



# P S W WORLD

A REVISTA DO PLAYSTATION • NOTÍCIAS • ANÁLISES • DICAS • PSP

PSWorld 23  
Ano II - R\$ 6,90

JOGAMOS PRIMEIRO

## BURNOUT REVENGE ▶ 100% DETONADO

TODOS OS MODOS DESTRINCHADOS

- Libere os carros secretos
- Crash Mode renovado
- O novo Traffic Attack

Cobertura Exclusiva

TGS  
2005

### A MAIOR FEIRA DE GAMES DO JAPÃO

## ◀ METAL GEAR 4

Veja as primeiras imagens



### EM 1ª MÃO

X-MEN LEGENDS II • FIFA '06  
SHADOW OF THE COLOSSUS  
Marvel Nemesis • The Suffering 2  
Genji: Dawn of the Samurai

### Outros DETONADOS

#### Naruto 2

▶ Tradução completa para concluir os desafios do History Mode



#### Hulk

▶ Detonado, extras e 64 dicas. Todos os Smash Points e muito mais



#### Darkwatch

▶ Todas as fases do sangrento confronto entre Jericho e os vampiros



#### PSone Spider-Man 2

▶ Habilite todas as roupas, os personagens, as galerias e os desafios



A HORA  
DE DECIDIR É AGORA!  
OU VOCÊ É UM  
CRAQUE DE FUTEBOL  
NESCAU  
CAFÉ-COM-LEITE.



**PROMOÇÃO**

Nestlé

**NESCAU**

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



**PARTICIPE DA PROMOÇÃO DESAFIO POWERBOL NESCAU!**  
SÃO 24 CARDS, 24 DESAFIOS DIFERENTES, COM MANOBRAS  
RADICAIS DE FUTEBOL EXPLICADAS PASSO A PASSO PARA  
VOCÊ APRENDER E JOGAR COM A GALERA.  
PARA GANHAR O SEU, TROQUE O CÓDIGO DE BARRAS DO SEU  
ACHOCOLATADO NESCAU NA BANCA DE JORNAL MAIS  
PRÓXIMA. PARA MAIS INFORMAÇÕES E GAMES POWERBOL, ACESSO:

[WWW.NESCAU.COM.BR/DESAFIPOWERBOL](http://WWW.NESCAU.COM.BR/DESAFIPOWERBOL)

# DETONADOS

## ESPECIAL TGS



10

TOKYO GAME SHOW 2005

## REVIEWS



24

SHADOW OF THE COLOSSUS

## TÁ NA MÃO!



22

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

## PREVIEWS



16

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

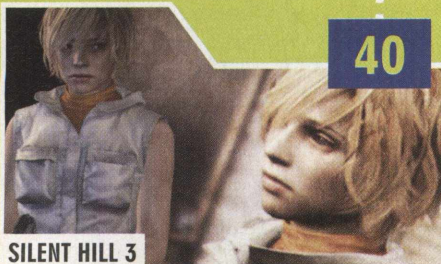
## GAME SHARK



42

FATAL FRAME

## TRUQUES E DICAS



40

SILENT HILL 3

## DETONADO PSONE



44

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO



NARUTO: NARULTIMATE HERO 2

50

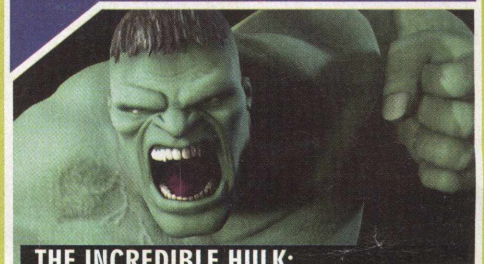
O anime que é febre mundial invade novamente o PlayStation 2



BURNOUT REVENGE

60

Todos os detalhes do game de corrida mais veloz do PS2



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

66

O brutamontes da Marvel destrói tudo em seu novo game



DARKWATCH

72

Ajude Jericho a eliminar vampiros sanguinários no Velho Oeste

**Agora você não tem desculpas para não comprar**

**SAPPHIRE**

**Prêmio de melhor solução em placas gráficas**



Onde Comprar

smart data

[www.smartdata.com.br](http://www.smartdata.com.br)

ibyte  
COMPUTADORES

[www.abyte.com.br](http://www.abyte.com.br)

UCP  
INFORMÁTICA

[www.ucpinformatica.com.br](http://www.ucpinformatica.com.br)

VIABRASIL

[www.viabrasil.net](http://www.viabrasil.net)



X300 Series



X550 Series



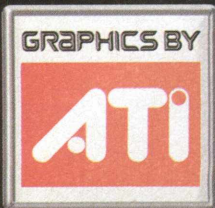
X700 Series



X800 Series



X850 Series



# EM CLIMA ORIENTAL



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, Ricardo Caetano e Ricardo Farah Pereira  
Arte: Paula Colella Ragucci (chefe), Viviane Lopes Faria (designer) e Stephanie Lawrence (designer)  
Revisão e checagem: Milena Castro

## PUBLICIDADE

Casestari 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 jornalistas: 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: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

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

**ANER**  
www.aner.org.br



Neste mês, a Redação viveu um clima de Terra do Sol Nascente. Pela primeira vez, a *PSWorld* esteve na maior feira de entretenimento do oriente, a Tokyo Game Show. Em proporções, o evento só não é maior do que a E3. Mais uma vez, o correspondente Leandro Koraoka fez a diferença, e o resultado você confere nas próximas páginas. A TGS 2005 foi palco de grandes novidades, como as primeiras imagens de MGS4, exibidas em um vídeo impressionante. Mas nem só de Japão a revista foi feita. A parceria com a *Official PlayStation Magazine* nos rendeu a matéria e a entrevista com os produtores de Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, uma das maiores promessas da Square Enix. Os reviews estão quantíssimos, a maioria em primeira mão, como FIFA '06 e Marvel Nemesis. Outra novidade é Ricardo Caetano, o novo integrante da equipe, que já entrou mostrando serviço com três detonados. Por falar neles, para variar, nesta edição há mais cinco games, todos destrinchados do início ao fim. Além do guia, eles possuem dicas e extras para que seu jogo não acabe quando você chegar ao final. Espero que você aproveite ao máximo esta edição e aguarde a próxima, pois uma grande surpresa chegará às bancas de todo o Brasil.

Aprecie sem moderação!

Allan André  
Editor



# 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.



MarketingCall

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](http://ATI.com/PT)



## ▶ PS2 Fat e Slim

Gostaria de saber se há diferença de performance entre os dois modelos do PS2: o tradicional, Fat, e o mais novo modelo, Slim.

Já ouvi falar que esta versão suporta apenas três horas de uso. Isso é verdade?

**Fábio José de Sousa – por e-mail**

*Olá, Fábio.*

*Se você usa apenas jogos originais, os dois modelos suportam a mesma quantidade de horas de jogo.*

*Se usa jogos alternativos, é possível que seu canhão seja forçado um pouco mais e es quente.*

*Pelo fato de o PStwo ser mais frágil, a probabilidade de ele se danificar é maior. Evite o uso constante. A cada três horas, dê a ele um descanso de 30 minutos, aproximadamente.*

## ▶ O neto João

Olá, pessoal da *PSWorld*.

Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês me ajudassem. Existe algum cheat para conseguir Cell Jr. em DBZ Budokai 3? Como faço para conseguir Jinpachi e Eddy em Tekken 5? Existe algum "cheat" para DMC3? Existe DMC4? Se não existir, será lançado para qual plataforma?

Obs.: Meu nome é João, mas o e-mail é da minha avó.

**Maria Célia (avó do João) – por e-mail**

*Oi, João. Tudo certo? Para ter Cell Jr., derrote Piccolo na Dragon Arena quando ele quebrá-la (seu level precisa estar entre 20 e 40). Para liberar Eddy Gordo, você deverá comprar uma roupa especial para Christie. Segure 4, L1, L2, R1, R2 e gire o analógico esquerdo até ouvir "Devil May Cry". Devil May Cry 4 ainda não foi lançado, está previsto para 2006 e sairá para PS3.*

*Um abraço para você e para a dona, Maria Célia.*

## ▶ Áudio e vídeo do PS2

Olá, amigos da *PSWorld*.

Gostaria de saber se existe algum programa que converte áudio e vídeo dos jogos de PS2 como o Psx-multi, do PSone.

Onde posso consegui-lo?

Muito obrigado, e continuem assim, fazendo a melhor revista de games do mundo.

**Thiago Vieira – por e-mail**

*Thiago, o programa PS2 Audio Converter pode converter os arquivos de som para o formato WAV, mas não conhecemos nenhum que converta vídeos. Você pode assistir aos vídeos e às CGs dos games em seu computador com o programa PS2 Movie File Player. Ambos os softwares estão localizados no site [www.megagames.com](http://www.megagames.com), na seção "PlayStation 2 Utilities".*

*Um abraço.*

## ▶ Problemas em MGS 3 e Xenosaga

Olá, amigos da *PSWorld*.

Sou do Paraná e acompanho vocês desde a edição 11. Adoro os reviews e os previews, que ajudam muito na hora de comprar os jogos.

Estou com algumas dúvidas: não consigo achar os sapos 60 e 61 do MGS 3, publicados na edição 14. O único que encontro é o que está sobre a pedra, localizado logo após a perseguição dos guardas com hovercrafts. A outra dúvida é sobre Xenosaga Episode 1. Na fase do Nephilim Tower 2, não consigo passar da parte em que se coloca a seqüência dos pinos de cor azul, verde e vermelha.

Vocês podem me ajudar?

Até mais, pessoal. Continuem assim.

**Paulo Henrique – por e-mail**

*Olá, Paulo. Confira as respostas:*

**MGS 3**

**Sapo 60**

*Motorcycle Area (6ª área) – Equipe-se com a RPG-7 e comece a*



*fazer a varredura da*

*área à sua direita.*

*Imediatamente,*

*após passar por um registro, o sapo estará na frente de uma rocha.*

**Sapo 61**

*Motorcycle Area (7ª área) – Preste atenção ao lado esquerdo da motocicleta com um falcão. O sapo estará sentado no alto da primeira pedra que você verá.*

**Xenosaga Episode 1**

*A seqüência é: Coluna verde – sopra acima de um segmento Coluna vermelha – sopra acima de quatro segmentos Coluna azul – sopra acima de três segmentos*

## ▶ Detonado Area 51

Gostaria de saber se existe alguma edição que traga o jogo Area 51 detonado.

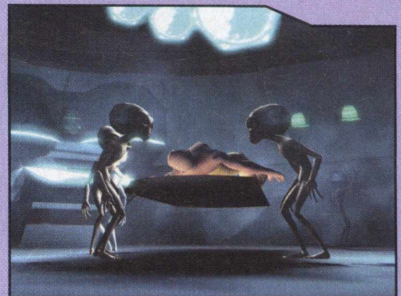
Obrigado.

**Rogério Chaves – por e-mail**

Rogério, o detonado do Area 51 você encontra na edição 19 da *PSWorld*.

Para comprá-la, acesse [www.lojadigerati.com.br](http://www.lojadigerati.com.br).

Até a próxima!



# TGS 2005

Por Leandro Kuraoka

## PSWorld no Japão

Desde as 10 da manhã, a movimentação na estação de trem Kaihin Makuhari era intensa. Uma verdadeira torre de babel, americanos, ingleses, italianos, chineses, coreanos e brasileiros se misturavam na multidão, organizada em filas em frente ao enorme complexo do Makuhari Messe. Entradas eram vendidas em diversos pontos ao redor do evento tanto pelos organizadores quanto por cambistas. Estrangeiros com câmeras fotográficas registravam tudo.

Neste ano, houve várias equipes de reportagem internacionais fazendo flashes ao vivo do evento. Não era raro encontrar com uma equipe de televisão americana ou europeia entrevistando produtores e visitantes.

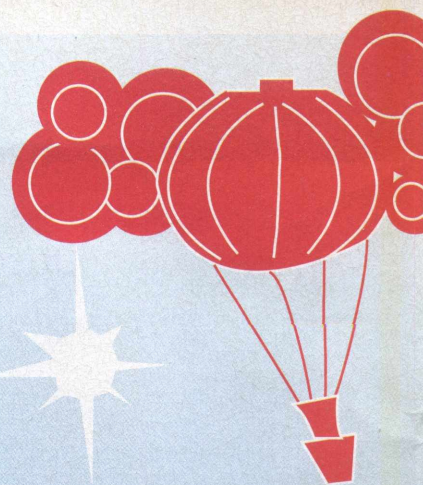
Como todo grande evento que se preze, a TGS estava abarrotada de lindas modelos nipônicas. Em todos os estandes, havia lindas garotas distribuindo sorrisos, panfletos e brindes para os transeuntes, todas muito simpáticas e constantemente assediadas por fotógrafos, que não hesitavam em pedir para que fizessem poses. Nesse quesito, o destaque foi a softhouse D3publisher, que, apesar

de setembro, para os gamers japoneses, é mês de Tokyo Game Show. O segundo maior evento de games do planeta recebe anualmente mais de 100 mil visitantes sedentos de novidades sobre a indústria do entretenimento. Este ano, a feira teve recorde de público. Foram mais de 176 mil pessoas nos três dias de evento, que aconteceram entre 16 e 18 de setembro. A PSWorld esteve lá e traz o melhor da Tokyo Game Show para você.

de não produzir grandes jogos, trouxe modelos exuberantes com roupas para lá de extravagantes.

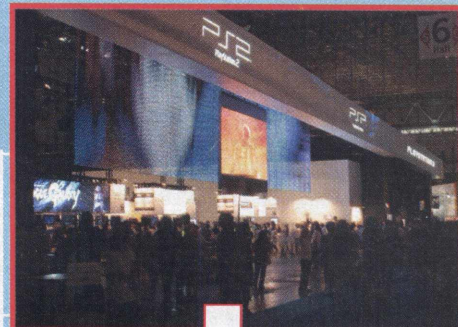
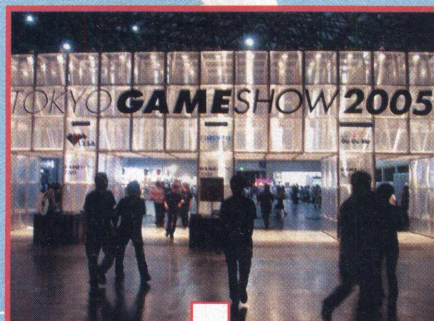
Por falar em games, o maior destaque do evento foi o PlayStation 3. O estande da Sony era gigantesco e, além de trazer os lançamentos para PS2 e PSP, montou um verdadeiro cinema para mostrar o potencial de seu novo brinquedinho. Os vídeos apresentados no telão mostravam um pouco do que cada softhouse preparou para a próxima geração, com destaque para o vídeo de Metal Gear Solid 4 e de Biohazard 5 (Resident Evil 5), os quais arrancaram aplausos da plateia. A apresentação de vários jogos amenizou um pouco a frustração de boa parte do público, que almejava um test drive do console. O novo PlayStation ficou exposto em uma vitrine para o olhar malicioso dos milhares de gamers que passaram pelo estande.

Nem a apresentação do controle do Revolution nem a nova plataforma da Nintendo nem a possibilidade de testar o já pronto X360 conseguiram ofuscar o nome PlayStation, que mais uma vez foi o destaque da TGS.



**¿ Você sabia?**

Tóquio não é o palco da TGS como sugere o nome. O evento acontece na província vizinha, Chiba. Mas, como marketing é a alma do negócio, acharam melhor usar o nome Tokio Game Show pela proximidade da capital japonesa em relação ao local do evento (aproximadamente 20 minutos de trem).



## PSP: Poucos, mas bons lançamentos

Mesmo passando por uma fase escassa de títulos, o PSP fez uma boa apresentação na TGS 2005. Sobressaíram-se os lançamentos exclusivos, um dos pontos fracos do portátil da Sony.

### PSP Boku no Watashi no Katamari Damacy

Katamari também estará no PSP. A versão exclusiva, mostrada na feira, é bem semelhante ou até melhor que a do PS2. A falta do segundo analógico parece não ser um problema para o jogo.



### PSP Every Extend Extra

Dos mesmos criadores de Lumines, Every Extend Extra é um puzzle que promete muito. Misturando elementos encontrados em jogos de tiro e musicais, é uma viagem totalmente insana.



### PSP Exit

Semelhante ao clássico Comix Zone, do Mega Drive, Exit é um jogo de ação lateral que se desenvolve como uma história em quadrinhos. Outro título bem original.



### PSP Loco Roco

Um dos jogos de maior destaque do console, Loco Roco é um game de plataforma bem diferente e divertido em que você controla uma espécie de bexiga que pode adquirir formas diferentes de acordo com os desafios da fase.



### PSP Metal Gear Ac!d 2

Snake volta com tudo em sua missão paralela no PSP. Com um visual diferente, totalmente em Cel Shading, o jogo continua com o mesmo sistema de combate, baseado em cartas.



### PSP World Soccer Winning Eleven 9

O melhor simulador de futebol do mundo apareceu cheio de pompa. Praticamente idêntico à versão recém-lançada para PS2, WE9 promete trazer muita diversão aos proprietários do portátil da Sony.

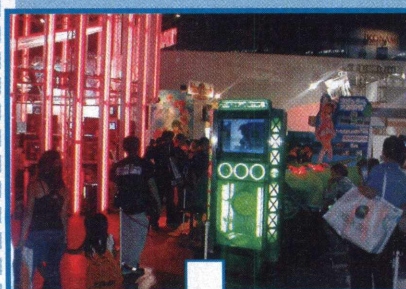


### Lista de jogos do PSP

- Ape Escape Academy 2
- Boku no Watashi no Katamari Damacy
- Bounty Hounds
- Byte Hell 2000
- Every Extend Extra
- Exit
- Fukufuku no Shima
- Gallery Fake
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- Goku Makaimura
- Guilty Gear XX #Reload
- Gundam Battle Tactics
- Initial D: Street Stage
- Irregular Hunter X
- Loco Roco
- Metal Gear Acid 2
- Monster Hunter Portable
- Monster Kingdom: Jewel Summoner
- Patlabor: Come Back Mini-Pato
- Princess Crown
- Puyo Puyo Fever 2
- Rengoku 2
- RockMan Dash 2
- Rockman Rockman
- Sengoku Musou
- Shin Megami Tensei: Devil Summoner
- Street Fighter Zero 3 Double Upper
- Super Robot Wars MX Portable
- Talkman
- Tokobot

### ! Você sabia?

A Tokio Game Show já foi semestral, mas desde 2002 acontece uma vez por ano, geralmente no mês de setembro, quando o forte verão japonês está chegando ao fim.



## O PS2 continua forte

Os donos de PS2 por o todo mundo podem respirar aliviados. A quantidade de lançamentos para o console da Sony é a maior da TGS deste ano. Mesmo com a proximidade do lançamento dos consoles da nova geração, os produtores provaram que o PS2 ainda rende muito e mostraram jogos esperados pelo público. Alguns títulos, como God of War, finalmente serão lançados no mercado japonês, e outros, como Resident Evil 4, apareceram pouco antes da data de lançamento. As grandes produtoras apresentaram suas armas, e alguns games merecem destaque.



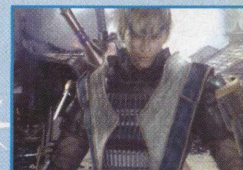
### PS2 Resident Evil 4

A tão aguardada seqüência do survival horror para PS2 apareceu na TGS 2005 em uma versão demo. Os jogadores puderam comparar a versão de PS2 com a de GameCube e tirar suas conclusões. A versão do PS2 contém vários extras, inclusive uma sidequest com Ada Wong.



### PS2 Onimusha: Dawn of Dreams

A série dos samurais recomeça. O inimigo, agora, é Toyotomi Hideyoshi, braço direito de Nobunaga Oda. O jogo terá pelo menos o dobro do tamanho de Onimusha 3, além de vários elementos, como o contra-ataque devastador e o sistema de recolher almas.



### PS2 Kingdom Hearts 2

O RPG, que une os personagens de Final Fantasy e os carismáticos desenhos da Disney, volta nesta aguardada seqüência. O game continua com uma excelente parte gráfica e traz algumas correções, como o controle de câmera nas batalhas.



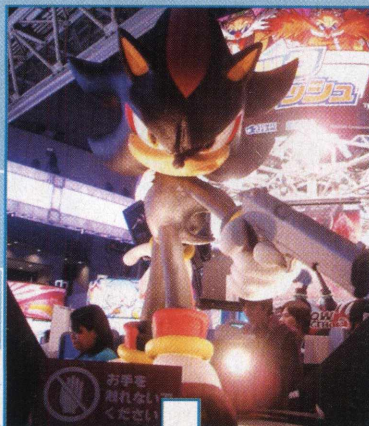
### PS2 The Matrix: The Path of Neo

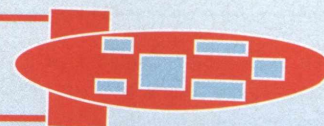
Finalmente os fãs de Matrix poderão realizar seu sonho em relação aos games da série: controlar o Escolhido. Você viverá os principais momentos da trilogia: enfrentará os agentes (principalmente o Smith) e tentará salvar Zion da ameaça do mundo mecânico.



### PS2 King Kong

O macaco gigante estará de volta aos cinemas e aparecerá também nos games. Baseados na concepção de Peter Jackson da história original, de 1933, os produtores da Ubisoft darão o controle de King Kong ao jogador para que sobreviva aos perigos das selvas e da cidade grande.





## Lista de jogos de PS2

- Akumajou Dracula: Yami no Jyuin
- Chronicles of Narnia
- Code Age
- Dance Dance Revolution Strike
- Devil Summoner: Kuzuha Rydoh
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- Dragonball Z Sparking!
- Fahrenheit
- Fighting for One Piece
- Genso Suikoden V
- Gunparade Orchestra : Shiro no Shou
- J.League Winning Eleven 9 Asian Championship
- Kamen Rider
- KOF Maximum Impact 2
- Langrisser III
- Metal Gear Solid 3 Subsistence
- Monster Farm 5 Circus Caravan
- Monster Hunter 2
- NBA Live 2006
- NeoGeo Battle Coliseum
- Nobunaga no Yabou Online: Hiryyu no Shou
- Okami
- Phantasy Star Universe
- Raiden III
- Ratchet & Clank 4th
- Rhapsodia
- Rogue Galaxy
- Ryuu ga Gotoku
- Sega Rally 2006
- Shadow of the Colossus
- Shadow the Hedgehog
- Shin Sangoku Musou 4 Mosouden
- Siren 2
- Sonic Riders
- Soul Calibur III
- Tales of the Abyss
- The King of Fighters: Orochi Chapter
- Winback 2 Project Poseidon

## Há filas no Japão, também

Como a TGS é aberta ao público, a produção do evento disponibilizou consoles para que todos jogassem demos dos lançamentos. No que diz respeito aos jogos de PS2, o game Monster Hunter 2 foi o mais procurado, com filas de até três horas.

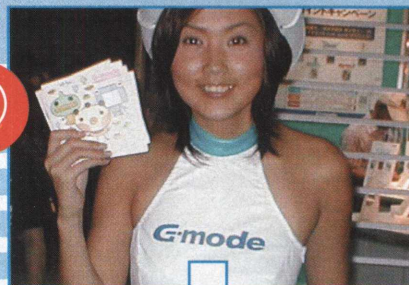
Confira a lista dos jogos e respectivos os tempos de espera.

Monster Hunter 2	(PS2)	3h
Suikoden V	(PS2)	2h30
Takes of the Abyss	(PS2)	2h30
Phantasy Star Universe	(PS2)	2h30
Bleach	(PS2)	2h
Siren 2	(PS2)	2h
Pop'n Music 12	(PS2)	1h30
Shadow of the Colossus	(PS2)	1h20
Resident Evil 4	(PS2)	1h10
Ninety-Nine Nights	(X360)	1h

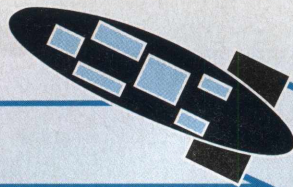


## Você sabia?

Existem estandes de vendas no evento. O mais popular é o da Square Enix, que traz de bichos de pelúcia a peças de roupa de personagens da série Final Fantasy e tem filas durante todo o evento. O segundo estande mais popular é o da Capcom, com artigos de Biohazard, seguido da Cospa, uma loja que disponibiliza acessórios para cosplay.



# O PS3 ataca novamente



Mais uma vez, a Sony dominou a feira. Mesmo que o PS3 tenha sido a grande atração, não foi possível jogar nele. A empresa mostrou algumas novidades quentes para o videogame; outras, nem tanto, mas o que se presenciou na feira foi algo surpreendente – a começar pelo vídeo inédito de MGS4. A Konami mostrou competência (confira na página ao lado). Sobre Resident Evil 5, por exemplo, a Capcom não trouxe nenhuma grande novidade. O vídeo, que já circulava pela Internet, pôde ser visto novamente na feira.

Para animar um pouco os visitantes, a Sony anunciou oficialmente uma lista com 102 jogos que estão em produção para a plataforma, e muitos deles devem estar prontos quando o console for lançado. Na TGS, cerca de 20 títulos dos mais variados gêneros marcaram presença.



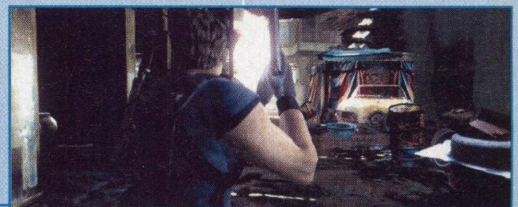
## PS3 Sonic The Hedgehog

Apesar de o game ter o mesmo nome da versão para Mega Drive, Sonic The Hedgehog será um game totalmente novo. A Sega justificou o título do jogo pelo fato de o porco-espinho estar completando seu 15º aniversário.



## PS3 Resident Evil 5

Um dos games mais aguardados da próxima geração mostrou do que a Capcom é capaz. RE5 deve trazer de volta o herói da primeira versão, Chris Redfield, em um novo cenário, desta vez com luz solar e muito, mas muito calor.



## PS3 Warhawk

O game, que não aparece desde o PSone, está de volta. O vídeo exibido mostra que, além dos combates aéreos, Warhawk deve contar com batalhas pela terra. As imagens exibiam centenas de aviões voando simultaneamente em grupos que se assemelhavam a uma nuvem de gafanhotos.



## PS3 Devil May Cry 4

Como foi revelado na E3 2005, Dante tem sua presença confirmada na próxima geração. DMC4 será exclusivo para PS3. Um novo vídeo foi exibido, e logo de início aparece “PS3 Only”. Dante interagiu com a câmera e mostrou um pouco do que pode acontecer em seu novo game.



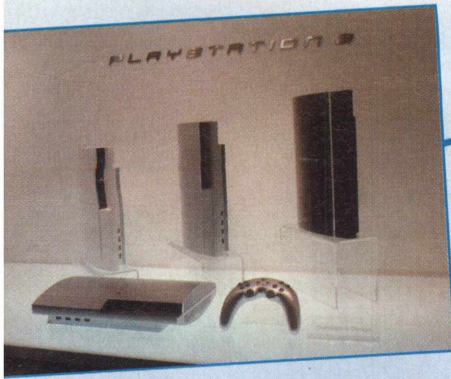
## PS3 Project Assassins

Pouco foi revelado a respeito do game. A produção está sendo feita pela mesma equipe de Prince of Persia, da Ubisoft. As cenas exibidas mostram um cavaleiro medieval portando uma espada. Foram só alguns segundos, mas as imagens deram um ar de mistério fascinante.



## ! Você sabia?

Certas softhouses não permitem que se tirem fotos dentro dos stands. Square Enix e Sega lideram o ranking dos fiscais chatos, que vivem pedindo para que os fotógrafos não usem câmeras.



## ! Você sabia?

A TGS também é um festival de cosplayers. Games e animes caminham lado a lado no Japão, e já era de se esperar a presença dos fãs de personagens no evento. Como no país tudo é muito organizado, existe um local determinado para tirar fotos dos cosplayers, já que parar as pessoas para tirar fotos traria um problema gigantesco devido ao número de pessoas que trafega por lá.



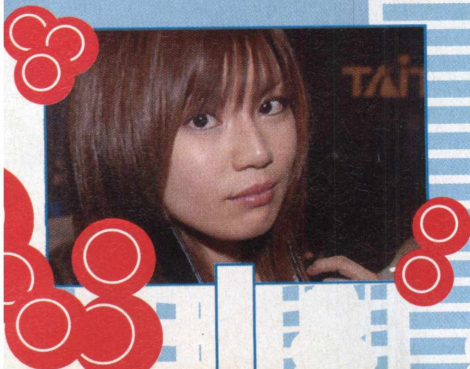
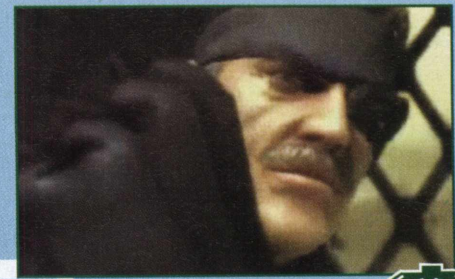
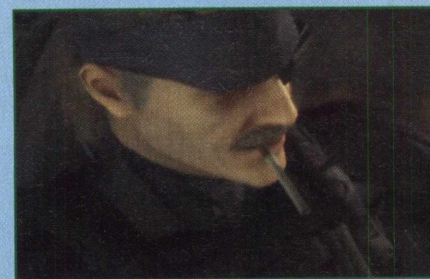
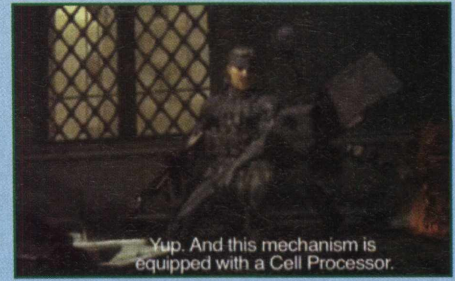
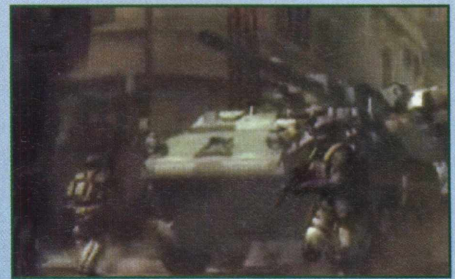
### Lista de jogos de PS3

- Armored Core 4
- Blade Storm: Hundred Years War
- Brothers in Arms
- Derby Stallion
- Devil May Cry 4
- Dynasty Warriors
- Fatal Inertia
- Gradius
- Hitsuji Mura
- Jikkyou Powerful Pro Yakyuu
- Killing Day
- King of Fighters: Maximum Impact 3
- Lair
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Ni-Oh
- Project Assassins
- Project Psychic
- Resident Evil 5
- Sonic The Hedgehog
- Super Robot Taisen
- Warhawk
- Way of the Samurai 3

## Kojima mostra Metal Gear Solid 4

Nesta edição da TGS, o mestre Hideo Kojima mostrou alguns minutos de sua próxima obra de arte. Nove minutos de Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots, para PlayStation 3, foram mostrados durante o evento e surpreenderam até o mais desanimado visitante. Diferentemente da E3, quando foram exibidos os primeiros games do PS3 e houve a dúvida se eram em tempo real, Kojima interagiu com o vídeo, mostrando que sua obra não foi pré-renderizada. Ele pausou o game, mudou posições de câmera e alterou efeitos de luz e de foco.

O vídeo mostra uma guerra futurista. Snake está mais velho, de cabelos e bigode branco.



PREVIEW ESPECIAL

# DIRGE OF CERBERUS

## Final Fantasy VII

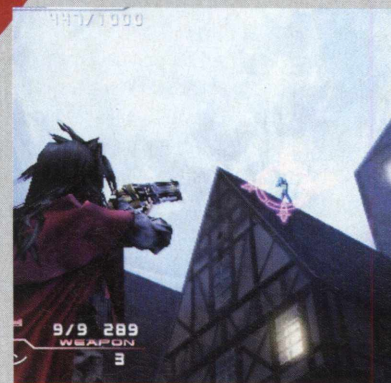
Final Fantasy shooter?

**Y**oshinori Kitase, a mente por trás da fase moderna de Final Fantasy, está pronto para tentar algo novo. Depois de uma série de RPGs tradicionais, o próximo projeto de Kitase é um gênero novo: RPG de tiro e ação, como ele gosta de chamá-lo. Dirge of Cerberus, uma parte da invasão multimídia de Final Fantasy VII (que inclui também dois games para portáteis e um filme), mistura elementos de RPG, ação e shooter em uma fórmula inédita para a série.

O enredo de Dirge of Cerberus começa um ano depois de Advent Children, o filme em computação gráfica que chegará às telonas até o final do ano (este se passa dois anos depois de FFVII, o game). Vincent Valentine está investigando o Deep Ground, um misterioso grupo de soldados mercenários. Ao lado de Vincent está a WRO, ou World Recovery Organization (Organização para a Recuperação do Mundo), um grupo de voluntários que tenta restaurar o planeta depois do choque do meteoro invocado por Sephiroth. A organização é liderada por Reeve, que controlava Cait Sith em FFVII. As forças por trás de Deep Ground permanecem incógnitas, mas um homem musculoso chamado Azul e uma moça de olhos amarelos são soldados de elite do grupo.

Vincent tem três tipos de armas à disposição: metralhadoras de baixo poder, mas rápidas, pistolas padrão e rifles potentes e de alta precisão. Todo o armamento pode receber upgrades e modificações, como uma mira telescópica ou um silenciador. Caso os inimigos cheguem perto demais, Vincent pode dar socos e chutes. Além disso, considerando o modo Limit Break de Final Fantasy VII, ele pode entrar em um frenesi e se transformar temporariamente em uma criatura de cabelos brancos que atira projéteis mágicos.

No modo multiplayer, os jogadores assumem o papel de um soldado da Deep Ground e desafiam outros membros do grupo para ganhar medalhas e subir de ranking. Kitase e sua equipe planejam implementar a clássica deathmatch, um modo de times e um terceiro modo com missões cooperativas, nas quais os jogadores deverão se unir para enfrentar poderosos chefes. Conforme vencem, armas e armaduras mais poderosas são disponibilizadas.



**Produção:** Square Enix  
**Distribuição:** Square Enix  
**Plataformas:** PS2  
**Gênero:** RPG/Tiro  
**Jogadores:** 1  
**Site:** [www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

**Lançamento:** 03/01/2006  
**Expectativa:** 8,0

# PREVIEW ESPECIAL

## As palavras do mestre

Poucos gamedesigners tiveram tanto impacto no universo do entretenimento eletrônico quanto Yoshinori Kitase, afinal de contas, ele definiu o modelo de RPGs quando dirigiu Final Fantasy VII, em 1997. Mas seu mais novo projeto passa longe das experiências anteriores. Seria um sinal de novos tempos? Perdemos um dos mestres do RPG? Com a palavra, Yoshinori Kitase.

**PSWorld:** De onde surgiu a idéia de ressuscitar o universo de Final Fantasy VII em uma série de projetos diferentes?

**Yoshinori Kitase:** Tudo começou com o filme Advent Children, mas apenas um título não daria conta de todo esse universo. Então, paralelamente ao início da produção de Advent, nossa equipe surgiu com as idéias de Before Crisis, o jogo para celulares, e de Dirge of Cerberus, o jogo de ação para PS2, para sustentar o mundo de FFVII.

**PSW:** Esse grupo de projetos exige uma força-tarefa imensa, considerando que são quatro projetos paralelos (Advent Children, Before Crisis, Crisis Core e o próprio Dirge). Os vídeos em CG de Dirge parecem ter o mesmo modelo de Vincent em Advent Children. Foi possível compartilhar as várias fontes dos projetos?

**YK:** A princípio, esperávamos poder compartilhar várias partes, mas, no final das contas, acabou sendo meio difícil compartilhar qualquer coisa. Um bom exemplo é a diferença de design de Vincent em Advent e em Dirge. Se você reparar, seu cabelo em Advent é suave e bem cuidado, mas em Dirge é mais caricato e pontudo. [Tetsuya] Nomura fez o design dos personagens e optou por um estilo diferente em cada um dos títulos. Assim, tudo acabou personalizado de acordo com o projeto.

