siga pelo caminho até encontrar a escada. Suba e assista ao vídeo. Mate os soldados até chegar a uma espécie de alavanca. Acione-a e suba até as plataformas superiores. Assista ao vídeo. Para matar os violentos minotauros é preciso manter distância e ficar pulando sempre. Cuidado com os enormes machados. Use o chicote para se defender. Utilize também o Poseidon's Rage. Quando o sinal ● aparecer, aperte o botão. Depois pressione-o repetidamente para matá-lo. Repita o procedimento com os próximos. Siga até encontrar a próxima alavanca. Quando chegar ao andar superior, haverá um vídeo. Desça porrada nos monstregos. Cuidado com a enorme bola, cheia de espinhos. Quando for atacado, use o

analogico direito para desviar. Quando o sinal ● aparecer, siga os botões na tela para executar o golpe fatal. Depois de matá-los, siga pela porta do templo iluminado. Ao chegar ao labirinto, quebre as duas caixas de madeira que sustentam os pilares de pedra. Suba neles, pegue os itens e siga pela passagem aberta. Desça de lá e suba na plataforma do portal de Afrodite. Veja o vídeo. Você terá de destruir Medusa. Não deixe que ela o transforme em pedra. Se isso acontecer, mexa o analógico esquerdo rapidamente para se livrar do poder. Se ela encostar em você, já era. Seja bem rápido nos movimentos e aplique o maior número de combos possível. Quando o sinal c aparecer, gire o analógico esquerdo de acordo com a tela para arrancar a cabeça da Medusa. Feito isso, alguns minotauros surgirão. Segure L2 para usar o mesmo poder que a Medusa. Quando eles estiverem petrificados, aplique um golpe para que explodam. Vídeo. Vá pelo portal de Afrodite. Siga o caminho até encontrar a alavanca. Ande mais um pouco e encontre o Save Point e o baú. Acione a máquina de flecha. Aperte R2 e volte o analógico esquerdo para baixo. A flecha irá estourar a parede da frente e revelar alguns baús do outro lado. Volte à alavanca principal e ative-a. Isso fará com que a máquina de flechas se mova. Acione-a e siga pela passagem aberta. Desça as escadas à esquerda para pegar o item. Volte e suba as escadas à direita. Mate os soldados. Em seguida, grude na unha-de-gato na parede e vá indo para a direita. Derrube quem estiver no caminho. Quando chegar ao outro lado, ande até chegar perto da enorme estátua. Pressione R2 repetidamente para derrubá-la. Vídeo. Desça as escadas próximas, volte para o pátio e suba na cabeça da estátua até atingir o outro lado. Mate as duas Medusas, suba a próxima escada e mate os minotauros e mais uma Medusa. Elimine mais alguns soldados e acione a máquina de flechas. Suba pela corda e vá eliminando os inimigos até chegar ao outro lado. Desça e siga pela plataforma de pedra até chegar à parte central. Vídeo.

The Road to Athens



Suba as próximas escadas e entre pelo portal. Vídeo. Desça as escadas à esquerda. Você irá encontrar algumas medusas pelo caminho, além de arqueiros. Entre em todas as casas e pegue os itens. A seguir, destrua a barreira no final da rua. Observe uma pequena corda à frente do desfiladeiro. Agarre nela e segure c para tomar impulso. Quando chegar à praça principal de Atenas, você terá de derrotar os três monstregos. Eles são mais fortes e rápidos que os anteriores. Use bastante o analógico direito para escapar de seus golpes. Aperte ● para dar o golpe final. Vídeo. Entre pela passagem aberta. Siga pelos corredores do palácio. Uma moça irá fugir de Kratos. Siga-a até chegar a uma plataforma quebrada. Vídeo. Vá seguindo até encontrá-la em uma sacada próxima. Vídeo. Salve o jogo ao lado e pegue a chave com o que sobrou da moça. Vá até a plataforma à direita da sacada detonando quem estiver no caminho. Use a chave no alçapão e entre. Siga pelo corredor até alcançar a parte externa novamente. Suba pela unha-de-gato. Fique trocando de parede até alcançar o topo. Aperte ✕ duas vezes para dar um duplo pulo. Ao chegar ao último andar, pegue os itens nos baús e veja o vídeo. Mate todos os soldados do piso. Neutralize também os arqueiros. Suba as escadas de madeira a seguir. Quando chegar ao topo, você encontrará mais alguns soldados e dois monstregos. Repita o procedimento anterior. Vídeo. Entre pela passagem aberta.



