



PSWORLD

A REVISTA DO PLAYSTATION • NOTÍCIAS • ANÁLISES • PS2

PSWorld 22
Ano II - R\$ 6,90

DETONADO E REVIEW

WINNING ELEVEN 9



Dribles, estratégias, menus traduzidos e tudo o que você precisa saber para se dar bem na Master League

JOGAMOS PRIMEIRO

SHAOLIN MONKS, O NOVO

MORTAL KOMBAT

REVIEWS

- Fatal Frame 3
- We Love Katamari
- Death, Jr.
- Darkwatch e outros!

▶ Os lutadores de Outworld estão de volta em um game de aventura no melhor estilo Double Dragon. Confira o veredicto!

Outros DETONADOS

Delta Force Black Hawk Down

▶ As táticas para sobreviver aos horrores da guerra



King of Fighters NeoWave

▶ A lendária série de luta 2D volta ao PlayStation 2



Digimon World 4

▶ Salve o Digimundo no melhor game do desenho



PSone Tomb Raider

▶ Aventure-se nas ruínas que deram origem ao mito Lara Croft



ATI RADEON™

Desempenho de tirar o fôlego



X800 XL

A placa de slot único mais poderosa do mundo.



9800 PRO

Performance de ponta para quem joga sério.



9600 PRO

Desempenho e qualidade extrema.



9550

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



9250

O upgrade ideal para computadores com vídeo onboard.



MarketingCell

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.

Conheça toda a linha de soluções ATI em: ATI.com/PT

DETONADOS

NOTÍCIAS



08

RESIDENT EVIL 4 PARA PS2 EM OUTUBRO

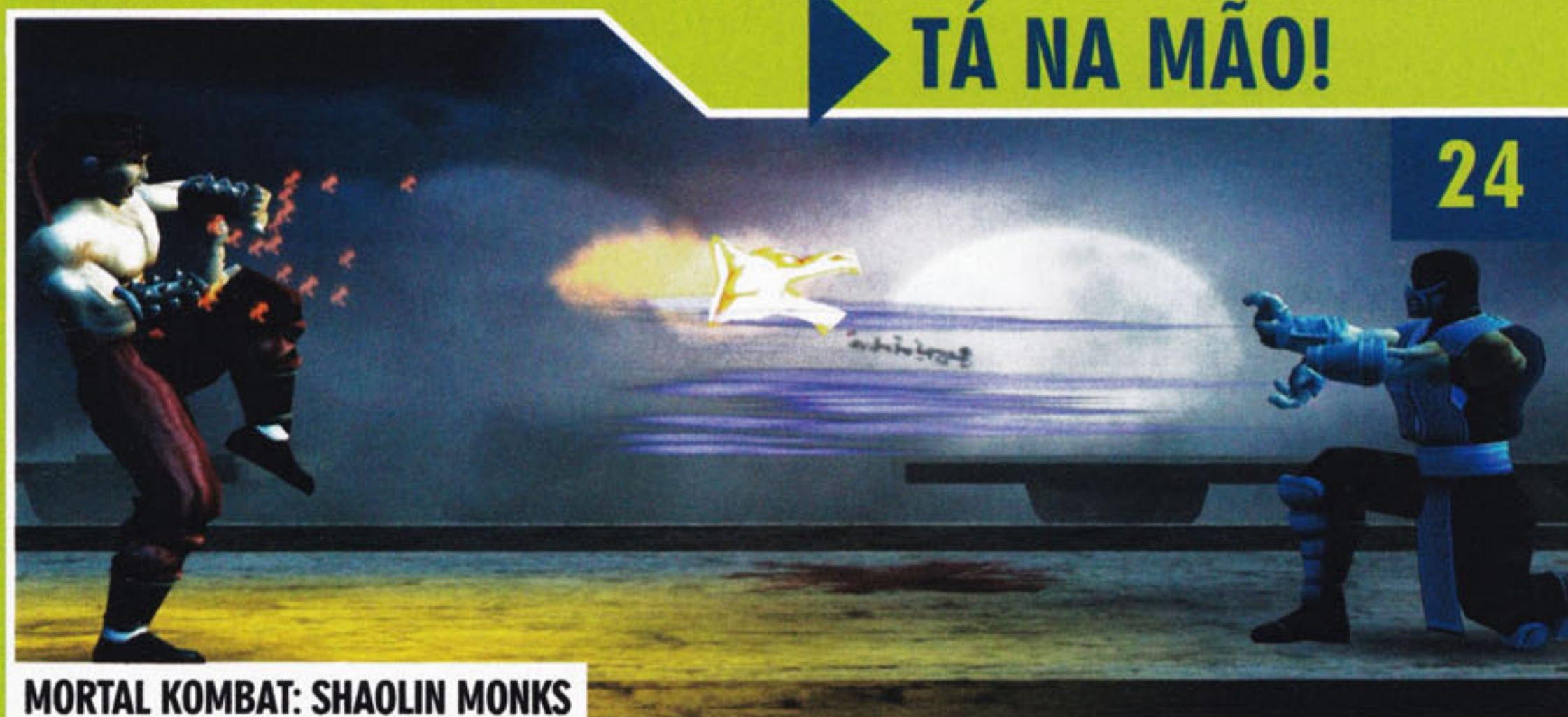
REVIEWS



29

DEATH, JR.

TÁ NA MÃO!



24

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

PREVIEWS



14

GUN

DMS 4 SEM SOLDAS



32

TRUQUES E DICAS



40

BEYOND GOOD & EVIL

DETONADO PSONE



44

TOMB RAIDER



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

52

Um tenso conflito na Somália é o palco do game baseado no filme



WINNING ELEVEN 9

60

As manhas para se tornar o mestre no maior game de futebol do mundo



THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

66

O rei absoluto dos games de luta 2D está de volta ao PlayStation 2



DIGIMON WORLD 4

74

Controle quatro Digimons da série animada e salve o Digimundo

CONSEGUIMOS



Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Editor de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO

Editor: Allan André
Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Paula Colella Ragucci (chefe), Viviane Lopes Faria (designer) e Stephanie Lawrence (designer)
Revisão e checagem: Milena Castro

PUBLICIDADE

Cassetari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE

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

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornaleros: 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 nos EUA: USA-Multimedia,
tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719,
e-mail: circulacao@digerati.com.br



DIGERATI
GAMES

PSWORLD (ISSN 1679-5008)
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando
Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Prol Editora Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

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

ANER
www.aner.org.br



Quando começamos a fazer esta edição, percebemos que estávamos em uma entressafra e que não teríamos muitos destaques. Engano nosso. Alguns dias se passaram, e nos deparamos com um excelente arsenal de games que chegaram e estão chegando ao PS2. Primeiro foi a demo de Mortal Kombat: Shaolin Monks, exclusiva de nossa parceira, a *Official PlayStation Magazine*. Jogamos até fazer bolha no dedo, e o veredicto você confere no "Tá na Mão!". Depois foi Fatal Frame 3, recém-lançado no Japão e que nosso novo colaborador oriental, Leandro Kuraoka, jogo e aprovou. Para completar, surgiu o psicodélico *We Love Katamari*. Mas o jogo que parou a Redação e provocou muito bate-boca foi *Winning Eleven 9*. É difícil arranjar tempo para escrever quando um game desse calibre aparece. Quase saímos no tapa para saber quem ficaria com o review especial. Wiek, o mestre do WE, acabou faturando. Entre os anúncios, *Resident Evil 5* surpreendeu, mesmo que a Capcom tivesse revelado pouquíssimos detalhes. Quando o assunto é detonado, não tem miséria: mais uma vez, são cinco, um para cada gosto. Tem *Digimon*, *Winning Eleven 9*, *Delta Force: Black Hawk Down*, *The King of Fighters Neowave* e o clássico *Tomb Raider*, para PSone.

Missão cumprida!

Allan André
Editor



Agora você não tem desculpas para não comprar

SAPPHIRE

Prêmio de melhor solução em placas gráficas



Onde Comprar

smart data

www.smartdata.com.br

ibyte
COMPUTADORES

www.abyte.com.br

UCP
INFORMÁTICA

www.ucpinformatica.com.br

VIA BRASIL

www.viabrasil.net



X300 Series

X550 Series

X700 Series

X800 Series

X850 Series

GRAPHICS BY

ATI



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

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.

Games, o retorno

Tenho 26 anos e jogo desde os 7. Porém, há uns três anos, dei uma parada e estou meio desatualizado. Tenho um PSone e vou adquirir um PS2.

Tive meu primeiro contato com a *PSWorld* com o detonado de Metal Gear Solid 3. Achei o material simplesmente fantástico.

Já corri atrás de algumas edições que havia perdido, mas em nenhuma delas encontrei alguns detonados que gostaria de ver. No PSone: Dino Crisis 1 e 2 e Parasite Eve 1. No PS2: Metal Gear Solid 2; Resident Evil Outbreak File # 1; Resident Evil Code: Veronica; Silent Hill 2, 3 e 4; Onimusha 1, 2 e 3; Devil May Cry 1, 2 e 3; Siren; Prince of Persia: Sands of Time e Castlevania: Lament of Innocence.

Desde já, muito obrigado pela atenção. Um abraço...

Herwin Rommel – por e-mail

Ficamos felizes de fazer parte do seu retorno aos games. Quanto aos detonados: de PSone, publicamos Dino Crisis na edição 8, mas ainda não fizemos de DC 2 e de Parasite Eve 1. De PS2, lançamos Resident Evil Outbreak File #1 na edição 6, Silent Hill 3 na edição 1 e o 4 na 9; Onimusha 3 na edição 7 e Devil May Cry 3 na edição 17. Castlevania: Lament of Innocence saiu em uma outra revista da editora, a PS2 Evolution, na edição 1. Os outros games que você perguntou ainda não foram detonados por nossa equipe. Qualquer uma das revistas pode ser adquirida pelo site www.lojadigerati.com.br. Divirta-se!

CARTA DO MÊS

Tirando a limpo

Preciso que vocês respondam algumas perguntas que devem estar na cabeça de muitos amantes do PlayStation 2. São elas:

1. Quem sai na frente na próxima geração?
2. Quantos consoles vendeu o GameCube, o Xbox e o PS2?
3. Há alguma chance de o PSP ser o portátil mais vendido em toda a história?
4. Vi na Internet: "Halo 3 vai acabar com o PS3". O que vocês acham disso?
5. Qual o console mais vendido em todo o mundo na história dos games?
6. Na *PSWorld* 20, percebi que há problemas com a Sony. Ela pode ir à falência ou desistir dos consoles como a Sega?
7. Por que algumas revistas do Brasil só criticam os jogos de PS2 e defendem os jogos dos outros consoles?
8. O PS2 ficou inferior aos concorrentes em termos de hardware, além da dificuldade de transferir um jogo de outra plataforma para o console (como Call of Duty e RE4). O PS3 não vai ter esses problemas se comparado ao Revolution e ao Xbox 360?

Renan Colebrusco – Cafelândia/SP

1. A Microsoft lançará o Xbox 360 em novembro deste ano. O PS3 está previsto para

junho de 2006, e o Revolution ainda não tem data. 2. É difícil conseguir números precisos, mas o PS2 vendeu em torno de 70 milhões, enquanto o Cube e o Xbox venderam 15 milhões cada. 3. É difícil. As versões de Game Boy venderam mais de 175 milhões de unidades. O PSP não deve chegar lá. 4. Halo 3 não irá acabar com o PS3, mas a Bungie e a Microsoft planejam distribuir o game na mesma época em que a Sony lançar seu novo console. A chegada do game deve ter um impacto nas vendas do PS3, mas será pequeno. 5. A linha Game Boy. 6. Pouco provável. Mesmo que custe muito, o PS3 deve emplacar. 7. Existem jogos bons em todos os consoles, e é isso que importa. O problema é falar bem (ou mal) de um jogo só porque ele saiu em tal plataforma. Isso é tendencioso e errado. As comparações só podem ser feitas em jogos multiplataforma, pois as diferenças de hardware podem mudar uma coisa ou outra na estrutura do game. De resto, nenhum console é melhor que outro. 8. A arquitetura do PS3 e do Xbox 360 será semelhante, portanto a maioria dos games terá mínimas diferenças entre as plataformas, se é que haverá alguma. O Revolution ainda é um mistério, pois pouco foi revelado sobre ele. O jeito é aguardar.

Retro o quê?

Venho acompanhando as notícias do PS3 e fiquei com uma dúvida: o PS3 será totalmente compatível com os games de PS2, assim como o PS2, que roda CDs do PSone?

Obrigado pela atenção!

Carlinhos – Por e-mail

Pode ficar tranquilo, Carlinhos. A Sony garantiu que o PlayStation 3 será retro-compatível, ou seja, ele irá rodar os games de PS2 e até de PSone.

Deu pau!

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

▶ No box do Preview Especial de GTA: Liberty City Stories, o site da produtora está errado. O correto é www.rockstargames.com.

▶ Na notícia do jogo baseado em *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, comentamos que o filme de 2005 é uma refilmagem quando na verdade é uma nova adaptação do livro de mesmo nome.

Bem ou mal, falem de mim

Acompanho vocês já faz um tempo e acho as matérias fantásticas. Na edição 18, Fernando Wiek fez um review de Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga, um jogo que não ganhou muito espaço no mundo do console, mas é excelente. Vi o review no dia que ia mandar um e-mail para a Redação falando sobre o game. Infelizmente, não encontrei a revista com a análise de Star Ocean: Till the End of Time, outro jogo que não teve grande espaço nos consoles.

Muito obrigado por não mostrarem apenas jogos que serão sucesso garantido ou com clichês. Compro revistas de games há anos, mas a *PSWorld* foi a única que me chamou a atenção e que realmente vem mostrando que não importa se o jogo é bom ou ruim, é legal saber que ele existe.

Tenho um pequeno pedido. Na edição 20, no "Game Freak", foi publicado o game Samurai Western. Fiquei realmente impressionado. Depois de Red Dead Revolver, nenhum game do Velho Oeste me chamou a atenção. Onde posso comprar o título? Obrigado pela atenção.

Pedro Hilario – por e-mail

Obrigado pelos elogios, Pedro. A análise da versão em inglês de Star Ocean: Till the End of Time está na edição 10 da revista. Você pode comprá-la pelo site www.lojadigerati.com.br. Samurai Western não é tão fácil de achar quanto Devil May Cry, mas uma garimpada nas lojas especializadas deve dar resultado.

Segredos de Winning Eleven

Primeiramente, tenho de dar os parabéns à melhor revista de PlayStation do Brasil. Os reviews, os previews e principalmente os detonados fazem com que a publicação seja insuperável. Tenho Winning Eleven 8 CBF vs. UEFA, mas não sei dar o famoso elástico. Será que vocês podem me ajudar?

Newton Junior – por e-mail

Fazer o elástico é fácil: basta apertar R2 três vezes. Porém nem todos os jogadores podem executar o movimento. Somente os mais habilidosos têm essa capacidade.

A pressa é inimiga da perfeição

A matéria "Por dentro das mídias" estava muito boa e fácil de entender, mas eu queria que vocês falassem sobre a velocidade de gravação dos DVDs e dos CDs, sobre as diferentes mídias existentes e sobre como identificar as de melhor qualidade. Sempre comprava DVDs em uma mesma loja, todos de mídia roxa escura. De repente os jogos começaram a travar ou a ficar extremamente lentos. Eles estavam sem nenhum arranhão, e o meu videogame aceitava os jogos de mídia dourada perfeitamente. Um técnico me disse que o problema só podia ser nas mídias e falou por alto sobre a diferença de velocidade de gravação. Peço, por favor, que me expliquem a suposição do técnico.

Fabio Munhós Climaco – por e-mail

Vamos por partes, Fabio. CDs no PS2 apenas se forem de PSone ou se os originais forem também

em CD. Não use CD-Rip (o clássico game que original é em DVD, porém na versão alternativa alguém "ripa" o jogo cortando músicas e animações para caber em um CD). Os prensados são a melhor escolha, porém, se escolher gravados, tenha certeza absoluta de que eles estão gravados em uma velocidade de no máximo 8x.

Quanto a DVDs, os prensados são bons por serem cópias fiéis da versão original, mas, dependendo da marca, podem se deteriorar com mais facilidade. Por isso, a recomendação fica para os gravados, desde que eles estejam em uma velocidade de no máximo 2x.

No seu caso, os games que você comprou deviam estar gravados em uma velocidade alta (4x ou até 8x). Seu PS2 agüentou rodar os jogos até um certo tempo forçando o canhão, obviamente. Agora, ele deve estar descalibrado.

Peça pelo número

Tenho um PSone, mas gosto de ficar por dentro das novidades dos outros consoles. Gostaria de saber algumas coisas:

1. Haverá um próximo Virtua Fighter? Quando será lançado? Para quais consoles?
2. A história de Virtua Fighter
3. Dicas e Truques Virtua Fighter 4 e 4 Evolution
4. Detonado Death by Degrees
5. Detonado PSone Resident Evil 1 e 2
6. Saga Resident Evil (games e filmes)
7. Detonado PSone Parasite Eve
8. Detonado PSone Tomb Raider 2, 3, 4 e 5

Caique Santos Lima – Itapecerica da Serra/São Paulo

Caique, 1. é bem provável que a Sega esteja preparando um novo Virtua Fighter para a futura geração de consoles, mas nada foi confirmado. 2. É uma boa idéia. Estudaremos com carinho. 3. Lançamos o detonado do game na revista PS2 Evolution, edição 1, que você pode adquirir pelo site www.lojadigerati.com.br. 4. Você tem certeza de que quer detonar esse game? 5. Resident Evil saiu na edição 20, e o 2 deve sair em breve. 6. Outra boa idéia. 7. Também já lançamos, na edição 14. 8. Tomb Raider você encontra nesta edição. Os outros episódios podem sair no futuro.

A velha polêmica

Gostaria de parabenizá-los pela ótima revista, mas gostaria de reclamar da falta de detonados e de dicas de PSone. Vocês disseram que nunca deixariam o PS1 de lado. Eu acho que é mentira. Nenhum especial só do PSone em mais de um ano de existência? Que vergonha, *PSWorld*! Sim, o PS2 tem muitos jogos bons, mas o PSone tem mais. Eu gostaria que vocês fizessem mais detonados de aventura ou de ação do PSone, porque vocês só há detonados de jogos de terror e de RPG. Espero que vocês me atendam e continuem com a ótima revista!

Cristiane Oliveira – por e-mail

Tentamos sempre fornecer o máximo de conteúdo de ambas as plataformas, mas há mais novidades de PS2 do que de PSone. Então, é natural que a maior parte da revista fale sobre PS2. Mesmo assim, o espaço do PSone está garantido. Pode ficar tranqüila.

Música brasileira em FIFA '06

A trilha sonora de FIFA '06 foi revelada pela Electronic Arts. Como vem acontecendo nos últimos anos, a música brasileira marca presença. Desta vez, estão, entre os artistas do mundo inteiro, Carlinhos Brown em parceria com o argentino DJ Dero, o boTECOeletro, que mistura música regional com eletrônica, e o DJ carioca Marcelinho da Lua. A trilha de FIFA '06, que deve lançado dia 26 de setembro para PS2, conta com 39 faixas. Confira a lista com algumas delas:

Música	Artista	País
Bir Kadin Cizeceksin	maNga	Turquia
Coco Nutz Mass	boTECOeletro	Brasil
Coqueta	Kinky	México
Fiesta	3D Voz	Espanha
God Knows	Mando Diao	Suécia
Inno All'Odio	Linea 77	Itália
Lyla	Oasis	Reino Unido
Nabika	Carlinhos Brown & DJ Dero	Brasil/Argentina
Now and Forever	Kaos	Alemanha
Soobax	K'naan	Somália
Tranquilo	Marcelinho da Lua	Brasil
Welcome To Jamrock	Damian 'Jr. Gong' Marley	Jamaica

Por falar em música...



Os primeiros shows no formato UMD, a mídia do PSP, estão chegando aos mercados europeu e australiano. A Sanctuary Visual Entertainment é a responsável pela estréia do gênero no portátil e está lançando três shows e dois filmes. O primeiro foi da donzela de ferro, Iron Maiden, com o show no Rock in Rio 2001. Em seguida, Bob Marley, com "Live at Santa Barbara" e o INXS com "Live Baby Live". Os filmes são os cults *Dune* (Duna) e *Blue Velvet* (Veludo Azul), que chegam às lojas em outubro.



► Disgaea vira desenho animado

Um dos mais cultuados jogos de estratégia do PS2, Disgaea: Hours of Darkness, irá ganhar seu próprio desenho animado em breve. As informações sobre o novo anime são muito escassas. A única certeza é de que ele deverá estreiar em 2006.

► Sony processa site de vendas

Para evitar que mais lojas e sites especializados importem PSPs ao continente europeu até a data oficial de seu lançamento (01/09/05), a Sony decidiu processar famoso site de vendas Lik-Sang, localizado em Hong Kong, alegando que eles violaram o direitos de marca da empresa.

► RE4 mais próximo

Resident Evil 4 já tem data confirmada de lançamento. No dia 25 de outubro, o game chega aos Estados Unidos, e no dia 4 de novembro, à Europa. Segundo algumas fontes, o jogo deve perder pouquíssima qualidade em relação à versão de GameCube. No PS2, haverá novas missões.



PSP ganha novo portal de download na Web

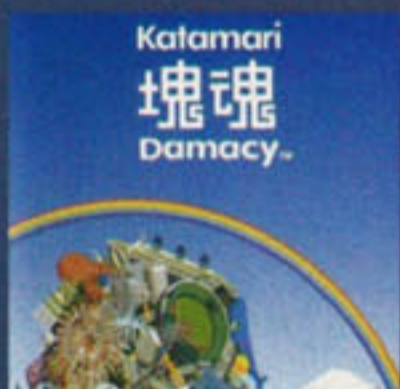
Desde o começo de agosto, os felizes donos do PSP ganharam mais um suporte para o portátil. A Sony japonesa inaugurou seu novo portal multimídia voltado exclusivamente para o PSP. Conhecido como P-TV (www.p-tv.jp), o site pode ser acessado tanto pelo PC como pelo próprio portátil através de sua rede wi-fi. Nele, os jogadores encontram um excelente acervo

para download, como trailers de filmes, animês, shows e trilhas sonoras.

Antes de usufruir do site, é preciso efetuar um cadastro na página do SCN So-Net (www.sec.so-net.ne.jp). Vale lembrar que o conteúdo serve para os usuários do PSP americano, mas, como os sites são japoneses, você pode se perder nos menus por não entendê-los.

TOP 10 As trilhas sonoras mais originais do PS2

1º ▶



Katamari Damacy

2º ▶



Guilty Gear Isuka

3º ▶



God of War

4º ▶



Metal Gear Solid 3

5º ▶



Final Fantasy X

6º ▶



Xenosaga

7º ▶



Kingdom Hearts

8º ▶



Prince of Persia
The Sands of Time

9º ▶



Zone of the Enders
The 2nd Runner

10º ▶



Rygar: The
Legendary Adventure

▶ WE9 chegará aos EUA

A Konami anunciou, durante um evento nos Estados Unidos, o lançamento de Winning Eleven 9 para PS2. O game chega ao mercado americano no começo de 2006. WE9 será lançado no Ocidente com equipes novas e atualizadas. Confira nesta edição o review especial e o detonado do game.

▶ Strike Force adiado

O game de tiro Commandos: Strike Force (PS2) foi adiado, segundo nota de seu site oficial. O jogo, baseado na 2ª Guerra Mundial, estava previsto para agosto, mas não deve chegar às lojas antes de dezembro. O motivo seria transformar a predominância 2D em predominância 3D.

▶ Sony faz parceria com Coca-Cola

A Sony está fazendo uma parceria com a Coca-Cola para distribuir conteúdo para o game de PSP Wipeout Pure. São cinco temas diferentes baseados na marca americana de refrigerantes. Para baixar a expansão, é preciso obter um senha no site da Coca-Cola e acessar a Internet pelo game.

NOTÍCIAS

FOTOS INÉDITAS ▶ X-Men LEGENDS II



Os filhos do átomo se preparam para mais um game de sucesso. As novas telas divulgadas pela Activision mostram o quão impressionante o game está ficando. Pelas imagens, é possível ver novos heróis, como Colossus, Juggernaut, Sunfire e Bishop. Além de alguns vilões, como Archangel, Sinistro, Lady Lethal, SugarMan e, obviamente, Apocalypse. Confira as imagens e aguarde o lançamento do game no final deste mês.

▶ Square Enix abre loja

A Square Enix, responsável pela produção de clássicos, como a série Final Fantasy e Kingdom Hearts, inaugurou no Japão sua loja oficial. Lá, os admiradores da empresa podem adquirir produtos, como bonecos, roupas e acessórios. Um fato curioso é que não são vendidos jogos.

▶ Novo Broken Sword

Apesar de originalmente planejada para ser uma trilogia, a série Broken Sword ganhará mais um episódio. Nele, o advogado George Stobbart está apaixonado. A presença de Nicole Collard, sua parceira, não foi confirmada. O lançamento para PlayStation não foi descartado.

▶ Shadow of the Colossus Special Edition

Mesmo antes de seu lançamento, a Sony anunciou uma edição especial de Wanda and the Colossus (Shadow of the Colossus) somente para os japoneses. São extras com seções dos trailers exibidos durante a Tokio Game Show 2005. Além disso, haverá também ilustrações e rascunhos dos ilustradores.

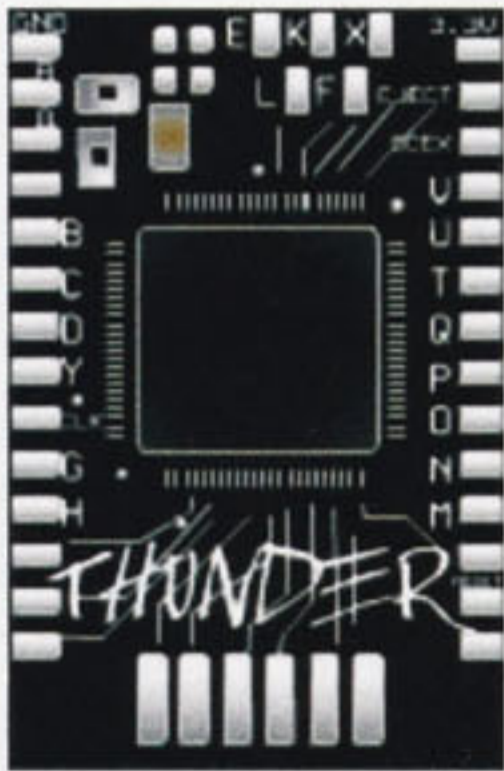


Tilty's[®] Games

12 anos de tradição em games



- . Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
- . Acessórios em geral;
- . Assistência técnica especializada e destravamento de todos os consoles
- . Trabalhamos com Thunder Pró e Matrix Infinity
- . Serviços executados com garantia
- . Enviamos SEDEX para todo o Brasil;



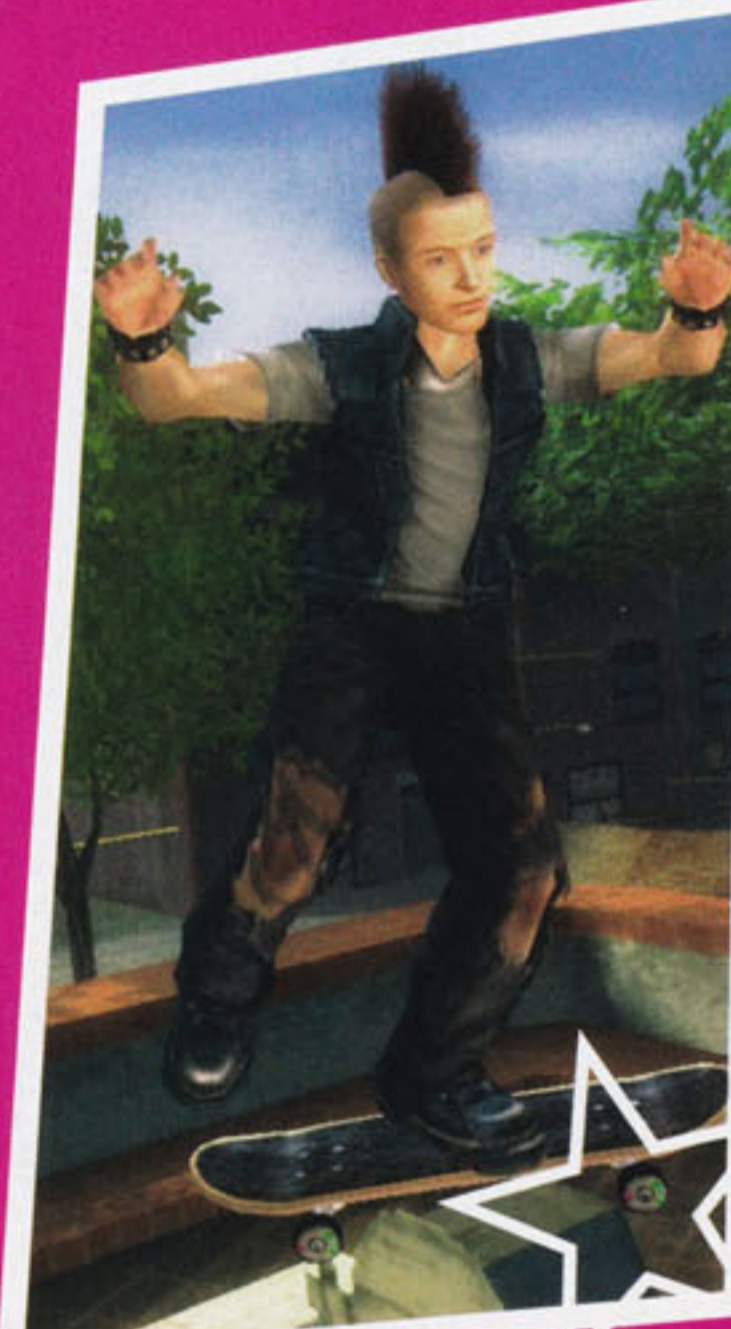
WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

PREVIEW ESPECIAL

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Por Henrique de Breia e Szolnoky



O skate surgiu quando surfistas do início da década de 60, entediados pelas baixas ondas do mar, colaram um par de patins embaixo de uma tábua para brincar fora d'água. Eles provavelmente não imaginavam que sua invenção se tornaria uma modalidade esportiva seguida por milhares de pessoas ao redor do mundo.

O maior representante da geração sk8 é Tony Hawk, um dos responsáveis pelo ressurgimento do esporte, que andava em baixa no começo dos anos 80 pelo cancelamento da revista *Skateboarder*, a principal publicação desse nicho. Graças principalmente a ele, grandes campeonatos foram surgindo nos anos 90. Então, o skate se consolidou como uma categoria esportiva.

A importância do skatista é tanta que seu nome está à frente de uma das maiores franquias dos videogames atuais. Quem nunca ouviu falar de Tony Hawk's Pro Skater? A série da Neversoft conta com seis títulos, todos êxitos comerciais, cada um evoluindo e expandindo as boas idéias do anterior. Agora, na iminência da próxima geração de videogames, o sétimo episódio está sendo produzido pela empresa. Conheça American Wasteland.



Uma das obras do grafiteiro Jimbo Phillips

Grinding no letreiro de Hollywood

É difícil pensar em algo que deveria ser mudado na série Tony Hawk. Não que a série seja perfeita, mas o conjunto é sempre tão coeso que não é fácil imaginar como as coisas poderiam ser diferentes. Isso é tão evidente que os outros títulos de skate sempre têm problemas para se diferenciar.

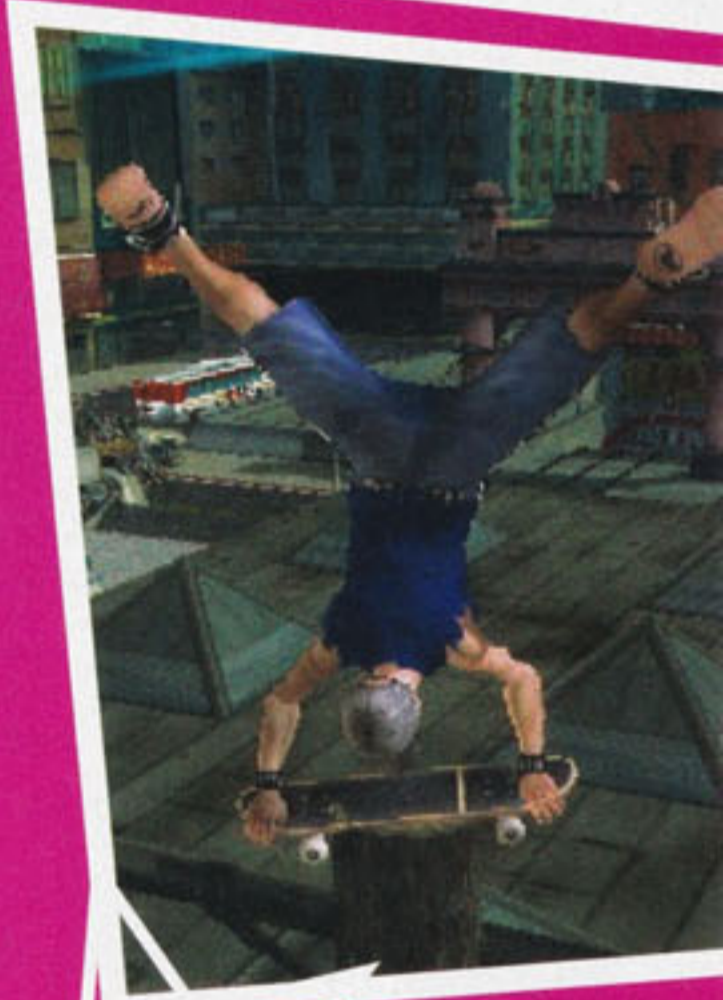
Mesmo com a fórmula vencedora, a Neversoft mudou algumas coisas nos dois últimos episódios, os Underground, e adicionou uma história e um protagonista, a possibilidade de descer do skate e outros detalhes.

American Wasteland reaproveita algumas dessas idéias e traz inovações ao título. Haverá um personagem principal (entre cinco disponíveis), que, cansado dos problemas em sua rotina, foge para Los Angeles para virar um skatista profissional. Logo que chega lá, é assaltado e perde todos os seus pertences (menos, é claro, o skate). Então, Mindy, uma punk de cabelo rosa, o "adota". Assim começa a saga pelo sucesso.

A primeira coisa a fazer é dar um jeito no visual personalizando as vestimentas, o penteado e até as tatuagens nas lojas espalhadas pela

cidade para começar a construir sua reputação. Como tudo depende de quanta grana você tem, é possível fazer um pé-de-meia realizando missões espalhadas pelos cenários.

Essa interatividade com a cidade é um dos pontos-chave do game e uma de suas maiores novidades. Em vez de várias fases e pistas separadas como em todos os outros games da série, AW trará apenas uma fase, Los Angeles, em uma retratação fiel (e imensa) da cidade. O detalhe é que não haverá nenhuma tela de loading no jogo todo, graças a um sistema streaming semelhante ao de Jak 3. Ou seja, você pode passear por LA de ponta a ponta passando por todas as áreas em apenas um combo de truques – se tiver habilidade para tanto. Nem todos os bairros estarão disponíveis a princípio, mas, conforme as missões são realizadas, locais, como o letreiro de Hollywood, a Calçada da Fama, as ruas de Santa Mônica ou a burguesa Beverly Hills serão acessíveis. Haverá um ônibus para levá-lo de um lado a outro, caso queira.



Skate? Que nada!

Na jogabilidade, velhos truques ganharam maior complexidade e novos movimentos foram criados para formar seqüências maiores e aproveitar a imensidão do cenário. Muita coisa poderá ser feita com um pé só, e há maior ênfase nos truques aéreos. Quando estiver a pé, você poderá usar o skate para dar porrada em concorrentes ou até jogá-lo para cima para um combo ainda mais incrementado.

A maior surpresa é a possibilidade de controlar bicicletas BMX. Isso mesmo. Uma das mais surpreendentes adições de Tony Hawk's American Wasteland é a possibilidade de usar um equipamento diferente do skate. Algumas missões poderão ser realizadas apenas com as magrelas, e

um sistema diferente de manobras está sendo preparado.

Além disso, o game contará com a arte de Jimbo Phillips (artista plástico conhecido entre os skatistas – vide imagem à esquerda), um modo clássico de Tony Hawk com as pistas dos anteriores (que pode ser jogado cooperativamente), suporte para widescreen e progressive scan e a possibilidade de colocar sua foto como rosto do personagem (assim como em THUG).

Nas lojas em novembro, American Wasteland será um dos games de lançamento do Xbox 360, além de sair simultaneamente para PS2, Xbox, GameCube, GBA e DS.

Produção: Neversoft Entertainment
Distribuição: Activision
Plataformas: PS2, Xbox, X360, GC, GBA, DS
Gênero: Esporte
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.neversoft.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 8,5

PREVIEW

GUN

Sexo, drogas e banguê-banguê

Por Milena Castro

A Neversoft nunca ousou tanto em um game. Bem diferente de seu carro-chefe, a série Tony Hawk, Gun é um shooter do Velho Oeste que promete trazer com máxima fidelidade um cenário norte-americano de pós-guerra no século 19.

Você é Colton Wright, um pistoleiro que descobre que o montanhês que o criou, Ned, não é seu verdadeiro pai. O pior é que Ned é assassinado em seguida, sem deixar maiores explicações a Colton, que, revoltado, parte em uma sangrenta vingança que envolve uma série de acontecimentos confusos e intrigantes.

Um dos diferenciais do game é que há um mundo enorme a ser explorado livremente. Você contará com um radar semelhante ao de GTA para não se perder nas missões, principais ou optativas. As áreas, de desertos a saloons, podem ser percorridas a pé, a cavalo ou com uma charrete. Não há loadings no carregamento dos cenários, então nada atrapalhará a fluidez do jogo nem sua liberdade.

Nas inúmeras batalhas, você utilizará armas da época, como espingardas e dinamites, além de utensílios para escalar inimigos. Seus rivais reagirão de diferentes maneiras de acordo com a parte do corpo em que forem atingidos, como em Resident Evil 4. A possibilidade de alternar entre a visão em 1ª pessoa e a em 3ª pessoa é muito útil para que você roube a arma de um inimigo mais facilmente, por exemplo. Haverá também um recurso chamado Quick Draw, com o qual você poderá mirar precisamente e fazer com que o tempo passe devagar por um período – algo parecido com o sistema de Red Dead Revolver. Além dessas novidades, a física das batalhas permitirá que os inimigos sejam eliminados no ar e por paredes.

Trapaça, libertinagem, sangue, ação e a possibilidade de usar prostitutas como quiser fazem com que Gun seja bastante esperado – afinal, muita gente prefere bandidos sujos, pistoleiros e cowboys malvados a super-heróis certinhos que salvam o mundo num piscar de olhos.

► Quem pensa em salvar mocinhas indefesas quando há um boteco, uma arma e vários cowboys encenqueiros para destruir?



Produção: Neversoft Entertainment
Distribuição: Activision
Plataformas: PC, GC, PS2, PSP, Xbox, X360
Gênero: Shooter
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.neversoft.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 8,5



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Um novo retalhador de cabeças

Por Ricardo Farah Pereira

É incrível como nesta geração há tantos títulos que abordam samurais, ninjas e filosofias da guerra oriental. Se você analisar os games de PSone que tratam desses temas, dificilmente irá além de Tenchu e Bushido Blades. No entanto, listar esse gênero no PS2 terminaria com o espaço deste preview.

Desenvolvido pela Game Republic, produtora de Yoshiaki Okamoto, Genji é mais um que entra para a lista dos hack 'n' slashes feudais. O game do criador, ex-membro da Capcom, conta a história de Genkuro Yoshitsune, um samurai que tem a missão de acabar com as tropas Heishi que derrotaram as forças de Genji e ganharam o controle de um sagrado ensinamento, conhecido como Amahagane. Ao lado de Benkei, outro samurai que se destaca por sua força, e não pela agilidade, Genkuro pode assumir várias formas da mitologia japonesa, que lhe conferem características diferentes.

O game mistura a ação linear e os desafios de raciocínio lógico da série Onimusha com a agilidade frenética e o sistema de evolução de Dynasty Warriors. À primeira vista, o título pode soar como uma repetição, porém, pelo visual grandioso e detalhado e pelo enredo épico, fica a certeza de que será, no mínimo, mais um título interessante para PS2 deste ano.



Produção: Game Republic
Distribuição: SCEA
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 2
Site: www.gamerepublic.jp

Lançamento: Setembro de 2005
Expectativa: 7,5

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Um combate mais que moderno

Por Fernando Wiek



Produção: Digital Illusions
Distribuição: EA Games
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 24
Site: www.battlefield.ea.com

Lançamento: Outubro de 2005
Expectativa: 8,5

Parecia uma eternidade, mas finalmente Battlefield 2, um dos jogos mais populares do PC, está prestes ganhar sua esperada versão para consoles.

A conversão promete ser muito mais do que um mero porte e trará um inédito modo single player para o título – algo nunca visto em Battlefield – com uma história bem complexa envolvendo as quatro grandes forças militares do mundo (a coalizão do Oeste Médio, as forças norte-americanas, as tropas russas e o exército chinês).

O modo online não foi esquecido, e até 24 jogadores poderão se digladiar em 13 gigantescos e variados cenários, com uma interação jamais vista em jogos multiplayer para consoles. Tudo o que você vir poderá ser destruído ou utilizado a seu favor. Um dos melhores exemplos de toda essa liberdade é a possibilidade de tomar posse de qualquer veículo ou arma de guerra que avistar no campo de batalha. Imagine roubar poderosos tanques de guerra ou helicópteros para destruir o exército inimigo... O game promete.

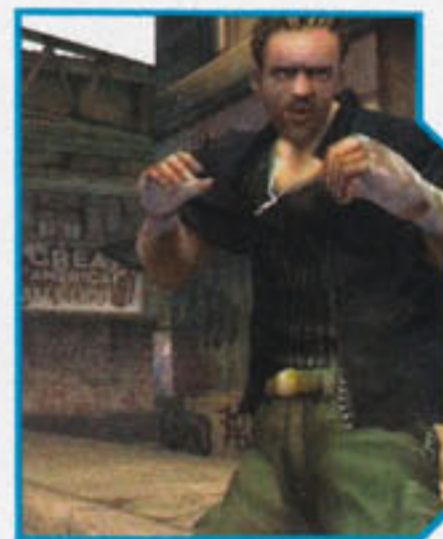


PREVIEW

FINAL FIGHT: STREETWISE

Porrada, porrada, porrada...

Por Allan André



Um dos títulos que ajudaram a Capcom a se firmar como uma das grandes empresas do Japão antes mesmo do divisor de águas, Street Fighter II, está de volta. Final Fight marcou época no final da década de 80 como um dos maiores clássicos da pancadaria nos fliperamas e nos videogames. Naquele tempo, os mocinhos Cody, Haggar e Guy – que posteriormente apareceu em Street Fighter Alpha – lutavam por justiça na violenta Metro City. Depois de mais de 15 anos, a cidade é a mesma, porém o herói é diferente. Cody é seqüestrado por uma gangue, e seu irmão, Kyle, é o protagonista do game. Mesmo que o personagem principal seja modificado, é bem provável que antigos nomes, incluindo

os vilões, estejam de volta.

Conforme o game vai se desenvolvendo, Kyle deve melhorar sua reputação nas ruas e se tornar cada vez mais temido, mas isso dependerá do desempenho do jogador. Haverá quatro maneiras diferentes de atacar, seguindo um esquema parecido com o de Viewtiful Joe, no qual é possível alterar a velocidade dos golpes.

O game conta, também, com um medidor de tensão que influencia na maneira como Kyle se porta durante o jogo. Quanto mais porrada ele dá, mais forte fica. O dinheiro também terá importância, pois com ele você poderá contratar capangas e comprar armas, como facas e bastões. Para os saudosistas, esta versão pode ser uma boa pedida.

Produção: Capcom
Distribuição: Capcom
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.capcom.com

Lançamento: Janeiro de 2006
Expectativa: 8,5

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Mais popular que Jesus Cristo

Por Henrique de Breia e Szolnoky



Nem John Lennon nem Jesus Cristo. Um dos nomes mais populares do século 21 é Harry Potter, uma arrebatadora mania mundial criada pela britânica J. K. Rowling. Além dos seis livros, dos três filmes e dos incontáveis produtos licenciados, o aluno mais poderoso da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts já visitou os videogames várias vezes. O próximo jogo da franquia será baseado na adaptação para os cinemas do quarto livro, Harry Potter e o Cálice de Fogo.

A ênfase será diferente da dos games anteriores. Em vez de puzzles e desafios de lógica, Harry Potter and the Goblet of Fire trará ação ininterrupta e fases que priorizam os reflexos do jogador. Ron e Hermione acompanharão o bruxinho

novamente, e haverá a possibilidade de jogar cooperativamente com dois amigos e um multitaq.

Serão 11 cenários tirados do filme, incluindo céus abertos para perseguições de vassoura (detalhe: você fugirá de um dragão), as diferentes alas de Hogwarts e até um nível submerso, no qual Harry contará com nadadeiras e guelras.

O game chegará às lojas com o lançamento do novo filme, em novembro.

Produção: EA Games UK
Distribuição: EA Games/Warner
Plataformas: PS2, PC, Xbox, GC, GBA, PSP, DS
Gênero: Ação
Jogadores: 3
Site: www.eagames.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 7,0



THE SIMS 2

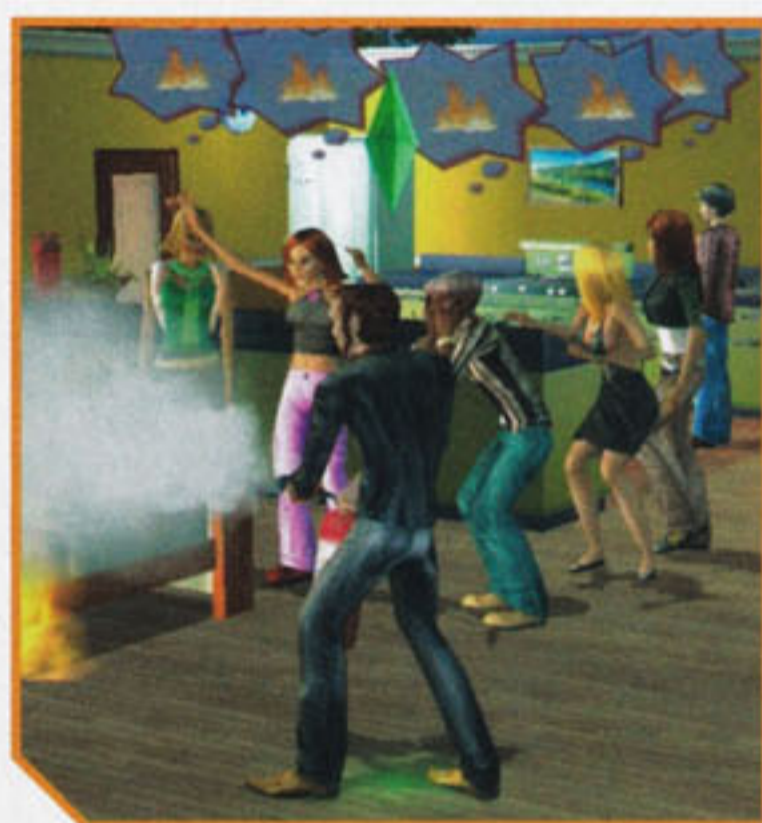
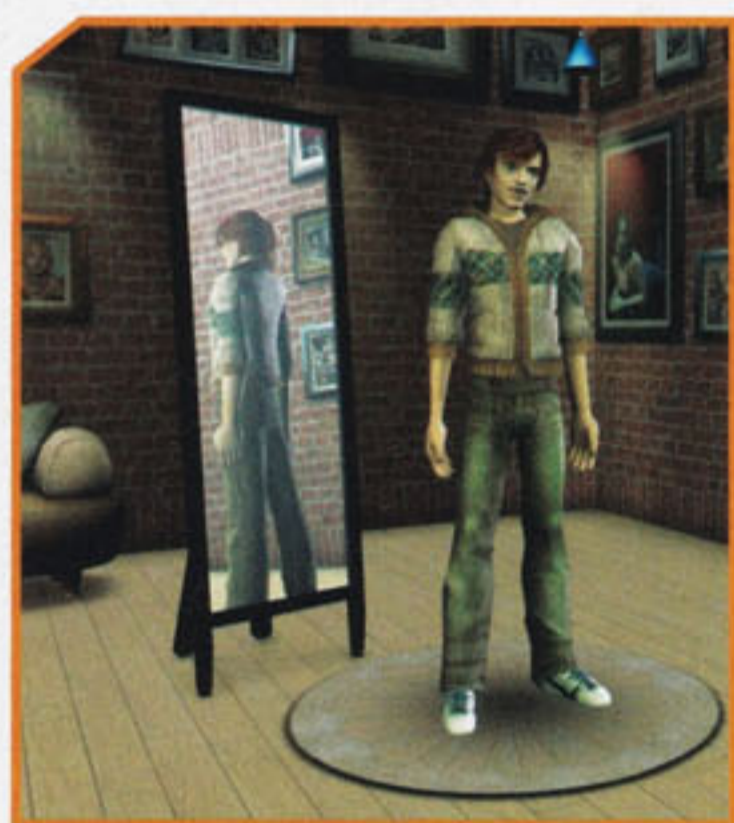
Também conhecido como "expandindo um império"

Por Henrique de Breia e Szolnoky

O simulador de pessoas de Will Wright, The Sims, foi traduzido para 17 idiomas, bateu o recorde de vendas estabelecido por Myst e vendeu mais de 10 milhões de cópias. A continuação foi ainda mais longe: em apenas dez dias, foi comprada por 1 milhão de pessoas.

