



100
PÁGINAS

OS FIGURÕES: 20 NOMES DA INDÚSTRIA QUE ESTÃO ESCRIVENDO O DESTINO DO PS3

PSWORLD



COM O MELHOR DA OFFICIAL U. S. PLAYSTATION MAGAZINE ■ WWW.REVISTAPSW.COM.BR

SCARFACE

Violência e subversão no estilo Godfather

FINAL FANTASY XIII

O game da Square Enix para a nova geração

SÓ JOGACOS

OS GAMES OBRIGATÓRIOS PARA PS2 E PS3

O game baseado no filme está chegando

VELOZES e FURIOSOS

Dr. Jones é presença certa no PS3

INDIANA JONES

E AINDA: Street Fighter Alpha Anthology (PS2) • Assassin's Creed (PS3)

GANHE
1 PS2 + GTA LCS
e 1 PSP + GTA LCS
PÁG. 4

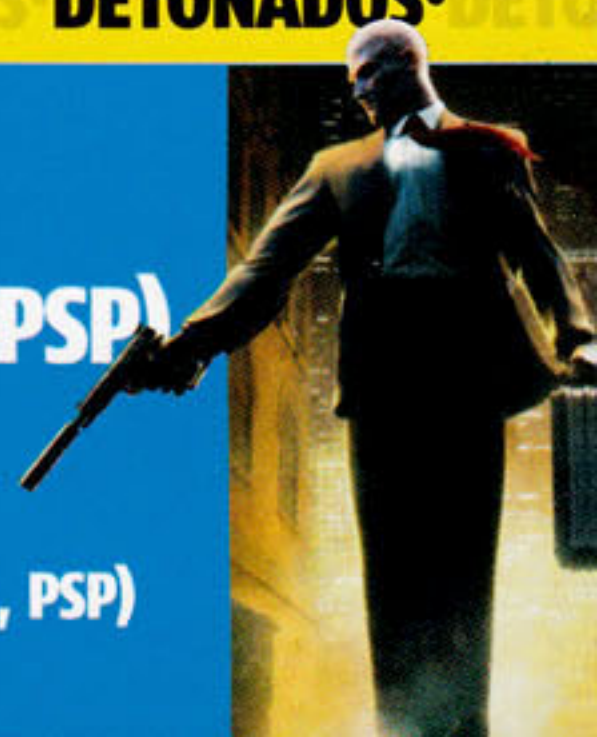
32
ISSN 1679-5008
9 771679 500009
#32 | R\$ 6,90



2006 FIFA WORLD CUP

• Estratégia matadora • Melhores jogadores para cada fundamento • Formações táticas • Dribles • Dicas de defesa e muito mais

Destroçamos também:
GTA: Liberty City Stories (PS2, PSP)
HITMAN: Blood Money (PS2)
• Urban Chaos (PS2) • Teen Titans (PS2) • Carros (PS2, PSP)





**DEI 3 CHAPÉUS
NO MESMO CARA.**



DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES



**ENERGIA
QUE DÁ GOSTO**



Promoção

Grand Theft Auto: Sua Cidade

Na febre de GTA: Liberty City Stories, fizemos uma parceria com a Rockstar. O resultado: você poderá ganhar um destes dois pacotes.

1º Lugar = Um PSP + um GTA: Liberty City Stories PSP original

2º Lugar = Um PlayStation 2 + um GTA: Liberty City Stories PS2 original

É Grand Theft Auto que não acaba mais!

Para participar da promoção, você precisa preencher o devidamente o cupom. Depois de inserir seus dados, escolha uma cidade que daria um bom episódio de GTA e justifique a escolha. Pode ser uma cidade que existe, como Sydney, Havana, Curitiba ou até Birigüi, ou uma cidade de um game, como Kilika (de FFX), Raccoon City (de Resident Evil) ou Silent Hill.

A justificativa mais criativa e original ganha o prêmio.

Você pode enviar cópias do cupom e incluir quantos cupons quiser dentro de apenas um envelope ou enviar um e-mail com todos os dados do cupom devidamente preenchidos. As cartas e os e-mails devem ser enviados até o dia 10 de agosto, e o resultado será publicado na edição 34, que chega às bancas em setembro.

Leia o regulamento com atenção e boa sorte!

Resultado da promoção anterior

Agradecemos a todos os leitores que enviaram suas frases para a promoção "Kingdom Hearts II". O vencedor foi:

Felipe Ribeiro dos Santos
Ferraz de Vasconcelos/SP

Quais universos você uniria?
Need for Speed: Most Wanted e Crash Tag Team Racing

Por quê?
Quando estiver fugindo da polícia, posso explodir o carro deles com uma vaca

Apoio:



Digerati Games

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
CEP 01414-001 – São Paulo/SP
e-mail: psworld@digerati.com.br

1. A promoção "Grand Theft Auto: Sua Cidade" é aberta à participação de leitores, ou não, da revista *PSWorld*, de **idade maior de 17 anos**; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati Games nem colaboradores de suas publicações, bem como seus parentes; 3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom corretamente ou enviar os dados e as respostas por e-mail, escolher uma cidade para ser o palco de um GTA fictício e incluir uma explicação para sua escolha. O autor da explicação mais criativa será premiado com um PlayStation Portable e uma cópia original de GTA: Liberty City Stories para PSP, e o autor da segunda explicação mais criativa irá ganhar um PlayStation 2 e uma cópia original de GTA: Liberty City Stories para PS2; 4. Cópias dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; 5. As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia **10/08/2006**, sendo comprovante o carimbo dos Correios ou a data de recebimento do e-mail; 6. O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará em desclassificação; 7. A equipe da *PSWorld* avaliará criatividade e 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 do resultado; 11. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação do resultado, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Data de nascimento: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Que cidade daria um bom GTA? _____

Escreva em até 15 palavras uma explicação para sua escolha: _____

Uma paixão incommensurável

■ Todos os meses, quando escrevo o editorial da *PSWorld*, procuro ressaltar tudo que há de melhor na revista. Desta vez, vou deixar o conteúdo de lado e apenas conversar um pouco. Estive pensando a respeito de nós, jogadores, e não foi difícil chegar a algumas conclusões. A paixão pelos games influencia nossas vidas de uma maneira tão profunda que muitas vezes não temos a noção exata de quanto respiramos isso. Conversas com amigos e parentes acabam envolvendo, pelo menos, alguma referência aos games, mesmo que eles não percebam. São frases, como "Let me take care of this", de Barry, quando mata o primeiro zumbi em *Resident Evil*. Quem ouvir você dizendo isso pensa que é simplesmente uma frase em inglês, mas não é. Quem nunca viu alguma briga na rua ou no colégio e não pensou: "só faltou ele dar um *Fatality*"? Videogame é cultura. Certa vez, um professor do ginásio me disse que para impressionar uma garota em uma conversa, você precisa ler livros e mais livros. Concordo com ele, mas afirmo que isso não se limita apenas aos livros. Cinema, música e, por que não, os videogames também são fundamentais para estabelecer diálogos interessantes. Se você souber levar com jeito, enredos – como de *Final Fantasy*, *Okami* e *Shadow of the Colossus*, entre outros – podem render bons papos, mesmo com quem não joga videogames. Você e eu, apaixonados por games, sabemos que a influência desse universo virtual vai muito além de jogar. É um estilo de vida. Vejo você na próxima edição. Até lá!

ALLAN ANDRÉ
Editor

STAFF - MANIAS



ALLAN ANDRÉ
Editor

Matou as saudades de *Street Fighter Alpha*, sua série de luta em 2D favorita
Mania: tocar bateria no ar



HENRIQUE SZOLNOKY
Redator

Sentiu-se culpado por achar os assassinatos de *Hitman: Blood Money* muito divertidos
Mania: organizar DVDs em ordem alfabética



RICARDO CAETANO
Redator

Joga com o Paraguai no WE, pois Gamarra é o único representante palestrino no game
Mania: roer unhas



VIVIANE LOPES
Chefe de Arte

Fatal Frame vs. papinha de nenê: esta moça é uma surpresa...
Mania: comer papinha de bebê



MILENA CASTRO
Revisora

Pergunta a si mesma por que Madonna não vem mais fazer um show no Brasil
Mania: corrigir as pessoas



FERNANDO WIEK
Redator

Depois de zerar RE4, *Hitman: Blood Money* e KH2 nas férias, aguarda a próxima geração
Mania: balançar o corpo ao assistir TV



BUGUNO
Designer

Frustrou-se ao ver seu ídolo do *Winning Eleven* ser eliminado da Copa do Mundo
Mania: usar camisetas de futebol



MARCOS MAZZEI
Designer

Gostaria de ver o artista Dave McKean trabalhar no visual de algum game
Mania: assaltar a geladeira na calada da noite



SÉRGIO BERGOCCE
Designer

PSWorld: R\$ 6,90. Boné novo: R\$ 20,00.
Café gelado para ele: não tem preço
Mania: beber café frio antes de dormir

PSW

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

REDAÇÃO

Editor: Allan André
Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Caetano
Arte: Viviane Lopes Faria (chefe), Buguno (designer) e Marcos Mazzei (estagiário)
Capa: Sérgio Bergocce
Tradução: Henrique de Breia e Szolnoky
Colaboração (texto): Felipe Levra, Leandro Wiek, 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@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalistas:
tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br



DIGERATI
GAMES

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



Presidente: Alessandro Gerardi

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

ANER
www.aner.org.br



24

Previews

■ Final Fantasy XIII (foto), Assassin's Creed, Scarface, Indiana Jones, The Fast and the Furious e muito mais em 12 páginas de previews de PS3, PS2 e PSP



82

2006 FIFA World Cup

■ O maior rival de Winning Eleven mostra suas garras e prova que ainda tem o que oferecer



88

Grand Theft Auto Liberty City Stories

■ Solução completa para o mais novo capítulo da polêmica série criminosa da Rockstar

CARTAS

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

FRONT

NOTÍCIAS

Remake de Tomb Raider 1, Grand Theft Auto IV multiplataforma, Uwe Boll desafia críticos, metáforas de Hideo Kojima, trilogia God of War, site oficial de Splinter Cell: Double Agent e mais novidades > 11

TOP 10

Conheça os games que mais copiaram a fórmula de GTA > 12

PSPWORLD

Anúncio de novos games, redução de preço e UMDs na cueca > 13

VERSUS

Uma batalha geriátrica: Old Snake enfrenta Dercy Gonçalves > 14

PAUSE

A volta de Jack Sparrow, shows no Brasil e DVDs, muitos DVDs > 15

SITE

O site da PSWorld está cada vez com mais conteúdo. Veja as novidades > 16

REWIND

Games que fizeram história no PS1: Resident Evil 2 e Winning Eleven 5 > 17

TRUE LIES

Os rumores e boatos que atormentam os sonhos dos jogadores > 18

DIRETO DO JAPÃO

O bizarro comediante que reina a conservadora Terra do Sol Nascente > 19

SIDEQUEST

O que acontece no reino das plataformas concorrentes > 20

CHRONO

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

PREVIEWS

Fabula Nova Crystallis:	
Final Fantasy XIII	24
Assassin's Creed	26
Resistance: Fall of Man	28
Indiana Jones 2007	29
Scarface	30
Army of Two	32
Ar Tonelico	32
EyeToy Play: Sports	32
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	33
Avatar: The Last Airbender	33
Jackass: The Game	33
The Fast and the Furious	34



ENTREVISTA

Tetsuya Mizuguchi

O criador de REZ, Space Channel 5 e Lumines fala sobre o passado e o futuro dos videogames > 36

REVIEWS

Grand Theft Auto: Liberty City Stories	40
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	42
JAWS Unleashed	43
Lemmings	43
Gradius Collection	43
Street Fighter Alpha Anthology	44
Naruto: Ultimate Ninja	44
Kao The Kangaroo Round 2	44
Tomb Raider Legend	45
The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch	45
Go! Sudoku	45

U.I.P.

Os Figurões

Os 20 nomes que irão determinar o futuro de qualquer coisa com a marca PlayStation > 46

DICAS

PSone

Armorines: Project S.W.A.R.M.	54
Assault: Retribution	54
Asterix	54
Asteroids	54
Aubird Force	54
Azito 2	54
Bomber Fantasy Race	54
Bomberman Wars	54
Breath of Fire III	54
Breath of Fire IV	54
Carnage Heart Second Zeus	54
Cat The Ripper	54
Centipede	54
Championship Bass	54
Championship Motocross	55
Championship Surfer	55
Chaos Break	55
Cheesy	55
Chessmaster Millennium	55
Choro Q Marine Q Boat	55
Codename: Tenka	55
Max Surfing 2000	55
Maximum Force	55
Mechwarrior 2	55
NCAA GameBreaker '98	55
Medieval	55



Mega Man	55
Mega Man 2	55
Mega Man 3	55
Mega Man 4	55

PS2

Steambot Chronicles	56
Evolution GT	56
Tom Clancy's Ghost Recon:	
Advanced Warfighter	56
WinBack: Covert Operations	56



Atelier Iris 2:	
The Azoth of Destiny	56
King Of Fighters:	
Maximum Impact 2	56

2006 FIFA World Cup	56
Rogue Trooper	57



Final Fantasy X	57
X-Men: The Official Game	57
Suikoden V	57
Karaoke Revolution Country	58
Guilty Gear Xx Slash	58
Samurai Champloo:	
Sidetracked	58
Aeon Flux	58
Katamari Damacy	59
The Simpsons: Hit And Run	59

DETONADOS

2006 FIFA WORLD CUP

Todas as manhas para você se tornar um craque em campo > 60

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Salve o dia de uma cidade atormentada por uma guerra civil > 66



CARROS

Estratégia completa para o game baseado na animação da Disney/Pixar > 72

TEEN TITANS

As aventuras do desenho animado ganharam vida nos videogames > 76

HITMAN: BLOOD MONEY

Estratégia minuciosa para todas as fases do game da Eidos > 82

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Cumpra as missões do game que revisita as violentas ruas de Liberty City > 88

VOX

E se a Sony seguisse o exemplo da Microsoft e lançasse o PS3 aqui? > 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.

FIQUE ESPERTO!

Todos os meses, a carta ou o e-mail mais criativo ganha uma assinatura da *PSWorld*

“HERRAR É HUMANO”

Na edição 31, tivemos dois erros no índice:

- Nosso entrevistado Richard Rouse saiu como Richard House.
- A numeração das seções do Front ficou diferente da correta.

Se você encontrar algum erro nesta ou em outra edição, avise-nos:

psworld@digerati.com.br

Carta do mês

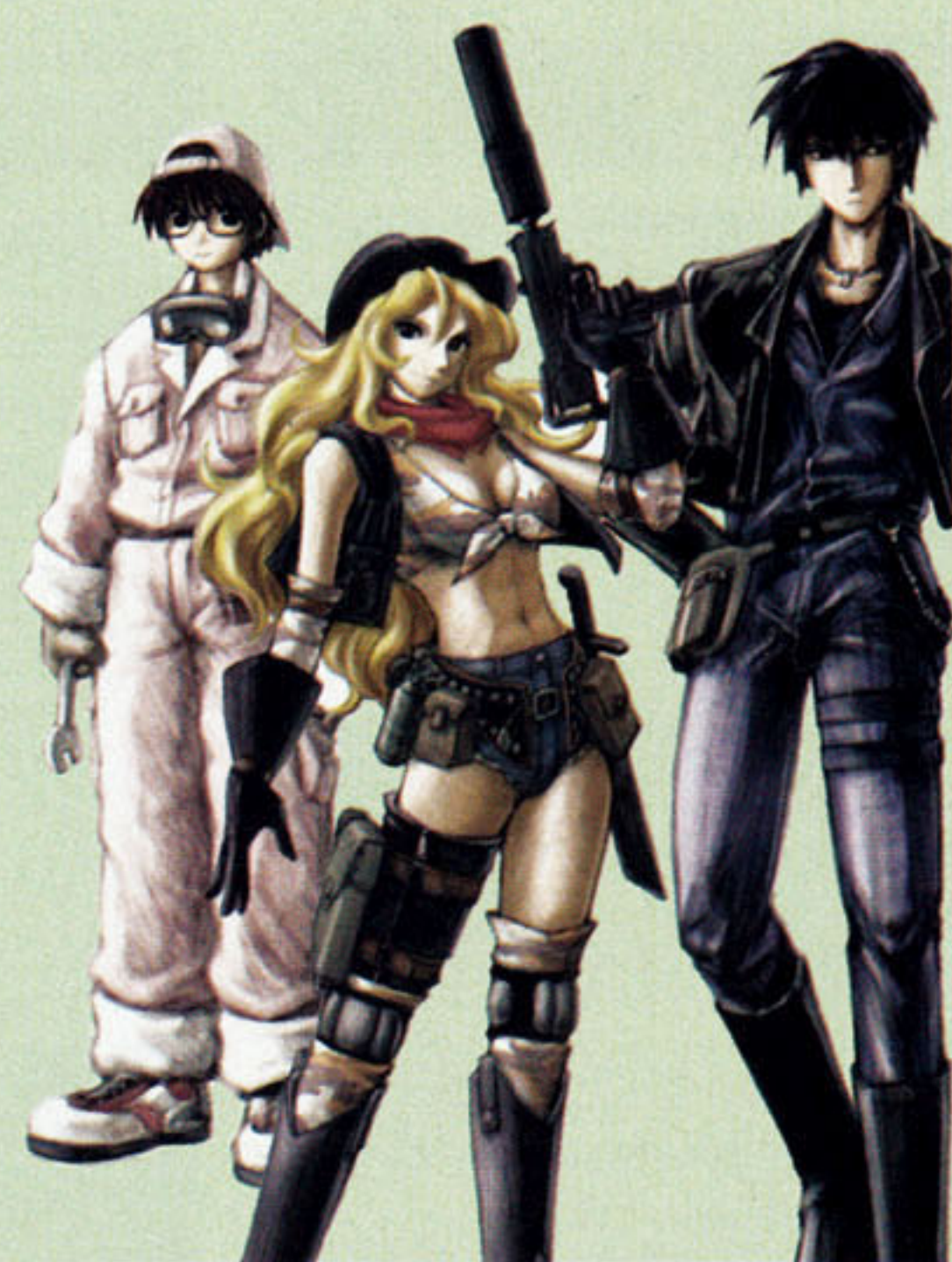
IDÉIA DO LEITOR

■ Olá! Achei muito interessante a disponibilização de detonados no site. Eles são muito bem elaborados. Gostaria de saber se existem mais detonados além dos disponíveis no site, pois acabo de me tornar colecionador. Também gostaria de saber se existe a possibilidade de nós visitantes, assinantes e leitores da revista e site criarmos nossos detonados e os enviarmos a vocês da equipe responsável pela publicação para que fossem avaliados e, caso passassem na avaliação, fossem publicados.

Grato desde já. Aguardo respostas.

Tiago Martins

Tiago, disponibilizamos todos os detonados que produzimos para o site. Fique atento pois sempre há novidades por lá. Gostamos muito de sua ideia e vamos tentar implementar essa maneira de fazer detonados, afinal há muitos talentos desperdiçados. Obrigado pela sugestão!



▲ O detonado do RPG Metal Saga é a mais recente adição ao site

COMO FAÇO?

■ No jogo do PS2 James Cameron's Dark Angel, como faço para subir no trem e mexer no computador na fase All Aboard?

Sebastião de Souza Jr.

Para ter acesso ao trem, você deve usar o sistema de satélite, destrancar a porta e entrar.

FÃ DA SÉRIE XENOSAGA

■ Gostaria de dar os parabéns pelo trabalho que vocês têm feito deixando a revista cada vez melhor. Estou ansioso, para a próxima edição! Queria fazer um pedido: por favor, façam uma revista especial ou um detonado sobre o Xenosaga 1 e 2, incluindo, se possível, detalhes do Xenosaga 3. Agradeço desde já.

Bruno Oliveira

Bruno, para sua alegria, a *PSWorld* começou a investir em detonados de RPG há algumas edições. Detonamos grandes games do gênero, como *Grandia III* e *Final Fantasy XII*. Xenosaga pode ser uma de nossas próximas apostas, mas isso depende dos lançamentos de cada mês. Outra boa notícia é o site. Quando ele entrou no ar, a quantidade de detonados publicados pela Digerati Games subiu consideravelmente, o que aumenta ainda mais a possibilidade de detonarmos algum Xenosaga. Quanto ao terceiro

episódio, fique atento, pois publicaremos qualquer novidade que venha a surgir.

PROBLEMAS COM O PS2

■ Sou muito fã de vocês, compro a revista desde a primeira edição e estou precisando de ajuda. DVD gravado pode queimar a placa-mãe? Perdi um aparelho com quatro meses de uso. Segundo o vendedor, foi porque usei mídia roxa. Tem alguma coisa a ver ou posso ter comprado um console reconcondicionado?

Parabéns pela ótima revista.

Edegar Massoni

Edegar, falar sobre pirataria é complicado. Mídias alternativas não trazem consigo garantia de qualidade. DVDs de baixa qualidade podem comprometer a vida útil de seu videogame, mas não há nenhum caso conhecido de aparelho que tenha a placa-mãe danificada devido à mídia. Geralmente, elas atingem o canhão. Seu problema pode estar no destravamento ou no vendedor. Não é possível diagnosticar sem qualquer análise do console.

O NOVO TOMB RAIDER

■ Olá, amigos da Digerati. Estou com uma dúvida tremenda. Comprei o novo game da série Tomb Rai-

der e me decepcionei muito. No começo, quando soube que iriam lançar o game, fui direto para a Internet procurar vídeos e tudo mais. Fiquei muito empolgado com as imagens, mas agora que comprei percebi que os vídeos eram uma propaganda enganosa. O primeiro vídeo mostra inimigos, fases e armas que nunca vi no game. Espero que vocês possam me responder: essas fases são extras? Esses inimigos também? E as armas nunca vistas?

Edilson Julio Martins

Edson, a fase a que você se refere deve ser a do Nepal. Talvez você não tenha percebido, pois a semelhança não está muito evidente. À princípio, também nos confundimos. Entendemos sua indignação.

SATISFAÇÃO

■ Olá pessoal da *PSWorld*. Parabéns pela sessão "Vox" sobre o PS3. Nessa sessão, vocês conseguem mostrar algo a mais sobre videogames. O detonado de FFXII ficou dez! Poucos games conseguem ganhar a nota 10 como esse. A matéria sobre a E3 também esbanjou competência, agilidade e informação. Parabéns e que vocês continuem assim.

Paulo Henrique

Obrigado, Paulo!

Só temos a agradecer a você e a todos os leitores que acompanham a trajetória da *PSWorld*. Tentaremos melhorar a cada edição. Escreva sempre que quiser.

CLÁSSICO

■ Olá! Tudo bem? Escrevo pois sou viciado em games. Há pouco tempo descobri a revista e achei demais. Queria saber se vocês têm algumas dicas ou o detonado do jogo Pitfall: The Lost Expedition, pois estou travado. Desde já, agradeço a atenção.

Wilson Pádua

Infelizmente, não detonamos o game, mas anote algumas dicas.

Pitfall original

Na tela de título, segure L1 + R1 e aperte ●, ●, ◀, ▶, ●, ■, ✕, ↑, ●. Se fizer corretamente, uma mensagem confirmará. O game é destravado em New Game/Load Game.

Modo Hyper Punch

Na tela de título, segure L1 + R1 e aperte ◀, ▶, ●, ↑, ●, ▶, ◀. Se fizer corretamente, uma mensagem confirmará.

SAUDAÇÕES, FAMÍLIA PSWORLD

■ É com grande satisfação que escrevo esta carta para demonstrar meu carinho pela revista. Espero que toda a Redação esteja em plena paz de espírito e com muita saúde. Espero que possam responder minhas perguntas e que atendam os meus pedidos.

1 – No game Kingdom Hearts II, como destravar os minigames?

2 – Publiquem o detonado de Rogue Galaxy e Valkyrie Profile: Silmeria. Se os detonados já foram publicados, por favor, me digam em qual edição.

3 – Publiquem códigos de Final Fantasy XII e X-2, Shadow of the Colossus e Fatal Frame III.

Quero dizer também que gosto muito das Edições de Colecionador, produzidas pela Equipe Digerati.

Muito obrigado pela atenção.

Maxsuel Muniz Amaral

1 - Paradox Cup: Pain and Panic – Ganhe todas as torneios (Pain and Panic, Cerberus, Hades, Titan e Goddness of Fate).

Paradox Cup: Cerberus – Master Form, Wisdom Form e Brave Form precisam estar no nível 5.

Paradox Cup: Titan – Summon no nível 5 e Paradox Pain and Panic completa.

Paradox Cup: Hades – Summom e Forms (todas) no nível 7 e vencer os outros torneios.

2 – Infelizmente, não publicamos nenhum dos dois.

3 – Pedido anotado. Fique atento às próximas edições.

AJUDEM-ME!

■ Meu nome é Sandro, tenho 20 anos e acho a revista de vocês muito boa. Vocês estão à frente da concorrência em detonados, previews e reviews. Quero dar algumas sugestões sobre detonado:

1 - Gostaria que vocês fizessem mais edições especiais, como a do Resident Evil (Fatal Frame, por exemplo).

2 - Achei muito bacana o detonado de RPG e gostaria que vocês publicassem o detonado do Final Fantasy XII.

3 - Também seria muito bom se vocês detonassem jogos antigos do PS2, como X-Men Legends 2 (Edição 30). Detonados de The Suffering 2 e o último Evil Dead Regeneration seriam muito interessantes.

Muito obrigado.

Sandro Rogério Giaccone



1 – Novas edições especiais estão à todo vapor. A *PSWorld Especial Metal Gear Solid* acaba de chegar às bancas e os fãs de Final Fantasy já podem comemorar. *PSWorld Especial Final Fantasy* está chegando ainda no

começo de julho.

2 – Detonamos Final Fantasy XII na *PSWorld* 31 e na edição especial (de sua primeira pergunta).

3 – Na medida do possível, publicamos grandes clássicos que adoramos jogar e ainda não tivemos a oportunidade de detonar. The Suffering 2 está na lista.

PARA PSWORLD

Olá, galera da *PSWorld*.

Conhecer a *PSW* foi uma grande surpresa. Comprei a edição passada por acaso e não me arrependi. Fui a uma banca de jornal para comprar revistas de PS2. Queria comprar uma revista concorrente, caso ela tivesse os detonados que eu precisava. Como a revista não possuía os detonados, perguntei ao dono da banca por outras revistas de videogames. Descobri que a *PSWorld* tinha os jogos que eu queria, então resolvi arriscar.

Para minha grande surpresa, adorei a edição. Vocês estão de parabéns. Li a revista toda e gostei de cada detalhe. Vocês são criativos e conquistaram mais um leitor. Gostaria que vocês me ajudassem em dois jogos de que gosto muito: Dark Cloud e Shadow Hearts. A ajuda que vocês poderiam dar é publicação dos detonados de ambos os games.

Vocês são 10. Muito obrigado e até a próxima.

Wallace Ozias de Jesus Borges

Ficamos felizes em saber que temos um novo leitor. Obrigado pelos elogios. Shadow Hearts está em nossos planos de detonados. Avisaremos você com antecedência, caso ele entre na pauta.

BATMAN BEGINS

■ Meu nome é Alexandre Machado de Souza, tenho 10 anos e moro em Imbituba/SC.

Tenho um PSone e um PlayStation 2, por isso compro revistas de videogames. Espero ansiosamente pelo lançamento do PS3. Quero elogiar a revista *PSW* pelas dicas para jogos detonados e códigos de Game Shark. Gostaria que publicassem em detonado do game Batman Begins, pois estou travado na quarta fase e não consigo avançar.

Alexandre Machado de Souza

Ficamos lisonjeados com os elogios. Por incrível que pareça, temos esse detonado pronto. É bem possível que em breve ele esteja à sua disposição no site da revista. Anote endereço: www.revistapsw.com.br.

ESPECIAL MORTAL KOMBAT

■ Olá, eu gostaria de saber uma revista que fale tudo sobre Mortal Kombat Deception, para PlayStation 2. Gostaria de saber como faço para comprá-la. Aguardo resposta. Obrigado

Ronaldo Erone da Silva

Anote aí: *PSWorld*, edição 12. Para comprá-la, acesse www.lojadigerati.com.br. Até a próxima!

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE KIT

TOKUSATSUS
(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

FRONT

■ Notícias e Variedades

Hideo Kojima e a nova geração

“O criador da série Metal Gear, Hideo Kojima, fez mais um analogia sobre as diferenças entre (...) o PlayStation 3, o Xbox 360 e o Wii. Segundo o produtor japonês, os três consoles podem ser comparados a...”

Pág. 16



PSPWorld

13 > “As cuecas das pessoas envolvidas foram usadas como compartimento de transporte.”



Pause

15 > “O capitão da temível embarcação Pérola Negra estará de volta nos cinemas de todo o mundo ”



Rewind

17 > “A partir de Winning Eleven 5, a hegemonia da série FIFA começou a ruir.”



Direto do Japão

19 > “O personagem é onipresente em todo programa humorístico semanal na televisão japonesa.”



Sidequest

20 > “Table Tennis é um game de tênis de mesa que traz a intensidade e as sutilezas do esporte ...”



DVD contém concerto em homenagem a Final Fantasy

■ Os fãs consideram que um dos pontos altos de um jogo da série é sua trilha sonora. Para homenagear a qualidade aplicada às canções da série, um concerto foi realizado no Japão com várias trilhas de Final Fantasy. Com o nome de *Voices: Music From Final Fantasy*, o concerto teve uma única apresentação, no dia 18 de fevereiro de 2006. Seus ingressos foram vendidos em 15 minutos. Após tanto sucesso, os organizadores resolveram lançar um DVD com todo o concerto no Japão, conduzido por Arnie Ross.