Observe que os soldados são atingidos por uma bola de fogo, que inutiliza a passagem. Aproxime-se e pule até grudar na unha-de-gato. Dê a volta no primeiro pilar e suba na plataforma. Arrombe a porta e mate os soldados de dentro, inclusive os arqueiros da sacada ao lado. Dê um pontapé na ripa de madeira e pule novamente na unha-de-gato. Vá saltando de pilar em pilar até chegar ao outro lado. Salve o jogo na sala do palácio destruído e suba as escadas. Quando chegar ao terraço, limpe a área de inimigos. Suba as escadas logo à frente. Pegue os itens na parte superior. Desça e vá eliminando quem estiver no caminho. Ao chegar à última plataforma, à esquerda, verifique a unha-de-gato na parede à frente. Grude nela e atinja o outro lado. Feito isso, aperte R2 no ponto brilhante à frente. Vídeo. Veja que o soldado medroso não permitirá que você chegue ao outro lado. Volte até o terraço e desça as escadas novamente. Siga pela ponte até o outro lado. Passe pela máquina de flechas e vá até o salão. Mate uma enorme quantidade de soldados até poder usar a alavanca. Depois disso, aproveite para abrir as enormes portas adjacentes. Suba pela escada que a alavanca abriu. Pegue os itens. Volte para a máquina de flechas. Com o botão R2, arraste-a até chegar à frente da alavanca. Coloque-a em cima das engrenagens do chão. Isso fará com que ela mude de posição. Em seguida, tire a máquina e acione a alavanca novamente. Coloque a máquina de novo nas engrenagens e pronto: ela irá apontar a flecha para a porta de madeira no fundo do saguão. Entre pela passagem. Quando chegar à estátua de Zeus, veja um vídeo. Você tem à disposição o Zeus' Fury. Aperte direcional para baixo e, em seguida, L2. Isso irá engatilhar o poder. Entre pela passagem. Volte ao terraço. Vá até onde o soldado segura a alavanca. Jogue o Zeus' Fury nele. Já do outro lado, siga pelos corredores matando mais soldados até chegar a uma plataforma circular. Ela fica ao lado de dois baús. Desça até chegar ao piso inferior. Vá andando até a ponte. Vídeo. Passe pelo outro lado. Siga pela passagem na caverna até o Temple of the Oracle. Vá pela ponte. Ao chegar à parte central, veja um vídeo. Mate as criaturas aladas infernais. Cuidado com as Medusas. Priorize-as na hora de lutar. Feito isso, veja um vídeo. Suba a escadaria do templo e entre pela passagem principal. Não se esqueça dos dois baús, à esquerda e à direita. Ao chegar ao saguão principal, mate mais criaturinhas aladas. Siga até o final da área e verifique que existem duas estátuas soltas. Dê uma olhada nas rachaduras por onde saem as criaturas. Arraste as estátuas e posicione-as de forma a tampar os dois buracos. A seguir, mate quaisquer criaturas restantes. Abra o portão

de metal e suba as escadas. Ande pelas passarelas estreitas de metal. Elas caem aos poucos e, assim, definem seu caminho. Ao chegar ao outro lado, vá pelos corredores até alcançar mais um pátio. Vídeo. Veja que a menina está pendurada e corre risco de morte. Arraste uma estátua e coloque-a no elevador, na parte de baixo. Faça o mesmo com a segunda e posicione-as uma em cima da outra. Arraste as duas colunas até chegar perto da plataforma. Suba no pequeno templo e, depois, suba nas estátuas para chegar à plataforma. Vídeo. Você terá um minuto para salvar a moça. Suba na unha-de-gato e espere que as engrenagens parem. Vá indo de parede em parede até alcançar o outro lado. Feito isso, suba em mais uma parede e pegue a corda. Ao chegar ao outro lado, vá andando pela passarela sinuosa até chegar a mais uma corda. Use-a para cair na piscina. Depois, pule para salvar a moça. Vídeo. Siga pela passagem aberta. Salve seu jogo no final do corredor. Siga pela passarela em forma de espada. Desça as escadas em círculos. Você chegará aos esgotos de Atenas. Mate todos no caminho até chegar a uma barreira com unhas-de-gato. Aqui o bicho pega. Fique alternando entre a parte inferior e superior para não ser atingido. Use bastante o golpe da Medusa. Seguindo pelo corredor, você encontrará mais alguns arqueiros. É possível usar o Zeus' Fury. Continue em frente até achar uma escada. Mais adiante, há uma nova escada em forma de caracol. Acione a alavanca ao final. Você voltará para a escadaria principal. Siga. Após as bandeiras, vire à direita. Siga pelo caminho das pedras até o portão aberto anteriormente. Vá pelo caminho de areia.



Desert of the Deadly Sins

Depois de falar com a estátua, você deverá encontrar e destruir as três Sirenas que rondam o deserto. Pelo vídeo, ele parece interminável. Na realidade, é finito e relativamente fácil de localizar. Basta correr pelas beiradas, que são pontos de localização. Pegue os itens no caminho. Algumas Sirenas terão guardas minotauros ao seu lado, portanto tenha cuidado. Vá matando uma por uma até que a porta do templo se abra. Siga por ela. Desça até encontrar uma esteira com um triturador ao lado. Observe que existe uma pedra encostada em um buraco na parte inferior. Arraste-a matando os soldados ao mesmo tempo. Coloque-a perto da plataforma na parte oposta ao triturador. Suba e

siga pelo corredor. Toque a corneta. Vídeo. Siga pela passagem de areia. Suba as escadas. Vídeo. Você enfrentará algumas Sirenas. Elas são ágeis e espertas. Use seus melhores combos. Cuidado para não ficar cercado. Assista ao vídeo. Toque a sineta e veja mais uma animação.



DETONADO

Pandora's Temple



Siga pela ponte de madeira até alcançar o outro lado. Veja o vídeo. Para subir na plataforma é preciso dar a volta. Entre pela passagem à esquerda e passe por baixo da ponte. Ao chegar a uma parede rosa, puxe o manete. Isso fará com que alguns blocos de pedra saiam da parede. Suba de um em um antes que eles retornem à posição original. Ao chegar ao topo, veja uma animação. Desça para o pátio a fim de entrar no templo. Vídeo. Derrote mais dois monstros usando as melhores táticas, compradas com seus suados orbs. Use bastante a técnica Rage of the Gods, que dá invencibilidade por alguns instantes. Ao matar os bichos, suba a escadaria. Pegue os itens e acione a alavanca. Ao entrar no saguão, derrote os guardas. Não fique cercado ou morrerá. A seguir, leia o livro e acione o portal. Ande pelo corredor circular à frente até chegar a uma sala com alguns trituradores assassinos. Passe por eles. Entre no saguão e acione a alavanca, que irá fazer com que os eles parem.