Os consoles não poderiam ficar de fora desse tremendo sucesso. Então, a Electronic Arts e a Maxis começaram a produção da versão de The Sims 2 para PS2, Xbox e GameCube. A essência é a mesma, e todos os ingredientes que garantiram seu sucesso estarão de volta (como o senso de humor, a animação fluida e as infinitas possibilidades de jogo), mas diversas mudanças prometem que esta versão será melhor que a de PC.

Para começar, a interface está sendo otimizada para os controles dos videogames. Desta vez, será possível controlar seu Sim diretamente como acontece com um personagem de um game de aventura em terceira pessoa. Pequenas ações poderão ser realizadas, como passar aspirador no quarto.



As maiores mudanças, porém, estão na própria estrutura do game. Serão dez carreiras inéditas e 25 personagens exclusivos da versão de consoles, que se juntam aos 35 da outra versão. O game contará com mais de 500 objetos, 350 deles novos. Haverá, também, uma nova aspiração (o que motiva e guia a vida de um Sim, como família, segurança financeira etc.), a de criatividade. Essa novidade está diretamente relacionada a outra inovação do game: a culinária. Será possível criar pratos com mais de 50 ingredientes. Cada uma das refeições causará um efeito diferente em quem a comer, e o jogador precisa providenciar os ingredientes, como colher frutas ou criar peixes em um aquário, para fazer suas receitas.

O sistema de envelhecimento foi abolido (os Sims terão a mesma idade sempre), e novas opções de vestimenta e personalização garantem que será raro encontrar um Sim igual ao outro. Os gráficos sofrerão um downgrade para rodar nas plataformas atuais, mas esse não é necessariamente um problema, já que não é o maior atrativo do título.

Vida longa ao império de Will Wright.

Produção: Maxis
Distribuição: Electronic Arts
Plataformas: PS2, Xbox, GC, DS, PSP, GBA
Gênero: Simulação
Jogadores: 2
Site: www.maxis.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 8,5

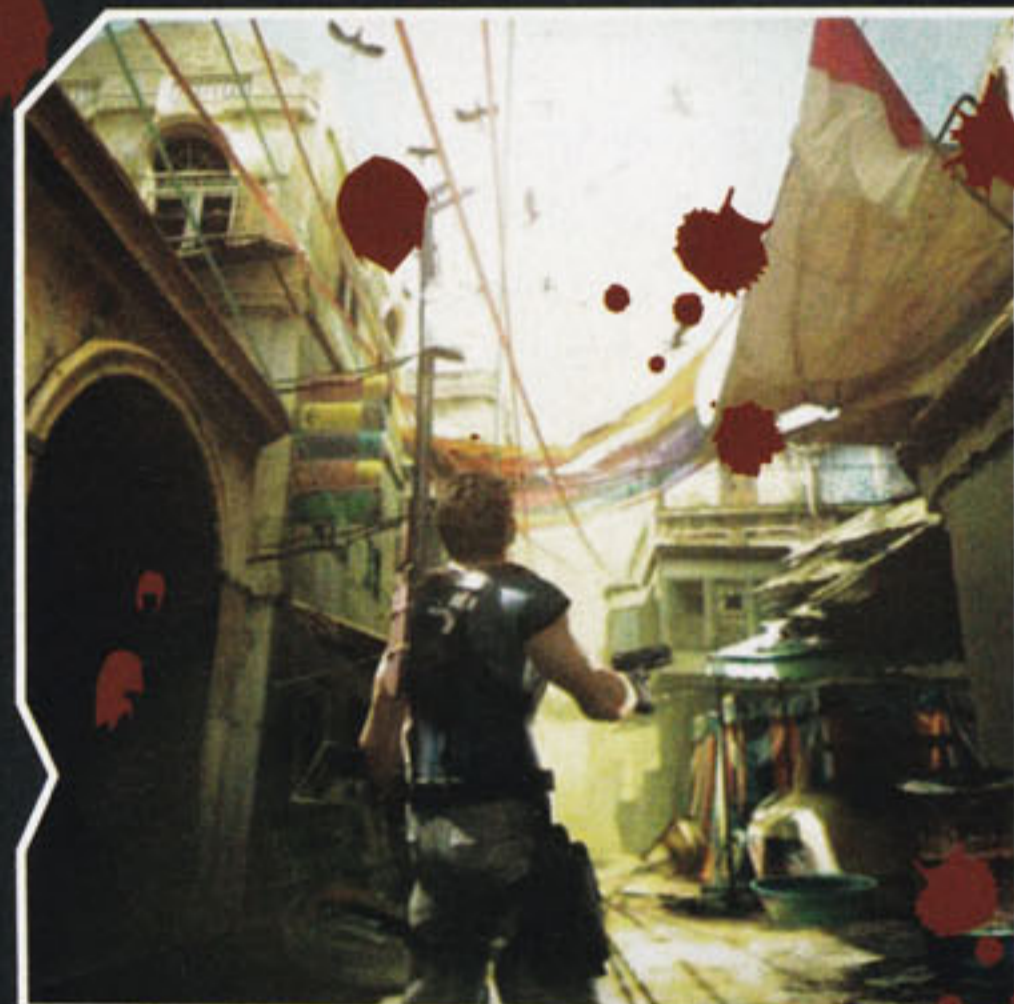


PREVIEW

RESIDENT EVIL 5

A volta dos mortos-vivos... Ou quase

Por Ricardo Farah Pereira



Já faz quase dez anos que o primeiro título da série RE foi lançado. Sua fama definitivamente foi o mote para o sucesso da Sony com o PlayStation. Ao longo dos anos, Resident Evil teve seus altos e baixos e passou pelas principais e mais influentes plataformas. Suas versões paralelas não causaram o mesmo frisson que a saga principal, e a série, que nasceu no console da Sony, foi parar no GameCube, o que de certa forma abalou a comunidade de sonystas.

Mesmo assim, Shinji Mikami (produtor da série) quase teve sua cabeça cortada quando RE4 foi anunciado também para PS2. Agora que o todo-poderoso deu a vaga para Jun Teuchi, um novo título da série desponta no horizonte metalizado conhecido como PlayStation 3.

Resident Evil 5 foi anunciado pela Capcom como um dos primeiros títulos a abusar do potencial da nova geração de consoles. O único trailer divulgado pela produtora revela um ambiente que foge de tudo já visto na série. A cidade, acompanhada de seu clima árido com Sol escaldante, lembra muito uma região pobre e deserta, dando a impressão de que a trama se passa em um deserto mexicano ou no mediterrâneo árabe.

Especula-se que o personagem mostrado seja Chris Redfield pelo modo como ele se movimenta e pelo estilo S.T.A.R.S. Caso essa teoria seja confirmada, pela cronologia da série, o game contará uma história posterior à de RE4 devido à aparência mais velha do protagonista. Os inimigos, apenas silhuetas em contraste com o Sol, ao mesmo tempo em que lembram os clássicos zumbis da série podem ser algo do que foi visto em RE4, ou seja, humanos mais inteligentes e ágeis.

Segundo a Capcom, o objetivo principal será explorar todos os recursos da nova geração e tornar a IA do jogo mais realista, bem como a qualidade visual mais surpreendente. Um exemplo é a preocupação na programação dos personagens e de seu visual – cada fio de cabelo foi programado independentemente para aumentar o realismo.

Falta muito para o lançamento de Resident Evil 5, mas a pouca informação divulgada já foi suficiente para fazer lacrimejar cada jogador que sempre acreditou no potencial da série. Enquanto o game não chega, a solução é curtir RE4 (mais próximo do que nunca) e acabar com mais alguns zumbis pela rede com Outbreak 2.



Produção: Capcom
Distribuição: Capcom
Plataformas: PS3, X360
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.capcom.co.jp

Lançamento: 2007 no Japão
Expectativa: 9,5



DAXTER

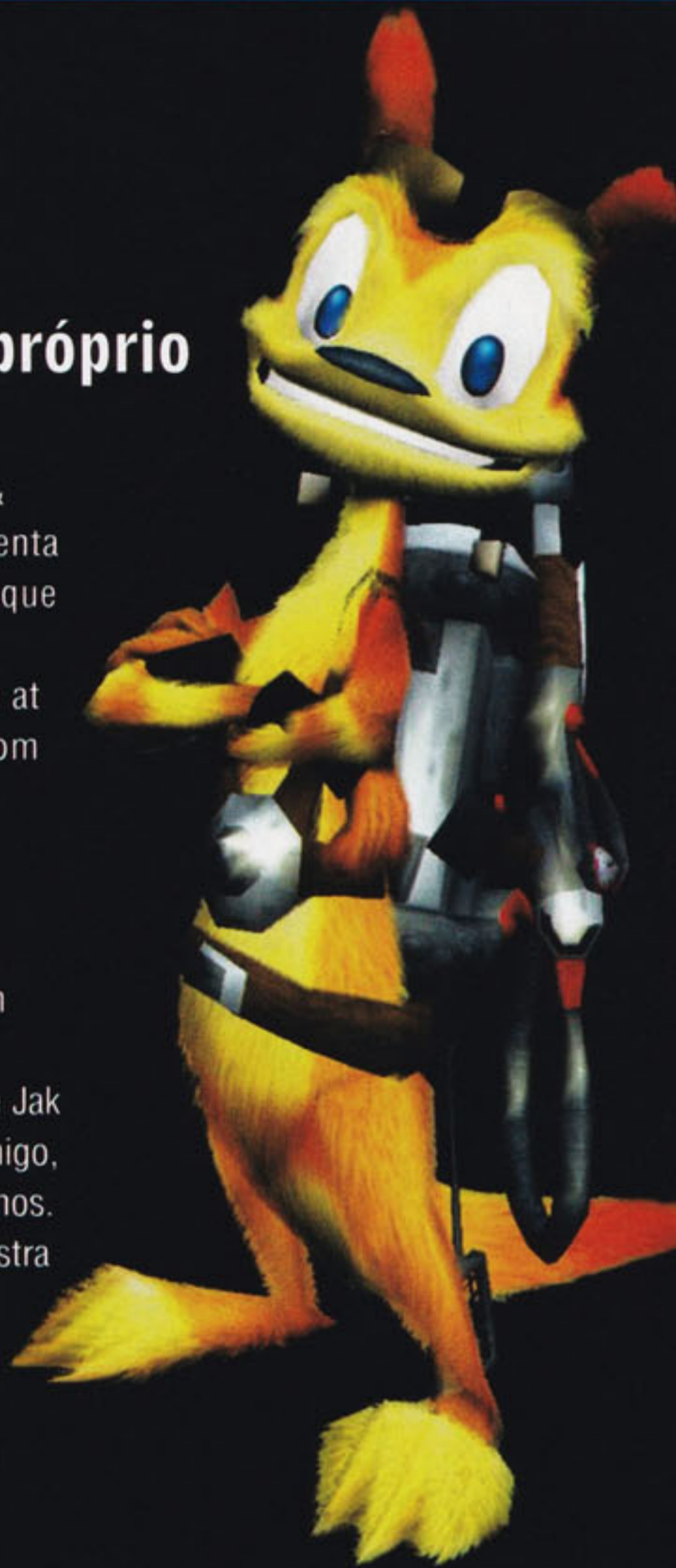
O sonho do jogo próprio

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Na aclamada trilogia Jak & Daxter, o roedor Daxter atormenta todos ao seu redor afirmando que merecia seu próprio jogo. Sua teimosia surtiu efeito: a Ready at Dawn prepara uma aventura com seu nome para PSP.

No final do primeiro game, a dupla vai parar em uma cidade futurista e é presa. Daxter consegue fugir, mas Jak vira cobaia em experimentos com a misteriosa substância Dark Echo. O início de Jak II mostra Daxter resgatando o amigo, que foi mantido preso por dois anos. A história de Daxter, o game, mostra o que aconteceu com Daxter, a criatura, nesse período.

A estrutura do jogo não segue à risca o gênero híbrido da série. As fases serão mais



lineares e mais próximas das de um game de plataforma. Não haverá tela de loading, e o visual promete ser muito parecido com o dos games de PS2, inclusive a alta taxa de frames por segundo e animação suave e cheia de vida.

A produtora esconde detalhes sobre o modo multiplayer e sobre a interatividade entre o título e Jak X: Combat Racing (em produção para PS2). Mas, assim como a trilogia que deu origem ao game, Daxter promete ser uma ótima surpresa.

Produção: Ready at Dawn
Distribuição: SCEA
Plataforma: PSP
Gênero: Aventura
Jogadores: Ainda não definido
Site: www.readyatdawn.com

Lançamento: Novembro de 2005
Expectativa: 8,5



Loja especializada em desenho animado japonês

Lançamentos em DVD:

- Animês em DVD

- Toy's e garagem kit's

- Desenhos Clássicos

- Tokusatsu's (Changeman, Jaspion, etc...)

- Animê Music

- Cosplay's (Fantasias e acessórios)



Naruto Vol.19



Gantz Vol.2



Bleach Vol.2



Hellsing Vol.2



One Piece Vol.5



Full Metal Vol.8



Evangelion Vol.1



Ghost In The Shell Innocence

Sogo Plaza Shopping - Fone: (011) 3399 5612

Av. Liberdade - 363 - 1ºAndar - Loja 119

www.dreamanimeclub.com.br

Os limites do PS2

ELE AINDA TEM MUITO A OFERECER

Por Ricardo Farah Pereira

Já faz tempo que novas informações a respeito do PlayStation 3 surgem dos quatro cantos do mundo. A tecnologia do chip Cell, a mídia utilizada pelo console, sua data de lançamento, enfim, todas as notícias apenas fazem com que o jogador acredite na seguinte afirmação: logo o PS2 se aposentará para dar a vez a seu sucessor. Certo? Errado. Cego é aquele que acredita nessa teoria sem sentido. Para provar quão poderoso o PlayStation 2 pode ser, confira nas próximas páginas um pouco mais sobre sua real potência e sobre o porquê da diferença na qualidade de seus jogos.



Um pouco de teoria

Quando começaram a surgir os primeiros modelos 3D, os sistemas da época tinham um processador central (CPU) para gerar todo o cálculo gráfico, incluindo não apenas a forma do objeto 3D mas também a aplicação das texturas, o cálculo de efeitos de transparência e de neblina, as projeções de luz e a movimentação dos objetos. Gerar todos esses cálculos só fazia com que a CPU acumulasse mais trabalho e tivesse menos potência final.

Com o passar do tempo, as placas gráficas, como a Voodoo 1, surgiram para amenizar o trabalho do processador e aumentar sua qualidade. Elas eram capazes não apenas de gerar texturas mas também de eliminar pixels extremamente visíveis, além de aplicar o MIP Mapping, que gerava diferentes texturas para diferentes profundidades. Ou seja, graças a essas placas, a CPU tinha apenas a função de calcular a cena e dar a indicação dos efeitos a serem aplicados aos polígonos.

Na geração seguinte, as placas gráficas passaram a incorporar elementos novos, como o Bump Mapping e o Tri-Linear Filtering. Porém os fabricantes buscaram eliminar outras duas tarefas do CPU: a transformação e a iluminação. A transformação consiste em um processo obrigatório para que um universo 3D seja mostrado em um monitor 2D com uma perspectiva correta para o jogador. Todo esse trabalho exige muito da CPU, uma vez que os cálculos são muito intensos e repetitivos.

Então, as primeiras placas começaram a incorporar as instruções SIMD (Single Instruction Multiple Data – em português: instrução única de múltiplos dados). Com isso, uma única instrução podia ser equipada não apenas a um, mas a dois ou a quatro pares de valores nos cálculos. Isso foi melhorando a performance final, uma vez que os cálculos são utilizados com frequência para determinadas operações.

Nasce o T&L

Com o passar do tempo, os fabricantes descobriram que era possível aumentar ainda mais a performance das placas gráficas integrando-as com circuitos específicos e otimizados para esses tipos de cálculos. Assim nasceu o famoso T&L (Transform & Lighting), que, na verdade, não surgiu com novidades significativas, mas foi criado com o objetivo de aliviar a CPU libertando-a do cálculo da transformação.

O T&L é um chip que auxilia a CPU dedicando-se exclusivamente aos cálculos geométricos.

Você deve estar se perguntando o que diabos toda esta aula de tecnologia tem a ver com o PlayStation 2. A resposta é simples. O T&L é um dos chips mais poderosos que o console possui.

O PS2 conta com duas unidades de cálculo vetorial, a VU1 e a VU0. A primeira é dedicada exclusivamente aos efeitos gráficos e é independente da CPU. Em resumo, é o T&L do PS2. Já a segunda auxilia a CPU ou trabalha independentemente dela, de acordo com a programação que o jogo receber. Calculada, a geometria é passada para o chip gráfico do console, o famoso Graphics Syntethizer, que aplica as texturas e os efeitos principais – chuva e névoa, por exemplo.

A diferença da VU1 em relação às unidades T&L usadas nos PCs é a vantagem de ser 100% programável. Ou seja, ela não está limitada a um número específico de efeitos. Caso o programador queira, pode desenvolver todos os efeitos que desejar. O que confunde é dizer que o PS2 não possui T&L devido à sua funcionalidade não ser via hardware (já que ele está incorporado à CPU). Na verdade, o T&L existe via software, e isso lhe confere uma flexibilidade muito maior de programação.

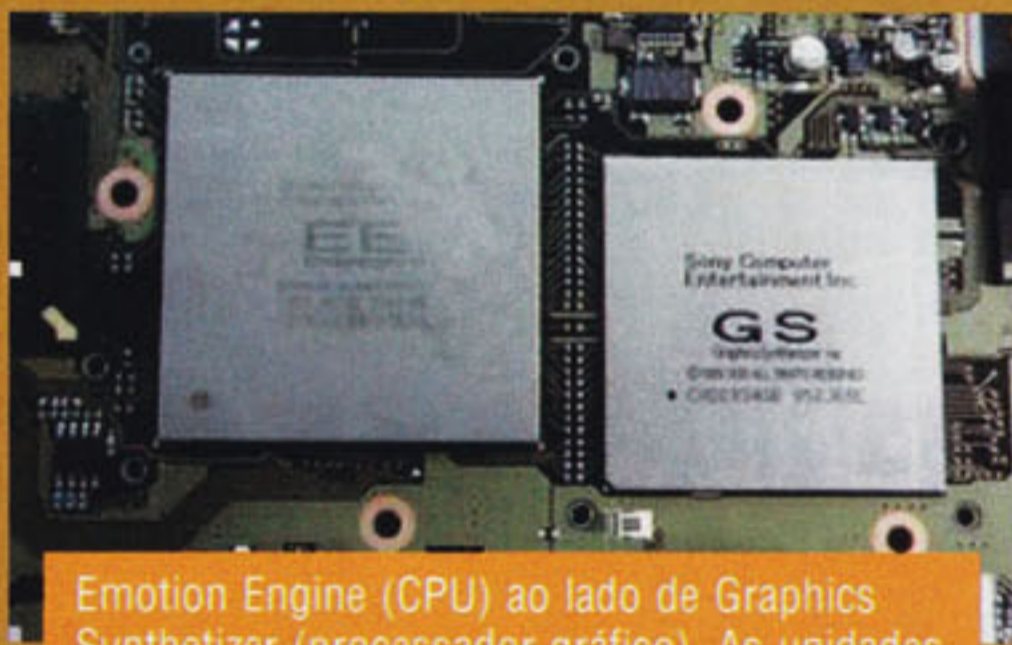
Gran Turismo 4



Emotion Engine: O coração do PS2

O CPU do PS2 é o famoso Emotion Engine, que, mesmo sendo apenas um chip, é composto por vários outros, que foram integrados. Em seu desenvolvimento, a Sony e a Toshiba usaram como base um núcleo MIPS III com duas unidades de cálculos de 64 bits, que podem tanto trabalhar em conjunto como executar instruções do tipo SIMD de 128 bits (4x32 bits, 8x16 bits ou 16x8 bits). Foram inclusos, também, uma unidade de vírgula flutuante normal (FPU) e um decodificador de MPEG2 (para filmes em DVD).

O principal problema desse entrelaçamento de chips é que, no caso do Emotion Engine, falta uma unidade que distribua todo o trabalho. Assim, a distribuição tem de ser feita pelos próprios programadores na hora de criar o game. Essa é a principal queixa deles ao resumirem o PS2 como um sistema de difícil programação.



Emotion Engine (CPU) ao lado de Graphics Synthesizer (processador gráfico). As unidades vetoriais (VU0 e VU1) estão na CPU.

Todo o sistema que a Sony usou no PS2 tem uma explicação. Na verdade, na época em que o PS2 estava em desenvolvimento (meados de 1999) já existia o T&L, porém ele ainda estava em estágio primitivo e criava cálculos rápidos, mas sempre da mesma forma, ou seja, possibilitando apenas efeitos preestabelecidos no hardware. Só com o DirectX 8 e com as placas GeForce3 é que começaram a surgir as programações para o T&L: Vertex Shaders.

Apesar de ser mais antigo que o Xbox e que o GameCube, o PS2 tem uma arquitetura muito mais complexa e inovadora em muitos sentidos, graças à complexidade de sua CPU e às suas duas unidades de cálculos vetoriais.

Tekken 5



O massacre anti-aliasing

Para quem não sabe, o anti-aliasing é um método que minimiza o efeito serrilhado das linhas diagonais e das curvas dos polígonos e dos pixels, que se parecem com escadas. Quanto menor a resolução, maiores serão os pixels e mais notável será o aliasing.

Confira a seguir uma comparação visual do que é um pixel com aliasing e após receber o tratamento anti-aliasing.



O que causa dúvida para muita gente é se o PS2 possui anti-aliasing ou não. Desde o lançamento do console, essa questão é abordada exaustivamente, devido a diversos games, como Ridge Racer V, apresentarem um aliasing muito evidente.

Ao comparar o PS2 com o Dreamcast (mais antigo), é possível perceber que a Sony estragou o console em algum ponto, devido às suas falhas gráficas. Mesmo que nem todos os jogos do Dreamcast utilizassem o anti-aliasing, o fato é que, sendo o PS2 um sistema superior, todos os games deveriam ter uma qualidade maior. Isso só demonstra que o PS2 não possuía anti-aliasing.



É preciso lembrar que existem duas principais técnicas de antialiasing: o Edge Anti-Aliasing (EAA) e o Full Scene Anti-Aliasing (FSAA). Por incrível que pareça, o PS2 faz ambas.

O Edge Anti-Aliasing tem efeito apenas nas bordas dos polígonos e é aplicado em um polígono já construído. Os jogos do Nintendo 64 já apresentavam, em sua maioria, esse tipo de efeito.

Já o Full Scene Anti-Aliasing é usado quase sempre com o método Super Sampling, pelo qual a imagem é calculada em resoluções superiores e depois reduzida. Além disso, o FSAA pode ser usado com o método Oversampling, pelo qual imagens são desenhadas duas ou quatro vezes e, logo em seguida, posicionadas na área com uma ligeira diferença, dando um sutil efeito borrado que esconde os serrilhados. O porém é que o FSAA gera impacto na performance do processador gráfico, que depende do número de frames que calcula antes. Assim, em jogos que apresentem 60 fps constantes, o FSAA não confere grandes resultados e traz queda na performance.

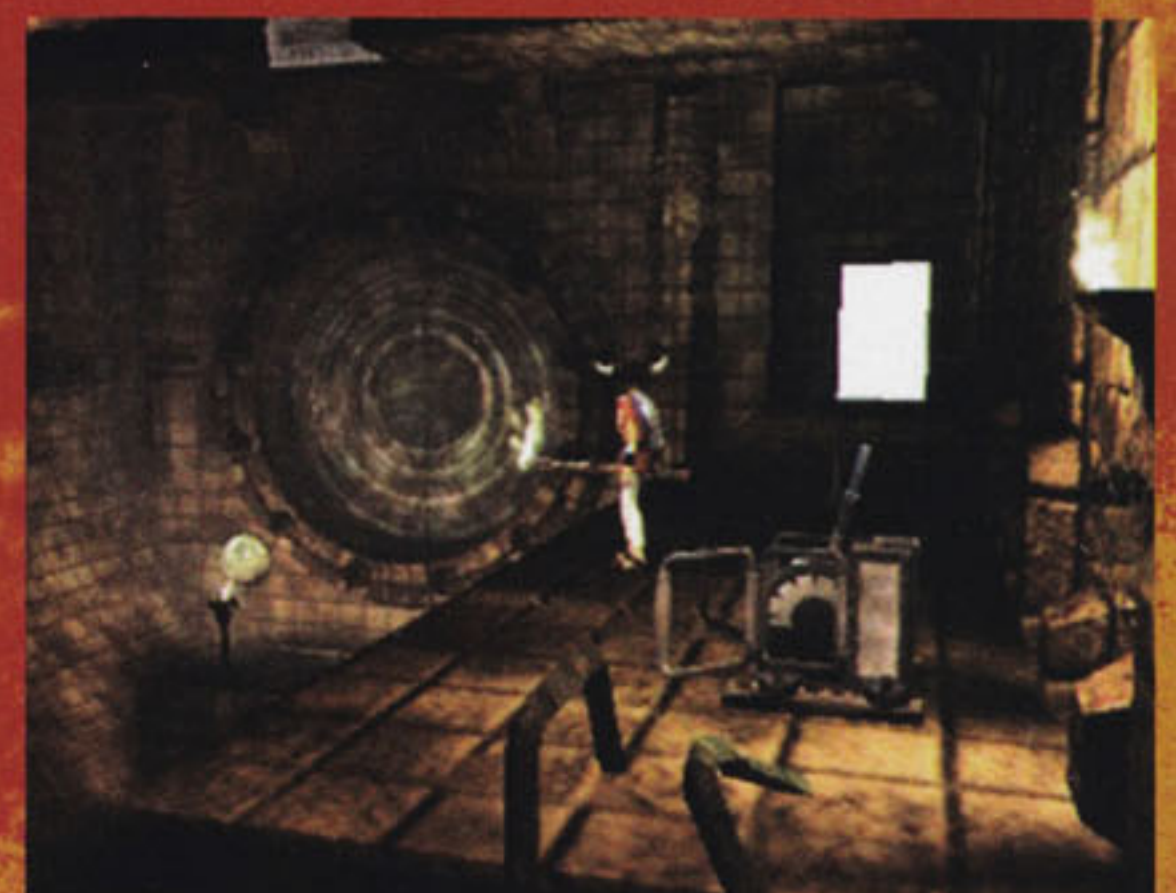
Zone of the Enders: 2nd Runner



Final Fantasy X



ICO



Enganação da Sony?

Outro ponto crucial para desacreditar na Sony é que os primeiros games apresentados na campanha de publicidade tinham anti-aliasing em funcionamento, mas, quando o game foi lançado, um terrível serrilhado era notado. A foto de Tekken Tag Tournament, abaixo, mostra claramente o anti-aliasing que deveria existir.



Imagem promocional de Tekken Tag Tournament. Note a presença do AA.



Imagem real do game. Note o serrilhado e a falta de definição de luz e sombra.

A verdade é que toda essa confusão é culpa da própria Sony, devido à documentação fornecida com o kit de desenvolvimento do PS2. As informações diziam que a única forma de anti-aliasing era o Edge Anti-Aliasing e que ele apresentava problemas na performance final do game. No entanto, essa nunca foi uma preocupação dos programadores, que muitas vezes não são a favor do uso de AA.

Ainda assim, algumas produtoras resolveram quebrar a barreira e tentaram colocar o AA em seus jogos. São exemplos os programadores da Volition Software, que disseram em entrevista que iriam apresentar um jogo para o PS2 que usava o FSAA. Então, surgiu Summoner, um RPG que rodava a 30 frames constantes e ainda usava o FSAA sem quedas na performance.

Na verdade, trata-se de um método de FSAA exclusivo do PS2 com a função de reduzir o entrelaçamento dos cantos da tela.

Então, o FSAA existe no PS2, porém é gerado via hardware. Além disso, a Sony publica periodicamente em seus fóruns novos métodos de aplicação do anti-aliasing no PS2. Sem falar que, há um ano, a Sony distribuiu um novo pacote de documentos para as empresas que possuem o kit de desenvolvimento do PS2. É como se fosse um manual 2.0, com uma série de implementações e melhorias na programação.

Todas essas informações mostram que os jogos do PS2 vêm melhorando a cada mês. Tome como base os últimos grandes títulos lançados para ver uma qualidade tão boa, ou até superior, à das plataformas concorrentes. God of War e Metal Gear Solid 3 são exemplos. Resident Evil 4 e Final Fantasy XII já estão a caminho. Mesmo que você não acredite, tenha certeza de que haverá muitos jogos bons para PlayStation 2, que promete respirar por pelo menos dois anos.

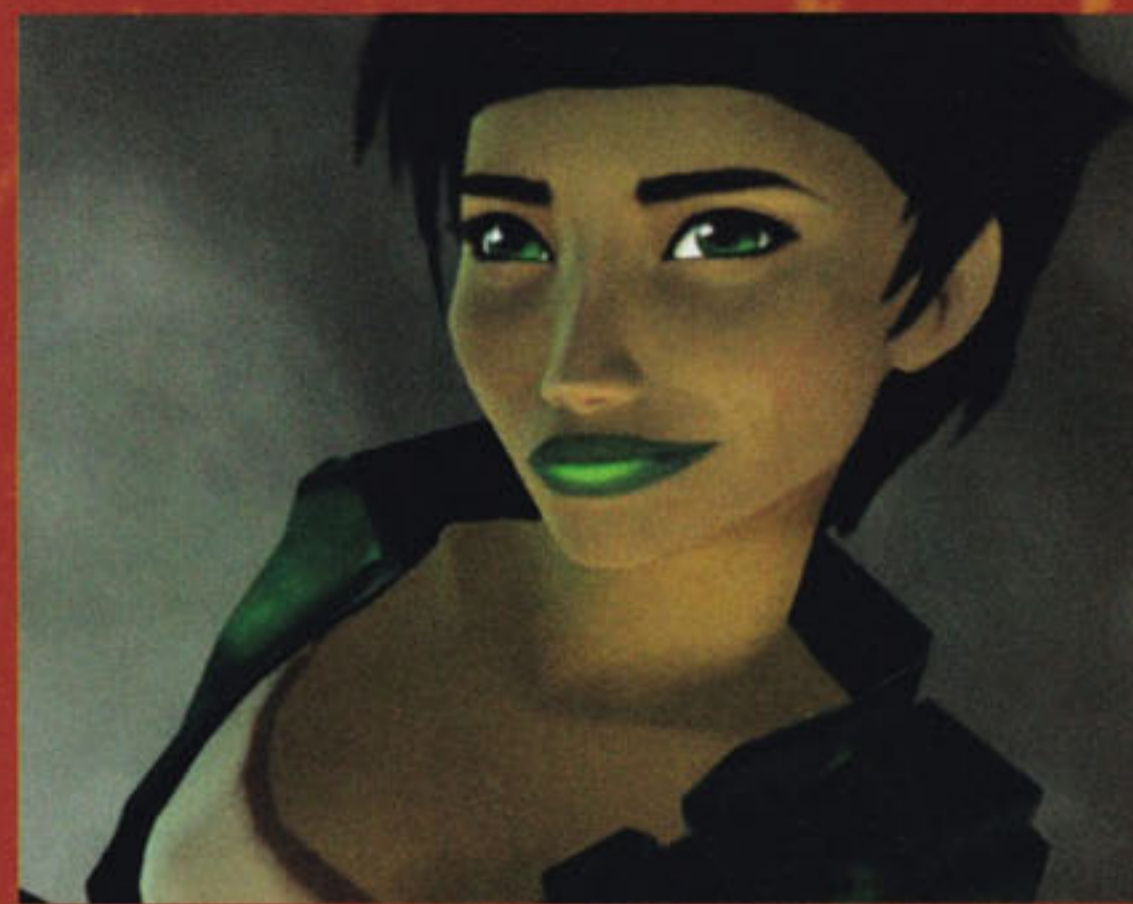
Os 10 jogos mais bonitos graficamente no PS2

1. God of War
2. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
3. Gran Turismo 4
4. Final Fantasy X
5. Tekken 5
6. Zone of the Enders: 2nd Runner
7. ICO
8. JAK 3
9. Beyond Good & Evil
10. Silent Hill 4

Os 10 jogos que prometem mais no PS2

1. Final Fantasy XII
2. Shadow of the Colossus
3. Soul Calibur 3
4. Need for Speed Most Wanted
5. Prince of Persia: Kindred Blades
6. Okami
7. Black
8. King Kong
9. Tomb Raider Legend
10. Castlevania: Curse of Darkness

Beyond Good & Evil



Silent Hill 4



JAK 3



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.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS



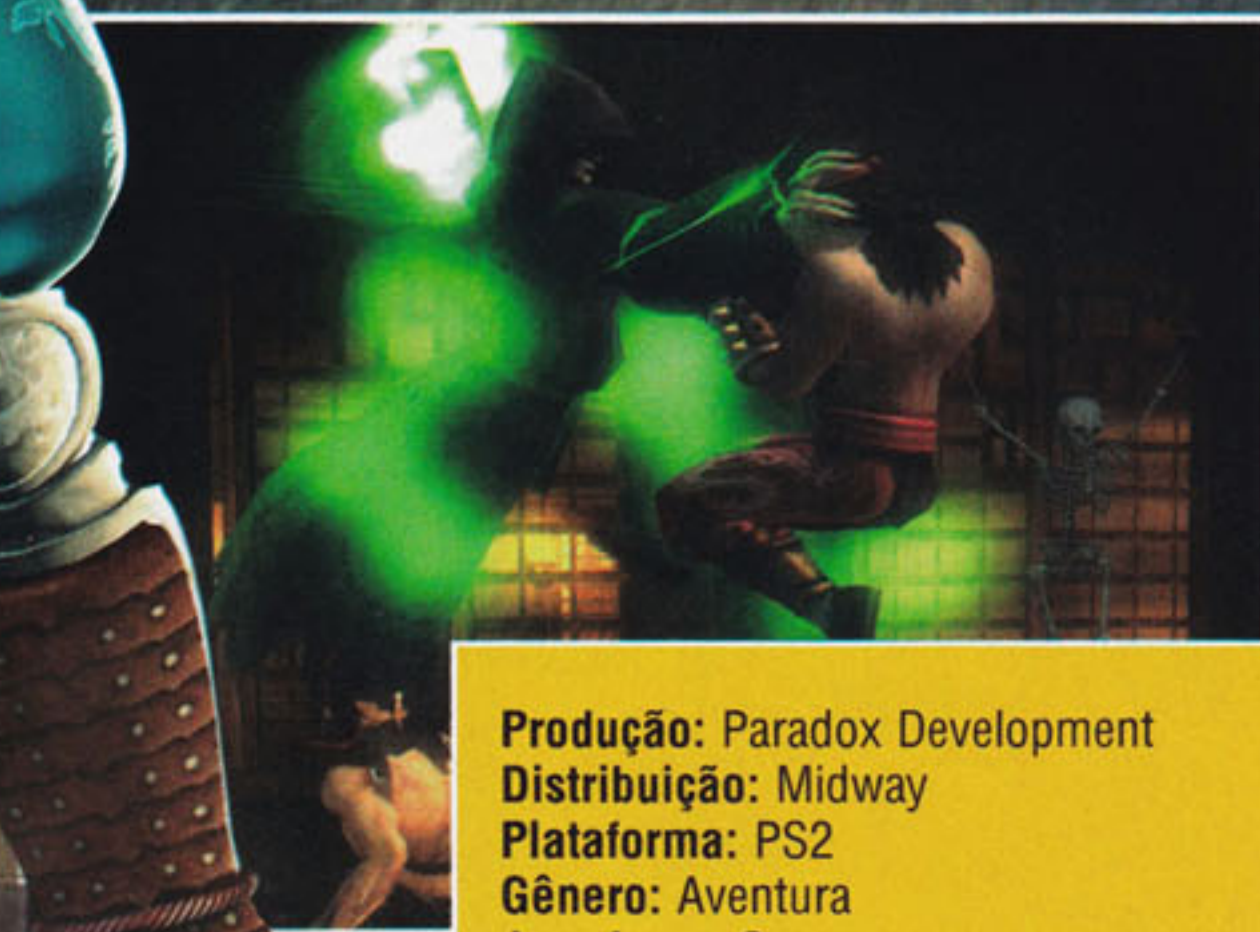
Flawless Victory!

Mortal Kombat Deception mal havia sido lançado e a Midway tratou de divulgar mais um game da franquia. No entanto, diferentemente dos outros games da série, Shaolin Monks é um título de aventura que pode ser jogado até mesmo em modo cooperativo multiplayer. A princípio, os fãs mais céticos da série mostraram uma aversão enorme quanto à proposta do game – vide Mythologies Sub-Zero e Special Forces do PSone (ambos títulos de aventura), um fracasso de qualidade. Mesmo assim, pelo que a produtora divulgou, muitos jogadores depositaram fichas positivas no título.

Em Shaolin Monks, os jogadores encaram uma aventura na pele de Kung Lao ou de seu discípulo, Liu Kang, enfrentando os mais cruéis e sanguinários guerreiros de Outworld. Na trama, a maioria dos personagens da série aparece ou como inimigos a serem derrotados ou como aliados na empreitada de salvar o mundo da tirania de Shang Tsung. Segundo Ed Boon (criador da série), a escolha de criar um Mortal Kombat com modo Adventure se deu graças à história profunda e imersiva que cada personagem da série possui.

A versão demo que surgiu na Redação caiu como uma luva para o “Tá na mão!”. A fase disponível, Goro’s Lair, contava com muitos inimigos de Outworld em cenários já conhecidos dos games anteriores, como a fase The Pit. Como complemento, a Midway enviou um teaser com um pouco mais do game, que mostrava mais sobre a jogabilidade e sobre os cenários.

Provavelmente quando você estiver lendo esta *PSWorld* a versão final do game já poderá ser encontrada nas lojas. Mesmo assim, confira com exclusividade a opinião dos nossos Kombatentes ao lado. Finish him!



Produção: Paradox Development
Distribuição: Midway
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 2
Site: www.mkmonks.com



Player 1

GET READY!

NOTA
7,5

Ricardo Farah

▶ GRÁFICOS 7,0

Este é um quesito que nunca se pode esperar de MK. Enquanto o primeiro game da série revolucionou com personagens digitalizados de atores reais, os títulos seguintes mantiveram o visual com alguns ajustes simplórios. Quando a Midway resolveu explorar o universo 3D, apenas em MK: Deception houve algo de nível aceitável.

Shaolin Monks infelizmente parece regredir nesse ponto. Exceto os poucos efeitos de luz e a originalidade dos cenários, nada mais merece sua atenção.

▶ SOM 8,0

A nota poderia ser melhor não fosse pelo grito estridente de Liu Kang a cada golpe executado. Mesmo assim, vale lembrar que cada ambiente do jogo acompanha uma trilha característica da série, que embala a carnificina de Outworld de forma gloriosa.

▶ JOGABILIDADE 7,5

A variedade de combos e a liberdade na movimentação pelos cenários ajuda bastante, porém fica nítida a limitação da programação final da jogabilidade, o que resulta em repetição atrás de repetição. O ponto positivo é o sistema de fatality, que é original e fiel à série na mesma proporção.

▶ VEREDICTO 7,5

Jogo Mortal Kombat desde criança e tenho lembranças intocáveis da série (como o primeiro fatality que fiz no meu pai. Vibrei o dia todo por ter arrancado a cabeça dele no jogo). Por isso, sou suspeito para falar mal de algum título da série. Mesmo assim, meu lado crítico fala mais alto, e devo alertá-lo de que o game só é legal da primeira vez em que é terminado ou se jogado com um amigo no modo cooperativo. Além disso, você pode gostar se for fã da série pelo fato de o game abordar em seu enredo a história dos principais personagens da saga. Pelo menos a sanguinolência foi mantida com a mesma voracidade de sempre.

Player 2

GET READY!

NOTA
7,5

Fernando Wiek

▶ GRÁFICOS 7,5

Shaolin Monks não é bem um título para se orgulhar do poderio técnico do PS2, mas não faz feio.

As texturas usadas no jogo são simples e repetitivas, e a modelagem dos personagens poderia ser bem melhor – algo no nível de MK: Deception.

A verdade é que hoje fica difícil engolir um jogo de ação com gráficos tão inferiores aos encontrados em God of War. Isso não quer dizer que o game seja ruim, só que fica devendo muito.

▶ SOM 7,0

Em todos os jogos da série Mortal Kombat o som foi um destaque. Isso tem um lado ruim e um lado bom. Não vou dizer que ficar escutando Liu Kang dar gritinhos a qualquer movimento não abusa da paciência, mas a sensação nostálgica que esses barulhos irritantes trazem é muito boa.

A trilha sonora é uma mistura de música techno com temas sinistros, e o som de sangue jorrando e ossos quebrando continua demais.

▶ JOGABILIDADE 8,0

Quando o jogo começa, você chega a se espantar com a grande variedade de golpes. O mais legal é que todos os movimentos podem ser emendados, criando combos realmente devastadores.

O esquema de fatality pode parecer meio inútil, mas é legal transformar seus inimigos em pedaços de carne totalmente indistinguíveis!

▶ VEREDICTO 7,5

O medo de outras catástrofes como MK: Mythologies e Special Forces definitivamente foi embora depois de jogar Shaolin Monks. O modo cooperativo é muito divertido, e a interação dos personagens que fizeram história na série é realmente interessante.

Finalmente um bom título de ação inspirado no mundo de Mortal Kombat.

Player 3

GET READY!

NOTA
7,0

Allan André

▶ GRÁFICOS 7,0

Em uma análise fria, a parte gráfica nunca foi o forte da série e demorou muito para evoluir. Agora, na era 3D, Mortal Kombat continua não impressionando. Ambientes escuros e com pouca luz ajudam a esconder algumas imperfeições.

Vale lembrar que, mesmo com algumas versões toscas como Mythologies (do Sub-Zero), MK nunca dependeu de gráficos para alcançar o patamar a que chegou. É claro que gráficos bons não fazem mal a ninguém, mas MK está longe de ser feio.

▶ SOM 7,0

As trilhas sonoras de Mortal Kombat sempre foram um dos pontos fortes, ou você acha que fatalities executados em sem aquele efeito de suspense ficariam legais? O barulho dos corpos sendo multilados e dos gritos de dor de alguns inimigos estão muito bons.

▶ JOGABILIDADE 6,5

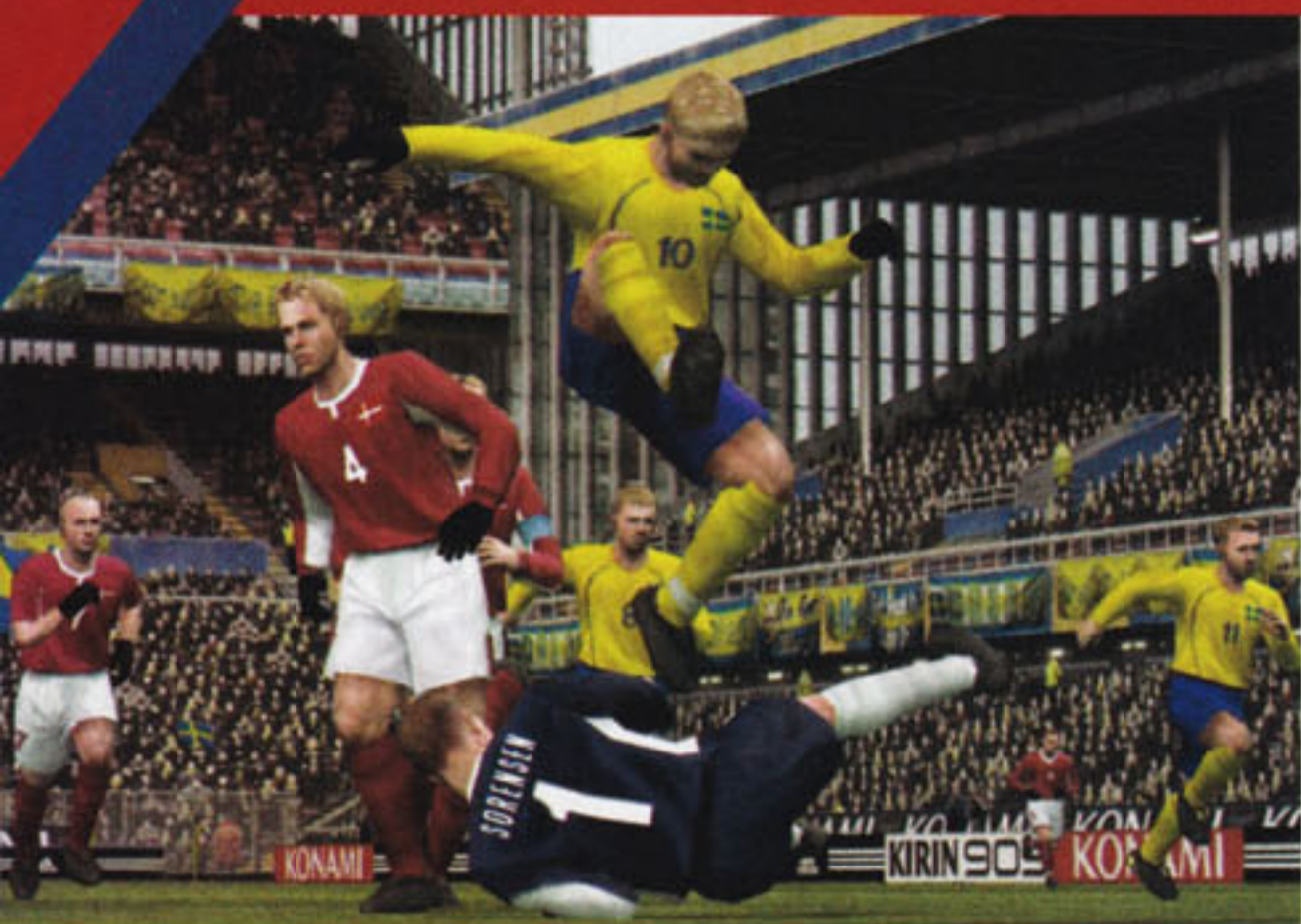
Como Ricardo mencionou, a jogabilidade é limitada devido à variedade de golpes. Não que seja pequena, mas para um game extenso, muito mais que o de luta, ela acaba sendo pouca. Depois de duas horas executando os mesmos movimentos, o jogo pode ficar cansativo.

A movimentação está boa e os comandos não são complicados, o que compensa as outras falhas.

▶ VEREDICTO 7,0

MK é uma das séries que merecem respeito, mas fugir do universo das lutas é arriscado. Shaolin Monks ainda não mostrou argumentos suficientes para que a nova fórmula seja definitiva para a franquia. A busca por novos horizontes é válida, mas, fãs de MK, não se preocupem, pois jamais a série deixará de ter versões de luta mano a mano, com fatality e tudo.