O site *GameSpot* divulgou que o DVD terá duas versões: a simples custará US\$ 34. Já a segunda opção, a dupla, será limitada e terá alguns bônus. Com o preço de US\$ 43, a edição terá um segundo disco contendo um documentário e entrevistas mais longas com músicos e organizadores.

Por enquanto, nenhuma versão ocidental foi anunciada. Se o DVD fizer sucesso, a possibilidade de lançamentos na Europa e nos EUA é previsível. A data de lançamento do DVD está prevista para 21 de junho de 2006.

Veja a lista das músicas tocadas pela orquestra:

- 1. Prelude
- 2. Liberi Fatali (FFVIII)
- 3. Fisherman's Horizon (FFVIII)
- 4. Inori no Uta (FFX)
- 5. Suteki da ne (FFX)
- 6. Final Fantasy Doo-wop Medley
- 7. Melodies of Life (FFIX)
- 8. Final Fantasy
- 9. Primavista Gakudan (FFIX)
- 10. Yakusoku no Chi (FFVII: Advent Children)
- 11. Distant World (FFXI)
- 12. Eyes On Me (FFVIII)
- 13. Kiss Me Good-Bye (FFXII)
- 14. Opera "Maria and Draco" (FFVI)
- 15. Encores: Brass de Chokobo (FFX), Sairin: Katayoku no Tenshi (FFVII: Advent Children)

Leis vs. jogos violentos



▲ GTA: San Andreas é um dos exemplos mais citados entre os jogos violentos por aqueles desejam bani-los

■ Foi aprovado pelo senado do estado de Louisiana, nos Estados Unidos, mais uma lei pela luta de alguns norte-americanos contra os considerados jogos violentos. Os autores são duas figuras conhecidas na cruzada contra a violência: Roy Burrell e Jack Thompson.

Se a lei for assinada pela governadora Kathleen Blanco, a venda, o aluguel ou empréstimo de um jogo violento será considerado uma infração.

Segundo o site *GameSpot*, qualquer pessoa pega dentro desses termos receberá multa entre US\$ 100 e US\$ 2 mil, além de até 12 meses de reclusão.

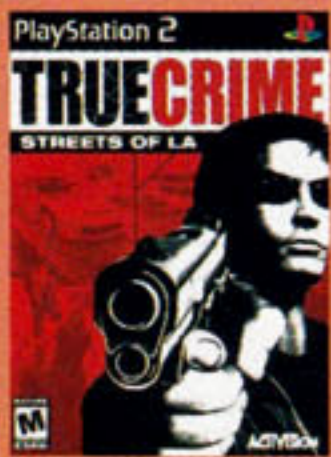
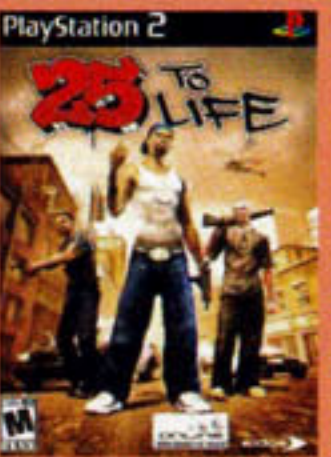
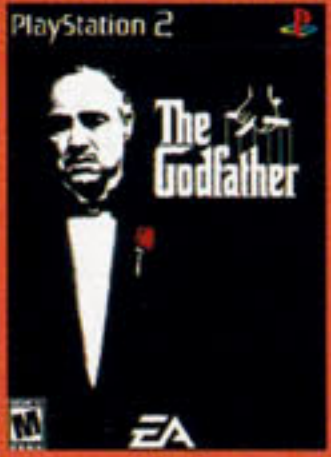
Já em Minnesota, ainda nos EUA, foi a vez de a Entertainment Software Association (ESA) entrar em ação. A ESA é representante da indústria de games que entrou com uma ação contra o estado, que possui uma lei que visa a multar crianças e adolescentes por comprar ou alugar jogos de classificações etárias impróprias a sua idade. Para a ESA, a lei viola a constituição norte-americana, além de desvalorizar a supervisão dos pais a seus filhos.

Dados que a ESA defendem mostram que 89% das compras os pais estão envolvidos no processo e em 87% dos casos, os filhos pedem permissão antes de comprar determinado jogo.

A lei de Minnesota prevê multas a crianças e adolescentes que comprarem jogos com classificação "M" (Mature) e "AO" (Adults Only), destinadas apenas ao público adulto. A lei também afeta os revendedores obrigando-os a colocarem avisos sobre as penalidades.

TOP 10 CLONE S/A

Games que mais copiaram GTA

1º  True Crime: Streets of L.A.	2º  Driv3r	3º  25 to Life	4º  Crime Life: Gang Wars	5º  50 Cent: Bulletproof
6º  The Godfather	7º  The Simpsons: Hit & Run	8º  Jak II	9º  JAWS Unleashed	10º  Gun

PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Segundo jogo da série Taiko Drum Master



▲ Imagens do primeiro game da série Taiko no Tatsujin

■ A Bandai anunciou o lançamento do segundo jogo da bateria virtual para o PSP. O game é conhecido no Japão como Taiko no Tatsujin e no mercado ocidental como Taiko Drum Master.

Os jogadores têm a oportunidade de tocar várias músicas no mesmo estilo de Guitar Hero, mas usando uma bateria virtual.

No repertório estão 62 músicas, 40 inéditas. Ao contrário da primeira versão, o game não terá alguns tipos de bateria, como baquetas eletrônicas nem bateria plástica.

Os modos de jogos incluirão story mode (para completar missões), learning room (tutorial) e donko mode (dificuldade reduzida para aumentar a diversão). Outra informação interessante divulgada diz respeito a partidas multiplayer. Jogos com até quatro pessoas e apenas um UMD serão possíveis.

As informações são do site *GameSpot*. O game deve ser lançado até o dia 7 de setembro de 2006 com preço estimado em US\$ 44.

Preços menores para jogos da Ubisoft



▲ Splinter Cell Essentials é um dos títulos que terá desconto para os consumidores da Ubisoft

■ Para comemorar mais um aniversário, a Ubisoft promoverá descontos em alguns de seus títulos vendidos na Europa. Com o aniversário de 20 anos no mercado de jogos, a Ubisoft é responsável por diversas franquias, como Rayman e Prince of Persia. O estúdio foi criado em 1986 pelos irmãos Guillemot, na França. Hoje, possui três mil funcionários e tem seu valor estimado em 538 milhões de euros.

Os descontos serão válidos para os jogadores do PSP na Europa. Alguns títulos terão o preço reduzido para até 20 euros (até 60% de desconto). Jogos, como Lumines, Prince of Persia Revelations, King Kong, Tales of Eternia e Splinter Cell Essentials, poderão entrar na lista de descontos.

Simulador da Capcom para o PSP

■ A Capcom divulgou em seu site oficial novas informações e imagens sobre seu futuro simulador de relacionamento, que terá o nome Finder Love. No game, o jogador irá interagir virtualmente com uma garota. As japonesas Aki Hoshino, Fumina Hara e Risa Kudô serão as garotas que aparecerão no game. Se o jogo fizer sucesso, novas edições serão produzidas com outras garotas. O jogador poderá conversar com a garota, bancar o fotógrafo e participar de minigames com as modelos, como o clássico Jan-Ken-Po (pedra, papel, tesoura).

Os primeiros três jogos serão lançados no Japão no dia 29 de junho. O preço estimado é de 5.040 ienes (por volta de US\$ 50). Edições especiais contendo brindes (vídeo de 30 minutos da modelo e fotografias) a um preço de 9.030 ienes (US\$ 76).



▲ O jogador poderá bancar o fotógrafo e ter belas japonesas como modelos em Finder Love

Ladrão usa a cueca para transportar UMDs roubados

■ Semelhantemente a um acontecimento ocorrido no Brasil, um homem roubou uma loja de games e levou várias unidades de UMDs, as mídias do PSP. Aqui no Brasil, em vez dos UMDs, o ocorrido envolveu dinheiro. Mas o que é comum em ambos os casos? As cuecas das pessoas envolvidas foram usadas como compartimento de transporte.

O caso do UMD ocorreu em uma locadora Blockbuster, em Myrtle Beach, no estado da Carolina do Sul, Estados Unidos. Segundo o site *MyrtleBeachOnline.com*, um homem roubou 60 jogos de PSP e usou a cueca para transportá-los. A soma do roubo é de US\$ 1,8 mil e o fato ocorreu às 20h30. Uma funcionária ligou para polícia após notar que o homem selecionava os jogos e, rapidamente, levava-os até sua cintura e para escondê-los por baixo das calças. O gatuno entrou em um carro que trazia um adesivo de alugado e fugiu logo em seguida.

Futuros lançamentos da série "Tales of"

■ A série "Tales of", presente no PSone, Game Boy Advance e Super Nintendo, tem estilo voltado ao RPG. A imprensa japonesa informa futuros lançamentos para consoles da atual geração. Serão três jogos que seguirão a mesma estrutura dos games clássicos, com uma versão para PlayStation 2 e dois games para PSP.

Para o portátil, os jogadores terão duas opções. A primeira será Tales of Phantasia, remake de uma versão do game para Super NES, de 1995. Os personagens terão vozes dubladas por atores, diferentemente da versão do console de 16 bits, na qual as conversas eram feitas por sons sintetizados. A segunda opção será o game Tales of the World, game lançado originalmente para Game Boy Advance (três jogos). O jogo será formado por batalhas por turnos e os itens serão personalizáveis para ajudar nos combates.

A edição para PlayStation 2 terá o título Tales of Destiny e será uma adaptação do primeiro do jogo lançado originalmente para o PSone, em 1997.

O PS3 será um console ou um computador?

■ Quem responde é o presidente da Sony Computer Entertainment Inc. Em entrevista para o site japonês *PC Watch*, Ken Kutaragi disse que a alta cúpula da Sony considera mais o PlayStation 3 como um computador do que um console. Isso se deve à variedade de componentes do hardware que formará o PS3. A possibilidade de incrementá-los ou modificá-los com o tempo caracteriza um computador, segundo Kutaragi. Ele comenta: “O HD não é o único elemento que dá ao PS3 sua natureza de computador. Tudo foi planejado e desenhado para que ele fosse um. O PS anterior tinha um slot de memória como interface única. Em contraste, o PS3 possui interfaces padrão de PC. Porque são padrão, elas são abertas”. E continua: “Se alguém tiver experiência com PC, pode facilmente dar um upgrade no HD do PS3”.

A empresa não descarta, ainda, os planos para expansões do PlayStation 3 para o futuro: “Eu acho que, um ano após o lançamento, nós poderíamos expandir a configuração do PS3. Por que não?” completa o todo-poderoso.



Trilogia God of War?

■ Cory Barlog, diretor do futuro God of War II, tem um desejo pessoal com relação a série. Em entrevista ao site *Computer and Videogames*, Barlog gostaria que a série fosse uma trilogia.

“Eu amaria ver uma trilogia acontecer. Dave Jaffe (diretor do primeiro God of War) e eu temos uma visão similar sobre para onde a história de Kratos (protagonista da série) deveria ir, e isso cabe numa trilogia”. Ele disse que não há planos para que isso aconteça, pelo menos no momento. Quem sabe a terceira edição não seja para o PlayStation 3?

Sobre o segundo game: “Estamos contando a continuação da vida de Kratos a partir de onde foi deixada no primeiro jogo. A história de God of War II começará a mostrar uma visão ampla do papel de Kratos no mundo mitológico”.

Remake do primeiro Tomb Raider

■ Para comemorar o 10º aniversário, a SCI-Eidos (empresa que possui os direitos sobre Tomb Raider) pretende lançar o remake do jogo original da série, lançado em 1996. O game está em produção e poderá ter versões para PC, PlayStation 2 e PSP.

Larry Sparks, diretor de marcas da SCI-Eidos, declara: “Nossa edição de décimo aniversário de TR é um título único para celebrar tanto Lara como Tomb Raider”.

O jogo está sob responsabilidade da Crystal Dynamics, a mesma de Tomb Raider: Legends.



▲ Lara Croft, heroína da série Tomb Raider

OLD SNAKE
(METAL GEAR SOLID 4)

VERSUS

DERCY GONÇALVES
(ATRIZ E COMEDIANTE)



Sua idade é um mistério. Por ser um clone, envelheceu muito mais rápido do que o normal. A ovelha Dolly que o diga...



1º Round
HISTÓRICO

“Histórica” é uma boa palavra. Nascida em 1907, por pouco não viveu em três séculos, e completará três dígitos de idade em breve

Prefere um visual que seja mais prático do que bonito. Sua única tentativa de vaidade foi um fracasso: alguém precisa raspar aquele bigode



2º Round
ESTILO

Discrição não faz parte de seu dicionário. Desde mocinha, adora cores fortes e vestimentas escalarfobéticas. Isso quando está de roupa...



Mesmo sob forte tensão e responsabilidade, sempre arranja um tempinho para dar em cima das meninas que o ajudam nas missões



3º Round
POSTURA

Rainha do improviso, ganhou fama pela língua afiada e pelos comentários despidorados, além das perucas, é claro

Fantoches de organizações misteriosas pode soar um pouco ofensivo, então ele prefere espião bem-intencionado



4º Round
PROFISSÃO

Comediante tradicional e atriz que faz parte da história da televisão brasileira, diz a lenda que é a mulher mais velha a ter posado nua



Duvidoso. Seu corpo não é mais o que era antes. Está considerando a possibilidade de partir desta para uma melhor. De propósito



5º Round
FUTURO

Quase uma centenária, ainda tem energia para ofender muita gente e, quem sabe, aceitar mais um convite de uma revista masculina



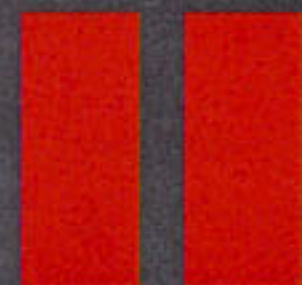
VENCEDORA
DERCY

Nesta batalha geriátrica, Dercy Gonçalves sai vitoriosa. Afinal de contas, muito antes de o criador de Snake ter nascido, ela já estava por aí, espalhando suas pérolas verbais e mostrando os seios.



PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games



A volta de Jack Sparrow (!)

Corrigindo: A volta do Capitão Jack Sparrow



▲ Os heróis de *Os Piratas do Caribe*: Jack Sparrow, Will Turner e Elizabeth Swann

■ O capitão da temível embarcação Pérola Negra estará de volta nos cinemas de todo o mundo. Jack Sparrow (Johnny Depp) e seus comandados voltam em *Piratas do Caribe: O Baú da Morte*. Dirigido por Gore Verbinski, a segunda aventura traz de volta os personagens Will Turner (Orlando Bloom) e Elizabeth Swann (Keira Knightley), além de outras figuras do primeiro filme. O enredo, mais uma vez sobrenatural, mostra a cobrança de uma dívida de sangue. É claro que o devedor é Jack Sparrow. O pirata será amaldiçoado a uma vida de escravidão por não conseguir pagar uma antiga promessa feita a um terrível pirata. O cobrador é ninguém menos que Davey Jones, o lendário capitão do navio Holandês Voador. Cabe a Sparrow fugir da maldição com a ajuda de seus companheiros.

Piratas do Caribe: O Baú da Morte estreia em 7 de julho de 2006 nos Estados Unidos. No Brasil, será preciso esperar até o dia 21 do mesmo mês.

Agenda de shows

■ Até dezembro deste ano, os brasileiros terão várias opções de shows com artistas internacionais. Confirmados até o momento estão The Who, Yeah Yeah Yeahs, Devendra Banhart, The Bad Plus (apenas no Rio de Janeiro), New Order, Adult, Peter Hook (baixista do New Order), Dio e Eric Johnson. Manowar e Rhapsody tocarão juntos em novembro para a alegria dos fãs de metal. Robbie Williams e Bon Jovi (previsto para agosto) ainda negociam itens de seu contratos para shows.

Os shows que ainda não foram confirmados, mas têm grandes chances de acontecer, são de B. B. King (dezembro), Lauryn Hill (julho) e o musical *Cats* (Broadway).

Os nomes citados (confirmados ou não) podem se juntar aos artistas que já passaram por terras brasileiras este ano, como U2, Jack Johnson, Oasis, Rolling Stones, Jamiroquai e o guitarrista Santana.

Lançamentos para vários gostos



▲ O esquilo Scrat, de *A Era do Gelo 2*



▲ Feiticeira Branca, de *As Crônicas de Nárnia*

■ Vários lançamentos em DVD estarão disponíveis em julho. Três são destaques, pois são de gêneros diferentes. O primeiro lançamento traz um nome de peso no mundo da ficção científica. A primeira temporada de *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração* será lançada em um box com 7 DVDs contendo 26 episódios da Enterprise, comandada pelo Capitão Jean-Luc Picard (Patrick Stewart – Trilogia X-Men). Para quem gosta de animações, *A Era do Gelo 2* é a opção. O filme traz as novas aventuras de Manny, Sid e Diego, além do esquilo amante de pinhas Scrat. O terceiro título é uma aventura inspirada nos livros que formam a coleção *As Crônicas de Nárnia*. Produzido pela Disney, o primeiro filme da série narra as aventuras de quatro irmãos em uma terra cheia de seres fantásticos ameaçados por uma perigosa feiticeira.

A Era do Gelo 2, *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração* e *As Crônicas de Nárnia* têm como datas de lançamento 5, 12 e 19 de julho, respectivamente.

A trilogia original

■ Um agrado aos fãs ou mais uma maneira de ganhar dinheiro? A LucasFilm divulgou que lançará a trilogia clássica inalterada de Star Wars. *Uma Nova Esperança*, *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi* serão disponibilizados em versões sem as modificações feitas por George Lucas em 1997. Cada episódio será vendido separadamente, cada um com dois DVDs. O primeiro disco trará a versão remasterizada de 2004 e o segundo trará a versão original de cinema.

Um dos exemplos de cenas modificadas que estarão inalteradas em um dos discos é a conversa entre Han Solo e Greedo na cantina de *Uma Nova Esperança*. A versão original mostra que o personagem de Harrison Ford atira primeiro em Greedo.

Os filmes estarão disponíveis por tempo limitado: de 12 de setembro a 31 de dezembro por todo o globo.



Palavras de Hideo Kojima sobre a nova geração

■ O criador da série Metal Gear, Hideo Kojima, fez mais um analogia sobre as diferenças entre os três consoles que formam a nova geração de videogames: PlayStation 3, Xbox 360 e Wii.

Segundo o produtor japonês, os três consoles podem ser comparados a tipos de entretenimento.

Primeiro, ele disse que o PlayStation 3 é como um cinema, com direito a tela grande, sistema de som THX (5.1) e um alto preço. Depois, que o Xbox 360 é um DVD. É possível ir a uma loja e escolher um bom título, mesmo não tendo idéia do que vai encontrar. Por último, que o Wii é como uma TV. É como estar em casa e não saber o que assistir, mas sempre contar com a variedade.

Esse fato não é novidade. Em uma entrevista publicada pela *PSWorld* 27, Kojima já havia feito uma analogia entre o PS3, Xbox 360 e o até então Revolution, que foi nomeado Wii. Na época, a comparação foi feita a jantares.

O PS3 seria o jantar luxuoso, que a pessoa tem uma vez ao ano. O Xbox 360 seria uma refeição de luxo feita uma vez por semana. Já o Wii seria a comida do dia-a-dia.



▲ O criador de Solid Snake fala sobre a nova geração

Diretor de filmes quer lutar com seus críticos

■ Uwe Boll, diretor do filme de BloodRayne, lançou o desafio aos críticos de seus filmes a subirem no ringue e enfrentá-lo em 10 assaltos de boxe. Os candidatos seriam críticos entre 64 e 85 quilos que tenham escrito dois artigos negativos em 2005.

Boll é responsável por adaptações de games para as telonas, como *House of the Dead* e *Alone In the Dark*. "Cansei de gente massacrando meus filmes baseando-se nas opiniões de mil ou duas mil vozes na Internet". Ele argumenta que pessoas deram nota zero para seus filmes em websites antes mesmo de que saíssem.

Uwe está disposto a pagar passagens e estadia a cinco desafiantes. Ele também deseja que as lutas sejam filmadas. Entre a lista de desafiantes estão Roger Avey e Quentin Tarantino. Um crítico anunciou que aceita o desafio: Rich "Lowtax" Kyanka, um dos editores do site *SomethingAwful*.

Site com informações de Splinter Cell: Double Agent

■ Um site com informações sobre Splinter Cell: Double Agent foi inaugurado pela produtora do game, Ubisoft. Com lançamento previsto para setembro de 2006, o game faz parte da série de jogos, que mistura ação e muita estratégia.

O site snurl.com/s100 traz notícias, informações do enredo e imagens do game, além do trailer apresentado na E3.

O site possui uma verificação de idade do visitante para que menores não tenham acesso ao conteúdo violento. Fãs da série poderão se registrar para receber novidades. O game será lançado para várias plataformas, incluindo PS2, PS3 e PCs.

PSWORLD NA NET

Confira os principais destaques do site

■ Conteúdo grátis

Visite o site e aproveite detonados e muito mais sem gastar nada!

Detonados na Rede:

Tomb Raider (PSOne)
Winning Eleven 10
E muito mais...

■ Edições anteriores

LOJA

Você pode comprar qualquer uma das edições anteriores da *PSWorld* pela Internet

■ Metal Saga

DETONADO

Os amantes de um bom RPG podem conferir o detonado do game. O acesso é gratuito

■ Participe!

FÓRUM

Deixe sua opinião e converse sobre novidades, dicas, classificados e muito mais

■ Novidades

NOTÍCIAS

Notícias atualizadas diariamente. Saiba tudo o que acontece no universo PlayStation

www.revistapsw.com.br



■ 2006 FIFA World Cup é o destaque do mês

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Resident Evil 2



■ Após o estrondoso sucesso de Resident Evil, a Capcom se apressou para lançar uma continuação da série, que iniciou o gênero survival horror. Foi criado então Resident Evil 2, game que trazia mais uma vez os zumbis e outros tipos de criaturas para as telas dos jogadores.

Logo de cara, o jogador já tinha uma surpresa: o game continha dois CDs. O enredo do game foi dividido em duas histórias, com dois protagonistas. Além de jogar (e salvar) a linha original do enredo (conhecido como história A), o jogador poderia jogar uma história paralela com o outro protagonista (história B).

O enredo de Resident Evil 2 trazia a cidade de Raccoon City como palco. Após os acontecimentos do primeiro game e o descobrimento da empresa que fabricava armas biológicas, a Umbrella, a história sai dos arredores

de Raccoon City e, no segundo jogo, passa a afetar as ruas da cidade. Em meio ao caos promovido, principalmente por zumbis, há vários personagens. Em seu primeiro dia de trabalho na força policial de Raccoon City, Leon S. Kennedy depara-se com os mais terríveis inimigos. Acompanhado por Claire Redfield (irmã de Chris Redfield, protagonista do Resident Evil), ele deve ajudar os sobreviventes do ataque dos zumbis e conseguir de alguma maneira escapar de Raccoon City.

Novos inimigos, armas, puzzles e informações sobre o vírus (e sobre a Umbrella) fizeram parte do segundo Resident Evil. O game mantinha a estrutura de jogo, além da alta dificuldade vista no primeiro game, e a qualidade de seu antecessor expandiu o enredo para os outros títulos da série fossem lançados.

Winning Eleven 5



■ A transição do PSone para o PlayStation 2 contou com lançamentos de novos games de clássicas séries. Winning Eleven, da Konami, já possuía muito prestígio entre os adoradores do futebol virtual, que esperavam com ansiedade uma versão para o então novíssimo console da Sony. Com o título de Winning Eleven 5, a franquia de futebol abria caminho para se tornar o atual melhor série de futebol.

Winning Eleven 5 foi lançado em 2001. Gráficos melhores e realismo nas jogadas foram as principais preocupações da produtora (Konami). O jogador podia notar a movimentação da torcida, que interagiu com gritos de incentivo. A animação das jogadas era bem mais suaves, o que as tornava bem melhores que as

dos antecessores, e os jogadores passaram a ter expressões faciais. As opções de times passavam por clubes de várias partes do mundo, com maior destaque aos times de J-League (campeonato profissional da 1ª Divisão do futebol japonês), além de várias seleções.

O quinto Winning Eleven já mostrava a tendência de tornar a série um simulador de futebol. A partir de Winning Eleven 5, a hegemonia da série FIFA começou a ruir. É certo que os fãs de futebol se dividiram entre os que preferiam (e preferem) o estilo arcade do FIFA e a simulação do esporte do Winning Eleven 5, mas é fato que Winning Eleven é considerado, atualmente, o melhor entre as duas séries.

Sony diz não se importar com a perda da exclusividade de franquia

Grand Theft Auto IV

▲ O primeiro capítulo de GTA na próxima geração será lançado para PlayStation 3 e Xbox 360

■ Em entrevista para o site *The Street*, Jack Tretton, chefe de operações da Sony Computer Entertainment para os EUA, disse que a perda da exclusividade da série "Grand Theft Auto" não fará diminuir o sucesso do PlayStation 3. "Não há dúvidas de que ter a franquia Grand Theft Auto nos ajudou muito a vender algumas unidades, mas penso que a batalha não seria muito diferente com ou sem GTA".

San Andreas vendeu mais de cinco milhões de cópias somente no PlayStation 2, e a trilogia III, Vice City e San Andreas ajudou a popularizar o console.

O executivo diz que os jogos da própria Sony

farão com que a não-exclusividade de Grand Theft Auto IV não afete o futuro console.

Tretton ainda falou sobre o preço do PS3: "Bem, se o preço for a única coisa que importa, então nós já ganhamos a guerra, porque temos o PlayStation 2 a US\$ 129, que está vendendo mais que o Xbox 360 hoje".

Segundo Tretton, a versão básica do PS3 (US\$ 499) tem mais a oferecer que a edição Premium do Xbox 360 (US\$ 399). O problema é que ele não especificou quanto e como a última afirmação será verdadeira ou funcional.

Grand Theft Auto IV está previsto para outubro de 2007 no PlayStation 3 e no Xbox 360.

PS2 dentro do PS3

■ A revista japonesa *Ultra One* divulgou informações sobre quesitos técnicos do PlayStation 3, mais precisamente sobre a retrocompatibilidade e o HD.

A idéia inicial é de que haja um PS2 embutido no seu sucessor, o que fará com que o PS3 rode jogos dos videogames anteriores aos de sua geração.

Serão embutidos no console o processador e chip gráfico da versão anterior do videogame. Os chips são Emotion Engine, responsável pelo processamento dos jogos, e o Graphic Synthesizer, o chip gráfico. Esse é um dos possíveis fatores que colaborarão para o preço alto do PS3. Com o tempo, a Sony abandonaria essa opção caso fosse criado um emulador capaz de fazer o console rodar os jogos antigos com perfeição.

Com relação ao disco rígido do videogame, ele seria usado exclusivamente para armazenar conteúdo multimídia. Os dados do sistema seriam gravados no próprio chip. Se isso for confirmado, será possível usar qualquer tipo de disco rígido.

Jogadores para testar PlayStation 3

■ Para testar as funcionalidades dos PS3, a divisão japonesa da Sony contratará pessoas para jogar os futuros lançamentos da empresa. A Sony está procurando jogadores profissionais para essa função. Os candidatos ao emprego deverão ter entre 20 e 30 anos e não poderão ser estudantes. Não é necessária experiência, mas sim conhecimento sobre jogos.

Os escolhidos terão até um ano de emprego garantido e salário entre US\$ 8 e US\$ 12 por hora. Segundo o site *GameSpot*, o empregado analisará a funcionalidade dos jogos de PlayStation 3, PlayStation 2 e PSP. Após o teste, ele elaborará relatórios a respeito do conteúdo do game.

TRUE LIES



OS RUMORES QUE CERCAM O MUNDO DOS GAMES



■ Há rumores pela rede mundial de computadores apontando para uma possível redução de preço do novo console da Microsoft, o Xbox 360. O império de Bill Gates estaria planejando abaixar o valor de seu aparelho poucos dias antes do lançamento do PS3 para prejudicar as vendas no lançamento do console da Sony. O anúncio de que a Microsoft furaria os olhos da Sony partiu do site inglês especializado em Xbox, o *Britxbox*. Em contrapartida, John Porcaro, do departamento de marketing da Microsoft, disse no blog *GamerScoreBlog*, que não há planos de redução de preços. O interessante é que, no próprio blog, um dos colaboradores diz que a página da web remete apenas suas opiniões, e não a posição da Microsoft.

O fato é que o lançamento do console mais aguardado dos últimos anos, programado para novembro, é uma incógnita mercadologicamente falando. A grande expectativa dos jogadores deve oscilar em uma balança com o alto preço. Por isso, a possibilidade de uma jogada de marketing não necessariamente envolvendo dinheiro vivo é bem provável. Uma empresa do nível da Microsoft não deve cruzar os braços e assistir à reação do mercado.

Estamos nos aproximando de um momento histórico não só tecnologicamente. Daqui há um ano, será possível saber qual console dominará a próxima geração. O grande passo será em novembro deste ano.

DIRETO DO JAPÃO

■ Destaques do outro lado do mundo



◀ É possível encontrar alguns vídeos de Hard Gay, inclusive sua visita aos escritórios do Yahoo!, no site www.youtube.com

MOVIMENTOS PÉLVICOS NO PAÍS DO TRADICIONALISMO

■ Em um país em que tendências e modas aparecem e somem mais rápido do que continuações de Winning Eleven, o fenômeno de couro conhecido como Hard Gay mostrou uma impressionante durabilidade. Com mais de 1,80m de altura e físico de lutador, H.G, como é mais conhecido, é um comediante que ganhou fama no Japão por salvar vários estabelecimentos que estavam quase fechando ao servir os fregueses com shorts justos, colete de couro, óculos escuros retrô e uma boina. Pense em Judas Priest, adicione muitos movimentos pélvicos, multiplique por japoneses e divida pela música “Livin’ la Vida Loca”, de Ricky Martin, para ter uma idéia.