Saia dali e acione as alavancas externas.

Perceba que a comporta se fecha e que dela é lançado um raio brilhante. Vá embora de lá e volte para o corredor. Repare na nova alavanca que está lá. Ela move o

cenário inteiro e abre novas portas. Vá rodando-o até o portal de Artemis surgir. Veja o vídeo. Agora é só apertar R1 + L1 para ter uma espada mais potente. Siga o caminho para resolver o desafio de Atlas. Mate a primeira leva de soldados, depois dê uma surra nas Medusas. Elas são bem difíceis de matar, por isso, traga-as para a caverna ao lado. Feito isso, suba as escadas no primeiro saguão. Elimine os guardas de cima. Mate também os arqueiros. Pela passarela sinuosa, vá até a alavanca. Ao acioná-la, veja um vídeo. Desça pela corda. Vá pendurado nela até atingir o outro lado. Não se importe com os inimigos que virão por trás. Use o chute para se livrar deles. Quando chegar ao outro lado, elimine os retardatários. Siga até a próxima porta. Vídeo. Uma horda de inimigos surgirá para infernizá-lo. A quantidade é muito grande, portanto use e abuse dos combos e dos golpes coletivos. Use o Poseidon's Rage e o Rage of the Gods para se dar bem. Qualquer combo bem aplicado é muito útil. Quando neutralizar todos, a porta se abrirá. Pegue o escudo de Hades. Faça o caminho de volta. Quando chegar ao salão principal, vá até a caverna e posicione o escudo na porta dos guerreiros. A seguir, volte à caverna e pegue o carrinho com as pedras. Posicione-o em cima do console central. Verifique que a porta ao fundo muda de posição. O segredo é sincronizar o tempo certo de a porta girar com o momento de agir. Empurre o carrinho e use o analógico direito para escorregar no chão e entrar pela passagem. Lá dentro, derrote mais uma leva de inimigos. Suba as escadas. Ande pela plataforma de madeira e pegue o outro escudo. Desça ao saguão e coloque o objeto na mesma porta anterior. Entre pela passagem. Quando chegar à sala das engrenagens cortantes, siga pela porta oposta. Destrua a parede e vá pela esteira. Cuidado com os trituradores. Ao chegar à parte externa, suba nos caminhos de pedra derrubando todos. Vá até à parte mais alta, à esquerda. Lá você encontrará uma alavanca. Use-a. Entre pela porta ao lado e combata as Sirenas e alguns soldados. Feito isso, pegue o manete de Hades. Volte todo o caminho até chegar à sala das engrenagens cortantes novamente. Acione as duas alavancas rapidamente para entrar pela porta cruzada ao fundo. Entre, também, pela próxima porta. Derrote os minotauros. Coloque o manete na alavanca. Acione-a até deixar a estátua levantada. A seguir, vá pelo corredor lateral. Você encontrará uma série de guardas chatos. Mate-os de forma impiedosa. Quando estiver no piso superior, acione a alavanca. Vídeo. Mate os arqueiros e desça. Vá até o caixão, abra a tampa e retire a cabeça do filho do arquiteto. Entre pela passagem aberta. Vá pelo corredor até encontrar as escadas. Animação.

The Rings of Pandora



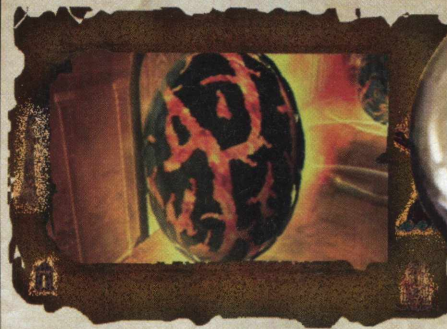
Ao entrar pela passagem, você voltará à sala inicial. Siga pelo corredor dos trituradores parados. Mate mais alguns guardas. Use a cabeça do filho do arquiteto na caveira à frente. No corredor, suba as escadas da piscina. Tome cuidado com a esteira no caminho. Quando chegar à borda da água, pule com cuidado na esteira. Ande na direção contrária para equilibrar-se. Faça isso até pular na escada. Vídeo. Suba as escadas até chegar ao topo. Será necessário encarar o Desafio de Poseidon. Seguindo pelo corredor, você chegará a uma primeira arena. Muito cuidado com os cãesinhos. Não deixe que eles se transformem em bichos de três cabeças. Se essa terrível hipótese acontecer, você estará em apuros. Use todos os seus poderes para matar os cães ainda jovens. A seguir, vá pelo caminho até chegar à porta do templo. Mate mais cães e arqueiros durante o percurso. Entre em uma espécie de sala circular. Espere a saída aparecer e passe por ela. Detone todos os guardas do lado de fora. Siga pelo corredor e mate mais três minotauros. Chegando a mais um salão, aproveite para salvar seu jogo. Lá, repare nos soldados presos. Pegue o manete no chão da parte inferior. Suba e coloque-o na alavanca. Acione-a. Vídeo. Empurre a gaiola para a parte inferior. Desça e continue empurrando. Mate os soldados que aparecerão durante o percurso. Escore a gaiola nas pedras para que não escorregue. Ponha-a no console central da sala