**PSW:** Alguns anos atrás, houve rumores de um game de ação baseado em FFVII, mas todos esperavam que Cloud fosse o personagem principal. Vincent é uma escolha inesperada – ele é um personagem secreto e sua história está bem escondida no game. Por que não Cloud ou outro personagem?

**YK:** [Quando começamos Dirge,] Advent Children já estava sendo feito, e nele você conhece profundamente a história de Cloud e Tifa. Advent Children completa a história de Cloud. Para completar, ele não usa uma arma de fogo, e a idéia era fazer um jogo de tiro. Por isso a escolha foi Vincent. Mesmo que ele seja um personagem secreto em Final Fantasy VII, ele tinha uma relação profunda com Shinra, Hojo e Sephiroth. Então, de certa forma, a gente já tinha drama associado a esses personagens.

**PSW:** É interessante observar que, no ressurgimento de Final Fantasy VII, nenhum dos quatro títulos é um RPG tradicional. Essa foi uma decisão consciente ou simplesmente acabou ficando assim?

**YK:** Um RPG consome tanto tempo e tanta equipe para ser feito que, caso tivéssemos decidido fazer um, teria feito sombra nos outros. Seria necessário ter muita dedicação física e emocional. A idéia era fazer games no universo de FFVII, mas nunca houve planos de fazer um RPG tradicional, uma continuação verdadeira.



**PSW:** A primeira continuação de um Final Fantasy foi Final Fantasy X-2. Uma das principais razões para a Square-Enix realizar o projeto foi a de que ele seria barato, já que teoricamente eles poderiam reciclar a arte, os personagens e todo o mundo de FFX. Mesmo assim, a equipe precisou recriar tudo. Então, por que investir tanto em Final Fantasy VII, e não em projetos inéditos?

**YK:** FFVII foi um marco na série e o começo de uma nova era. Até Final Fantasy XII, o modelo dos games veio de VII. Essa foi uma das razões. A segunda razão foi que FFVII é um RPG popular e renomado, então há milhões de fãs ao redor do mundo. Quando fizemos X-2, aprendemos que podemos fazer uma continuação reaproveitando algumas coisas, mas achamos que para VII precisávamos de uma abordagem diferente. Os membros originais da equipe de FFVII estavam trabalhando em outros projetos, mas todos conseguiram se unir novamente. Seria meio sem sentido montar um time diferente para trabalhar em uma continuação para VII. Assim, os títulos seriam bons o suficiente para não decepcionar a equipe, a empresa ou os fãs.

**PSW:** Alguns fãs ficaram ofendidos com o tom sonso de Final Fantasy X-2. Sua equipe pensou em dar um clima parecido a algum jogo baseado em FFVII?

**YK:** Não, mas seria engraçado ter Cait Sith como o protagonista de algum jogo. Antes de FF X-2, Final Fantasy havia se estabelecido como uma marca séria. Por causa dessa pressão, nossos artistas nunca podiam ser tão ousados ou criativos quanto queriam e não tinham liberdade de aparecer com algo novo. X-2 lembrou nossa equipe de que há muitas possibilidades em um Final Fantasy. Por causa do game, pudemos escolher com tanta ousadia o que fazer no ressurgimento de VII. Se não houvesse um X-2, não poderíamos ter considerado outra coisa além de um RPG tradicional.

**PSW:** Você disse que foi muito difícil realizar Final Fantasy X, mas fazer X-2 foi divertido. Como você se sente ao fazer Dirge?

**YK:** Ainda é no PS2, então tecnicamente tem sido tranquilo, mas é a primeira vez que fazemos um game de tiro. Já sabemos por experiência própria como fazer um bom RPG e que tipo de reação esperar dos fãs. Mas, em um game de ação, tivemos que começar do zero. Por ser nosso primeiro do gênero, ficamos indo para frente e para trás com cada decisão.

**PSW:** Hinorobu Sakaguchi, que inventou a série Final Fantasy, recentemente abandonou a Square para fundar sua própria companhia, a Mistwalker, que está fazendo dois RPGs para Xbox 360. Como você se sente em relação a essa competição contra o pai de Final Fantasy na próxima geração de consoles?

**YK:** Eu saio para almoçar com Sakaguchi de vez em quando. A nossa relação é muito boa. A mensagem dele para mim é algo do tipo "vamos melhorar a qualidade um do outro. Vamos crescer juntos e completar o trabalho um do outro". Antes de a Square Enix ser a Square Enix – na época que era a Squaresoft – havia muitos times dentro da empresa, então existia certa competição entre eles para fazer melhores jogos que os outros. Essa cultura já existia na empresa, e ela foi aumentada depois que Sakaguchi saiu. Nossa intenção ainda é fazer bons jogos, que impressionem os outros. Se você olhar para o mercado japonês, ele está meio saturado. É bom ter um rival que o estimule a fazer o melhor. Esse é nosso relacionamento.



ANIMES EM DVD

DESENHOS  
CLÁSSICOS

TOYS E  
GARAGE KIT

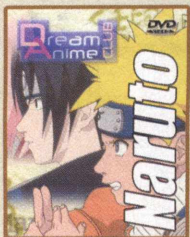
TOHUSATSUS  
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

ANIME MUSIC

COSPLAY  
(FANTASIAS E  
ACESSÓRIOS)



LOJA ESPECIALIZADA EM  
DESENHO JAPONÊS



LANÇAMENTOS EM DVD

# DREAM ANIME CLUB

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

SOGO PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612  
AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119  
EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114  
RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO

# PREVIEW

## FIELD COMMANDER

### Guerra de portáteis

Por Ricardo Farah Pereira

Fórmulas de sucesso são exageradamente plagiadas. Na maioria das vezes, a intenção de quem as copia é melhorá-las e inovar. Nessa regra se inclui a série GTA, uma das mais copiadas desta geração, ainda que os plagiadores em sua maioria não tenham inovado tanto quanto quisessem.

Field Commander se encaixa nesse perfil perfeitamente. Sua essência é baseada em Advance Wars, título do Game Boy Advance que se tornou sucesso absoluto no portátil e ganhou uma terceira versão recentemente, para Nintendo DS.

No game de estratégia da Sony, os jogadores comandam um exército que inclui cerca de 15 unidades distintas, entre tanques, jipes e batedores de elite. Cabe a você posicionar cada membro de sua esquadra estrategicamente na área e tentar vencer o exército inimigo pelos turnos que sucedem o combate.

A ação e o desafio devem ser explorados ao máximo pelo fato de o game ser totalmente em 3D e contar com Story mode e com partidas multiplayer via wi-fi ou online.

Tudo indica que este será mais um ousado título do PSP a usar uma fórmula de sucesso viciante a ponto de fazê-lo largar qualquer outro clássico do portátil.



**Produção:** Sony Online  
**Distribuição:** SCEA  
**Plataforma:** PSP  
**Gênero:** Estratégia  
**Jogadores:** Ainda não definido  
**Site:** [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)

**Lançamento:** 1º trimestre de 2005  
**Expectativa:** 8,5

## CHRONICLES OF NARNIA

### Uma nova franquia de sucesso?

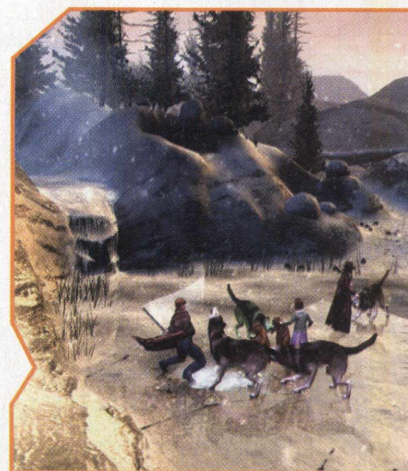
Por Ricardo Farah Pereira

Se *O Senhor dos Anéis* não fez escola, no mínimo serviu de exemplo para que outros filmes e games fossem lançados com base em livros de uma franquia. Harry Potter seguiu a regra com muita sabedoria. Como o segredo é caminhar no sentido da maré, a Disney tratou de preparar uma adaptação para os cinemas de *As Crônicas de Narnia*, que corresponde a uma série de livros criados por C. S. Lewis na década de 70. Em parceria com a Traveller's Tales, a empresa lançará um game baseado no filme para quase todas as plataformas.

Assim como no longa, a história do game foca

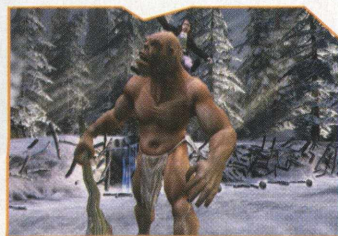
a aventura de quatro jovens irmãos que, em uma ocasião misteriosa, encontram uma passagem secreta em um armário, que os transporta para um mundo chamado Narnia. Os jovens descobrem que o reino vem sofrendo uma maldição mágica de uma perversa bruxa que transformou todo o ambiente em um inverno eterno.

Como um clássico jogo de aventura em terceira pessoa, o game promete agradar não apenas os jovens que curtirem o filme como também os adultos que já tiveram a chance de conhecer a empolgante história dos livros de C. S. Lewis.



**Produção:** Buena Vista Games  
**Distribuição:** Traveller's Tales  
**Plataformas:** PS2, Xbox, GC, PC, DS, PSP, GBA  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 2  
**Site:** [www.t-tales.com](http://www.t-tales.com)

**Lançamento:** Novembro de 2005  
**Expectativa:** 7,0



Você fica mais velho, mas não pára de jogar.  
Nós também não.

# PSWORLD

2 anos

Veja a revolução na próxima edição **11/05**

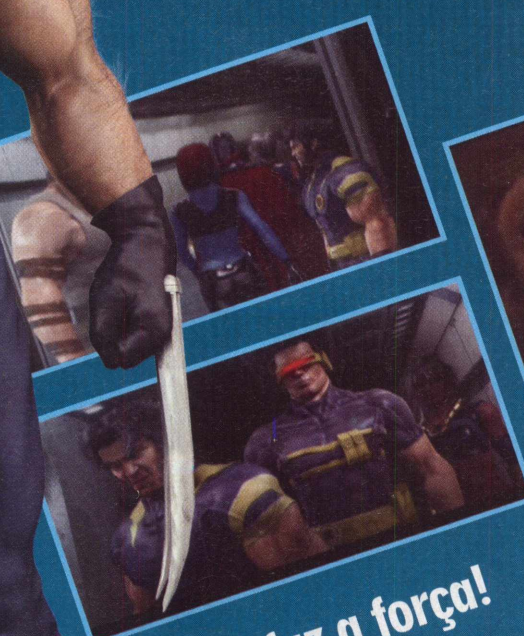
Novas seções • Novo visual • Mais dicas • Muitos prêmios • Mais conteúdo • A qualidade que você já conhece

# 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.



# X-MEN LEGENDS II Rise of Apocalypse III



## A união faz a força!

Os mutantes estão de volta na série Legends e agora precisam se unir se quiserem derrotar um inimigo maior: Apocalypse, o mais velho e poderoso mutante. Os X-Men se unirão à Irmandade dos Mutantes, liderada por Magneto, para acabar com o próprio Magneto, que deverão passar por diferentes cenários, como as famosas regiões de Genosha, a Terra Maldita e até o Egito, de onde veio Apocalypse. Outra novidade é a grande variedade de inimigos (por volta de 100) incluindo os Robôs Sentinelas, que tentarão destruir o grupo de mutantes a qualquer custo.

Os jogadores poderão formar grupos de combate de até 4 integrantes no modo single player e no modo multiplayer, usando o treinamento e para a diversão dos mutantes. Prepare seus poderes e desafie o temido Apocalypse neste game, que mistura ação e RPG na dose certa.

**Produção:** Raven Software  
**Distribuição:** Activision  
**Plataformas:** PS2, Xbox, GameCube, PC  
**Gênero:** Ação/RPG  
**Jogadores:** 4  
**Site:** [www.xmenlegends2.com](http://www.xmenlegends2.com)



## Player 1

GET  
READY!

NOTA  
7,5

Ricardo Caetano

### ▶ GRÁFICOS 7,0

Comparado ao de seu antecessor, o gráfico de Legends II é superior. Com a tecnologia Cel Shading mais uma vez, os gráficos foram melhorados, principalmente quando há closes dos personagens.

O tamanho deles na tela é pequeno, mas se enquadra ao tipo do jogo (RPG). Os cenários são bem detalhados, e as explosões e os itens destruídos estão bem-feitos.

### ▶ SOM 7,5

O som agrada por trazer frases ditas pelos personagens quando eles não estão parados por muito tempo, e os resmungos de Wolverine são as melhores.

As músicas são simples, mas não comprometem, e os efeitos sonoros estão bem produzidos para que as explosões ajudem a dar emoção ao game.

### ▶ JOGABILIDADE 7,5

São simples a movimentação pela tela utilizando o analógico esquerdo e o controle da câmera pelo analógico direito. Os controles são fáceis. Os poderes são facilmente executados, pois é necessário apenas segurar R2 e apertar o botão correspondente para executar seus oponentes com habilidades mutantes.

### ▶ VEREDICTO 7,5

Todo game produzido com a marca X-Men deve ter um tratamento especial, e X-Men Legends II: Rise of Apocalypse não foge à regra. O jogo agrada pela possibilidade de controlar Magneto e seus companheiros, que antes eram opositores aos X-Men, pela grande variedade de inimigos que aparecem durante o caminho dos mutantes e pela opção multiplayer, na qual você poderá convidar seus amigos para formar sua própria legião de mutantes.

Uma continuação que supera seu antecessor, o game é recomendado aos amantes da Marvel e para quem gosta de games com muita estratégia em grupo.

## Player 2

GET  
READY!

NOTA  
8,0

Fernando Wiek

### ▶ GRÁFICOS 7,5

X-Men Legends não era um primor gráfico, e Legends II também não, mas vários quesitos foram aperfeiçoados.

Os personagens parecem mais bem definidos, bem como os cenários, que se mostram mais variados. Mesmo com muitos personagens na tela, o jogo não tem de slowdowns e se mantém estável na maioria das fases.

O único ponto muito confuso são os menus, com uma interface mal construída e pouco intuitiva.

### ▶ SOM 7,0

Muito semelhante ao do primeiro game, o som de X-Men Legends II é razoável, com uma boa atuação de voz para os personagens e ótimos efeitos sonoros.

A música mantém o clima de ação e de tensão do jogo, mas não é nada que mereça muito destaque.

No todo, o som é bom.

### ▶ JOGABILIDADE 8,0

A grande novidade do título é esta. Agora você poderá controlar, além dos mutantes do X-Men, o pessoal da Irmandade dos Mutantes, na qual Magneto e seus seguidores juntam suas forças com as dos filhos do átomo para derrotar o temido Apocalypse.

O sistema de jogo volta intacto. Legends continua sendo um divertido game de ação com toques de RPG.

### ▶ VEREDICTO 8,0

Jogando sozinho ou em animadas partidas multiplayer, em que até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse é um jogo que mantém toda a qualidade da série alcançada nos quadrinhos, nos desenhos animados e até no cinema, apesar de alguns discordarem da qualidade dos filmes.

Mesmo que você não conheça os super-heróis do jogo, vale a pena experimentar este novo título da Activision.

## Player 3

GET  
READY!

NOTA  
8,5

Allan André

### ▶ GRÁFICOS 7,5

Graficamente, X-Men Legends II está longe de atingir a perfeição, mas tem qualidade. Não há nenhuma melhora considerável em relação à primeira versão. É óbvio que a Raven Software teve a oportunidade de aprimorar o que já havia sido feito antes, mas a semelhança é muito grande, além de bem-vinda.

O ponto forte fica com os efeitos de explosões e luzes mesclados com o Cel Shading. A produção dos cenários e objetos móveis ficou bem-feita.

### ▶ SOM 7,0

Concordo com meus companheiros em relação às vozes dos personagens, mas em partes. Os diálogos são legais, mas muito repetitivos, e as frases de que você não gostar podem ficar enjoativas.

A trilha sonora é genérica, poderia ser encaixada em qualquer outro game do gênero.

### ▶ JOGABILIDADE 9,0

É o ponto forte da série. A jogabilidade é simples, mas bem elaborada, com exceção dos menus, que poderiam ser menos complexos.

A ação constante somada a uma pitadinha de RPG dá consistência ao enredo, que desta vez conta com mutantes do bem e do mal. Essa variedade é excelente. A proposta é "vale tudo para derrotar Apocalypse".

### ▶ VEREDICTO 8,5

A primeira versão ficou muito boa. A segunda está à altura. X-Men Legends II é um dos poucos de títulos de ação baseados em super-heróis que merecem total respeito.

A Marvel está muito bem representada por esta versão de X-Men, o que não acontece com outros títulos por ela lançados. O conjunto da obra não atinge a perfeição, mas satisfaz.

Por Official PlayStation Magazine  
Conteúdo oficial

# Shadow of Colossus

## Prazer solitário

**N**a indústria do entretenimento eletrônico há jogos ótimos, mas há aqueles que parecem ultrapassar as definições de qualidade. Half-Life é um ótimo shooter. Ratchet & Clank é um ótimo game de plataforma. Gran Turismo é um ótimo jogo de corrida. Mas quando se trata de games como Rez, ICO ou mesmo Katamari Damacy, a questão da qualidade é mais difícil de definir. Eles transcendem os clichês, as mecânicas recicladas, a repetição. São obras de arte.

Shadow of the Colossus é um game desse tipo. Parte plataforma, parte puzzle, parte aventura, parte férias virtuais, o título rompe com as meras classificações e provoca os sentidos dos jogadores.





## Como descrever o game?

Em sua essência, o jogo é bastante simples: são 16 batalhas contra chefes, das mais impressionantes que você já viu. Bota impressionante nisso. Mesmo que a mecânica do “escalar e matar” seja bastante repetida, a maioria dos monstros titânicos requer táticas variadas para ser derrubada. Descobrir essas táticas equivale, no mínimo, a 50% do jogo.

Uma batalha contra um colosso consiste de duas partes: desvendar o necessário para nocautear o bicho e executar o plano. A maior parte das lutas envolve ataques aos pontos fracos do inimigo, o que normalmente faz com que a besta exponha seus órgãos vitais. Não se pode esquecer, contudo, que eles são criaturas muito, muito grandes.

fracos demanda muita acrobacia – escalar sua pelagem, pendurar-se em protuberâncias da armadura, pular de membro em membro e outras peripécias. Cada passo precisa ser planejado com antecedência, o que requer trabalho cerebral. Mas seu plano também precisa ser bem executado, o que exige reflexos.

Apesar das semelhanças gerais, as batalhas são diferentes uma da outra, e cada luta exige que você aprenda uma estratégia totalmente nova. Isso pode ser frustrante, mas, devido ao enorme tamanho das criaturas, à sua personalidade e à beleza de seu design e animação, é muito excitante derrotar cada um deles.

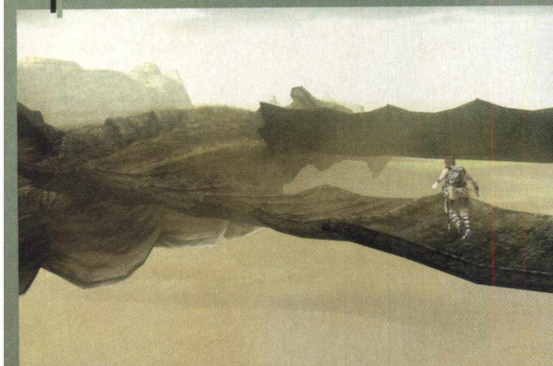


## Desolação poética

O problema é que, mesmo com batalhas impressionantes contra chefões e com o tempo de jogo (em média, 25 horas), as lutas são tudo que o título oferece. É difícil definir se isso é exatamente um defeito. Por um lado, há um mundo muito belo a ser explorado. Por outro, não há nada nesse mundo (com exceção de alguns pássaros, lagartos, um cavalo e 16 monstros colossais). Fora as lutas contra os colossos, não há nada para fazer no game, a não ser uma exploração errante.

Isso pode parecer infinitamente tedioso. Se você espera encontrar algo a mais, prepare-se para ficar decepcionado. Mas há um detalhe: algumas partes

do planeta não serão vistas caso você vá de colosso em colosso. Elas são tão belas e detalhadas quanto as áreas mais freqüentadas do jogo. Sem limites de tempo ou outras restrições, você fica livre para sair em busca de belas vistas para o mar, desertos desolados ou ruínas intrigantes que apenas estão ali para serem encontradas, sem função prática. Isso são as tais férias virtuais do começo do texto e servem de vitrine para o conceito abordado pela equipe de designers: fazer bonito e criar arte, mesmo que isso não interfira diretamente na jogabilidade. Então, mesmo que isso seja um pouco frustrante e passe uma sensação meio desoladora, é inevitável que você sinta certa admiração.



# REVIEW ESPECIAL

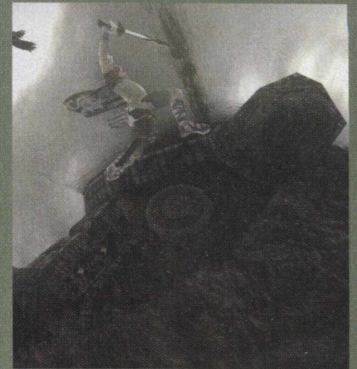
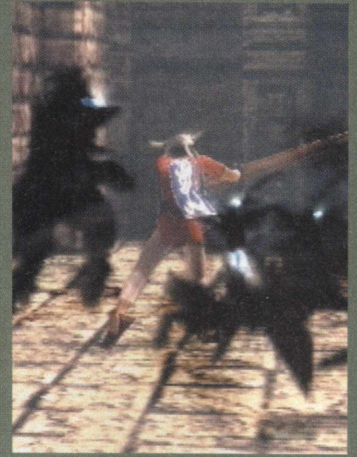
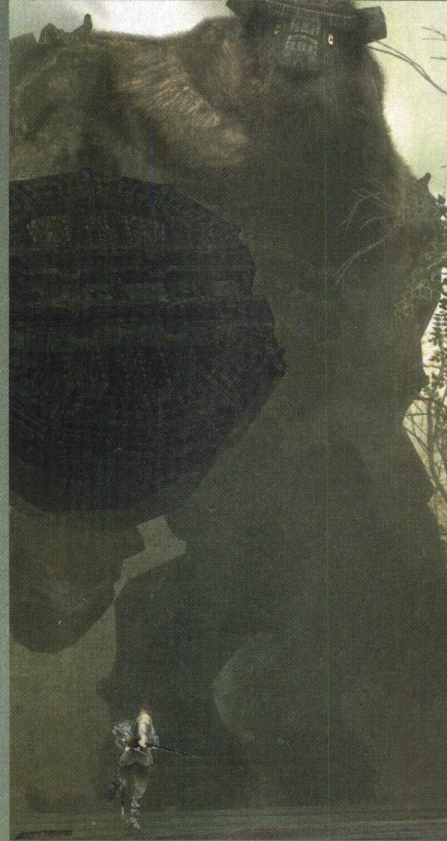
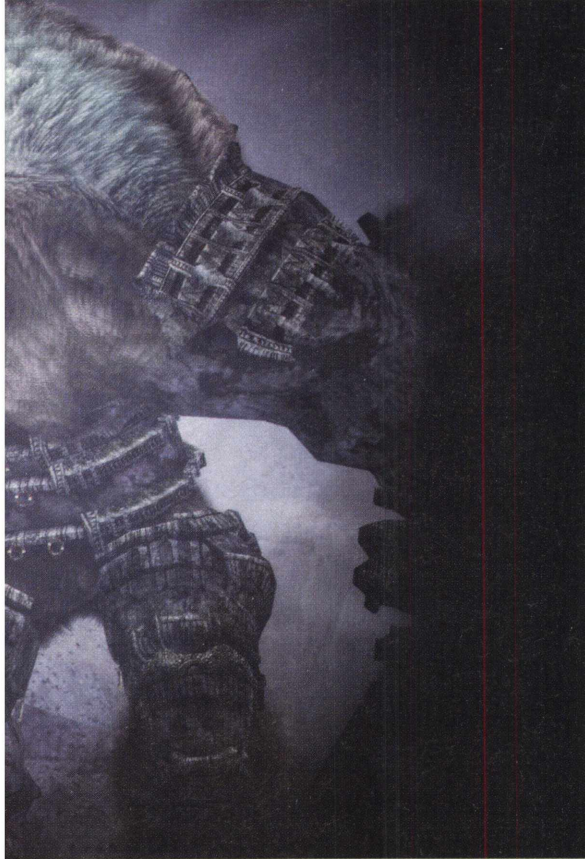


## ICO<sup>3</sup>

Pelo menos a desolação presente no jogo é assumida. Assim como em ICO, os jogadores apenas têm acesso a uma parte do roteiro. Qual será a relação entre o andarilho e a garota que ele tenta salvar? De onde eles vieram? Por que, exatamente, esse planeta é tão vazio? Será preciso que cada um tire suas próprias conclusões, pois o game não irá responder nenhuma dessas perguntas. Isso é potencializado no final. A história esparsa e mal resolvida pode deixar alguns jogadores loucos, o que prova que Shadow não é um game para qualquer um. Em vez de seguir a simplicidade de ICO, o jogo é comparativamente complexo, desde seus intrincados controles até as batalhas nem sempre intuitivas. Pular, escalar, esfaquear com precisão enquanto pendurado em monstros gigantescos que não param quietos, ficar de olho em sua barra de resistência – tudo em Shadow demanda mais esforço e raciocínio do que em ICO.

Os dois jogos têm muito em comum, como os gráficos belos e impressionantes e os puzzles de cenários, mas a curva de aprendizado mais acentuada de Shadow é capaz de repelir muitos jogadores de imediato. Como na maioria dos games de puzzle, você terá de quebrar muito a cabeça antes de encontrar a solução mais adequada para cada situação. O jogo tenta controlar a dificuldade com dicas toda vez que você estiver sem saída, mas algumas dicas são muito vagas; outras, muito óbvias.



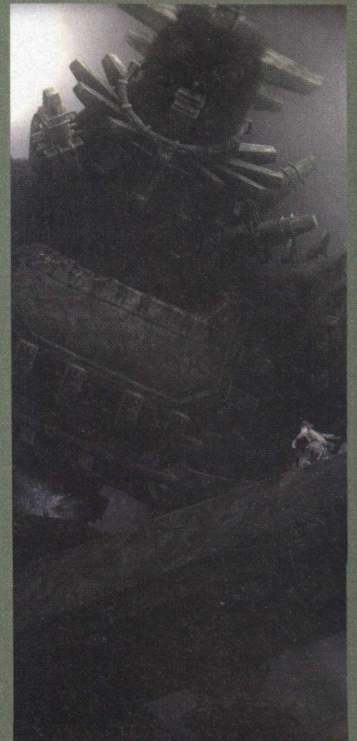


## O veredicto

Shadow não é para qualquer um. Se você odiou ICO, provavelmente odiará Shadow – talvez até mais. Mas se você é capaz de apreciar a arte nos games, se quer uma experiência que rompa conceitos, se quer ver o que acontece quando uma equipe de design de criação tem cartão verde para ignorar as vendas e as tendências da moda, faça parte do mundo de Shadow. É um lugar belo e intrigante e uma recompensa, ainda que alguns jogadores possam não concordar com isso. Assim como uma boa obra de arte, alguns irão amar, outros irão odiar. Mas ninguém conseguirá ignorar.

## Coroando o épico

É inevitável falar sobre um dos recursos mais belos e tocantes de Shadow of the Colossus: a trilha sonora. As músicas foram compostas por Kou Ohtani, responsável pelo som de vários games, como Sky Odyssey (PS2) e Philosoma (PSone). Ohtani é veterano nas películas cinematográficas, com incursões em muitos filmes de Gamera e uma variedade de séries de anime. Seu estilo dramático é perfeito para Shadow. Os arranjos ricos de orquestra e coral geram resultados espetaculares. Cada batalha contra colossos tem, no mínimo, três temas distintos: uma trilha tensa e resguardada toca no momento em que você se aproxima do gigante em busca de um ponto fraco. Assim que estiver pendurado nele, o tema se transforma em uma música mais eletrizante, apropriada para a luta. O terceiro tom é dado conforme o final se aproxima, momento caracterizado por uma melodia triste, quase lamentosa, que toca quando o colosso é colocado abaixo. A trilha sensível ao contexto ajuda a potencializar a importância das batalhas, eventos capazes de verdadeiramente mudar o rumo do planeta.



**Produção:** SCEI  
**Distribuição:** SCEI  
**Plataforma:** PS2  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1  
**Site:** [www.us.playstation.com/](http://www.us.playstation.com/)

**PRÓS:** É uma obra de arte em todos os sentidos: estilo, conceito, execução técnica...

**CONTRAS:** As maiores complexidade e dificuldade em relação a ICO podem espantar alguns jogadores

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

**NOTA**  
**9,5**

# REVIEW

## THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

A verdadeira máquina mortífera

Por Fernando Wiek



Totalmente baseado nos quadrinhos, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction é ação do início ao fim e mostra um Hulk ainda mais raivoso e com uma enorme sede de destruição.

No controle dessa poderosa arma de combate verde, você poderá destroçar o que bem entender e utilizar tudo o que tiver ao seu alcance para transformar a cidade inteira em um verdadeiro pandemônio.

O sistema de jogo é baseado em missões, ou seja, você vai até alguma localidade do mapa e tem de cumprir certas tarefas para prosseguir. Se concluí-las corretamente, ganhará pontos para fazer alguns importantes upgrades no super-herói, deixando-o ainda mais indestrutível e amedrontador.

Os gráficos são muito fracos para os padrões atuais, com cenários bem genéricos e construções que aparecem do nada – o famoso clipping. Ainda bem que essa simplicidade toda garante uma jogabilidade mais uniforme, com poucos momentos de lentidão.

Se você é fã de Hulk e adora jogos totalmente insanos, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction deve fazer parte da sua lista de compras.



NOTA  
**8,0**

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

PRÓS: Destruir praticamente tudo no cenário é muito gratificante

CONTRAS: O visual é ultrapassado, existem missões muito monótonas

Produção: Radical Entertainment  
Distribuição: VU Games  
Plataformas: PS2, Xbox, GameCube  
Gênero: Ação  
Jogadores: 1  
Site: [www.hulkgames.com](http://www.hulkgames.com)

## 187 RIDE OR DIE

De carona no sucesso alheio

Por Fernando Wiek

Você não agüenta mais jogos cheios de carangas envenenadas, personagens desbocados, hip hop ao fundo e muitos tiros pipocando na tela?

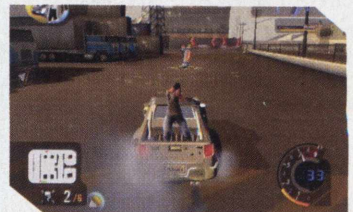
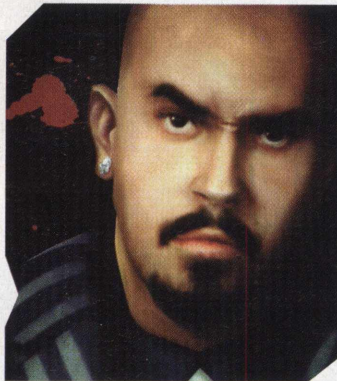
Se todas essas características tão populares fossem bem utilizadas, 187 Ride or Die poderia ser um bom título. Mas, ao contrário, o game parece uma mutação muito malfeita de Mario Kart, NFSU e GTA.

O jogo se baseia em perigosos rachas, que decidirão quem manda nas transações ilegais da cidade. Além de vencer os desafios, você deverá acabar com todos os outros corredores utilizando vários tipos de armas espalhadas pela pista.

É só. O jogo é simplesmente isso! O pessoal da Ubisoft bem que poderia ter incluído uma variedade maior de estilos de jogo, como acontece em Burnout, mas, como é, 187 Ride or Die é chato e cansativo.

O modo multiplayer é uma tentativa frustrada de oferecer mais diversão ao jogo, fazendo de todo o conjunto um exemplo claro de game caça-níqueis.

Só jogue 187 Ride or Die se não tiver nada mais a fazer.



NOTA  
**3,0**

GRÁFICOS: 6,5  
SOM: 6,0  
JOGABILIDADE: 6,0  
DIVERSÃO: 2,0

PRÓS: Gráficos, sons e jogabilidade não fazem feio

CONTRAS: Do começo ao fim, o game é igual, faltam mais modos de jogo

Produção: Ubisoft  
Distribuição: Ubisoft  
Plataformas: PS2, Xbox  
Gênero: Corrida/Ação  
Jogadores: 8  
Site: [www.187game.com](http://www.187game.com)



# GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

## Salve o Japão com uma espada (mais uma vez)

Por Milena Castro

Pode ser que a Game Republic tenha tentado entrar na onda do sucesso de Onimusha em Genji, mas quem espera um game com a mesma profundidade de enredo se decepcionará.

O Japão feudal está nas mãos de um clã maléfico. A missão de Yoshitane, um clássico herói japonês, e de Benkei, seu forte amigo, é salvar o povo de toda essa tirania. Para lutar de igual para igual, eles precisam das Amahoganes, pedras que devem conseguir no decorrer do jogo.

Algo a ser destacado no game é que ele não prioriza as seqüências não interativas, ou seja, o foco são as lutas propriamente ditas, e na maioria

delas você escolhe entre os dois heróis. Matar grandes grupos de adversários de uma só vez até encontrar o chefe é interessante, mas pode enjoar.

Para passar as fases, você deve apenas matar os oponentes ou conseguir as pedras – o que é uma pena, pois a produtora poderia ter explorado um pouco essa dificuldade. Há um sistema de finalização de inimigos chamado kamui, no qual é preciso acumular pontos nas lutas. Para que ele tenha efeito, você não pode sofrer nenhum ataque inimigo.

Genji vale a pena se você quer distância de conteúdo e gosta de toda a magia do universo oriental.



**Produção:** Game Republic  
**Distribuição:** SCE  
**Plataforma:** PS2  
**Gênero:** Ação  
**Jogadores:** 1  
**Site:** [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)

**PRÓS:** Gráficos impressionantes, parte sonora de qualidade

**CONTRAS:** O enredo é superficial, o jogo é fácil e repetitivo

**GRÁFICOS:** 8,5  
**SOM:** 7,5  
**JOGABILIDADE:** 6,0  
**DIVERSÃO:** 6,5

**NOTA**  
**7,0**

# FIFA '06

## Perfeito para os peladeiros virtuais

Por Fernando Wiek

Os amantes do esporte bretão não podem reclamar: além de Winning Eleven 9, FIFA '06 chega para aumentar ainda mais a lista de bons jogos de futebol para videogames.

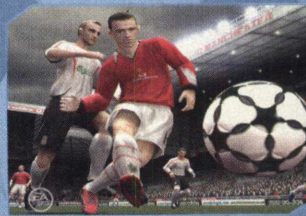
Como vem acontecendo na série desde a versão 2003, a EA se esforçou para melhorar a jogabilidade do título, um de seus pontos fracos. Em FIFA '06, a física dos jogadores e da bola parece mais solta e realista, mas, ainda assim, bem distante da simulação encontrada em WE.

O modo de gerenciamento de times voltou ainda mais completo.

Você pode definir o orçamento anual da equipe, o melhor técnico, encontrar patrocínios e tudo que um cartola do futebol deve fazer.

Como é de costume na série, as licenças oficiais aparecem, e todos os uniformes e os jogadores reais poderão ser encontrados. As mais recentes transferências estão traduzidas no game, como Robinho no Real Madrid.

Mesmo que FIFA '06 não chegue perto da realidade e da diversão de Winning Eleven, vale a pena conferir o game, que evoluiu muito a cada nova versão.