REVIEW ESPECIAL



WORLD SOCCER

Winning Eleven®

Por Fernando Wiek



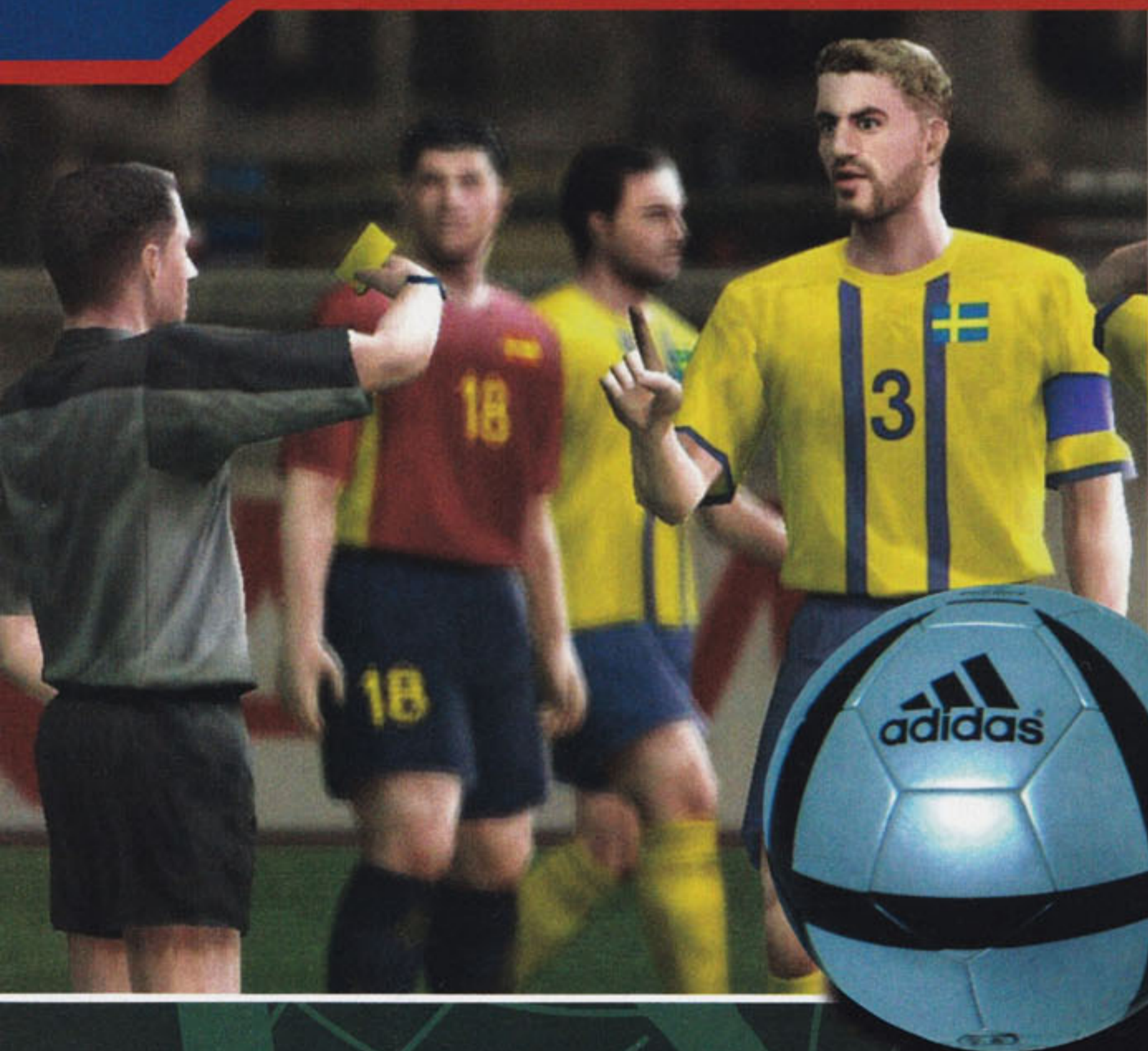
Um simples jogo de futebol?

Winning Eleven é mais do que um jogo de videogame – é uma extensão altamente recompensadora do prazer encontrado no futebol. Talvez por isso não seja difícil encontrar alguém que não goste, mas ame o simulador de futebol da Konami.

Com todo o respaldo do craque Zico, atual técnico da seleção japonesa, Winning Eleven 9 chega para

consolidar ainda mais essa série de sucesso, deixando a concorrência cada vez mais para trás.

O realismo, ponto forte da franquia, está ainda mais impressionante na nova versão: a atenção aos detalhes dentro e fora de campo, o clima de rivalidade das partidas, a perfeição com que os jogadores foram construídos, a jogabilidade refinada, enfim. Tudo está ainda melhor!



Mais simulador do que nunca

Que Winning Eleven sempre foi sinônimo de realismo ninguém discute, mas desta vez a história foi longe demais.

Uma das mudanças mais notáveis diz respeito à reação dos jogadores quando entram em contato com a bola. Agora eles têm mais dificuldades para fazer uma jogada correta, seja um arremate à queima-roupa contra o gol, um lançamento de 40 metros, um passe curto seja dominar a bola.

O legal é que você realmente tem a impressão de que seus jogadores são humanos, com grandes chances de cometerem erros.

Isso trouxe a WE9 uma imprevisibilidade muito positiva, pois, nas versões anteriores do jogo, você sabia que, se chutasse de tal forma e a tal distância com um jogador bom, faria o gol. Agora não é bem assim.

Com essas características, as partidas se tornaram menos técnicas e mais aguerridas e raramente acontecem goleadas, mesmo se um time for bem superior ao outro.

Até os goleiros, sempre criticados por serem frangueiros, estão muito mais convincentes, com muitos movimentos novos, como a ótima reposição de bola com as mãos.



Jogo truncado é pouco!

Se você reclamava do número excessivo de faltas nas últimas versões de WE, a nona versão irá levá-lo ao desespero.

É certo que o futebol atual é muito competitivo e que as faltas acontecem a todo momento, mas bem que a Konami poderia escalar árbitros menos rigorosos para seus jogos!

Essa característica acaba inibindo o uso mais intensivo dos dribles, já que basta encostar-se ao jogador adversário para que uma falta seja marcada. É fato que está mais fácil fazer gols de bola parada, mas essa situação chega a irritar em certos momentos.

Se não bastasse tudo isso, agora as contusões estão muito mais frequentes. Além disso, se seu jogador não tiver um bom porte físico, com certeza sairá lesionado de campo. O interessante é que agora não é mais preciso quebrar o jogador para que isso aconteça, pois, como na vida real, às vezes o problema surge do nada. Portanto não se espante se vir um de seus jogadores estirado no chão e não souber o motivo.

Poucas novidades extracampo

A Konami se esforçou tanto na criação do game em si que as alterações fora de campo são quase nulas.

A única novidade é o modo Nippon Challenge, Go for 2006, no qual você deve guiar a seleção japonesa rumo à Copa do Mundo passando por todas as etapas necessárias para tal feito.

Algumas opções, como o Edit Mode, estão muito mais completas e flexíveis, outras estão praticamente intocadas, como a Master League.

A quantidade de clubes aumentou, e agora há dois times representando o futebol brasileiro: o Santos e o São Paulo. Infelizmente, ambos não estão muito bem caracterizados, mas só a presença deles já nos deixa mais contente (ou não, se você torce para outro time).



O que parecia impossível aconteceu!

Com WE9, a série subiu mais um degrau na longa jornada em busca da perfeição. Tirando o número excessivo de faltas e contusões, o jogo melhorou em todos os aspectos, seja nos gráficos, com estádios ainda mais bonitos (a torcida melhorou um pouco) e efeitos climáticos mais variados (dá até para jogar com neve em campo), seja na jogabilidade, mais realista do que nunca.

Não é preciso dizer para os fãs da série correrem atrás de sua cópia o mais rápido possível. Para quem ainda nunca jogou, melhor jogo no estilo não há. Parabéns para a Konami. Eles conseguiram novamente!

Produção: KCET
Distribuição: Konami
Plataforma: PS2
Gênero: Esporte
Jogadores: 8
Site: www.konami.jp/gs/game/we/

PRÓS: Praticamente todas as características boas do game foram melhoradas. Com certeza, é o melhor simulador de futebol para o PS2

CONTRAS: O jogo ficou tão próximo da realidade que pode assustar e acabar espantando os menos experientes na série

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

NOTA
8,5

REVIEW

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Viciante como há seis anos

Por Fernando Wiek

É triste, mas os amantes de jogos de luta 2D estão cada vez mais carentes de bons títulos. Se não fossem algumas versões de The King of Fighters e Guilty Gear, o estilo estaria em completa extinção.

Ainda assim existem algumas pérolas perdidas nesse mar de lançamentos 3D. Uma delas é Garou: Mark Of The Wolves, título lançado em 1999 para arcades, mas que dá uma surra em muitos jogos de luta atuais. O título é uma pseudocontinuação de Fatal Fury, a qual conta com alguns personagens lendários, como Terry Bogard e Geese Howard, e outros totalmente inéditos, cada um com um estilo diferente de luta.

O sistema de jogo é bem técnico e cadenciado, lembrando um pouco o estilo de Thw King of Fighters, mas há um equilíbrio maior entre os personagens e a aplicação desenfreada dos combos não existe.

O visual, em se tratando de um jogo tão antigo, é sensacional, talvez a melhor animação em 2D já feita com o hardware do NeoGeo, e o som completa bem o conjunto do jogo.

Mesmo que não traga nenhum extra, Garou: Mark Of The Wolves é um dos mais competentes jogos 2D para PS2.



NOTA
8,0

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

PRÓS: Um jogo muito técnico e recompensador, personagens bem selecionados, animação soberba

CONTRAS: Os gráficos poderiam ser refeitos em alta resolução, faltam extras interessantes

Produção: SNK Playmore
Distribuição: SNK Playmore
Plataforma: PS2
Gênero: Luta
Jogadores: 2
Site: www.snkplaymore.jp

OUTLAW TENNIS

Ultrajante é ser educado com o game

Por Ricardo Farah Pereira



Outlaw Tennis não deve fazer parte de sua lista de compras, a menos que você busque um jogo que foge de todos os parâmetros possíveis. Mantendo o espírito que a produtora buscou nos seus últimos títulos, Outlaw Volleyball e Outlaw Golf, o game apela para o lado sarcástico e descontraído.

O carnaval começa logo quando você escolhe as quadras para o torneio. Nas opções há desde palácios indianos até as profundezas do inferno. Para completar, na lista dos tenistas estão ninjas, hippies e rappers. Sem falar que todos trajam o pior e mais brega figurino que você pode imaginar – menos as garotas, que nem no frio congelante deixam de lado seus biquinhos.

Tudo até ficaria divertido se não fosse a jogabilidade frustrante e a mistura de elementos no esporte. Afinal, você já viu alguma partida de tênis em que os atletas param uma jogada para darem uns bons golpes?

Para quem procura um título bem diferente, este pode ser um game interessante. Mas, em um console de variedade e qualidade de jogos abrangentes, este é mais um título que não trará grandes mudanças em sua carreira gamística.

NOTA
4,5

GRÁFICOS: 5,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 4,5
DIVERSÃO: 5,5

PRÓS: Dá para descontrair no break de um jogo que estiver curtindo há um bom tempo

CONTRAS: Misturar elementos de gêneros diferentes em um mesmo título é complicado, e neste game ficou ruim. O jogo foi horrivelmente programado

Produção: Hypnotix
Distribuição: Global Star
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Esporte
Jogadores: 2
Site: www.globalstarsoftware.com



DEATH, JR.

A morte lhe cai bem

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Todo videogame tem aquele jogo que, quando lançado, parece ser o motivo suficiente para alguém comprar o console. O PS2 teve Final Fantasy X, o Xbox teve Halo, o GameCube teve Resident Evil Remake. Agora é a vez do PSP e de Death, Jr. Pena que, ao contrário dos exemplos citados, a expectativa superou a qualidade do título.

A intenção é boa: um game de ação em terceira pessoa com uma história de humor negro inspirada nas fábulas de Tim Burton. O filho da morte precisa resolver os problemas causados pela Caixa de Pandora acompanhado por um bizarro elenco. O nível de produção do jogo é admirável, porém o resultado final não é tão bom quanto poderia ser.

A jogabilidade é repetitiva e simplória, a direção de arte parece inspirada a princípio, mas logo se mostra insossa e parecida demais com a de Psychonauts, e as boas idéias do enredo são desperdiçadas. Mas o principal problema de Death, Jr. é a câmera. De pouca inteligência e difícil controle, ela atrapalha a maior parte do tempo. Tudo fica mais difícil por causa dela.

Não foi desta vez que o PSP virou um console obrigatório.



Produção: Backbone
Distribuição: Konami
Plataforma: PSP
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.konami.com

PRÓS: Estilo interessante, um dos poucos do PSP que não são versões de games dos consoles domésticos

CONTRAS: Jogabilidade repetitiva, fases pouco originais e um dos piores sistemas de câmera da era 3D

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 3,5
DIVERSÃO: 4,0

NOTA
5,5

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

Triste coincidência ou cópia descarada?

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Shadow of Rome e Colosseum: Road to Freedom. Quem copiou quem? O primeiro foi lançado pela Capcom em fevereiro, mas isso não significa que sua produção tenha começado antes da de Colosseum. De qualquer forma, as comparações são inevitáveis.

No game, você é um escravo na Roma Antiga obrigado a lutar nos violentos conflitos de gladiadores. Depois de definir seu perfil (profissão, qual deus você adora etc.), você é comprado por Magerius, que garante sua liberdade se você conseguir, em 50 dias, a quantia que ele pagou por sua posse. Assim começa a saga.

Tirando as claras diferenças de roteiro, Colosseum não se diferencia de Shadow of Rome. Não que o game não tenha suas qualidades – os personagens são detalhados e a reconstrução histórica é boa –, mas é impossível não comparar um com o outro. Normalmente, o game da Koei sai perdendo, especialmente na jogabilidade. As lutas, mesmo com a grande variedade de eventos, ficaram repetitivas e sem graça e sofrem especialmente pela falta de lock-on nos inimigos.

Colosseum não sai da sombra de Shadow of Rome, seja ele fruto de uma triste coincidência seja uma cópia descarada.



Produção: Ertain
Distribuição: Koei
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 2
Site: www.koei.com

PRÓS: Personagens detalhados e boa reconstrução histórica

CONTRAS: Tudo parece uma cópia de Shadow of Rome

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

NOTA
6,0

REVIEW

DARKWATCH

Bangue-bangue com a turma do Drácula

Por Ricardo Farah Pereira



Desde que Darkwatch foi anunciado, a visão que todos tiveram é de que este seria mais um título genérico a misturar gêneros dos mais absurdos. A idéia de colocar vampiros psicodélicos enfrentando criaturas nefastas em meio a um Velho Oeste com clima de século XIX pode parecer esquisita, porém mostrou-se um mix tão interessante quanto funcional.

Você é Jericho Cross, um exímio atirador que acabou se tornando um vampiro graças a um lorde também vampiro. Sua missão consiste não apenas em representar a Darkwatch, uma força secreta que protege a humanidade da reencarnação do mal, mas também de recuperar sua liberdade acabando com o demônio que o transformou em uma criatura das trevas.

O destaque principal fica para a jogabilidade, que se mostra sólida e precisa a ponto de colocar o título em um alto patamar dos FPS no console. O arsenal (armas do Velho Oeste, porém remodeladas para serem úteis contra os demônios) deixa claro que a intenção é a variedade durante as missões, sem falar das habilidades demoníacas e da opção de controlar um veículo chamado The Coyote, uma espécie de jipe-tanque que ajuda não apenas como transporte mas como arma para devastar exércitos de semimortos.

Tudo isso, com a fantástica opção multiplayer tanto em versus como em cooperativo, fazem deste um excelente título. Mesmo que sua divulgação não tenha sido tão expressiva, com certeza entrará facilmente na lista dos grandes lançamentos de 2005 no PS2.

NOTA
7,5

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

PRÓS: Excelente jogabilidade, modo multiplayer cooperativo e empolgante

CONTRAS: O enredo fica devendo um pouco na inovação

Produção: High Moon Studios
Distribuição: Capcom
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: 8
Site: www.darkwatch.com

WE LOVE KATAMARI

A bagunça continua

Por Allan André



► Uma escola japonesa está entre as novidades



We Love Katamari manteve a essência. Sua jogabilidade, simples e baseada nos analógicos, continua a mesma. Você controla as duas alavancas como se fosse um tanque de guerra, com movimentos para trás e para a frente. Mas quem acha que nada mudou está completamente enganado. Para quem não a conhece, Katamari é uma esfera que gruda em qualquer objeto menor que encosta. Conforme cresce, a bola consegue pegar objetos maiores. Você começa com miudezas, como tarra-chinhas, borrachinhas, frutinhas e, quando menos percebe, está coletando pessoas, árvores e carros.

Desta vez, a história se baseia na vida pessoal do Rei de Todo o Cosmo. Durante o jogo, sua difícil infância e sua adolescência são contadas por meio de algumas animações. Na verdade, quem fará o trabalho difícil é você, o príncipe. É nessa hora que começam as novidades. Há missões sob a água, na neve e até em pistas de corrida. Dependendo do cenário, a física pode variar. Na água, por exemplo,

tudo fica mais lento e leve. Em algumas fases, você deve coletar apenas flores, e há até uma inspirada no conto de João e Maria, na qual você captura os doces e desmancha a casa construída pela bruxa.

A trilha sonora é um dos pontos fortes do jogo. Talvez não agrade a todos, pois não existe música que consiga tal feito. Há variações entre muitos ritmos, e os arranjos são elaborados. Os gráficos não sofreram alterações, mesmo porque a proposta do jogo não é a de produzir gráficos como os de Gran Turismo.

Além do modo versus, há também o novo modo cooperativo, no qual cada controle é responsável por um lado da alavanca. Essa modalidade exige entrosamento e paciência. We Love Katamari é extremamente viciante.



NOTA
9,0

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

PRÓS: Muita personalidade gráfica e sonora. Jogabilidade simples e competente

CONTRAS: Modo cooperativo muito complexo

Produção: Namco
Distribuição: Namco
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.namco.com



FATAL FRAME 3

Ninguém agüenta esperar!

Por Leandro Kuraoka



A série Fatal Frame, conhecida como Project Zero no Japão, chega à sua terceira versão. Felizmente, não é uma continuação caça-níqueis, impulsionada pelo sucesso de vendas e pela popularidade das anteriores. A equipe da Tecmo tem muitos méritos: corrigiram os erros das versões anteriores e chegaram ao que se pode chamar de versão definitiva da série.

A história começa quando Rei Kurosawa, uma repórter fotográfico de sucesso, cujo namorado morreu em um acidente de carro, está fotografando uma casa supostamente mal-assombrada. Entre uma foto e outra, ela vê a imagem de seu namorado pelas lentes da câmera. A moça, então, corre atrás de uma explicação para o ocorrido com a ajuda de dois personagens: sua assistente, Miku Hanazaki (a protagonista do primeiro jogo da série), e Kei Amakura, um escritor amigo do namorado de Rei.

O jogo se desenrola entre o mundo real e os pesadelos que a atormentam – nestes, a moça desbrava a mansão à procura do namorado. Entre uma noite e outra, ela nota o aparecimento de uma tatuagem de cobra em seu corpo, idêntica à de um dos fantasmas da mansão. O esquema de combate é igual ao dos jogos anteriores. Cada foto rouba a energia dos inimigos, e existem tipos de filme diferentes, que fazem mais ou menos estrago.

Graficamente, o jogo se mostra soberbo. A ambientação do mundo do pesadelo é assustadora. A casa em que Rei mora também é cheia de detalhes, e você pode passear por todos os cômodos, desde a cozinha até o banheiro. Os personagens foram muito bem caracterizados. Rei, por exemplo, é uma típica japonesa dos sonhos – magra, com rosto angelical e trejeitos bem femininos. O jeito de andar e até a maneira como manuseia a lanterna e olha para os lados mostram que o pessoal da Tecmo não brinca em serviço quando o assunto é garotas virtuais – vide as moças de Dead or Alive. As cenas em computação gráfica, bem freqüentes, têm uma qualidade impressionante e se encaixam bem no enredo. Já os efeitos sonoros estão no mesmo patamar de jogos do estilo, com vozes e gritos sempre, o que garante bons sustos mesmo para o jogador experiente, que já passou por Biohazard e Silent Hill.

Os controles respondem bem, e a movimentação dos personagens flui tranquilamente. É bem fácil se acostumar com os comandos, e o ângulo da câmera não compromete. Os novatos podem se atrapalhar com o uso durante os combates, mas os veteranos vão tirar de letra.

Fatal Frame 3 tem tudo pra se tornar um tremendo sucesso. Uma protagonista dos sonhos aliada a uma ambientação assustadora e a uma história envolvente mostra que a Tecmo não está para brincadeira.



A capa da versão japonesa de Fatal Frame 3

Produção: Tecmo
Distribuição: Tecmo
Plataforma: PS2
Gênero: Survival-horror
Jogadores: 1
Lançamento nos EUA: Novembro 2005
Site: www.tecmo.com

PRÓS: Tudo o que era bom na série foi melhorado: gráficos, jogabilidade, sustos... É o melhor da série

CONTRAS: O sistema de combate pode ser um pouco desengonçado para os iniciantes, mas é questão de se acostumar

GRÁFICOS: 9,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 10

NOTA
9,5

DMS 4 EZI

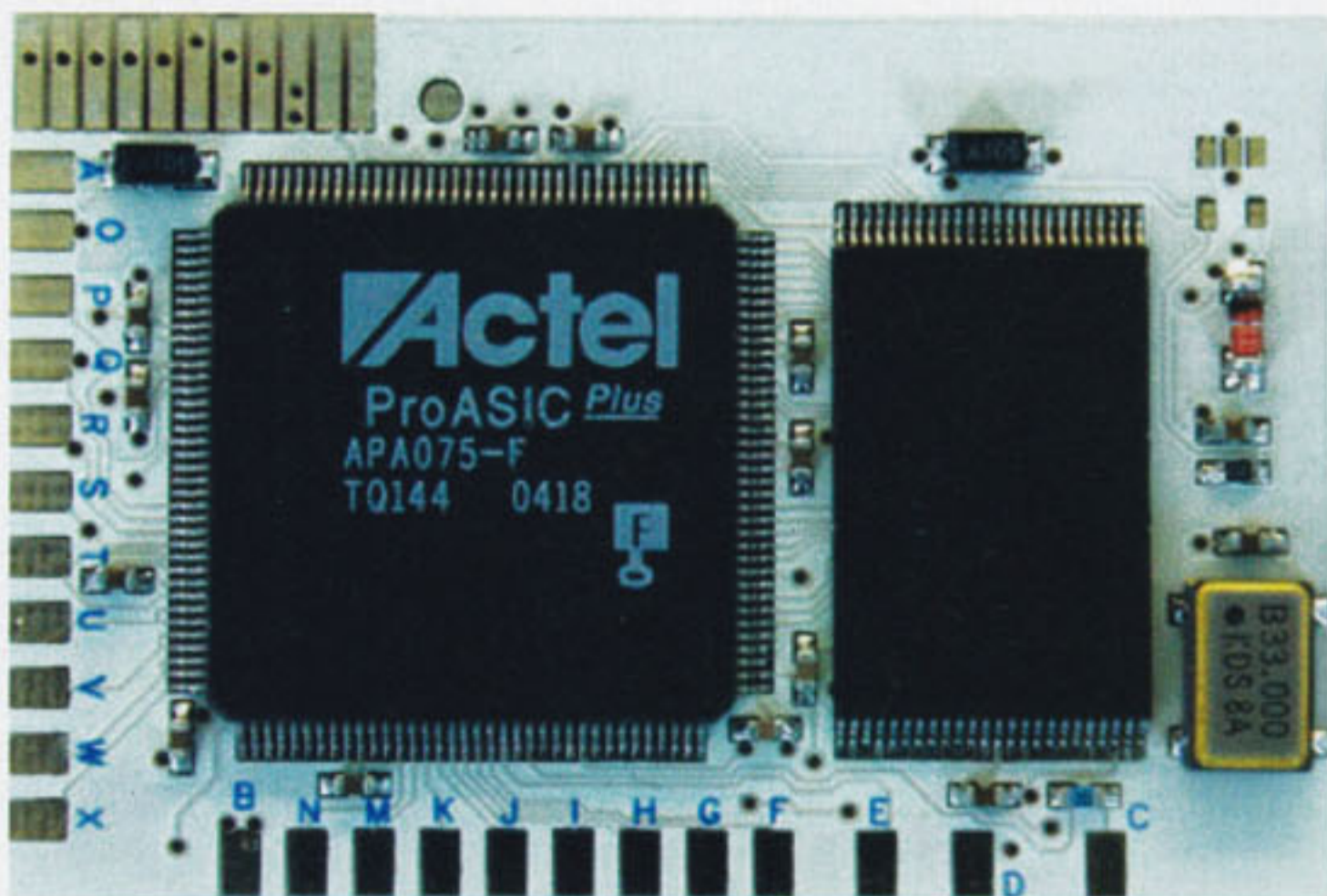
O primeiro destravamento sem soldas

Por Ricardo Farah Pereira

Quando se olha o rumo que os hackers deram ao PlayStation 2, não é mais possível lembrar quão sofrível foi ter um console destravado que funcionasse com total segurança. Desde que o PS2 foi lançado (em 2000), os magos do mundo alternativo vêm desenvolvendo formas de deixar o console pronto para rodar perfeitamente todos os jogos alternativos e torná-lo a plataforma de entretenimento definitiva.

Quem acompanha a evolução dos destravamentos desde essa época sabe muito bem que o console já passou por muitos apuros. Afinal, para quem não sabe, o primeiro destravamento do PS2 era conhecido como Knife Mode e consistia basicamente em puxar a gaveta de DVD do aparelho fazendo o uso de uma faca de cozinha e realizando um boot com um game original para, em seguida, colocar o alternativo. Dá medo de lembrar os desastres que ocorriam.

Pode-se dizer que, hoje, o console tem uma qualidade excelente de destravamento. O DMS Team mais uma vez dispara com um novo modchip, porém este promete revolucionar o mercado de destravamentos do console. Se ele cumpre esse feito, você ficará sabendo ao ler os parágrafos seguintes.



Solda nunca mais!

Segundo o time de produção, foram gastos cerca de 18 meses no projeto do DMS 4 EZI até que finalmente o destravamento funcionasse 100% em todas as suas opções. Para simplificar, pode-se defini-lo como uma versão do atual DMS 4, pois possui versões Light e Pro, porém com uma diferença: sua instalação não requer NENHUM ponto de solda! Qual é a mágica? O simples fato de que ele possui conectores Plug 'n' Play.

Compatibilidade e suas funções

Assim como o DMS 4 atual, o EZI é compatível com os modelos do V4 ao V11 do PS2 (tanto americanos como europeus) e ainda com praticamente todos os modelos japoneses (com exceção dos V0 a V3). O PStwo não está incluído em sua lista de compatibilidade devido ao tamanho do modchip e aos seus conectores, que são brutalmente superiores aos que o pequeno console suporta. Mesmo assim, uma versão do EZI para o PStwo deverá ser lançada nos próximos meses.

Opções que o DMS 4 atual possui

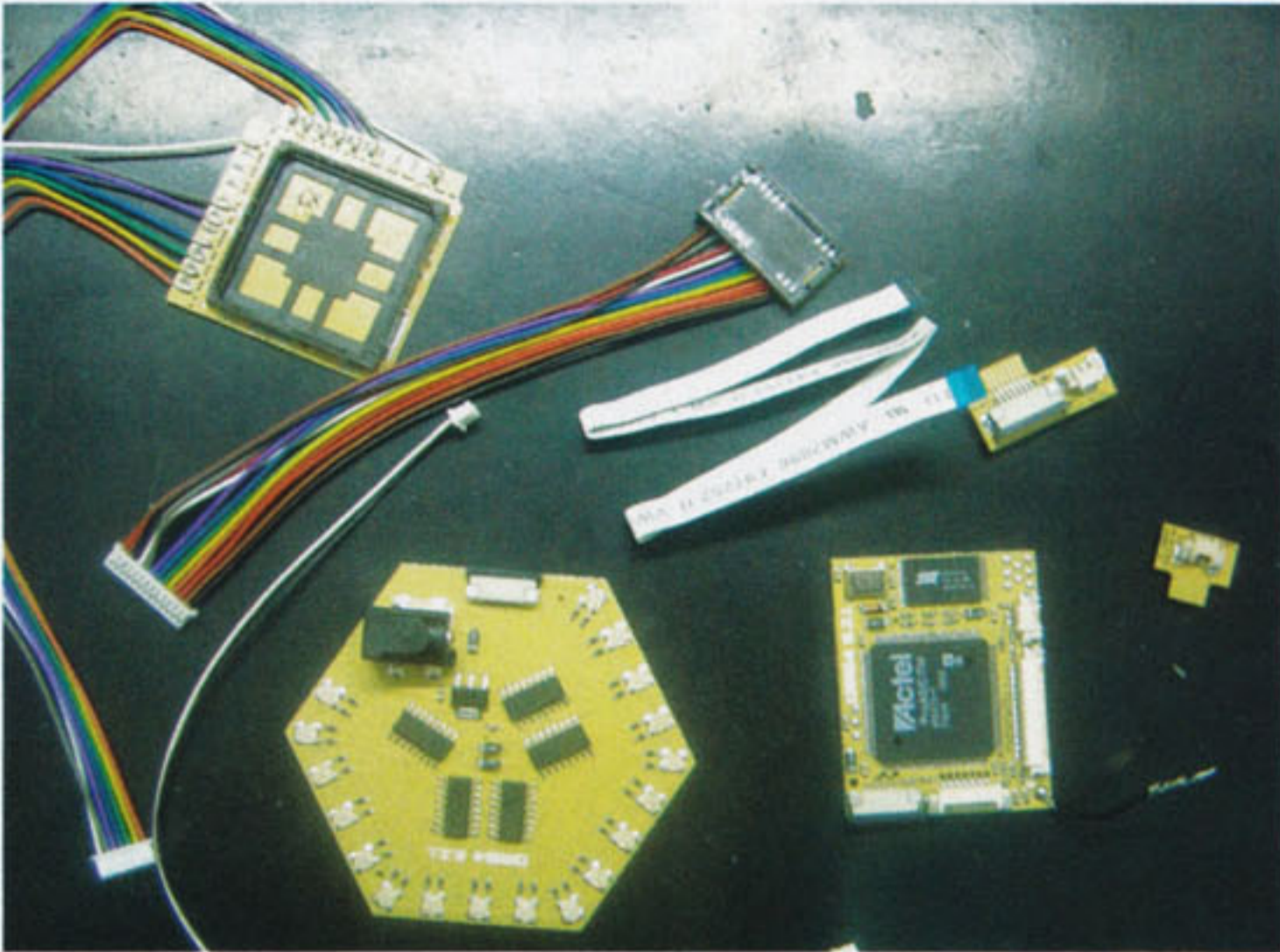
- Autodetecção da mídia
- Atualização via CD
- DVD Region Free e suporte a RCE
- Macrovision-Off
- Video-Fix (para jogos europeus)
- Modos DEV1 e DEV2 (para instalações no Memory Card e no HD)
- Fast-boot (para pular a abertura do PS2)
- Sleep e Stealth Mode (para desativar o modchip)
- Capacidade de 2 MB de memória para instalação de softwares (a versão Light possui 128 KB)

Opções exclusivas da versão EZI

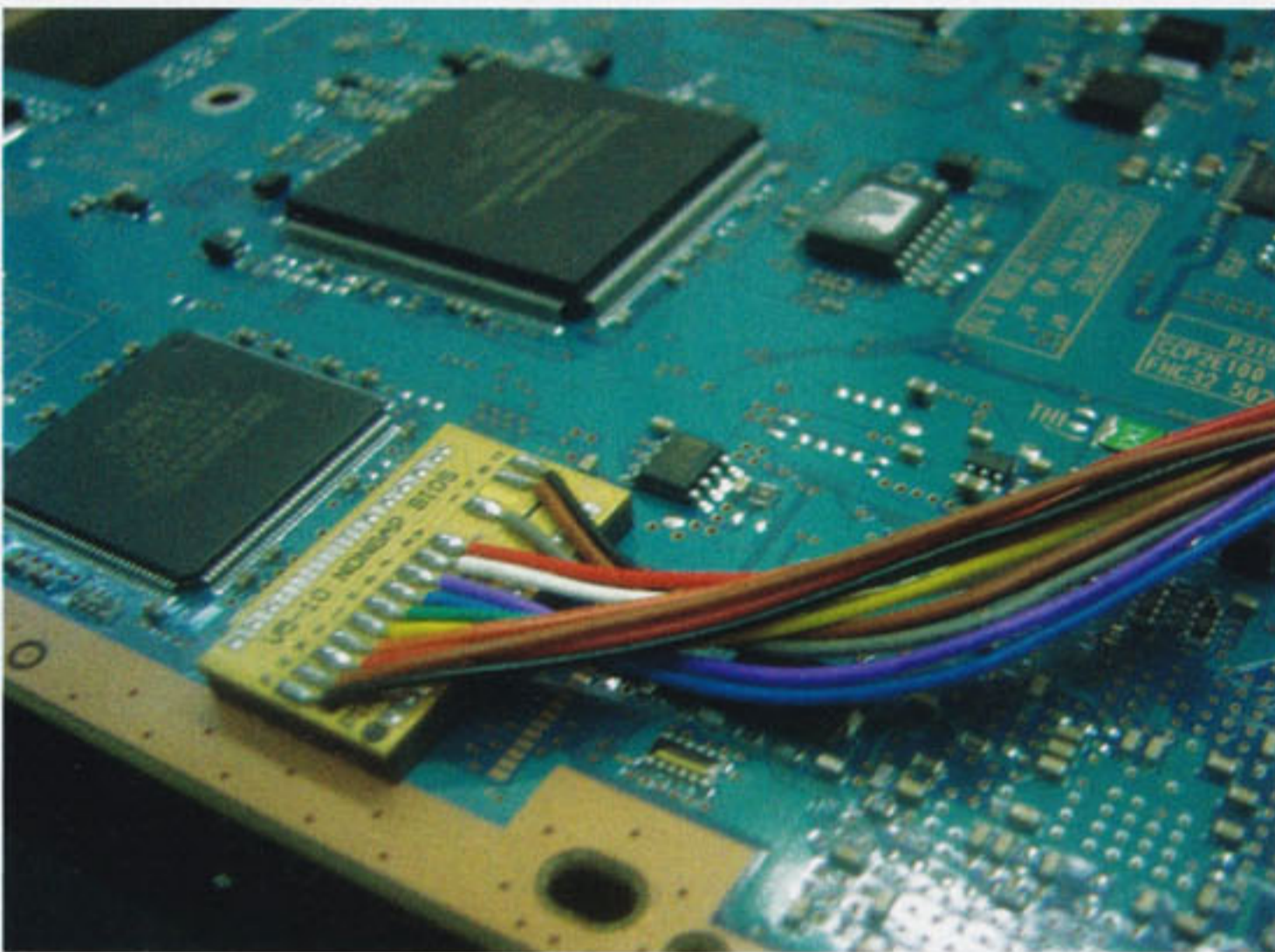
- ToxicOS – É um programa semelhante ao HD Loader. Suas vantagens incluem suporte para HDs de até 2 terabytes, loads mais rápidos dos jogos, compatibilidade com DVD9, maior compatibilidade com alguns jogos problemáticos e, o principal, suporte para jogos de PSone e filmes em DVD instalados no HD.
- Cosmic Cheat – Um recurso do ToxicOS. Com este programa, você pode colocar códigos de GameShark, Codebreaker e Action Replay nos seus jogos.
- LED de segurança – Com o modchip, você recebe um dispositivo que pode ou não ser instalado no aparelho. Ele indica por LEDs se o console está com alguma conexão defeituosa.

O kit do destravamento

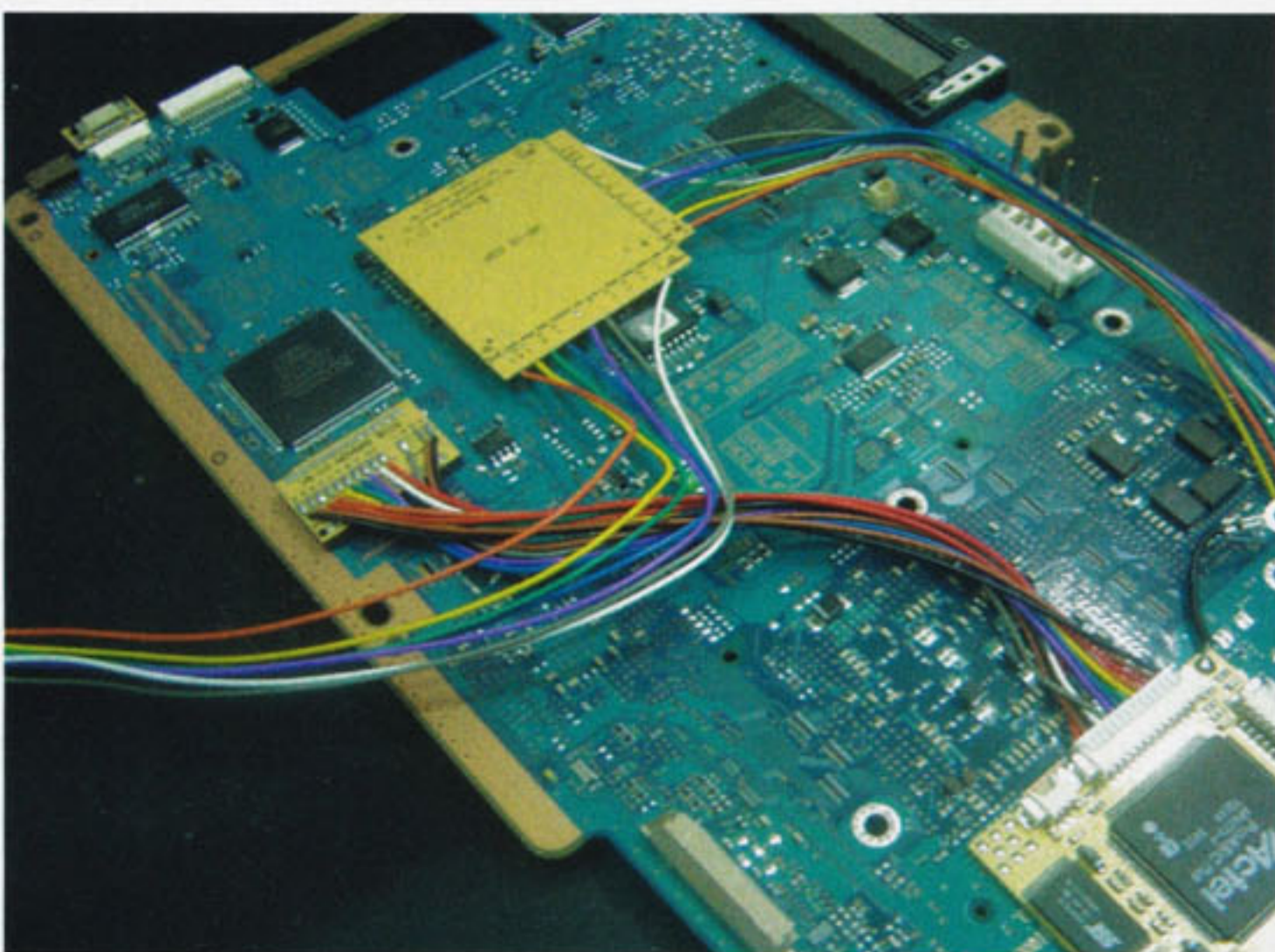
Quando você adquire seu DMS 4 EZI, ele vem acompanhado dos conectores de pinagem, do plug do Eject, dos cabos, do LED para testes e, é claro, do DMS 4.



A instalação

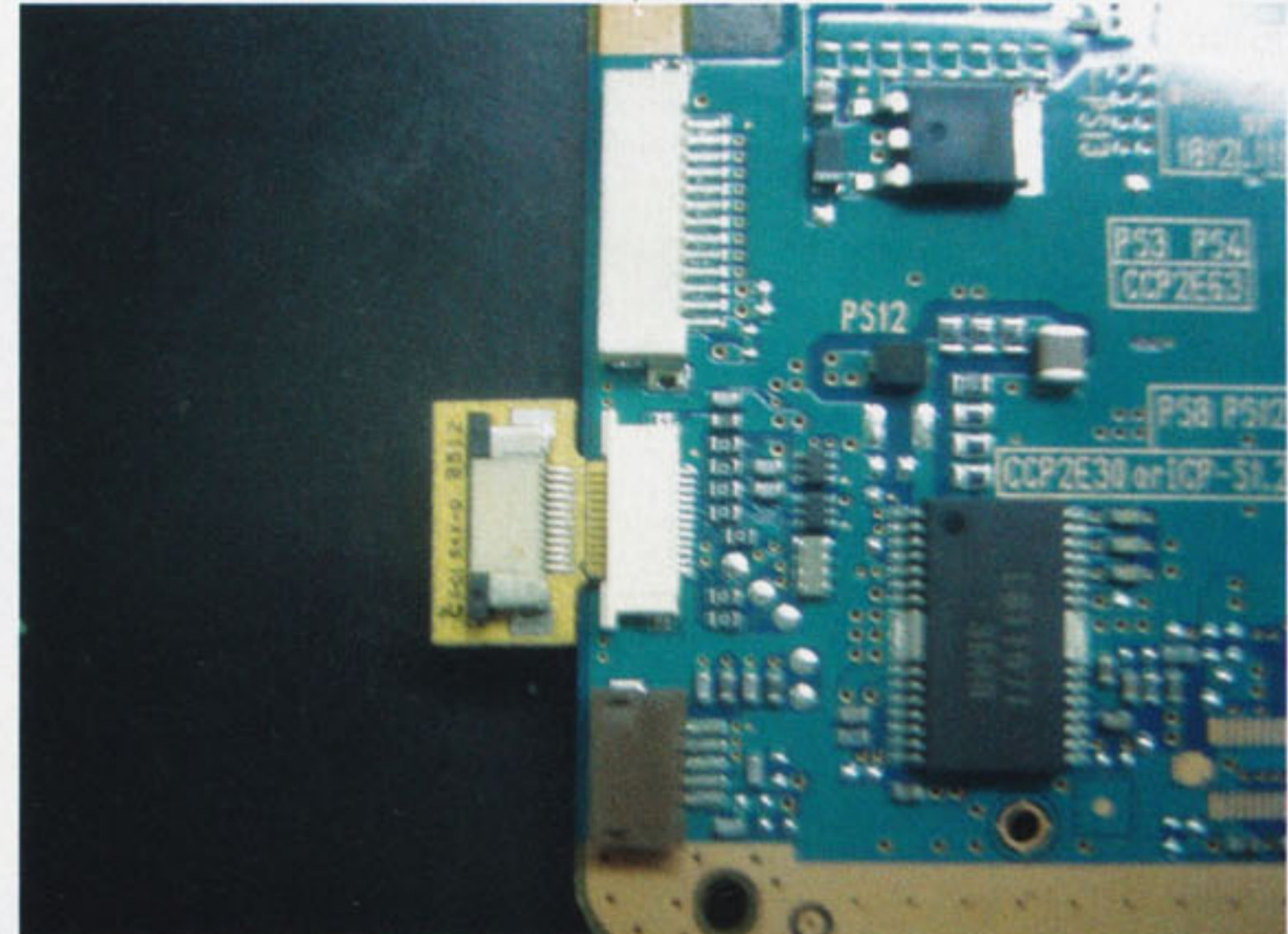


- O primeiro passo é conectar o plug da BIOS verificando o posicionamento correto.

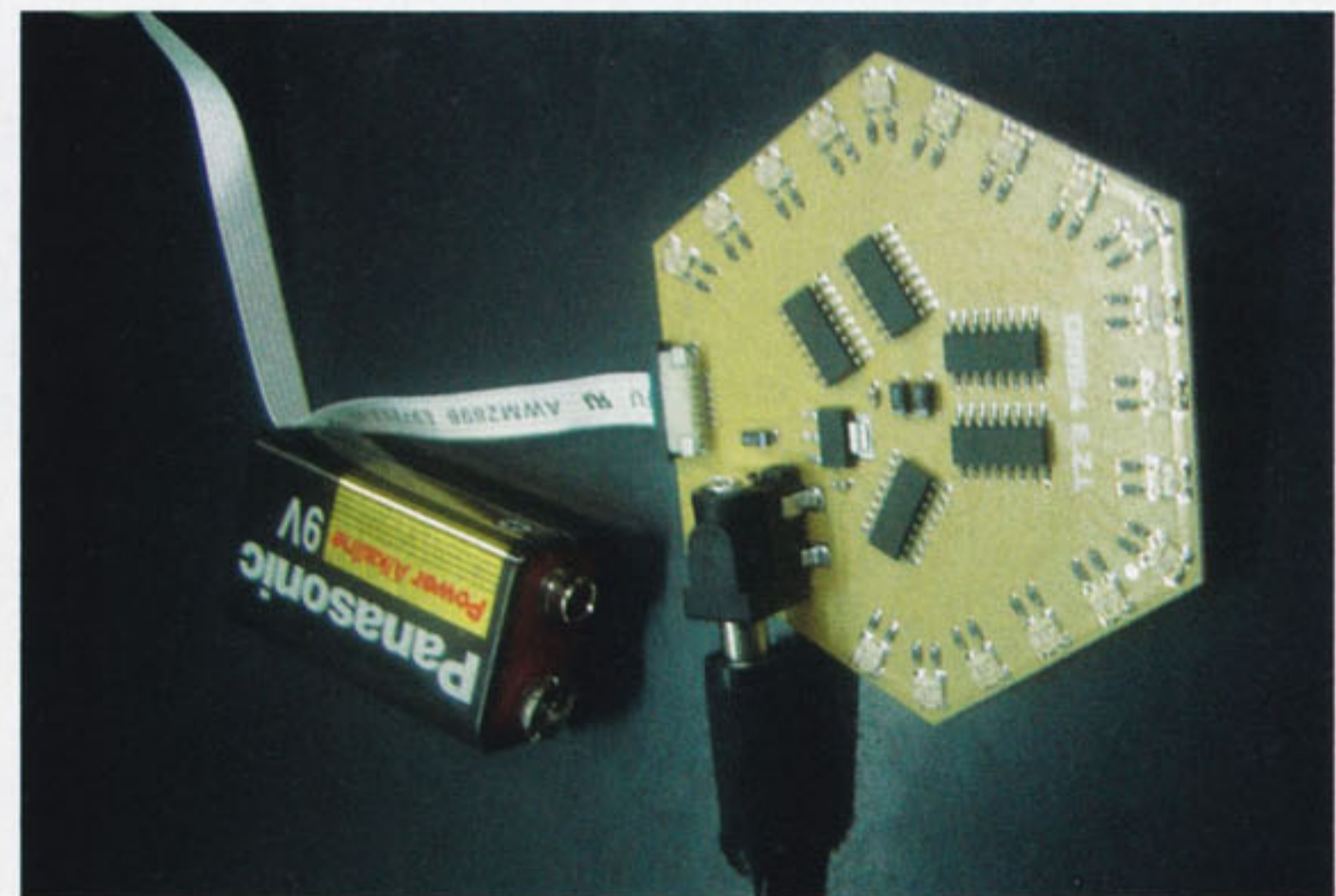


- Tenha o mesmo cuidado na hora de plugar o conector maior no DSP. Note que ele terá dois conjuntos de fios a serem plugados no modchip. No entanto, você deve plugar apenas um deles

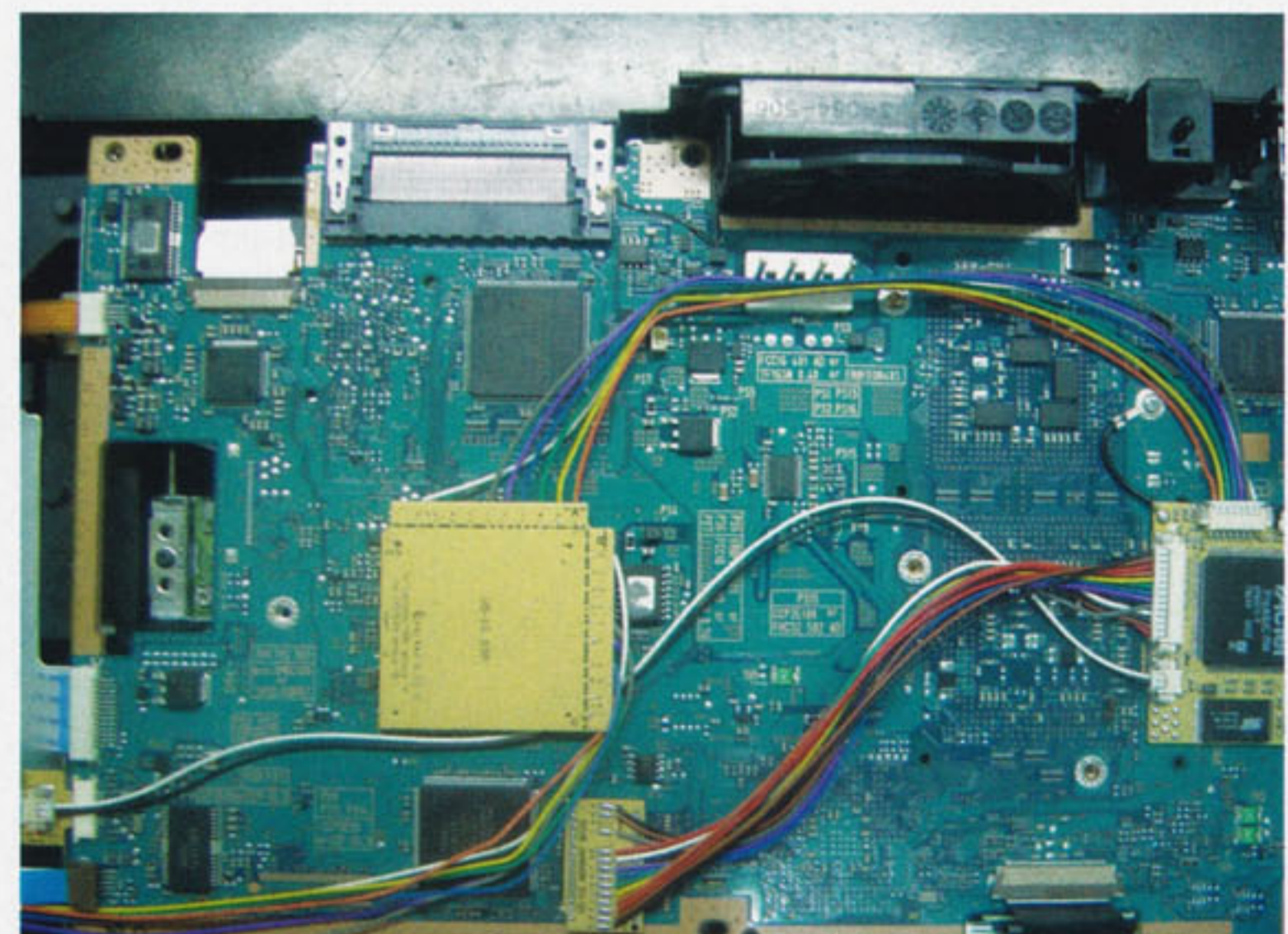
o outro deve ser cortado. O motivo é que, dependendo do modelo de sua placa, o posicionamento do DSP muda. Com isso, a disposição de conectores não fica comprometida.