ao fundo. Quando as labaredas se posicionarem, acione a alavanca. Vídeo. Entre pela porta aberta. Ao final do corredor, você encontrará a sala de Poseidon. Use o R2 no console central. Pegue o Tridente de Poseidon. Depois, mergulhe na piscina ao lado. Use s para mergulhar e ✖ para voltar à superfície. Dentro d'água, utilize R1 para estourar paredes. Do outro lado do túnel submerso, você encontrará uma porção de cachorros. Mate-os e abra a porta ao fundo para acionar a alavanca. Vídeo. Volte pelo mesmo caminho até chegar à sala de Poseidon novamente. Salve o jogo e suba nas plataformas de pedra. Siga pelo corredor e entre na água. Lá, procure a Nyad, filha de Poseidon. Logo abaixo dela, há uma passagem. Ao encontrar a arte das duas Nyads impressa na parede, você tem duas opções. À esquerda, você segue por um longo corredor, com alguns itens ao final. À direita está o caminho que o levará à continuidade do jogo. Siga por ele. Passe rápido pelo corredor das engrenagens. Se você vacilar, morre esmagado. Ao final haverá a superfície. Derrote todos os soldados e mais algumas criaturinhas aladas. Feito isso, acione a alavanca. Volte todo o caminho até encontrar a passagem embaixo da primeira Nyad. Salve o jogo. Quebre a parede rachada com o R1. Encontre a estátua de Poseidon. Encontre também as duas Nyads. Desça pela passagem abaixo de Poseidon. Agora, muito cuidado: existe um mecanismo que funciona à base correntes e empurra qualquer inimigo desavisado para a morte. Desça rapidamente. Utilize bastante o R1, o ■ e o ✖ para guiar seus movimentos. Use as crateras no trilho da máquina para se refugiar. Vá de cratera em cratera até achar a passagem. Ao chegar à sala das cachoeiras, salve o jogo e mate os minotauros. Depois, use a alavanca. Suba de pilar em pilar rapidamente até chegar à estátua. Mate impiedosamente os guardas locais. Agora desça e acione a alavanca novamente. Mergulhe e vá até o último pilar. Veja que há uma passagem. Entre e espere até que o pilar desça. Siga pelo túnel até chegar à sala inicial novamente. Volte até o corredor circular, suba as escadas e entre na piscina. Desça pelo túnel submerso. Ao chegar ao outro lado, ande pelo corredor. Animação.

The Challenge of Hades



Quebre as pedras da passagem lateral. Siga pelo caminho até encontrar um imenso templo envolto em lava. À esquerda, pule nas plataformas e aperte R2 na porta. Diga sim para o desafio. Vídeo. Para derrotar os monstregos, é necessário matá-los dentro dos círculos azuis. A cada vez que se mata uma certa quantidade deles, uma parte da porta se abre. Três bichos irão atacá-lo ao mesmo tempo. Cuidado com as flechas e os empurrões. Não fique muito exposto. Mas, principalmente, fique atento para não ser cercado. Quando terminar de neutralizá-los, suba até a porta aberta e siga. Ande pelo caminho externo até chegar à porta do labirinto. Passe pelas armadilhas e mate a Medusa no final. Repare na caveira que simboliza o arquiteto que construiu o labirinto. Entre pela passagem com pedras no caminho e mate os monstregos e a Medusa. Volte e encontre dois arqueiros. Ao lado, há uma engrenagem para movimentar um elevador. Acione-a. Na parte superior, mate mais alguns guardas. Empurre as portas com olhos vermelhos. Mate todos os que estiverem no caminho. Vá andando até encontrar um enorme bloco de pedra socando uma parede. Suba nele com cuidado para não ser esmagado. Mate os inimigos da parte superior. Volte aonde estava. Vá andando junto ao bloco de pedra. Quando ele recuar ao máximo, entre na passagem escondida. Elimine os dois guardas. Quando tiver certeza de que matou todos os inimigos nos andares inferiores e superiores, volte até o bloco de pedra. Mate os dois guardas do relógio de Hades. Vídeo. Entre pela passagem aberta. Assista a mais um vídeo. Suba no console e assista à animação. Desça até o pátio e entre na água que envolve a estátua. Na parte mais inferior, acione a alavanca. Volte à superfície e saia da água. Vídeo. Suba as escadas. Acione a alavanca ao lado

da cabeça de Hades. Vídeo. Desça as escadas da estátua e suba as do Templo. Desvie das bolas e vá abrindo as portas laterais de modo a encontrar a saída. Ser quiser, vá até o fundo da sala para encontrar alguns itens. Quando achá-la, derrote minotauros e arqueiros. Vá pelo caminho da direita e detone mais arqueiros. Volte e vá pelo caminho da esquerda. Suba na corda e vá derrubando soldado por soldado. Ao chegar ao outro lado, você estará em uma arena. Aplique a maior quantidade de combos possível. Use o Zeus' Fury aqui. Tente jogar seus inimigos para fora do ringue. Quando neutralizá-los, entre na passagem e suba nas plataformas. Ao chegar à parte mais alta do Salão de Hades, ande nas vigas de madeira. Pule quando a lâmina de metal for passar. Suba nas escadas centrais e desça pela tirolesa. Siga pelo corredor. Acione o mecanismo da porta do minotauro. Vídeo. Desça até o piso térreo e salve o jogo. Vá até o saguão. Veja mais uma animação. Aproxime-se da porta.