Hard Gay usa algumas frases de impacto, como “Domo Hado Gei desu!” (“Oi, é Hard Gay!”) enquanto movimenta sua pélvis vigorosamente na direção de suas “vítimas”, freqüentemente crianças pequenas (que, é claro, o adoram e o imitam). Outra exclamação muito repetida pelo comediante é “Wafuuuuuuuuuuuuuu!” (certa vez, ele invadiu os escritórios do Yahoo!, acusando-os de ter roubado sua assinatura). “Sei, sei, sei, sei, seiiiiiii!”, outra de suas falas mais famosas, geralmente antecede um tapa na testa de quem estiver com ele.

O personagem é praticamente onipresente em todo programa humorístico semanal na televisão japonesa. Ele fica mostrando seu traseiro para a câmera e tenta convencer os outros a movimentar a pélvis no mesmo ritmo que ele. Ele pode tirar um xerox da própria cara ou fazer uma massagem no traseiro de

alguém. Ele até ensina a rebolar aqueles que estiverem dispostos a aprender.

O resultado? Hard Gay conquistou o Japão e inspirou livros, mercadorias licenciadas e até um combo CD/DVD com sua reinterpretação de Y.M.C.A., da banda Village People. Ironicamente, Hard Gay provavelmente não é gay, já que é apenas um personagem, e recentemente ficou noivo (o que pode não significar muito – Elton John já foi casado).

Mesmo assim, isso não impediu Hard Gay de aparecer em diversos videogames, seja como ele próprio seja como alguém muito parecido. Uma homenagem famosa a Hard Gay apareceu na Internet como um dínamo pélvico feito por um fã para o game Rakugaki Oukoku (conhecido como Graffiti Kingdom, no ocidente). Além disso, ele aparece oficialmente como um personagem na edição Torino 2006 do jogo de PS2 Ski Jumping Pairs, a versão interativa de uma série de curtas-metragens feitos por computador.

Hard Gay ficou tão enraizado na cultura popular japonesa que não é mais tão chocante ou incômodo, fato acentuado por sua imagem estar sendo usada para vender de tudo, desde videogames até salgadinhos. É curioso como um país ultra-conservador e tradicionalista, no qual há pessoas que ainda acreditam que a mulher deve andar alguns passos atrás do homem, aceitou esse tipo de personagem escrachado e voluptuoso. Porém, quem acompanha games japoneses sabe do fascínio que eles têm por personagens de sexualidade ambígua e roupas estilo hardcore.

SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



O tratado da Rockstar

A produtora de GTA surpreende com um jogo de tênis de mesa



▲ Table Tennis foi lançado com um preço mais baixo do que o padrão de games de X360. Em vez de US\$ 60, ele custa US\$ 40

■ Depois de tanta polêmica e acusações em torno de escândalos envolvendo Grand Theft Auto: San Andreas, a Rockstar lançou um game inusitado para o Xbox 360 que prova que os talentos da empresa vão muito além de golpes de marketing e apelação. Table Tennis é um game de pingue-pongue, ou melhor, tênis de mesa, que traz a intensidade e as sutilezas do esporte de maneira primorosa e é provavelmente o único título da Rockstar recomendado para todas as idades.

Os modelos e a animação dos jogadores são simplesmente fantásticos. Dá até pena vê-los perder de tão realistas que são suas reações. A jogabilidade conta basicamente com quatro tipos de rebatida (que variam conforme a posição do personagem e a força empregada) e é bastante acessível, ao mesmo tempo que traz muita profundidade. Não há muitos modos de jogo disponíveis, o que é uma pena. Além disso, há certo desequilíbrio entre os atributos dos personagens do game, como força e domínio sobre o movimento da bola, o que faz Table Tennis, em alguns momentos, absurdamente frustrante. Mas é um título divertido especialmente no modo multiplayer. É uma declaração de que a Rockstar pode fazer qualquer jogo que desejar, desde grandes épicos do crime até o mais minimalista esporte.

Nova modificação de Elder Scrolls IV: Oblivion para X360

■ A Bethesda Softworks disponibilizou um novo pacote de arquivos, que traz vários novos elementos para o game de RPG, o qual faz sucesso por sua grande possibilidade de ações e missões.

Por 250 pontos (aproximadamente US\$ 2,50), o jogador pode adquirir o pacote, denominado Mehrunes' Razor. Ele está disponível no sistema de compras do Xbox 360, o Xbox Live Marketplace, e inclui uma nova missão, 17 novas magias, implementação da maior masmorra de Cyrodiil e 12 novos livros.



▲ O mod Mehrunes' Razor adicionará magias e uma missão

Feira anual da Microsoft acontecerá na Espanha

■ A Microsoft anunciou que o X06, evento traz as novidades em produtos da empresa para o público europeu, acontecerá na Espanha entre os dias 27 e 28 de setembro. Os jornalistas e o público que estiverem presentes poderão ver próximas novidades para o Xbox 360 e para outros mercados em que a Microsoft atua. A última edição da feira, a X05, foi realizada em Amsterdã, Holanda.

O evento da Microsoft já esteve em terras espanholas. A X02 ocorreu em Sevilla; já a X06 acontecerá em Barcelona. Veja as sedes da X em seus respectivos anos:

X01 - Cannes (França)

X02 - Sevilla (Espanha)

X03 - Nice (França)

X04 - Não aconteceu

X05 - Amsterdã (Holanda)

X06 - Barcelona (Espanha)

Anúncio do aumento na produção de aparelhos Nintendo DS



▲ A nova versão do Nintendo DS, conhecida como Lite

■ A produção do Nintendo DS Lite vai subir. É estimado um aumento de 25% na produção de consoles em relação à atual, que é de 1,6 milhões de portáteis. Com o aumento, a Nintendo espera produzir 2 milhões por mês. Essa elevação deve alcançar seu pico em setembro.

As vendas do portátil trazem números expressivos. Só no Japão, são vendidas 600 mil unidades todo mês. Com o aumento (2 milhões de unidades), sobriam 1,4 milhões para atender aos outros mercados. Não se sabe se o impacto do lançamento nos EUA fará com que 2 milhões sejam suficientes.

Três marcas registradas podem estar relacionadas ao Wii



▲ A Nintendo registrou três novas marcas no escritório de patentes japonês, que podem estar relacionadas ao Wii

■ Segundo informações do escritório de marcas e patentes do Japão, a Nintendo registrou três marcas que podem estar associadas ao seu futuro console, o Wii. Nenhum comentário oficial da Nintendo foi divulgado, o que faz aumentar as especulações. As marcas em questão são WiiPointer, WiiCulture e !!M (Wii de cabeça para baixo). Os nomes podem indicar títulos de uma possível rede online ou mesmo de um serviço de mensagens instantâneas.

Especulações de games para o Xbox 360

■ A revista oficial do Xbox (OXM) publicou, mas a Microsoft não confirmou. Esta é atual situação de algumas informações relacionadas a possíveis lançamentos de jogos para Xbox 360: Road Rash, Fable 2 e Dark Messiah of Might & Magic são os títulos em questão. Segundo a revista, os games estariam entre os lançamentos do console. Para aqueles que gostaram do primeiro Fable, o segundo título seria lançado apenas no final de 2008 fazendo com que a espera seja de 2 anos.

Já Dark Messiah of Might and Magic, da produtora Ubisoft, seria lançado muito antes, assim como o clássico Road Rash (Electronic Arts). O game com disputas em motos e seqüências animadas engraçadas poderia surgir após muitos anos sem novos jogos da série.

Nenhuma dessas notícias foi confirmada pela Microsoft.

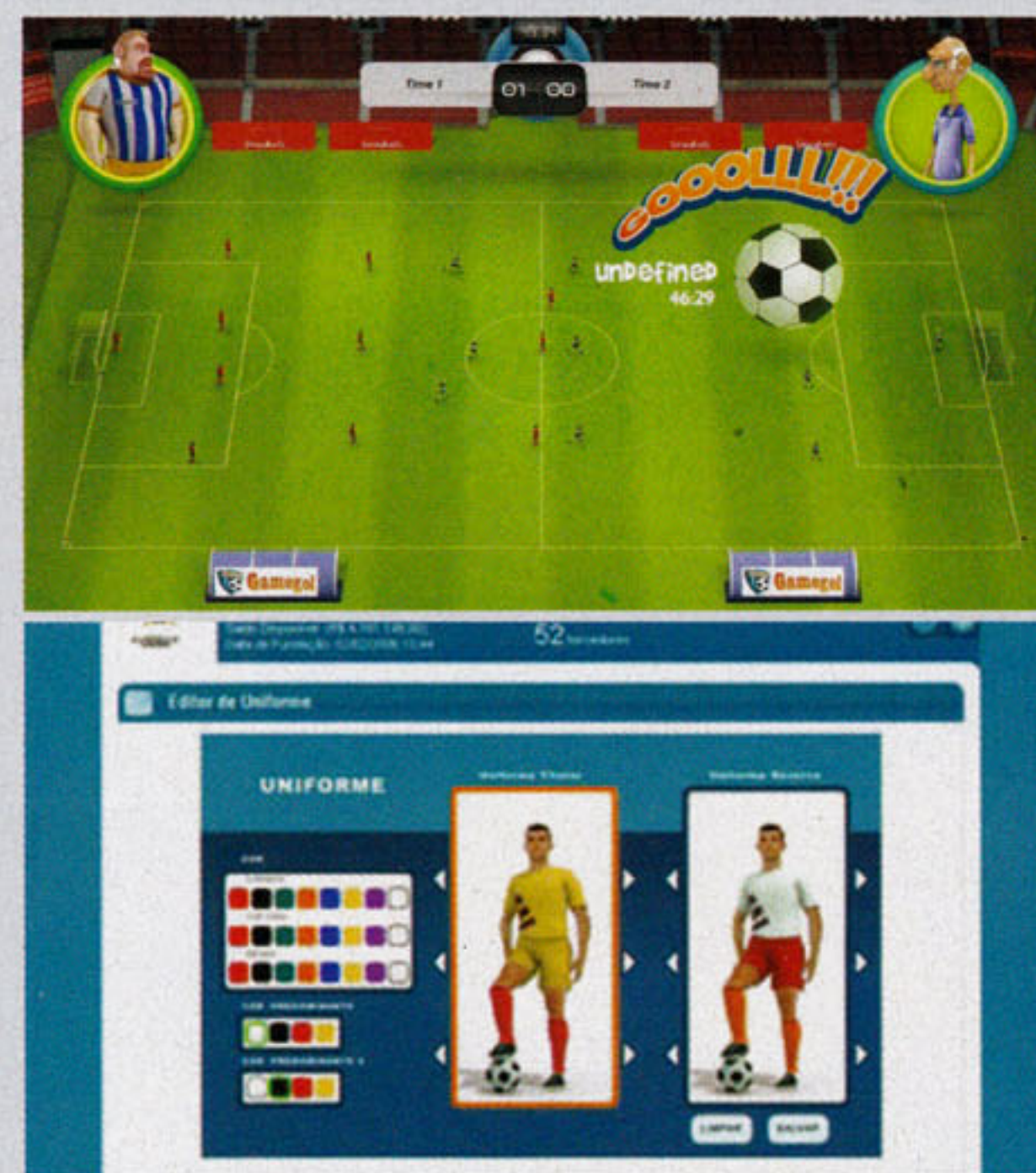
Será mais barato desenvolver para o Wii

■ Os kits de desenvolvimento de jogos do Wii serão disponibilizados para as produtoras a um baixo preço de mercado. As ferramentas custarão menos de 200 mil ienes (aproximadamente US\$ 1.750). A informação é da diretora do setor de licenças da Nintendo, Shinji Hatano. O preço é considerado parte de uma estratégia da Nintendo. O objetivo é incentivar as produtoras a desenvolver jogos para Wii.

Presidente da Nintendo fala sobre o Wii

■ Em uma conferência a portas fechadas, mas com conteúdo divulgada logo após o acontecimento, Satoru Iwata comentou sobre as vendas do Wii. Iwata é presidente da Nintendo e disse: "Se Wii vender menos que Cube, estamos fora (do mercado)". A frase parece pessimista, mas a verdade é que Iwata espera muito do Wii. O Game Cube foi considerado uma grande falha pela diretoria da Nintendo, portanto eles trabalham para que o Wii não siga o mesmo caminho. Iwata espera vender 6 milhões de unidades do Wii durante o ano fiscal atual, que termina no dia 31 de março de 2007.

Brasileiro desenvolve game de futebol



▲ Os usuários podem atuar como técnicos, cartola ou ambos

■ O brasileiro Daniel Coquieri, de 24 anos, desenvolveu um game de gerenciamento de futebol totalmente nacional. Game Gol começou a ser produzido em 2002, está na fase final de sua versão beta e deve ser lançado oficialmente no dia 15 de julho.

O game nacional, baseado na administração de clubes de futebol, se diferencia dos outros jogos do segmento por oferecer uma grande gama de tarefas ao jogador. O Game Gol possibilita que os usuários formem seus próprios times, estádios e torcidas organizadas e agendem o horário, pois a jogatina é online.

Há também um modo em que o gamer pode atuar como presidente do clube acompanhando o desempenho dos jogadores, negociando seus passes, checando a condição dos estádios e definindo o preço dos ingressos. Além disso, atuando como dirigente, você pode entrar com recursos contra outras equipes, fazer empréstimos financeiros e outras funções burocráticas da profissão. Os usuários podem negociar a transferência e dispensa de jogadores e ter um histórico dessas transações.

Os jogadores do Game Gol têm controle sobre a quantidade de policiais que fazem a segurança do estádio, negociam a cobertura dos canais de TV e têm a opção de o jogador assistir às partidas em tempo real para analisar a equipe.

Os técnicos virtuais podem criar escudos e uniformes para os times, definir a postura tática do elenco ajustando-a de maneira mais ofensiva, defensiva, com marcação cerrada ou da maneira que preferir. O Game Gol oferece uma grande quantidade de opções táticas que podem ser exploradas durante os torneios.

O jogo também traz uma área de serviços ao usuário, que possibilita participar de um chat de dúvidas, assinar o livro de visitantes, trocar o idioma do jogo e trocar mensagens entre os usuários, e outros serviços.

O Game Gol está disponível através do endereço eletrônico: www.gamegol.com.br. É necessário fazer um cadastro para participar.

JULHO

Os principais lançamentos do mundo dos games e outras datas interessantes

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
	03 Silent Hill 3 chegou às lojas japonesas há exatos 3 anos			06 Coded Arms foi lançado para PSP há um ano	07 Há 6 anos, Final Fantasy IX (PlayStation) era lançado no Japão	08 O Sega Saturn foi lançado nos EUA em 8 de julho de 1995. Em 8 de julho, God of War foi lançado na Europa
		11 FlatOut 2 (PS2), Def Jam Fight for NY: The Takeover (PSP)	FlatOut 2			15 Há 23 anos o Nintendinho era lançado no Japão
		18 Backyard Baseball 2007 (PS2), Blade Dancer: Lineage of Light (PS2), Monster House (PS2), Miami Vice (PSP), NCAA Football 07 (PS2, PSP), Super DBZ (PS2), Valkyrie Profile: Lenneth (PSP)			21 O Japão conheceu o Virtual Boy em 21 de junho de 1995	
23 Há um ano o Nintendo DS chegou oficialmente ao mercado Chinês	24 The Ant Bully (PS2)	25 Barnyard (PS2), Pac-Man World Rally (PS2, PSP), Tekken: Dark Resurrection (PSP), World Racing 2 (PS2)	Tekken: Dark Resurrection	27 Em 27 de julho de 2005 a Sony disponibilizou o firmware 2.00 do PSP		
	31 Há 10 anos, era lançado Namco Museum Vol. 1 (PlayStation)	Coded Arms			God of War	

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

The Fast and the Furious

“Mesmo com um novo filme prestes a estrear, *The Fast and the Furious: Tokyo Drift*, o game não deve seguir sua trama, mas terá como cenário a capital do Japão.”

Pág. 34



Índice

- 24** Final Fantasy XIII
- 26** Assassin's Creed
- 28** Resistance: Fall of Man
- 29** Indiana Jones 2007
- 30** Scarface: The World is Yours
- 32** Army of Two
Ar Tonelico
EyeToy Play Sports
- 33** SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2
- Avatar: The Last Airbender
Jackass: The Game
- 34** The Fast and The Furious

Box de informações

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



Indiana Jones 2007

“O novo jogo, uma aventura em terceira pessoa, se passa em 1939, um ano depois dos acontecimentos de *Indiana Jones e a Última Cruzada*, e Dr. Jones (...) está na era da Depressão americana...”

Pág. 29



SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

“...você deverá concluir os mais diversos objetivos em cenários devastados por guerras. Você poderá agir nas missões com duplas de soldados: um no comando e outro para suporte...”

Pág. 33



▲ A tela acima foi tirada do trailer de Final Fantasy XIII exibido na E3 2006, que, para a surpresa dos visitantes, estava rodando em tempo real



▲ A Square Enix não liberou quase nenhuma informação sobre Final Fantasy Versus XIII além do fato de o game ser de ação



▲Yoshinori Kitase e sua equipe começaram a produção de FFXIII logo após o lançamento de FFX



▲Tetsuya Nomura, de Kingdom Hearts II, é o diretor de Final Fantasy Versus XIII

P Square Enix
 D Square Enix
 C PS3
 G RPG
 J ainda não definido
 S www.square-enix.com

PODE DAR CERTO!

- É Final Fantasy

PODE DAR ERRADO...

- Os muitos títulos podem diluir a essência do game

LANÇAMENTO

Ainda não definido

HISTÓRICO

Depois da saída de Shinobu Sakaguchi e da fusão com a Enix, a Square tem lançado diversas continuações e sidestories. Há quem diga que a empresa perdeu um pouco de sua alma, mas, mesmo que isso seja verdade, seus games continuam vendendo bem

Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII

Grande estréia por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Lembra-se da compilação de Final Fantasy VII? Quatro títulos, todos centrados no universo de FFXVII? O último deles será lançado no ano que vem, então a Square Enix achou que seria uma boa idéia fazer uma compilação semelhante com seu próximo game, Final Fantasy XIII. Ainda não dá para ter uma idéia do enredo pelo nome, Fabula Nova Crystallis (que, em latim, quer dizer “o novo conto do cristal”), mas é certo que ela terá, pelo menos, três títulos: Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII (ambos para o PlayStation 3) e Final Fantasy Agito XIII (para celulares – os games de celulares são muito populares no Japão). É possível que um quarto jogo seja anunciado em breve, tendo em vista que a compilação de FFXVII era composta por quatro títulos.

Pense em dois dos maiores games da Square Enix no ocidente: Final Fantasy X e Kingdom Hearts II. As duas equipes produtoras destes jogos estão encarregadas de episódios de FFXIII. Yoshinori Kitase e seu time (de FFX), estão se dedicando a FFXIII. Aparentemente, eles começaram o trabalho após terminar FFX, e se dedicaram exclusivamente a ele depois de terminarem a apresentação do poder do PS3 na demo de Final Fantasy VII apresentada na E3 de 2005 (que levantou muitos boatos sobre um remake do game).

Tetsuya Nomura e sua equipe, de Final Fantasy VII: Advent Children e Kingdom Hearts II, são os responsáveis por Final Fantasy Versus XIII. Por enquanto, parece que a Square Enix está enfatizando o trabalho em FFXIII, já que a empresa exibiu muito mais dele até agora. O game provavelmente está mais perto de sua finalização do que Versus XIII, já que a equipe começou a fazê-lo depois de lançar FFX. Versus XIII, por sua vez, deve ter sido iniciado logo após Kingdom Hearts II – ou seja, está nos estágios iniciais de desenvolvimento.

Mas já é possível “pescar” algumas informações dos trailers mostrados pela

empresa. A apresentação de FFXIII mostra um visual sci-fi, com trens futuristas e soldados com armaduras sofisticadas e armas de fogo – um estilo que vai contra o espírito medieval dos anteriores. Além disso, muita gente acreditou que a personagem mostrada era a protagonista do game, mas a própria Square Enix afirmou que, mesmo sendo de suma importância para o roteiro, ela não é o personagem principal. Mesmo assim, o trailer mostrava a moça vencendo diversos soldados com tiros estilizados e ataques em combo.

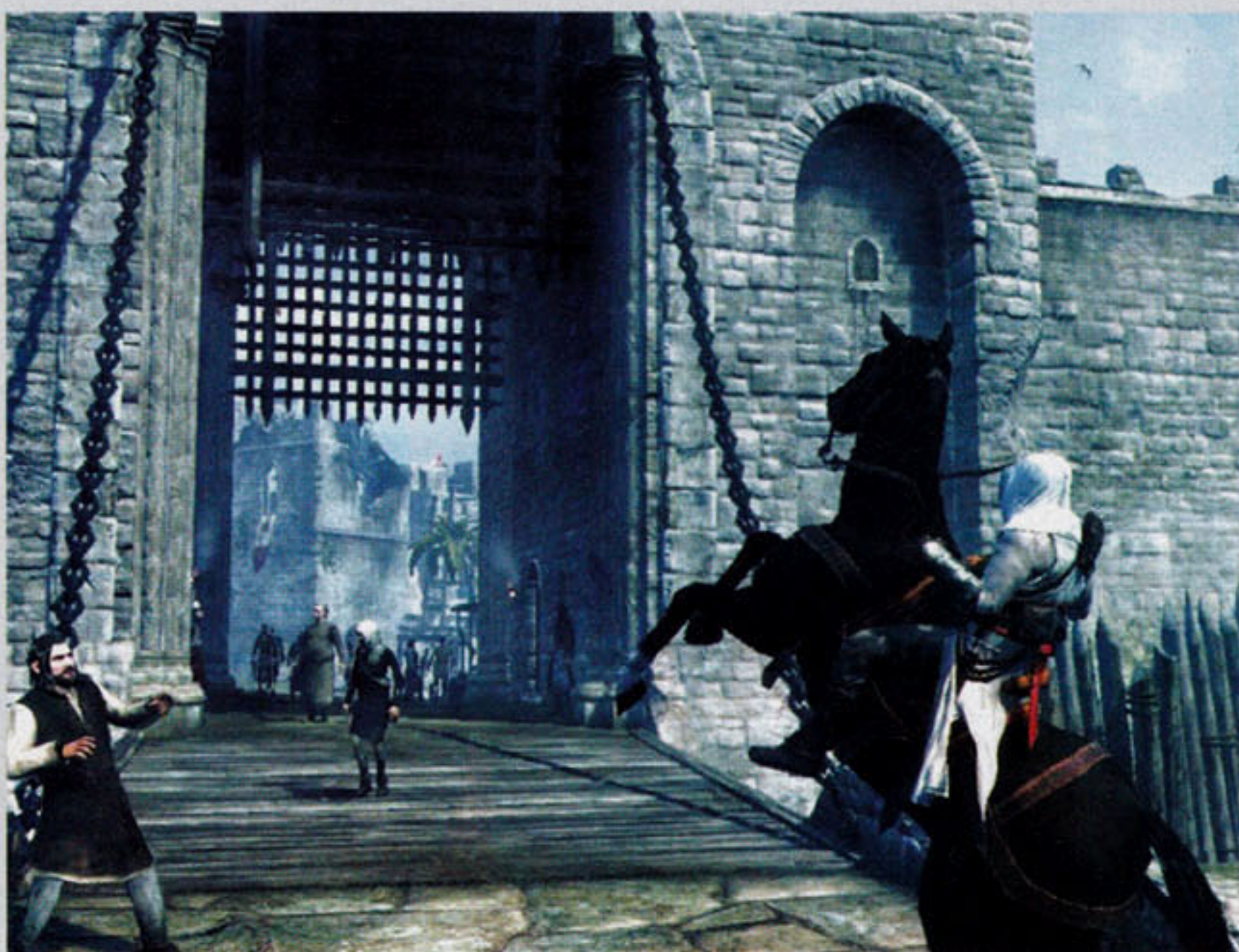
O vídeo mostrava a altíssima qualidade típica dos vídeos pré-renderizados da Square Enix, até que os discretos serrilhados apareciam na pele da moça, e os elementos da interface eram mostrados. Ou seja, o visual impressionante era o game rodando em tempo real.

Além de mostrar a moçoila detonando capangas e investigando cenários atraentes, o trailer não dava mais detalhes. Ainda menos foi mostrado de Final Fantasy Versus XIII, que trazia um rapaz de roupas pretas (e um cabelo muito parecido com o

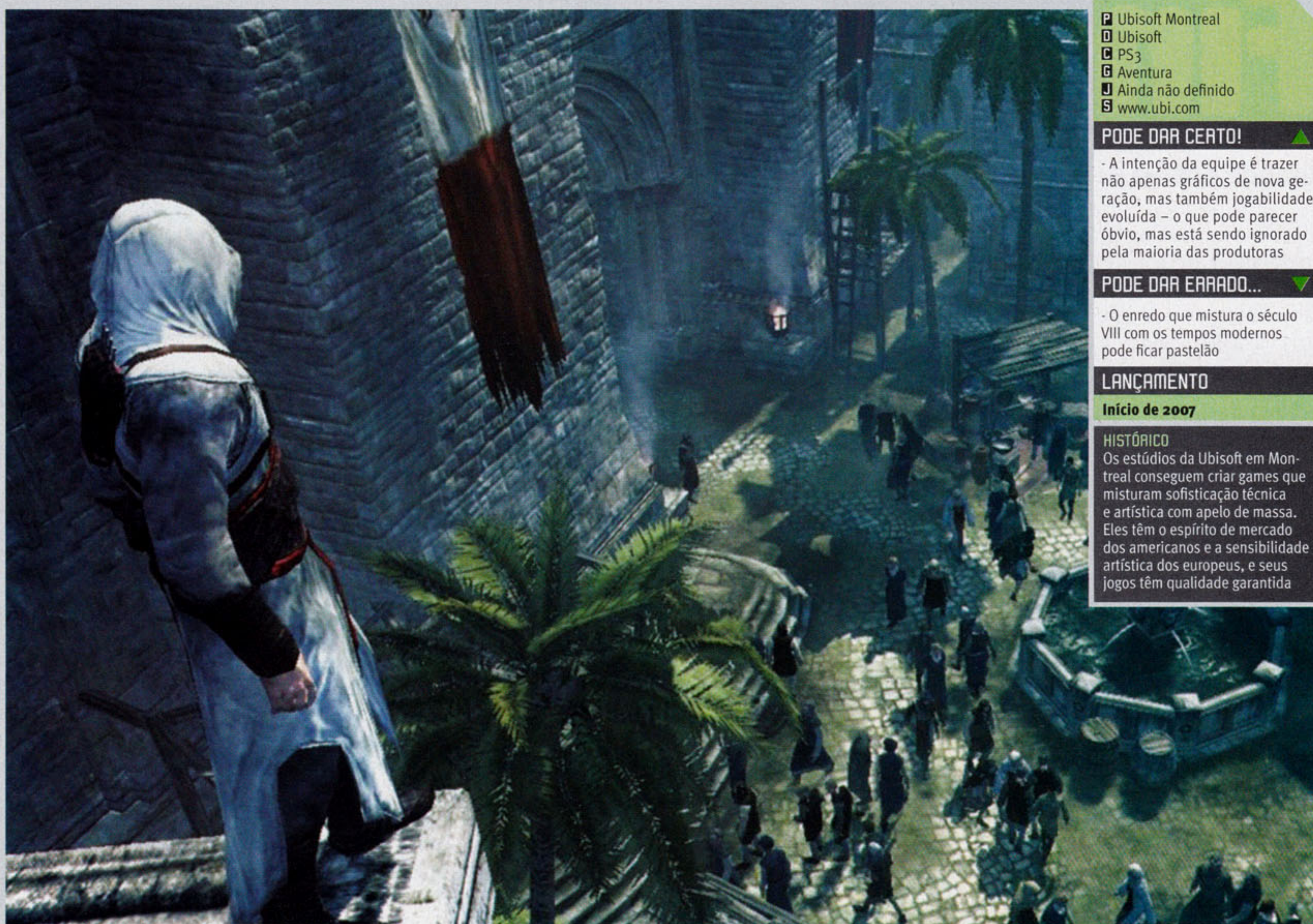
do próprio Tetsuya Nomura) desafiando um grupo de homens e invocando espadas mágicas, que voavam ao redor dele. Nomura disse que este título terá “jogabilidade de ação extrema”.

O que é preocupante é que a Square Enix não deu muitos detalhes sobre nenhum dos games. Além disso, a empresa ainda não terminou a compilação de Final Fantasy VII, o que levanta a questão: quanto tempo eles irão demorar para terminar Fabula Nova Crystallis? Ela jura que o projeto irá durar dez anos, o que é muito tempo. Xenosaga tentou isso antes, e sua saga de seis episódios acabou resumida a três. De qualquer maneira, ninguém poderá perder a estréia de Final Fantasy no PlayStation 3.

O VISUAL IMPRESSIONANTE ERA O GAME RODANDO EM TEMPO REAL



Assassin's Creed



P Ubisoft Montreal
D Ubisoft
C PS3
G Aventura
I Ainda não definido
S www.ubi.com

PODE DAR CERTO! ▲

- A intenção da equipe é trazer não apenas gráficos de nova geração, mas também jogabilidade evoluída – o que pode parecer óbvio, mas está sendo ignorado pela maioria das produtoras

PODE DAR ERRADO... ▼

- O enredo que mistura o século VIII com os tempos modernos pode ficar pastelão

LANÇAMENTO

Início de 2007

HISTÓRICO

Os estúdios da Ubisoft em Montreal conseguem criar games que misturam sofisticação técnica e artística com apelo de massa. Eles têm o espírito de mercado dos americanos e a sensibilidade artística dos europeus, e seus jogos têm qualidade garantida



Assassinos por natureza por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ O talentoso time que criou Prince of Persia: The Sands of Time está de volta. A Ubisoft Montreal trabalhou nas séries Prince of Persia e Splinter Cell com a ajuda de outros estúdios, mas, desta vez, a produção está concentrada apenas em seus próprios talentosos funcionários, concentrados em trazer não apenas gráficos de próxima geração, mas também jogabilidade de próxima geração. Conheça o promissor Assassin's Creed.