- Conecte um dos plugs na entrada do Eject e, logo em seguida, encaixe o fio do Eject em sua entrada.



- Em seguida, você deve conectar o LED para o teste de conexão. Para isso, você deve arrumar uma bateria de 9 V e um cabo de ligação para o teste.

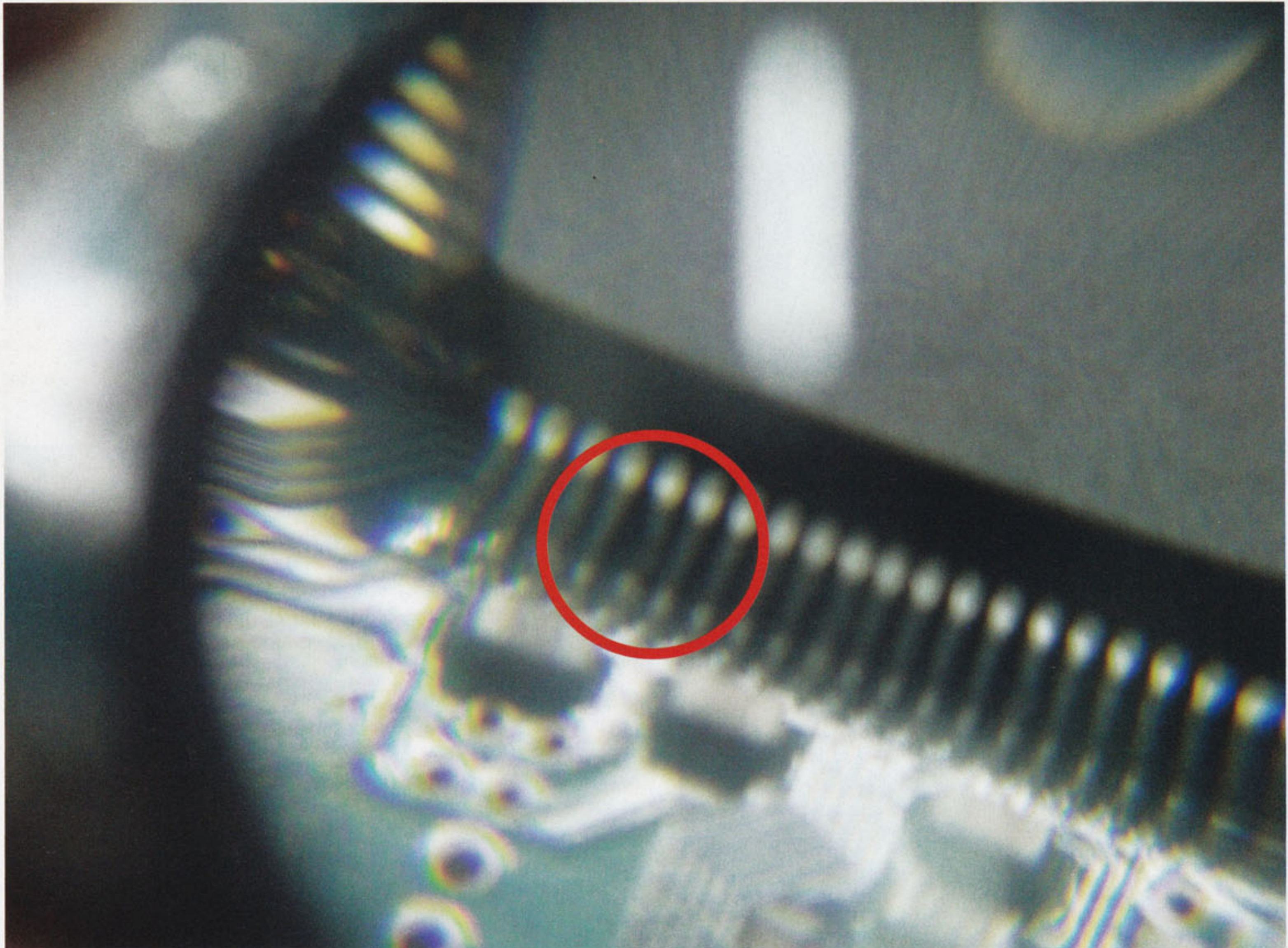


- Para completar, basta ligar todos os conectores no modchip e prendê-lo na placa principal com uma fita dupla-face. O resultado deve ser igual ao da foto acima. Lembre-se de que você pode ou não deixar o LED de teste exposto na placa.

Os dois lados da moeda

As vantagens deste modchip são muitas. Além possuir todos os recursos do melhor modchip da atualidade, ele traz algumas novidades interessantes. Por sua instalação não necessitar nenhum ponto de solda, você pode facilmente desativar todas as conexões e deixar

o console como veio da fábrica (travado). No entanto, não pense que, por aparentar ser um chip de fácil instalação, qualquer jogador pode instalá-lo (como o próprio manual afirma). As dificuldades surgem da mesma forma, e o risco de danificar o circuito é muito alto.



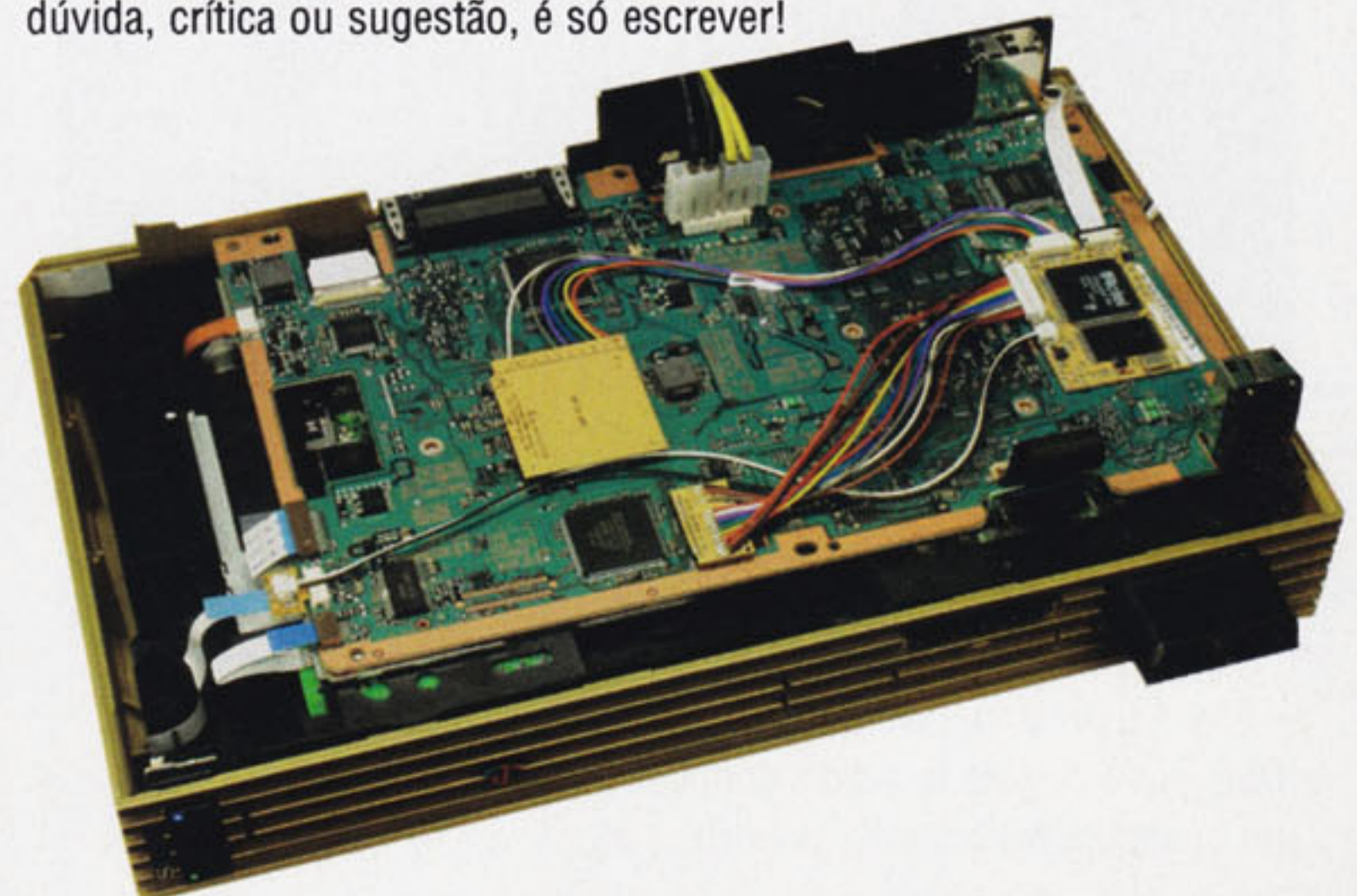
Neste teste, surgiu a dificuldade de encaixar os plugs da BIOS e do DSP. Pode parecer simples, mas, se você forçar muito para encaixá-los, pode entortar uma das conexões do chip (como indicado na foto acima). Destruir uma dessas conexões é uma dor de cabeça gigantesca para arrumar todo o circuito do aparelho, além de uma dor enorme no seu bolso.

O destravamento não é ruim. O problema é a insegurança na instalação, que aparenta ser fácil, mas é tão difícil quanto a de qualquer chip que necessita de soldas. Tenha em mente que instalar esse modchip por conta própria é um risco enorme. Portanto, procure um técnico de confiança – você sairá ganhando. Lembre-se: alguma dúvida, crítica ou sugestão, é só escrever!

Agradecimentos à loja Advance Electronics - Brasil, em especial ao Max, por ceder o espaço da loja, e ao Itamar, por mostrar o modchip em funcionamento.

Contatos:

E-mail: advance.electronics@bol.com.br ou itazan@ig.com.br
Telefone: (11) 9858-9808





TRUQUES E DICAS



Este caderno foi feito especialmente para você que quer debulhar os principais lançamentos e clássicos do seu PlayStation sem 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!

PlayStation

- > A Bug's Life..... 37
- > Azure Dreams 37
- > Chocobo Racing 36
- > Clock Tower 2: The Struggle Within 36
- > Crash Bandicoot 37
- > Men: Mutant Academy 2 37
- > Xena: Warrior Princess 36
- > Winning Eleven 4 36
- > World Cup '98 37
- > WWF WrestleMania: The Arcade Game 36
- > Zero Divide 37
- > Zero Divide 2 36



PS2

- > Ape Escape: Pumped and Primed 39
- > Beyond Good & Evil..... 40
- > Constantine 38
- > Digimon Rumble Arena 2 38
- > Dino Stalker..... 41
- > Ghosthunter..... 39
- > King of Fighters 2003 39
- > King of Fighters: Maximum Impact 39
- > Legends of Wrestling 2 38
- > Playboy: The Mansion 41
- > Samurai Warriors 39

TRUQUES E DICAS

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

> Chocobo Racing

Classe Bahamut

Termine todas as pistas (incluindo o trajeto Final Fantasy 8) na primeira colocação na classe Chocobo e Behemoth jogando no modo Gran Prix

Pistas invertidas

Termine todas as pistas (incluindo o trajeto Final Fantasy 8) na primeira colocação na classe Bahamut jogando no modo Gran Prix

Largada rápida

Antes de ser dada a largada, segure os botões **■** e **↑** para sair mais rápido que os adversários

Personagens secretos

Um personagem secreto é destravado toda vez que você conclui o Story Mode com sucesso. Então, na tela da seleção de personagens, mova o cursor em cima do Squall e pressione alguns dos botões indicados abaixo para jogar com novos corredores:

Story Mode Completo	Personagem	Botão
3x	Cid	L1
4x	Mumba (Final Fantasy 8)	L2
5x	Cloud (Final Fantasy 7)	R1
6x	Cactuar/Cactrot	R2
7x	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
8x	Chocobo SD	R1 + R2
9x	IbenSuper airship	L1 + R1
10x	Jack	L2 + R2

> Clock Tower 2: The Struggle Within

Power spell infinito

Na tela título, segure L1 + L2 + R1 + R2 e inicie um novo jogo. Você terá o Power spell ilimitado e poderá usá-lo desde o começo do jogo

Uniforme escolar

Na tela título, segure L1 + R2 + Select + **▲** e inicie um novo game. Você estará vestido de colegial

Sound test

Na tela título, segure **←**, **●**, **↓**, **▲**, **→**, **■**, **↑**, **✕**, L1, R2, L2, R1 + Start. O Sound Test irá aparecer no Option mode

Modo Extra

Consiga ranking A no final do game para destravar o Extra mode. Esse novo modo contém seletores para os minigames Time Attack e Score Attack

Ver a biografia dos personagens

Destrave todos os 13 finais e selecione o modo Pamphlet. Uma nova opção, chamada Guide, irá surgir, e você poderá visualizar os dados de cada personagens do jogo.

> WWF WrestleMania: The Arcade Game

Medidor de combo infinito

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + R2, e aperte **■**, **✕**, **●**, **▲**. Se você entrou corretamente com o código, a palavra "Combo" irá aparecer abaixo do seu lutador

Hyper mode

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + R2 e aperte **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **■**, **▲**, **→**, **←**

Personagens randômicos

Na tela de seleção de personagens, segure **↑** e aperte Start

Invencibilidade

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, R2 e **↑**

Oponente mais fácil

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, R2, **▲**, **✕**

Nenhum dano humano

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, R2, **↑**

Enfraqueça o oponente

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, L2, **→**

Golpes mais fortes

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, L2, **↓**

Golpes duas vezes mais fortes

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, L2, **→**

Parar o tempo

Pause o jogo e aperte **✕**, **▲**, R2, **←**

Desabilite todos os cheats

Pause o jogo e aperte **■**, **●**, **▲**, **✕**

> Xena: Warrior Princess

Invencibilidade

Na tela-título, pressione **↑↑↑**, **●**, **■**, **↑**, **←**, **→**. Se fizer o código corretamente, você escutará um som de confirmação

Defesa e ataque cheios

Na tela-título, pressione **▲**, **■**, **▲**, **■**, **■**, **↑↑↑**. Se fizer o código corretamente, você escutará um som de confirmação



> Zero Divide 2

Jogue com Neco e Modoki

Chegue ao final do game usando os personagens Nox e Eve

Ver a demonstração de Neco

Termine o game em qualquer nível e com qualquer personagem e, então, segure por alguns segundos Select + Start

Cores alternativas

Na tela de seleção de personagens, segure Select no segundo controle e, em seguida, aperte rapidamente **✕**, **●**, **■**, **▲**, L1, L2, R1 ou R2

Dificuldade extra

Todas vezes que você chegar ao final do game, em qualquer uma das três dificuldades iniciais, outros dois níveis estarão disponíveis, totalizando seis novos levels

> Winning Eleven 4

Jogue com o time Old Japan

Complete com sucesso o modo Olympics com o Japão

Copa bônus

Complete com sucesso todas as copas do game

Times bônus

Complete com sucesso o game, incluindo todas as ligas e copas, na dificuldade Hard. Agora os times European All-Star, World All-Star, Classic European All-Star e Classic World All-Star estarão disponíveis

Estádio bônus

Vença a Konami Cup em qualquer dificuldade para destravar o estádio Clubhouse no Exhibition mode



>Zero Divide

Jogue com Zulu

Termine o game com todos os oito personagens derrotando Zulu. Na tela-título, você escutará um som, "Wow", após acabar o jogo com o personagem restante. Agora, Zulu estará disponível na tela de seleção de personagens

Jogue contra Xtal

Termine o game com todos os oito personagens, incluindo Zulu

Jogue com Xtal

Termine o game sem usar nenhum continue no modo Normal ou Hard e vença Xtal para escolhê-lo na tela de seleção de personagens

Jogue contra Neco

Termine o game com Xtal sem usar continues. Então, quando o ícone de Xtal aparecer no alto da tela do menu, antes da luta, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Select

Jogue com Neco

Termine o game com Zule e Xtal no modo normal ou Hard sem usar continues

CPU vs. CPU

Na tela-título, segure L1 + L2 + R1 + R2. Mantenha esses botões pressionados e destaque o modo VS play, mas não o selecione. Agora, aperte ↓ + Start e escolha qualquer personagem para presenciar uma briga feita pelo computador

Area select

Acumule 30 horas de jogo e você receberá um aviso sonoro. Inicie o game no modo VS escolhendo Zule e Xtal. Ganhe um round em menos de cinco segundos com algum dos dois personagens. Agora, você poderá escolher a área de batalha que quiser. Confira as disponíveis:

Area 00 - Tau

Area 01 - Nereid

Area 02 - Zero

Area 03 - Io

Area 04 - Cygnus

Area 05 - Draco

Area 06 - Eos

Area 07 - Wild3

Area 08 - Zulu

Area 09 - Xtal/Neco

Phalanx minigame

Segure Select + Start no controle 2 e resete o console. Mantenha esses botões pressionados até que o logo da Zoom apareça na tela. Se você fez o código corretamente, a frase "Bonus Game" irá aparecer

Maior velocidade do jogo

Acumule pelo menos 100 horas de jogo e tenha certeza de que

conseguiu executar um combo de cinco hits. Então, entre no Option menu e marque a opção Match Point 3. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ↓. Um novo Shadow Obj irá aparecer na tela. Habilite a opção para que o PlayStation aumente a velocidade do jogo, mas deixe seus gráficos mais simples. Repita o código para voltar ao modo Normal

Quadrinho escondido

Termine o game no modo Easy sem continue e sem perder nenhum round. Então, vá até a tela-título e posicione o cursor até o Option.

Agora, no controle ←, segure L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select. Veja uma história em quadrinhos com Neco

Cores alternativas

Na tela de seleção de personagens, aperte ↑ antes de escolher um lutador.

>X-Men: Mutant Academy 2

Cheat mode

Na tela-título, pressione Select, ↓, R2, L1, R1, L2 para destravar o Cheat mode, que inclui roupas alternativas para os personagens, seqüências FMV secretas, fotos exclusivas do filme, o Pool Party e a possibilidade de Psylocke, Juggernaut, Spider-Man e o Professor X serem destravados

Jogue com Psylocke

Complete o jogo com Wolverine no Arcade mode para conseguir destravar Psylocke

Jogue com Juggernaut

Complete o jogo usando todos os

personagens iniciais e Psylocke no Arcade mode para destravar Juggernaut

Jogue com Professor Xavier

Complete o jogo com Juggernaut e, na tela de seleção de personagens, mova o cursor até Magneto e segure L1 para escolher o Professor Xavier

Jogue com Spider-Man

Lute no modo Arcade até ver a face de Spider-Man. Derrote-o e termine o game. Então, vá até a tela de seleção de personagens e segure L1 em cima de Cyclops

>A Bug's Life

Vidas Infinitas

No Training Mode, ache as letras que formam palavra Flick e ganhe uma vida. Repita esse procedimento até obter a quantidade que desejar

Training Level Bônus

Comece um game no Training Mode e complete todos os objetivos de Mr. Soil's. Depois, pule sobre todas as aranhas para conseguir uma nova fase bônus

Cenas extras

Termine o Training Level Bônus para ver mais cenas do desenho

>World Cup '98

Jogos clássicos

Vença a Copa do Mundo usando qualquer time. Então, selecione o modo World Cup Classics no menu principal. Termine a Copa do Mundo novamente usando alguma equipe clássica para destravar uma partida lendária. As partidas clássicas são liberadas na seguinte ordem:

Uruguay vs. Argentina (1930)

Italy vs. Hungary (1938)

Uruguay vs. Brazil (1950)

West Germany vs. Hungary (1954)

England vs. West Germany (1966)

Brazil vs. Italy (1970)

West Germany vs. Holland (1974)

Italy vs. West Germany (1982)

>Crash Bandicoot

Super Password

Entre com a seqüência abaixo na tela de Password para conseguir acesso às 32 fases, ter todas as gemas e as

chaves. Obs.: Após inserir a primeira linha, mais duas irão surgir

▲, ▲, ▲, ▲, ✕, ■, ▲, ▲
▲, ▲, ■, ✕, ▲, ●, ▲, ▲
▲, ●, ■, ▲, ✕, ✕, ✕, ✕

>Azure Dreams

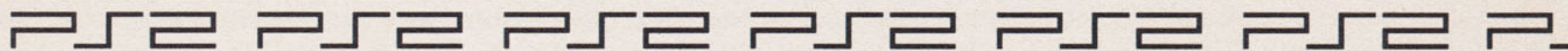
Refil de energia

Durante qualquer momento do jogo, fique parado em algum canto do cenário apertando

▲ + ● repetidamente



TRUQUES E DICAS



> Constantine

Pular de Fase

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, logo em seguida, →, ←, →, ←, →, ←, ■, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ●, ●. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Invencibilidade

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Munição infinita

Modo 1 - Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ■, R2, R2, ←, →, ←, →, ●, ●, ←, →. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Modo 2 - Aperte ←, →, ←, ■, ▲, ■, ■, ▲, ▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, ▲.

Spell Soul infinito

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ●, ●. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Morte com apenas um tiro

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, R2, ←, →, →, →, →, ■, ■. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Rapid Fire Shotgun

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, L2, ←, R2, ←, ●, ■, ●, ■. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Rapid Fire Luger

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, R2, ←, L2, ←, ■, ●, ■, ●. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Explosive Holy Bombs

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, →, ←, ■, ●, ■, ●, ←, →. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Shoot Small Fireballs

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ●, ●, ●, ←, →, →, ←, →, ←. Se o código for feito

corretamente, a tela irá piscar.

Shoot Large Fireballs

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ●, ●, ●, ←, →, →, ←, ←, →. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Shoot Green Fireballs

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ●, ●, ●, ←, →, →, →, ←, ■, ■. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Shoot Purple Fireballs

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ●, ●, ●, ←, →, →, →, ←, ●, ●. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Modo primeira pessoa

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, R2, L2, L2, R2, ←, ←, →, →. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Modo obscuro

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em

seguida, ■, R2, R2, ●, ●, →, →. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Armas grandes

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ←, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Demônios cabeçudos

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Demonstrações em câmera lenta

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ■, R2, →, ●, ●, ●, ←, ←. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

Mostrar tempo

Durante o jogo, aperte Select para entrar na tela do jornal e, em seguida, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ←. Se o código for feito corretamente, a tela irá piscar.

> Digimon Rumble Arena 2

Morte instantânea

Na tela principal, aperte rapidamente →, ↑, ←, ↓, ×, L1 + R1. Se a seqüência for feita corretamente, um som confirmará.

Barra de Digivolução sempre cheia

Na tela principal, aperte rapidamente ■, →, ×, ▲, ←, ●, L1 + R1. Se a seqüência for feita corretamente, um som confirmará.

Evoluir energia do item

Na tela principal, aperte rapidamente, ▲, →, ↓, ●, L1,

×, R1, ×, ▲. Se a seqüência for feita corretamente, um som confirmará.

Chaos Wasteland Stage

Derrote os seguintes Digimons no modo single player: Duskmon, Diaboramon, Omnimon, MaloMyotismon e Neemon.



> Legends of Wrestling 2

Lute com Andy Kaufman

No modo Career, escolha Jerry Lawler e derrote Andy Kaufman para destravá-lo na loja.

Lute com Big John Studd

No modo Career, escolha qualquer lutador e derrote Big John Studd para destravá-lo na loja.

Lute com British Bulldog

Complete o modo Career com Dynamite Kid para destravar



British Bulldog na loja.

Lute com Bruno Sammartino

Complete o modo Career com Hulk Hogan para destravar Bruno Sammartino na loja.

Lute com Owen Hart: Complete o modo Career com Bret Hart para destravar Owen Hart na loja.

Moedas verdes infinitas Complete o modo Career com qualquer lutador.



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

> Ape Escape: Pumped and Primed

Opções de password

Depois de completar o jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção de modo.

Todos gadgets

Entre com a password "Go Wild". Para desfazer, entre com a password "Limited!".

Dificuldade normal

Entre com a password "NORMAL!".

Dificuldade hard

Entre com a password "Hard!".

Jake no modo versus

Complete o jogo normalmente.

Dark Jake no modo versus

Colete todos os presents do jogo.

Monkey fan

Complete o jogo em primeiro lugar.



> Ghosthunter

Lazarus invencível

Durante o jogo, segure L3 + → por aproximadamente cinco segundos e, logo em seguida, aperte ▲. Se você quiser restabelecer sua energia, pressione ●.

Dano extra

Durante qualquer momento do jogo, segure L3 + → por aproximadamente cinco segundos e, logo em seguida, pressione ●.



> King of Fighters: Maximum Impact

Cemetery Stage

Complete todas as missões do Challenge mode.

Esaka Stage

Complete 25 missões do Challenge mode.

Infernal Gate Stage:

Complete 25 missões do Challenge mode.

Show Time Stage

Complete 10 missões do Challenge mode.

Jogue com Duke

Complete o Story mode com Soiree e Alba.

Roupas alternativas

Complete o Challenge mode.

Perfil dos lutadores

Complete o jogo com o personagem desejado para que seu perfil seja destravado.



> Samurai Warriors

Nomes especiais

Crie um General usando os seguintes nomes para aumentar os poderes que estão nas descrições:

Shizuna - pulo, velocidade, arco e flecha

Zhang Fei - lança

Oyu - lança, arco e flecha

Kabuki - lança, Naginata

Guan Yu - espada, Naginata, cavalo, arco e flecha

Kojiro - arma

Nomes especiais (versão japonesa)

Crie um General usando os seguintes nomes para obter aumentar os poderes que estão nas descrições:

Honda - ataques com espada

Kato - ataques com espada e lança

Kondo - ataques com lança e defesa

Kotarou - ataques com espada e cavalo

Musashi - lança e defesa a longa distância e ataques com cavalo

Musasibou - ataques com espada, lança e cavalo

Okita - ataques com espada e lança

Sakamoto - ataques com espada e lança

Sakon - ataques com espada e lança

Sasaki - ataques com lança e defesa

a longa distância

Roupas alternativas

Complete o jogo no modo Story (Musou) com qualquer personagem. Depois, escolha o que preferir usando o ■. Na versão japonesa, use ✖.

Jogue com Goemon

Complete o jogo com Okuni's.

Jogue com Kunoichi

Complete o jogo com Hanzo Hattori's e Shingen's.

Jogue com Magoichi

Complete o jogo com qualquer personagem.

Jogue com Masamune Date

Complete o jogo com dois personagens diferentes.

Jogue com Nobunaga Oda

Complete o jogo com Oichi's, Magoichi's e Noh's

Jogue com Noh

Complete o jogo com Ranmaru Mori's.

Jogue com Okuni

Complete o jogo com Keiji Maeda's.

Jogue com Ranmaru Mori

Complete o jogo com Mitsuhide Akechi's.

Jogue com Shingen

Complete o jogo com Sanada's.

> King of Fighters 2003

Jogue com Adelheid

Chegue em Kusanagi e derrote-o com um golpe normal no modo Arcade. Depois, derrote Adelheid na luta final. Agora, na tela de seleção de personagens, posicione-se sobre Iori e segure R1.

Jogue com Mukai

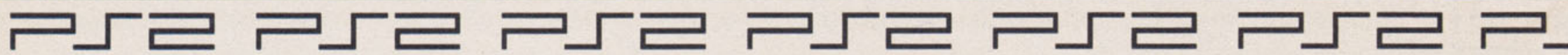
Chegue em Kusanagi e derrote-o com um golpe especial no

modo Arcade. Depois, derrote Mukai na luta final. Agora, na tela de seleção de personagens, posicione-se sobre Kyo e segure R1.

Gallery items

Ganhe um round no modo S-Survival (single) contra qualquer personagem para destravar alguns artworks no Gallery mode.

TRUQUES E DICAS



> Beyond Good & Evil

Lista de fotos

Para conseguir dinheiro, tire fotos de animais e envie-as ao Science Center. Você receberá pérolas e diversas outras recompensas. Uma foto boa acontece quando o visor da câmera fica verde. Mexa no zoom para achar a melhor posição.

Animal: Adalia Octopunctata

Localização: No Farol. Será focado automaticamente para você testar a câmera

Animal: Homo Sapiens

Localização: Qualquer uma das pessoas do game

Animal: Capra Sapiens

Localização: No Farol, tire uma foto de Fehn ou Cumi

Animal: Sus Sapiens

Localização: Tire uma foto de Pey'J

Animal: Canis Canis

Localização: No Farol, tire uma foto do cão de Jade

Animal: Lampyrus Campestris

Localização: Na parte de fora do Farol, perto de uma árvore, à noite

Animal: Larus Albus

Localização: Tire uma foto de uma gaivota durante o dia

Animal: Priodontes Campestris

Localização: No jardim do Farol, um animal semelhante a uma tartaruga

Animal: Vorax Nocturnus

Localização: Voando do lado de fora do Farol (campo de força desativado)

Animal: Musca Saprofagia

Localização: No Farol, chute um dos barris na cozinha para que essa mosca apareça

Animal: Dipneustes Trilineatus

Localização: No porto do hovercraft, na ilha do Farol. Procure por peixes na água

Animal: Rhinoceros Sapiens

Localização: Tire uma foto dos trabalhadores da Mammago Garage

Animal: Teratosaurus Imperator

Localização: É a serpente que ataca quando você sai da Mammago Garage. Tire a foto antes

de enfrentá-la

Animal: Rascax Caeruleus

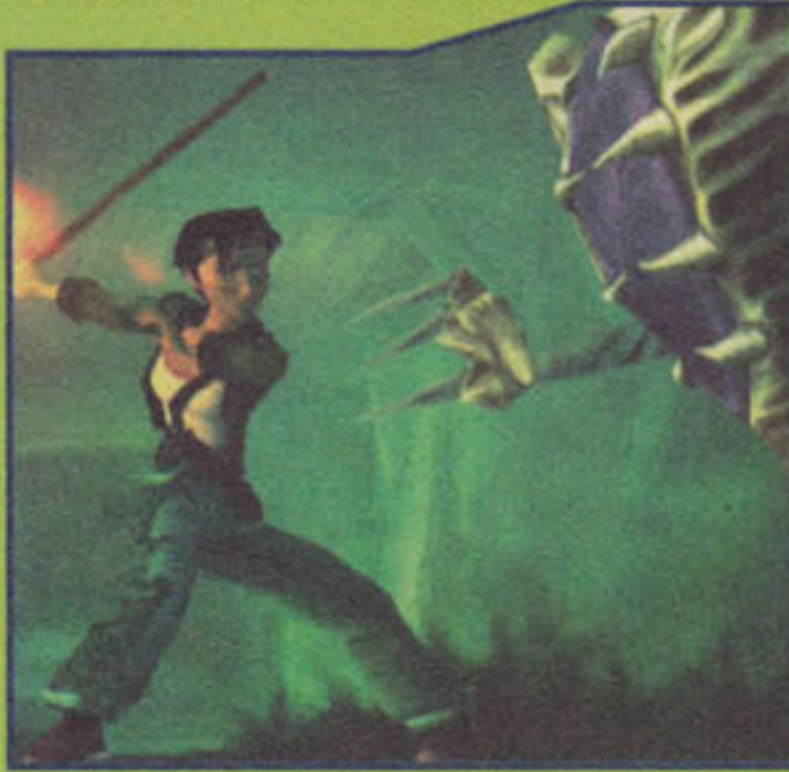
Localização: É um tipo de golfinho que fica pulando na água. Eles aparecem depois que você enfrenta a Teratosaurus Imperator

Animal: Lycoperdon Fugiferus

Localização: Na Black Isle Mine, um bicho que parece um cogumelo

Animal: Anemonia Mutabilis

Localização: Na Black Isle Mine, as anêmonas que bloqueiam o caminho



Animal: Crochax Velox

Localização: Inimigos que atacam na Black Isle Mine. Tire a foto antes de vencê-los

Animal: Amoeba Polypodia

Localização: Na Black Isle Mine, procure por uma passagem quando você derrubar uma das pontes. Haverá uma barreira de madeira que impede Jade de passar. Use a câmera e dê zoom in. Esse animal se esconde, por isso preste atenção para tirar a foto

Animal: Cyanea Urtica

Localização: São animais semelhantes a águas-vivas que o atacam na segunda parte da Black Isle Mine

Animal: Pelagia Pachydermis

Localização: Atacam-no depois que você vencer as Cyanea Urtica

Animal: Alicia Splendens

Localização: Nas paredes da Black Isle Mine. Procure por ele depois de vencer os inimigos do Secondary Shaft (Medusa Cavern)

Animal: Spongus Gluanteus

Localização: Depois de encontrar o Excavation Map na Black Isle Mine, vire à esquerda para entrar em uma sala com uma criatura esverdeada e esponjosa

Animal: Helix Rupestris

Localização: Passe pela Spongus Gluanteus e procure por um animal semelhante a uma lesma. A foto só sai quando a cabeça aparece

Animal: Planaria Rupestris

Localização: Procure pela caixa de força na Black Isle Mines e dê um chute. Olhe para o teto e espere um animal aparecer. Ela desaparece quando as luzes voltam a acender

Animal: Astacus Erectus

Localização: Procure pela área com a cachoeira na Black Isle Mine. Entre pelo cano e saia pela abertura para encontrar esse animal

Animal: Papilio Pilosus

Localização: No local onde você fotografou o Astacus Erectus, faça Pey'J abrir o portão e siga pelo duto até a próxima grade, que já está aberta. Dê zoom no beiral à frente e espere um deles passar

Animal: Nautilus Fluoreus

Localização: Em Black Isle Mine, no Main Shaft, depois de passar pelo Secondary Shaft. É uma criatura semelhante a um crustáceo, que flutua com dois filhotes

Animal: Palinurus Rupestris

Localização: No Main Shaft, depois de passar pelo Secondary Shaft, você precisa descer para uma área mais baixa. Depois de um vídeo, o Palinurus Rupestris o atacará

Animal: Pterolimax Gigantea

Localização: É o chefe de Black Isle Mine. Tire a foto quando a luta começar

Animal: Aquilus Sapiens

Localização: No Pedestrian District, são parecidos com homens-pássaros

Animal: Walrus Sapiens

Localização: Ming Tzu, a dona da loja, é um deles

Animal: Taurus Sapiens

Localização: Tire uma foto do barman no Akuda Bar

Animal: Carcharodon Sapiens

Localização: Tire uma foto de Francis

Animal: Felis Sapiens

Localização: Tire uma foto de Mei

Animal: Koi Kumonryu

Localização: No aquário da loja de Ming Tzu

Animal: Bufo Erectus

Localização: Na entrada do Vorax's Lair, semelhante a um sapo

Animal: Manta Cyanea

Localização: Você pode encontrá-lo voando perto da Nutripils Factory

Animal: Rattus Giganteus

Localização: Nutripils Factory

Animal: Aedes Raymanis

Localização: No cadáver da vaca na Nutripils Factory

Animal: Cyclopeus Palustris

Localização: Um chefe que você enfrenta na Nutripils Factory

Animal: Sarcophagus Domzii

Localização: São aqueles bichos que você enfrentou no comecinho do game, que reaparecem na Nutripils Factory

Animal: Rattus Albus

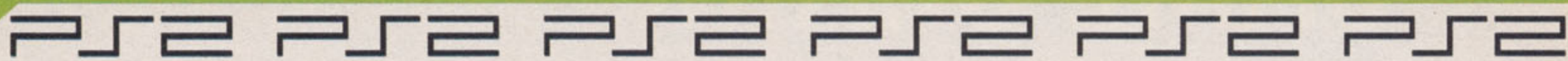
Localização: Pequeno e fugidio, o roedor sempre fica na X-Ray Verification Room

Animal: Blabera Gregaria

Localização: Na sala Closet, abra o armário no canto e veja os animaizinhos fugindo. Coloque um Starkos no local e espere eles aparecerem para tirar a foto

Animal: Arachnis Viridis

Localização: Saindo do Closet, você chegará a Nutripils Vat. Acione o botão da direita e esquive-se dos guardas pela esquerda. Passe pela porta e procure por pequenas ara-



nhas verdes no próximo corredor

Animal: Macropodia Omnivora

Localização: No Alpha Sections Underground Quartes. Parecem lesmas

Animal: Megaptera Borealis

Localização: À direita da entrada Slaughterhouse Race, há uma baleia pulando na água

Animal: Anguilla Bifida

Localização: Uma cobra verde no Slaughterhouse Reservoir

Animal: Trilobites Saltans

Localização: Na entrada da Slaughterhouse, focalize o entulho à esquerda para encontrar o bicho fosforescente

Animal: Ignis Ignifera

Localização: Na sala de vigilância da Slaughterhouse, ative o botão que levanta o portão. Vá até lá e suba nele. Peça para Double H acionar o botão e siga para a extrema direita do portão para entrar em um duto de ventilação. Acabe com os ratos e use um Gyrodisk para apagar o fogo. O animal está à direita



Animal: Timorea Saponifier

Localização: Na área do Trolley na Slaughterhouse, Double H irá destruir uma porta barricada. Na outra sala, ele derrubará um inimigo, e outro soldado virá investigar a situação. Esconda-se dele e, em seguida, acerte seu tanque de oxigênio com um Gyrodisk. Na sala no final da subida, procure

por uma criatura pequena, num canto atrás de caixotes. Destrua os caixotes e o animal correrá para o outro canto. Tire a foto nesse instante. Ele é rápido, mas é possível tentar várias vezes

Animal: Amoeba Saltans

Localização: No Central Hall da Slaughterhouse, peça para Double H ativar o painel marcado com o número 35 para um desses bichos pular de dentro do processador de carne. Se não conseguir tirar a foto, peça para Double H repetir o procedimento para que você possa tentar novamente

Animal: Lutra Erecta

Localização: Está no topo do Farol, lá do começo do game. Depois de encontrar Beluga e comprar o Flight Stabilizer na Mammago Garage, (SPOILER) volte para o Farol para encontrá-lo destruído. Depois do vídeo, vá até a pista de pouso e procure pela criatura perto de um entulho

Animal: Megaptera Purpurea

Localização: Com os dois Flight Stabilizer e Beluga com energia, siga para o topo da Black Isle. À esquerda, depois dos lasers, procure por uma baleia

Animal: Manta Magnificens

Localização: Com a Beluga, posicione-se no topo da Black Isle e siga para leste. Procure por um animal que parece uma jamanta

Animal: Aurelia Magnificens

Localização: Está na Volcano's Treasure, perto da doca, na parede esquerda

Animal: Megaptera Anaerobia

Localização: Quando chegar ao espaço, procure por um grande pedaço de gelo que está em órbita. Atire no gelo para libertar a baleia que está dentro dele e tirar a última foto do game

> Dino Stalker

Menu especial e modo Movie

Complete o jogo na dificuldade Easy.

Dois jogadores

Termine o jogo na dificuldade Normal. Um jogador pode controlar os movimentos usando Dual Shock e o outro usando a GunCon2.

Infinity Mode

Complete o jogo no modo Normal com ranking B ou superior.

Game Art

Complete o jogo no modo Hard.

Atirar durante os créditos

Durante os créditos finais, você pode usar a shotgun.

> Playboy: The Mansion

Para destravar os extras, realize as seguintes tarefas:

Artsy Bunny Shirt

Coloque Karmyn Chase na capa da revista na missão 5

Brass Bed

Complete a missão 9

Bunny Back

Complete a missão 3

Butt'r'fly

Complete a arrecadação de dinheiro na missão 5

Clubhouse

Complete a missão 5

Grotto

Convide o Agent para a festa na missão 4

Leg O Lamo

Fique "íntimo" de uma garota na missão 5

Leopard Flares

Faça uma Grotto Party na missão 7

Massage Table

Publique uma revista na missão 2

Olivia's Hef

Complete a missão 4

Plaid Skirt

Faça Special Parties para seus funcionários, Playmates e namoradas na missão 7

Playboy Mini

Consiga uma relação altamente

romântica entre Markus Jacobski e qualquer garota na missão 6

Pool

Complete a missão 1

Regency Chair

Complete a missão 8

Regency End Table

Complete a missão 6

Regency Rug

Complete a missão 11

Regency Sofa

Complete a missão 10

Retro Zip-Front

Consiga que os dois funcionários inimigos façam as pazes na missão 4

Roster Character Editor

Complete a missão 2

Shoulder Wrap

Consiga uma relação altamente romântica entre Karmyn Chase e Builder Paris na missão 4

Stars 'n Stripes

Faça Wendy Bigmoney & Ciro Burrow se apaixonarem na missão 8

Trampoline

Consiga duas namoradas na missão 3

White Peek-a-Boo

Consiga que Penny Starks ou Sandra Bellore viem sua namorada na missão 8

GAME SHARK

GameShark

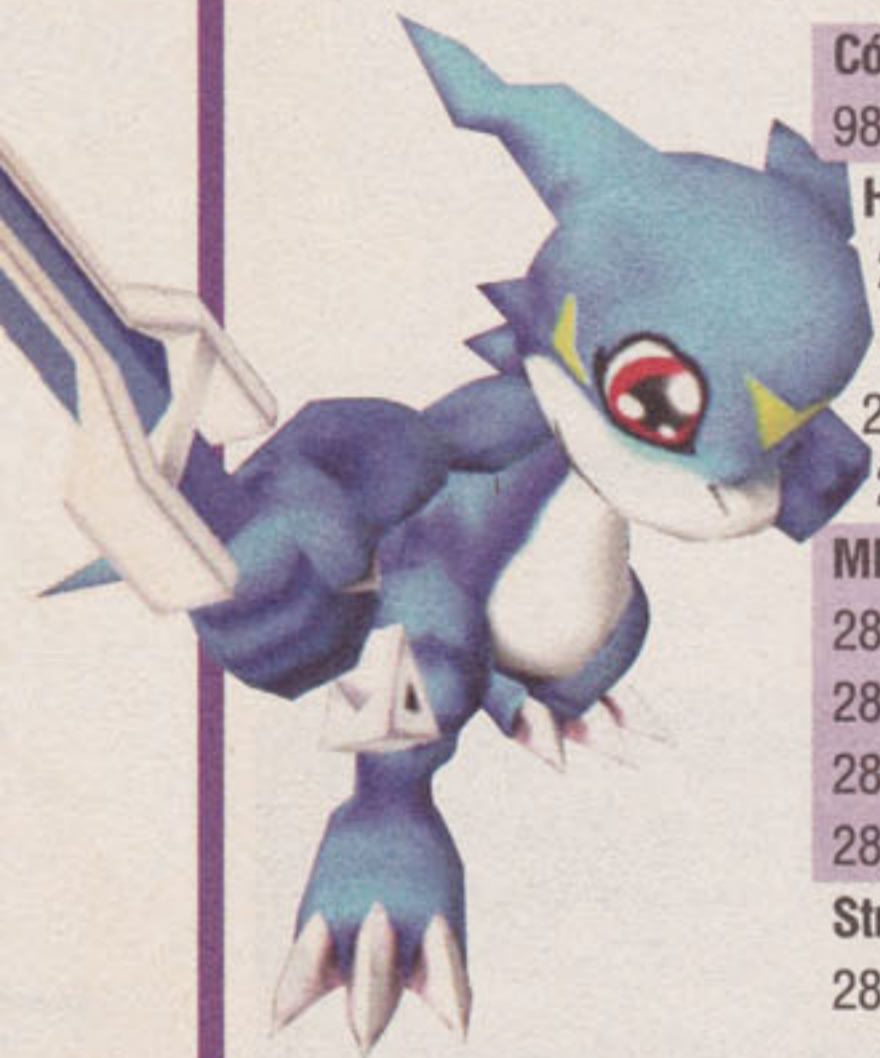
Para usar os códigos abaixo, você precisará de um acessório chamado GameShark.

É nele que você deve inserir os códigos para 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.