DETONADO

The Cliffs of Madness

Vídeo. Você terá de vencer o minotauro encouraçado. No começo, ele é bastante forte e resistente. É necessário tirar sua couraça. Dê muita porrada até ele ficar desacordado. Ao executar de modo correto os movimentos com o analógico esquerdo, ele se levantará. Vá até a alavanca na parte de trás do cenário e atire uma flecha nela. Volte e faça o mesmo procedimento. Quando ele não possuir mais couraça, é hora de pancadaria total. Use a Força de Poseidon para eletrificá-lo quando estiver em apuros. Cuidado com os socos no chão. Também não fique muito tempo parado próximo à alavanca ou você morrerá tostado. Quando ele estiver moribundo novamente, acione a alavanca e assista ao vídeo. Entre pela rachadura na porta. Suba as escadas e entre na cripta. Retire a tampa do túmulo e pegue a cabeça do filho do arquiteto. Volte até a rachadura na porta e veja um vídeo. Vá até a passagem. Haverá mais uma animação. Inaugure o Army of Hades na leva de soldados que surgirá. A seguir, entre na passagem e passe mais uma vez pelo túnel submerso. Ao chegar à piscina, use a caveira na porta. Vídeo. Vá até o corredor circular mais externo. Acione a alavanca de modo a encontrar o corredor dos trituradores. Volte até o corredor central e alinhe as portas para que o raio possa passar. Vá até o corredor dos trituradores, acione a alavanca e assista ao vídeo. Siga até oanel central. Acione a alavanca e veja mais um vídeo.



Ao sair da estátua, você encontrará uma porção de inimigos mortais. Eles são rápidos e fortes. Use o poder da Medusa para neutralizá-los. O Army of Hades também é uma excelente opção. Ao chegar ao Save Point, suba a rampa para encontrar mais inimigos. Vá pulando de plataforma em plataforma até chegar à corda. Ao encontrar um elevador de engrenagem, suba até o caminho para uma caverna azulada. Lá dentro, você ficará cercado por uma infinidade de inimigos. Mate todos sem dó. Suba nos andaimes de madeira até encontrar um baú. Desça novamente e siga pela passagem aberta. Suba pelo elevador de engrenagem e salve o jogo na parte de cima. Vá pelo caminho em forma de capacete. Acione a alavanca. Vídeo. Agora, mova a caixa até a parte de trás do cenário. Pule nela antes que as lanças subam. Agarre-se à plataforma. Pegue o item no baú. Grude na unha-de-gato e pegue o colar. Vídeo. Saia e volte para a parte externa. Desça pela corda. Entre pela passagem das duas tochas. Mate alguns inimigos antes de acionar a alavanca para alinhar as pontes. Ao passar para o outro lado, entre no túnel. Vá seguindo até atingir a parte externa. Suba na plataforma e detone dois minotauros. A seguir, use o colar no objeto com dois olhos vermelhos. Vídeo. Pule sobre as pedras ao lado. Siga pelo poço até chegar a uma piscina. Quebre as paredes para pegar os orbs. Feito isso, volte todo o caminho passando por onde você colocou o colar. Desça as escadas laterais. Mate mais alguns chatos antes de pegar a tirolesa. Você irá enfrentar mais uma arena. Cuidado para não ficar cercado. Continue seguindo o túnel. É necessário posicionar as peças de modo a preencher a parede.

Da esquerda para a direita: posicione um L de ponta-cabeça. Coloque o T na parte central. Coloque um I do lado esquerdo inferior do T. Mexa a peça maior até formar uma espécie de ponto de interrogação. Encaixe a última peça, em forma de I, à direita. Vídeo. Pegue o colar.

Volte pelo mesmo caminho. Suba nas paredes até alcançar o outro lado. Suba as escadas e use o colar verde no objeto de olhos verdes. Vídeo. Vá de plataforma em plataforma até atingir o ponto mais alto. Veja mais uma animação. Atravesse o abismo pelas cordas. Ao chegar ao elevador, acione a alavanca e vá até ao topo. Dirija-se à caverna.

The Architect's Tomb



Salve o jogo no final do corredor. Suba as plataformas e tome cuidado para não cair no abismo nem ser cortado ao meio. Ao chegar ao Castelo, entre pela porta lateral direita. Mate todos os inimigos da arena próxima. Suba as escadas e acione o guindaste. Posicione-o em cima da rachadura no piso térreo. Depois, solte a alavanca e acione o botão na ponta. Agora, posicione o guindaste em cima do botão à direita. Solte mais uma vez a caixa. Volte ao piso térreo e empurre a estátua noburaco. Ajeite-a de modo que ela fique em cima do botão. Com os dois objetos posicionados em cima dos dois botões, volte para o console inicial. Aperte mais uma vez e volte correndo de plataforma em plataforma para entrar no Templo. Vídeo. Arranque a cabeça do corpo e assista à animação de novo. Entre pelo portão. Do lado de fora, salve seu jogo. Entre na estátua e desça as escadas circulares. Vídeo. Observe as esteiras rolantes. Você será infernizado por criaturas aladas. Elas são mais fortes que as anteriores porque possuem a técnica de lançar fogo. Proteja-se nos blocos estáticos no meio do cenário. Não se esqueça dos arqueiros. Use bastante os raios de Zeus para matar seus inimigos ao longe. Feito isso, a porta se abrirá. Entre no salão ao fundo. Ao chegar perto da Caixa de Pandora, haverá um vídeo. Você estará de volta onde tudo começou. Empurre a Caixa de Pandora para fora. Vídeo.