Pegue Hitman, adicione um pouco de Grand Theft Auto, misture o clima de Prince of Persia, polvilhe com um pouco de Thief e você tem Assassin's Creed. Mas não pense que é um título sem originalidade. A idéia de controlar, durante as Cruzadas, um membro dos lendários Hashashin (um grupo muçulmano secreto do século VIII tido como a primeira facção de assassinos da história, do qual, teoricamente, surgiu a denominação "assassino") é um novo foco no esgotado tema "assassino implacável" que abarrotava as lojas.

As telas exibidas nesta página são todas do jogo rodando em tempo real – o que significa que a parte "gráficos de próxima geração" deve ser cumprida com louvores. O game ganhou vários prêmios de melhores gráficos de PlayStation 3 na E3 2006, mesmo com a concorrência pesada de outras grandes produções.

Na jogabilidade, a equipe está trabalhando em algo interessante: um game de ação furtiva sem sombras. O elemento stealth do jogo está baseado nas pessoas, mais especificamente nas multidões. Uma das maneiras com que Altair, o personagem principal, poderá passar pelas multidões é dando empurrões sutis em quem estiver no caminho. Outra maneira é empurrar as pessoas com força, para seguir mais rapidamente. Quanto mais exagerado for o seu movimento, mais atenção irá chamar.

Além disso, Altair pode realizar missões paralelas para ajudar facções locais. Ao colaborar com os monges locais, Altair pode se aproveitar do fato de seu capuz e de suas vestimentas se assemelharem às roupas dos monges e se esconder dos guardas no meio de um grupo de monges em procissão. Ajudando os bandidos trogloditas, eles bloquearão o caminho de qualquer perseguidor enquanto o ajudam a passar pela multidão.

Todos os cenários contarão com um altíssimo nível de interatividade, e as multidões reagirão de maneiras diferentes

às suas ações. Se você adotar um comportamento mais agressivo ou suspeito, os transeuntes podem ficar revoltados e o agredir, ou fugirem assustados. Se o povo ficar muito agitado, os guardas perceberão o tumulto e irão investigar.

Os movimentos de Altair seguem o princípio do "le parkour", uma mania européia na qual as pessoas vão do lugar A ao lugar B da maneira mais rápida possível, usando vários tipos de saltos, desvios e disparadas. Mesmo que o personagem conte com habilidades acrobáticas, a ênfase do jogo está no realismo, especialmente nos combates, ou seja, não haverá muitas semelhanças com Prince of Persia.

Três das gigantes cidades que farão parte do game já foram anunciadas: Damasco (a capital da Síria), Jerusalém (capital de Israel) e Acre (uma cidade de Israel situada na região da Galiléia). Cada cidade acaba virando um

playground em que Altair pode caçar sua presa.

E há, é claro, os assassinatos. Em uma das missões exibidas pela empresa, Altair deve eliminar William de Montferrat, em Acre.

A produtora do game, Jade Raymond, comentar que a palavra "Altair" significa "águia" em árabe, e que os assassinatos devem ser cometidos como os de uma águia: reconheça o terreno, dê um rasante para matar e fuja rapidamente.

Para executar William de Montferrat, Altair segue na direção de uma praça, onde seu alvo enforca alguns prisioneiros, e pula em cima de sua vítima, que cai no chão. Depois de dar uma punhalada no pescoço dele (mostrada de forma dramática por três frames congelados), Altair corre pela multidão, mas logo é pego pelos guardas e esfaqueado diversas vezes.

Quando Altair é derrotado, a tela fica branca e as palavras "memória genética recuperada" aparecem, seguidas do que parece ser um cirurgião olhando para você. Jade Raymond explicou que o enredo traz uma conspiração que está conectada com o mundo moderno. O jeito é torcer para que esse fato não desande para o clichê sem graça de seqüências de sonhos, e que o game permaneça na época das Cruzadas.

De qualquer maneira, a Ubisoft Montreal parece não poupar esforços para evoluir o próprio conceito dos videogames em seu primeiro game para o PlayStation 3, o que provavelmente resultará em um clássico.



Resistance: Fall of Man

Guerra dos mundos por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Anos 50. A Terra continua sua luta contra a implacável invasão da raça alienígena Chimera, que utiliza corpos humanos como peças para montar criaturas horripilantes.

Esse é o conceito de Resistance: Fall of Man, o novo game da Insomniac Games. Como a invasão aconteceu logo depois do final da Primeira Guerra Mundial, o planeta se uniu para combater os alienígenas. O resultado é que, no mundo de Resistance, a Segunda Guerra nunca aconteceu, o que significa que o Reino Unido mostrado no game é modelado a partir das cidades antes de toda a destruição causada pelo conflito.

Você controla Nathan Hale, um descendente fictício homônimo de um herói real que atuou na guerra da independência dos Estados Unidos, em 1783. Os desenvolvedores deram a entender que essa importante figura histórica influenciará o enredo do game. Sua função como Hale é, basicamente, exterminar os Chimera.

A Insomniac é um estúdio que ganhou fama graças aos seus games de plataforma coloridos e simpáticos, como Spyro the Dragon e Ratchet & Clank. O conceito de Resistance é distante desses outros trabalhos, mas vale lembrar que o primeiro game que eles fizeram, Disruptor, era um FPS bastante inusitado, e que o último Ratchet & Clank foi intensamente voltado para ação e tiroteios.

A EXPERIÊNCIA DA EQUIPE EM CRIAR ARMAS ABSURDAS [...] ESTÁ SENDO DE GRANDE VALIA PARA RESISTANCE

A experiência da equipe em criar armas absurdas para a série Ratchet está sendo de grande valia para Resistance. Um dos maiores atrativos dos games de tiro em primeira pessoa é seu arsenal. Pelo que já foi mostrado, os armamentos são um dos pontos mais fortes do novo título. A bull's-eye, por exemplo, é uma veloz metralhadora que traz alguns atributos interessantes. Seu modo de tiro alternativo lança um rastreador. Acerte um inimigo com ele e todos os outros tiros que você der em seguida irão diretamente para aquele alvo, assim como a arma que o vilão Zorg usa no filme *O Quinto Elemento*.

Mas isso não é tudo. Atinja um objeto inanimado com o rastreador para lançar vários projéteis, que ficarão presos ao redor dele. Lance outro rastreador em outro lugar e esses projéteis o seguirão. Segure o botão de tiro por alguns segundos e os projéteis explodirão ferindo qualquer infeliz que estiver nas proximidades. Isso é apenas uma das armas.

Outros pontos chamativos são as "criaturas do tamanho de prédios" que Ted Price, o presidente da empresa, disse estarem incluídas no game (apesar de não ter especificado quantos andares), os veículos controláveis e um modo online que já está rodando a 60 frames por segundo com 32 jogadores online. Mais jogadores serão incluídos se o hardware do PS3 suportar.

O maior risco de Resistance é que ele não traga nada de novo ao gênero. Invasões alienígenas não são exatamente novidade em FPS e, mesmo que o game pareça impressionante em termos de gráficos e efeitos, ainda não dá para dizer se será apenas um Half-Life retrô.



P Insomniac Games
D Sony
C PS3
G FPS
I 32
S www.insomniacgames.com

PODE DAR CERTO! ▲

- Os games da Insomniac sempre trazem boa jogabilidade
- Eles souberam explorar o PS2 e devem fazer o mesmo com o PS3

PODE DAR ERRADO... ▼

- A idéia não é muito original
- A concorrência dos FPS no primeiro ano do PS3 será muito grande

LANÇAMENTO

17/11/2006

HISTÓRICO

A Insomniac não produziu para o PS2 nada além da série Ratchet & Clank, mas é uma das franquias de plataforma mais famosas dos videogames, que sempre primou pela alta qualidade técnica e pela jogabilidade divertida.





P LucasArts
D LucasArts
C PS3, X360, PC
G Aventura
A Ainda não definido
S www.lucasarts.com

PODE DAR CERTO! ▲

- Além de tomar cuidado com sua estreia no PS3, a LucasArts não brincará em serviço com uma de suas licenças mais famosas

PODE DAR ERRADO... ▼

- A concorrência com o novo estilo de Tomb Raider será árdua, e o legado dos jogos ruins com Indiana não será esquecido tão fácil

LANÇAMENTO

2007

HISTÓRICO

Um dos personagens mais icônicos do cinema perdeu a força com os incontáveis atrasos do quarto filme e com os games que não fizeram jus à sua fama

Indiana Jones 2007

Chicote em alta definição por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Indiana Jones estará de volta em um game que não tem nada a ver com o quarto filme da série, que parece finalmente estar se aproximando da realidade. O novo jogo, uma aventura em terceira pessoa, se passa em 1939, um ano depois dos acontecimentos de *Indiana Jones e a Última Cruzada*, e Dr. Jones, certamente em busca de algum artefato místico e ultrapoderoso, está na era da Depressão americana lutando contra trogloditas em São Francisco.

Desta vez, não é a The Collective, que produziu o último game do herói (*Indiana Jones and the Emperor's Tomb*), a encarregada do jogo, mas sim a LucasArts, a empresa de George Lucas.

O principal poderio técnico do game vem de dois atributos da engine: Euphoria e Digital Molecular Matter. Euphoria é um sistema de inteligência artificial que garante que personagens jogáveis e não jogáveis serão dotados de inteligência realista. O resultado: os personagens irão reagir aos cenários de maneira lógica e nunca repetirão a mesma ação. Não há movimentos ensaiados, como a apresentação de Indiana Jones exibida pela LucasArts mostra. Em uma das lutas de Indy em Chinatown, o arqueólogo joga um capanga contra um carro. A primeira reação do capanga é quebrar o vidro, preparar-se para a queda e levantar-se. Indy o soca novamente, mas ele contra-ataca.

OS PERSONAGENS REAGIRÃO AOS CENÁRIOS DE MANEIRA LÓGICA

Depois, Dr. Jones está enfrentando um grupo de inimigos em cima de um teleférico. Em uma sequência aparentemente interminável de oponentes, eles nunca chegam pela mesma direção e usam estratégias diferentes, como atacar diretamente, tentar agarrar Indiana ou ficar na surdina.

Já o sistema Digital Molecular Motion funciona para os objetos da mesma maneira que o Euphoria, só que para os objetos. A LucasArts mostrou

Indiana Jones parado, imóvel, em cima de uma ponte. Quando a ponte é chacoalhada de leve, Indy se move discretamente. Quando ela é agitada vigorosamente, Indy quica de um lado para o outro como uma boneca de pano. Chacoalhadas violentas resultam em consequências

violentas. A idéia da demonstração não era torturar Indy, é claro, mas sim mostrar a complexidade da física e as reações realistas dos objetos.

Há alguma coisa para se preocupar? Com certeza. Mesmo que *Emperor's Tomb* seja um jogo razoável, não foi o suficiente para quebrar os 11 anos anteriores de games medíocres ou péssimos com Indy (o último grande jogo com ele foi *Fate of Atlantis*, em 1992). A LucasArts terá trabalho para convencer o mundo de que Indy é mesmo o maior herói de todos. Com certeza, história e jogabilidade serão mais importantes para o sucesso do game do que simulação realista de física.



▲ Apesar de não dublar seu personagem no game, Al Pacino cedeu o uso de sua imagem



Scarface: The World

Dinheiro, poder e mulheres por Allan André

O roteiro do game ficou por conta de Dave McKenna, que escreveu o filme *A Outra História Americana*. O jogo começa com a cena final da película. Você está em sua mansão e dezenas de inimigos a invadem para matá-lo. Diferentemente do longa-metragem, Tony Montana deve sobreviver, por isso a ação frenética deve ocupar os primeiros minutos do game. Seu objetivo é sair do local e simplesmente não morrer. É nesse momento que seu personagem entra em ação como um novato no império de Montana.

O cenário que você irá explorar é imenso, pois não se restringe apenas a Miami, mas também a todo o arquipélago do Caribe, que está próximo à cidade costeira da península da Flórida.

A trilha sonora oscila entre os sons da época e novos sucessos. O rapper Jay-Z está entre as músicas da nova geração. Só será possível saber se combinará com o game depois do lançamento.

Curiosamente, *Scarface* segue a linha de GTA que, no caso do *Vice City*, é claramente influenciado pelo filme estrelado por Al Pacino. Seja no modo de jogo, no posicionamento das câmeras seja em diversos aspectos, as semelhanças entre os dois jogos é evidente.

Você tem liberdade de circular pela cidade, ou seja, não será um game linear. Além das missões normais, minigames e tarefas extras serão constantes.

Um ponto diferente e até interessante é a inser-

ção de informações sobre o alvo que você acertou. Se você acertar seu inimigo no braço, na perna, nas costas, na virilha, onde quer que seja, uma mensagem de texto o informará. Dependendo da arma, é possível arrancar partes do corpo de seu inimigo. Será comum ver sangue jorrando quando você arrancar a perna de alguém.

DEPENDENDO DA ARMA, É POSSÍVEL ARRANCAR PARTES DO CORPO DE SEU INIMIGO

É possível também trocar tiros de dentro dos carros. Provavelmente, os disparos não poderão ser feitos para a parte de trás do veículo que você pilota, mas as zonas laterais e frontais podem ser alvos fáceis. Algumas missões devem ser baseadas nesse tipo de ação.

Os gráficos não são de tirar o fôlego, pelo menos na versão para PlayStation 2, mas mesmo assim devem dar conta do recado. Os vídeos liberados pela Vivendi na versão para PS2 se mostram satisfatórios. Nos trechos de velocidade, quando se pilota algum veículo, não há mudanças de textura nem perda de qualidade.

Em entrevista ao site *GameSpot*, Cameron Weber, produtor da Radical Games, revela uma série de elementos interessantes de *Scarface*. O personagem virtual herdou do Montana original uma qualidade pouco usada em jogos: seu grito. Você poderá usá-lo para atrair a atenção de inimigos e tirar proveito disso. Geralmente serão palavras de baixo calão. Segundo Cameron, suas palavras servirão como arma em certos momentos.

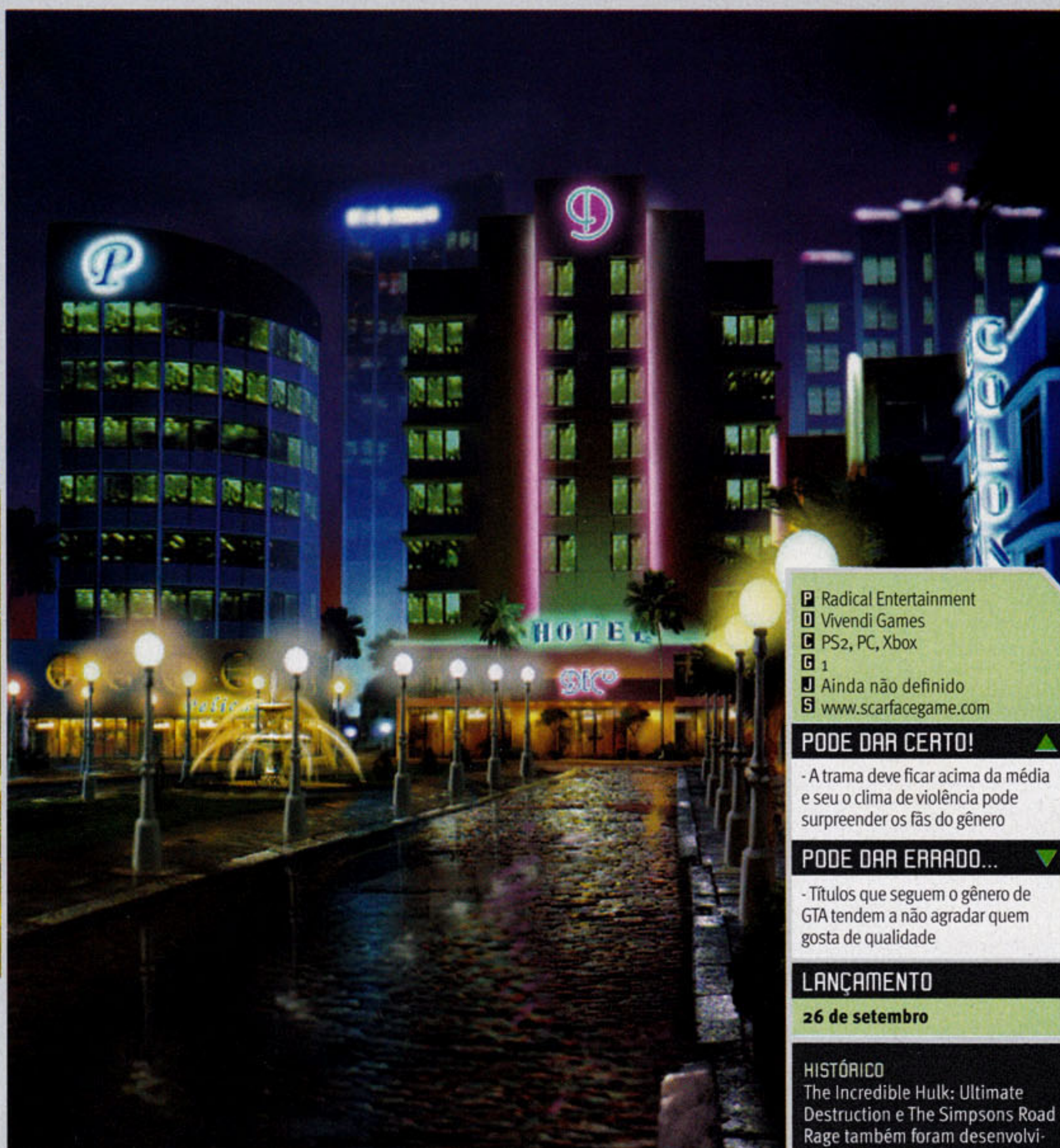
Além de agir como bandido nas ruas, você terá de administrar seu império na máfia, lavar dinheiro conseguido com drogas e manter-se com um grande arsenal de armas, além de fazer de sua mansão um local seguro. A influência do filme é tão grande que até mesmo os momentos de alucinação e loucura violenta de Tony serão retratados.

O FILME

Scarface é um dos mais cruéis filmes de máfia da história. Lançado em 1983, sua versão de maior reconhecimento é um remake do título original, de 1932. Estrelado por Al Pacino e dirigido por Brian DePalma, o longa também conta com o roteiro de Oliver Stone. *Scarface* conta a história de Tony Montana (Pacino), um implacável cubano refugiado em Miami que não vê outra saída senão entrar para o tráfico de drogas. O negócio lhe rende uma boa fortuna e, principalmente, poder.



is Yours



▲ Recriar a Miami dos anos 80 é um dos maiores desafios da equipe de produção

P Radical Entertainment
D Vivendi Games
C PS2, PC, Xbox
G 1
A Ainda não definido
S www.scarfacegame.com

PODE DAR CERTO!

- A trama deve ficar acima da média e seu o clima de violência pode surpreender os fãs do gênero

PODE DAR ERRADO...

- Títulos que seguem o gênero de GTA tendem a não agradar quem gosta de qualidade

LANÇAMENTO

26 de setembro

HISTÓRICO

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction e The Simpsons Road Rage também foram desenvolvidos pela Radical Entertainment



Montana também é um grande apreciador de mulheres e acaba se envolvendo com Elvira (Michelle Pfeiffer), a garota de um dos chefões da máfia, Frank Lopez.

O filme retrata com fidelidade o cenário da máfia e das drogas nos Estados Unidos. *Scarface* é baseado em uma enorme cicatriz no rosto de Montana.

DUBLAGEM DE QUALIDADE

A Vivendi já liberou a lista com todos os dubladores que emprestaram suas vozes para o game. Como o filme é de 1983, reunir todo o elenco original torna-se uma tarefa impossível, depois de 23 anos. Para suprir as vozes ausentes, foram convocadas algumas estrelas do cinema e televisão norte-americana. Da produção original, os principais atores são: Robert Loggia (*Falcão: O Campeão dos Campeões*) dublando seu personagem, Frank Lopez, Steven Bauer (*Traffic*) como Manny Ribera e Al Israel (*Memória de Quem Fica*) dublando Hector. Al Pacino não gravou novas falas. O ator apenas liberou o uso de sua imagem. Mesmo assim, sua voz estará presente no game, pois as principais frases do longa-metragem foram capturadas e tratadas.

De fato, o nível dos atores que participaram das dublagens está acima da média quando o assunto é videogame. Confira a lista com outros dubladores:

LISTA DE DUBLADORES

James Woods	<i>Um Ato de Coragem</i>
Robert Davi	<i>Duro de Matar</i>
Michael Rapaport	<i>Os Trapaceiros</i>
Ice T	<i>Uma Saída de Mestre</i>
Oliver Platt	<i>Blade Trinity</i>
Jay Mohr	<i>Jerry Maguire</i>
Miguel Sandoval	<i>Jurassic Park</i>
Daniel Dae Kim	<i>Lost</i>
Willa Holland	<i>O.C.</i>
Roma Maffia	<i>Assédio Sexual</i>
Robert LaSardo	<i>Hell</i>
Brenda Strong	<i>Tropas Estelares</i>
Michael York	<i>Austin Powers</i>
Michael Rooker	<i>Risco Total</i>
Tommy Chong	<i>Cheech & Chong</i>
Jason Mewes	<i>Pânico 3</i>
Anthony Anderson	<i>Canguru Jack</i>
Rick Yune	<i>007: Um Novo Dia Para Morrer</i>
Wilmer Valderrama	<i>That 70's Show</i>
Tiny Lister	<i>O Quinto Elemento</i>
Bai Ling	<i>O Corvo</i>
Bam Margera	<i>Viva La Bam</i>

Army of Two

Estratégia dupla por Ricardo Caetano

■ Será lançado em 2007 para os consoles da nova geração, PlayStation 3 e Xbox 360, o jogo Army of Two, que será distribuído pela Electronic Arts. O game terá ação, estratégia e táticas de sobrevivência com uma câmera em terceira pessoa.

O enredo previamente divulgado traz a ação de Corporações Militares Privadas, ou PMC (Private Military Corporations), agindo em guerras por todo o mundo, organizações formadas por mercenários que tomam conta de um negócio em que os governos não interferem por omissão. Os PMC ganham dinheiro com suas operações e muitos vêem um perigo muito grande de militares particulares agirem pelo mundo.

Mas você, como jogador, não estará na discussão da legalidade dos PMC, pois pertencerá a um desses grupos. Os personagens principais serão Rios e Salem. Rios é o mais velho e experiente dos dois. Ele é uma espécie de tutor nas artes da guerra com o mais novo, Salem. O game possuirá dois protagonistas, pois sua estrutura será focada no modo cooperativo para a conclusão dos estágios. Você controlará um dos personagens e o outro poderá ser controlado por mais um jogador ou pelo videogame (IA). Seguindo esse sistema, você deverá decidir a melhor estratégia com seu companheiro ou dar ordens ao personagem IA, que poderá memorizar algumas ações do jogador e repetir a estratégia por conta própria no decorrer do estágio. Isso fará com que possa negar as ordens se não concordar com a estratégia ou comparar com decisões anteriores erradas do jogador.

Sendo um game de guerra, as ações de cooperação incluirão quando o companheiro for atingido, resolução de puzzle e cobertura em tiroteios. O game foi apresentado na E3 2006 e o trailer mostrou três cenas que demonstram grande qualidade visual e boa variedade movimentos estratégicos.



EA Montreal
Electronic Arts
PS3, Xbox
Ação
1
www.ea.com

PODE DAR CERTO!

- O controle de dois personagens pode aumentar as possibilidades de estratégia e a dificuldade do jogo

PODE DAR ERRADO...

- A ideia da memória do personagem controlado pelo jogo é boa, mas, se não for bem produzida, irá atrapalhar mais do que ajudar

LANÇAMENTO

2007

HISTÓRICO

O único jogo sob responsabilidade da EA Montreal é SSX On Tour

Ar Tonelico

por Ricardo Caetano



■ Um RPG por turnos, no melhor estilo Final Fantasy, será lançado em outubro no Japão. Com o título de Ar Tonelico, nome do local onde o enredo se desenrolará, o game apostará no estilo clássico de RPGs com gráficos simples (no formato 2D) e movimentação 3D nos cenários. O protagonista será Lyner Barset, um herói que deve eliminar o mal que assolará Ar Tonelico. Para ajudá-lo, as personagens Aurica Nestmiles e Misha também farão parte do grupo de aventureiros.

Para ilustrar o enredo do game, seqüências de anime serão mostradas em vídeos e conversas entre os personagens. As seqüências também serão usadas durante os combates para mostrar golpes especiais dos personagens. Os combates serão por turnos, com magias e golpes com armas, além da utilização de itens diversos.

O jogador terá a possibilidade de modificar algumas características visuais e alguns atributos, com o objetivo de evoluir os guerreiros. Aurica Nestmiles e Misha possuem poderes especiais, que poderão ser desbloqueados durante os vários sidequests que disponíveis e serão usados no mainquest. Com a união dos sidequests e do mainquest, a produtora promete para Ar Tonelico pelo menos 40 horas de jogo.

Gust
NIS America / Banpresto
PS2
RPG
1
www.gust.co.jp

LANÇAMENTO

10/2006

EyeToy Play Sports

por Allan André



■ Quando a câmera de interação foi lançada para o PS2, seu game de lançamento foi justamente o primeiro da série Play. Depois, foi a vez de EyeToy Play 2, que seguiu a mesma linha do primeiro, somadas algumas inovações. Desta vez, como o próprio nome sugere, a SCE decidiu apostar no gênero esportivo. São 101 jogos de curta duração baseados em diferentes modalidades, como futebol, beisebol, tênis de mesa, basquete, esgrima, tiro ao alvo e outros esportes. O jogo possibilita que até oito pessoas participem, o que é bem convencional para o estilo, voltado para disputas familiares ou com amigos. A diversão é bastante reduzida se você jogar sozinho. Assim como as versões anteriores, EyeToy Play Sports pode se tornar repetitivo depois de algumas horas de jogo. Evitando uma sobrecarga de muitas horas, a satisfação deve ser garantida.

SCE Studios London
SCEE
PS2
Esporte
8
eu.playstation.com

LANÇAMENTO

Final de 2006

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

Novas batalhas de SOCOM para o PSP por Ricardo Caetano

Seguindo o sucesso proporcionado pela franquia, o segundo episódio da série SOCOM para PSP será lançado no final do ano com o título SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2. No controle de um soldado da elite do exército norte-americano, você deverá concluir os mais diversos objetivos em cenários devastados por guerras. Você poderá agir nas missões com duplas de soldados: um no comando e outro para suporte (com direito a ordens, como atacar, mover, cobrir etc.). O game contará com uma interface mais amigável, além do aumento (e melhora) da experiência de conectividade PS2/PSP.

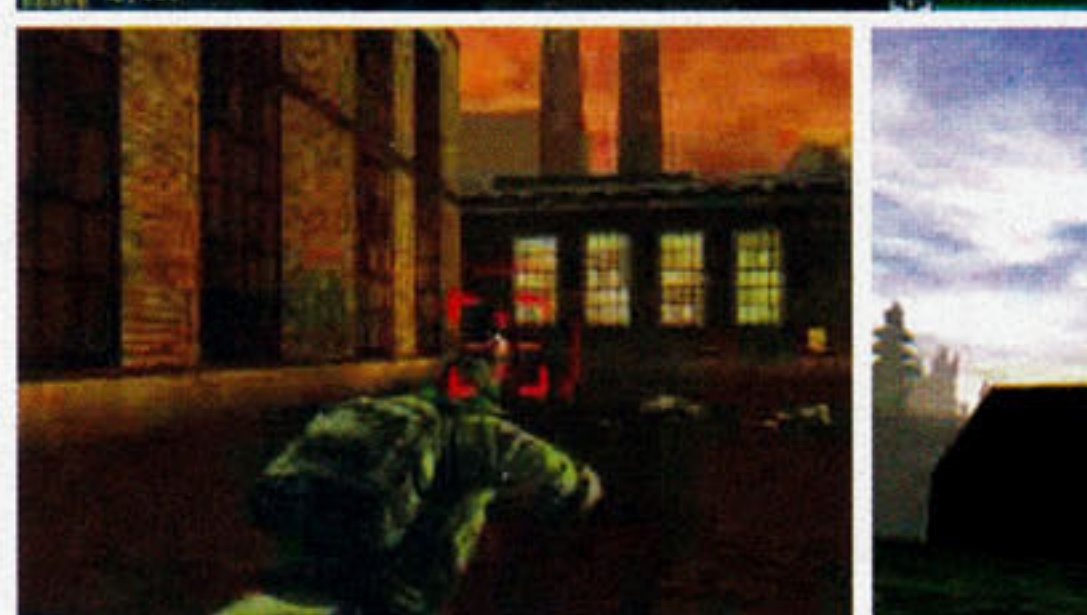
A principal mudança com relação a seu antecessor será a inclusão dos Command Equity Points. Os pontos serão dados após a conclusão dos objetivos das missões e serão usados para a compra de equipamentos, upgrades e métodos de auxílio (ataque aéreo, por exemplo).

Além disso, serão incluídos tipos de armas, conhecidas como não letais. Elas serão úteis para capturar alvos que não poderão ser mortos. Outro ponto interessante é a influência do local da missão. Se você salvar alvos civis de inimigos, ganhará respeito com as pessoas conseguindo acesso ao mercado negro, a informações (logística) etc.

