

100 PÁGINAS

# PSW WORLD



PLAYSTATION ■ PS2 ■ PS3 ■ PSP ■ DETONADOS ■ ANÁLISES ■ NOTÍCIAS ■ DICAS

## X-MEN

### THE OFFICIAL GAME

Todos os passos para chegar ao final com Wolverine, Noturno e Homem de Gelo

X-MEN

DETONAMOS TAMBÉM:

## Final Fantasy XII

Perdemos o controle: 16 páginas de estratégia

FINAL FANTASY XII

## O Código Da Vinci

Todos os itens secretos e as respostas dos enigmas

O CÓDIGO DA VINCI

## Ace Combat Zero

Guia definitivo de todas as fases

## 387 Dicas

- Prince of Persia 1, 2 e 3
  - RE CODE: Veronica X
  - Killer 7
- e muito mais!



## WINNING ELEVEN 10

• Review definitivo nesta edição  
• Guiação da Master League na Web  
[www.revistapsv.com.br](http://www.revistapsv.com.br)

## HITMAN: BLOOD MONEY

• Saiba por que ele está mais violento.  
• Veja detonado completo na Web  
[www.revistapsv.com.br](http://www.revistapsv.com.br)



- PlayStation 3 (preço e definições finais)
  - Metal Gear Solid 4 (PS3)
  - Tony Hawk's Project 8 (PS2, PSP, PS3)
  - Marvel: Ultimate Alliance (PS2)
  - Guitar Hero 2 (PS2)
- 32 PÁGINAS com o que rolou de melhor na feira!

2006



SUA COMPRA EM TODO...  
...BRASIL!



SEU GAME COM TUDO!

# Fratello Games

DESDE 1955

## PS2 SLIM



APENAS  
**R\$ 720,00**  
SOMENTE PARA  
PAGAMENTO  
A DINHEIRO!

APENAS  
**R\$ 650,00**  
SOMENTE PARA  
PAGAMENTO  
A DINHEIRO!

PROMOÇÃO "01"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- 01 BOLSA OU CAMISETA WINNING ELEVEN 10
- 01 SUPORTE VERTICAL
- 01 PORTA CD
- 03 BRINDES

PROMOÇÃO "2"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- 03 BRINDES

MODELO 70012

CONTROLE ORIGINAL  
+  
MEMORY CARD 8MB

APENAS  
**R\$ 110,00**  
A VISTA



**ASSISTENCIA TECNICA**  
ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS  
EM **GAMES**, E AGORA EM,  
**INFORMATICA!**

**PROMOÇÃO!**

CONTROLE WIRELESS



HD 80 Gb  
HD Loader  
+  
Modem  
Instalação  
apenas  
**R\$ 920,00**

Consoles não estão  
incluídos na promoção



compatível com  
PS I e PS II

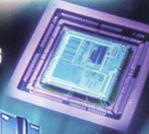
apenas  
**R\$ 199,00**



Hard Disks

HD 80G APENAS:  
**R\$ 199,00**

Processadores



Faça seu cadastro por telefone  
e parcelar **12x**  
suas compras **AQUI**, em até...

**Manutenção de Computadores**

Acompanhe o **ORÇAMENTO** do seu **COMPUTADOR** ou **GAME** **na HORA !!**

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET  
[WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR](http://WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR)

### GAMES

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

### INFORMATICA e GAMES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -  
2º andar loja 208 -  
Fone: (011) 3361-2783  
CEP: 01207-001

Placas



Computadores



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques.  
As promoções, serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

# Desvendados os mistérios do PS3

■ Todos os anos quando produzimos a *PSWorld* de junho, a correria toma conta da Redação graças à E3. Todo mundo por aqui entra em colapso, tamanha é a quantidade de informações que não param de chegar. Mesmo com esse caos, adoramos a época, porque a cada edição do mundo dos games sofre uma evolução. Em algumas E3, ela é menos significativa; em outras, verdadeiras revoluções acontecem. Em 2006, a exemplo de 2005, estamos em uma fase de transição entre gerações, e o console mais poderoso engatou a quinta marcha desta vez. Todos os mistérios que rondavam o PS3 foram esclarecidos. Até o preço foi revelado. Mas o evento não foi feito só de Sony, por isso aumentamos o espaço das outras plataformas apenas nesta edição para que você fique bem informado sobre a feira sem se prender somente ao universo PlayStation. Separamos o que de melhor aconteceu e colocamos à sua disposição nada menos que 37 previews. Há jogos para todos os gostos, seja de PS3, PS2 ou PSP.

Além da E3, muita coisa aconteceu por aqui. Henrique conseguiu uma entrevista exclusiva com Richard Rouse III, da Midway, aqui em São Paulo. Como de praxe, reservamos outra boa parte para os detonados. Não conseguimos esperar a versão ocidental e mandamos bala no Final Fantasy XII japonês, afinal o game foi adiado tantas vezes que não víamos a hora de botar a mão nele.

Até a próxima edição!

**ALLAN ANDRÉ**  
Editor

## STAFF



### ALLAN ANDRÉ

Editor  
Ficou decepcionado com a ausência de Resident Evil 5 no estande da Capcom  
Destaque da E3: Heavenly Sword



### HENRIQUE SZOLNOKY

Redator  
Desatou a falar sobre Richard Rouse III por causa da entrevista e não deve parar tão cedo  
Destaque da E3: BioShock



### RICARDO CAETANO

Redator  
Sentiu-se praticamente em São Paulo nas fases de Urban Chaos: Riot Response  
Destaque da E3: alto preço do PS3



### VIVIANE LOPES

Arte  
Adora desvendar mistérios e está preparada para jogar The Da Vinci Code  
Destaque da E3: God of War 2



### MILENA CASTRO

Revisora  
Desanimada com o preço do PS3, alegrou-se com a possibilidade de ter um Wii  
Destaque da E3: Wii e acessórios



### FERNANDO WIEK

Redator  
Ansioso para descansar em suas férias, irá matar o atraso nos videogames  
Destaque da E3: Guitar Hero II



### BUGUNO

Designer  
Ficou furioso ao ler os segredos do enredo de MGS e MGS2 no preview de MGS4  
Destaque da E3: Metal Gear Solid 4



### MARCOS MAZZEI

Designer  
Mal tem tempo de jogar (le de dormir) com a aproximação da entrega de seu trabalho final  
Destaque da E3: Assassin's Creed



### SÉRGIO BERGOCCO

Designer  
Após uma overdose de rock beldê, só joga Winning Eleven no com a seleção da Bélgica  
Destaque da E3: Loco Roco

# FSW

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo  
Coordenador editorial: Hudson de Almeida

## REDAÇÃO

Editor: Allan André  
Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Bria e Szolnok e Ricardo Caetano  
Arte: Viviane Lopes Faria (chefe), Buguno (designer) e Marcos Mazzei (estagiário)  
Capa: Sérgio Bergocce  
Tradução: Henrique de Bria e Szolnok e Milena Castro  
Colaboração (texto): Doan Bregantino, Fabiano Silva, Milena Castro, Rafaela Caetano, Renato Siqueira e Rodrigo Vieira  
Revisão e checagem: Milena Castro (estagiária)

## PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

## ATENDIMENTO AO LEITOR

Horário de atendimento: das 9 às 18h.  
e-mail: atendimento@digirati.com.br  
support@digirati.com.br, tel: (11) 3217-2626

## EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornaleros:  
tel: (11) 3217-2606  
Canais de vendas: tel: (11) 3217-2600  
e-mail: vendas@digirati.com.br,  
fax: (11) 3217-2647  
Site: www.lojadigirati.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@digirati.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@digirati.com.br  
Circulação: tel: (11) 3217-2719  
e-mail: circulacao@digirati.com.br



**DIGERATI**  
GAMES

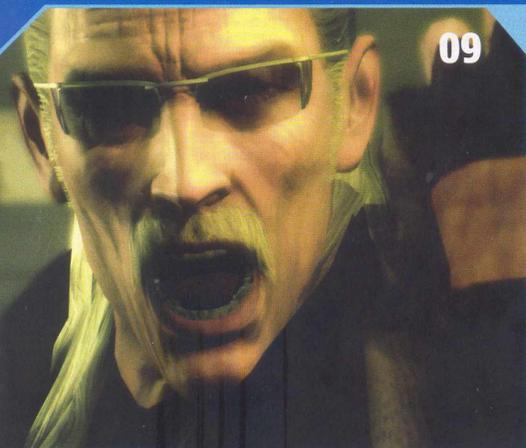
PSWORLD (ISSN 1679-5008)  
é uma publicação da editora Digerati.  
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:  
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.  
Tel.: (21) 3879-7766  
Impressão: Padilla Indústria Gráfica Ltda.  
DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

Editorial items appearing in *PSWorld* that were originally published in the U.S. Edition of *Official U.S. PlayStation Magazine* are the copyrighted property of Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2006 Ziff Davis Media Inc. All Rights Reserved.

**GRUPO**  
**DOMO**

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

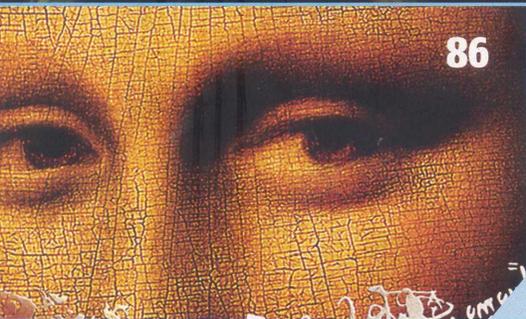
**ANER**  
www.aner.org.br



09

## E3 2006

■ Confira tudo o que rolou de melhor na Electronic Entertainment Expo 2006



86

## The Da Vinci Code

■ Desvendamos todos os segredos de um dos games mais envolventes dos últimos tempos



64

## Final Fantasy XII

■ Não agüentamos esperar! Enquanto a versão ocidental não chega, detonamos o game mais aguardado do ano

## CARTAS

Os pedidos, os elogios, as reclamações e as opiniões dos leitores sobre as últimas edições > 06

## FRONT

### NOTÍCIAS

Dossiê PlayStation 3: o guia definitivo sobre a mais nova plataforma da Sony. E ainda: Final Fantasy XIII, o ressurgimento de Golden Axe, o novo game dos produtores de Prince of Persia e mais > 09

### TRUE LIES

Os rumores e boatos que atormentam os sonhos dos jogadores > 11

### TOP 10

Neste mês, selecionamos os 10 melhores games da E3 > 12

### PSPWORLD

Finalmente o PSP ganha um episódio que não é side story > 13

### SITE

O site da PSWorld está com cada vez mais conteúdo. Veja as novidades > 18

### SIDEQUEST

O que acontece no reino das plataformas concorrentes > 20

### CHRONO

Os maiores lançamentos do mês para PS2 e para PSP > 22

## PREVIEWS

Brothers in Arms: Hell's Highway 30  
Formula One 06 30



Genji 2 30  
Heavenly Sword 31

Fatal Inertia 31  
Resistance: Fall of Man 31  
Tony Hawk's Project 8 32  
NBA Live '07 32  
Virtua Tennis 3 32  
Sonic The Hedgehog 33  
Alone in the Dark: Near the Death Investigation 33  
Guitar Hero II 34  
Superman Returns 34  
DDR SuperNOVA 34  
Marvel: Ultimate Alliance 35  
Super DBZ 35  
Battlestation: Midway 35  
Rayman Raving Rabbits 35  
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault 36  
God Hand 36  
Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 2 36  
Destroy All Humans! 2 37  
Dawn of Mana 37  
The Fast and the Furious 37  
One Piece Grand Adventure 37  
Naruto: Ultimate Ninja 37  
Lumines II 38  
Loco Roco 38  
Gangs of London 38  
Silent Hill: Origins 39  
Crisis Core: Final Fantasy VII 39  
Test Drive Unlimited 39  
Ace Combat X: Skies of Deception 40  
Dead Head Fred 40  
Sonic Rivals 40  
Gitaroo-Man Lives! 40

## REVIEWS

The King of Fighters: Orochi Collection 42  
Over the Hedge 42  
Winback 2: Project Poseidon 42  
Urban Chaos: Riot Response 42  
Winning Eleven 10 43  
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny 44  
KOF: Maximum Impact 2 44  
2006 FIFA World Cup 44  
Hitman: Blood Money 45



## ENTREVISTA

### Richard House III

Henrique de Breia e Szolnok conversou com a fera da Midway. Confira o melhor da entrevista > 46

## DICAS

### PSone

Gradius Gaiden 48  
Gran Turismo 48  
Gran Turismo 2 48



Gun Sun Oyoyo 48  
Guntun Western Front June, 1994 48  
Hard Boiled 48  
Harry Potter and The Sorcerer's Stone 48  
Harvest Moon: Back to Nature 48  
Heat of Darkness 49  
Hello Kitty's Cube Frenzy 49  
Hot Shots Golf 2 48  
In the Hunt 49  
International Superstar Soccer 98 48  
International Superstar Soccer Pro 98 49  
International Track & Field 2000 49  
Inuyasha 49  
J-League Jikkyou Winning Eleven 2000 49  
J-League Winning Eleven 3 49  
Jumping Flash 49  
Jungle Book: Rhythm 'n' Groove 49  
Jurassic Park: The Lost World 49  
Kagero: The Shadow Prison 49  
Kensei: Sacred Fist 49  
Kileak: The DNA Interactive 50  
Klonoa Volley 50  
Klonoa: Door to Phantomile 50  
Knockout Kings 50  
Crazy Ivan 50  
Libero Grande 50  
Live Wire 50  
LMA Manager 50  
Mad Stalker 50  
Madden NFL '97 50  
Magic Carpet 50  
Marvel Super Heroes 50

Marvel vs. Capcom EX Edition 54  
Marvel vs. Street Fighter 54  
PS2 52  
Mafia 52  
Madagascar 52  
NFL Street 2 52  
NCAA Match Madness 06 53  
Prince of Persia: Sands of Time 53



Prince of Persia: Warrior Within 53  
Prince of Persia: The Two Thrones 53  
NASCAR 06: Total Team Control 53  
NARC 53  
Nanobreaker 54  
Resident Evil CODE: Veronica X 54  
Rogue Galaxy 54  
Rumble Roses 54  
Full Spectrum Warriors Team Hammers 55  
Rampage: Total Destruction 55  
NBA Ballers: Phenon 55  
Killer 7 55  
OutRun 2006: Coast 2 Coast 55

## DETONADOS

### ROGUE TROOPER

O guerreiro azul ataca em um game de muita ação e tiroteio > 56

### FINAL FANTASY XII

O RPG mais aguardado do PS2 finalmente chega ao console. Guia completo > 62

### X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Wolverine e poderosos mutantes juntam forças em uma batalha decisiva > 78

### THE DA VINCI CODE

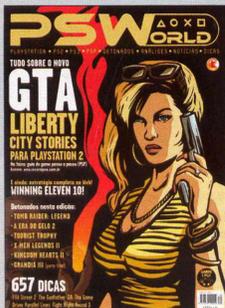
Todas as respostas para os quebra-cabeças e detalhes do game > 84

### ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

Guia completo para os objetivos de todos os estágios > 92

## VOX

O assunto não poderia ter sido outro: o preço do PS3 > 98



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

#### POR CARTA

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

#### POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

A *PSWorld* reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço.

Pela mesma razão, não é possível responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

### "HERRAR É UMANO"

Não encontramos nenhum erro na edição anterior da *PSWorld*. Você achou? Então mande um e-mail para [psworld@digerati.com.br](mailto:psworld@digerati.com.br). Mesmo que a gente não inclua o erro na seção "Herrar é humano", é importante que saibamos os erros que cometemos sem perceber.

## Carta do mês

### EXPECTATIVA

■ Comprei as primeiras edições da *PSW*, mas deixei de adquiri-las algum tempo depois. Voltei a comprar na edição 23 e notei a grande diferença: excelente conteúdo, visual e a presença de detonados. Parabéns. Muito obrigado pela resposta que vocês deram para a mensagem que enviei há algum tempo. Vejo que vocês dão atenção às cartas e aos e-mails que os leitores mandam. Envio esta mensagem mensagem para saber mais sobre os jogos da próxima geração. Eles irão aparecer na E3? Na opinião da redação, quais serão os melhores jogos de plataforma, luta e aventura? Até uma próxima oportunidade.

#### Rafael Rodrigues

As coisas mudam, tanto que você percebeu a evolução da revista. A E3 mostrou diversos jogos da nova geração, alguns jogáveis, os quais você pode conferir na seção "Previews". A redação tem gostos bem variados de jogos: uns gostam mais de RPG, outros de corrida. Os mais jogados aqui

são, de plataforma, Jak and Daxter II; de luta, Marvel vs. Capcom 2; de aventura, Prince of Persia (série).



### DETONADO NA WEB

■ Gostaria de saber se não há a possibilidade de o site da *PSW* disponibilizar downloads de detonados antigos, como o do Nanobreaker (edição número 17).

#### Thiago

Há sim, mas, como o site é recente, ainda não conseguimos turbiná-lo ao máximo. É muito provável que muito conteúdo antigo da *PSWorld* seja disponibilizado, mais cedo do que você imagina.

### PS2 ONLINE

■ Gosto do visual da revista (compro desde a edição 14) e considero que, a cada edição, vocês a tornam melhor em todos os sentidos.

Tenho duas dúvidas:

- 1 | Vocês possuem algum site?
- 2 | Gostaria de jogar com meu PS2 na Internet. O problema é que não sei como conectá-lo nem o que é necessário.

#### João Pedro Nóbrega

- 1 | João, este é o endereço da revista *PSW* na Internet: [www.revistapsw.com.br](http://www.revistapsw.com.br)
- 2 | Você precisa ter conexão com a Internet (banda larga), um Network Adapter (se o seu console

for o antigo), um cabo crossover e um game original com opção de jogo online. Na caixa do game, você encontra essa informação. Basta configurar o DVD que acompanha o Network Adapter e seguir os passos. É bem simples.

### VOX

■ Gostaria de dar os parabéns pela ótima revista que vocês fazem. Considero a melhor de todas disponíveis no mercado.

Adorei o aumento do número de página para 100. As melhorias feitas foram muito bem vindas. Em especial, gostei muito da coluna "Vox", da edição 27.

No texto em questão, Henrique de Breia fala sobre a revista *Veja* e outros assuntos relacionados aos usuários de videogames. Ele comenta sobre a imprensa e suas opiniões sobre videogames, sempre confusas e preconceituosas. Mas, como Breia disse: "um ou dois passos para trás, mas muitos para a frente". Excelente opinião, com a qual eu concordo.

#### Tamerson Ribeiro

Obrigado pelos elogios. Henrique é muito bem instruído e soube notar com clareza a opinião do restante da imprensa em relação aos games. Ponto para ele e para você também, que compreendeu exatamente. Esperamos que muitos passos para a frente ainda sejam dados.

## DUMMY

■ Na *PSWorld* de número 25, nas páginas 20 e 21, há uma matéria muito interessante sobre como remover arquivos dummy e lba de jogos de PS2. Resolvi seguir as instruções e, após muito trabalho para achar os programas necessários, não consegui os resultados esperados. Nada funcionou. Segui os passos exatamente como na revista, mas não há redução nenhuma no tamanho dos arquivos depois das operações (eles continuam com arquivos dummy com mais de 2 GB dentro das ISOs). Não há algo de errado nos procedimentos descritos na revista? Gostaria muito que me esclarecessem essa dúvida.

**Fábio Sosnoski**

Fábio, os procedimentos estão corretos. O problema é que existem jogos que não aceitam essa técnica. Na matéria, existe um aviso sobre essa possibilidade. O que você pode fazer é testar o procedimento com outros jogos.



## XENOSAGA

■ Estou escrevendo para elogiar o conteúdo da revista e para fazer um pedido: por favor, façam detonados de *Xenosaga 1, 2 e 3*. O detonado de *Grandia III* ficou show de bola. Valeu **Júnior**

Nós também gostamos muito de *Xenosaga* e esperamos poder colocar a série logo na *PSWorld*. Como o site está crescendo, suas chances dobraram. Obrigado pelos elogios.

## DETONADO

■ Pessoal da *PSW*, gostaria de saber se vocês poderiam detonar o game *Genji* e se há algum projeto para continuações. Obrigado.

**Emerson**

Há uma continuação prevista para *Genji*, com preview na página 30 desta edição. Fique atento às próximas edições da *PSW*, pois talvez o primeiro *Genji* tenha um detonado publicado.

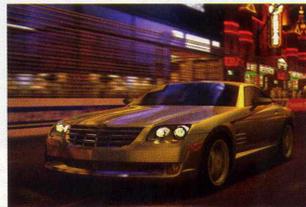
## DETONADO DO NARUTO



■ Sou muito fã de *Naruto* e dos jogos inspirados na série. Comprei a edição 23 com o detonado de *Ultimate Hero 2*, porém ainda não consegui descobrir como executar o golpe *Kawarimi*. Vocês poderiam me ajudar?

**Hanem Deiab**

Para executar o movimento especial *Kawarimi*, aperte o botão de bloqueio (R2) quando for levar um golpe do inimigo. É necessário que seja no momento exato, antes que o golpe o atinja. Isso fará com que você desapareça e reapareça atrás do inimigo, tendo a possibilidade de executar golpes sem que o adversário tenha chance de se defender normalmente. Apenas tome cuidado, pois, quando você for atingido, ele também terá a possibilidade de executar o *Kawarimi*.



## GRAN TURISMO 4

■ Na seção "Cartas" da edição 29, vocês ensinaram como acelerar a velocidade do game *Gran Turismo 4* durante as corridas. Meu problema é que não estou encontrando o *Race Monitor*. Onde está essa opção? Parabéns pela revista.

**Elissandro Quintal**

Durante as corridas, segure L1 para que a tela do *Race Monitor* apareça. Controle a velocidade com os botões 2 e 1.

## PERGUNTAS

■ Considero a *PSW* a melhor revista de todas. Parabéns pelo trabalho. Gosto muito dos detonados.

Gostaria de fazer algumas perguntas:

- 1 | Quando o PlayStation 3 chegará ao Brasil?
  - 2 | Quanto vai custar para o consumidor brasileiro?
  - 3 | É verdade que para jogar com o PS3 será necessário usar uma TV digital?
  - 4 | Por que vocês não colocam pôsteres na revista dos melhores jogos do mês?
- Muito obrigado pela atenção.

**Roberto Alvez Pinto**

- 1 | Oficialmente, não há previsão. Por importação, que é o caso do PSone e do PS2, deve estar no Brasil no final deste ano, quando o console for lançado no exterior.
- 2 | É difícil saber. Nos primeiros meses, será muito, mas muito caro.
- 3 | Na verdade, não. Mas em uma TV digital seu poder será muito mais evidente.
- 4 | Já pensamos nessa possibilidade. Ainda não foi viável, pois sempre preferimos colocar conteúdo escrito, mas isso pode acontecer em qualquer edição.

## SAVE DA INTERNET

■ Caros amigos da *PSWorld*, meu nome é Marcos e desejo fazer um pedido: baixei os saves de alguns jogos da Internet para usar em meu *Memory Card*, mais não consegui usá-los pois não sei onde encontrar os programas *PS2 Menu* e *Cdgenps2*. Por favor, me deem uma luz, pois até o momento só consegui encontrar o *PS2 Save Builder*. Aguardo uma resposta.

**Marco Antonio Aguiar**

Esses programas são facilmente achados na Internet. Tente encontrá-los em sites de busca, como o Google ([www.google.com.br](http://www.google.com.br)) e FileMirrors ([www.filemirrors.com](http://www.filemirrors.com)), ou busque-os nos populares programas P2P, como *Emule* e *BitTorrent*. Boa sorte!

## SURVIVAL HORROR

■ O game *Resident Evil 5* será lançado somente para a nova geração ou também para PS2?

**Wesley**

Wesley, *Resident Evil 5* será lançado para PS3 e Xbox 360.



# Promoção SELEÇÃO DOS GAMES

Resultado da promoção anterior

Agradecemos a todos os leitores que enviaram suas frases para a promoção "Metal Gear Solid 3, O Filme". O vencedor foi:

Rodrigo dos Santos Espindola  
São Paulo/SP

Quem deveria fazer o papel de Snake: Rodrigo Santoro. Porque Snake não fala muito, e falar menos que Rodrigo Santoro em As Panteras Detonando é impossível!



O clima de Copa do Mundo está cada vez maior. Pensando nisso, a PSW e a Konami bolaram uma promoção em que você escala 11 jogadores da sua "Seleção dos Games". Mas há um detalhe: eles têm de pertencer ao universo dos jogos.

Não valem personagens de Winning Eleven ou FIFA Soccer.

Use sua imaginação e pense em que posições os personagens melhor se encaixam.

Depois da escalação, você deve justificá-la em até 30 palavras.

O vencedor ganha um PlayStation 2 e um game Winning Eleven 9 original, autografado pelo craque da defesa inglesa John Terry.

O resultado será divulgado na edição 33.



Digerati Games  
Rua Haddock Lobo, 347 - 12º andar  
CEP 01414-001 - São Paulo/SP

1. A promoção "Seleção dos Games" é aberta à participação de leitores, ou não, da revista PSWorld, sem limite de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati Games nem colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom corretamente, fazer a escalação do time e incluir uma explicação para sua escolha. O autor da escalação e da explicação mais criativa será premiado com um PlayStation 2 e um jogo Winning Eleven 9; 4. Cópias dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; 5. As cartas devem ser enviadas até o dia 10/07/2006, sendo comprovante o carimbo dos Correios; 6. O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará em desclassificação; 7. A equipe da PSWorld avaliará a criatividade e a qualidade do texto sem possibilidade de contestação; 8. Ao participar da promoção, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar nome e texto; 9. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 10. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 11. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

Nome completo: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Sua escalação (11 jogadores): Goleiro: \_\_\_\_\_

Zagueiros: \_\_\_\_\_

Meio de campo: \_\_\_\_\_

Ataque: \_\_\_\_\_

Escreva em até 30 palavras uma explicação para sua escolha: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# FRONT

■ Notícias e Variedades



## Especial E3

A indústria dos games esteve concentrada em Los Angeles entre os dias 10 e 12 de maio: a Electronic Entertainment Expo, popularmente conhecida como E3, trouxe incontáveis novidades sobre o futuro dos videogames. Por isso, as seções "Front" e "Previews" foram dedicadas ao evento. Porém, por causa disso, algumas partes ficaram de fora (como o "Direto do Japão", o "Pause", o "Versus" e o "Rewind"), mas tenha certeza de que essas seções estarão de volta na próxima PSWorld, que chegará em julho às bancas.

**Pág. 10**



# O PlayStation 3 está pronto!

Preço, controle e especificações finais revelados



PLAYSTATION 3

■ Um ano atrás, quando o PlayStation 3 foi revelado ao mundo, muitas dúvidas pairavam sobre ele. Algumas estavam relacionadas a suas especificações técnicas, que não estavam finalizadas, a seu controle, que não agradou a ninguém, e a seus jogos, que pareciam bons demais para ser verdade.

Com essas questões pendentes, muitos rumores e informações duvidosas começaram a invadir os meios de comunicação especializados, o que tornou o PS3 uma verdadeira surpresa.

Após inúmeras discussões acaloradas sobre o novo console, a Sony, por meio de Ken Kutaragi, decidiu abrir o jogo durante a pré-conferência realizada um dia antes do início da E3 2006 respondendo as maiores dúvidas que atormentavam os jogadores, como o preço do final do console, o design do controle, as características técnicas finais, os primeiros jogos para a plataforma e as funcionalidades de sua nova rede para jogos online.

Como não poderia deixar de ser, a *PSWorld* estava atenta com essa coletiva e traz para você, em detalhes, tudo o que foi dito e mostrado sobre o desejado PlayStation 3.



## Especificações finais

Na E3 2005, todos ficaram abismados com os inúmeros itens que faziam parte do PlayStation 3. Não parecia se tratar de um videogame, mas sim de um computador dedicado a entretenimento multimídia, os chamados Media Centers.

A questão que mais chamava a atenção era se a Sony conseguiria cumprir todo o prometido para seu novo console mantendo um preço na média da concorrência.

Na versão final do PS3, mostrada este ano, algumas características sem muita importância foram retiradas, como as duas portas HDMI e as três conexões Ethernet.

Com isso não será mais possível utilizar duas televisões de alta resolução ao mesmo tempo nem fazer do PlayStation 3 uma espécie de Hub, interligando vários aparelhos que se conectam a Internet banda larga ou sem fio.

Tirando esses cortes, foi mencionado que ele será comercializado inicialmente na cor preta com um visual semelhante ao atual do PlayStation 2.

## O poder do Blu-ray

O Blu-ray, grande aposta da Sony para substituir o DVD, começa a dar seus primeiros passos em busca da popularidade pelo PS3.

A mídia, que é capaz de armazenar incríveis 54 GB de dados, será o começo de uma nova era de entretenimento de alta resolução usado para filmes e games.

Graças à sua enorme capacidade, a Sony decidiu acabar com as travas de regiões e adicionar aos games os idiomas mais populares, tomando um lançamento japonês diretamente acessível a outras partes do planeta.

Não importa onde o jogo é lançado, você terá como entendê-lo. Esse é o lema do Sony com o PlayStation 3 em conjunto do Blu-ray.

Já com os filmes a história é outra. Os continentes ainda serão determinados por região e não haverá compatibilidade entre elas. As normas de segurança para evitar a pirataria ainda não foram finalizadas, e isso seria um dos poucos motivos para um possível atraso no lançamento do console.

## Retrocompatibilidade em alta definição

Já se sabia que todos os jogos de PlayStation 1 e 2 poderiam ser jogados no terceiro membro da família, mas ainda não tinha sido divulgado que eles iriam ganhar pequenos incrementos gráficos.

Diferente do PS2, que tinha o processador do PSone, no PlayStation 3 esses dois consoles serão emulados, e uma equipe com dezenas de profissionais foi montada para que todos os jogos, salvo raras exceções, sejam perfeitamente jogáveis no novo console. O intuito é não repetir o mesmo erro do Xbox 360, que se dizia retrocompatível com todos os jogos do Xbox e só ruda cerca de 40% deles.

Os jogos de PSone e PlayStation 2 iram rodar em alta resolução (720p ou 1080i) e serão adicionados filtros, como anti-aliasing, para deixar tudo mais nítido.

## O poder expressado em números

### CPU

Processador Cell - Núcleo principal com 3,2GHz  
1 unidade VMX vetorial por núcleo  
512KB de cache L2  
7 x SPE @3,2GHz  
7 x 128B 128 SIMD GPRS  
7 x 256KB SRAM para o SPE  
1 SPE reservado para cálculos de redundância  
Performance total de pontos flutuantes: 218 GFLOPS

### GPU (chip gráfico)

RSX de 550MHz  
1,8 Teraflops de performance por pontos flutuantes  
Pipelines e Shaders paralelos programáveis em múltiplas vias

### Som

Dolby 5.1ch, DTS, LPCM

### Memória

256MB XDR como memória principal (3,2GHz)  
256MB GDDR3 dedicado ao vídeo (700MHz)

### Largura de Banda

RAM principal: 25,6GB/s  
RAM de vídeo: 22,4GB/s  
RSX: 20GB/s (escrita) + 15GB/s (leitura)  
Dispositivos externos: 2,5GB/s (escrita) + 2,5GB/s (leitura)

### Performance de pontos flutuantes

2 TFLOPS

### Armazenamento

Hard Drive interno com 20 GB ou 60 GB

### Portas de entrada e saída

4 USB 2.0 frontais  
2 USB 2.0 traseiras  
1 Memory Stick Duo/PRO\*  
1 SD normal/mini\*  
1 CompactFlash (Tipo I e II)\*

### Comunicação

Ethernet GigaBit LAN (1000BASE-T)  
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g\*  
Bluetooth 2.0 (EDR)

### Controle

Conexão USB 2.0 ou Bluetooth (é possível ligar até 7 controles simultaneamente)

### Saídas de vídeo

Resoluções HDTV: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p  
HDMI: 1 saída\*  
Analogico: 1 saída AV  
Áudio digital: 1 saída óptica

### Mídia

CD: PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, CD-DA, CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, SACD, SACD híbrido (CD layer), SACD HD, Dual Disc, DualDisc (áudio), DualDisc (lado DVD)  
DVD: PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW  
Blu-ray Disc: PlayStation 3 BD-ROM, BD-Video, BD-ROM, BD-R, BD-RE

\*Os itens assinalados estarão presentes somente na versão completa do console.



▲ Unreal Tournament 2007, Rainbow Six: Vegas e Ridge Racer 7 serão alguns dos games online do PlayStation 3

## A Xbox Live que se cuida

■ Mesmo com uma quantidade grande de títulos online, o PS2 sofre de graves problemas de infraestrutura para esse tipo de jogatina. Isso ficou mais claro com a chegada do Xbox e da Live, um grande portal que reunia todos os títulos multi-player disponíveis, bastando uma única senha e mensalidade para se divertir com qualquer jogo que queira. No PS2 é necessário criar uma conta para cada jogo e, se o game cobrar taxas, é necessário pagá-las separadamente.

Outro fator que pesava a favor da Live era a maior estabilidade que o sistema gerava aos seus assinantes. Os problemas de lag (atraso na jogatina por problemas de conexão) eram menos constantes no Xbox.

Com o PlayStation 3, a Sony está preparando algo grande, pronto para bater a Xbox Live em todos os sentidos. A primeira medida da empresa, que com certeza deixou os executivos da Microsoft com os cabelos em pé, é que ela será totalmente gratuita.

Você terá uma rede com tecnologia de ponta, jogará todos os seus jogos online em um portal organizado e não terá de pagar nada por isso.

Além dessa ótima notícia, Ken Kutaragi também revelou que os jogadores poderão contar com uma lista de amigos online, um avatar personalizado, um sistema de ranking e de desafios e modos de comunicação multimídia com outros usuários, incluindo messengers e chats de áudio e vídeo.



## O novo velho controle

■ Depois da sarraivada de críticas sobre o controle em forma de bumerangue, a Sony decidiu não ariscar e novamente irá usar o design do consagrado (mas ultrapassado) Dual Shock.

Essa decisão foi sensata e frustrante ao mesmo tempo. Desenvolver um novo controle é mais difícil do que se imagina, e com o Dual Shock 3 os milhares de donos de um console da Sony estarão em casa. Mas e as novidades esperadas para um controle de próxima geração?

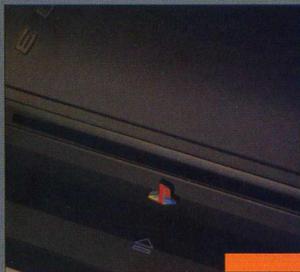
Suas linhas serão idênticas às do controle atual, mas os botões L2 e R2 passaram a ser gatilhos analógicos, semelhantes aos usados no Xbox 360. Os direcionais analógicos também ganharam um upgrade, e agora eles podem detectar dez níveis de movimento, em comparação aos oito do Dual Shock 2.

Além do Start e do Select, um botão central foi incluído no controle. Sua função ainda não está bem clara, mas é possível deduzir que ele seja um botão que irá voltar para uma tela principal, a qual interligaria todas as funções do console.

As grandes surpresas do Dual Shock 3 na verdade ficam a cargo da ausência do sistema de vibração, ou seja, ele não irá mais tremer, e de um sensor de direção embutido no joystick, uma espécie de imitação barata do controle do Wii. Esse sensor só capta seis direções (cima, baixo, esquerda, direita, frente e trás) e possivelmente será usado em pouquíssimos jogos. O primeiro que se utiliza dessa característica é o game Warhawk, um jogo de naves futuristas, mas as impressões sobre o sistema não foram das melhores.

Como anunciado anteriormente pela Sony, o novo controle pesará muito menos do que o Dual Shock 2, será sem fio, contará com um sistema de leds na parte superior do console para identificar os jogadores (Player 1, Player 2 etc.) e terá bateria recarregável por cabos USB. Ele poderá ser carregado a qualquer hora da jogatina.

No fundo, todos esperavam um novo controle, mas o Dual Shock 3 com certeza dará conta de mais esta geração.

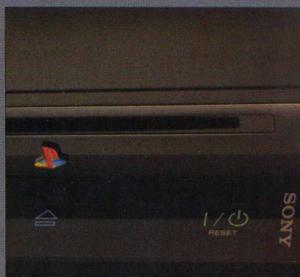
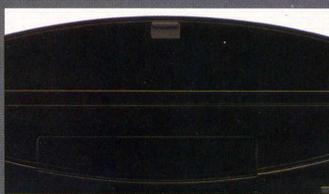


## Disco rígido de fábrica

■ Com todas as funções online que a nova rede da Sony promete, era quase impossível o console não vir com um HD embutido. Conteúdos online, como patches de correção, novos mapas, cenários, personagens e outras qualidades somente encontradas no mundo online, precisam ser armazenadas em algum local, e um simples Memory card de 8 MB não daria conta de tanta informação.

Contrariando as expectativas mais pessimistas, que diziam que o HD seria um item opcional, a Sony garantiu que todos os consoles PlayStation 3 virão com um HD de fábrica.

Felizmente, o disco rígido não ficará preso somente às funções online do console. Uma das características desse novo periférico é diminuir o tempo de loading dos jogos e, em alguns casos, fazê-lo sumir por completo. Na coletiva da Sony, foi mostrada uma demonstração de Gran Turismo 4 rodando em alta resolução. Com o uso do HD, o tempo de carregamento do jogo foi de 3 a 4 segundos mais rápido.



## Prepare o seu bolso

Quando o hardware do PS3 foi mostrado ao público, todos ficaram de queixo caído com os componentes que o equipavam. Além do badalado processador Cell e seus sete núcleos independentes, o drive leitor de Blu-ray, três portas de comunicação com Internet convencional e conexão a redes sem fio nos padrões Wi-Fi IEEE 802.11 b/g e Bluetooth 2.0 (EDR), leitores dos mais variados cartões de memória Flash e controles sem fio fizeram do console um verdadeiro supercomputador voltado para o divertimento eletrônico.

Com essas especificações, todos sabiam que o novo videogame da Sony não seria barato, visto que leitores de Blu-ray estavam sendo comercializados a mais de US\$ 1.000 nos EUA. Mas, no fundo, todos estavam torcendo para que a Sony arcasse com grandes prejuízos e praticasse um preço igual ao do Xbox 360 modelo Premium, que custa US\$ 399.

Mesmo seguindo essa regra de dano inicial, o PlayStation 3 será o console mais caro dos últimos tempos para o consumidor final. Para amenizar um pouco essa situação, a Sony decidiu seguir a mesma linha da Microsoft e criou dois modelos distintos de PS3 com algumas diferenças na configuração e no preço. Confira:

### PlayStation 3 com HD de 60 GB

Preço: US\$ 599

Esta será a versão completa do console. Todas as funções mencionadas pela Sony na E3 2006 serão turbinadas com um veloz HD de 60 GB. Seu preço foi recebido como uma verdadeira bomba atômica. Se os americanos estão achando o preço um tanto abusivo, imagine todos os que moram no Brasil? Quando chegar aqui, o console não será vendido por menos de 3.500 reais.

### PlayStation 3 com HD de 20 GB

Preço: US\$ 499

Para os menos abastados, a Sony preparou uma versão Lite de seu console. Ele virá de fábrica com um HD de 20 GB e perderá algumas funções, como os leitores de cartões flash, duas portas Ethernet, a conexão Wi-Fi IEEE 802.11 b/g e a entrada HMDI, para TVs de alta resolução. Custando US\$ 499, este modelo não parece muito tentador. Muitas características interessantes foram cortadas e seu preço ainda é muito alto em frente ao Xbox 360 modelo Premium, que custa US\$ 399.

## Lançamento mundial

Com já havia sido noticiado pela *PSWorld*, os dois modelos do PlayStation 3 serão lançados simultaneamente nos Estados Unidos, Japão, Europa e Austrália em novembro de 2006. O mês será o mesmo para todas as regiões, mas os dias poderão variar de local para local. Por exemplo, no Japão o console chegará às prateleiras no dia 11, e no restante dos continentes somente no dia 17.

Com os títulos abaixo da média mostrados na E3 2006, parece que o PS3 ainda tem muito a crescer, principalmente com as grandes franquias que serão herdadas de seu irmão mais velho. A concorrência promete vir forte, mas a Sony ainda tem muito combustível para queimar nesta próxima geração.



## Ubisoft Montreal expande horizontes

■ Depois da empolgante nova trilogia de Prince of Persia e dos famosos games da série Splinter Cell, os estúdios de Montreal da Ubisoft irão mergulhar na nova geração de consoles com uma franquia inédita: Assassin's Creed. Em um universo medieval (o primeiro game se passa durante as Cruzadas), você controla mercenários que devem assassinar pessoas de grande importância histórica. O clima será realista e a jogabilidade se dividirá em três momentos: a infiltração para encontrar o alvo (geralmente em cidades muito populosas), o assassinato em si e a fuga após o ato. Com lançamento previsto para o início de 2007, somente para PS3, o game chamou a atenção dos visitantes da E3 com um belíssimo vídeo, mas não havia versão jogável.



▲ Assassin's Creed, dos produtores de Prince of Persia, impressionou pelo visual

## Capcom decepciona fãs na E3 2006



▲ Mesmo com o vídeo exibido na E3 de 2005, Resident Evil 5 ainda é um mistério

■ Para a agonia dos fãs da Capcom, a lendária produtora Capcom não apresentou nada de suas mais esperadas continuações, Devil May Cry 4 e Resident Evil 5, durante a Electronic Entertainment Expo de 2006. Muita gente esperava poder jogá-los, mas esses títulos não foram mostrados em trailers nem em vídeos.

A justificativa da companhia foi de que não havia nada pronto para mostrar, o que pode ser um sinal de que a produção de ambos está atribulada. De qualquer maneira, a criadora de Street Fighter prometeu que os dois games estarão presentes na Tokyo Game Show, que será realizada em setembro.

## Novo projeto dos estúdios de Indigo Prophecy

■ A Quantic Dreams inovou a linguagem dos videogames com o aclamado Indigo Prophecy e está trabalhando em um game para a nova geração. Não se trata do já anunciado Omikron 2, a continuação para o game de PC que contou com a participação do cantor David Bowie. Trata-se, na verdade, de Heavy Rain, um jogo que promete explorar todo o potencial gráfico dos novos consoles. Nada foi revelado sobre a jogabilidade, mas o visual promete explorar várias camadas de iluminação e sutilezas nas expressões faciais dos personagens. O lançamento ainda não foi definido, mas deve acontecer em meados de 2007.



# TOP 10 OS MELHORES GAMES DA E3 2006

1º



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)

2º



Final Fantasy XIII (PS3)

3º



Bioshock (PS3, X360, PC)

4º



The Legend of Zelda: Twilight Princess (Cube, Wii)

5º



Assassin's Creed (PS3)

6º



Guitar Hero 2 (PS2)

7º



Alone in the Dark: Near Death Investigation (PS3, X360, PC)

8º



Heavenly Sword (PS3)

9º



Brothers in Arms: Hell's Highway (PS3, X360, PC)

10º



God of War 2 (PS2)

# Os olhos da cara

O preço final do PlayStation 3 foi anunciado e é um abuso. Ou não?

■ A polêmica foi intensa, e a Sony fez muito suspense. A tecnologia de ponta que a empresa implementará em seu novo videogame, incluindo o controverso uso da mídia Blu-Ray, apavorou os jogadores por parecer o caminho certo para a inacessibilidade. De fato, o preço divulgado na conferência da E3 foi motivo de infarte para muita gente: US\$ 599 é o preço oficial do videogame. Uma versão mais simples do aparelho estará disponível por US\$ 499, mas todos da indústria afirmam que será uma péssima ideia adquiri-la. Portanto, é bom começar a juntar dinheiro agora.

Mas será que o PlayStation 3 é assim tão caro? Talvez não. Levando em consideração o lançamento de alguns dos principais videogames da história, a Sony não chutou tão alto quanto parece. Utilizando um cálculo de correção monetária (que atualiza os valores para 2006 levando em consideração a inflação), é possível perceber que os videogames sempre custaram os olhos da cara. Confira:



■ **Atari 2600 (1997)**  
Unidades vendidas: mais de 25 milhões  
Preço de lançamento: US\$ 199  
Custo atualizado: US\$ 645,75



■ **Nintendo Entertainment System (1985)**  
Unidades vendidas: mais de 60 milhões  
Preço de lançamento: US\$ 299  
Custo atualizado: US\$ 530,65



■ **Sega Mega Drive (1989)**  
Unidades vendidas: mais de 35 milhões  
Preço de lançamento: US\$ 199  
Custo atualizado: US\$ 310,19



■ **SNK NeoGeo (1990)**  
Unidades vendidas: número não disponível  
Preço de lançamento: US\$ 649,99  
Custo atualizado: US\$ 966,76



■ **3DO (1993)**  
Unidades vendidas: menos de um milhão  
Preço de lançamento: US\$ 699,95  
Custo atualizado: US\$ 920,23



■ **Sega Saturn (1995)**  
Unidades vendidas: mais de 10 milhões  
Preço de lançamento: US\$ 399  
Custo atualizado: US\$ 496,42

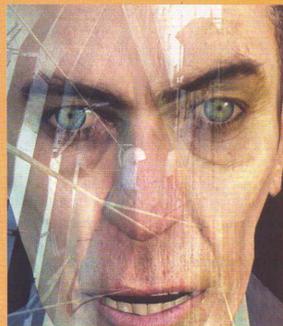


■ **Sony PlayStation (1995)**  
Unidades vendidas: mais de 100 milhões de unidades  
Preço de lançamento: US\$ 299  
Custo atualizado: US\$ 372,01

Isso tudo quer dizer que a Sony está certa? Absolutamente não. Mesmo que estes números suavizem o choque do preço oficial do PS3, é preciso levar em consideração os concorrentes diretos da plataforma da Sony. O Xbox 360, lançado em novembro do ano passado pela Microsoft, foi disponibilizado em duas versões: a Core (que custa US\$299) e a Premium (encontrada por US\$399). O preço oficial do Wii, da Nintendo, ainda não foi divulgado, mas especulações apontam para US\$199, no máximo US\$299 – o que os especialistas dizem ser o preço certo para o sucesso. Existem até boatos de que a Nintendo dará o console de graça se o jogador comprar quatro games, pelo valor de US\$50 cada.



OS RUMORES QUE CERCAM O MUNDO DOS GAMES



■ A Gearbox Software ficou bastante decepcionada com o fracasso de vendas da versão de Xbox de um dos maiores clássicos do PC, Half-Life 2. No hardware mais limitado do console, o game sofreu diversas perdas, como fases divididas e muitos slowdowns, e vendeu menos da metade do esperado.

A adaptação teria sido muito melhor se tivesse sido feita para Xbox 360 ou PlayStation 3, o que pode virar realidade, pelo menos de acordo com a loja Electronics Boutique ([www.ebgames.com](http://www.ebgames.com)), que listou o título para os consoles da nova geração. Porém, por melhor que seja o game, o lançamento praticamente três anos após a chegada da versão de PC pode, uma vez, significar baixas vendas, especialmente porque tanto o PlayStation 3 quanto o Xbox 360 terão uma boa oferta de shooters no ano que vem.

A listagem da loja inclui outras novidades. Burnout 5 também estaria em produção, e sairia no mesmo dia de Half-Life 2 para PlayStation 3 e PSP: 5 de fevereiro de 2007.

Além disso, há uma pista sobre o novo game baseado em Star Wars. A LucasArts já havia anunciado um novo projeto baseado no universo de George Lucas, mas não havia confirmado o nome, que, segundo a Electronics Boutique, será Star Wars: Force Unleashed. O lançamento aconteceria no dia 30 de junho de 2007, exclusivamente para o PS3. NBA Street Vol. 4 é outra das novidades.

Vale reforçar que a listagem da loja não significa que o título tenha sido oficialmente anunciado, e que a ausência de um game não quer dizer que ele não esteja em produção.

# Horror submerso

Sucessor espiritual de System Shock 2 também no PS3



■ Mesmo ao lado de promessas, como Gears of War, e do teaser de Halo 3, foi Bioshock o game de Xbox 360 que mais chamou a atenção na E3. Uma demo de 20 minutos mostrou os belíssimos gráficos e o complexo sistema de jogo que a Irrational Games está criando para o chamado "sucessor espiritual" do clássico System Shock 2, de PC. Ambientado em uma cidade submersa semidestruída, o game de tiro em primeira pessoa promete um denso clima de suspense e contará com elementos de RPG. Pesquisas com modificações genéticas transformaram os humanos da cidade em criaturas mutantes. O pior: você precisará usar essa terapia de genes em você mesmo para sobreviver. Além disso, há o perigo da água, que exerce monstruosa pressão sobre os cenários e ameaça esmagar tudo a qualquer momento.

A versão mostrada estava rodando no console da Microsoft (e informações preliminares diziam que o título sairia apenas para 360 e PC), mas, de acordo com o site *Gamespot* e com a versão inglesa da *Official PlayStation Magazine*, o game também será lançado no PlayStation 3, em março de 2007.

## Beldades da E3 proibidas?



■ Alguns meses antes da Electronic Entertainment Expo 2006, um boato se espalhou pela Internet: a Electronic Software Association (ESA), organizadora do evento, teria proibido a presença das lendárias (e formosas) garotas da E3. Porém, nesta edição da feira, não foi muito diferente. As exuberantes moças de roupas diminutas estavam presentes, mesmo que as estivessem com um pouco mais de pano do que antes. Boicote à proibição? Não exatamente.

A ESA havia, na verdade, elaborado uma lista de regras para as vestimentas, e a própria entidade julgaria o que poderia ser exibido na feira. Uma multa de US\$ 5 mil seria cobrada de quem não seguisse o código, e as mulheres com roupas consideradas impróprias seriam proibidas de permanecer no local. Há quem aposte que o código foi elaborado apenas para acalmar conservadores ainda escandalizados pela polêmica de Hot Coffee, o minigame sexual de GTA: San Andreas.



## Filme de Fear Effect sai do papel, mas game é engavetado

■ Depois do cancelamento de Fear Effect: Inferno, o terceiro episódio da franquia da Eidos, a série parecia perdida. Mas, para surpresa geral, o filme baseado nas desventuras de Hanna parece que sairá do papel.

Ele será escrito por Michael Roesch e Peter Scheerer, os responsáveis pelo roteiro da fracassada adaptação de Alone in the Dark para os cinemas. Além disso, o produtor é Brandon Baker, o mesmo de *BloodRayne*: o filme. As imagens serão nos EUA e na Alemanha, e o filme tem estréia prevista para 2008.

A notícia do filme foi acompanhada pela informação de que a Eidos não desistiu da marca e estaria produzindo um Fear Effect para os consoles da nova geração, mas a própria empresa afirmou que, pelo menos por enquanto, não há planos para um novo game da série.

## TOMB RAIDER LEGEND BATE RECORDE DE VENDAS



▲ Depois do Guinness, Lara bate novo recorde

■ Superando as expectativas da distribuidora, Tomb Raider Legend vendeu 2,6 milhões de cópias em todas as plataformas. Em cinco semanas, as novas aventuras de Lara Croft venderam mais do que a empresa esperava vender durante todo o ano fiscal de 2005, que vai até junho, um recorde para a série.

## RESIDENT EVIL 4 MAIS BARATO



■ O clássico Resident Evil 4 entrará para a lista de Greatest Hits do PlayStation 2 em outubro, e fará parte da linha que já inclui God of War, Gran Turismo 4, Devil May Cry 3 e GTA: San Andreas, entre vários outros sucessos do console. As versões GH são idênticas aos games originais, com a exceção de uma tarja vermelha na capa e do preço mais em conta: US\$ 19,90.

## JIPES REAIS EM MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



■ A Electronic Arts fechou um acordo com a fabricante de automóveis Jeep e obteve licença para incluir os jipes do período da Segunda Guerra Mundial em Medal of Honor: Airborne. O modelo Willys-Overland, por exemplo, poderá ser usado para transporte ou para ataque, com a metralhadora em sua traseira.

# Nada de remake de Final Fantasy VII

Square Enix desmente notícia de que uma nova versão do clássico estivesse em produção



▲ A amostra do poder do PlayStation 3 com a demonstração em tempo real de Final Fantasy VII deixou os visitantes da Electronic Entertainment Expo de 2005 boquiabertos

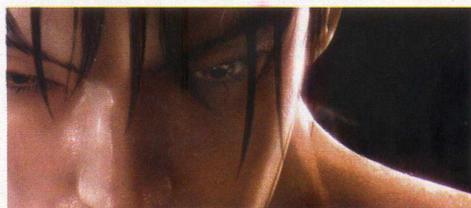
■ A Square Enix produziu uma demo para a apresentação do PlayStation 3 na E3 de 2005 que deixou os fãs de Final Fantasy extasiados. Tratava-se de uma renderização em tempo real da abertura de um dos maiores clássicos da empresa, Final Fantasy VII. Desde então, boatos correm pela Internet afirmando que aquilo seria um teaser do remake que a gigante japonesa estaria produzindo para o console. A revista norte-americana *Electronic Gaming Monthly*, a *EGM*, publicou em sua edição de junho de 2006 a notícia de que o remake de fato existe e que a exibição da E3 era de cenas do game.

Porém, a própria Square Enix desmentiu a notícia, em uma declaração ao site *IGN*:

“Desde a demonstração de Final Fantasy VII na E3 2005, muitos rumores circularam sobre a apresentação fazer parte de um remake. Mesmo que a edição de junho de 2006 da *Electronic Gaming Monthly* garanta o lançamento do remake para 2007, a Square Enix nunca confirmou esse fato”.

A empresa enfatiza a produção de novos games (mostrados na E3 deste ano – confira as notícias de FFXIII na página 21), mas não confirma nada sobre o remake. Por outro lado, não nega. De qualquer maneira, é muito pouco provável que Final Fantasy VII esteja sendo refeito para o PS3.

## Presenças marcantes na E3. Ou quase...



▲ Mostrado apenas em vídeo, Tekken 6 não empolgou

■ Por causa da nova geração de consoles, a edição de 2006 da E3 foi uma das mais empolgantes para os jogadores, e prováveis futuros clássicos abarrotaram os estandes das produtoras. Porém, várias ausências (ou presenças ínfimas) foram sentidas. Tekken 6, da Namco, foi exibido em um vídeo sem graça demais, que não trouxe gráficos no mesmo nível de, por exemplo, *Virtua Fighter 5*, da Sega, que estava jogável em versão arcade. O novo *Need for Speed*, chamado *Carbon*, foi anunciado pela Electronic Arts, mas um vídeo de menos de dez segundos mostrava apenas um carro pré-renderizado seguindo rapidamente na direção da câmera. *Call of Duty 3* foi oficializado pela Activision, mas a ausência de qualquer demonstração apagou o título perante *Brothers in Arms: Hell's Highway*, exibido em forma jogável pela Ubisoft (confira o preview na página 30). *Spiderman 3*, também da Activision, foi mostrado em um trailer, que não parece incluir nenhuma cena do jogo. Era apenas de uma renderização em tempo real do personagem. Mas a maior decepção fica por conta da Capcom, que não mostrou nada expressivo de seus maiores projetos (confira a notícia na página 14).

## Activision compra 007



■ Em um ousado movimento, a distribuidora Activision adquiriu dos estúdios MGM a licença de James Bond, o famoso espião 007. O valor da transição não foi oficialmente confirmado, mas especialistas sugerem que as aventuras do personagem de Ian Fleming custaram à empresa 70 milhões de dólares. O contrato inclui a permissão para o lançamento de um game do espião por ano durante os 7 anos vigentes.