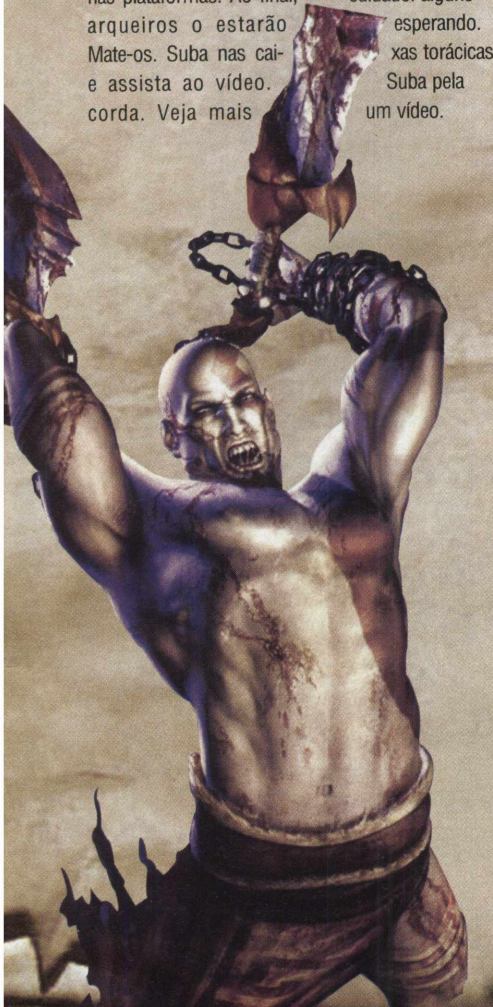
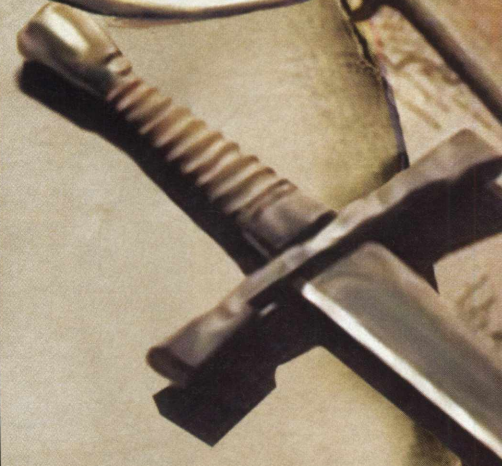
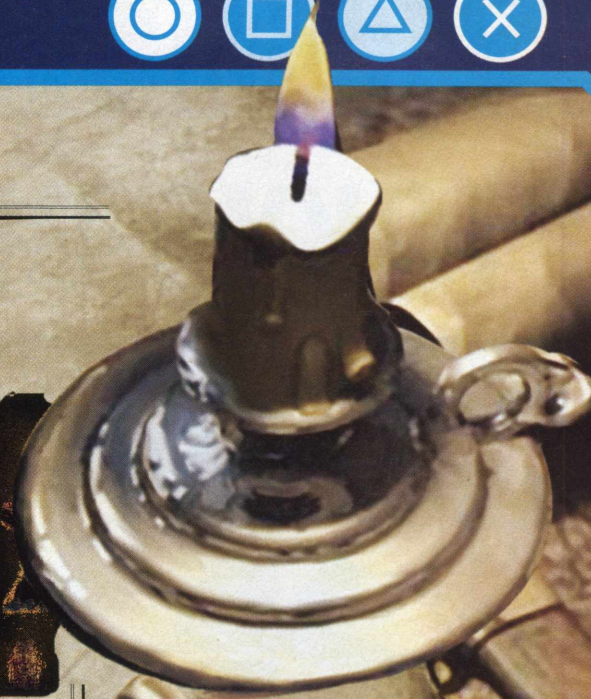
The Path of Hades

Suba a coluna vertebral até atingir as primeiras plataformas. Suba no que parece uma caixa torácica. Vá pulando nos roletes para não cair. Cuidado com as facas. Existem muitos caminhos, que, ao final, levam a um só lugar. Cuidado com as criaturas aladas. Ao chegar a mais uma caixa torácica, observe outras plataformas se movimentando atrás. Pule de plataforma em plataforma até chegar ao outro lado. Cuidado com os arqueiros. Mate todos os minotauros, arqueiros e fuzileiros do local. Só assim o portal se abrirá. A seguir, pule na roda com dentes de faca. Cuidado para não ser atingido ou terá de começar de novo. Use **X** para pular mais rápido. Na parte superior, pegue os itens dos baús. Suba mais uma vez na roda. Quando chegar ao topo, encontre um Save Point. Ao pular para a próxima plataforma, você enfrentará uma série de inimigos. Para cada oponente que você derrotar será aberta uma plataforma nova. Detone todos eles. Pule nas plataformas. Ao final, cuidado: alguns arqueiros o estarão esperando. Mate-os. Suba nas caixas torácicas e assista ao vídeo. Suba pela corda. Veja mais um vídeo.