**Produção:** EA Canada  
**Distribuição:** EA Sports  
**Plataformas:** PS2, Xbox, GameCube  
**Gênero:** Esporte  
**Jogadores:** 8  
**Site:** [www.fifa06.ea.com](http://www.fifa06.ea.com)

**PRÓS:** Como sempre, a licença oficial da FIFA, os gráficos e a trilha sonora

**CONTRAS:** Mesmo evoluindo, o jogo ainda está muito longe da qualidade de WE

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

**NOTA**  
**7,5**

# REVIEW

## MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

### A ameaça vem do espaço

Por Ricardo Caetano

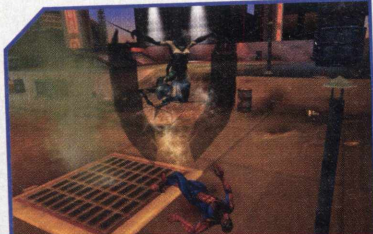
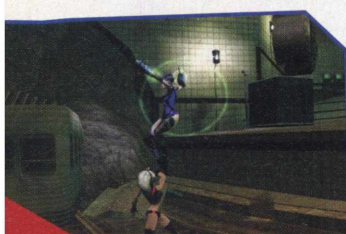
Os heróis dos quadrinhos voltam ao ringue para enfrentar a ameaça vinda do espaço em Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects. A Marvel Comics juntou forças com a EA Games para produzir um game de luta com vilões totalmente novos, que serão utilizados também em HQs.

Homem-Aranha, Homem de Ferro, Coisa, Wolverine e outros consagrados heróis enfrentarão Niles Van Roekel, cientista que usa poderes elétricos para enfrentar seus inimigos que criou um grupo de seguidores que o auxiliará na conquista de seus objetivos. Esse grupo é denominado Imperfects e possui seres com grandes poderes e que

tentarão destruir a resistência dos super-heróis da Terra.

Os cenários de combates possuem elementos que podem ser destruídos, além de itens que podem ser arremessados contra os adversários. A movimentação pela área de combate é totalmente 3D, lembrando muito um jogo em 3ª pessoa.

O game não é primor dos jogos de lutas, pois contém apenas características já vistas em outros jogos, mas tem o diferencial de contar com os famosos da Marvel.



NOTA  
**7,5**

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

PRÓS: Vilões criados especialmente para o jogo, boa história como pano de fundo

CONTRAS: Nenhuma inovação quanto às características das batalhas

Produção: Nihilistic Software  
Distribuição: Electronic Arts  
Plataformas: PS2, Xbox, GC, PSP  
Gênero: Luta  
Jogadores: 2  
Site: [www.eagames.com](http://www.eagames.com)

## THE SUFFERING 2: TIES THAT BIND

### O canto dos malditos

Por Henrique de Breia e Szolnoky



Os games estão cheios de personagens meio loucos, mas poucos têm tanta justificativa para sua insanidade quanto Torque, acusado de assassinar sua esposa e seus filhos e enviado ao corredor da morte de uma prisão em uma ilha amaldiçoada. Lá, ele é obrigado a enfrentar seus demônios interiores, literalmente. The Suffering trouxe intensas cenas de ação envoltas em um contexto típico do gênero survival-horror.

A continuação, Ties that Bind, coloca mais uma vez o quase psicótico Torque contra seus maiores medos, mas, em vez dos corredores e das celas da Abbott State Penitentiary, as criaturas demoníacas invadiram a cidade próxima da prisão. Ao longo do game, você descobrirá mais sobre Torque e conhecerá novos personagens, além de reencontrar

alguns do primeiro game.

A jogabilidade permanece basicamente a mesma, e há maior ênfase nos momentos em que Torque vira um monstro. Os cenários variam bem mais que os do game anterior, e os gráficos, no geral, são bem legais. Os efeitos sonoros continuam iguais (o que não é ruim), e o clima perturbador, como antes, acentua bastante a tensão dos combates. Só há um problema: não há grandes diferenças em relação ao jogo anterior. Ou seja, quem gostou de The Suffering provavelmente aprovará a continuação, mas certa sensação de déjà vu é inevitável.



NOTA  
**8,0**

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

PRÓS: Bom clima de terror, cenários mais variados que antes, enredo interessante

CONTRAS: Não há muitas novidades e a violência às vezes é meio desnecessária

Produção: Surreal Software  
Distribuição: Midway  
Plataformas: PS2, Xbox, PC  
Gênero: Ação  
Jogadores: 1  
Site: <http://sufferingtiesthatbind.com>



# RADIATA STORIES

## Um novo matador de dragões

Por Ricardo Farah Pereira

Hoje em dia, é difícil um título de RPG agradar toda a massa de fãs do gênero. O fato é que os futuros lançamentos (Final Fantasy XII, Kingdom Hearts 2 e Dragon Quest VIII) facilmente nublam qualquer outro título de nome pouco conhecido entre os jogadores.

Mas engana-se quem se limita a esse conceito, pois o PS2 continua sendo o console com a maior biblioteca de RPGs desta geração (como aconteceu com seu irmão, o PSone).

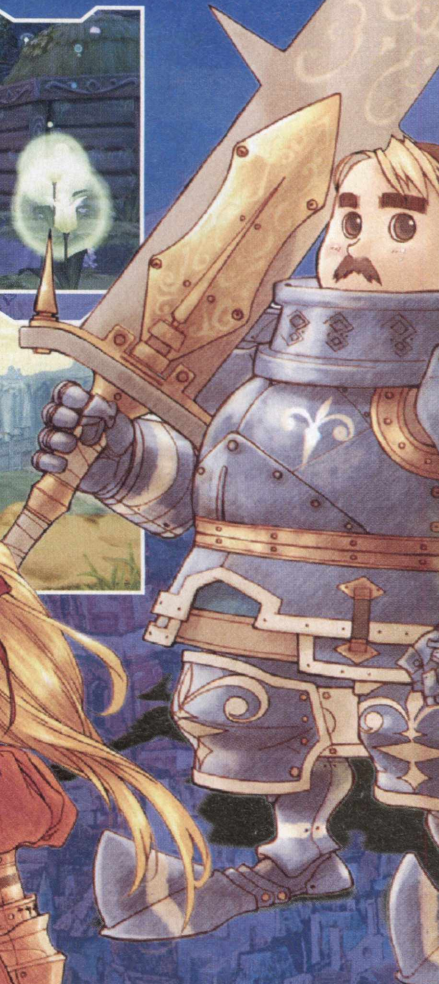
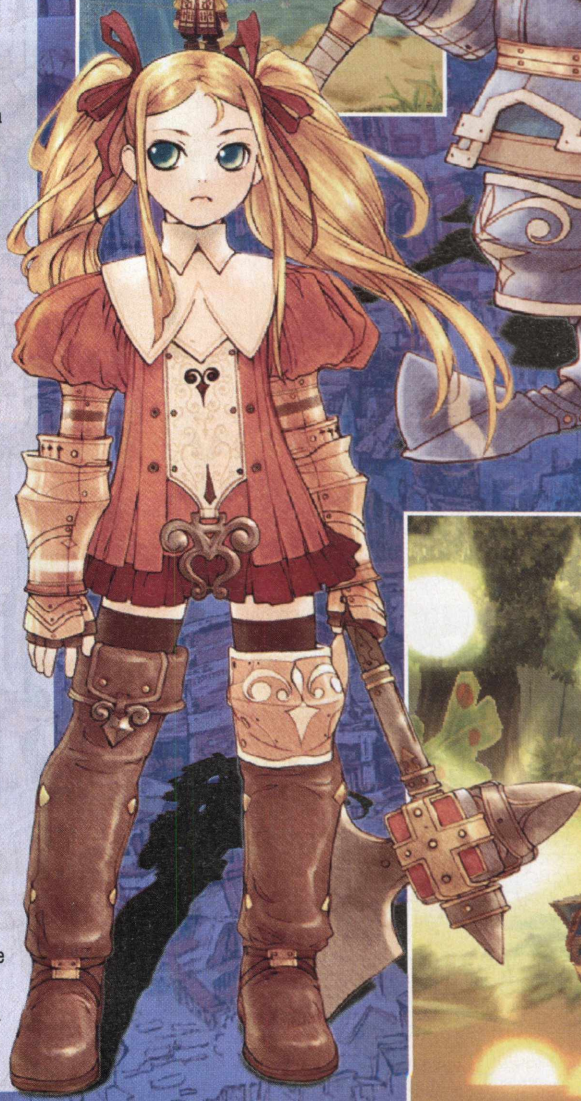
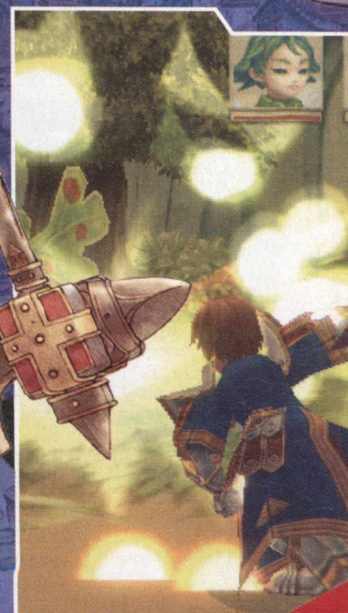
Radiata Stories foi lançado no começo do ano no Japão, porém só agora desembarcou em terras americanas. O game, produzido pela mesma equipe de Valkyre Profile e da série Star Ocean, garante a façanha de trazer o que todo bom RPG deve ter: um replay absurdamente gigante.

A história coloca os jogadores na pele de Jack Russel, um jovem que, inspirado pela honra e pela bravura de seu pai, deseja se tornar o melhor e mais hábil dos guerreiros de Radiata. Com sua amiga, Ridley, e com o capitão, Ganz, o garoto parte em uma jornada em busca da paz entre os humanos e as criaturas não humanas que habitam o mundo.

O aspecto técnico do jogo é seu ponto forte. As batalhas em tempo real se assemelham às de títulos consagrados, como Kingdom Hearts, e até mesmo remetem aos próprios títulos da Tri-Ace. Nas lutas, você controla apenas o personagem principal, dando ordens específicas para seus três aliados. Basicamente, você possui apenas combos e ataques físicos, porém, com uma barra especial, são ativados ataques devastadores que variam conforme o tipo de arma que você estiver usando.

O grande diferencial de Radiata fica para o exclusivo sistema de amizades, que consiste em cativar os habitantes que coexistem no mundo realizando missões específicas ou simplesmente conhecendo-o. Feito isso, você passa a ter um novo amigo em sua lista, o qual pode ser recrutado para fazer parte de seu time de guerreiros. Nesse sistema estão inclusos cerca de 175 NPCs com características distintas e estratégicas para cada desafio do game.

Assim é Radiata Stories, um RPG que nem de longe deve ser escondido pela tal nuvem das grandes franquias. Um título obrigatório para todos os amantes do gênero.



Produção: Tri-Ace  
Distribuição: Square Enix  
Plataforma: PS2  
Gênero: RPG  
Jogadores: 1  
Site: [na.square-enix.com/games/radiata](http://na.square-enix.com/games/radiata)

**PRÓS:** Replay absurdamente grande, sistema de recrutamento de personagens excelente

**CONTRAS:** Infelizmente a curva de dificuldade do game é minúscula, o que é frustrante em um RPG

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

**NOTA**  
**8,0**

# REVIEW

## TOP SPIN

### Um clássico piorado

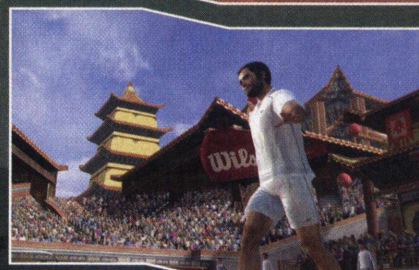
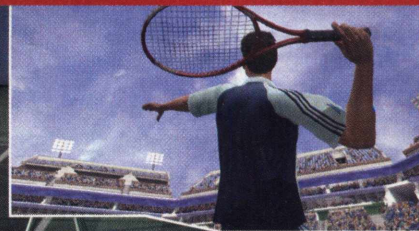
Por Henrique de Breia e Szolnoky

É triste quando um dos melhores games de certa plataforma é adaptado para outra e perde parte do brilho – vide Splinter Cell: Chaos Theory ou Killer 7. É mais ou menos o caso do jogo de tênis Top Spin, que veio do Xbox para o PlayStation 2.

Para começar, o visual saiu perdendo. Há menos detalhes nos cenários, nas texturas e nos efeitos de luz e sombra. Ainda é um game bonito se comparado aos do mesmo gênero no PS2, mas fica feio quando posto lado a lado com o material original. Já os efeitos sonoros mantiveram o nível, com algumas diferenças bem pequenas.

A jogabilidade da versão de Xbox dominou com maestria as sutilezas do tênis e tentava o jogador a aprender o esporte na vida real, e a versão de PS2 não ficou longe. A disposição dos controles faz certa diferença: tudo é menos preciso. Mesmo assim, Top Spin é viciante e gostoso de jogar.

Não dá para dizer se a versão de PS2 ficou inferior por causa de hardware ou de empenho da produtora (afinal, a Capcom parece estar fazendo uma versão idêntica de Resident Evil 4, originalmente do GameCube, para o PS2), mas esta versão de Top Spin, apesar de ser boa, não chega perto da original.



NOTA  
**7,0**

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

PRÓS: Boa adaptação da jogabilidade de um game excelente, a presença de tenistas famosos (inclusive Gustavo Kuerten)

CONTRAS: Parte técnica inferior à do original, menor precisão nos controles

Produção: Pam Development  
Distribuição: 2K Sports  
Plataformas: PS2, Xbox  
Gênero: Esporte  
Jogadores: 2  
Site: [www.2ksports.com](http://www.2ksports.com)

## LEGEND OF KAY

### O tigre e o dragão

Por Henrique de Breia e Szolnoky



Um dos argumentos mais utilizados contra a violência nos games é o de que o público mais jovem (entre 12 e 15 anos) tem acesso a games para maiores de 17. Polêmicas sobre fiscalização e participação dos pais à parte, é fato que essa faixa etária está meio perdida entre os games adultos e os infantis. Legend of Kay é um bom exemplo de título para esses jogadores.

Misturando influências de Zelda e Rayman 2, LOK é uma aventura com elementos de plataforma e RPG ambientada em uma China fantasiosa, na qual você controla um tigre mestre em artes marciais. O visual é bom, com belas texturas e cenários bem construídos. A animação é fluida e atraente, e o sistema de batalhas tem profundidade, mas há uma certa falta de equilíbrio nas lutas. Os controles não são ruins, mas a câmera atrapalha bastante, especialmente nas partes de plataforma.

O problema de Legend of Kay é que ele exige demais das crianças e não tem a inteligência necessária, especialmente nos diálogos, para atrair os mais velhos. Em outras palavras, poucos se encaixam no clima da aventura.

Mesmo assim, é um game bem-feito, que agradecerá em cheio ao seu público-alvo.

NOTA  
**7,5**

GRÁFICOS: 8,0  
SOM: 6,5  
JOGABILIDADE: 7,0  
DIVERSÃO: 7,0

PRÓS: Bons gráficos, sistema de combate interessante, enredo bem construído

CONTRAS: A câmera atrapalha, o game é difícil demais para crianças e ingênuo demais para os mais velhos.

Produção: Neon Studios  
Distribuição: Capcom  
Plataforma: PS2  
Gênero: Aventura  
Jogadores: 1  
Site: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)



# FRANTIX

## Lumines pode dormir tranqüilo

Por Henrique de Breia e Szolnoky



Os bons games do gênero puzzle conseguem prender os jogadores por horas. Eles acabam envolvidos com aquela síndrome de “só mais uma vez”. Foi assim com Lumines, considerado o primeiro game classe A do PSP. Agora é a vez de Frantix.

O título segue alguns requerimentos mínimos de puzzles: praticamente não há telas de carregamento (já que o visual não é muito complexo), nenhum dos mais de 150 quebra-cabeças é longo demais e as novas tentativas, caso alguma coisa saia errada, são instantâneas. Os desafios se resumem a movimentar objetos e a navegar pelos cenários para recolher itens, e o nível de dificuldade



não é lá muito alto, o que pode incomodar os fãs mais hardcore do gênero, mas deve agradar os jogadores mais casuais. Alguns problemas na jogabilidade atrapalham o raciocínio e o prazer de resolver um puzzle. A câmera não pode ser afastada para mostrar todo o cenário, o que pode impedir que o jogador tenha noção do que fazer a seguir, e os próprios controles podem ser meio desengonçados de acorco com a situação.

Isso não faz de Frantix um jogo ruim, mas impede que ele divida o trono com Lumines, o melhor puzzle disponível para PSP até agora.

**Produção:** Killer Game  
**Distribuição:** Platform Publishing  
**Plataforma:** PSP  
**Gênero:** Puzzle  
**Jogadores:** 2  
**Site:** <http://psp.station.sony.com>

**PRÓS:** O carregamento das fases é rápido, o game é acessível para novatos pelo baixo nível de dificuldade

**CONTRAS:** A câmera e os controles podem atrapalhar em algumas situações, a facilidade pode espantar alguns jogadores

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

**NOTA**  
**6,0**

# MEDIEVIL RESURRECTION

## A volta dos mortos-vivos

Por Henrique de Breia e Szolnoky

MediEvil Resurrection traz a fórmula perfeita para o PSP: é uma aventura inteligente e acessível com uma premissa sem pretensões e um delicioso senso de humor embalados por controles inteligentes e confiáveis, ritmo interessante, quebra-cabeças criativos e uma empolgante trilha sonora.

No game, você acompanha as aventuras de Sir Daniel Fortesque, o cadavérico herói de Gallowmere, convocado para impedir o maléfico Zarak de conquistar o mundo e ressuscitar os mortos. A aventura é em terceira pessoa, e a variedade das fases é impressionante se você considerar o tema do game. Sir Daniel utiliza diversas armas, as quais ganha conforme avança pelos níveis, mas nenhuma delas é melhor que a espada inicial.

A combinação eficiente de seqüências de ação com resolução de quebra-cabeças consegue prender o jogador por bastante tempo, e as piadas leves, quase ingênuas, não fazem ninguém rolar de rir, mas mantêm o clima descompromissado e divertido proposto pelo título. Em outras palavras, encaixa-se perfeitamente no que deve ser um jogo para um console portátil.



**Produção:** Sony Cambridge  
**Distribuição:** Sony  
**Plataforma:** PSP  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1  
**Site:** [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)

**PRÓS:** Ótimo conjunto técnico, um game que diverte e se encaixa perfeitamente na proposta de jogatina portátil

**CONTRAS:** A câmera pode ser confusa, às vezes é preciso voltar a fases já visitadas e o humor não agradará a todos

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

**NOTA**  
**8,0**

# REVIEW

## ONE PIECE: GRAND BATTLE!

Vocês vão destruir o cenário!

Por Ricardo Caetano



Mais um anime ganha seu representante no mundo dos jogos. Desta vez, o lançamento é One Piece, grande sucesso do Japão trazido pela Bandai ao ocidente. Neste game de luta, parecido com Naruto, você lutará com os protagonistas da série em batalhas com vários elementos engraçados e com grande destruição de cenários.

Um dos pontos fortes do game é o gráfico muito bem elaborado com a tecnologia Cel Shading, que lembra muito um episódio do próprio anime. Os combates contam com 14 lutadores (quatro escondidos), como Luffy, o protagonista, Buggy, uma espécie de pirata vestido de palhaço, e a garota Nami, entre outros. Cada um deles tem pelo menos dois golpes especiais. Você terá a liberdade de se movimentar em uma espécie de arena no formato 3D nos mais variados temas, como um porto pirata e até uma vila rural com vacas. Esses cenários trazem vários elementos que podem ser destruídos e que afetam o decorrer das lutas, além de haver barris e caixas que contêm itens, os quais auxiliam os personagens aumentando sua energia vital, por exemplo. Você ainda poderá jogar as caixas e os barris contra seu inimigo. O jogo conta, também, com vários minigames engraçados, que colocam os personagens em divertidas disputas.

Este é mais um título feito para agradar os fãs do anime e alguns amantes de lutas. Confira algumas dicas na página 39!



NOTA  
**7,0**

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

**PRÓS:** Elementos divertidos na luta, gráficos parecidos com os do anime

**CONTRAS:** Golpes simples com pouca animação

**Produção:** Gambarion  
**Distribuição:** Bandai  
**Plataformas:** PS2, GC  
**Gênero:** Luta  
**Jogadores:** 2  
**Site:** [www.bandaigames.com](http://www.bandaigames.com)

## EVIL DEAD: REGENERATION

Mate os mortos!

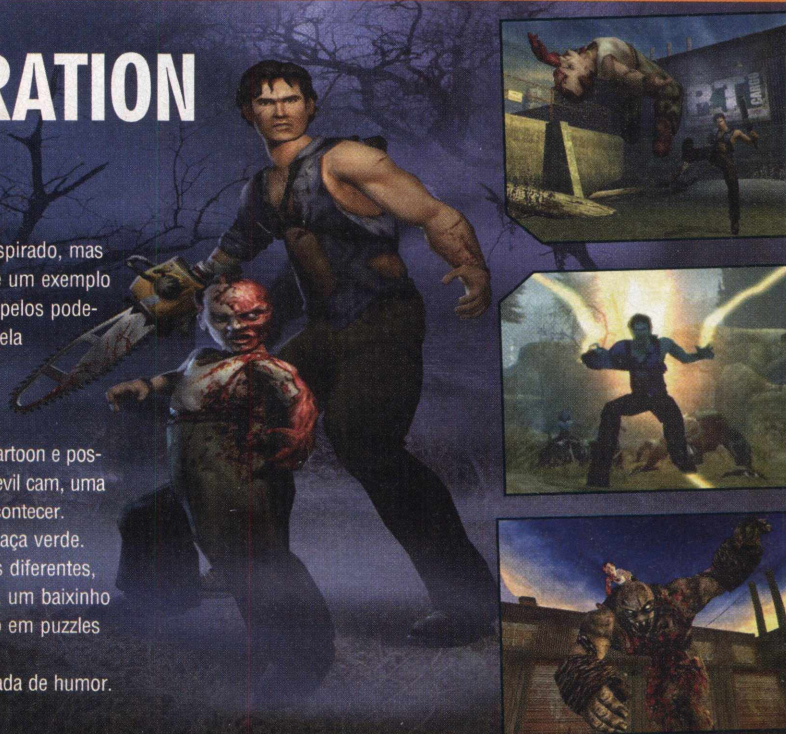
Por Milena Castro

Não é sempre que um game supera a qualidade do filme em que foi inspirado, mas Evil Dead: Regeneration, baseado na série de terror *Uma Noite Alucinante*, é um exemplo disso. O jogo traz um enredo um pouco clichê: cinco amigos são atingidos pelos poderes do livro dos mortos, e quatro morrem. O que restou, Ash, foi culpado pela chacina e internado em um sanatório. Mas seu psiquiatra queria dominar o livro e transformou o local em um antro de monstros. Ash tem, então, a tarefa de acabar com todos os seres maléficos.

Como o senso de humor é peculiar à série, os gráficos têm um estilo de cartoon e possibilitam movimentos engraçados e exagerados dos personagens. Há, ainda, a evil cam, uma câmera que passa entre árvores e quebra janelas quando algo ruim está para acontecer.

Quanto à jogabilidade, quando você atinge os inimigos, surge uma fumaça verde. Dependendo do combo que você fizer, o oponente será destruído de formas diferentes, todas bem sinistras e detalhadas. Aliás, para ajudá-lo, você conta com Sam, um baixinho meio humano, meio demônio que nunca morre. É possível chutá-lo e usá-lo em puzzles ou em batalhas — ele voltará são e salvo.

Evil Dead: Regeneration é ótimo para quem gosta de matar com uma pitada de humor.



NOTA  
**8,0**

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

**PRÓS:** Sam, o anão-demônio, é um show à parte, o sistema de finalização dos inimigos é muito bom

**CONTRAS:** Os inimigos têm um único nível de dificuldade o game todo e os gráficos têm muitos bugs

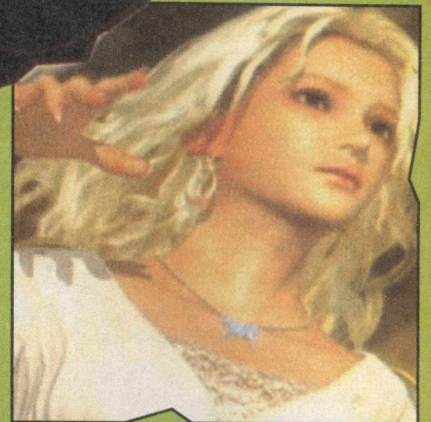
**Produção:** Cranky Pants Games  
**Distribuição:** THQ  
**Plataformas:** PS2, PC, Xbox  
**Gênero:** Ação  
**Jogadores:** 1  
**Site:** <http://evildead3.com>



# TRUQUES E DICAS

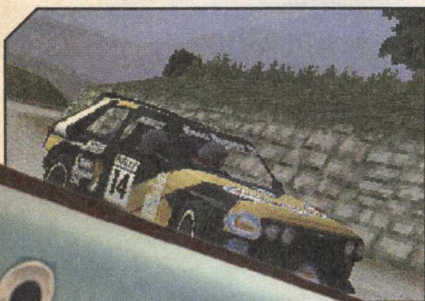
Este caderno foi feito especialmente para você que quer debulhar os principais lançamentos e clássicos do seu PlayStation sem complicações.

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

> 007 The World is Not Enough .....	37
> Need For Speed V-Rally 2 .....	36
> Pandemonium 2 .....	37
> Ridge Racer Type 4 .....	36
> Samurai Shodown: Warriors Rage .....	36
> Toy Story Racer .....	37
> Ultraman Fighting Evolution .....	36
> Vandal Hearts 2 .....	36
> Wipeout XL .....	37
> Wu-Tang: Shaolin Style .....	37



## PS2

> Bloodrayne 2 .....	41
> FIFA Street .....	39
> Kessen 3 .....	39
> One Piece Grand Battle! Rush .....	39
> Outlaw Tennis .....	38
> Rise of the Kasai .....	41
> Rygar: The Legendary Adventure .....	41
> Silent Hill 2 .....	40
> Silent Hill 3 .....	40
> YS: The Ark of Napishtim .....	38





## >Wipeout XL

### Todas as pistas

No menu inicial, segure L1 + R1 + Select, então aperte ■, ●, ▲, ●, ■. Agora, todas as pistas, incluindo a classe secreta Phantom, estarão acessíveis

### Classe Phantom

No menu inicial, segure L1 + R1 + Select, então aperte ✕, ✕, ✕, ●, ●, ●. Agora, a classe de veículos Phantom estará acessível

### Time Piranha

No menu inicial, segure L1 + R1 + Select, então aperte ✕, ✕, ✕, ✕, ●, ▲, ■

### Pistas Vostok Island e Spilskinanke

No menu inicial, segure L1 + R1 + Select, então aperte ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✕, ▲, ●, ●

▲, ✕, ✕, ■. Agora, a classe Phantom, os veículos Piranha e as pistas Vostok Island e Spilskinanke estarão acessíveis

### Veículos Piranha e mais

No menu inicial, segure L1 + R1 + Select, então aperte ■, ●, ■, ▲, ●, ✕, ■, ✕, ●, ■, ▲, ✕, ■. Agora, os veículos Piranha, todas as pistas e uma medalha de ouro em todas os circuitos estará acessível

### Password Modo Challenge 1

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

### Password Modo Challenge 2

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

### Veículos estranhos

Enquanto o jogo estiver carregando, segure L1 + R2 + Start +

Select. Continue com os botões apertados até que a tela inicial apareça. Agora, os veículos estarão em forma de abelha, porco, turbarão e caracol

### Energia Infinita

Pause o jogo e segure L1 + R1 + Select, então aperte ▲, ✕, ■, ●, ▲, ✕, ■, ●

### Armas infinitas

Pause o jogo e segure L1 + R1 + Select, então aperte ✕, ✕, ■, ■, ●, ●, ▲

### Tempo Infinito

Pause o jogo e segure L1 + R1 + Select, então aperte ▲, ■, ●, ✕, ▲, ■, ●, ✕

### Metralhadora

Pause o jogo e segure L1 + R1 + Select, então aperte ■, ●, ✕, ■, ●, ✕, ▲

## >Toy Story Racer

### Cheat mode

Aguarde até que o modo de demonstração comece. Aperte qualquer botão para que a tela título surja e, então, aperte ●, ▲, ●, ■, ✕, ■, ✕, ▲, ▲, ✕, ■, ●

Vá até o modo Challenge e selecione qualquer desafio para destravar todas as corridas e os pilotos.

### Turbo na largada

Inicie uma corrida em qualquer um dos modos. Quando você vir um macaco amarelo girando nas luzes, segure ✕. Continue segurando o botão até que a corrida comece para ter um turbo na largada.

## >Wu-Tang: Shaolin Style

### Todos os personagens

No menu principal, aperte →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ■, ●, ■, ●

### Jogue com Hystrix

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Method Man.

Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Gasche

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Masta Killa. Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Xin

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Inspecta Deck.

Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Lecher

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Ol' Dirty Bastard.

Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Fearmentor

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até RZA. Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Sinesis

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até U-God. Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Cerith

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até GZA. Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Otis

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Ghostface Killah. Então, segure Select e aperte ✕

### Jogue com Bone Gear

Selecione o modo Versus e movimente o cursor até Raekwon. Então, segure Select e aperte ✕

### Fatalities e blood options

Entre com a password ▲, ●, ✕, ✕, ■, ▲, ●, ■

### Jogue com sua própria música

Pause o jogo, abra a tampa do PSone e troque o CD de jogo por algum de música. Agora, continue o game. O áudio do CD começará a ser reproduzido.

## >Pandemonium 2

### Level select

Entre com a password GETACCES ou OCMCKKEJ

### Invencibilidade

Entre com a password NEVERDIE

### Energia cheia

Entre com a password HORMONES

### Armas

Entre com a password MAKMYDAY

### 31 vidas

Entre com a password IMMORTAL

### Visão Rolling camera

Entre com a password GONAHURL

### Speed mode

Entre com a password SKATBORD

### Mutant mode

Entre com a password GENETICS

### Texturas psicodélicas

Entre com a password ACIDDUDE

### Monstros regenerativos

Entre com a password JUSTKIDN

## >007: The World is Not Enough

### Invencibilidade

Complete com sucesso o nível Meltdown com o melhor tempo na dificuldade 007

### Todas as armas

Complete com sucesso o nível Turncoat com o melhor tempo na dificuldade 007

### Munição Infinita

Complete com sucesso o nível Fallen Angel com o melhor tempo na dificuldade 007

### Armas mais poderosas

Complete com sucesso o nível Flashpoint com a melhor pontuação na dificuldade Agent ou 007

### Capangas mais poderosos

Complete com sucesso o nível Russian Roulette com o melhor tempo na dificuldade Agent ou 007

### Bond silencioso

Complete com sucesso o nível Villa com a melhor pontuação na dificuldade Agent ou 007

# TRUQUES E DICAS

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

## >Outlaw Tennis

### Cheat Mode

Entre com o nome "Cut To The Chase" no profile. Depois, segure L1 + R1 enquanto escolhe a opção Salvar

### A court

Complete o modo Tour com Luther

### Apocalypse court

Complete o modo Tour com todos os 16 personagens

### Bath House court

Complete o modo Tour com Summer

### Slaughterhouse court

Complete todos os Drill Events

### West Side court

Complete o modo Tour com Tommy

### Wimblestone court

Complete o modo Tour com Natasha

### Jogue com Afrodite

Complete o modo Tour com Vinny

### Jogue com Bruce

Complete o modo Tour com Luther

### Jogue com Harley

Complete o modo Tour com Afrodite

### Jogue com Heavy G

Complete o modo Tour com os 16 personagens. Nota: Ele não está disponível no Tour Mode

### Jogue com Ice Trey

Complete o modo Tour com Shawnee

### Jogue com Kiku

Complete o modo Tour com Donna

### Jogue com Lizzy

Complete o modo Tour com Harley

### Jogue com Luther

Complete o modo Tour com Ice Trey

### Jogue com Natasha

Complete o modo Tour com Summer

### Jogue com Shawnee

Complete o modo Tour com Sven

### Jogue com Sven

Complete o modo Tour com Killer

### Jogue com Tommy

Complete o modo Tour com Kiku

### Jogue com Vinny

Complete o modo Tour

com El Suave

### Jogue com Ball Boy

Complete todos os Drill Events com todos os personagens, incluindo Heavy G

### Bruce com cabeça de bola de tênis

Complete o modo Tour Bruce



### Trey com cabeça de bola de golfe

Complete o modo Tour com Ice Trey

### Killer com cabeça de bola de tênis

Complete o modo Tour com Killer

### Luther com cabeça de bola de tênis

Complete o modo Tour com Luther

### Shawnee com cabeça de bola de vôlei

Complete o modo Tour com Shawnee

### Sven com cabeça de bola de tênis

Complete o modo Tour com Sven

### Bonus Movie #1

Complete o modo Tour com Donna

### Bonus Movie #2

Complete o modo Tour com Kuki

### Bonus Movie #3

Complete o modo Tour com Afrodite

### Bonus Movie #4

Complete o terceiro evento no modo Tour com Lizzie

### Bonus Bee Stang by Ice Trey track

Complete o modo Tour com Killer

### Bonus Dead To Me track

Complete o modo Tour com El Suave

### Bonus Outlaw Unplugged track

Complete o modo Tour com Kuki

## >YS: The Ark of Napishtim

### Modos Nightmare e Time Attack

Termine o jogo em qualquer modo de dificuldade

### Final alternativo

Termine o jogo no modo Nightmare de dificuldade

### Cheat Mode

No menu principal, selecione a opção Cheats. Mova os cristais coloridos da esquerda para a direita na seguinte ordem: vermelho, azul, amarelo, vermelho, azul, amarelo. Para o código entrar, acerte a parte central do pedestal. Os códigos abaixo são ativados da seguinte maneira:

### Destruir Bônus

Vermelho, vermelho, vermelho, vermelho, azul, azul, azul, azul, amarelo, amarelo, amarelo, amarelo, azul, azul, amarelo, amarelo, vermelho e

vermelho

### Começar no nível 10

Vermelho, azul, azul, vermelho, vermelho e azul

### Começar no nível 20

Vermelho, azul, azul, vermelho, vermelho, azul e azul

### Começar no nível 30

Vermelho, vermelho, azul, azul, vermelho, vermelho, azul e azul

### Começar no nível 40

Vermelho, vermelho, azul, vermelho, vermelho, azul, azul e amarelo

### Começar no nível 60

Vermelho, vermelho, azul, azul, amarelo, amarelo, vermelho, vermelho, azul, azul, amarelo e amarelo

### Todos os itens pela metade do preço

Amarelo, amarelo, azul, azul, vermelho, vermelho, vermelho,

amarelo, amarelo, amarelo, vermelho, vermelho, azul e azul

### Aumentar o Item Tool para Maximum 20

Amarelo, amarelo, vermelho, vermelho, azul, azul, amarelo e vermelho

### Maximum Blirante Sword

Azul, azul, amarelo, amarelo, amarelo, vermelho, azul, vermelho, vermelho, vermelho, amarelo e amarelo

### Maximum Ericcil Sword

Azul, amarelo, amarelo, amarelo, vermelho, vermelho, vermelho, azul, azul, vermelho, vermelho e amarelo

### Maximum Livart Sword

Azul, azul, azul, amarelo, amarelo, vermelho, azul, vermelho, vermelho, amarelo, amarelo e amarelo

### Maximum para as três espadas

Azul, amarelo, vermelho, azul, azul,

azul, vermelho, vermelho, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo azul, amarelo e vermelho

### Abertura em inglês

Azul, azul, amarelo e vermelho

### Abertura em japonês

Azul, amarelo e vermelho

### Abertura em japonês com texto em inglês

Azul, azul, azul, azul, amarelo e vermelho

### Interrupção em inglês de Olha na praia

Vermelho, vermelho, vermelho, vermelho, amarelo, azul, azul, azul, amarelo, vermelho, azul, azul, amarelo, amarelo e amarelo

### Seqüência em japonês de Olha na praia

Azul, vermelho e amarelo



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

## >One Piece Grand Battle! Rush

### Terceiro traje para Chopper

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ▲, ←, →, ✕, ↑, ✕, ↓. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte ←, →, ✕, ■, ✕, ▲

### Terceiro traje para Nami

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ↑, ✕, ↑, ✕, ■, ✕, ✕. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte ↑, ↑, ✕, ■, ✕, ✕

### Terceiro traje para Nami

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ←, ✕, ←, ✕, ■, ✕, ▲. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte ←, ←, ✕, ■, ✕, ▲

### Terceiro traje para Robin (Versão Japonesa)

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ↓, →, ✕, ■, ✕, ✕

### Terceiro traje para Sanji

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ↑, ✕, ↓, ✕, ■, ✕, ●. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte ↑, ↓, ✕, ■, ✕, ●

### Terceiro traje para Usopp

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte →, ✕, →, ✕, ■, ✕, ▲. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte →, →, ✕, ■, ✕, ▲

### Terceiro traje para Zoro

Na tela Press Start, segure L1 ou L2 e aperte ↓, ✕, ↓, ✕, ■, ✕, ▲. Na versão japonesa, segure L1 ou L2 e aperte ↓, ↓, ✕, ■, ✕, ▲

### Quarto traje para Zoro Chopper

Na tela Press Start, segure R1 e

aperte ←, ✕, →, ●, ▲, ←, →, ■

### Quarto traje para Luffy

Na tela Press Start, segure R1 e aperte ↑, ●, ↑, ●, ■, ✕, ✕, ↑

### Quarto traje para Nami

Na tela Press Start, segure R1 e aperte ←, ●, ←, ●, ▲, ▲, ■, ↓

### Quarto traje para Sanji

Na tela Press Start, segure R1 e aperte ↑, ●, ↓, ●, ▲, ■, ▲, ●

### Quarto traje para Usopp

Na tela Press Start, segure R1 e aperte →, ●, →, ●, ✕, ▲, ■, ●

### Quarto traje para Zolo

Na tela "Press Start", segure R1 e aperte ↓, ●, ↓, ●, ■, ✕, ✕

### Maxim stage

Complete a Event Battle com Enel

### Jogue com Aokiji

(Versão Japonesa)

Complete a Event Battle com Luffy, Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Chopper, Robin, Buggy, Kuro, Krieg, Arlong, Smoker, Bon Clay, Crocodile, e Foxy. Então, jogue o Event Battle novamente com Luffy. A luta final será contra Aokiji. Para destravá-lo, você deve usar seu Level Special 2

### Jogue com Arlong

Complete o Event Battle com Nami

### Jogue com Bon Clay

(Versão Japonesa)

Complete o Event Battle com Chopper

### Jogue com Buggy

Complete o Event Battle com Zoro



### Jogue com Choppo

Destrave Ms. Sunday e o Event Battle ou o Story Mode com Luffy, Nami ou Sanji no nível Hard

### Jogue com Don Crick

Complete o Event Battle com Sanji no nível Normal de dificuldade.