Podem parecer um preço exagerado, mas especulações indicam que a Activision irá faturar entre 80 e 100 milhões de dólares por ano com as vendas dos produtos baseados no personagem, que devem ser ainda mais turbinadas com a estréia do novo filme de 007, *Cassino Royale*, em 17 de novembro deste ano nos Estados Unidos e em 5 de janeiro de 2007 no Brasil.

# PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



■ A Sony, durante a E3, também fez vários anúncios de futuros lançamentos para seu portátil. Entre os próximos games que serão lançados há um novo capítulo de Metal Gear, várias coletâneas, RPGs de nome, um game de guerra e de futebol. Veja alguns dos jogos que chamaram a atenção durante a feira de games norte-americana, com jogos que logo estarão rodando nos PSPs por todo o mundo.

## MGS: Portable Ops



■ Sem dúvida as informações sobre Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots (textos e vídeos) fizeram enorme sucesso na E3 2006. Para aqueles que desejavam episódios para o PSP que fizessem parte do enredo principal, parte integrante da ordem cronológica e não um episódio paralelo, mais informações sobre Metal Gear Solid: Portable Ops foram anunciadas. Diferente da série ACID, que seguiu acontecimentos paralelos à trajetória principal, Portable Ops fará a ponte entre Snake Eater e o primeiro Metal Gear, de 1987.

O enredo se passará 1970, seis anos após os acontecimentos de Snake Eater. Big Boss é perseguido pela unidade da qual fez parte, conhecida como Fox. O game focará diretamente Big Boss, inclusive mostrando a formação da unidade Fox Hound e os acontecimentos que levarão ao Outer Heaven. Além disso, alguns fatos estarão ligados a Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots.

Como em Subsistence, o game terá modo multiplayer. Vários personagens, como Eva e Ocelot, estarão disponíveis para escolha. Os personagens (escolhidos pelos jogadores) mortos não poderão ser mais usados durante a partida. O estilo visual seguirá os últimos jogos lançados, assim como a estratégia.

## O retorno de Death Jr.

■ Death Jr. está de volta para mais aventuras e agora aparecerá no PSP. Death Jr.: Root of Evil traz algumas mudanças à série e uma história totalmente diferente.

A antagonista da história é Futy, uma garota que deseja ser má, mas em tudo acaba ajudando os outros. Para facilitar, ela resolve adquirir uma espécie de "kit maldade".

Entram em cena, para acabar com os planos de Futy, Death Jr. e Pandora. Com muito senso de humor e mais de 60 tipos de inimigos, os donos de PSP terão um grande jogo de aventura para seus consoles.

O game deverá ser lançado em outubro de 2006.

## Seqüência de Mercury

■ O segundo título do jogo de estratégia e quebra-cabeças Mercury será lançado com o nome de Mercury Meltdown. Com melhores gráficos (no estilo de desenho animado), o game trará os desafios de uma esfera de metal que assume várias formas. Para ultrapassar os obstáculos, a esfera terá diferentes formas, como Slow (mais fácil de controlar), Fast (para alcançar novas áreas) e Solid (indestrutível). Serão vários modos de jogos: Race, Rodeo (quem consegue ficar mais tempo sobre uma plataforma), Paint (jogar tinta sobre um alvo com o objetivo de marcar pontos) e Metrix (quebra-cabeça), entre outros. Agora, com a câmera livre, o jogador deverá passar por cenários bem variados em um total de 168 mapas (o dobro do título original).

A data de lançamento de Mercury Meltdown ainda será divulgada pela produtora. A única promessa é de que será ainda em 2006.

## Tiros em Metal Slug Anthology



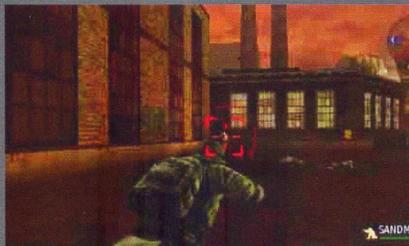
■ A série de aventura que mistura guerra, tiros e muito senso de humor terá uma reunião de todos os seus jogos lançados em uma coletânea.

Metal Slug Anthology trará em seus conteúdos Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4 e Metal Slug 5 e fará parte da comemoração do décimo aniversário da série. A série é formada por jogos com cenários no formato plataforma, recheados de inimigos com armas e tanques. O jogador assume o papel de um soldado que utiliza vários tipos de armas e veículos e deve cumprir as missões que lhe são ordenadas. Apesar da violência e do sangue vistos nos jogos, o game é famoso pelo senso de humor usado e dos chefes de fases, que rendem grandes desafios. Os fãs deverão aguardar até novembro de 2006 para o lançamento de Metal Slug Anthology.

## Coleção de lutas animadas

■ Power Stone Collection trará de volta vários jogos de luta com teor animado aos donos de PSP. Com lutadores tridimensionais e grande variedade de cenários – com direito a muita interatividade, em que tudo poderá ser quebrado enquanto os personagens brigarem – a coletânea trará a versão original e a continuação, Power Stone 2. A coletânea trará o modo multiplayer, modalidade em que as seções de jogos serão feitas sem fio e com apenas uma cópia do jogo. Novas armas e um sistema de câmera redesenhado serão incluídos, além de a interface de jogo ter sido redesenhada. A principal novidade será a inclusão de um modo de aventura para que os personagens percorram cenários e usem seus golpes para vencer. Power Stone Collection será lançado em outubro de 2006.

## SOCOM também para PSP



■ Uma das mais importantes franquias da Sony terá lançamentos para PS2 e PSP em breve, com direito a interação entre os dois títulos (veja mais sobre a versão de PS2 na página 36 desta edição). SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo 2 será o segundo título para o portátil da série que leva ao jogador a guerrilhas urbanas em campos abertos nos tempos atuais. O game contará com um modo single player repleto de fases que requerem estratégia e táticas de sobrevivência. No controle de um grupo de soldados, o jogador terá à disposição armamento pesado para concluir as missões, com 40 tipos de armas. A inclusão de armas não letais será uma das novidades. Elas serão úteis para a aquisição de informações de soldados inimigos e para a captura de alvos importantes. Um novo sistema de visão será implantado fazendo com que a mira seja travada no alvo.

O ponto forte da série, o sistema multiplayer, também será importante em SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo 2. O jogador poderá se conectar e travar disputas com vários outros jogadores, todos com seus grupos. SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo 2 será lançado até o final de 2006.

## Pedaladas no PSP

■ Após o lançamento do Winning Eleven 10 para PS2, os jogadores de PSP estão na expectativa para saber se alguma versão do melhor game de futebol virtual da atualidade será lançada para o portátil. A resposta vem com o anúncio de Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007, que terá versões para várias plataformas, incluindo o PSP. Baseado na décima versão, a estrutura do jogo proporcionará partidas mais rápidas e controles mais fáceis. O modo Master League terá opções expandidas, além do melhoramento do sistema online para partidas multiplayer.

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 deve ser lançado até o final de 2006.

## Versão especial de Dungeon Siege



■ A série de RPG Dungeon Siege, exclusiva de PC e Mac, terá seu primeiro game para videogames. O console escolhido é o PSP e o título do game será Dungeon Siege: Throne of Agony. O game terá as mesmas regras de Dungeon Siege para PC, além do enredo, que dará prosseguimento à história do final do segundo título da série. Após a criação do personagem, o jogador deve explorar os vários reinos em busca de aventuras e recompensas, além de evoluir os atributos de seus personagens. A produtora SuperVillain Studios anunciou que já produziu 30% do game e que seu lançamento será na metade de 2006.

## Ratchet & Clank: Size Matters

■ Ratchet & Clank estavam de férias quando receberam um chamado inesperado para uma nova missão. Uma raça chamada Technomites pretende criar um exército para conquistar o universo, e é dever de Ratchet e Clank evitar que isso aconteça. Esse será o enredo de Ratchet & Clank: Size Matters, novo game da série de aventura da High Impact Games. O jogador poderá controlar tanto Ratchet como Clank. O game no formato 3D trará muita ação e tiros, além de muitas armas estranhas. O conteúdo extra poderá ser baixado online.

O game está previsto para o início de 2007.

## Coletânea do clássico Gradius

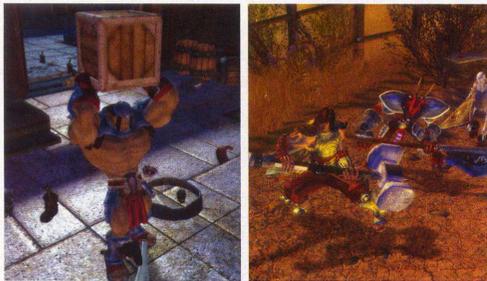


■ A série de naves espaciais Gradius, iniciada nos arcades em 1985, terá uma coletânea para PSP. Gradius Collection trará desde o game original até Gradius IV para PS2, além de uma versão especial lançada para PSONe. Os games serão convertidos com fidelidade, além de serem incluídos extras. Gradius Collection terá ainda várias outras novidades. O jogador poderá salvar seu progresso a qualquer momento, conferir uma galeria que trará os filmes, sons e trilha sonora, e aproveitar a opção de tela widescreen.

A data de lançamento de Gradius Collection nos EUA é junho de 2006.

# Untold Legends para PS3 repaginado

Produtora refaz gráficos baseada na opinião do público



▲ À esquerda, a versão antiga do Bárbaro, e, à direita, o novo visual: a evolução gráfica do game é sensível

■ Na edição 29 da *PSWorld*, o game *Untold Legends: Dark Kingdom*, o primeiro episódio da série fora do PSP (o game será lançado para PlayStation 3), foi mostrado pela primeira vez no Brasil. Porém, muitas pessoas ficaram decepcionadas com seu visual, que parecia com um título de PS2. A produtora Sony Online Entertainment percebeu que os gráficos não estavam no nível dos novos videogames e resolveu fazer grupos de teste para ter uma noção da resposta do público logo antes da E3. A conclusão foi de que as pessoas esperam gráficos mais realistas pelo menos na primeira leva de games, o que vai diretamente contra o visual cartunizado dos heróis. Então, eles refizeram o conceito dos personagens. “O timing não foi muito feliz”, afirma o diretor de criação Rich Waters. “Quando mudamos o personagem [o Bárbaro], ele já estava funcional com todos os seus movimentos, golpes e combos prontos, mas era a coisa certa a fazer. Com o novo modelo, teremos de refazer tudo”. Mas, no final das contas, a equipe agradece. “Sentimos que o feedback irá nos ajudar a fazer um game melhor”, supõe Waters.

# O retorno de Golden Axe



■ Depois de adquirir os estúdios Secret Level, de America's Army: Rise of a Soldier, Karaoke Revolution e Magic The Gathering: Battlegrounds, a Sega revelou que irá ressuscitar uma de suas franquias mais antigas na nova geração de videogames.

Logo antes da E3, ela revelou: a franquia é *Golden Axe*, um clássico dos fliperamas lançado para o Mega Drive, que ganhará um novo episódio no PlayStation 3 e no Xbox 360. A estrutura do game será repensada e transformada em um RPG de ação, mas as características que fizeram o sucesso do game na época do lançamento serão mantidas, como as criaturas para montar e as classes de personagens.

Além de *Golden Axe*, a Sega promete para a nova geração um novo *Sonic* (confira o preview na página 33), o aguardado *Virtua Fighter 5* (que não foi confirmado para consoles, mas que deve ser adaptado dos fliperamas) e vários projetos de outros estúdios, como os estúdios Silicon Knights, do remake de MGS para o GC.

## PSWORLD NA NET

Confira os principais destaques do site

### ■ Conteúdo grátis

Visite o site e aproveite os detonados e outras novidades sem gastar nada!

### Outros detonados na Rede:

Black  
Dynasty Warriors V  
GTA: San Andreas  
GTA: Liberty City Stories

### ■ Richard House III

Leia a versão completa e sem edições da entrevista da página 46

### ■ Hitman: Blood Money

DETONADO

O assassino 47 está de volta, mais sanguinário do que nunca. Estratégia completa

REVIEW

### ■ X-Men 3: O Confronto Final

Filmes especiais também tem espaço. Confira nossa análise do novo filme dos mutantes

ESTRATÉGIA

### ■ Winning Eleven 10

Todos as manhas da Master League do melhor game de futebol do PS2

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



■ *Hitman: Blood Money* é o destaque do mês

# Muito Final Fantasy XIII em 2007



▲ Final Fantasy XIII foi mostrado em um belo vídeo, que muita gente acredita ter sido rodado em tempo real

▲ Personagem de Final Fantasy Versus XIII, que será estilo Kingdom Hearts

■ Uma das maiores surpresas da Square Enix na E3 2006 foi o anúncio oficial de Final Fantasy XIII, o próximo episódio da lendária série de RPGs. Inicialmente, o game seria para PS2, mas a equipe, conforme trabalhava nele, foi chamada para fazer a demonstração do PlayStation 3 exibida na E3 2005 (a recriação da abertura de Final Fantasy VII que fez tanto barulho na época), e não conseguiu voltar ao hardware limitado do PS2.

O trailer de FF XIII trazia um visual estonteante. O limite entre vídeos pré-

renderizados e cenas em tempo real é praticamente indistinguível. A equipe dedicou bastante tempo na fase de pré-produção do título e garante que a complexidade alcançará patamares inéditos. O lançamento japonês está previsto para o final de 2007.

Duas histórias paralelas também foram anunciadas: Final Fantasy Versus XIII, um game de ação para PS3 nos moldes de Kingdom Hearts para o final de 2008, e Final Fantasy Agito XIII, um RPG para celulares no estilo de Crisis Core (na página 39).

## Indiana Jones volta aos cinemas e aos videogames



▲ Pésimos games com o herói foram lançados depois do clássico Indiana Jones and the Fate of Atlantis

■ A novela começou em 1989, com o sucesso de *Indiana Jones e a Última Cruzada*. Um quarto episódio das aventuras do arqueólogo vivido por Harrison Ford foi reescrito e engavetado diversas vezes por mais de 15 anos, mas parece que, finalmente, a produção sairá do papel. Ford reprisará o papel, assim como Sean Connery, que interpreta seu pai. Notícias preliminares dizem que a talentosa atriz Natalie Portman fará o papel da filha de Indiana, Steven Spielberg será o diretor e George Lucas será um dos autores do roteiro.

Se o projeto não for cancelado novamente, o filme será lançado paralelamente ao novo game do personagem, anunciado na E3 pela LucasArts. Detalhes não foram revelados, se o game é uma adaptação do filme nem se tem um enredo independente, mas a empresa promete que a física, a inteligência artificial e a qualidade gráfica farão jus à nova geração de videogames.

## Concorrentes comentam sensor de movimento do PS3

■ Uma das principais surpresas da Sony durante a E3 2006 foi o anúncio do sensor de movimento que a empresa incluirá no controle do PlayStation 3. Além de ter ignorado o design estilo bumerangue que havia mostrado na edição anterior da feira (voltando para o formato clássico do Dual Shock 2), a Sony surpreendeu com a característica que a Nintendo já havia anunciado em seu novo console, o Wii.

Shigeru Miyamoto, o presidente da Nintendo, sentiu-se lisonjeado com a "homenagem" da Sony e comentou em entrevista para uma revista canadense: "É mais ou menos o que sempre acontece, mas o fato de eles terem olhado para o que estamos fazendo e terem decidido que é um bom caminho é um elogio".

Por outro lado, Peter Moore, o vice-presidente da divisão do Xbox na Microsoft, esnobou a novidade. "Fizemos esse controle seis anos atrás. A resposta dos jogadores foi inexpressiva. Aplicamos o sistema a alguns games de voo e de corrida, mas, no geral, a comunidade gamer respondeu sem nenhum entusiasmo à tecnologia. Não acho uma boa idéia sacrificar o force feedback".

## LUMINES NO PS2

■ O puzzle musical Lumines, um dos maiores sucessos do PSP, ganhará uma versão para PS2 chamada Lumines Plus em outubro deste ano. Não é uma adaptação, mas sim um título inédito. Além disso, a produtora Q Entertainment está trabalhando em Lumines II para o portátil da Sony (confira o preview na página 38).

## SÉRIE LOST VIRA GAME

■ O fenômeno televisivo *Lost* (série exibida nos canais AXN e Globo) se tornará um game pelas mãos dos estúdios Montreal, da Ubisoft. Chamado *Lost: The Transcendent Videogame*, irá expandir o enredo da série com novos acontecimentos e será lançado em 2007.

## GRAND THEFT AUTO IV ANUNCIADO

■ Depois de se aventurar em um game de tênis de mesa para o Xbox 360, a Rockstar anunciou que o quarto episódio de *Grand Theft Auto* está em produção. A data de lançamento é dia 17 de outubro de 2007, e o game sairá simultaneamente para PlayStation 3 e X360.

## SIDEQUEST

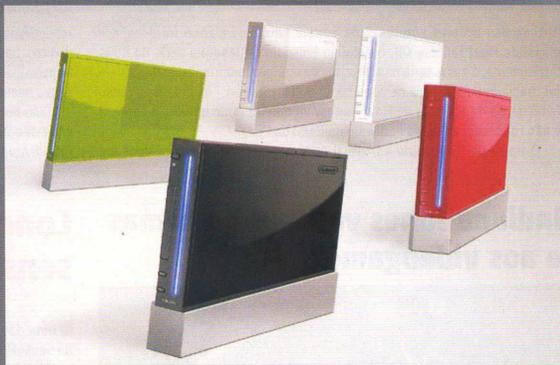
■ Novidades fora do universo PlayStation



## Wii: a revolução interativa exibida na E3



▲ Wii, o novo console da Nintendo



▲ Ainda não se sabe se serão lançadas diversas cores do console

■ O nome desta revista é *PSWorld*, e a plataforma que comanda é PlayStation, sem dúvida. Mas o que mais chamou a atenção na maior feira de games deste ano foi o novo console da Nintendo, que traz conceitos inovadores no quesito jogabilidade, apesar de não priorizar, como o PS3, os gráficos e a tecnologia disponíveis.

O apresentador da conferência da Nintendo na E3, Reggie Fils-Aime abriu a apresen-

tação dizendo que Wii significa algo absolutamente novo, além do que a nova geração pretende. É muito mais do que apenas ver: é sentir o jogo. Reggie disse, alfinetando as outras empresas, que todos pensam em melhorar um pouco o que já existe, mas a Nintendo quis fazer algo totalmente novo, que causasse uma sensação totalmente inédita para os usuários.

### Revolution agora se chama Wii

■ Muitos não simpatizaram com o nome que a Nintendo deu a seu novo console, mas a explicação é que Wii tem o mesmo som de "we", que significa "nós" em inglês. A palavra foi escolhida porque pode ser pronunciada da mesma maneira em muitos idiomas, além de retratar a verdadeira intenção do videogame, que é fazer com que todas as pessoas de todas as idades – inclusive as que nunca jogaram por quaisquer razões, até mesmo pela dificuldade e pelos muitos botões – queiram participar efetivamente da experiência de jogar, que consiste em muito mais do que somente ver uma televisão.

Apesar disso, Reggie Fils-Aime disse que sabiam que o nome não agradaria a maioria de início, mas que Wii representa evolução de tudo que já foi visto.

### Controles: a surpresa

■ A maior novidade física do Wii é seu controle. Chamado de WiiRemote, ou somente Wii-mote, o controle tem um sensor de movimentos que permite que o jogador vivencie a experiência de jogo, além de um speaker que libera sons para que a imersão do jogador no game seja muito mais completa. Para captar os movimentos, uma espécie de sensor deverá ser instalado embaixo da TV a que estiver conectado o videogame.

O controle já havia sido apresentado, mas era difícil acreditar que poderia funcionar tão bem quanto a Nintendo anunciava. Só foi possível ter certeza da funcionalidade do aparelho no estande da empresa na E3, em que havia os 27 games iniciais para serem testados.

Foi formada uma fila enorme para jogar nos Wii disponíveis, com cerca de 4 horas de espera para experimentar o Wii-mote e seu acessório nunchaku, um analógico para ser usado na mão esquerda, em conjunto com o controle. Além deles, foi apresentado também um controle, um mix dos controles de Game Cube e do Super Nintendo, que permitirá jogar jogos convencionais, e uma arma.



▲ Acima, o Wii-mote. Abaixo, o controle para games convencionais

## Zelda sairá no dia do lançamento do console



No mesmo dia de lançamento do console, versões de The Legend of Zelda: Twilight Princess irão para as prateleiras, tanto para Wii quanto para Game Cube. A Nintendo garante que este é o game mais bonito que já produziu, o que cria grandes expectativas, principalmente quando aliado à nova jogabilidade do Wii.

Os controles serão familiares a quem já jogou outros games da série. A primeira inovação é uma fada que voa pela tela de acordo com o movimento do Wiimote, com a qual o jogador pode selecionar os menus de maneira intuitiva e fácil. As lutas são feitas com a espada de Link, mas uma novidade é o arco-e-flecha para atingir inimigos a distância. Com a Wiimote, essa tarefa é simples: é só apontar o alvo e disparar a flecha.

Esta primeira demonstração foi bastante satisfatória e aumentou muito mais a curiosidade de quem estava presente na E3, principalmente porque este é só o começo do uso da tecnologia pelas empresas, que com certeza criarão novas possibilidades com todo o inovador sistema do console.

## Preço, lançamento e pacotes não divulgados



▲ O nunchaku, extensão do Wii-mote, será usado pela maioria dos games

O preço do console ainda não foi divulgado. Mas, para a alegria de todos que acham difícil ter um PlayStation 3 (o pacote completo custará US\$ 599 na data de seu lançamento, em novembro), na conferência da E3 foi prometido que a Nintendo traria ao público mais diversão por menos dinheiro.

Há estudiosos de mercado, como a empresa Merrill Lynch, que dizem que o preço do console será de cerca de US\$ 200, e algumas publicações arriscam o valor de US\$ 250. Qualquer um desses dois preços daria a chance de muitos adquirirem o videogame.

Outra dúvida é a data exata do lançamento: apenas se sabe que será no final deste ano. Os pacotes de venda também não foram divulgados, então não se sabe se o console virá acompanhado somente do Wii-mote ou se haverá algum acessório a mais na caixa.

## Jogos anunciados

O Wii terá jogos de variados estilos, produzidos não apenas pela Nintendo. Confira os games confirmados até o fechamento desta edição:



▲ Metroid Prime 3: Corruption



▲ Red Steel



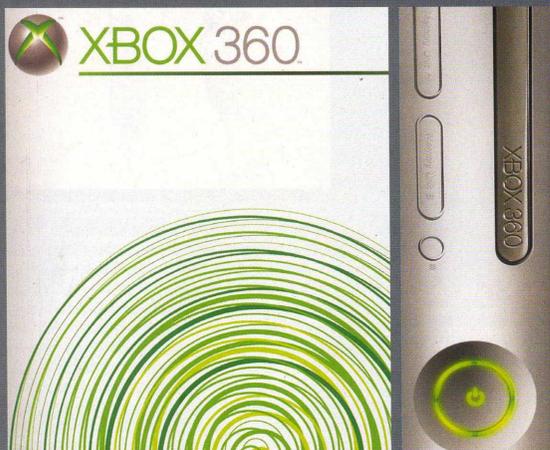
▲ Super Mario Galaxy

- Avatar: The Last Airbender (THQ)
- Blitz: The League (Midway)
- Cars (THQ)
- Disaster: Day of Crisis (Nintendo)
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Spike)
- Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (Square Enix)
- Duck Hunt (Nintendo)
- Elebits (Konami)
- Excite Truck (Nintendo)
- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Square Enix)
- Final Furlong (Namco Bandai Games)
- Fire Emblem (Nintendo)
- Hudson Flight Game (Hudson)
- Madden NFL 07 (Electronic Arts)
- Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
- Metal Slug Anthology (SNK Playmore)
- Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)
- Necro-Nesia (Spike)
- One Piece: Unlimited Adventure (Namco Bandai)
- Ping Pong (Nintendo)
- Project H.A.M.M.E.R (Nintendo)
- Rayman Raving Rabbids (Ubisoft)
- Red Steel (Ubisoft)
- SD Gundam G Breaker (Namco Bandai Games)
- Sengoku Action (Koel)
- Sonic Wild Fire (Sega)
- SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab (THQ)
- Super Mario Galaxy (Nintendo)
- Super Monkey Ball: Banana Blitz (SEGA)
- Super Smash Bros. Brawl (Nintendo)
- Super Swing Golf PANGYA (Tecmo)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
- Tony Hawk's Downhill Jam (Activision)
- Trauma Center: Second Opinion (Atlus)
- WarioWare: Smooth Moves (Nintendo)
- Wii Music (Nintendo)
- Wii Obstacle Course (Nintendo)
- Wii Sports Airplane (Nintendo)
- Wii Sports (Nintendo)

Os jogos destacados serão lançados junto com a versão americana do console, com data ainda não definida.

# Xbox 360 no Brasil

Bill Gates confirma o lançamento do console no país



▲ A chegada do console da Microsoft no Brasil pode estimular a Sony a considerar a distribuição de seu console por aqui

■ Na conferência da Microsoft da E3 2006, o lançamento brasileiro do Xbox 360 foi confirmado pelo próprio Bill Gates, dono da empresa. Além do Brasil, o Chile, a Índia, a Hungria, a Polônia, a África do Sul, a Eslováquia e a República Checa foram incluídos nos planos da companhia. A rede Xbox Live também será disponibilizada oficialmente para os brasileiros (atualmente, só é possível acessar a rede com um endereço em algum dos países nos quais o 360 foi lançado).

A Microsoft do Brasil confirmou a chegada do console, mas explicou que o planejamento está em estágios iniciais e que o videogame deve chegar às lojas em até dois anos. Ainda não se sabe se o hardware será produzido em fábricas do Brasil ou se será importado. Não há previsão de preço.

## Alan Wake exclusivo para X360 e Windows Vista



■ O thriller psicológico Alan Wake, em produção pelos mesmos estúdios de Max Payne, será lançado apenas para Xbox 360 e para o novo sistema operacional da Microsoft, Windows Vista, conforme anunciado na E3. No game, um famoso escritor de livros de horror muda-se para uma cidade pequena após o misterioso desaparecimento de sua esposa. Porém, as situações de seus livros começam a virar realidade, e ele precisa desvendar esse mistério.

## Mais Dead or Alive e Ninja Gaiden



■ Os estúdios Team Ninja estão produzindo uma continuação para o polêmico Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, que esquentou as discussões sobre apelo sexual em games. Na sequência, além do vôlei e do cassino, será possível participar de corridas de jet-ski e de várias brincadeiras em piscinas e praias. As musas da série, como Kasumi, Lei-Fang e Hitomi, estarão presentes em biquínis sumários. Depois de concluído o projeto (programado para o início de 2007), a equipe começará a trabalhar na continuação de Ninja Gaiden, mas ainda não foram liberadas informações sobre esse título.

## Live expande seus horizontes

■ Antes limitada para Xbox e Xbox 360, a famosa rede Live expandirá seus horizontes para celulares e PCs que possuam o sistema operacional Windows Vista. Será possível, além de baixar trailers e jogar no Live Arcade, participar de partidas multiplayer de jogadores de PC contra de Xbox 360 em títulos que tenham essa compatibilidade, como o jogo de tiro em primeira pessoa Shadowrun. Para os celulares, os menus e o conteúdo serão adaptados.

## A guerra pelo Tiberium



■ A série de estratégia Command & Conquer estreará na nova geração com o título Command & Conquer: Tiberium Wars trazendo de volta os elementos que fizeram o sucesso da franquia. Mais uma vez o jogador se vê envolvido em guerras organizadas por grandes grupos pelo domínio do mineral (fictício) Tiberium. O mineral é única fonte de energia disponível em um futuro distante. Pelo controle de suas reservas, dois grupos se enfrentam. Os clássicos grupos, vistos desde os primeiros jogos, GDI e NOD desejam triunfar. Tiberium Wars trará uma terceira facção. Além dos grupos, estarão de volta as seqüências de vídeos com atores reais. A Terra estará dividida em três regiões: azul, que ainda é habitável; amarela, com um cenário contaminado pela radiação do Tiberium e palco da maioria das batalhas; e vermelha, área totalmente devastada pela guerra e considerada morta.

O jogo seguirá a estrutura de um game de estratégia. Com unidades de movimentação por terra, água e ar, o jogador deverá escolher uma facção e, consequentemente, guerrear com as outras duas pelo domínio do Tiberium. Segundo a produtora EA Los Angeles, o game terá um belo visual (usando a engine LOTR: The Battle of Middle Earth 2) e seu enfoque será a campanha single player.

A previsão de lançamento é para o início de 2007.

## Expansão do sucesso F.E.A.R.



■ Com o nome F.E.A.R. Extraction Point, a primeira expansão do FPS que fez muito sucesso será lançada para dar prosseguimento aos acontecimentos do final do game original. Mais inimigos e fantasmas tentarão destruí-lo, mas a favor do protagonista está o mesmo arsenal de F.E.A.R., com algumas novidades que serão incluídas, como uma metralhadora capaz de utilizar munição explosiva. A câmera lenta, artifício usado durante as batalhas para melhora da mira, estará presente.

A demo mostrada durante a E3 trouxe fases ao ar livre, além de uma estação de trem e uma fábrica. Os tiroteios e eventos paranormais continuaram intensos, além da boa qualidade técnica.

A expansão F.E.A.R. Extraction Point será lançada até o final de 2006.

## Visual que impressionou



■ A demo de Crysis fez enorme sucesso durante a E3. Devido aos gráficos apresentados durante a feira, Crysis foi considerado o game com os melhores gráficos entre aqueles que foram divulgados na E3 e a verdadeira amostra da nova geração. No enredo, o game não trará muitas inovações. Crysis será um FPS. O jogador deverá enfrentar alienígenas invasores. A demo do game mostrada durante a E3 trouxe duas fases do futuro game: uma etapa ambientada em porta-aviões à noite e dentro de uma floresta durante o dia. Os gráficos impressionaram pelos detalhes e pela bela formação. O lançamento está previsto para o final de 2006.

## Battlefield 2142

■ A série de guerra Battlefield é famosa por seu realismo e seu sistema multiplayer e já teve capítulos ambientados em 1942 (Segunda Guerra), no Vietnã e em uma guerra moderna. Seu novo episódio será 2142, com direito a alta tecnologia e novos elementos. O enredo trará a Terra sob uma nova era do gelo. Os países farão alianças para aumentar seus territórios e suas áreas de influência. Os grupos EU e PAC enviarão seus soldados para o campo de batalha.

Os elementos de Battlefield 2 estarão de volta, como táticas, a jogabilidade e modo multiplayer. As novidades ficarão por conta da personalização de equipamentos (incluindo armas) e de um novo modo chamado Titan, em que cada equipe de soldado terá à disposição um grande veículo usado como base móvel chamado de Titan, que será bem protegido, fazendo com que a missão seja dificultada. O objetivo será destruir o Titan adversário.

O próximo capítulo da série Battlefield será lançado até o final de 2006.

## Crie seus próprios monstros

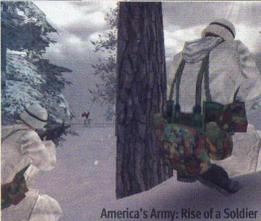
■ De Will Wright, criador de The Sims 2, Spore será um game simulador de vidas em que os objetos de manipulação serão criaturas de vários planetas. O jogador poderá inventar as suas e acompanhar a evolução. Um editor bem completo estará disponível. Tudo poderá ser definido: cor, quantidade de patas, tamanho etc.

Após a criação, o jogador controlará a criatura para que ela possa se alimentar, reproduzir e sobreviver. Será possível administrar ecossistemas completos fazendo com que o jogo passe a se comportar como Sim City. Haverá mais de um planeta para ocupar e administrar, além da possibilidade de transportar criaturas entre os planetas.

Spore será lançado no ano que vem (2007).

# JUNHO

Os principais lançamentos do mundo dos games e outras datas interessantes

| DOMINGO | SEGUNDA   | TERÇA  | QUARTA   | QUINTA   | SEXTA   | SÁBADO   |
|---------|---|--|--|--|---|--|
|         |   | <p>06</p> <p>Disney/Pixar's Cars (PS2 e PSP)<br/>                     Gradius Collection (PSP)<br/>                     GTA: Liberty City Stories (PS2)<br/>                     Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow (PS2)<br/>                     Tomb Raider: Legend (PSP)</p> |  |  |  <p>Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow</p> |  |
|         |   | <p>13</p> <p>Armored Core: Last Raven (PS2)<br/>                     Street Fighter Alpha Anthology (PS2)<br/>                     Urban Chaos: Riot Response (PS2)</p>  |  | <p>15</p> <p>Há 15 anos a Nintendo anunciava o projeto do SNES-CD em parceria com a Sony</p> |   |  <p>Naruto: Ultimate Ninja</p> |
|         |   | <p>20</p> <p>Def Jam Fight for NY: The Takeover (PSP)<br/>                     MotoGP4 (PS2)<br/>                     Naruto: Ultimate Ninja (PS2)</p> <p>Há nove anos era lançado o Final Fantasy Tactics para PlayStation</p>  | <p>21</p> <p>The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch (PSP)</p> <p>Há cinco anos era lançado o GBA nos EUA</p> |  | <p>23</p> <p>Backyard Baseball 2007 (PS2)</p> <p>Há dez anos era lançado o Nintendo 64 no Japão</p>   |  |
|         |   | <p>27</p> <p>America's Army: Rise of a Soldier (PS2)<br/>                     Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (PSP)<br/>                     Teen Titans (PS2)<br/>                     World Tour Soccer 06 (PSP)</p>  |  | <p>29</p> <p>Há cinco anos o PS2 sofre sua primeira redução de preço no Japão</p>            | <p>30</p> <p>Há sete anos Driver chegava ao mercado americano para PlayStation</p>  |  |
|         |  <p>America's Army: Rise of a Soldier</p> |  |  |  |   |  |

As imagens são de propriedade dos respectivos desenvolvedores e editores.

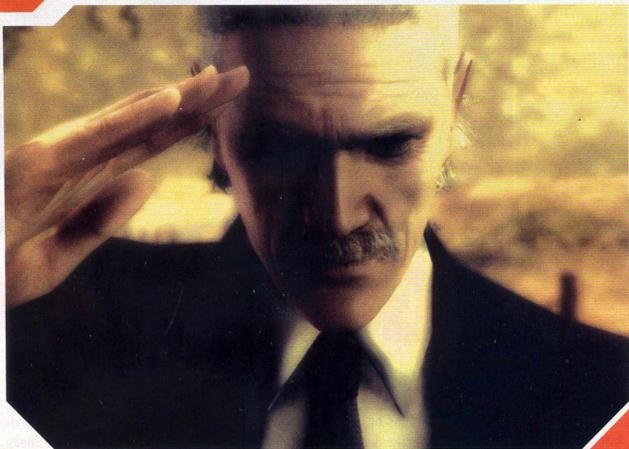
# PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

## Metal Gear Solid 4

"Há incontáveis efeitos interessantes, como sombras realistas, vento com poeira, textura de pele e muito mais. A animação dos personagens é, como sempre, perfeita, assim como a ambientação dos cenários..."

Pág. 28



## Índice

### PS3

- 30** Brothers in Arms: Hell's Highway  
Formule One 06  
Genji 2
- 31** Heavenly Sword  
Fatal Inertia  
Resistance: Fall of Man
- 32** *Tony Hawk's Project 8*  
NBA Live 07  
Virtua Tennis 3
- 33** Sonic The Hedgehog  
Alone in the Dark: Near the Death Investigation



### PS2

- 34** Guitar Hero 2  
Superman Returns  
DDR Supernova
- 35** *Marvel: Ultimate Alliance*  
Super Dragon Ball Z  
Battlestation: Midway  
Rayman: Raving Rabbits
- 36** SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault  
God Hand  
DBZ Budokai Tenkaichi 2
- 37** Destroy All Humans 2  
Dawn of Mana  
The Fast and The Furious  
One Piece: Grand Adventure  
Naruto: Ultimate Ninja



### PSP

- 38** Lumines 2  
LocoRoco  
Gangs of London
- 39** *Silent Hill Origins*  
Crisis Core: Final Fantasy VII  
Test Drive Unlimited
- 39** Ace Combat X Skies of Deception  
Dead Head Fred  
Sonic Rivals  
Gitaroo-Man Lives!

## Box de informações

- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site

Kojima Productions  
 Konami  
 PS3  
 Ação  
 Ainda não definido  
[www.konami.jp/kojima\\_pro/](http://www.konami.jp/kojima_pro/)

#### PODE DAR CERTO!

Tudo os gráficos, a jogabilidade, o enredo, a trilha sonora. Se o game seguir os padrões da série (o que provavelmente será o caso) e potencializá-los com o hardware da nova geração, com certeza será um clássico.

#### PODE DAR ERRAO...

O final confuso e surreal de MGS2 (o verdadeiro antecessor de MGS4) pode gerar uma história complicada demais, que distanciará os jogadores.

#### LANÇAMENTO

Final de 2007

#### HISTÓRICO

A série Metal Gear Solid elevou o nível de produção dos games em vários níveis e é uma das principais responsáveis pelo amadurecimento da indústria. Se você ainda não jogou, está perdendo momentos importantes da história dos videogames.

▲ Todas as telas deste preview são gráficas em tempo real. 1 – O agora idoso Snake, momentos antes de colocar uma arma em sua boca; 2 – O Oriente Médio semidestruído é o palco do novo game.

# Metal Gear Solid 4: Guns

**A hora final de Snake** por Henrique de Breia e Szolnoky

■ A história se repete. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty foi anunciado na Electronic Entertainment Expo de 2000 e logo criou um intenso hype. Desde os primeiros trailers, parecia ser o game que finalmente iria mostrar do que o PS2 era capaz. De fato, sua sofisticação técnica e conceitual foi superada por poucos títulos, entre eles outra parte da mesma saga, MGS3: Snake Eater.

Agora, na iminência do novo PlayStation, a Konami mostra Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots e deixa todos os visitantes da E3 2006 boquiabertos. Entre diversos vídeos pré-renderizados e algumas decepções em real time de outras empresas, o time do lendário diretor da série, Hideo Kojima, mostrou um trailer de 15 minutos do novo game, uma arrebatadora amostra do que o PlayStation 3 e a mente de Kojima são capazes.

## FUTURO APOCALÍPTICO

No E3 do ano passado, um trailer de apenas três minutos e meio de Metal Gear Solid 4 mostrava Solid Snake com idade bastante avançada (confira o box "Cobra não tão sólida"), se escondendo do inimigo em uma cidade arruinada. Tropas passavam pelas proximidades, equipadas com tanques e com robôs bípedes, híbridos de máquina e matéria orgânica, que são as novas Metal Gears. "Metade máquinas, metade seres vivos – talvez seja assim que as armas evoluam do que são hoje", explica Hideo Kojima.

Conforme presta atenção aos movimentos do inimigo, Snake parece ter algum tipo de ataque de tremedeira e é obrigado a injetar uma substância no pescoço para recuperar o controle. Em seguida, um simpático robzinho se aproxima do herói. O tacon aparece na telinha do robô e dá uma breve explicação sobre a missão à frente.

Na edição deste ano da feira, o trailer mostrado revela muito mais sobre o enredo de Guns of the Patriots. Ao som de uma melancólica música, o palco é o Oriente Médio em ruínas. Snake explica, em off, que a guerra virou uma indústria de mercenários. Um caminhão pára no terreno árido e destruído e tropas descem do veículo. Um intenso tiroteio começa. Algumas falas contextualizam os acontecimentos, e cenas breves de diálogo são intercaladas com o campo de batalha.

Logo, diversas unidades das novas Metal Gears aparecem e aniquilam qualquer força oponente. Snake, que estava infiltrado no meio das tropas que descem do caminhão, é o único que consegue fugir e se esconde em uma casa próxima. As Metal Gears o perseguem passando até através de paredes. Com poderosas pernas biomecânicas, elas saltam grandes distâncias e logo cercam o personagem, que mal consegue fugir para o segundo andar do local.

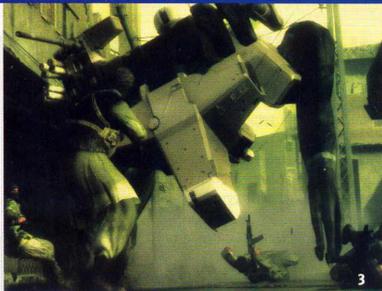
Quando as máquinas alcançam o andar (saltando ou, pasmes, escalando as paredes), Snake não está à vista. Elas detectam um caixote de papelão no meio do aposento e atacam imediatamente estourando as melancias que se escondiam debaixo dele. Frustradas, as Metal Gears ouvem um chamado distante (elas emitem sons graves que parecem uma mistura de mugidos com sons de baleia) e saem da casa.

Uma das melancias rola e encosta em Snake, agachado em um canto, imóvel. Sua roupa assumiu as cores do cenário e quando a melancia relia em sua perna, a textura da casca fica impressa no traje. Não é a camuflagem stealth dos outros games da série, mas sim uma no estilo dos camaleões.

Em seguida, o trailer mostra o retorno de diversos personagens da série. Em uma entrevista cedida para a revista japonesa de games Famitsu, Hideo Kojima explica: "Até agora, lançamos dois episódios da série Metal Gear e três da série Metal Gear Solid. Além disso,

## COBRA NÃO TÃO SÓLIDA

A idade avançada de Snake em MGS4 faz sentido (pelo menos se for o mesmo Snake dos games anteriores). Pesquisas recentes mostram que as células clonadas envelhecem muito mais rapidamente que as normais. A ovelha Dolly, o primeiro mamífero clonado da história, precisou ser sacrificada com apenas 6 anos por estar sofrendo diversas enfermidades características dos idosos. Aos 2 anos de vida, o animal já tinha artrite.



**NO EPISÓDIO ANTERIOR...**

(Ignore este box se você não quiser saber o que aconteceu na saga Metal Gear Solid)

Em MGS, para Snake, para Paine, Solid Snake descobre que ele é o vilão, Liquid Snake, são os inimigos conhecidos do primeiro, Big Boss (o Snake que você controla em Snake Eater) e dos CIA, que acaba virando o vilão Solidus Snake. Um herói sobrevivente, ninguém menos que o presidente. Na continuação, Sons of Liberty, descobre-se que há



3 - O novo modelo de Metal Gear acaba com soldados.

4 - Naomi Hunter, de MGS, está de volta...

5 - ... assim como Revolver Ocelot...

6 - ... e Raiden, com um estilo Cyber Ninja

# of the Patriots

há o novo Portable Ops, para PSP, o que soma seis títulos. Todos os mistérios serão esclarecidos em Metal Gear Solid 4. Praticamente todos os personagens da série estarão presentes".

Por isso, velhos conhecidos retornam. Além de Otacon, parceiro inseparável de Snake desde MGS para o PSone (que aparenta mais idade, mas não envelheceu tanto quanto o protagonista), o coronel Campbell também marcará presença. Naomi Hunter, a médica do episódio de PSone (muito beneficiada visualmente pelo poder do novo console), explica que Snake só tem mais seis meses de vida, e que qualquer outra pessoa já teria morrido. Meryl, a carismática soldado do primeiro MGS, também voltará, o que pode ser uma surpresa para muitos fãs da série. Ela diz fazer parte da nova Fox Hound e menciona La-li-lu-le-lo.

Revolver Ocelot, implantado com o braço de Liquid Snake, também é mostrado. Em seguida, Snake aparece em uma sala vazia dizendo que precisa passar por uma última punição. Ele coloca uma arma na boca para suicídio e aparece o logo do game, seguido de um estrondo.

Mas não é o final do trailer. Depois do logo e dos créditos, aparece Raiden, em um traje muito semelhante ao de Cyber Ninja. O rapaz acaba com pelo menos uma dezena das novas Metal Gears somente com uma espada e utiliza movimentos acrobáticos impressionantes.

O visual é simplesmente fantástico. Os trailers mostram cenas em tempo real, e há incontáveis efeitos interessantes, como sombras realistas, vento com poeira, textura de pele e muito mais. A animação dos personagens é, como sempre, perfeita, assim como a ambientação dos cenários.

**ELEMENTAR, MEU CARO WATSON**

Mesmo que os estúdios de Kojima não tenham falado nada específico sobre a jogabilidade, os trailers dão várias pistas do que pode estar no jogo. Eles pro-

vavelmente colocaram essas dicas precisamente para a imprensa tentar deduzir os elementos da jogabilidade.

O mote do jogo é "No place to hide", em português, "não há onde se esconder". Isso provavelmente reflete a postura agressiva das novas Metal Gears, que fazem o que for preciso para pegar Snake, inclusive atravessar paredes, escalar edificações, chamar reforços e muito mais. Por isso, os métodos de se esconder dos outros games da série não se aplica com tanta intensidade.

A camuflagem camaleônica dos trajes de Snake deve ser a nova ferramenta de furtividade. Permanecendo imóvel, você ficará com a mesma textura do local onde está, uma evolução do sistema de uniformes de MGS3. Porém, o game provavelmente dificultará bastante sua imobilidade. O estranho ataque de tremedeira que Snake tem no trailer exibido na E3 2005 deve ser um dos elementos que atrapalharão a camuflagem. Sem contar, é claro, com escombros, explosões e talvez vento.

Além disso, pode haver momentos em que Snake luta ao lado de outros guerreiros, como o segundo trailer dá a entender. Se isso for verdade, não deve ser uma parte muito significativa do game, pois nos outros episódios o herói age sozinho praticamente o tempo todo, a não ser que a abordagem tenha mudado.

Um modo online também está sendo implementado, e será uma evolução do que foi visto na sofisticada edição Subsistence de MGS3.

Muita gente discute pela Internet outras possibilidades de jogo. Alguns acreditam que haverá um tempo limitado para terminar o game, já que Snake está morrendo. De acordo com Kojima, MGS4 será o último game da série, o que pode significar, infelizmente, que o suicídio de Snake não é um blefe.

O game será lançado, teoricamente, no final de 2007, mas a própria produtora brincou sobre a data no final do trailer, mostrando primeiro 2006, depois 2008 para, finalmente, mostrar 2007. Considerando que MGS2 (que também estreou a série em um console novo) foi adiado inúmeras vezes, é possível que as novas aventuras de Snake estejam disponíveis apenas daqui a dois anos.

## Brothers in Arms: Hell's Highway

A nova geração de soldados por Ricardo Caetano

■ A série Brothers in Arms terá seu representantes na nova geração. Com o título de Brothers in Arms: Hell's Highway, o game de tiro ambientado na Segunda Guerra Mundial deve trazer mais realismo e batalhas mais intensas aproveitando o hardware dos novos consoles. Mais uma vez os soldados da 101ª divisão de pára-queistas norte-americanos, como Baker e Hartscock, trabalharão com outros integrantes para a conclusão de objetivos que levem a vitória Aliada.

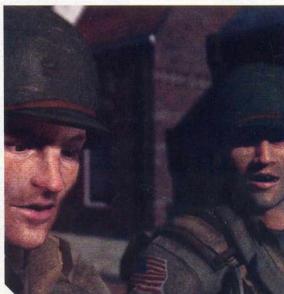
Em Hell's Highway, o jogador participará da operação Market Garden, ocorrida no final de 1944.

O objetivo da operação é abrir caminho em território inimigo. O jogador deve conquistar pontes e estradas alemãs. Depois, o jogador deve defender esses pontos.

Mais uma vez o game misturará tiroteios e estratégia. O jogador deverá pensar bem em seus próximos passos para que a estratégia o leve a vitória. Nos dois primeiros capítulos, o jogador dá ordens a dois grupos: um para o assalto e o outro para enfrentar o inimigo. Neste título, um terceiro grupo participará das ações e terá como função principal executar determinados objetivos nas fases com diferentes tipos de armamento e equipamentos, como metralhadoras, bazucas, granadas e rádios comunicadores.

As novidades do game, além do aumento na qualidade técnica, são elementos durante o jogo. Um dos tipos de mira será formado por um círculo nítido sobre o alvo, envolta de áreas borradas. Os inimigos terão uma melhor inteligência artificial e terão quatro níveis de alertas. Outro elemento será o Bro-mo (Brotherhood Moment), momentos cruciais no enredo, aos quais efeitos visuais e uso das câmeras darão mais dramaticidade.

O tema da Segunda Guerra já foi bastante usado, mas a série Brothers in Arms é de qualidade.



Gearbox Software  
 Ubisoft  
 PS3, PC, X360  
 FPS  
 32  
 www.hellshighwaygame.com

### PODE DAR CERTO! ▲

- A inclusão de um terceiro time aumenta a dificuldade do jogo e as possibilidades de estratégia.

### PODE DAR ERRAO... ▼

- O gênero (FPS na Segunda Guerra) já está um pouco repetitivo, portanto a produtora tem de dar uma atenção especial.

### LANÇAMENTO

2º trimestre/2007

### HISTÓRICO

Além de Brothers in Arms, a produtora Gearbox Software é responsável por séries de FPS, como o primeiro Half-Life, Halo e o 2º Nightmre. A única exceção é o game de esporte Tony Hawk's Pro Skater 3, para PC.

## Formula One 06

por Ricardo Caetano

SCE Studios Liverpool  
 Sony Computer Entertainment  
 PS3  
 Corrida  
 22  
 www.us.playstation.com

### LANÇAMENTO

27/11/2006



■ A temporada 2006 da Fórmula 1 real já começou nos autódromos pelo mundo. Mas a nova versão para consoles só chegará em novembro. Formula One 06 será o primeiro game de Fórmula 1 para o PlayStation 3 e promete ser fiel à realidade vista nas pistas. O game utilizará licença oficial da FIA (órgão que arbitra as competições de corrida de carros pelo mundo), portanto haverá pistas, equipes, carros, pilotos e regras do campeonato oficial. Como se estivesse em uma transmissão televisiva, o jogador terá várias câmeras (no cockpit ou fora do carro), além de logotipos e ilustrações oficiais.

O realismo deve ser o ponto forte do game. Mudanças de clima durante a corrida e acidentes – com direto à destruição dos carros envolvidos – estarão presentes. Os adversários resistirão bravamente em suas posições, exigindo do jogador toda sua habilidade. Para os iniciantes, artificiais, como frenagem automática e controle de tração, ajudarão na pilotagem.

O principal elemento do jogo será o download de informações. O jogador poderá baixar informações das corridas reais, como clima, grid e tempos de volta, e usá-las nas corridas virtuais.

Outro ponto interessante será a utilização do PSP como retrovisor durante as corridas.

Os aficionados pela velocidade esperam um grande game, já que a promessa da produtora é de corridas com até 22 pilotos no modo online.

## Genji 2

por Fernando Wiek



■ Sem alcançar muito destaque em seu lançamento, Genji foi uma das melhores opções do gênero "ação situada no Japão feudal" no PS2.

Agora, com o poder do PlayStation 3, o segundo jogo da franquia promete ainda mais aventura, acompanhada de belíssimos gráficos.

O game terá uma jogabilidade refinada, um meio termo entre a de Onimusha e a de Dynasty Warrior, em que você enfrentará dezenas de inimigos e usará poderes especiais para aniquilá-los. O grande destaque de Genji 2 será a possibilidade de mudar sua personagem no meio das batalhas alternando de acordo com o inimigo. Aliado aos Kamui Attacks, golpes devastadores que só podem ser desferidos quando uma barra especial está totalmente cheia, a jogabilidade se tornará mais variada e obrigará o jogador a armar boas estratégias para vencer os desafios.

Game Republic  
 SCEA  
 PS3  
 Ação  
 1  
 www.gamerepublic.jp

### LANÇAMENTO

Ainda não definido

# Heavenly Sword

Aliando beleza a destruição por Fernando Wiek

Mostrado apenas em vídeo na E3 2005, Heavenly Sword surpreendeu todos. Misturando elementos de games de sucesso, como Prince of Persia e God of War, com uma sexy protagonista chamada Nariko, mestra em artes marciais, o game deixou todos boquiabertos com tamanha beleza visual e artística. Mas, como aconteceu com todos os jogos mostrados para PS3 nessa edição da E3, a qualidade do título foi colocada em dúvida, já que muitos afirmavam que todos os jogos demonstrados em 2005 eram apenas cenas em computação gráfica.

Após um ano, Heavenly Sword apareceu jogável na última E3 (a de 2006) e conseguiu provar para todos que, pelo menos nesse caso, tudo o que foi mostrado era real.

Desenvolvido pela novata Ninja Theory, o jogo promete um sistema de luta intenso misturando várias modalidades de artes marciais, câmeras cinematáticas (que tentam captar o ângulo mais dramático da ação de uma forma que não comprometa o andamento do jogo) e grande liberdade de movimento.

Os golpes serão muito variados, e grandes seqüências de ataques acontecerão sem muita dificuldade. A alternância entre armas, um dos aspectos mais importantes do título, irá trazer uma estratégia de batalha bem interessante estimulando o jogador a encontrar o melhor jeito de acabar com os inimigos.

Para aumentar ainda mais a intensidade dos combates, quase todas as partes do cenário serão destrutíveis, e Nariko poderá utilizar parte do entulho como arma.

Com um dos gráficos mais belos já mostrados pelo hardware do novo console da Sony (chegando a ponto de as roupas de todos os personagens se mexerem de acordo com o vento), Heavenly Sword foi o game mais interessante do PlayStation 3 na feira mostrando uma prévia de como será um jogo de ação da nova geração.



Ninja Theory  
SCEE  
PS3  
Ação  
3  
www.ninjatheory.com

**PODE DAR CERTO!**

- Poderá se aproveitar do sucesso de grandes games no estilo, como God of War 2

**PODE DAR ERRADO...**

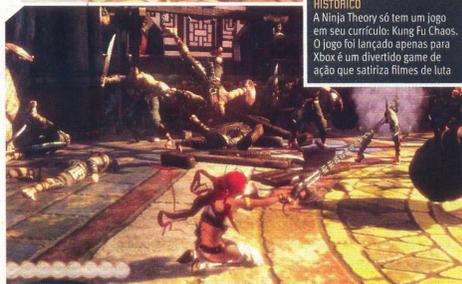
- Não adianta só ter beleza e ação, é necessário uma ambientação envolvente para prender o jogador

**LANÇAMENTO**

Final de 2006

**HISTÓRICO**

A Ninja Theory só tem um jogo em seu currículo: Kung Fu Chaos. O jogo foi lançado apenas para Xbox e é um divertido game de ação que satiriza filmes de luta



# Fatal Inertia

por Fernando Wiek



Mundialmente famosa por seus jogos de ação, a Koei espera expandir seus horizontes com Fatal Inertia, jogo de corrida futurista em que hovercrafts extremamente velozes usam todas as arfimanhas possíveis para alcançar a vitória.

Construído com base na engine Unreal 3, o jogo esbanja beleza visual, mas o que impressionará mesmo é seu sistema de física: muito complexo para os jogos desse estilo.

Todas as partes da pista serão interativas e poderão influenciar o desempenho do veículo. Passagens secretas e inúmeras armas – que grudam na nave em um esquema semelhante ao de Katamarí Damacy – agregarão muita variedade e sensação de liberdade ao novo título.

Fatal Inertia também disponibilizará um extenso modo de personalização, o que tem como finalidade customizar o visual e as características de seu veículo para a construção de uma máquina única. Perfeito para os jogadores de Wipeout.