DIGIMON WORLD 4



Código-mestre

980B56E678D04BF5

HP Máximo

2816ED68F7B62C0E
2816EDD6A136B5E3
2816ED6D6D447AF2
2827607CA142692F

MP Máximo

2816EDD4F7B62C0E
2816ED62A136B570
2816ED666D447AF2
2827D82DA142693D

Strength Máxima

2816ED40F7B62C0E

2816EDD8A136B533
2816EDED6D447AF2
28270865A1426965

Defense Máxima

2816ED0CF7B62C0E
2816ED72A136B5BD
2816EDA16D447AF2
28270876A142696F

Wisdom Máxima

2816ED03F7B62C0E
2816EDF7A136F02F
2816ED546D447AF2
28271C7CA14269F1

Spirit Máximo

2816ED65F7B62C0E

2816ED6FA136F06E
2816EDF16D447AF2
2827532DA14269F2

Speed Máximo

2816EDCFF7B62C0E
2816ED37A136F060
2816EDA56D447AF2
2827C165A1426903

Fire Resist Máximo

2816EDAFF7B62C0E
2816EDB1A136F0EF
2816EDDE6D447AF2
2827C176A14269F7

Ice Resist Máximo

2816EDE6F7B62C0E

2816ED93A136F0CD
2816EDE96D447AF2
2827687CA1426954

Lightning Resist Máximo

2816ED2DF7B62C0E
2816EDAEA1366A1B
2816ED826D447AF2
28278B2DA1426901

Darkness

Resist Máximo

2816ED5AF7B62C0E
2816EDF9A1366A96
2816EDE06D447AF2
2827D665A142690C

Data

2816ED2EF7C92C0E
2816EDA9A1366A9E
2816ED556D1D7AF2
2827D676A1426972

BITS

2816EDA001C9F935
2816ED88F7F3A03E
2816ED2BA1366A5B
2816EDFF6D1D7AF2
282762E6A14269A1

Todos os Disks (Itens)

28261773F7157AD3
2826175A6D5A7AF7
282617F940137A71

SHADOW HEARTS: COVENANT

Código-mestre

98388AA578FBC0FB

Dinheiro infinito

280A04651CD1A03E
280A046F1CD1A03E

Tempo sempre 00:00

280A04F10CA57A65

Códigos para Karin:

HP infinito

180AE1DD0CA5E485

MP infinito

180AE1C60CA5E485

SP infinito

080AE1090CA57A4F

Level máximo

080AE1FC0CA57A4F

HP no máximo

180AE1A50CA5E485

MP no máximo

180AE13A0CA5E485

SP no máximo

080AE1AF0CA57A4F

EXP no máximo

280AE1E91CD1A03E

STR no máximo

080AE1E10CA57A4F

VIT no máximo

080AE14F0CA57A4F

AGL no máximo

080AE1460CA57A4F

INT no máximo

080AE1B10CA57A4F

POW no máximo

080AE1040CA57A4F

LUC no máximo

080AE1B90CA57A4F

Códigos para Nicolai:

HP infinito

180AAA050CA5E485

MP infinito

180AAAD50CA5E485

SP infinito

080AAACC0CA57A4F

Level no máximo

080AAA260CA57A4F

HP no máximo

180AAA620CA5E485

MP no máximo

180AAA660CA5E485

SP no máximo

080AAA740CA57A4F

EXP no máximo

280AAA221CD1A03E

STR no máximo

080AAAC20CA57A4F

VIT no máximo

080AAADA0CA57A4F

AGL no máximo

080AAA0B0CA57A4F

INT

080AAA8B0CA57A4F

POW no máximo

080AAA4C0CA57A4F

LUC no máximo

080AAA850CA57A4F

Códigos para Yuri:

HP infinito

180AAC160CA5E485

MP infinito

180AAC200CA5E485

SP infinito

080AAC4B0CA57A4F

Level no máximo

080AAC590CA57A4F

HP no máximo

180AAACE00CA5E485

MP no máximo

180AAC860CA5E485

SP no máximo

080AAC2E0CA57A4F

EXP no máximo

280AAC2B1CD1A03E

STR no máximo

080AAC870CA57A4F

VIT no máximo

080AAC520CA57A4F

AGL no máximo

080AACB50CA57A4F

INT no máximo

080ACA90CA57A4F

POW no máximo

080ACA40CA57A4F

LUC no máximo

080AACCA0CA57A4F

Códigos para Gepetto:

HP infinito

180AE4A60CA5E485

MP infinito

180AE4180CA5E485

SP infinito

080AE4020CA57A4F

Level no máximo

080A32940CA57A4F

HP no máximo

180AE4ED0CA5E485

MP no máximo

180AE4D00CA5E485

SP no máximo

080AE40C0CA57A4F

EXP no máximo

280AE4541CD1A03E

STR no máximo

080AE4BB0CA57A4F

VIT no máximo

080AE4F80CA57A4F

AGL no máximo

080AE49D0CA57A4F

INT no máximo

080AE4720CA57A4F

POW no máximo

080AE41C0CA57A4F

LUC no máximo

080AE4C10CA57A4F

Códigos para Blanca:

HP infinito

180A32DD0CA5E485

MP infinito

180A32C60CA5E485

SP infinito

080A32090CA57A4F

Level no máximo

080A32FC0CA57A4F

HP no máximo

180A32A50CA5E485

MP no máximo

180A323A0CA5E485

SP no máximo

080A32AF0CA57A4F

EXP no máximo

280A32E91CD1A03E

STR no máximo

080A32E10CA57A4F

VIT no máximo

080A324F0CA57A4F

AGL no máximo

080A32460CA57A4F

INT no máximo

080A32B10CA57A4F

POW no máximo

080A32040CA57A4F

LUC no máximo

080A32B90CA57A4F

Códigos de itens:

Thera Leaf

080AAF0A0CA57A4F

080A470A0CA57A4F

Thera Seed

080AAFDC0CA57A4F

080A47DC0CA57A4F

Thera Root

080AAFF50CA57A4F

080A47F50CA57A4F



DESTROY ALL HUMANS!

- Código-mestre**
9803AB88
78C9D7BE
- Escudo infinito**
28309565D0E57AD3
283095DEDB447A22
- Concentração infinita**
2816ED4001E2AA7C
2816EDD8B1C37A65
2816EDED1FB6323
2816EDD0DBA57AF1
2839DD2BA1426965
- Todas as armas**
2824CC0A0CA57A56
- Jetpack recupera rápido**
283813D00CA57A65
- Mate os inimigos com 1 golpe**
2816ED6546B6F861
2816ED6FCF167A56
2816EDF146966961
2816EDF2F8AA7AF1
28309572784269F2

ALIEN HOMINID

- Código-mestre**
9800F601 78C9E6F2
- Grenadas Infinitas**
28081BE90CA57A65
- Arma 1**
084AD83D0CA57A56
- Arma 2**
084AD8E80CA57A56
- Arma 3**
084AD8BF0CA57A56
- Arma 4**
084AD8D80CA57A56
- Arma 5**
084AD8470CA57A56
- Arma 6**
084AD8C00CA57A56
- Arma 7**
084AD8C40CA57A56
- Arma 8**
084AD8ED0CA57A56
- Arma 9**
084AD8FE0CA57A56
- Arma 10**
084AD8A60CA57A56
- Arma 11**
084AD88C0CA57A56
- Arma 12**
084AD8D00CA57A56
- Arma 13**
084AD8A80CA57A56
- Arma 14**
084AD8180CA57A56
- Arma 15**
084AD89B0CA57A56
- Arma 16**
084AD80C 0CA57A56
- Arma 17**
084AD8020CA57A56
- Arma 18**
084AD8BB0CA57A56
- Arma 19**
084AD8F80CA57A56
- Arma 20**
084AD8720CA57A56
- Arma 21**
084AD81C0CA57A56
- Arma 22**
084AD89D0CA57A56
- Arma 23**
084AD8C10CA57A56
- Arma 24**
084AD8A10CA57A56
- Arma 25**
084AD8F3 0CA57A56
- Arma 26**
084AD8990CA57A56
- Arma 27**
084AD8EA0CA57A56
- Arma 28**
084AD8780CA57A56
- Arma 29**
084AD82F0CA57A56
- Arma 30**
084AD8AC0CA57A56
- Arma 31**
084AD89F0CA57A56
- Fase: Tutorial**
084AD8030CA57A56
- Fase: 1-1**
084AD8490CA57A56
- Fase: 1-2**
084AD8770CA57A56
- Fase: 1-3**
084AD85E0CA57A56
- Fase: 1-4**
084AD8F70CA57A56
- Fase: 3-1**
084AD8010CA57A56
- Fase: 3-2**
084AD81B0CA57A56
- Fase: 3-3**
084AD8430CA57A56
- Fase: 3-4**
084AD8FC0CA57A56



- Fase: 3-5**
084AD8650CA57A56
- PDA Game**
084AD80F0CA57A56
- Challenge**
084AD86F 0CA57A56
- MissileMaster**
084AD8440CA57A56
- Neutron Ball**
084AD86A0CA57A56
- Pinata Boss**
084AD83F0CA57A56
- Fase: 1-5**
084AD8B20CA57A56
- Fase: 2-1**
084AD81F0CA57A56
- Fase: 2-2**
084AD89A0CA57A56
- Fase: 2-3**
084AD8540CA57A56
- Fase: 2-4**
084AD8130CA57A56
- Fase: 2-5**
084AD8480CA57A56
- Fase: 2-6**
084AD8B40CA57A56

Thera Extract

080AAF94 0CA57A4F
080A4794 0CA57A4F

Mana Leaf

080AAF76 0CA57A4F
080A4776 0CA57A4F

Mana Seed

080AAF63 0CA57A4F
080A4763 0CA57A4F

Mana Root

080AAFD1 0CA57A4F
080A47D1 0CA57A4F

Mana Extract

080AAFA3 0CA57A4F
080A47A3 0CA57A4F

Pure Leaf

080AAF64 0CA57A4F
080A4764 0CA57A4F

Pure Seed

080AAFC3 0CA57A4F
080A47C3 0CA57A4F

Pure Root

080AAFD7 0CA57A4F
080A47D7 0CA57A4F

Pure Extract

080AAFD7 0CA57A4F
080A47D7 0CA57A4F

Soul Benediction

080AAFE5 0CA57A4F
080A47E5 0CA57A4F

Phoenix Tail

080AAFAA 0CA57A4F
080A47AA 0CA57A4F

Daphne Fruit

080AAF0D 0CA57A4F
080A470D 0CA57A4F

Talisman of Luck

080AAFAB 0CA57A4F
080A47AB 0CA57A4F

Talsmn. of Mercy

080AAF9C 0CA57A4F
080A479C 0CA57A4F

Seal of Life

080AAF33 0CA57A56
080A4733 0CA57A56

Seal of Aura

080AAF7A 0CA57A56
080A477A 0CA57A56

Seal of the Soul

080AAF90 0CA57A56
080A4790 0CA57A56

Seal of the Urn

080A8F40 0CA57A56
080A8E40 0CA57A56

Seal of Strength

080A8F3D 0CA57A56
080A8E3D 0CA57A56

Seal of Vitality

080A8FE8 0CA57A56
080A8EE8 0CA57A56

Seal of Speed

080A8FBF 0CA57A56
080A8EBF 0CA57A56

Seal of Wisdom

080A8FD8 0CA57A56
080A8ED8 0CA57A56

Seal of Force

080A8F47 0CA57A56
080A8E47 0CA57A56

Seal of Luck

080A8FC0 0CA57A56
080A8EC0 0CA57A56

Third Key

080A8FC4 0CA57A56
080A8EC4 0CA57A56

Fifth Key

080A8FED 0CA57A56
080A8EED 0CA57A56

Seventh Key

080A8FFE 0CA57A56
080A8EFE 0CA57A56

Eternal Key

080A8FA6 0CA57A56
080A8EA6 0CA57A56

Tent

080A8FD0 0CA57A56
080A8ED0 0CA57A56

Bat's Gold

080A8FA8 0CA57A56
080A8EA8 0CA57A56

Strongoids

080A8F18 0CA57A56
080A8E18 0CA57A56

Getitup!

080A8F9B 0CA57A56
080A8E9B 0CA57A56

Soul Drop

080A8F0C 0CA57A4F
080A8E0C 0CA57A4F

Silver Angel

080A8F02 0CA57A56
080A8E02 0CA57A56

Lottery Ticket

080A8FBB 0CA57A56
080A8EBB 0CA57A56

Tissues

080A8FF8 0CA57A4F
080A8EF8 0CA57A4F

Valuable Gem

080A8F72 0CA57A56
080A8E72 0CA57A56

Azure Orb

080A8F1C 0CA57A56
080A8E1C 0CA57A56

Códigos de itens principais:

Solomon's Key

080A8FCB 0CA57A56
080A8ECB 0CA57A56

Leo Tile

080A8F0E 0CA57A56
080A8E0E 0CA57A56

Star Key

080A8FCF 0CA57A56
080A8ECF 0CA57A56

Shanghai Heaven

080A8F4A 0CA57A56
080A8E4A 0CA57A56

Adhesive

080A8F45 0CA57A56
080A8E45 0CA57A56

Thief's Weight

080A8F53 0CA57A56
080A8E53 0CA57A56

Locker 1 Key

080A8F5D 0CA57A56
080A8E5D 0CA57A56

Queen

080A8F38 0CA57A56
080A8E38 0CA57A56

RIN Stone

080A8F8E 0CA57A56
080A8E8E 0CA57A56

ZEN Stone

080A8FA5 0CA57A56
080A8EA5 0CA57A56

Hieroglyphics

080A8FF4 0CA57A56
080A8EF4 0CA57A56

Purple Bondage

080A8FDD 0CA57A56
080A8EDD 0CA57A56

Super Piroshki

080A8F7E 0CA57A56
080A8E7E 0CA57A56

Mr. Sax

080A8FC6 0CA57A56
080A8EC6 0CA57A56

Nibelung Scene 6

080A8FAF 0CA57A56
080A8EAF 0CA57A56

DETONADO

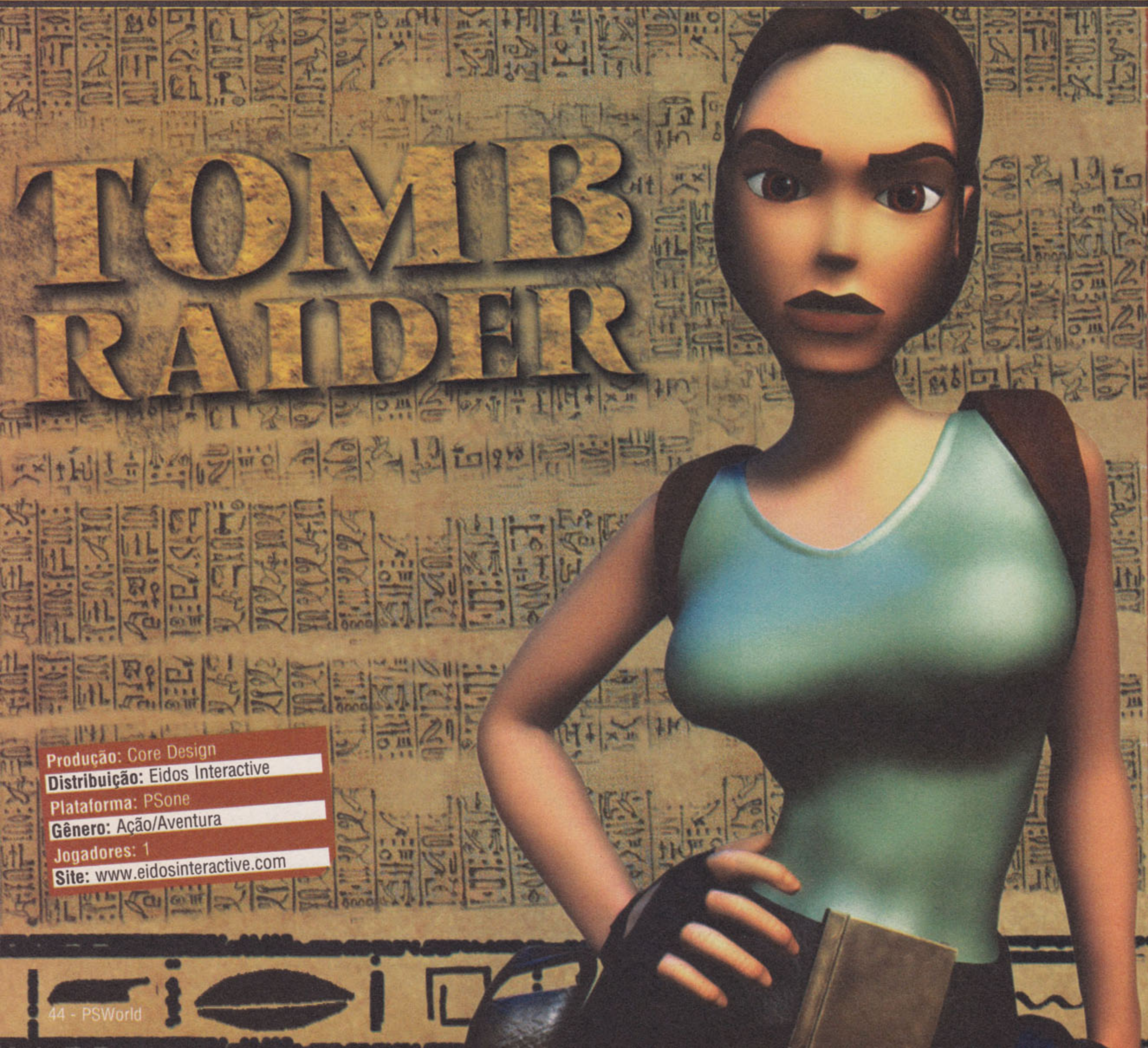
PlayStation | TOMB RAIDER

Por Mikio Ishibashi

O início de uma lenda

Desde que Tomb Raider foi lançado, em 1996, foi difícil algum outro jogo de aventura superar as expectativas dos fãs do gênero, a não ser a própria seqüência da saga do game em questão. O sucesso é tão grande que o título se tornou a atração principal quando foi para as telas do cinema, com Angelina Jolie como a desbravadora Lara Croft.

Em Tomb Raider, você deverá treinar suas habilidades no início do jogo, pois não será nada fácil desvendar mistérios sobre tumbas, pirâmides e cavernas subterrâneas, além de encarar muita ação enfrentando lobos, dinossauros e muitos outros inimigos monstruosos. Detone com Lara e veja como tudo começou.



Produção: Core Design
Distribuição: Eidos Interactive
Plataforma: PSone
Gênero: Ação/Aventura
Jogadores: 1
Site: www.eidosinteractive.com



Controles

Direcional digital - Movimenta
 Select - Menu
 Start - Pausa
 ▲ - Saca/Guarda arma
 ✕ - Ação
 ■ - Pula/Nada

● - Cambalhota
 L1 - Câmera
 L2 - Passo para a esquerda
 R1 - Anda devagar
 R2 - Passo para direita
 ↑ + R1 + ■ - Mergulha



Cave



Entre pela caverna e siga as pegadas de lobos marcadas no chão. Quase no final do caminho, observe uma passagem à sua esquerda. Pule até chegar ao topo. Siga em frente até avistar uma passagem à esquerda. Desça por ela e encontre um local com gramas, novamente descendo por ali. Abra a porta utilizando a alavanca ao lado. Suba pela passagem no teto e siga em frente até avistar duas pontes. Passe por elas tomando cuidado para não cair.

Nesta nova área, você deve calcular o tempo de pulo correto para chegar ao outro lado e assim, poder salvar seu jogo na pedra azul. Vá em frente descendo as escadas, até chegar a duas plataformas. Primeiramente, suba na da esquerda para acionar a alavanca. Pule até a outra plataforma para seguir pela porta. Suba a escadaria, fique em cima do chão diferenciado e caia. Procure a alavanca que abrirá a porta do corredor de baixo. Entre por ela para terminar a fase.

City of Vilcabamba

Passe pela porta, vire à esquerda e siga pelo corredor. Vire à direita e, no final, vire à direita novamente e acione a alavanca ao lado da porta. Suba a escada e corra para pular do outro lado. Empurre o bloco móvel na parede. Entre pela passagem e pegue uma estátua de um lado e a chave do outro. Pule em cima do bloco que você empurrou e encontre um ponto de save na parte superior da área. Siga por ela e caia pelo buraco na parede. Vire à esquerda duas vezes para dar de cara com a porta e use a chave para abri-la.



Entre pela passagem à esquerda de três. Pule as plataformas e acione a alavanca. Desça e, desta vez, entre pela terceira porta. Suba pelas plataformas até chegar à porta no alto. Passe por ela e acione a alavanca. Desça e entre pela porta central.

Passe pelas foices que balançam. Acione a alavanca à direita e veja que o chão abrirá. Agora, nadando, passe por baixo e siga até o outro lado. Encontre uma passagem pelas laterais do local. Suba e acione a alavanca. Desça novamente e coloque o totem na porta. Caia na água e, em vez de voltar, siga pela passagem em um dos lados da "piscina". Saia da água, suba as escadas e acione a próxima alavanca. Volte para a água e entre pela porta onde foi colocado o totem.

Lost Valley



Caia na água e seja levado pela correnteza até cair na cachoeira. Passe pelo vão entre as rochas e caminhe até a outra área em que você pode observar uma passagem acima, pela qual você seguirá. Destrua os dinossauros e siga. Corra até o templo no final do vale. Entre, nade pelo lado direito e encontre a primeira engrenagem. Suba novamente e saia do templo. À sua direita, passe pela passagem entre as rochas e pule a ponte destruída. Ao chegar ao outro lado, você encontrará a segunda engrenagem. Desça pela ponte e vire à direita. Vá rente à parede, entre na primeira passagem camuflada pela vegetação e siga. Antes de cair na água, suba nas pedras ao lado. Quando estiver no topo, você irá adquirir a terceira engrenagem. Caia na água e saia pela cachoeira.

Volte ao ponto inicial da fase, antes da cachoeira. Em vez de cair novamente na água, utilize o caminho da esquerda. Chegando na ponte, você pode ver mais engrenagens. Coloque-as e puxe a alavanca.

Caia na água e siga pelo único local possível. No final do corredor submerso, suba pelo buraco de cima e colete os itens. Saia pela passagem e desça aonde foram vistos os primeiros lobos. No lugar da cachoeira, siga pela passagem e finalize a missão.

DETONADO

Tomb of Oualopec



Siga pelo hall e entre no corredor da frente. Uma bola de pedra cairá. Dê meia volta e fuja. Ainda no hall, procure a alavanca e acione-a. Entre por onde os dinossauros escaparam, vire à direita e empurre o primeiro bloco na parede. Em seguida, empurre o outro, à esquerda. Encontre a alavanca e puxe-a. Volte para o ponto do save e siga pela passagem do meio. Posicione-se na frente da alavanca e caia. Suba pela rampa, puxe o bloco para trás e, em seguida, empurre-o para o lado. Entre e suba pelos blocos. Encontre a próxima alavanca e acione-a. Caia no buraco atrás.

Agora, siga pela última entrada, onde o save estava localizado, e ainda não puxe a alavanca. Caia pela passagem ao lado e entre à esquerda. Subindo as escadas, você se deparará com um dos blocos. Fique sobre ele e pule para a direita em outra passagem. Suba os blocos e depois caia dois. Desça pelo lado esquerdo. Em cima do outro bloco, repita o processo e pendure-se na passagem à direita seguindo para a próxima alavanca. Volte ao início e acione a alavanca que não foi puxada. Ao lado direito da alavanca, suba e pule em um dos blocos. Siga até o outro e pule para a outra passagem. Acione a alavanca e volte para o hall. Entre pela passagem aberta e encontre um novo save. Corra pelo caminho e entre na próxima sala. Pegue o Scion e saia pela porta seguinte. Vá até onde a pedra caiu e siga em frente. Você irá se deparar com um mercenário. Atire nele para que a fase seja terminada.



St. Francis' Folly



Siga até achar um bloco à direita. Empurre-o para abrir a porta do andar de baixo. Acione as alavancas central e direita. Volte e puxe o bloco para abrir a porta do andar de cima. Empurre novamente o bloco até o final do espaço e suba. Pule nos pilares para chegar ao topo do telhado. Vire à esquerda pulando de uma plataforma à outra para chegar à porta. Escorregue pelo buraco e caia na água. Siga pelo corredor submerso. Acione a alavanca para que a água baixe e desça. Elimine o crocodilo e siga pelo corredor virando à direita. Encontre o save e pule para a plataforma à frente. Caia até a outra abaixo e puxe a alavanca. Desça com cuidado até a porta de Thor.

Entre e tome cuidado com os raios. Passando pela sala, siga à próxima e posicione-se em cima do símbolo. Após ouvir um estalo, saia imediatamente do centro. Utilize os blocos para subir e pegar a chave. Saia da sala de Thor e abra a porta de Damoscles com a alavanca perto do save no centro das plataformas. Desça até sua porta e atravesse o salão até a próxima entrada. Pegue a chave e volte. Saia da sala e puxe a outra alavanca na saída. Suba até a sala de Netune e nade até achar uma entrada e a alavanca. Uma porta se abrirá ainda debaixo d'água. Pegue a chave e volte.

Desça todas as plataformas e acione a alavanca do andar térreo. Suba até a sala de Atlas. Siga em frente e vire à direita. Esconda-se da pedra no buraco no chão. Pegue a chave e volte para o piso térreo. Coloque as chaves e entre.



Colosseum



Mergulhando, passe para o outro lado. Siga pela lateral da construção e suba nas rochas para seguir pelas laterais do templo até entrar no coliseu. Vire à direita na arena. Caia e siga pelo caminho à direita no final da área. Acione duas alavancas e saia pelo corredor. Suba e encontre a outra porta que foi aberta.

Vá ao final da sala e pise na pedra. Entre na cela da esquerda, puxe a alavanca, vá à cela da direita e siga pela grade que foi aberta. Acione outra alavanca e entre pela nova porta. Corra pelo único caminho até ter de pular para outra pedra. Pendure-se na borda da parede. Entre e puxe a pedra. Acione a alavanca e volte para a arena. Suba até a arquibancada e entre pela passagem na esquina dos assentos. Passe pela nova porta aberta. Pule no buraco para desviar da pedra e siga pelo caminho pelo qual ela rolou. Acione a alavanca e escorregue pela passagem.

Siga reto até avistar a outra porta. Escale as plataformas e puxe outra alavanca. Saia pela esquerda até entrar em outro local para puxar novamente outra alavanca. Desça pela água e empurre o bloco. Pegue a chave e volte até a sala em que havia um gorila e um bloco, do outro lado da arena. Entre e use a chave para abrir a grade. Mergulhe na água e na metade do corredor submerso, suba para acionar a alavanca. Desça para terminar a missão.





Palace Midas



Saia da água entrando pela passagem que está atrás da piscina. Chegue até uma sala repleta de pilastras. Use-as para chegar até cinco alavancas. Primeiramente, faça esta combinação: ↑, ↑, ↓, ↑ e ↓. Desça pelo centro do palco e puxe outra alavanca. Saia pelo portão e procure pela porta aberta. Na sala dos espinhos, vire à direita. Puxe o bloco e acione a alavanca. Siga pelo caminho de cima. Use os blocos para passar ao outro lado. Pegue a lead bar. Saia e use outra combinação nas alavancas: ↓, ↑, ↑, ↑, ↑. Entre e pegue a lead bar do outro lado e volte pela água. Outra vez mude a combinação das alavancas: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑.

Entre, e siga até a passagem no final da sala. Desça à direita e puxe a parede de madeira. A pilastra de madeira central descerá um nível. Suba até chegar à passagem na parede. Encontre o save e depois pule de um lado para outro, chegando a outra piscina. Vire à esquerda e caia ao nível de baixo. Atravesse pela lateral e aviste, do outro lado das rochas, um kit médico grande. Agarre-se ao outro lado. Ainda pendurado, siga à esquerda até estar em cima de uma pedra plana. Vá para o outro lado e suba por todo o caminho. Atravesse as bordas superiores e, chegando à próxima passagem, pule os blocos. Nade até passar para o outro lado e dê de cara com o telhado de um templo. Por ali, pegue o último lead bar.

Desça do telhado, entre no templo e acione a alavanca. Agora vá até a porta do jardim, que foi aberta, e siga até o pequeno palco à frente. Pule para agarrar-se ao telhado e vá pelo caminho da frente. Posicione-se do lado da mão de pedra e utilize cada uma das lead bars para que se tornem pedras de ouro. Volte às alavancas e faça esta combinação: ↓, ↑, ↑, ↑, ↓. Coloque as lead bars no lugar para completar a missão.

Cistern



Inicie a fase caindo pelo buraco. Empurre o bloco e suba em cima dele para acionar a alavanca. Com o chão aberto, pule e vire a primeira à direita para alcançar uma plataforma. Elimine o rato e pendure-se na rachadura na parede até conseguir subir em um piso plano. Percorra o espaço acima e pegue a chave.

Desça pelo caminho de pedra até avistar um save no alto de uma pilastra. Dali, pule para a sacada e corra até a parte superior. Acione a alavanca e pule dentro da água. Ache uma passagem nas laterais do tanque e siga até poder subir novamente. Pule nas plataformas e pegue a chave.

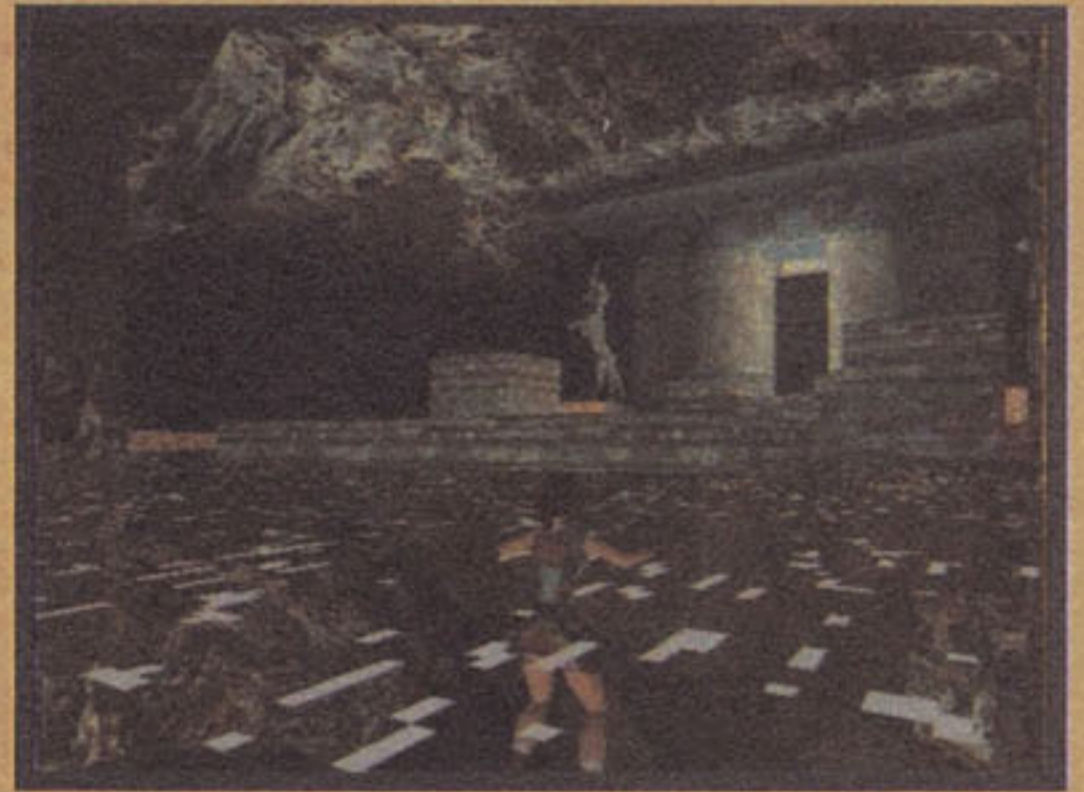
Novamente, no salão principal, caia na água e, do lado direito, ache uma passagem. Para pegar outra chave, basta puxar a alavanca dentro da água, perto dos ratos, e sair pela porta aberta, local onde se encontra a chave. Suba novamente e use a rusty key para abrir a primeira porta (de duas) que não está inundada. Entre por ela, suba pelas plataformas no alto e passe pela abertura na parede do lado direito. Desça pelo caminho de pedra. De plataforma em plataforma, você acionará a alavanca para que a porta se abra. Volte para a água e retorne para o salão. Entre agora pela segunda porta e mergulhe. Pegue outra chave. A porta se abrirá, e você poderá voltar à tona pelo salão.



Volte para a sala da alavanca que ativa/desativa o sistema de nível de água. Utilizando os blocos e as plataformas, volte também para a sala em que havia três crocodilos. Passe pela porta, pule os espetos e, sem a água para atrapalhar, use as plataformas para chegar até a alavanca que está escondida no alto da sala. Ative-a e pegue outra silver key.

Siga para a porta principal, no centro do salão. Use a silver key duas vezes. Pule no bloco à direita para, a seguir, pular na plataforma à frente. Aviste a fechadura e pegue impulso para chegar até ela e finalmente usar a golden key. Entre, ache o bloco móvel atrás da alavanca para movê-lo e finalize a fase.

Tomb of Tihocan



Nade até o final do corredor para acionar a alavanca. Volte e suba para a superfície para puxar outra. Siga pela porta aberta e escale os blocos e as plataformas até chegar ao topo encontrando a alavanca para acioná-la. Desça e veja que o nível da água subiu. Entre pela nova passagem e caia para a água novamente. Antes de seguir pelo corredor, nade para baixo e acione a alavanca. Volte e vá ao corredor com a ajuda da correnteza.

Suba e mova o bloco. Pule até outra passagem. Não desça no abismo, apenas pendure-se na borda para chegar ao outro lado, onde você poderá subir novamente. Puxe a alavanca e caia para sair do outro lado. Suba, passe pelas lâminas e desça. Refaça o caminho e, onde o crocodilo se localizava, vire à direita e elimine o rato.

Agora, dirija-se à entrada da direita e, no meio do corredor, acione a alavanca. Siga pela outra saída para voltar à sala dos espetos. Vá até o save e suba para o piso mais alto. Pendure-se na borda

DETONADO

e siga para pegar a chave de ouro. Desça e dirija-se ao lado oposto para encontrar uma fechadura. Use a chave e atravesse para o outro lado da sala. Entre e puxe o bloco do meio do salão, entre dois pilares. Posicione o bloco em cima das incrições no chão para pegar as chaves. Feito todo o processo, abra a porta com as chaves.

Desça pela rampa até cair na água. Atravesse por baixo até o outro lado e suba até achar a alavanca. Após acioná-la, desça da plataforma mergulhando novamente. Ainda embaixo da água, dê a volta por baixo e passe pela porta submersa que você abriu. Suba e acione a alavanca. Vá para o portão acima e passe por ela. Elimine os inimigos, pegue os itens no corpo de Pierre e use a chave para terminar a fase.

City of Khamoon



Pule para o buraco e para o bloco da direita. Agarre a fenda e, segurando-se, vá para o outro lado pela esquerda. Vire à esquerda e entre no túnel. Acione a alavanca para abrir a porta anterior. Desça e entre pela porta. Puxe o bloco e então, entre pela passagem atrás e pegue os itens. Volte, puxe os blocos e vá para o outro lado para puxá-lo para o lado oposto. Empurre-o para a parede.

Vá para o bloco no canto e pule a fenda. Continue pela direita até poder pular para uma caverna. Entre e vire à esquerda. Suba na rocha e pegue mais itens. Volte para o chão e deslize para a esfinge. Vá para trás da cabeça do monumento e pegue a chave Sapphire. Mova o bloco entre as pernas da esfinge e use a chave. Desça e vá para a direita. Pule para a rocha no final, à direita. Desça a passagem e siga por baixo da ponte. Então, segure-se e desça a rocha para o Phoenix. Desça e pegue o kit médico. Entre na sala e desvie da pedra gigante pulando para um dos lados. Evite-a, vá para onde ela parou e vire à direita. Suba o morro para a passagem escura. Dê um mergulho no outro canto e acione a alavanca abaixo para abrir a porta. Entre por ela e saia da água. Suba a plataforma acima do portão. Empurre o bloco para a frente e suba. Pule para a rocha adiante da ponte. Siga pelas escadas. Pule o túnel e acione a alavanca para estender a ponte dourada da sala anterior. Volte para a sala e pule o bloco de volta. Empurre o bloco para trás, na posição original. Puxe-o em direção à água. Vá para o outro lado e empurre-o uma vez. Fique no bloco e pule para a plataforma à frente. Empurre o bloco para abrir a porta escondida. Entre e acione a alavanca para abrir a porta do teto acima da ponte dourada. Volte para a rocha e puxe o bloco. Você poderá então pular para a ponte dourada. Pule e suba para a

porta do teto. Acione a alavanca para abrir a porta da estátua do gato.

Vá para o congo prateado e pule para a rocha à esquerda. Vire à direita e pule. Vá até o fim e pegue munição. Deslize a rampa para a esquerda e pegue um kit médico. Pule para a rocha à sua direita. Vá para a plataforma verde à sua esquerda e pegue mais munição.

Desça com cuidado para a plataforma verde e então vá para o chão. Entre na porta sem escadas e vire-se. Desça pelo buraco. Não acione ainda a alavanca. Desça para a escuridão e siga para a passagem. Vá para trás da sala e procure uma rocha à direita da ponte. Suba e vire. Pule à esquerda para a ponte e faça o caminho de volta para o chão. Vá para o túnel iluminado, suba de volta para a ponte e entre pela passagem iluminada. No fim do túnel há uma múmia de gato. Entre na próxima sala e pule para o túnel à direita, seguindo para a próxima sala. Suba a pilastra e pegue a chave no topo. Prossiga para a coluna e entre pela porta. Pule algumas rochas e suba para a alavanca. Acione-a. Faça o caminho de volta para a entrada e desça a rampa. Desça e ande para a rampa da direita da sala com a fechadura. Abra-a para finalizar.

Obelisk of Khamoon



Entre e vá para a direita subindo a plataforma à esquerda para entrar no túnel. Entre na sala, vá para a pilastra mais próxima da porta dourada e puxe o bloco. Empurre-o para baixo da porta. Entre e pegue um item. Volte para as pilastras, vá para o fim à direita e empurre o bloco para a esquerda. Entre e nade pelo túnel. Pegue a chave, volte para a sala e vá para a porta do canto direito acima da parede. Use a chave para abri-la. Puxe o bloco uma vez, suba e entre





pela porta dourada. Siga pelas escadas e acione a alavanca no canto esquerdo para acessar a ponte. Atravesse-a ponte para pegar o Eye of Horus.

Suba na ponte e pegue munição. Mergulhe na água e pegue mais itens. Vá para a superfície e entre no túnel oposto à porta dourada. Deslize pela rampa e suba as escadas. Use o degrau do topo para pular para a rocha. Inverta e pule para a do canto. Inverta novamente e pule, agarrando-se à primeira rocha. Pule de volta para a rocha mais longa. Vá para o canto e vire à esquerda. Pule para a rocha mais alta da sala e suba as escadas. Volte para a última plataforma que subiu. Antes de matar a múmia, desça as escadas e acione a alavanca da pilastra para acessar a ponte. Desça para a esquerda da alavanca e pegue alguns itens. Volte para o topo das escadas e suba pelo buraco da esquerda. Deslize para o fundo da sala e corra para a alavanca da direita.

Prossiga para a porta oposta da alcova e pegue munição. Volte para a sala principal e suba as escadas pulando na rocha à esquerda para pegar mais itens. Pule de volta para as escadas e suba mais, até chegar à rocha. Entre na sala, pule para a rocha abaixo e, depois, para a ponte, para pegar o Ankh. Volte para a rocha. Acione a alavanca antes de descer. No fim, entre na sala à sua esquerda e siga pelas escadas. No topo, vire, pule para a fenda da direita e siga a rocha à direita. Suba e entre na sala dos hieróglifos. Acione a alavanca. Volte para fora e continue subindo a escada que estava enterrada. Puxe a alavanca para ativar a terceira ponte e pegue o kit médico. Volte e acione outra alavanca para abrir uma porta. Siga até ela e desça as escadas.

Desça as rochas. Segure a borda da rocha e vá para a direita antes de descer. Volte e caia. Segurando-se, vá para a direita para descer. Vá para o chão e suba correndo pela rocha que acabou de descer. Siga a passagem à esquerda, até embaixo da plataforma verde, entrando na sala para acionar a alavanca e acessar a última ponte. Volte para a sala da múmia e pule a rocha, descendo e seguindo entre as duas colunas. Suba até encontrar a plataforma verde. Entre e atravesse a ponte para pegar o Scarab. Pegue o Seal of Anibus para abrir a porta. Mergulhe até o túnel.

Vá para o fundo e siga para a segunda de uma série de alcovas. Encontre o local correto para usar os quatro artefatos. Pela esquerda da Sphinx, encerre a missão.

Sanctuary of Scion



Suba as escadas e acabe com as múmias. Pule para a sala acima e vá para a direita. Deslize a ladeira e livre-se da múmia. Pule o bloco perto da pilastra e suba à esquerda, pulando sobre a pilastra acima. Com a parede à sua esquerda, pule para a próxima pilastra e avance até a fenda. Suba e, pendurado, vá para a direita e desça. Suba as escadas da direita e pule as pilastras. Dê três pulos para chegar à rocha, no fim de alguns degraus. Desça as escadas e acione a alavanca. Mate o demônio.

Vá para a borda onde acionou a alavanca e pule para a esquerda, agarrando-se à borda. Siga para a próxima rocha e desça. Vire e pule para a rocha e deslize, agarrando-se ao final da rampa. Entre as garras da Sphinx, encontre as duas colunas inclinadas. Suba o bloco e siga até a pilastra. Passe pelas lâminas à direita siga o caminho para a próxima alavanca. Acione-a para abrir uma porta. Acabe com o demônio, pule para a rocha da direita e pegue o kit médico. Volte e pule, agarrando a rocha. Suba de volta para a área da alavanca voltando-se para a rocha inclinada na pilastra abaixo. Desça para a pilastra e vire-se para o canto. Pule sobre a pilastra para a ladeira, onde você deslizou o bloco para Sphinx. Entre pela passagem à esquerda do Sphinx e siga à esquerda. Quando encontrar a rampa, vire e pule de volta para descer. Agarre o fim da rampa e, segurando-se, suba toda a escada e mergulhe para pegar a gold key. Saia da água e volte para o topo.

Pule a rampa e use a chave. Elimine o centauro e pegue o Ankh. Pule para a ponte e siga pela rocha arenosa. Encontre uma parede e vire à esquerda. Pule para a próxima rocha e continue em frente. Entre no túnel e empurre o bloco para a direita. Suba o bloco para a rocha e pegue o Ankh. Volte para a rocha acima do Sphinx. Suba até a cabeça de Sphinx.

Vá em frente e suba para o topo do Sphinx e use o Ankh. Desça para o lado oposto e use o outro Ankh. Volte para o topo e ande para o lado esquerdo da cabeça até poder seguir em frente. Pule na rocha para chegar ao penhasco. Volte para o terreno e entre pela porta entre as pernas de Sphinx. Vá entre as estátuas e pegue os cartuchos. Tome ar, mergulhe de novo para a estátua à direita e entre na passagem no meio dos pés. Acione a alavanca e deixe a corrente levá-lo até a superfície. Suba até as escadas e deslize para a caverna.

Olhando para a parede à esquerda, dê um pulo para a rocha abaixo e vire-se. Pule para a rocha da cabeça. Ande para a direita voltando-se para a cabeça e desça. Olhando para a esquerda, pule de volta e deslize na rampa. Mergulhe e acione a alavanca. Nade até o túnel entre os pés da estátua da esquerda.

Vá para a porta onde você começou a fase e elimine as duas múmias e um Centauro. Use o Scarab na fechadura da direita e entre. Desça a rampa e pule para o buraco na sala Scion. Larson está de volta, e agora você poderá se livrar dele. Pegue o Scion.

Natla's Mines



Nade e siga para a superfície atrás da queda d'água. Suba e acione a alavanca. Volte e suba para o outro lado. Entre no túnel da direita e puxe o bloco. Entre na passagem que estava bloqueada e acione a alavanca. Nade de volta para trás da queda d'água. Siga e suba à frente. Percorra os corredores e as plataformas. Pegue o kit médico quando chegar à grande área e vá para a próxima parte, com duas construções. Puxe o bloco para subir na casa. Caia no canto do telhado da casa e vá em frente para puxar a alavanca e fazer o barco voltar para a doca. Vá para o fim do túnel e deslize. Vá ao

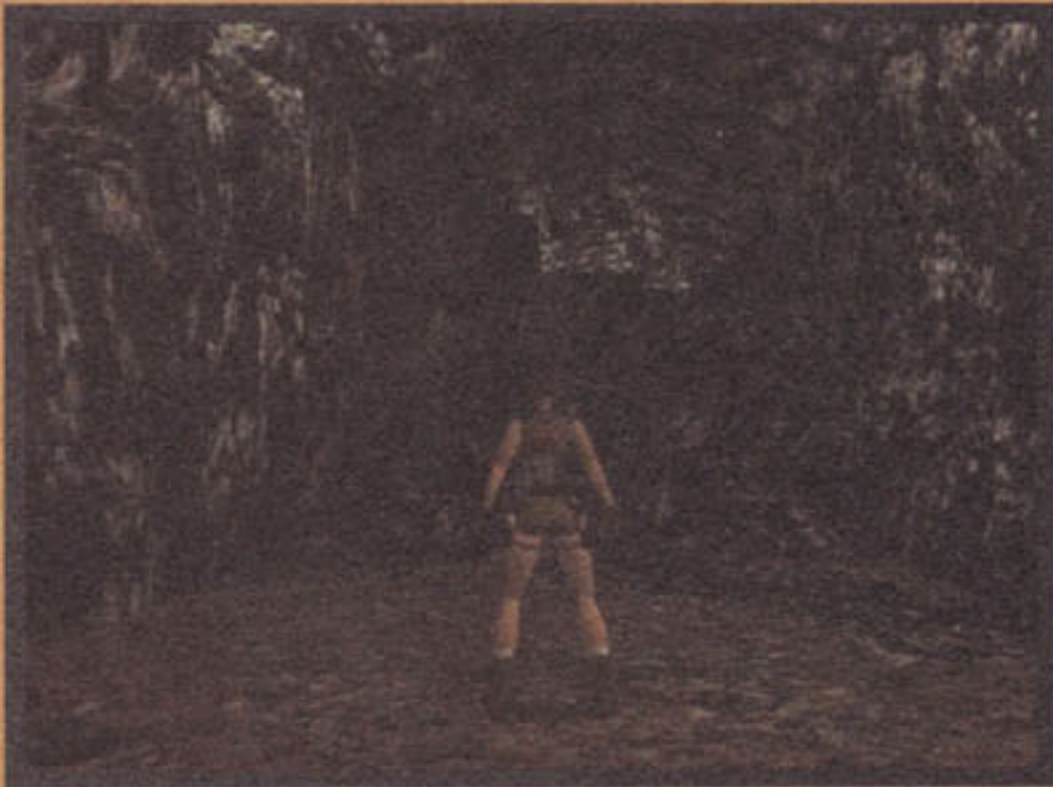
DETONADO

portão próximo às casas e siga os trilhos. Passe pelos obstáculos, entre na passagem ao fundo rapidamente e pegue o fusível.

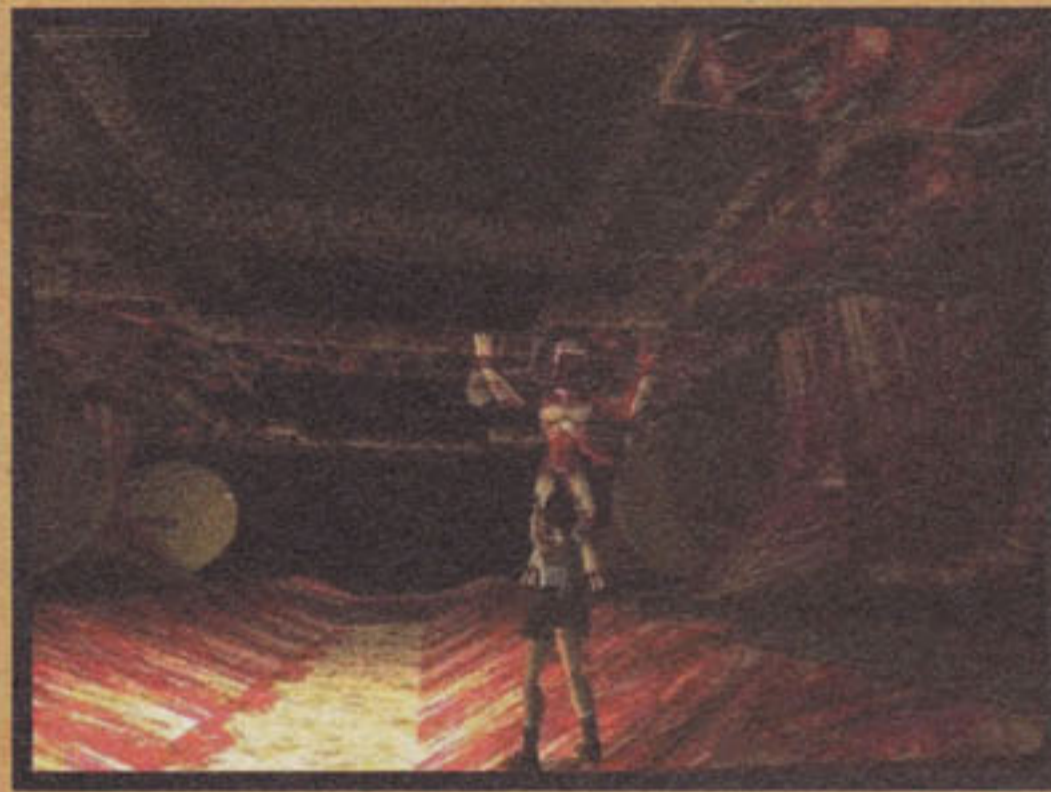
Volte para a água, suba no barco e pule para a frente. Entre no túnel de trás. Dentro dele há algumas caixas Natla, e uma delas é um bloco móvel. Mova duas caixas e acione a alavanca. Vá até o túnel que estava bloqueado. Encontre e empurre o bloco, siga em frente para pegar o fusível e imediatamente volte. Suba na caixa e pule na plataforma para acionar a alavanca. Volte para as duas construções e entre no túnel à esquerda. No final do corredor, acione a alavanca e pegue o fusível na frente da esteira.

Use os fusíveis e pegue as pistolas na "casa" pela qual você desceu. Volte para o local onde você pegou o segundo fusível e vá para perto do abismo. Acabe com o cowboy e desça pelo lado direito, onde há um save. Desça uma plataforma pendurando-se e chegue até o outro lado para entrar na caverna. Siga em frente até achar caixas de TNT. A última é móvel, portanto puxe-a até a outra sala. Suba pela abertura do lado esquerdo. Novamente, perto do abismo de lava, acione a alavanca para explodir as caixas de TNT. Volte pelo mesmo caminho e veja que a passagem barrada pelas rochas está aberta. Logo à frente, elimine o skatista. Prossiga e suba pelas plataformas até o teto empurrando o bloco no topo da escalada. Empurre outro bloco novamente e desça. Puxe outro bloco e volte para o primeiro. Empurre-o e veja que agora há uma alavanca. Acione-a e vá para a porta aberta. Desça e empurre outro bloco. Acione a alavanca e vá para a porta que foi aberta. Acabe com o inimigo e siga para a pirâmide.