### Jogue com Krieg

Complete o Event Battle com Sanji

### Jogue com Kuro

Complete o Event Battle com Usopp

### Jogue com Smoker

Complete o Event Battle com Luffy

### Modo Very Hard

Complete o Event Battle no nível Hard de dificuldade com mais de dez personagens

### Play Data

Complete o Event Battle no modo Very Hard de dificuldade

### Ending Movies

Complete o Event Battle

### Galeria

Complete o Event Battle

### Voice Collection

Complete o Event Battle

### Seleção de músicas

Complete o Event Mode com Mihawk no modo Hard de dificuldade

### Tela de título alternativa

Destrave todos os personagens

### Davy Back Fight - Minigames destraváveis

Confira o número de vezes que você de vencer o minigame Davy Back:

Groggy Ring - 4 vezes

Donut Race - 10 vezes

Crash Rush Boxer - 18 vezes

Snow - 26 vezes

Breaking Krieg's Armor - 29 vezes

The "Fix" - 34 vezes

## >Kessen 3

### Jogue com Inahime

Basta ter qualquer save de Samurai Warriors: Xtreme Legends em seu Memory Card

### Jogue com Maeda Keiji

Basta ter qualquer save de Samurai Warriors em seu Memory Card

### Modo Hard

Termine o jogo no modo Normal de dificuldade

### Modo Expert

Termine o jogo no modo Hard de dificuldade



## >FIFA Street

### Cheat Mode

No menu principal, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ + ■ + ● para destravar todos os bônus

Speed, Power, Tackling e Tricks elevados ao máximo

No menu principal, segure L1 + ▲ e aperte ←, ←, ←, ↑, ↓, ↓

### Todos os trajes

No menu principal, segure L1 + ▲

e aperte ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←

Todos os trajes e as chuteiras

No menu principal, segure L1 + ▲ e aperte →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ←

### Minijogadores

Pause o jogo, segure L1 + ▲ e aperte ↑, ←, ↓, ↓, →, ↓, ↑, ←

Jogadores no tamanho normal

Pause o jogo, segure L1 + ▲ e aperte →, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←

# TRUQUES E DICAS

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

## > Silent Hill 3

### Roupas extras

Depois de acabar o game e liberar a opção Extra Costumes no menu, coloque estas passwords:

Código	Roupa
Suspense	13eme Rue
PutHere2FeelJoy	Block Head
TOUCH_MY_HEART	Don't Touch
EGMpretaporter	EGM Shirt
gameinformer	Game Informer Tank Top
ProTip	GamePro
SH3_Wrestlam	Gamereactor
iml33t	GameSpy.com
GMRownzjoo	GMR sirt
lwannabeaGJ	GN
Cockadooodleoo	Golder Rooster
HappyBirthDay	Heather shirt
IGN_pickeboy	IGN.com shirt
BlueRobbieWin	Killer Rabbit
SH3_OpiuM	OPM Costume
I_Love_You	Onsen
extra_thumbs	OPS2
sLmLdGhSmKfBfH	Play
MATADOR	PS2PRO
badical	PSM Tank Top
01_03_08_11_12	Royal Flush
LightToFuture	The Light
PrincessHeart	Transform
ShogyoMujou	Transience
Shut_your_mouth	Zipper

### Modo Beginner

Morra duas vezes no game normal, volte para o menu inicial e aperte L1, L2, R1 e R2 ao mesmo tempo no menu de opções para mudar a dificuldade para Beginner

### Modos Extreme

**Extreme Mode:** Termine o game na dificuldade Hard para combate e para puzzle para destravar o modo Extreme

**Extreme Mode 2:** Termine o game no Extreme Mode para destravar o modo Extreme Mode 2

**Extreme Mode 3:** Termine o game no Extreme Mode 2 para destravar o modo Extreme Mode 3

**Extreme Mode 4:** Termine o game no Extreme Mode 3 para destravar o modo Extreme Mode 4

**Extreme Mode 5:** Termine o game no Extreme Mode 4 para destravar o modo Extreme Mode 5

**Extreme Mode 6:** Termine o game no Extreme Mode 5 para destravar o modo Extreme Mode 6

**Extreme Mode 7:** Termine o game no Extreme Mode 6 para destravar o modo Extreme Mode 7

**Extreme Mode 8:** Termine o game no Extreme Mode 7 para destravar o modo Extreme Mode 8

**Extreme Mode 9:** Termine o game no Extreme Mode 8 para destravar o modo Extreme Mode 9

**Extreme X Mode:** Termine o game no Extreme Mode 9 para destravar o modo Extreme X Mode. Termine o Extreme X Mode para destravar a roupa God of Thunder

### Barra de Energia

Termine o game na dificuldade Hard para os combates e os puzzles para destravar a barra de energia de Heather, que pode ser ativada ou desativada pelo menu extra de opções

### Armas extras

**Beam Sabre:** Termine o game matando mais inimigos na porrada do que atirando neles. Pegue-o no shopping ao começar um novo jogo. O Beam Sabre vira o Sexy Beam quando você o usa em conjunto com a roupa Transform

**Flamethrower:** Termine o game matando mais inimigos com tiros do que na porrada. Estará disponível automaticamente ao jogar o game uma segunda vez

**Canos dourado e prateado:** jogue o Steel Pipe nos esgotos e responda às três perguntas da seguinte

forma: "não", "não", "sim"

**Munição infinita para a SMG:** vença o último chefe com uma arma de combate corpo a corpo

### Destrave os finais

**Final normal:** acabe o game matando menos de 100 inimigos

**Final possessed:** mate mais de 100 inimigos, perdoe a pessoa na igreja e tome mais de 2 mil pontos de dano

**Final revenge (UFO):** chegue ao apartamento de Heather matando mais de 30 inimigos com o Beam Sabre

### Douglas de cuecas

Termine o game uma vez, coloque o cursor do menu principal em Extra New Game e entre com a combinação ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● e ✕. Heather irá dar um suspiro para confirmar a dica. Escolha o nível de dificuldade e comece o game. Douglas estará usando cuecas em todas as cenas.

### Cenas extras

Veja algumas cenas diferentes ao longo do game começando o jogo com um Memory Card que tenha um save de Silent Hill 2.

## > Silent Hill 2

### Modo extra de jogo (Riddle Mode)

Acabe o game nas três dificuldades de quebra-cabeças para liberar o Riddle Mode

### Extras liberados após terminar o game

**Book of Lost Memories:** Encontre-a na banca de jornal perto do posto de gasolina Texxon

**Serra elétrica:** Termine o game

na dificuldade normal em puzzle e nos combates, comece um novo jogo e procure por ela em uns troncos perto do cemitério do início

**Dog Key:** Termine o game com o final Rebirth e pegue a Dog Key na casa de cachorro perto da Jack's Inn. Use-a no hotel perto do final do game

**Obsidian Goblet:** Procure por ele em uma prateleira na Historical Society

**White Chrism:** Procure por ele na cozinha do apartamento 105 do Blue Creek Apartments

**Hyper Spray:** Termine o jogo duas vezes e, na terceira, procure pelo Hyper Spray no trailer na parte sul da cidade

### Opções extras no menu

Quando estiver no menu de opções, aperte L1 e R1 ao mesmo tempo para uma série de novas opções aparecer

### Voltar ao título

Durante o jogo, aperte R1, L1, Select e Start ao mesmo tempo para voltar ao menu principal do jogo



## >Rygar: The Legendary Adventure

### Destrave todos os extras

**Dificuldade Easy:** morra três vezes no game

**Dificuldade Hard:** termine o game no Normal

**Dificuldade Legendary:** termine o game no Hard

**Modo One World:** termine o game para escolher um dos mundos e treinar



### Consiga todos os Diskarmors

**Guitar Armor**  
Chegue ao 30º subsolo da Necromandio Cave e quebre o Silver Cask para habilitar o código e utilizar a Guitar Armor. O código é o seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure R1 e espere-o sumir. A diskarmor irá mudar para uma guitarra

**Hambarmor**  
Termine o game na dificuldade Hard com ranking A ou mais alto para habilitar o código e utilizar a Hambarmor. O código é o seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure L2 e espere-o sumir. A diskarmor irá mudar para um hambúrguer

**Pizzarmor**  
Termine o game para habilitar o código para utilizar a Pizzarmor. O código é o

seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure L1 e espere-o sumir. A diskarmor irá mudar para uma pizza

### Rollerarmor

Chegue ao 30º subsolo da Necromandio Cave e quebre o Silver Cask para habilitar o código e utilizar a Rollerarmor. O código é o seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure R2 e espere o logo sumir. A diskarmor irá mudar para um dos inimigos, o Roller

### Sushiarmor

Termine o game na dificuldade Legendary com ranking A ou mais alto para habilitar o código e utilizar a Sushiarmor. O código é o seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure L1+L2 e espere-o sumir. A diskarmor irá mudar para um prato de sushi

### Udonarmor

Chegue ao 30º subsolo da Necromandio Cave e quebre o Silver Cask para habilitar o código para utilizar a Udonarmor. O código é o seguinte: quando aparecer o logo da Tecmo no início do game, segure R1+R2 e espere-o sumir. A diskarmor irá mudar para uma tigela de Udon



## >BloodRayne 2

Entre com os seguintes códigos no menu Cheats para obter estes resultados:

Cargo Fire Imp Kak	Credit Carnage Points
Late Nurture Qweef Super	Credit Gun Experience
Blank Ugly Pustule Eater	Habilita todos os poderes
Naked Juggy Resistance Pacy	Habilita cheat Fill Bloodlust
Blue Green Purple Imp	Congela inimigos
Uber Taint Joad Durf Kwis	Modo God
Dodge This Moist Pimp	Desmembramento
Fake Bust Cunningly Distorted	Modo Juddy
Want This Dark Reality Taint Qweef	Código-mestre
This Dark Distorted Reality	Modo Overload
Whack This Mofested Ninja	Habilitar cheat Refill Ammo
Nurture Happy Pustule Erasure	Habilitar cheat Restore Health
Quantum Lament Distorted Doting	Time Factor
Ugly Dark Heated Orange Quaff	Munição ilimitada
Terminal Reality Super	Energia ilimitada
Uber XXX Vacate	
Pimp Reap Dark Dark Muse	Rage ilimitada
Bone This Curry Vote	Destrava todos os combos
Whiskey Fake Kablow Shoot	Destrava todas as armas
Anomalies Are Juan Insulated	Destrava todas as fases
Pension Reap Super Vulgar	Destrava todos os filmes
Ardent Hungry Naked Ninja	Destrava todos os slideshows
Whack Lick Erotic Cunningly	Destrava todas as roupas
Rayne Rules	Mensagem secreta dos criadores
Majesco Rules	Mensagem secreta dos criadores
Terminal Reality Rules	Mensagem secreta dos criadores

## >Rise of the Kasai

Entre os códigos na tela Press start, vá para o menu de Extras e, em seguida, para Cheats. Basta ativá-las para que tenham efeito

Código	Efeito
× ● ● ● ● × ■ ■	Desabilita a I.A.
× × × × ■ ■ ■ ■ ● ● ● ●	Os itens de cura recuperam 100% da energia
■ ● × ■ ● ■ × ● × ■ ● ×	Rau invencível
× ● ■ ■ × ■ ● ● × ● ● ×	Inimigos mais fortes
× ● ■ ■ × ■ ● ● × ■ ■ ×	Munição ilimitada
× ● ● ■ × ■ ■ ●	Oponentes mais fracos

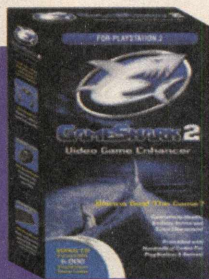
**Roupas extras:** Coloque um Memory Card com um save de Mark of Kri para habilitar roupas diferentes desde o começo do game

# 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.

## FATAL FRAME

### Código-mestre

F402922EB37C4846

### Vida infinita

14C01C2C9EB4912C

### Fantasmas fracos

D451152A92B4C3DE

1450152816B4C3DC

D451162A92B4D39E

1450162816B4D39C

### Todas as funções bônus

24D8B57810B4D77E

### Funções especiais

24D8B57810B4D7CE

04D0B56814B4D7EE

### Score no máximo

2444B57EDDBDDFDE

### Type - 7 Film

040015681E34C50E

### Type - 14 Film

040015681E34E50E

### Type - 37 Film

040015691E34C50E

### Type - 74 Film

040015691E34E50E

### Type - 90 Film

040015681E34C52E

### Spirit Stone

040015681E34E52E

### Herbal Medicine

040015691E34C52E

### Sacred Water

040015691E34E52E

### Stone Mirror

040015681E34C51E

### Red Handmirror

040015691E34C51E

### Black Carving

040015691E34E51E

### Blue Carving

040015681E34C53E

### Kagome Doll

040015681E34E53E

### Ceremonial Rope

040015691E34E53E

### Brass Key

040015681E34C58E

### Koto Sheet Music

040015681E34E58E

### Tape Recorder

040015691E34C58E

### Gold Carving

040015681E34C59E

### Angry Mask

040016691EB4C51E

### Matches

040016691EB4C50E

### Editor's Photo

040015681E34E5BE

### Scroll

040016691EB4E52E

### Holy Mirror

040016691EB4E59E

### Angry Mask 2

040014691EB4E50E

### Red Tape 1

040015691E34E58E

### Kirie's Hairpin

040016681EB4C51E

### Blue Tape 1

040015681E34C5AE

### Teal Carving

040015691E34E5AE

### Headless Buddha

040015681E34E59E

### Purple Carving

040015691E34C59E

### Mirror/Piece

040015691E34E59E

### Family Photo

040015681E34C5BE

### Lighter

040016681EB4E52E

### Kirie Photo

040016691EB4C52E

### Joyful Mask

040016681EB4E51E

### Sad Mask

040016691EB4E51E

### Happy Mask

040016681EB4C53E

### Blinding Mask

040016691EB4E53E

### Bronze Key

040016681EB4C58E

### Mirror/Piece 2

040016681EB4E58E

### Mirror/Piece 3

040016681EB4C59E

### Mirror/Piece 4

040016681EB4E59E

### Mirror/Piece 5

040016691EB4C59E

### White Tape 1

040016681EB4C5BE

### White Tape 2

040016681EB4E5BE

### Red Tape 3

040016691EB4E5BE

### Red Tape 4

040014681EB4C50E

### Blue Tape 2

040014681EB4E50E

### Moon Incense

040014691EB4C50E

### Camera C. 1 Scrap

0450346816B4E73E

### Camera C. 2 Scrap

0450346916B4C73E

### Shooting

Ghosts Scrap

0450346916B4E73E

### Alcance Level 4

0450B56814B4D75E

### Valor Máximo Level 4

0450B56814B4F75E

### Velocidade Level 4

0450B56914B4D75E

### Performance básica

no máximo

2451B57810B4975E

### Função Slow

04D0B56814B4D77E

### Função See

04D0B56814B4F77E

### Função Paralyze

04D0B56914B4D77E

### Função Search

04D0B56914B4F77E

### Função Sense

04D0B56814B4D7CE

### Função Chase

04D0B56814B4F7CE

### Função Zoom

04D0B56914B4D7CE

### Nenhuma função

04D0B56914B4F7CE

### Função Zero

04D0B56814B4D7EE

### Five Buddha's Doc

0450366816B4E73E

### Five Stones Doc

0450366916B4C73E

### Doc On Binding

0450366916B4E73E

### Strangling Ritual

0450366816B4C78E

### Blind Demon Ritual

0450366816B4E78E

### Ornamental

Lion Mask

045035691634C79E

### Sand With No Mirror

045035691634E79E

### Furious -

Looking Mask

0450366816B4C71E

### Demon Tag Scroll

0450366816B4E71E

## MAGIC PENGEL: THE QUEST FOR COLOR

### Código-mestre

F441BE2AFE7C0416

### Dinheiro máximo

25037A86FCE5CA2E

### Pintura infinita

259C7B38657ECB9C

### Todas as cores

254F6B96E9CF8AA7

### Todas as Body Parts

254F6B96E9CF8A87

### Todos os pincéis

254F6B96E9CF8A97

### Tinta black infinita

25D9799821F58204

### Tinta gray infinita

25D9799821F58224

### Tinta branca infinita

25D9799821F58214

### Tinta dark

### red infinita

25D9799821F58234

### Tinta red infinita

25D9799821F58284

### Tinta coral infinita

25D9799821F582A4

### Tinta purple infinita

25D9799821F58294



### Tinta rose infinita

25D9799821F582B4

### Tinta pink infinita

25997A9821758204

### Tinta dark

### blue infinita

25997A9821758224

### Tinta blue infinita

25997A9821758214

### Tinta indigo infinita

25997A9821758234

### Tinta sea

### blue infinita

25997A9821758284

### Tinta aqua-

### rine infinita

25997A98217582A4

### Tinta sky

### blue infinita

25997A9821758294

### Tinta olive infinita

25997A98217582B4

### Tinta peã

### green infinita

2599789821758204

### Tinta light

### green infinita

2599789821758224

### Tinta dark

### green infinita

2599789821758214

### Tinta green infinita

2599789821758234

### Tinta sea

### green infinita

2599789821758284



### Tinta light

### brown infinita

25997898217582A4

### Tinta yellow infinita

2599789821758294

### Tinta cream infinita

25997898217582B4

### Tinta brown infinita

2599789821758204

### Tinta laranja infinita

2599789821758224

### Tinta peach infinita

25997B9821758214

### HP infinito

150099389EF4178E

### HP no máximo

150099389EF417AE

### MP infinito

150099399EF4178E

### MP no máximo

150099399EF417AE

### Attack no máximo

150099389EF4179E

### Defense no máximo

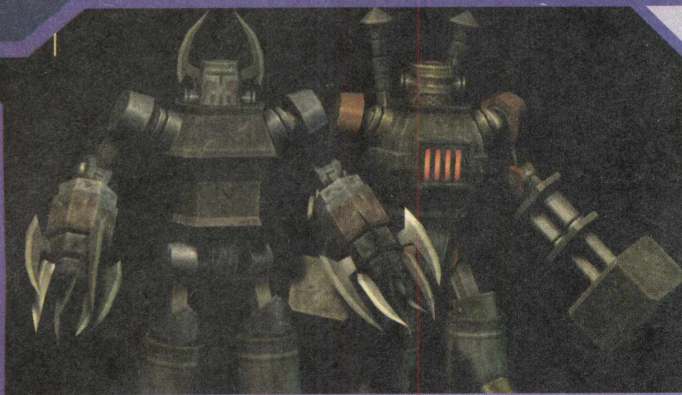
150099389EF417BE

### Agility no máximo

1540BA399E74054E

### Luck no máximo

1540BA389E74056E



## CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

**Código-mestre**  
F80E4AE00CA57A6C

**Códigos para a seleção de personagens:**  
**Aperte L2 para muitos pontos**  
D86611450CA5CB3E  
18940D7C0CA57A4F  
**Aperte R2 para 0 Pontos**  
D86611450CA5723E  
18940D7C0CA57A65

**Códigos para o jogo normal:**  
**Consiga muita experiência**  
2807E7A96FD92C0E  
**Itens máximos**  
28066CE9F7157AD3  
28066C51681B888B

**Códigos para o 1º jogador:**  
**Moedas infinitas**  
2857258B1CD1A03E  
**Vida infinita**  
285725FB46856565  
**Mana infinita**  
2857257C46856565  
**Capacidade de carregamento sempre 0**  
1857C2BB0CA57A65  
**Vida máxima**  
285725A046856565  
**Mana máxima**  
2857256846856565  
**Experiência máxima**  
2857253A00C965526  
**Level máximo**  
085725A50CA57A4F  
**Level Up**  
085725F40CA57A4F  
**Strength no máximo**  
185725E90CA5E485  
**Inteligência no máximo**  
185725510CA5E485  
**Destreza no máximo**  
1857252D0CA5E485

**Stamina no máximo**  
185725AE0CA5E485  
**Pontos no máximo**  
085725F60CA57A4F

**Códigos para o 2º jogador:**  
**Moedas infinitas**  
285752D81CD1A03E  
**Vida infinita**  
2857EB6646856565  
**Mana infinita**  
2857EBB646856565  
**Capacidade de carregamento sempre 0**  
185752450CA57A65  
**Vida máxima**  
2857EB7446856565  
**Mana máxima**  
2857EB1946856565  
**Experiência máxima**  
2857EB730C965526  
**Level máximo**  
0857EB820CA57A4F  
**Level Up**  
0857EB910CA57A4F  
**Strength no máximo**  
1857EB550CA5E485  
**Inteligência no máximo**  
1857EBF80CA5E485  
**Destreza no máximo**  
1857EBA00CA5E485  
**Stamina no máximo**  
1857EB880CA5E485  
**Pontos no máximo**  
085752ED0CA57A4F

**Códigos para o 3º jogador:**  
**Moedas infinitas**  
28543D6F 1CD1A03E  
**Vida infinita**  
2854859C 46856565  
**Mana infinita**  
28543DDC 46856565  
**Capacidade de carregamento sempre 0**  
18543D28 0CA57A65  
**Vida máxima**  
28543D40 46856565

**Mana máxima**  
28543D72 46856565  
**Experiência máxima**  
285485FF 0C965526  
**Level máximo**  
0854852B 0CA57A4F  
**Level Up**  
0854855B 0CA57A4F  
**Strength no máximo**  
185485620CA5E485  
**Inteligência no máximo**  
185485660CA5E485  
**Destreza no máximo**  
185485740CA5E485  
**Stamina no máximo**  
1854858B0CA5E485  
**Pontos no máximo**  
08543DF10CA57A4F

**Códigos para o 4º jogador:**  
**Moedas infinitas**  
2854BB931CD1A03E  
**Vida infinita**  
2854BB0146856565  
**Mana infinita**  
2854BB0C46856565  
**Capacidade de carregamento sempre 0**  
1854BB980CA57A65  
**Vida máxima**  
2854BB6546856565  
**Mana máxima**  
2854BB3746856565  
**Experiência máxima**  
28547A150C965526  
**Level máximo**  
08547AF60CA57A4F  
**Level Up**  
08547AC90CA57A4F  
**Strength no máximo**  
18547AE50CA5E485  
**Inteligência no máximo**  
18547A9C0CA5E485  
**Destreza no máximo**  
1854BB400CA5E485  
**Stamina no máximo**  
1854BB80CA5E485  
**Pontos no máximo**  
0854BBE90CA57A4F

## COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

**Código-mestre**  
9857BED678EAAB00  
**Tempo infinito**  
285A07820CA57A65  
**Pontos de treinamento**  
2862B02D0CA57A4F

**Códigos para o 1º jogador:**  
**Stamina infinita**  
286A65F746850465  
**Dano infinito**  
286A0F6646850465  
**Stamina máxima**  
286A655446850465  
**Dano máximo**  
286A0F7446850465  
**Dinheiro**  
286233D0B46AC23E  
**Força no máximo**  
286AE9AF0CA57A4F  
**Destreza no máximo**  
286AE9E60CA57A4F  
**Agilidade no máximo**  
286AE92D0CA57A4F  
**Vitalidade**

**no máximo**  
286AE95A0CA57A4F  
**Stamina no máximo**  
286AE92E0CA57A4F  
**Maior resistência no pescoço**  
286AE91E0CA57A2A

**Maior resistência no corpo**  
286A9B030CA57A2A  
**Maior resistência nos braços**  
286AE9B60CA57A2A  
**Maior resistência nas pernas**  
286A9BCF0CA57A2A  
**Estilo de espada**  
286A9BA00CA57A4F  
**Estilo de escudo**  
286A9B7C0CA57A4F  
**Estilo com duas armas**  
286A9B1E0CA57A4F  
**Estilo batedor**  
286A9B740CA57A4F



**Rank baixo**  
2862F1E50CA57A65  
**Rank médio**  
2862F1E50CA57A65  
**Rank alto**  
2862F1E50CA57A71  
**Rank máximo**  
2862F1E50CA57A0F  
**Rank Perfeito**  
2862F1E50CA57A6F  
**Rank Caesar**  
2862F1E50CA57A44  
**Classe criminoso**  
2862F19C0CA57A65  
**Classe escravo**  
2862F19C0CA57A56  
**Classe homem-livre**  
2862F19C0CA57A71

## CY GIRLS

**Código-mestre**  
94d035f4b6ee4236

**Códigos para Ice Disk:**  
**Munição máxima para a Shockgun**  
14101173b77087ee  
**Munição máxima para a H615**  
14101172b77087de  
**Munição máxima para a MML229**  
14101273b7f0874e  
**Munição máxima para a Overdose**  
14101273b7f0875e  
**Munição máxima para a Bio-Charge**  
044031683ef0f5fe



**Arma MML229**  
041013683670e7dc  
**Arma Overdose**  
041013693670e7fc

**Códigos para Aska Disk:**  
**Shurikens máximas**  
0440b7283ef0559e  
**Kunai máximas**  
0440b7283ef055be  
**Munição máxima para a Bio-Charge**  
0400b6283e70553e  
**Itens e munições infinitas**  
2490b328147441bc  
**Vida infinita**  
24829e48b8e1d38a

## DARKWATCH

**Código-mestre**  
985D17687822C9FF  
2816ED03A1A7DF6F  
283C052278426965  
**Vida infinita**  
2816ED40FBB97A01  
2816EDD86DB97AD6  
**Escudo de sangue infinito**  
2816EDED01963EE5

**2816EDD06DB97AA0**  
**Barra de sangue infinita**  
2816ED0C01963EE5  
2816ED726DB97A15  
**Munição infinita**  
2816ED65FB2D7A68  
2816ED6F6D2D7A37  
2816EDF1F8AA7AF1  
2816EDF283C87ACF

**2835F46F784269F2**  
**Granadas infinitas**  
2830ADA50CA57A65



# DETONADO

## PlayStation SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO


Por Mikio Ishibashi

### Spider vs. Electro: o caos mundial

Desenvolver um jogo do super-herói mais famoso da Marvel é uma tarefa de grande responsabilidade para os criadores, mas a Activision e a Vicarious Visions fizeram um bom trabalho. A ação do game é intensa, e toda a trama possui uma seqüência lógica que faz com que o jogador não perca o fio da meada.

A maneira com que é possível explorar os poderes do herói é muito interessante. Com as teias de aranha, você pode arremessar objetos em adversários, amarrar os oponentes, pular com rapidez para outro local e várias outras ações. Tudo isso pode ser praticado no modo Training e na primeira fase, com o auxílio de Fera, personagem membro dos X-Men.

Desta vez, o título tem como principal vilão Electro. Com grandes poderes elétricos, ele fará de tudo para dominar o planeta, desejo de todo adversário dos quadrinhos. Mas não pára por aí. Homem-Areia, Cabeça-de-Martelo, Shocker e o Lagarto são poderosos inimigos que tentarão barrar o caminho do aracnídeo a todo custo.



Produção:	Vicarious Visions
Distribuição:	Activision
Plataforma:	PSone
Gênero:	Ação
Jogadores:	1
Site:	<a href="http://www.activision.com">www.activision.com</a>

# SPIDER-MAN



## Controles

- ✕ - Salta
- - Chuta
- - Soca
- ▲ - Ataca com a teia
- R1 - Gruda na parede oposta
- R2 - Lança teia/movimentação
- L1 - Mira em primeira pessoa
- L2 - Mira (em movimento)
- Obs.: Você pode alterar toda a configuração em Opções.

- ### Combinações de golpes/movimentos
- ▲ + ↓ - Puxa o inimigo com a teia
  - ▲ + ↓ + ← - Puxa o inimigo e joga-o para a esquerda
  - ▲ + ↓ + → - Puxa o inimigo e joga-o para a direita
  - ▲ + ← - Cria luvas de teia (nas mãos)
  - ▲ + → - Cria casulo de teia e ataca
  - ▲ + ↑ - Joga bolas de teia
  - ✕ + R2 - Lança teia duas vezes/transporta



## 1 Enter the Web-Head

Seguindo uma espécie de tutorial, ouça o que o Fera tem a dizer e vá atrás dele coletando os pontos de interrogação para saber o que fazer a seguir.



Use as teias para pular ao próximo prédio e, em seguida, suba pelas paredes. Preste atenção à próxima dica e siga para o prédio seguinte orientando-se pela bússula. Elimine o capanga e, antes de pular para o outro prédio, use a mira para atirar teias contra os inimigos. Agora vá até lá.

Siga por outros prédios e construções como o Fera pede e aprenda golpes e movimentos importantes para prosseguir, como levantar caixas e arremessá-las. Após aprender a fazer isso, pule para o próximo prédio; elimine dois inimigos e vá ao próximo edifício para finalizar a fase.

## 2 Burglary Interrupted

Logo no início, dois bandidos o atacarão. Livre-se deles e corra pela rua da esquerda avistando outros dois inimigos. Apague o fogo do carro com as teias e vá em frente.



Entre em qualquer corredor nas laterais dos edifícios e veja o Spider-Man sendo abordado por bandidos. Acabe com eles e volte para as ruas até que uma das lojas exploda.

Elimine mais dois capangas e puxe o hidrante com a teia para que libere água e apague o fogo. Feito isso, suba no prédio indicado, no final da rua.

## 3 Rooftops By Night

Siga a bússula para procurar o problema que o sentido aranha indica. Suba e destrua dois inimigos para depois pular em outro edifício. Observe a machine gun do outro lado. Para não ser atingido, pule

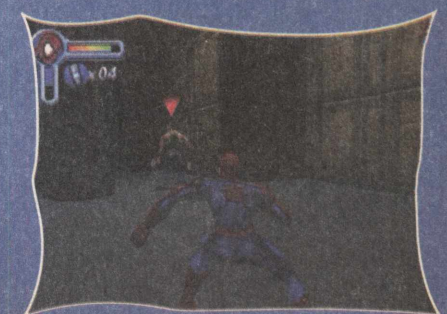
à parte mais baixa e pegue o bandido de surpresa. Continue seguindo o sentido aranha, vá para a parte iluminada com grandes estruturas metálicas e acabe com o capanga.



Agora, do outro lado, siga para o próximo edifício eliminando os inimigos. Repita esse processo algumas vezes até chegar a um prédio em que você fica na mira de três machine guns.

Seja rápido e pule até uma delas para destruí-la. Faça isso com as outras duas e siga novamente a bússula. Passe por mais alguns prédios e aviste um galpão. Vá até ele.

## 4 Warehouse 66



# DETONADO

Chegando ao galpão, seja rápido para eliminar todos os bandidos do local. Eles estão por toda a parte, no chão e em cima das pilhas de caixas. Não há muito segredo. Basta distribuir muita porrada. Quando não sobrar nenhum, chegará a hora de enfrentar o Shocker.

## 5 Spidey Vs. Shocker



Para derrotar Shocker, posicione-se de maneira que o adversário fique de frente para você e de costas para qualquer uma das caixas penduradas no topo do galpão.

Com cuidado, rapidamente puxe uma das caixas para que caia sobre Shocker. Outra opção é pegar caixas ou tonéis de metal e arremessá-los contra o inimigo. Duas dessas seqüências são suficientes para destruí-lo.

## 6 Smoke Screen

Novamente com a bússola como guia, siga em frente, de prédio em prédio, até assistir a uma animação. A bomba foi ativada e você deve encontrar quatro chaves para desativá-la. Procure os inimigos, pois as chaves estão com eles.

Não siga em frente, apenas volte o caminho que você fez e preste atenção aos inimigos, pois eles podem estar no topo dos prédios ou no chão.

Se preferir, colete todas as chaves antes de voltar para a bomba, mas lembre-se de que cada chave inserida dá um bônus de um minuto. Quando todas forem colocadas, a fase estará terminada.

## 7 Hangar 18

Nesta fase, você deverá destruir todas as machine guns do pátio. Para facilitar, comece pela arma do canto esquerdo. Ainda no mesmo lado, corra até o final para destruir outra.

Em seguida, exploda as duas do centro e, por fim, as da direita. Seja rápido, antes que os inimigos tomem posse das armas para atirar em você.



## 8 Crash Flight

Para salvar o piloto desacordado, corra na frente do avião e destrua os barris com bolas de teia. Para abrir os portões à frente, basta atirar uma teia na alavanca à direita.

Quando não houver mais alavancas, vire-se, mantenha o botão de teia pressionado e atire nas hélices do avião. Faça isso até que ele pare.



## 9 To Catch a Thief

Inicie a fase pulando para os prédios à frente. Siga a direção da bússola tomando cuidado com os inimigos armados com rocket launchers. Após chegar a uma plataforma, pule de guindaste em guindaste eliminando inimigos à frente.



Você precisará pular algumas vezes em prédios também, mas tome cuidado para fazer um grande salto, pois a distância entre uma plataforma e outra é muito grande. Para finalizar a fase, basta pular para o último guindaste. Faça tudo isso rapidamente, pois o sentido aranha vai enfraquecendo com o tempo.

## 10 In Darkest Night

Em cada área desta fase, há caixas de força para ativar a saída. Não basta pressionar qualquer uma, pois há uma combinação correta.



Na área 4, pressione o botão "RESET". Volte para a área 3 e pressione os dois botões. Na área 2, acione o botão da direita e, por fim, o botão da esquerda novamente na área 4. Ligue o POWER principal do outro lado do pátio para abrir o portão.





## 11 Heart of Darkness

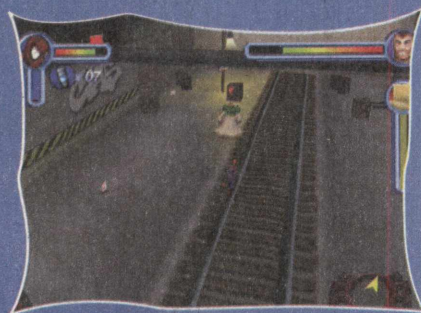
De início, livre-se dos guardas no pátio e siga para a direção apontada pela bússola. Entre na sala Power Room para abrir a porta Nº1. Vá até a passagem aberta e novamente acione três alavancas. Siga orientado pela bússola até encontrar outra sala. Mova as alavancas e vá direto para a porta Nº7.