O ponto forte da série, o modo multiplayer, não ficará de fora. Novos mapas multiplayer serão incluídos. Aliados aos cinco anteriores, três modos multiplayer serão adicionados. Haverá o clássico Capture the Flag e o Control Point (vence quem defender o maior número de territórios) e o Target (um dos jogadores será o alvo e os outros deverão persegui-lo).

Os jogadores esperam melhores condições na jogabilidade. A produtora promete um melhor sistema de câmera com direito ao aperfeiçoamento da mira automática.

A série SOCOM possui um nível técnico muito bom e deve repetir a dose em SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2.



P Zipper Interactive
D Sony Computer Entertainment
C PSP
G Ação
J 16
S www.zipperint.com

PODE DAR CERTO!

- Os Command Equity Points serão muito úteis para aumentar a diversão dos replays das fases.

PODE DAR ERRADO...

- A promessa da produtora é de que a mira será melhorada, senão o jogo perderá qualidade.

LANÇAMENTO

11/2006

HISTÓRICO

A Zipper Interactive é responsável por todos os títulos da série SOCOM, que incluem 4 versões para PS2 (uma inédita) e duas para PSP (uma inédita).

Avatar: The Last Airbender

por Allan André



Avatar: The Last Airbender é um game baseado no desenho animado exibido no canal Nickelodeon. A THQ exibiu o game durante a E3 2006, por isso dá para ter uma boa noção do que vem por aí.

No jogo, você não controla somente o personagem principal da animação, Aang, mas também seus amigos Katara, Haru e Sokka. O game segue a linha beat-em-up, ação com muita porrada: neste caso, kung-fu. A história gira em torno de Avatar, uma espécie de reencarnação do "escolhido". Nesta geração, ele é representado por Aang, que ainda é jovem e está aprendendo a usar o potencial de seus poderes.

Durante o game, você deve passar pelas quatro grandes nações: o Reino da Terra, Tribo das Águas, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar. Seu objetivo deve ser acabar com a tentativa da Nação do Fogo de dominar as outras.

P THQ Studio Australia
D THQ
C PS2, PSP
G Ação
J 4
S www.thq.com

LANÇAMENTO

10/2006

Jackass: The Game

por Allan André



Para não escapar à regra, mais uma série de TV terá sua versão para videogames. O jogo de Jackass deve contar com 40 minigames sem noção, alguns baseados no filme de 2002 e na série. O restante será inédito.

Além das tarefas do modo principal, também haverá missões extras e um modo multiplayer. O game terá dez estrelas do seriado, entre elas Johnny Knoxville, Steve-O, Bam Magera e Weeman (o anão). O diretor da série de TV está auxiliando a equipe da Sidhe Interactive, principalmente na área de design e supervisão das idiotices que estarão no game. Alguns elementos do novo filme, que será lançado em setembro de 2006, também devem estar no game, mas de maneira tímida, pois a versão jogável começou a ser produzida bem antes da versão para os cinemas. Entre as barbaridades do jogo, você poderá rolar em lixões, destruir carros, apostar corridas em carros de golfe e outras tarefas absurdas.

P Sidhe Interactive
D Red Mile Entertainment
C PS2, PSP
G Ação
J 2
S www.redmileentertainment.com

LANÇAMENTO

Final de 2006

The Fast and the Furious



▲ A versão virtual de Tóquio deve contar com um grande extensão

P Eutechnyx
 D Namco Bandai Games - America
 C PS2, PSP
 G Corrida
 J 4
 S www.namco.com

PODE DAR CERTO! ▲

- O modo de derrapagens, mesmo não sendo inédito, promete surpreender

PODE DAR ERRADO... ▼

- Se o game não trouxer nada de novo, será um simples filhote de Need for Speed

LANÇAMENTO

29/08/2006

HISTÓRICO

A Eutechnyx é responsável por diversos games, como Big Mutha Truckers, Ford vs. Chevy e Street Racing Syndicate

Cinco anos depois... por Allan André

■ Como foi revelado na edição 31 da *PSWorld*, o primeiro game oficial baseado no filme *Velozes e Furiosos* está em sua reta final e será lançado em pouco tempo; mais precisamente no próximo dia 29 de agosto no Ocidente. Mesmo com um novo filme prestes a estrear, *The Fast and the Furious: Tokyo Drift*, o game não deve seguir a trama, mas terá como cenário a capital do Japão. Assim como no cinema, a proposta do game é a velocidade e a beleza de máquinas tunadas, ou seja, o público-alvo das duas mídias é o mesmo.

Seguindo a linha de outros games do gênero, como *Need for Speed Most Wanted*, *Tokyo Xtreme Racer* e *Midnight Club 3: DUB Edition*, *Velozes e Furiosos* conta com diversas modalidades de jogo. O Campaign Mode, como é chamado na língua oficial do game, é o das corridas undergrounds disputadas nas ruas de Tóquio. Nesse modo, você encontra alguns tutoriais e aprende diferentes maneiras de derrapar com seu carro. São sete lições no total.

Derrapar é o que vale

A Eutechnyx, responsável pela produção do game, está fazendo barulho em cima de um novo sistema de jogabilidade baseado em derrapagens. Eles afirmam que será simples controlar o carro, além de divertido. Para vencer nesse modo de jogo, você não precisa chegar antes dos oponentes, mas derrapar mais do que eles somando pontos em cada fritada nos pneus.

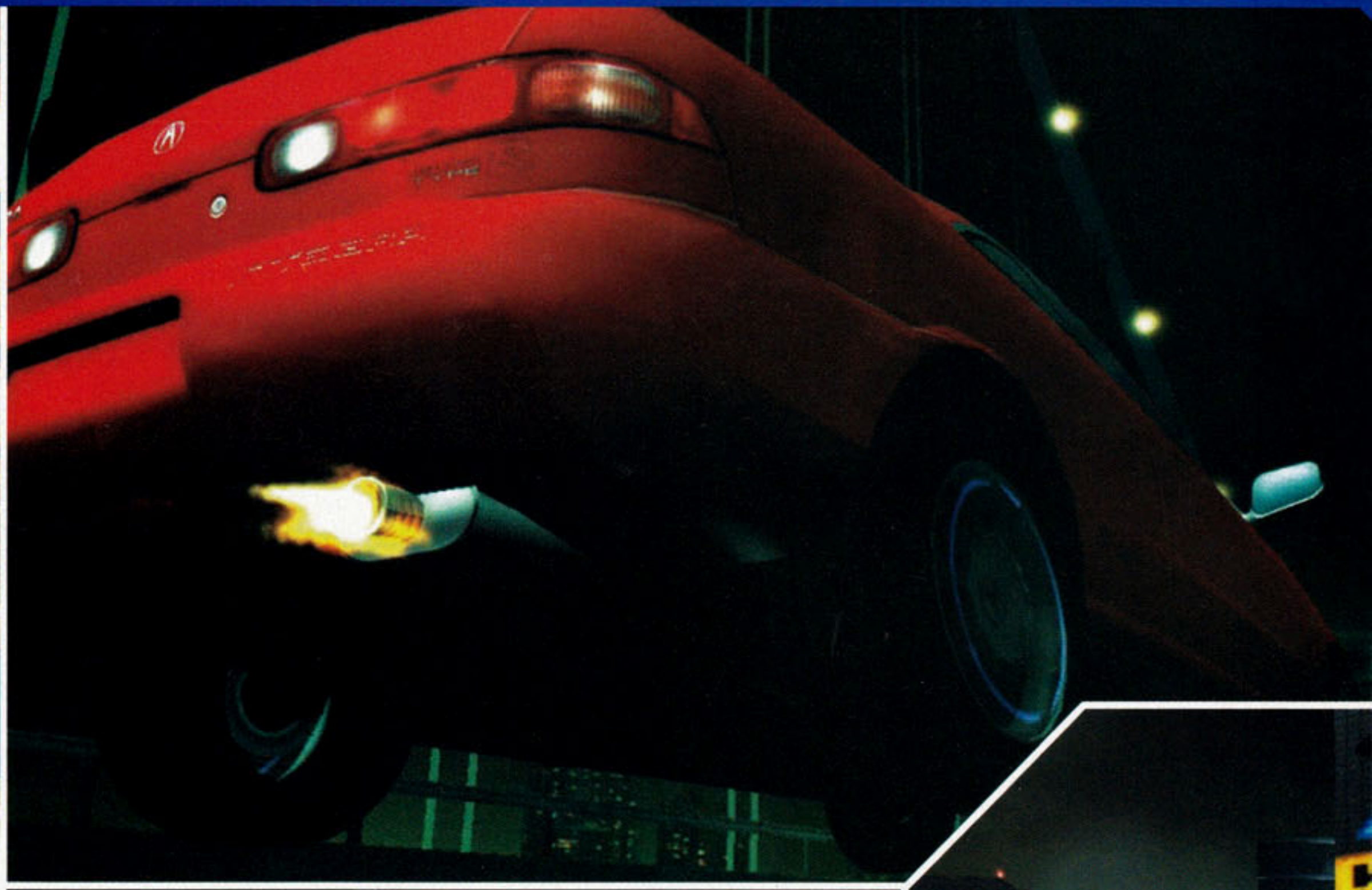
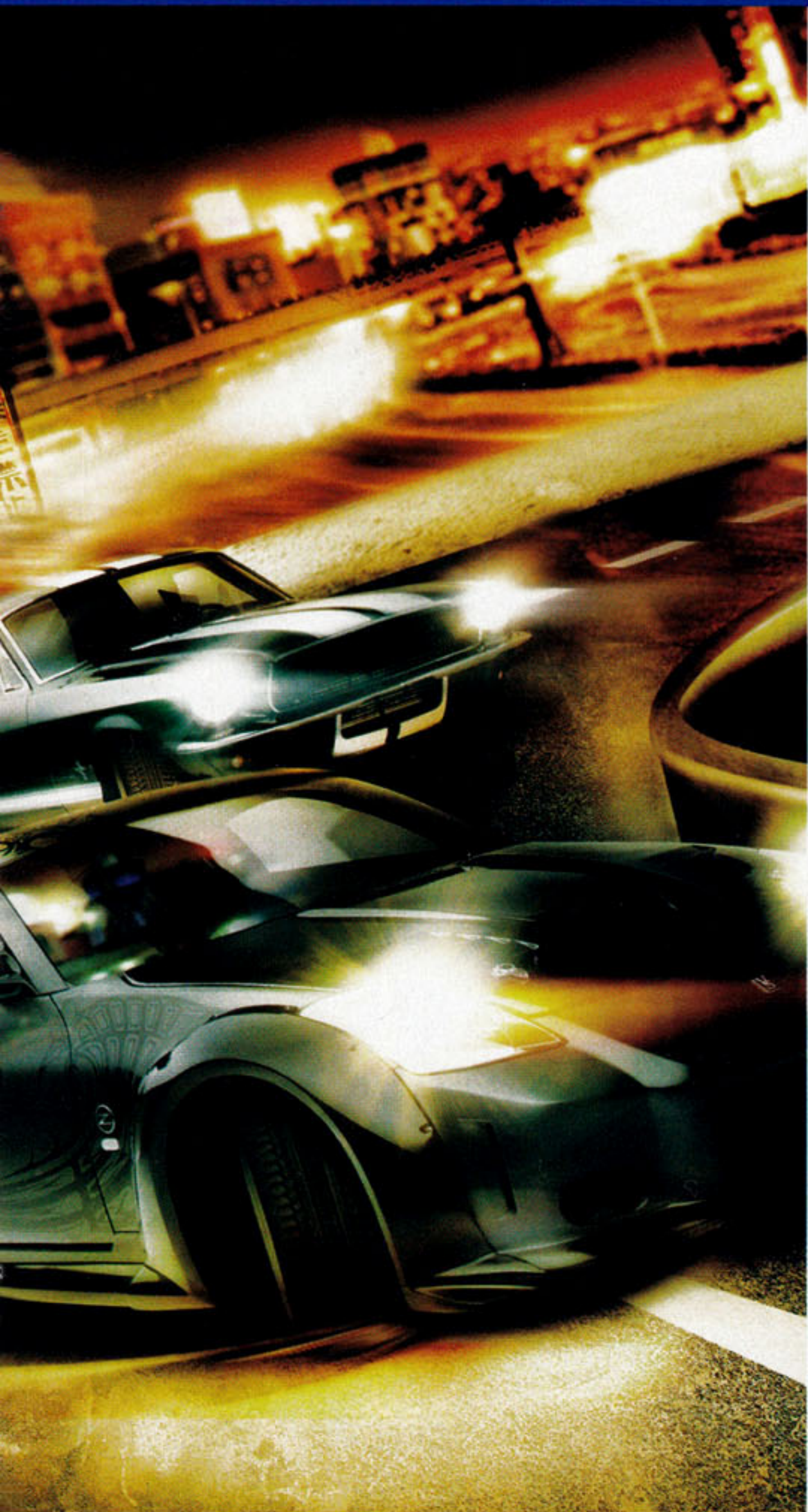
O visual também está entre as prioridades da equipe de desenvolvimento. Cada veículo deve contar com aproximadamente dez mil polígonos, um número

elevado para games de corrida. Os efeitos de luz, principalmente do cenário, devem usar toda a capacidade do PlayStation 2, mas para que a beleza seja um dos pontos fortes o número de carros no tráfego não deve ser muito grande, afinal não ainda não é para PS3. O posicionamento das câmeras também deve ganhar uma atenção especial inspirando-se, em muitos momentos, nas usadas no novo filme.

Carreira de piloto

Há cerca de 100 carangas entre veículos das montadoras conhecidas, Classic Muscles e carros conceituais. Assim como em 90% dos games do gênero, você deve começar com uma quantia singela de dinheiro, suficiente para um carro básico. Entre os mais baratos estão Eclipse GSX, 96' 180SX Type X, 89' Silvia S13 K's e RX7 R1. Seu progresso proporciona uma elevação na carreira de piloto fora-da-lei. Com mais dinheiro, você pode instalar um sistema de nitro e passar horas na oficina escolhendo seu próximo passo antes de voltar às ruas. Seu moral também será medido. Quanto mais tunado o carro for, maior é sua autoridade entre outros pilotos. Há também uma barra de medição de derrapagens, preenchida conforme você faz as manobras. Se ela encher, você perde o controle do veículo.

Durante o game, você também irá se deparar com uma figura indispensável em games de corrida para rapazes: a mulher gostosa. Elas estão espalhadas pelo game e devem servir como prêmio em algumas missões. A combinação é obrigatória no mercado atual de games.



▲ O game segue a tendência NFS Underground, pois os ambientes noturnos devem predominar

Correr e tunar, é só começar

O grande destaque de *The Fast and Furious* está na parte da customização. São 100 modelos de rodas licenciadas e 300 kits reais. Você pode trocar quase todas as peças dos carros, inclusive o bloco do motor. As partes exteriores não poderiam ficar de fora. É possível trocar pára-choques, saias, pintura, spoilers e adesivos. Entre os últimos, há alguns inspirados em outras franquias da Namco, como *Pac-Man*, *Dig Dug*, *Katamari Damacy* e *Soul Calibur*.

É bem provável que o jogador passe muito tempo mexendo com a tunagem dos carros; talvez mais do que nas ruas, competindo.

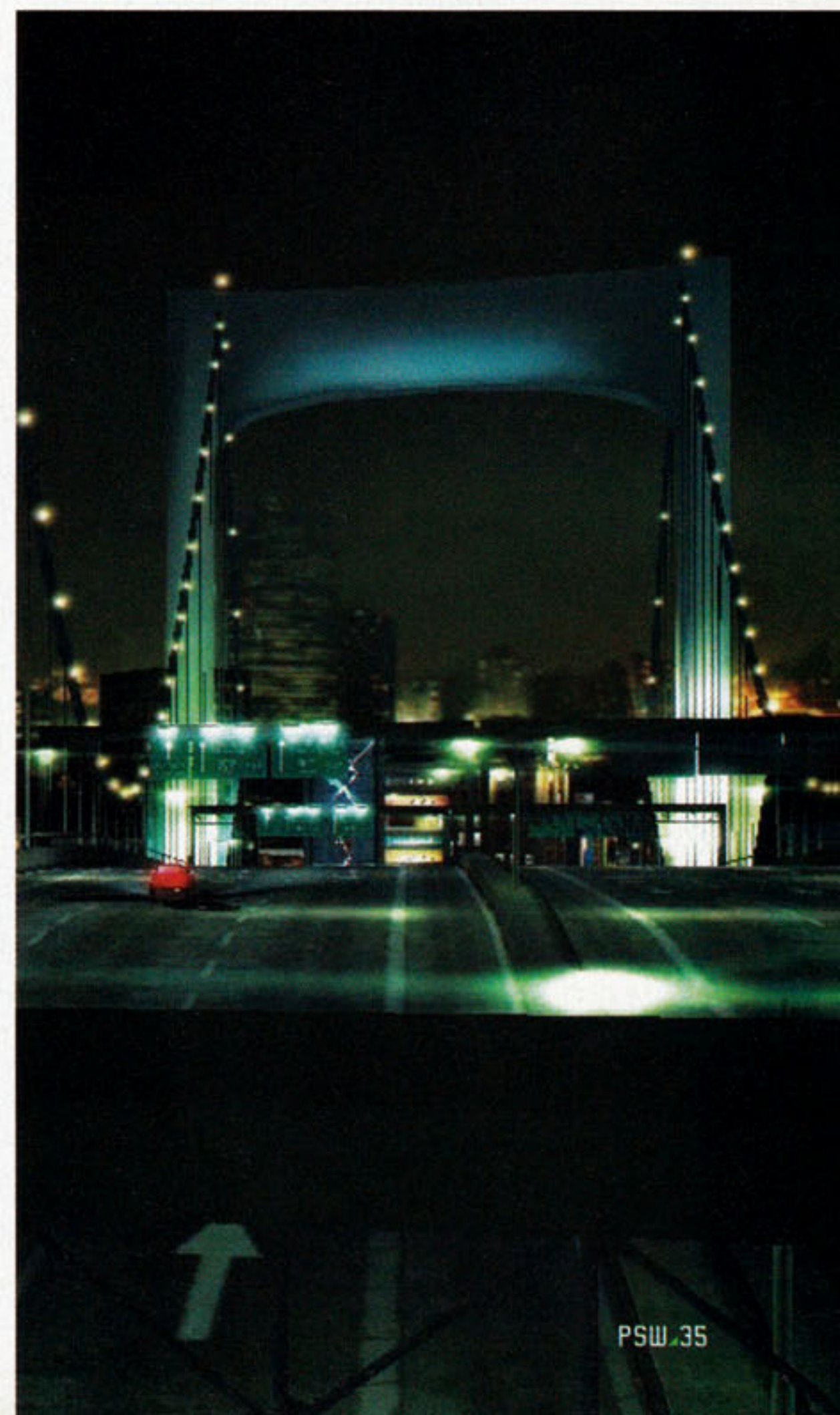
O game não será linear, ou seja, você terá liberdade para circular em qualquer parte do cenário e escolher sua missão. É evidente que isso é relativo, pois mesmo com a liberdade de circulação você pode ter poucas opções. Isso deve acontecer com mais frequência no começo do game. De qualquer forma, você será livre para encontrar desafiantes, oficinas especializadas em tunagem, lojas de veículos, eventos e missões extras. Você poderá se especializar em corridas de derrapagens ou nos pegs tradicionais e entrar para um grupo, uma espécie de gangue.

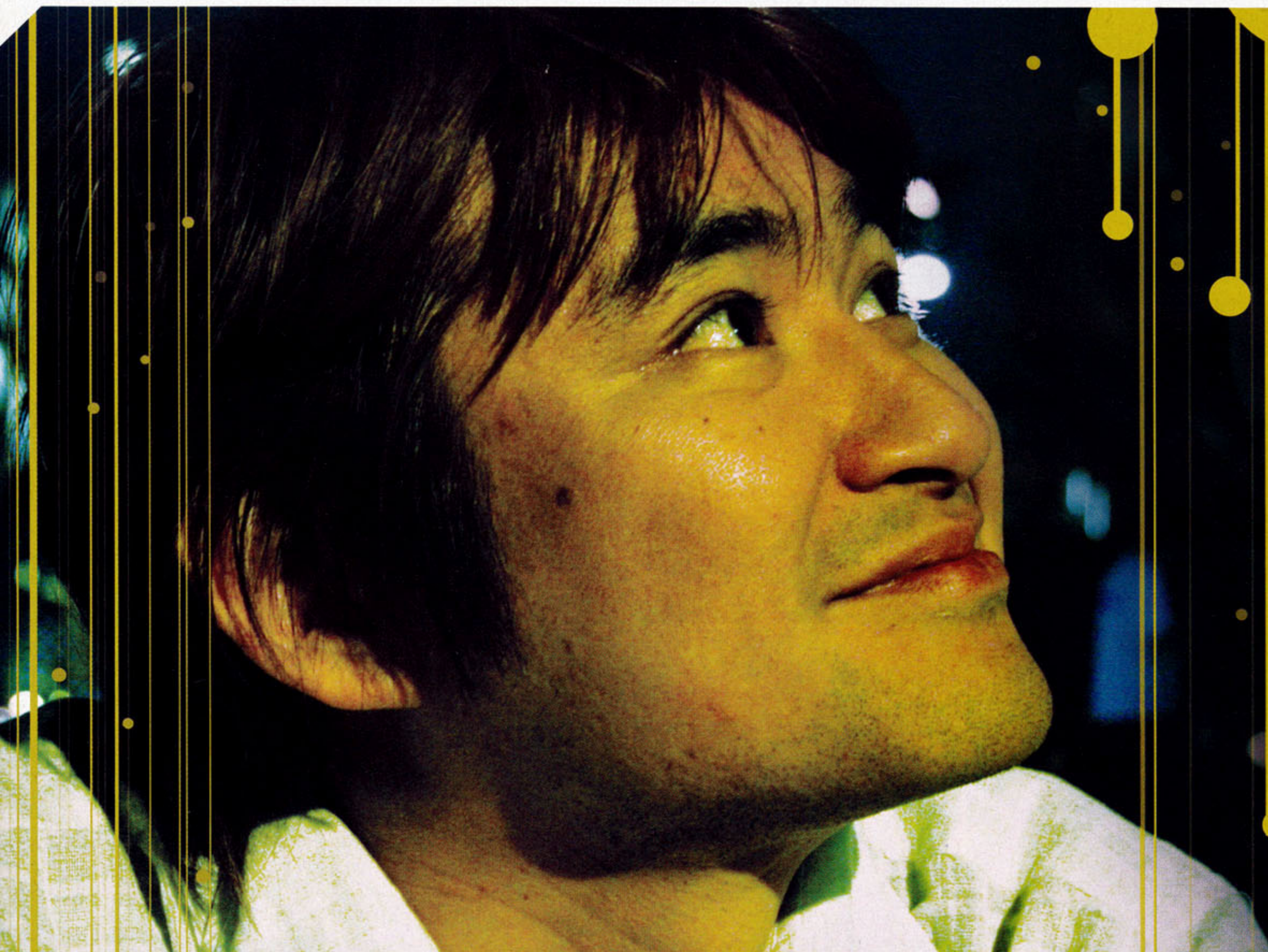
O game cancelado

Pouco tempo depois de o filme *Velozes e Furiosos*, estrelado por Vin Diesel, fazer sucesso nos cinemas, a Universal Interactive anunciou o game baseado nele. A Genki, de Tokyo Xtreme Racer, era o estúdio responsável pela produção. O game chegou a um estágio avançado de desenvolvimento. Tanto é que alguns veículos da imprensa especializada receberam versões betas para analisar. Além disso, a Universal Interactive chegou a anunciar a produção da sequência, *2 Fast 2 Furious* (+ *Velozes e + Furiosos*).

Por motivos não revelados, o jogo foi cancelado. Apenas as versões para celulares foram finalizadas e lançadas.

Três anos se passaram até que a Namco Bandai anunciou, no embalo do terceiro longa-metragem, o primeiro game para PS2 e PSP. É bem provável que sua produção tenha começado logo após o cancelamento do game da Universal Interactive.





O ALQUIMISTA DE SOM E IMAGEM

**Tetsuya Mizuguchi, de Rez e Space Channel 5,
e sua singular visão sobre design de games**

por OPM | Conteúdo Exclusivo



Algumas pessoas simplesmente amam o que fazem. Tetsuya Mizuguchi é uma delas. Desde seus dias na Sega – companhia na qual trabalhou em grandes produções para arcades e começou sua carreira solo com Space Channel 5 e Rez – até a formação de sua própria empresa, Q Entertainment (que lançou o recente sucesso para PSP, Lumines), Mizuguchi apreciou cada segundo de sua carreira. Isso fica evidente pela forma carinhosa com que fala de seu antigo emprego e por sua empolgação com a nova companhia. Sua postura equilibrada o deixou mais próximo de seus fãs e de fãs de games em geral, um tipo de relação cada vez mais rara na indústria. Ouvi-lo falar lembra ao mais pessimista dos jogadores por que ele se interessou por videogames.

PSWorld | Você imaginava que chegaria ao ponto que está em sua carreira?

Tetsuya Mizuguchi | Nunca. Depois que me formei, comecei a estudar sobre arte – arte na mídia e a mídia em si. Hoje, a cultura dos computadores está invadindo a mídia por todas as direções. Naquela época, podia ver para onde tudo estava indo, mas a indústria e os games domésticos estavam apenas começando com os gráficos 3D.

Fui algumas vezes a SIGGRAPH, a feira de computação gráfica, e vi meu futuro. Queria muito fazer algo que combinasse a essência de som e imagem, mas a tecnologia de games da época era pobre. Eu queria me envolver com o game e fazê-lo ter apelo de massa, sem mercado específico, sem fronteiras, sem limitações. Também pensei em ser cineasta ou músico.

PSW | Quando você era estudante, já sabia que tipos de games ou experiências gostaria de criar?

TM | Tinha uma visão, mas não era claro para mim na época. Percebi na primeira geração [dos meus jogos] que era influenciado pelos clipes da MTV. Fiquei tão chocado na primeira vez que os vi – como “Take on Me”, do A-ha, ou “Sledgehammer”, de Peter Gabriel [risos]. As bandas eram, na verdade, a parte que menos influenciava essas criações. Descobri que esses clipes eram muito expressivos e quis fazer uma experiência parecida, só que interativa, fazendo a música, o som, o visual e a história se combinarem. Fiz isso com Rez, mas também acrescentei a vibração. Me juntei à Sega em 1990. Ela fazia ótimos arcades, e essa foi a razão pela qual escolhi a empresa. Não procurei nenhuma outra produtora de games, como a Namco. Só queria a Sega.

PSW | Naquela época, a Sega parecia estar na liderança em termos de gráficos 3D. Eles haviam lançado o primeiro Virtua Fighter. Você achou que a Sega estava à frente dos outros?

TM | Antes de 1990, não havia tecnologia como aquela na indústria de games. Eu costumava ficar olhando para os grandes fliperamas, como aquele que era em 360 graus, e pensava: “Nossa, o que é isso? Quem fez isso?”. Então vi o logo da Sega. Não sabia muito sobre ela antes, apenas que era uma companhia de games.

Conheci esse homem mais velho, chamado Yu Suzuki (“apenas” o criador de Virtua Fighter e Shenmue). Ele é o pai do time da Sega que criou Outrun. É um cara muito legal. Ele ajudou a Sega nos fliperamas e criou a visão dela. Ele me “adotou” e me ensinou sobre a tecnologia de ponta que estava sendo usada em games. Eu sabia um pouco sobre CG. Então, pensei “Ok. Vou me juntar à Sega”. Antes, não havia os nomes dos cargos como há hoje: você era um programador ou um designer. Não havia diretor, produtor, diretor de criação. Então, depois que me juntei a eles, tentei descobrir qual era meu título, quem eu era, esse tipo de coisa. Suzuki me deu dois ou três anos para descobrir isso. Sou muito agradecido a ele e ao tempo que estive na Sega.

PSW | Como você descobriu qual era seu título? Como decidiu se era programador ou designer?

TM | Eu queria fazer entretenimento, não apenas games. Naquele tempo, os games tinham visual muito fraco. Eu tinha uma visão e queria expressá-la, mas como faria isso com um hardware pouco potente? De qualquer maneira, minha primeira função foi criar vídeos para simuladores da Sega. Conheci algumas pessoas, programadores de CG e artistas, e estava em um time, dentro da Sega, que trabalhava com tecnologia de ponta. Mas nada do que estávamos criando era interativo. Mesmo assim, foi uma

experiência intensa para mim. A uma certa altura, me senti pronto para fazer um game. Nesse ponto, foi fácil unir pessoas que tinham as habilidades necessárias.

PSW | Qual a influência que o seu trabalho naquela época tem sobre o que você faz hoje? Quando você joga aqueles games agora, você pensa em como mudou a maneira de fazer jogos?

TM | Fazer games não é tão complicado. Se você tem a visão e a imagem, uma imagem clara, é fácil. Tudo depende da clareza da sua imagem. Você pode juntar as pessoas, a tecnologia, o tempo e o dinheiro, mas precisa dessa imagem. Quando tive a minha primeira imagem, não sabia como poderíamos criá-la... Foi uma experiência e tanto! [risos]. Quando se cria uma coisa, alguém precisa controlar a visão. Se a visão não está clara, você não pode criá-la.

PSW | Você disse que os clipes tiveram um impacto em você. O que mais teve impacto no seu estilo pessoal?

TM | Assistio a filmes em alta definição. Acabei de ver o filme de Resident Evil em HD na casa de um amigo. Já tinha visto duas ou três vezes antes, mas vê-lo novamente em alta definição me deixou empolgado, pareceu novo. É uma revolução com um grande impacto. Sabia que ia ter um visual melhor, mas agora vou comprar muitos filmes que já tenho [em HD] [risos].