KOEI Canada  
KOEI  
PS3  
Corrida  
Ainda não definido  
www.koei.com

**LANÇAMENTO**

11/2006

# Resistance: Fall of Man

por Ricardo Caetano



Insomniac Games  
Sony Computer Entertainment  
PS3  
FPS  
32  
www.us.playstation.com

**LANÇAMENTO**

17/11/2006

Resistance: Fall of Man é um game comentado já há algum tempo. Ele foi apresentado na E3 2005 como I-8, e seu nome foi modificado no ano passado. O jogo será o primeiro projeto para PS3 da produtora Insomniac Games e trará traços diferentes dos encontrados nos FPS ambientados em guerras.

O enredo mistura uma guerra global com um ataque alienígena. Em um 1951 fictício, a humanidade não sofreu com as calamidades vistas na Segunda Guerra Mundial, mas vê seu futuro ameaçado por seres de outro mundo. Criaturas bizarras da raça Chimera iniciam uma invasão à Terra. Como resposta, as nações se unem e criam uma grande resistência ao ataque. Países mandam suas tropas para a Guerra. O game ilustra batalhas que ocorrem em território europeu.

O jogador controlará Nathaniel Hale, soldado americano que faz parte da resistência. Pertencente a uma infantaria, o jogador receberá ajuda de soldados controlados pelo console. À disposição dos soldados, haverá armas com munição primária e secundária, além de diversos tipos de granadas.

Além da campanha principal, o jogo oferecerá o modo multiplayer para até 32 jogadores conectados ou modo de cooperação, em que a tela será dividida para que duas pessoas joguem ao mesmo tempo.

Resta saber se o enredo nada comum renderá um game de ação à altura da nova geração.

# Tony Hawk's Project 8

Sk8 invade a nova geração por Allan André

■ Mesmo não alcançando o patamar das grandes franquias, a série Tony Hawk's se mantém firme desde seu primeiro episódio, em setembro de 1999. De lá para cá, foram sete títulos lançados, um a cada ano. Desta vez não se trata de uma versão comum, pois THP8 marca a estreia do skatista na nova geração de consoles. Apesar disso, o game também será lançado para os consoles atuais, que é o caso do PS2, porém essa versão não deve ter nenhuma melhora em relação à última, American Wasteland. Os produtores alegam que não conseguem extrair mais do que aquilo do atual console da Sony.

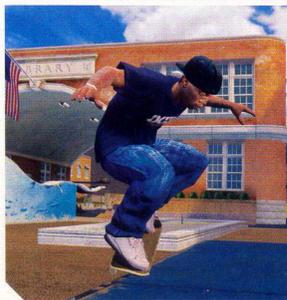
Durante a E3, apenas a versão para Xbox 360 estava disponível para o público jogar, mas já é possível ter uma noção de como o game chegará ao PS3. O ponto forte do game é a física, que usa a engine Havok. A movimentação dos personagens, executando manobras com naturalidade, impressiona. O curso dos braços dos skatistas flui perfeitamente, não é uma coisa plástica e artificial.

Há também um efeito muito interessante, que foca a câmera nos pés do personagem durante algumas manobras e combos. Nesse momento, há uma câmera lenta que dá certa magia ao movimento. Para aumentar o número de estilos, foram capturados os movimentos de 12 skatistas diferentes, incluindo Hawk.

É evidente que novos movimentos e manobras serão implementados, mas a jogabilidade deve seguir o padrão dos games anteriores. Ela é simples se você não está muito acostumado ao game, mas quem domina o skate conta com uma enorme variedade de movimentação.

Outra novidade é a inserção de uma barra de informação do dano que o jogador sofre quando se esborracha no chão. Torções e fraturas serão constantes.

Entre os games da nova geração, THP8 mostrou-se uma das maiores promessas.



[N] Neversoft Entertainment  
 [D] Activision  
 [P] PS2, PS3, PSP, Xbox, X360  
 [E] Esporte  
 [I] 1  
 [S] www.activision.com

**PODE DAR CERTO!** ▲

- O pouco que foi mostrado durante a E3 agradou bastante ao público

**PODE DAR ERRAO...** ▼

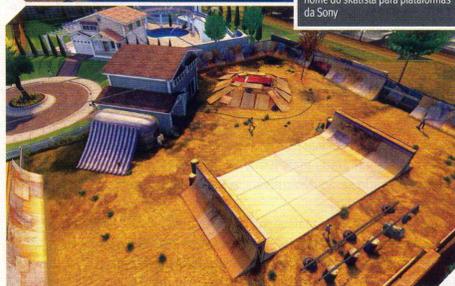
- Se o humor duvidoso ficar mais evidente do que o restante do game

**LANÇAMENTO**

Final de 2006

**HISTÓRICO**

THP8 será o sétimo game com o nome do skatista para plataformas da Sony



# NBA Live 07

por Fernando Wiek



■ Com NBA Live 07, a associação americana de basquete não ficará de fora da próxima geração. Para a EA, o maior desafio do novo título é recriar com perfeição as emoções dos jogadores enquanto estão em quadra. Em uma demonstração bem interessante na conferência da E3, eles compararam o modelo 3D de um jogador construído no PS2 e no PS3. No novo console da Sony ele agia de forma quase real, interagindo com a bola de maneira muito convincente. Seus olhos seguiam os lances com atenção, suas reações quando errava ou acertava uma jogada eram bem variadas e a movimentação de seu uniforme e do suor escorrendo por seu corpo era impressionante.

Para completar o pacote, as quadras, o banco de reservas e os torcedores serão modelados separadamente garantindo um nível visual bem detalhado e cheio de vida ao game.

Quem acompanha a NBA deve aguardar com ansiedade por Live 07.

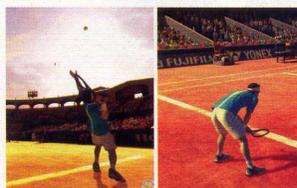
[P] EA Canada  
 [D] Electronic Arts  
 [P] PS3, X360  
 [E] Esporte  
 [I] Ainda não definido  
 [S] www.easports.com

**LANÇAMENTO**

31/11/2006

# Virtua Tennis 3

por Ricardo Caetano



[P] SEGA  
 [D] SEGA  
 [P] PS3, X360, Arcade  
 [E] Esporte  
 [I] 4  
 [S] www.sega.com

**LANÇAMENTO**

2º trimestre/2007

■ A SEGA não produz mais consoles, mas algumas de suas franquias para videogames de outras empresas continuam a ser criadas, como Virtua Tennis 3, que será o primeiro game da série para a próxima geração. Os gráficos, os sons e a física do game serão as principais evoluções, que tentarão levar o ténis virtual a um nível cada vez mais próximo da realidade das quadras e dos torneios. Vários jogadores foram inspirados em grandes astros, como Roger Federer e Lleyton Hewitt.

Além dos personagens oferecidos pelo game, o jogador terá à disposição um editor, capaz de criar atletas de acordo com a sua vontade, com a possibilidade de definir as características físicas, os atributos e os equipamentos esportivos (com direito à licença oficial de grandes marcas).

O modo carreira ainda será o principal. O jogador participará de vários campeonatos pelo mundo e ganhará pontos para o ranking de acordo com sua performance. Além dos campeonatos regulares, uma das principais características do game foi mantida: os minigames. Neles, o jogador testará suas habilidades e treinará os fundamentos, além de ganhar pontos extras para o ranking. Durante a E3 2006, uma demo foi disponibilizada com duas quadras Londres (grama) e Paris (saibro). A jogabilidade continua simples, mas a estratégia de jogo ainda possui muitas variantes.

Os fãs da série esperam a versão completa para aproveitar todos os recursos.

# Sonic the Hedgehog

A aventura reinventada por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Mesmo que a qualidade dos últimos games do Sonic seja bastante discutível, a popularidade do mascote da Sega permanece, o que deu ao Sonic Team enormes razões para trabalhar em um jogo de aventura para a nova geração com o porco-espinho e alguns novos amigos. "Nós queremos que os jogadores confirmem o impacto que Sonic teve há 15 anos. Nós também queríamos incluir a história dele, como em Sonic Heroes e Sonic Adventure", conta Shun Nakamura, produtor de criação do Sonic Team. "Este game permite que os fãs vivam novamente os 15 anos de história, ao mesmo tempo que dá a eles uma sensação totalmente nova de velocidade, aventura e vida quando jogam."

De fato, o Sonic Team planeja aproveitar o poder do PS3 para fazer o porco-espinho parecer mais rápido do que nunca, o que, aliado às melhorias na animação e no som, formaria uma das mais ricas experiências em se tratando de Sonic. No que diz respeito à jogabilidade, Nakamura ressaltou que a versão para PS3 manterá algumas características encontradas nos títulos anteriores da série.

"O jogo se passa em dois cenários diferentes: o de ação e o da cidade. Este é completamente diferente do tradicional cenário de ação em que Sonic corria freneticamente. Indo para a frente e para trás em uma grande localidade, os jogadores completarão diversas missões, que o apresentarão às completamente novas experiências de jogabilidade em relação aos outros jogos da série", Nakamura explica. "O cenário de ação conta com ambientes vastos para Sonic mostrar sua velocidade nunca antes vista!".



**Sonic Team**  
**Sega**  
**PS3, X360**  
**Aventura**  
**www.sega.com/sonic**

**PODE DAR CERTO!**

- Características do mascote mantidas  
 - Sensação de novidade prometida pelos produtores

**PODE DAR ERRADO...**

- A medida de originalidade e clássico deve ser exata para não se tornar apenas mais um game da série

**LANÇAMENTO**

17/11/2006

**HISTÓRICO**

Sonic the Hedgehog, lançado para Mega Drive, foi o grande responsável pelo sucesso da franquia. O game da próxima geração tem o mesmo nome, mas o enredo é diferente



# Alone in the Dark: Near Death Investigation

Por um lugar ao sol por Henrique de Breia e Szolnok

■ É estranho pensar que Alone in the Dark é o pai de Resident Evil. A série da Capcom fez tanto sucesso que ofuscou a trilogia de Edward Carnby, e o quarto Alone, pós-RE, acabou ultrapassado e sem graça. Para complicar ainda mais, RE4 reinventou a fórmula survival horror. AITD parecia fadado ao esquecimento. Por isso a produtora de Alone in the Dark: Near Death Investigation está usando o trabalho da Capcom como referência não para copiá-lo, mas para superá-lo.

O novo capítulo se passa no Central Park, Nova Iorque, nos dias de hoje. Edward Carnby é o protagonista (o que pode soar estranho, já que o primeiro game se passa nos anos 20 e também contava com Carnby, mas a Atari jura que o enredo explica esse fato), e a ênfase estará na ação.

O Central Park é uma área imensa, com zoológico, restaurantes e teatros, e pessoas de diversas culturas vivem e trabalham nas imediações. O enredo trata sobre o pós-morte. Personagens com culturas diferentes interpretarão os acontecimentos de maneiras diversas.

A produtora promete que Carnby poderá interagir com os objetos dos cenários de forma realista. O sistema de física é o Havok 3.0, o que garante fidelidade às leis da física. O fogo promete ter um papel especial na jogabilidade. Não haverá nenhum menu ou barra de energia. Para olhar o inventário, Carnby irá verificar os bolsos do casaco. Você só poderá carregar itens que caibam neles.

Será possível utilizar veículos. Elementos de furtividade também estão sendo implementados. Em um dos momentos da demo exibida na E3, Carnby está em um prédio, e uma estranha rachadura (que parece ter um tipo de inteligência) avança velocemente pelas paredes destruindo o cenário e o colocando em risco. O personagem chega a despencar do edifício e acaba pendurado em uma gárgula. Outras cenas mostram um minigame para fazer ligação direta em um carro (que, caso você perca, soa a buzina e atrai inimigos), perseguições e até cenas em primeira pessoa, tudo com um belo visual e efeitos de luz ultracomplexos.

O game será dividido em episódios que podem ser acompanhados como uma série de TV (com direito a cenas do próximo capítulo) e será lançado em 2007.

**Eden Studios**  
**Atari**  
**PS3, X360, PC**  
**Ação**  
**www.atari.com**

**PODE DAR CERTO!**

- A tentativa de evoluir a série parece consistente, e a produtora está buscando boas referências

**PODE DAR ERRADO...**

- O iminente lançamento de Resident Evil 5 pode abaixar o de Near Death Investigation

**LANÇAMENTO**

2007

**HISTÓRICO**

Se não fosse por Alone in the Dark, não existiria o gênero survival horror, por menos não do jeito que é hoje



# Guitar Hero II

**Maior e melhor** por Milena Castro

■ No ano passado, talvez a maior surpresa do mundo gamístico, pelo menos no gênero musical, foi Guitar Hero. Havia Gitaroo-Man e Guitar Freaks, também de guitarra, mas nenhum deles havia trazido uma jogabilidade fácil e níveis desafiadores, combinação que manteve desde os jogadores hardcore até os iniciantes judiando dos dedos para conseguir terminar as famosas canções, licenciadas e muito bem executadas pela equipe do game. Para completar, um acessório nada convencional foi lançado: um controle em forma de guitarra, o suficiente para todos se tornarem rockstars em minutos.

Não seria de estranhar que fosse lançada uma continuação com novas músicas. A songlist de Guitar Hero II abrangerá diversos estilos do rock, desde o clássico até o moderno, incluindo, logicamente, o tão esperado heavy metal. Foram anunciadas mais de 55 músicas, algumas independentes. Entre os clássicos já divulgados estão "War Pigs", do Black Sabbath, "Strutter", do Kiss, e "You Really Got Me", do Van Halen.

O modo multiplayer, muito criticado no primeiro jogo, foi a maior melhoria feita pela Harmonix. Antes, os dois jogadores tocavam apenas partes das músicas em separado e somente alguns trechos juntos. Para o novo game foi elaborado um sistema em que o player 1 faz a guitarra principal e o player 2 faz a guitarra-base ou o baixo. Outra inovação é que cada jogador poderá escolher seu nível. Essa medida foi tomada para aproximar ainda mais o experiente do iniciante na hora da jogatina.

Uma adição à jogabilidade é que agora um só acorde pode exigir que o jogador utilize três botões para executá-lo. Além disso, a dificuldade do game foi aumentada, ou seja, quem se sentiu o máximo por finalizar "Bark at the Moon" e "Cowboys from Hell" na dificuldade Expert terá novos desafios.

Os fãs do primeiro game podem esperar ansiosamente para detonar na guitarra mais uma vez, porque Guitar Hero II promete.



Harmonix  
 Red Octane  
 PS2  
 Musical  
 2  
 www.guitarherogame.com

#### PODE DAR CERTO!

- Multiplayer reformulado  
 - Ótima execução das músicas licenciadas  
 - Nível de dificuldade mais alto

#### PODE DAR ERRAADO...

- A combinação de três botões pode desagradar a quem joga com o Dual Shock  
 - A lista de músicas pode não ser tão famosa

#### LANÇAMENTO

11/2006

#### HISTÓRICO

O primeiro game a ter uma guitarra como controle foi Guitar Freaks. A diferença é que ela tinha apenas três botões, em vez dos cinco de GH.

# Superman Returns: The Videogame

por Allan André



■ Assim como toda superprodução dos cinemas, *Superman Returns* não poderia ficar fora do universo dos games. O jogo está sendo produzido pela EA Tiburon, braço da Electronic Arts responsável pela série Madden, de futebol americano. Mesmo sendo baseado no filme e contando com as vozes originais dos personagens, a versão para videogames não deve ser tão fiel à película. Isso porque o game não será linear, deixando-o explorar o cenário de aproximadamente 130 km quadrados, proporcionalmente falando. Além da força, outros poderes conhecidos do Super-Homem estarão disponíveis, como sopra, congelamento (também pelo sopra) e visão de laser, mas a capacidade deles deve variar de acordo com uma barra de energia.

A fase de desenvolvimento do game já foi finalizada.

EA Tiburon  
 Electronic Arts  
 PS2, PSP, DS, GC, PC, Xbox, X360  
 Ação  
 1  
 www.ea.com/superman\_returns/

#### LANÇAMENTO

28/06/06

# Dance Dance Revolution SuperNOVA

por Henrique de Breia e Szolnoky



■ Mesmo sem muito a inovar em sua fórmula, a série Dance Dance Revolution manteve uma atrativa linha de games ao longo dos anos, e o próximo episódio, SuperNOVA, promete seguir o mesmo ritmo. Para quem não conhece, DDR é um game que requer o uso de um tapete de dança (é possível jogar pelo controle, mas não é tão divertido) e você acompanha os movimentos indicados na tela por flechas, conforme o ritmo das músicas. SuperNOVA promete trazer as últimas adições da série, como o suporte para EyeToy, e acrescentar mais detalhes, como um tutorial e modos de dificuldade mais acessíveis, além de novas modalidades multiplayer. A lista de músicas não foi divulgada na E3, mas promete uma mistura de sucessos recentes e clássicos.

Konami  
 Konami  
 PS2  
 dança  
 2  
 www.konami.com

#### LANÇAMENTO

Ainda não definido

# Marvel: Ultimate Alliance

**União de vários heróis** por Ricardo Caetano

■ Após dois games da série X-Men Legends, a Marvel emprestará mais uma vez seus personagens para um jogo que mistura estratégia, RPG e ação. Marvel: Ultimate Alliance expandirá o estilo, já que 140 personagens do universo da editora Marvel aparecerão de alguma forma durante o jogo. Desses 140, por volta de 20 serão jogáveis.

Capitão América, Homem-Aranha, Thor, Blade, Wolverine, o Coisa e Elektra são alguns dos personagens que trocarão golpes e poderes especiais contra Dr. Destino e um grupo de supervilões.

Os vários personagens, que serão ilustrados a partir da tecnologia cel-shading, terão listas particulares de movimentos especiais. Cada guerreiro terá combos e ataques baseados em seus poderes. Capitão América, por exemplo, poderá lançar seu escudo e controlá-lo para atingir seus inimigos. Os guerreiros ficarão mais fortes, com novas habilidades e golpes à medida que avançarem seus níveis. Como parte RPG, além dos níveis e habilidades possuírem a possibilidade de evolução, há os poderes especiais, que também terão seus upgrades.

Vários personagens contarão com alguns skins, que poderão mudar algumas de suas características, como o Homem-Aranha usando a roupa de Venom. Um skin especial de cada personagem será liberado depois que algumas tarefas forem completadas.

Por ser um game em que podem ser controlados quatro personagens, a formação do grupo será importante. O jogador poderá dar um nome e um símbolo a seu time, além de definir se é melhor evoluir um personagem ou equilibrar os poderes do grupo.

O game terá, além da campanha principal, modalidades multiplayer (offline ou online). Há opções do modo competitivo para decidir quem tem o melhor time ou modo cooperativo com quatro jogadores em um mesmo console.

Marvel: Ultimate Alliance será uma espécie de evolução da fórmula vista em X-Men Legends.



Raven Software  
 Activision  
 PS2, PS3, PSP, PC, Xbox, X360, Wii  
 Ação  
 1  
 [www.marvelultimatealliance.com](http://www.marvelultimatealliance.com)

**PODE DAR CERTO!**

■ Um dos extras revelados pela produtora será a liberação de HQs da Marvel, além de fases extras inspiradas nas aventuras dos quadrinhos

**PODE DAR ERRADO...**

■ Os dois games X-Men Legends possuem um tom repetitivo em suas fases. Tomara que Marvel: Ultimate Alliance possua maior diversidade em suas batalhas

**LANÇAMENTO**

**Final de 2006**

**HISTÓRICO**

A expansão do universo da Marvel em um tipo de série não é novidade. Pode-se citar a relação entre X-Men Legends e Marvel: Ultimate Alliance nos jogos de luta X-Men: Children of Atom e Marvel Super Heroes.



## Super DBZ

por Fernando Wiek

■ Vindo diretamente dos fliperamas, Super DBZ é o novo jogo de luta de Goku, Vegeta e cia. Criado pela desconhecida Crafts & Meister, que conta com alguns profissionais envolvidos no desenvolvimento do clássico Street Fighter 2, o novo jogo focará mais as lutas corpo a corpo deixando as fantásticas magias da série em segundo plano.

O visual manterá o estilo de desenho animado, e estarão à sua disposição cerca de 18 personagens da saga Z.

Uma das qualidades mais interessantes de Super DBZ serão os cenários destrutivos, que contarão com diversas áreas de combate em um mesmo local. Cada uma dessas novas localidades poderá influenciar os pontos fortes e fracos dos personagens envolvidos na luta.



## Battlestations: Midway

por Ricardo Caetano

■ Os vários tipos de jogos sobre a Segunda Guerra costumam retratar acontecimentos ligados Europa pós-dia D. Mas a guerra afetou todo o globo, e um dos campos de batalhas importantes foi o oceano Pacífico. Battlestations: Midway será um simulador de guerra, distribuído pela SCI Entertainment Group, que trará o Pacífico como cenário. Vários embates históricos serão mostrados no jogo, incluindo a batalha de Midway, que ocorreu logo após o episódio de Pearl Harbor. Os lados envolvidos, EUA e Japão, terão campanhas próprias para que o jogador controle os mais variados tipos de veículos de guerra, como porta-aviões, submarinos, aviões e fragatas. Os combates aéreos e navais serão intensos, e o jogador utilizará armamento pesado para destruir os alvos inimigos. Além da campanha principal, um modo multiplayer estará disponível para até 16 jogadores.



## Rayman Raving Rabbids

por Henrique de Breia e Szolnoky

■ No quarto game do simpático Rayman, o mundo foi invadido por coelhos doidos, agressivos e muito burros, e você deverá explorar 10 fases não-lineares para se livrar dessa praga. Haverá seis criaturas gigantes para controlar, como uma aranha, uma águia e um tubarão, cada uma com habilidades diferentes. O detalhe é que você precisará domá-las antes de poder controlá-las. Além disso, haverá diversas roupas que seguem algum estilo musical, como Disco ou Hip-Hop. Cada estilo de música tem um efeito nos coelhos.

Rayman Raving Rabbids será um dos games do lançamento do Wii (confira a seção Sidequest na página 22), e trará diversos usos para seu controle sensível ao movimento. Quais desses usos serão implementados no PS3, a Ubisoft ainda não confirmou, mas os gráficos serão mais avançados e trarão suporte a HDTV.

Crafts & Meister  Atari  PS2  
 Luta  2  
**LANÇAMENTO**  
**07/2006**

Mithis  SCI Entertainment Group  
 PS2, PC, X360  Guerra  16  
**LANÇAMENTO**  
**04/07/2006**

Ubisoft  Ubisoft  PS2, PS3, Xbox, X360,  
 GC, Wii  Plataforma  Ainda não definido  
**LANÇAMENTO**  
**Final de 2006**

# SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault

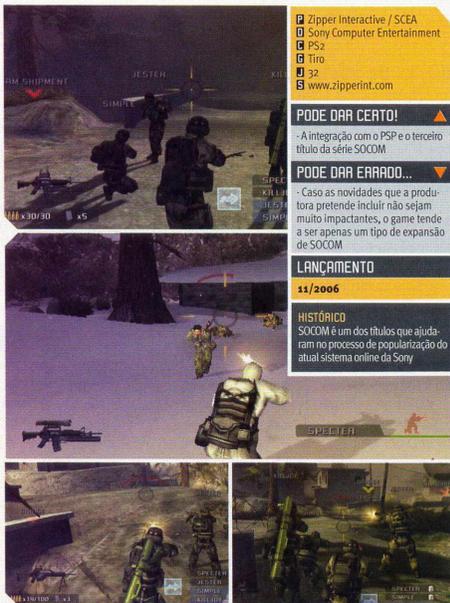
**A guerra online** por Ricardo Caetano

■ SOCOM, uma das séries mais bem-sucedidas para PlayStation, terá um quarto título. O jogo de guerra, com câmera em terceira pessoa, é um dos maiores representantes da Sony quando se fala de partidas online. SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault, além da campanha single player (que possui suas qualidades), priorizará ainda mais os jogadores conectados à rede, com elementos inéditos no modo multiplayer.

Novos veículos, armas, mapas multiplayer e uma nova campanha principal são as novidades do quarto título. O jogador controlará um soldado e terá alguns aliados para receber suas ordens no campo de batalha. Além do tiroteio intenso, será preciso se preocupar com seus próximos passos construindo uma sólida estratégia para execução e conclusão das missões. O trabalho em equipe é fundamental, pois os integrantes possuirão equipamentos diferentes. Dois novos tipos de equipamento serão incluídos: o Kit médico para curar ferimentos e armas não letais (spray de pimenta e bombas de gás lacrimogêneo) voltadas para missões de seqüestro de alvos ou com reféns envolvidos. Os veículos, usados em batalhas, serão divididos em três classes: leve para reconhecimento de campo, transporte e blindado de ataque.

Os controles serão os mesmos de SOCOM 3. Outra interação com títulos da série de estratégia será a edição para PSP (Fireteam Bravo 2) e partidas online entre o terceiro e quarto títulos. Essa interação dos títulos quatro e três será feita por meio dos mapas do game mais antigo.

O ponto forte da franquia, o modo multiplayer, receberá atenção especial. O número de jogadores conectados será 32, com direito a comunidade, listas de amigos, estatísticas e ranking mundial. A inclusão do modo cooperativo será outra novidade para as partidas online esperadas pelos fãs da série.



Zipper Interactive / SCEA  
Sony Computer Entertainment  
PS2  
Tiro  
32  
www.zipperint.com

## PODE DAR CERTO!

- A integração com o PSP e o terceiro título da série SOCOM

## PODE DAR ERRAO...

- Caso as novidades que a produtora pretende incluir não sejam muito impactantes, o game tende a ser apenas um tipo de expansão de SOCOM

## LANÇAMENTO

11/2006

## HISTÓRICO

SOCOM é um dos títulos que ajudaram no processo de popularização do atual sistema online da Sony

# God Hand

por Fernando Wiek



■ Dos criadores de Viewtiful Joe e Okami, God Hand promete trazer os bons tempos de Final Fight e Double Dragon de uma forma competente ao mundo 3D.

Inspirado em mangás adultos, como Fist of the North Star, o jogo irá aliar a violência típica das brigas de gangues com uma pitada de humor negro. No jogo, o personagem principal é um mestre em artes marciais que caminha por localidades infestadas de pessoas mal intencionadas. Para derrotá-los, além de usar seus punhos em combinações de ataques fortes e fracos, será necessário utilizar itens do cenário para acabar com quem cruzar seu caminho.

De acordo com seu desempenho, seu personagem entrará em êxtase (modo God Hand) e, com punhos flamejantes, executará golpes poderosíssimos.

Se não bastasse a ação incessante, a parte técnica (gráficos, sons e jogabilidade) mostrarão aos donos de um PS2 que ele ainda tem algumas cartas por baixo da manga.

Clover Studios  
Capcom  
PS2  
Ação  
1  
www.cloverstudio.co.jp/godhand/

## LANÇAMENTO

10/2006

# Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

por Fernando Wiek



■ Os fãs de Dragon Ball devem estar rindo à toa. Além de Super DBZ (na página 35), mais um game com os personagens do famoso mangá japonês irão invadir os videogames.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2, continuação de um dos games de maior sucesso da franquia (o primeiro vendeu mais de 1 milhão de unidades nos EUA e na Europa), irá reunir mais de 100 personagens da série em batalhas cinematográficas, que expressam com muita fidelidade os combates assistidos pela televisão.

Uma das características mais marcantes do game original – a divisão

vertical da tela que possibilitava aos lutadores armarem estratégias de combate – será sensivelmente melhorada em Budokai Tenkaichi 2 por 16 vastos cenários. Para completar, os personagens terão uma lista bem maior de combos, ataques especiais e magias, que estarão retratadas com muito capricho. Um game para os verdadeiros fãs da série.

Spike  
Atari  
PS2, Wii  
Luta  
2  
www.atari.com/dbz

## LANÇAMENTO

Final de 2006

# Destroy All Humans! 2

por Henrique de Breia e Szolnok



Se você jogou Destroy All Humans! e já esqueceu a imagem de E.T. bonzinho criada por Steven Spielberg, prepare-se: os produtores trabalham em mais um episódio de sondas anãs e outras peripécias alienígenas.

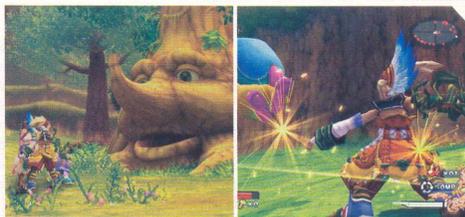
Esta vez, o enredo se passa nos anos 60 e os inimigos são os seguidores do mote "paz e amor", os hippies. Porém, essa "paz" não vai durar, pois Criptosporidium 137 controlará com oito armas para atazanar a humanidade, o dobro do game anterior. Uma delas invoca um meteoro de 5 metros de largura para afundar prédios e outras coisas, outra chama uma criatura subterrânea que engole os inimigos no estilo do filme Ataque dos Vermes Malditos. Haverá também novos poderes mentais, e serão cinco fases imensas para explorar sem linearidade, nos EUA, Japão e Rússia, entre outros.

Pandemic Studios  
 THQ  
 PS2, Xbox, Ação  
 E3 2006  
<http://thq.com>

**LANÇAMENTO**  
Final de 2006

# Dawn of Mana

por Fernando Wiek



Finalmente o mundo de Seiken Densetsu ganhará vida em três dimensões com Dawn of Mana. O RPG de ação fez sucesso por todos os consoles que passou, e no PS2 a Square Enix planeja obter o mesmo êxito.

A história se passará 10 anos depois dos acontecimentos de Children of Mana, anunciado recentemente para Nintendo DS. Na pele de Eldy, um jovem herói com um passado misterioso, você deve se vingar do exército de seu país que invadiu sua cidade natal trazendo muita destruição ao local.

O estilo característico da série e seus personagens principais, como a grande árvore de Mana e os coelhos engraçadinhos, voltarão quase íntactos, mas com um visual mais moderno.

Para melhorar ainda mais o game, a Square Enix irá utilizar a ferramenta Havok 2, de Half-Life 2, para a representação da física no game, garantia de reações bem realistas envolvendo os objetos que formam o cenário.

Square Enix  
 PS2, RPG  
 E3 2006  
[www.square-enix.co.jp/mana/](http://www.square-enix.co.jp/mana/)

**LANÇAMENTO**  
Ainda não definido



# The Fast and the Furious

por Allan André

Assim como o nome sugere, The Fast and the Furious é baseado no terceiro filme (*Tokio Drift*), da série *Velozes e Furiosos*. A receita é a mesma do longa-metragem: machões disputando o título de campeão do dia em rachas pelas ruas, desta vez de Tóquio.

O game conta com 120 marcas e 300 peças de tunagem, todas licenciadas. A receita é a mesma de grandes títulos de rachas. Você começa humildemente e progride de acordo com suas vitórias ganhando dinheiro e turbinando ou trocando de máquina.

Um dos pontos interessantes é que alguns engates e pára-choques terão detalhes inspirados em outros jogos da Namco, como Pac-Man, Katamari Damacy, Soul Calibur e outros sucessos da distribuidora dos títulos.

Mesmo depois de quatro anos que o primeiro filme foi lançado, The Fast and the Furious é o primeiro jogo oficial da série para as plataformas da Sony.

Eutechnyx  
 Namco Bandai  
 PS2, PSP  
 Corrida

**LANÇAMENTO**  
06/2006



# One Piece: Grand Adventure

por Ricardo Caetano

O novo jogo do desenho animado *One Piece* já tem nome: Grand Adventure. Na nova aventura sobre piratas e tesouros, o jogador encontrará um mistura entre lutas e minigames. Além das brigas vistas no último título da série, minigames de tiro e corrida farão parte do modo single player. Com gráficos em cel-shading, as lutas ocorrerão em arenas no formato 3D, ambientadas em vilas japonesas, templos e jardins.

Serão 24 personagens selecionáveis, como Luffy e o Capitão Kuro, cada um com golpes dos personagens inspirados no anime. Além da escolha do personagem principal, o jogador deve selecionar um personagem secundário, que colaborará com combos e ataque especiais. Haverá até 50 opções de escolha de personagens secundários.

A inclusão de minigames e novos elementos nas lutas pretende agradar os fãs do anime e os jogadores que ainda não conhecem a série.

Ganbarion  
 Namco Bandai  
 PS2, GC  
 Luta

**LANÇAMENTO**  
08/2006



# Naruto: Ultimate Ninja

por Ricardo Caetano

Com o sucesso de Naruto no Ocidente, a Bandai decidiu lançar para o mercado norte-americano o primeiro jogo da série Ultimate Hero, como é conhecida no Japão. Com o título de Naruto: Ultimate Ninja, o jogador terá a oportunidade de controlar e lutar com seus personagens favoritos.

São 12 personagens selecionáveis no início da aventura. Mais jogadores são disponibilizados de acordo com o progresso do jogador. As lutas acontecerão em cenários do desenho, que possuirão vários níveis, o que dá maior dinâmica aos confrontos. Espalhados pelos cenários, estarão itens para o jogador receber poderes especiais.

Além de combos e técnicas ninjas, os jogadores também possuirão especiais com direito a sequências animadas. O game terá uma campanha principal, baseada no anime, em que o jogador batalhará com vários personagens e receberá pontos para melhorar seus atributos.

CyberConnect2  
 Namco Bandai  
 PS2  
 Luta

**LANÇAMENTO**  
20/06/2006

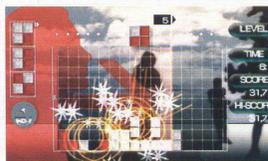
# Lumines II: Puzzle Fusion

**Fórmula de sucesso** por Allan André

■ A continuação de um dos títulos de maior expressão no lançamento do PSP está na reta final de produção. Segundo os produtores do game, 80% de Lumines II: Puzzle Fusion já está pronto. Mesmo sendo um jogo que não utiliza muito da potência gráfica do PSP, o título se mostra comercialmente muito forte. A mistura de puzzle, um gênero que se encaixa muito bem em aparelhos portáteis, com uma trilha sonora de altíssima qualidade, é a fórmula de sucesso. Os modos de jogo exibidos até o momento são exatamente iguais aos da primeira versão. São blocos quadrados divididos em quatro partes, com duas cores diferentes, caindo do alto da tela no esquema padrão de puzzles. O objetivo é formar um conjunto com quatro cores iguais. Se você conseguir uma combinação ainda maior, seus pontos são multiplicados. É um esquema de jogo bem simples, que lembra muito o clássico Tetris.

A parte sonora é composta por um techno de alta qualidade, sem batidas repetitivas. Não é preciso ser fã de música eletrônica para gostar. O fundo dos cenários, as cores dos blocos e as faixas musicais são alterados a cada mudança de nível. As cores interagindo e formando o cenário acontece de uma maneira muito interessante. É um game que agrada quem se identifica com arte visual e musical. A colocação de alguns blocos também influencia na batida do som, mas só os mais atentos percebem.

Devido à escassa divulgação de novidades, é bem provável que elas sejam poucas. Mas isso não precisa ser interpretado de uma maneira ruim. Se a jogabilidade continuar a mesma, será um passo enorme para Lumines II ser um bom game. O jogo está previsto para o final do ano e, pelo nível avançado de desenvolvimento, é bem provável que mais novidades em relação ao game sejam reveladas logo.



Q entertainment  
 Buena Vista  
 Puzzle  
 PSP  
 1  
 buenavistagames.go.com

#### PODE DAR CERTO!

• A receta é boa. Um game extremamente necessário para uma plataforma do porte do PSP

#### PODE DAR ERRADO...

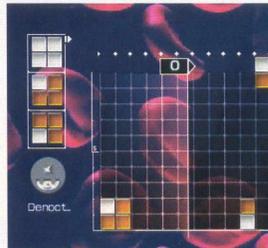
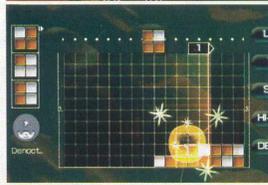
• Se não houver muitas novidades, Lumines II pode não atrair os proprietários do primeiro game

#### LANÇAMENTO

Final de 2006

#### HISTÓRICO

A primeira versão de Lumines é distribuída pela Ubisoft, e não pela Buena Vista



# Loco Roco

por Henrique de Breia e Szolnoky



■ Se grudar todos os objetos do mundo em uma pequena bola aderente era bizarro, prepare-se para conhecer Loco Roco, um puzzle 2D no qual uma raça de bolhas de um fluido amarelo, os loco rocos, deve salvar seu planeta de invasores maléficos. Você não controla os bichinhos diretamente, mas sim os cenários. Com o L e o R do PSP, é possível girar os cenários 45 graus para cada lado, e a força da gravidade faz o resto. Além disso, você pode dar um chacoalhão para os loco rocos pularem, invocar trovoadas para eles se dividirem em bolhinhas menores e causar um terremoto para eles se assustarem e se unirem novamente, além de alimentá-los para aumentar seu tamanho, estado importantes para passar por alguns desafios. Além disso, outras criaturas os ajudarão a alcançar novas áreas das fases e uma trilha sonora j-pop irá embalar o game.

Q Sony Japão  
 Sony  
 PSP  
 Puzzle  
 Ainda não definido  
 www.scea.com

#### LANÇAMENTO

09/2006

# Gangs of London

por Ricardo Caetano



■ Baseado na série Getaway para PS2, Gangs of London levará o jogador às lutas entre gangues na capital inglesa. Serão mais de 60 missões envolvendo perseguições, corridas e pancadaria entre os membros das cinco gangues que brigam pelo controle das ruas. A escolha da gangue definirá a linha do enredo. Yardie, Cockney e Triad serão nomes de algumas gangues, além de grupos de origem russa ou paquistanesa. O jogo será formado por lutas corpo a corpo e disputas com veículos. As gangues possuirão habilidades pré-estabelecidas para as duas estruturas de jogo.

Além da campanha principal, o jogo terá o modo Free Roam, para passeios turísticos por Londres, além de minigames, como bancar um taxista e transportar passageiros.

Para o modo multiplayer, que terá suporte a até seis jogadores, o sistema será diferente. Após a escolha da gangue, os jogadores participarão de disputas utilizando uma estrutura voltada para estratégia, diferentemente do modo single player. Em uma espécie de tabuleiro, os jogadores darão ordens aos membros de sua equipe e, quando todos estiverem prontos, os personagens farão as ações ao mesmo tempo.

Q SCE Studios London  
 Sony Computer Entertainment  
 PSP  
 Estratégia  
 1  
 www.us.playstation.com

#### LANÇAMENTO

11/2006

# Silent Hill Origins

Tudo o que você nunca quis ver por Henrique de Breia e Szolnoky

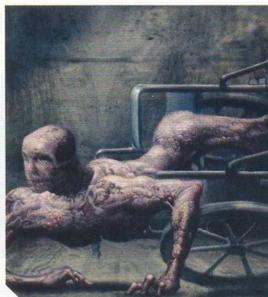
Fã de Silent Hill é masoquista. Precisa ser. Só um masoquista para esperar ansiosamente pelo próximo capítulo, que o deixará perturbado por dias a fio. Enquanto um título para PS3 não é anunciado, o PSP irá receber um prólogo para os quatro capítulos já lançados, Silent Hill: Origins, que promete explicar como a plácida cidade de Silent Hill virou um antro de pesadelos, criaturas demônicas e outras delícias.

O personagem principal é Travis O'Grady, um caminhoneiro que, durante uma rotineira entrega de carga, acaba perdido na cidade. O'Grady tem um passado nebuloso de interações psiquiátricas e alucinações, que começam a se refletir nos cenários e nas criaturas do local. Personagens do primeiro game, como Dahlia, Dr. Kaufman e Alessa, estarão presentes, e novas figuras serão apresentadas.

A jogabilidade e o sistema de câmeras estão sendo adaptados para a tela menor, mas widescreen, do portátil da Sony. A produtora promete que a interação com os cenários será mais profunda, o que inclui o novo Barricade System, que permite que o jogador bloqueie portas e corredores com móveis ou entulho impedindo o ataque de criaturas por alguns momentos. Além disso, novos movimentos de combate e esquivas também estarão presentes.

Além de gráficos avançados para o console, Silent Hill: Origins contará mais uma vez com a trilha sonora de Akira Yamaoka, que também volta como produtor. Segundo boatos, a versão de Silent Hill para PSP era um remake do game de PSone e se chamaria Original Sin, mas não é o caso. Origins será um game inédito, um prólogo que adicionará elementos à série.

Na E3, somente Origins foi mostrado, mas é bem possível que a Konami esteja produzindo um capítulo para PlayStation 3. Afinal, além de sua estréia nos portáteis, a série chegou recentemente aos cinemas e, mesmo desagradando a crítica, arrecadou o suficiente para pagar sua produção de 50 milhões de dólares, o que em Hollywood significa apenas uma colcha: continuação.



- 📦 Konami
- 📦 Konami
- 📦 PSP
- 📦 Survival horror
- 📦 1
- 📦 [www.konami.com](http://www.konami.com)

**PODE DAR CERTO!**

A Konami está prestando mais atenção à série, especialmente depois do lançamento do filme, e provavelmente não correrá riscos

**PODE DAR ERRAO...**

Um game de terror não é tão envolvente em um console portátil, e o quarto episódio da série é tido como o mais fraco de todos mesmo recebendo notas boas.

**LANÇAMENTO**

Início de 2007

**HISTÓRICO**

Silent Hill é uma das mais tradicionais séries dos consoles da Sony, e a Konami é a responsável por grandes franquias, como Metal Gear Solid, Castlevania e Dance Dance Revolution.



# Crisis Core: Final Fantasy VII

por Ricardo Caetano



A Square Enix sempre tenta aproveitar o conteúdo de suas séries em novas maneiras de visitar os mesmo cenários, usar as mesmas histórias e personagens. Final Fantasy é um dos casos em que se podem ver espécies de remakes de jogos consagrados (os primeiros títulos das séries), uma continuação (FF X-2) e compilações de informações de outros jogos, como em Crisis Core: Final Fantasy VII. Utilizando como matéria-prima o universo de Final Fantasy VII, Crisis Core: Final Fantasy VII será uma compilação de Before Crisis: Final Fantasy VII para celular, Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus para PS2 e o filme Final Fantasy VII: Advent Children.

O jogo será uma prévia dos eventos acontecidos no FFVII original. Zack, o novo integrante da elite do grupo militar da Shinra Corporation, será o protagonista. Ele tem o desejo de ser tão poderoso como o lendário Sephiroth (que aparecerá várias vezes durante o jogo). A presença de outros personagens de FFVII não foi confirmada pela Square Enix.

Cabe aos fãs esperar o game e saber mais da história que antecede FFVII em Crisis Core: Final Fantasy VII.

- 📦 Square Enix
- 📦 Final Fantasy
- 📦 PSP
- 📦 Ação/RPG
- 📦 1
- 📦 [www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

**LANÇAMENTO**

08/2006

# Test Drive Unlimited

por Fernando Wiek



Uma das séries mais velozes dos videogames, Test Drive, fará a alegria dos amantes da velocidade também no PSP e PS2. Inicialmente exclusivo para o Xbox 360, Unlimited tem como ponto forte à representação quase perfeita de mais de 70 supermáquinas de duas e quatro rodas.

Para conferir de perto o árduo trabalho de produção do jogo, uma opção chamada Showroom possibilitará a observação de todos os detalhes desses veículos bem de perto.

Com uma dessas desejadas máquinas em mãos, você poderá guiar livremente pelas paradisíacas ruas do Havai procurando por missões espalhadas pelo mapa em um estilo bem parecido com o de NFS: Underground 2.

Outra característica marcante do game serão suas opções online. Além de conviver com inúmeros pilotos reais em uma gigantesca cidade, competições das mais variadas e até troca de carros poderão ser realizadas com outros jogadores virtuais.

- 📦 Melbourne House
- 📦 Atari
- 📦 PSP, PS2, PC, X360
- 📦 Corrida
- 📦 2
- 📦 [www.testdriveunlimited.com](http://www.testdriveunlimited.com)

**LANÇAMENTO**

09/2006

## Ace Combat X: Skies of Deception

por Ricardo Caetano



■ Jatos reproduzidos com fidelidade à realidade, controles simples e atenção especial aos combates são alguns dos elementos que formam a franquia Ace Combat. Agora, no PSP, a série tentará manter a qualidade e proporcionar as mesmas emoções dos consoles para os donos de PSP. O jogador controlará um piloto da Gryphus Squadron, a força aérea da fictícia República de Aurélia. Serão mais de 20 missões, nas quais o jogador deverá concluir objetivos que envolvem defender bases, procurar e destruir, escotar e destruir alvos. Alguns caças foram confirmados pela produtora, como o F-14D Super Tomcat, MIG-31 Foxhound e o Tomado F3, Fz-A. O game contará com um sistema chamado Strategic A.I. System, que fará o controle da inteligência artificial dos inimigos. Esse controle irá variar dependendo das estratégias que o jogador selecionar.

Após completar as fases, o jogador receberá créditos para compra de novas armas e equipamentos, com o objetivo de melhorar as aeronaves. O game também terá um sistema multiplayer para até quatro jogadores. O jogador poderá disputar sozinho no modo deathmatch ou se aliar a outro piloto e disputar em sistema de duplas.

■ Namco  
 ■ Namco  
 ■ PSP  
 ■ Simulação de voo  
 ■ A  
 ■ www.namco.com

LANÇAMENTO

09/2006

## Dead Head Fred

por Fernando Wiek



■ Parece que a safra de jogos inéditos irá crescer neste segundo ano de vida do PSP. Um desses jogos originais será Dead Head Fred, um jogo de ação que lembra o estilo da animação *O estranho mundo de Jack*.

O personagem principal será Fred, um detetive particular que foi morto de uma maneira bem cruel e acabou sendo usado como cobaia em um experimento científico que visava a ressuscitar pessoas. Essa experiência resultou em um grande fracasso. Fred reviveu, mas sem sua memória e, o que é pior, sem sua cabeça!

Agora ele busca encontrar pistas para o seu passado ao mesmo tempo em que planeja sua vingança para quem o transformou em um morto-vivo.

A jogabilidade mesclará ação, plataforma e quebra-cabeças desafiantes e se concentrará no fato de o personagem principal não ter um crânio próprio. Será necessário roubá-lo de outros seres para obter poderes e características importantes para prosseguir no game.

■ D3 Publisher  
 ■ Vicious Cycle  
 ■ PSP  
 ■ Ação  
 ■ 1  
 ■ www.d3publisher.us

LANÇAMENTO

Início de 2007

## Sonic Rivals

por Milena Castro



■ A Backbone tentará inovar a série ao transportar o mascote Sonic para um jogo no portátil da Sony, o PSP.

Tudo começará com Sonic e Knuckles lutando amigavelmente. De repente (e bem previsivelmente), aparecerão Shadow e seu bando. Então, algo "inovador" acontecerá: o bem e o mal lutarão de verdade.

Rotinas Sonic à parte, o game trará bons golpes especiais e um sistema de customização de personagens à medida que você coleta cartas espalhadas pelos cenários, além de permitir que os jogadores possam lutar um contra o outro via conexão wireless.

Ultimamente, os games com o porco-espinho não têm sido muito bons, mas não dá para acreditar sem ver: só será possível saber se o esforço da Backbone renderá resultados quando o game for lançado.

■ Backbone  
 ■ SEGA  
 ■ PSP  
 ■ Ação  
 ■ Ainda não definido  
 ■ www.sega.com/games

LANÇAMENTO

Final de 2006

## Gitaroo-Man Lives!

por Fernando Wiek



■ Vindo diretamente do PS2 para o PSP, Gitaroo-Man é um dos melhores (e mais estranhos) jogos de ritmo já desenvolvidos. Nele, você é U-1, um menino que de uma hora para outra descobre que faz parte de uma família de lendários heróis que carregam consigo uma guitarra mágica capaz de acabar os seres mais estranhos. Cabe a você utilizar essa habilidade especial para salvar o planeta Terra de invasores.

A mecânica do jogo é muito interessante e desafiante. É dividida em três fases, que incorporam um sistema único de jogabilidade, na qual você deve movimentar o analógico no direção proposta pelo jogo e apertar os botões em sequência correta, comum em games musicais.

As composições musicais são inspiradoras e o enredo é tão maluco que cativa de forma quase instantânea. Alguns modos exclusivos para o portátil, como o Head to head e Duets, irão possibilitar que dois jogadores curtam o game simultaneamente.

■ KOEI  
 ■ KOEI  
 ■ PSP  
 ■ Musical  
 ■ 2  
 ■ www.gamecityline.jp/psp/gitaroo

LANÇAMENTO

11/2006

# REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

## Winning Eleven 10

"A primeira grande mudança diz respeito à rigorosa arbitragem, que antes marcava falta a todo o momento. Agora, parece que os juízes tiveram um bom treinamento com a escola europeia de árbitros e estão fazendo vista grossa..."

Pág. 43

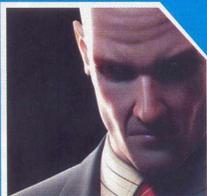


## Índice

- 42 The King of Fighters Orochi Collection  
Over the Edge  
Winback 2: Project Poseidon  
Urban Chaos: Riot Response
- 43 Winning Eleven 10
- 44 Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny  
The King of Fighters: Maximum Impact 2  
2006 FIFA World Cup
- 45 Hitman: Blood Money

## Box de avaliação

- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site
  
-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



## Hitman: Blood Money

"Com o novo sistema de notoriedade, caso você exploda um restaurante (matando 28 pessoas no processo) e apareça nas câmeras de segurança do local, será mais difícil usar um disfarce na próxima missão, a não ser que você suborne civis e policiais..."

Pág. 45



## Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

"O jogo retrata a história de duas crianças órfãs, Felt e Viese, que são adotadas por um vilarejo em que todos os seus habitantes são alquimistas, ou seja, têm o poder de transformar objetos da natureza em inúmeras coisas..."

Pág. 44

# King of Fighters: Orochi Collection

por Fernando Wiek



■ Por incrível que pareça, *The King of Fighters: Orochi Collection* é um dos melhores títulos feitos pela SNK Playmore até hoje. Reunindo os míticos KOF 95, 96 e 97, games que popularizaram a série em arcades por todo o mundo, a coletânea é um prato cheio para os fãs do bom e velho jogo de luta 2D.

A conversão dos games é perfeita, pois são cópias fiéis das máquinas de fliperama. Os gráficos e sons originais foram mantidos, a jogabilidade continua intacta (o que é muito bom) e não existem os cansativos loadings.

Para deixar o game ainda mais acessível, a SNK Playmore decidiu liberar os personagens secretos dos três *King of Fighters* logo de início, e é possível alterar a cor original deles por meio de um modo inédito de edição. O jogo tem até uma opção online, mas infelizmente é exclusiva para os jogadores japoneses.

É uma coleção obrigatória para qualquer lutador virtual que se preze.

- SNK Playmore
- SNK Playmore
- PS2
- Luta
- 2
- [www.snkplaymoreusa.com](http://www.snkplaymoreusa.com)

NOTA **8,0**

# Winback 2: Project Poseidon

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ *Winback 2* talvez parecesse melhor se tivesse saído, quem sabe, em 2001. A estrutura do primeiro, na qual você se esconde para se proteger do fogo inimigo e depois contra-ataca, foi mantida. Cada capítulo é jogado em duas fases. Por exemplo: você começa controlando Craig e precisa desativar um sistema de segurança. Em seguida, comanda Nick, que deve resgatar os reféns. Em alguns momentos, as duas rotas se cruzam, e o game registra o que você fez na primeira fase, o que afeta a segunda.

O problema é que não importa quão boa uma idéia é se todo o resto alterna entre imbecil e irritante. Você precisará repetir muitas vezes cada parte, o multiplayer não empolga e os gráficos são ultrapassados. Esses erros poderiam ser perdoados no começo do ciclo do PS2, mas, a essa altura do campeonato, é impossível ignorá-los.

- Cavia
- Koei
- PS2, Xbox
- Tiro
- 2
- [www.koei.com](http://www.koei.com)

NOTA **6,0**

# Over the Hedge

por Milena Castro



■ Os bichos invadiram as telas de cinema como nunca. É impressionante como há animações com animais. Infelizmente, muitos produtos também são lançados sobre esses filmes, o que torna sua temática ainda mais repetitiva.

Não é diferente com *Over the Hedge*. O game, do filme conhecido no Brasil como *Os Sem-Floresta*, é altamente repetitivo e faz com que você apenas aja automaticamente.

Você precisa passar por vários obstáculos e lutar com outros animais para atingir um objetivo, que pode ser destruir tudo em uma casa somente para roubar uma TV.

O que pode salvar o game são dois pontos: os extras, em bastante quantidade, e o modo multiplayer, que por sua facilidade permitirá que pais e filhos se divirtam juntos. Por outro lado, os efeitos sonoros não são bons e os golpes não são nada originais, mas pelo menos não há uma música infantil irritante ao fundo.

- Edge of Reality
- Activision
- PS2, GC, Xbox, PC
- Ação
- 2
- [www.overthehedgegame.com](http://www.overthehedgegame.com)

NOTA **7,0**

# Urban Chaos: Riot Response

por Ricardo Gaetano



- Rocksteady Studios
- Eidos Interactive
- PS2, Xbox
- FPS
- 2
- [www.rocksteadytd.com](http://www.rocksteadytd.com)

NOTA **8,0**

■ Ambientado em um cenário urbano atual, *Urban Chaos: Riot Response* traz aos jogadores tiroteios intensos e a violência de gangues que desejam o poder. Você deve assumir o papel de representante da ordem e tentar organizar a situação. Você joga com Nick Mason, um militar veterano que, ao voltar a sua cidade natal, encontra o caos causado por gangues. Ele se integra ao T-Zero, divisão especial da polícia, e deve limpar as ruas dos problemas e salvar a vida dos inocentes.

*Urban Chaos: Riot Response* é um jogo de tiro com visão em primeira pessoa, um dos primeiros filhotes de *Black*. Com bons gráficos e jogabilidade fácil, a estrutura facilita a ação, mas o game não perde na estratégia. Nick recebe ajuda de outros grupos, como bombeiros, médicos e policiais. Você deve guiá-los, ajudá-los e protegê-los para que eles possam auxiliá-lo em determinadas situações. Você dá ordens para seus companheiros pelo controle digital, como abrir, curar e se proteger, e eles executam os objetivos para dar prosseguimento à missão.

Para ajudá-lo, a grande característica do game é a presença de um escudo usado por tropas de choque. Ele é capaz de suportar tiros de vários calibres e golpes de armas brancas com muita eficácia. Além do escudo, um grande arsenal estará à disposição de Manson. É um grande jogo de tiro para os fãs do gênero.

# Winning Eleven 10

## Perfeito para iniciantes por Fernando Wiek

■ Pouco tempo depois do lançamento de Winning Eleven 9, a Konami brinda seus fãs com uma versão feita especialmente para futuros uns "trocados" antes da Copa do Mundo na Alemanha.

Mas, mesmo com o curto período de desenvolvimento, WE 10 modifica muitos aspectos da edição anterior tornando o novo título um jogo bem distante da simulação perfeccionista encontrada na edição passada.

A primeira grande mudança diz respeito à rigorosa arbitragem, que antes marcava falta a todo o momento. Agora, parece que os juizes tiveram um bom treinamento com a escola européia de árbitros e estão fazendo vista grossa para os lances mais pesados. Isso acabou resultando em um jogo mais fluido, com poucas interrupções. Quem joga WE9 com certeza irá reclamar muito no começo, pois faltas claras não são marcadas, mas é tudo questão de se acostumar com as novas regras. A cobrança rápida, em que você aperta L1 + R1 e pode cobrar a infração antes que a defesa do time adversário se recomponha, é uma bela adição a WE10.