Suba pelas saliências do lado esquerdo e, quando estiver no topo, deslize pelo canto direito para chegar à entrada de uma passagem na parede. Acione a alavanca e vá para a porta. Pegue a chave e use-a na pirâmide.



Atlântida



Entre na sala, siga o fosso e vá pelo caminho da esquerda. No canto esquerdo, vá em direção aos cartuchos da shotgun. Acione a alavanca. Puxe outra alavanca, corra de volta para o outro lado e entre pela porta descendo as escadas, onde encontrará outra alavanca, que abrirá a porta central.

Volte para a porta e entre. Saia da rocha e desça. Siga e suba à plataforma descendo para o buraco. Vá para a passagem abaixo da plataforma. Então, siga para o lado oposto da alavanca e pule agarrando a fenda mais baixa. Deslize e desça para o túnel abaixo da entrada. Suba e acione a alavanca no túnel. Siga as escadas e pule para a plataforma abaixo.

Pule para o fim da plataforma próxima e agarre-a quando a esfera explodir abaixo. Suba para o túnel e siga para a plataforma à esquerda da pirâmide. Vá para a próxima plataforma e pule para a direita. Deslize e pule até o topo no canto à direita.

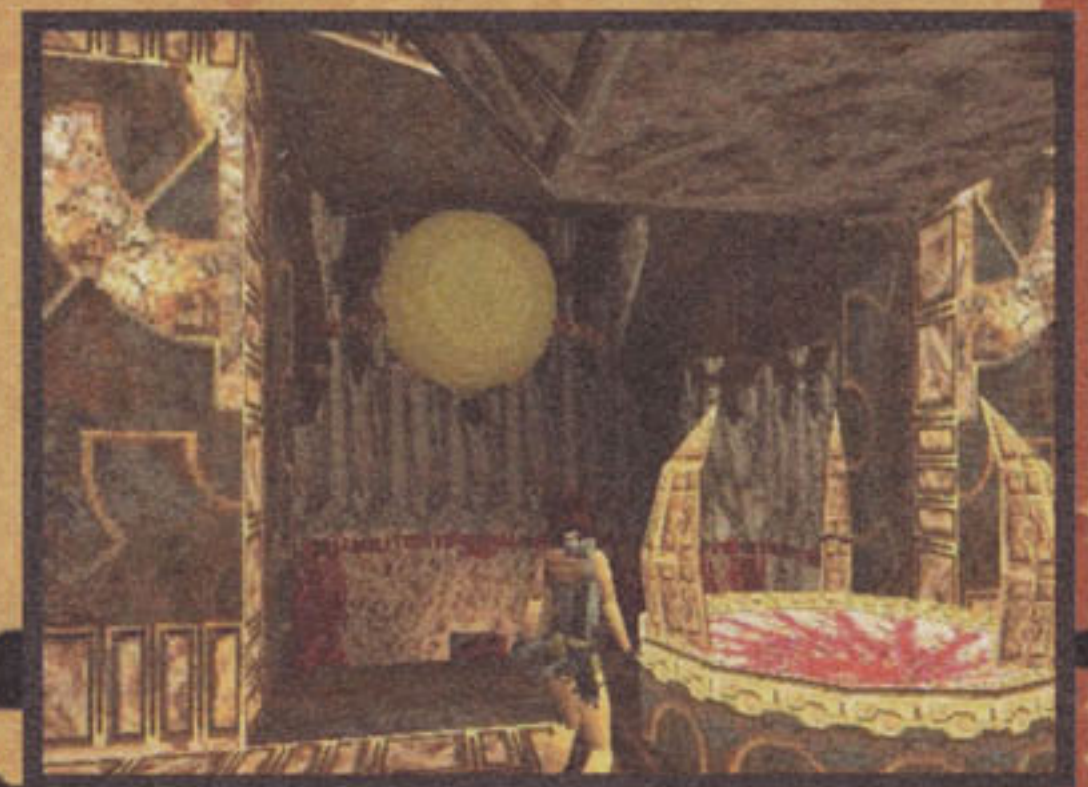
Encontre e acione uma alavanca embaixo d'água para abrir a porta. Saia da água e vá para trás da pirâmide. Volte o caminho para a porta vermelha. Pule umas plataformas até uma porta, suba a passagem e salve seu jogo. Passe pelo buraco e mergulhe. Vá para a sala submersa. Acione a alavanca e nade para a porta voltando para a superfície. Pegue os cartuchos de uzi depois que você passar pelas lâminas. Vá para a próxima plataforma.

No túnel, mergulhe e pegue itens. Vá para a superfície, nade em direção às duas esferas e suba para a plataforma. Para cada alavanca que for acionada, aparecerá um monstro. Depois de acionar todas as alavancas, mergulhe e siga por um longo túnel, onde há três portas abertas. Saia, suba e acione a alavanca.

Encontre um bloco na pedra e puxe-o. Volte para a porta vermelha pelo túnel e acione a alavanca novamente. Entre no túnel que estava bloqueado e destrua o demônio. Pule para a plataforma à direita. No túnel, pule para a sala com dois demônios. Entre na área onde havia monstros. Deslize a rampa e pule na plataforma. Entre na próxima sala. Passe por algumas plataformas e entre no túnel à esquerda. Você agora pode voltar e pular para a rampa.

Acione a alavanca. Vá até o fim da plataforma e puxe-a. Dentro do túnel, suba e vá para a plataforma. Pule para a direita entrando no túnel. Siga e passe pela porta até o fim. Pule a plataforma e entre em outro túnel. Acione a alavanca e volte para a sala. Pule as plataformas e acione a alavanca no fim da passagem. Volte para a plataforma e ache o túnel. Prossiga pelo canto direito. Uma porta secreta se abrirá. Continue e entre à direita. Depois que a porta se fechar, suba para a passagem acima à esquerda e vá até o fim. Entre pela passagem e continue pela rampa. Uma pedra começará a rolar. Pule para a esquerda e continue. Agora, empurre o bloco da esquerda e suba para o túnel da direita. Acione a alavanca da direita e pule para trás evitando a armadilha. Deslize pela porta-armadilha e siga até outra pedra rolar. Pule para trás e para o buraco. Vá para a frente e entre no túnel. Suba a plataforma da esquerda para chegar à alavanca. Acione-a e suba. Siga para a nova porta e acione a alavanca do canto.

Entre e deslize para a próxima sala. Suba para a plataforma da direita e pule para a pilastra e depois para a plataforma da porta. Acione a alavanca. Suba e pule para a pilastra e para a plataforma. Vá para o meio da plataforma rapidamente. O adversário cairá no buraco. Volte para a rocha com o vão e suba-a. Siga eliminando monstros e vá à direita, no fim do túnel, até encontrar uma alavanca. Corra para a rocha esquerda e acione outra. Corra para a entrada atravessando a ponte e acione o dispositivo.



The Great Pyramid



Atire no primeiro inimigo correndo em volta da sala e, quando ele morrer, a porta se abrirá. Deslize para o túnel até o final, empurre o bloco e vá para a rampa. Empurre o bloco seguinte e pule para o túnel acima. Passe pelas lâminas e não caia. Siga o túnel e, na bifurcação, vire à direita até encontrar um bloco. Empurre-o e volte para a bifurcação em direção à porta. Desça para a sala com o bloco.

Vá para trás do bloco e empurre-o duas vezes. Volte para a bifurcação até onde colocou o bloco e acione a alavanca. Vire-se e entre pela porta aberta. No fim do túnel pule para a plataforma direita na parte mais escura. Pule novamente para a direita. Depois, procure uma área escura à frente. Pule e vá para a direita. Isso fará com que você chegue ao outro lado. Pule para a frente na área escura. Haverá uma entrada. Prossiga pelo túnel e pule quando a pedra começar a rolar. Evite a pedra e volte para o túnel para repetir essa ação com a segunda pedra. No fim dele, existe uma plataforma quebradiça que você precisará rolar e correr antes de cair. Agarre e desça.

Atire no Scion até que ele exploda. Vá para a porta à esquerda. Desça para as rochas abaixo, à direita da ponte. Desça com cuidado para o buraco perto da parede. Vire e pule agarrando a fenda. Segurando-se, deslize para a direita. Pule para a fenda na parede vermelha e deslize para a direita. Logo que descer, dê um salto para trás.

Entre na próxima sala, vá para o lado direito do morro e continue descendo. Uma pedra irá rolar e cair no buraco. Agora, vá para a lâmina oscilante e pule para o outro lado. Ande entre

as lanças no chão. Você precisará subir a rampa e pular em direção à entrada do túnel. Dê um outro pulo rapidamente para a entrada do túnel.

Pule a rocha à frente e, ao começar a escorregar, pule para trás. Vire-se e pule para a fenda deslizando para a direita até poder descer. O piso é quebradiço. Uma pedra rolará em sua direção. Há um buraco à direita e uma entrada com uma lâmina oscilante. Corra até a entrada da lâmina e pule à direita. Desça a rampa correndo e entre à direita. Quando a pedra terminar de rolar, pule sobre ela e pegue o kit médico. Então, pule de volta e desça outra rampa. Pule para alcançar uma plataforma. Desça e entre no novo túnel. Corra até poder acionar a alavanca para entrar pela porta. Pegue os cartuchos da uzi na passagem à sua direita. Volte. Uma pedra irá rolar acima de você. Corra até o fim da plataforma. Depois que ela passar, pule para a frente e segure-se até a segunda pedra passar sobre sua cabeça. Pule e entre na próxima sala com uma série de plataformas em chamas. Fique perto da parede e pule. Você sairá em uma rampa. Embaixo, há uma sala com uma piscina e uma fenda. Pule para a plataforma quebradiça em frente à lâmina. Suba e pule para a entrada da caverna à frente. Pegue alguns itens. Quando estiver pronto para deixar a sala, dê um passo para trás e pule para a piscina. Pegue mais itens e nade pelo túnel até a próxima área. Prossiga para a grande sala.

Derrote o inimigo e entre no túnel. Pule no canto da rampa e suba para a passagem. Pule para a mais próxima e vire-se. Siga para a pilastra da esquerda e depois para a que fica embaixo da passagem. Suba para o topo e vire-se. Desça para a área da pilastra. Vire e pule algumas vezes. Vá para a pilastra abaixo da outra passagem e entre no túnel. Corra pela área e vá para outra pilastra. Vire à direita e pule para a plataforma abaixo do túnel. Suba para o túnel e corra em frente. Escorregue pela longa rampa e termine o jogo.



PS2

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Por Felipe Levrá

Apocalypse Now 2 – 0 Resgate

Bem-vindo à guerra moderna, na qual não há mais mortos, apenas combates cirúrgicos e bombas remotas. Quantas vezes não são ditas besteiras, como “os combates de hoje são parecidos com os dos videogames”. Delta Force volta 12 anos no tempo e promete rasgar esse conceito ao colocar o jogador em uma guerra não declarada contra milicianos na Somália. O jogo conta com gráficos às vezes sofríveis. Os desenhos dos cenários são repetitivos e cansam. As vozes são sem sal e não fazem diferença alguma. Os combates muitas vezes deixam a desejar. Entretanto, Delta Force: Black Hawk Down traz do PC uma característica interessante: a possibilidade de traçar rumos diferentes durante uma batalha. O game conta, ainda, com poucos vídeos. O que se pode esperar do jogo, mesmo que seja uma herança dos bons tempos da série no PC, são o arsenal e sua fidelidade factual. As armas são bem desenhadas e dão uma certa verossimilhança ao combate virtual. As fases oferecem poucas mudanças e surpresas. Mesmo assim, para quem gosta de games do gênero, Delta Force pode oferecer algumas surpresas.



DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

Produção: Rebellion
Distribuição: NovaLogic/VU Games
Plataformas: PC, PS2, Xbox
Gênero: Tiro
Jogadores: 4 (32 online)
Site: www.vugames.com/vug



Background histórico

No ano de 1993, a Somália passava por uma crise de proporções endêmicas. A fome assolava o país. No começo dos anos 90, o mundo voltava os olhos para a África novamente. O país, localizado no leste africano, possuía (e possui) um dos menores IDHs (Índice de Desenvolvimento Humano) do mundo. Como seus vizinhos Ruanda e Congo, era inevitável que a nação se envolvesse em uma sangrenta guerra civil. Após a condenação mundial dos fatos, as Nações Unidas resolveram finalmente agir: distribuíram alimento e medicamento para a população faminta. Os americanos foram envolvidos na operação mandando um destacamento militar para assegurar a distribuição dos mantimentos. Alguma inteligência no local revelou que os levantes armados que assolam a Somália eram liderados pelo chefe tribal Mohammad Farah Aidid. Os americanos lançaram, então, uma campanha de pequenas operações para desestruturar a milícia e prender Aidid. Em 3 de outubro de

1993, forças americanas apoiadas por helicópteros sobrevoaram a capital, Mogadíscio, a fim de encontrar alguns colaboradores de Aidid. A operação, de codinome Irene, fracassou quando dois helicópteros americanos Black Hawk (daí o nome do jogo) caíram em plena cidade. Em meio à confusão, os americanos lançaram soldados para o resgate dos feridos. No local do segundo acidente, uma multidão enfurecida atacou os sobreviventes – o olhar atônito das câmeras de TV e a opinião pública americana tiveram uma terrível sensação nostálgica do Vietnã. Os americanos mortos foram esquartejados e arrastados pelas ruas de areia de Mogadíscio. Um piloto foi feito prisioneiro. Mais de 20 soldados americanos morreram na operação. Algum tempo depois, o presidente Clinton decidiu retirar as tropas do país. Foi uma lição dura para os americanos. Mas os tempos são outros. Como diria um personagem do filme *Falcão Negro em Perigo*, de Ridley Scott, “aqui não é o Vietnã”.

Controles

Analógico esquerdo: Movimenta

Analógico direito: Olha

↑: Binóculo

← e →: Mudam armas

↓: Visão noturna

Start: Pausa / Menu

Select: Objetivos da missão

R3: Modo de tiro (rajada ou tiro único)

L3: Comando de voz

✖: Pula / Ação

●: Abaixa / Levanta

■: Recarrega

▲: Comandos de equipe

R1: Atira

R2: Granadas (● = fumaça, ■ = efeito moral,

✖ = explosiva, ▲ = especial da arma M203)

L1: Mira

L2: Espia

Treinamento

Você passa por um treinamento para refrescar seus conhecimentos de soldado. Na realidade, a prática serve para que o jogador se acostume com o movimento dos controles. Na primeira oportunidade, aperte L2 para ficar escorado na parede e matar o alvo escondido na barricada de areia. Depois, dê um mergulho na piscina mais à frente. A seguir, vá até o campo de tiro. Aperte L1 para mirar e R1 para atirar. Se preferir, pegue algumas armas diferentes no caixote posicionado à frente da casa. No terceiro

campo de tiro, jogue uma granada de pólvora segurando R2 e apertando ✖. Se quiser jogar granadas de diferentes tipos, aperte quadrado ou bola. Em seguida, coloque uma carga de satchel (carga explosiva) na porta dupla do casebre. Selecione-a com o botão direcional esquerdo ou com o direito. Após jogá-la no local desejado, selecione o detonador e arrebente a porta. Elimine os alvos do local. É hora de aprender a dar comandos à sua equipe. Segure ▲ e, em seguida, aperte os botões direcionais.

Botões direcionais para cima

Heal me: Ordena que um soldado o cure.

Heal team: Cura sua equipe inteira.

Botões direcionais para baixo

Need ammo: Selecione quando precisar de cartuchos de bala.

Weapons ready: Depois de selecionar Hold fire, selecione para sua equipe voltar a atirar.

Hold fire: Cessar fogo.

Botões direcionais para a direita

Go to point: A equipe se direciona para onde você está mirando com a arma.

Cover me: Sua equipe cobre a sua posição quando você planeja atacar.

Regroup: Seu time se reorganiza.

Wait Here: Os soldados esperam no local desejado.

Stop: Os soldados param.

Use os comandos para atirar nos alvos entre as barracas. Feito isso, faça o mesmo nos prédios destruídos no campo ao lado. Após o

tiroteio, entre no veículo e use a metralhadora para eliminar mais alguns alvos. Após descer, a missão está terminada.



DETONADO

Sistema de pontuação

Você recebe alguns prêmios conforme sua performance no jogo. Eles correspondem a estrelas. Cada fase lhe dá até quatro, de acordo com algumas condições, como mira e confiança. Elas indicam a sua performance ao atirar de forma correta nos inimigos, e não nos civis. Ajudar os companheiros também conta. Aperte bola para gastar suas estrelas nos seguintes aspectos:

Attributes

Há seis estrelas para cada característica de combate (attributes):

Leadership: Ao melhorar suas condições de liderança, sua equipe Delta responde de forma mais rápida e opera com mais precisão.

Marksmanship: Seus pontos de mira contam na hora de atingir os inimigos com precisão microscópica. Sua arma e sua mira ficam mais firmes.

Dexterity: Quando seus pontos de Dexterity estão altos, é possível correr com mais facilidade. Você também troca de armas e as recarrega rapidamente.

Endurance: Faz com que você e sua equipe lutem por muito tempo quando feridos.

Weapons

Cada arma custa quatro estrelas. Você começa o jogo com apenas uma metralhadora comum do exército americano. É interessante comprar uma metralhadora estilizada, que possui mira telescópica de grande precisão e que carregue algumas granadas. Essa arma é a CAR-15 M203. Ela irá servir bem durante a maioria das fases. Não se esqueça de comprar um rifle sniper. Ele cairá bem durante missões de reconhecimento a distância.

Extra Packs

Quando a missão for realmente desafiante, compre um pacote extra de munição ou um item médico adicional. Cada um deles custa duas estrelas.

Marka Breakdown



Um comboio de alimentos das Nações Unidas está sendo interceptado por bandidos. O objetivo da missão é impedir que isso aconteça. No início, você enfrentará uma série de inimigos a pé. Neutralize todos eles com a sua metralhadora montada. Fique bem esperto com os somalis que aparecem de todos os lados, inclusive pela retaguarda. Não fique mirando apenas à frente. Preste atenção aos lados também. Cuidado com as caminhonetes que aparecem de vez em quando. Quando chegar a uma vila abandonada, o comboio irá parar. Um caminhão está quebrado. Impeça o avanço inimigo. No início, eles atacarão frontalmente. Mais tarde, irão descer pela colina de areia ao lado. Quando completar o objetivo, o comandante irá dar o aviso para que você e seus soldados saiam a pé. Obedeça as ordens. Suba a montanha seguindo o ponto azul no mapa. Seus amigos darão uma grande ajuda ao atacar os somalis, mas muitas vezes não conseguem matá-los. Cabe a você terminar de eliminá-los. Quando chegar ao topo, concentre seu fogo e o de seus colegas nas caminhonetes estacionadas. Elas irão tentar fugir, mas não deixe que isso aconteça. A seguir, mate com segurança, de longe, os inimigos do local. Não fique tentado a descer imediatamente, pois a luta se transformará em um faroeste sangrento. Quando puder descer com calma, fique posicionado atrás das caixas. Com o objetivo completado, suba no helicóptero que irá pousar em seguida. Use a metralhadora para neutralizar os soldados no solo. Tenha um cuidado especial com os lançadores de foguete. Se um deles atingir o helicóptero... Adeus. Cuidado para não acertar o comboio amigo. Quando chegar à cidade, pare de atirar e observe a missão acabar. Vídeo.

Bandit's Crossing



Esprete até que o barco o leve à margem direita do riacho. Saia com seus colegas até começar a ouvir o tiroteio. O objetivo desta missão é proteger a distribuição de comida e de alimento à população local. Mais tarde, você terá de destruir um depósito de armas inimigo. Quando ouvir o tiroteio, dirija-se ao centro do acampamento. Fique escondido atrás da caminhonete. Ela oferece refúgio e dá uma excelente visão do ataque inimigo. Preste bastante atenção às faixas amarelas assinaladas pela bússola, que indica a direção das rajadas de balas inimigas. Após derrubar todos, prossiga até o próximo vilarejo. Nesta missão, é imprescindível o uso dos óculos de visão noturna. Desligue-os apenas quando estiver sob um feixe de luz direto. Quando chegar ao vale, tente destruir as duas caminhonetes estacionadas. Ao se aproximar da próxima vila, fique escondido nos barracos para não tomar tiro. Escolha o caminho da esquerda ou o da direita para prosseguir. Nunca vá pelo meio, ou você se tornará alvo fácil para os soldados inimigos. Feito isso, encontre-se com os colegas parados no píer, próximo ao rio. O objetivo agora é impedir o avanço dos somalis. Fique agachado na boca da ponte e metralhe quem vier pelo outro lado. Atravesse a ponte e mate os soldados posicionados nos edifícios à frente. Limpe o local e procure seguir a seta no seu mapa. Ao chegar a mais um vilarejo, mate todos os inimigos antes de invadi-lo de fato. Encontre o depósito sinalizado pela cor vermelha. Jogue uma carga de satchel. Faça com que seus companheiros abandonem o local com você para não perdê-los desnecessariamente. Volte até a ponte. É necessário eliminar todos os somalis, que tentarão impedir sua fuga. Tome extremo cuidado com as caminhonetes. Jogue algumas granadas para ajudar. Quando estiver na ponte, ao chegar ao local determinado pelo mapa, coloque uma carga de satchel no chão. Corra e boom! Vídeo e fim da missão.

River Raid



No começo, você é infiltrado à missão pelo helicóptero de ataque Black Hawk. Espere que ele pouse para atacar a cidade. Não fique vacilando muito em campo aberto, pois os inimigos o avistam assim que puser os pés na areia. Nesta fase, é importante conservar balas. Aperte R3 para mudar o modo de tiro de sua arma. Fique escondido atrás das rochas. Em seguida, parta para os casebres. Como você já deve ter percebido durante as outras fases, os somalis não apenas atacam pela frente mas pelos lados e inclusive pela retaguarda. Por essa razão, mantenha seus soldados sempre junto a você para não sangrar até a morte. Observe o ponto azul no mapa. Ele indica o depósito que você deve atacar. Não adianta tentar dar uma de Rambo, ou você morrerá facilmente. Utilize os edifícios ao lado como refúgio. Nunca tente usar uma rota mais fácil até o local, pois ela estará sempre bem guardada. É interessante andar por entre os barracos para não ficar exposto ao fogo somali. Ao entrar no depósito, mate a resistência e suba ao andar superior para recuperar os papéis de inteligência. Saia pelo portão traseiro e espere o caminhão chegar. Suba em sua traseira. Desta vez, você não está a bordo de um Humvee com uma metralhadora .50 para ajudá-lo, portanto tenha cuidado. Tente eliminar do melhor modo possível os bandidos que irão cruzar o caminho do caminhão. Ao final, o simpático (porém medroso) motorista irá dizer que não poderá cruzar o campo minado. Aproveite para descer e andar pelo caminho sinalizado com as estacas brancas para não morrer despedaçado. Ao final, há mais alguns bandidos para matar. Agache-se e continue seguindo até chegar ao rio. Ao terminar de cruzá-lo, mais somalis irão tentar impedi-lo de chegar à margem. Não deixe que isso aconteça. Ao chegar à cidade de Deka, mate os guardas iniciais. Siga pelo caminho à esquerda até chegar ao porto. Você terá de impedir que o barco de Aidid (vermelho) saia do píer. Após matar os guardas, siga até o final do local e escolha seu lança-foguetes entre os itens. Exploda-o e assista ao vídeo.

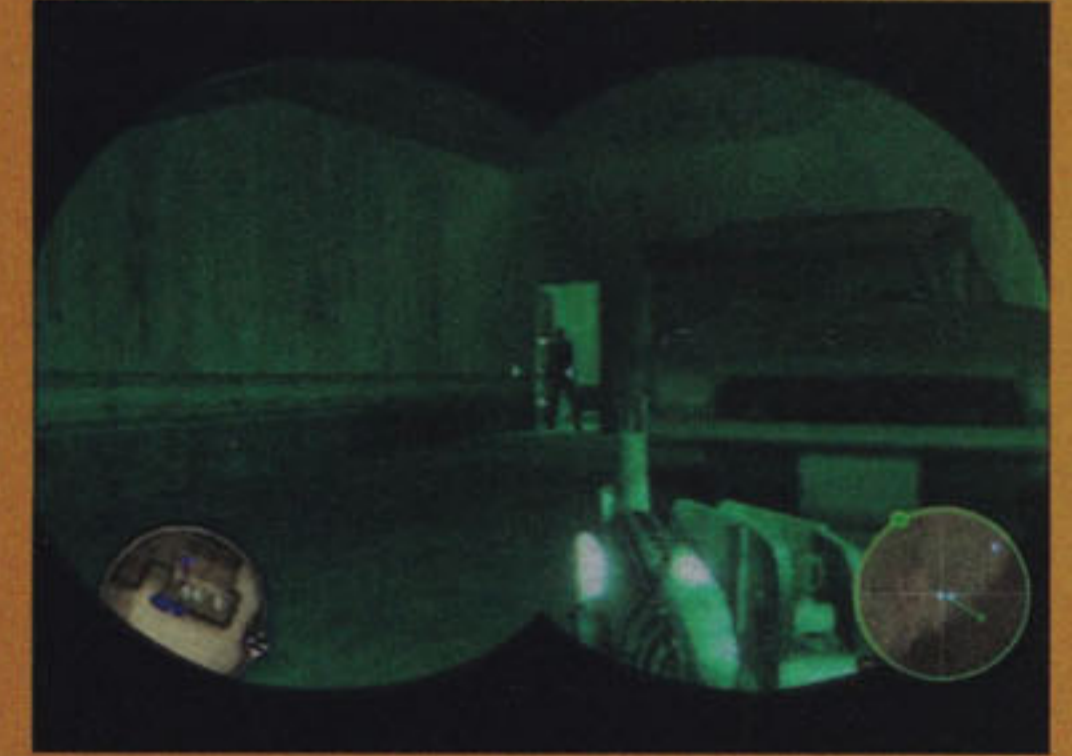
Besieged



Um comboio de paquistaneses das Nações Unidas está preso em uma barricada de rua no meio da cidade. O objetivo desta missão é liberá-los. Na primeira parte, você controla a calibre .50 de seu Humvee. Detone todos os pedestres. Quando chegar ao bloqueio, desça e continue atirando, mantendo atenção aos snipers locais. Quando eliminá-los, siga pelo caminho entre as paredes destruídas e suba o prédio ao lado. Limpe o local de oposição inimiga até chegar às janelas, do outro lado. Mate os snipers do prédio à frente. Quando o momento for propício, passe pelo outro lado, pela viga de concreto caída. Mate mais alguns soldados até chegar à viela, nos fundos. Não entre no cômodo à direita da laje, ou você cairá em uma armadilha. Desça até o chão seguindo a bússola. Mate mais alguns somalis até finalmente chegar ao bloqueio. Jogue uma carga de satchel e observe tudo ir pelos ares.



Gasoline Alley



O começo se torna um pouco difícil. Você passa por ruas estreitas repletas de inimigos. Cuidado com os civis passando pela rua. Mate os lançadores de foguete nos prédios à frente. Se estiver muito escuro, ligue sua câmera de visão noturna. Ao chegar ao centro da cidade, lute até conseguir alcançar o depósito. Não deve ser muito difícil para entrar, visto que ele não é muito bem guardado. Mate os soldados no corredor antes de invadi-lo com força total. Recarregue suas armas e fique atento ao rádio. Aponte para a porta da garagem porque uma caminhonete inimiga suicida irá arrombá-la. Atire contra os invasores. A seguir, coloque as cargas satchel nos caixotes do depósito e saia para encontrar o comboio de caminhões mais uma vez. Vídeo.

Radio Aidid



Esta é uma fase em que o silêncio conta mais que a pancadaria. Você terá de destruir uma estação de rádio que transmite propaganda contra as Nações Unidas. Utilize os caminhos laterais para chegar com segurança ao local. Quando avistar a rádio, uma série de somalis irão atacá-lo pela retaguarda. Tome cuidado. Seguindo em frente, elimine os guardas do fundo. Invada o prédio. Plante uma carga de satchel no gerador. Suba as escadas. Mate mais alguns bandidos até chegar a uma salinha de controles. Plante mais

DETONADO

uma carga de satchel. Suba até o topo e mate os guardas. Suba a rampa e deixe mais uma carga no pé da antena de rádio. Saia do local e detone as bombas. Na hora de fugir, fique atento à milícia de Aidid presente em sua rota. Vídeo.

Russian Underground



Após a inserção por helicóptero no território inimigo, desça até chegar à laje do prédio. Observe uma clarabóia quebrada. Jogue uma granada e depois entre. Espere até que seus companheiros possam invadir o local também. Fique atento ao final do corredor para não ser surpreendido por somalis. Limpe o local de inimigos. Feito isso, desça até o porão. Arrombe a porta de metal com sua carga de satchel. Mate mais alguns soldados na sala dos caixotes de madeira. Use as escadas para chegar ao bunker subterrâneo. Agora, um jogo de nervos: fique atento para não ser metralhado na próxima esquina. O sistema de túneis é bem longo, portanto, conserve suas balas. Ligue sua câmera infravermelha quando o local estiver muito escuro. Ao sair, procure ficar sempre junto aos companheiros. Mate mais alguns somalis na parte exterior. O helicóptero estará no pátio para capturá-lo. Ele apenas precisa que você limpe a área de inimigos para que possa pousar em segurança. Invada o pátio assinalado com o marco azul na sua bússola. Procure atacar pela direita. Mate os lançadores de foguetes. Um deles estará no topo do edifício à frente. O outro estará escondido entre os destroços centrais. O helicóptero irá pousar, e a missão acabará.

Shattered Palace



Mais uma vez, você chegará de helicóptero a uma cidade sitiada. Use a metralhadora para acertar alguns alvos no solo. Termine de matá-los com sua arma. Desça as escadas e limpe o prédio A de inimigos. Cuidado com os somalis escondidos atrás das caixas de madeira. O próximo objetivo é invadir o prédio do outro lado da praça a fim de capturar mais alguns prisioneiros e eliminar qualquer tipo de oposição. No portão do prédio A, observe alguns barracos à frente. Vá até eles e use-os como proteção até chegar às barricadas do prédio B. Atenção às metralhadoras posicionadas à frente do edifício. A seguir, jogue algumas granadas e entre. No piso térreo, entre pela passagem embaixo das escadas. Elimine alguns soldados nos corredores. Volte e suba as escadas até encontrar alguns colegas. Detone os somalis escondidos nos quartos. Quando conseguir neutralizar todos, o comandante irá dar o sinal verde para sua equipe subir ao topo do prédio. Faça isso. Acabe com mais alguns bandidos ao lado da caixa d'água. Siga o ponto marcado pela bússola até chegar à metralhadora. Os seus colegas irão atravessar a praça a fim de serem resgatados no outro lado do cenário. Dê cobertura a eles com a metralhadora. Cuidado para não acertá-los. Vídeo.

Diplomatic Immunity

Sua equipe, em conjunto com um segundo time Delta, irá atacar um prédio com diversos reféns das Nações Unidas. A fase começa, para variar, a bordo de um helicóptero. Desta vez, você está em uma



panela quente: atire o quanto puder nos inimigos no solo. Quando o helicóptero se aproximar do edifício-alvo, atire nos guardas na parte de fora. Quando o helicóptero da outra equipe pousar, ajude seus colegas no solo matando os bandidos sorrateiros. Quando a sua equipe estiver no chão, invada o prédio sem pestanejar. Elimine os alvos do térreo, do primeiro andar e do segundo. Não acerte nenhum refém, senão é fim de missão. Quando chegar ao último nível, derrote todos os somalis para chegar ao checkpoint. Use a metralhadora posicionada ali para conter o ataque somali vindo dos barracos e dos prédios adjacentes. Não deixe que as caminhonetes se aproximem do local. Depois, desça e ajude a outra equipe a levar os reféns até o ponto de extração. Os soldados não poderiam fazer uma rota pior: os reféns são levados por entre os prédios até serem resgatados do outro lado. Mate os somalis posicionados nas varandas mais altas. Não se esqueça de ficar checando as velas para não tomar bala à toa. A seguir, vídeo.





ao fazer isso, pois uma grande quantidade de rivais o estará esperando do outro lado para atacá-lo. Agora, saia do Hotel e vá até a rua. Ouça as ordens do comandante e ajude o Chalk 4 a repelir os somalis. Para tanto, observe seu mapa e dirija-se até eles. Você terá de conter uma onda de avanço inimigo. Mate cuidadosamente o somali com um lança-foguete no alto do prédio. Continue seguindo o mapa para ajudar mais um esquadrão inimigo. Mate todos de uma distância segura, ou você está frito. Ao fazer isto, volte para o Hotel e segure mais uma onda inimiga que virá por todos os cantos da rua. Use a metralhadora postada na entrada principal do prédio, se precisar. Algumas granadas são bem úteis aqui. Assista ao vídeo.

Lost Convoy



É dureza a vida de soldado. Você chega à segunda parte da missão, mas ela ainda não terminou. As coisas ficam complicadas para os americanos. Um helicóptero Black Hawk acabou de cair em plena Mogadíscio infestada de inimigos. Sua missão é resgatar os ocupantes vivos e oferecer os primeiros socorros. Você começa a fase controlando uma metralhadora no alto de um jipe Humvee. Detone todos os pedestres nas ruas tomando especial cuidado com os civis. Fique atento às janelas e às vielas. Elas estão repletas de inimigos. Para ajudar, o comboio parecerá meio perdido, então não adianta limpar uma zona de inimigos: ela logo estará repleta novamente. Após eliminar todos, desça do jipe e afaste-se do comboio. Ao chegar a um pátio, procure refúgio atrás dos barracos para não ser atingido. Quando se aproximar do local do acidente, suba as escadas do sobrado para ter uma visão excelente do local. O objetivo é atingir todos os lançadores de foguetes. Eles estarão nas partes mais altas dos prédios. É imprescindível que você não os deixe atingir seus amigos, ou a missão acabará. Quando puder, atire nos soldados invadindo o local a pé. Fique esperto para não ser atingido por um foguete também! Depois de vencê-los, vídeo.

Shore Patrol



Mais uma missão que tem seu começo em um rio. Após ser inserido na praia, corra dos morteiros protegendo-se entre as rocas. Vá de pedra em pedra até chegar à cerca do outro lado. Cuidado para não pisar nas minas. Mate os guardas. Suba o morro sempre detonando os somalis que virão pelo caminho. Ao chegar ao pátio, cuidado apenas com os snipers nos topos dos prédios. Siga a seta da bússola apenas para perceber que sua saída está bloqueada. Você terá de achar outra. Dê a volta até chegar ao próximo prédio. Jogue granadas, se precisar. Ao chegar ao próximo pátio, tenha bastante cuidado com as metralhadoras. Quando finalmente chegar ao prédio-alvo, suba as escadas, sempre tomando cuidado com os somalis à espreita. Jogue uma granada na sala de rádio. Mais uma vez, desça as escadas até chegar à rua. Abra caminho até o porto. Mande bala nos inimigos e ajude a outra equipe Delta a matá-los. Ao chegar no barco, plante uma carga satchel no convés. Saia do barco e do pier, ou você virará comida de peixe. Boom.

Irene



Você chega à missão que dá nome ao jogo. Ela promete recriar os infames eventos de setembro de 1993. Nas próximas, é interessante comprar um kit médico antes de se aventurar pela cidade de Mogadíscio. Depois do vídeo, participe da correria até o heliporto. Ache seu helicóptero e aperte ação para subir. Após a jornada de inserção em Mogadíscio, fique esperto com os muitos inimigos no solo antes de pousar. Lembre-se: a missão, inicialmente, é resgatar os oficiais inimigos no Hotel parcialmente destruído. Depois, assegurar a segurança da extração por jipes Humvee. Quando estiver na laje do edifício, desça as escadas para encontrar alguns bandidos. Após isso, mate os somalis do outro lado do pátio. Elimine todos os soldados do andar superior. Após isso, desça até o térreo pela abertura no apoio de concreto. Junte-se aos seus amigos e tenha cuidado com os snipers nos andares de cima. Termine de eliminar os oponentes. Arrombe a porta de metal com a sua carga explosiva. Cuidado

DETONADO

Valiant Soldiers



Mais um helicóptero foi abatido nos arredores do prédio-alvo inicial. A boa notícia: você faz parte da equipe militar de elite dos EUA. A má notícia é que você irá encontrar uma horda de mais de 500 homens armados até os dentes. Você começa onde a fase anterior terminou. Não adianta tentar chamar seus homens. Sua missão agora é resgatar os companheiros espalhados pela cidade até chegar ao local do segundo acidente. Não fique muito tempo parado no mesmo lugar ou os somalis irão matá-lo. Eles não irão parar de surgir, o que o obriga a se movimentar em todos os instantes. Eles estão escondidos em todos os lugares. Não adianta tentar enfrentá-los em campo aberto. Se fizer isso, já era. A melhor maneira de passar pelas ruas e ficar encostado nas paredes dos prédios. Escolha um lado (esquerdo ou direito) e vá eliminando quem aparecer. O primeiro salvamento é particularmente difícil, pois, se você tomar muitas balas, não há medkit que o cure. Você estará sem colegas. Encontre o primeiro soldado no edifício marcado pela cor azul no mapa. Com um colega, as coisas ficam bem mais fáceis. Ordene que ele fique sempre junto a você. Não haverá muitos problemas se você possuir boa mira. Repita o procedimento de salvamento nos próximos dois edifícios. Um deles estará meio destruído. Ao reunir a equipe, parta para o último trabalho: encontrar uma equipe Ranger. Ela estará enfrentando sozinha um pelotão de somalis. Ajude-os a eliminá-los. Cuidado para não atirar em seus amigos. Mesmo a essa altura, se eles morrerem, adeus: a missão acaba. Vídeo.



Last Stand



Não adiantou. Todos os ocupantes do helicóptero foram capturados ou mortos. Os soldados de resgate foram encurralados por fogo de morteiros. Sua única opção é neutralizar a posição. Para isso, você terá de dar a volta pela cidade para encontrá-la. Não será uma tarefa muito fácil. Sua missão começa no casebre bombardeado. Siga a bússola para encontrar os checkpoints durante o caminho. Sempre que encontrar um campo aberto, mate primeiro os snipers. Eles estarão presentes durante todo o caminho e são importantes porque tentarão encurralar a equipe em todos os momentos. Fique sempre escorado junto às paredes para não ser metralhado. Se puder, use caminhos alternativos. As trilhas do mapa muitas vezes levam a posições repletas de oponentes. Fique esperto também com a retaguarda. É interessante usar as granadas de sua metralhadora, se você a possuir. Ao chegar à fortaleza dos morteiros, mande seus amigos ataquem pela parte central. Tente flanqueá-los pelo lado direito. Após isso, jogue algumas granadas para detoná-los de uma vez. Plante uma carga satchel em cada morteiro sempre tomando cuidado para não ser surpreendido. Saia do local até chegar a uma distância segura. Vídeo.



Mogadishu Mile



Um comboio está sendo organizado para levar os feridos até uma posição segura, dentro de um estádio local. Sua missão é escoltar o comboio durante o caminho. Logo no início, você verá que as coisas não são tão fáceis. Na primeira esquina, um lançador de foguetes irá afugentar os motoristas dos caminhões deixando sua equipe sem escolha a não ser enfrentar os somalis sozinho. Destrua toda a oposição inimiga do primeiro cruzamento. Vá avançando, tomando cuidado com os bandidos à espreita. Eles são muitos. Use sua equipe para equiparar a vantagem numérica inimiga. Atenção especial para os snipers no topo dos prédios. Eles são particularmente difíceis de ver, visto que se escondem de uma distância bem maior que os outros. Antes de avançar para uma rua inóspita, cheque todas as janelas para verificar se eles não estão por perto. No decorrer da fase, você se junta novamente ao comboio apenas para perdê-lo de vista novamente. Desta vez, ele ficará mais tempo com a sua equipe, o que dará certa proteção durante um tempo. Use isso como vantagem. Ao chegar à uma rua de terra avermelhada, não avance antes de checar todos os prédios por snipers. Repita o procedimento nas ruas seguintes. Ao finalmente chegar ao estádio-alvo, não se dê por vencido. A luta ainda não acabou, apesar da previsível humilhante derrota americana. Os somalis irão atacar de todos os lados. Se preferir, corra atrás do comboio até chegar com segurança ao estádio, não sem antes matar alguns soldados essenciais para que sua equipe cruze a rua com segurança. Vídeo.



Aidid Takedown



Dois anos se passaram desde os eventos de 1993 na Somália. Você é um enviado Black Op para Mogadíscio. Isso significa que, se você for capturado ou morto, o governo americano irá negar até que você existe. Você terá de enfrentar mais uma vez a milícia de Aidid. Desta vez, o objetivo é muito simples: eliminar o chefe do clã genocida somali. Os americanos incitaram um grupo concorrente a

criar uma batalha fantoche para que você mate Aidid em segurança. A fase começa na traseira de um caminhão. Fique agachado para não ser visto. Depois de descer, o combate será do velho modo: atirar em somalis pelas ruas até chegar ao próximo objetivo. Você estará com a sua metralhadora silenciada, o que dá vantagem em batalha. O problema é que não há cartuchos de munição nem medkits. Repare, então, que você terá de observar muito bem suas balas e sua vida. Dê preferência a tiros na cabeça. Use sua pistola .9mm na primeira parte do cenário, antes de entrar no túnel. Ao chegar ao bunker amigo, desça pelas escadas. Plante uma carga de satchel na parede. Entre pelo buraco aberto. Você estará em um túnel parecido com o da fase Russian Underground. Vá eliminando os soldados até chegar a uma espécie de caminho com degraus. Você irá ouvir a voz de Aidid ao fundo. Mate todos no local jogando uma granada, de preferência. Pronto: a próxima tarefa é fugir. O local é infestado de somalis. Agora, siga a bússola. Jogue algumas

granadas. O túnel é longo e possui algumas metralhadoras durante o caminho. É bem possível que você fique sem munição (e vida) durante o percurso. Economize tiros ao máximo. As granadas de efeito moral fazem estrago também. Quando não souber o tipo de inimigo da próxima esquina, jogue uma delas para desestabilizá-los. Você encontrará uma série de checkpoints até finalmente alcançar a rua. O combate ainda não terminou. Mate os soldados a pé e dê o fora do inferno de Mogadíscio. Vídeo final.



DETONADO

PS2

WINNING ELEVEN 9

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

0 apito final

Para a alegria dos fãs de Winning Eleven, chega a novíssima versão, a nona da série. Para a tristeza deles, esta será a última lançada para PS2. O foco agora é outro tem um nome: PS3. Não houve muitas melhorias gráficas – os cenários são semelhantes aos da versão anterior e os jogadores parecem não ter recebido muitos incrementos. Outra questão que não foi explorada como deveria são os novos modos de jogo, que também se assemelham muito aos encontrados em Winning Eleven 8: Liveware Evolution. A única novidade nesse aspecto é o modo Nippon Challenge, Go for 2006, no qual você deve levar a seleção japonesa, treinada pelo Zico, à Copa do Mundo e se possível trazer a taça para casa. Com a bola rolando, houve muitos aperfeiçoamentos, como mais realismo na movimentação dos jogadores, novas animações e influência do condicionamento físico. Agora os jogadores apresentam sinais de cansaço durante toda a partida e são diretamente afetados pelas condições climáticas. O árbitro está bem mais real, acompanha as jogadas de perto e tem mais interatividade com os jogadores. Outra boa novidade é a opção online, que agora é livre para o mundo inteiro. O interessante nesse modo é a possibilidade de utilizar times da Master League e treiná-los para campeonatos mundiais e ligas em rede.



Produção: KCET

Distribuição: Konami

Plataforma: PS2

Gênero: Esporte

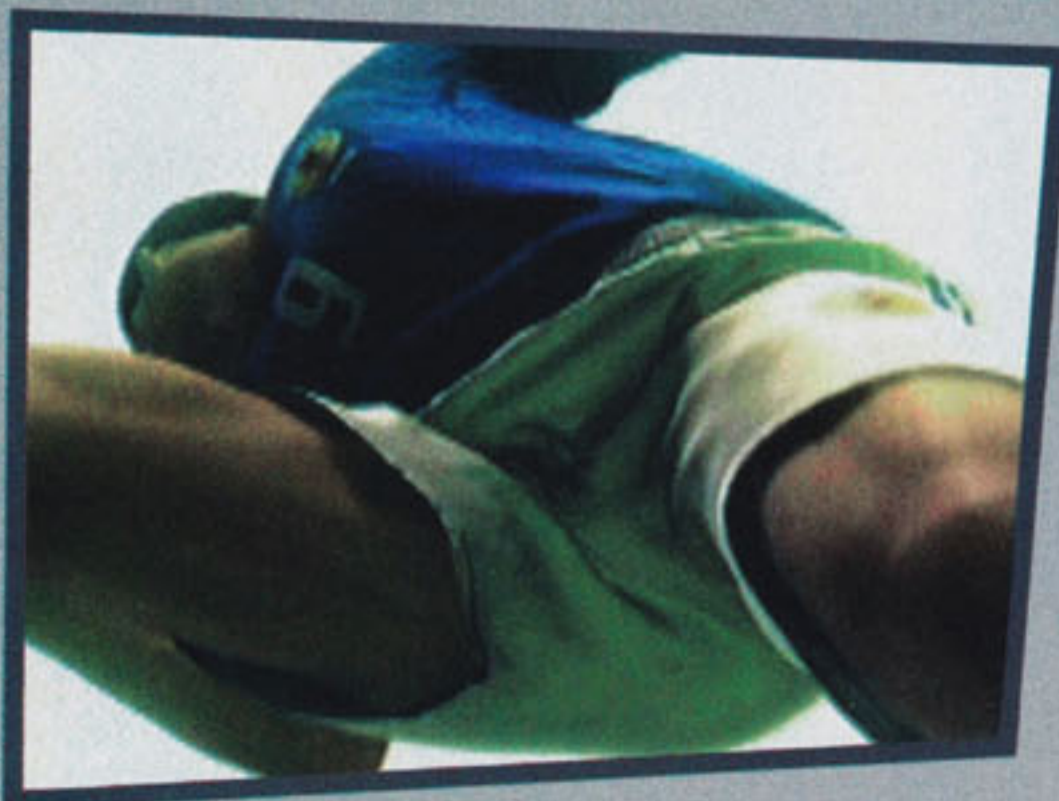
Jogadores: 8

Site: www.konami.jp/gs/game/we



Lista de comandos

- ✕: Passe normal/Rouba a bola
- ▲: Passe rasteiro com profundidade/Sai com o goleiro
- : Chuta/Chama o zagueiro
- : Lançamento aéreo/Carrinho
- R1: Corre
- R2: Dribles
- R3: Passe manual
- L1: Troca de jogador
- L2: Estratégias
- Start: Menu de opções



Nippon Challenge Go for 2006

Todo mundo sabe que os japoneses são loucos por futebol, principalmente pelo brasileiro. Não é para menos, pois toda a estrutura do futebol do Japão é brasileira, e atualmente eles têm como técnico de sua seleção o ex-jogador Zico. Em Winning Eleven 9, há uma grande surpresa. O orgulho nipônico fica em primeiro lugar com uma plataforma jogável chamada Nippon Challenge, Go for 2006, na qual você poderá jogar unicamente com a seleção japonesa a caminho da Copa do Mundo de 2006, na Alemanha. Para chegar até a Copa de 2006, você controlará a seleção japonesa em uma pré-eliminatória contra três seleções de baixo escalão com jogos de ida e volta, em um total de seis partidas. Nessa fase, o Japão enfrentará times fracos, como a seleção de Hong Kong. Essa etapa é fácil. Além de ganhar experiência para os seus jogadores, você poderá escolher seleções para jogar amistosos. Passando a primeira fase, tudo começa a complicar. Você jogará as eliminatórias contra as principais seleções da Ásia e poderá enfrentar a China, a Coreia do Norte etc. É tarefa para poucos, pois, apesar da empolgação, os japoneses tiveram consciência e fizeram sua seleção fraca em habilidades, velocidade e finalização. As eliminatórias são praticamente iguais. Você enfrentará três seleções mais fortes em jogos fora e dentro de casa. Mas o melhor está por vir: a dúvida que prevalecia até um pouco antes do lançamento do game era se o jogador iria continuar e disputar a Copa do Mundo com a seleção japonesa ou se a diversão iria acabar nas eliminatórias. Para a felicidade dos amantes de WE, você poderá dirigir a seleção em uma eletrizante e difícil Copa do Mundo, com a possibilidade de enfrentar seleções, como a do Brasil, e quem sabe até a da Alemanha, na final. Não são todos que irão gostar dessa nova opção, pois é uma missão para poucos. Vale a pena se aventurar para tentar ser o herói japonês e conquistar uma Copa do Mundo.