## 12 Catch That Train

Quando você estiver correndo para alcançar o trem, Sandman armará uma barreira de areia para te impedir. Você tem duas opções:

- Atirar barris e caixas contra a parede, ignorando o ataque contra Sandman.
- Destruir Sandman (temporariamente) jogando objetos contra ele. Enquanto ele se recarrega, pegue a empilhadeira e jogue uma só vez contra a parede de areia.



As duas opções são válidas, mas, para ganhar tempo, em vez de correr atrás do trem, utilize as teias para voar à frente rapidamente. Suba no vagão para passar de fase.

## 13 Gangland

Observe que a sala inicial não possui saída. Portanto, procure uma espécie de tampa no teto e, com a teia, puxe-a. Entre pela tubulação e, avistando o elevador, use as teias para firmar o cabo. Acione também a alavanca e veja a animação.



Suba até a entrada na parede e siga em frente eliminando os adversários e salvando reféns. Quando todos estiverem a salvo, encontre outra tampa no teto entre as estantes de livros. Puxe-a, elimine outros capangas e salve mais reféns.

Alguns estão dentro das duas salas do corredor. Para abrir, basta atirar bolas de teia nas portas. Feito isso, siga até o final do corredor.

## 14 Spidey Vs. Hammerhead

Para vencer o Cabeça-de-Martelo, use as teias para puxar a arma de suas mãos. Quando o adversário estiver parado para pegá-la, ataque-o sem pensar. Tenha cuidado para não ficar entre a arma e o Cabeça-de-Martelo, senão levará uma dura cabeçada.

## 15 Spidey in the Machine

Destrua os robôs voadores na área inicial e ative os botões indicados pela cor laranja. Ao todo, são três. Siga até a passagem e encontre uma sala com duas máquinas grandes. Para desativar os lasers, utilize o painel verde.

Aperte os botões na hora em que as bolinhas estiverem no centro verde. Siga até a sala de controle e mova as alavancas para que as máquinas sejam desativadas.

Suba pelo vão no teto, acima das grandes máquinas, e vá em frente até encontrar a sala principal do laboratório. Entre pela porta e, desta vez, encare os lasers.

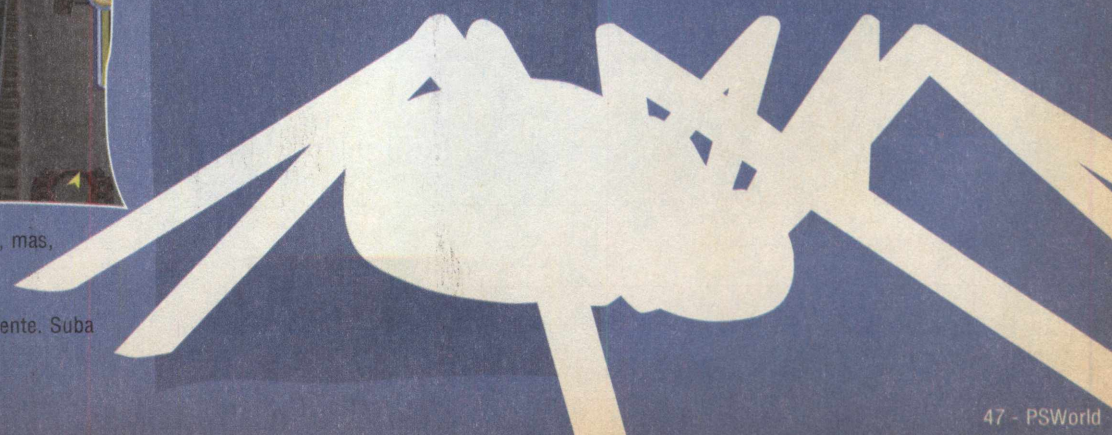
A maneira mais fácil é passar escalando a parede lateral. Na próxima sala, mova duas alavancas e volte para entrar na porta número 2.

## 16 Mission Spidey



Suba na parede superior antes de passar pela porta. Chegue até a passagem no topo para acionar o botão, que irá desativar um campo de força. Entre na Área 1 e destrua os três geradores de robôs. Feito isso, acione o botão do outro lado da sala.

Agora com outro campo de força aberto, siga



# DETONADO

até a Área 2. Destrua os canhões de lasers com bolas de teia e suba para acionar um botão. Desça novamente e ative outro no painel da frente.

Vá para a terceira área e siga até o painel. Aperte **▲** várias vezes para que a temperatura do local suba, fazendo com que os robôs fiquem paralisados.

Antes de sair, aperte **●** para que a barreira seja aberta. Agora destrua os robôs e acione todos os botões com as teias. Saia e entre pela nova passagem.

## 17 Downward Spiral

Nesta fase você usará muito as teias, que o auxiliam a subir diretamente ao piso superior (R1), pois algumas paredes não são escaláveis.



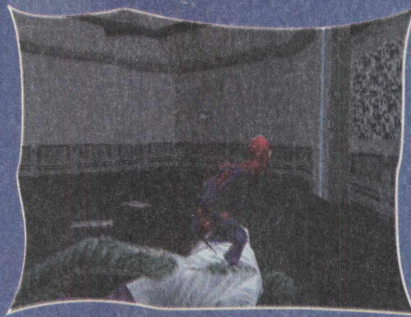
Subindo ao primeiro piso, use as teias nos botões vermelho e verde para desativar os lasers. Suba cautelosamente mais um andar e tome cuidado com os lasers azuis. Posicione-se em cima de alguma das plataformas e suba até o centro das estruturas de metal.

Agarre-se na parede abaixo da plataforma que abre e feche e novamente suba até outra plataforma. Repita esses passos até avistar a última porta.

## 18 Spidey vs. Lizard

Assim que a fase iniciar, corra em direção ao computador. Nas letras A, B e C, faça com que os três ponteiros se fixem na área verde. Selecione "Override Containers" para que o serum (item roxo) apareça durante o combate.

Procure-o no laboratório e use-o como uma teia. O Lizard ficará tonto. Então, dê quantos golpes conseguir até que ele se recupere. Espere que apareçam outros serums e repita tudo novamente até que o inimigo seja derrotado.



## 19 Aces High

Logo de cara, alguns robôs (drones) vêm em sua direção para atacá-lo. Não perca tempo tentando explodí-los em situação de risco. Pule de prédio em prédio até encontrar um local adequado para isso. Mas, antes, sua missão é desativar alguns painéis que estão espalhados no topo dos edifícios.



Além de painéis de indicadores infravermelhos que o perseguem e de um satélite, há outros que não deve ser desativados, e sim destruídos. Eles ficam ao lado de uma pequena plataforma redonda, por onde os drones surgem.

Por fim, destrua os canhões de lasers que se localizam também no topo dos edifícios. Feito tudo isso, siga a direção apontada pela bússola para finalizar a missão.

## 20 Spidey vs. Sandman Again!

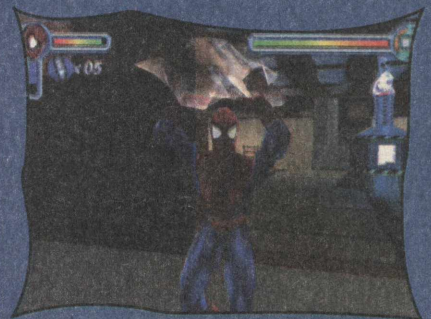
Acabar de vez com Sandman é tarefa fácil, mas exige muita paciência. Repare que há uma válvula principal com a frase "Low Pressure" e outras espalhadas pela área.

Ative primeiramente a principal e, quando o nível da água no marcador no canto da tela

estiver cheio, atraia Sandman para o centro da queda d'água atacando-o. Repita esse processo até que o adversário seja eliminado.

## 21 Koni-Chiwa Spider-San

Há um salão com artefatos japoneses e um grande gerador no centro. Primeiramente, derrube a proteção que o envolve e procure por estátuas de samurais. Chegue perto e elimine-os.



Feito isso, pegue os corpos das estátuas e arremesse-os contra o gerador. So assim você poderá destruir a grande máquina.





## 22 Rock Of Ages

A escalada desta fase é simples, mas exige muita atenção. Durante a subida, evite os anéis elétricos. Quando o sentido aranha o alertar, conte por volta de três segundos e aperte R1 para jogar a teia do outro lado da sala. Com isso, você sai da mira da rajada elétrica.



## 23 Spidey vs. Electro

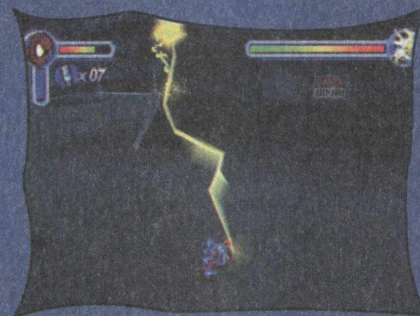
Desta vez não há segredo algum. Dê um grande salto para chegar à mesma plataforma em que Electro se localiza. Feito isso, use socos e chutes, pois as teias não funcionam.

Uma dica é fazer luvas de teias antes de pular, assim seus golpes ficam mais fortes. Continue fazendo isso até que o inimigo seja derrotado.

## 24 Top Of The World

Nesta fase, há duas plataformas. Na primeira, a que você começa, destrua oito caixas de energia que estão ao lado de geradores (duas em cada um). Feito isso, pule para a outra plataforma, com uma torre no centro.

Ali você encontra outras quatro caixas de energia para serem destruídas. Fazendo tudo isso logo no início, você não perde tempo mais tarde, pois, com os geradores desligados, o Electro não regarrega seus poderes.



Para derrotá-lo de vez, volte para a primeira plataforma e faça com que qualquer um dos quatro geradores fique entre você e Electro. Quando o inimigo soltar uma rajada de eletricidade em um gerador, logo ele ficará tonto.

Esse é o momento certo para atacá-lo. Observe que, no meio da batalha, o adversário tenta recarregar seus poderes, mas, como tudo foi destruído anteriormente, o truque não surte efeito. A partir daí, são necessários alguns golpes a mais para finalizar o jogo.

## Extras

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

**Habilitar tudo:** AUNT MAY

**Seleção de fases:** NONJYMNT

**Todos os desafios (Training):** CEREBRA

**Todas as roupas:** WASHMCHN ou SPDRHIST

**Todas as galerias:** DRKROOM

**Personagens com cabeça grande:** ALIEN

**Personagens com pés grandes:** STACEYD

**Modo What If?:** VVISIONS

**Ver pontuação dos programadores:** VVHISCRS

**Modo Debug:** DRILHERE

**Habilitar roupa (Alex Ross):** complete o jogo no modo Kid

**Habilitar Amazing Bag Man:** complete o jogo duas vezes seguidas (escolha continue a partir do primeiro save)

**Habilitar roupa (Battle Wounded Spidey):** derrote Electro

**Habilitar roupa (Ben Reilly):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Captain Universe):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Dusk):** consiga todas as 32 Comic Books

**Habilitar roupa (Peter Parker):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Quick Change Spidey):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Scarlet Spidey):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Spider Phoenix):** complete o jogo na dificuldade hard

**Habilitar roupa (Spider-Man 2099):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Spidey Unlimited):** complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade normal

**Habilitar roupa (Symbiote Spider):** complete o jogo em qualquer dificuldade

**Habilitar roupa (Venom):** complete o jogo na dificuldade easy

**Habilitar roupa (Venom-Earth X):** complete o jogo na dificuldade normal

# DETONADO

PS2

NARUTO: NARULTIMATE HERO 2

Por Ricardo Caetano

## Faça parte do time de Naruto

Se você acha que Naruto: Narultimate Hero 2 é mais um jogo de luta no mundo dos games, está enganado. A continuação, que vem do anime Naruto, mistura lutas e RPG em um estilo diferente e atraente. Jogando com uma grande quantidade de personagens do anime, você percorre áreas do desenho e disputa minigames e duelos em cenários interativos, com vários andares e itens que formam grandes arenas de combate. A jogabilidade é relativamente fácil, mas bem definida, e você utilizará estrelas ninjas, técnicas de defesa com troncos e, em destaque, a grande quantidade dos famosos especiais de tirar o fôlego. Os gráficos e os sons do game estão muito fiéis aos do desenho – assim, parece que as batalhas são episódios do anime. Outro ponto positivo é a loja do Jiraiya, onde você poderá comprar vários itens, como bonecos e cards dos personagens. Com um pouco de tudo, Naruto: Narultimate Hero 2 é um jogo excelente para quem gosta de ação e está cansado de games repetitivos. Para uma diversão entre amigos e amantes do desenho, é uma ótima pedida.



Produção: Cyber Connect 2  
Distribuição: Bandai  
Plataforma: PS2  
Gênero: Luta/RPG  
Jogadores: 2  
Site: [www.cyberconnect2.jp/naruto2](http://www.cyberconnect2.jp/naruto2)



## Nos Menus

Direcional - Navegação

- - Selecionar/Aceitar
- ✕ - Cancelar

## Nas Batalhas

Direcional - Movimentação do personagem

Analogico Esquerdo - Movimentação do personagem

- ✕ - Pulo
- - Ataque/Combo
- ▲ - Ataque especial (Ougi)
- - Usar item

R1/L1 - Troca de itens

R2 - Defesa/Bloqueio

✕ + ↑ ou ✕ + ↓ - Ir para uma área diferente do cenário

## Comandos Especiais

✕ + ✕ (devagar) - Pulo duplo

✕ + ✕ (rápido) - Dash aéreo

Para trás + ● - Arremessar

Direcional para baixo - Carregar chakra (energia)

Segurar direcional para cima

- Insultar

↑/↓ + ✕ - Teletransporte próximo ao oponente.

Jutsus - Dê dois toques ↑ ou ↓ e depois aperte o botão ●

Os famosos especiais de Naruto são bem simples de fazer. Há duas barras na tela: a de cima representa sua energia vital e a segunda representa seu chakra. O chakra é necessário para a execução dos especiais. Para aumentar a quantidade de energia, aperte e segure o direcional ↓. Há três níveis de especiais. Então, com →/↑ de energia, você executará um especial de primeiro nível; com ←/↑, um especial de segundo nível e, com a barra cheia, um especial de terceiro nível. Para executá-los, faça o seguinte:

- Aperte o botão ▲ para que uma energia envolva seu personagem;
- Aperte mais uma ou duas vezes o botão ▲ para que o especial seja mais forte (a cor da energia mudará indicando a alteração de nível do especial);
- Agora, aperte ● para que o personagem execute um golpe. Se esse golpe acertar seu oponente, você executará o especial;
- Durante o especial, você e seu adversário disputarão forças apertando os botões pedidos na tela. Quem apertar mais o botão pedido ou girar mais o analógico esquerdo ganha (se quem está executando vence a disputa, é executado o especial; caso vença o personagem que está recebendo o golpe, o especial é cancelado);
- Para que os especiais de maior nível possam tirar bastante energia de seu oponente, acontecerão muitas disputas de botões.

Aqui estão algumas descrições de minigames que aparecem durante o jogo:

### • Escalando árvores com Sakura

Chegue ao topo em menos de 1:20

### • Treino do Lee (flexões)

Ganhe os dois primeiros rounds apertando os botões mais rapidamente que Lee

### • Treino de sombras do Shikamaru

Vença sem errar nenhuma vez apertando os botões na sequência pedida

### • Treino de poses do Gai

Vença sem errar nenhuma vez apertando os botões na sequência pedida

### • Corrida de bananeira do Gai

Vença-o com tempo inferior à 1:10

Após cada luta, de acordo com suas ações, você receberá uma nota e dinheiro, que poderá ser gasto na compra de itens no Jiraiya's Room. Além disso, receberá pontos a serem usados nos upgrades dos personagens.

No vilarejo, aperte o botão ■ para ter um mapa que o ajudará a saber o caminho certo a ser seguido.

Controles

Especiais (Ougi)

Minigames

たすらに突き進む!

明日をも知れない今日を生き



# DETONADO

## Menu Principal

- 1ª Opção: Novo jogo (New Game)
- 2ª Opção: Carregar jogo (Load Game)

## Tela Principal

Ordem dos menus seguindo na ordem para baixo:

### 1ª Opção: Story Mode (Modo História)

Opção para jogar as batalhas principais de acordo com a história do game. Você enfrentará vários inimigos, jogará minigames para acumular dinheiro a ser trocado por itens etc.

Cada luta que você deverá enfrentar terá algumas regras para que sua vitória seja completa. Essas normas são os requisitos para a vitória, e você só terá sucesso se cumpri-las. Por exemplo, em algumas batalhas, você deverá fechar a disputa com um especial de terceiro nível. Caso você apenas vença a batalha e não termine com o especial, você não passará para o próximo duelo. Se você não cumprir todos os requisitos, deverá novamente duelar com o personagem para fazer o que deve.

### Menu de pausa nas batalhas no modo História

Ao apertar o botão **▲** no vilarejo, você terá as seguintes opções:

**1** • Entra no inventário, onde você verá os itens que comprou ou ganhou;

**2** • Opção para fazer o upgrade das características do personagem;

Esta parte é a seção RPG do game, onde você poderá melhorar as qualidades de seu personagem. Os pontos são acumulados após cada batalha do modo História. Na sequência dos itens, você encontrará:

- Aumentar o poder de ataque do personagem;
- Aumentar o poder de defesa do personagem;
- Aumentar o controle do chakra para que o lutador gaste menos a energia dos golpes;
- Aumentar a velocidade incluindo pulos mais altos, movimentos mais rápidos e dashes mais longos;
- Melhorar os efeitos dos itens (maior duração dos itens nas batalhas).

**3** • Missões Ninja (Ninmu) – Menu para entrar nas missões após o término do modo História. Há novos duelos e desafios depois que você fechar o game.

- Gerador de Missões
- Missões de ranking nível S
- Missões de ranking nível A
- Missões de ranking nível B
- Missões de ranking nível C
- Missões de ranking nível D

**4** • Entrar no quarto de Naruto.

**5** • Salvar seu progresso.

**6** • Ver cenas de conversas e vídeos já mostrados no jogo. Você poderá revê-los quantas vezes quiser (disponível apenas após completar o Capítulo 4).

### 2ª Opção: Versus Mode (Modo Duelo)

Menu para duelos entre você e um amigo ou mesmo contra o videogame. Se houver símbolos de “?”, é sinal de que ainda faltam personagens a serem liberados. Escolha os lutadores, os colaboradores e a fase. Veja os significados das opções quando pausa (da direita para a esquerda):

**1** • Configuração dos botões

**2** • Lista de golpes e magias do personagem

**3** • Lista de movimentos básicos referentes a todos os personagens

**4** • Lista de itens que podem ser usados na hora da luta, se você possuir algum

**5** • Sair para o menu principal

**6** • Voltar para o menu de escolha de personagens

### 3ª Opção: Practice Mode (Modo de Prática)

Opção para praticar suas habilidades de luta e aperfeiçoar seus movimentos. Escolha seu personagem e a arena. O menu de pausa contém (da direita para a esquerda):

**1** • Configuração dos botões

**2** • Lista de golpes e magias dos personagens

**3** • Lista de movimentos básicos referentes a todos os personagens

**4** • Opções da Luta (Movimentação de seu oponente)

- Opções básicas do oponente
- Movimentação (Esperar, Com, Ação, Pular)
- Esperar, Socar, Combo, Usar itens (Apenas se colocar em Ação ou Pulo na opção anterior)
- Defender-se (Liga/desliga) (Apenas se colocar em Ação ou Pulo)

• Perseguição (Liga/desliga) (Apenas se colocar em Ação ou Pulo)

**5** • Sair para o menu principal

**6** • Sair para a lista de escolha de personagens

### 4ª Opção: Naruto's Room (Sala do Naruto)

Opção para ir ao quarto de Naruto e ver e ouvir novamente os sons e os vídeos do jogo, além de cards e bonecos dos personagens. Veja as descrições (da direita para a esquerda):

**1** • Entrar com um código para liberar elementos secretos. (Cheat)

**2** • da direita para a esquerda:

- Bonecos dos personagens
- Galeria de sons
  - Música
  - Voz dos personagens
- Cards e imagens dos personagens
- Vídeos de especiais dos personagens

### 5ª Opção: Jiraiya Store

É uma espécie de loja, na qual você poderá comprar os itens que do Naruto's Room. São eles: (JIRAIYA)

- Bonecos dos personagens, incluindo poses de magias e especiais
- Vídeos dos especiais dos três níveis
- Vozes dos personagens
- Músicas
- Cards e imagens dos personagens
- Imagens dos personagens para o menu principal que aparecem aleatoriamente

### 6ª Opção: Options Menu (Opções)

Menu para modificar as opções dos jogos:

- Dificuldade do jogo
- Personagens do menu principal (aleatório ou específico)
- Configuração dos botões
- Ataque
- Ativação do chakra (especial)
- Usar itens
- Pulo
- Troca de item
- Defesa
- Ligar ou desligar a vibração do controle
- Ajuste da tela
- Configuração do som (volume)
- Voltar às configurações originais
- Sair

ひたすらに突き進む!

明日をも知れない今日を生き



### Uchiha Itachi



É o último do clã de Uchiha com seu irmão, Uchiha Sasuke. Eles são os únicos sobreviventes do clã de Uchiha, que foi elogiado como o mais forte em Aldeia da Folha.

### Orochimaru



É um dos Sennins Legendários da Aldeia de Folha. Aprendeu as Técnicas Proibidas e foi exilado da Aldeia.

### Kabuto



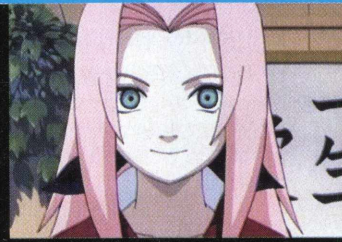
É o braço-direito de Orochimaru. É muito tranquilo e possui grandes poderes.

### Naruto



É o número 1 do grupo de ninjas da Aldeia da Folha. Ele é alto, imperativo, desajeitado, estúpido e sonha em se tornar Hokage.

### Sakura



Está no mesmo time de Naruto e é um dos personagens principais nas séries. É muito corajosa e com o passar da série torna-se muito forte.

### Kakashi



É o sensei de Naruto, Sakura e Sasuke. Ele é conhecido como Ninja Sharingan Kakashi no mundo inteiro por conhecer muitos movimentos especiais jutsu.

## Descrições

## Roteiro



Durante o modo História, você terá vários duelos, seguindo a história do anime. Entre as batalhas, você assumirá alguns personagens que podem se movimentar em um vilarejo, que possui vários ambientes, como pontes, uma espécie de arena de lutas e lugares para comprar itens. Converse com todos os personagens que encontrar para jogar alguns minigames ou receber informações

para o progresso (as conversas são em japonês, portanto são difíceis de entender, mas liberam a continuidade do game). Lembre-se de que, para passar para o próximo duelo, você deverá cumprir os requisitos pedidos pelo duelo.

## Modo História **Cap. 1**

Konoha  
Kuzushi

Em sua primeira luta, você enfrentará Jiraiya pela primeira vez:

**I • Uzumaki Naruto contra Jiraiya**  
**Requisito:** Apenas vitória

Vá para a esquerda, siga pela ponte e vá para a direita até entrar uma arena com vários personagens e batalhas seguidas:

**II • Uzumaki Naruto contra Hyuuga Neiji**  
**Requisito:** Apenas vitória

**III • Nara Shikamaru contra Temari**  
**Requisito:** Apenas vitória

**IV • Uchiha Sasuke contra Sabaku no Gaaru**  
**Requisito:** Apenas vitória

Lembre-se sempre de que você controlará o lutador com o nome que vem primeiro. (Foto 02)



Você estará em um cenário de rio e terá a próxima batalha com novos personagens.

明日をも知れない今日を生き

# DETONADO

V • Uchiha Sasuke contra Temari

**Requisito:** Vença a luta em até 60 segundos

Após mais alguns vídeos, há mais uma luta:



VI • Aburame Shino contra Kankurou

**Requisito:** Apenas vença

Agora a luta será em um telhado, em outra área do jogo:

VII • Sandoime Hokage contra Orochimaru

**Requisito:** Vença a luta

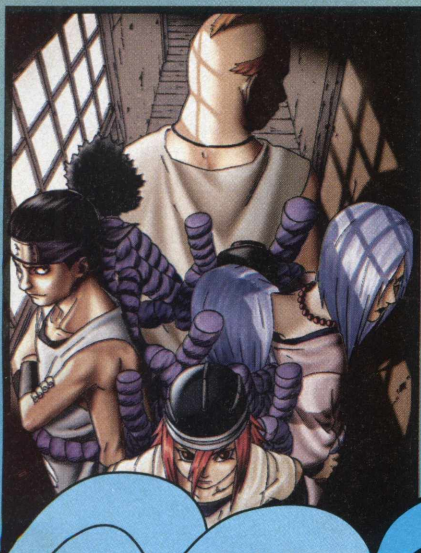
• Termine a luta usando o especial (Ougi) em nível 3 (com a barra de energia cheia, aperte três vezes o botão ▲ e depois o botão ● para soltar o especial)

Após mais um vídeo, a próxima luta será:

VIII • Uzumaki Naruto contra Sabaku no Gaara

**Requisitos:** Vença a luta

• Inimigo com força aumentada



## Modo História Cap.2

Tsunade

Você estará de volta ao vilarejo. É possível fazer alguns minigames. Converse com todos, principalmente com o cara que usa um lenço para esconder a boca (Hatake Kakashi). Quando estiver pronto, saia do vilarejo pelo caminho da esquerda. Após o vídeo, você irá prosseguir com as lutas.

I • Hatake Kakashi contra Uchiha Itachi

**Requisitos:** Vença a luta

• Inimigo com força aumentada  
• Inimigo com defesa aumentada

Após a difícil luta, você receberá ajuda para o próximo duelo:



II • Maito Gai contra Kisame

**Requisitos:** Vença a luta

• Inimigo com força aumentada

Os adversários irão embora. Hora de enfrentar Jiraiya novamente.

III • Uzumaki Naruto contra Jiraiya

**Requisitos:** Vença a luta

• Vença a luta com 30% ou mais de energia  
• Vença com mais energia de especial que Jiraiya

Após o vídeo, será a hora de um duelo cheio de características e requisitos.

IV • Uchiha Sasuke contra Uchiha Itachi

**Requisitos:** O tempo da batalha deverá acabar

• Sua energia precisa estar 30% ou mais  
• Você deve ter menos energia de especial que o oponente  
• Inimigo com força aumentada  
• Inimigo com defesa aumentada

Será a hora de mais duelos entre:

V • Uzumaki Naruto contra Jiraiya

**Requisitos:** Vença a luta

• Sua barra deve estar acima de 50%  
• Sua barra de energia para especiais (chakra) deve conter maior quantidade que a de seu oponente

VI • Uzumaki Naruto contra Jiraiya

**Requisitos:** Vença a luta

• Sua barra precisa estar acima de 50%  
• Sua barra de chakra deve estar cheia (cor azul)

Você voltará ao vilarejo. Converse com as pessoas nas duas áreas até que apareça uma garota loira (Tsunade). Hora de enfrentá-la.



VII • Uzumaki Naruto contra Tsunade

**Requisitos:** Vença a luta

• Inimigo com força aumentada

A próxima luta será novamente com Tsunade.

VIII • Shizune contra Tsunade

**Requisitos:** Sobreviva até acabar o tempo

• Inimigo com força aumentada  
• Inimigo com auto-regeneração

Após intervir na conversa, é hora de duelar contra Orochimaru.

IX • Jiraiya contra Fuuinsareta Orochimaru

**Requisito:** Apenas vença

Agora será a vez de Naruto.

X • Uzumaki Naruto contra Yakushi Kabuto

**Requisitos:** Vença a luta

• Inimigo com auto-regeneração  
• Vença a luta com um Ougi (esp.) de 3º nível

明日をも知れない今日を生き



Agora você enfrentará a última fase do capítulo.

**XI • Tsunade contra Fuuinsareta Orochimaru**  
**Requisitos:** Apenas vitória

Após os créditos, você estará no meio do modo História. Salve seu progresso e continue o game.

## **Modo História** **Cap.3** Gedou No In pt1



Novamente, no vilarejo, siga pela direita, não atravesse a ponte e avance pelo caminho ao fundo. Você encontrará um pequeno grupo de personagens. As lutas irão continuar.

**I • Uzumaki Naruto contra Haruno Sakura**  
**Requisitos:** Vença a luta pelo tempo.

Esperem o acabar.

- Faça o movimento Kowarimi seis vezes

Após conseguir, você assumirá o controle de Hatake. Volte ao vilarejo e vá para a parte de cima até a área que parece um estádio. Converse com todos dentro e fora. Volte pelo caminho passando pela ponte sem atravessá-la, até encontrar um personagem com quem você irá conversar e lutar.

**II • Hatake Kakashi contra Fuuinsareta Orochimaru**  
**Requisito:** Apenas vitória

Quando retomar o controle, vá em direção ao estádio. Antes de entrar, siga para a esquerda. Selecione a primeira opção para subir em um elevador. Siga para a direita até encontrar a garota loira. Após os vídeos, as lutas serão retomadas.

**III • Hatake Kakashi contra Uzumaki Naruto**  
**Requisitos:** Vença a luta  
• Você não poderá utilizar especiais (Ougi), ou a luta será interrompida

**IV • Hatake Kakashi contra Haruno Sakura**  
**Requisitos:** Vença a luta

- Você não poderá utilizar especiais (Ougi), ou a luta será interrompida

**V • Hatake Kakashi contra Uchiha Sasuke**  
**Requisitos:** Vença a luta

- Você não poderá utilizar especiais (Ougi), ou a luta será interrompida

Quando assumir o controle, siga para a direita e converse com o personagem (Maito) para prosseguir com a luta.

**VI • Hatake Kakashi contra Maito Gai**  
**Requisitos:** Vença a luta

- Você não poderá utilizar especiais (Ougi), ou a luta será interrompida
- Inimigo com força aumentada
- Inimigo com velocidade aumentada

Siga para a direita e, na área que faz uma curva, atravesse o tronco e converse com o personagem deitado. Volte ao vilarejo e siga em direção ao estádio, mas não entre. Vá para a esquerda. Acesse a casa de madeira e escolha a segunda opção. Após o vídeo e a conversa, será hora de mais uma batalha.

**VII • Hatake Kakashi contra Fuuinsareta Orochimaru**  
**Requisitos:** Vença a luta

- Inimigo com força aumentada
- Você não poderá utilizar especiais (Ougi), ou a luta será interrompida

Você receberá ajuda. Será hora do último duelo do capítulo.

**VIII • Maito Gai contra Yakushi Kabuto**  
**Requisitos:** Vença a luta

- Inimigos com auto-regeneração

Após o vídeo, salve seu progresso e comece o último capítulo.



## **Modo História** **Cap.4**

Gedou  
no In pt2

Mais uma vez, no vilarejo, entre no estádio de lutas e converse com o personagem no centro. Volte ao vilarejo, siga para a direita, atravesse a ponte e, na próxima área, converse com a garota à esquerda (Shizune). Agora siga em direção ao estádio, mas vá para a esquerda. Escolha a primeira opção no elevador da casa de madeira. Converse com a garota loira. Volte ao vilarejo e converse com Sakura (a garota com cabelo rosa). Vá para a esquerda e fale com o grupo.

Após o vídeo, vá para a casa de madeira com elevador e escolha a primeira opção. Após as conversas será hora de lutar.

**I • Shizune contra Uzumaki Naruto**

**Requisitos:** Vença a luta

- Inimigo com força aumentada
- Inimigo com auto-regeneração de chakra

Após a conversa, salve seu progresso. Prepare-se para novas batalhas.



**II • Uchiha Sasuke contra Haku**

**Requisitos:** Vença a luta

- Inimigo com velocidade aumentada

Agora a luta será em um telhado.



ただひたすらに突き進む!

明日をも知れない今日を生き

# DETONADO

ひとすりに突き進む!



### III • Jiraiya contra Momochi Zabuza

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com força aumentada
  - Inimigo com defesa aumentada

É hora de enfrentar Naruto mais uma vez.

### IV • Haruno Sakura contra Uzumaki Naruto

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com força aumentada
  - Inimigo com auto-regeneração de Chakra

Após ajudar Naruto, você terá um novo duelo.

### V • Hyuuga Neji contra Yakushi Kabuto

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com auto-regeneração

**Dica:** Procure executar o máximo de especiais que puder para destruí-los.

Novamente, sobre um telhado, seu próximo desafio será contra um novo inimigo: Sarutobi.

### VI • Tsunade contra Sarutobi

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com força aumentada
  - Inimigo com velocidade aumentada

No vilarejo, Naruto acordará e terá uma surpresa.



### VII • Uzumaki Naruto contra Uzumaki Naruto

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com força aumentada
  - Inimigo com auto-regeneração de chakra
  - Termine a luta com um Especial (Ougi) no nível 3

Após vencer o outro Naruto, você retomará o controle do vilarejo. Siga para direita, não atravesse a ponte e siga pelo caminho ao fundo. Na segunda área, você conversará com Sakura. Após a conversa, aproxime-se da rocha no centro da pedra e aperte ●. Após mais uma conversa, você terá a oportunidade de gravar seu progresso. Naruto irá para o telhado onde estão os outros. Após a conversa, haverá mais uma luta.

### VIII • Hatake Kakashi contra Yakushi Kabuto

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com auto-regeneração
  - Termine a luta com um Especial (Ougi) no nível 3



Prepare-se para a última batalha do game.

### IX • Kyuubi no Naruto contra Fuuinsareta Orochimaru

- Requisitos:** Vença a luta
- Inimigo com força aumentada
  - Inimigo com defesa aumentada
  - Inimigo com velocidade aumentada



**Obs.:** Você estará com seu poder aumentado e com poder do chakra infinito para seus golpes, mas não poderá contar com seus especiais.

Após derrotá-lo, você fechará o modo História e verá a sequência final, em anime.

Agora, você voltará ao vilarejo, onde poderá continuar a brincar nos minigames e cumprir as missões Ninmu.

明日をも知れない今日を生き



## Extras

### Missões Ninmu (Missões Ninja)

Após terminar a história principal do game, você poderá fazer mais duelos buscando outros itens para seu upgrade e dinheiro para comprar itens na loja do Jiraiya, além de poder se divertir com os mais variados duelos e lutas. O nível D representa os desafios mais fáceis, e o nível S, os mais duros. Para vencer, você deverá respeitar os requisitos de cada desafio (como no modo História). Você poderá escolher o personagem com o qual quer enfrentar o desafio.

Para entrar nos desafios, aperte o botão ▲, escolha a terceira opção e entre no nível desejado (D até S). Entre na opção do duelo desejado e procure, no vilarejo, os oponentes correspondentes, que estarão esperando por você (note que há um símbolo amarelo na cabeça dele).

### Missões de ranking nível D



#### Missão D-1

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Vença-o em até 60 segundos do jogo

#### Missão D-2

- Luta contra Tsunade
- Vença a luta
- Força de ataque do inimigo melhorada

#### Missão D-3

- Luta contra Hyuuga Neji
- Vença a luta
- Use apenas itens



#### Missão D-4

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Use, pelo menos uma vez, todos os níveis de ataque Ougi

#### Missão D-5

- Luta contra Rock Lee
- Vença a luta
- O oponente não deve conseguir nenhum item de seu personagem

#### Missão D-6

- Luta contra Hatake Kakashi
- Vença a luta
- Sua energia precisa estar a 80% ou mais quando a luta terminar

#### Missão D-7

- Luta contra Hyuuga Hinata
- Vença por Time Over (fim do tempo do round)

#### Missão D-8

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Força de ataque do inimigo melhorada

#### Missão D-9

- Luta contra Akimichi Chouji
- Vença a luta
- Derrote-o em menos de 30 segundos do jogo



#### Missão D-10

- Luta contra Akimichi Chouji
- Vença a luta
- Chouji não pode acertá-lo

#### Missão D-11

- Luta contra Haruno Sakura
- Vença a luta
- Força de ataque do inimigo melhorada

#### Missão D-12

- Luta contra Sarutobi
- Vença a luta
- Não use ataques especiais Ougi
- Derrote-o em 60 segundos do jogo

#### Missão D-13

- Luta contra Tenten
- Vença a luta
- Use somente itens
- Velocidade do inimigo melhorada

#### Missão D-14

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Velocidade do jogador reduzida
- Velocidade do inimigo melhorada

### Missões de ranking nível C



#### Missão C-1

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Velocidade do inimigo melhorada
- Derrote-o em 60 segundos do jogo

#### Missão C-2

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Derrote-o em 30 segundos do jogo
- Inimigo com velocidade melhorada

#### Missão C-3

- Luta contra Rock Lee
- Vença a luta
- Você precisa acertá-lo pelo menos uma vez a cada segundo do jogo
- Inimigo com força melhorada

#### Missão C-4

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Você só pode acertá-lo com ataques aéreos
- Não deve acertá-lo no chão
- Não o ataque com especiais Ougi

#### Missão C-5

- Luta contra Akimichi Chouji
- Vença a luta
- Chouji não pode acertar você
- Não o ataque com especiais Ougi

明日をも知れない今日を生き

ただひたすらに突き進む!