Outra nova e polêmica característica é a grande facilidade de fazer gols. Não se surpreenda se suas partidas acabarem com placares altos, 5x4, 6x3, 4x2. Na verdade, dois fatores influenciam muito para essa situação: o primeiro motivo são os goleiros, que estão mais frangueiros do que nunca, espalhando quase todas as bolas que vão em direção ao gol; o segundo motivo são os atacantes, que parecem ter tomado doses cavalares de anabolizantes tamanha é a pontaria de seus chutes. Para piorar a situação, alguns lances bobos, como arremates no meio do gol, são aceitos constantemente pelos arqueiros.

## [...] FOI CLARAMENTE SIMPLIFICADO. AGORA, MAIS DO QUE NUNCA, GANHA QUEM MARCAR MAIS GOLS

A discrepância entre ataque e defesa acabou resultando em jogo perfeito para jogadores virtuais que não estão acostumados com o alto nível de detalhes alcançado em WE9 ou mesmo que nunca tenham experimentado um game da franquia, que é bem difícil.

Isso não quer dizer que o game tenha se tornado mais arcade, mas ele foi claramente simplificado. Agora, mais do que nunca, ganha quem marcar mais gols. A estratégia foi deixada em segundo plano, já que até os menus pré-partida foram redesenhados para auxiliar quem não entende nenhuma das nuances extracampo. Diga que quer um time ofensivo e o técnico virtual criado para WE10 irá arrumá-lo pra você.

Os modos de jogos continuam iguais, com a adição do International Challenge, uma competição que simula toda a trajetória de um time até chegar à Copa do Mundo. Na Master League as coisas continuam iguais também, mas agora é possível selecionar o estilo que mais lhe agrada: sem evolução dos jogadores, em que eles se mantêm com as características-padrão por todo o campeonato, ou com evolução, em que os jogadores podem melhorar (ou piorar) suas qualidades enquanto estão em atividade.

Todos os times da Copa, como os estreantes Togo, Costa do Marfim e Angola, se fazem presente, bem como os clubes mais importantes do mundo. Alguns novos times ganharam uniformes oficiais, fazendo o número de licenças crescer ainda mais, mesmo sem ter contrato com a FIFA.

Na parte gráfica e sonora, também são poucas as novidades. Existem animações novas aqui e ali e os slowdowns que aconteciam principalmente em jogadas de escanteio sumiram de vez. O som está mais vivo, dinâmico, com torcedores vibrando a cada bola roubada, a cada lance de habilidade.

Se o intuito da Konami era deixar o game mais acessível, ela conseguiu alcançar seu objetivo com louvor. Tudo parece mais simples, mais amigável.

Mesmo com essas profundas modificações, o jogo continua sendo um belo simulador, viciante como sempre.



# Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

**Simplicidade providencial** por Fernando Wiek

Um RPG necessita de tratamento cinematográfico e enredo mirabolante para prender o jogador? Com *Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny*, fica claro que não.

Um dos poucos games que ainda insistem no formato SNES de ser está de volta ao PS2 trazendo sua estranha magia, típica da era 16 bits.

O jogo retrata a história de duas crianças órfãs, Felt e Viese, que são adotadas por um vilarejo em que todos os seus habitantes são alquimistas, ou seja, têm o poder de transformar objetos da natureza em inúmeras coisas. Tudo começa quando Viese consegue seu diploma de graduação ao mesmo tempo em que Felt tem a certeza de que o seu destino é ser um guerreiro. Após um grande tremor em Eden, a ilha suspensa em que vivem, algumas partes desse local desaparecem como um passe de mágica. Por conta desse estranho acontecimento, os dois amigos são separados pelo destino: Felt descobre que é o escolhido pela espada Azure Azoth para investigar o mundo paralelo de Belkhyde, e Viese é selecionada para defender Eden de possíveis ataques de inimigos desconhecidos.

Esse conceito duplo, com storylines diferentes integrados pelos protagonistas, cria um forte sentimento de cooperação no novo RPG da Nippon Ichi: às vezes Felt necessitará de certo item para avançar em seu caminho e somente Viese poderá criá-lo.

Falando em criação de itens, esse sistema se manteve intacto em comparação ao primeiro *Atelier Iris*. Coletar e misturar matérias-primas, como terra, água, fogo, pedra, metal, aroma e outros elementais espalhados pelo cenário, são imprescindíveis para obter novas magias, armas e poções.

Os gráficos continuam cativantes, com personagens bem detalhados e em alta resolução (os cenários ainda são extremamente borrados) e as batalhas, mesmo fáceis e repetitivas, são divertidas.

No final das contas, *Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny* não trás nada de novo ao badalado mundo dos RPGs, mas consegue agradar como poucos.

**PROS**

- Estilo gráfico único
- Personagens bem construídos
- Alquimia de elementais

**CONTRAS**

- Visual simples para os padrões atuais
- Batalhas com pouca profundidade

**NOTA** 7,5

**NO MESMO ESTILO**  
Final Fantasy XII, Suikoden V, Grandia III

# King of Fighters Maximum Impact 2

por Allan André



A série *King of Fighters* já não é mais a mesma. Um dos maiores nomes entre os games de luta do século XX se rendeu às tendências mercadológicas e migrou para o universo 3D. Até aí, tudo bem. O problema está em como a turma de Kyo e Iori foi inserida no jogo. A segunda versão de KOF em terceira dimensão sofreu uma espécie de "lekkenização", a começar pela apresentação. A impressão é de que se trata de outro game.

Ideologias a parte, *KOF Maximum Impact 2* mescla bem a jogabilidade consagrada com os ombros característicos dos games 3D, características que trazem consigo um contra: jogadores experientes correm o risco de perder para novatos que apertam qualquer botão desenfreadamente, como em *Tekken* e *Dead or Alive*.

KOF passa por uma fase delicada. No Ocidente, a mesma versão será lançada como *KOF 2006*.

- SNK Playmore
- SNK Playmore
- PS2
- Luta
- 2
- www.snkplaymore.co.jp/

**NOTA** 6,0

# 2006 FIFA World Cup

por Fernando Wiek



- Electronic Arts
- Electronic Arts
- PS2, PSP, PC, X360, GC
- Esporte
- 8
- esports2006fifa.worldcup.com

**NOTA** 8,0

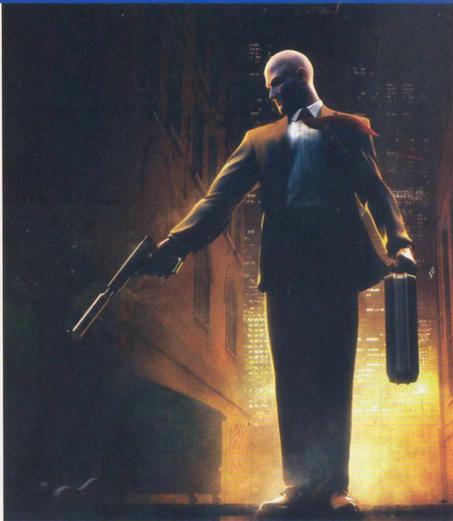
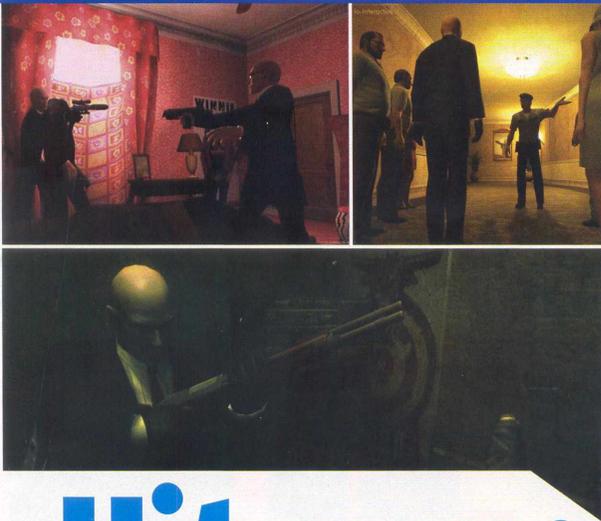
O jogo oficial da FIFA vem crescendo a cada nova versão, isso é inegável. Com 2006 FIFA World Cup, a série atinge o seu auge.

A jogabilidade foi claramente inspirada (para não dizer copiada) de seu maior concorrente, *Winning Eleven*. A tática da EA pode ser apelativa, mas trouxe um grande acréscimo ao título.

2006 FIFA World Cup é uma edição especial voltada exclusivamente para a Copa do Mundo, portanto nada de clubes. Alguns modos interessantes, como o *Global Challenge*, em que você tem de encarar diversos desafios – virar o jogo contra uma seleção faltando 15 minutos para o término da partida, por exemplo –, fazem essa carência passar despercebida.

Além da Copa do mundo, é possível disputar as eliminatórias de todos os continentes em uma grande epopeia até a final do Mundial.

Se não fosse a física da bola, que ainda precisa de alguns ajustes, os grandes loadings e os goleiros com movimentos artificiais, FIFA estaria a par com WE. Acredite se quiser.



# Hitman: Blood Money

**Topa tudo por dinheiro** por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ A idéia de um game de furtividade que pode ser zerado rapidamente se você sair correndo conforme atrai em todo mundo, mas que requer diversas tentativas quando jogado da maneira furtiva que propõe, é péssima. Mesmo assim, a franquia Hitman faz assassínatos discretos parecerem tão elegantes que você não se importa em ficar tentando a mesma coisa várias vezes para captar o melhor momento, o melhor trajeto, a melhor tática. É um game que faz você se sentir apenas OK quando sai matando todos a esmo, mas um verdadeiro profissional quando orquestra tudo para parecer um trágico acidente (como uma jacuzzi que desmorona ou uma churrasqueira que explode em uma festa de aniversário).

Hitman: Silent Assassin foi uma grande melhora em relação a Hitman: Codename 47, exclusivo para PC. A terceira parte, Contracts, parecia mais uma expansão do que uma seqüência. Ainda bem que não será preciso se preocupar com isso virando regra, pois Hitman: Blood Money acrescenta três atributos que o transformam em uma continuação de verdade: dinheiro, notoriedade e exposição.

Como é tradicional na série, Blood Money lista estatísticas, como tiros disparados, corpos encontrados etc. Os games anteriores usavam esses dados para dar uma nota à sua performance, mas Blood Money os usa para determinar quanto você receberá pela missão. Isso transforma o dinheiro em uma mecânica de pontuação, além de uma ferramenta para melhorar suas armas e equipamentos. É muito legal pegar as modestas pistolas do agente 47 e incrementá-las com um silenciador e uma mira telescópica.

Por outro lado, você precisa administrar o dinheiro cuidadosamente, pois somente com ele é possível encobrir seus passos. Com o novo sistema de notoriedade, caso você exploda um restaurante (matando 28 pessoas no processo) e apareça nas câmeras de segurança do local, será mais difícil usar um disfarce na próxima missão, a não ser que você suborne civis e policiais para diminuir sua notoriedade e sua chance de ser reconhecido. Mas fique tranqüilo. Se toda essa idéia parecer intimidante para você, o

novo modo rookie elimina essa característica.

A maior novidade que Blood Money traz à série é o uso de locações com multidões. Antes, as missões ficavam em áreas isoladas, mesmo que houvesse gente concentrada perto do alvo. Desta vez, há missões em locais como cassinos e até durante o Mardi Gras, o carnaval de Nova Orleans. A inclinação das fases a popular as áreas com inocentes resulta em missões muito mais interessantes. É uma coisa cumprir sua tarefa na Sibéria, mas fica diferente em uma atração turística lotada.

A combinação das multidões com o uso criativo de objetos comuns faz com que os assassínatos sejam mais complexos e interessantes. Substitua uma arma cenográfica por uma verdadeira em uma ópera, e a platéia não saberá que está testemunhando um assassínio real.

Esses acréscimos, somados a pequenos ajustes na jogabilidade, fazem de Blood Money uma boa continuação. É uma pena que haja retrocesso no sistema de save. Os anteriores limitavam o número de saves de acordo com a dificuldade. Blood Money apaga esses saves quando você sai do jogo. Ou seja, se você parar no meio de qualquer missão, desligar o console e correr para salvar seu gato suicida, irá precisar recomençar a missão quando o felino estiver em segurança. Além disso, a inteligência artificial precisa de melhorias e geralmente é implacável demais (se você for visto por apenas um cara, todos os inimigos da fase saberão da sua presença).

Mesmo assim, Hitman: Blood Money tem um lugar único entre Splinter Cells e Metal Gears.

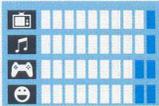
lo Interactive  
 Eidos  
 PS2, Xbox, X360, PC  
 Ação  
 1  
 www.eidos.com

## PRÓS

- O sistema de dinheiro e de popularidade é muito interessante
- Os cenários com multidões exigem novas (e divertidas) estratégias
- Game elegante, que esbanja estilo

## CONTRAS

- Mesmo com o modo rookie, o game espanta jogadores mais casuais
- O sistema de saves não é inteligente
- A inteligência artificial precisa de ajustes



**NOTA** 8.5  
 NO MESMO ESTILO  
 007: Everything or Nothing, Splinter  
 Cell: Chaos Theory, Psi-Ops: The  
 Mindgate Conspiracy

## A MAIOR NOVIDADE QUE BLOOD MONEY TRAZ À SÉRIE É O USO DE LOCAÇÕES COM MULTIDÕES



# ILUSTREVISITANTE

## Richard Rouse III, o criador de *The Suffering*, em território tupiniquim

por Henrique de Breia e Szolnok

É difícil segurar a empolgação com a notícia de que um renomado gamedesigner vem ao Brasil. Richard Rouse III, da Midway, foi convidado para vir ao país dar uma palestra sobre games, em uma exposição da faculdade FAAP. Richard foi o criador da série *The Suffering*, pela empresa Surreal Software, trabalhou em *Drakan: The Ancients' Gates* e agora é um dos principais responsáveis por todos os projetos feitos pelos estúdios da Midway, a distribuidora de *Mortal Kombat*. Além disso, virou referência nos cursos de games com o livro *Game Design: Theory & Practice*, uma das poucas obras sobre o assunto. Esbanjando conhecimento e simpatia, Richard cedeu, com exclusividade, uma entrevista para a *PSWorld*.

**PSWorld** | O que você faz na Midway, no momento?

**Richard Rouse III** | Meu título oficial é diretor de gamedesign. Visito as equipes e dou uma opinião externa sobre os projetos.. Esses times têm autonomia sobre o que estão fazendo. Também organizo, a cada seis meses, uma espécie de seminário criativo, no qual nós reunimos todos os designers da Midway para falar sobre design de games e tecnologia. Em resumo, ajudo os diretores de criação e os designers-chéfs das equipes.

**PSW** | Como você começou a trabalhar com games?

**RR** | Sempre quis fazer games, desde que era pequeno. Quando entrei para a faculdade, comprei meu primeiro Macintosh e comecei a trabalhar em alguns projetos por conta própria. Durante o curso, descobri que dois estudantes haviam começado uma empresa de games em Chicago, a Bungie (produtora de Halo). Sabia que eles tinham feito o meu curso e que estavam trabalhando em vários projetos, então mandei uma carta. Eles responderam "claro, temos algumas coisas aqui que você poderia fazer".

Eles tinham um projeto abandonado que eu adotei. Acabei o transformando no meu primeiro game, o *Odyssey*. Foi muita sorte tê-los conhecido naquela época, na qual você podia fazer um game com apenas um designer, um programador e alguns artistas.

**PSW** | Há algum diretor de filme ou de game que você usa como referência?

**RR** | Depende do projeto. Para *The Suffering*, foi [o filme] *O Iluminado*. Queríamos fazer um game de horror que não fosse igual aos que já tinham sido lançados. Tínhamos a ideia de fazer um game de horror em uma prisão, mais realista, o que era uma direção mais original. A versão japonesa de *O Chamado* foi outra fonte de inspiração, assim como *O Bebê de Rosemary*, alguns de Hitchcock, como *Os Pássaros* ou *Psicose* e outros filmes, mas *O Iluminado* era nossa maior referência de abordagem séria sobre o terror e a loucura, os temas que estávamos explorando.

Muita gente pensou em [no game] *Silent Hill*, mas estávamos tentando não fazer o que eles fizeram, então fomos buscar referências em outros lugares, além dos jogos. Buscar inspirações em filmes ou livros ou música ou o que quer que seja também pode levar a criações ótimas.

[Em survival horrors] há muito daquilo de você entrar em um lugar, a câmera está em uma posição fixa qualquer, e você toma um susto porque uma criatura pula de trás da câmera para cima do seu personagem. Para mim, isso sempre quebrou a sensação de imersão. Não faz sentido, pois ele poderia ter visto o que ia acontecer e eu não, por causa da posição da câmera. Quando se joga shooters, como *Half-Life*, não se tem esse tipo de problema. Então, não seria legal se fizéssemos um game com o controle de um shooter, mas um título de horror ao mesmo tempo?

**PSW** | Os games da série *The Suffering* trazem imagens ultraviolentas. Como você acha que os jogos influenciam os jogadores?

**RR** | Quando começamos a fazer *The Suffering*, pensamos “queremos fazer um game de horror adulto”, e a Midway aceitou um game proibido para menores. Foi ótimo poder explorar os aspectos que quiséssimos. Acredito que ver esse tipo de experiência ainda é uma válvula de escape para os jogadores. Eles podem visitar um local sinistro, o que não gostariam de entrar na vida real, e ver como é, na segurança de suas casas. Uma das razões pelo sucesso de *Grand Theft Auto* foi o fato de você ter uma rica simulação de um ambiente no qual você pode fazer o que quiser. Quem não quer, de vez em quando, andar de carro pela calçada ou atropelar pedestres irritantes? Depois que você faz essas coisas, os policiais aparecem e você pensa “Opá! Policiais! Talvez eu consiga driblá-los!”, e assim segue. Matar a prostituta para roubar seu dinheiro depois que você fez sexo com ela não foi algo que eles planejaram, foi algo que surgiu da simulação. Ela tem mais dinheiro depois que esteve com você, e você a mata como um Orc em um game de fantasia, que tem moedas. Ou você vendeu alguma coisa para alguém e quer o item de volta. Você pode ficar malvado e matá-lo, mas haverá consequências se você não for cuidadoso ao fazê-lo. É como a vida real. Se você escolhe fazer essas coisas, outras coisas acontecerão. Se você optar por não fazê-las, talvez seja até mais fácil, pois a polícia não virá contra você.

**PSW** | Muitos games são aclamados por parecerem filmes de Hollywood, e há também filmes que são comparados com games. O que os games têm a ganhar dos filmes e vice-versa?

**RR** | Todas as formas de arte podem aprender e crescer ao adaptar outras mídias. Assim como você pode cruzar dois games que gosta para fazer um jogo novo, pode conseguir resultados mais interessantes se adaptar algo de outro meio. Hoje, por exemplo, o uso de câmera lenta em games parece até exagerado, mas foi uma técnica que saiu do cinema, foi aplicada às partes interativas dos jogos e os deixou mais interessantes. Se você integrar essas técnicas a um ambiente interativo, os resultados podem ser interessantes.

As pessoas geralmente pensam que, para se fazer um game cinematográfico, é preciso abarrotá-lo de vídeos. *Half-Life* não tira o controle do jogador em nenhum momento, e você se sente mais envolvido, como se estivesse dentro de um filme, e não assistindo a um. Muita gente elogia *Half-Life* por sua história, mas se você parar para pensar é uma idéia muito simples – aliens invadiriam a base, o exército se vira contra você e você precisa visitar o planeta alienígena. A maneira com a qual eles contam [a história], através desses eventos durante o jogo, é que fez o título ser tão atraente. Você pode inovar especificamente na história que está contando, ou na maneira com a qual você a narra, e ambos podem gerar bons resultados.

**PSW** | Qual a sua opinião sobre os filmes baseados em games, como *Tomb Raider* ou *Resident Evil*?

**RR** | Não vi nenhum deles.

**PSW** | *E Silent Hill*, o filme?

**RR** | Também não vi. As críticas que li foram de pessoas que não jogam, e todos reclamaram que era muito confuso. É algo que eu via funcionando como um filme, porque tem um estilo muito distinto. Às vezes, o problema de adaptar um game para os cinemas é que o game já é baseado em alguns filmes. *Tomb Raider*, por exemplo, é claramente *Indiana Jones*, com exceção de que você é uma mulher e de que você pode controlá-la. Isso é ótimo, eu amei o primeiro *Tomb Raider*, mas a sensação de poder realizar aqueles movimentos e se aventurar pelos cenários, quando você volta para o formato dos filmes, é perdida, e o que acaba sobrando é uma segunda geração de *Indiana Jones*.

**PSW** | E quanto aos games que são adaptações de filmes?

**RR** | Se você está trabalhando com a motivação certa e tem a liberdade e o tempo de que precisa, acho que dá para conseguir bons resultados. Hollywood constantemente adapta livros e, quando eles fazem isso, muitas vezes mudam significativamente para, por exemplo, caber em duas horas. Eles precisam contar a história, mas em uma mídia diferente. Acho que é a mesma coisa. Se você precisa adaptar o filme, mas precisa se ater apenas ao que há no filme, seguir cena por cena, está condenado ao fracasso. Mas você pode olhar para [os filmes] pensando “isso é um universo do qual posso tirar idéias e adaptá-las em um game”.

**PSW** | Considerando que os games evoluíram bastante em termos de técnica e narrativa, você não acha que a interação via um objeto de plástico é obsoleta? A Nintendo está tentando inovar nisso com o Wii.

**RR** | Não tenho problemas com o plástico [risos]. O que é interessante é que, na época dos filperamas, você podia fazer um sistema com um controle que era construído especificamente para seu jogo. Se você tinha um game de corrida, havia um volante. Foi isso que fez os arcades se diferenciarem dos sistemas caseiros.

O controle do Wii tem vários usos, você pode controlar um game de voo mexendo de uma certa maneira, pode movê-lo de tal forma para simular um laço [de cowboy] ou um martelo. É como se eles estivessem pegando os controles personalizados dos filperamas e os adaptando para os consoles domésticos de um jeito que funcione com vários tipos diferentes de jogos.

Designers sempre estão trabalhando com algum tipo de limitação. A Nintendo está tentando expandir essas limitações, mas, às vezes, se você diz para pessoas de criação “vá em frente, faça o que quiser”, eles não conseguem trabalhar. Algumas pessoas gostam de limitações, como um controle, ou algum tipo específico de tecnologia. Acredito que isso pode levar a bons resultados, quase tanto quanto “vá em frente e faça o que quiser”.

**PSW** | O que a Midway está preparando para a próxima geração?

**RR** | Tenho acompanhado bastante um projeto, *The Wheelman*, um tipo interessante de game híbrido que envolve *Vin Diesel* e está sendo desenvolvido juntamente com o filme. Não posso falar muito sobre ele, mas será lançado para os consoles da próxima geração.

**PSW** | Inclusive para o Wii?

**RR** | Eu... eu não sei!

**PSW** | É um console complicado [para receber adaptações], não é?

**RR** | É um console diferente. Vi um pouco sobre ele durante a E3 e acho que será capaz de competir com os outros, mesmo que seja mais limitado em termos de potência, memória e coisas do tipo. Mas é interessante. Certamente, os games que a própria Nintendo produzirão serão ótimos. Se os outros produtores não se dedicarem às mecânicas de controle, os games não sairão tão bem quanto os que receberem mais atenção.

**PSW** | *E Stranglehold*, como anda?

**RR** | É a primeira vez que John Woo e Chow Yun-Fat se reúnem depois de terem saído de Hong Kong, o que é empolgante para eles. Acredito que esse é um exemplo de game baseado em filme feito da maneira certa. Eles pegaram muito do estilo de John Woo e o adaptaram para a interatividade. Está ficando ótimo. John Woo está envolvido e tem dado várias sugestões para a equipe de produção, e é legal ter uma voz do exterior contribuindo com idéias. Pode ser muito produtivo, independentemente do projeto.

A exposição INOVA, realizada na Fundação Armando Álvares Penteado, a FAAP, em São Paulo, trouxe obras de arte interativas, criadas por meio de computação. A faculdade ofereceu também uma série de palestras, inclusive com Carlos Saldanha (o diretor de *A Era do Gelo* 1 e 2), Julius Wiedemann (editor mundial da editora Taschen) e Richard Rouse III, que falou sobre os aspectos cinematográficos dos games. Mais informações: [www.faap.br](http://www.faap.br). **PSW**



## PORTFÓLIO

**Odyssey: The Legend of Nemeis**  
Designer-chefe  
1995 | Mac

**Damage Incorporated**  
Designer-chefe  
1997 | Mac

**Drakan: The Ancients' Gates**  
Designer  
1993 | PC

**The Suffering**  
Diretor geral | Designer chefe | Escritor  
2004 | PS2, Xbox, PC

**The Suffering: Ties That Bind**  
Diretor de criação | Escritor  
2005 | PS2, Xbox, PC

Confira a entrevista na íntegra (oito páginas) no site da **PSWorld**: [www.revistaspw.com.br](http://www.revistaspw.com.br)

Você está em apuros com aquele chefe que se recusa a perder ou não consegue passar por uma fase complicada? Está precisando daquela dica salvadora? Quer saber onde estão os itens secretos? Confira as melhores trapaças para você detonar em seus jogos favoritos de PSone e PS2.

## DICAS PARA

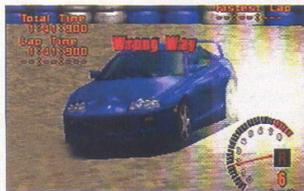
# PlayStation

### GRADIUS GAIDEN

#### Power-Ups

Durante o jogo, aperte rapidamente ↑, ↓, ←, →, ←, →, ✖. Este truque funciona apenas uma vez por fase.

### GRAN TURISMO



#### Seqüência bônus de FMV

Entre no modo arcade e termine em primeiro lugar em todas as pistas, inclusive nas pistas bônus, com qualquer carro. Isso deve ser feito nas classes A, B e C nos modos de dificuldade normal ou mais alta. Então uma opção "Staff Video" aparecerá abaixo do "Bonus Items".

#### Carro conceito Chrysler Copperhead

Adquira todas as medalhas de ouro nos testes para a licença classe B (B Class license test). Alternativamente, termine em primeiro no campeonato UK vs. US (UK vs. US championship).

#### Toyota TRD3000GT

Ganhe todas as medalhas de ouro no teste para a licença Classe A (A Class license test).

#### Nissan Nismo 400[R]

Conseguir todas as medalhas de ouro no teste para a licença Internacional A (International A license test).

#### Conserve memory card slots

Jogue o jogo no modo arcade, saia, então entre no modo simulation e salve o jogo. Fazendo isso, as informações dos modos arcade e simulation serão salvas juntas.

### GRAN TURISMO 2

#### Habilitar Mitsubishi 3000 GT LM Edition

Complete com Ouro todas as licenças de Classe C Internacional.

#### Habilitar Honda Del Sol LM Edition

Complete com Ouro todas as licenças de Classe B Internacional.

#### Habilitar Mitsubishi FTO LM Edition

Complete com Ouro todas as licenças de Classe A Internacional.

#### Habilitar Spoon Honda S2000

Complete com Ouro todas as licenças de classe B.

#### Habilitar Dodge Concept Car

Complete com Ouro todas as licenças A.

#### Superlicença

Basta completar as licenças A, B, Internacional A, B e C.

#### Final no Arcade Disk

Para ver os Créditos, ganhe todas as corridas no modo Gran Turismo League.

#### Corrida Secreta

Ganhe a Superlicença e você irá correr no Event Synthesizer no Gran Turismo League.

### GUN SUN OYOYO

#### Modo Hentai

Na tela de título, segure ●+ ✖ e aperte Start.

### GUNTUN WESTERN FRONT JUNE, 1994

#### Selecionar nível

Após chegar entre as 10 melhores pontuações e for escrever seu nome na tela de recordes, escreva "GUNTU".

### HARD BOILED

#### Seleção de fases

Na tela de texto na abertura do jogo, segure ↑ + ✖ + start e selecione Load Game.

#### Lutar com o segundo chefe

Habilite o código de seleção de fases e, então, segure L durante o Loading.

#### Lutar com o quinto chefe

Habilite o código de seleção de fases e, então, segure R durante o Loading.

### HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

#### Itens secretos

Recolha todos os feijões coloridos de cada categoria e confira um item especial que está atrás da fotografia (ela aparece em Hogwarts.)

50 feijões amarelos: Vassoura Nimbus 2000

70 feijões azuis: Luva para Quadribol

80 feijões verdes: Card

100 feijões vermelhos: Advanced Filipendo

### HARVEST MOON: BACK TO NATURE

#### Como Casar-se

Use a pena azul, comprada no supermercado, para propor casamento as garotas. Você só pode se casar se estiver com 80% da sua casa, duas camas e uma lareira. Depois é só mostrar a pena (apertando ■) para uma garota que esteja com o coração no canto da tela VERMELHO. A data será marcada e no dia você estará casado.

#### Power Fruit

Vá à base da montanha, onde está uma solitária

árvore grande. Olhe para ela e dê uma machadada. Ela falará com você e lhe perguntará se você realmente quer corta-lá. Diga não (selecione a segunda opção) e ela lhe dará uma "Power Fruit".

## HEART OF DARKNESS

### Cheat Menu

Para acessar o cheat, que abre todas as fases e seqüência de vídeo, desligue o console. Segure L1+L2+R1+R2 no controle 2 e ligue novamente. Com os botões pressionados, entre em Options e selecione Load Game.

## HELLO KITTY'S CUBE FRENZY

### Opção Bônus

Na tela principal, aperte rapidamente ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ↑. Você ouvirá um rugido estranho. Aperte Start para ver um menu secreto em que é possível ativar opções especiais.

## HOT SHOTS GOLF 2

### Reiniciar o jogo

Durante uma partida, aperte simultaneamente os botões L1+L2+R1+R2+Start+Select.

## IN THE HUNT

### Continues infinitos

Quando todos os seus continues acabarem e começar a contagem regressiva, aperte simultaneamente ▲ + Select + Start para ganhar mais 5 créditos. Faça isso quantas vezes for necessário.

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

### Jogue com o time Classic All Stars

Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre Exhibition Game e aperte ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖. Você ouvirá aplausos. Vá para a tela de seleção de times e segure L1 + R1. Assim você terá acesso ao time Classic All Stars.

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

### Cheat Menu

Para acessar o cheat, que abre todas as fases e seqüências de vídeo, desligue o console. Segure L1+L2+R1+R2 no controle 2 e ligue novamente. Com os botões pressionados, entre em Options e selecione Load Game.

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

### Jogar como Konami Man

Ilumine qualquer modalidade e aperte ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.

## INUYASHA

### Mudar a cor da roupa do personagem

Quando for escolher o personagem, coloque no cursor sobre a foto dele e aperte ▲.

### Dê mais combos

Chegue perto do inimigo e não pare de apertar ▲ ou ●.

## IRON AND BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT

### Habilitar Minion Of Chaos

Na tela de seleção de personagens, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + ✖.

### Habilitar Minion Of Order

Na tela de seleção de personagens, aperte ← + ■, → + ●.

### Habilitar Lord Of Chaos

Na tela de seleção de personagens, gire o direcional meia volta para ← começando de cima e então aperte ▲ + ✖.

### Habilitar Strahd:

Na tela de seleção de personagens, gire o direcional uma volta para ← começando de cima e então aperte R1, R2, L2, L1.

## J-LEAGUE JIKKYOU WINNING ELEVEN 2000

### All-Stars Team

Vença a Konami Cup.

### Masters Cup Competition

Vença a J-League na full session ou half session.

### World e Dream Team Japan

Vença a Yamazaki Nabisco Cup em qualquer dificuldade.

## J-LEAGUE WINNING ELEVEN 3

### Extra Time do Roma

Vença a Copa do Mundo com o Roma na dificuldade hard.

## JUMPING FLASH!

### Poder Extra

Depois de finalizar o jogo, vá para a tela de seleção de estágios. Passe por todas as fases até encontrar a palavra "Extra". Reinicie o jogo e você será capaz de saltar três vezes mais.

### Nuvens Rápidas

Na tela de título, segure L1+L2+R1+R2 e aperte ↑.

### Seleção de Fases

No menu principal, aperte ↑, ↓, ↓, ↓, ✖, ✖, ✖, ✖, ←, →, →, ✖, ✖, ▲. Se tudo correr bem, o menu ficará vermelho. Agora aperte Start e escolha a fase desejada.

## JUNGLE BOOK: RHYTHM N' GROOVE

### Todos os personagens

Complete o modo Story em qualquer dificuldade.

### Dificuldade Crazy

Complete o modo Story na dificuldade Expert.

## JURASSIC PARK - THE LOST WORLD



### Jogar com Hunter

Entre com o password ■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖. O jogo começará, mas os efeitos sonoros estarão desligados. Ligue os sons em Sound Effect, depois entre no jogo novamente.

### Jogar com Human Prey

Entre com o password ▲, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖.

### Jogar com Raptor

Entre com o password ■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖.

### Jogar com T-Rex

Entre com o password ▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖. O jogo começará, mas os efeitos sonoros estarão desligados. Ligue os sons em Sound Effect, depois entre no jogo novamente.

### Começar com 59 vidas

Na tela "Press Start", aperte ▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ■, ▲, ✖, ●. O jogo começará, mas os efeitos sonoros estarão desligados. Ligue os sons em Sound Effect, depois entre no jogo novamente.

### Vida Extra

No começo da primeira fase, em vez de correr para a direita, vá para a esquerda. Você localizará uma vida extra. Toda vez que você morrer nesta fase, será possível recolher novamente a vida.

### Invencibilidade

Na fase Human Prey ou Hunters, mantenha os botões L1 + ✖ pressionados e então pule e atire. A invencibilidade funciona apenas quando você estiver voando.

## KAGERO - THE SHADOW PRISON

### Sound test

Na tela de título, pressione R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. Então, uma opção "Sound Test" irá aparecer na tela "Mode Select".

## KENSEI: SACRED FIST

### Opção Secreta

Com a tela pausada, aperte Start e depois L1. O menu de pausa fica invisível e uma nova opção surge na tela.

## KILEAK THE DNA IMPERATIVE

### Invencibilidade (Versão japonesa)

Na tela do título, pressione **▲, ▲, ←, →, ■, ■, ■, Select, L1, L2, R1, R2, ▲, ▲, ←, →, ■, ■, ■, Select, L1, L2, R1, R2, ▲, ▲, ←, →, ■, ■, ■, Select, L1, L2, R1, R2**. Se fizer corretamente, o fundo irá mudar de cor.

## KLONOA VOLEI

### Todos os personagens secretos

Para obter todos os personagens, zere o jogo com todos eles. Estarão disponíveis os dois subchefes e os dois chefes.

## KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

### Seleção de fases

Complete o jogo e retorne à tela de título. Agora, escolha "Continue" e selecione "Vision Clear".

### Fase bônus (Balue's Tower)

Resgate todos os 72 Phantomilians.

### Teste de música

Vença o jogo Balue's Tower. Então, na tela de seleção de fases, selecione a opção "Music Test".

### Controlar a tela de título

Aperte L2 ou R2.

## KNOCKOUT KINGS

### Ganhe energia

Quando você derrubar seu adversário, fique apertando **→ + ●** rapidamente para aumentar sua energia.

### Energia extra

Durante o modo Career, segure L1 + R1 + L2 + R2 quando, entre as lutas, você tiver de escolher entre socar o saco pesado ou o rápido. Você ganhará de dois a oito pontos dependendo de quanto tempo segura os botões.

### Jogue com um Urso

No menu principal, aperte **→, ← + ■, → + ▲, → + ●, → + ✖**. Selecione qualquer lutador.

### Lutadores SD (superdeformed)

No menu principal, aperte **← + ●, ← + ▲, ← + ■, ← + ✖**.

## KRAZY IVAN

### Seleção de fases

Na tela de seleção de fases, com o globo, coloque o cursor sobre a Rússia e aperte **→**. Segure **✖ + ↓/←** antes do plano de missão aparecer.

### Final verdadeiro

Na fase final (Japão), quando o escudo do gerador explodir, ande para o centro da explosão para encontrar uma fase extra e o final verdadeiro do jogo.

## LIBERO GRANDE

### Personagens secretos

#### Gregorio Zonaras

Complete o ARCADE MODE na dificuldade Normal.

#### Arnoid Lang

Obtenha mais de 8000 pontos no modo CHALLENGE 9.

#### Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, Gerald Wells

No modo Normal, complete a INTERNATIONAL CUP com todos os países.

#### Ruprecht Goes

Habilite as três últimas opções no modo CHALLENGE 9.

#### David Magellan

Tenha mais de 1150 pontos em todos os modos no CHALLENGE 9.

#### Maurice Poulenc

No modo VS CPU, obtenha uma pontuação total acumulada de 100 com qualquer time.

## LIVE WIRE

### Seleção de Fases

Na tela de seleção de fases para os mundos, pressione **▲** e faça a seguinte seqüência: **←, ↓, ↑, →, ←**. Solte **▲** e use **↓** ou **↑** para escolher uma nova fase inicial. Aperte Start para entrar no mundo escolhido.

## LMA MANAGER

### Cura em um dia

Entre com Witch Doctor no lugar do seu nome.

### Altas avaliações

Coloque the best no lugar do seu nome. Todas as avaliações estarão entre 95% e 98%.

### Dinheiro

Coloque King Midas no lugar do seu nome.

### Construa estádio em um dia

Coloque "quick dry cement" no lugar do seu nome. Se tudo correr bem, você escutará o som de uma multidão torcendo por você.

### Vença o jogo

Coloque Ivor Invincible no lugar do seu nome. Automaticamente você vence o jogo.

## MAD STALKER

### Todos os robôs no modo Story

Na tela de título, aperte **↑, ↓, ←, →, ✖, ●**.

### Todos os robôs no modo Versus

Depois de habilitar os robôs no modo Story, volte à tela de título e aperte **↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ✖, ●**.

## MADDEN NFL '97

### Menu Secreto

Segure **↓ + L1 + L2 + R1 + R2** durante o jogo do até aparecer um menu diferente com muitas opções especiais.

### Vídeo Extra

Na mesma tela da dica anterior, segure apenas R2 para curtir uma animação que foi escondida pela equipe produtora do jogo.

## MAGIC CARPET

### Modo Cheat

Na tela de opções, aperte **▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■**.

Depois de habilitar o modo Cheat, use os seguintes comandos:

Todas as feitiços: pause o jogo e aperte **▲**.

Aumentar mana: pause o jogo e aperte **■**.

Completar fase: pause o jogo e aperte **●**.

## MARVEL SUPER HEROES

### Jogue com Dr. Doom

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade (pode usar continue também). Depois, selecione o Arcade Mode e confirme se o cursor está sobre Spiderman. Pressione **↓, ↓** segurando o último comando. Imediatamente pressione e segure o chute fraco. Ainda com **↓** e chute fraco segurados, pressione e segure chute médio e também o chute forte.

### Jogue com Thanos

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade (pode usar continue também). Depois selecione o Arcade Mode e confirme se o cursor está sobre Spiderman. Pressione **↑, ↑**, segurando o último comando. Imediatamente pressione e segure soco forte. Ainda com **↑** e soco forte segurados, pressione e segure soco médio e também o soco fraco.

### Jogue com Anita

Para jogar com Anita, entre com os códigos de jogar com Thanos ou Dr. Doom e então volte para a tela de seleção de personagens. Agora pressione **↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑**. Continue segurando esse último comando enquanto pressiona e segura os socos fraco, médio e forte, nessa ordem.

### Sem piedade

Após vencer o oponente, aperte Select para continuar batendo nele.

### Segunda Roupa

Em qualquer personagem, segure **↑** (se o personagem desejado estiver na coluna de cima) ou **↓** (se estiver embaixo) por três segundos. Então aperte qualquer botão para selecioná-lo.

## Provocação

Durante a luta, faça ↓, ↓, Select para provocar o oponente.

## Abóboras Assassinas

Quando estiver usando Reality Gem, aperte Select o seu personagem lançará abóboras.

## MARVEL VS CAPCOM EX EDITION

### Jogue com Onslaught

Para jogar com o chefe final do jogo, derrote-o uma vez no modo Arcade Battle. Depois, em qualquer modo de jogo, vá até o Wolverine e aperte para ↓.

### Escolha Dark Zangief

Deixe o cursor de seleção sobre Zangief na tela de seleção de personagens. Segure Select e aperte qualquer botão de soco ou chute.

### Escolha Evil Ryu

Para jogar com Evil Ryu logo de início, sem precisar fazer o comando de transformação durante a luta, deixe o cursor de seleção sobre Ryu na tela de seleção de personagens e segure Start. Então, pressione L1 e R1. Funciona em qualquer modo de jogo.

### Escolha Gold War Machine

Termine o jogo com o War Machine comum, então pressione ↑ em Zangief.

### Escolha Liliith

Para jogar com a moça, termine o jogo com Morrigan. Então pressione, na tela de seleção de personagens, ↓ com o cursor em War Machine.

### Escolha Orange Hulk

Para jogar com ele, termine o jogo com o Hulk convencional e pressione ↑ com o cursor em Ryu, na tela de seleção de personagens.

### Escolha Red Venom

Termine o jogo com Venom e pressione ↑ em Chun-Li.

### Escolha Rill

Para comandar a filha do Dr. Light, termine o jogo com Megaman e, na tela de seleção de personagens, pressione → em Megaman.

### Escolha Shadow Lady

Termine o jogo com a Chun-Li e na tela de seleção de personagens pressione ↓ com o cursor em Gambit.

### Estágio Secreto

Primeiro selecione Spider-Man ou Venom como seu personagem. Durante a luta, execute um Web Throw e jogue seu oponente para o lado direito duas vezes. Quando seu oponente for arremessado pela segunda vez, a parede irá se quebrar revelando o clássico estágio de E. Honda, de Street Fighter 2.

## MARVEL VS. STREET FIGHTER



### Mudar a cor do personagem

Escolha seu personagem pressionando Chute Fraco ou Soco Fraco.

### Opções bônus para a versão japonesa

Termine o game sem perder nenhum round. Então, opções extras irão aparecer no options menu, incluindo aumento de velocidade para oito estrelas e barra de combo cheia.

### Jogue com Armored Spiderman

Coloque o cursor sobre Spiderman na tela de seleção de personagens e então segure Select e pressione qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Shadow Charlie

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Dhalsim, segure Select e pressione qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Evil Sakura

Coloque o cursor sobre Hulk na tela de seleção de personagens e então segure Select e aperte qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Hulk cinza

Faça o truque para jogar com Evil Sakura e escolha Hulk como seu parceiro.

### Jogue com Mech Zangief

Coloque o cursor sobre Blackheart na tela de seleção de personagens e então segure Select e aperte qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Mephisto

Coloque o cursor sobre Omega Red na tela de seleção de personagens e então segure Select e aperte qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com U.S. Agent

Coloque o cursor sobre Vega na tela de seleção de personagens e então Select e segure qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Cyber Akuma (versão americana)

Termine o game com qualquer personagem sem pegar nenhum continue. Então, na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Akuma, aperte Select, Select, Select, Select, Select, segure o último comando e aperte qualquer botão de soco ou chute.

### Jogue com Apocalypse (versão americana)

Termine o game com qualquer personagem sem pegar continue. Então, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Akuma, pressione Select, Select, Select, Select, Select, segure o último comando e pressione qualquer botão.

### Jogue com Mech-Gouki (versão japonesa)

Termine o game com qualquer personagem. Então entre na tela de opções e selecione "Same Character Mode". Depois, na tela de seleção de personagens no modo arcade ou versus, coloque o cursor sobre Gouki (Akuma), segure Select e pressione qualquer botão de soco ou chute e selecione Gouki novamente e pressione qualquer botão de soco ou chute.

### Cheat mode

Coloque o cursor sobre Options no menu principal e pressione rapidamente R1, ●, ←, ▲, ▲.

### Cheat Menu para a versão japonesa

Na tela do menu principal, pressione rapidamente L1, ✖, ←, ■, ■.

### Ex Options

Para acessar as opções EX, coloque o cursor sobre Battle Mode e rapidamente pressione L1, ✖, ←, ■, ■. Se funcionar, irá para a tela EX OPTIONS, em que você poderá mudar a velocidade de recuperação de energia, a duração da barra de super e escolher se quer 1P ou 2P para ser controlado pelo computador.

### Jogar com o mesmo personagem (versão japonesa)

Termine o game com qualquer personagem. O mesmo personagem deverá ser escolhido por ambos os jogadores na tela de seleção de personagens.

### Trocar de personagem antes da luta

Selecione seus personagens e então segure L1 + L2 + R1 + R2 antes de a tela "Now Loading" aparecer. Então, quando a luta começar, o segundo personagem que você escolheu será o lutador inicial.

### Explodir Dan

Segure o botão de soco fraco após selecionar Dan como seu primeiro personagem. Então, solte o botão após a palavra "Fight" desaparecer.

### Pulo quádruplo para Norimaro

Selecione Norimaro e segure chute fraco + soco médio + chute forte na tela de VERSUS até o round começar. Norimaro poderá saltar quatro vezes mais alto.

### Velocidade do jogo mais rápida

Selecione qualquer personagem e segure chute fraco + chute médio + chute forte até a palavra "FIGHT" desaparecer.

### Mudar ordem dos personagens na tela de versus

Pressione soco fraco + soco médio + soco forte.

## DICAS PARA



### MAFIA

#### Modo Race

Complete todas as missões no modo story para liberar o modo Race.

#### Veículo Bigfoot no modo FREE RIDE

Vença todas as corridas no modo championship para ligar o Bigfoot no modo free ride.

### MADAGASCAR

#### Seleção de estágios

Durante o jogo, pressione R1, R1, ●, L2, L1, ✖, ▲, R1, ▲.

#### Invencibilidade

Durante o jogo, pressione ↑, ↓, ✖, ✖, R1, L1, R2, L2, ▲, ■, ●.

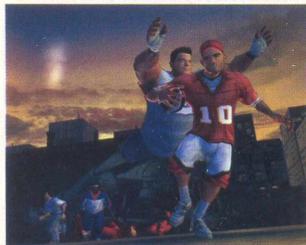
#### Todos os power-ups

Durante o jogo, pressione ●, ✖, ✖, ●, ▲, L1, ■, R1, L1.

#### Mini-game Bird Flying

Durante o level 3, vá até a entrada do metrô à direita da casa de jogos de arcade.

### NFL STREET 2



#### Turbo infinito

Entre com o código "NozBoost" no formulário.

#### Velocidade

Entre com o código "GottaBDSHoes" no formulário.

#### Pegar

Entre com o código "MagnetHands" no formulário.

#### Derrubar

Entre com o código "BlastTackle" no formulário.

#### Salto fraco e movimentos-O

Entre com o código "CementShoes" no formulário.

#### Melhorar o GameBreaker 1x

Entre com o código "lXGBcraz" no formulário.

#### Melhorar o GameBreaker 10x

Entre com o código "XxGBcraz" no formulário.

#### Piorar no quesito Fumble

Entre com o código "GlueHands" no formulário. Durante as partidas, não acontecerão os fumbles (jogador perder a posse da bola).

#### Modo Ants

Entre com o código "RuinedPicnic" no formulário.

#### Modo All chains

Entre com o código "TrickydOut" no formulário.

#### Fumble frequentes

Entre com o código "GreasedPig" no formulário. Durante as partidas, toda vez que o jogador com a posse da bola for atingido, ele perderá o controle dela.

#### First Downs em 10 jardas

Entre com o código "FirstFirst" no formulário.

#### Sem first downs

Entre com o código "NoChains" no formulário. Durante a partida, o jogador terá apenas 4 down para chegar à end zone.

#### Bola grande

Entre com o código "BIGPig" no formulário.

#### Jogadores pequenos

Entre com o código "Shrunken" no formulário.

#### Personagens de tamanhos diversos

Entre com o código "SighsMatters" no formulário.

#### Sem texturas

Entre com o código "BloominGroup" no formulário.

#### Campo EA

Entre com o código "EAField" no formulário.

#### Time AFC North All-Stars

Entre com o código "NAOFRCTH" no formulário para liberar o time AFC North All-Star.

#### Time AFC East All-Stars

Entre com o código "EAASFCT" no formulário para liberar o time AFC East All-Star.

#### Time AFC South All-Stars

Entre com o código "SAOFUCTH" no formulário para liberar o time AFC South All-Star.

#### Time AFC West All-Stars

Entre com o código "WAEFCT" no formulário para liberar o time AFC West All-Star.

#### Time NFC North All-Stars

Entre com o código "NNAS66784" no formulário

para liberar o time NFC North All-Star.

#### Time NFC East All-Stars

Entre com o código "NNOFCTH" no formulário para liberar o time NFC East All-Star.

#### Time NFC South All-Stars

Entre com o código "SNOFUCTH" no formulário para liberar o time NFC South All-Star.

#### Time NFC West All-Stars

Entre com o código "ENASFCT" no formulário para liberar o time NFC West All-Star.

#### Time Reebok

Entre com o código "Reebok" no formulário para liberar o time Reebok.

#### Time Xzibit

Entre com o código "TeamXzibit" no formulário para liberar o time Team Xzibit.

#### Jogue com Andre 3000

Entre com o código "Andre 3000" no formulário para liberar Andre 3000.

#### Jogue com Ludacris

Entre com o código "Ludacris" no formulário para liberar Ludacris.

#### Campo Gridiron

Entre com o código "GRIDIRONPRK" no formulário para liberar o campo Gridiron.

#### Campo Gridiron e time NFL Legends

Entre com o código "strzmkrzy" no formulário para liberar o campo Gridiron e o time NFL Legends.

#### Time NFL Legends

Vá até todos os cenários da EA (onze no total). Em cada campo, faça uma jogada Hot Spot. A mensagem "You have earned [nome do jogo]" aparecerá. Após fazer a jogada, o jogador estará disponível. Após você liberar o último jogador, a mensagem "Congratulations you have earned the NFL Legends team" aparecerá. O time NFL estará disponível. Veja como, onde e qual personagem deve ser liberado:

**Anthony Munoz:** The Cage

**Bo Jackson:** Sportsplex

**Chris Carter:** The Alley

**Darrell Green:** The Backlot

**Jack Lambert:** Royal Park

**Joey Browner:** The Dig

**Mean Joe Greene:** The Tracks

**Mike Singletary:** Second St. Station

**Randell Cunningham:** Imperial Tower

**Sterling Sharpe:** The Aqueduct

#### Dinheiro extra

Tenha um arquivo de save dos jogos NFL Street, Madden NFL 2005, NBA Live 2005, NCAA Football 2005, Need For Speed: Underground 2, SSX 3, NBA Street: Volume 2 ou GoldenEye: Rogue Agent em seu memory card para receber 25,000 créditos extras.

## NCAA MARCH MADNESS 06

### Modo de trapaça

Selecione "My NCAA". Selecione o ícone "Cheat Codes" e entre com um dos códigos a seguir para acionar a trapaça correspondente:

### Todos os times históricos

Entre com o código "PSDF9078VT" para liberar todos os times históricos.

### Calçado Air Jordan III

Entre com o código "39N56BXC4S" para liberar os calçados Air Jordan III.

### Calçado Air Jordan One

Entre com o código "29J UWAS44L" para liberar o calçado Air Jordan One.

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



### Estágio especial 3D Prince Of Persia

Inicie um novo game e fique no balcão. Segure L3 e pressione rapidamente ✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●. Você entrará no primeiro estágio do jogo Prince of Persia original, mas com gráficos 3D. Nota: Não há outro estágio. Quando você encontrar a espada e a imagem dos desenvolvedores do jogo, será o final do estágio e do minigame.

### Prince of Persia clássico

Termine o game para ativar o Prince of Persia clássico.

### Senhas dos estágios

Senhas especiais para jogar os estágios do Prince of Pérsia clássico.

| Estágio           | Senha  |
|-------------------|--------|
| 2                 | KIEJSC |
| 3                 | VNNNPC |
| 4                 | IYVPTC |
| 5                 | RWSWWC |
| 6                 | GONWUC |
| 7                 | DEFNUC |
| 8                 | SVZMSC |
| 9                 | DBJRPC |
| 10                | MZFYSC |
| 11                | BRAYQC |
| 12                | UUGTPC |
| Batalha com Jafar | LRARUC |

## PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

### Restaurar os sand slots

Durante o jogo, segure L3 e pressione rapidamente ●, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ▲, ▲.

### Galeria de ilustrações

Complete o jogo para liberar a galeria de ilustrações.

### Final alternativo

Complete o jogo com os 9 Life Upgrades para ver um final alternativo.

## PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

### Arma secreta (Chainsaw)

Pause o jogo e pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

### Arma secreta (Baby Rattle)

Complete o game na dificuldade Easy. Inicie uma nova partida, pause o game e pressione ←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ●, ↑, ↓.

### Arma secreta (Telephone)

Complete o game na dificuldade Normal. Inicie uma nova partida, pause o game e pressione →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ●, ■, ■.

### Arma secreta (Swordfish)

Complete o game na dificuldade Hard. Inicie uma nova partida, pause o game e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

### Galeria de vídeos

Complete o jogo para liberar a galeria de vídeos.

### Recompensas do Sand Gate

Desative o número indicado de Sand Gates para receber a recompensa correspondente:

| Recompensa               | Número de Sand Gates |
|--------------------------|----------------------|
| Quarto Sand Tank         | 1 Sand Gate          |
| 100 Créditos             | 2 Sand Gates         |
| Técnica Eye Of The Storm | 3 Sand Gates         |
| Quinto Sand Tank         | 4 Sand Gates         |
| 150 Créditos             | 5 Sand Gates         |
| Técnica Winds Of Sand    | 6 Sand Gates         |
| Sexto Sand Tank          | 7 Sand Gates         |
| 200 Créditos             | 8 Sand Gates         |
| Técnica Sand Storm       | 9 Sand Gates         |

## NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL

### Modo de trapaças

Entre no modo Fight To The Top, escolha "Edit Driver" e entre com um dos nomes a seguir no formulário para ativar a trapaça correspondente:

### Todos os bônus

Entre com o nome "Gimme Gimme" para liberar todos os bônus.

### Aumento no prestígio

Entre com o nome "MeMyself AndI" para receber 2.000.000 pontos de prestígio.

### Pontos de prestígio ao máximo

Entre com o nome "All ForOne" para ter seu prestígio ao máximo.

### Fama maior com os fãs

Entre com o nome "Super Star" para ver sua fama com os fãs maior.

### \$10 milhões de dólares

Entre com o nome "Walmart Money". Para conseguir mais, vá até a tela em que é possível editar os nomes. O nome "Walmart Money" estará lá. Salve o nome para receber mais \$10 milhões para sua conta.

### Dale Earnhardt

Entre com o nome "The Intimidator" para liberar Dale Earnhardt.

### Peças Dodge track

Entre com o nome "Race Dodge" para liberar algumas peças com a marca Dodge estampada.

### Peças Mr. Clean

Entre com o nome "MrClean AutoDry" para liberar algumas peças com a marca Mr. Clean estampadas.

### Peças Old Spice

Entre com o nome "KeepCool SmellGreat" para liberar algumas peças com a marca Old Spice estampadas.

### Peças UPS

Entre com o nome "Race TheTruck" para liberar algumas peças com a marca UPS estampadas.

### Peças Walmart

Entre com o nome "Walmart Exclusive" para liberar algumas peças com a marca Walmart estampadas.

## NARC

### Pular da missão

Durante o jogo, pressione rapidamente R1, L1, R1, L1, R1, L1, ■ durante a missão. Se o código for realizado corretamente, uma mensagem aparecerá.