Temple of the Oracle



Salve seu jogo e suba as escadarias do templo destruído. Mate alguns minotauros e dois monstros no saguão principal. Suba as escadas laterais e tome cuidado com as Medusas. Passe pelo pilar caído. Atravesse os corredores até chegar ao jardim. Desça até a parte inferior e entre no templo destruído. Ao final do corredor, vídeo. Agora, você terá de derrotar o inimigo principal. Veja que você está do tamanho dele, já que as casas de Atenas estão pequenas. Muito cuidado com as lâminas traseiras. Elas tiram muita energia. Aplique golpes a distância. O poder Army of Hades é muito interessante neste caso. Fique atento ao canhão de lava. Use sempre o analógico esquerdo. Quando puder, dê um choque nele. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão. Depois, pressione-o repetidamente para vencer a queda-de-braço. A seguir, acione dois botões aleatórios, escolhidos pelo computador. Vídeo. Veja que agora você terá de defender sua esposa e sua filha dos clones de Kratos. Aqui, suas melhores técnicas devem ser empregadas ao máximo. A quantidade de inimigos é absurda. Mais uma vez, uma descarga de eletricidade e o Army of Hades vão muito bem. Aperte bola para transferir energia à sua família (se for preciso). Cuidado para não cair no precipício. Veja mais um vídeo. Desta vez, você perde suas forças mágicas e tem à disposição apenas uma espada. Use-a com vontade no inimigo. Só ataque-o quando ele estiver em um momento fraco ou desequilibrado. Dê o golpe fatal. Vídeo. Agora, na condição de Deus, suba as escadas do Olimpo para ocupar seu trono. Animação final.



GAME FREAK

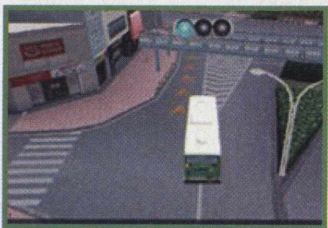
Todo mês a PSWorld mostra para você um jogo completamente bizarro e original. Vai encarar?



TOKYO BUS GUIDE

Por Ricardo Farah Pereira

Cuidado para não atropelar as velhinhas



Produção: Success
Distribuição: ResponDesign
Plataforma: PS2
Gênero: Simulador
Jogadores: 1
NOTA: 7,0

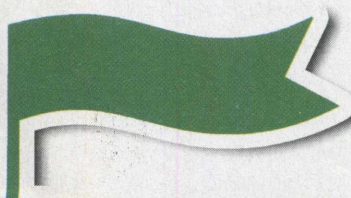
Originalmente dos arcades japoneses em meados de 1999, Tokyo Bus Guide chegou a ser lançado tanto no antigo Dreamcast como no poderoso PS2. No entanto todas as versões do game não saíram das terras nipônicas por basicamente enfocarem um tema que dificilmente faria sucesso no Ocidente.

Como o próprio nome diz, seu objetivo principal é tornar-se um profissional do transporte público mais usado no mundo, o ônibus. Por ser um game japonês, todo o transporte é feito em uma cidade gigantesca do Japão.

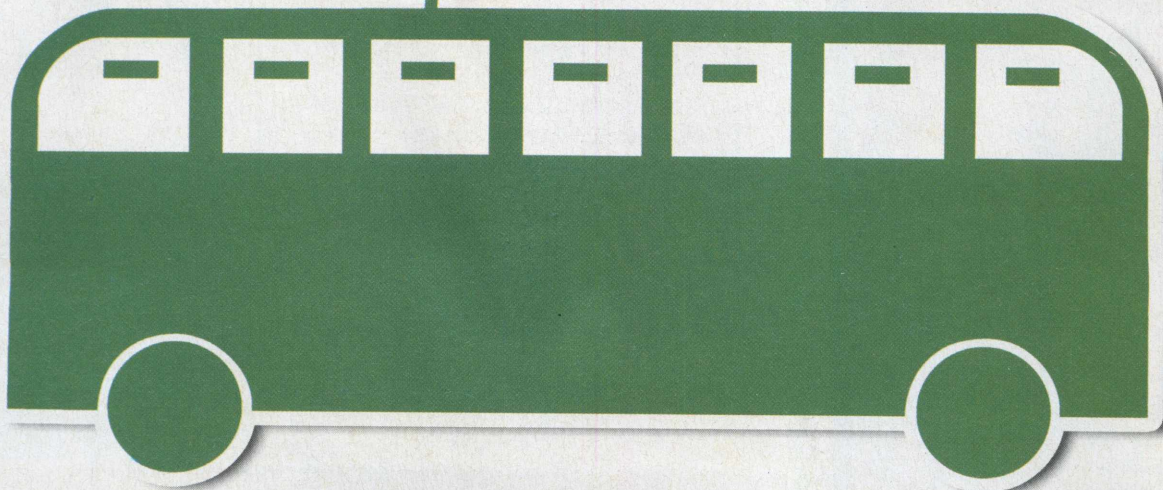
O que diverte e ao mesmo tempo frustra é o fato de que o game leva realmente a sério a idéia de transformá-lo em um motorista de ônibus. Ou seja, você deve dar as setas no momento certo, manter-se até a velocidade máxima permitida e, principalmente, parar em cada ponto de ônibus pelo qual você passar ou no que algum passageiro quiser. Isso sem contar as mirabolantes manobras para não bater em veículos que quebram em um viaduto ou barbeiros engraçadinhos que passam no farol vermelho.