# DETONADO

## Missão C-6

- Luta contra Inuzuka Kiba
- Vença a luta
- O inimigo precisa estar sem chakra em sua barra ao fim da batalha
- Sua energia precisa estar a 50% ou acima ao fim da batalha

## Missão C-7

- Luta contra Hyuuga Hinata
- Vença por Time Over (fim do tempo)
- Faça três vezes a seqüência de kawarimi (transformação em tronco para se defender)

## Missão C-8

- Luta contra Shizune
- Vença por Time Over (fim do tempo)
- Inimigo com auto-regeneração ativada

## Missão C-9

- Luta contra Tsunade
- Vença a luta
- Inimigo com força melhorada
- Você não deve deixar que o inimigo o acerte com um ataque Ougi

## Missão C-10

- Luta contra Hatake Kakashi
- Vença a luta
- Inimigo com velocidade melhorada
- Você precisa vencer com 2/3 da barra de chakra cheia
- Faça três vezes a seqüência de kawarimi (transformação em tronco para se defender)

## Missão C-11

- Luta contra Shizune
- Vença a luta
- Jogador envenenado
- Jogador não pode usar jutsus
- Jogador não pode usar especiais Ougi

## Missão C-12

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Jogador não pode usar ataques especiais Ougi
- Jogador com status de defesa baixo

## Missão C-13

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Jogador não pode usar jutsus
- Jogador não pode usar ataques especiais Ougi
- Energia do jogador precisa estar acima de 50% ao término da luta

## Missão C-14

- Luta contra Nara Shikamaru
- Vença a luta

- Derrote-o em menos de 30 segundos do jogo
- Precisa acertar o inimigo pelo menos uma vez a cada segundo

## Missões de ranking nível B



## Missão B-1

- Luta contra Momochi Zabuza
- Vença a luta
- Jogador com velocidade diminuída
- Faça a seqüência de seis kawarimi (transformação em tronco para se defender)
- Inimigo com força de ataque melhorada

## Missão B-2

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Derrote Jiraiya com um agarrão (aperte para trás e o botão O)
- Inimigo precisa estar sem chakra quando for derrotado
- Jogador precisa estar com 50% ou mais de energia ao término da luta

## Missão B-3

- Luta contra Kabuto
- Vença a luta
- Inimigo com força melhorada
- Inimigo com auto-regeneração ativada

## Missão B-4

- Luta contra Shizune
- Vença a luta
- Energia do jogador precisa estar em 50% ou mais ao término da luta
- Inimigo com auto-regeneração ativada
- Inimigo com defesa melhorada

## Missão B-5

- Luta contra Hyuuga Neji
- Vença a luta
- Inimigo com status permanente de Byakugan
- Jogador precisa estar com 100% do chakra quando vencer
- Derrote-o em 60 segundos do jogo

## Missão B-6

- Luta contra Sabaku no Gaara
- Vença a luta
- Execute kawarimi três vezes durante a luta
- Derrote-o em menos de 30 segundos do jogo

## Missão B-7

- Luta contra Uchiha Sasuke
- Vença a luta
- Execute kawarimi seis vezes durante a luta
- Energia do jogador precisa estar acima de 80% ao término da luta
- Inimigo com força melhorada

## Missão B-8

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Inimigo com força melhorada
- Inimigo com defesa melhorada
- Jogador começa com 10% da energia

## Missão B-9

- Luta contra Tsunade
- Vença a luta
- Derrote-a em até 30 segundos do jogo
- Inimigo com auto-regeneração ativada
- Inimigo com força de ataque melhorada

## Missão B-10

- Luta contra Shizune
- Vença a luta
- Jogador envenenado
- Jogador começa com 0% de chakra
- Baixa gravidade

## Missão B-11

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Execute três Cancel Hits
- Jogador não pode defender nenhum ataque
- A barra de energia do jogador precisa ter pelo menos 30% ao término da luta

## Missão B-12

- Luta contra Temari
- Vença a luta
- Baixa gravidade
- Derrote-a com um Oiuchi (seqüência de kawarimi)
- Execute kawarimi seis vezes durante a luta

## Missão B-13

- Luta contra Tenten
- Vença a luta
- Tenten não pode acertá-lo nenhuma vez
- Inimigo com velocidade melhorada

## Missão B-14

- Luta contra Maito Gai

ただひたすらに突き進む!

明日をも知れない今日を生き



- Vença a luta
- Pegue três itens dos personagens

#### Missão B-15

- Luta contra Hatake Kakashi
- Vença por Time Over (fim do tempo)
- Jogador envenenado
- Jogador começa com 0% de chakra
- Inimigo com velocidade melhorada

#### Missão B-16

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Inimigo com poder de defesa melhorada
- É preciso acertar o inimigo ao menos uma vez por segundo

#### Missão B-17

- Luta contra Jiraiya
- Vença a luta
- Execute kawarimi três vezes durante a luta
- Jogador precisa lutar na água por 60 segundos

### Missões de ranking nível A



#### Missão A-1

- Luta contra Orochimaru
- Vença por Time Over (fim do tempo)
- Derrube o inimigo da plataforma
- Energia do jogador precisa estar acima de 50% ao término da luta
- Inimigo com velocidade melhorada

#### Missão A-2

- Luta contra Sabaku no Gaara
- Vença a luta
- Inimigo com defesa melhorada
- Oponente não pode obter ajuda dos outros personagens da tela
- Execute kawarimi seis vezes durante a batalha

#### Missão A-3

- Luta contra Kisame
- Vença a luta
- Inimigo com força de ataque melhorada
- Energia do jogador precisa estar acima de 80% ao término da batalha
- A barra de chakra precisa estar em 100%

ao final da luta

#### Missão A-4

- Luta contra Haku
- Vença a luta
- Inimigo com velocidade melhorada
- Jogador começa com 10% de energia

#### Missão A-5

- Luta contra Sarutobi
- Vença por Time Over (fim do tempo)
- Jogador não pode usar ataques Ougi
- Inimigo com defesa reduzida
- Jogador começa com 10% de energia

#### Missão A-6

- Luta contra Orochimaru
- Vença a luta
- Inimigo com defesa melhorada
- Derrote-o em até 30 segundos do jogo
- Realize Oiuchi (seqüência de kawarimi) seis vezes durante a batalha

#### Missão A-7

- Luta contra Orochimaru
- Vença a luta
- Gravidade baixa
- Inimigo com auto-regeneração ativada
- Derrote-o em 60 segundos

#### Missão A-8

- Luta contra Orochimaru
- Vença a luta
- Execute kawarimi seis vezes durante a luta
- Orochimaru não pode acertá-lo nenhuma vez

#### Missão A-9

- Luta contra Hatake Kakashi
- Vença a luta
- Inimigo não pode obter nenhum item
- Jogador não pode usar jutsus
- Jogador não pode usar nenhum ataque Ougi

#### Missão A-10

- Luta contra Jiraiya
- Execute kawarimi seis vezes durante a luta
- Execute ao menos três Cancel Hits
- Inimigo com força melhorada

#### Missão A-11

- Luta contra Uchiha Itachi
- Vença a luta
- Inimigo com força melhorada
- Recupere-se de uma queda três vezes
- Execute kawarimi seis vezes durante a batalha

### Missões de ranking nível S

#### Missão S-1

- Encontrar todos os pergaminhos escondidos nas fases (Makimono)

- Missão S-2

- Lute com todos os personagens três vezes cada um (no modo Versus)

#### Missão S-3

- Realize todas as tarefas do modo Treino (Practice)

#### Missão S-4

- Habilitar todos os personagens do jogo

#### Missão S-5

- Habilitar todos os cards

#### Missão S-6

- Comprar todos os bonecos da loja do Jiraiya

#### Missão S-7

- Comprar todas as músicas da loja do Jiraiya

#### Missão S-8

- Comprar todas as vozes da loja do Jiraiya

#### Missão S-9

- Comprar todos os vídeos da loja do Jiraiya

#### Missão S-10

- Obtenha 9.999.999 ryou (máxima quantidade de dinheiro)

#### Missão S-11

(Bônus Weekly Shounen Jump – Secreto)

- Luta contra Uchiha Sasuke
- Vença a luta
- Inimigo com força melhorada
- Jogador em Mini-Mode
- Jogador com defesa reduzida

#### Missão S-12

(Bônus V-Jump – Secreto)

- Luta contra Maito Gai
- Vença a luta
- Gai não pode acertá-lo nenhuma vez
- Gravidade baixa

### Liberar todos os personagens

Primeiro vá ao quarto do Naruto (Naruto's Room). Escolha a primeira opção da direita. Você abrirá uma tela com cinco quadradinhos coloridos, que representam os elementos naturais. Após escolher um deles, você verá uma tela com outros 12 quadradinhos, que representam números. Mais ou menos assim:

[1] [2] [3] [04] [05] [06]  
[7] [8] [9] [10] [11] [12]

Para destravar todos os personagens, escolha o elemento Água (quadrado azul) e selecione os quadrados 12, 10 e 4.

明日をも知れない今日を生き

ただひたすらに突き進む!

# DETONADO

PS2

BURNOUT REVENGE

Por Ricardo Caetano

## Mais rápido do que nunca

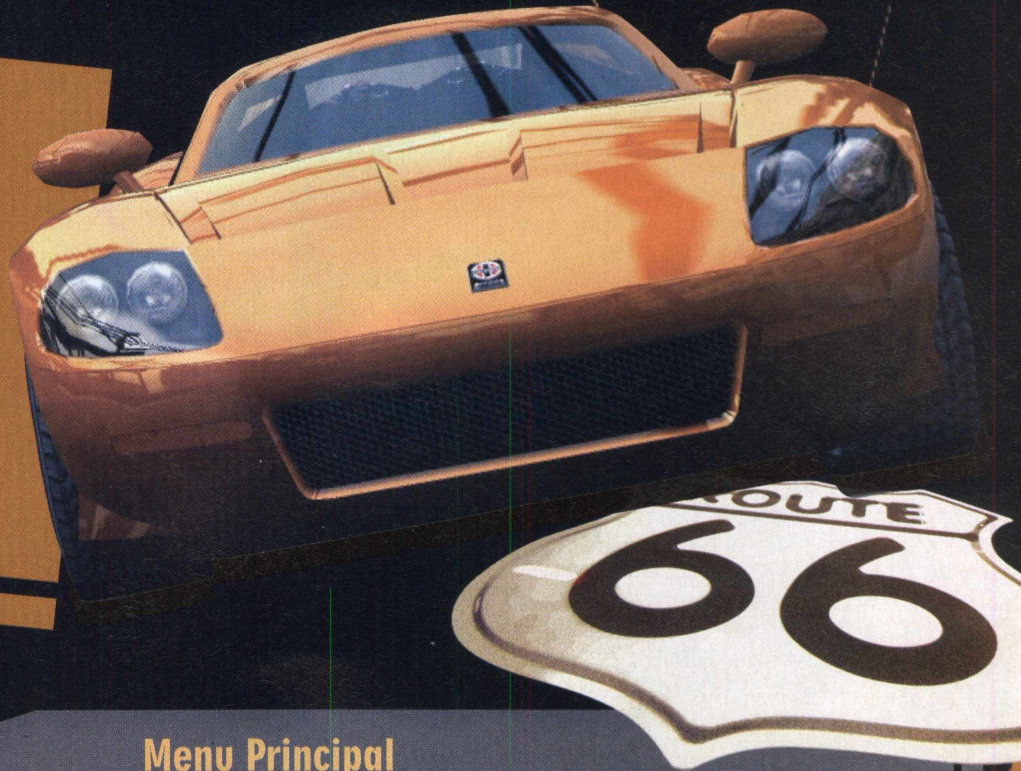
É hora de pisar fundo e colocar seus adversários fora da pista. O novo game da série Burnout chega mais rápido e destrutivo do que nunca. Em Burnout Revenge, você terá mais uma vez a sensação de estar voando pela pista, graças aos excelentes gráficos e à incrível velocidade nas corridas e nos desafios. As novas pistas de Burnout aparecem com vários e perigosos atalhos e incríveis congestionamentos, nos quais seu objetivo é destruir seus adversários e chegar primeiro à linha final. A novidade é usar carros comuns como armas de destruição e atingir seus inimigos com diversos tipos de takedowns, que renderão muitos pontos, além do novo modo em que seu objetivo é acabar com todos os carros na hora do rush. Os modos de disputa Road Rage, Race e Burning Lap continuam empolgando, e o clássico Crash mode aparece mais uma vez para você destruir tudo o que estiver ao seu alcance com um novo tipo de largada. Sozinho, em uma disputa contra seus amigos ou jogando pela Internet, Burnout radicaliza com sua velocidade e seus acidentes gigantes. Passe por cima de tudo e arrebeste seus concorrentes neste game de corrida e destruição.

**Produção:** Criterion Games  
**Distribuição:** Electronic Arts  
**Plataformas:** PS2, Xbox  
**Gênero:** Corrida  
**Jogadores:** 6  
**Site:** [www.burnoutrevenge.ea.com](http://www.burnoutrevenge.ea.com)



## Controles

- ✳ - Acelerar
- - Frear/Marcha a ré
- ▲ - Trocar de câmera
- Start - Pausar o jogo/Abrir o menu
- Analógico Esquerdo** – Virar o carro para a esquerda e para a direita
- Analógico Direito** – Acelerar/Frear
- L1 - Visão traseira
- L2 - Trocar de música
- R1 - Acionar o turbo (boost)
- R1 - Acionar o Impact Time (controle pós-acidente)
- R2 - Acionar o Crashbreaker (explosão)



## Menu Principal

### World Tour (Single Player)

Opção para jogar o modo Single Player. Com a carreira de piloto, você liberará pistas e carros novos a cada fase completada e a cada medalha conquistada. Ver descrição deste modo na seção "Roteiro" deste detonado.

### Multiplayer (2 a 6 jogadores)

Menu para desafiar seus amigos a corridas e destruições. Para jogar com mais de dois corredores, é necessário ter multitaq.

#### Race

Opção para corrida. Escolha a localização, a pista, o número de rivais e o carro de cada participante.

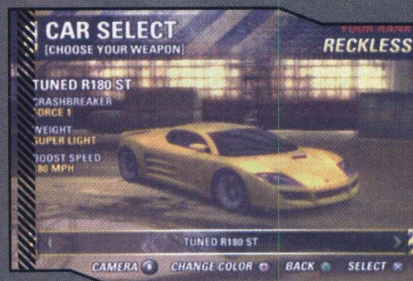
#### Road Rage

Opção para o duelo de takedowns. Escolha a localização, a pista e os carros. O objetivo é fazer mais takedowns contra seu oponente ou contra os carros demarcados com marcadores azuis. Lembre-se de usar o crashbreaker após sofrer um acidente ou levar um takedown para explodir e tentar acertar os oponentes.

#### Traffic Attack

Opção para destruir o trânsito. Escolha a localização, a pista e os carros. O objetivo é atingir os carros no trânsito. Ganhe pontos ao acertá-los por trás ou pelos lados.

Cuidado para não acertá-los pela frente. Um tempo marca a duração da prova. Quando você ganha pontos, o tempo aumenta um pouco. Vence quem obter mais pontos.



#### Crash Battle

Opção para duelar em um desastre. Escolha o cenário e os carros. A tela será dividida e os participantes sairão juntos. As batidas de cada um serão contadas separadamente. Serão contados os pontos de acordo com a influência no desastre de cada um. Vence quem tiver mais dinheiro.

#### Crash Party

Funciona com o Crash Battle, mas com uma diferença: após escolher a fase e os carros, será dada uma chance a cada jogador, ou seja, em vez de a tela ficar dividida, cada um terá sua vez. Após cada

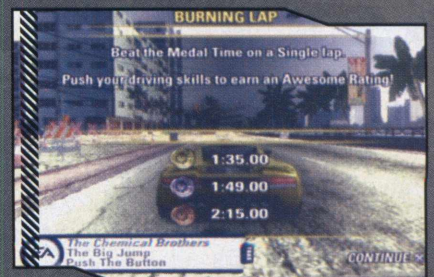
desastre, os pontos serão comparados. Quem tiver mais dinheiro vencerá.

#### Crash Tour

Com as mesmas regras do Crash Battle e com a tela não dividida do Crash Party, Crash Tour é uma espécie de pequeno campeonato de desastres. Escolha o número de participantes, de rounds e os carros. Quem conseguir mais dinheiro e acertar o carro "target" vence.

### Online (2 a 6 jogadores)

Menu que traz as opções para jogos online. Você poderá desafiar até outros cinco corredores para as disputas. Requer modem no PS2 e acesso à Internet.



# DETONADO

## Driver Details (your profile)

### Stats (números do progresso)

**% of the game complete:** porcentagem do game completada.

**Events completed:** número de corridas completadas em relação ao total de corridas.

**Gold medals:** número de medalhas de ouro conseguidas em relação ao total de corridas.

**Cars won:** número de carros recebidos como presente após as corridas.

**Challenges completed:** número de desafios completados em relação ao número de desafios totais.

**Total takedowns:** número de takedowns realizados pelo jogador nas corridas e nos desafios.

**Total revenge takedowns:** número de revenge takedowns (revide de batidas) realizados pelo jogador nas corridas e nos desafios.

**Total signature takedown:** Número de vezes que o jogador executou o takedown do tipo signature

**Total traffic check takedowns:** Número de vezes que o jogador executou o takedown do tipo traffic check (jogar carros comuns contra seus adversários).

**Total vertical takedowns:** Número de vezes que o jogador executou o takedown do tipo vertical.

**Total psyche outs:** Número de vezes que o jogador executou o takedown do tipo psyche outs.

**Total aftertouch takedowns:** Número de aftertouch takedowns (batidas em outros carros após um acidente) realizados pelo jogador nas corridas.



**Total explosive paybacks:** Número de batidas em outros carros após o jogador acionar o crashbreaker (explosão controlada).

**Total slams:** Número de vezes em que o piloto fez o movimento slams.

**Total Shunt:** Número de vezes em que o piloto

fez o movimento shunt.

**Total revenge Slams:** Número de vezes em que o piloto sofreu o movimento slams.

**Total revenge Shunts:** Número de vezes em que o piloto sofreu o movimento shunts.

**Total traffic vehicles cheked:** Número de vezes em que o piloto fez o movimento traffic vehicles cheked.

**Total perfect laps:** Número de voltas completadas sem batidas ou acidentes.

**Total burning laps:** Número de voltas completadas com o boost acionado em 100% do trajeto.

**Total burn time:** Número de tempo em que o boost foi utilizado pelo jogador nas corridas.

**Total crash escapes:** Número de vezes em que o jogador escapou de batidas.

**Total drift:** Quantidade de pontos conseguidos de derrapagens para a barra de boost acumulada nas corridas.

**Total oncoming:** Quantidade de pontos conseguidos para a barra de boost por trafegar pela contramão nas corridas.

**Total air:** Quantidade de pontos conseguidos para a barra de boost por vôos e saídas do solo nas corridas.

**Total crash damage:** Quantidade de dinheiro acumulada nas corridas e no Crash mode.

### Records

Opção para verificar os números do jogador nas corridas já completadas ou disputadas. Na parte de baixo, você verá o nome da corrida ou do desafio. Em cima, você terá a informação desejada:

**Lap records:** volta mais rápida conseguida pelo jogador em determinada pista.

**Crash High Scores:** Maior quantidade de dinheiro conseguida pelo jogador em uma seção de Crash mode na pista determinada.

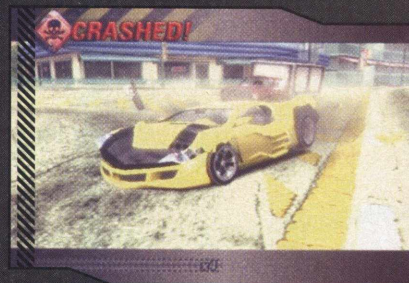
**Traffic Attack High Scores:** Maior quantidade de dinheiro conseguida pelo jogador em uma seção de Traffic Attack na pista determinada.

**Road Rage takedowns:** Maior quantidade de takedowns conseguida pelo jogador em determinada pista em uma seção.

### EA tm Trax

Opção para configurar a trilha sonora.

Você poderá definir se cada música poderá ser tocada em qualquer momento, somente nos menus ou só nas corridas. Outra opção é configurar a ordem: tocar sempre ou só às vezes.



### Settings

Menu para alterar as configurações do jogo.

**Takedown camera:** Liga ou desliga a seqüência após alguma batida ou takedown.

**Crash mode impact time:** Deixa automática ou manual a câmera lenta após batidas ou takedowns.

**Effects Volume:** Volume dos efeitos sonoros.

**Music Volume:** Volume das músicas.

**Áudio output:** Altera a configuração do som para stereo ou mono.

**Controller 1:** Liga ou desliga a vibração do controle.

**Controller 2:** Liga ou desliga a vibração do controle.

### Extras

Menu com alguns extras do game, como vídeos de lançamentos da EA, demos e seqüências vistas durante o jogo. De acordo com seu progresso, você liberará:

\*Vídeo da introdução das fases

\*Vídeos que mostram a subida

de nível nos rankings

\*Créditos dos produtores

### Profile

Menu para configurar os perfis (perfis) do jogo.

**Load Profile:** Carrega um dos três perfis.

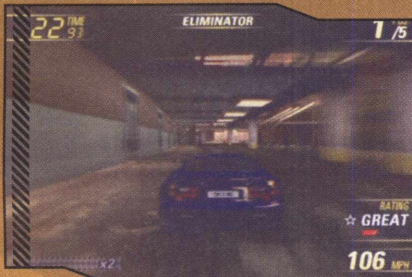
**Save Profile:** Salva as configurações do profile.

**New Profile:** Cria um novo profile.

**Autosave:** Liga ou desliga o autosave das configurações.



## Estrutura do jogo



Talvez a grande novidade de Burnout Revenge em relação a seu antecessor seja o fato de o seu veículo não ser tão facilmente destruído por carros comuns no trânsito. É claro que batidas frontais na contramão causam acidentes, mas batidas na traseira e nas laterais em carros comuns o auxiliam em algumas situações.

No caso das corridas, você poderá atingir seus adversários com carros comuns batendo neles e jogando-os contra os dos outros participantes. No caso do novo modo, Traffic Attack, você ganha pontos ao barbarizar o trânsito local.

Os carros adversários são destacados da maioria por um marcador azul. Mas, se você ficar fazendo takedowns em um só adversário ou realizar algum takedown especial, esse oponente poderá querer se vingar. Uma marca vermelha irá aparecer, e ele o perseguirá até dar o troco na mesma moeda.

Em várias pistas, você encontrará mais uma novidade do game: a grande quantidade de caminhos alternativos. Eles são bifurcações ou rampas e estarão escondidas pelo trajeto. Na maioria das vezes, seus caminhos são mais estreitos e difíceis de guiar. A vantagem deles é que são atalhos que cortam trechos da pista principal e o auxiliam a chegar primeiro e mais rapidamente ao destino.

Em algumas pistas, fazer a corrida sem batidas ou usar o boost o tempo todo não é suficiente. A dica é usar os atalhos para cortar caminho. Fica o registro de um dos grandes defeitos da série: a não utilização de carros de marcas reais e conhecidas do público. Mesmo com carros bem-feitos para o game, falta o gostinho de pilotar e destruir carros da BMW, da Ferrari, da Audi e outros.

## Elementos do jogo



**Crashbreaker** – É a explosão controlada pelo jogador, que pode causar vários estragos após acidentes e takedowns. A novidade no Revenge é a utilização do crashbreaker também em corridas. Após acidentes e takedowns, aperte R2 para explodir, causar estragos em seus oponentes e tentar segurar sua posição na corrida.

No modo Crash, há alterações. Há uma barra na parte inferior da tela que será preenchida a cada carro que se acidentar em seu desastre. Quando ela chegar a 100%, aperte R2 para ativá-la. Depois, aperte várias vezes R2 rapidamente para que a explosão seja maior. Outra novidade é que, após utilizar o Crashbreaker, a barra volta a zero e poderá ser preenchida novamente, caso ainda haja carros batendo. Se chegar a 100%, você poderá causar outra explosão.

**Aftertouch** – O controle do movimento de seu carro após as batidas continua. Segure R1 para direcionar seu

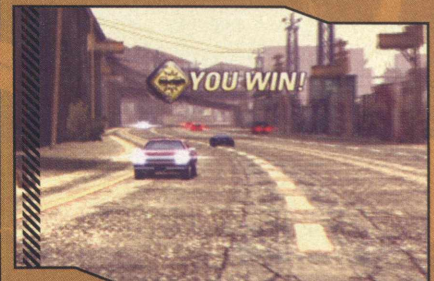
carro danificado, atingir seus adversários e executar o aftertouch takedown.

**Boost** – O boost, também conhecido como turbo ou nitro, continua sendo a grande arma para sua vitória. Sua utilização correta lhe dá velocidade para chegar primeiro à linha de chegada ou tirar seus adversários da pista. Uma barra no canto inferior esquerdo indica a quantidade disponível de boost. Como sua utilização acaba rapidamente com a quantidade disponível de boost, você deverá procurar acumular energia sempre. Para isso, seu estilo de guiar deve conter atitudes perigosas na pista, pois só quem se arrisca em manobras perigosas pode acumular a energia de boost. Para isso, você deve:

- Guiar na contramão;
- Levantar vóo por meio de rampas;
- Realizar takedowns contra seus adversários;
- Passar bem próximo dos carros no trânsito;
- Derrapar em curvas.

(sugestão da Milena: esta diquinha poderia ser um box)

Dica: Utilize o boost no final das curvas para ganhar velocidade rapidamente.



**Takedown** – Este é o elemento diferencial entre a série Burnout e os outros títulos de corrida, uma importante arma para vencer. O piloto deve dominar a técnica se quiser se dar bem nas corridas. É o modo mais eficiente para acertar seu oponente por trás ou pelos lados.

Faça isso enquanto estiver usando o boost para que seu inimigo perca o controle e seja arremessado para os lados. Caso seu adversário esteja atrás de você, diminua a velocidade para que ele passe e você possa retomar a perseguição e acertá-lo por trás.

A novidade em Burnout Revenge é a possibilidade de jogar carros comuns contra seus adversários. Caso a força do impacto da batida seja forte, provocará um takedown neles.

# DETONADO

**Impact Time** Impact Time é o controle de seu carro após algum acidente ou takedown. É muito útil para tentar se manter na posição da corrida ou conseguir aftertouch takedowns, pois consiste em decidir onde e em qual direção seu carro irá parar para tentar acertar os concorrentes.

## Roteiro



## Single Player

É o modo de carreira do game. Seu objetivo é conquistar medalhas, dinheiro e pontos no ranking para liberar mais desafios, pistas e carros. A principal característica desse modo é o ranking, o qual nada mais é que um mostrador de seu nível de pilotagem, ou seja, o grau de habilidade do jogador nas corridas.

A cada desafio vencido, você recebe estrelas de acordo com seu desempenho: quantidade de pontos, quantidade de takedowns ou de carros destruídos, qual medalha você recebeu. Ao acumular certa quantidade de estrelas, você seguirá para o próximo nível, com novos e mais difíceis desafios. O game contém 169 medalhas a serem conquistadas em 169 eventos.

Todos os desafios estão divididos em dez grupos de pistas, nomeadas 1 a 10. Como já foi mencionado, quanto mais você subir de nível no ranking, mais você liberará os grupos

seguintes de fases. Dentro de cada

grupo, você encontra vários desafios dos mais diferentes modos de disputa. As duas primeiras opções referem-se a:

**Pasta Rosa:** contém os desafios das fases completados

**Pasta Azul:** contém os desafios de takedowns especiais que deverão ser feitos.

**Outras opções:** os desafios e as corridas do nível.

Veja agora a descrição dos desafios e corridas nos mais diferentes modos:

**Race:** O clássico modo de corrida. Você deverá vencer seus adversários em determinado número de voltas. Utilize o sempre o boost para ganhar vantagem e velocidade, além dos takedowns, que retardam seus adversários. O primeiro lugar recebe a medalha de ouro, o segundo, a de prata e o terceiro recebe a medalha de bronze.

**Burning Lap/Preview:** O objetivo desses modos é vencer o relógio. Você correrá sozinho, e serão dadas três marcações de tempo, que representarão as medalhas a serem conquistadas. Para conseguir a medalha, você deverá chegar antes da marca. A marcação de tempo mais rápida é presenteada com a medalha de ouro, a segunda marca é presenteada com a medalha de prata, a terceira melhor marca é presenteada pela medalha de bronze e, caso você apenas complete a prova e passe acima da terceira marca, apenas irá completar a missão.

**Eliminator:** É uma corrida sem contagem de voltas. Você correrá com uma marcação de tempo decrescente. Quem estiver por último na corrida quando essa contagem zerar é eliminado. A contagem recomeça, e mais um será eliminado ao final do tempo. Quando sobra apenas dois, vence quem estiver na frente quando o marcador chegar a zero.



**Road Rage Takedowns:** Contando com seis carros, o objetivo será executar o maior número de takedowns possível. Para cada

medalha, será dado um número. Caso você execute a maior quantidade de takedowns pedido pelas fases, você receberá a medalha de ouro. Se atingir a segunda maior marca, a de prata e, se chegar à terceira marca, receberá a medalha de bronze. Seu carro terá uma vida útil, ou seja, quanto mais receber takedowns ou sofrer acidentes, maiores serão os danos até que você seja eliminado por que seu carro não tem mais condições de continuar a disputa.

**Grand Prix:** O Grand Prix costuma fechar as disputas dos grupos de desafios em determinadas regiões. Ela é formada por um grupo de corridas, e o objetivo do corredor é acumular pontos. A cada fase, o jogador recebe pontos pelo seu desempenho e, ao final das corridas, quem possui o maior número de pontos é o campeão de modo e receberá a medalha de ouro.

**Traffic Attack:** Este novo modo de Burnout aproveita o fato de não se explodir tão facilmente ao colidir com os veículos comuns nas corridas. O objetivo é marcar pontos ao bater nos carros que fazem parte do trânsito das ruas. Quanto mais você colidir com eles, maior será sua pontuação. Você poderá, inclusive, fazer combos quando atingir veículos e quando eles atingirem outros carros. Procure não bater em carros de frente para que não sofra acidentes. Uma marcação de tempo define o desafio. Não deixe que ele termine. Para isso, bata nos carros, pois, além de pontos, você recebe segundos extras.

## Dica

Quanto mais tempo você conseguir permanecer na pista, suas chances de os pontos se multiplicarem aumenta. Esse tempo equivale a cada volta que você completa (Traffic Attack não depende de voltas. Em suas regras só são contadas as voltas para os bônus). Toda vez que você completar uma volta, os pontos serão multiplicados, começando por 2x, passando por 3x na volta seguinte e assim por diante.

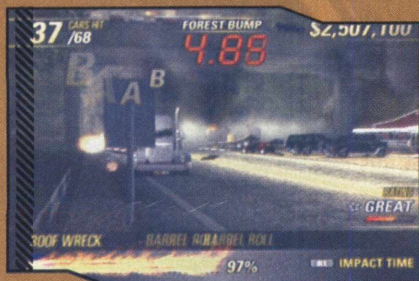
**Crash Mode:** Hora da destruição! No clássico modo Crash, seu objetivo será provocar o caos nas ruas e a destruição em massa de propriedade alheia. Quanto mais você conseguir atingir carros, ônibus e



caminhões, maior será sua pontuação. Não há mais itens pelo cenário, como 2x ou 4x, portanto preocupe-se em bater no maior número de carros possível.

Partida no Crash mode – Mudanças foram feitas na partida do modo. Agora, um velocímetro indica a velocidade da partida. Para conseguir um bom início, aperte o botão **X** para iniciar o processo. Um indicador irá subir. Aperte-o novamente quando o indicador chegar à área verde, de preferência próximo à área vermelha.

Agora, a barra irá descer. Aperte novamente o botão **X** quando o indicador chegar à área verde, na parte de baixo da barra. Se conseguir acertar a área verde bem no limite com a área vermelha, você terá um turbo logo de cara. Cuidado, pois, se apertar o botão **X** na área vermelha, o motor explodirá e você perderá.



### Dicas Importantes

Tente acertar o carro "target". Isso fará com que você conquiste vários pontos. Acertá-lo não é uma tarefa simples, pois sua localização não é mostrada. Então, prepare o terreno deixando espalhado o máximo de carros destruídos pela rua para que, quando ele passe, seja atingido e você ganhe pontos.

Quando estiver usando o aftertouch, procure esbarrar em postes de metal para ganhar velocidade.

Após alguns momentos das batidas, aparecerá uma marcação de tempo que indicará final da fase para pontuação.

## Extras

Libere carros especiais fazendo o necessário.

### Carros Especiais

**Black Elite Racer**

**Criterion GT Racer**

**Custom Classic**

**Dominator Assassin**

**EA GT Racer**

**Etnies Racer**

**Euro Classic LM**

**Hot Rod**

**Logitech World Racer**

**Low Rider**

**Madden Challenge Bus**

**Nixon Special**

**Revenge Racer**

Como liberá-los

Chegue ao ranking 11

Complete o White Mountain Challenge Sheet

Complete o Sunshine Keys Challenge Sheet

Tenha um save do jogo Burnout 3 em seu memory card. O jogo estará disponível depois que você criar seu profile

Complete o Central Route Challenge Sheet

Complete o Motor City Challenge Sheet

Complete o Eternal City Challenge Sheet

Complete o Lone Peak Challenge Sheet

Complete os GP Race no ranking 10

Complete o Angel Valley Challenge Sheet

Tenha um save do jogo Madden NFL '06 em seu memory card

Complete o Eastern Bay Challenge Sheet

Termine o jogo em 100% de progresso

### Lista Oficial de Músicas

"Come On", Andy Hunter  
 "Bundy", Animal Alpha  
 "Life Burns!", Apocalyptica  
 "Flyover", Asian Dub Foundation  
 "Beast", Avenged Sevenfold  
 "Red Flag", Billy Talent  
 "Helicopter", Bloc Party  
 "Hand Of Blood", Bullet For My Valentine  
 "The Big Jump", The Chemical Brothers  
 "As The Tables Turn", CKY  
 "Wake The Dead", Comeback Kid  
 "Riot Radio", The Dead 60s  
 "Tuned to a Different Station", Dogs  
 "Break On Through BT vs Doors", The Doors  
 "The Hey Man!", Emanuel  
 "Dance, Dance", Fall Out Boy  
 "Ink", Finch  
 "All The Rage", Funeral For A Friend  
 "I Want", Goldfinger  
 "Better World", Infusion  
 "Today", Junkie XL  
 "Daft Punk is Playing at My House", LCD Soundsystem  
 "Apply Some Pressure", Maximo Park  
 "Straight To Video", Mindless Self Indulgence  
 "Nu Rock", Morningwood  
 "Heard That Sound", MxPx  
 "Shot Down", Nine Black Alps  
 "Do What You Want", OK Go  
 "Stand Up", Pennywise  
 "Almost Here", The Academy Is  
 "Top Of The World", The All-American Rejects  
 "Fear And Loathing", The Black Velvets

"An Honest Mistake", The Bravery  
 "Shotgun", The Outline  
 "The World", The Starting Line  
 "Lullaby", Thrice  
 "First Day", Timo Maas  
 "Band-Girls-Money", Tsar  
 "F.I.G.H.T.", Unwritten Law  
 "The Great Escape", We Are Scientists  
 "Lights And Sounds", Yellowcard



# DETONADO

PS2

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Por Doan Bregantino

## Hulk esmaga!

Neste novo jogo, o Gigante Esmeralda se livra das amarras do duvidoso filme e parte em uma aventura totalmente nova. A história tem como cenários áreas descampadas, vastas metrópoles, bases militares e igrejas abandonadas, todas com uma riqueza de detalhes incrível. Nelas, Hulk pode esmagar tudo: pessoas, veículos e até construções inteiras, como gigantescos arranha-céus. A liberdade de movimento, combinada com o cenário totalmente interativo, faz do game uma verdadeira diversão para quem gosta do herói e para quem quer apenas destruir alguma coisa. O alter ego de Bruce Banner será perseguido pelo exército enquanto busca peças para uma máquina que o ajudará a deixar de ser Hulk. Por isso, espere por tanques, helicópteros, caças, alguns robôs enormes e uma pesada artilharia, que abrange desde simples tiros até mísseis teleguiados. O verdão começa com simples socos, mas com o passar da aventura é possível comprar novos golpes em uma lista com mais de 100 combinações de socos, chutes e saltos, que criam combos realmente devastadores. Prepare-se. A seguir, você descobrirá o que os raios gama podem fazer com uma pessoa.