Essa é a natureza humana: temos

nossos sentidos e nossas emoções e precisamos de novos entretenimentos para viver. Era o mesmo conteúdo com uma resolução diferente, mas o vi como uma nova direção no entretenimento.

PSW | Muita gente diz que a Sony está usando esse princípio nos games – as mesmas experiências que você teve no PlayStation 2 com melhores gráficos e resolução maior no PS3. Você acha que as pessoas irão se empolgar e comprar um por causa disso? O público quer simplesmente um upgrade visual?

TM | A indústria está mudando, mas ainda está no começo da mudança. Acho que nos primeiros 20 anos, assim como a indústria de cinema, a dos games não mudou de verdade. Conversamos sobre design de games, mas é um design “invisível”. É como os ossos do corpo humano. Todos podem olhar os músculos, os músculos são como o visual e o som. Você pode fazer um game apenas com visual e som, mas não há sentido. Você precisa da estrutura dos ossos para usufruir dos músculos. A estrutura e o formato dos ossos estão mudando. Deveríamos estar pensando nos ossos. Falamos muito sobre isso. Agora, estamos evoluindo e falando em altas resoluções, mas nunca podemos esquecer os ossos. **PSW**



Portfólio

Sega Rally
1995/Arcade

Space Channel 5
1999/Dreamcast

Rez
2001/Dreamcast, PS2

Space Channel 5 Part 2
2002/Dreamcast, PS2

Lumines
2005/PSP

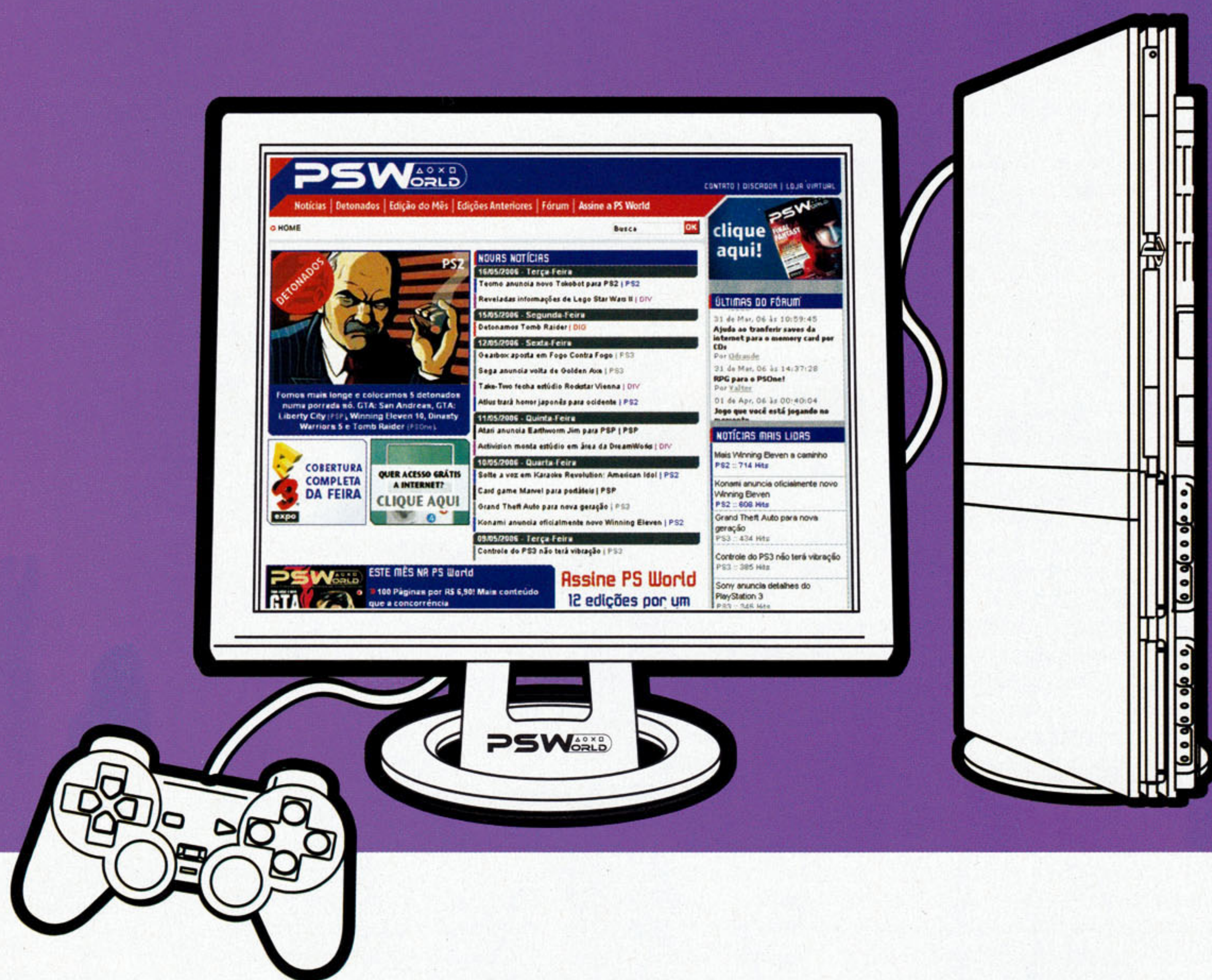
Meteos
2005/Nintendo DS

Ninety-Nine Nights
2006/Xbox 360

Lumines II
2006/PSP

Fórum para jogadores de verdade?

Só no site da PSWorld



> www.revistapsw.com.br <

→ Games detonados • Notícias • Fórum • Acesso à Internet de graça ←

A revista e o site de PlayStation que detonam

REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

GTA: Liberty City Stories

“Grand Theft Auto, ou GTA, é um das franquias de maior sucesso do mundo do videogame. No PlayStation 2, o game é sinônimo de vendas, já que GTA: San Andreas é o título mais vendido do console da Sony.”

Pág. 40



Índice

40 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

42 Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan

43 JAWS: Unleashed
Lemmings
Gradius Collection

44 Street Fighter Alpha Anthology

Naruto: Ultimate Ninja
Kao: The Kangaroo

45 Tomb Raider Legend
The Legend of Heroes II:
Prophecy of the Moonlight Witch
Go! Sudoku

Box de avaliação

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

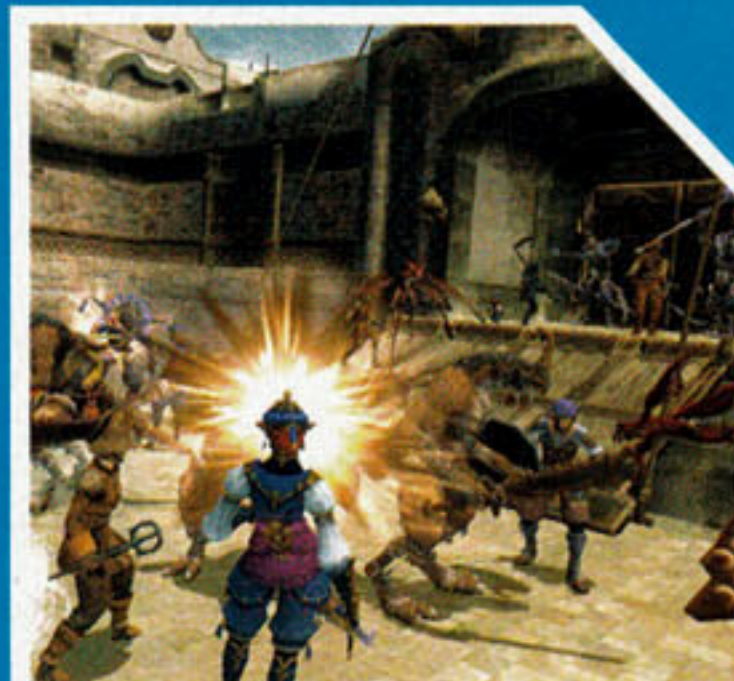
-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



Street Fighter Alpha Anthology

“Street Fighter Alpha Anthology (Zero: Fighters Generation, no Japão) chegou em boa hora. A coletânea, que reúne Street Fighter Alpha: Warriors Dreams, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street Fighter Alpha 3 e Pocket Fighter...”

Pág. 44



FF XI: Treasures of Aht Urhgan

“As novas missões do modo Assault oferecem uma vasta gama de recompensas para jogadores mais interessados em explorar os cenários do que enfrentar outros e são uma excelente maneira de se envolver em aventuras sem precisar se juntar a um grupo...”

Pág. 42

Grand Theft Auto: Liberty City Stories



PS2 não supera portátil por Ricardo Caetano

■ Grand Theft Auto, ou GTA, é um das franquias de maior sucesso do mundo do videogame. Em especial no PlayStation 2, o game é sinônimo de vendas, já que GTA: San Andreas é o título mais vendido do console da Sony. Toda a série é marcada pelo estilo de ação misturado aos grandes cenários (na maioria urbanos), muitas possibilidades de jogo e sua marca principal: a liberdade para fazer vários tipos de ações. Além das missões propostas pelo enredo principal, o jogador pode fazer missões secundárias (sidequests), causar o caos ou simplesmente passear.

Após passar por PC, PSone, PS2 e outros consoles, a Rockstar resolveu levar o mundo de GTA para o PSP. Grand Theft Auto: Liberty City Stories foi considerado uma das maiores produções para o portátil. Muitos consideraram que finalmente o PSP havia sido levado a sério como console, e não como o irmão menor do PlayStation 2.

Os donos do portátil ficaram muito empolgados com o jogo. O game fez tanto sucesso que chamou a atenção dos donos de PS2, que também desejavam jogar o novo capítulo da série. Com o objetivo de satisfazer o público e certamente ganhar dinheiro, a Rockstar produziu uma versão do game para o PlayStation 2. A produtora manteve a versão fiel ao game do PSP, inclusive os pontos fortes e fracos.

GTA: Liberty City Stories tem como cenário a cidade de Liberty City. O local foi inspirado na cidade norte-americana de Nova Iorque. A cidade é a mesma de Grand Theft Auto III, mas o enredo de Liberty City Stories acontece três anos antes. Como é a mesma cidade, quase na mesma época, você com certeza encontrará alguns personagens de GTAIII, além de personagens do outro capítulo da série, Vice City (game ambientado na Miami dos anos 80). Como em GTAIII, o enredo é focado na briga de gangue pelo controle dos negócios entre vários tipos de máfias.

O protagonista (e personagem controlável) é Tony Cipriani. Havia muito tempo, Cipriani era o braço direito de Salvatore Leone, o líder da máfia italiana local. Ele deixou Liberty City para ganhar a vida em outro lugar. Sem sucesso, volta, após alguns anos, à sua cidade natal e encontra uma situação

diferente da que deixou: a máfia progrediu em seus negócios e o novo homem de confiança de Salvatore é Vincenzo Cilli. Tony Cipriani deseja voltar a ter um alto posto na máfia.

O game possui três grandes áreas de exploração (como em GTA III): Portland, região com fábricas e prédios velhos; Staunton Island, área com praças, lagos e shoppings; e Shorisode Vale, região residencial nobre. Com relação ao mapa visto em GTA III, não há muitas mudanças. Os pontos mais alterados foram as junções entre as ilhas. Há, por exemplo, a substituição do túnel que liga Portland a Staunton por um píer com uma empresa de transportes e barcos. Nas ruas, existem mais pedestres e veículos que em GTA III. O mapa é interessante, mas não se compara ao de Vice City, muito menos ao de San Andreas.

As missões seguem a fórmula da versão para PSP: rápidas e curtas, mas que

não possuem baixo grau de dificuldade. As missões do enredo principal são compostas por assassinatos, resgates e assaltos de vários tipos. Por exemplo, uma das mais interessantes é a eliminação de três celebridades: uma em um barco, uma em um carro e outra em um avião.

Caso Cipriani morra em ação, ele é levado ao

hospital e perde um pouco de dinheiro. Já se for preso, além do dinheiro para sair da cadeia, o jogador tem seu arsenal confiscado pela autoridade policial. Em ambos os casos, um táxi estará estacionado e poderá levá-lo à última missão que você não conseguiu completar (caso tenha sido preso ou morto em missão).

Além das missões principais, há vários tipos de sidequest. Há, por exemplo, os 100 pacotes escondidos, itens espalhados pelo cenário que rendem bônus se todos forem coletados. Alguns veículos oferecem ao jogador sidequests que se transformam em vários bônus. Táxis, carros de bombeiros, ambulâncias e viaturas policiais fornecem missões especiais, que aumentam as opções de atividades. O jogo conta com 70 tipos de veículos diferentes. Estão disponíveis carros, motos (que não faziam parte das opções em GTA III), caminhões e barcos.

A PRODUTORA MANTEVE A VERSÃO FIEL AO GAME DO PSP, INCLUSIVE OS PONTOS FORTES E FRACOS

Os problemas de sempre

O game Grand Theft Auto: Liberty City Stories possui problemas próprios, a maioria deles herança da série GTA.

A inteligência artificial não é das melhores. Os motoristas só reagem a sirenes e os comparsas de Cipriani podem ficar confusos em tiroteios ou na hora de dar a volta para entrar em veículos. A exceção fica por conta de perseguidores e policiais, que proporcionam rachas e perseguições emocionantes e desafiantes.

Os gráficos, um dos pontos que deixam a desejar na série, seguem em Liberty City Stories. O visual é idêntico ao do PSP, mas é inferior ao dos outros jogos GTA. A taxa de quadros não é das melhores e há pop-ins (aparições repentinas de objetos). É claro que se deve dar o crédito à produtora, pois fica difícil elevar a qualidade gráfica com tantas coisas mostradas na tela ao mesmo tempo.

Apesar de ser melhor que a versão do PSP, já que há dois controles analógicos (um para se movimentar e outro para a câmera), o sistema de mira ainda atrapalha. A mira livre não é muito precisa e travada não é funcional em tiroteios.

Dois elementos fizeram bastante falta na versão para o PS2. Um deles é a opção multiplayer cooperativo, como o de San Andreas. Outro, e mais importante, são os extras. O game poderia ter elementos a mais que a versão do PSP, como Resident Evil 4 (lançado primeiro para GameCube e só depois com novos elementos para PS2).

Nem tudo está perdido

A boa trilha musical (marca registrada da série) inclui reggae, dance, hip-hop, rock, pop e boy bands. Divididas em 10 estações, além das músicas, você ouve talk-shows e notícias (muitas vezes sobre as atitudes de Tony Cipriani). Outro ponto positivo são as dublagens dos personagens, muito bem produzidas, mesmo para aqueles sem o mesmo carisma de outros títulos da série GTA.

Vale sempre lembrar que Liberty City Stories é um capítulo da série GTA. Mesmo com os problemas de sempre, o game diverte com missões clássicas e algumas novidades: um novo enredo, a interação com histórias de outros jogos, as emissoras de rádio e a liberdade de sempre para se divertir. Está longe de ser o melhor da série GTA, pois não usa toda a superioridade do PS2 frente ao PSP, mas pertence à série de fato.

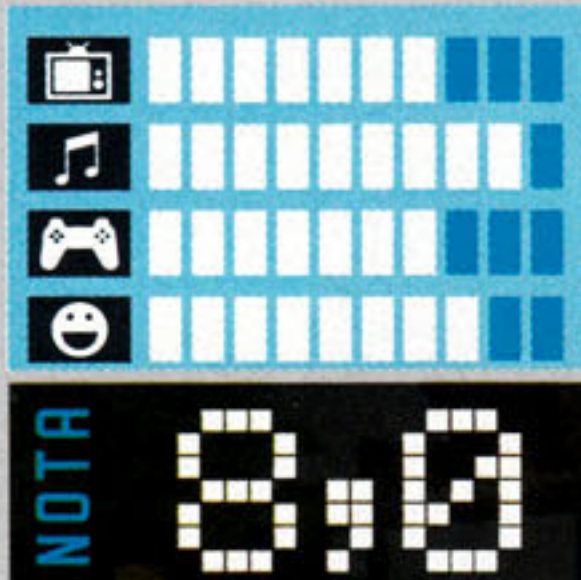
Rockstar Games
Rockstar Leeds/Rockstar North
PS2, PSP
Ação
1
www.libertycitystories.com

PRÓS

- Volta ao cenário de GTAIII, com mudanças no mapa
- Oportunidade para os donos de PS2, já que o game era uma versão exclusiva para PSP

CONTRAS

- Gráficos ruins
- Sem elementos extras em relação ao game de PSP



NO MESMO ESTILO
Driver: Parallel Lines, True Crime: New York City, The Simpsons: Hit & Run



Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan



Expandindo horizontes por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Depois da melancolia oferecida pela exageradamente difícil e pouco recompensadora expansão Chains of Promathia, a Square Enix retorna com um novo capítulo na saga de Final Fantasy XI. Mesmo contendo inúmeros desafios, Treasures of Aht Urhgan dá fácil acesso a coisas que eram difíceis demais em Chains, o que é um sinal de que os desenvolvedores prestaram atenção no feedback dos jogadores.

Novidades, como a criação e corrida de chocobos e os três novos jobs (blue mage, corçar e puppetmaster), adicionam dinâmicas diferentes, que rejuvenescem o excepcionalmente profundo MMO. Novas maneiras de criar itens resultam em armaduras e equipamentos inéditos, e a geração mais frequente dos monstros permite que o jogador suba de nível mais rapidamente.

As novas missões do modo Assault oferecem uma vasta gama de recompensas para jogadores mais interessados em explorar os cenários do que enfrentar outros e são uma excelente maneira de se envolver em aventuras sem precisar se juntar a um grupo ou formar alianças.

TREASURES OF AHT URHGAN DÁ FÁCIL ACESSO A COISAS QUE ERAM DIFÍCEIS DEMAIS EM CHAINS

Menos bem-sucedido é o modo Besieged, que sujeita as regiões de Al Zahbi a invasões no estilo de *O Senhor dos Anéis*, colocando os jogadores contra forças que, de vez em quando, infestam as cidades. Ver o envelhecido PS2 tentar renderizar mais de 400 pessoas quando um alarme Besieged dispara indica que o modo é demais para o sistema processar. Os monstros quase não aparecem e os jogadores não conseguem fazer nada antes de que tudo tenha acabado, o que anula uma das maiores novidades de Treasures. Com sorte, os produtores farão ajustes nesse modo com patches.

Isso é apenas uma parte de todas as adições feitas a FFXI. O visual melhorou e traz cenários com cores mais quentes e mais definição, e os novos monstros adicionam variedade aos combates. Além disso, a Square Enix geralmente inclui mais conteúdo e faz ajustes por meio dos patches.

Dado o nível geral de qualidade e variedade em Treasures of Aht Urhgan, o primeiro massive multiplayer online da Square tem, no final das contas, muito a oferecer.

JAWS Unleashed

O lado negro da natureza por Henrique de Breia e Szolnoky

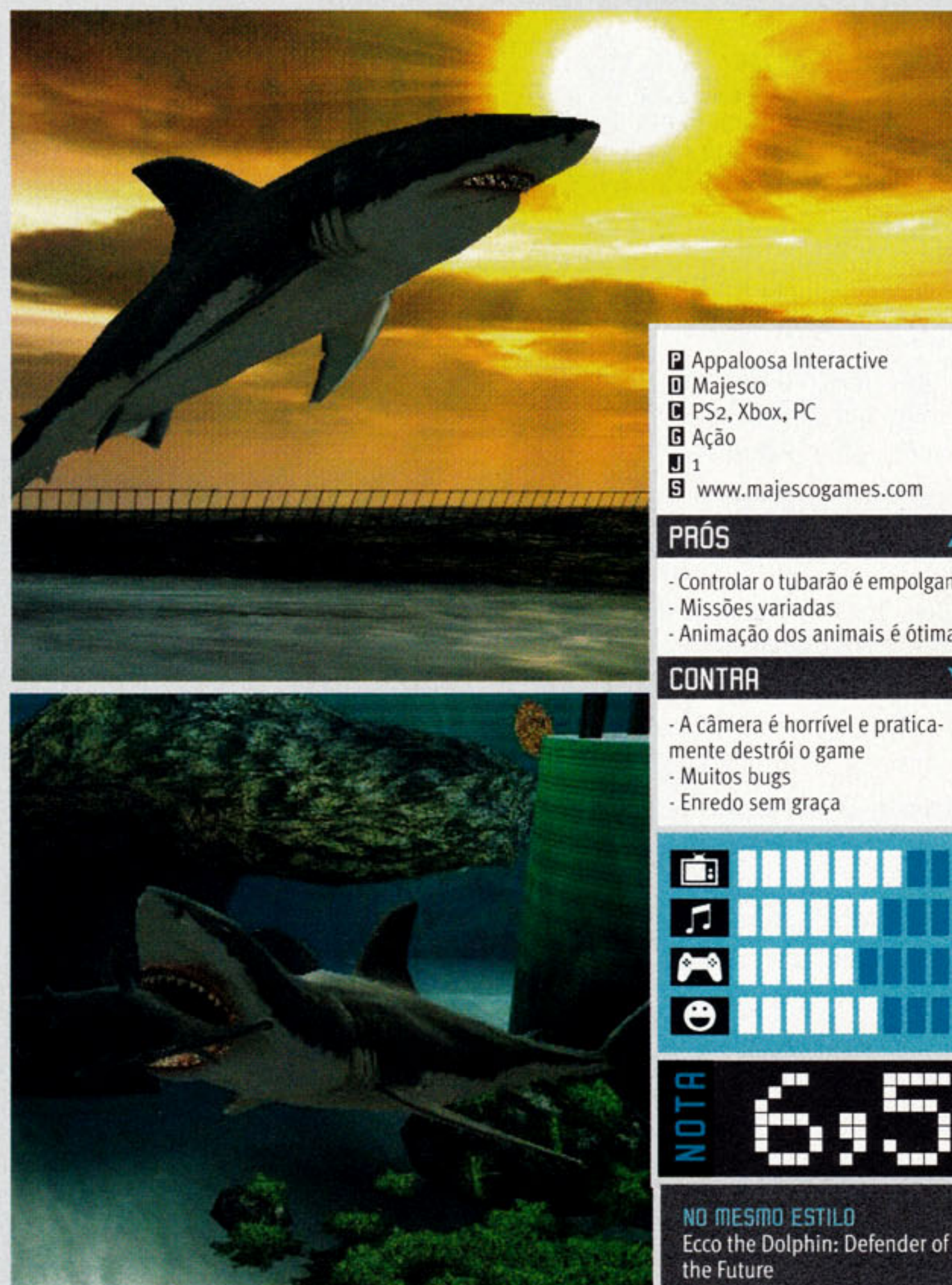
■ Após a estréia de *Tubarão*, em 1975, as praias ficaram desertas. O primeiro blockbuster de verão da história do cinema arrebanhou mais de 65 milhões de pessoas e até hoje faz parte do imaginário da população mundial. Quem nunca foi ao mar e lembrou da emblemática trilha sonora do filme?

Na tentativa de explorar esse sucesso, a Appaloosa Interactive resolveu banhar seu maior sucesso, *Ecco the Dolphin*, com a perversidade do tubarão gigante que ataca a ilha Amity no filme de Steven Spielberg. Esqueça as meiguices e boas intenções de Ecco. Com Bruce, o grande tubarão branco de *JAWS Unleashed*, as coisas ficam sangrentas.

Este é o maior atrativo do game: a satisfatória sensação de ser o topo da cadeia alimentar. Com uma variada gama de movimentos, é possível desmembrar turistas, membros da guarda costeira, golfinhos, tartarugas, outros tubarões e até uma baleia orca. Além disso, muitas partes dos cenários são destrutíveis. Os objetivos das missões são variados o suficiente para essas ações não ficarem muito repetitivas, e a possibilidade de expandir as habilidades do tubarão (velocidade, força etc.) colabora para uma jogabilidade interessante. A diversão está em ser o mais cruel possível puxando nadadores desavisados para baixo, chacoalhando a cabeça para cortar golfinhos ao meio e destruindo as paredes de um aquário para ver as pessoas sendo engolidas pela água (ou por você).

Os gráficos até que são interessantes, e a vida marinha é atraente. Os modelos fora d'água, especialmente os humanos, são bastante toscos, e as texturas têm resolução muito baixa, mas a animação dos animais é muito bem-feita, especialmente a de Bruce. Porém, a câmera não colabora. Ela não é apenas incômoda; chega a impedi-lo de jogar. Com movimentos bizarros e posições pouco práticas, a câmera tira a maior parte da diversão do game. A sensação inicial de poder é diluída por completo por causa disso e por diversos bugs irritantes que estão espalhados pelo título.

O game tem pontos muito fortes e muito fracos. Controlar o tubarão é empolgante e o clima trash diverte, mas a câmera é ruim demais e tira grande parte do apelo do título. Mesmo assim, vale.



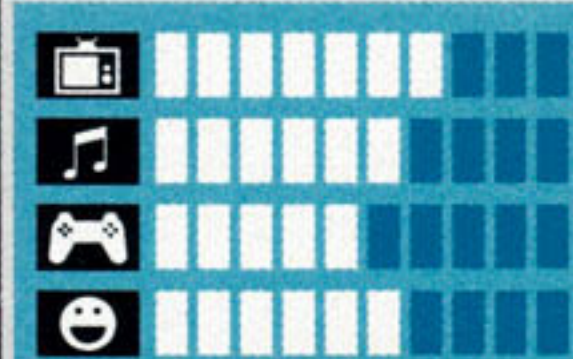
P Appaloosa Interactive
D Majesco
C PS2, Xbox, PC
G Ação
J 1
S www.majescogames.com

PRÓS

- Controlar o tubarão é empolgante
- Missões variadas
- Animação dos animais é ótima

CONTRA

- A câmera é horrível e praticamente destrói o game
- Muitos bugs
- Enredo sem graça



NOTA **6,5**

NO MESMO ESTILO
Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Lemmings

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ Se você testemunhou o boom dos games de PC, *Lemmings* para PSP é uma boa forma de nostalgia. Você provavelmente já jogou muitas dessas fases em algum game em Flash da Internet, mas é impossível negar que o jogo tem certo charme. As 120 fases do game original estão presentes (nas quais você pode construir o caminho para os lemmings apenas observando o layout), além de algumas inéditas (que são muito mais difíceis e se apoiam demais em tentativa e erro). A única adição genuína é o editor de fases. Com ele, você pode ser tão detalhista quanto os criadores do game e, para completar, pode compartilhar suas criações em uma elegante interface online. É o suficiente para justificar o preço do game? Cabe a você decidir.

P Team 17
D Sony
C PSP
G Puzzle
J 1
S www.scea.com

NOTA **6,5**

Gradius Collection

por Ricardo Caetano



P Konami
D Konami
C PSP
G Nave/Coletânea
J 1
S www.konami.com

NOTA **7,5**

■ As coletâneas de jogos clássicos são cada vez mais comuns nas listas de lançamentos para os mais diversos consoles. Reúnem títulos clássicos, que fizeram muito sucesso entre os jogadores e que marcaram época. Esse é o caso de *Gradius Collection*, coletânea para o portátil PSP. A série *Gradius*, iniciada nos arcades em 1985, é formada por jogos de tiro com naves. O jogador deve percorrer cenários espaciais e destruir as naves inimigas e seus chefes.

Gradius Collection traz cinco jogos da série buscando a fidelidade dos jogos originais. Mas o grande atrativo da coletânea são seus extras e novas opções. É possível fazer ajustes visuais, como acionar a opção widescreen e deixar a tela com formato 16:9. Além disso, é possível alterar a dificuldade dos jogos.

A opção de salvar seu progresso no meio das fases também é útil. Vale lembrar que não era possível fazer isso nos jogos originais. *Gradius Collection* conta ainda com uma galeria multimídia, na qual é possível escutar os efeitos sonoros e as músicas, além de assistir aos vídeos dos games.

Um dos problemas é a falta de um sistema cooperativo, em que dois jogadores pudessem participar ao mesmo tempo das fases. Tirando esse detalhe, a coletânea cumpre o papel de trazer de volta a emoção dos jogos com selo *Gradius*.

Street Fighter Alpha Anthology

Lado A por Allan André

■ Street Fighter Alpha Anthology (Zero: Fighters Generation, no Japão) chegou em boa hora. A coletânea, que reúne Street Fighter Alpha: Warriors Dreams, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street Fighter Alpha 3 e Pocket Fighter, traz ao PS2 os títulos que ainda não tinham sido lançados para o console. Há algum tempo a franquia Street Fighter vem se apagando. Mesmo sendo um dos maiores nomes entre os games de luta da história (senão o maior), a Capcom não vem priorizando o game há um bom tempo. Os últimos lançamentos que envolveram Ryu, Ken e companhia ficaram longe de corresponder ao nível da série. Capcom Fighting Evolution é a prova cabal. Mas não é a primeira vez que isso acontece. Depois do estrondo de Street Fighter II, seus produtores enrolaram os jogadores com alguns títulos parecidos, mas longe de serem ruins, como é o caso do excelente Champion Edition e, depois, de Super Street Fighter II, que deu fôlego à série. Mesmo assim, o game apenas se repetia, sem inovações de muita expressão, como a introdução poucos personagens e alguns golpes, inclusive especiais.

Em 1995 acontece uma revolução. No mesmo ano em que o vergonhoso Street Fighter: The Movie (game medonho baseado em um filme medonho) é lançado, chega ao mercado japonês Street Fighter Zero: Warriors Dreams (Alpha no ocidente), um game totalmente remodelado, mas com a mesma essência do começo da série. O sucesso foi imediato e suas duas seqüências foram dignas de aplausos. O novo estilo de jogo foi tão importante para a Capcom, que influenciou seqüências e mais seqüências em parceria com a Marvel, como X-Men vs. Street Fighter e Marvel vs. Capcom.