Nitidamente, na parte gráfica, o game não evoluiu nada desde a primeira versão dos arcades. O jogo praticamente não possui texturas, efeitos de luz ou até mesmo uma paleta de cores variada. Mesmo assim, para a sua proposta, o visual pobre nem chega a ser algo tão negativo. Claro que poderia haver pelo menos um espelho no retrovisor do ônibus no lugar de um mero borrão poligonal, mas o que se pode exigir de um game cuja idéia principal foge de todos os padrões gamísticos?

Enfim, tirando o fato de o game ser totalmente japonês – o que o atrapalha muito na hora de entender o porquê de cometer alguma falta –, vale a pena ser jogado por curiosidade como a maioria dos games que vêm parar no "Game Freak".

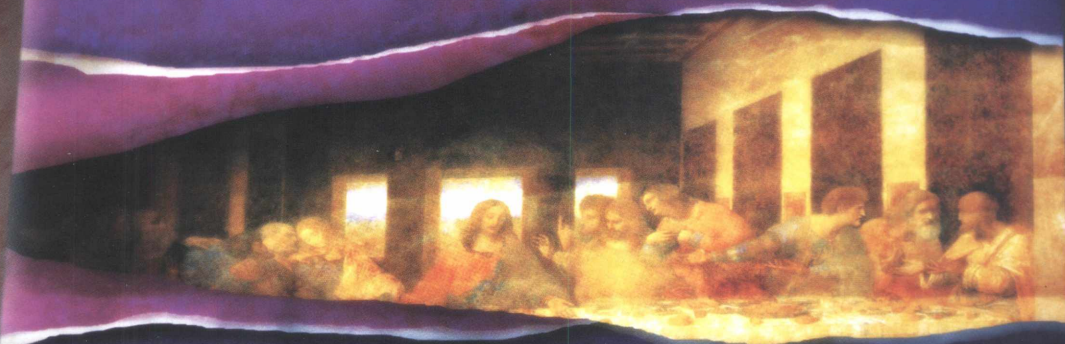


► O figura acima, que mais parece um mordomo, é na verdade o motorista do ônibus



PRIMEIRO O LIVRO. AGORA O FILME.

As novas e surpreendentes revelações
por trás de um dos maiores fenômenos
dos últimos tempos



DECIFRANDO O
CÓDIGO
DA VINCI



TESTEMUNHE A EXTRAORDINÁRIA VERDADE POR TRÁS DAS LENDAS
E MISTÉRIOS DO LIVRO MAIS VENDIDO DOS ÚLTIMOS ANOS.

DECIFRE E SURPREENDA-SE TAMBÉM.

INCLUINDO UMA INCRÍVEL ENTREVISTA COM DAN BROWN,
O AUTOR DO BEST-SELLER *CÓDIGO DA VINCI*.

NAS LOCADORAS E MELHORES LOJAS VIRTUAIS

INFORMAÇÕES (11) 3217-2600 - WWW.VANBLAD.COM.BR



MATÉRIA EXCLUSIVA + REVIEW

Saint Seiya Chapter Sanctuary

A trajetória dos defensores de Athena e todos os detalhes do novo game dos Cavaleiros do Zodíaco!



DETONADOS

Todos na revista



God of War

As artimanhas para você enfrentar a fúria dos deuses no novo clássico da Sony

Cold Fear

Saiba como sobreviver aos horrores que navegam em uma embarcação russa à deriva!



Splinter Cell Chaos Theory

O terrorismo ameaça a paz e somente Sam Fisher poderá impedir o caos mundial



Saint Seiya Chapter Sanctuary

Todos os golpes, os personagens secretos e a explicação dos menus do jogo



Castlevania Symphony of the Night

Explore todo o castelo do Drácula e complete os 200% no melhor game da série da Konami



PREVIEW ESPECIAL

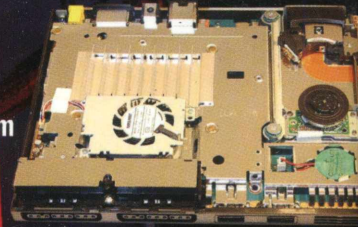
Soul Calibur III

Uma das maiores franquias de luta da atualidade chega ao seu auge com uma versão exclusiva para PS2

MATÉRIA

Proteção para o PStwo

Conserve seu console e proteja-o das mídias de má qualidade, que danificam o canhão óptico



412

TRUQUES E DICAS

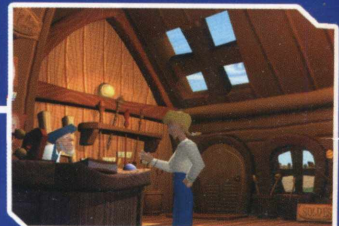
DICAS
100%
APROVADAS

PlayStation



- >Angel Eyes
- >Ballblazer Champions
- >Captain Commando
- >David Beckham Soccer
- >Ehrgeiz: God Bless The Ring
- >Formula 1: Championship Edition
- >Galaxian 3
- >Langrisser 4
- >Langrisser 5
- >Johnny Bazookatone
- >MDK

PS2



- >Alien Hominid
- >Dark Cloud
- >Escape From Monkey Island
- >Fantavision
- >Goblin Commander
- >Judge Dredd: Dredd Versus Death
- >Kengo: Master Of Bushido
- >LifeLine
- >Mashed
- >Outlaw Golf 2
- >Quake 3: Revolution
- >Ratchet And Clank
- >Soccer America: International Cup
- >Tak 2: The Staff Of Dreams
- >The Catfight: Joneko Densetsu



Ano II - Número 18 - R\$ 6,90

ISSN - 1679-5008



9 771679 500009 18