### Invencibilidade

Durante o jogo, pressione rapidamente R1, L1, R1, L1, R1, L1, ✖. Se o código for realizado corretamente, uma mensagem aparecerá.

### Munição infinita

Entre na tela de inventário e pressione rapidamente R1, L1, R1, L1, R1, L1, ↓ com o marcador sobre uma arma. Apenas a destacada terá sua munição ilimitada. Repita a operação em outras armas para ter o mesmo efeito.

## Jogo clássico para arcade NARC

Colete os 25 "stashes of drugs" nos EUA para liberar o original NARC para arcade.

## Missão Bônus

Colete os 25 "stashes of drugs" na Ásia para liberar uma missão bônus.

## NANO BREAKER

### Minigame

Durante o jogo, pressione ↑, ↓, ←, →, ↵, ←, →, ✕, ●.

### Bônus

Complete o game e salve seu progresso para liberar os seguintes bônus:

- Liberação do personagem Keith
- Dificuldade Hard
- Modo Splatter
- Modo New Game+ . Carregue o modo New Game+ para iniciar o jogo com todos os Combo Chips e Boosters.

## RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

### Modo Battle

Complete o jogo em qualquer dificuldade e com qualquer ranking. Após salvar seu progresso, o modo Battle estará disponível no Menu Principal.

### Visão em primeira pessoa no modo battle

Complete o game na dificuldade easy ou normal (com qualquer ranking) para habilitar a visão em primeira pessoa no modo Battle.

### Jogue com Albert Wesker no modo battle.

Complete o modo Battle com Chris e você liberará Albert Wesker.

### Jogue com Claire alternativa no modo battle

Complete o modo battle com a Claire original para liberar a Claire alternativa.

### Lança-míssil (Rocket launcher)

Consigna ranking A na campanha principal do game, além de não salvar seu progresso, usar first aid sprays e sem morrer. Salve Steve do Luger quickly, dê o medicamento a Rodrigo e complete o jogo em menos de 4:30. O rocket launcher estará disponível em um novo jogo.

## ROGUE GALAXY

### Navio fantasma (Ghost Ship)

Complete o game e salve seu progresso. Carregue o novo save para ter acesso ao Ghost Ship no Galaxy Map.

### Ghost Ship Extreme

Responda as questões do Seventh Mystery no Ghost Ship para pegar uma Chave (Key Of The

Underworld). Use a Key Of The Underworld para ter acesso ao Ghost Ship Extreme.

### Dolgen Edge

Complete o Ghost Ship para receber o Dolgen Edge.

### Truth Of The King

Complete o Ghost Ship Extreme para receber o Truth Of The King.

### Roupas alternativas

Complete as tarefas indicadas para liberar as roupas alternativas correspondentes:

### Captain: Complete o Ghost Ship.

Kisara: Complete o estágio Ghost Ship Extreme.

## RUMBLE ROSES



### Arena Beach

No main menu, pressione ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, ■. Select para liberar a área Beach no modo exhibition. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

### Swimsuit 1

No main menu, pressione ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ■. Select para liberar a área Swimsuit 1 no modo exhibition, story e gallery. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

### Roupas alternativas

Complete o modo story para liberar muitas roupas alternativas para as lutadoras.

### Alter-egos

Complete o modo story para liberar alguns alter-egos:

Becky: Candy Cane

Dr. Cutter: Anesthesia

Judgment: Bloody Shadow

Killer Khan: Aigle

Mistress Spencer: Miss Spencer

Noble Rose: Evil Rose

Rowdy Reiko: Reiko Hinomoto

Sgt. Clemets: Dixie Clemets

Showbiz: Aisha

The BBD: Makoto Aihara

Lady X: Lady X 2

### Galeria

Complete o modo exhibition para liberar a Galeria.

### Galeria da praia

Defenda seu título para liberar a Galeria da praia.

## Jogue com a Lady X

Complete o modo story com todos os personagens para liberar a Lady X.

## Congelar a imagem

Pause o game e pressione Select.

## Agarrões alternativos

Pressione ← + ▲ ou ← + ▲.

## Agarrão com arma

Com uma arma, pressione ↑ + ■ ou ↓ + ■.

## Movimentos especiais

| Personagem       | Golpe           | Como fazer   |
|------------------|-----------------|--|
| Aigle            | White Doe       | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Aisha            | NHB Combo       | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Anesthesia       | Morgue          | Com a oponente caída, fique sobre ela e pressione L1.            |
| Becky            | Cyclone Rana    | Durante a corrida, pressione L1.                                 |
| Black Belt Demon | Nihon Seoi      | Com a oponente tonta, fique atrás dela e pressione L1.           |
| Bloody Shadow    | Hades Drop      | Faça com que seu oponente fique em um dos cantos e pressione L1. |
| Candy Cane       | School Driver   | Durante a corrida, pressione L1.                                 |
| Dixie Clemets    | Dixie Buster    | Com a oponente caída, aproxime-se dos pés dela e aperte L1.      |
| Doctor Cutter    | Flatliner       | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Evil Rose        | Bloody Rose     | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Judgement        | Shadow Form     | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Killer Khan      | Blue Wolf       | Com a oponente tonta, fique atrás dela e pressione L1.           |
| Lady X Substance | Doomsday        | Faça com que seu oponente fique em um dos cantos e pressione L1. |
| Lady X           | Driver Hug      | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Makoto Aihara    | Tornado Form    | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |
| Miss Spencer     | Tricolor Suplex | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |

|                  |                |  |
|------------------|----------------|--|
| Mistress Spencer | Boogieman      | Faça com que seu oponente fique em um dos cantos e pressione L1. |
| Noble Rose       | Noble Phantasm | Com a oponente caída, execute um tumbleckle e aperte L1          |
| Reiko Hinomoto   | Angel Dive     | Com a oponente caída, execute um tumbleckle e aperte L1          |
| Rowdy Reiko      | Fallen Angel   | Com a oponente caída, execute um tumbleckle e aperte L1          |
| Sgt. Clemets     | Dixie Bomber   | Faça com que seu oponente fique em um dos cantos e pressione L1. |
| Showbiz          | Mach Strike    | Com a oponente tonta, fique na frente dela e pressione L1.       |

## FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

### Todos os estágios

Entre com o código FullSpectrumwnage no menu "Cheats", na opção "Bonus" para liberar todos os estágios.

## RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION



### Modo de trapaças

No menu principal, pressione L2 + R2 para que uma tela secreta apareça. Depois, entre com um dos códigos a seguir para ativar a trapaça correspondente. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som confirmando a trapaça.

### Todos os estágios

Entre com o código 271828 para liberar todos os estágios.

### Todos os estágios e monstros

Entre com o código 141421 para liberar todos os estágios e monstros.

### Todas as habilidades especiais

Entre com o código 011235 para liberar todas as habilidades para todos os monstros.

### Um golpe para derrubar os prédios

Entre com o código 071767 para poder destruir prédios com apenas um golpe.

### Invincível contra ataques dos militares

Entre com o código 986960 para não ser afetado por ataques de militares.

### Ver a seqüência de abertura

Entre com o código 667300 para ver a seqüência de abertura.

### Ver a seqüência final

Entre com o código 667301 para ver a seqüência final do game

### Ver os créditos

Entre com o código 667302 para ver os créditos do jogo.

### Desativar todas as trapaças

Entre com o código 000000 para desativar todas as trapaças.

### Controlar a tela de loading

Enquanto o jogo estiver sendo carregado, pressione os botões do controle para que o monstro faz sons engraçados.

### Jogue com Bubba the Blob

Libere os outros 23 monstros bônus (em um total de 29) para liberar Bubba.

### Jogue com Eyegore the Alien

Complete o game com o resultado "All Challenges Met" em todas as cidades para liberar Eyegore the Alien.

### Jogue com Philbert the Ungulate

Complete o game com o resultado "Par Scores Met" em todas as cidades Philbert the Ungulate.

### Monstros bônus

Os monstros a seguir estão escondidos nas etapas que formam as cidades. Use o monstro indicado para destruir a etapa e liberar o monstro bônus correspondente.

| Bônus    | Cidade        | Etapas            | Jogue com o monstro |
|----------|---------------|-------------------|---------------------|
| Jack     | Las Vegas     | Segunda           | Harry               |
| Kingston | Las Vegas     | Segunda           | Lizzie              |
| Leon     | Las Vegas     | Segunda           | George              |
| Marco    | San Francisco | Quinta ou sexta   | George              |
| Natalie  | San Francisco | Terceira          | Gilman              |
| Shelby   | San Francisco | Terceira          | Lizzie              |
| Edwin    | London        | Segunda           | Wally               |
| Icky     | London        | Segunda           | Leon                |
| Kyle     | London        | Terceira          | George              |
| Amanda   | Los Angeles   | Segunda           | Lizzie              |
| Bart     | Los Angeles   | Segunda ou quinta | Kingston            |
| Cal      | Los Angeles   | Segunda           | George              |
| Harry    | Chicago       | Segunda           | Marco               |
| Nick     | Chicago       | Segunda           | Harry               |
| Rojo     | Chicago       | Segunda           | George              |
| Crock    | Hong Kong     | Terceira          | George              |
| Jill     | Hong Kong     | Terceira          | Amanda              |
| Venus    | Hong Kong     | Terceira          | Leon                |
| Joe      | New York      | Terceira          | Natalie             |
| Rocky    | New York      | Terceira          | George              |
| Wally    | New York      | Terceira          | Kyle                |

## NBA BALLERS: PHENOM

### Modo de trapaças

Entre com um dos códigos a seguir na tela "vs.", em que aparecem três cestas nas quais os combinações devem ser feitas para ativar a trapaça correspondente. Para modificar os valores nas cestas, você deve apertar os botões correspondentes o número de vezes pedido. Para modificar a primeira cesta, você deve apertar o botão ■. Para mudar a segunda cesta, aperte ▲. O botão para a terceira cesta é ●. Para finalizar a seqüência, aperte qualquer uma das direções no controle digital.

### Resultado

| Resultado           | Código |
|---------------------|--------|
| Cabeça grande       | 134    |
| Aumentar velocidade | 213    |
| Modo Tournament     | 011    |

### Jogadores bônus

Complete o modo Story para liberar todos os personagens bônus.

## KILLER7

### 100 unidades de Serum no modo Killer 8

Na tela onde aparece a mensagem "Press Start", no modo Killer 8, pressione ↓, R1, ↑, L1, ■, ▲, ●, ●. Se o código for realizado corretamente, você escutará um som. Repita a operação para receber mais 100 unidades de serum.

### Jogue com Young Harman

Complete o game na dificuldade normal ou hard para liberar Young Harman.

### Modo Killer 8

Complete o game na dificuldade normal ou hard para liberar o modo Killer 8.

### Modo Hopper 7

Complete o game na dificuldade Killer 8 para liberar o modo Hopper 7.

### Seqüência final alternativa

Complete o game na dificuldade Killer 8 para ver a seqüência final alternativa do jogo.

## OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

### 100% de eventos completos

Edite sua licença e entre com o código ENTIREY no formulário para fazer com que seu progresso chegue a 100%. Depois, responda "No" quando for confirmar um novo jogo.

### 1 milhão de milhas OutRun

Edite sua licença e entre com o código MILESAN-DMILES no formulário para fazer com que seu progresso chegue a 100%. Depois, responda "No" quando for confirmar um novo jogo.

# ROGUE TROOPER



## Atmosfera venenosa por Renato de Siqueira e Rodrigo Vieira

■ A história se passa em um mundo futurista destruído pela guerra quase inabitável. Sem muitas esperanças após o holocausto, alguns sobreviventes vivem em esconderijos; outros se unem à resistência para guerrilhar contra a tirania. Por isso um grupo de soldados é criado por meio de experiências genéticas para reverter esse quadro hostil e criar o mais avançado esquadrão de elite, o batalhão apocalíptico. O líder dessa nova geração de guerreiros se chama Rogue Trooper, o personagem central da história, baseado no quadrinho de nome *2000AD*. Depois de presenciar o massacre de seus colegas durante um ato de traição na batalha conhecida como Quartz Zone Massacre, Rogue Trooper busca vingança pelos colegas contra os exércitos da república de Nort. Ignorando ordens dos superiores e fugindo da missão que lhe foi dada, Rogue vai sozinho em sua caçada. Armado até os dentes com os mais modernos equipamentos de destruição e morte, ele vai à luta. Rogue conta com chips que o ajudam no desenrolar da história. Capacete e mochila, cada um deles é capaz de oferecer conselhos e ajudar na hora de enfrentar os oponentes. O game é ação pura, uma guerra futurística em terceira pessoa que esbanja bons comentários.

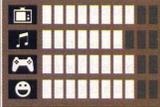
Revolution  
 SCI Games  
 PS2, PC e Xbox  
 Aventura  
 1  
 www.eidosinteractive.com

### PRÓS ▲

- Muita ação e tiroleio
- roteiro bem elaborado
- gráficos bons

### CONTAS ▼

- No jogo inteiro só há um chefe, e você só o enfrenta no final



NOTA **7,5**

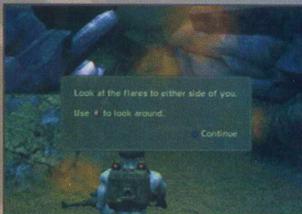
## CONTROLES



### MISSÃO 1 QUARTZ ZONE MASSACRE



Pressione analógico direito para visualizar o local. Espere o diálogo acabar e fique alerta às mensagens que aparecerão na tela. Siga adiante, pressione R1 para eliminar os primeiros inimigos, veja uma animação, pressione L1 para subir e fale com o soldado aliado. Siga com seu amigo eliminando todos os inimigos até a animação. Siga adiante, elimine os inimigos e use a Lazooka para destruir o tanque na plataforma abaixo. Vá pela trilha da direita, veja mais uma animação, fale com o soldado aliado e elimine os inimigos pela trilha à frente. Suba a rampa, vire à esquerda e destrua muitos inimigos. Faça a volta pelo local, elimine mais inimigos na plataforma superior e use o Flak Cannon para destruir as duas naves inimigas que sobrovoam o local. Vá para o portão, espere seu amigo explodir-lo e siga pelo novo caminho descendo pela direita. Elimine os inimigos na plataforma inferior e siga até a animação para completar a missão.



### MISSÃO 02 ORANGE SEA COAST

Colete o Salvage no chão, siga para o menu b e faça um upgrade no Micro-Mines. A partir daqui, fique esperto, pois na tela aparecerão upgrades para realizar no menu b. Use a Micro-Mine no portão e detone-a com ele. Pressione L1 para pular, veja uma animação, siga eliminando os inimigos, suba na plataforma à frente e use a Lazooka para destruir mais um tanque abaixo. Desça eliminando mais uma horda de bastardos, siga pela direita e veja uma animação. Mate os dois inimigos na barricada, volte, devaste



o local, abra o portão à esquerda e siga pelas escadas até o próximo Check Point. Destrua mais inimigos e use o Emplacement para destruir a nave. Desça eliminando os objetos voadores, acabe com os inimigos em solo e siga adiante até a encruzilhada. Destrua as quatro metralhadoras automáticas (chegue perto delas e pressione X), use os obstáculos para se proteger dos tiros e elimine o inimigo da torre. Faça a volta pela direita, suba eliminando os inimigos, espere seu amigo abrir a porta e entre. Destrua todos, suba na plataforma superior, mate mais inimigos, faça a volta pelo gigantesco lançador de mísseis e implante uma Micro-Mine no painel de controle. Veja a animação.



### MISSÃO 3 NORT NAVAL BASE

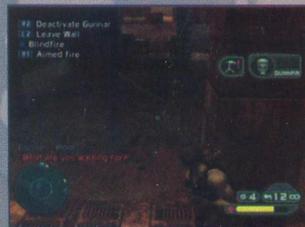
Seja cauteloso nesta primeira plataforma. Escolha a opção Silence no menu ▲ e elimine na surdina os seis inimigos que estão no local. Tome cuidado com as bombas que estarão atacando na plataforma. Entre na caverna e veja uma animação. Ative o Gunnar no chão



para ajudar contra os inimigos. Siga eliminando todos e implante um Micro-Mine no painel de controle ao final da plataforma. Volte, colete novamente o Gunnar e siga pela passagem à direita da plataforma. Elimine dois inimigos, desça as escadas, siga para a extrema direita da plataforma e plante o Micro-Mine no segundo



painel de controle para destruir a lanterna. Faça todo o caminho de volta, passe pelo caminho liberado e veja uma animação. Elimine mais inimigos, suba pelas passarelas matando mais deles, suba na última escada à esquerda, acesse o painel de controle para abrir a porta, plante a Gunnar no chão e garanta a carnificina. Na próxima plataforma, primeiro detone todos os inimigos, recolha os Blue Prints deixados e suba pelas escadas à direita. Então, explore até o final do local e plante uma Micro-mine no tubo de ventilação para ver uma animação. Siga pelo corredor à esquerda dessa plataforma e prepare-se! Ela estará repleta de inimigos. Elimine todos primeiro, ande agachado e use as caixas e os obstáculos para se esconder da grande máquina e pegá-la por trás.



Siga para o fundo do local, passe pela porta, suba pelas escadas, elimine mais inimigos e siga para o ponto amarelo no radar para completar a missão.

## MISSÃO 4 TOGETHER AGAIN



Não siga adiante. Dê uma olhada para a direita e você verá uma trilha. Siga por ela e passe agachado pelos lasers azuis. Suba até o topo da montanha, elimine os inimigos por lá e suba na plataforma para colocar um Helm no local indicado no radar. Enquanto o capacete escaneia para abrir a porta, elimine os inimigos que tentarão atacá-lo e passe pela porta quando ela estiver liberada. Veja uma animação, elimine o Sniper do lado oposto, siga até a plataforma central, elimine os inimigos que descerão da nave e plante uma Micro-mine no gerador ao centro. Desça, elimine os inimigos na plataforma inferior, destrua a grande máquina e suba pela rampa de terra ao lado da metralhadora. Suba as escadas ao lado do gerador, elimine os inimigos na surdina, suba por mais escadas e coloque o Helm no painel de controle para hackeá-lo. Veja uma animação. Volte eliminando todos e entre no buraco mostrado na animação. Elimine os inimigos da arena, tome cuidado com os lasers azuis e com os mísseis lançados pela base e acesse a arma lançadora de mísseis ao lado esquerdo da arena para derrubar os aviões inimigos que sobrevoam o local. Passe pela rachadura no grande muro à frente, elimine os inimigos com a Sniper, siga para a próxima parte, elimine os animais, acesse o painel de controle em cima da cabine e desça. Suba pelas rachaduras na parede ao lado, siga adiante e rapidamente escaneie outro painel de controle ao lado esquerdo do grande portão de aço (fique esperto e desvie dos tiros enquanto o Helm escaneia o painel). Veja uma animação.



## MISSÃO 5 NU PAREE



Siga com cautela eliminando os inimigos. Cuidado com os que atiram com lança-granadas, pois elas podem ferir muito, até uma animação pequena. De frente para a rampa, mate alguns inimigos que irão descer atirando. Suba por ela até o topo, vire à direita e rapidamente atravesse o corredor antes que a metralhadora o aniquile. Ao fim do corredor, vire à direita e elimine o soldado na metralhadora. Siga em frente e prepare-se! Uma nave aparecerá e deixará soldados inimigos no local, encoste na parede e, com cautela, aniquile tudo que se mexer. Desça as escadas,



siga em direção ao portão à frente, vire à esquerda e acione o painel de controle. Assim que o portão da direita se abrir muitos inimigos aparecerão. Destrua os calhordas sem dó, tire o Helm do painel de controle e siga pelo portão que se abriu eliminando mais inimigos. Vá pela esquerda, desça na trincheira e siga eliminando muitos inimigos. Nesta parte, o esquema é o seguinte: esconda-se e, com sua sniper, mate os inimigos a longa distância. Nos que se aproximarem, dispare rajadas de metralhadora. Tome cuidado com os sniper que estarão em pontos estratégicos,



ache-os e elimine-os. No Heliporto, suba as escadas, mate os inimigos que estarão ali, suba mais escadas e elimine o soldado com o EMP, um gerador de pulso magnético que interfere nos seus sistemas de chips. Entre na passagem e um novo objetivo surgirá. Siga em frente eliminando os inimigos. Tome cuidado com os robôs até o painel de controle ao lado da porta. Acione-o, elimine os inimigos, tire Helm e passe pelo portão que se abriu. Você terá de eliminar uma chuva de inimigos. Fique esperto com o sniper no canto superior direito da tela. Passe pelas barreiras, suba as rampas eliminando mais inimigos, pegue a rampa da direita e elimine o inimigo com o EMP. Siga o caminho contornando a área e evitando os mísseis do robô. Ainda em cima da plataforma, mate o sujeito atrás da metralhadora ao lado da lata velha ambulante. Desvie dos tiros e vá até a metralhadora para eliminar o ferro-velho de uma vez por todas. Passe pela porta e veja uma animação.

## MISSÃO 6 HOPPA CHASE



Prepare-se, pois você estará como atirador de uma nave, como um helicóptero de guerra. Divirta-se e saia atirando em todo mundo feito louco. Preocupe-se mais com inimigos que estiverem com o lança mísseis, pois eles poderão derrubá-lo com dois tiros. Eliminando a corja, você terá de destruir dois robôs e mais alguns soldados. Faça isso atirando no tanque de combustível que estará ao lado do robô à direita e veja uma animação. No túnel, enfrente várias naves até a próxima animação. Haverá três naves. Não ligue para os mísseis que elas vão atirar e concentre-se em derrubá-las o mais rápido possível. Feito isso, veja a animação. Siga pela passarela eliminando os inimigos e desativando os canhões que estarão em duas entradas ao longo da passarela. Cuidado com as

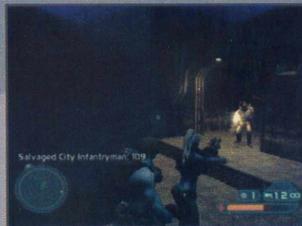


rajadas vindas da nave e dos inimigos que saíram dela. Após desativar os dois canhões veja uma pequena animação. Voando novamente, mate uma porrada de inimigos e, no mesmo esquema anterior, elimine os oponentes com lança-mísseis, naves e robôs. Seja cauteloso e fique de olhos bem abertos, pois esta parte é muito mais difícil do que a anterior.

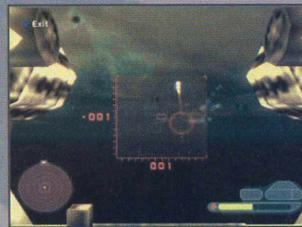
## MISSÃO 7 NORT BASE



Siga direto, desative as duas metralhadoras e, ao lado delas, colete os itens. Feito isso, desative a máquina de bombas que emite um raio azul ultravioleta e entre no abrigo antibombas para ver uma animação. Use a arma que será liberada para abater as naves. Após o extermínio, elimine o Sniper que estará escondido na montanha à frente, entre pelo túnel, detone mais uma máquina de bombas, vá até o canto iluminado na



parede e suba pelas plataformas até encontrar a cápsula em que Rogue lançou seu Helm. De lá, suba e siga pela passarela eliminando mais alguns inimigos. Suba as escadas, acione o painel de controle, passe pelo portão e acione mais um painel para liberar a passagem. Siga pelo corredor à direita para chegar os servidores



do sistema, vá para trás deles e plante uma Micro Mine (o local para plantar a bomba estará em destaque). Após a explosão, siga à esquerda e suba as escadas em direção à área médica. Elimine uma horde de inimigos e passe pelo corredor que contorna a sala até chegar a um painel de controle no qual você usará o Helm. Após eliminar alguns inimigos, colete seu Helm de volta e veja a animação. Siga Venus dando cobertura até a animação. Elimine o robô e encontre Gunnar, que estará destacado com uma luz vermelha piscando. Veja a animação.

## MISSÃO 8 SOUTHER R&R FACILITY



Elimine os inimigos nas barricadas à frente. Tome cuidado com os inimigos junto às metralhadoras fixadas ao chão e, após eliminar todos nesta parte da plataforma, siga para a última barricada, pegue a metralhadora fixada ao chão e elimine todos os inimigos que estiverem no Heliporto. Com a mesma metralhadora, destrua a nave que tentará pousar no local. Suba até lá e plante uma Micro Mine no gerador de gás para evitar que outras naves pousem no local. Elimine os inimigos que sobram, use a Sammy Launcher



para destruir as outras naves, siga até a nave em destroços e veja uma animação. Com a ajuda dos seus novos aliados, destrua a leva de inimigos que aparecerá e siga ao local indicado no radar para acessar o painel de controle ao lado direito da porta. Suba na plataforma superior, coloque o Helm para escanear o painel de controle, elimine os inimigos e colete seu capacete de volta. Desça e passe pelo caminho liberado. Siga até o final do corredor, entre na passagem à esquerda, veja mais uma animação e prepare-se, pois agora será chumbo grosso! Suba à sua direita, siga pelo corredor, suba as escadas eliminando os

inimigos e siga até a plataforma superior central para ativar o painel de controles. Veja uma animação. Desça todos os lances de mísseis, elimine todos os inimigos nelas, acesse o painel de controles ao lado direito do portão de aço e veja uma animação. Elimine os inimigos, siga para a extrema esquerda e use o equipamento para destruir os alvos no mar.



no lançador de mísseis, pois só virão inimigos aéreos. Comece eliminando as três naves, que estarão dentro do túnel atrás de você. Quando o trem sair do túnel, muitas naves inimigas darão alguns rasantes e lançarão mísseis contra o trem. Além de se preocupar em derrubar as naves, você terá de destruir os mísseis que os inimigos lançarão, caso contrário o trem explodirá e você voltará do último checkpoint. Quando chegar à ponte, veja uma animação.

Siga para a extrema direita, use o canhão e derrube as gigantescas aeronaves. Ao lado direito do canhão, haverá uma entrada. Fique na frente dela e proteja seus soldados até que seis deles consigam entrar vivos. Quando aparecerem novas naves, volte ao canhão e derrube-as. Quando resgatar os seis soldados, veja uma animação.

## MISSÃO 9 HOVERTRAIN JOURNEY



Você terá de contar apenas com uma ótima mira e com bastante agilidade e percepção. A bordo de um trem com muitos armamentos, é claro que os inimigos tentarão impedir o progresso dele. Exceto suas armas normais, você contará com a ajuda de duas submetralhadoras nas laterais do trem e um lança-mísseis na traseira. Fique atento ao rádio e, quando ouvir o comando de ataque, preste atenção para saber por onde os inimigos irão atacar ou verifique no radar. Quando os inimigos terrestres atacarem, use as submetralhadoras nas laterais e derrube-os dos animais. Quando vierem inimigos pelo ar, use o lança-mísseis na traseira do trem. Haverá momentos em que alguns inimigos invadirão a parte dianteira do trem e tentarão atacá-lo. Quando isso acontecer, saia dos equipamentos e meta chumbo neles. Para acertar os de cima, use a arma sniper. Fique fazendo o mesmo até chegar à última etapa, que é a mais difícil. Fique apenas

## MISSÃO 10 PETRIFIED FOREST



Elimine o sniper no topo da montanha e siga pelo corredor eliminando os inimigos. Quando sair dele, mate mais dois snipers e uma pancada de inimigos em solo. Avance um pouco e uma perfuradora inimiga aparecerá repleta de inimigos. Elimine-os a longa distância e depois elimine mais quatro snipers nas laterais do local. Atravesse o buraco, elimine inimigos e snipers que saíram da nave inimiga e siga até a animação. Continue adiante, elimine mais inimigos, suba na plataforma à frente, entre na passagem à esquerda, elimine as aranhas e siga adiante pela caverna até dar a volta no local protegido pela tela da aranha. Elimine os cinco snipers, atravesse para a esquerda, siga adiante, derrube a nave inimiga e siga até o próximo checkpoint. Siga até o painel de controles à direita, acesse-o e vá eliminando os inimigos com seus aliados até mais uma animação. Elimine inimigos, desça até o pátio, elimine os snipers, suba pelas rampas e na porta à frente mate mais inimigos que estarão escondidos entre as paredes. Passe pela porta e, ao final, saia pela porta à esquerda, que dá acesso ao painel de controle. Escaneie o seu Helm no painel, depois retire-o do painel e volte pelo caminho em direção a grande porta que se abriu no pátio. Use a passarela para subir ao topo

do local, use o Helm para escanear o painel de controle, espere o término da operação, colete o capacete novamente e veja uma animação. Desça e volte para o pátio eliminando as minibombas, saia, espere a porta se fechar, elimine mais minibombas e a nave que está lançando-as. Agora você precisará ter uma excelente mira e usar a sniper para acertar o inimigo sniper que está em uma torre lá no alto da montanha, à direita da porta pela qual você saiu. Ele é muito difícil de acertar, e você sofre grandes danos quando o acerta. Tenha paciência e bastante concentração para acertá-lo. Fique esperto, pois ele muda de posição a cada tiro disparado.

## MISSÃO 11 MOUNTAIN PASS



Siga adiante até sair na plataforma superior. Atravesse, pule pelas plataformas até sair em uma passarela ao topo da montanha, elimine dois inimigos, continue subindo e atravesse a caverna eliminando as aranhas até sair em um local amplo. Invada a área, elimine as naves e os inimigos que estarão no heliporto, fique abaixo da escada para evitar danos maiores, continue matando todos e pegue um daqueles gigantes robôs para ficar mais tranquilo (ele ficará atirando em você desde sua chegada na área). Passe pela metralhadora fixada ao chão, coloque o Helm no painel de controle ao lado direito da porta, elimine os inimigos, colete-o novamente e passe pela porta. Elimine os diversos inimigos e snipers que cercam o gerador, suba as escadas, use o Helm para escanear o painel de controle, elimine os inimigos, siga pelo caminho liberado pelo fogo, elimine mais inimigos nas plataformas, suba na plataforma à esquerda, mate mais uma dúzia de soldados inimigos e entre na caverna para completar a missão.



## MISSÃO 12 HARPO'S FERRY



Elimine os inimigos a longa distância, siga em frente, entre na porta à direita, suba as escadas e mate mais alguns inimigos. Passe por duas portas e, ao sair, ajude os aliados contra os monstros enlouquecidos. Vire à esquerda e siga reto executando os inimigos até o canhão. Assuma o controle do gigantesco canhão, elimine a nave e depois os dois submarinos. Volte, vire à direita, suba a rua e entre no buraco na parede do prédio. Suba pela plataforma, entre na porta e, pelos corredores, elimine os inimigos que aparecerem. Suba as escadas, passe pela porta e siga reto até o elevador. Lá, suba pelo alçapão do elevador para passar para o próximo nível. Elimine os inimigos e suba mais escadas. Entre no corredor à esquerda e, ao final, vire à esquerda. Siga até o galpão e entre na outra porta, que dá acesso a saída. Veja a animação. Suba as escadas, destrua a nave com a Sammy Launcher, siga mais à frente e, no canto esquerdo, pegue a bazuca e detone o gigantesco tanque. Feito isso, siga para a porta com escadas, passe por ela, entre na próxima sala e vá descendo pelos buracos. Entre pela porta à esquerda, cruze a passagem, vá descendo pelas plataformas quebradas até o chão, elimine o sniper e exploda as três máquinas com sensores de raios ultravioletas azuis. Vá à direita até chegar perto de um enorme tanque de guerra, suba na plataforma à esquerda e depois suba as escadas. Siga eliminando uma dúzia de inimigos e, ao final, suba as escadarias à direita para ver uma animação. Elimine os sentinelas, inimigos, duas naves e o sniper principal, que estará localizado em cima de um prédio muito alto. Mire nele e seja rápido no gatilho, pois se ele atingi-lo duas

vezes você já era. Fique de olhos bem abertos e mire com precisão. Se a mira estiver um pouco fora do seu alvo, você não conseguirá matá-lo. Após exterminá-lo, veja a animação.

## MISSÃO 13 FINAL FIGHT



Prepare-se, pois a grande batalha irá começar e não será fácil. Haverá três plataformas com painéis de controle espalhados ao redor do campo de força. Dentro desse campo de força estará seu alvo, o bastardo com cara de peixe. Para destruí-lo, faça o seguinte: corra para o painel de controle que estiver mais acessível para você. Lá, coloque seu Helm para que ele comece a escaneá-lo. Quando a barrinha do escaner atingir 100%, retire o Helm, corra em direção ao campo de força à sua frente e plante uma bomba no local sinalizado. Repita a ação nos outros dois painéis de controle para destruir o campo de força e o monstro. O procedimento para destruir o chefe é esse, mas a dificuldade para efetuar-lo é imensa. Faça isso exatamente como você lerá agora. Primeiro, vá com cautela. Suba no primeiro painel de controle e, antes de escanear o Helm, elimine todos os inimigos. Haverá muitos snipers escondidos. Acabe com todos eles e mate os guardas que subirão na plataforma a fim de aniquilá-lo. Feito isso, ponha seu Helm para ser escaneado e fique atento, pois uma leva de inimigos, naves, virá com todas as forças para cima de você. Fique agachado atrás do painel matando quantos inimigos puder até que o escaner complete 100%. Após isso, saia correndo e plante uma Micro-Mine no campo de força à frente. Repita a ação nos dois painéis que sobraram. A cada painel conquistado e a cada bomba plantada a dificuldade aumenta muito. No

último painel, uma boa dica: enquanto o último Helm é escaneado, fique rolando no chão sem parar, fugindo dos tiros e dos mísseis lançados pelos grandes robôs até atingir a marca total do escaner. Elimine alguns e saia feito louco para o campo de força para plantar a última bomba e mandar essa aberração horrorosa para o espaço. Veja a animação final.

## CHEATS

### Destruir | Hippy Blood

Termine o jogo uma única vez para conseguir este item

### Destruir | Massacre Difficulty

Termine o jogo uma única vez e destrua a dificuldade máxima





# FINAL FANTASY XII

## A herdeira do trono

por Renato de Siqueira e Rodrigo Vieira

■ A mais aclamada série de RPGs do mundo, Final Fantasy é a principal marca da produtora Square Enix. A empresa está com novas idéias e planos que agradarão a todos os fãs desse famoso game. Ela pretende lançar novos episódios no menor espaço de tempo possível, e um dos primeiros filhos adotados por essa filosofia é Final Fantasy XII. Com um bom roteiro, ele promete ser mais uma linda história de amor entre Vaan e Ashe. Vaan, com 17 anos, é um ladrão do reino de Dalmasca que procura por vingança, pois o Império Arcádia é responsável pela morte de seus pais, que logo em seguida acaba sendo dominado por ele. Tornar-se um pirata dos ares é o seu maior sonho, infelizmente adiado por causa da guerra. Esse jovem valente não é o único protagonista da história, pois dividirá o posto com Ashe, 19, a única herdeira do trono de Dalmasca depois da morte do rei patrocinada pelo Império. Como se pode ver, Arcádia sujou as mãos com o sangue dos familiares dos protagonistas; Agora, com sede de vingança, faça valer a pena e destrua essa maldição que paira sobre os nossos heróis.

A ação se passa no continente de Valentia, que parece vir diretamente de Vagrant Story. As heranças de nomes são muitas, por exemplo o fato de toda a história ser ambientada no mundo de Malice, o mesmo da série Final Fantasy Tactics. O novo estilo traz um visual mais mediterrâneo, porém grande parte do jogo foi inspirado na versão online de Final Fantasy XI. Uma novidade é a divisão entre a tela do mapa e a de batalha, que ficou dez! E os duelos agora acontecem quando o jogador chega perto de algum inimigo. Assim está evidente que algumas coisas mudaram muito, mas outras permaneceram como antes nas versões passadas, como o jeito de fugir, que continua o mesmo, pois para isso basta se afastar dos oponentes. O grupo terá até três combatentes, mas só o líder será comandado pelo jogador, os outros ficarão sendo controlados pelo computador, obedecendo a estratégias definidas. Durante os combates tome muito cuidado, pois novos inimigos aparecerão, já que serão atraídos pelo calor da batalha. Final Fantasy XII possui quatro tipos de magias: brancas, negras, temporais e verdes. Cada uma delas possui funções especiais, como a verde, que disponibiliza Protect e Shell, os quais aumentam a defesa. E, claro, a magia Summon não poderia faltar. Pronto: o jogo está completo. Destrua o império do mal para sempre!

Square Enix  
 Square Enix  
 PS2  
 RPG  
 1  
[www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

**PRÓS**

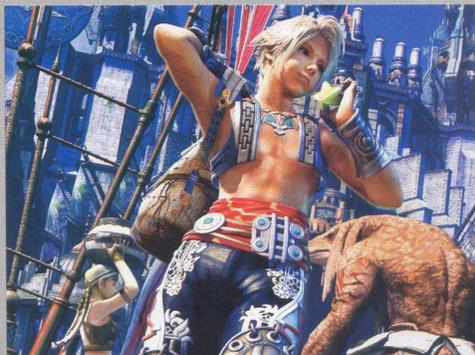
- A excelência técnica da série está de volta
- O enredo envolvente é contado através de belíssimos vídeos
- Boa durabilidade

**CONTRAS**

- O sistema de batalhas pode ficar repetitivo com o tempo

NOTA **10,0**

## CONTROLES



## MONSTROS RAROS

Confira a seguir a lista com nomes, informações e localização dos 80 Monstros Raros de Final Fantasy XII.

**1.**  
**Nome:** Aspid Clone  
**Drops:** Engage Solid  
**Steal:** Hihl Irokane  
**Original:** Adaman Titus  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Cerobi Steppe

**2.**  
**Nome:** Venerance  
**LP:** 10  
**Drops:** Engage Shell  
**Steal:** Adamantite  
**Original:** Emeraltas  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Phon Coast

**3.**  
**Nome:** Greed  
**LP:** 3  
**Drops:** Wool, Rare Wool  
**Steal:** Wind Magic Stone, Wind Crystal  
**Original:** Wargator  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Eastersand

**4.**  
**Nome:** Blu-dile  
**LP:** 5  
**Drops:** Pebble, Wool, Demons Mail  
**Steal:** Rare Wool  
**Original:** Wild-dile  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Ozmone Plains

**5.**  
**Nome:** Gaviar  
**LP:** 13  
**Drops:** Engage Far  
**Steal:** Antarctic Wind  
**Original:** Baritone-dile  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Garamsythe Waterway

**6.**  
**Nome:** Counter Wolf  
**LP:** 8  
**Drops:** Wolf's Fur, Power Wrist  
**Steal:** Rare Fur  
**Original:** Wolf  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Mosphoran Highwaste

**7.**  
**Nome:** Kaiser Wolf  
**Drops:** Engage Fang  
**Steal:** Blood Of Hungry Wolf  
**Original:** Silvrio  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Westersand

**8.**  
**Nome:** Limble Wolf  
**LP:** 3  
**Drops:** Wolf's Fur, Rare Fur  
**Steal:** Gradius  
**Original:** Worg Wolf  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Westersand

**9.**  
**Nome:** Dread Guard  
**LP:** 12  
**Drops:** Engage Flutter

**Steal:** Mirror Uroco  
**Original:** Mirror Knight  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Feywood

**10.**  
**Nome:** Crypt Bunny  
**LP:** 12  
**Drops:** Dirty Wool  
**Steal:** Holy Fragment  
**Original:** Captain  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Feywood

**11.**  
**Nome:** Spee  
**Drops:** Dirty Wool, Rare Wool  
**Steal:** Star Sand  
**Original:** Muu  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Salikawood

**12.**  
**Nome:** Rain Dance  
**LP:** 5  
**Drops:** Fish Scale, Odd Fish Scale  
**Steal:** Mitre  
**Original:** Danvanir  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Giza Plains

**13.**  
**Nome:** Laser Fin  
**Drops:** Fish Scale, Iron Sword  
**Steal:** Water Magic Stone  
**Original:** Pirhana  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Garamsythe Waterway

**14.**  
**Nome:** Apsarus  
**Original:** Focalor  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Phon Coast

**15.**  
**Nome:** Rage Crow  
**Drops:** Engage Seeker  
**Steal:** Sable Size  
**Original:** Killer Cutter  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Salikawood

**16.**  
**Nome:** Bide Cutter  
**Drops:** Engage Solid  
**Steal:** Torn Clothes  
**Original:** Mantis Devil  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Golmore Jungle

**17.**  
**Nome:** Sneak Frog  
**Drops:** Horn, Diamond Armor, Platinum Helmet  
**Steal:** Great Horn  
**Original:** Shumelk  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Salikawood

**18.**  
**Nome:** Tarask  
**Drops:** Horn  
**Steal:** Hunting Bow  
**Original:** Lizard  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Tchita Uplands

**19.**  
**Nome:** Grimalkin  
**Drops:** Engage Whiskers  
**Steal:** Coeurl Whiskers  
**Original:** Coeurl  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Tchita Uplands

**20.**  
**Nome:** Neckbet  
**LP:** 3  
**Drops:** Triangle Hat, Small Feather  
**Steal:** Rainbow Tamago  
**Original:** Cockatrice  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Eastersand

**21.**  
**Nome:** Glaring Eye  
**Drops:** Paddle, Glass Gem  
**Steal:** Miracle Drug  
**Original:** Necrophobia  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Henne Mines

**22.**  
**Nome:** Carte Lich  
**Drops:** Chain Mail, Paradise Gem  
**Steal:** Dark Stone, Rocsley Bow  
**Original:** Lich  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Tomb of Raithwall

**23.**  
**Nome:** Evil Spirit  
**Drops:** Glass Gem, Gungnir  
**Steal:** Candle Of Life  
**Original:** Necromancer  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Ancient City of Gíruvegen

**24.**  
**Nome:** Juggernaut  
**LP:** 12  
**Drops:** White Mask, Timber  
**Steal:** Mystletainn  
**Original:** Golem  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Feywood

**25.**  
**Nome:** Amusty  
**LP:** 11  
**Drops:** Iron Mine, Wizard Breastplate  
**Steal:** Mythril  
**Original:** Mythril Golem  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Zertinan Cavern

**26.**  
**Nome:** Tower  
**LP:** 13  
**Drops:** Grand Helmet, Stone Blocks  
**Original:** Varvyl  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Pharos at Ridorana

**27.**  
**Nome:** Balt Viper  
**Drops:** Snake Leather  
**Steal:** Aries  
**Original:** Viper  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Morporan Highwaste

**28.**  
**Nome:** Midgar Zolem  
**Drops:** Snake Leather, Sakura Song  
**Steal:** Snake Fang  
**Original:** Basilisk  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Golmore Jungle

**29.**  
**Nome:** Nalnir  
**Drops:** Engage Gallop  
**Steal:** Warehouse Mane  
**Original:** Sleinpir  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Giza Plains

**30.**  
**Nome:** Victor  
**LP:** 13  
**Drops:** Engage Harf  
**Steal:** Battle God's Ash Ring  
**Original:** Shade  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Nam-Yensa Sandsea

**31.**  
**Nome:** Jewelhorn  
**LP:** 12  
**Drops:** Nameshi Leather, Great Axe  
**Steal:** Slave Harness  
**Original:** Disco Titus  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Lhusu Mines

**32.**  
**Nome:** Light Of Light  
**LP:** 13  
**Drops:** Electrum  
**Steal:** Staff Of Sage  
**Original:** Spirit Deck Orb  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Pharos at Ridorana

**33.**  
**Nome:** Soul Of Chaos  
**LP:** 15  
**Drops:** Elixir, Electrum  
**Steal:** Octagon Club  
**Original:** Spirit Lios Orb  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Pharos at Ridorana

**34.**  
**Nome:** Imduagdo  
**LP:** 3  
**Drops:** Large Feather, Flight Feather  
**Steal:** Shield Armor  
**Original:** Zu  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Nam-Yensa Sandsea

**35.**  
**Nome:** Chocobo Leader  
**LP:** 13  
**Drops:** Engage Beak  
**Steal:** Hi-Ether  
**Original:** Chocobo  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Ogir-Yense Sandsea

**36.**  
**Nome:** Skull Ash  
**Drops:** Engage Claw  
**Steal:** Shell Of Iron Mail  
**Original:** Slast Abyss  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Phon Coast

**37.**  
**Nome:** Mice  
**Drops:** Engage Eternity  
**Steal:** Leo  
**Original:** Dragon Zombie  
**Rare Rank:** 1 estrela  
**Localização:** Stillshrine of Miriam

**38.**  
**Nome:** Helvinek  
**Drops:** Grand Armor, Silence Toggle  
**Steal:** Magic Lamp  
**Original:** Dark Mera  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Necrohol of Nabudis  
**Onde ele aparece:** Appear after you have killed six Over Soul in second area.

**39.**  
**Nome:** Pal  
**LP:** 13  
**Drops:** Scorpio, Silence Toggle  
**Steal:** Gastrafritis  
**Original:** Melissa  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Ridorana Cataract

**40.**  
**Nome:** Ferrow  
**Drops:** Bat Fang  
**Steal:** Taurus  
**Original:** Red Mouse  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Golmore Jungle

**41.**  
**Nome:** Aerial  
**LP:** 3  
**Drops:** Gold Armor, Bat Fang  
**Steal:** Bat Wing  
**Original:** Vampire  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Lhusu Mines

**42.**  
**Nome:** Anubis  
**Drops:** Engage Blood  
**Steal:** Vampire Fang  
**Original:** Abyss  
**Rare Rank:** 1 estrela  
**Localização:** Sochen Cave Palace

**43.**  
**Nome:** Balma  
**Drops:** Stone Blocks  
**Steal:** Tiara Of Ramia  
**Original:** Face  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Tomb of Raithwall

**44.**  
**Nome:** Visnu  
**LP:** 13  
**Drops:** Stone Blocks, Ribbon  
**Steal:** Damaschas' Steel, Orihalcum  
**Original:** Deidara  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Pharos at Ridorana

**45.**  
**Nome:** Iserial  
**Drops:** Green Liquid, Silver Liquid  
**Steal:** Gather Cloud Of Rain  
**Original:** Zerie  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Cerobi Steppe

**46.**  
**Nome:** Melteserry  
**Drops:** Engage Gel  
**Steal:** Hasteqa Fragment  
**Original:** Hect Eyes  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Henne Mines

**47.**  
**Nome:** Kabus  
**Drops:** Green Liquid, Holy Fragment  
**Steal:** Silver Liquid  
**Original:** Oil Tower  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Sochen Cave Palace

**48.**  
**Nome:** Pineapple  
**Drops:** Bomb Ash, Thunder Staff  
**Steal:** Bomb Shell  
**Original:** Bomb  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Ogir-Yensa

**49.**  
**Nome:** Bullitt  
**Drops:** Yagyu Onyx, Bomb Ash  
**Steal:** Hammer  
**Original:** Grenade  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Lhusu Mines

**50.**  
**Nome:** Huge Bomb  
**LP:** 3  
**Drops:** Bomb Ash, Bomb Shell  
**Steal:** Bomb Shard  
**Original:** Balloon  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Nam-Yensa Sandsea

**51.**  
**Name:** Pider Bomb  
**Drops:** Bomb Ash, Bomb Shell  
**Steal:** Scorpio  
**Original:** Mother Grenade  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Stillshrine of Miriam

**52.**  
**Name:** Rampager  
**LP:** 2  
**Drops:** Pebble, Caro Type Hat  
**Original:** Mandragona  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Eastersand

**53.**  
**Name:** Killing  
**LP:** 12  
**Drops:** Engage Mimic  
**Steal:** Bundle Of Rust  
**Original:** Mimic  
**Rare Rank:** 4 estrelas  
**Localização:** Ozmone Plains

**54.**  
**Name:** Minimum Bug  
**LP:** 12  
**Drops:** Maze of Zeus  
**Steal:** Hatred Of Gods  
**Original:** Tiny Mimic  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Barheim Passage

**55.**  
**Name:** Targetter  
**LP:** 11  
**Drops:** Iron Mine, Scrap Iron  
**Steal:** Deathbringer  
**Original:** Presenter  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Barheim Passage

**56.**  
**Name:** Kris  
**Drops:** Engage Smell  
**Steal:** Very Stinky Liquid  
**Original:** Malboro  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Tchita Uplands

**57.**  
**Name:** Deed  
**Drops:** Engage Wing  
**Steal:** Mirage Vest  
**Original:** Wyvern  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Mosphoran Highwastle

**58.**  
**Name:** Aeroth  
**LP:** 5  
**Drops:** Flying Dragon Fang  
**Steal:** Flying Dragon Wing  
**Original:** Aeronet

**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Ozmone Plains

**59.**  
**Name:** Scarecrow  
**Drops:** Engage Scale  
**Steal:** Collapse Fragment  
**Original:** Wild Zaurus  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Eastersand

**60.**  
**Name:** Abelisk  
**LP:** 13  
**Drops:** Engage Reptile  
**Steal:** Octagon Club  
**Original:** Archadinos  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Ridorana Cataract

**61.**  
**Name:** Dustiar  
**LP:** 3  
**Drops:** Flame Staff, Olgin  
**Steal:** Thousand Olgin  
**Original:** Oversoul  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Westersand

**62.**  
**Name:** Isteen  
**LP:** 11  
**Drops:** Engage Skel  
**Steal:** Soul of Thamasa  
**Original:** Death God  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Barheim Passage

**63.**  
**Name:** Vorreth  
**Drops:** Engage Hell  
**Original:** Gazar  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Necrohol of Nabudis

**64.**  
**Name:** Negalmur  
**Drops:** Dark Stone  
**Steal:** Capricorn  
**Original:** Nightwalker  
**Rare Rank:** 1 estrela  
**Localização:** Stillshrine of Miriam

**65.**  
**Name:** Larvae Eater  
**Drops:** Danjuuro, Daemon's Eye Jade  
**Steal:** Scorpio  
**Original:** Gargoyle  
**Rare Rank:** 1 estrela  
**Localização:** Ancient City of Giruvegen

**66.**  
**Name:** Ariok  
**Drops:** Engage Fancy  
**Steal:** Sage Ring  
**Original:** Baron  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Nabreus Deadlands

**67.**  
**Name:** Vidir  
**LP:** 3  
**Drops:** Heavy Lance, Bone  
**Steal:** Capricorn, Bone  
**Original:** Dark Skeleton  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Dalmasca Westersand

**68.**  
**Name:** Crystal Knight  
**Drops:** Engage Flame  
**Original:** Crusader  
**Rare Rank:** 1 estrela  
**Localização:** Ancient City of Giruvegen

**69.**  
**Name:** Grave Lord  
**Drops:** Bone, Diamond Helmet  
**Steal:** Skull  
**Original:** Dark Lord  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Golmore Jungle

**70.**  
**Name:** Zombie Lord  
**Drops:** Engage Soul  
**Steal:** Cross Helmet  
**Original:** Life Forbidden  
**Rare Rank:** 4 Rare Monster No. 70/80  
**Localização:** Tomb of Raithwall

**71.**  
**Name:** Durauna  
**LP:** 11  
**Drops:** Collapse Fragment, Rotten Flesh  
**Steal:** Evil God's Flesh  
**Original:** Ghoul  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Garamsythe Waterway

**72.**  
**Name:** Veryl  
**Drops:** Rotten Flesh, Save The Queen  
**Steal:** Capricorn  
**Original:** Banshee  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Nabreus Deadlands

**73.**  
**Name:** Dismal  
**LP:** 18  
**Drops:** Engage Dead  
**Steal:** Minerva Plate, Mirage Vest  
**Original:** Warlock  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Lhusu Mines

**74.**  
**Name:** Ankboulder  
**LP:** 7  
**Drops:** Engage Brain  
**Steal:** Evil God's Flesh  
**Original:** Striker  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Paramina Rift

**75.**  
**Name:** Wendis  
**Drops:** Engage Fear  
**Steal:** Gemini  
**Original:** Wendigo  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Sochen Cave Palace

**76.**  
**Name:** Ankhaggar  
**LP:** 11  
**Drops:** Oozing Flesh, Overisk  
**Steal:** Damascas' Steel  
**Original:** Durahan  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Paramina Rift

**77.**  
**Name:** Blue Blood  
**Drops:** Engage Sad  
**Steal:** Damascas' Steel  
**Original:** Durahan  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Cerobi Steppe

**78.**  
**Name:** Avenger  
**Drops:** Engage Criminal  
**Steal:** Muramasa  
**Original:** Boone  
**Rare Rank:** 5 estrelas  
**Localização:** Pharos at Ridorana

**79.**  
**Name:** Artique  
**LP:** 11  
**Drops:** Engage Eagle  
**Steal:** Behemoth Steak  
**Original:** Behemoth  
**Rare Rank:** 3 estrelas  
**Localização:** Zertinan Cavern

**80.**  
**Name:** Wultan Yensa Race  
**Drops:** Earth Stone, Bizen Osafune  
**Steal:** Hi-Potion, Phoenix Down x3  
**Original:** Wultan Yensa Race  
**Rare Rank:** 2 estrelas  
**Localização:** Ogir-YensaPillbox Purgatory

## LISTA DE MAGIC/SKILLS

### ■ WHITE MAGIC (Magia branca: Itens que são usados a favor dos seus personagens)

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Cure:</b>     | Cura um aliado em uma quantidade pequena. 8 MP.   |
| <b>Blina:</b>    | Remove o Blind de um aliado. 8 MP. <b>Poisona:</b> Remove o "Poisona" de um aliado. 8 MP. |
| <b>Vocal:</b>    | Remove o "Vocal" de um aliado. 8 MP.  |
| <b>Cura:</b>     | Cura todos os aliados em uma quantidade média. 32 MP.                                     |
| <b>Raise:</b>    | Revive um aliado. 22 MP.  |
| <b>Stona:</b>    | Remove um " Petrified And Petrifying " de um aliado. 12 MP.                               |
| <b>Esuna:</b>    | Remove o "Effects" de um personagem. 24 MP.   |
| <b>Regen:</b>    | Regenera lentamente o HP de um personagem. 16 MP.   |
| <b>Curada:</b>   | Cura um aliado em uma quantidade grande. 28 MP.   |
| <b>Dispel:</b>   | Remove o status "changes" de um personagem. 16 MP.  |
| <b>Reboot:</b>   | Remove o "Virus" de um personagem. 20 MP.   |
| <b>Curaga:</b>   | Cura todos os aliados em uma quantidade grande. 68 MP.                                    |
| <b>Dispega:</b>  | Remove o status "changes" dos personagens em uma determinada área. 36 MP.                 |
| <b>Araise:</b>   | Revive um personagem e deixa-o com o máximo de HP. 50 MP.                                 |
| <b>Holy:</b>     | Causa um pequeno dano no inimigo. 60 MP.  |
| <b>Esunaga:</b>  | Remove o status "Effects" dos personagens em uma determinada área. 72 MP.                 |
| <b>Fullcure:</b> | Cura todos os personagens em uma determinada área e os deixa com HP máximo. 98 MP.        |