**Produção:** Radical Entertainment

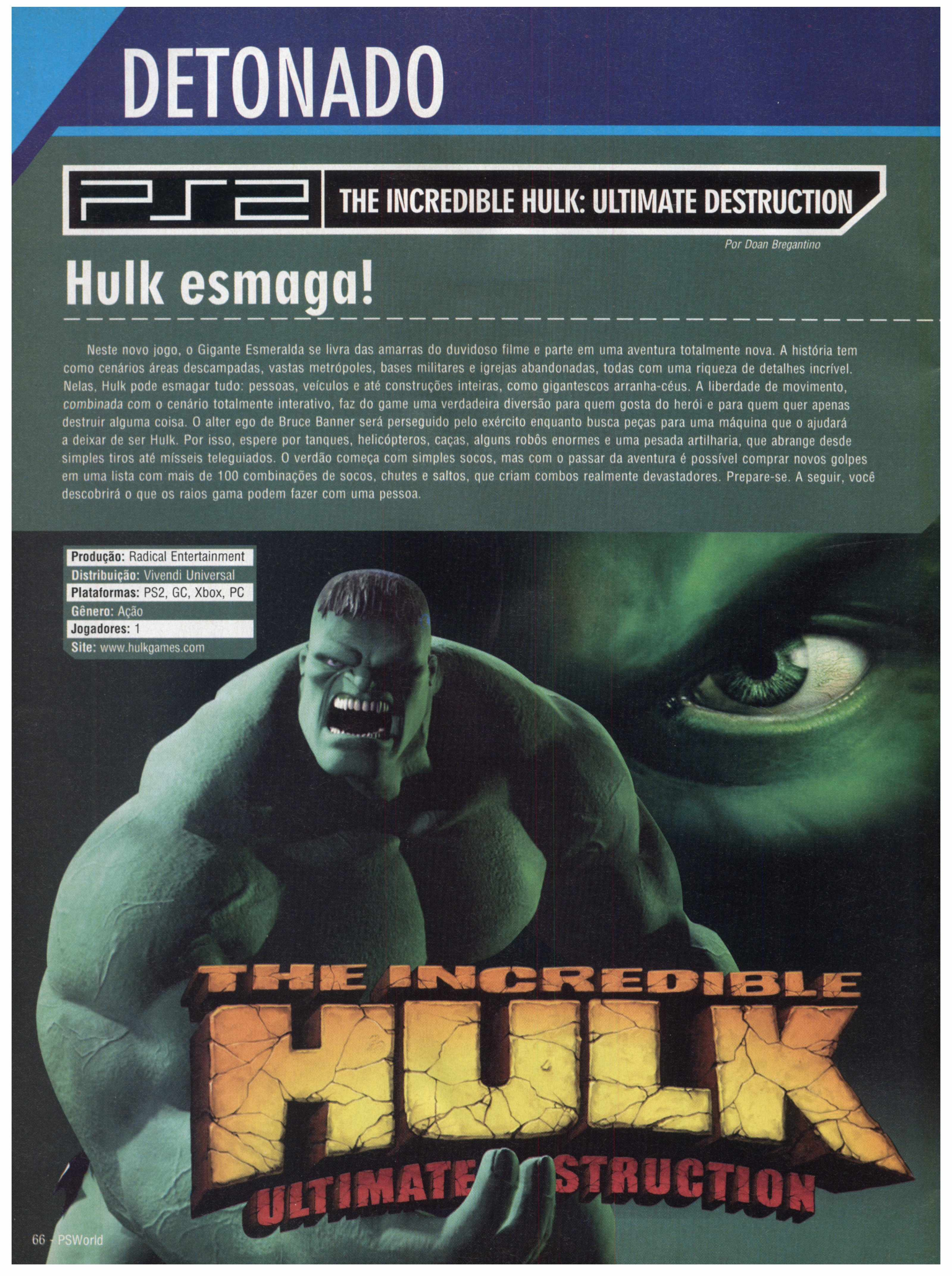
**Distribuição:** Vivendi Universal

**Plataformas:** PS2, GC, Xbox, PC

**Gênero:** Ação

**Jogadores:** 1

**Site:** [www.hulkgames.com](http://www.hulkgames.com)

The background of the page features a large, detailed illustration of the Hulk. He is shown from the chest up, leaning forward with a fierce, roaring expression, his mouth wide open showing sharp teeth. His skin is a vibrant green, and his muscles are highly defined. In the upper right corner, a close-up of his green eye is visible, looking intensely forward. At the bottom, the title "THE INCREDIBLE HULK" is written in large, bold, orange letters with a cracked, stone-like texture. Below it, "ULTIMATE DESTRUCTION" is written in smaller, red, blocky letters. The overall lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of power and aggression.

THE INCREDIBLE  
HULK  
ULTIMATE DESTRUCTION



## Dicas

- Destrua tudo o que for possível para conseguir Smash Points e comprar novos golpes.

- Os pontos verdes fosforescentes dão energia. Passe por perto para pegar.

- Hulk tem um poder de cura. Por isso, se faltar energia para pegar, fuja um pouco da luta para se recuperar.

- Sempre guie-se pelo mapa para não se perder.

## Comandos

Analógico esquerdo – Movimenta

Analógico direito – Câmera

× – Pula

■ – Soco

▲ – Soco

● – Agarra

L1 – Mira

R1 – Corre

## Move Tutorial

Hulk começa o jogo em uma base militar. Aprenda os movimentos e siga para a colina. Três estrelas aparecem. Siga até elas para completar os minigames. Na estrela da direita, você deve destruir os helicópteros. Para isso, agarre objetos, mire e jogue-os.

Na esquerda, pule para coletar os itens. Na do meio, pegue os objetos que estão na parede do prédio, depois destrua os helicópteros. Siga pelo túnel.



Destrua quem estiver no caminho. Não se preocupe com os tanques. Basta uma sequência de golpes para acabar com eles. Vá para o ponto verde.

## The Enemy Within

Assim que chegar à cidade, destrua a resistência policial. Esmague todos sem dó. Depois, siga para a estrela verde. Nesta missão, Hulk deve encontrar e destruir três geradores. Para achá-los, basta seguir os "X"s em vermelho.

Pelo caminho, divirta-se acabando com a polícia, afinal ela atrapalha um pouco a vida do herói.



## Need-To-Know

Na primeira parte, encontre a Divisão do Quartel General. Basta seguir o ponto verde no mapa. Muitos militares e objetos estão no topo do prédio. Destrua tudo e todos. Você completará a segunda parte da missão. Depois, pegue o mainframe e leve-o para a Igreja.

# DETONADO



## Protect and Serve

Hulk deve defender o laboratório de pesquisa até que o download termine. Siga para lá usando o mapa e destrua todos que aparecerem. Hulk terá muito trabalho contra os tanques. A melhor maneira de acabar com os eles é usar os golpes combinados (■ + ▲ ou ▲ + ●).



## Fire Sale

Agora você deve conseguir três objetos e levá-los para a igreja. Para destruir a redoma, salte e segure ▲. Faça o mesmo para destruir o prédio. No outro lugar, destrua tudo o que estiver indicado para que o objeto apareça. Quando conseguir pegá-lo, vá direto para a igreja. Não se preocupe com os inimigos.

## Nemesis

Para começar esta missão, encontre a estrela nas imediações da própria igreja. Hulk deve

enfrentar o primeiro chefe. Quando ele cair, saia de perto. Depois que ele ficar em pé, avance novamente ou jogue objetos. Depois da pequena cena, esquive dos tanques jogados e vá para cima dele. Mande ver com mais golpes e depois o veja fugir.

## Dark Desert of the Soul

Você deve destruir quatro satélites. Para achá-los, siga as estrelas vermelhas. Cuidado com os tanques e com os helicópteros. Se eles começarem a atrapalhá-lo, destrua-os antes de seguir para o próximo satélite.

## Got Yourself a Convoy

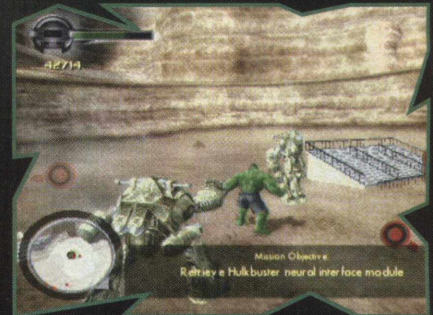
Destrua os três comboios. Uma barra no canto inferior esquerdo indica a qual distância de serem salvos os comboios estão. Vá até eles usando o supersalto. Não ligue para os tanques, concentre-se nos comboios.

Depois de destruir um comboio, volte para o ponto verde para que mais um comboio apareça. Fique esperto: a saída de todos é perto desse ponto. Depois de destruir o primeiro, volte para o local e não haverá problemas.



## Headhunter

Vá até a área onde você aprende os movimentos. No mapa, é indicada por uma estrela amarela. Lá chegando, vá até o robô. Hulk irá arrancar a cabeça da máquina. Pegue-a e leve-a de volta para a igreja. Se precisar de Smash Points, destrua alguns inimigos. Se não, a melhor maneira de ir mais rápido é usando o supersalto.



## Proving Grounds

Destrua o Hulkbuster Prototype. Antes de tudo, destrua os três satélites. Eles mandam sinais, e alguns robôs aparecem para ajudar o protótipo.

Após fazer isso e acabar com alguns robôs que aparecerão, detone o robozão jogando objetos nele. Quando for possível, tente acertá-lo por trás. Quando sua vida estiver acabando, pare de lutar e procure pelos pontos verdes.

## No Mercy

Destrua todos os tanques que aparecerem. Depois siga o caminho e destrua alguns robôs e tanques. Depois vá até o alto de um prédio. Assim que estiver em cima do prédio, não vá atrás do robô. Espere que ele suba. Acerte alguns golpes e quando ele não voltar a aparecer, vá atrás dele.

Basta acertá-lo para que ele caia no chão, onde Hulk pode esmagar tudo. Quando o robô parar ao lado de vários tanques, acerte alguns golpes e saia. Ele virá atrás de você, e será mais fácil detoná-lo sem os tanques por perto. Pegue o objeto e leve-o até a igreja.





## Frantic Recovery

O início desta missão acontece na ponte. Você deve localizar um veículo e pegá-lo. Siga a estrela vermelha. Durante o trajeto, destrua alguns robôs e tanques. Aqui, o medidor no canto inferior esquerdo volta a aparecer, mas não se preocupe.

Assim que o veículo estiver chegando ao final, ele parará. Pegue-o e leve-o para a igreja. Tome cuidado com os tanques e com os robôs, pois eles danificam o carro.

## Mercy

Hulk deve derrotar Mercy. Cuidado com as bolas de energia. Se elas encostarem em você, Mercy acertará uma seqüência de golpes e Hulk perderá um bocado de vida.

Acerte-a com golpes aéreos. São três bolas ao total, os quais cobrem a distância de toda a sala. Assim que aparecerem objetos verdes em volta dela, parta para cima com tudo. É quando ela fica mais vulnerável. Pontos de energia estão espalhados pelo cenário.



## Cry Havoc

Comece destruindo o robôzão. A tática mais fácil é acertá-lo com golpes pelo ar e jogar objetos. Após isso, siga para o ponto amarelo. Destrua mais um robô e alguns helicópteros. Pegue o objeto que se parece com uma aranha e jogue-o do oceano. Siga para o outro ponto amarelo. Repita a operação outras duas vezes até terminar a fase.

## A Bird in the Hand

Corra para o ponto verde. Assim que chegar, destrua o helicóptero que está carregando uma carga. Pegue o urânio e leve-o para a igreja. Eles não chegam a atrapalhar muito, mas é bom detonar alguns.

## Lockdown

Nesta fase, Hulk deve proteger o carro de Samson e destruir as barreiras formadas por tanques, helicópteros e soldados para poder passar.

Uma barra azul no canto superior direito indica os danos no carro. Não se preocupe muito com isso, pois Samson é sensato e pára o carro longe das brigas.

## My Other Voice

Esta missão é pura diversão. Após encontrar e destruir os depósitos de combustível, elimine todos os inimigos. O jeito mais fácil é saltar, mirar em algum deles e acertar um soco.

Depois, destrua a divisão de Inteligência e todos os Hulkbusters Destroyers. Por último, destrua a Divisão do Exército com mais robôs e tanques.

## Turning Point



Destrua o General Ross. Ele está em um robô gigante. Não vá para cima dele com saltos, pois ele libera uma barreira impenetrável. Se for pelo

chão, use os melhores combos. Não esqueça de recuperar sua vida. Se você ficar muito tempo em baixo do general, ele tentará esmagar Hulk.

Quando ele fizer isso, aperte rapidamente **■** para se libertar e aproveite para soltar alguns combos. O esquema mais fácil para derrotar Ross é jogar objetos para cima do robô. Não fique parado, corra o tempo todo. Dessa maneira, os mísseis de Ross e dos tanques não o atingirão.

## Without Parole

Destrua todos os soldados, os robôs e os portões para sair.

## Topside

Nesta fase, você fugirá da base militar e voltará para a igreja. Use todos os combos comprados, jogue objetos, desvie de mísseis. Faça de tudo para acabar com os militares.

Para abrir caminho, destrua os satélites e as barreiras azuis. Basta dar um golpe combinado com **▲ + ■** quando estiver com a segunda barra cheia.

## To the Devil His Due

Vá para a base militar. Você deve pegar alguns caminhões e levá-los para o outro lado dela. Mate os robôs antes de prosseguir. Para não deixar que os caminhões levem tiros de bobeira e fiquem avariados – você deve entregá-los inteiros –, vá na frente e destrua todo mundo antes. Cuide primeiro dos lança-mísseis. Depois, detone os caças.

Cuidado com os soldados que usam mísseis. Por último, destrua os tanques. Depois disso, volte e traga os caminhões para a entrada da base. Pegue objetos e jogue-os no satélite que está do outro lado da barreira azul. Destrua todos, pegue o módulo de controle e leve-o para a igreja.

Depois, volte para pegar outra peça. Assim que chegar perto, um campo de força se formará em volta de você, e robôs irão atacá-lo. Não destrua os robôs.

Para sair do campo, é preciso destruir quatro satélites. Basta agarrar os robôs e jogá-los. Dois robôs em cada satélite são suficientes. Depois, destrua o resto dos robôs, que são muitos. Leve a peça para a igreja.

# DETONADO



## Freedom's Swansong

Defenda a igreja enquanto Samson termina de construir a máquina. Primeiro, acabe com os dois caças. Depois disso, alguns tanques e robôs invadem a área. Destrua todos. Tudo é fácil até

chegarem os Hulkbusters Destroyers, que são dois.

O segundo só irá aparecer depois que você destruir o primeiro. Esqueça o resto e se concentre neles. Nem pense em permitir que cheguem perto da igreja. Jogue tanques e o que mais estiver por perto. Eles não irão atacar Hulk até alcançarem a igreja, por isso, aproveite para detonar com eles.



## Crossroads

Você deve destruir o Devil Hulk. Tente acertá-lo com os melhores golpes antes que ele vá para o buraco no meio do chão. Assim que alguns objetos saírem do chão, acerte combos até destruí-los. Se a criatura pegá-lo, aperte **■** rapidamente para se libertar.

Se não conseguir, Hulk sofrerá bastante dano. Os objetos deixam bastante vida. Assim que ele sair do buraco, acerte combos ou golpes vindos do ar. Tente ficar longe dele. A maioria dos golpes que tiram mais energia é de curta distância. Ele voltará para o buraco algumas vezes. Repita a operação novamente até acabar com o danado.

## EXTRAS

### Jogue como Savage Banner

Complete o History mode para destravar o Savage Banner no move shop por um milhão de Smash Points.

### Hard Mode

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

### Extra Smash Points

Ache todos os Jump Markers na cidade para conseguir 20.000 Smash Points. Ache todos os Jump Markers em Badlands para conseguir 15.000. Ache todos os Hints (pontos de interrogação) para conseguir 50.000.

### Smash Coins

Na cidade, as moedinhas estão em cima de prédios ou em ruínas.

### Vacas Indestrutíveis

Nas Badlands, use as vacas como objetos que podem ser jogados sem levar danos.

### Evitando o Strike Team

Quando eles aparecerem, vá para um ponto de salto e pule para outro local.

### Flutuando por longas distâncias

Habilite os códigos Low Gravity e Big blue gorilla balloons, pegue um gorilla balloon e carregue o salto.

### Civil Suicida

Agarre um civil e vá para o alto de um prédio. Aperte **t** e espere um momento. Ele tentará fugir, mas cairá do prédio.

### Cheat Mode

No *menu*, selecione Extras e Code Input.

Para que todos os códigos funcionem, exceto "Smash Points" e "All vehicles are táxis", é preciso achar o ícone que o destrava.

### 50,000 Smash Points - SMASH5

Este ícone está ao sul de Badlands, em cima de uma base de vigia.

### 100,000 Smash Points - SMASH10

Este ícone está no topo da Gunnery Fitness Solutions, um arranha-céu na parte sudeste da cidade.

### 150,000 Smash Points

Este ícone está na parte sudeste na área de cidade em Badlands. No começo do caminho, rumo ao Canyon principal.

### Dobro de dano - DESTROY

Vá para a parte noroeste da cidade. Agarre o boneco azul, escale o edifício mais alto e salte para o Farol. O ícone irá aparecer, com orbes verdes em volta dele.

### Dobro de saúde - BRINGIT

O ícone está na parte ocidental da cidade em Badlands, no terminal de ônibus.

### Jogo como Abomination - VILLAIN

Complete o Story mode.

### Jogue como Hulk Cinza - CLASSIC

Ache todos os ícones.

### Jogue como Joe Fixit - SUITFIT

O ícone é achado no Division Armory, na parte sudeste da cidade, quando Hulk destrói o lugar.

### Baixa Gravidade - PILLOWS

O ícone está em uma torre inimiga no centro

de Bandlands. Destrua-a para pegá-lo.

### Tráfego agressivo - FROGGIE

O ícone está na cidade. Vá para o ponto de salto Infinity Covee siga até a extremidade nordeste do prédio onde está. Você verá um prédio alto e outro menor. Pule para o mais alto. Vá para a extremidade nordeste e olhe para a rua. Você verá o ícone.

### Trânsito pesado - TRANSIT

O ícone está na penitenciária em Badlands.

### Mísseis de vaca - CHZGUN

O ícone está na parte nordeste da cidade, em meio a alguns edifícios.

### Gráfico preto e branco - RETRO

O ícone está nas Badlands. Vá para o sul. O ícone está dentro de um pilar de pedra.

### Shorts da bandeira australiana - AUSSIE

### Shorts da bandeira canadense -

### OCANADA

### Shorts da bandeira francesa - DRAPEAU

### Shorts da bandeira alemã - DEUTSH

### Shorts da bandeira italiana - MUTANDA

### Shorts da bandeira japonesa - FURAGGU

### Shorts da bandeira espanhola

### - BANDERA

### Shorts da bandeira britânica - FSHNCHP

### Shorts da bandeira americana - AMERICA

## Outras localidades dos ícones

### Character Render Gallery

Dado no início do jogo, depois dos



## Intercept

Para começar, vá até Vault Entrance. No meio do caminho, helicópteros e tanques surgirão. Destrua todos. Assim que Hulk alcançar a entrada, ele deve acabar com Capture Warden. A luta é parecida com a de antes, só que desta vez não há nenhum robô para atrapalhar. Use golpes vindos do ar e jogue objetos. Depois, vá pela entrada.

## Hell Hath No Fury

Siga o Abomination. Não se preocupe em acertá-lo, apenas fique perto dele. Quando alcançar

a base, ele irá para cima de você. Também irá aparecer o exército. O principal é tentar se manter vivo. Por isso, destrua o que estiver no caminho para conseguir vida. Fique atento aos ataques de Abomination. Tente acertá-lo com o que estiver por perto. Quando Hulk conseguir tirar um pouco de sua vida, ele fugirá.

Siga-o novamente. O exército só irá atacar se você ficar longe de Abomination. Mantenha-se perto dele. Em algum momento, ele irá parar. Quando isso acontecer, jogue o que estiver por perto ou lance golpes vindos do ar.

## Endgame

No começo da luta, Abomination irá dar

um golpe novo. Para não ser atingido, corra e acerte-o vindo do ar. Ele usa esse golpe pelo menos três vezes. Mantenha-se longe da criatura, não tente partir para cima. Se ele o atingir, Hulk perde bastante vida.

Helicópteros estarão no local. Se precisar de vida, detone alguns deles. Depois de um tempo, ele irá para um dos quatro geradores da represa. Fique logo atrás dele e acerte alguns combos. Não diminua o ataque enquanto ele estiver de costas. Assim que se virar, fuja.

Se Abomination conseguir agarrá-lo, ele o jogará no gerador. Se você não bater bastante nele, a criatura irá arrancar o gerador e jogá-lo na área central, o que causará uma enorme explosão, de proporções desastrosas. Repita a operação. No terceiro ou no quarto gerador, é provável que você consiga destruí-lo.

exercícios de salto;

Destrua a calçada no lado ocidental da primeira ponte, no leste da Cidade;

Achado no sul de Badlands, antes da grande entrada, à direita de uma plataforma de helicóptero; Achado no leste do ponto de salto Coliseum Terrace flutuando próximo de um edifício ao lado de um mercado;

Achado ao sul do ponto de salto Mandarin Gate, entre um grupo de edifícios. Um deles é um salão de cabeleireiro;

### Enemy Gallery

Achado na parte sul de Badlands. Olhe na ruela atrás de um grupo de edifícios; Achado na seção noroeste da cidade, em uma ruela atrás de um edifício pequeno próximo a um obstáculo na estrada no Badlands;

### Environment Gallery

Dado no início do jogo, depois dos exercícios de mirar e lançar;

Achado na parte norte da cidade, em cima de uma loja, próximo a um gorila azul;

Achado na parte sudoeste em Badlands, ao sudoeste do ponto de salto Last Change Café;

### Movie Gallery

Achado no túnel depois do início do jogo;

Achado no centro ao norte da cidade, atrás de um edifício;

Achado na parte sul de Badlands em cima de um planalto elevado, próximo de uma montanha;

Achado no centro sulista do Badlands, ao longo de uma montanha;

### Smash Point

Achado no canto noroeste da cidade, debaixo de um gorila azul, que está em cima de um edifício;

Achado em cima do Dingo Burger and Shakes;

Achado em cima de um edifício entre dois outdoors, no lado ocidental da cidade;

Achado na parte sul de Badlands, no edifício onde há um heliponto;

Achado na parte nordeste de Badlands, em uma estrada;

Achado entre algumas pedras ao término do caminho do centro, que conduz para fora da cidade em Badlands;

Achado ao oeste da Hulk Float!, atrás de um edifício em uma ruela na cidade;

Achado perto do centro da área do mapa, ao leste do ponto de salto Verdugo's Pass, entre algumas estruturas de pedra altas no Badlands;

## Localização dos pontos de salto Cidade

### Coliseum Terrace

Procure algum caminho para o leste do ponto de salto Trbodr Grand Hotel;

### Gunnery Island

Em cima de um edifício, na seção oriental da pequena ilha com pontes em ambos os lados;

### Infinity Cove

Na área do sudoeste da cidade, no

edifício Bagri King;

### Jarella Point

No ponto mais alto de um prédio no centro da cidade;

### Mandarin Gate

No leste, em cima do edifício Chinatown Art Gallery;

### Midtown Tower

Na porção sul da cidade, em um edifício;

### The Dayne

Na porção ocidental, distante da cidade, em cima de um edifício;

### Trbodr Grand Hotel

No centro do mapa, em um edifício;

## Badlands

### Goliath Bluff

Ao sul, no final do canyon do meio;

### Last Change Café

No centro do topo;

### Restricted Area 102

Em cima de um planalto, que está ao término de uma área à direita de um canyon, o qual conduz à primeira base do exército;

## Verdugo's Pass

No lado da montanha, ao fim do canyon ocidental, que conduz a fora da cidade.

# DETONADO

PS2

DARKWATCH

Por Ricardo Caetano

## Vampiros no faroeste?

Há muito tempo não se vê um jogo com história e características tão originais. Darkwatch, game produzido pela HighMoon Studios, conta a história de um grupo de caçadores de vampiros da época do faroeste. Jericho é o protagonista, um fora-da-lei que libertou acidentalmente Lazarus, o lorde dos vampiros, ao tentar roubar um trem. O ponto forte do game é a excelente jogabilidade, nunca vista em jogos de primeira pessoa feitos para videogame. Os personagens são muito bem construídos, mas os inimigos, apesar de serem bastante inteligentes, são pouco variados, então não espere encontrar oponentes diferentes a cada fase. Em certas fases do jogo, você até poderá cavalgar enquanto atira em seus inimigos, que curiosamente podem ser mortos-vivos com *barris de explosivo* ou simplesmente mulheres voadoras. É possível, também, perceber um ar gótico, típico dos vampiros, o que deixa o jogo mais atraente e único. Darkwatch é um jogo original que deveria virar lenda.



**Produção:** High Moon Studios

**Distribuição:** Capcom

**Plataformas:** PS2, Xbox

**Gênero:** FPS

**Jogadores:** 2

**Site:** [www.darkwatch.com](http://www.darkwatch.com)



## CONTROLES

- ✖ - Usar/Pegar arma
- ▲ - Pulo
- - Recarregar arma
- - Ataque com a arma (Melee)
- R1 - Atirar
- L1 - Lançar itens explosivos
- L2 - Escolher poder
- R2 - Ativar poder
- L3 - Agachar-se/Levantar-se
- R3 - Ativar Blood Vision
- Start - Pausar/Menu
- Analogóico Esquerdo - Movimentação
- Analogóico Direito - Visão/Mira
- ↓ (Controle Digital) - Troca de arma

## ESTRUTURA

• A barra de energia amarela que aparecerá durante o jogo é uma espécie de escudo. Quando você receber dano, essa barra irá diminuir e só depois ela acabará que sua barra de energia vital (vermelha) irá diminuir. A barra amarela se auto-regenera sozinha, e a vermelha necessita de itens para recuperá-las (as chamas vermelhas que os mortos deixam, por exemplo).

• Não se preocupe em salvar seu progresso, pois isso é feito automaticamente pelo jogo em certas partes da fase ou entre as fases. Esse processo é o checkpoint.

• Durante o jogo você poderá carregar *apenas* duas armas por vez, mas as trocas de armas podem ser feitas a qualquer momento.

• Para encher a barra de energia de seus poderes, a barra de energia vital deverá estar cheia.

• O ataque com o botão ■ é muito útil quando você não tiver mais balas ou no combate corpo a corpo.

• Em certo momento do jogo você deverá fazer escolhas que mudarão o destino de Jericho. Essas escolhas estarão baseadas no bem e no mal. As perguntas são denominadas Blood Judgement, e as repostas serão: "good" para salvar ou ajudar alguém e "evil" para matar ou atrapalhar alguém. Essas escolhas, além de definir o final do jogo, determinam os poderes de Jericho. Toda vez que você escolher um lado ou outro, serão dados a você poderes relacionados ao lado de sua escolha. Além dos Blood Judgement, há também os chamados espíritos presos. Esses espíritos aparecerão durante o jogo, e você decidirá destruí-los ou libertá-los. De acordo com sua resposta, poderes serão concedidos.

## MENU PRINCIPAL



**SINGLE PLAYER:** Opção para jogar o modo História. A tela seguinte apresenta os capítulos. Após escolher a fase, você deverá escolher o nível de dificuldade:

- **Greenhorn** - Fácil
- **Cowboy** - Normal
- **Shootist** - Difícil
- **Deadeye** - Superdifícil

Menu de pausa durante o modo

Single player:

- **Resume Game** - Volta ao jogo
- **Lore** - Explicações sobre o jogo
- **Options** - Altera algumas configurações:

**Invert Look** - Inverter a visão

**Look Sensitivity** - Velocidade da visão

**Vibration** - Liga ou desliga a vibração

• **Restart** - Recomeça a fase

• **Quit Game** - Sai do jogo

**MULTIPLAYER:** Opção para jogar com outro jogador.

**Versus:** Escolha seu personagem.

Na tela seguinte, escolha as configurações do duelo:

• **Type:** Tipo de duelo

**Deathmatch:** Quem ganhar mais do outro, vencerá.

**Soul Hunter:** O primeiro que encher a barra no centro da tela vence. Para enchê-la, recolha as chamas vermelhas na arena.

• **Map:** Escolha a arena

de combate

• **Time:** Tempo do duelo

• **Kills:** Número de pontos para vencer a partida (somente deathmatch)

**Cooperative:** Escolha seu personagem. Na próxima tela, escolha o capítulo a ser jogado. Cuidado para não acertar seu companheiro, pois há fogo amigo.

**OPTIONS:** Menu para modificar as opções do jogo:

• **Controls**



**Invert Look:** Inverter a visão

**Look sensitivity:** Velocidade da visão

**Vibration:** Liga/Desliga a vibração

**Control configuration:** Modifica os

botões do controle

• **Display**

**Subtitles:** Liga/Desliga as legendas

• **Áudio**

Opções para aumentar ou diminuir o volume das músicas e dos efeitos sonoros.

• **Reset:** Retorna as configurações originais do game

**PROFILES:** Opção para criar, modificar ou excluir seus profiles (perfis) do jogo.

**EXTRAS:** Menu com os extras do game. Ver as opções, os conteúdos e como disponibilizá-los na seção "Extras" deste detonado.



# DETONADO



## The wrong trains

Avance pelo corredor e aperte **■** para abrir a porta. No próximo vagão, abaixe-se para passar pelos canhões (L3). No próximo vagão, use **▲** para pular pelos obstáculos. Apenas atravesse pelo próximo vagão. No seguinte, você encontrará seu primeiro inimigo (procure acertar sua cabeça). No próximo vagão, em chamas, mais inimigos. Após pegar a nova arma, recolha um item para recuperar sua energia e prossiga. Mate um grupo de inimigos e vá adiante. Após o vídeo, siga em frente para chegar ao teto do trem. Hora do chefe da fase.

### Lazarus - Primeira Luta



Uma barra de energia mostra a energia do chefe. Concentre seus tiros em Lazarus, pois Cassidy atirará nos inimigos menores. Cuidado com o teletransporte de Lazarus. Atire até derrotá-lo. Após acabar com o chefe, Jericho morderá um cavalo, que irá se transformar.



## Ride Like the Devil

Agora, sobre o cavalo, será o momento de atirar nos inimigos que aparecem por trás e pelos lados de Cassidy. Após algumas mortes, você chegará ao checkpoint.

### Lazarus - Segunda Luta

Lazarus chegará voando. Ele atacará primeiro com bolas de fogo. Destrua-as ou desvie delas para não ser atingido. Depois ele atacará com raios. Desvie desses raios. Quando ele terminar de atacar, descarregue sua arma.



## Boneyard



Você receberá o blood vision (R3) para encontrar itens escondidos e coisas importantes. Recolha a carabina do chão. Siga pelo caminho até chegar ao cemitério. Antes de entrar, vá para a esquerda e encontre dinamite (aperte L1 para arremessá-la). Atire no cadeado do portão para abri-lo. Mate mais inimigos. Aparecerão novos oponentes: cowboys que podem atirar em você. Após destruí-los, recolha munição. No meio do cemitério, há uma nova arma (crossbow). Ao se aproximar da igreja, aparecerão vários inimigos. Após derrotá-los, aparecerá uma espécie de árvore, que deverá ser destruída. Uma barra de energia mostra sua vitalidade. Após detoná-la, mais uma planta aparecerá sobre uma montanha à esquerda da igreja. Depois de destruir o segundo alvo, entre.

Siga pela cripta e encontre uma shotgun. Desça a escada e encontre mais inimigos. Continue até encontrar mais uma grade e atiradores. Após cair do alçapão, prossiga até passar um vídeo. Você terá o Vampire Jump para chegar a lugares altos. Vários inimigos aparecerão na sala. Para sair dela, pressione o botão **▲** e pressione-o novamente no ar para subir nas plataformas que envolvem a sala. Após dois andares, uma mulher-fantasma aparecerá voando. Ela o atacará com bolas de energia roxas. Desvie e atire até destruí-la. Após eliminá-la, aparecerão outras. Depois de destruí-las, o portão na sala se abrirá. Siga pelo corredor e encontre mais inimigos e outra mulher-fantasma. Vá até o fim do corredor. Após o checkpoint, siga para a direita, passe pelos enforcados e encontre dinamite à esquerda da próxima área. Derrote vários inimigos. Aproxime-se da árvore no fundo da área e encontre uma mulher. Você terá duas opções: uma do bem e outra do mal. Após escolher, você receberá novos poderes de acordo com sua escolha:

balas de prata (aumenta o poder de seu ataque) ou frenesi de sangue (ataque com mão vazia), se escolher a opção do mal. Aperte L2 para ativar seu novo poder. Após derrotar mais monstros, será a hora de matar outra mulher voadora. Após destruí-la, mais duas aparecerão com outros dois capangas. Depois de derrotá-los, volte pelo caminho que o trouxe a essa área e encontre um novo inimigo no caminho: um monstro gordo. Após matá-lo, você verá um vídeo e será o fim da terceira fase.



## Devil's Belly Mine



Logo no início, mais uma escolha: libertar a alma de Cassidy (good) a sucumbir à tentação (evil). Mate alguns adversários e recolha dinamite. Acione o detonador para abrir a passagem da caverna. Siga pelo corredor à direita. Após o vídeo, vá pelo corredor até que venham inimigos de um buraco no teto. Suba por ele para encontrar um espírito preso. Quando se aproximar, você terá a escolha de libertar a alma (good) ou tomá-la para si (evil). Desça e prossiga pelo corredor para encontrar novas armas: duas pistolas. Seu objetivo agora é novamente destruir a árvore da fase do cemitério. Suba e vá pelo caminho que se abriu.

Prossiga pela caverna e desça pelo buraco. Na próxima área, mate os cowboys atiradores à direita. Atire na tábua de madeira à esquerda para encontrar outra alma. Volte e suba nas plataformas onde estavam os atiradores. Ative o detonador para abrir a porta no meio da área. Siga até encontrar uma fogueira. À direita, há uma passagem. Siga por ela até encontrar um buraco e novos inimigos: alguns homens carregando barris de pólvora. Atire nos barris antes que os oponentes se aproximem. Suba pela rampa à esquerda. Pule para a outra plataforma à



direita. Pule novamente para outra plataforma. Encontre mais uma alma presa. Pule para o outro lado da mesma altura. Acione um detonador para abrir a passagem.

Após passar pelo checkpoint, seu objetivo será acionar três detonadores. Inimigos o atacarão sem parar. Elimine os atiradores e, depois, a mulher-fantasma. Agora procure os detonadores. Em relação ao corredor em que você entrou, o primeiro estará do outro lado da área. Pule no pilar no centro e depois salte do outro lado. O segundo está em uma casinha de madeira à direita, no chão. O terceiro detonador estará à esquerda, dentro de uma cabana acessada por uma escada de madeira. Após ativá-los, vá pela passagem que se abriu. Após o checkpoint, siga pelo corredor até encontrar inimigos. À esquerda, há outro espírito preso. Prossiga e, para passar pelas tábuas que fecham o caminho, use dinamites. Destrua mais camaradas com barris. Siga até uma área aberta. À direita, há mais um espírito preso. Desça pelos buracos e siga pela caverna. Após o vídeo, será a hora de destruir outra árvore. Siga pela passagem que se abriu.