Nenhuma dessas versões foi lançada para PS2. São fiéis aos arcades e tem um boa vantagem em relação aos mesmos títulos de PSone, pois não há loadings. Mesmo sem novidades, o game cumpre bem seu papel.



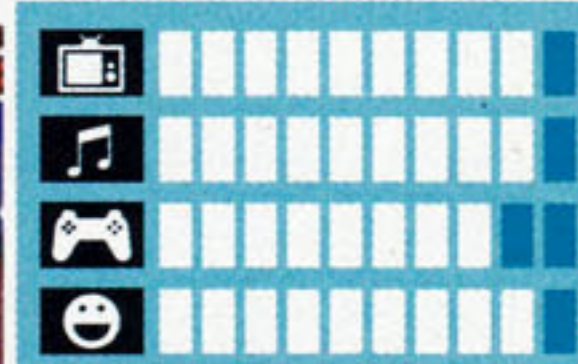
P Capcom
D Capcom
C PS2
G Luta/Coletânea
J 2
S ww2.capcom.com/streetfighter

PRÓS

- Os quatro games são de qualidade
- Sem loadings durante o game
- Fiel aos originais

CONTRAS

- Podia ter sido incluído Super Puzzle Fighters



NOTA 9,0

NO MESMO ESTILO
Street Fighter Anniversary
Collection, Guilty Gear XX Slash, SVC
Chaos, X-men vs. Street Fighter

Naruto: Ultimate Ninja

por Ricardo Caetano



P CyberConnect2
D Namco Bandai Games
C PS2
G Luta
J 2
S www.cyberconnect2.jp

NOTA 7,5

■ O anime *Naruto* faz sucesso em várias partes do mundo. A animação japonesa conta a história de um vilarejo que possui vários ninjas (mestres e aprendizes). Entre aqueles que estão aprendendo as difíceis artes de luta está Naruto, que dizem ser a reencarnação de um poderoso espírito. Como não poderia deixar de ser, o anime ganhou vários títulos para os videogames. Em especaprimeiro episódio no mercado norte-americano da série Ultimate com o título de *Naruto: Ultimate Ninja*.

O game possui a mesma estrutura da versão japonesa. A princípio são 12 lutadores que podem ser selecionados. Mais lutadores são disponibilizados com o progresso do jogador. As batalhas são travadas em cenários totalmente inspirados nos capítulos do anime. As arenas possuem vários "níveis", ou seja, possuem locais de disputa dentro do cenário. O jogador pode lutar no chão e pular para atacar o inimigo sobre telhados ou copas de árvores. Cada personagem possui várias técnicas, além dos golpes especiais, que são ilustrados por seqüências animadas.

Kao the Kangaroo Round 2

por Milena Castro



■ Entre o lançamento de grandes jogos de famosas franquias, sempre há a busca por jogos que façam o tempo passar de uma maneira divertida. *Kao the Kangaroo Round 2* traz diversos tipos de jogabilidade, porém desagrada em alguns aspectos.

O preço do game, US\$ 19,99, é um grande atrativo para os mais pãoduros ou para quem está realmente poupando para grandes jogos e consoles da nova geração.

Isso não justifica que o game tenha fatores que irritam e que sejam muito primários para uma segunda edição, como as batidas nos cenários e nos elementos do jogo. Não é nada realista e ainda manda a física do game para o espaço. Mas, apesar de os controles e a jogabilidade serem iguais a tudo que todos já conhecem, é interessante ver como é um game em que esses aspectos funcionam como deveriam.

A conclusão é só uma: poupe seu dinheiro e rejogue alguns games melhores em vez deste.

P Tate Interactive
D Atari/JoWood Productions
C PS2, GC, Xbox
G Ação
J 1
S www.kaothekangaroo.com

NOTA 5,0

Tomb Raider Legend

Eles ainda são grandes no PSP por OPM | Conteúdo Exclusivo



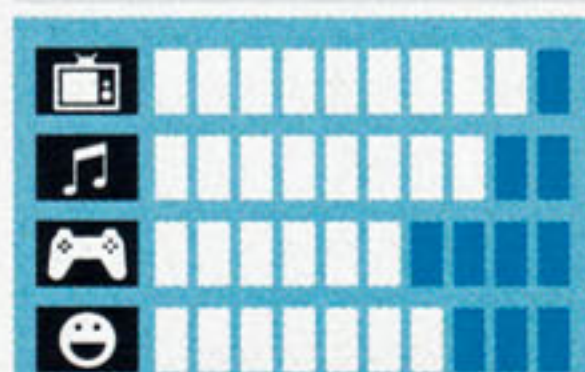
P Crystal Dynamics
D Eidos Interactive
C PSP
G Aventura
J 2
S www.eidos.com

PRÓS

- Belos gráficos
- Tomb Trials

CONTRAS

- Taxa de frames instável
- Alguns problemas com os controles



NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Syphon Filter: Dark Mirror, Prince of Persia: Revelations, Spider-Man 2

■ Na edição 30 da *PSWorld*, Tomb Raider: Legend recebeu a admirável nota 9,0. Se você perdeu aquela edição, há oito coisas que você precisa saber: 1) O novo Tomb Raider não é uma porcaria! 2) Os gráficos são atraentes! 3) Os controles são bons, em sua maioria! 4) Os quebra-cabeças são interessantes! 5) O enredo é sobre o rei Arthur! 6) As seqüências com a moto são longas e um pouco irritantes! 7) O combate pode ser um pouco entediante por causa de inteligência artificial fraca e batalhas contra chefes fáceis demais! 8) Finais repentinos e abertos são chatos!

Como TR: Legend no PSP é praticamente o mesmo do PS2, essas características também se aplicam. Uma novidade para o PSP é os Tomb Trials. São pequenos desafios no estilo “vá do local A ao local B” ou “recolha todos os tesouros”. Essa é a parte do game que mais lembra um título de PSP por serem desafios curtos e intensos. É possível competir contra outro jogador via Blu-ray.

Enquanto os Tomb Trials são um bom exemplo de arqueologia arris-

cada no PSP, o game em si mostra uma adaptação descuidada para o portátil. Os desenvolvedores de games e imprensa em geral gostam de dizer que o PSP tem os gráficos e a jogabilidade quase tão bons quanto consoles domésticos, e “quase” ainda é a palavra-chave. No caso de TRL, isso significa que o visual é bom, mas os controles nem tanto.

Além da taxa de frames ser muito instável, há sempre o problema de adaptar o controle de dois analógicos do PS2 para o único analógico do PSP. Apertando o quadrado e o analógico, você controla a câmera, e o novo mapeamento para lançar granadas também não é ruim. O problema é que o analógico do PSP tem menos circunferência de movimento, então é mais difícil alinhar Lara para saltos que requerem maior precisão. No caso das seqüências com moto, o controle acaba resultando em diversos acidentes do tipo “moto encontra míssil”.

Basicamente, Tomb Raider: Legend é um bom game que perdeu seu caminho ao ser adaptado para o PSP. Mesmo assim, é bom ter Lara Croft no seu bolso.

The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ Prophecy of the Moonlight Witch é uma prequel para o primeiro The Legend of Heroes e traz uma história clichê em um mundo que inclui cidades, lojas, calabouços e um sistema de combates por turno. É um RPG bastante tradicional, no qual você descobre que uma profecia antiga pode determinar o futuro de todos e precisa partir em uma saga para salvar o dia. Uma das poucas novidades é um animal de estimação que acompanha o personagem principal e pode ajudar nas batalhas. O sistema de lutas foi modificado da versão japonesa e passou de real time para combates em turnos.

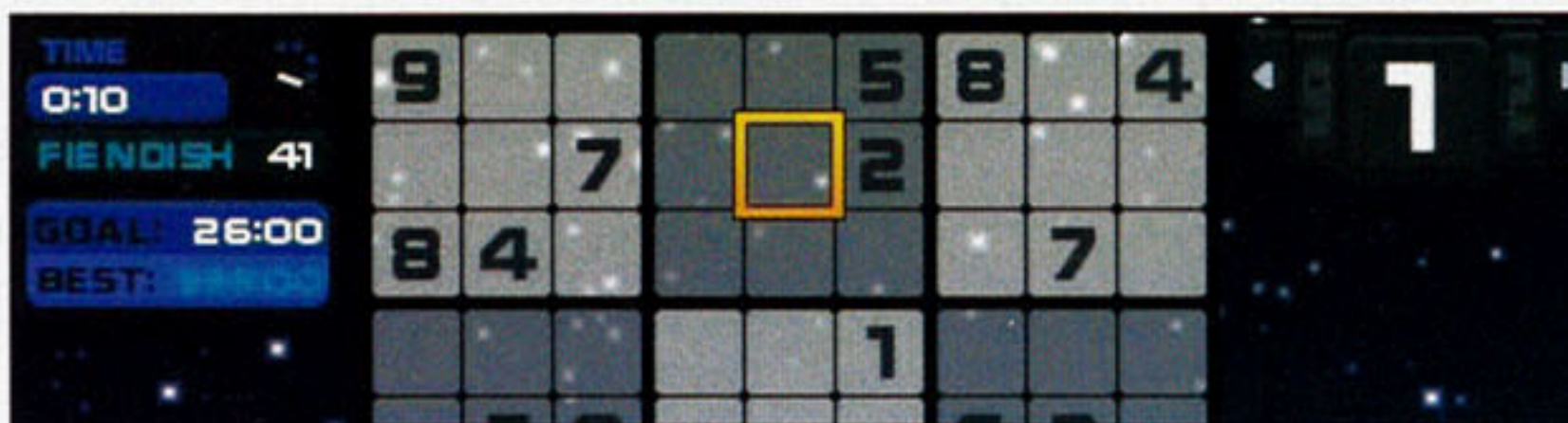
Não há muitas opções de RPG no PSP e o título é um game sólido, que deve agradar aos fãs de aventuras japonesas. Mas não espere nada muito original ou criativo.

P Falcom
D Namco Bandai
C PSP
G RPG
J 1
S www.namco.com

NOTA 6,0

Go! Sudoku

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ Para quem não conhece, *sudoku* é uma espécie de palavras-cruzadas com números. A versão de PSP traz um número imenso de jogos em todos os níveis de dificuldade, e a possibilidade de baixar mais games pela rede fazem o jogo ser praticamente infinito. Porém, há um grande problema que irá enfurecer qualquer fã de *sudoku*: ele avisa se o número que você colocou no quadrado está correto ou não, o que faz tudo ser ridiculamente fácil. Além disso, avisa se a bateria está baixa de um jeito invasivo e irritante, interrompendo seu raciocínio a cada cinco minutos. Desconsiderando esses problemas (talvez a continuação os resolva), é um game ótimo, mas do jeito que está a versão de papel e caneta ainda é melhor.

P Sumo Digital
D Ubisoft
C PSP
G Puzzle
J 2
S www.ubi.com

NOTA 4,5

OS FIGURÕES

NA IMINÊNCIA DO PLAYSTATION 3, O FUTURO DOS VIDEOGAMES ESTÁ NAS MÃOS DE POUCOS INDIVÍDUOS. CONHEÇA OS 20 FIGURÕES DO MOMENTO

■ PHIL HARRISON



■ Quem é?

É o presidente mundial dos estúdios Sony e o general na linha de frente de tudo que diz respeito a PlayStation.

■ Tamanho é documento

Se Kutaragi é o encarregado de todo o hardware, Harrison é o líder de todo o software (como o jogo Warhawk, em produção pela própria Sony). Sua posição na Sony pode ser equiparada à sua impressionante altura. Ele é um homem gigante, o que o faz a pessoa ideal para fiscalizar não apenas os produtos internos da Sony Computer Entertainment America mas também projetos ao redor do mundo, nos vários estúdios da empresa. Além disso, Harrison é também o porta-voz não oficial do PlayStation 3 difundindo o hardware, explicando o que diabos é o processador Cell e falando para os desenvolvedores que é mais fácil desenvolver para o PS3 do que era para o PS2. Ele também tem a função de supervisionar o desenvolvimento do sistema online do PS3. Se ele não gostar de alguma coisa que vir, é pouco provável que você veja essa coisa quando comprar seu PlayStation 3.

■ O desafio

Falar sobre o quão bom é o PS3 em termos de hardware e software é uma coisa, mas vender a idéia depois que o preço final do aparelho foi divulgado é outra. Antes, Harrison não tinha problemas para expor as impressionantes capacidades do console, mas elas valem os US\$ 600 que serão cobrados? Cabe a ele convencer os consumidores não apenas de que o videogame vale esse preço mas também de que será tudo o que você precisa de um console. Com certeza não será uma tarefa fácil, mas Phil parece pronto para aceitar esse desafio de vender um console ultra-s sofisticado para as massas.

■ JOHAN KRISTIANSSON



■ Quem é?

Está liderando os avanços gráficos da nova geração como CEO dos estúdios Starbreeze.

■ Escuridão na Suécia

O time de desenvolvimento responsável por The Chronicles of Riddick está trabalhando duro em um título de lançamento do PS3 baseado nos quadrinhos The Darkness.

■ Pole Position

O estúdio independente Starbreeze tem uma vantagem em relação aos outros produtores que preparam títulos para o lançamento do console: o engine de The Darkness foi feito para The Chronicles of Riddick. Como a equipe não precisa construir todas as ferramentas do zero, como muitos estúdios estão fazendo, eles poderão investir mais tempo em ajustes nos gráficos. Riddick colocou a Starbreeze no mapa, e The Darkness pode se tornar o game que vai transformar a empresa em um dos maiores estúdios da nova geração.



■ MASA CHATANI



■ Quem é?

É o chefe do departamento técnico da Sony, o que significa que ele inventa as partes interessantes dos consoles da empresa.

■ Um segundo pai

Se Ken Kutaragi é o pai do PlayStation, Chatani é o tio legal... Ou algo parecido. Enquanto Kutaragi pensa em muitos aspectos técnicos de todas as unidades de PlayStation (desde o PSX até o PSP), Chatani é o responsável por implementá-las. É de se imaginar que ele dedicou seu máximo empenho em transformar a configuração do PS3 em realidade.

■ Preço salgado

O PlayStation 3 tem tecnologia de ponta graças, em parte, à filosofia de design da Sony, o que obviamente tem um preço. Mas, ao julgar pelos refinamentos feitos no sistema desde seu anúncio, Chatani e sua equipe voltaram para as pranchas de desenho para fazê-lo financeiramente mais atraente.



■ LARRY PROBST



■ Quem é?

É o mestre do universo, também conhecido como presidente e CEO da Electronic Arts.

■ O rei do pedaço

Mesmo com a baixa temporada de vendas do final de 2005, a EA mantém sua posição de líder entre as distribuidoras de games que não produzem consoles ancorada por franquias fortes, como Medal of Honor e Need for Speed.

■ Próxima geração

A EA com certeza terá títulos disponíveis no lançamento do PS3, e a reputação da qualidade técnica dos games da empresa (os lutadores de Fight Night Round 3 suam!) é uma boa garantia de que esses títulos venderão bem. Mas as pessoas parecem estar ficando cansadas de todas as continuações – as vendas da companhia têm declinado nos últimos anos. O que a distribuidora fará para retificar esta situação? EA tem algumas novas marcas para os consoles da próxima geração, além de um acordo para produção de games com Steven Spielberg. Se esses esforços derem resultado, é provável que a empresa acabe com o declínio e mantenha-se no topo da cadeia alimentar.



■ JOHN SMEDLEY



■ Quem é?

O presidente da Sony Online Entertainment irá transformar a jogatina online do PS3 em realidade (e fazê-la ficar boa).

■ Conecte-se!

A Sony Online Entertainment está construindo a infra-estrutura para a rede do PS3 e irá oferecer servidores para as empresas que não quiserem criar seus próprios sistemas.

■ A saga pela vitória

A empresa não é novata no ramo: SOE é responsável por diversos MMO do PC, inclusive o pai de todos, EverQuest. Matar o atraso em relação ao Xbox 360 irá dar trabalho (o império da Microsoft domina o ambiente de redes), mas, utilizando os recursos e a experiência da Sony Online, a Sony executa uma jogada inteligente.

■ KEN KUTARAGI



■ Quem é?

Mundialmente conhecido como "pai do PlayStation", foi a força principal por trás do lançamento do PS1 e da criação da divisão de games da Sony.

■ O que ele tem feito ultimamente?

Kutaragi ainda é a mente responsável pela marca PlayStation, responsável pelo lançamento do PS2, PSP e...

■ PlayStation 3?

Sim. Como um pai orgulhoso, Kutaragi tem se exibido e elogiado o PS3 a qualquer um disposto a ouvi-lo, usando superlativos impressionantes conforme afirma que a plataforma irá dar início à era 4D do entretenimento. Com a introdução do sensor de movimentos ao controle do PS3, essa afirmação não parece mais tão absurda. Se ele conseguisse recolocar a vibração do controle, todos ficariam felizes.

■ HIDEO KOJIMA



■ Quem é?

É o diretor dos estúdios Kojima Productions.

■ Ele está fazendo mais um MGS?

Sim. Mesmo que goste de dizer que não faria mais MGS, ele ouve seus fãs e acaba fazendo o que eles pedem. Porém, do jeito que Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots está sendo mostrado, parece que esse pode mesmo ser o último episódio da série.

■ O que esperar?

Conhecendo o trabalho de Kojima, é seguro afirmar que MGS4 terá referências a vários filmes antigos e novos. Além disso, ele está sempre disposto a tentar coisas novas, como o trailer do game mostra. Para começar, Kojima não teve medo de brincar com o jogador em MGS, mudar de personagem principal em MGS2, adicionar elementos como camuflagem e comida a MGS3, e até fazer um game para GBA que usa a luz do sol como fator de jogabilidade em Boktai. Depois, é só ver o quão fantástico é o trailer de MGS4 e compará-lo às outras vezes que ele mostrou um MGS. MGS2 tinha um trailer impressionante, com Metal Gear Ray cortando coisas ao meio. Era difícil acreditar naquela apresentação, na época, mas MGS2 foi lançado e tinha o visual tão bom quanto o do trailer. MGS3? Possivelmente, o game mais bonito do PS2. É fato que o time de Kojima sabe programar para o hardware que a Sony produz, e é de se esperar que MGS4 traga novos e mais ousados conceitos de jogabilidade.

■ SETH LUISI



■ Quem é?

É o produtor da série SOCOM, que viabilizou a jogatina online no PS2

■ O sucesso de SOCOM continua?

Pode apostar que sim. No momento, Luisi e a desenvolvedora de SOCOM, Zipper, estão finalizando mapas para SOCOM 3. Além disso, estão produzindo o quarto episódio da série, a ser lançado até o final do ano, e Combined Assault irá introduzir o conceito de quatro jogadores em modo cooperativo à série.

■ Mais continuações?

Luisi revelou que sua equipe está trabalhando em um game de PS3 que será uma mudança drástica das versões de SOCOM de hoje. Considerando que essa foi a franquia que deu início ao universo online do PS2, é de se esperar que Luisi esteja planejando uma reviravolta no quesito online.



■ DR. RICHARD MARKS ■



■ Quem é?

O criador do EyeToy, que revolucionou os controles dos videogames.

■ Jogue suas mãos para o céu!

Mesmo que “o filhote” de Dr. Marks tenha sido subestimado, o EyeToy é uma provocante amostra das possibilidades de interfaces diferentes em games. Para completar, na conferência da Sony da E3 deste ano, a demonstração do novo game de Marks, The Eye of Judgement, utilizava uma câmera mais sofisticada do que o EyeToy. Ninguém a chamou de EyeToy 2, mas deve ser apenas uma questão de tempo.

■ O futuro é agora

Mesmo que o controle inusitado do Nintendo Wii tenha muito a agradecer ao EyeToy, são as possibilidades com o PS3 e com o PSP as que mais empolgam. O anúncio de uma futura câmera para o portátil da Sony faz com que chat via wi-fi e novas possibilidades de jogo fiquem mais próximas, e a combinação do conceito do EyeToy com o poder do PS3 faz o reconhecimento mais detalhado de movimentos algo possível.



■ TED PRICE ■



■ Quem é?

O criador de Ratchet e presidente e CEO da Insomniac Games quer um novo começo com o PS3

■ Tradição

Produtora das franquias Ratchet & Clank e Spyro the Dragon, a Insomniac tem uma longa e frutífera tradição em fazer games de plataforma muito divertidos.

■ Mudando de assunto

Por causa disso, pode ser um pouco chocante ver que o primeiro game da empresa para o PS3, Resistance, é um sombrio game de tiro em primeira pessoa que se passa durante uma invasão alienígena nos anos 40. Basicamente, a Segunda Guerra Mundial nunca aconteceu e a humanidade precisa enfrentar a raça alienígena Chimera. É certamente mais sinistro do que Ratchet & Clank e talvez represente uma mudança na filosofia de design da companhia.



■ JASON HALL ■



■ Quem é?

É o vice-presidente sênior da Warner Bros. Interactive Entertainment.

■ Foi ele quem multou a EA?

Mais ou menos. Foi ele quem disse que, se um game baseado em uma propriedade da Warner não atingir um certo nível de qualidade, os desenvolvedores não receberão tanto lucro dos royalties. Basicamente, ele – como todo jogador normal – percebeu que os games licenciados geralmente são muito ruins. A diferença é que ele está em posição de fazer algo a respeito.

■ Controle de qualidade

Além de ser o supervisor de games licenciados, como Superman Returns e o próximo título de Harry Potter, Hall é o responsável pelas criações da própria WBIE, que incluem Dirty Harry (para PS3), Justice League Heroes (para PS2 e PSP) e 300: March to Glory (para PSP). Deverá ser interessante ver como a empresa lida com a criação de seus próprios games e suas respectivas licenças.



■ TETSUYA NOMURA ■



■ Quem é?

É o diretor de games, como Kingdom Hearts 1 e 2, além da compilação de Final Fantasy XIII.

■ Como ele chegou onde está?

Ser o designer de personagens de um dos RPGs que o mundo do PlayStation relembra com mais carinho, FFXVII, é de grande ajuda. Também colabora o fato de ele ser o diretor de games com um toque do universo de Walt Disney, que sumiram das prateleiras.

■ Ok, Sora teve sua chance. E agora?

Nomura ainda é a mente por trás da compilação de Final Fantasy VII, então games como Dirge of Cerberus e Crisis Core estão sob sua tutela. Quanto aos games da próxima geração, ele está trabalhando em Final Fantasy XIII. Como Final Fantasy tem o poder de influenciar pequenas nações de jogadores, todos estarão de olho na transição da série para o PlayStation 3.



■ DAVID JAFFE



■ Quem é?

Jaffe é o diretor de criação dos estúdios de Santa Monica da Sony e um ávido blogger

■ Brincando de Deus

Coordenar o trabalho de um estúdio que produz mamutes no nível de God of War é uma tarefa árdua, mas, até agora, ele se mostrou à altura

■ Bom de lábia

Seja desafiando os jornalistas de games em seu blog ou expressando suas dúvidas sobre do que os games são capazes, Jaffe é conhecido como um cara que não tem medo de falar o que pensa, algo raro em uma indústria que nunca fala abertamente de suas áreas que poderiam ser melhoradas. Depois do sucesso unânime de God of War, as pessoas estão de olho no que Jaffe irá produzir em seguida. Sua força como game designer está nos ajustes que deixam a jogabilidade mais fluida e divertida, e ele tem falado bastante sobre sua vontade de criar games que tenham maior ressonância emocional com os jogadores através de interatividade mais profunda. Será interessante ver como isso se refletirá nas futuras produções dos estúdios de Santa Monica. Enquanto o foco principal de David é seu título para PSP, HL, ele é o líder dos estúdios, então está envolvido com tudo o que estiver em produção por lá. Além disso, mesmo com o incomum silêncio de Jaffe sobre o assunto, é muito provável que ele esteja envolvido na produção de um game para a nova geração.

■ TIM SWEENEY



■ Quem é?

Sweeney é o fundador, presidente, diretor técnico e engenheiro da Epic Games.

■ Por que este nerd está na lista?

Por que “este nerd” é o principal arquiteto por trás do Unreal Engine, que calhou de ser o engine base de muitos dos games de PS3. Uma pequena lista: Assassin's Creed, Brothers in Arms: Hell's Highway, Indiana Jones, Stranglehold, Turok e, é claro, Unreal Tournament 2007.

■ O que o Unreal Engine faz?

Ele oferece diversos efeitos gráficos, como iluminação por pixel, auto-sombreamento dos personagens em tempo real (o braço de um herói faz sombra nele mesmo), modelos de shader e normal mapping. O engine também conta com suporte para o novo chip PhysX, que ajuda os desenvolvedores a criar games com excelentes gráficos e modelos que se comportam com física realista.



■ YANNIS MALLAT



■ Quem é?

É o recém-nomeado CEO do famoso estúdio de Montreal da Ubisoft, os responsáveis pelas aclamadas séries Prince of Persia e Ghost Recon, entre outras.

■ Currículo admirável

Mallat está liderando os 300 artistas, designers, programadores e produtores dos estúdios e é a aposta da Ubisoft para a nova geração. Já dá para ter uma idéia do que será o resultado: basta uma olhada ao que eles mostraram de Assassin's Creed.

■ O que há de tão especial nesse game?

Com um clima de Prince of Persia com Thief e com um mundo imenso e cheio de vida durante as Cruzadas, é um dos primeiros exemplos de jogabilidade digna da nova geração. Assassin's Creed é uma declaração aos outros desenvolvedores de que o nível foi elevado.



■ KAZUNORI YAMAUCHI



■ Quem é?

É a brilhante mente por trás da Polyphony Digital, através da qual ele criou e produziu todos os games da lendária série Gran Turismo (também conhecida como fábrica de dinheiro da Sony).

■ Em que direção ele segue?

A força da Sony está em sua grande variedade de franquias fortes, e entre elas está Gran Turismo. A Polyphony Digital está ocupada trabalhando em Gran Turismo 5 para o PS3 e, mesmo que a Sony não esteja dando nenhum detalhe, é provável que o game seja o título de corrida definitivo.

■ Mas não era GT4?

GT5 tem a chance de ser. Para completar, o recente lançamento da empresa, Tourist Trophy, é um sinal de que motos terão uma participação considerável no novo game, e Gran Turismo 4 Online dá pistas sobre o modo online.



■ SHIGERU MIYAMOTO ■



■ Quem é?

O criador de Mario Bros., Zelda e Donkey Kong é um dos mais respeitados game designers da indústria e o principal responsável pelo sucesso da Nintendo.

■ Mas a revista não é sobre PlayStation?

Sim, mas o controle do Wii, o novo console da Nintendo, teve um grande impacto no desenvolvimento do PlayStation 3. O controle do PS3 trará sensores de movimento parecidos com os do joystick do Wii, mas com menor abrangência e sensibilidade. Muitos desenvolvedores estão procurando maneiras de explorar essa tecnologia de maneira original – e o PS3 também se beneficiará dos avanços feitos para o Wii, neste quesito.

■ O melhor de dois mundos

Seria bom se o controle do Wii continuasse a influenciar o do PS3. No momento, o do PS3 não conta com vibração, algo que o Wii usa de maneira excelente. A Sony nunca foi uma empresa que fica quieta perante os avanços da tecnologia, então é provavelmente uma questão de tempo até que ela seja incluída.



■ DAVID LAU-KEE ■



■ Quem é?

É o CEO – o muito rico CEO – da Criterion Software.

■ Oferecendo as ferramentas

A Criterion é mais conhecida pela série Burnout, mas seu engine RenderWare será mais importante do que nunca na nova geração de consoles. Com os custos de produção nas alturas e muito tempo sendo perdido em pesquisa e desenvolvimento, engines pré-existentes como o RenderWare deixarão a vida dos estúdios muito mais fácil até que eles possam criar suas próprias ferramentas. Para completar, a Electronic Arts está utilizando o engine para muitos de seus próximos games.

■ Poder não é nada sem controle

É claro que possuir as ferramentas para fazer um game não significa automaticamente que o game será bom. Mesmo que a Criterion e alguns estúdios da EA saibam explorar o que o RenderWare tem a oferecer, a maioria dos outros desenvolvedores tiveram problemas para usá-lo, e o resultado não foi satisfatório.



■ JULIAN EGGBRECHT ■



■ Quem é?

É o fundador e presidente da Factor 5, uma das maiores produtoras do GameCube que saltaram para o PlayStation 3.