### ■ BLACK MAGIC (Magia negra)

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Fire:</b>     | Usa fogo para causar danos no inimigo. 8 MP.                         |
| <b>Thunder:</b>  | Usa raios para causar danos no inimigo. 8 MP.                        |
| <b>Blizzard:</b> | Usa gelo para causar danos no inimigo. 8 MP.                         |
| <b>Water:</b>    | Usa água para causar danos no inimigo. 12 MP.                        |
| <b>Aero:</b>     | Usa ar para causar danos no inimigo. 16 MP.                          |
| <b>Fira:</b>     | Usa fogo para causar danos no inimigo em determinadas áreas. 18 MP.  |
| <b>Thundara:</b> | Usa raios para causar danos no inimigo em determinadas áreas. 18 MP. |
| <b>Blizzara:</b> | Usa gelo para causar danos no inimigo em determinadas áreas. 18 MP.  |
| <b>Bio:</b>      | Causa danos de "sleep" no inimigo. 24 MP.                            |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Aeroga:</b>   | Causa fortes danos contra o inimigo, usa ar para atacá-lo. 38 MP.              |
| <b>Firaga:</b>   | Usa o fogo para causar fortes danos no inimigo. 42 MP.                         |
| <b>Thundaga:</b> | Usa trovões para causar fortes danos no inimigo. 42 MP.                        |
| <b>Blizzaga:</b> | Usa o gelo para causar fortes danos no inimigo. 42 MP.                         |
| <b>Shock:</b>    | Ataque normal que causa fortes danos no inimigo. 34 MP.                        |
| <b>Clouda:</b>   | Causa danos aplicando o status "Slip" no inimigo em determinadas áreas. 48 MP. |
| <b>Flare:</b>    | Causa extremos danos em um inimigo isoladamente. 48 MP.                        |
| <b>Ardor:</b>    | Usa fogo para causar extremos danos no inimigo. 60 MP.                         |
| <b>Collapse:</b> | Causa extremos danos no inimigo em determinadas áreas. 70 MP.                  |

### ■ GREEN MAGIC (Magia verde)

|                |   |
|----------------|---|
| <b>Protect</b> | cria maior defesa em um dos seus personagens. 8 MP.               |
| <b>Blind</b>   | Abaixa o poder de golpe de um inimigo. 8 MP.                      |
| <b>Poison</b>  | O inimigo vai perdendo o seu HP aos poucos. 10 MP.                |
| <b>Shell</b>   | Aumenta a defesa contra magia de um dos personagens. 8 MP.        |
| <b>Silence</b> | Impede o inimigo de usar magia. 8 MP.                             |
| <b>Sleep</b>   | Faz o inimigo dormir. 10 MP.                                      |
| <b>Oil</b>     | Aumenta os danos causados pelo fogo em um inimigo. 8 MP.          |
| <b>Toxic</b>   | Faz o inimigo perder o HP em uma velocidade razoável. 26 MP.      |
| <b>Silega</b>  | Impede os inimigos de usar magia. 22 MP.                          |
| <b>Bliga</b>   | Abaixa os danos causados por golpes de um inimigo. 20 MP.         |
| <b>Brave</b>   | Aumenta o poder de ataque físico de um personagem. 24 MP.         |
| <b>Faith</b>   | Aumenta o poder de ataque mágico de um personagem. 24 MP.         |
| <b>Sleepga</b> | Faz os inimigos de uma determinada área dormir. 26 MP.            |
| <b>Shellga</b> | Aumento da defesa contra magia de um dos aliados. 40 MP.          |
| <b>Protega</b> | Aumento da defesa dos personagens em uma determinada área. 36 MP. |

### ■ TIME MAGIC (Magia do tempo)

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Slow</b>       | Reduz a velocidade de um inimigo. 8 MP.         |
| <b>Don't Move</b> | Impede um inimigo de se mover. 16 MP.           |
| <b>Don't Act</b>  | Impede um inimigo de se movimentar. 16 MP.      |
| <b>Break</b>      | Petrifica um inimigo por um certo tempo. 14 MP. |
| <b>Reflect</b>    | Reflete os feitiços de um aliado. 12 MP.        |
| <b>Dezone</b>     | Desaparece com um inimigo. 18 MP.               |

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Bahir</b>    | O inimigo perde a saúde rapidamente. 12 MP.                          |
| <b>Levitega</b> | Os personagens se unem e flutuam para atacar o inimigo. 20 MP.       |
| <b>Haste</b>    | Aumenta a velocidade de um personagem. 20 MP.                        |
| <b>Count</b>    | Mata o inimigo aos poucos. 8 MP.                                     |
| <b>Stop</b>     | Congela os inimigos por um determinado tempo. 20 MP.                 |
| <b>Reflega</b>  | 24 personagens refletem os feitiços. 24 MP.                          |
| <b>Slowga</b>   | Reduz a velocidade dos inimigos em uma determinada área. 24 MP.      |
| <b>Hastega</b>  | Acelera a velocidade dos personagens em uma determinada área. 70 MP. |

### ■ DARK MAGIC (Magia negra)

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Dark</b>     | Causa danos "dark" para os inimigos em uma determinada área. 10 MP.               |
| <b>Berserk</b>  | Seleciona um aliado para ficar atacando automaticamente a batalha inteira. 10 MP. |
| <b>Confuse</b>  | Deixa um inimigo um pouco confuso. 10 MP.   |
| <b>Gravity</b>  | Causa danos de ¼ em um inimigo. 20 MP.  |
| <b>Decoy</b>    | O inimigo apenas ataca um personagem. 10 MP.                                      |
| <b>Drain</b>    | Rouba o HP de um inimigo. 18 MP.  |
| <b>Aspir</b>    | Rouba o MP de um inimigo. 2 MP.   |
| <b>Vanish</b>   | Esconde um personagem. 24 MP.   |
| <b>Dara</b>     | Causa danos de "dark" médio em um inimigo. 20 MP.                                 |
| <b>Death</b>    | Reduz o HP de um inimigo a zero. 30 MP.   |
| <b>Bubble</b>   | Dobra o HP de um personagem. 32 MP.   |
| <b>Vanishga</b> | Esconde os aliados em uma determinada área. 60 MP.                                |
| <b>Reverse</b>  | Cura os seus personagens e causa danos no inimigo. 50 MP.                         |
| <b>Graviga</b>  | Tira ½ de HP de um inimigo. 36 MP.  |
| <b>Darga</b>    | Causa fortes danos "dark" em um inimigo. 30 MP.                                   |

### ■ SKILLS

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Steal</b>        | Rouba itens de um inimigo.  |
| <b>Libra</b>        | Ganha a habilidade para conseguir ver informações e armadilhas de um inimigo. |
| <b>First Aid</b>    | Cura um aliado que está prestes a morrer.                                     |
| <b>Charge</b>       | Recupera todo o MP se tiver bem, mas se tiver mal de energia você perde MP.   |
| <b>Poach</b>        | Rouba o item do inimigo que está prestes a morrer.                            |
| <b>Persuade</b>     | Causa o status "confused" no inimigo.   |
| <b>Magic</b>        | Reduz o escudo do inimigo contra ataques mágicos.                             |
| <b>Attack Break</b> | Sacrifica um pouco do seu HP para eliminar um inimigo.                        |
| <b>Nikuzan</b>      |   |
| <b>Kotsudan</b>     |   |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Darkness</b>            | Sacrifica seu HP para negociar um dano contra o inimigo.             |
| <b>MPPH</b>                | Usa todo seu MP para multiplicar por dez o HP e MP de um personagem. |
| <b>Thousand Needles</b>    | Dano de 1.000 contra um inimigo.                                     |
| <b>Magic Defense Break</b> | Reduz a defesa contra magia de um inimigo.                           |
| <b>Defense Break</b>       | Reduz a defesa de um inimigo contra ataques normais.                 |
| <b>Zeninage</b>            | Usa gils para negociar um dano contra o inimigo.                     |
| <b>Attack Break</b>        | Reduz o poder de ataque normal de um inimigo.                        |
| <b>Revive</b>              | Sacrifique todo seu HP para encher o HP de um outro personagem.      |
| <b>Arithmetic</b>          | Usa combos para causar danos contra um inimigo.                      |
| <b>Achilles</b>            | Deixa um inimigo fraco contra todos os ataques.                      |
| <b>Time Attack</b>         | Causa danos graves a inimigos de uma determinada área.               |
| <b>Step Attack</b>         | Causa danos baseado na distância que seu personagem esta do inimigo. |
| <b>Far Attack</b>          | Ataca de longe, até mesmo com uma arma de curto alcance.             |

## ■ EQUIPMENT LIST (Acessórios)

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Orakea Bracelet</b> | Aumento de 25 do seu HP  |
| <b>Steel Gorget</b>    | Aumenta sua força quando esta próximo a morte.                   |
| <b>Arm Guard</b>       | Reduz o dano físico quando estiver próximo a morte.              |
| <b>Tourmaline Ring</b> | Previne o seu personagem contra "Poison".                        |
| <b>Gauntlet</b>        | Raises evade rate of shields.                                    |
| <b>Battle Harness</b>  | Permite se opor contra ataques dos inimigos.                     |
| <b>Leather Gorget</b>  | Quando estiver próximo a morte, seu poder de magia vai aumentar. |
| <b>Rose Corsage</b>    | Previne um personagem contra "Silence"                           |
| <b>Sash</b>            | Previne um personagem contra "Slow".                             |
| <b>Argyle Bracelet</b> | Previne um personagem contra "Blind"                             |
| <b>Blazer</b>          | Aumenta a sua força quando o HP estiver cheio.                   |
| <b>Jade Collar</b>     | Evita mais facilmente os ataques do inimigo.                     |
| <b>Jackboots</b>       | Previne um personagem contra "Prevents Don't Move".              |
| <b>Black Belt</b>      | Previne um personagem contra "Prevents Don't Act".               |
| <b>Gold Amulet</b>     | Dobra os "License Points".                                       |
| <b>Magic Glove</b>     | Quando seu HP estiver cheio, você terá maior poder mágico.       |
| <b>Nishijin</b>        | Previne um personagem contra "Sleep".                            |
| <b>Thief Cuffs</b>     | Aumenta a qualidade da habilidade de roubar itens dos inimigos.  |

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Gilly Boots</b>      | Previne um personagem contra "Oil".                   |
| <b>Quismoit Sandals</b> | Previne um personagem contra "Slip".                  |
| <b>Ruby Ring</b>        | Permanece com a habilidade "Reflect".                 |
| <b>Firefly</b>          | Reduz a experiência ganha a zero.                     |
| <b>Steel Greaves</b>    | Evita armadilhas lançadas pelos inimigos.             |
| <b>Fluffy Mithra</b>    | Previne um personagem contra "Petrify".               |
| <b>Mooring Cologne</b>  | Previne um personagem contra "Confuse".               |
| <b>Feather Boots</b>    | Permanece com a habilidade "Float" durante a batalha. |
| <b>Chick Tibet</b>      | Dobra a experiência ganha nas batalhas.               |
| <b>Caméo Belt</b>       | Aumenta a probabilidade de acerto dos seus ataques.   |
| <b>Bubble Chain</b>     | Permanece com a habilidade "Buble" durante a batalha. |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Ring of Protection</b> | Permanece com a habilidade "Regen" durante a batalha.                     |
| <b>Indigo</b>             | Seus ataques mágicos ficam com maiores probabilidades de acerto.          |
| <b>Turtle Choker</b>      | Gasta ouro para lançar feitiços.  |
| <b>Agate Ring</b>         | Previne efeitos elementares baseado em tempo.                             |
| <b>Diamond Bracelet</b>   | Melhora a qualidade dos seus artigos de tesouro.                          |
| <b>Hermes's Sandals</b>   | Permanece com a habilidade "Haste" durante a batalha.                     |
| <b>Sage's Ring</b>        | Reduz o poder de MP do inimigo pela metade e absover o "Holy" do inimigo. |
| <b>Cat Ears Hood</b>      | Aumenta a vitalidade em +20 e a velocidade em +50.                        |
| <b>Genji Gauntlet</b>     | Seus combos ficam com maiores probabilidade de acerto.                    |

## ■ PERSONAGENS



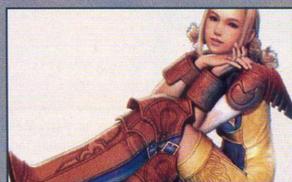
**NOME:** Vaan

**Idade:** 17

**Gênero:** Masculino

**Raça:** Humana

**Observações:** Ele perdeu sua família na guerra e sonha um dia se tornar um capitão de aerostato. Agora ele vive no Reino de Dalmasca.



**NOME:** Penelo

**Idade:** 16

**Gênero:** Feminino

**Raça:** Humana

**Observações:** Ela também perdeu a família na recente guerra, agora Vaan é seu melhor amigo. Aprendeu artes marciais e puxou do irmão o talento na canção e na dança.



**NOME:** Ashe

**Idade:** 19

**Gênero:** Feminino

**Raça:** Humana

**Observações:** Ela é a filha do Rei de Dalmasca que também morreu na guerra. Ela luta para tentar devolver a paz para seu reino novamente.



**NOME:** Balflear

**Idade:** 22

**Gênero:** Masculino

**Raça:** Humana

**Observações:** Um pirata de céu que conhece um pouco de habilidades sobre maquinaria, sempre com Fran como o sócio dele. Ele é neutro quando se fala sobre guerra.



**NOME:** Fran  
**Idade:** ?  
**Gênero:** Feminino  
**Raça:** Viera  
**Observações:** Um humana da raça Viera que tem excelentes habilidades com arco. Ela é a sócia de Balflear e sabe manter-se controlada em qualquer situação de perigo.



**NOME:** Basch  
**Idade:** 36  
**Gênero:** Masculino  
**Raça:** Humana  
**Observações:** Antigo general do reino de Dalmasca e todos tem certeza que ele matou o último rei da cidade. É conhecido agora como traidor.



## INTRODUÇÃO



Após a animação, siga o tutorial. Use o analógico direito para visualizar com zoom ou para mudar o ângulo da câmera; o analógico esquerdo serve para mover o personagem até o ponto verde que aparece no minímapa no canto superior direito da tela. Chegue perto da pessoa próxima ao portão, pressione ● para conversar, vá em frente ao portão e pressione novamente ● para abri-lo. Encontre o primeiro inimigo e pressione ● para ver os comandos de batalha; neste momento, você tem as seguintes opções: ataca com arma, mágica/habilidade e item. Mais comandos e ações serão adicionados posteriormente. Após eliminar o primeiro inimigo, siga em frente para enfrentar um boss. Não se preocupe, pois é um chefe muito fácil, não tem segredos. Depois dele, derrote mais alguns inimigos e siga para a entrada; agora você será capaz de ver a tela do mapa pressionando select. Na próxima seção, você pode escapar das batalhas usando o botão R2. Uma potion está localizada no canto direito e outra na área norte. Suba as escadas e você verá o



primeiro Save Crystal com o qual poderá, além de salvar o progresso do game, restaurar seu HP e MP. Siga para a próxima escada no local, derrote alguns inimigos lá e então entre no último salão da área norte.

## ROYAL CITY OF RABANASTRE



O Equipment será adicionado ao Party Menu. Agora, na piscina, você terá que derrotar todos os ratos que estarão em volta para assistir a uma animação. Então o World Map será adicionado ao Party Menu. Depois de chegar à rua, siga para o sudeste a fim de assistir a uma animação, daí siga para a hospedaria perto da área nordeste para assistir a outra animação. Escolha a primeira opção durante a conversa.

Nota: Você pode ver a sua destinação atual na tela do mapa, o ponto estará marcado com um X circulado em vermelho, e lembre-se de consultar o mapa para conhecer os próximos objetivos. Agora você terá uma missão, que é encontrar uma cabeça em forma de tomate do lado de fora. Depois do tutorial para aprender as habilidades, License e Clan Report serão adicionadas ao Party Menu. Agora siga para a entrada oeste através da seção central, onde você encontrará outro Save Crystal; então saia diretamente para o Dalmasca Desert. Na direção nordeste você verá a cabeça de tomate. Lute com ela, e ela pulará no precipício. Desça e finalize-a. Volte para entrada oeste e fale com a garota que você tinha encontrado anteriormente. Depois da animação, você estará na estrada norte, então basta seguir em frente até a porta de Downtown à leste; entre aí. Siga

para hospedaria e pegue a recompensa. Dirija-se à área sul e entre na sala ao lado do córrego. Depois da animação, siga para a entrada sul através do portão circular em torno da casa do velho exibido na animação. O primeiro Gate Crystal surgirá aqui. Ele funciona como um Save Crystal, mas também é um portal de teletransporte. Para escolher a segunda opção, que é o teletransporte, você terá que usar um item chamado Teleport Stone. Depois saia de lá.

## GIZA PLAINS

Siga direto para o sul e enfrente alguns inimigos pelo caminho. Quando chegar ao campo, você encontrará uma loja e um Save Crystal na esquina. Fale com a mulher em frente do grande cristal negro e escolha a primeira opção. Penelo se juntará a sua equipe depois da animação. Agora fale com a garota na sua frente e então saia dessa área coletando alguns itens para Penelo. A função Gambit será adicionada à seus comandos de batalha. Vá para a seção central sul, elimine alguns inimigos pelo caminho e não lute com as duas feras gigantes que estão em volta do canto sul; então você encontrará outro Save Crystal. Fale com as crianças que estão ao lado do cristal preto e escolha a primeira opção para começar a missão. Agora precisa subir sua energia em 100% através do cristal preto. Olhe o mapa para descobrir a localização dos quatro cristais pretos assinalados com pontos de exclamação. Depois que a energia chegar a 100%, você voltará para o local onde estão as crianças e retornará para o campo. Depois da animação, você obterá a Sun Stone, três potions e duas Teleport Stones. Volte para Rabanastre.



## ROYAL CITY OF RABANASTRE

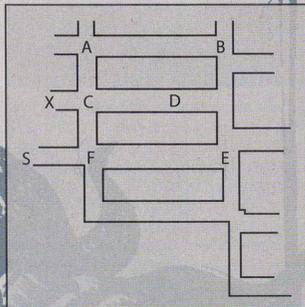
Encontre o velho através do portão circular na entrada sul. Penelo deixará sua equipe depois de entrar na sala do velho. Depois de falar com ele, vá para a área norte. Você pegará alguns itens quando chegar ao armazém. Agora entre pela porta da esquerda para assistir a outra animação.

## GARAMSCYTHE WATERWAY

Há um Save Crystal nesse local. Siga pelo caminho da esquerda e, na próxima área, enfrente alguns ratos e morcegos, enquanto segue para o nordeste, e colete os itens que estão nos cantos. Siga o caminho da corrente d'água, suba as escadas, enfrente alguns inimigos e escolha a primeira opção duas vezes para sair do local.

## THE ROYAL PALACE OF RABANASTRE

O Save Crystal estará logo atrás de você. Bata na estátua dourada para coletar o mapa. Depois siga para o salão e continue até se deparar com uma animação. Converse com o soldado, siga o Seeq perto da coluna e pressione S para chamar o soldado. Assim que ele chegar, passe por ele, suba as escadas e entre pela porta.



Você começará no ponto S. Ignore as passagens do lado direito. Alguns soldados estarão bloqueando seu caminho nas áreas A, C e E. Tudo o que você precisa fazer é pressionar S para provocar os soldados e tirá-los dos seus postos. Primeiro provoque os soldados das áreas E e F. Enquanto eles tiverem indo em sua direção, corra para a passagem abaixo do mapa. Agora siga até o ponto "B" para provocar o soldado do ponto A. Então vá para o ponto D e examine o logno no chão, que necessita de um item para aliviar o portão do ponto X. Agora provoque os soldados do ponto C, do ponto D então corra de volta para o ponto E e atormente os soldados do ponto F. Siga para a passagem abaixo e chegue até o ponto X.

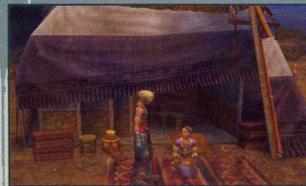
Agora, na passagem secreta, você precisará acionar apenas o botão na parede esquerda; é necessário procurar o botão, pois ele estará escondido. Uma porta abrirá,

e você vai assistir a uma animação. Após isso, suba as escadas para o próximo nível e veja outra animação. Em Water Way, os personagens Balflear e Fran se juntarão a sua equipe. Um Save Crystal estará à sua frente. Desça, e Balflear explicará mais sobre as funções Gambit. Depois disso, as opções Battle Member e Gambit serão adicionadas ao Party Menu. Cheque os cadáveres no lado esquerdo e saia do local. Nesta seção, vá para a esquerda e bata na estátua para coletar o mapa do local. Siga para a seção central, explore os cantos para encontrar gils e itens. Outro Save Crystal estará na seção sudeste. Siga até o fundo para encontrar Ashe, e ela se juntará a sua equipe como Guest Character. Derrote os inimigos após a animação e siga para a próxima seção. Ao alcançar a seção central, você encontrará outro Save Crystal; prepare-se para enfrentar o chefe antes de abrir o portão.

**BOSS:** Bush Fire  
HP: 3.571

O ponto fraco deste chefe é Blizzard. Ele tentará envenenar você, portanto lembre-se de se curar. Como apenas Ashe pode fazer esse ataque, ela irá se recuperando automaticamente enquanto luta.

## THE NALBINA DUNGEONS



Neste momento você estará sem o seu arsenal, mas ele voltará em breve. Neste mesmo local procure por mais alguns itens. Feito isso, siga pela saída ao lado do Save Crystal. Depois da animação, elimine três inimigos Seeq com Balflear. Fran voltará para a equipe após esta batalha.

Na próxima área você recuperará tudo, assim como o mapa antes do Save Crystal. No lugar seguinte você enfrentará o exército e também poderá coletar itens nos barris a sua volta. Uma animação iniciará quando você chegar à parte central norte. The Judge abrirá a porta; passe por ela e encontrará Basch. Agora Basch se juntará a sua equipe como Guest Character.

## THE BARHEIM PASSAGE

Desça e entre na sala à direita para coletar gils. Haverá um Save Crystal em outro canto. Siga para a torre e examine o botão; Balflear lhe dirá para arrumar uma fonte de energia, assim o botão será ativado. Fale com Bangaa no fundo da sala para coletar a tal fonte de energia. Feito isso, pressione o botão na torre e outro perto do Bangaa para abrir o portão e saia. Você também pode comprar itens do Bangaa.



Destrua o zumbi e mate o Battery Spider para manter a porcentagem da bateria. Você precisa eliminar todos os Battery Spiders nesta área para manter a carga da bateria em alta. Elimine uma porrada de aranhas nos trilhos. O mapa desta área está no caminho da direita, mas você precisará voltar para lá após a segunda bifurcação. Dentro da estátua estará o mapa; quebre-a e colete o mapa. Agora entre na estação à direita onde haverá duas aranhas esperando para atacá-lo. Cuidado, pois aparecerão alguns Prins, semelhantes aos Flan do FFX; use o Fire Spell para matá-los mais rapidamente.

Siga para o sul e de lá vá para oeste eliminando as aranhas que forem aparecendo. Acione o botão no canto noroeste para abrir o portão que o conduzirá ao sul. Após a animação você encontrará outro Save Crystal. Siga em frente. No caminho elimine mais algumas aranhas e morcegos. Outro Save Crystal aparecerá no trilho sudeste; passando deste ponto, você enfrentará outro chefe.

**BOSS:** Mimick Queen  
HP: 4.073

Pequenas aranhas estarão junto com o chefe. Não perca tempo com elas, concentre-se em atacá-lo diretamente. Tome cuidado, pois Basch chegará com o seu ofensivo um pouco maior, então evite que ele morra durante a batalha. Normalmente, o chefe concentra seus ataques em apenas um dos membros da equipe, portanto deixe os membros restantes aplicando Heal uns nos outros. Não use o Thunder Spell, pois ele fará com que o calhorda se recupere; dispare Blizzard Spell nele e fim de papo.

Você estará em Dalmasca Eastsand depois da animação. Siga para o sul e passe o vale para chegar ao segundo mapa. No segundo mapa, na direção leste estará a entrada oeste de Nalbina. Vá até lá e ative o Gate Crystal. O sul é conectado ao Giza Plains. Indo diretamente para o sudeste fica o seu atual destino, Rabanastre.

## ROYAL CITY OF RABANASTRE

Chegando em Rabanastre, todos deixarão a sua equipe. Siga para a entrada a sua frente e depois vire à esquerda chegando à entrada sul. De lá entre em Downtown através do portão circular. Então fale com o velho na sala ao lado do côrego.



Aparecerá uma marca na área oeste indicando o seu destino, siga para lá. Fale com o homem sentado na caixa; Basch voltará à equipe.

De volta à rua, vá para leste e veja uma animação. Depois disso, entre na hospedaria e suba as escadas para encontrar Balflear e Fran, eles também voltarão para sua equipe. Siga para a entrada oeste e entre no Airship Terminal à sua direita. Siga em frente até ver Balflear próximo de uma escada à esquerda. Fale com ele e escolha a primeira opção duas vezes para ir para outro local de Airship.

No outro terminal, haverá um Gate Crystal a seu lado. Saia e veja uma animação.

## THE SKYCITY OF BHUJERBA



Ramon entrará para a equipe com Guest Character. Ao sair na rua, você encontrará um moogle vendendo um mapa da localização do lugar e das minas para onde terá de ir.

Os preços são respectivamente 70 e 650 gils. Vá para o leste através do caminho sul, onde você encontrará algumas lojas e aproveite para fazer compras. Depois desça as escadas após o Save Crystal na parte leste para chegar às minas.

## THE LHUSU MINES



Cuidado com as armadilhas neste local, você não poderá vê-las até utilizar o Libra Skill. Elas aparecerão como luzes vermelhas. Tome muito cuidado, pois mais armadilhas serão postas em outros locais, aqui será apenas a primeira delas.

Primeiramente vá para oeste e de lá siga para o norte. Os esqueletos aqui necessitarão ser enfrentados em equipe. Quando você chegar à caverna do norte, verá uma animação. Na sequência será caçado por quatro chefes, a melhor pedida é fugir da luta. Fuja pelo mesmo lugar de onde você veio, se conseguir escapar, uma animação iniciará.

## THE SKYCITY OF BHUJERBA



Nas ruas de Bhujerba, você precisará fazer um pouco de propaganda para aumentar a barra até 100%. Para isso apenas pressione s sem deixar os guardas te verem. Fazer propaganda com o homem que está segurando um livro azul fará com que a barra suba mais rapidamente. Depois disso veja uma animação. Dentro da hospedaria, cheque o painel para acessar a próxima missão (como aquela da cabeça de tomate); se essa for a sua segunda missão, seu cliente deverá estar esperando no Rabanastre Inn. Volte para o Armor Shop e fale com o guarda que está lá. Escolha a opção duas vezes para ver uma animação.

## DREADNOUGHT LEVIATHAN



Vossler se unirá à equipe como Guest Character. Saia desse local pela porta ao lado do Save Crystal. Dentro da passagem, não encoste nos lasers vermelhos para evitar brigas. Siga para a seção central e entre pela porta abaixo. Quando você chegar lá, siga para o bloco central e enfrente um grupo de soldados. A melhor coisa a fazer é mandar um Slow nos dois líderes, dos quais um ficará jogando poison nos seus personagens; mate esse bastardo primeiro. Quando os dois líderes estiverem mortos, elimine o restante. Nesta seção você encontrará uma loja na sala à esquerda e na da direita um Save Crystal e uma Security Key. Resgate Ashe na próxima sala, saia e siga para a porta em frente. Aparecerão alguns inimigos aqui; elimine-os e siga para a próxima área para eliminar mais inimigos. Como eles parecem ser ilimitados, mate o primeiro grupo

e suba a escada para acionar o sistema de segurança. Olhe no mapa para ver mais dois deles na seção central sul. Desligue o sistema de segurança e vá para o Left Port na área oeste em 60 segundos.

**BOSS:** Judge Gees  
**HP:** ?

Mate os três soldados imediatamente e depois concentre-se apenas no chefe. Se você tiver o golpe Mist Knack, use-o. Judge Gees tem uma magia que pode atingir todos seus personagens, por isso mantenha o HP deles sempre acima da metade. Lembre-se de selecionar a habilidade Gambit para curar seus aliados, se for possível, pare os ataques enquanto os cura. Depois de derrotar o chefe, volte para Airship Terminal em SkyCity of Bhujerba. Se quiser, compre alguma coisa no Armour Shop e converse novamente com o guarda para seguir para o Dalmasca Westsand. Aqui haverá um Gate Crystal. Em seguida vá para o oeste.

## THE OGIR-YENSA SANDSEA



Suba para o topo da torre seguindo a única rota a oeste, no caminho, enfrente alguns inimigos. Na sequência, Vossler se juntará novamente à equipe como Guest Character. Chegando a esta parte, haverá uma bifurcação, porém as duas trilhas acabam no mesmo lugar; se você seguir pelo oeste, encontrará um Save Crystal e um Moogle, se for pelo sudoeste, encontrará um vendedor de itens/acessórios/mágica e um Gate Crystal. Você terá que enfrentar muitos inimigos pelo caminho, mas, se usar Wind Element Spell será fchinha derrotá-los.

## THE NAM-YENSA SANDSEA



Na primeira seção, siga para a pequena ilha conectada à ponte, quebre a estátua para pegar o mapa e siga para oeste. Derrote os inimigos para subir o nível de seus personagens. A seção sul

está conectada a Zertinan Cavern, onde Esper se esconde; se você não for capaz de derrotá-lo (se não tiver em um level alto para isso), nem pense nisso. Aviso: você pode pular esse evento, mas, se fizer isso, não conseguirá a Exro Seed. Fale com o moogle na área noroeste e continue adiante, provavelmente verá uma tartaruga gigante lutando com o grupo Yensa. Derrote a tartaruga gigante com a ajuda dos Yensa. Depois disso, fale novamente com o moogle, que lhe dará um presente. Voltando para a área anterior, veja uma animação na torre de óleo. Fale novamente com o moogle e examine o flor perto dele, coletando uma Exro Seed, ela será útil com o próximo chefe. Na seção central sudoeste, você pode encontrar um Gambit HP 1000 no final da ponte. Na seção oeste, vá para a loja e compre a Hi-potion. Depois disso, entre na próxima caverna onde você poderá salvar o progresso do game sem o Save Crystal. Na próxima área, prepare-se para mais um chefe.

**BOSS: Garuda**  
HP: ?

Se você estiver com a Exro Seed, use-a nele e continue atacando sem parar até que ele morra, facinho, né? Ela possui um efeito de Sleep nos seus ataques, mas nem sempre. O chefe sempre atacará o Vossler, que lhe causará grandes danos, por isso evite que ele morra.

Agora, em frente da tumba aparecerá um vendedor, logo em seguida você verá um Gate Crystal; verifique o bulbo diante da entrada e escolha a primeira opção (o bulbo é como o pad de teletransporte do FF-X).

## THE TOMB OF RAIHWALL



O bulbo em frente não está funcionando ainda, desça as escadas e, na ponte, o Demon's Wall estará acordado. Ele tem "só" 20.000 HPs, então trate de fugir dele, passando pela porta traseira. Se você o derrotar agora (o que é quase impossível), a pedra na parede irá levantar mais duas pontes que levarão para uma área secreta, mas, antes de outros Demo's Wall na próxima área, ela não funcionará. Na área secreta, você pode encontrar um baú onde há uma chance de encontrar uma Evil Slayer Sword, mas também pode ser que haja apenas alguns gils. Neste caso você poderá voltar para esse local e lutar com esses inimigos mais tarde então não tenha dor de cabeça agora. Saia para enfrentar mais um chefe.

**BOSS: Demon's Wall**  
HP: + ou - 10.000

Corra para cima dele e ataque-o. As chamas ao lado estão sendo usadas para frear a chegada do chefe. Vá até elas, escolha a segunda opção para desligá-las, mas, se as chamas ficarem azuis, o chefe virá correndo para cima de você. Lembre-se de usar a cura para Darkness e também mande uns Slows nele. Existe uma habilidade que pode remover um de seus personagens da batalha e também disparar um Death Sentence. Certifique-se de dar uns bons combos de Mist Knack com todos os personagens que tiverem essa habilidade. Agora volte para o local anterior e derrote o primeiro Demo's Wall. Se mexer na pedra brilhante no muro, ele levantará mais duas pontes. Salve o progresso do game e carregue o jogo usando o Gate Crystal que está do lado de fora porque, se você não fizer isso, o baú da área secreta não aparecerá. Então vá para a área secreta passando pela ponte – essa área não aparece no mapa. Na próxima seção, siga para baixo onde você poderá ver três bulbos, apesar disso apenas um desses funciona. Quebre a estátua e pegue o mapa. Haverá duas direções para seguir (esquerda e direita); você terá que passar pelas duas para liberar a passagem secreta. Há uma pedra verde na esquerda e uma laranja na direita. Se você encontrar o bulbo em cada uma das seções, encontrará as pedras que estão próximas a eles. Trocando as pedras, abrirá uma nova passagem, então passe por ela. Nessa próxima seção siga até o fundo para enfrentar mais um chefe.

**BOSS: Belias**  
HP: ?

Os ataques dele são poderosos, mas ele é lento. Você pode jogar Slow nele, mas tome cuidado com o seu Oil antes que Belias use o Fire. No meio da batalha ele lançará um Protect e um Shell e, se possível, lance um Protect no seu personagem que estiver na linha de frente e continue atacando-o até seu inimigo ir para o espaço. Depois de derrotá-lo, você ganhará o Belias Esper (Summon; magia de evocação) e poderá encontrá-lo no seu License Board. Siga para oeste, veja uma animação e pegue o Fragment Of Dawn, um acessório que será usado como chave depois. Saia da tumba, use o Gate Crystal na entrada e desça. Depois de algumas animações, enfrente mais um chefe no Aiship.

**BOSS: Vossler**  
HP: ?

Fran está em Berserk, mas isso não chega a ser uma coisa ruim, pois sua velocidade e capacidade de dano estão aumentadas; a má notícia é que você não poderá controlá-la. Alguns soldados entrarão na batalha. Mate-os imediatamente e parta para cima do chefe. Ele lançará um Reflect, então tome cuidado no caso de lançar algum Spell nele, seus movimentos são sempre combos. Fran pode ser uma boa ajuda nesta batalha.

## THE ROYAL CITY OF RABANASTRE



Você voltará para este lugar depois de algumas animações. Saia e tenha algumas discussões. Agora você poderá comprar itens mais avançados na loja. Vá para a hospedaria na área leste; fale com Tomajji no canto da escada acima; se você não recebeu a recompensa por sua primeira missão, ele lhe dará 300 gils, 2 potions e 1 Teleport Stones. Procure o homem sentado no chão, ele é seu novo cliente para a "mob hunting" em Bhujerba.

Dê uma checada no seu board depois de completar a missão. Você pegará mais uma, ela é opcional. Participar dessas missões pode lhe render muitos itens raros e equipamentos.

Agora vá para o sul, em Giza Plains.

## GIZA PLAINS



Note que a estação das chuvas modificou os monstros. Na seção central você encontrará moogles e um Seeq, fale com eles para ficar sabendo como chegar até Ozmon Plains, seu destino atual. Siga pelo sul até lá.

## OZMONE PLAINS



Se quiser enfrentar os inimigos pelo caminho, pegue-os um por um, já que eles não são muito fáceis de matar. A seção central leva a Zertinan Cavern, mas não é necessário ir para lá agora.

Há um Esper escondido nesta caverna. Se quiser enfrentá-lo, vá para o centro da caverna para encontrá-lo.

Vá para o sul onde você encontrará um guerreiro NPC lutando com um monstro, entre na batalha se quiser. Vá na direção oeste. Cuidado com os Chocobos vermelhos ou pretos, eles sempre vêm em grupo.

## JAHARA, LAND OF THE GARIF



Você pode comprar o mapa com os moogles que estão perto do Gate Crystal à esquerda. Então fale com o guerreiro à direita na ponte. Depois da animação você encontrará uma loja. Agora converse com o Elder Garif, vá para noroeste, fale com o líder, escolha a primeira opção duas vezes e cruze a ponte.

Aproxime-se dos guerreiros a sua frente e escolha a primeira opção, durante o diálogo, para acionar uma animação. Larsa se juntará a sua equipe como Guest Character; ela é o Ramon na verdade.

Volte para Ozmone Plains e leve o Chocobo. Uma animação acontecerá quando você chegar à área leste de Ozmone Plains, onde há um Save Crystal. Depois disso, vá para a selva.

## THE GOLMORE JUNGLE

Um selo bloqueará o caminho para o leste, vá até lá e veja a animação. Depois que Fran abrir a nova estrada, siga por ela, onde você poderá usar um Gate Crystal. Aproveite e compre também um mapa do moogle. Siga a ponte suspensa.

## EYURT VILLAGE



Vá para a área central e siga para a ponte circular. Na próxima seção cruze a ponte para ver uma animação. Depois disso faça o caminho de volta para Ozmone Plains.

## OZMONE PLAINS

Fale com o soldado ferido e dê uma poção para ele. Converse com ele novamente, escolha



a primeira opção para montar um Chocobo e vá para a seção anterior de Ozmone Plains. Preste atenção no seu lado esquerdo até encontrar alguns Chocobos. Siga naquela direção (sudeste). Esse caminho não aparece no mapa.

Na próxima seção você encontrará uns cadáveres em frente da caverna. Entre na caverna sem o Chocobo.

## THE HENNE MINES



Vá para a direita e pressione o botão que levará para a rota sul. Então siga para a direita e enfrente uma penca de morcegos na próxima passagem. Vá agora para sudoeste e depois para o leste onde encontrará um dragão em cada passagem. Derrotá-lo será uma tarefa ingrata com o seu level atual.

Chegue até a encruzilhada de quatro rotas na área leste, pressione o botão e volte para a seção dos dragões (uma vez que você apertar esse botão, ficará cercado de Flans, fuja deles se preferir). Vá para o norte, o portão já estará aberto. Depois da animação você verá um Gate Crystal. Siga para o norte e enfrente o chefe.

**BOSS:** Tiamact  
**HP:** 50.000

No início o chefe atacará apenas um personagem. Cuidado com o Aero Spell, que ferirá todos na área; ao ver que ele está carregando um, esteja pronto. Quando o chefe perder uns 20% do seu HP, as defesas dele aumentarão, mas basta aplicar um belo combo de Mist Knack e ele já era.

## GOLMORE JUNGLE



Vá para a Golmore Jungle e você poderá cruzar o selo agora. Se tomar a direção sul, chegará a Feywood. Siga pelo nordeste e pegue a estrada para Paramina Rift, seu próximo destino. Se você seguir pelo leste, encontrará um Gate Crystal, que também levará a Paramina Rift, mas você terá de enfrentar um chefe "leve" antes de chegar lá.

Vejam o chefe ao norte do Gate Crystal.

**BOSS:** Elder Dragon  
**HP:** + ou - 68.000

Este é dureza. É aconselhável que todos os personagens estejam pelo menos no level 22, ou que você tenha uma ótima estratégia em mente. Dois monstros se juntarão ao chefe, retalhe-os o mais rápido possível. Os Special Skills podem gerar vários efeitos negativos, como Darkness, Confuse, Silence, Oil e Poison, e até Sleep. Você pode se esquivar se correr o suficiente. Mas, se a coisa ficar preta, cure os personagens o mais rápido possível.

É melhor que você tenha alguns acessórios de imunidade. O Esuna Spell pode curar a maior parte dos danos.

## THE PARAMINA RIFT



Vá para o norte. Mas, antes disso, explore o cenário. O sudeste leva até Feywood, o sul até o Stillshrine Of Miriam, A região central aciona uma animação. Depois siga para o norte. Haverá inimigos fáceis pelo caminho.

## MT. BUR OMISECA



Aqui haverá um Gate Crystal e algumas lojas. Aproveite para adquirir alguns Spells nervosos com o Seel. Suba para o norte e de lá siga para o leste até a entrada do prédio. Ao entrar, rolará uma animação e depois Larsa sairá da equipe.

De volta à área anterior, fale com o moogle perto do Gate Crystal para adquirir um Chocobo por 600 gils. Volte para Paramina Rift e siga para o sul passando por um Save Crystal.

## THE STILLSHRINE OF MIRIAM



Atravessa a ponte na qual você encontrará um Gate Crystal antes da entrada. Dentro do local, procure pela área central onde será possível ver o Stand of Dawn. Escolha Ashe como líder e equipe o Fragment of Dawn. Examine o Stand of Dawn e escolha a segunda opção.

Nesta área você enfrentará um Miriam Guard. No caminho para a próxima seção você encontrará alguns Dragon Abyss e dois Miriam Faces. Prefira usar o feitiço Wind, pois esses inimigos não resistem ao poder dele (cada Dragon Abyss morde lhe dará mais de 900 pontos de experiência).

Suba a escada e elimine os inimigos. Ao centro você verá outro Stand of Dawn: faça o mesmo esquema do primeiro. Volte para área anterior e escolha uma das novas passagens.

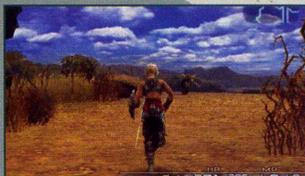
Neste novo local, destrua o cristal verde, e um Save Crystal aparecerá logo em seguida. Agora desça pela passagem central e examine a lâmina gigante. Você notará que ela abriu uma sala sentindo norte, então use o bulbo de teletransporte e volte para a sala principal.

Desça pela escada oeste. Nessa nova área, siga para a esquerda onde se abrirá uma seção com três caminhos. Vá então pela passagem à direita, onde você encontrará um estátua. Gire a para a direção leste. Na próxima seção faça a mesma coisa com a estátua que aparecerá só que desta vez vire a para o norte. Nestas seções você enfrentará alguns inimigos, como Ghoul, Zombie Fighter, Ghost e Ballon Bomb.

Vá para a seção leste onde você enfrentará mais um chefe antes de chegar à terceira estátua.

**BOSS:** Vnuscara  
HP: + ou - 15.000

Se você estiver usando equipamentos pesados, sua velocidade será reduzida devido à energia magnética. Não se preocupe! Apenas lembre-se de curar seus personagens quando Vnuscara lançar o poder Slow. No mais, desça a lenha sem dó e mande esse parasita para longe. Ele provavelmente irá fazer um Sword Dance antes de morrer. Isso atingirá todos os personagens, portanto não se esqueça de curar os seus amigos.



Depois do chefe babinha, entre na sala e gire a estátua para oeste; ao lado dela você encontrará o mapa. Volte para a área anterior e encontrará a lâmina gigante levantada. Siga para a sala principal, use o bulbo de teletransporte e volte para a área interior. Então siga para o sul.

**BOSS:** Mateus  
HP: 34.800

Alguns Ice Aces entrarão na briga, acabe com todos eles primeiro (cada um deles dá 500 pontos de experiência). O chefe Mateus irá lançar Slow em seus companheiros um por vez e às vezes lançará Sleep (use o Ice Shield se o tiver, pois ele será muito útil na batalha). Atenção! redobrada! O Mist Knack facilitará as coisas.



Siga para o sul e colete a Tyrant Sword depois da animação. Retorne para Mt. Bur Omiseca e, se quiser cortar caminho, use o Gate Crystal.

## MT. BUR OMISECA

Entre no prédio para enfrentar mais um chefe. Nossa! É chefe que não acaba mais.

**BOSS:** Judge Belga  
HP: + ou - 17.100

Elimine os outros três Judges atrás de você e parta para cima de Judge sem dó. Ele lançará Dark, Water e Aero além do seu ataque normal. Por segurança, deixe um dos personagens para trás curando os outros.

Depois disso, fale com o Ancião que está na escadaria do lado de fora do prédio (dica: volte para Stillshrine Of Miriam e colete o Esper). Use-o no bulbo da sala principal para ir até um local secreto.

Vá até Archardia localizada ao norte da entrada oeste de Nalbina. Atenção nesta parte! Se você já ativou o Gate Crystal, e se ainda houver Teleporte Stones, siga por ele, se não, volte para



Rabanastre e pegue o Airship para Nalbina Fortress. Siga para o norte.

**Dica:** Você pode comprar Teleporte Stone dentro do Airship.

## THE MOSPHORAN HIGHWASTE



Cuidado com o Fire Element! Ele tem 14.830 HPs, o que é bem difícil para o seu nível atual, mas, se o vencer, ganhará mais de 1.800 pontos de experiência. Na seção central você encontrará um Gate Crystal e uma loja. Se precisar de um mapa, aproveite para comprar do moogle que estará por lá.

Finalmente cruze a ponte para chegar até Salikawood.

## THE SALIKAWOOD



Haverá um Save Crystal logo depois da ponte. Siga para o sudeste e colete o mapa na estátua dourada. Vá para o leste.

Seguindo para oeste você chegará a Necrohol of Nabudis e para o noroeste a Nabreus Deadlands. Os caminhos estão interligados. Se optar por tentar coletar o Chaos Esper terá que passar pelos dois caminhos: é difícil e não aconselhável. Mas, antes de poder entrar nesses respectivos lugares, você irá enfrentar nada mais, nada menos que Bomb King. Siga então, partir do Gate Crystal, para o norte.

**BOSS:** Bomb King  
HP: ?

Melhor preparar seu Flame Shield em seus personagens. Haverá três minibombs na batalha. Elas se autodestroem causando grandes danos, por isso acabe com elas antes que explodam. Lembre-se de recuperar seu Oil Status antes que o chefe o ataque com fogo. Ele não tem muito HP, mas o problema é que ele fica se recuperando durante toda a batalha. Quando ele se distanciar de você, tentará se recuperar ou gerar novos minibombs. O que você tem que fazer é: assim que a barra dele chegar à metade, use sem piedade seu combo Mist Knack no infeliz.

Se você não conseguir derrotá-lo agora, lembre-se de que pode fugir da batalha. Assim siga para o leste e fale com o mooglee. Agora, procure outros nove moogles na floresta (eles aparecerão no mapa como pontos de exclamação). Depois de encontrar o último deles, escolha a primeira opção durante o diálogo e siga-os de volta para o leste. Uma nova estrada se abrirá. Fale com o mooglee central para pegar um acessório resistente a Sleep. Agora siga pela nova estrada.

## THE PHON COAST



Assim que você chegar à Phon Coast, encontrará um Save Crystal. A área é grande o suficiente para bastante exploração. Vá para o sudeste e veja uma animação. Lá você encontrará uma loja e um Gate Crystal; nesta região você também encontrará mais missões paralelas. Siga para nordeste, onde haverá mais um Save Crystal por lá. Então siga para a próxima área.

## THE TCHITA UPLANDS

Siga para o leste onde você encontrará um Gate Crystal perto do centro. Fale com o garoto que está por ali para coletar uma Soul Key e uma missão de Mob Hunt. Siga para o norte, entre na caverna e continue no sentido norte. Use a Soul Key na porta e tente não enfrentar inimigos em grupo.

## THE SOCHEN CAVE PALACE

### Chefes:

Mandra Prince  
Onion Queen  
King Allaune  
Pumpkin Star  
Tomato Captain

HP: cerca de 5.000 cada um

Lance Dispel para parar o Haste do Mandra Prince. Evite que ele cerque seus companheiros,

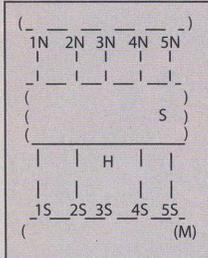
tente agrupá-los e faça um Mist Knack para eliminá-lo por completo.



Depois disso, fale novamente com o garoto para receber a recompensa. Agora escolha entre a porta da direita ou a da esquerda para seguir pela passagem norte. Você encontrará um Save Crystal, mas ele é falso, você deve detoná-lo para que o verdadeiro apareça. A próxima área é complicada, pegue o mapa, siga o caminho da direita onde haverá uma estátua dourada, quebre-a e pegue o mapa.

Olhando no mapa você poderá ver que existem cinco caminhos diferentes: a pequena área no meio possui um tesouro raro, mas você não conseguirá chegar até lá sem resolver alguns enigmas. Veja como resolvê-los abaixo:

### Mapa de referência:



(M) = Onde você pega o mapa

S = Comece por aqui

H = Tesouro escondido

1. O tesouro escondido no H está bloqueado pela cachoeira.
2. Uma vez que você visite a parte central pelo caminho da direita, chegará ao S
3. A partir do S, siga a seguinte rota: S > 5S > 1S > 1N > 4N > 4S > 2S > 2N > 3N > H
4. Se você seguir esta rota, a cachoeira desaparecerá.
5. Entre no H para coletar o tesouro, que abrirá uma passagem secreta do H para o 3S.

**Nota:** Em torno do H você também pode encontrar alguns itens como Elixir e muitos gils. Agora navegue para o norte e enfrente mais um chefe na sala central. A sala secreta a oeste é uma batalha opcional, mas você ainda não pode entrar lá.

**BOSS:** Arriman

HP: Por volta de 63.000

Simplesmente mande porrada nele e sempre cure seu status negativo. Quando a barra do chefe chegar à metade, ele irá lançar um Death Sentence. Além disso, ele sempre criará uma ou mais sombras, que não têm muitos HPs, portanto elimine-as primeiro para continuar a batalha contra Arriman. Às vezes elas irão desaparecer automaticamente. Quando ele tiver criado muitas sombras, fique correndo durante um tempo até que a maioria delas desapareça.

Neste mesmo local, você encontrará Elixir e Phoenix Down. Então siga para o norte. Nesta última área, acione o painel acima para chegar ao nível superior, onde você encontrará um Gate Crystal. Assim saia pela passagem.

## OLD ARCADES



Aqui você pode comprar acessórios que dobram a experiência. A oeste, há um Save Crystal. Fale com o soldado nas escadas e pague 1.500 gils para Joel, o informante. Depois disso, fale com algumas pessoas, saia do local e volte para lá novamente. Fale outra vez com Joel, que terá mudado de posição, e entre no Imperial.

## THE IMPERIAL CITY OF ARCADES



Agora as lojas começam a vender X-potion. Compre o mapa com o mooglee que está na última loja da seção nordeste. A leste há um Airship Terminal: por lá haverá também um Save Crystal. Então fale com o guarda próximo à loja de armamentos a sudoeste. O informante Joel aparecerá de novo; pague-lhe 2.500 gils. Agora você precisará de 9 White Leafs. Para conseguir uma, você tem de falar com o par certo de pessoas. Quando falar com uma delas, aparecerá uma frase no canto superior esquerdo da tela. Encontre outra pessoa que tenha a mesma frase e fale com ela. No local onde você está, irá conseguir 6 White Leafs. Vá para outras seções para encontrar mais. Existem 28 pares de pessoas das quais você pode coletar esse item. Depois de coletar 9 ou mais

delas, fale novamente com o guarda. Deste local siga para o sul até o Gate Crystal. De lá vá para o norte e veja uma animação. Volte para a estação de táxi, e Joel aparecerá novamente. Feito isso, fale com o guarda e veja mais uma animação.

## THE DRAKLOR LABORATORY



Siga para o norte através da passagem à esquerda, então entre no elevador e escolha o andar 67. Chegando lá, siga para nordeste e veja uma animação. Depois disso você ganhará um mapa e o Laboratory Card. Entre na sala nº 4 para salvar o seu progresso no game e saia. Vá para sala 3 e mude a cor do Wall Panel Color.

Dentro da sala nº 11 você encontrará alguns tesouros, mas para isso terá que resolver um quebra-cabeça no painel azul/vermelho. Volte para o elevador e siga para o andar 68. Siga para a sala 3, mude a cor do painel para azul e em seguida saia da sala. Agora vá para sala 4 e mude o painel para vermelho. Tenha então acesso à sala 11 na passagem sudoeste e mude a cor do painel para azul novamente. Siga para o elevador e vá para o andar de nº 70. Muitos inimigos aparecerão, evite-os para economizar tempo. Depois da animação, salve o seu progresso no game e suba as escadas.

**BOSS: Doctor Cid**  
HP: + ou - 60.000

Há 4 inimigos protegendo este chefe; para destruí-los lance um Dispel em Doctor Cid. Destrua os acompanhantes deles um por vez. Durante a batalha lance Haste nos seus personagens. Depois desse combate você será transportado para outro lugar.

## THE PORT OF BAITHONHEM



A leste deste lugar estará o Airship Terminal e um Save Crystal. A nordeste você encontrará um Gate Crystal e poderá comprar uma Teleport Stone com o homem montado em um Chocobo.

Compre o mapa para Cerobi Steppe que fica ao norte dali. Se você quiser fazer alguma missão paralela, vá até o restaurante.

Agora você deve ir para Feywood. Para isso use Gate Crystal para o lugar mais próximo: Golmore Jungle.

## GOLMORE JUNGLE

Volte para o centro e siga em direção ao sul rumo a Feywood.

## THE FEYWOOD



Explore a área para adquirir itens. A segunda seção não aparece no minimapa. Próximo do Save Crystal ao sul, chegue perto da tempestade. Depois da animação siga em frente.

**BOSS: Roughlesia**  
HP: ?

Seu MP está caindo, portanto lance um Dispel para cancelar o Haste do chefe. Antes que seu MP caia por completo, mande um Mist Knack. Quando a barra de energia de Roughlesia ficar menor que a metade, aparecerão mais alguns inimigos para atormentá-lo. Arrebente-os primeiro. Siga para o sul; na próxima seção você encontrará o mapa; colete-o. Seguindo para lá você se deparará com algumas placas circulares, elas estão destacadas no mapa como estrelas. Vá até a placa em que há algo marcado. Examine-a, e aparecerá uma marca em outra placa. Procure-a depois de examinar todas, elas aparecerão como pontos de exclamação no mapa. Você precisa ter seis pontos de exclamação no seu mapa, e lembre-se: na última seção, cheque as três placas. Vá para o sudoeste, diante da porta utilize o Bellas Esper primeiro, depois cheque-a e escolha a segunda opção para abri-la.

## THE ANCIENT CITY OF GIRUVEGEN

Cruze a ponte e verá um Gate Crystal. Cheque o bulbo ao final do caminho e use-o para seguir a oeste. Siga em frente para enfrentar um chefe.

**BOSS: Didaros**  
HP: ?

Lance Haste em todos os seus personagens. O ponto de defesa do chefe é bem alto; os danos

que ele causa não são tão grandes, mas ele sempre dará combos. Quando a barra do chefe chegar a 1/5, ele mandará combos feito louco, então certifique-se de lançar um belo Mist Knack para finalizar o chefe.

Agora use o bulbo para sair deste ponto. Na próxima seção, desça e puxe a alavanca para liberar a estrada. Siga até a próxima alavanca, ao lado da qual haverá dois Missile Golems, puxe a alavanca e saia correndo se não quiser enfrentá-los. Seguindo para o extremo oeste da seção haverá mais dois deles, mas, se de lá você seguir para o norte, encontrará uma ponte escondida, cruze-a. Na próxima seção, puxe as alavancas, uma ao centro da passagem sul, outra a nordeste e a terceira a sudoeste; em todas elas haverá Missile Golem. Depois disso siga para o fim da estrada, cruze a ponte escondida e siga para oeste. Após algumas animações, vá abrir o muro onde haverá um Save Crystal; siga adiante para abrir mais um muro. Nesta seção, permaneça no centro da longa estrada, depois siga para leste até encontrar outra ponte escondida, então cruze-a para encerrar outro chefe.

**BOSS: Tyrant**  
HP: 180.000

Você não pode usar Skills nesta batalha; lance Dispel nele e então ataque-o sem parar. Mantenha seu personagem com o HP acima de 70%. Não é uma batalha difícil, mas leva muito tempo para finalizar a longa barra de energia do chefe.



Agora use o bulbo de teletransporte para chegar à próxima área. Lá haverá uma trilha para cima e outra para baixo, então desça. Cuidado com a armadilha em volta do tesouro na plataforma em frente. Pegue o bulbo de teletransporte VII. Agora você verá o de número VI e três caminhos: Um é aquele de onde você veio e o outro está bloqueado. Seguindo o outro, você encontrará uma alavanca; acione-a para desbloquear o outro caminho e então o cruze. Continue descendo o teletransporte V e use-o para ir até o IV. Dele, suba e puxe a alavanca que estará no local. Volte pelo IV e desça pelo outro caminho. Puxe a alavanca no meio do caminho e siga pelo outro até encontrar o III. Daí você subirá de volta para o IV, mas não há necessidade de ir até lá agora. Pegue o teletransporte III e veja uma animação. Você aparecerá no II, assim desça até encontrar o I e um Save Crystal. Pegue esse teletransporte e volte para Ancient City, então abra a porta em frente para enfrentar o próximo chefe.