Passes de bola

Não há novidades em relação a passes de bola. Em WE9, continuam os três tipos: passe normal, passe rasteiro com profundidade e passe manual. Há momentos específicos para usá-los, nos quais você usufruirá melhor deles.

Passe normal: É só mirar o jogador para o qual você deseja que a bola seja tocada e apertar ✕. Caso não mire em nenhum jogador, o computador automaticamente mirará para você.

Passe rasteiro com profundidade: Esse tipo de passe costuma ser usado com mais frequência em contra-ataques rápidos ou em arrancadas de centroavantes. O toque não vai diretamente ao pé do jogador. A bola é lançada na frente do atacante para que ele saia de trás da marcação e fique livre para avançar. Você usa esse tipo de toque com ▲.



Tabelinha (one, two)

Quem não adora enganar o adversário e partir livremente para o gol com a famosa tabelinha? Nesse quesito, o comando continua o mesmo. Pressione L1 e escolha o tipo de toque: dois passes normais em seqüência para um jogador que estiver a curta distância, dois passes rasteiros para tabelar e jogar a bola na frente do adversário ou o passe longo (●) para tabelar a meia altura.

DETONADO



Posições dos jogadores

Para que você não se perca na hora de escalar corretamente o seu time, confira a lista com o que cada sigla significa em relação à posição do jogador em campo.

GK Goal-keeper (goleiro)

CB Center Back (zagueiro)

SB Side Back (lateral defensivo)

RSB Right Side Back (lateral direito defensivo)

LSB Left Side Back (lateral esquerdo defensivo)

CMF Center Midfield (meio-campo)

DMF Defending Midfielder (volante)

OMF Offensive Midfielder (meia de ligação)

SMF Side Midfielder (lateral)

RMF Right Midfielder (lateral direito ofensivo)

LMF Left Midfielder (lateral esquerdo ofensivo)

CF Center Forward (centroavante)

LWF Left Wing Forward (ponta-esquerda)

RWF Right Wing Forward (ponta-direita)

Novas posições

WB Wing Back (lateral defensivo e ofensivo ao mesmo tempo)

ST Second Top (posição que não existia: centroavante)



Cruzamento

Um dos fundamentos básicos para a boa jogatina e para fazer belos gols são os cruzamentos, que podem ser realizados de duas maneiras:

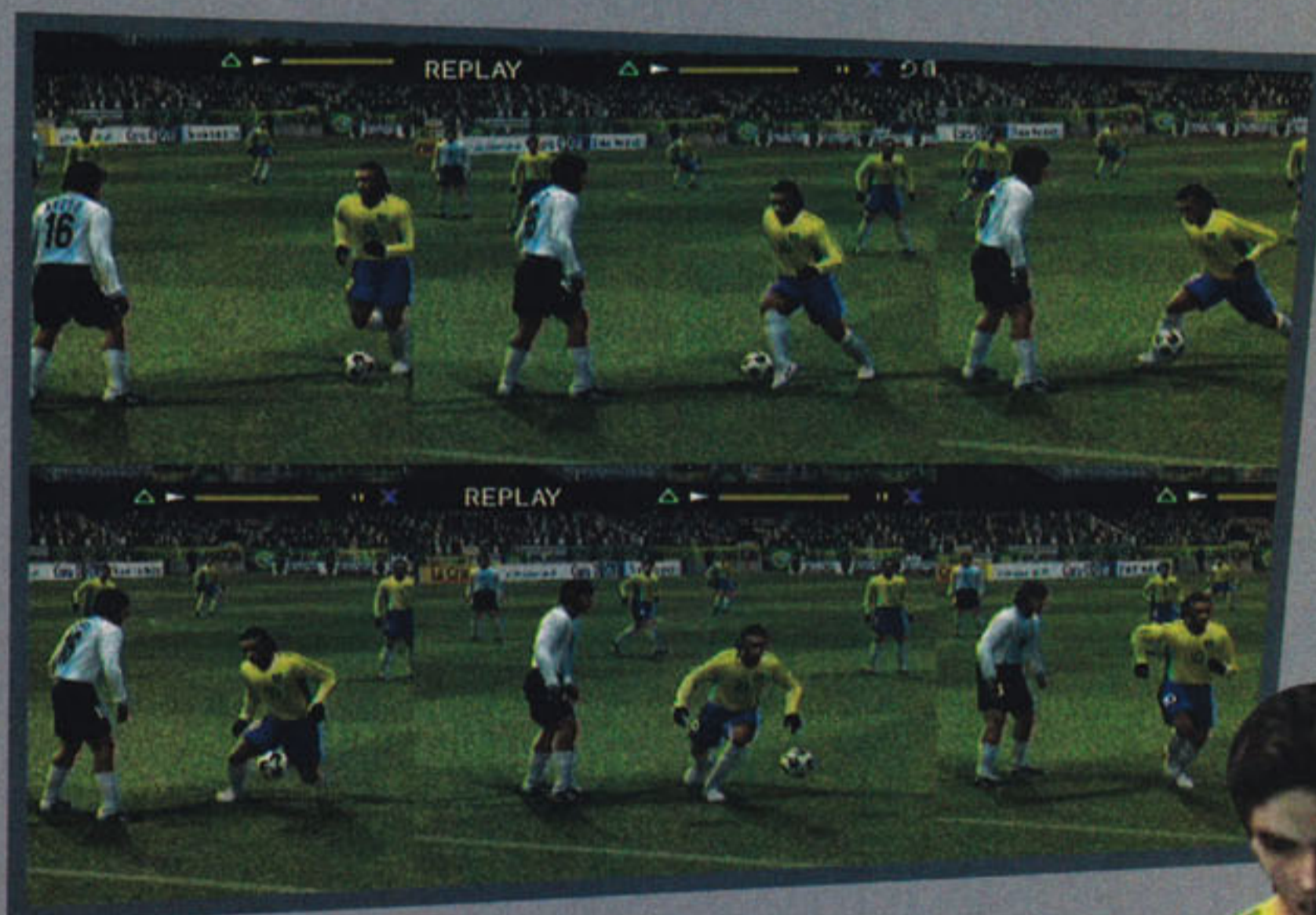
L1 + ●: É longo e alto, mas dificilmente você conseguirá finalizar com perfeição. Você pode usar esse tipo de cruzamento para fazer jogadas ensaiadas, como cruzar e, em vez de cabecear direto para o gol, usar o ✖ para tocar de cabeça e finalizar com um outro jogador.

L1 + ●, ●: Esse tipo de cruzamento é o ideal para uma boa finalização. A bola é batida de modo forte e a meia altura, e o atacante mais favorável à finalização é procurado. Você pode até terminá-lo com uma jogada de efeito batendo na bola de primeira, dando voleios ou mergulhando de cabeça para fazer um verdadeiro gol de placa.



Dribles

Pouca coisa mudou em relação aos dribles no WE9. A única alteração foi no drible pedalada, no qual alguns jogadores mais habilidosos, como Ronaldinho Gaúcho e Ronaldo, o Fenômeno, em vez de pedalarem, dão um envolvente elástico no adversário. A mesma mudança ocorreu em Pro Evolution Soccer 4, outra versão de WE feita para computadores, com aprimoramento da série. Um ponto fraco dos dribles em WE9 é que um dos preferidos de todos foi cortado – aquele em que você joga a bola de lado e a puxa para trás desafiando e humilhando o adversário. Confira a lista de todos os dribles.



Elástico: Quando executado corretamente, o elástico é um dos dribles mais belos do jogo. Ele consiste em ameaçar jogar a bola para um lado, e jogar para o outro. Nem todos os atletas possuem habilidade suficiente para fazê-lo, por isso, não o faça toda hora. Para executar, aperte o R2 três vezes, rapidamente.

Olha o Breque!: Você está cansado de correr em direção ao gol e ser perseguido por aquele zagueiro chato que não larga a sua camisa? Seus problemas se acabaram! Pressione L1 + R1. Seu jogador dará uma pausa, fazendo com que o adversário passe direto. Assim, você terá mais espaço para aplicar um drible nele e partir em direção ao gol.

Corta-luz: Pressione o botão R1 no momento em que seu jogador for tocar a bola. Ele irá abrir as pernas e deixar a bola passar para que alguém que estiver posicionado mais atrás bata no gol.





Pedala, Robinho: Pressione repetidamente L1 para que o jogador aplique esse drible. Ele também serve para dar grandes arrancadas em contra-ataques e para proteger a bola quando o adversário tentar roubá-la. Em WE9, alguns jogadores aplicam elásticos ou dribles característicos ao executar o Pedala, Robinho.

Corte: Um dos dribles mais usados a partir de WE7. Pressione **■** e, quando a barra de energia estiver sendo completada, pressione **✕** e algum direcional para que o jogador aplique o corte. Esse drible é usado com maior aproveitamento nas laterais do campo e para enganar os goleiros quando você estiver cara a cara com eles.

Giro: Se você achou todos esses dribles complicados, não se preocupe. Este é o mais fácil de executar em WE. Gire o analógico direito 360°. Lembre-se: quando o adversário tentar usar o carrinho para roubar sua bola, é só aplicar esse drible para se livrar.

Chapéu 1: É muito difícil efetuar esse drible. É possível aplicá-lo com perfeição apenas com os jogadores mais habilidosos. Você terá a oportunidade de completar um chapéu quando receber a bola a meia altura, mais ou menos na altura do peitoral do jogador. Quando isso acontecer, pressione **←** (para trás). Seu jogador aplicará um belo chapéu e quase quebrará a espinha do adversário.

Chapéu 2: Se o Chapéu 1 é difícil de aplicar, o 2 é mais ainda. No meio de uma corrida, você deve pressionar **↓ ↑** com o analógico direito e dosar a força ideal para que a bola passe rente à cabeça do adversário. Você pode usar essa tática também para quando o adversário tentar roubar sua bola com um carrinho.



Para não se perder

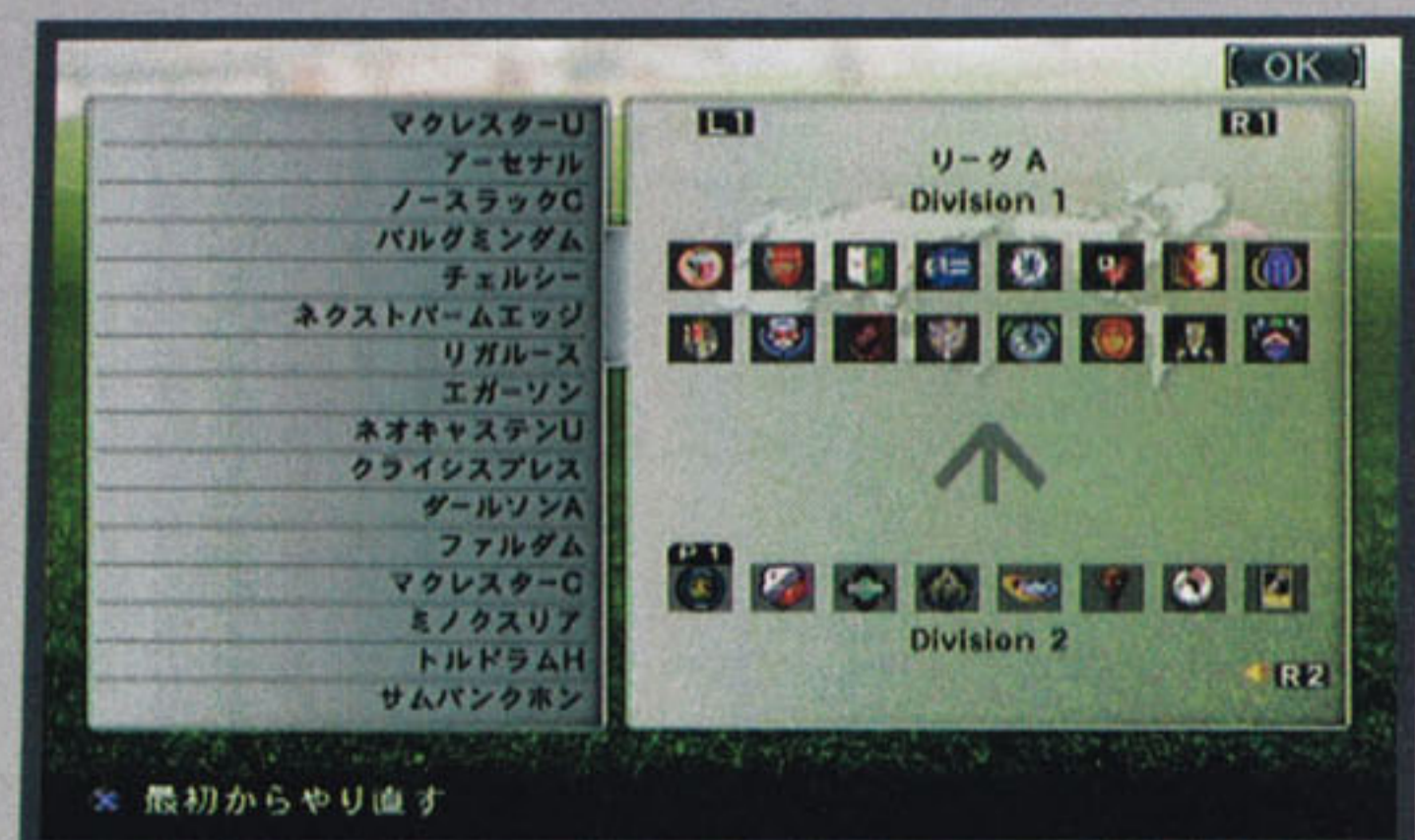
Como o jogo é em japonês, veja abaixo a seqüência da tela de formação do time, a mesma de Winning Eleven 8.

01	End Setup
02	Member Chance
03	Formation
04	Team Setting
05	Tactic Setting
06	Manual Setting
07	Kicker – Captain
08	Quick Setting
09	Stock



Master League

O que seria de Winning Eleven sem a gloriosa Master League? É um verdadeiro e emocionante campeonato no qual você não tem de se preocupar apenas em vencer as partidas, mas em administrar a situação financeira do time, tratar de vendas e negociações de novos jogadores para seu elenco, cuidar do condicionamento físico dos jogadores e até ficar atento com sua pontuação no ranking da WEFA. Você começa jogando com um time ruim, mas pode fazer dele um campeão respeitado no mundo inteiro. Com relação a WE8, não houve mudanças radicais. O jogador sentirá duas mudanças logo no começo do campeonato. A primeira são os pontos de habilidades ganhos no final de cada partida. Em WE8, você conseguia pontos apenas para os jogadores que mais se destacavam em campo. Já em WE9, todos os jogadores que participam da partida ganham pontos de habilidade, independentemente da sua reputação em campo. A segunda alteração é na semana de contratações. Você não terá dificuldade na contratação de um bom jogador para seu time na terceira divisão. Uma boa dica é comprar um centroavante logo na primeira semana de contratações.



DETONADO



Menu



O menu continua o mesmo de WE8, mas, para que você não se perca com tantas letras japonesas, acompanhe a seqüência (da esquerda para a direita).

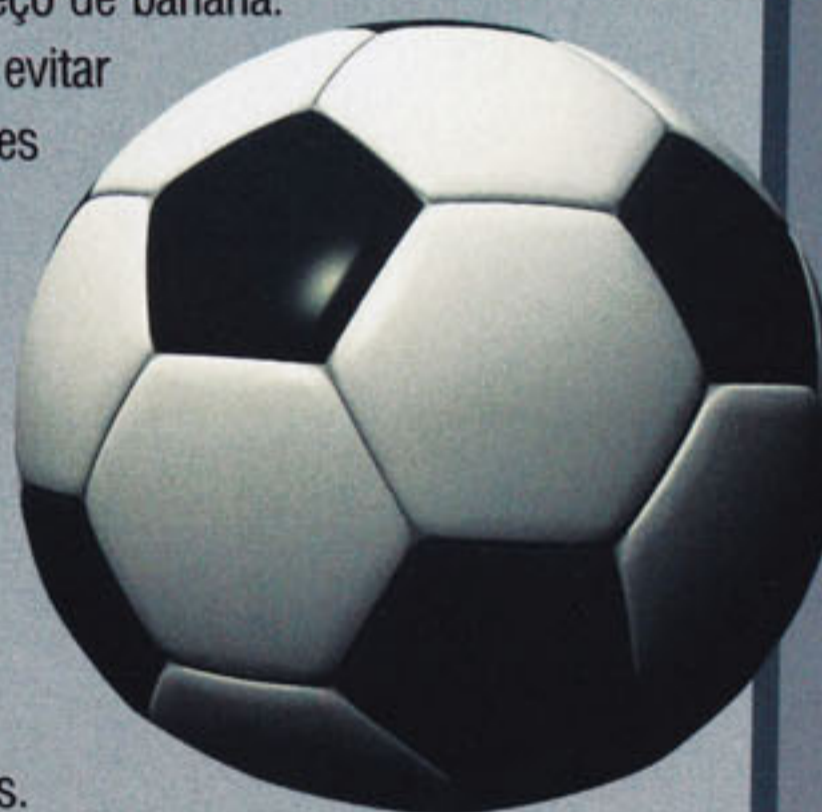
1. Próxima partida
2. Vestiário do clube
3. Calendário e informações sobre os campeonatos
4. Opções de transferências
5. Treinamento de jogadores
6. Desenvolvimento do time e dos jogadores
7. Edição do time
8. Menu de opções
9. Salvar
10. Voltar ao menu inicial



Compra e venda de jogadores

Não saia comprando jogadores logo na primeira semana, pois isso pode acabar com seu caixa. Tente comprar os que se destacaram mais na primeira semana de campeonatos da sua divisão. O ideal é fazer seu primeiro investimento em um centroavante razoável, pois ele dará mais força de ataque ao time, e todos sabem que a melhor defesa é o ataque! Você pode tentar vender os jogadores que não estiver utilizando nas partidas. Ao fazer isso, você terá mais dinheiro para negociações mais importantes para seu elenco. Preste atenção às ofertas que você receberá, pois algumas não compensam, e você pode perder um jogador a preço de banana.

Outra dica boa é evitar comprar jogadores cuja faixa etária seja acima dos 35. Eles podem se aposentar a qualquer momento e deixa-lo na mão no meio dos campeonatos.



Estratégias rápidas

Todos já conhecem as estratégias rápidas de WE. Você não precisa editar sua formação quando está perdendo um jogo, quando quer manter o resultado ou quando quer mudar de uma hora para outra a estratégia de jogo. Como esta é a versão japonesa, entre na formação do seu time e vá até a oitava opção. Confira cada uma a seguir.



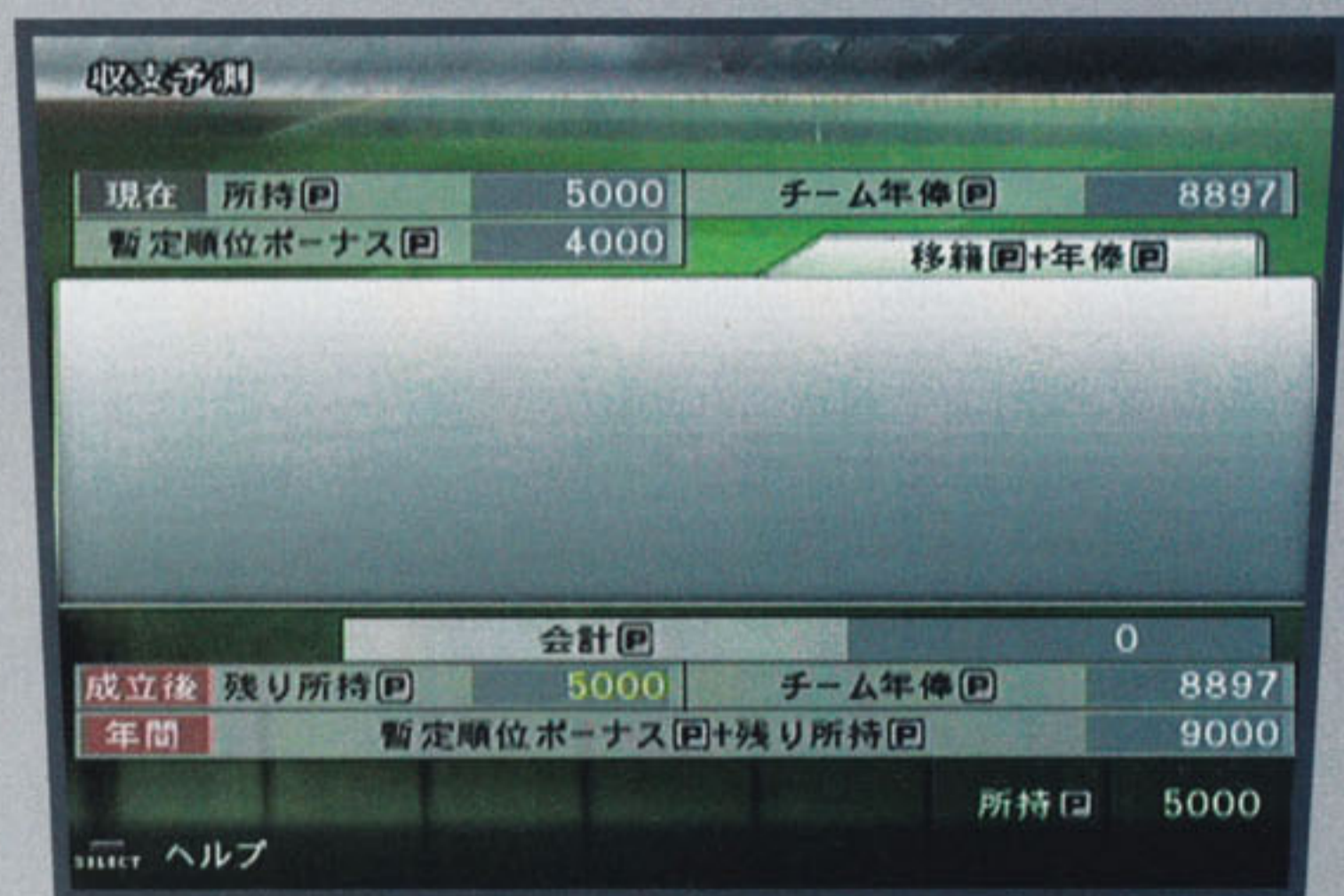
GOOD BALANCE: Como o próprio nome já diz, é balanceado e mantém um time equilibrado entre defesa, meio-de-campo e ataque. O único ponto forte para obter um resultado positivo serão os contra-ataques e as habilidades individuais.

DEFENSE ONLY: Do meio-de-campo para trás, seu time é totalmente recuado e não sai de sua posição para um possível contra-ataque. Você contará apenas com as habilidades individuais de seus atacantes e com os lançamentos do meio-de-campo para a frente, que poderão também ser usados como arma para finalizações.

ALL ATTACK: Além do ataque, o time inteiro se desloca visivelmente para a frente, desde os zagueiros e os laterais até os centroavantes e os meio-campistas. É uma tática muito usada quando você toma um gol aos 40 do segundo tempo. É um pouco suicida também, pois o time fica totalmente exposto aos contra-ataques do adversário.



Administrando seu dinheiro



Um ponto muito forte a ser citado em uma Master League é a situação financeira do seu time. É essencial que você administre bem a grana e não deixe seu caixa zerar. Se isso acontecer, independentemente de sua posição no campeonato, o time abre falência. É game over!



COUNTER ATTACK: É o famoso contra-ataque. O time fica praticamente na sua formação original, só que os atacantes e os meias ofensivos ficam somente no ataque esperando que a zaga roube a bola e faça um lançamento para que você saia na frente do gol. É uma tática de que se pode tirar bom proveito, pois você não fica exposto a contra-ataques inimigos.

SIDE ATTACK: Os laterais e os pontas ofensivos serão o ponto-chave para seus ataques. Eles se deslocarão e, assim, se livrarão da marcação, além de causar uma maior intensidade nas disparadas pelas laterais do campo. É bom usar essa estratégia se o seu time tiver um centroavante que cabeceie bem, pois você terá maior liberdade para efetuar cruzamentos. Se seu ataque tiver altura média como o do México, não a use.

FORWARD PRESS: É uma tática boa para times que possuem centroavantes eficientes. Eles ficarão fugindo da marcação e, melhor, dentro da pequena área, o que possibilita maiores chances de gol em cruzamentos. Tome um pouco de cuidado para não deixar seus jogadores em posição irregular. Se você estiver usando a formação 4-3-3, suas chances de um belo gol de cabeça aumentarão.



FRONTLINE PRESS: Parecida com a tática anterior (Forward Press), só que os atacantes e os meias ofensivos ficarão esperando a bola na entrada da área. Você poderá ter um aproveitamento regular nos cruzamentos com esta tática, mas também terá bastantes jogadores para trocar passes fora da área até o momento certo da finalização.

END SETUP: Sai da tela de formação e volta ao jogo ou ao menu.



MEMBER CHANGE: Você poderá fazer as alterações de jogadores que achar necessárias, verificar suas condições físicas, qual goleiro tem cartão amarelo ou vermelho e a lista de seus batedores.

FORMATION: Você escolhe a formação que achar mais adequada à situação da partida no campeonato, além de poder alterar manualmente a posição de cada um dos jogadores.

TEAM SETTING: Você poderá selecionar manualmente as táticas usadas durante as partidas, que são as seguintes:

ATTACK LEVEL

Manual: Defina manualmente durante a partida

Auto Defense: Seu time irá focalizar a defesa como estratégia de jogo

Normal: Time balanceado por completo

Auto-Offense: Seus jogadores avançarão do

meio-de-campo para a frente

DEFENSE SYSTEM

Normal: Nada é alterado

Sweeper: Você terá a opção de escolher um zagueiro e de transformá-lo em libero

Line: Zagueiros fazem uma linha de impedimento

TEAM STRATEGY

Zone Press: Ataque em massa

Offside Trap: Linha de impedimento

Summary Set: Você tem a possibilidade de organizar diversas estratégias

TACTIC SETTING

Neste menu, você faz táticas manuais, as quais poderão ser usadas com um simples comando durante a partida – pressionando L2 + o botão equivalente à tática.

MANUAL SETTING

Esta é uma tática mais profunda e individual, em que é possível até mexer na movimentação de um único jogador ou decidir o que o jogador fará em campo além de suas funções atuais.

KICKER – CAPTAIN

Nesta opção, você escolherá quem irá bater escanteios, faltas, pênaltis e quem será o capitão da sua equipe.

QUICK SETTING

Confira a lista de estratégias rápidas no início do detonado.

STOCK

É possível armazenar 10 diferentes formações para 10 times diferentes.



DETONADO

PS2

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

Por Renato Siqueira e Rodrigo Vieira

O mais audacioso da série

Exportado diretamente dos arcades japoneses, The King of Fighters Neowave aposentou oficialmente a placa MVS da NeoGeo. Era possível ver nitidamente que a série 2D de luta havia perdido muito espaço para a concorrência, que desfruta, é claro, de gráficos bem melhores. Mesmo que a conversão seja um porte intacto, mas melhorado, da versão arcade, o jogo decepciona quem espera novidades em peso. Algumas mudanças foram feitas, e um de seus pontos fortes são os gráficos, que ganharam cenários com mais nitidez. A jogabilidade, marca registrada da série, continua impecável. Esta versão conta com personagens secretos que já existiam no arcade, como Ramon, Vanessa e Geese Howard, além de novatos exclusivos no PS2, como Rugal e Seth.

Este não é o game mais inovador da série, porém é o mais completo de todos. Seja para testar suas habilidades contra o computador seja para dar umas boas sovas de golpes em seus amigos, o que menos faltará é diversão.



Produção: Capcom
Distribuição: Capcom
Plataformas: PS2, Xbox
Gênero: Luta
Jogadores: 2
Site: www.capcom.com



Lista de comandos

- ✖: Chute fraco
- : Chute forte
- : Soco fraco
- ▲: Soco forte
- R1, R2, L1: Combinações de golpes
- L2: Heat Mode
- Start: Pausa o game e opções



Especiais

Heat Mode

Aperte L2 para ativar este modo. Seu personagem se tornará mais forte, porém perderá energia.

Desperation Moves (DM)

Especiais simples que consomem uma barra

Super Desperation Moves (SDM)

Especiais poderosos que consomem duas barras

Hidden Super Desperation Moves (HSDM)

Especiais devastadores usados no Max 2

Personagens Secretos

Alguns personagens secretos podem ser usados no início do game. Basta apertar R1 sobre os lutadores.

Personagem Secreto	Segure R1 em
Orochi Yashiro	Yashiro
Orochi Shermie	Shermie
Orochi Chris	Chris
Ramon	Maxima
Vanessa	Whip
Kim	Jhun
Geese Howard	K'

Modos de Luta

Super Cancel

Você pode acumular três especiais e usar SDMs a qualquer hora.

Guard Break

Realizando a combinação ↓ ↘ → + ▲ + ●, você executará um golpe sem defesa.

Max 2

A barra de especial se recarregará automaticamente, e os HSDMs poderão ser usados.

Exclusivo no PS2

Personagens que são habilitados após completar o modo Team Play:

- Angel - Aperte R1 sobre Kula.
- May Lee - Aperte R1 sobre Chang.
- Seth - Aperte R1 sobre Shingo.
- Kusanagi - Aperte R1 sobre Kyo.

Personagem que é habilitado após vencer 47 lutadores no Endless Mode:

- Rugal - Escolha-o apertando R1 sobre Saisyu Kusanagi.



ANDY BOGARD

AGARRÕES

- ↘ + ■
- + ✖
- ← ou → + ▲
- ← ou → + ●

Tekkyuu Funsai ↘ → + ■ ou ▲

Tekkyuu Daí ↓ ↘ ← + ■

Dai Hakai ↓ ↘ ← + ▲

Dai Funsai → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Bokusatsu ← ↘ ↓ ↘ → + ✖ ou ●

Assatsu ← ↘ ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Ryouko ↓ ↘ → + ✖ ou ●

Kuusajin ← ↓ ↘ + ✖ ou ●

Soshuu Jin ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + ✖ ou ●

Mangetsu Zan ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + ■

ou ▲

MAX: ↓ ↘ → ↘ → + R2

MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



ATHENA ASAMIYA

AGARRÕES

- + ✖
- ↓ + ✖
- ← ou → + ▲
- ← ou → + ✖
- ↑ + ▲

Psychic Shoot ↓ ↘ ← + ■ ou ▲

Renkantai → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Phoenix Bomb ↓ ↘ ← + ✖

Futtobashi ↓ ↘ → + ✖ ou ●

Psycho Ball Attack ↓ ↘ ← + ✖ ou ●

Psychic Teleport → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ ←

+ ■ ou ▲

Psycho Reflector ↓ ↘ ← + ■ ou ▲

Phoenix Fang Arrow ↓ ↘ → ↘ ↘ → + ✖

ou ●

MAX: → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ ← + R2

↓ ↘ ← + ■ ou ▲

MAX: → ↘ ↓ ↘ ← → + R2

Combinações

↓ ↘ ← + ✖ ou ●

→ ↓ ↘ + ■ ou ▲

↓ ↘ → + ■ ou ▲

MAX 2: ↓ ↘ → + L2 → + R1

Combinações

↓ ↘ → + R2

↓ ↘ → + R2



BENIMARU NIKAIDO

AGARRÕES

- + ✖
- ↓ + ●
- ← ou → + ▲
- ← ou → + ●
- ↑ + ▲ ou ●

Flying Drill ↓ ↘ → + ✖ ou ●

Raijin Ken ↓ ↑ + ✖ ou ●

DETONADO

Iai Geri ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Handou Sandan Geri ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Shinkuu Katategoma → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 Gen'ei Hurricane ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 LDM Raikou Ken ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 MAX: → ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: → ↙ ← → + ■ ou ✕ ou ▲ ou ●



BILLY KANE

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Great Spinning Kick → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Flying Cane ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Pole Vault Kick ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Sparrow Dropper ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Three-Part Cane ↓ ↙ ← + ✕
 Whirlwind Cane ↓ ↙ ← + ●
 Flying Assault Cane ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Super Blazing Whirlwind Cane ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2



BLUE MARY

AGARRÕES

← ou → + ■
 ← ou → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Spin Fall ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Real Counter ↓ ↘ → + ■ ou ▲

M. Reverse Facelock ← → + ✕ ou ●
 M. Headbuster ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Vertical Arrow → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 M. Snatcher → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Straight Slicer ↓ ↙ ← + ✕
 Crab Crunch ↓ ↙ ← + ●
 M. Dynamite Swing ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 M. Typhoon ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ■, ■, →, ✕, ▲
 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 ■, ■, ←, ✕, ▲
 MAX 2: ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↓ + R2



CHANG KOEHAN

AGARRÕES

↘ + ■
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Hiki Nige ← → + ■ ou ▲
 Kuuchuu Futtobashi ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Tekkyuu Funsai Geki → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 Dai Hakai Nage ↓ ↓ + ✕ ou ●
 Tekkyuu Dai Bousou ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Tekkyuu Dai Funsai ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Tekkyuu Dai Assatsu ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ✕, ■, ↘, ▲, ■



CHIN GENTSAI

AGARRÕES

→ + ■
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Vertical Arrow ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 M. Headbuster ↓ ↓ + ✕ ou ●
 Straight Slicer ↑ + ✕
 Black rose ↑ + ●
 Straight → + ✕ ou ●
 M. Typhoon L1 + R1
 Super straight ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Ball fire ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



CHOI BOUNGE

AGARRÕES

← ou → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Ougon no Kakato ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Tiger fire ↓ ↑ + ✕ ou ●
 Slash Kick ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Upper dragon ← → + ■ ou ▲
 Golden Heel ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Juggles → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Vendémiaire ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Super upper dragon → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Super chorkin ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + R2



CHRIS

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ↘ + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●



Messidor → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Prairial → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Ventôse ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Nivôse ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Vendémiaire → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Thermidor → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Pluviôse ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Sans-culotte → ●, ✕
 Prairial ↓, ●, ✕
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + R2
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2



CLARK STILL

AGARRÕES

→ + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●
 ↑ + ▲ ou ●

Death Lake Drive ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Stomping → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Clark Lift → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Sleeper Lift ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Rolling Cradle → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Frankensteiner ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Napalm Stretch ↓ ↓ + ■
 Shining Wizard ↓ ↓ + ✕ ou ●
 Running Three ↓ ↓ + ▲
 Ultra Argentine Backbreaker → ↘ ↓ ↙ ← →
 ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Mount Tackle ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↓ ↘ →
 + ✕ ou ●
 MAX: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↓ ↘ → + ✕ + R2



GORO DAIMON

AGARRÕES

↘ + ▲
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Jiraishin → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Kumo Tsukami Nage ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Kirikabu Gaeshi ← ↙ ↓ ↘ → + ■
 Tenchi Gaeshi ← ↙ ↓ ↘ → + ▲
 Chou Ukemi → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 Chou Oosotogari → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Jigoku Gokuraku Otoshi ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Okuri Ashi Barai → ↘ ↓ ↙ ← → + ✕ ou ●
 MMAX: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +
 ■ ou ▲
 ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↓ ↘ → + R2
 ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 MAX 2: → ↓ ↘ ↙ ← ↓ ↙ + R2

MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ← + R2



JHUN HOON

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Haiki Geki ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Kuusajin ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Soshuu Jin ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Kirikae Kougeki ↓ ↓ + ■
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←



IORI YAGAMI

AGARRÕES

→ + ■, ■
 → + ✕
 ← + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Yumebiki → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Goufu In "Shinigami ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Yuri Ori ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Sakahagi → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Aoi Hana → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 Ya Sakazuki ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Ya Otome ↓ ↘ → + ■ + ▲



JOE HIGASHI

AGARRÕES

↘ + ✕
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Hurricane Upper ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Slash Kick ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Tiger Kick → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Bakuretsu Finish ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Explosive Hurricane Tiger Heel ↓ ↘ → ↓ ↘
 → + ■ ou ▲
 Screw Upper ↓ ↘ → ↗ + ✕ ou ●
 Ougon no Kakato ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +
 ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2

DETONADO



K'

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

One Inch ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Iron Trigger ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Second Shoot → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Blackout ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Air Trigger ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ▲
 Heaven's Drive ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← + ▲, ■



KULA DIAMOND

AGARRÕES

→ + ■
 ↘ + ▲
 ↘ + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Scorpion Deathlock ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Double Tomahawk → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Futtobashi ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Genocide Cutter ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Gigantic Pressure ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ■, ▲, ✕, ●, ■, ✕, ▲



LEONA

AGARRÕES

← ou → + ✕
 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
 + ✕ ou ●
 (você perde 50%
 de sua energia)
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●
 ↑ + ▲

Order Backlash ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Heidern Inferno ← → + ■ ou ▲
 X-Calibur ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Baltic Launcher ← → + ✕ ou ●
 Ground Saber ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Moon Slasher ← ↓ ↙ + ✕ ou ●
 Earring Bakudan 1. ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■
 ou ▲
 Earring Bakudan 2. ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +
 ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2



KING

AGARRÕES

→ + ✕
 ↘ + ●
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Trap Venom ↓ ↘ → + ✕
 Under Venom ↓ ↘ → + ●
 Double Strike → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Trap Shot → ↘ ↓ ↘ ↙ ← + ■ ou ▲
 Tornado Kick → ↘ ↓ ↘ ↙ ← + ✕ ou ●
 Silent Flash ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Phantom Strike ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ← → ↘ ↓ + R2



KYO KUSANAGI

AGARRÕES

→ + ✕
 ↓ + ▲
 ↘ + ●
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Goufu You → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Naraku Otoshi → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 88 Shiki ← ↓ ↙ + ✕ ou ●
 Kai ↓ ↘ → + ■
 Oniyaki ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Aragami → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Kuushou → → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → + ▲
 → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 → + ■ ou ▲
 → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 ↓ ↘ → + ✕ ou ●, ✕ ou ●
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + L2
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + L2



MAI SHIRANUI

AGARRÕES

→ + ✕
 ↘ + ✕
 ↓ + ■
 ↓ + ✕
 ↓ + ●
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●
 ↑ + ▲ ou ●

Kachou Sem ↓ ↙ ← + ▲ ou ▲
 Ryuu Enbu ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Musasabi no Mai ↓ ↘ → + ■ ou ▲



Musasabi no Mai ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Benitsuru no Mai ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Yume Sakura ↓ ↙ ← + ■ ou ▲ (no ar)
 Yusura Ume ↓ + ■ ou ▲ ou ✕ ou ●
 Hissatsu Shinobi Bachi ↓ ↘ → ↓ ↘ → +
 ■ ou ▲
 Koyasen Tori ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →
 MAX 2: ●, ✕, ▲, ▲, ▲



ROBERT GARCIA

AGARRÕES

→ + ■
 ← + ■
 ← ou → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Ura Ken ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Koryuu Kokyaku Geri → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Ryu Han Shuu ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Gen'ei Kyaku → ← → + ✕ ou ●
 Sen'en Renbu Kyaku ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Haoh Shokou Ken → ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Ryuuko Ranbu ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Chiryuusei Ugatsu Kyaku ↓ ↘ → ↓ ↘ → +
 ✕ ou ●
 MAX 1: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2



MATURE

AGARRÕES

← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Super Fire ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Great Spinning → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Pole Vault ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Whirlwind Cane ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Blazing Three-Part ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Super Blazing ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Whirlwind Death ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Assault Cane ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: →, ●, ▲, ✕, →

Maxima Scramble → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 M4 Vapour Cannon ↓ ↘ → + ■ ou ▲,
 depois → ↘ → + ■ ou ▲
 M11 Dangerous Arch → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 M19 Blitz Cannon → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙
 ← + ✕ ou ●
 Double Bomber ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Maxima Missile → ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: →, ✕, ▲, →, ▲



RALF JONES

AGARRÕES

← ou → + ▲
 ← ou → + ●
 ← ou → + ■
 ou ▲
 ← ↙ ↓ ↘ →
 + ✕ ou ●

Vulcan Punch ↓ ↑ + ■ ou ▲
 Arm Block ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Gatling Attack. Segurar ■ ou ▲
 Kyukohka Bakudan Punch → ↘ ↓ ↙ ← + ✕
 Gatling Attack → ↘ ↓ ↙ ← + ●
 Galactica Phantom ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Baribari Vulcan Punch ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +
 ■ ou ▲
 Umanori Vulcan Punch ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +
 ✕ ou ●
 MAX: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



RYO SAKAZAKI

AGARRÕES

↘ + ✕
 → + ✕
 → + ■
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Ko'oh Ken ↓ ↘ → + ▲ ou ▲
 Kohou → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Ko'oh Shippu Ken → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Zanretsu Ken → ← → + ■ ou ▲
 Hien Shippu Kyaku ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Haoh Shokou Ken → ← ↙ ↓ ↘ → + ■
 ou ▲
 Ryuuko Ranbu ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



MAXIMA

AGARRÕES

→ + ■
 → + ▲
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Bunker Buster ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Maxima Revenger → ↓ ↘ + ✕ ou ●

DETONADO



RYUJI YAMAZAKI

AGARRÕES

→ + ■
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Double Return (absorb) ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Snake Arm ↓ ↙ ← + R2
 Snake Trick ↓ ↙ ← + R2
 Double Return (reflect) ↓ ↙ ← + R2
 Dagger of Judgment → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 Foot Crush → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Sand Kick ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Sodomazo → ↓ ↘ + ✕
 La Guillotine → ↓ ↘ + ●
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 ↓ ↘ → + ■, ✕, ▲, ●
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2



SHERMIE

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ■, ✕, ▲
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Suzume Bachi → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Doku Sasori ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Onigumo ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Jou'ou Bachi ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Kagero ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 LDM Tsuzuchi ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Suzume Bachi (ground) → ↘ ↓ ↙ ← → + ■ ou ▲
 MAX: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX 2: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + R2
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



SIE KENSOU

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Ball Attack ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Berserk Fist ← ↙ ↓ ↘ → + ■
 Yondan Drill ← ↙ ↓ ↘ → + ▲
 Phantom ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Double poison ← ↓ ↙ + ✕ ou ●
 Ukihane ↙ ↘ → + ✕ ou ●
 Hissatsu Shinobi ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ✕
 knockdown ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ●
 Super knockdown ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



SAISYU KUSANAGI

AGARRÕES

→ + ■
 → + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Tenjin no Kotowari ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Shinsoku no Norito → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Choumon no Isshin → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Reigi no Ishizue → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Sanrai no Fujin ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Reigi no Ishizue ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Choumon no Isshin ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + R2
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + R2



SHINGO YABUKI

AGARRÕES

→ + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Raijin Ken ↓ ↘ → + ■
 Raimei Tou ↓ ↘ → + ▲
 Iai Geri → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Handou Sandan Geri → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Shinkuu Katategoma ← ↓ ↙ + ✕ ou ●
 Gen'ei Hurricane ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●
 Raikou Ken → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Flying Drill ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Jackknife ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2
 MAX 2: ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + R2



TAKUMA SAKAZAKI

AGARRÕES

→ + ✕
 ← ou → + ▲
 ← ou → + ●

Tempest ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Bakuretsu ↓ ↘ → ↙ ← + ■ ou ●
 Tiger Fu → ↙ ↘ ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Rising Upper ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Power Dunk ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Super power Dunk ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 MAX 1: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2
 MAX 2: ← → ↓ ↘ + R2



TERRY BOGARD

AGARRÕES

↘ + ▲
← ou → + ▲
← ou → + ●

Power Wave ↓ ↘ → + ■

Burn Knuckle ↓ ↘ → + ▲

Crack Shoot ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Power Dunk → ↓ ↘ + ✕ ou ●

Brake: Segure ↓, ↑ + ■ ou ▲

Followup ↓ ↙ ← + ✕ ou ●

Power Geyser ↓ ↙ ← ↙ → + ■ ou ▲

Power Stream ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ✕ ou ●

MAX: ↓ ↙ ← ↙ → + R2

MAX 2: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2



WHIP

AGARRÕES

→ + ■
← ou → + ▲
← ou → + ●

Whip Shot ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Spiral Pick → ↓ ↘ + ■ ou ✕ ou ▲ ou ●

Desert Eagle ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Sonic Slaughter → ↘ ↓ ↙ ← + ■

Strength Shot Type → ↘ ↓ ↙ ← + ✕

Hook Shot → ↘ ↓ ↙ ← + ▲

Boomerang Shot ← ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Strength Shot ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲

MAX: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2

MAX 2: ←, ✕, ▲, ←, ▲



YASHIRO NANAKASE

AGARRÕES

→ + ■
→ + ✕
← ou → + ▲
← ou → + ●

Geki-Ken → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Kouryuu-Geki ← ↙ ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Fukuko-Geki ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Bakuma ↓ ↙ ← + ✕ ou ●

MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■ ou ▲

↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2

MAX 2: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2



VICE

AGARRÕES

→ + ■
← ou → + ▲
← ou → + ●

Fire Dragon Chaser ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Water Dragon Chaser → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Snake Arm ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Dagger of Judgment ↓ ↗ ← + ✕ ou ●

Exploding Head ← ↙ ↓ ↘ → + ✕ ou ●

Foot Crush ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Fire Dragon Chaser ↓ ↘ → ↓ ↘ → + ■
ou ▲

Super Water Dragon Chaser ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘
→ + ✕ ou ●

MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + R2

MAX 2: →, ●, ▲, ✕, →



YURI SAKAZAKI

AGARRÕES

→ + ■
↘ + ✕
↘ + ●

Silent Slam ← ou → + ▲

Tsubame Otoshi ← ou → + ●

En Yoku ↑ + ▲

Ko'oh Ken ↓ ↘ → + ■ ou ▲

Haoh Shokou Ken ↓ ↘ → + ✕ ou ●

Saiha ↓ ↙ ← + ■ ou ▲

Kuuga → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Chou Upper → ↓ ↘ + ■ ou ▲

Yuri Chou Upper → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●

Rai'oh Ken ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + ✕ ou ●

MAX: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + R2

MAX 2: → ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + R2

DETONADO

PS2

DIGIMON WORLD 4

Por Ricardo Caetano

Hora de salvar o Digimundo!

O mundo dos games ganha mais um jogo vindo direto do anime: Digimon World 4. O jogo tem um estilo de RPG misturado com ação e a grande atração é a possibilidade de jogar com mais três amigos na mesma tela, acabando com hordas de inimigos e explorando dungeons em busca de artefatos raros. Você escolhe um dentre quatro Digimons com habilidades especiais totalmente diferentes e tem de vencer seus inimigos para ganhar experiência e novos itens para deixá-lo mais forte. Cada Digimon pertence a uma temporada da série. O objetivo do jogo é destruir os monstros que ameaçam o mundo digital dos Digimons. Para isso, você deve passar por fases grandes e cheias de desafios. O jogo é grande, mas desaconselhável para quem procura inovações a cada estágio. Além disso, pode parecer repetitivo em alguns momentos, mas ainda assim é ótimo para quem gosta de passar muito tempo sem tirar as mãos do controle. Para os amantes do anime, o game é um prato cheio!