## Darkwatch Outpost



Mate os atiradores com a nova arma (range rifle), que está à esquerda da entrada. Para acionar o zoom, aperte R3. Entre no forte e vá para a esquerda. Passe por alguns escombros. Encontre um espírito preso em uma casa destruída. Siga para a esquerda até encontrar um trilho. Passe pela abertura. Você ficará preso. Mate seus inimigos. Seu objetivo é sobreviver à onda de oponentes. Quanto mais você destruí-los, menor será a energia da barra. Após eliminar vários inimigos, siga em direção à energia verde.

Suba as escadas e mate dois atiradores. Siga para a esquerda e encontre um cien-

tista. Você terá uma nova escolha: auxiliar a alma dele (good) ou condená-la (evil). Você receberá um novo poder de acordo com sua escolha: "fear" para colocar pânico em seus oponentes (good) ou "turn" para fazer seus inimigos lutarem entre si (evil). Siga para a esquerda e passe por alguns enforcados. Prossiga pelo túnel até encontrar seu cavalo.



## War Train

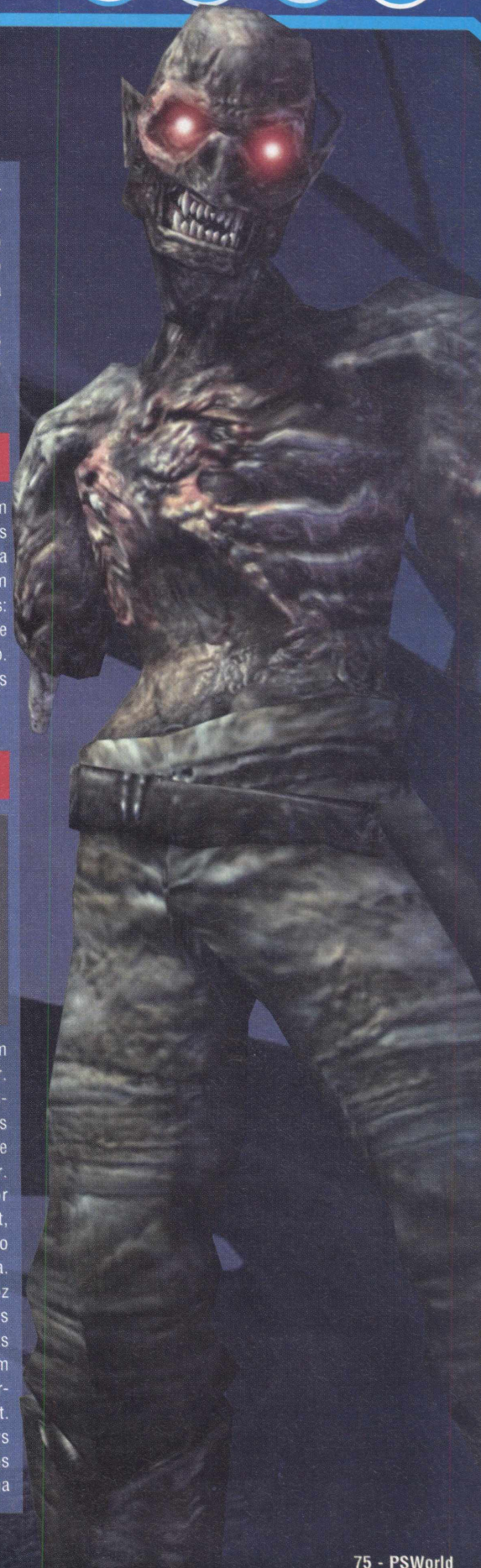
Mate os cavaleiros que aparecem. Um trem irá aparecer. Desvie ou exploda os barris que serão arremessados contra você. Uma barra de energia irá aparecer. Siga para um dos lados do trem e destrua as metralhadoras: Repita esse processo do outro lado. Atire onde o marcador de mira ficar vermelho. Cuidado com mais cavaleiros. Atire dos dois lados do trem até destruí-lo.



## Torture Maze



Pegue o cajado no centro da sala. Um grande grupo de inimigos irá aparecer. Deixe que eles se aproximem e use o utensílio como arma. Basta só um golpe. Após algumas mortes, aparecerão inimigos que precisarão de mais golpes para morrer. Uma porta se abrirá. Siga pelo corredor e ignore as pessoas. Após o checkpoint, você estará em uma grande sala. Mate o atirador à direita para recolher sua arma. Mate mais um no chão. Após isso, a voz que conversa com você diz que outros (sete ou oito) cowboys aparecerão. Após matá-los, você enfrentará atiradores com rifles, em vários andares acima. Após derrotá-los, será o momento do checkpoint. Mate mais um grande grupo de cowboys e atiradores. Uma porta se abrirá após as mortes. Você poderá prosseguir. Siga



# DETONADO

pelo corredor e mate dois atiradores para que a porta se abra.

Pegue as shot-guns à esquerda e desça. Seu objetivo agora será acionar três válvulas. Utilize o Blood Vision para encontrá-las. Elas estarão em branco e são grandes. Após acionar as três, a neblina se dissipará, e aparecerão mulheres-fantasmas.

Siga pelo túnel para ver um novo inimigo, um camarada que o ataca com as mãos. Vá para a direita e por todo o corredor até encontrar uma rampa que sobe e ver mais inimigos. Passe por uma plataforma. Você encontrará granadas. Na bifurcação você terá: a direita uma porta trancada e a esquerda o caminho a seguir. Mais inimigos no corredor. Encontre a chave. Volte e abra a porta. Siga em direção às escadas para sair do local. Você estará novamente em uma arena na qual quanto mais você matar inimigos, menor será sua barra de energia. Elimine cowboys e atiradores no primeiro momento. Utilize os barris de pólvora para ajudá-lo.

Quando a barra de energia terminar, você estará em uma arena onde deverá enfrentar vários inimigos. Destrua as grades para sair. Não fique perto da luz do sol, senão se ferirá. Após várias mortes, um vídeo mostrará seu encontro com uma nova parceira, chamada Tala.

da. Encontre Tala no topo. Após o vídeo, você estará no fundo mais uma vez. Uma barra irá aparecer. Destrua os inimigos com barris para diminuir a energia da barra. Siga Tala pela caverna e acabe com os oponentes. Suba para o andar de cima. Na próxima área, você deverá destruir a planta ao mal. Recolha o lança-mísseis para facilitar a ação. Após destruí-lo, siga para o casarão à esquerda da árvore. Suba pela escada. Pegue munição para o lança-chamas. Você deverá destruir outra planta. Atire pela janela da casa. Após destruí-la, uma terceira planta irá aparecer. Após o carregamento da fase, recolha munição para o lança-mísseis. Prossiga destruindo inimigos até chegar a uma casa. Uma mulher aparecerá. Você terá uma nova pergunta: salve-a (good) ou tome sua alma (evil). Suba a escada e desça pelo buraco. Vá para a direita e encontre um espírito preso. Continue e encontre uma rampa que sobe à direita. Encontre um novo inimigo: uma espécie de fazendeiro. Prossiga até achar várias pessoas fugindo dos fazendeiros. Destrua vários. Depois, uma árvore do mal deverá ser destruída. Concentre seus tiros nela.

Siga pelo caminho que se abriu atrás da árvore. Após mais um carregamento de fase, siga para ajudar seus companheiros. A porta explodirá. Entre na casa para encontrar Tala. Acompanhe-a até chegar a uma cidade fantasma. Ela não irá prosseguir até que você destrua o sniper no alto da torre. Avance sozinho e pegue um rifle de algum inimigo no telhado de alguma casa. Mate o sniper. Uma árvore do mal aparecerá. Ela estará escondida em uma casa. Para chegar até lá, passe por várias estantes com livros e inimigos.

## Baptism of Fire



Ajude seus companheiros a matar os cowboys inimigos. Encontre um espírito preso na casa. Suba pela rampa à esquer-

## Citadel

Esta fase serve somente para a escolha da próxima missão. Neste detonado, foi seguida a ordem das opções na tela, mas você poderá selecionar qualquer ordem. Após escolher a primeira missão, vá para a esquerda e escolha a arma que desejar. Siga pelo corredor e entre no portal.



## Rescue



Aproxime-se do veículo e pressione **X** para virá-lo e depois entrar. Para controlá-lo, use:

- Analógico esquerdo: para a frente e para trás.
- Analógico direito: para virar o veículo para a esquerda e para a direita.
- L1: Freio
- R1: Atirar

Siga para a direita e destrua uma árvore do mal para prosseguir. Prossiga pela estrada estreita atirando ou atropelando seus inimigos até chegar à outra árvore. Após destruí-la, tenha atenção aos corredores com barris de TNT.

Você encontrará uma cidade fantasma. Uma barra de energia irá aparecer. Para diminuir sua energia, você deverá derrotar inimigos. Corredores com TNT serão seus alvos. Após derrotar alguns, as metralhadoras da cidade serão ativadas. Destrua-as. Agora será a vez de as mulheres voadoras o atacarem. Quando terminar, outra árvore irá aparecer no telhado de uma das casas. Saia do veículo usando o botão **X** para subir e destruir a árvore. Outra irá aparecer no chão. Volte ao veículo e destrua-a. Entre pela porta que irá aparecer.

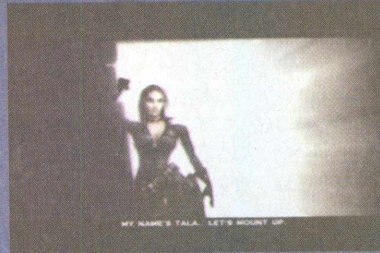
Após o carregamento, saia da casa e ajude seus companheiros a destruir os inimigos que aparecem. Após matar vários, será dado checkpoint. Um fantasma gordo irá aparecer com mulheres voadoras. Após destruí-los, será fim da missão. Você voltará para Citadel. Escolha a próxima missão.



## The deadlight Prism

Seus poderes de vampiro serão desativados por você estar à luz do dia (incluindo sua energia auxiliar). Você terá novos inimigos: índios loucos. Prossiga matando alguns até que apareçam mulheres voadoras.

Uma barreira explodirá. Siga pelo caminho que se abriu descendo pelo barranco. Será carregada a fase. Recolha o rifle. Mate os índios atiradores de flecha na torre. Após matar três arqueiros, uma árvore irá aparecer. Após destruí-la, entre na caverna à esquerda. Destrua três mulheres fantasmas. Prossiga e mate um grupo de índios. Prossiga e você ficará preso por chamas num barranco. Utilize os barris para acabar com vários ao mesmo tempo.



Quando destruir todos, a passagem irá se abrir. Prossiga enfrentando mais índios. Entre na caverna e enfrente mulheres-fantasmas voadoras. Após carregar a fase, você terá uma nova pergunta em relação ao seu companheiro: dê uma morte rápida (good) ou piore sua situação (evil). Prossiga pelas sombras para usar seus poderes. Destrua mais inimigos. No caminho, será dado checkpoint. Após matar os arqueiros no alto da ravina, pule para chegar a um espírito preso. Prossiga para o outro lado do desfiladeiro e destrua mais arqueiros. No final do caminho, aparecerá uma árvore. Fique longe e atire dinamites. Após destruí-las, entre na caverna. Olhe para baixo e atire no barril para acabar com vários inimigos. Desça. Um vídeo mostrará o prisma (objetivo da fase). Você deverá se aproximar dele para recuperar seus poderes. Destrua os dois arqueiros que estão protegendo o prisma. Acesse a metralhadora apertando **X**. Destrua os que aparecerem usando o botão R2 para atirar e o analógico direito para movimentar a mira. Cuidado com os corredores com barris. Após destruir todos, saia da metralhadora e siga para direita. Suba a rampa e ande até encontrar um espírito preso. Caso você receba um novo poder, será o Mystic armor (good) para melhorar suas defesas ou o Bluck Shroud (evil) para que o ataque do inimigo volte-se contra ele. Saia da fase pela caverna que se abriu.



## Invasion

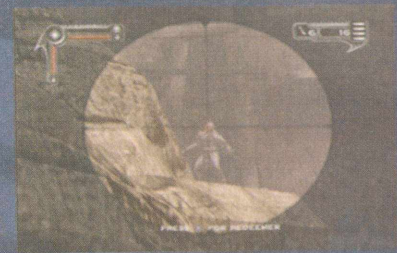


Siga pela caverna matando índios. Encontre um espírito preso no final da caverna. Siga pelo corredor à esquerda. Desça e mate um grupo de inimigos. Siga pela esquerda e destrua quatro pessoas com barris de TNT. Após o checkpoint, desça e encontre mais um gordo. Após derrotá-lo, outra parte da fase será carregada, e outra pessoa pedirá ajuda. Você poderá tirar a infecção de seu corpo (good) ou assassiná-lo (evil). Encontre uma casa em chamas. Siga para a direita e enfrente mais índios. No final da área, uma árvore irá aparecer em frente a um portão. Destrua-a para passar por ele.

Na próxima área, uma barra de energia irá aparecer. Para diminuir sua energia, destrua os inimigos que correm em sua direção. Cuidado para não cair no precipício. Após algum tempo, você terá a companhia de índios e de mulheres-fantasmas. Dentro da casa em chamas, há um pequeno arsenal. Atravesse a casa para encontrar mais inimigos. Quando derrotar todos, você voltará ao Citadel. Converse com o cientista, pegue os rifles com mira e vá para a próxima fase.



## Hangtown



Vá para a esquerda e entre na cidade. Entre na primeira casa à direita para recolher armamento. Do outro lado da rua, há uma prisão com mais armamento. Quando estiver pronto,

# DETONADO

aproxime-se do companheiro no meio da rua e diga que está pronto para avançar. Vários inimigos aparecerão nas ruas. Após matá-los, pegue alguns snipers nas casas. Você será chamado para retornar ao hotel. No caminho, veja mais inimigos. Siga pela rua principal até chegar ao hotel e entrar. Você receberá uma nova pergunta: acabe com o sofrimento de seu companheiro (good) ou mostre como o inferno é realmente (evil). Caso você receba algum poder: Vidicator causa danos ao seu inimigo e Soul Stealer (evil) invoca espíritos contra seus inimigos.

Siga pela rua e entre na primeira casa à direita. Após o vídeo, você deverá defender o bar. Saia pela porta e detone os primeiros inimigos. Quando pedirem para você destruir snipers, saia do bar e vá para direita para encontrá-los em uma casa no fim da rua. Após o checkpoint, virão inimigos à esquerda do bar. Após destruir todos, a famosa barra de energia irá aparecer. Para diminuir sua energia, você deverá destruir inimigos, incluindo snipers e corredores com barris. Uma boa estratégia é ficar dentro do bar e esperar que os homens com barris apareçam na porta para destruí-los. Após toda essa ação, irá aparecer uma árvore do mal. Depois de destruí-la, saia pelo casarão no fim da rua. Siga Tala e mate dois gordos. Vários snipers irão aparecer. Recolha rifles com mira para atingir os snipers no casarão. Prossiga para chegar a uma grande área. Cuidado, pois você estará cercado por vários inimigos. Nesta área, há dois espíritos presos: um à direita e outro à esquerda. Após derrotá-los, vá em direção ao portão.



## The morning after



Recolha as armas e siga para a esquerda. Encontre alguns companheiros e ajude-os a destruir os inimigos. Siga pela porta que o vídeo mostra, a qual se abriu. Passe por onde estava o cientista. Prossiga até ver um vídeo em que Tala mata vários companheiros. Rapidamente, vire para a esquerda e assuma o comando de

uma metralhadora para destruir os inimigos que saem do portal. Quando eles pararem de aparecer, volte em direção ao começo da fase. Outra porta será aberta, e mais oponentes irão aparecer. Siga pelo novo caminho. Após o carregamento da fase, você estará em um corredor inédito. Na bifurcação, siga para a direita. Você terá de enfrentar membros da Darkwatch do mal, ou seja, companheiros seus que viraram inimigos. No fundo do corredor, há um espírito preso. Siga pelo corredor à esquerda e encontre mais inimigos na próxima sala. À esquerda, há uma espécie de arsenal com um espírito preso. Siga pela porta à direita, com uma luz verde. Siga até chegar a uma cidade. Nos telhados, há snipers e traidores no chão. Ao fundo, um trilho de trem. Siga para a esquerda para encontrar o trem. Mate os inimigos. Será dado o checkpoint. Entre pela porta à esquerda.

Após o carregamento da fase, siga pelo corredor até encontrar outro trilho. Siga para a direita. Alguns camaradas com barris irão aparecer. Cuidado com snipers nas torres. Vá para direita do trem e suba pela rampa. Pule sobre o trem e depois para a plataforma do outro lado para entrar pela porta. Na próxima área, destrua o gordo à esquerda e alguns snipers nos telhados. Quanto mais você derrotar seus inimigos, mais aparecerão. Quando tudo estiver mais calmo, siga e entre no prédio que fica no centro da área. Essa entrada fica do lado oposto ao da entrada pela qual você chegou a área. Desça a rampa e entre pela porta.

Após o checkpoint, destrua alguns carregadores de barris. No final do corredor, há munição. Vire-se e mate mais inimigos. Serão dois grupos de inimigos, formados por traidores e gordões. Abuse da dinamite. Quando derrotá-los, use a porta no final do corredor.

Após o carregamento da fase, passe pela sala com rodas dentadas e chegue a uma área aberta. Mate alguns snipers e mulheres voadoras. Você deverá acionar duas alavancas posicionando-as dentro de salas, dos dois lados da estrutura central. Após acionar as duas alavancas, siga pela passarela do lado oposto ao da entrada e saia da área. Após o vídeo, destrua vários inimigos com 12. Após o checkpoint, um grande grupo, formado por mulheres voadoras e homens com 12, o atacará. Mexa-se bastante para recolher o armamento da fase. Quando conseguir derrotá-los, saia pela porta do lado oposto ao daquela pela qual você entrou.



## Showdown



Hora de enfrentar Lazarus mais uma vez. Agora com asas, ele lançará bolas de fogo. Pule para evitá-lo. Após retirar um pouco de energia dele, (vide sua barra de energia), inimigos serão convocados a destruí-lo. Acabe com os companheiros de Lazarus rapidamente e descarregue sua arma nele. Se precisar de armas, encontre-as dentro das casas. Quando a energia dele chegar a 50%, inimigos mais fortes serão invocados, e Lazarus terá um novo golpe: vários tornados. Desvie deles para não perder muito sangue. Quando a energia dele chegar a 25%, você o enfrentará. Cuidado com as magias que acertam a ponte, pois as destruições o machucam. No fundo dela, há uma shotgun. Use a carabina, que também está ali, para fazer um estrago maior. Não pare de se movimentar nunca. Cuidado para não cair da ponte. Quando derrotá-lo, aparecerá um vídeo de sua queda. Surgirá um Blood Judgement para decidir o futuro de Lazarus e de Jericho:

- **Good:** Quebre a maldição de Lazarus
  - **Evil:** Torne-se o novo lorde dos vampiros
- De acordo com sua escolha:
- **Good:** Tala absorve o poder de Lazarus
  - **Evil:** Cassidy diz que destruirá a maldição mesmo que acabe com Tala e Jericho.



## The right train



Atire nos homens, que têm rifles, sobre o trem. Após matar alguns inimigos, você poderá embarcar no trem. Vá até a traseira e aperte



\* para entrar. Suba para o segundo andar do primeiro vagão para destruir alguns inimigos. Gire uma roda para abrir uma porta. Desça e entre no segundo vagão. Quando estiver dentro, atire em alguns cavaleiros do lado de fora. No terceiro vagão, você encontrará animais mortos. Quando encontrar uma parte sem teto, pule para ficar em cima do trem. Prossiga e desça em um buraco à direita. Mate um grupo de monstros. Após destruí-los, a porta se abrirá. Mate alguns inimigos e, rapidamente, assuma o controle da metralhadora para acabar com os snipers nas suas costas e sobre o próximo vagão, além de detonar alguns camaradas com barris.



## Dead fall



Recolha armamento. Você sairá do trem. Atire no barril de pólvora na plataforma para destruir alguns atradores. Em um vagão à direita, há um espírito preso. Passe por baixo da plataforma e vá para a esquerda até assumir o controle de uma metralhadora. Acabe com tudo que se mexer. Siga pela rua e dobre a esquina. Destrua alguns snipers e carregadores de barris. Entre na casa no fim da rua. Após o carregamento da fase, desça, vire-se para trás e encontre um espírito preso. Prossiga pela rua e mate alguns snipers e mulheres voadoras melhoradas. Siga pelas ruas em chamas até um vídeo de uma explosão ser mostrado.

Passa pela casa. Uma árvore do mal aparecerá. Mate alguns snipers para facilitar a ação. A esquerda há um lança-mísseis. Concentre-se no alvo principal. Após destruí-lo, passe pela passagem que se abriu. Mais inimigos a frente. Siga pela rua matando todos até encontrar uma casa, cujo interior é azul. Entre e suba a escada. Encontre munição no segundo andar. Saia pelo buraco e encontre um espírito preso. Siga pela rua até encontrar outra árvore do mal. Saia pela porta que se abriu após destruir a árvore.

Mate um pequeno grupo de corredores.

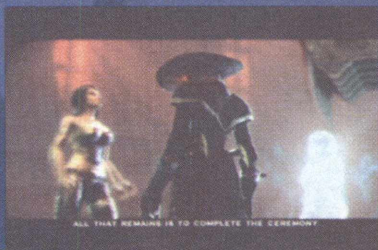
Outra árvore irá aparecer. Após destruí-la, siga pela porta à direita, no segundo andar. Siga por um corredor estreito cheio de inimigos. Suba a escada e siga até o fim do corredor. Após mais um carregamento de fase, você estará em uma área cheia de lava. Não caia nela para não morrer. Pule nas plataformas de madeira. Encontre, no final da rua de lava, a última árvore do mal do jogo. Atire de longe com seu lança-foguetes para fechar a fase.



## Curse of the West

Hora de enfrentar o mestre final. Ele se revelará de acordo com seu progresso durante o jogo, ou seja, se você escolheu o caminho do bem ou do mal:

- Tala (good) ou Cassidy (evil)



A princípio, as duas têm os mesmos golpes. No decorrer da luta, os golpes mudarão. Cassidy usa poderes da luz e Tala, das trevas.

A seguir, as explicações serão contra Tala, mas a estratégia funcionará caso você esteja enfrentando Cassidy.

Após o vídeo, você a enfrentará. Movimente-se bastante para fugir de suas bolas de fogo. Procure por armas no cenário.

Após perder um pouco de sangue, Tala mata uma garota inocente para aumentar seus poderes. Agora, além de suas bolas-de-fogo, ela mandará uma bola de magia negra.

Com mais ou menos 60%, ela matará outra garota e mandará raios amarelos contra você.

Com 40%, será dado checkpoint. Ela matará outra garota e mandará uma grande onda de energia negativa. Pule para os lados.

Procure ficar embaixo dela, pois seus ataques não serão eficientes.

Com 20%, ela matará a última garota e mandará magias freneticamente. Quando conseguir derrotá-la, um vídeo mostrará o final. Espírito Cassidy beija Jericho e vai para o céu, e Jericho cavalga para o horizonte.



## EXTRAS



Descrição das opções. Após fechar o jogo nos níveis de dificuldades, você terá:

- **Gunslinger:** Opção para jogar novamente os capítulos do game para liberar extras. Siga as instruções para disponibilizar mais vídeos e estas animações do Concept Arts:

- **Enemies 1:** Complete Boneyard com 65% ou mais de Accuracy (precisão nos tiros).

- **Wrong Train Animatic:** Complete The Wrong Train com 65% ou mais de Accuracy.

- **Enemies 2:** Complete Showdown com 20% ou mais de Melee Kills (ataque usando o botão **■**).

- **Vehicles Allies art:** Complete Deadfall com 20% ou mais de Headshots (tiros na cabeça).

- **Bosses Art:** Complete Curse Of The West na dificuldade Shootist.

- **Weapons:** Complete Morning After com 70% ou mais de Accuracy (precisão nos tiros).

- **Environments 1:** Complete Darkwatch Outpost sem matar ninguém.

- **Environments 2:** Complete Invasion na dificuldade Deadeye.

- **Environments 3:** Complete Curse Of The West em 10 minutos ou menos.

- **Attract Mode Movie:** Complete Dead Light Prism com 80 ou mais mortes do inimigo.

- **Highmoon Trailer:** Complete Rescue em 15 minutos ou menos.

- **Rescue Intro Movie:** Complete Hangtown com 20 ou mais Headshots (tiros na cabeça).

- **Cowboy Animatic:** Complete Torture Maze com 30 ou mais Melee Kills (ataque usando o botão **■**).

- **Showdown Animatic:** Complete The Right Train na dificuldade Shootist.

- **Evolution of Jericho:** Complete a opção single player em qualquer dificuldade.

- **Darkwatch Archives:** Complete todas as fases do modo Gunslinger no level Deadeye.

- **Concept Art**  
Imagens de criação e evolução das características do game. Veja como foram as idéias de criação de Jericho, por exemplo.

- **Movies:** Opção para assistir aos vídeos do game.

- **Statistics:** Veja como foi sua passagem pelo jogo através dos números, como tempo de jogo, quantas vezes você morreu etc.

- **Credits:** Veja os créditos do jogo.



**Você é fã de Naruto?**  
**Você é viciado em Narultimate Hero 2?**  
**Você quer ganhar duas action figures do Naruto?**

A Revista PSWorld está oferecendo um prêmio para os dois melhores jogadores de Narultimate Hero 2. São duas réplicas incríveis. Para ganhar  *você precisa:*

- Fazer o menor tempo no minigame em que Sakura o desafia para subir no tronco de árvore (Konoha Forest).
- Mandar uma foto mostrando seu tempo.
- Pronto! Se for o melhor desempenho,  *você fatura o prêmio.*

Os dois melhores tempos ganham:  
**1º Lugar: Um action figure do Naruto.**  
**2º Lugar: Um action figure do Sasuke.**

**O resultado sai na PSWorld 25**



- Dicas para tirar a foto:**
- Não ilumine a tela da TV
  - Apóie a câmera numa base estável
  - Ajuste o brilho e o contraste da TV
  - Não use flash

Mande sua foto para: **Digerati Games**  
 Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar / Cep 01414-001 / São Paulo/SP

Regras: 1. A promoção Narultimate Hero 2 é aberta a participação todos os leitores, ou não, da revista PSWorld, sem limites de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati Games, de colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Valem apenas fotos comuns, enviadas por carta; 4. Fotos digitais estão desclassificadas; 5. Na parte de trás da foto, escreva seus dados pessoais, incluindo nome, idade, endereço, telefone, nome do game e recorde; 6. As cartas devem ser enviadas até o dia 04/11/2005, tendo como comprovante o carimbo dos Correios; 7. O uso de quaisquer truques ou códigos, inclusive de assessórios como GameShark, Action Replay e CodeBreaker não é permitido; 8. O não cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará em desclassificação; 9. A equipe da PSWorld avaliará a legitimidade dos recordes, sem possibilidade de contestação; 10. Nenhuma foto referente a promoção será devolvida; 11. Participando da promoção, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar seu nome e recorde; 12. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis, não podendo ser substituídos; 13. A entrega dos prêmios será efetuada 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 14. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

## FINAL DA LIGA MONKEY 2005



**LEVEL UP!**  
 www.levelupgames.com.br

## 10 horas de diversão ininterruptas!



### TORNEIO DE CARDS



### CAMPEONATO PS2



## JOGOS PARA CELULAR vivo

- Jogos de Tabuleiro GROW
- Torneio de Pump it Up! Edição Winter
- Torneio Pokémon Gameboy
- RPG de mesa
- Game Quiz
- Palestras sobre Tecnologia e Games



Realização: **YAMATO** Marketing: **Zen** Design: **72**

Acesse o site para mais informações:

**www.gamecon.com.br**

**15 e 16 de outubro**  
**Horário: das 10:00 às 20:00**

ESPAÇO FERROVIA - Próximo ao Metrô Bresser  
 Rua Dr. Almeida Lima, 1290 - Moóca - SP

Prêmios gentilmente cedidos por Dream Anime Clube

Mês das crianças com muitas **VANTAGENS...**  
 ...sempre um **PRESENTE** especial para você!!



Faça seu cadastro por telefone e participe  
 suas compras em até

**12x**

Campeonato de **NARUTO 2**  
 e **KOF NEO WAVE III!**

Inscrições [www.gamecon.com.br](http://www.gamecon.com.br)



Participe da Feira **GAMECON**  
 dias 15 e 16!

**SEU GAME COM TUDO!**

**Kit promoção de FÉRIAS**

**Kit 1** APENAS R\$ 139,00

**Kit 2** APENAS R\$ 109,00

MODEM + MEMORY CARD

MULTI TAPE + PISTOLA LAZER

ou

CONTROLE ORIGINAL

**Fratello Games**  
 DESDE 1995

**PS TWO**

**GAME CUBE**

**PSP**

JOGOS ORIGINAIS  
 À PARTIR DE  
**R\$ 150,00**

**NINTENDO DS**

JOGOS ORIGINAIS  
 À PARTIR DE  
**R\$ 120,00**

**PS II**

HD 80 Gb  
 +  
 HD Loader  
 +  
 Modem  
 +  
 Instalação

apenas  
**R\$ 350,00**

**X-Box**

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

**ASSISTENCIA TECNICA  
 ESPECIALIZADA  
 A MAIS DE 10 ANOS**

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](http://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.  
 PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.**

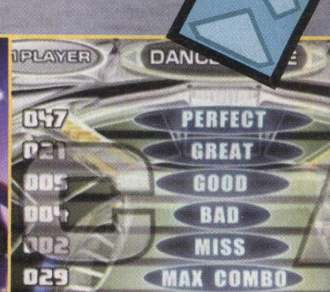
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



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

# GAME FREAK

Todo mês, a PSWorld mostra para você um jogo completamente bizarro e original. Vai encarar?



# Pump it Up

## Game não, fenômeno

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Alguns poucos jogos transcendem o limite físico de uma televisão e de um controle e acabam se tornando um estilo de vida. Foi assim com Counter-Strike e Ragnarök, as maiores manias das LAN Houses.

Já Pump It Up virou moda nos fliperamas.

Inspirada na Konami e em seu Dance Dance Revolution, a coreana Andamiro Entertainment acrescentou um botão às quatro flechas do tapete de dança de DDR e levou a reinvenção aos fliperamas do mundo inteiro.

Em uma máquina de pump, há cinco pedais em uma plataforma: um no centro, dois nas diagonais superiores e dois nas diagonais inferiores. Na tela, flechas indicam em que pedais o jogador deve pisar para dançar conforme a música escolhida.

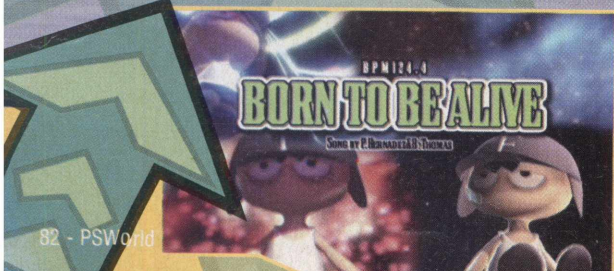
Não se trata necessariamente de uma idéia freak. Pelo menos não em relação ao game propriamente dito.

Freak é a mania que o aparelho gerou. Todo mundo já deve ter passado por aquela situação inusitada de estar em um shopping e passar por aquele menino magrinho e aparentemente tímido que sobe na máqui-

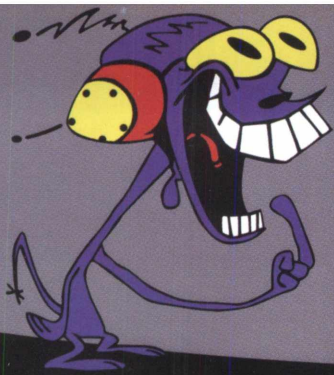
na e humilha os usuários anteriores com uma estilosa seqüência de movimentos (executada sem que o rapaz nem olhe para a tela) que rende uma nota excelente na avaliação final.

O público se diferenciou do da série Dance Dance Revolution, mais doméstica, e ganhou a preferência especialmente de clubbers e moderninhos, além do público cativo de animes, que não hesita em gastar fortunas nos aparelhos para aprender as músicas mais difíceis. Mas eles não são os únicos.

Os japoneses, geralmente reservados e discretos, usam o jogo para relaxar e liberar a energia contida. Muita gente do mundo inteiro superou a vergonha e aumentou seu círculo social se juntando a outros para se esbaldar com as músicas de PIU. Existem diversos sites de fãs, inúmeros campeonatos são realizados ao redor do mundo e há até uma competição mundial, organizada pela própria Andamiro, com participantes de vários países (inclusive brasileiros) e prêmios generosos. Para completar, a versão doméstica de Pump It Up, Exceed, chega ao PS2 e ao Xbox e promete uma acirrada disputa pela preferência do público contra Dance Dance Revolution.

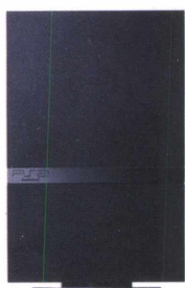


**Produção:** Andamiro Entertainment  
**Distribuição:** Andamiro Entertainment  
**Plataformas:** Arcades, PS2, Xbox  
**Gênero:** Dança  
**Jogadores:** 2  
**Nota:** 7,0



# Tilty's<sup>®</sup> Games

## 12 anos de tradição em games



- . Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
- . Acessórios em geral;
- . Assistência técnica especializada em todos os consoles;
- . 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

## Final Fantasy VII

### Dirge of Cerberus

Detalhes exclusivos sobre o novo game da maior franquia de RPG do planeta



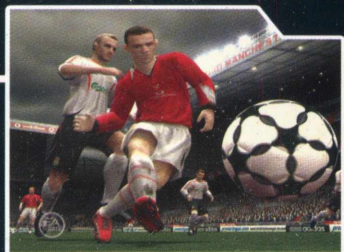
## Shadow of the Colossus

Análise completa da mais nova obra-prima dos criadores de ICO

### AS MELHORES ANÁLISES, SÓ AQUI

## FIFA '06

Jogabilidade refinada e mais realismo na melhor versão da série de futebol da EA



## Marvel Nemesis

Incríveis duelos dos famosos heróis da Marvel contra a ameaça dos Imperfects



## Genji: Dawn of the Samurai

Use suas espadas para derrotar as forças inimigas em sangrentas batalhas no Japão feudal



## The Suffering 2: Ties that Bind

Torque saiu da prisão, mas os problemas com seus inimigos interiores permanecem



## X-Men Legends II

### Rise of Apocalypse

A turma de mutantes comandados pelo Professor X se alia a Magneto para enfrentar seu pior inimigo



# TGS 2005

### Estivemos no Japão e trouxemos as melhores novidades para você

- Metal Gear Solid 4 (PS3)
- Resident Evil 5 (PS3)
- Resident Evil 4 (PS2)
- Kingdom Hearts 2 (PS2)
- Loco Roco (PSP)

E muito mais!



# 616

## TRUQUES E DICAS

DICAS  
100%  
APROVADAS

### PLAYSTATION

- > 007 The World is Not Enough
- > Need For Speed V-Rally 2
- > Pandemonium 2
- > Ridge Racer Type 4
- > Samurai Shodown: Warriors Rage
- > Toy Story Racer
- > Ultraman Fighting Evolution
- > Vandal Hearts 2
- > Wipeout XL
- > Wu-Tang: Shaolin Style

### PLAYSTATION 2

- > BloodRayne 2
- > FIFA Street
- > Kessen 3
- > One Piece Grand Battle! Rush
- > Outlaw Tennis
- > Rise of the Kasai
- > Rygar: The Legendary Adventure
- > Silent Hill 2
- > Silent Hill 3
- > Ys: The Ark of Napishtim



Ano II - Número 23 - R\$ 6,90  
ISSN - 1679-5008



9 771679 500009 23