**BOSS:** Sumihaza  
**HP:** 102.000

Dispel nele, então lance Haste na sua equipe e parta para o ataque. O chefe pode absorver todo tipo de Spell relacionado a elementos, portanto não use Spell de elementos se for usar mágica. Às vezes ele absorverá um pouquinho do seu HP e lhe mandará um Silence. Quando o HP dele começar a abaixar, os pontos de defesa irão subir, você já sabe disso, né? Mist Knack para economizar tempo é a melhor opção aqui. Depois disso você ganhará Sumihaza Esper.

Agora, abra o muro do sul, cheque o bulbo e escolha a primeira opção. Veja uma animação e você receberá um item. Use o mesmo bulbo e volte para a primeira seção. Lá, pegue o Gate Crystal para Porto of Balthonhem.

## THE PORT OF BALTHONHEM



Siga para o sudoeste, fale com o pirata e escolha a primeira opção no diálogo. Redã entrará na sua equipe como Guest Character. Vá para o Airship Terminal, fale com uma mulher de uniforme verde à esquerda e escolha a primeira opção. Você será capaz de escolher o lugar para onde quiser ir. Seu destino é sudeste, vá para lá.

## THE RIDORANA CATARACT

Siga adiante até encontrar um Save Crystal e na próxima seção enfrente alguns inimigos. A área sudeste é circular, assim lance um Libra antes de entrar lá, pois há muitas armadilhas pelo caminho. Procure pelo mapa dentro da estátua no canto noroeste. Mova-se para o nordeste, até encontrar outro Save Crystal; ao lado dele há várias armadilhas, cuidado! Suba as escadas para o leste.

## THE PHARAS AT RIDORANA

Na primeira seção você irá encarar um chefe. Lance seus Green Spells na sua equipe antes do duelo.

**BOSS:** Hydro  
**HP:** 203.000

Primeiro, lance um Dispel para parar o Haste do chefe e então mande um "Slow. Ele te mandará um Sleep, Villus e mais algumas coisinhas. Sua

calda também é venenosa. Dê um combo de Mist Knack antes que seu MP vá para o espaço. Deixe um personagem atrás curando a equipe e pronto!

Depois de derrotá-lo, aproxime-se da entrada para ver uma animação. Você entrará por ela automaticamente.

## FIRST ASCENT



O 01F em frente é um bulbo de teletransporte – à esquerda haverá um Gate Crystal. Quebre a estátua no canto sul para pegar o mapa desta seção. Neste piso, você tem que ativar três Black Altars. Para conseguir chegar à sala leste, cada altar requer uma pérola negra para ser ativada. Para adquiri-las, mate os inimigos que cercam a seção. As pérolas aparecerão destacadas em azul em alguns inimigos. Assim que você as visualizar, aproxime-se e cheque-as. Então, escolha a primeira opção para coletá-las; você pode pegar mais do que três se quiser. Assim que tiver a quantidade suficiente de pérolas, examine um – a um todos os altares do andar. Escolha a segunda opção para ativá-los. Todos os altares estão em torno da área circular, mas em partes diferentes. Feito isso, entre na sala leste e, quando chegar lá, você aparecerá em um deserto; encontre a pedra mais próxima e prepare-se para mais um chefe.

**BOSS:** Pandemonium  
**HP:** ?

Você já conhece o esquema: Dispel nele! Depois ataque-o com sua arma. Quando a barra dele chegar à metade, ele erguerá uma barreira. Espere que ela suma e volte para a pancadaria. Cure seus personagens de todos os status negativos, principalmente Darkness. Se estiver com MP suficiente, lance Wind nele.

Depois disso, saia desta sala e siga de volta para a principal, onde deverá pegar o bulbo de teletransporte próximo à entrada.

10F, suba para encontrar 2 Kojas – elimine-os ou a ponte não aparecerá. A partir daqui você terá que detonar todos os Kojas que surgirem para que as pontes se abram. Acima, na próxima seção, você verá um espaço vazio que o levará a um tesouro no 27F. Provavelmente é um Holy Rod. Volte aqui após resolver os outros andares.

28F, mesmo esquema; os Kojas devem ser detonados. No 35F você encontrará outro espaço vazio como aquele que leva ao 27F e um Koja vermelho.

Para erguer essa ponte, soque o Koja vermelho e procure-os na seção acima também. Derrote todos eles, e as pontes se levantarão no 35F.

Os outros Kojas vermelhos provavelmente aparecerão aleatoriamente no 31F, 32F, 35F, 36F. O último deles é como um chefe com uma barra de energia grandinha. Mate-o e ganhe 14LP além de pontos de experiência.

**Nota:** Matá-lo é desnecessário se você não for coletar o tesouro.

Continue subindo. Abra a porta para a próxima área, onde você encontrará mais um Save Crystal. Em seguida siga para o sudoeste. Suba a escada e abra a porta para o 49F. Na porta seguinte escolha a segunda opção para entrar.

**BOSS:** Syleet  
**HP:** ?

Seus ataques são bem rápidos, então use Haste para ficar à altura. Também lance Dispel logo no início. Logo após tente Slow e Confuse. Ele é fraco contra Fire. Depois desta batalha, abra a porta em frente e use o bulbo ao final da sala.

## SECOND ASCENT



60F, você verá quatro portas em torno da área circular. O selo de cada uma delas tem relação com seus equipamentos. A noroeste mágica, a sudoeste ataques normais, a sudeste minimapa e a nordeste itens. Após decidir em qual entrar, examine o altar em frente à porta para abri-la.

Depois disso você poderá voltar para o 26F e coletar o Holy Rod. Se voltar para baixo, use o bulbo, no 01F use-o novamente para chegar ao 10F, então vá para o 26F, onde mais Kojas vermelhos aparecerão. O Holy Rod não é tão poderoso assim, mas possui Holy Strike.

61F, Vá para o canto sudoeste para atingir o próximo andar.

62F, A escada para o próximo andar fica no canto sudoeste.

63F, Vá para noroeste e bata na parede para encontrar a passagem para o próximo andar.

64F, Save Crystal. O caminho para o próximo andar está a sudoeste.

65F, Vá para a porta e escolha a segunda opção para entrar.

**BOSS:** Fenrir  
**HP:** ?

Primeiramente mande um Dispel e parta para o ataque. Chefe fácil, basta não ser nocautado. Recomendo que você equipe algum shield. Neste chefe você deve usar Holy. Então siga até chegar ao 66F, examine o altar que você escolheu no 60F, entre no elevador que aparecerá e vá para o 67F. Haverá um Save Crystal aqui, assim cheque o bulbo de teletransporte ao centro.

## THIRD ASCENT



Nesta seção você só conseguirá ir subindo pelos andares se escolher o medalhão. Se escolher o errado, você será mandado para o 79F. Lá, você terá que enfrentar um sem-número de monstros; até conseguir desbloquear a porta, e o mapa também estará lá.

**80F.** Cheque o medalhão negro em frente e escolha a primeira opção.

**81F.** Vá para o sudoeste e bata na parede; você encontrará uma área secreta onde está um medalhão verde. Use-o para chegar ao 83F.

**83F.** Cuidado com as armadilhas. Bata na parede e pegue o medalhão vermelho.

**84F.** Colete o tesouro atrás dos dois pássaros gigantes e use o medalhão rosa para chegar ao 86F.

**86F.** Vá para o norte e quebre a parede; você achará o medalhão que leva ao próximo andar.

**88F.** Pegue o elevador para o 90F.

**BOSS:** Hashmarim  
**HP:** ?

Novamente Dispel nele, e toda vez que ele usar Haste, Dispel nele de novo. Você pode atrair algum Bjo Spell também. Use equipamentos resistentes a Slow. Quando a barra dele começar a diminuir, uma barreira se erguerá em torno dele. Quando a barreira baixar, cure seus personagens e finalize o sujeito. Assim você ganhará o Esper Hashmarim.

Agora no 90F siga diretamente para o 92F para ver uma animação. Depois disso você estará no 97F, então vá para o 98F e salve seu progresso no game. Continue seguindo, use o bulbo e veja uma animação.

**BOSS:** Gabrath  
**HP:** +ou - 60.000

Esse chefe é fácil, mas não se esqueça do Dispel no começo da batalha. Use ataques normais para detonar a figura. Ele tem um golpe bem poderoso, mas apenas quando focaliza um único oponente.

**BOSS:** Doctor Cid  
**HP:** 90.000

**BOSS:** Famfrit  
**HP:** +ou - 160.000

Dispel logo de cara. Lance Haste nos seus personagens. Quando a barra do chefe estiver pela metade, ele vocará um Esper, que você deve eliminar rapidamente, apesar do "pequeno" HP de 160.000. Essa será uma luta longa, por isso sempre cure seus personagens. Cuidado com o Wateraja, que causa danos de 1.000 pontos em cada um da sua equipe. Fire causa resultados melhores no Esper. Depois de finalizar o Esper, concentre-se no chefe, mas tome cuidado com seu ataque especial, que causa grandes danos. Você ganhará o Esper Famfrit ao final da batalha e poderá salvar seu progresso.

## THE PORT OF BAITHONHEM

Novamente em Port Baithonhem, visite os shops do local e faça uma atualização nos seus acessórios para prosseguir ao estágio final. Vá em direção ao Airship Terminal, na direção leste e fale com a menina com uniforme verde no canto esquerdo para selecionar o próximo local. Dentro do mapa, você poderá ver uma nova localidade ao lado de City of Rabanast. Este é o seu último destino. Vá até ele para enfrentar a fase final.

### Sky Fortress Bahamut



Depois da animação, você aparecerá dentro da fortaleza. Siga para a área central e veja outra animação. Vá para o círculo no centro da sala. Dirija-se ao elevador e cheque-o para enfrentar mais um chefe.

**BOSS:** Gabrath  
**HP:** ?

Mande Dispel para pará-lo. Assim que a barra dele chegar à metade, ele recarregará um pouco e mudará o estilo de luta. Mande Darkness e Slow sem dó e, se tiver, use o Armor Break para facilitar as coisas. Quando ele estiver enfraquecendo, os combos dele ficarão mais violentos. Cure seu personagem e detone. Feito isso, prepare-se para lutar com outro chefe e depois operar o painel para subir.

**BOSS:** Vayne  
**HP:** ?

Largue já ajudá-lo, mas continue usando o Dispel no chefe como primeiro ataque. Larse provavelmente irá curar seus personagens. Poupe seu MP para usar o Mist Knack nas próximas batalhas.

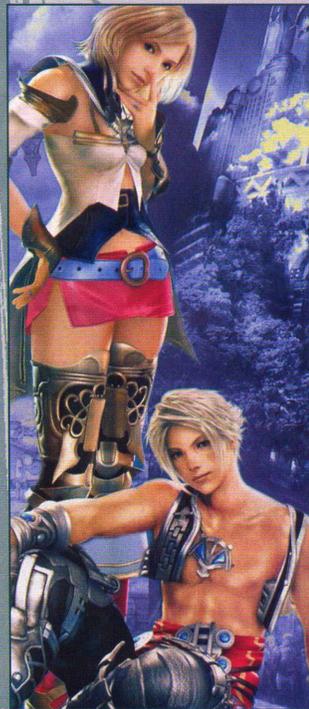
**BOSS:** Vayne = Nous  
**HP:** ?

Nem é preciso falar mais do Dispel, né? Destra as seis armas que estarão voando em volta do chefe. Cuidado com o Limit Break dele, pois ele chega aos 1.000 pontos de dano. Uma boa combinação é a seguinte: Armor Break e ataques normais. Não se esqueça do Mist Knack.

**BOSS:** Immortal One  
**HP:** 233.000

Esta é a batalha final, portanto não poupe nenhum item. Se estiver com muitos gils, use o Tose Gil, que pode gerar até 9.000 pontos de dano por vez. O chefe alterna barreiras mágicas e físicas, portanto preste atenção nos seus ataques. Mande seu melhor Mist Knack nele. Se ele erguer as duas barreiras simultaneamente, espere até elas baixarem. Cure todos os seus personagens.

Assim que derrotar esse chefe, comemore vendo a animação final desse incrível game.





# X-Men: The Official Game

## O mundo é dos mutantes

por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

Finalmente o jogo oficial do filme *X-Men: O Confronto Final* é lançado. O game não se prende fielmente ao roteiro, há acontecimentos diferentes. Com novos personagens na trama, X-Men veio para abalar os fãs, e os não-fãs irão se encantar com o título. Você sairá detonando os agentes de Hydra com o poderoso Wolverine. Figuras, como Ciclope, Colossus, Tempestade, Noturno e Homem de Gelo, aparecerão em fases subterrâneas e principalmente de infiltração. A história do game abrange os três personagens, Noturno, Wolverine e Homem de Gelo, que agirão separadamente nas missões, ou seja, cada um desenvolverá seu progresso. São 28 missões de muita ação com vários estágios-bônus muito bem elaborados. Batalhas violentíssimas irão se suceder. Wolverine, com seu estilo feroz, parte para cima de seus oponentes para lutas corpo a corpo. Homem de Gelo dispara seus raios congelantes sempre mantendo distância e escorregando sobre o gelo. Já o famoso Noturno, com sua incrível capacidade de se teletransportar, pode atacar os inimigos de forma bastante violenta aproveitando-se também de seu poder, que regenera sua saúde enquanto ele se esconde nas sombras. Em cada fase haverá três desafios secretos. Faça-os e melhore as habilidades dos guerreiros mutantes em força, defesa e resistência.

Z-Axis  
 Activision  
 PC, GC, PS2, Xbox, X360  
 Aventura  
 1  
[www.x-mengame.com](http://www.x-mengame.com)

**PRÓS**

- Muita ação, três personagens jogáveis e várias plataformas

**CONTRAS**

- Animações ruins  
 - Fases muito curtas



NOTA **8,0**

## CONTROLES

## CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS

### Wolverine



- **Health** – Aumento da força do personagem Wolverine.
- **Strength** – Aumento de força de ataque.
- **Blocking** – Aumento da força do bloqueio do personagem.
- **Healing Factor** – Aumento da velocidade de curar o personagem.
- **Fury** – Aumento da potência do ataque "Fury" (R2).

#### TÁTICAS DE COMBATE

O uso das táticas de Wolverine depende muito do inimigo que você enfrentará.

**Gunmen, Bazzoka Men:** corra até eles e use ataques rápidos.

**Hydra com as duas espadas Glowing:** use ataques rápidos.

**Hydra com pequenas espadas:** use ataques pesados para adquirir o Fury Mode e ataque com o poder adquirido.

**Hydra com espadas longas:** use ataques aéreos para confundir o inimigo e depois use ataques rápidos.

**Ninjas:** fique se mexendo para não ser pego de surpresa pelos inimigos e use combos quando conseguir pegar um pela frente. Aproveite também quando eles cravarem suas espadas no chão para pegá-los pelas costas.

### Homem de Gelo (Ice Man)



- **Health** – Aumento da força do personagem Homem de Gelo.
- **Ice Beam** – Aumento do poder de ataque da magia "Ice Beam".
- **Hailstorm** – Aumento do poder de ataque da magia "Hailstorm".
- **Ice Healing** – Iceman cura-se mais rapidamente.
- **Balance** – Aumento da resistência do Homem de Gelo quando encontra algum obstáculo.

#### TÁTICAS DE COMBATE

Você utilizará praticamente um único tipo de ataque contra os inimigos durante toda a trajetória do Homem de Gelo, o ataque utilizando o L1 para mirar e o O para atirar. Há missões específicas, nas quais o ataque com B também será utilizado, mas bem pouco. cravarem suas espadas no chão para pegá-los pelas costas.

### Noturno (Nightcrawler)



- **Health** – Aumento da força do personagem Noturno.
- **Brawling** – Aumento da força de ataque.
- **Precision** – Aumento da precisão do salto de Noturno.
- **Recolocation** – Aumento da força dos ataques usando o teletransporte.
- **Shadow Aura** – O personagem recupera energia mais rapidamente.

#### TÁTICAS DE COMBATE

A melhor e mais utilizada arma de Noturno contra os inimigos é o ataque com teletransporte, em que ele desaparece e aparece grudado nas costas do inimigo aplicando um golpe fatal em quase em todas as ocasiões. Pressione L1+O+■ ou ▲ para aplicar esse golpe.

■ Cada um dos personagens tem cinco fatores genéticos que podem ser evoluídos chegando ao máximo em cinco pontos cada. Você ganhará esses pontos de evolução no final de cada missão. A quantidade que você ganha depende da porcentagem e do status que você adquiriu em completar a missão.

●, ■ ou ▲: Ataque com o teletransporte

L1+■ ou ▲: Ataque veloz com soco e chute

## DICAS

- 1- Não esqueça de fazer os upgrades no final de cada fase.
- 2- Sempre que estiver em apuros com Wolverine ou Noturno, corra para um canto isolado dos inimigos e recupere sua energia para não acabar em tragédia.
- 3- Tente coletar todos os itens secretos nas missões. Eles não são difíceis de achar, pois as missões são curtas e eles são bastante visíveis.
- 4- Quando completar o game, você poderá voltar às missões para jogá-las novamente para coletar itens que você esqueceu e completá-las 100%.
- 5- Com os inimigos com armas grandes, sempre utilize o salto seguido de botão ▲.
- 6- Nunca esqueça de usar o Fury Mode de Wolverine quando estiver lutando contra chefes ou contra bandos muito grandes de inimigos.
- 7- Com Noturno, quando você estiver caindo em algum precipício, utilize o botão R1 para ele se teletransportar para um local seguro.
- 8- O melhor ataque do Homem de Gelo é o L1+●, muito eficaz contra os chatos sentinelas.

9- Fique esperto para evitar morrer em fases compridas, pois na maioria delas não existe checkpoint, portanto você terá de voltar ao começo da missão.

10- Primeiramente, faça upgrades da saúde e força do personagem, depois se preocupe com as magias.

### MENUS

Para não ficar perdido e saber todas as opções que você pode explorar, veja a explicação de todos os menus.

### PROFILE MENU

O Profile Menu é o primeiro menu que você encontrará quando já tiver um jogo salvo. Há espaços para quatro jogadores. Seleccione o que você gravou para continuar o game do ponto em que você havia parado.

### WELCOME MENU

Selection Mission: É o menu que mostra todas as fases que você terá de enfrentar para zerar o game. Depois de completar o game, você ainda pode voltar às fases para fazer 100% em cada uma delas e travar o game 100%.

Option: Opções costumeiras de qualquer game.  
Cerebro Files: São fases bônus que você joga com os personagens. Você as ganha dependendo do seu progresso no decorrer das fases.  
Credits: Créditos dos criadores do game.

### OPTIONS MENU

Gameplay: Opções para a jogabilidade no game.  
Character: Você pode mudar a roupa dos personagens.  
Controls: Opções para alteração dos botões do controle.  
Video: Ajuste o brilho e subtítulos do jogo.  
Audio: Ajuste música, SFX e volumes.

### PAUSE MENU

Continue: Retorna ao ponto atual do game.  
Restart: Recomeça a missão atual.  
Options: Iguais às opções no Welcome Menu.  
Quit: Sai do game e retorna ao menu inicial  
Um resumo dos objetivos é exibido neste menu.

### MISSÃO 1

## LADY LIBERTY

### Wolverine



Primeiramente, trave uma batalha contra Dente de Sabre obedecendo aos tutoriais que aparecerão na parte inferior da tela. Quando os comandos do tutorial começarem a se repetir, atraia Dente de Sabre até a ponta do local e derrube-o com porradas. Pressione e segure L2 e desça. Faça todo o trajeto circulando pelo local e elimine todos os inimigos que aparecerem pelo caminho. Ao final, você encontrará Dente de Sabre novamente. Parta para a porrada e use o R2 quando sua barra de "Fury" estiver cheia para acabar de uma vez com ele.

### MISSÃO 2

## LIBERTY ISLAND

### Homem de Gelo

Siga o tutorial para aprender como controlar o Homem de Gelo (●) para acelerar, R1 para breca e R2 para dar um



180°). Passe por dentro de todos os anéis luminosos que estão pelo local e veja uma animação. Agora pressione s para apagar o fogo que está tomando conta dos navios. Localize-os no radar. Depois disso, pressione s para eliminar alguns inimigos que aparecerão e L1+● para destruir os três últimos inimigos da fase. Ao matar todos, passe no círculo azul perto da Estátua da Liberdade.

### MISSÃO 3

## ALKALI LAKE

### Noturno



Siga em frente e passe pelos obstáculos e platafor-

mas. No momento em que estiver andando em cima do cano de esgoto, você ganhará uma nova habilidade, o teletransporte. À sua frente haverá locais marcados por um fogo azul. Essas marcas azuis são os locais nos quais você pode se teletransportar. Pressione R1 para usar essa nova habilidade. Faça a volta pelos canos do local e acione o computador no final do trajeto. Entre na sala, elimine os inimigos seguindo o tutorial para aprender novos combos e, ao final, pressione L2 e fique parado no centro da plataforma. Acione o painel de controle usando ■. Siga pelo corredor, pressione L1+● para se teletransportar atrás dos inimigos, elimine todos e pressione s para acessar mais um painel de controle e completar a missão.

### MISSÃO 4

## GENERATOR ROOM

### Noturno

Siga se teletransportando e guie-se pelo sinal branco no radar para encontrar e acessar o painel de controle. Entre na sala de comandos, derrote os inimigos e acione o computador. Desça, elimine os inimigos e desative os dois geradores que estão na plataforma. Siga pelo túnel A7, mate mais alguns inimigos e acesse o painel de controle ao lado esquerdo da porta para completar esta missão.

### MISSÃO 5

## ALKALI LAB

### Wolverine

Aqui a missão é bem simples, você terá de destruir os quatro transformadores da plataforma.

Fique eliminando os inimigos e espere o comando da Tempestade para destruir o transformador desativado. Faça o mesmo até destruir todos e completar a missão.



MISSÃO 6

## HOLDING PENS

■ Wolverine

Elimine os inimigos, siga o ponto branco no radar e destrua o computador para abrir a porta. Siga pelo corredor eliminando uma porrada de inimigos até chegar a outro computador. Quebre-o e passe pela porta para completar a missão.

MISSÃO 7

## TESTING CENTER

■ Wolverine



Você será trancado na sala e terá de eliminar dúzias de inimigos. Tome cuidado com as chamas e as armadilhas que haverá no local e, após muita carnificina, siga pela porta liberada (sempre que possível, pressione e segure L2 para recuperar sua energia). Faça a volta pelo local eliminando os inimigos, passe pelo corredor e destrua a metralhadora. Você novamente será trancado em uma outra plataforma. Derrote todos para completar a missão.

MISSÃO 8

## HANGAR

■ Wolverine

Você finalmente enfrentará Hidra, que é muito fácil de derrotar. Perceba que ela tem dois tipos de ataque, um combo e um golpe giratório. Fique de-

fendendo e, quando a inimiga atacar, contra-ataque usando o botão ▲. Tome cuidado com o redemoinho que está cercado a plataforma e repita a ação até derrotá-la. Ao final, veja uma animação.

MISSÃO 9

## LAUNCHING BAY

■ Noturno

Siga o ponto branco sinalizado no radar e acione o computador para abrir a porta para o grandalhão "Colossus". Haverá quatro computadores espalhados pelo local. Acione-os para liberar o campo de força que protege os quatro geradores. Muitos inimigos aparecerão para eliminar seu amigo Colossus. Volte e defenda-o. Depois que eliminar todos os bandidos, Colossus fará o serviço quebrando com um soco o gerador. Isso se repetirá quatro vezes. Faça tudo direitinho para completar a missão.



MISSÃO 10

## DARK CEREBRO

■ Noturno

Usando o teletransporte, fuja dos ataques dos robôs e, quando tiver uma chance, pressione L1 + ● para plantar explosivos nos robôs gigantes. Não é muito difícil. Fique de olhos abertos para escapar dos ataques inimigos que causam grandes danos. Não se esqueça! Quando sua barra de energia estiver em estado crítico, procure um lugar seguro e com L2 encha sua energia. Destrua os grandes robôs e veja uma animação.

MISSÃO 11

## FISSION PLANT

■ Homem de Gelo



Você enfrentará o Homem de Fogo, um cara chato que

dará trabalho. Para derrotá-lo faça o seguinte: apague o fogo do prédio e proteja as torres dos mísseis que ele irá disparar. Uma dica: o prédio estará incendiado em partes. Apague um fogo de cada vez, pois se você apagar todas as labaredas do prédio de uma vez só o Homem de Fogo soltará muitos mísseis e você não terá tempo de proteger as torres. Fique atento e tenha uma boa mira. No começo é difícil, mas depois você se acostumar. Veja uma animação.

MISSÃO 12

## COOLANT TUNNELS

■ Homem de Gelo

Siga em frente desviando dos obstáculos e eliminando os inimigos até uma animação. Congele os vazamentos que serão causados pelas naves. Continue em frente desviando de mais obstáculos até uma nova animação. Congele os canos de cor azul. Quebre-os e não deixe a porta circular aquecer, pois, se isso acontecer, a missão falhará. Após destruir todos os canos, você terá um minuto e meio para sair do local. Seja rápido e ache a saída para completar esta missão.

MISSÃO 13

## FIRE SERPENT

■ Homem de Gelo



Você vai enfrentar uma gigantesca serpente que solta bolas de fogo pela boca. Fique tranquilo, pois ela só tem tamanho. Para eliminá-la, ataque-a sem parar, dispare raios de gelo na cabeça dela e não se preocupe com seus ataques. Feito isso, veja uma animação.

MISSÃO 14

## BROOKLYN BRIDGE

■ Noturno

Esta missão já começa no calor da batalha! Elimine uma horda de inimigos bem armados e veja uma rápida animação. Você terá de desarmar muitas bombas em diferentes lugares com um tempo estipulado. Elas estão sinalizadas no radar. Use o teletransporte para chegar rápido aos locais sinalizados e tome cuidado, pois há muitos inimigos espalhados pela área querendo sua cabeça. Desarme-as para completar a missão e ver uma animação.

MISSÃO 15

## MULTIPLE MAN

■ Noturno



Você enfrentará Multiple Man um perigoso mutante que fará de tudo para aniquilá-lo. Parta para cima dele usando **●** e desapareça e apareça sem parar desferindo golpes de todas as maneiras. Tome muito cuidado com os ataques do inimigo, pois ele tem o poder de se multiplicar. Quando fizer a multiplicação, fuja e espere que ele volte ao normal. Alerta! Quando sua barra de energia estiver pela metade, procure um lugar calmo, recarregue a bateria e volte para a batalha a todo vapor. Veja uma animação.

MISSÃO 16

## CASTLE GATEHOUSE

■ Wolverine



Elimine uns 50 inimigos que surgirão nos portais de teletransportes para que o portão se abra. Tome cuidado com a sua energia vital, pois muitos inimigos virão para cima de você. Entre no portão, elimine mais inimigos, fique em alerta com as armadilhas de fogo e siga para o final do corredor para completar esta missão.

MISSÃO 17

## ZEN GARDEN

■ Wolverine

Destrua todos os inimigos no jardim, passe pelo portão liberado. Nessa próxima plataforma, fique eliminando os inimigos que o incomodarem e destrua os oito painéis nas oito pilstras do portal circular para conseguir liberar passagem para a próxima parte. Na próxima plataforma, repita a ação para destruir mais um portal, mas redobre a atenção, pois haverá muito mais ini-

migos. Além disso, eles são mais poderosos. Quando destruir o portal, siga pelo portão liberado, suba, elimine mais inimigos e, ao final da passarela, mate os três ninjas que surgirão para completar a missão.

MISSÃO 18

## WARRIOR'S DOJO

■ Wolverine

Esta missão é bem simples, porém um pouco chata, pois você terá de enfrentar muitos inimigos. É parecida com a missão 16. Primeiramente, concentre-se em destruir o grande painel de controle que se localiza ao fundo da plataforma. Feito isso, mais inimigos aparecerão para enfrentá-lo. Note que eles virão em bandos iguais e em uma proporção menor. Fique esperto e encha sua energia vital nos intervalos. Depois de destruir tudo e todos, você completará esta missão.

MISSÃO 19

## LADY DEATHSTRIKE

■ Wolverine



Você enfrentará novamente a linda e sensual Hidra, sua inimiga mortal. Primeiramente, trave uma batalha ao centro da plataforma. Ela terá os mesmos ataques e combos, mas eles estão mais fortes e ela, um pouco mais habilidosa. Fique esperto na defesa e, quando ela soltar o golpe giratório, esquive-se, pois a defesa não resolve. Quando o sangue dela chegar à metade, Hidra irá fugir e dezenas de inimigos aparecerão. Dê cabo de todos eles e uma animação mostrará a hora em que Hidra voltará a atacá-lo. Uma boa dica é acumular o "Fury Mode" e espancá-la o máximo que o poder durar. Ficará fácil eliminar essa chata inimiga. Faça o mesmo que fez na primeira etapa desta batalha para eliminá-la de uma vez. Após a animação, a missão estará completa.

MISSÃO 20

## SILVER SAMURAI

■ Wolverine

Este chefe é bem grandão. No começo ele até chega a assustar, mas não se preocupe, pois ele não é nenhum bicho de sete cabeças. Primeiro, não use a defesa e sim a esquiva, porque a espada dele é tão grande e poderosa que acaba furando um pouco sua defesa. Então, esquive-se de suas espadas e ataque

com **▲** quando ele estiver de costas. Isso tirará uma boa energia desse folgado. Por duas vezes, ele desaparecerá, ficará em cima da plataforma e mandará alguns ninjas inimigos para atrapalhar um pouco. Apenas elimine os ninjas e, quando o samurai voltar à plataforma, continue fazendo o mesmo para destruí-lo e mandá-lo para o espaço.

MISSÃO 21

## KOWLOON HIGHWAY

■ Homem de Gelo



Esta é uma das missões mais fáceis, mas em compensação é pura adrenalina. Você terá de seguir voando com o Homem de Gelo pelos túneis e ruas da cidade usando **S** para apagar o máximo de incêndio que conseguir e **L1+●** para destruir os robôs que irão atrapalhar seu trajeto. O único detalhe é que você terá apenas três minutos para percorrer toda a cidade até chegar ao final. Quando você chegar ao fim do caminho, veja uma animação. Você terá de seguir Sentinela fazendo todo o trajeto de volta. O mais emocionante é que ele voará alto, e você terá de persegui-lo em alta velocidade. Além de matá-lo, você terá também de se preocupar com os robôs inimigos que o protegerão. Seja rápido para eliminá-lo e concentre-se para destruir Sentinela. Apenas tome cuidado com os destroços no meio do caminho, pois o Homem de Gelo poderá cair e você não pode perder Sentinela de vista. Após matá-lo em uma eletrizante corrida, veja uma animação.

MISSÃO 22

## DOWNTOWN KOWLOON

■ Homem de Gelo



Você terá dois minutos para destruir 15 Sentinelas que estarão sobrevoando o local. Eles são bem chatos de eliminar, pois são ligeiros e ficam se escondendo. Se

Se você notar, todos eles fazem o mesmo trajeto, portanto se parar em lugar estratégico, você eliminará todos sem nenhum problema. Quanto ao tempo de dois minutos, não se preocupe. Em cada Sentinela morto, a contagem praticamente volta a dois minutos. Bom divertimento!

MISSÃO 23

## GIANT SENTINEL

■ Homem de Gelo



Esta missão parece que será difícil, mas não será se você tiver uma boa mira. Você terá de derrotar oito gigantes sentinelas e não pode deixar que nenhum deles ultrapasse o final da avenida. Para isso, não os ataque frontalmente. Note que, por todo o corpo dos sentinelas, haverá seis pontos amarelos. Você deverá destruir os pontos para derrubá-los. Fique esperto e seja rápido para destruir todos antes que cheguem ao final da rua. Sempre há três pontos amarelos nas costas e três pontos na frente do gigante robô. Ao final, veja uma animação. A missão estará completa.

MISSÃO 24

## MASTER MODE INTERIOR

■ Noturno



Siga-se teletransportando até o grande túnel e veja uma animação. Desative os dois painéis que estão nos tubos eletrificados. Tome cuidado com as correntes de energia, pois, se elas encostarem em você, um alarme soará e você será identificado pelos inimigos. Atravesse para o próximo túnel. Atraia os pequenos robôs parapeito do gigante sentinela que estará protegendo o local para os pequenos robôs explodirem. Com eles, o sentinela também explodirá. Desative mais dois painéis de controle em duas plataformas diferentes. Tome cuidado com os robôs guardiões e passe pelo túnel liberado para ver uma animação. Na próxima plataforma, pule nos grandes tubos, encontre os três "Power

Nodes" guiando-se pelo radar e destrua-os (atraia os pequenos robôs para perto dos "Power Nodes", só assim você conseguirá destruí-los). Saia pela porta que se abriu logo ao seu lado para completar esta missão.

MISSÃO 25

## AUGMENTATION ROOM

■ Wolverine

Você deverá ficar matando centenas de pequenos demônios que sairão de dentro do sarcófago, apenas isso. Fique esperto, use o "Fury Mode" quando os inimigos estiverem vindo em uma quantidade exagerada e aplique combos para derrotá-los. A missão se resume a isso: matança! Seja ligeiro e elimine mais ou menos uns cem inimigos para completar esta missão.

MISSÃO 26

## MASTER MOLD REACTOR

■ Homem de Gelo



Mais uma fase de pura adrenalina e ação do Homem de Gelo. Você terá cinco minutos para passar por diversos túneis repletos de inimigos, proteções lasers e bombas. Apenas fique esperto com os sentinelas e, quando for passar pelos lasers, fique atento ao trajeto deles para não errar no desvio e acabar se ferindo. Ao final do grande trajeto, você entrará em uma plataforma com cinco geradores. Sua missão será simples e não haverá nenhum sentinela para atazanar. Apenas algumas minibombas estão circulando pelo local, mas não se preocupe com elas, pois os danos causados por esse tipo de inimigo são pequenos. Use L1 para travar a mira em um gerador, então pressione várias vezes ● para destruir um por um. Quando todos forem destruídos, um tempo de 15 minutos aparecerá na tela. Não se preocupe, basta sair pelo corredor liberado em um dos cantos da plataforma para completar a missão.

MISSÃO 27

## TELEPURGATORY

■ Noturno

Seu objetivo é destruir os grandes cristais e concertar três fontes de energia. Seja rápido, pois muitos inimigos chifrudos aparecerão para impedi-lo. Use L1+●+■ ou ▲ contra esses diabos horrorosos. É só

seguir os pontos brancos no radar e destruir todos eles para completar a missão. Veja uma animação.



MISSÃO 28

## A BATALHA FINAL

■ Sabretooth – Wolverine

A última batalha do game é a única que é um pouco difícil, mas também é bem curta, tem apenas duas etapas. Você travará uma incrível batalha contra o bom e velho Dente de Sabre. É uma batalha de tirar o fôlego, pois Dente de Sabre está mais forte e mais ágil do que na primeira batalha. Primeiramente, trave um duelo de combos contra ele. O melhor combo no momento é você utilizar os ataques rápidos (■) e logo em seguida um combo de ataques poderosos (▲). Nunca se esqueça de notar sua barra de "Fury Mode" pois ela será muito útil nesta batalha. Dente de Sabre também tem seu "Fury Mode". Quando ele gritar e ficar com as mãos em chamas, saia correndo, pois, se ele acertar o seu combo, sua energia cairá bastante. Quando a barra do inimigo estiver pela metade, você verá uma animação. Dente de Sabre acaba de cair para a plataforma abaixo. Aproveite o momento e recarregue toda a sua energia antes de descer. Feito isso, pule. A batalha é um pouco mais violenta. Além do inimigo você terá de se preocupar com alguns meteoros que estarão caindo na plataforma. Você terá de continuar fazendo o mesmo, mas em determinado momento (quando a energia dele estiver quase acabando) Dente de Sabre ficará em "Fury Mode" por todo o tempo. Quando isso acontecer, você terá de ficar muito esperto e se esquivar a todo momento. Quando tiver oportunidade, ataque-o pelas costas. Aproveite para encher seu "Fury Mode" nesses pequenos ataques e tenha um confronto de titãs com Dente de Sabre, os dois no "Fury Mode". Será a única chance de eliminar o inimigo. Depois de derrotá-lo, veja a animação final do game.



# THE DA VINCI CODE

## Quebrando o código por Rafaela Caetano

■ Para aproveitar o sucesso do livro e o lançamento do filme sobre O Código da Vinci, a The Collective uniu-se a 2K Games para produzir um game que usasse a trama, as informações e a investigação da história original com muitos quebra-cabeças e desafios. The Da Vinci Code leva o jogador à história criada por Dan Brown a respeito de sociedades secretas, religião e crimes. O jogador deve ajudar os protagonistas, Robert Langdon e Sophie Neveu, a passar pelos vários cenários descritos no livro com o objetivo de resolver vários enigmas. O game oferece várias informações sobre locais, obras de arte e acontecimentos históricos para que o jogador possa encontrar a resposta dos puzzles. Mesmo com cenários bem produzidos, a falta da licença oficial do filme atrapalhou a elaboração dos vídeos e a construção dos personagens. A trilha sonora é simples, assim como os controles. Os grandes atrativos do jogo são os quebra-cabeças, que proporcionam bons desafios tanto para os que leram quanto para os que não leram o livro.

The Collective  
 2K Games  
 Ação/Puzzle  
 PS2, Xbox, PC  
 www.2kgames.com/davincicode/

**PRÓS**

- Grande variedade de quebra-cabeças
- Informações adicionais ao enredo
- Menu com dados sobre como resolver os puzzles

**CONTRAS**

- Sem a licença do filme
- Lutas servem apenas para atrasar o jogador

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

NOTA **7,0**

## CONTROLES



■ Robert Langdon é professor de simbologia na Universidade de Harvard. Foi convidado a dar uma palestra em Paris para falar sobre suas obras no campo da simbologia religiosa. Durante sua estadia na capital francesa, a polícia local requisita sua presença no Louvre para dar informações que possam ajudar a resolver o recente assassinato do curador do famoso museu.



■ Sophie Neveu é criptóloga e agente do Departamento de Polícia Judiciária Francês (equivalente ao FBI norte-americano). Neta de Jacques Saunière, curador do Louvre, Sophie aparece na cena do crime anunciando que sabe decifrar algumas pistas das informações deixadas pela vítima. Ela acabará se envolvendo em intrigas relacionadas a uma sociedade secreta que podem acabar com a Igreja Católica.

## COMBATES

Os combates em The Da Vinci Code seguem a estrutura do game. As lutas são formadas por sequência de botões que, ao serem corretamente feitas, resultam em golpes bem-sucedidos. Veja como funcionam os atos de se atacar e se defender.

### Encontro

Quando seu personagem encontra um adversário, os dois ficam em guarda. Aperte R1 para fugir ou S para atacar. Para que seu ataque se inicie, o primeiro golpe deve atingir o adversário. Se o golpe não for bem-sucedido, sua guarda ficará aberta para o ataque do agressor.

### Defesa

Se seu personagem for atacado, um painel aparecerá no canto inferior da tela. Uma sequência de botões aparecerá. Para cada golpe que o adversário der, você deverá apertar um botão do controle para se defender. Apertando corretamente, você se esquivará. Caso erre, o golpe acertará seu personagem e ele perderá energia.

### Ataque

Uma sequência de botões aparecerá na tela. Aperte todos os botões de maneira correta, antes que o tempo acabe, para fazer um ataque bem-sucedido. Na maioria das vezes, serão necessários mais de duas sequências corretas para colocar seu inimigo a nocaute.

## ROTEIRO

### LOUVRE MUSEUM

Seu objetivo é examinar o corpo de Saunière, o homem morto no chão. Mova o analógico esquerdo para poder examinar atentamente o corpo. Focalize

tudo no homem (como o pentagrama, as placas etc.) e aperte X. Após a conversa, você deverá examinar o Business Card. Aperte R2 para examiná-lo. Veja os números atrás do cartão usando os botões direcionais. Aperte R2 novamente para ver seu inventário.



Use o seu celular e digite 454 (esse código está atrás do business card que você examinou). Após a ligação, Langdon irá para o banheiro e conversará com Sophie. Após a conversa, vá até as piás do banheiro e pegue o sabonete (soap). A polícia pensará que você e Sophie estão fugindo. Vá até a janela. Você deverá abri-la. Para isso, você deve apertar repetidamente X e mover o analógico esquerdo e direito para a frente. Ao abrir a janela, aperte R2 e selecione o sabonete. Use a opção "combine" para juntar o sabonete ao "tracker". Aproxime-se da janela e aperte R2 novamente.

Use o item Soap and Tracker. Após o vídeo, você terá seu primeiro quebra-cabeça.



A frase de baixo é um anagrama da frase de cima, ou seja, a frase de baixo é formada pelas mesmas

letras da frase de cima, mas em ordem diferente. A resposta para o desafio é:

### THE MONA LISA

Assista a mais um vídeo e você entrará no controle de Sophie. Vá até o fundo da sala e aperte X para retirar a grade. Na próxima sala, você deve se movimentar sem que os guardas percebam.



Aperte e segure L1 para que Sophie ande de um modo furtivo. Utilize as sombras para se esconder. Na próxima sala, pegue a barra de ferro para derrubar o guarda. Para derrubá-lo, aproxime-se e aperte S. Se não conseguir acertá-lo com a barra de ferro, lute com ele até derrubá-lo. Vá até o carrinho e examine o recipiente de plástico para encontrar a luz negra "UV Light".

Após o vídeo, você começará a examinar os símbolos no quadro Monalisa. Antes de examinar o enigma, siga até a estátua no centro da sala e pegue um item secreto "Saturn". Aperte L2 e entre na opção "secrets". Volte ao quadro. Você deve iluminar todas as letras para que outra tela apareça. Você deve substituir os símbolos por letras. A resposta do enigma é:



DA VINCI  
PAINTED THOSE  
THAT KNEW  
BETWEEN BACCHUS  
AND URIEL LIES  
THE CLUE

Após decifrar o enigma, um guarda aparecerá. Lute com ele até derrubá-lo. O próximo objetivo é procurar quadros que contenham Bacchus, Uriel e João Batista. Saia da sala da Monalisa. Logo à direita examine o quadro de "John the Baptist", que está iluminado. Olhe para cima e veja um quadro com duas figuras. Encontre um objeto e aperte **✖** para ajudar Sophie a pegá-lo.

O próximo objetivo é escutar um Intercomunicador. Aproxime-se da sala para ouvir a conversa. Quando os guardas vierem em sua direção, saia rapidamente do local e se esconda para fazer uma emboscada. Fique atrás de um muro para que você possa ganhar uma vantagem e pegar os guardas de surpresa.

Após derrubar os guardas, examine a mesa de Sauniere e note a pequena estátua.



A estátua aponta para a parede, em que há um mapa. Aproxime-se do mapa e use a luz negra para encontrar uma marcação. Você deve ajudar Sophie a entrar na tubulação de ar à esquerda. Aperte várias vezes **✖**. Ela ajudará Robert a entrar. Na próxima sala, pegue o Item Towel. Vá até o fundo da sala e pegue a miniatura de helicóptero de Leonardo da Vinci. É um item especial. Vá para a esquerda e encontre um papel sobre a mesa com algumas explicações sobre química. Aproxime-se da porta de entrada e veja uma mesa com equipamentos de química.

Você deverá criar uma substância para dissolver a tinta num quadro. A ordem dos produtos que você deve usar é a seguinte: 1º, 2º e 4º.

Vá a seu inventário e junte o Towel com o Enzyme breaker. Use-o no quadro à esquerda. A tinta se dissolverá. Após revelar o segredo, vá ao corredor central do Louvre. Volte à sala da Monalisa. Derrube os guardas que aparecerem e passe por trás da Monalisa para encontrar uma nova área.

Vire para a direita. Alguns guardas estarão lá. Derrube-os ou despiste-os. Passe por uma área iluminada e você chegará a outra área. Desça as escadas para encontrar um guarda diferente e mais forte. Examine a estátua no centro da área. Vá para direita da estátua e examine o pedestal.

Desça as escadas em frente à estátua até chegar ao nível mais baixo. À direita você encontrará uma moeda em cima do corrimão (item especial). Use o anel de Sauniere no pedestal. Você receberá um novo item e deverá sair do Louvre por uma porta

próxima de onde você achou a moeda. Derrube dois guardas. Passe pela porta e você estará numa nova área com mais guardas. Use o botão L para se movimentar devagar ou derrube os guardas para chegar à parte final. Fim da fase.



## SAINT SULPICE

Após a conversa com a freira, pegue um item de cura no criado-mudo. Saia desse cômodo e entre no cômodo logo à frente. Examine o corpo da irmã Sandrine. Vá até a escrivaninha e pegue um papel. No guarda roupa você verá um símbolo do Priorado de São. Ignore-o por enquanto e vá para a esquerda. Fale com a irmã Margarite pela porta à direita. Siga pela porta à esquerda.

Nessa área haverá um inimigo. Derrube-o e, numa parede perto dele, você verá um painel com símbolos. Examine-o e volte até o início da área. Volte pela porta por que você entrou. Siga para a próxima sala e entre pela porta marrom. Siga pela porta à frente. Você estará em uma espécie de depósito. Na estante, pegue um alicate e uma lata verde de óleo. Saia e volte até a área em que você derrubou um inimigo. Siga para a esquerda, desça a escada e entre pela porta.

Desça outra escada e abra a porta. Nessa grande área há outros inimigos, portanto ande furtivamente.

Vá para a esquerda e examine o livro ao lado do "castiçal". Examine a placa no chão. Você deverá resolver esse enigma. Em Solstitium Annt, coloque resposta Aprilis e em Austivem MDCCXLV, coloque a resposta XI. Vá até a mesinha em que apareceu a estátua de Jesus e pegue-a. Vá para o outro lado da sala e vá para a esquerda. Você verá uma coluna com o número romano X. Entre na área à esquerda dessa coluna e pegue uma moeda (item especial). Saia dessa pequena área e, à direita, você verá um alçapão marrom. Examine-o para liberar uma nova tarefa. Siga para a esquerda até o final e, na última coluna, pegue uma chave. Siga por esse corredor e você verá uma porta com um cadeado. Para quebrá-la, use o alicate.



Abra a porta, suba a escada e entre por mais uma porta. Nessa área, encontre um item de cura. Ao lado do órgão, aperte **✖**. Um relógio aparecerá na tela. Coloque-o no horário 7:14 minutos para resolver o puzzle. Pegue a placa de cobre e volte ao andar de baixo. Volte até o dormitório onde está o corpo da irmã Sandrine e a examine novamente. Olhe a posição de sua mão. Vá examinar a cama. Você deverá empurrá-la. Aperte **✖** várias vezes e depois empurre os controles analógicos da esquerda e da direita.

Olhe o quebra-cabeça no chão. Seu objetivo é fazer com que uma palavra especial apareça na segunda linha do quebra-cabeça. A palavra é:

SION

Pegue o item Bronze Slíde. Vá até o guarda roupa e use a chave. Encontre mais uma placa. Volte até a área principal da igreja. Cada coluna desse lugar representa uma parte da Paixão de Cristo. Vá até a pilastra com o número romano VII (Jesus meets his mother). Examine-a e encontre o Station Shell (pequeno altar). Aperte R2 e coloque o item Station of the Cross Statue em que Jesus está carregando a cruz. Vá até o pilar com o número XIV e coloque o item Station of the Cross Statue em que Jesus está deitado. O alçapão marrom se abrirá. Chegue até ele e use os controles analógicos para entrar pelo alçapão. À direita da entrada, examine as caixas para encontrar um item especial. Há itens de cura na parte central. Vá até a tumba de pedra à esquerda e empurre-a. Deixe o puzzle por enquanto. Vá até o fundo da sala e encontre três lanternas. Na primeira lanterna, introduza a placa Copper Slide na tampa. Coloque o Bronze Slíde na terceira lanterna. Coloque o Oil Can no orifício da tumba. Agora use o "Matches" nas três lanternas para acendê-las. Vá até o puzzle que você ignorou. A resposta é:

4 - 2 - 3 - 9 - 1 - 6 - 5 - 8 - 7

Após o vídeo, você deverá voltar até onde está irmã Margarite. No caminho, você encontrará alguns inimigos. Encontre a irmã e veja outro vídeo. Fim da fase.

## NORMANDY MANSION

Encontre uma porta à esquerda. Você deve arrambá-la. Aperte rapidamente **✖** e mova os analógicos. Entre no local e pegue carne para os cães. Vá até o canil e coloque a carne nas tigelas. Vá para a direita e contorne o prédio até achar uma janela no alto. Escale a parede para entrar nele. Inimigos aparecerão.

Examine o armário. Coloque o número 132134 para abrir a trava. Você achará a chave da mansão. Vá próximo ao local onde você achou a carne e puxe uma corrente para tocar o sino. Antes de usar a ponte, vá para a direita. Gire o analógico esquerdo na sequência que aparecer na tela e a ponte ficará no local correto para que você possa passar.

Entre na mansão usando a chave. Vá para a esquerda e examine o armário. Encontre o item Aeneas Statue. À direita do armário, você encontrará uma sala. Pegue mais um item (Cupide Statue) sobre uma

mesa. Há uma lareira no local. Use o item "Fleur-de-Lys Disc" na lareira. Faça com que os círculos apontem para:

#### BAIXO – DIREITA – CIMA – ESQUERDA

Encontre a estátua de Vênus (Venus Statue). Na próxima sala, suba as escadas para o segundo andar. A porta estará trancada. Use o anel para abri-la.

Dentro do quarto, vá até a cama e examine-a. Pegue o "Da Vinci's Tank". Examine também as gavetas da cômoda. Na segunda gaveta da terceira coluna há um item de cura. Na primeira gaveta do meio, há um poema. A terceira gaveta da primeira coluna está trancada. Use o anel para encontrar a "Vulcan Statue". Vá para a próxima sala. Examine a estante com livros para receber mais dados. Vá para o outro lado da sala e ache mais uma estátua (Júpiter Statue) numa caixa vermelha. Você encontrará outro poema. Hora de resolver mais um puzzle de substituição. A solução é:

JUPITER IS ABOVE VULCAN  
AENEAS IS BELOW MARS  
MARS IS TO VULCAN'S RIGHT

Após resolvê-lo, desça pelas escadas e enfrente mais um inimigo. À esquerda da escada há mais estantes com livros. Vá até a mesa e examine os papéis e o esqueleto. Examine o objeto laranja para que uma estátua caia no chão (Mars Statue). Pegue-a e use a porta à direita para voltar à sala de entrada. Suba a escada. No primeiro andar, vá para a direita e examine o quadro à esquerda. Olhe na parte superior para encontrar o Júpiter Sphere.

Volte às escadas e suba para o segundo andar. Passe pela porta e você encontrará uma mesa com um pentagrama. Para resolver o puzzle, aproxime-se da mesa e coloque as seis estátuas nela. Quando todas forem colocadas, a tela mudará. Veja a ordem de como elas devem ser posicionadas:



No triângulo do topo, coloque Júpiter  
No triângulo esquerdo, superior coloque Vulcan  
No triângulo direito, superior coloque Mars  
No triângulo esquerdo, inferior coloque Cupid  
No triângulo direito, inferior coloque Aeneas  
Na área central, coloque Vênus

Após colocar todas as estátuas, faça com que a estátua central olhe para sua direção (fique de frente). Faça com que as estátuas fiquem voltadas para Vênus. Após resolver o puzzle, você estará em uma espécie de jardim que lembra um labirinto. Na primeira bifurcação, siga para a direita até encon-

trar uma grande estátua. Gire o analógico esquerdo até Sophie dizer que a estátua ficou voltada para o centro. Volte à bifurcação e siga para o outro lado. Vá para a esquerda duas vezes para encontrar outra estátua. Gire-a também até que fique voltada para o centro. Volte pela esquerda, esse é o segredo. Encontre a terceira estátua e repita o procedimento de rotação. Saia e continue seguindo pela esquerda. Gire as estátuas restantes. Após fazer isso com todas, veja o vídeo. Vá em direção à estátua central. Sophie entrará na estrutura.

Ela estará em um grande salão. Vá para a direita e pegue uma tocha na estátua egípcia. Acenda-a e você verá todas as tochas apagadas. Sua tarefa é acendê-las na ordem certa. Não importa qual, mas marque qualquer uma como referência de primeira. Em relação a ela, pense nos cinco pedestais como um relógio. Quando for seguir, siga o sentido horário, ou seja, da esquerda para a direita. Siga esta ordem de tochas:

1 - 2 - 4 - 1 - 3 - 1 - 5

Após resolver o puzzle, a fase estará terminada.

## BANK OF ZURICH

Siga pela porta à direita e passe por duas portas. Vá para a esquerda e entre na segunda porta. Aproxime-se do terminal e use a chave para abrir a passagem. Entre na primeira sala à esquerda para encontrar o primeiro objetivo. Aproxime-se de outro terminal e use a chave mais uma vez. Examine a caixa e veja o símbolo Phi. Examine novamente o terminal para que números apareçam na tela. A resposta é:

1021

Examine a caixa para pegar um item. Examine também a mesa à esquerda e pegue o "Paper Clip". Use o Paper Clip no recipiente onde está o cryptex para encontrar um texto. Examine o cryptex e coloque a palavra:

GRAIL



Após o vídeo, saia da sala. Siga pelo corredor à frente e sala pela grande porta. Vá para a esquerda e use o cartão de segurança no elevador. Dentro do elevador, pressione ✖ para ajudar Sophie. Mexa na manivela vermelha e use os analógicos esquerdo e direito para abrir a porta.

Encontre alguns guardas. Vá para esquerda e entre na primeira porta. Examine o armário à es-

querda para encontrar o item "Mars Sphere". Saia e entre na segunda porta à esquerda para chegar ao escritório do banco.

Vá para a direita e veja um painel. Ele precisa do cartão nível 2. Ignore-o por enquanto. Para ter liberdade, derrube os dois guardas do local. Siga até a última baía à direita no canto superior para encontrar um item especial.

Vá até o fundo da sala, na parte central, para chegar a uma espécie de arquivo. Examine um armário no fundo da sala, com várias gavetas. A gaveta de cima está trancada. Volte depois.

Siga para a sala central e vá para a direita. Encontre uma porta que leva a mais baía. Use a porta que está à esquerda para chegar a um escritório. Examine a mesa (Administrator's Desk). Use o Security Card Level no computador e digite o código:

867530

O código não funcionará. Volte à sala principal com baías e entre na porta do outro lado, em frente, para chegar a outro escritório. Examine o quadro com a luz negra e encontre marcas digitais no canto inferior direito. Depois, aperte rapidamente ✖ para encontrar um cofre. A solução é:

728559

Pegue a File Cabinet Key. Volte à sala de arquivos que contém uma gaveta trancada no armário. Use a cabine para encontrar a senha. Vá até o escritório da direita e examine mais uma vez o computador. Insira o código:

260924

Você receberá o Security Card Level 2. Vá até a porta que necessita do cartão de Level 2. Desça as escadas, passe pela porta e siga até o final do corredor. Entre pela porta à esquerda. Você estará em uma grande área com inimigos. Derrube os guardas. No local há duas portas acessíveis.

Use a porta que leva ao "Deposit and Server Area". Passe pela porta dupla e você estará em uma espécie de depósito. Derrube mais guardas. A sala está repleta de cabines. Em relação ao corredor central, vá para a esquerda na última cabine. Encontre um símbolo masculino na parede. Pegue um item especial. Vá até o fundo da sala e encontre um duto de ar. Ajude Sophie a subir.