DIGIMON
DIGITAL MONSTERS®
DIGIMON WORLD

4

Produção: Bandai
Distribuição: Bandai
Plataformas: PS2, Xbox, GameCube
Gênero: Aventura/RPG
Jogadores: 4
Site: www.bandaigames.com





Controles

No Main Lobby

✖: Conversar com outros personagens

●: Pulo

Start: Pausa o jogo

Analógico Esquerdo: Movimenta o personagem

No Outside World

✖: Ataque

●: Pulo

■: Defesa

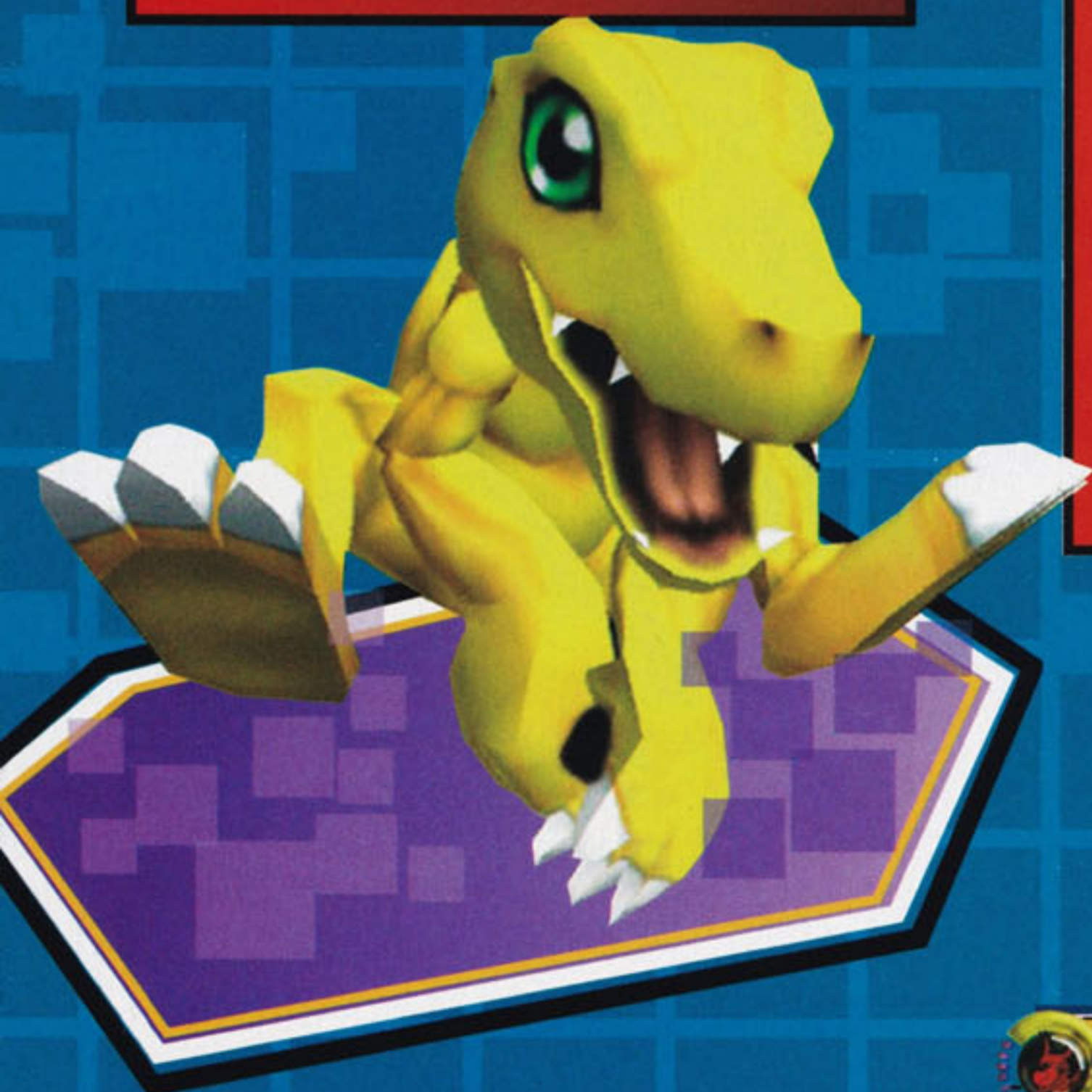
▲: Aperte quando estiver morrendo para usar itens de cura de seu inventário

L1: Inventário

R1: Abre o menu de técnicas para usar golpes especiais

Start: Pausa o jogo e abre o menu de Status

Analógico Esquerdo: Movimenta o personagem



Death Valley

No Practice Stage, você irá se familiarizar com os comandos do jogo (tutorial). A primeira lição é sobre ataque, defesa e pulo. Na segunda lição, destrua seu oponente com Spiral Attack (360° no analógico esquerdo + ✖). A terceira é sobre as técnicas de especiais (MP Techniques). Utilize o botão L1 para abrir o menu. Na quarta lição, aperte, segure o botão ✖ e solte-o para executar o Charge Attack. Na última missão, destrua todos os seus oponentes. Vá para a esquerda e entre no portal para o Death Valley.

Estrutura do Jogo

O Terminal Area é composto por vários ambientes. Confira:

- No Main Lobby, você terá acesso às fases do game;
- No Shop Area, você poderá comprar itens para seu Digimon;
- No Commander Room, você receberá suas missões;
- No Central Area, você poderá salvar seu progresso e aumentar suas habilidades.

O item Gate Disk serve para você sair da fase e voltar ao Main Lobby, mas, quando isso acontecer, a fase estará novamente no início. Se usar o Gate Disk dentro de um Emergency Portal, você voltará exatamente ao ponto quando retornar a fase. O Emergency Portal é um conjunto de linhas azuis em formato de seta.

Quando você morre, perde uma pouca de experiência e toda a grana que estava carregando. Para evitar isso, guarde o dinheiro e os itens que sobraram no Bank Keeper, em Shop Area.

Para trocar de armas, vá ao Digi-Lab, na Central Area. Para colocar medalhões de poder em armas ou armaduras, veja na descrição do item se há Slots disponíveis.

Roteiro

Quando assumir o controle, suba na plataforma no canto inferior esquerdo da tela para chegar ao Commander's Room. Vá para o canto superior direito da área para encontrar Ophanimon. Após a conversa, volte ao Main Lobby. Suba na plataforma no canto superior esquerdo e entre em sua primeira missão. (Foto 01)



Humid Cave

Pegue o caminho da direita e encontre um baú com itens. Volte e siga até o caminho da esquerda para encontrar um holograma. Na próxima bifurcação, pegue a esquerda. Você encontrará, no chão, uma espécie de circuito elétrico. Espere que ele apague para passar. Você encontrará dois corredores. À esquerda, veja uma sala com itens e, à direita, uma porta trancada. Volte pelo corredor dos circuitos elétricos e siga pelo corredor de baixo. A próxima sala contém duas portas fechadas. Se você destruiu todos os monstros até agora, as portas se abrirão.

Há mais uma bifurcação. Vá para o caminho que leva para cima. Passe por cima do botão vermelho, entre na sala e pegue um item e o mapa. Vá para o caminho de baixo e avance até encontrar mais uma bifurcação e siga pelo corredor que leva para cima. Mate todos para que a porta se abra. Avance até encontrar uma espécie de câmara para se recuperar. Hora de enfrentar o chefe.

Goblin Pass

Atravesse a ponte e destrua seus primeiros inimigos. Siga pelo caminho que sobe e destrua caixas de madeira para recolher itens. Volte e atravesse a segunda ponte. Na bifurcação, pegue o caminho da esquerda e destrua os obstáculos. Passe pela próxima ponte e encontre vários inimigos. Acione o painel. Volte pela ponte e vá para a esquerda. Para passar pelas armadilhas que caem, avance alguns passos e volte rapidamente. As pedras cairão e você escapará. Avance e pegue o caminho da esquerda. Você encontrará outra bifurcação. Deixe o caminho para a esquerda, por enquanto. Entre na caverna.

DETONADO



Blossomon

Para derrotá-lo, carregue seu charge attack. Quando o chefe se aproximar, use esse golpe sempre mirando em sua cabeça. Após derrotá-lo, pegue a chave, vá para a direita e entre pelo Portal.



Abyss of Grief



Vá ao Main Lobby recuperar seu sangue e seus itens. Agora, vá ao Death Valley, siga até a entrada da Humid Cave e ande pelo caminho da esquerda passando pelo Emergency Gate. Destrua alguns obstáculos e atravesse uma ponte para chegar a uma nova etapa.

Logo de início há uma nova bifurcação. Vá para o caminho da esquerda. Prossiga até encontrar uma ponte, que leva a uma nova caverna, a Cliff Dungeon.

Destrua as criaturas até que a porta se abra. Seguindo à frente, há uma bifurcação. Vá para a esquerda e encontre um baú e um mapa. Vá para a direita, vença mais monstros e siga para a esquerda. No caminho abaixo, há um item. Na sala acima, você encontrará muitos circuitos elétricos. Aperte o botão vermelho para abrir a porta. Pegue o caminho de cima para subir uma escada e mudar de nível.

Prossiga pelos corredores até encontrar uma grande sala com um Emergency Gate e duas portas trancadas. Pegue o caminho de cima. Vá para a direita e para baixo para encontrar o mapa da área e mais um item. Suba o máximo que puder. Siga para a direita e encontre mais uma sala com a porta fechada. Aperte o botão vermelho. Agora, vá para baixo, volte à sala com o Emergency Gate e vá para a esquerda. Desça, passe pela grande sala com quatro Digimons verdes, siga pela direita e acione o botão vermelho para abrir a porta. Vá para baixo até encontrar a saída para o próximo nível. Suba. Você verá o Emergency Gate.

Mate as criaturas para que as portas se abram. A porta de cima leva a uma sala com itens e um mapa. Siga pela porta à esquerda até encontrar mais uma sala com morcegos e um botão vermelho no chão. Há dois corredores. O de baixo leva ao chefe da fase.



Mammothmon

Seu ponto fraco é o fogo. Ele fará um ataque correndo em sua direção. Desvie e, quando ele bater na parede, ataque-o. Cuidado com seus jatos frios.



Guard Room

Volte ao Death Valley e vá para a primeira bifurcação do jogo, pelo caminho da direita. À esquerda, destrua os canhões vermelhos para ter acesso à próxima caverna.

Na primeira sala, há portas na parte de cima e à direita. Vá para baixo e colete itens. Destrua as criaturas que surgirão na sala central para abrir a porta, que dá acesso ao Rotating Hall. Avance pela próxima sala e siga pelo corredor que sobe enquanto você avança. No topo, encontre a GobGob Room. A sala possui dois compartimentos, um à esquerda e outro à direita, contendo monstros, que deverão ser derrotados. Saia pela porta pela qual entrou, volte pela rampa e pelas primeiras grandes caixas. Você verá uma entrada para outra área, chamada X Digimon Lab. Mais um mestre.



Mecharog

Cuidado com os tiros de raio que ele joga contra você e com seus vôos, que tiram sangue. Para destruí-lo, aproxime-se e ataque rapidamente. Após destruí-lo, você resgatará Leomon e fechará sua primeira missão.



Commander Room

Converse com Ophanimon. Ele lhe dará uma chave e uma nova missão. Quando estiver pronto, volte ao Death Valley. Siga até o Abyss of Grief. Logo após sair da ponte, vá para a direita. Suba desviando dos obstáculos até destruir os lançadores. Pule sobre os pilares à direita. Do outro lado da plataforma, você enfrentará Blossomon novamente.

Após derrotá-lo, avance e chegue ao Numenume River. Você estará em um barco. Seu objetivo é libertar os Digi-Elves, que estão nas margens do rio. Uma barra de energia no alto da tela mostra a resistência do barco. Para atacar inimigos ou libertar prisioneiros, utilize técnicas de MP que atiram magias ou armas de tiro. Algumas armadilhas irão aparecer durante o caminho. Destrua-as antes que afetem seu barco. Quando terminar o trajeto, você chegará ao Doom Dome.



Doom Dome

Prossiga e mate mais alguns inimigos. Tome cuidado com o Digimon galinha e seu grito. Destrua todos até encontrar mais um portal. Passe pelo círculo vermelho. Entre tomando cuidado com a armadilha.

Você chegará a um grande salão com quatro saídas. Vá para a esquerda e para baixo e encontre o mapa do lugar. Siga mais para a esquerda e encontre os inimigos morcegos. Destrua todos para abrir a porta. Você encontrará uma parede com raios laser. Passe pelo círculo para abrir a porta. Vá para baixo e volte ao grande salão do começo. Agora, pegue o caminho da direita, no qual você encontrará mais dois caminhos.

O caminho de baixo leva a uma sala com um Emergency Gate. Continue descendo. Você encontrará uma sala com itens e um mapa. Volte à primeira sala e vá para o caminho da esquerda. Passe pelos campos de energia e vá para baixo. Prossiga. Na próxima sala, há mais dois caminhos. Siga pelo corredor de cima até chegar a uma sala com a porta fechada. Encontre um botão vermelho e pise nele para abrir a porta. Siga pelo corredor do outro lado da sala. Desça e chegue a uma sala com paredes de laser. Vá para baixo e siga pelos corredores até chegar a um grande abismo. Pule pelos pilares para chegar ao outro lado. Destrua todos os Digimons que aparecerem. Volte pelos pilares para o outro lado da sala e destrua mais Digimons. Passe de novo pelo abismo para entrar no Portal e enfrentar o mestre.



Apokarimon Space

Cuidado com suas bolas de fogo. Destrua as quatro bolas de ferro que o cercam. Depois disso, ataque-o com tudo. Muito cuidado com seu sangue. Após matá-lo, recolha os itens. Entre no portal.



Main Lobby

Vá para a Commander Room e converse com Ophnimon. O alarme soará. Você deverá acabar com o vírus que está atacando a central. Vá à Central Area e siga pela direita até encontrar um computador com o painel vermelho. O outro computador está na Shopping Area. Vá para a direita da tela até encontrar mais um computador com painel vermelho (Junk Shop). Entre na redoma e na Security Area.

Na área, há mais três computadores. Acione na ordem: cima, baixo e central. Você libertará Seraphmon. Ele dará sua próxima missão. Vá ao Main Lobby e entre no Gate to Outside World para ir à nova fase.

Dry Land



Atravesse a ponte. Na bifurcação, vá para a esquerda e prossiga até encontrar mais uma bifurcação. Vá para a esquerda da tela até encontrar uma pirâmide. Entre para chegar ao Sand Labyrinth.

Aperte os botões vermelhos para abrir a porta e, na próxima sala, com três novas portas, vá primeiro pela esquerda e aperte o botão. Agora vá pela porta da direita e repita o processo. A porta central se abrirá. Há mais três portas. Destrua os inimigos e abra a porta de cima (aperte os botões vermelhos). Vá para a esquerda e encontre itens e o mapa. Vá para a direita e derrote todos os Digimons até que a porta se abra. Suba e siga à direita para encontrar itens. Depois vá para a esquerda.

Mate dois minotauros para abrir a porta. Aperte o botão vermelho. Na próxima sala, onde há um portal para se recuperar, estão três caminhos. Siga primeiro pela esquerda para acionar um botão vermelho e achar o mapa. No caminho central, mate alguns Mummymons e prossiga pelo caminho da direita. Vá para baixo. Na próxima bifurcação, vá para baixo. Na sala seguinte, os Mummymons não pararão de aparecer enquanto você não destruir o pilar, que está à direita. Para

abrir a porta, o botão está à esquerda. Vá para a esquerda e destrua mais um pilar. Vá para baixo até encontrar uma grande sala. Acione os botões vermelhos e vá para a direita até ver o mestre da fase.

Skullgreymon

Atenção com seus mísseis teleguiados. Ataque-o quando tiver chance. Dê preferência às armas de tiro. Ao derrotá-lo, pegue a chave e os itens. Saia pelo portal.

Grief Wasteland

Volte ao Dry Land. Na primeira bifurcação, vire à esquerda. Na segunda, vire à direita até chegar a algumas plataformas. Suba e puxe a alavanca à esquerda. Vá para a direita e entre na caverna. Siga para a esquerda até encontrar um castelo, Ancient Ruins. Entre.

Avance até chegar a um salão com dois minotauros. Vá para a esquerda até o grande salão. Destrua o pilar para impedir que mais minotauros apareçam. À direita, você encontrará o mapa e um lugar para recuperar sangue. Vá para a parte superior do mapa. A saída está na parte superior central. No próximo andar, você encontrará um novo inimigo. Espere que ele ataque para dar a volta e acertá-lo por trás. Agora, há dois caminhos. Vá pelo da esquerda. Pegue o mapa e suba. Vá para cima e siga à direita para encontrar outra grande sala, onde você irá enfrentar Pharamon. Vá para baixo, vire para a direita, desça e vá para a direita. Continue enfrentando monstros e desça. Vá para a esquerda e encontre vários circuitos elétricos e morcegos. Mate todos para sair do andar.

No terceiro andar, há um grande salão com um Emergency Gate. Vá para a direita e mate alguns Mummymons para abrir a porta. Aperte o botão vermelho. Vá para baixo e para a esquerda para subir a rampa. Entre na areia movediça e tenha cuidado para que seu Digimon não caia no redemoinho. Siga para baixo até encontrar uma sala com Pharamon e um botão vermelho. Continue para baixo até encontrar um grande salão com monstros. Siga para baixo até ver mais areia movediça. Se a porta não estiver aberta, volte até a primeira areia movediça e vá para a esquerda até cair em outro poço de areia. Siga sempre pela esquerda e, depois, para baixo. Você voltará à areia movediça com a porta trancada. Mate alguns monstros para que ela se abra. Hora do chefe.

Scorpiomon



Não fique parado para evitar seus relâmpagos. Use magias contra ele para manter distância. Ele é forte, mas, com paciência, você vencerá. Após derrotá-lo, pegue a chave e saia.

Mummy Desert

Entre no Dry Land e vá em direção ao Grief Wasteland. Após subir a plataforma, acione uma alavanca à esquerda. Volte ao início da fase, até a primeira bifurcação. Vá para a direita, passe pelas plataformas de ferro e pela ponte e entre no Storm Train.

Você estará sobre um trem. Durante o caminho, serão dadas opções para mudar de rota. Bata com o bastão para mudar de direção. A seqüência correta é:

3 3 1 3 1 2

Durante o trajeto, você verá semáforos com luzes vermelhas. Basta bater neles para que os portões à sua frente se abram. Chegando ao Power Plant, quebre todas as lâmpadas para que a energia acabe. Entre no portal.

Siga pelo Grief Wasteland e vá em direção à entrada do Ancient Ruins, à esquerda, passando por uma ponte. Na bifurcação, vá para a direita e acione uma alavanca. Agora vá para a esquerda até encontrar outra bifurcação. Siga pela esquerda até entrar em uma caverna, a Station X.

Vá para a direita e prossiga até encontrar uma ponte. Atravesse e entre na redoma. Se ela matá-lo, é porque você não destruiu todas as lâmpadas do Power Plant. Prossiga pela grade até sair do outro lado. Na primeira bifurcação, vá para a direita. Seu objetivo é destruir quatro antenas. Cada uma está posicionada em uma espécie de arena. Destrua-as de longe para não ser afetado pelas explosões. Após destruir as antenas, entre no Virus Lab.

DETONADO



Cuidado com as armadilhas de fogo e com os raios laser azuis. A saída está bem no meio da fase. Seu objetivo é abrir a porta dela. Vá para a sala mais ao norte e vire à direita. Aperte um botão vermelho no corredor à direita, volte à sala com lasers e vá para a última sala à direita. Vá para cima até uma sala com quatro lasers. Aperte os dois botões vermelhos e siga em linha reta para baixo e pela porta à esquerda. Prossiga em linha reta para a esquerda e enfrente dois minotauros. Aperte o botão vermelho no corredor acima. Volte à primeira sala com os dois lasers e vá para a esquerda. Desça, passe pela grande sala com morcegos, suba e abra a porta com o botão vermelho. Siga para cima, volte mais uma vez à primeira sala com os dois lasers, siga novamente para cima e, depois, para a esquerda. Chegue à grande sala com Digimons venenosos. Destrua todos. A porta de baixo se abrirá. Siga pela direita em linha reta. Você sairá do primeiro nível.

Aperte o botão vermelho e vá para a direita. Encontre uma sala com um Emergency Gate e duas portas. Vá para cima e destrua os monstros para encontrar o mapa. Volte e vá para baixo. Encontre mais uma sala com monstros. Vá até a sala de baixo e suba. Na bifurcação, vá para a esquerda e destrua mais criaturas. Suba até chegar a uma sala com mais monstros e duas portas. Vá pela porta da direita, pule o abismo pelas plataformas e, do outro lado, prossiga pela direita até encontrar o botão vermelho. Volte pelas plataformas e siga para a esquerda e para baixo. Prossiga e encontre mais um abismo. Aperte o botão vermelho da direita para abrir o portão e acione os outros dois botões. Vá para a esquerda e destrua os monstros para ativar o portal que leva ao mestre final da fase.

MaloMyotismon

Utilize ataques de longe. Cuidado para não ser pisoteado. Quando ele voar, tenha cautela com seus raios. Quando ele pousar, uma onda de energia atravessará o chão. Pule-a e ataque-o. Quando derrotá-lo, pegue a chave e entre no portal.

Venom Jungle



Gekogeko Land

Vá ao Commander Room e converse com Seraphimon e Ophanimon. Volte ao Main Lobby e converse com Leomon, que agora está na Central Area (à esquerda). Volte ao Commander Room e converse com Seraphimon, que lhe dará outra missão.

Siga para a direita e, depois, para baixo até encontrar uma escada. Desça as escadas e vá para a direita até encontrar um Emergency Gate e a primeira caverna da fase, a Geko Path.

Prossiga até chegar a uma bifurcação. Vá para a direita e encontre outra bifurcação. Vá pela esquerda e encontre itens e o mapa. Depois para cima até chegar ao fim do nível.

Logo no início, há um Emergency Gate. Siga para baixo e depois para a direita. Na bifurcação, vá para a direita. Passe pela porta e destrua o muro para continuar. Na sala com portas trancadas, siga para baixo e encontre o mapa. Volte e siga para a esquerda. Vá pelo corredor até acionar um botão vermelho e chegue ao chefe.



Shogun Gekomon

Shogun é lento, mas ele possui a capacidade de fazê-lo dormir. Mantenha distância e procure atingi-lo de longe. Após derrotá-lo, pegue a chave e passe pelo Portal.

Gekogeko Land Missão 2

Hora de procurar por sete botões dentro dessa área. Eles abrem várias portas em outras partes do Venom Jungle. Toda vez que você desliga ou reinicia o videogame, elas são desligadas. Vá para a direita e desça em direção ao Geko Path. Vá um pouco para baixo. Você encontrará os dois primeiros botões. Agora, vá para a esquerda do mesmo patamar. Veja um pequeno labirinto com plantas venenosas. Avance por ele. Você encontrará os outros cinco botões. Quando terminar, volte ao início da fase. Siga para a esquerda, atravesse a ponte e passe por plataformas de metal. Continue para a esquerda até chegar a um novo lugar, a Mangrove Forest.

Pegue o caminho da direita, destrua os pequenos canhões e ative o computador (para que ele funcione, é preciso apertar os sete botões). Desça as plataformas e, logo no começo do pântano, vá para a parte de cima para chegar ao Vine Tunnel.

Na bifurcação, vá pela passagem à esquerda até encontrar um mapa e um item. Para passar pela parede verde, utilize uma magia de fogo ou equipe-se com um medalhão de poder do fogo. Prossiga para o corredor indo para baixo. Siga pela esquerda até encontrar mais uma parede verde e um Emergency Gate. Vá para baixo seguindo pelo corredor até ver uma grande sala com Digimons cachorros. A área tem duas saídas. A porta à esquerda leva a um mapa, e a de baixo ao prosseguimento da fase. Encontre a saída à esquerda.

O mapa da fase é grande, mas seu labirinto é simples e não contém muitos segredos. Vá o máximo que puder para a esquerda e encontre uma sala com cachorros Digimons. Destrua-os para abrir a porta de cima e revelar o caminho do chefe.

Mecha Rog 04

Serão três inimigos. Cuidado com seus ataques rápidos. Concentre-se em um por vez. Golpes simples bastam. Após derrotá-los, pegue a chave e saia da fase.



Gekogeko Land Missão 3

Volte a Venom Jungle e ative os sete botões novamente. Acione o computador em Mangrove Forest e volte a Gekogeko Land. Vá até o início da fase e siga para a direita e para cima. Encontre a caverna Vein.



Na primeira sala, há portas trancadas. Vá para cima e depois para a direita até encontrar uma grande sala com Digimons cachorros. Abra a porta e prossiga pelo corredor. Aperte o botão vermelho no chão para abrir a porta e pegar o mapa. Chegando a uma bifurcação, siga pela direita e depois vá à esquerda, no fim do andar. Prossiga pelo segundo andar até encontrar um novo inimigo. Siga pela direita e depois para baixo. Pegue o corredor de cima. Na bifurcação, pegue a direita, onde haverá três portas. Vá para a direita e acione o botão vermelho no final do corredor. Pegue a porta de cima, vá para a direita e ache o mapa. Continue para a direita e pegue o caminho de cima para chegar ao fim do segundo andar.

Logo no início do terceiro andar há uma bifurcação. Siga para cima. Na sala com três saídas, vá para a esquerda e prossiga. Quando chegar a uma bifurcação, vá para a esquerda. Pegue a primeira à direita e continue subindo sem parar. O caminho virará um pouco para a direita e continuará a subir. Você chegará ao último andar.

Veja uma sala com um Emergency Gate. Suba e, no grande salão, encontre três saídas. Vá para cima e aperte o botão. Volte, vá para a direita e suba um pouco para achar o mapa. Vá para a esquerda em direção ao centro do cenário. Passe perto do pequeno lago. Vá pela direita e aperte o botão. Agora, vá para a esquerda e suba. Siga pela direita e vá novamente em direção ao centro do cenário. Vá para o outro lado para apertar um botão na mesma posição. Agora chegue a um corredor central para apertar um terceiro botão. Vá para cima e enfrente o chefe.

Diaboromon

Ataque de longe. Cuidado com as bolas de fogo e seus longos braços. Não é um desafio muito grande. Não pare de se movimentar.

Main Lobby

Vá à Shop Area e encontre Metal Etemon (à direita de quem entra vindo do Main Lobby). Doe o dinheiro que ele pede, e ele dirá que precisa de tempo para fazer itens novos. Volte ao Main Lobby e entre no Gate Outside World para qualquer uma das fases. Saia da fase usando o Gate Key e volte para falar com Metal Etemon. Compre o item Filter board, pois será necessário para a continuidade do jogo.

Mangrove Forest

Siga para a esquerda e entre no Mangrove Forest. Mova-se pela esquerda o máximo que puder e depois para cima até encontrar plataformas de metal. Converse com o Digimon para poder entrar na Venom Swamp.



Esteja equipado com Filter Board para passar pela área rosa. Prossiga sempre pela esquerda até encontrar uma escada de metal e uma nova fase, a Dread Note. Passe pelos morcegos e pelas plantas venenosas. Continue seguindo para a esquerda e encontre canhões maiores. Passe pela área circular e suba algumas escadas. Na primeira bifurcação, prossiga pela direita destruindo os grandes canhões. Suba até o topo para encontrar uma caverna gigante. Para ativar os portões, tenha certeza de que destruiu todos os seus inimigos, inclusive os canhões. Ative o círculo para entrar na Dread Bridge.

Já no começo, há uma sala com duas portas. Vá para a esquerda até o final e ative o botão. Volte um pouquinho e entre no corredor que sobe. Na primeira à direita, suba. Na bifurcação, vá para a esquerda e entre na sala com cachorros. Vá para

cima e encontre o mapa. Volte e entre na flecha vermelha à esquerda. No próximo andar, pise no botão vermelho para desativar o campo de força. Suba a escada para sair do nível. Vá para cima e aperte o botão vermelho. Volte ao primeiro andar. Passando pelas salas com cachorros, siga para a direita e depois para baixo. Entre na flecha vermelha à esquerda.

No segundo andar, vá para direita, suba a rampa e ative o botão vermelho. Volte pelas rampas. Você verá que elas se movimentaram. Suba de novo e pegue o mapa. Vá para a direita. Há duas passagens para a direita. Siga pela passagem de cima. Você verá duas flechas vermelhas, uma que sobe e uma que desce. A de baixo leva ao primeiro andar. Entre pela flecha que sobe. No terceiro andar, siga para a esquerda para ativar mais um botão. Volte ao primeiro andar. Entre na flecha vermelha que estiver mais à esquerda.

Este é o corredor onde as rampas se mexem. Suba e vá para a esquerda. Você encontrará dois corredores à esquerda. Entre na flecha vermelha mais próxima. Siga por uma grande sala com cachorros e duas portas, uma à esquerda e outra à direita. Ative um botão à esquerda, volte e pegue itens à direita. Volte ao segundo andar. Agora, siga pelo corredor comprido. À esquerda, desça e aperte o botão para desativar os lasers. Vá para baixo. Siga até encontrar uma sala com um Emergency Gate. Há duas saídas. Vá para a parte de cima e encontre uma armadilha de lasers. Na sala, há duas flechas que sobem.

Vá pela flecha da direita. Pegue o primeiro corredor que sobe e encontre uma sala cheia de cachorros. Suba e aperte o botão vermelho. Repare que há mais rampas que se mexem. Suba, vá para a esquerda e ative o botão vermelho. Volte e entre na flecha à esquerda da sala com o laser giratório.

Chegue a uma sala com cachorros. Há três saídas. Vá para cima para ativar um botão vermelho e passe por um corredor que se move. Volte um pouco e pegue o outro lado do corredor. Suba, aperte o botão e encontre um portal para recuperar o sangue. Desça e passe por uma sala com laser giratório. Vá para baixo e encontre um abismo. Destrua todos os Digimons antes de pular sobre as plataformas. Hora de enfrentar o mestre da fase.

DETONADO

Lucemon



Cuidado com seus rasantes. Ataque a pedra que ele segura até que se quebre. Agora, você poderá atacá-lo. Use magias. Cuidado com seus mísseis. Após algum tempo, ele pegará outra bola. Repita o procedimento até derrotá-lo.

Machine Pit



Converse com Ophanimon, que lhe dará a última missão do jogo. Antes de entrar em Machine Pit, você deverá ter algum medalhão de poder do tipo Lightning attack para dar prosseguimento. Encontre esse item a venda no Chip Shop, na Shop Area.

Siga e destrua os canhões. Ative os botões vermelhos à esquerda e à direita. Prossiga para cima até uma área com chão vermelho. Você verá plataformas onde poderá subir. Encontre a primeira caverna desta fase, a Electro Mine, à direita.

Para passar pelas caixas eletrificadas, você deverá usar uma magia do tipo Lightning ou um medalhão de poder desse tipo. Na primeira grande sala, vá para a esquerda. Siga para a direita, suba e, na próxima sala, vire à direita para encontrar o mapa. Volte ao salão principal e vá para a esquerda. Suba e vire à esquerda para encontrar uma sala com aranhas. Vire à esquerda, suba, vire à direita e suba novamente para encontrar aranhas. Suba e vá para a direita. Siga pela direita e desça. Encontre outra saída.

No segundo nível, algumas salas possuem chão escorregadio. Siga para a direita e encontre um Emergency Gate. Vá para baixo, desça

e encontre uma sala com armadilhas e itens. Prossiga pela esquerda e destrua as caixas de energia elétrica. Há dois caminhos. Vá para cima, encontre o mapa e volte até ver uma grande sala com inimigos. Prossiga para baixo. Siga para a direita e encontre mais aranhas. Suba, vire à esquerda e passe por uma sala formada por uma cruz de campos elétricos. Vá para o caminho de cima para encontrar o fim do andar.

No próximo andar, aperte os dois botões vermelhos. Atravesse a linha do trem e aperte mais dois botões. Suba e siga para a direita. Vá para baixo até encontrar uma sala com armadilhas elétricas. Na bifurcação, siga para a direita pela rampa. Encontre uma grande sala com o chão roxo. Vá para a direita e desça. Passe pela sala das aranhas e encontre o mapa. Continue pelo trilho à esquerda e depois suba. Siga para a esquerda e depois para baixo. Encontre uma grande sala. Vá para baixo, depois para a esquerda e para baixo novamente. Passe pela sala escorregadia e encontre mais uma linha do trem. Vá para a direita (pela linha do trem) e encontre mais uma sala com aranhas. Siga para a direita e vá para a direita e para baixo. Veja outra sala com armadilhas. Pressione os dois botões vermelhos. Desça e vá para a esquerda. Siga até encontrar o fim desse andar.

Siga até encontrar uma grande sala com um Digimon enorme. Quando a criatura estiver com o campo de força, não ataque, pois o golpe voltará contra você. Ataque só quando o campo de força se quebrar. Ao derrotá-lo, as portas se abrirão. Vá para a direita e passe pela sala com aranhas. Vá para baixo e encontre outra linha do trem. Siga para a esquerda. Prossiga para a esquerda por várias salas até encontrar o mapa. Siga para baixo. Na sala escorregadia, vá para a direita. Passe pela próxima sala até encontrar o monstro com o campo de força. Desça e vá até a grande sala. Vá para a esquerda. Na bifurcação, aperte o botão vermelho e vá para a esquerda. Vá pela porta da esquerda para encontrar um abismo. Cuidado com as armadilhas. Destrua mais um monstro com campo de força. Vá para esquerda, suba a rampa e enfrente os inimigos. Destrua-os para abrir a porta. Suba e enfrente inimigos venenosos. Chegue a uma sala escorregadia. Suba, encontre mais um trilho de trem e vá para a esquerda. Siga até o fim do trilho. Encontre um corredor que leva para cima e acione o botão vermelho para abrir a porta. Pegue o caminho à esquerda e suba. Vá para a direita e enfrente vários inimigos. Depois que a porta se abrir, desça e enfrente aranhas. Vá para a direita e encontre um portal para recuperar energia. Encontre o chefe da fase.

Royalknightmon



Cuidado com suas flores venenosas e suas correntes. Após ele dar uma joelhada de fogo, ataque-o.

Machine Pit missão 2

Prepare-se e volte ao Machine Pit. Vá à Battle Arena e acione, mais uma vez, os quatro botões. Siga para a área com chão vermelho. Vá para a esquerda, suba as plataformas e encontre Mecha Nest, a próxima dungeon.

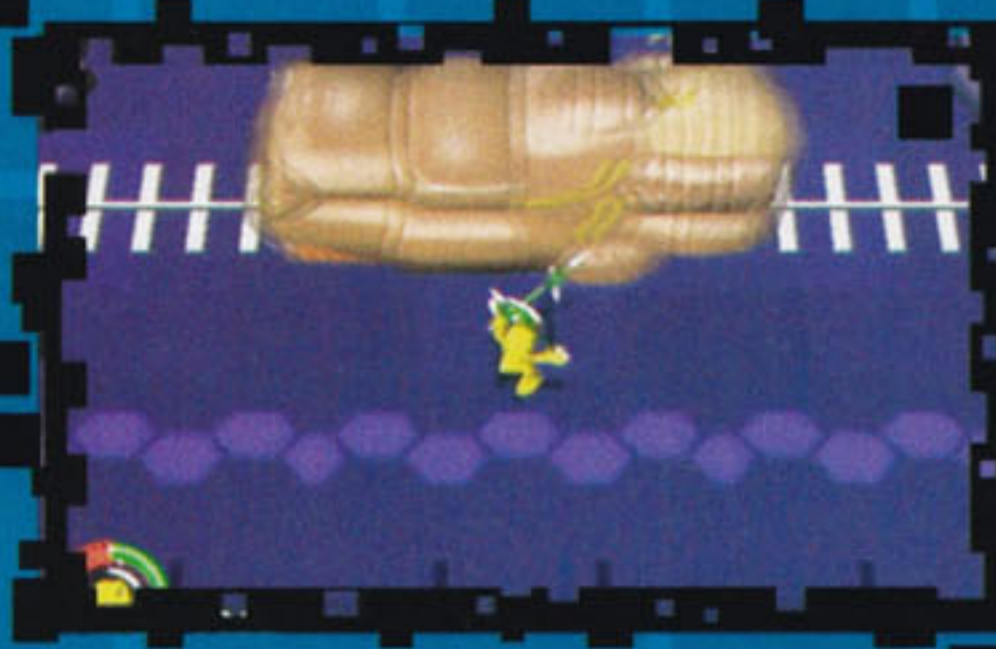
Suba e vá destruindo os Digimons para abrir as portas. Encontre duas portas trancadas e o mapa à direita. Volte à segunda sala à direita. Você verá passagens escondidas. O caminho para baixo leva a um item. Vá pelo de cima. Suba e vá para a direita. Na próxima sala, siga para baixo. As duas portas se abrirão. Continue até chegar ao fim do nível.

Vá para a esquerda e desça. Chegue a uma sala com duas saídas. Vá para a esquerda e para baixo. Encontre o mapa. Suba, vire para a direita e continue subindo. Vire para a esquerda até encontrar o final do andar.

Desça até encontrar uma sala com aranhas e três saídas. Vá para a esquerda e pegue o primeiro corredor que sobe para achar o mapa. Vá para a esquerda e siga pelo primeiro corredor que sobe para chegar a uma grande sala. Siga à esquerda para a passagem secreta. Desça e encontre dois Digimons venenosos. Abra a porta da esquerda, vá para baixo e passe pelas salas das aranhas. Siga para baixo e pegue a primeira à direita para encontrar o chefe da fase.



Mecha Rog 05



Não ataque quando ele estiver com seu campo de força. Esse chefe, obviamente, é mais forte e resistente. Ataque-o de perto.

Mechanical Core



Prepare-se para a parte final do game enchendo seu inventário com itens para se recuperar. Quando estiver pronto, volte ao Machine Pit. Atenção: a partir de agora, não há mais Emergency Portals. Siga para a Battle Arena, acione os quatro botões e siga para a área vermelha. Avance até o fim e suba em plataformas para chegar ao outro lado e encontrar mais canhões. Prossiga pela plataforma preta e chegue à entrada da próxima área. Entre na nave.

A área é formada por quatro andares com formato circular e está infestada de aranhas Digimons. Você utilizará plataformas azuis para subir até o topo. Elas são acionadas por painéis em cada andar, que ativarão a ponte para a última fase. Os painéis estão divididos em duas cores: rosa e azul. Siga estes passos para ativar a saída:

- No primeiro andar, ative somente os painéis azuis.
- No segundo andar, ative somente o painel azul.
- No terceiro andar, ative somente o painel azul.
- No quarto andar, ative somente o painel rosa.

Isso fará com que haja três painéis azuis ativados a mais que os rosas. Pressione o botão vermelho no quinto andar e entre na última fase pela ponte.



Core Area

Esta área é infestada por Digimons cachorros e aranhas. Sempre destrua todos para prosseguir. Siga para a direita. Ative o botão vermelho atrás do bloco e volte para prosseguir. Para destruir os digimons alados, suba no bloco mais alto. Na próxima área, ative mais uma vez o botão vermelho. Haverá mais três seqüências de botões vermelhos e Digimons alados. Siga pela plataforma que sobe e encontre um portal.

Mecha Rogue X

1ª Parte



Cuidado com as bolas de fogo e com o golpe em que ele voa em círculos e explode. Defenda-se. Ataque com suas armas e afaste-se rapidamente para evitar o contra-ataque. Ele receberá ajuda de outros Digimons. Atenção: destrua primeiro os

companheiros do mestre antes de derrotá-lo. Só assim você vencerá. Caso haja algum companheiro quando ele morrer, outro irá assumir a posição de chefe. Quando derrotá-lo, entre no Portal.

2ª Parte

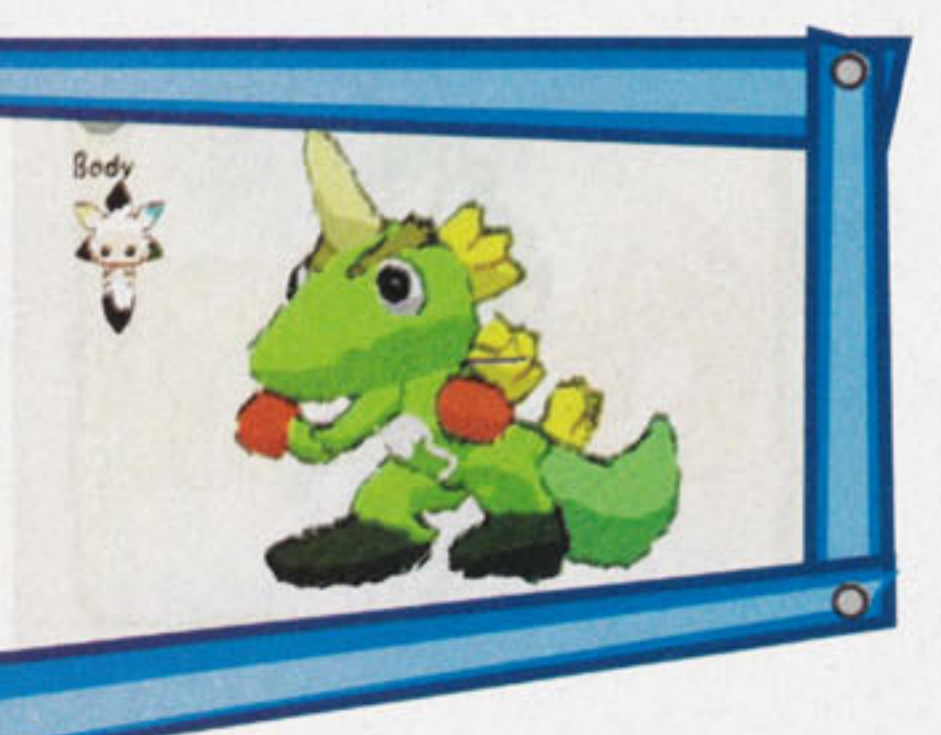


Cuidado com as ondas de energia roxa e com as espécies de luzes que circulam, pois elas irão paralisá-lo. Acerte-o quando as ondas roxas acabarem. Entre no Portal.

3ª Parte

É a parte mais difícil. A terceira transformação possui vários ataques: uma grande onda de energia, pequenas bolas de fogo e um golpe com chicote. Mantenha sua energia sempre alta, pois os ataques do inimigo são fortes. Procure atacar de longe e, quando puder, aproxime-se e ataque rapidamente. Após derrotá-lo, assista ao final.





MAGIC PENGEL



The Quest for Color

Feito para artistas amantes de RPG

Por Ricardo Farah Pereira

Desde que Okami foi anunciado na E3 2005, só se ouvem comentários de que o game da Capcom revolucionará o sistema de jogo e buscará horizontes nunca explorados por um game. No entanto, se você observar a lista de lançamentos do PS2, verá um título que já foi lançado há um bom tempo pela Agetec e que explorou com muita originalidade a sensação de curtir um bom jogo.

Magic Pengel é um RPG que explora os combates entre criaturas controladas por seus donos, que duelam em arenas – algo no bom e velho estilo Pokémon. A grande diferença é que esses monstros não existem da mesma forma que no game de Pikachu (encontrados em vilarejos ou até mesmo guardados em pokébolas). Você é quem desenvolve suas criaturas com o auxílio de um pincel, que serve para desenhar as partes do corpo de seu monstrosinho.

O mais divertido é que o que importa são sua criatividade e seu dom artístico para desenvolver a criatura mais arrasadora e poderosa escolhendo as cores e as formas que seu pincel terá. Cada cor que você utilizar aumentará um atributo em especial. O vermelho aumentará o HP, ao passo que o azul desenvolverá a sorte (Luck), por exemplo.

Com sua criatura pronta, basta encarar a aventura principal do game, que possui um enredo com dois focos principais. O primeiro consiste na missão de encontrar o pai de dois personagens secundários, chamados Taro e Zoe, ao passo que o segundo é a ajuda que você deve dar aos habitantes de um vilarejo, que estão sendo feitos de escravos por um monarca corrupto.

Os combates em turno, inspirados no clássico JoKenPo, trazem como opções nas lutas Attack, Block, Magic e Charge. Attack vence Block. Este é melhor que Magic, que, fechando o ciclo, é mais poderoso que Attack. Charge é fraco contra todos os outros, porém, caso seu personagem sobreviva, no turno seguinte seus golpes serão mais poderosos. Pode parecer que, com esse sistema, não há estratégia nem variedade. Mas a seu dispor estão cerca de 100 tipos de ataques diferentes, e você pode até mesmo evoluir suas magias para aumentar a diversidade dos combates.

Magic Pengel não é um RPG dos mais longos nem ostenta grandes gráficos. Mesmo assim, o fato de você usar sua criatividade na hora de personalizar as criaturas e o desafio que você terá nos combates fazem deste um título mais que recomendável.

Produção: Garakuta-Studio
Distribuição: Agetec
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 2
Nota: 8,5



Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games

DESDE 1995

FINANCIAMOS SUAS COMPRAS COM A

em até **12x**



ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

VENHA SE INSCREVER NO MELHOR CAMPEONATO DE WINNING ELEVEN DO MOMENTO EM NOSSA LOJA 3!*



WWW.DIGITALSTADIUM.COM.BR

KIT PROMOÇÃO
POR R\$ 109,00



PSP



NINTENDO DS



JOGOS ORIGINAIS À PARTIR DE R\$ 170,00

PS Two



PS II



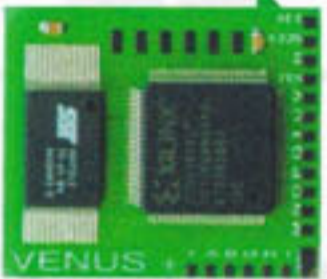
GAME CUBE



X-Box



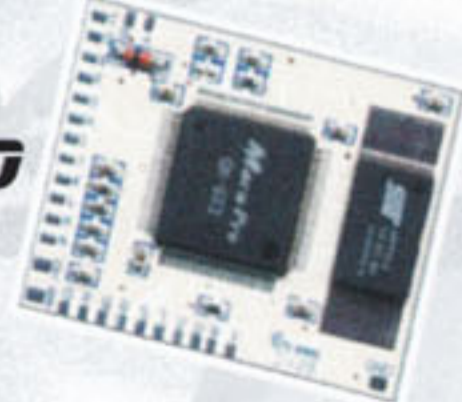
VENUS +



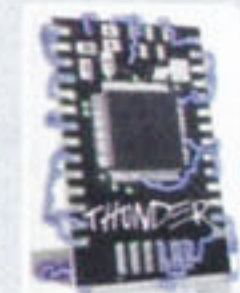
MATRIX INFINITY



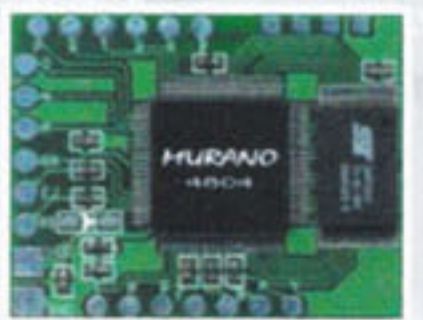
MARS - 805



THUNDER CHIP



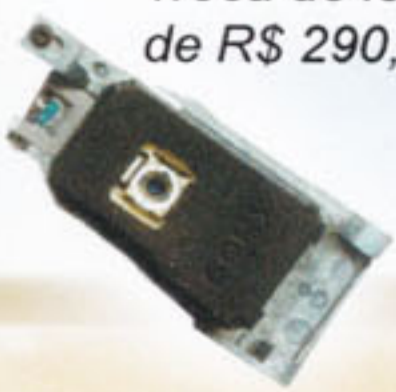
LA6508



MURANO

PROMOÇÃO

Troca do leitor original PS II à partir de R\$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R\$ 150,00 à vista!



Troca do leitor PS One R\$ 139,00 à vista!

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 - Fone: (011) 3361-2783

*Loja 3 - Alameda dos Aicas, 327 - Moema - Funcionamento 14:00hs à 00:00 Fone: (011) 5053-4398

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

X-MEN LEGENDS II

RISE OF APOCALYPSE
Confira os novos personagens e descubra por que o game dos filhos do átomo será o melhor e mais completo título da franquia

EXCLUSIVO

DMS4 Testamos o primeiro destravamento que não necessita de soldas

Direto do Japão

Fatal Frame 3

Nosso CORRESPONDENTE JAPONÊS analisa com exclusividade o game de horror mais aguardado do ano



DETONADOS Completos na revista



Winning Eleven 9

Guia completo para você não se perder na hora da pelada virtual

KOF NeoWave

Aprenda os melhores golpes e destrave os personagens secretos



Delta Force: Black Hawk Down

Sobreviva a um conflito na Somália no game inspirado em *Falcão Negro em Perigo*



Digimon World 4

Controle quatro Digimons e salve o mundo da destruição em um detonado completo



Tomb Raider

Relembre o clássico game do PlayStation que levou Lara Croft ao estrelato



Retro
AVENGERS

416

TRUQUES E DICAS

DICAS
100%
APROVADAS

PlayStation



- >A Bug's Life
- >Azure Dreams
- >Chocobo Racing
- >Clock Tower 2:
The Struggle Within
- >Crash Bandicoot
- >Men: Mutant Academy 2
- >Xena: Warrior Princess
- >Winning Eleven 4
- >World Cup '98

PS2



- >Beyond Good & Evil
- >Constantine
- >Digimon Rumble Arena 2
- >Dino Stalker
- >Ghosthunter
- >King of Fighters 2003
- >King of Fighters:
Maximum Impact
- >Legends of Wrestling 2
- >Playboy: The Mansion
- >Samurai Warriors



Ano II - Número 22 - R\$ 6,90

ISSN - 1679-5008



9 771976 150009

22



Em prol da cultura gamer

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

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


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


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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Luciano Oliveira Miguel

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