Na próxima área derrube os guardas que o incomodarem. Você estará em uma sala repleta de computadores. Vá até a sala de comando e examine o computador. Passe o cartão para mudá-lo para o Level 3.

Siga para a direita e passe o cartão no terminal. Reencontre Langdon. Lembre daquela grande área com duas portas? Use a porta da esquerda agora. Entre pela porta com o nome "Loading docks". Passe o cartão no terminal e uma porta se abrirá. Você chegará a outro depósito. Passe pelos guardas e pegue um item à direita na pequena sala. Vá até o fundo da área e passe pela porta central. Na porta de ferro, use a Vehicle Key. Fim da fase.

## CHATEAU VILLETTE



A primeira sala é a "sala inicial" (para você possa se orientar). Há uma porta à esquerda e outra à direita. Ambas estão trancadas. Siga para a sala à frente, onde está Teabing.

Seu objetivo é colocar os escudos na armaduras corretas. São seis escudos divididos em dois grupos. Pegue o primeiro escudo do primeiro grupo à esquerda (com um coração) e coloque-o na armadura da esquerda.



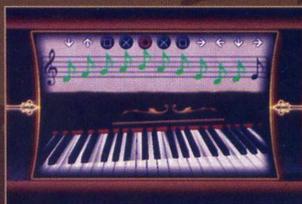
Agora pegue o primeiro escudo do grupo da direita (com uma cruz vermelha) e coloque-o na armadura da direita. Duas portas se abrirão. Vá para a sala da direita e examine um livro numa estante à direita. É o Solomon's Songs. Volte à sala das armaduras e siga para a sala à esquerda. Examine a estante com livros para achar uma Bíblia. Volte à sala da direita, onde você encontrou o "Solomon's Songs". Encontre algumas taças (chalice). Pegue a taça "Red Dragon Chalice" e leve-a até a sala da Bíblia. Coloque a taça no pedestal para abrir uma passagem. Resolva o puzzle para formar o quadro original e abrir outra passagem.



Na nova sala, examine uma mesinha para encontrar o "Music Sheet". Pegue-o e examine à esquerda um pedestal. Encontre um item especial. Saia pela porta que leva à sala inicial. Volte à sala das taças e use o terminal para digitar o password:

HEAR

Na nova sala (com um piano), encontre uma pequena porta à direita. Dentro dessa sala você achará um item especial (Venus Sphere). Vá até o piano e use o item Music Sheet nele. Aperte x para começar a tocar o piano.



Quando a nota musical ficar amarela, aperte o botão do controle que a tela indicará. Faça a sequência para ver um vídeo.

Após o vídeo, vá até a sala com as taças para ver o quadro A Última Ceia, de Da Vinci.

Examine o quadro para encontrar os segredos da imagem. Focalize Cristo e a figura ao seu lado para encontrar a primeira pista (V Shape).

Focalize o primeiro homem à esquerda e encontre um cálice sobre sua cabeça (Grail). Agora aponte para a figura à esquerda de Jesus (John). Aponte mais uma vez para Jesus e "João" (M Shape).

Agora aponte todos os segredos que aparecem na tela:

**Grail** (sobre a cabeça do primeiro homem à esquerda)  
**Peter** (a segunda figura à esquerda de Jesus)  
**Jesus and Mary** (o centro do quadro)



Para de examinar o quadro para resolver o cryptex. A solução é:

**MAGDALENE**

Após o vídeo, antes de voltar ao andar superior, vasculhe o depósito. Pegue um item de cura na parede à direita. Vá até o fundo da área e examine uma mesa. Encontre o Copper Coin (item especial).

Suba a escada e volte ao andar superior. De volta à sala inicial, vá até a sala do piano e examine um globo. Durante o vídeo, aperte uma sequência de botões para escapar dos golpes do inimigo. Vá até a sala da Bíblia para uma nova luta. Mais uma vez, aperte uma sequência de botões. Vá até a sala inicial e use a porta à esquerda para encontrar o último item. Haverá mais uma luta. Após o vídeo, a fase estará terminada.

## BIGGIN HILL AIRFIELD

Aproxime-se da caçamba e empurre-a na direção da porta. Acione a alavanca usando os controles analógicos. Vá até o vagão e acione outra alavanca. O vagão começará a se movimentar. Acompanhe o vagão para que os tiros não acertem Robert nem Sophie. Entre pela porta.

No hangar, vá para a direita e examine as gavetas. Encontre o alicate (bolt cutters) na primeira gaveta. A direita da porta de entrada, examine os objetos para encontrar um item especial (Da Vinci's Bridge). Vá até o fundo da área à esquerda para encontrar uma porta fechada com um cadeado. Use o alicate para quebrar o cadeado. Entre, suba a escada e chegue a uma sala de comando.

Pegue um item de cura na mesa e examine o painel. Volte ao hangar e policiais aparecerão. Derrube-os e entre na sala que foi liberada após o guindaste ter tirado a caixa do lugar. Examine o armário. Selecione a caixa verde para encontrar o sinalizador (flare). Desça pelo alçapão. No corredor escuro, avance. Desça as escadas e prossiga até escutar vozes e um vídeo. A partir do corredor por onde você chegou af, use a passagem do meio para prosseguir. Encontre outro alçapão e desça. A passagem está bloqueada pela falta de energia. Você precisa religá-la para abrir a porta. Vá para a esquerda até encontrar uma bifurcação. O caminho da direita leva a um item especial (Mercury Sphere). Volte e, na bifurcação, siga para a esquerda até encontrar uma escada.



Suba por ela e encontre uma porta. Use novamente o alicate para passar. Passe pelo corredor com vapores até encontrar uma porta. Na próxima sala examine o painel. Recolha os três fusíveis. Vá para a esquerda e você verá grandes geradores de energia. Há uma plataforma que rodeia a área e o andar de baixo. Continue nas plataformas. Vá para a direita e entre na primeira à direita para encontrar mais dois fusíveis. Prossiga pela plataforma e vá até a outra área da sala. Suba uma escada. Você chegará a uma sala com equipamentos antigos. Examine o armário ao fundo para encontrar um item de cura. Entre pelo elevador à esquerda para chegar à torre de comando. Pegue os três fusíveis e volte. Desça para o andar de baixo. Logo que descer, vá para trás e para a esquerda para encontrar um item especial (Mercury Coin). Ainda no andar de baixo, vá para o outro lado da área passando pelos transformadores. Há um painel. Pegue os fusíveis restantes somando um total de oito fusíveis de 300 amp e quatro fusíveis de 50 amp. Fique em frente ao "Main Fuse Box Schematic" e use

a luz negra. Ela mostrará alguns números que são necessários para ligar o sistema.

O mapa mostra a posição dos transformadores na área e quanto de energia dos fusíveis eles necessitam para funcionar. Quando você analisar o mapa e vir os números sobre os círculos, esse será o local e a quantidade de fusíveis que deverão ser instalados na mesma posição no Main Fuse Box ao lado. Coloque-os desta maneira:

- 1ª fileira: Ampêres de 300 nos espaços 1, 2, 4 e 5
- 2ª fileira: Mesma posição dos fusíveis da 1ª fileira
- 4ª fileira: Ampêres de 50 nos espaços 1 e 2

Puxe a alavanca. Os transformadores começarão a funcionar. Faça o caminho de volta até a porta que não abriu por falta de energia. A luz verde estará ligada. Puxe outra alavanca e a porta se abrirá. No final do corredor encontre uma escada. No próximo andar suba mais uma escada. Você chegará ao aeroporto. Cuidado com os guardas. Vá para a esquerda para encontrar um tanque de combustível. Use o alicate para cortar o cadeado do tanque. Mexa na válvula e o combustível começará a sair. Vá para a esquerda para encontrar uma escada. Chegue ao teto do prédio e aproxime-se do parapeito onde falta um pedaço. Use o flare para terminar a fase.

## TEMPLE CHURCH

Vá para a direita da Igreja e encontre uma escada que leva para baixo. Siga pelos corredores até encontrar um item especial (Silver Coin). Volte ao nível superior. Hora de resolver um quebra-cabeça. Examine seus itens para encontrar o "Coded Message". A resposta é:

**OUTDOORS THE  
GRACEFUL WATER  
YOU WILL SEE  
THROUGH  
DEDICATION YOU  
MUST FIND THE  
KEY**

Seu objetivo agora é encontrar uma maneira de chegar aos fundos da Igreja. Aproxime-se da porta de entrada e note um quadro de avisos do lado direito. Examine-o e veja as notas. Abra o armário pra encontrar a chave. Siga para a esquerda até chegar ao fundo da área. Use a chave para abrir a porta (Gate to Backyard).

Após o vídeo, você terá companhia. Derrube os inimigos. Siga para direita e vá até o fim do corredor. Entre na construção que separa a área e vasculhe alguns objetos para encontrar o item "Moon Sphere".

Volte ao corredor e encontre uma porta que leva ao Basement. Ela estará trancada. Ignore-a por enquanto. Siga para o lado contrário da área em que você achou o item especial. Ultrapasse a construção que separa a área e encontre uma escada que leva a uma nova área.

Ignore a fonte e siga para a direita. Examine o

carrinho de mão para pegar uma tesoura usada para jardinagem (Shears). Volte à fonte de água e use a tesoura nas rosas da direita.

Após examinar a placa, use o painel no orifício para encontrar o item Rough Metal Shard.



Agora no controle de Robert, examine a mesa da direita para encontrar o item Cardboard. Embaixo da mesma mesa, encontre o Book. Ao lado da mesa e em outro local, há montes de entulho. Encontre o Metal Rod. Na mesa central, puxe a cadeira para encontrar o "Small Gear".

Examine a porta e olhe a parte inferior. Use o Card Board e o Metal Rod na fechadura.

Use a Basement Key para abrir a porta. Entre na sala em frente para encontrar o item especial Cabinet. Derrube o vigia. Siga para a sala à esquerda da TV. Encontre um painel com várias engrenagens. Pegue outra Small Gear e a Large Gear.

Saia do local por enquanto. Use a porta do lado direito da TV. Há mais uma porta fechada. Ignore-a por enquanto. Você chegará à parte principal da Igreja. Derrube os guardas. Vá para a direita e encontre mais uma engrenagem "Small Gear". Siga para a outra parte da igreja e encontre um local com várias esculturas de cavaleiros no chão. Encontre mais dois armários vermelhos. No da direita, pegue o item "Large Gear". Volte ao painel das engrenagens.

Para completar o painel de engrenagens, você deve ter dois Large Gears e quatro Small Gears. No painel, inicie da esquerda para a direita, começando pela pequena engrenagem fica na máquina. Conecte, próximo a ela, uma Large Gear. Ao lado direito da grande engrenagem há uma fileira com quatro pequenos pinos. De cima para baixo, coloque o Small Gear no segundo pino e no terceiro. Do lado direito da dupla de Small Gears, coloque outro Small Gear. Conectado a última Small Gear, coloque um Large Gear. Para finalizar, coloque uma Small Gear para juntar a última Large Gear e a Large Gear embutida na máquina para fechar o circuito. Puxe a alavanca.

De volta ao controle de Sophie, vá em direção à porta que se abriu. Após mais um vídeo, os dois protagonistas estarão juntos. Vá até a porta ao fundo (que está trancada).



Siga pelas catacumbas e derrube um inimigo. Passe por um longo corredor. Dobre algumas esquinas e detenha mais uma dupla de inimigos. Próximo à dupla do lado esquerdo, examine uma cripta para achar o item "Templar Seal".

Siga, vire à direita e encontre mais um Templar Seal em outra cripta. Encontre um painel de energia na cor verde. Faça com que todas as luzes fiquem azuis para ativar os painéis.

Puxe a alavanca à esquerda para entrar em uma sala. Pegue mais um Templar Seal sobre a mesa. Volte pelo corredor até encontrar uma luz vermelha. Puxe a alavanca.

Examine o Pillar Monument. Coloque os três Templar Seals no Pillar. Você deve colocar as figuras na seguinte ordem (em relação à cabeça da figura do cavaleiros).

- 1 - <
- 2 - >
- 3 - Normal
- 4 - >

Você deve voltar à Igreja. Faça o caminho de volta enfrentando alguns inimigos.

Quando chegar à Igreja, use a porta à direita para sair e voltar à área de entrada da Temple Church (Início da fase). Aproxime-se do pilar e pegue o Sharp Metal Shard.

Volte à Igreja e vá até a sala com as estátuas dos cavaleiros no chão (à esquerda dos bancos da Igreja).

Aproxime-se do escudo e coloque o Sharp Metal Shard na parte de baixo e a Rough Metal Shard na parte de cima. Vá para esquerda e examine a tumba de Park Effigy: uma tabela aparecerá com símbolos e



letras. Use o escudo como referência para decifrá-las.

Olhe os dois símbolos no escudo e procure-os na tabela. O primeiro símbolo aparece na tabela ao lado esquerdo, e o segundo símbolo, na parte superior. A resposta é:

**RICHARD**

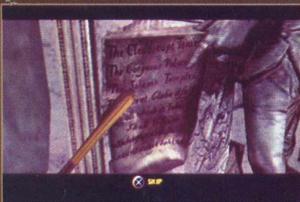


Vá até o menu de objetos e acesse o Third Cryptex. Insira a palavra RICHARD para resolvê-lo. Após o vídeo, você deverá escapar de Silas. Você estará de volta aos corredores do subsolo. Silas atirará, mas as balas só afetarão Robert se o inimigo se aproximar muito. Siga para a esquerda e "derrube o obstáculo". Faça mais uma vez o quebra-cabeça da caixa de força e puxe a alavanca. Derrube mais um obstáculo. Passe por outra caixa de força. Passe por mais duas grades e uma caixa de força. Fim da fase.

## WESTMINSTER ABBEY

Logo no início, olhe para a direita e um pouco para trás para encontrar um item (Gold Coin). Vá até o fundo do corredor e encontre um armário azul. Examine a roupa pendurada para encontrar uma escova (brush). Examine a gaveta de baixo para achar um item de cura. Volte até o início do corredor próximo ao mapa do local. Vá para a esquerda da placa e examine um andaime feito de barras de ferro. Tire as travas das rodinhas e movimente o andaime para a direita. Você descobrirá um portão que estará trancado. Deixe-o por enquanto. Seu primeiro objetivo é ir à tumba de Sir Isaac Newton. Vá para o corredor à direita do mapa do local. Entre pela grade para chegar à tumba. Examine a tumba de Newton à direita. Examine também a estátua principal com os dizeres na parte de baixo e os livros à esquerda. Examine as figuras abaixo da estátua e o grande orbe. Próximo às pequenas figuras na base, há um orifício (hole). Use o anel do Priorado e pegue um item à esquerda (Sun Orb). Encontre um pergaminho.

Vá para a esquerda e ao fundo para encontrar mais um item especial na parede (Sun Sphere). Volte ao salão principal. Entre na porta à direita (The Cloister). Há dois corredores. Siga em frente. No final do corredor, entre pela porta. Siga até o fim desse corredor e use a porta para chegar a uma sala. Pegue um item de cura. Volte ao corredor e vá para a grande sala. À direita da porta, examine perto da escada para encontrar um item especial (Da Vinci's Codex Arundel). Também ao lado da porta, examine um entulho para encontrar um alicate.



Na sala há uma estátua de Shakespeare. Deixe-a por enquanto. Volte ao corredor anterior (The Cloister) e vá para o outro lado para encontrar uma porta com um cadeado. Use o alicate para quebrar o cadeado. Examine os entulhos à direita da porta para ligar a luz. Examine debaixo da mesa para achar o "Marble Cleaner". Volte à sala da estátua de Shakespeare.

Aproxime-se da estátua. Combine o produto de limpeza com a escova e use o objeto na estátua (Seroll).

Examine o pergaminho e volte ao salão principal. Siga em direção ao armário em que você encontrou a escova. Examine um painel à esquerda. Abaixo do painel há um puzzle. Use o Sun Orb no meio do painel. A resposta do puzzle é:

P A R  
R I D  
E N O

(O quadrado central deve ficar vazio)



Pegue o "Large Ring". Vá até a estátua de Shakespeare e coloque o "Large Ring" no dedo da estátua. Pegue a manivela (Hand Crank). Siga até o corredor do andaime de ferro. Você encontrará um painel à direita. Introduza no orifício o "Crank". Coloque no painel a palavra TEMPLES.



Pegue o "King Symbol". Entre na porta à direita, ao lado do andaime de ferro. Examine o painel. Coloque a King Symbol no painel. Aperte os botões na ordem: Queen, Baron, knight e soldier. Pegue o "Unusual Cylinder". Volte ao túmulo de Newton. Combine o "Unusual Cylinder" com o "Sun Orb" para formar o "Sun Orb Cylinder". Introduza-o no orifício da tumba. Introduza no "Empty Space" o Torn Scrool.

Resolva o quebra-cabeça para formar a imagem.



Após o vídeo, aparecerão opções para lidar com Teabing. Selecione a resposta correta para ganhar tempo e resolver o cryptex. Tente resolvê-lo o mais

rápido possível. A solução do cryptex é:

## PAVENS

Caso não consiga resolver de primeira, dê o máximo de respostas corretas para ganhar tempo.

### 1ª questão

Resposta correta: Throught you told us that only the worthy can find the trail.

### 2ª questão

Resposta correta: You are the one responsible for my grandfather's murder.

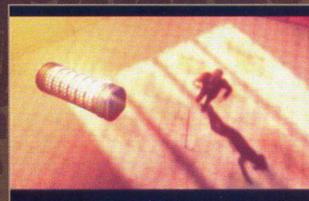
### 3ª questão

Resposta correta: You are no better the Church

### 4ª questão

Resposta correta: And now you have taken over where the church has left off?

No final, deixe a palavra correta parada. Após o vídeo, será o fim da fase.



## ROSSLYN CHAPEL

Vá para a direita e puxe a corda da cortina vermelha. Você verá um painel com vários espaços vazios. Deixe-o por enquanto. Volte em direção à porta de entrada e pegue o item "Stone Lid" sobre um pedestal. Examine a caixa do lado e puxe-a para encontrar o item "Daisy Disc". Volte ao salão principal e vá para a esquerda para encontrar uma caixa de fósforos. Ainda à esquerda, puxe outra corda para puxar outra cortina. Use a caixa de fósforos para acender o candelabro. Leia a placa e siga até o fundo da área. Examine o pilar. Examine o outro do outro lado e o do meio, totalizando três. Examine todos os itens do portão vermelho à direita. Volte ao local onde você abriu a primeira cortina.

Coloque o Stone Lid na parede e pegue o "Lily Disc". Vá para o fundo da sala e examine três pequenos armários. Examine o da direita para encontrar um arquivo. Volte para a porta de entrada, olhe para a frente e vá para a direita. Examine as duas placas de pedra com anjos. Na estátua com o dizer "truth" pegue o item "Rose Disc". Vá até o portão vermelho. Coloque o Lily Disc no "purity", o Daisy Disc no "innocence" e o Rose Disc em "love".

No andar de baixo examine o "Stone Memorial" à direita. Veja a inscrição em latim. Vá até o fundo da sala e examine o globo. Volte e entre no corredor à direita. Examine o local com as velas. Encontre o

item "Oddly Shaped Stone". Volte ao globo e coloque o item nele. Pegue o Star Disc. Volte ao corredor das velas e prossiga. Na sala com cruzes, examine os entulhos do meio para movimentá-los. Coloque o Star Disc no orifício no chão para revelar um puzzle. Resolva a imagem para abrir o alçapão. Entre por ele.



Vá até o fundo da sala à direita para encontrar o item especial "Da Vinci's Codex Atlanticus". Veja o mural à direita e vá para a esquerda para examinar o álbum de fotografias. Examine os dois lados. Examine também o sarcófago no meio da sala e volte ao mural para examinar o da direita.

Fim da fase e do jogo.



## EXTRAS

Para liberar as duas fases extras, recolha todos os itens especiais das fases e termine o game.

### Fases secretas

#### Louvre Revisited

Esta fase é destinada para a resolução de puzzles. Veja as respostas.

**Obs.:** Use a luz negra para achar os códigos

- Quadro: Louvre Museum Painting

Localização do código: Canto inferior direito

Resposta:

YOU SHOULD NOT  
HAVE RUN  
MONSIEUR  
SAUNIÈRE NOW  
TELL ME WHERE  
IT IS

- Quadro: Saint Sulpice Painting

Localização do código: Superior direito

Resposta:

THE SISTER MUST  
HAVE BEEN  
CALLING PRIORITY  
MEMBERS WHEN  
SHE WAS  
ATTACKED



- Quadro: Normandy Mansion Painting

Localização do código: Central esquerda

Resposta:

ITS THE  
PRINCESS SOPHIE  
KEY MY  
GRANDFATHER  
PROMISED ME

- Quadro: Bank of Zurich Painting

Localização do código: Central direita

Resposta:

IT IS THE  
CRYPTEX THIS IS  
BASED OFF OF A  
DESIGN BY DA  
VINCI

- Quadro: Chateau Villette Painting

Localização do código: Superior central

Resposta:

THE LEGEND OF  
THE HOLY GRAIL  
IS A LEGEND  
ABOUT ROYAL  
BLOOD

- Quadro: Biggin Hill Airfield Painting

Localização do código: Canto inferior esquerdo

Resposta:

SAUNIÈRE  
BROUGHT US  
TOGETHER TO  
FOLLOW THESE  
CLUES FOR A  
REASON

- Quadro: Temple Church Painting

Localização do código: Canto inferior central

Resposta:

SILAS TAKE THE  
KEYSTONE FROM  
MR LANGDON  
TEABING IS OUR  
HOSTAGE NOW

- Quadro: Westminster Abbey Painting

Localização do código: Canto inferior direito

Resposta:

TEABING FELT  
THE TRUTH  
CRASHING DOWN  
ON HIM THE  
GRAIL WAS LOST  
TO HIM

Após resolver todos os quebra-cabeças no corredor central, você poderá encontrar mais um puzzle em outra sala lateral.

### Sala "Salle de Etats"

- Quadro: Rosslyn Chapel Painting

Localização do código: Superior esquerdo

Resposta:

THE QUEST FOR  
THE GRAIL IS  
THE QUEST FOR  
THE DIVINE IN  
EACH OF US

### Rosslyn Chapel Revisited

Nessa fase você pode fazer várias ações.



- Trilha sonora

Use a pequena maquete de planetário para ouvir a trilha sonora do jogo.

- Mesa Secret Finds

Veja as miniaturas que você encontrou.

Na livreria, você verá algumas figuras que fazem parte da construção do jogo emolduradas.

Baptistry

Anagramas em pedestais

Anagrama: ERRAND SENSIBILITIES

Resposta: SISTER SANDRINE BJEIL

Anagrama: SAILS

Resposta: SILAS

Anagrama: HECUBA FEZ

Resposta: BEZU FACHE

Anagrama: BORN LOT DANGER

Resposta: ROBERT LANGDON

Anagrama: BLITHE AGEING

Resposta: LEIGH TEABING

Anagrama: MERELY A CUDGEL

Resposta: REMY LEGALUDEC

Anagrama: A UNIVERSAL PHONETICISE

Resposta: SOPHIE NEVEU SAINT CLAIR

Anagrama: INJURER ACQUIESCE ASSAILANT

Resposta: JACQUES SAUNIÈRE SAINT CLAIR





# ACE COMBAT ZERO

## THE BELKAN WAR

### Ases indomáveis

por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

■ Finalmente ele voltou: o tradicional simulador de voo da produtora Namco ganhou um novo capítulo. Este é o sexto episódio do game, que recebeu o título de Ace Combat Zero: The Belkan War. Inspira-se na guerra dos Balcãs, a qual envolveu a antiga Iugoslávia de Slobodan Milosevic.

Não há muitas mudanças absurdas, mas com certeza o game irá agradar todos os fãs de jogos de simulação de voo. O que se pode notar é que, além de escolher as armas do seu companheiro (o que parece que não faz diferença, mas faz), a inteligência artificial de seu aliado está mais próxima da realidade. É possível vê-lo rasgando o céu e detonando inimigos logo à sua frente. Isso aconteceu com bastante frequência. Às vezes, ele até rouba seus alvos.

Outra novidade é que haverá diversos inimigos "avulsos", os quais não será necessário derrotar, mas contam pontuações para sua classificação no final de cada batalha. O melhor de tudo é que esses inimigos são rápidos, difíceis e atacam em bando. Haverá diversos tipos de missões, como manutenção do espaço aéreo e bombardeio de alvos militares.

A mudança mais notável foi a da sua classificação no final de cada batalha: Mercenary, Soldier e Knight. O piloto que apenas derrotar os objetivos principais será classificado como Soldier. Knight é o tipo de piloto que deixa os aviões escaparem. O melhor de todos é o Mercenary, que se trata do piloto que não deixa passar nada em branco, inclusive alojamentos, veículos etc. É quem devasta tudo que encontrar pela frente. O mais interessante é que seu estilo de voo determina o estilo dos inimigos que você enfrentará no decorrer da história.

Nesta versão há mais ação e muito menos história. A produtora caprichou na modelagem das aeronaves. Caças, como F-15C e F/A-18C, estão reproduzidos em detalhes. Além deles, aeronaves características, como a J35 Drakken e a Typhoon, também podem ser pilotadas.

Novamente, Ace Combat Zero: The Belkan War é exclusivo para a plataforma PS2.

Namco  
Namco  
PS2  
Simulador  
12+  
namco-ch.net/acecombat-zero

**PRÓS**

- Mais ação, menos história
- Atrilha se encaixa perfeitamente ao clima do game

**CONTRAS**

- Há fases semelhantes às de outros games da série Ace Combat

NOTA **9,0**

## CONTROLES



## EXTRAS

### ACE STYLES

Uma característica nova Ace of Combat Zero é que haverá uma medição de como você se sai durante a batalha. Confira:

■ **Mercenary:** Para adquirir este estilo, você tem de ser o mais destrutivo. Você terá de destruir unidades, estruturas neutras etc.

■ **Soldier:** É um estilo-padrão. A chave para manter este estilo é aderir aos objetivos principais da missão. Você pode destruir objetivos extras, mas deve tomar cuidado e não destruir muitos extras.

■ **Knight:** Para obter este estilo, poupe todas as estruturas neutras e permita que aviões de inimigos neutralizados escapem.

### RADAR

Veja o que significa cada cor sinalizada no radar.

■ **Vermelho:** Objetivos (às vezes indicados como TGT no detonado). Imprescindivelmente devem ser destruídos para realizar a missão.

■ **Verde:** Unidades inimigas. A destruição dessas unidades não é requerida frequentemente, mas também pode ser destruída para ganhar pontos extras. Note que o nome dos aviões é exibido no radar com essa cor.

■ **Amarelo:** Objetivos neutros. Sempre serão os "inocentes". Pode ser destruído para pontos extras ou se você tem o objetivo de ganhar o estilo Ace Mercenary.

■ **Branco:** Seu companheiro.

### FASES

|                  |  |                              |
|------------------|--|------------------------------|
| <b>Missão 01</b> |  | Glacial Skies                |
| <b>Missão 02</b> |  | Annex                        |
| <b>Missão 03</b> |  | The Round Table              |
| <b>Missão 04</b> |  | Juggernaut                   |
| <b>Missão 05</b> |  | Flicker of Hope              |
| <b>Missão 06</b> |  | Diapason                     |
| <b>Missão 07</b> |  | Bastion                      |
| <b>Missão 08</b> |  | Merlon                       |
| <b>Missão 09</b> |  | Sword of Annihilation        |
| <b>Missão 10</b> |  | Mayhem                       |
| <b>Missão 11</b> |  | The Inferno                  |
| <b>Missão 12</b> |  | The Stage of Apocalypse      |
| <b>Missão 13</b> |  | Lying in Decet               |
| <b>Missão 14</b> |  | The Final Overture           |
| <b>Missão 15</b> |  | The Talon of Ruin            |
| <b>Missão 16</b> |  | The Demon of the Round Table |
| <b>Missão 17</b> |  | The Valley of Kings          |
| <b>Missão 18</b> |  | Zero                         |

## GLACIAL SKYES



**Nome da missão:** Crossbow  
**Data:** 04/02/1995  
**Horário:** 13h  
**Área:** Valais Air Base

■ **Missão:** Esta será uma missão bem familiar para quem jogou Ace Combat 4. Você tem de interceptar e destruir todos os bombardeiros de Belkan e explodir sua base. A frota de bombardeiro consiste em seis B-52s e quatro BM 335s com vários F-5s, e F-4s como serviço de escoltas. Há um avião de escolta nomeado misturado dentro do grupo.

## ANNEX

**Nome da missão:** Roseleín  
**Data:** 15/04/1995  
**Horário:** 10:20h  
**Área:** Arlon  
**Missão:** Primeiro, siga até a coordenada x273, y340, elimine um Tank e um APC. Nas coordenadas x273, y299 há alguns inimigos para eliminar, mas não é necessário

fazer isso para completar a missão. Se quiser, passe para um estrago. Depois, siga para a coordenada x272, y261, elimine três Tanks e três APCs. No caminho para a próxima coordenada, haverá mais alguns inimigos avulsos para você eliminar se quiser. Então, siga até x272, y180 e elimine uma dúzia de Tanks e SAMs para completar a missão. Fique esperto com a altitude, pois todos os inimigos desta missão estão em solo. Tome muito cuidado com os rasantos para não acabar em tragédia.

## THE ROUND TABLE

**Nome da missão:** Choker One  
**Data:** 20/04/1995  
**Horário:** 11:10h  
**Área:** B7R  
**Missão:** Não se tem a localização exata dos inimigos.

Esta missão é pura adrenalina. Os inimigos estão assinalados em verde no radar. Siga adiante e você encontrará seis MIGs vindo em sua direção. Tome muito cuidado, pois eles são rápidos demais e podem lançar mísseis contra você quando menos espera. Fique atento à localização, acelere alto e cole na traseira deles para acertá-los por trás. Depois disso, siga as indicações no radar para ver uma animação e prepare-se! Aparecerão mais cinco caças muito mais rápidos e perigosos do que os seis MIGs da primeira parte. Tenha um pouco de paciência para pegá-los por trás e soltar míssil neles.

## JUGGERNAUT



Aqui você poderá escolher entre três missões: Gelnikos, Round Hammer e Costner. O detonado segue essa ordem.

- **Missão:** Ofensiva Campaign nº 4101
- **Data:** 24/04/1995
- **Horário:** 12h
- **Área:** Futuro Canal

### MISSÃO: GELNIKOS

Sua missão é derrubar o esquadrão de Belka, as instalações do porto e o armamento da superfície para esvaziar o Futuro Canal.

### MISSÃO: ROUND HAMMER

Esta missão é praticamente igual à Gelnikos. Você apenas levará um tempo para chegar à frota naval de Belka, que fica perto do canal. Relaxe, pois os inimigos não são tão duros como em Ace Combat 5. Os Frigates são destruídos com apenas um míssil e os Destroyer necessitam de dois mísseis para serem abatidos. Use três mísseis para os Cruiser e quatro para os Aegis. Os Cruiser e os Aegis podem ser neutralizados também por AA Guns e SAMs.

### MISSÃO: COSTNER

Seu objetivo é dar cobertura para a terceira Frota de Osea, incluindo o Kestrel, até que eles atravessem o canal seguramente. Simplesmente destrua todos os aviões que tentarem chegar perto da frota. A missão terminará quando você destruir todos os que invadirem o espaço.

## FLICKER OF HOPE



- **Nome da missão:** Operation Varsity
- **Data:** 12/05/1995
- **Horário:** 5:50h
- **Área:** Solis Ortus
- **Missão:** Outra simples missão. Seu trabalho será destruir todas as armas contra ataques aéreos que estão perto do alojamento das tropas. Haverá também algumas tendas neutras no solo. Você pode destruí-las se quiser acumular mais pontos para sua carreira, mas não é necessário. Depois de passar pelas tendas, destrua outras armas contra ataques aéreos para completar a missão.

## DIAPASON



- **Nome da missão:** Operation Constantine
- **Data:** 13/05/1995
- **Horário:** 16:30h
- **Área:** Directus
- **Missão:** Seu objetivo é em Librate Directus, a capital de Ustio, perto do controle de Belkan. A maior parte desta missão será derrotar inimigos em solo, mas também haverá alguns no ar. Alguns dos objetivos no solo estarão posicionados atrás dos edifícios, assim, tome cuidado para não desperdiçar munição. Quando você liberar os cinco setores, o Esquadrão de Gelb (que inclui dois Su-37s) aparecerá. Elimine o esquadrão para completar a missão.

## BASTIÃO

- **Nome da missão:** Operation Hellbound
- **Data:** 17/05/1995
- **Horário:** 16:20h
- **Área:** Mr. Ivrea
- **Missão:** Destrua os inimigos até chegar a 16.000 pontos. É possível regressar pela linha de retorno, localizada ao sul do mapa. Você terá trinta minutos

para completar a missão. Uma boa dica é equipar sua nave com bombas, pois não são necessárias armas de grande porte nesta missão.

## MERLON

- **Nome da missão:** Operation Dynamo
- **Data:** 19/05/1995
- **Horário:** 15:30h
- **Área:** Schayne Plains
- **Missão:** É outra missão composta. Você tem de escolher a qual equipe quer se unir.

- **Time A:** Alfa
- **Time B:** Beta
- **Time C:** Theta Team

### TIME ALFA & TIME BETA

O time Alfa está direcionado a neutralizar a linha de defesa do inimigo, e a área do objetivo é bem menor que a do time Beta. A missão do time Beta é neutralizar as instalações inimigas na área.

### THETA TEAM

O objetivo é ganhar superioridade contra os pilotos do Belkan. Haverá bastantes aviões para abater, portanto escolha um com muito mísseis e equipamentos. Em qualquer missão que você participar, será necessário evitar os ataques de Excalibur e escapar do combate retornando pelo sul. Simplesmente guie-se pela esquerda e continue voando diagonalmente para seu destino.

## SWORD OF ANNIHILATION



- **Nome da missão:** Operation Judgement
- **Data:** 23/05/1995
- **Horário:** 14h
- **Área:** Tauberg
- **Missão:** Sua missão agora é eliminar Excalibur. Antes de atacar Excalibur, você terá de destruir quatro dispositivos localizados ao redor da área. Os mísseis não farão efeito enquanto você não neutralizar os quatro jammers. Os dispositivos jammers estarão cercados por AA Guns, portanto tome muito cuidado. Outro fator que complica é que o próprio Excalibur ficará atacando enquanto faz esse primeiro trabalho. Ele ficará soltando laser em pequenos intervalos durante o tempo todo. A trajetória do laser

é exibida como uma linha vermelha no radar, então, fique distante dela para se dar bem. Uma vez que os jammers são destruídos, centralize-se para destruir também os Power Generators ou ignorá-los e partir direto para acabar com Excalibur. Para destruir o canhão, você gastará cerca de oito ou dez mísseis. Depois disso, mire na base da arma para destruí-la, o que leva aproximadamente uns dez mísseis. Você também pode destruir o RTLS ao redor da área para obter pontos extras.

## MAYHEN



**Nome da missão:** Operation Battle Axe  
**Data:** 20/05/1995  
**Horário:** 12h  
**Área:** B7R  
**Missão:** Esta é praticamente uma missão apenas aérea e levará um tempinho para realizá-la. Seja esperto e escolha uma nave com bastantes mísseis. Fique destruindo os inimigos até atingir entre 6.000 e 8.000. Depois, a missão será atualizada e um esquadrão Belkan aparecerá no radar. Veja o esquadrão que aparecerá. Isso depende do Ace Style que você estiver usando.

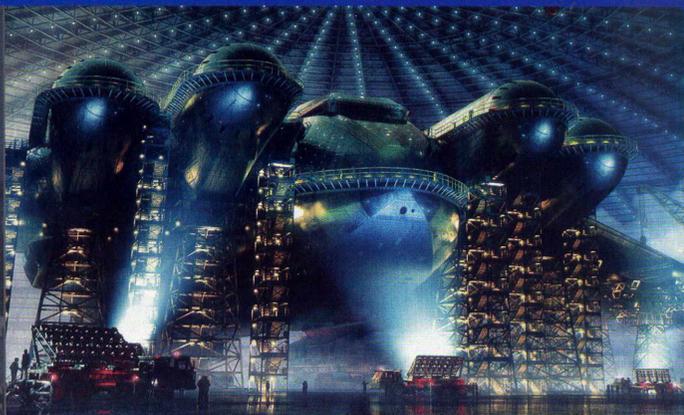
**Mercenary:** Esquadrão de Schwarze (MiG-31)  
**Soldier:** Esquadrão de Schnee (F-14D x4, EA-6B x1)  
**Knight:** Esquadrão de Silber (F-4E x1, F-16C x4)

No estilo Mercenary, haverá os inimigos mais difíceis; é aconselhável não usar esse estilo. Caso você escolha e consiga passar, será recompensado adquirindo o avião do seu oponente com a pintura dele. Se você não notou, o Capitão Barlett estará entre seus aliados nesta missão e pilotará um F-14D.

## THE INFERNO



**Nome da missão:** Operation Cannibal  
**Data:** 01/06/1995



**Horário:** 23:10h

**Área:** Hoffnung

**Missão:** Você terá de dar apoio a seus aliados bombardeando as instalações inimigas no solo. Como sempre, neutralize todas as unidades antiar e destrua os inimigos que aparecerão mais adiante na missão. Quando você houver eliminado todos os antiar e os inimigos ao solo, um esquadrão com vários F-35sm, um par de B-2s e uma EA-18 jammer aparecerá. Destrua os EA-18G para clarear seu radar. Depois, para completar a missão, acabe com toda a tropa aérea inimiga.

## THE STAGE OF APOCALYPSE



**Nome da missão:** Operation Ravage

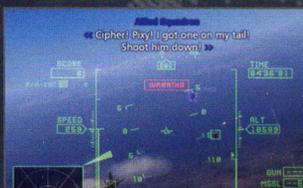
**Data:** 06/06/1995

**Horário:** 14:50h

**Área:** Wadreich

**Missão:** Pixy ficará para trás no começo desta missão, mas não se preocupe, pois depois ele voltará. Seu trabalho é bombardear todas as armas nucleares. Não pense que é só isso: elas estarão protegidas por uma escolta de inimigos em solo bastante aborrecidos. Elimine-os primeiro. Depois de destruir tudo, deixe o local para evitar que sua nave seja atingida por mísseis. Você também notará que o resto das aeronaves inimigas estará sinalizado em amarelo no radar. Você escolherá se irá destruí-las ou não. Vários SU-27s aparecerão depois de um tempo. Se você tem qualquer XMAAs ou XLAAs, use-os rapidamente nos próximos objetivos antes que os SU-27s causem bastantes danos em sua nave.

## LYING IN DECEIT



**Nome da missão:** Operation Stone Age

**Data:** 13/06/1995

**Horário:** 16h

**Área:** Mr. Schirm

**Missão:** Há novas instalações inimigas a serem bombardeadas. Nesta missão, é melhor usar armas de grande porte, como FAE Bombs ou UGBLS. A missão terminará quando você atingir a marca de 20.000 pontos.

## THE FINAL OVERTURE



**Nome da missão:** Operation Broom

**Data:** 20/06/1995

**Horário:** 16:20h

**Área:** Anfang

**Missão:** Esta missão será a última composta. O objetivo principal dos três times é eliminar toda a sobra das forças de Belkan posicionadas no litoral.

**Time A:** Marte Greve Time  
**Time B:** Mercúrio Greve Time  
**Time C:** Júpiter Greve Time

Fora os inimigos no ar, você terá de destruir as unidades navais. Haverá residências civis misturadas entre seus objetivos, então preste bastante atenção para não errar o alvo. As unidades navais estarão localizadas do lado ocidental do mapa.

#### MERCÚRIO GREVE TIME

Haverá muitos JAS-39s a serem destruídos por esse time. A maioria deles estará localizada em solo. Destrua quantos você puder antes que eles decolam. Também haverá unidades anti-aéreas para serem destruídas.

#### JÚPITER GREVE TIME

Seu radar será desligado no começo desta missão. Destrua seis EA-6B Jammers para que seu radar reapareça e que você possa prosseguir em sua missão.

### THE TALON OF RUIN



**Nome da missão:** Operation Valkyrie

**Data:** 25/12/1995

**Horário:** 15:10h

**Missão:** É outra missão familiar. Lembra a White Bird Part II, de Ace Combat 5. Seu objetivo nesta missão é quase o mesmo que o do jogo anterior: destruir XB-o antes de encerrar o espaço aéreo de combate. Mas, para fazer isso, você terá de atrair primeiro no esquadrão Espada, composto por dois tipos de aviões. Espada 1 é composto por aviões J35J, e Espada 2 é composto por Rafale M. Esses dois tipos aplicam manobras evasivas, portanto só lance mísseis quando tiver certeza de que irá atingi-los (a aproximadamente 210 pés ou menos). Com os esquadrões Espada fora da cena, você terá tempo para perseguir os XB-o. Eles estão bem armados. Destrua todas as armas inimigas (algumas estão posicionadas na parte de trás do local). Esses alvos só precisam de um míssil. Depois disso, você terá de destruir as Guns e ABMs. Se você tiver XLAAs, use para finalizar essa tarefa mais rápido. Os ABMs estarão localizados em cima do navio. Após essa tarefa, você terá um objetivo final: a cabine do piloto. Você poderá destruí-la rapidamente se vier de frente a ela. Voe em cima dos XB-o e lance dois mísseis quando estiver a menos de

100 pés. Alternativamente, você também pode destruir uma Bomba FAE perto da cabine do piloto para obter pontos extras.

### THE DEMON OF THE ROUND TABLE



**Nome da missão:** Operation Thunderbolt

**Data:** 31/12/1995

**Horário:** 11:00

**Área:** B7R

**Missão:** Você tem de atravessar a Round Table para chegar a Avalon. Mas é claro que não será só isso. Voe para a direção indicada pela seta no mapa até que um esquadrão apareça. Como em Mayhen, você enfrentará diferentes esquadrões dependendo do seu estilo:

**Mercenary:** Sorcerer Squadron (F-15/S MD X8)

**Soldier:** Gault Squadron (Su-47 X8)

**Knight:** Wizard Squadron (F-16XL X4, YF-23A X4)

#### SORCERER SQUADRON

Estes sujeitos são os mais inexoráveis do grupo. Eles atacam em pares, um bem próximo ao outro. É aconselhável eliminar os pares, senão haverá problemas, principalmente por causa dos alertas de perfil ininterruptos.

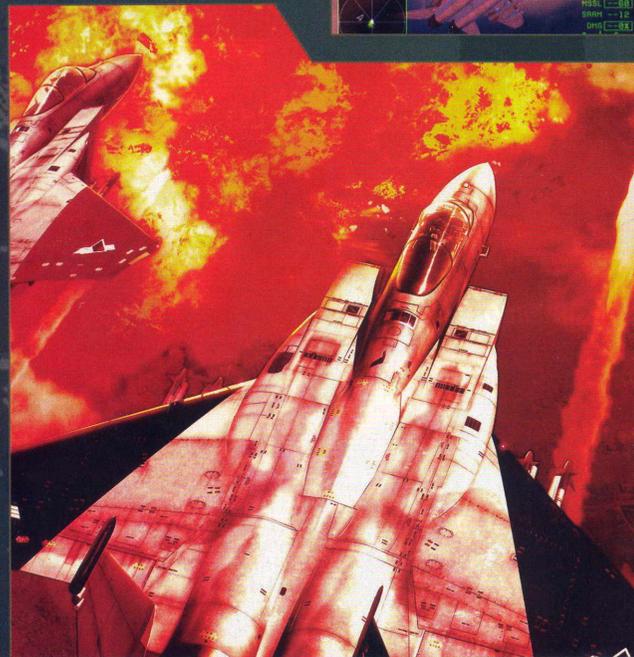
#### ESQUADRÃO DE GAULT

Muito mais fácil que o esquadrão Sorcerer. Eles atacarão em um só grupo. Se você tiver MPBMs, lance em um deles e automaticamente outros do grupo serão afetados. Se você conseguir pegá-los por trás, passará bem mais facilmente por esta missão.

#### ESQUADRÃO DE WIZARD

Aparecerá primeiro os F-16XLs, logo em seguida os YF-23As. Alertas de mísseis não acontecem com frequência. Você terá de tomar um pouco mais de cautela com os YF-23<sup>a</sup>, pois são mais chatos.

### THE VALLEY OF KINGS



■ **Nome da missão:** Operation Point Blank

■ **Data:** 31/12/1995

■ **Horário:** 15h

■ **Área:** Avalon Dam

■ **Missão:** Você terá de seguir para Avalon e evitar o lançamento do V2. Não voe por cima da montanha. Varie o trajeto para não deixar o percurso muito longo. O desfiladeiro é defendido bem por armas de anti-aéreas. Passe por três pontes até chegar à represa. De lá, destrua a Gun Towers que está bloqueando a entrada do túnel. Há duas aberturas principais em cima da represa, uma ao norte e o outra para o sul. Haverá três dispositivos de controle do V2 dentro do túnel, que só aparece quando todos os outros TGTs são destruídos. Simplesmente voe em cima deles a baixa velocidade, e lance uma Bomba FAE para destruí-los. As próximas passagens pelas quais você voará são muito fáceis de se perder. Mantenha seus olhos atentos. Siga até a abertura ao topo do túnel. Destrua as armas anti-aéreas que o esperam do lado de fora e voe para trás do túnel para destruir mais três dispositivos de controle V2. A missão estará completa.



## ZERO



**Nome da missão:** Zero

**Data:** 31/12/1995

**Horário:** 15:10

**Área:** Avalon Dam

■ **Missão:** Seu amiguinho Pixy voltou, só que agora não como amigo, e sim como seu inimigo. Você travará uma incansável batalha de três partes com esse traidor de uma figa! Tome cuidado, pois seu avião é muito resistente e isso pode vir a causar problemas se não ficar de olhos bem abertos. A primeira parte deveria ser fácil, mas não é, porque Pixy estará bem menos agressivo do que nas partes a seguir. Logo que ele aparecer, acerte-o com dois mísseis. Em resumo, a melhor maneira de finalizar a primeira parte é voar para longe dele, assim você terá certo tempo para realizar uma manobra e con-

seguir acertá-lo. Outra forma de atingi-lo é acelerar e reduzir a velocidade. Fazendo isso, você irá confundir e abatê-lo por trás. Faça isso umas três vezes. Não se preocupe com os TLS dele, pois causam apenas alguns arranhões em seu avião. Só tem um problema com os TLS: se esse tipo de ataque for usado em massa, pode causar danos gravíssimos. O segundo confronto contra Pixy será mais difícil que o primeiro. Ele é bom em evadir o lançamento dos seus mísseis. Ataque-o abaixo de 200 pés. Lembre-se: tenha certeza do acerto de seus ataques para lançar mísseis. Evite desperdício. Ele estará usando um tipo especial de míssil, portanto não voe perto demais dele para você se dar bem. Você terá dez minutos para derrotá-lo, mais ou menos o mesmo tempo que você levou na primeira parte, mas será cronometrado. Finalmente chegou a terceira e última parte. Procure ficar em um ângulo inclinado para ter maior probabilidade de acerto dos seus mísseis e não use metralhadora, pois não surtirá efeito. Nesta terceira parte, o tempo será mais curto, apenas seis minutos. Se os V2 completarem sua programação, é game over. Faça ça na primeira batalha. Tome uma distância razoável entre vocês dois para conseguir manobrar, visualizá-lo e acertá-lo lançando mísseis. Lance os mísseis quando você estiver a uma distância de mais ou menos 700 metros para evitar que ele lance mísseis certos contra você. Repita a ação até derrotá-lo de vez.

## EXTRAS

■ **Draveste:** ADFX-01

Acabe o jogo no Campaign Mode em qualquer dificuldade. Você terá de fazer isso com os três tipos de Ace Styles.

■ **Draveste:** Music Player

Destrua o game em qualquer dificuldade e com qualquer ordem de Ace Styles.

## MEDALHAS

Confira abaixo como adquirir todas as medalhas de honra para se tornar um verdadeiro piloto.

| Medalha           | Condição   |
|-------------------|--|
| Deliverance Bell  | Você adquire antes depois de completar a missão 6.           |
| Guardian          | Você adquire antes depois de completar a missão 8.           |
| Broken Sword      | Você adquire antes depois de completar a missão 9.           |
| Ragnarok          | Consiga ranking S na missão 15.                              |
| The Gold of Anwn  | Destrua todos os inimigos em Avalon na missão 17.            |
| Bronze Ace        | Destrua 200 aviões inimigos.                                 |
| Silver Ace        | Destrua 500 aviões inimigos.                                 |
| Gold Ace          | Destrua 1.000 aviões inimigos.                               |
| Marksmann         | Destrua 5 aviões inimigos usando a metralhadora.             |
| Sharpshooter      | Destrua 15 aviões inimigos usando a metralhadora.            |
| Expert Marksman   | Destrua 50 aviões inimigos usando a metralhadora.            |
| Knight Ace        | Complete o Campaign Mode no modo Knight Ace Style.           |
| Soldier Ace       | Complete o Campaign Mode no modo Soldier Ace Style.          |
| Mercenary Ace     | Complete o Campaign Mode no modo Mercenary Ace Style.        |
| Supreme Knight    | Complete o Campaign Mode em todos os estilos.                |
| Supreme Soldier   | Complete o Campaign Mode no estilo Soldier.                  |
| Supreme Mercenary | Complete o Campaign Mode em todos os estilos.                |
| Bronze Wing       | Obtenha ranking S em todas as missões na dificuldade Normal. |
| Silver Wing       | Obtenha ranking S em todas as missões na dificuldade Hard.   |
| Gold Wing         | Obtenha ranking S em todas as missões na dificuldade Expert. |



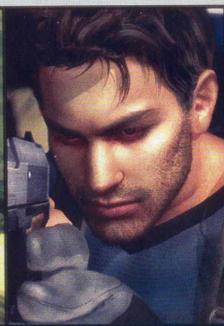
Allan André é viciado em videogames e máquinas de fliperama

## Ficção e realidade

O dinheiro está começando a trazer felicidade. Pelo menos quando o assunto é PS3



▲ GMS 4; Guns of Patriots é exclusivo do PS3



▲ Resident Evil 5



▲ Killzone 2 também é exclusivo

■ O governo brasileiro anunciou que, a partir de 2007, todos os automóveis, incluindo os populares, devem vir com os seguintes itens de fábrica: ar-condicionado, motor de 280 cavalos (V8), bancos de couro e com ajuste de altura, reproduzidor DVD com três telas de LCD, sistema de GPS, airbag duplo, freios ABS, rodas de magnésio, retrovisor fotocromático, controle automático de velocidade, sensor de estacionamento, refrigeração individual dos bancos, suspensão ativa, sensor de chuva, controle de tração e blindagem. Para que os carros não fiquem com um preço abusivo, as versões populares com todos esses acessórios devem custar a bagatela de 80 mil reais. Isso porque o governo deverá subsidiar o restante do valor, que é, mais ou menos, 200 mil reais. Para que as montadoras não percam as peças que já foram produzidas, está havendo uma negociação para que, durante 2007, montem os carros e vendam nos preços atuais. Agora, vamos para a realidade.

A Sony anunciou seu console da próxima geração. O PlayStation 3 conta com: Processador Cell 3,2GHz, 7 x 256KB SRAM para o SPE, 218 GFLOPS de performance total de pontos flutuantes (CPU), RSX de 550MHz, 1,8 Teraflops de performance por pontos flutuantes (vídeo), Pipelines e Shaders paralelos programáveis em múltiplas vias, Dolby 5.1ch, DTS, 256 MB XDR como memória principal (3,2GHz), 256 MB GDDR3 dedicado ao vídeo (700 MHz), HD interno com 20 GB, 6 portas USB, conexão USB 2.0 ou Bluetooth (é possível ligar até 7 controles simultaneamente), resoluções de até 1080p para HDTV e mídia Blu-ray (50 GB de armazenamento). Além do hardware impressionante, o aparelho contará com jogos como Metal Gear Solid 4, Resident Evil 5, Killzone 2, Grand Theft Auto 4 e Ridge Racer 7. Tudo isso pela bagatela de US\$ 499. Se você colocar na ponta do papel, o produto está barato, pois somente o leitor de Blu-ray é mais caro que o próprio

PS3. Para não desperdiçar os projetos (games) que estão em andamento e as peças já fabricadas, a Sony promete estender por alguns anos a fabricação PS2.

A questão é: as classes que estão "acostumadas" aos US\$ 149 dólares terão condições de pagar esse preço? Jamais. A menos que se endivinem muito. Você, jogador humilde, assumiria uma dívida desse porte por um videogame? O segundo exemplo que pode se tornar ainda mais interessante se acrescentarmos que o preço do PS2 caiu para US\$ 129 e o modelo do PS3 citado é o mais barato. Há também opção de comprá-lo por US\$ 599, com HD de 60 GB e outras vantagens.

É evidente que entre 80 mil reais e 499 dólares há um abismo, mas o aumento é proporcional se levarmos em conta a importância dos dois objetos em questão para a sociedade. Os próprios japoneses não parecem estar muito conformados com o preço do PS3. Segundo pesquisa do Yahoo! japonês, apenas 8% dos jogadores japoneses dizem que comprarão o aparelho em seu lançamento, enquanto 50% não o comprarão exclusivamente devido ao preço.

Em relação ao preço final que nós brasileiros pagaremos pelo console, prefiro não opinar, mas convidei você a uma dedução. Se você comprou seu PS2 novo, nos últimos dois anos, ele saiu do país de origem por mais ou menos US\$ 149. Quanto você pagou por ele em reais? Se a cotação estiver R\$ 2,20 para cada dólar, custou R\$ 328. Estou certo de que você pagou mais do que isso. O resto dos cálculos fica por sua conta. Realmente, o PS3 pode valer o quanto custa, mas é óbvio que, nesse caso, a diversão eletrônica está cara e mais restrita às classes com maior poder de aquisição. Como fica o restante? Não fica.

Vida longa ao PlayStation 2.

### AS CLASSES QUE ESTÃO "ACOSTUMADAS" AOS US\$ 149 DÓLARES TERÃO CONDIÇÕES DE PAGAR ESSE PREÇO?



# Tilty's<sup>®</sup> Games

# 13 ANOS

## WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

### EM BREVE - LOJA VIRTUAL

PSP



A PARTIR DE R\$

# 850



PS TWO



A PARTIR DE R\$

# 550

\*Aparelho Original



Controle PS2



A PARTIR DE R\$

# 55



Memory Card 8 MB



A PARTIR R\$

# 75



Nintendo DS



A PARTIR R\$

# 500



Game Boy Advanced SP



A PARTIR R\$

# 400



Multitap

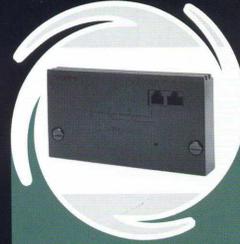


A PARTIR R\$

# 45



Modem para PS2



A PARTIR R\$

# 80



#### LOJA 1 - TATUAPÉ

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

#### LOJA 2 - STA. IFIGÊNIA

Rua Dos Timbiras, 279 - Loja 07 - Galeria América  
Sta. Ifigênia - São Paulo - Tel: 3361-5873

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos ..

Accessórios em geral ..

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ..

Tudo com garantia e segurança ..

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ..

SEDEX para todo o Brasil ..

ANIMES EM DVD

DESENHOS  
CLÁSSICOS

TOYS E  
GARAGE HIT

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