■ Até a última gota

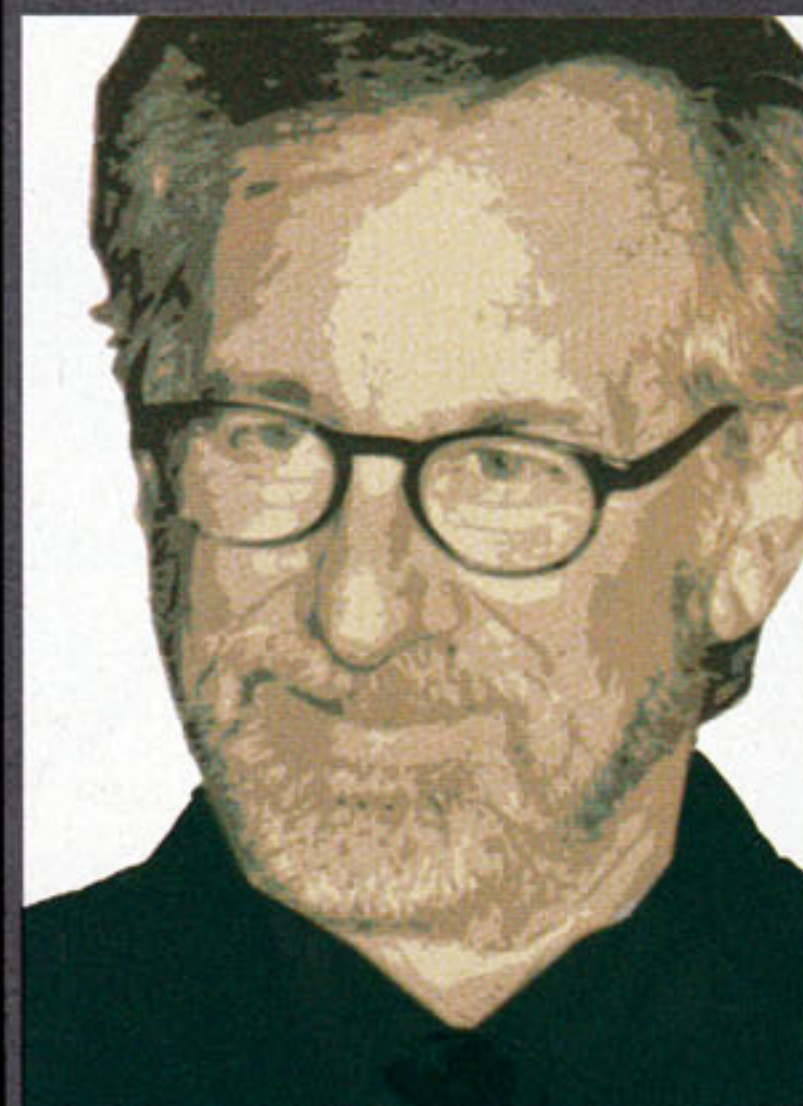
Não há dúvidas que a Factor 5 é um dos líderes técnicos da indústria. Eggebrecht e sua equipe conseguiram feitos impressionantes com o hardware do GameCube, alguns deles não equiparados por nenhuma outra plataforma. O fato de eles estarem trabalhando com o PS3 é ótimo para a Sony, porque se há um desenvolvedor que pode criar uma demonstração impressionante do poder do console, é a Factor 5. E, pelo visual de seu primeiro game para o console, Lair, é exatamente isso que eles estão fazendo.

■ Mais do que Rogue Squadron

Uma coisa que a Factor 5 precisa provar é a capacidade de fazer algo diferente da fórmula de Rogue Squadron e, mesmo que Lair mostre algumas semelhanças de jogabilidade, é de se esperar que a equipe acrescente novidades.



■ STEVEN SPIELBERG ■



■ Quem é?

É o cineasta mais bem-sucedido de todos os tempos.

■ De novo, com mais detalhes

O engenhoso diretor de quase todos os filmes mais populares da história (Tubarão, E.T., O Extra-Terrestre, Indiana Jones e Jurassic Park, para nomear alguns) é responsável por quase 4 bilhões de bilheteria apenas nos Estados Unidos. Seus quatro Oscar, inclusive seu prêmio Irving Thalberg Memorial (pelo conjunto de sua obra), são prova de que ele é muito mais do que uma fábrica de blockbusters.

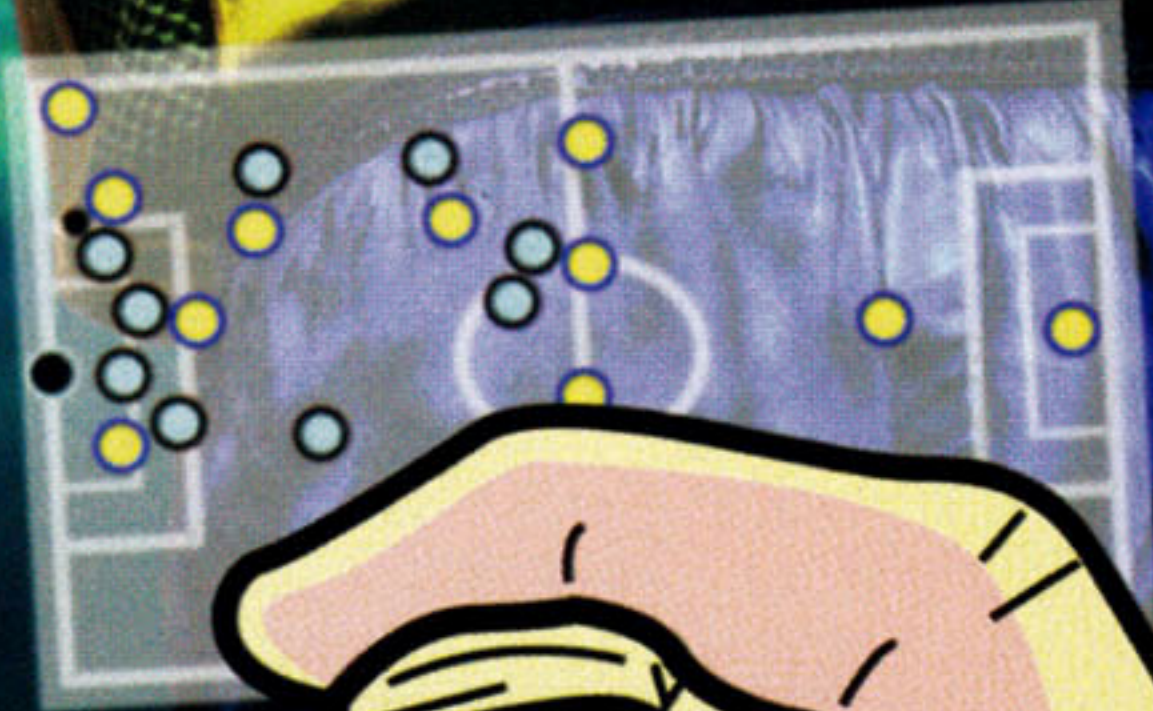
Mesmo assim, tudo isso não parece ser o suficiente para Spielberg. Em busca de novas emoções, ele está liderando a recente migração de figurões do cinema (em especial Peter Jackson e James Cameron) para os terrenos mais férteis dos... videogames.

■ Ok. Mas ele sabe fazer games?

Pode apostar. Spielberg está envolvido com jogos desde o início dos anos 90, quando convenceu seu bom amigo (e dono de empresa de jogos) George Lucas a fazer um adventure chamado The Dig, através dos estúdios da LucasArts. Em seguida, a Dreamworks SKG (o estúdio que ele co-fundou com David Geffen e Jeffrey Katzenberg) começou a desenvolver Medal of Honor, o famoso shooter na Segunda Guerra Mundial que gerou uma bem-sucedida série e até um subgênero. Em outubro de 2005, a EA anunciou um acordo extraordinário, que resultará em três games baseados em conceitos de Spielberg, produzidos pelos estúdios de Los Angeles – e o diretor retém os direitos para fazer filmes e séries de TV com o mesmo material.



3 - 0
1st 43:07



Nescau apresenta

cine + play

O 1º campeonato de videogames no cinema!

Emoção ampliada ao extremo em uma tela gigante com imagem e som digital. Um incrível torneio para você mostrar que é fera em Winning Eleven. Monte sua equipe com até 4 jogadores e prepare-se para uma explosão de adrenalina.

Data e local:

05 e 06 / 12 e 13 de agosto de 2006

no Cine Morumbi Shopping, São Paulo, SP.

Inscrições gratuitas:

www.cineplay.com.br

A partir de **10/07/06**. Acesse o site e conheça as regras e premiação do campeonato.

Patrocínio:



Apoio:

KONAMI

Realização:

PSW AO XD WORLD

RAIN
BRASIL

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 trapagens para você detonar em seus jogos favoritos de PSone e PS2.

DICAS PARA

PlayStation

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Invencibilidade e munição infinita

Na tela de título, segure L2 + R2 e aperte Select, ←, ↓, →, ↑. As palavras "Cheats On" aparecerão no canto direito da tela. Comece o jogo para ativar os códigos.

ASSAULT: RETRIBUTION

Códigos variados

Na tela "Press Start", rapidamente, aperte ▲, ■, ●, ←, ■, ▲, ■, ●, ←, ■. Uma nova opção aparecerá no menu de opções para liberar a seleção de fases, todas as armas e munição infinita.

ASTERIX

Cheat mode

Na tela de seleção do idioma, segure ▲ e aperte ↑, →, ↓, ←, ←, ←, ↓, →, ↑. Comece um jogo novo para acessar o menu de cheat.

ASTEROIDS

Cheat mode

Quando aparecer "Press Start", segure Select e aperte ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ●. Durante o jogo, aperte Start + Select para ir ao menu de cheat.

Nave Excalibur

Quando aparecer "Press Start", segure Select e aperte ▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

AUBIRD FORCE

Jogue como o Capitão Henshin

Entre com o nome "Sugokueraihito".

AZITO 2

Receber \$9,999,999

Durante o jogo, segure s e aperte R2, R2, L1, L1, ▲, L2, no controle 2.

BOMBER FANTASY RACE

Mais saved game

Selecione a opção "New System Data", segure L1 + R1 + L2 + R2 + Select + Start e pressione ● para aumentar o número de saved game positions para 50.

Alternar efeito sonoro

Pause o game e pressione L1, L1, R1, R1, ↓, ↑, ●.

Mirror tracks

Termine em primeiro lugar em todas as pistas. Então, na tela de seleção de pistas, pressione →.

Sequências finais

Complete todas as pistas Mirror e, então, pressione Select na tela título.

O dobro do dinheiro

Salve o game duas vezes em diferentes slots. Entre no banco e use a função de transferência de dinheiro. Então, mova o dinheiro de um slot para outro para dobrar a quantia.

Animais bônus

Compre cinco cangurus e cinco dinossauros. Então, o canguru e o dinossauro brancos estarão disponíveis.

BOMBERMAN WARS

Fases extras

Termine o jogo para que as fases Honey e Cotetsu estejam disponíveis.

BREATH OF FIRE III

Mude os nomes

No Faerie Village, entre no cassino. Converse com a mulher à esquerda. Ela poderá mudar os nomes de seus companheiros, mas não o seu.

BREATH OF FIRE IV

Dinheiro extra

Chegando a qualquer vilarejo, use o integrante Ryu para conseguir dinheiro, aproxime-se de qualquer morador e pressione ▲ várias vezes. Ele lhe dará um dinheiro secreto.

CARNAGE HEART SECOND ZEUS

Batalha na Lua

Detone o level 22 com o número de alvos destruídos seis vezes maior que o de dano levado.

CAT THE RIPPER

Nível bônus para Chris

Pegue o "PeRoPePo Candy" do quarto 109, no hotel.

CENTIPEDE

Modo Cheat

Pause o jogo e aperte rapidamente L1, L1, L2, L1 e Start para acessar opções especiais, como invencibilidade.

CHAMPIONSHIP BASS

Todas as fases

Entre com "EVpUyY18VoE" no password.

Password das fases

2ª Fase: WK7GuHcbZ07a

3ª Fase: JZsVh Star romb82

4ª Fase: cMB4UBWVTuB t

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Extras

Vá para o Modo Championship e entre com os códigos para habilitar os seguintes truques:

Modo Cabeção: GROSSE TETE

Modo Espelho: OPPOSITE LOCK

Todas as Pistas: DIRT TRACKS

Todos os Torneios: ALL EVENTS

Vídeo Extra: LIVE ACTION

CHAMPIONSHIP SURFER

Praia do Ártico Beach e Iceman

No menu principal, aperte L2, R1, R2, L1, L2.

Jogue como Iceman

Detone o jogo na dificuldade Pro.

CHAOS BREAK

Explore outros níveis

Acesse o PC usando a chave e entre com a senha "SWARM". Agora você pode pegar o elevador e explorar os níveis 1 e 3.

CHEESY

Seleção de fase

Na tela de password, aperte ✕, ✕, ■, ●.

Password das fases

1ª Fase: WESTONMARE

2ª Fase: FOUNDATION

3ª Fase: PANTALOONS

4ª Fase: POLYNESIA7

5ª Fase: LANDSCAPES

CHESSMASTER MILLENIUM

Movimento forçado

Durante o jogo, aperte ● para forçar o CPU a fazer um movimento.

Dica do computador

Durante sua vez, aperte ●.

CHORO Q MARINE Q BOAT

Selecione o mesmo barco

Na tela de seleção de pista, selecione "Free Run" e aperte ↑, ↑, ↓, ↑, ✕.

Extra mode

Complete todas as missões, termine em primeiro nas diversas pistas e colete todas as pedras.

CODENAME: TENKA

Seleção de fases

Pause o jogo, segure L2, aperte ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ● e solte L2.

Todas as armas

Pause o jogo, segure L1, aperte ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■ e solte L1.

MAX SURFING 2000

Pranchas adicionais

Vença o torneio usando qualquer personagem. Imediatamente uma nova prancha será liberada na tela de seleção. Vença o torneio novamente usando essa prancha para que outra seja liberada. Repita esses passos mais três vezes para liberar as pranchas adicionais. Lembre-se de salvar tudo em seu Memory Card. No total, são 5 superpranchas secretas.

Personagem Extras

Enquanto o game estiver carregando (tela de Loading), segure rapidamente os botões R1 + R2 + → + ■. Um surfista diferente aparece para você jogar.

MAXIMUM FORCE

Modo Arcade

No menu principal, aperte Select, Start, Select, Select, Start, Select, Select, Select, Start, Select, Select, Select, Select, Start. A frase "Arcade mode" confirma a dica.

MECHWARRIOR 2

Digite os códigos na tela de password.

Armas extras: TT#XO/AX<<<

"Heat sinks" extras: #XXO/A4>Y+-

Chassis: T/XO/AZ<#*

Aceleração contínua: #AXO/A4YYA

Munição infinita: ##XO/A>TOXO/AX>TU

Usar qualquer mech: #OXO/A>>O/

Jump sets para todos os mechs: #YXO/A>YOL

NCAA GAMEBREAKER '98

Cheat Codes

Use os códigos na tela "Easter Egg". Nota: " _ " indica espaço.

Ganhe os jogos simulados: SC

Todos os atributos são acertados para 1999:

BEAT_DOWN

Todos os times All Star: GB98_ALLSTARS

Todos os times: GIMME

Ataque mais forte: BOOST Stronger offense

Mude de time durante a temporada: JUMP

Veja os créditos: CREDITS View credits

Times secretos

Use os códigos na tela "Easter Egg". Nota: " _ " indica espaço.

Alabama '89: Ala_89

Alabama '92: Ala_92

Arizona State '96: ASU_96

Colorado '89: Col_89

Florida '95: Fla_95

Florida '96: Fla_96

Florida State '92: FSU_92

Miami '83: Miami_83

Miami '85: Miami_85

Miami '86: Miami_86

Miami '92: Miami_92

Michigan '91: Mich_91

Nebraska '83: Neb_83

Nebraska '91: Neb_91

Nebraska '92: Neb_92

Nebraska '93: Neb_93

Nebraska '95: Neb_95

Notre Dame '89: ND_89

Notre Dame '90: ND_90

Ohio State '84: OSU_84

Oklahoma '79: Okla_79

Penn State '78: Penn_78

Penn State '82: Penn_82

West Virginia '88: W_Vir_88

MEDIEVIL

Modo Cheat

Esse modo funciona apenas na versão européia do jogo. Pause o jogo, segure o botão L2 e aperte ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲.

Ouro Fácil

Acerta as mãos que ficam perseguindo você nas fases do cemitério e ganhe duas peças de ouro facilmente.

MEGA MAN

Time Attack Mode

Termine o jogo no modo Enhanced.

MEGA MAN 2

Comece o jogo com o máximo de Energy Tank

Entre com o código na tela de password:

A5, B1, B3, C4, D2, D3, E1, E4, E5

MEGA MAN 3

Coloque os códigos no password:

Todas as armas, nove E-tanks e comece com o Break Man

Pontos Vermelhos: Não tem.

Pontos Azuis: A1, A3, A6, B2, B5, D3, F4

Password para Doc Robot Stage

Pontos Vermelhos: A6

Pontos Azuis: A3, B5, D3, F4

MEGA MAN 4

Extra Parts na Navi Mode

Hyper Jump: 20 Battle Data necessário

Auto Charge: 40 Battle Data necessário

Energy Saver: 80 Battle Data necessário

Hyper Shot: 160 Battle Data necessário

DICAS PARA



STEAMBOT CHRONICLES

Modo Trot Battle

Lute em cinco ou mais "arena battles" para liberar o modo Trot Battle.

Modo Two Player Battle

Lute uma "arena battle" na campanha principal para liberar o modo Two Player Battle.

Modo Two Player Billiards

Pratique ou jogue uma partida de billiards na campanha principal para liberar a opção "2 Player Billiards" no menu principal do jogo.

Album

Use todas as roupas de jogo (chapéus, luvas, boots etc.) para liberar o álbum.

EVOLUTION GT

Campeonato secreto

Complete a temporada Veteran com ranking "Bronze" ou maior para liberar a opção Secret Championship.

Veículos secretos

Complete a temporada Veteran com ranking "Bronze" ou maior para liberar os veículos Bugatti EB110, Mercedes CLK DTM, Pagani Zonda F e Mercedes CLK GTR.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Dificuldade Warfighter

Complete o game em qualquer dificuldade para liberar a opção de dificuldade Warfighter.

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Modo Trial

Na tela "Press Start", pressione rapidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Depois, segure ▲ e pressione Start para liberar o modo trial. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá o som de um tiro.

Modo sudden death

Na tela "Press Start", pressione rapidamente L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲. Depois, segure L1 e pressione Start para liberar o modo sudden death. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá o som de um tiro.

Modo Max power

Na tela "Press Start", pressione rapidamente L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●. Depois, segure L1 e pressione Start para liberar o modo max power. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá o som de um tiro.

Todos os personagens multiplayer

Na tela "Press Start", pressione rapidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Depois, segure ● e pressione Start para liberar todos os personagens multiplayer. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá o som de um tiro.

Opções Bônus Max

Complete o game na dificuldade hard para liberar os modos max power, sudden death e trial.

ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY



Bônus por finalização

Complete o game e salve seu progresso. Na tela de título, você terá opções extras para acessar, como o modo Theater e Names List.

Modo Ultimate Trial

Para liberar o modo ultimate trial, complete todos os 19 original trials e os 10 extra trials.

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

Opção Sound test

Complete o estágio 60, no modo Quest Survival, para liberar a opção "Sound Test". Você terá a disposição 52 músicas.

Roupas alternativas

As cores de roupas E, F, G e H serão liberadas para os personagens dos tipos "Normal" e "Another" após a conclusão do modo Story. Você terá liberará as roupas alternativas se completar os modos Challenge, Time Attack ou Quest Survival.

Estágios bônus

Complete as tarefas indicadas para liberar as fases bônus correspondentes:

Estágio 1: Complete o modo Story.

Estágio 2: Complete as 50 primeiras missões na dificuldade Easy.

Estágio 3: Complete as 50 primeiras missões na dificuldade Easy.

Estágio 4: Complete as 50 primeiras missões na dificuldade Hard.

Estágio 5: Complete as 50 primeiras missões na dificuldade Hard.

Estágio 6: Complete o estágio 60 no modo Quest Survival.

Estágio 7: Complete o estágio 120 no modo Quest Survival.

Estágio 8: Complete o estágio 180 no modo Quest Survival

Personagens bônus

Complete o game com diferentes personagens, no número indicado de vezes, para liberar os personagens bônus correspondentes:

Armor Ralf: Complete o game com 11 personagens diferentes.

B. Jenet: Complete o game com 5 personagens diferentes.

Fio: Complete o game com 3 personagens diferentes.

Hanzo Hattori: Complete o game com 4 personagens diferentes.

Hyena: Complete o game com 13 personagens diferentes.

Jivatma: Complete o game com 14 personagens diferentes.

Kim Kaphwan: Complete o game com qualquer personagem.

Kyo Kusanagi (Clássico): Complete o game com 9 personagens diferentes.

Lilly Kane: Complete o game com 8 personagens diferentes.

Mr. Karate: Complete o game com 12 personagens diferentes.

Nightmare Geese: Complete o game com 6 personagens diferentes.

Ninon Beart: Complete o game com 7 personagens diferentes.

Richard Myer: Complete o game com 2 personagens diferentes.

Wild Wold (MOTW Terry): Complete o game com 10 personagens diferentes.

2006 FIFA WORLD CUP



Time All-African

Vença a World Cup com qualquer time africano para liberar o time All-African.

Time All-American

Vença a World Cup com qualquer time americano para liberar o time All-American.

Time All-Asian

Vença a World Cup com qualquer time asiático para liberar o time All-Asian.

Time All-European

Vença a World Cup com qualquer time europeu para liberar o time All-European.

Time All-World

Vença a World Cup com time africano, americano, asiático e europeu para liberar o time All-World.

Pôsteres

Complete a tarefa indicada para liberar o pôster correspondente no menu My Cup's Rewards:

FIFA World Cup Poster 1: Vença o World Cup.

FIFA World Cup Poster 2: Vença o World Cup duas vezes.

FIFA World Cup Poster 3: Vença o World Cup três vezes.

FIFA World Cup Poster 4: Classifique-se com um time da Oceania.

FIFA World Cup Poster 5: Classifique-se com um time da Ásia.

FIFA World Cup Poster 6: Classifique-se com um time da Europa.

FIFA World Cup Poster 7: Classifique-se com um time da África.

FIFA World Cup Poster 8: Classifique-se com um time da América do Norte.

FIFA World Cup Poster 10: Classifique-se e vença o World Cup com um time de cada região.

FIFA World Cup Poster 11: Complete todos os desafios Skill.

FIFA World Cup Poster 12: Complete todos os desafios Global.

FIFA World Cup Poster 9: Classifique-se com um time da América do Sul.

Goleo Poster 1: Complete o desafio Possession Skill.

Goleo Poster 2: Complete o desafio Corner Skill.

Goleo Poster 3: Complete o desafio Free Kick Skill.

Goleo Poster 4: Complete o desafio Penalty Shootout Skill.

Goleo Poster 5: Complete o desafio Global da Oceania.

Goleo Poster 6: Complete o desafio Global da Ásia.

Goleo Poster 7: Complete o desafio Global da Europa.

Goleo Poster 8: Complete o desafio Global da África.

Goleo Poster 9: Complete o desafio Global da América do Norte.

Goleo Poster 10: Complete o desafio Global da América do Sul.

Goleo Poster 11: Complete o desafio Trivia na dificuldade Easy.

Goleo Poster 12: Complete o desafio Trivia na dificuldade Hard.

ROGUE TROOPER

Energia vital infinita

No menu "Extra", pressione ←, →, ↑, ↓, L3, ■.

Suprimentos infinitos

No menu "Extra", pressione Select, R1, L1, Select, R3, L1.

Sangue Hippy

No menu "Extra", pressione L2, →, ●, ↓, R1, Select.

Extreme ragdoll

No menu "Extra", pressione ↑, ↑, ↑, R2, R2, R2, ↑.

Gravidade baixa ragdoll

No menu "Extra", pressione ■, ■, ■, ●, ●, ●, ↑, ↓.

Todas as armas e upgrades

Complete o game e inicie uma nova partida. Você começará um jogo com armas e upgrades da partida anterior.

Modo Massacre mode

Complete o game em qualquer dificuldade para liberar o modo Massacre.

FINAL FANTASY X

Melhor controle dos Chocobos

Segure L1 + L2 + R1 + R2 e você controlará os Chocobo com maior facilidade.

Localizações secretas

Em Final Fantasy X há localizações secretas no mapa que você pode acessar somente com coordenadas acessadas pela grande nave dos Al Bhed. Mova o ponteiro para os números determinados e pressione ✕ para acessar a região correspondente.

Localização	Coordenada X	Coordenada Y
Baaj Temple	11-16	57-63
Sanubia Desert	12-16	41-45
Besaid falls	29-32	73-76
Mi'ihen Ruins	33-36	55-60
Battle Site	39-43	55-60
Omega Ruins	69-75	33-38

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Missões da Danger Room do Iceman

No menu Cerebro Files, pressione →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑ e Start para liberar as Missões da Danger Room do Iceman.

Missões da Danger Room do Nightcrawler

No menu Cerebro Files, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e Start para liberar as Missões da Danger Room do Nightcrawler.

Missões da Danger Room do Wolverine

No menu Cerebro Files, pressione ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e Start para liberar as Missões da Danger Room do Wolverine.

Roupas bônus

Colete todos os arquivos Weapon X com um personagem para liberar sua roupa bônus do tipo street. Colete todos os Sentinal Techs com um personagem para liberar sua roupa bônus do tipo comic.

THE DA VINCI CODE

Seleção de estágios

Entre com o código Clos Luce 1519 na opção Codes para liberar todas as fases.

Invencibilidade

Entre com o código Vitruvian Man na opção Codes para que o personagem fique invencível.

Dano dobrado

Entre com o código Sacred Feminine na opção Codes para que o golpe de seu personagem tenha dano dobrado.

Um golpe para vencer brigas

Entre com o código Phillips Exeter na opção Codes para que seu personagem vença as brigas com apenas um golpe.

Um golpe para vencer brigas usando armas

Entre com o código Royal Holloway na opção Codes para que seu personagem vença as brigas com apenas um golpe usando armas.

Todas os dados do Menu de Informações

Entre com o código Apocrypha na opção Codes para que todos os dados fiquem disponíveis no Menu de Informações.

Todos os bônus

Entre com o código Et in Arcadia ego na opção Codes. Este código liberará todos os estágios (incluindo as segundas visitas às missões Louvre e Rosslyn), todos os dados do Menu de informações, músicas no planetário, imagens especiais, pinturas, puzzles secretos e anagramas.

SUIKODEN V

Bônus

Complete o game e salve seu progresso. Comece um novo jogo com o arquivo criado. Você começará o novo jogo com a quantidade de dinheiro da jogada anterior, além de todas as formações coletadas, seus Party SP, Epics coletados e todos os itens no inventário. Você receberá um novo movimento: pressione L2 ou ▲ para correr.

Superpersonagem

A configuração a seguir fará seu personagem ficar muito competitivo:

Equipe-se com quatro Eyeball Rings;

Rune Slot 1: Strike-Back Rune;

Rune Slot 2: Double Edge Sword (Se o seu personagem possui o segundo Rune slot);

Rune Slot 3: Drain Rune (Se o personagem possui o terceiro Rune slot);

Cenas escondidas de banho

Traga um dos seguintes grupos de personagem para o banho no quartel-general para liberar cenas escondidas de banho:

Cena 01: Josephine, Maroon, Faylen
Cena 02: Kisara, Lun, Subala
Cena 03: Eresh, Leilei, Shunmin
Cena 04: Zerase, Nikea, Bernadette
Cena 05: Lyon, Miakis, Roy
Cena 06: Flail, Byarkuren
Cena 07: Lu, Jeane, Marina
Cena 08: Nifsara, Norma, Linfa
Cena 09: Lorelai, Viki, Zweig
Cena 10: Isabel, Nelis, Sharmista
Cena 11: Lyon, Sialeeds
Cena 12: Maroon, Muroon, Faylon
Cena 13: Dinn, Isato, Matthias
Cena 14: Kyle, Gavaya
Cena 15: Roog, Nick, Rania
Cena 16: Ernst, Ax, Moroon
Cena 17: Logg, Retso
Cena 18: Levi, Wabon, Babbage
Cena 19: Alhazred, Ganoh, Sairoh
Cena 20: Zegai, Killey, Gunde
Cena 21: Nakula, Raven, Egbert
Cena 22: Rahal, Lance, Mohsen
Cena 23: Cathari, Hazuki, Urda
Cena 24: Bergen, Sorensen, Dongo
Cena 25: Georg, Richard, Yahr, Taylor
Cena 26: Shigure, Sagiri
Cena 27: Galleon, Goesch, Murad
Cena 28: Cornelio, Baslan
Cena 29: Cius, Haleth
Cena 30: Shoon, Takamu
Cena 31: Belcoot, Shinro

KARAOKE REVOLUTION COUNTRY

Músicas bônus

Complete as tarefas indicadas para liberar as músicas correspondentes:

Brad Paisley - Celebrity: 5 marcações Gold
Garth Brooks - Friends In Low Places: 6 marcações Platinum

Acessórios e roupas alternativas

Complete as tarefas indicadas para liberar as roupas e acessórios:

Camiseta A-Line: 10 marcações Platinum
Cabelo Afro, calças Cropped, botas Furry: 500,000 pontos no total
Devil Girl: 8 marcações Platinum
Personagem Enríque: 14 marcações Platinum
Chapéu Flames Cowboy: 13 marcações Platinum
Chapéu Flattop Cowboy: 1 marcação Platinum
Cabelo Glam Towerr, Calça Glam Stripes: 9 marcações Platinum
Gym: 16 marcações Platinum
Mustache: 15 marcações Gold
Casaco, botas Motorcycle: 12 marcações Platinum
Open: 7 marcações Platinum
Retro Cowgirl: 250,000 pontos no total
Rodeo Dude: 10 marcações Gold
Slick Shades: 5 marcações Platinum
Chapéu Trilby: 15 marcações Platinum
Turquoise: 4 marcações Platinum
Velvet Supreme: 11 marcações Platinum

Western Cowboy: 2 marcações Platinum
Western Cowgirl: 3 marcações Platinum

GUILTY GEAR XX SLASH

Personagem especiais

Personagem	Como liberar
Justice	Termine o modo survival no level 420
Kliff	Termine o modo survival no level 400

Desbloqueáveis

Bônus	Como liberar
Personagens	Termine o modo Arcade com qualquer personagem
#Reload	Termine a missão Level 2 com qualquer personagem
Personagens EX	Termine a missão Level 1 com qualquer personagem
Artwork das missões	Libere Kliff e Justice
Order-Sol	Termine a missão Level 3 com qualquer personagem
Cores SP	

SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED

Jogar com Worso

Complete o modo Single Player com Jin ou Mugen para liberar Worso na tela de seleção de personagens.

Armas bônus

Consiga 100 mortes no modo Tate uma vez para liberar uma arma bônus para Mugen.
 Consiga 100 mortes no modo Tate duas vezes para liberar a arma bônus Firebird para Jin.
 Consiga 100 mortes no modo Tate três vezes para liberar uma arma bônus para Worso.
 Consiga 100 mortes no modo Tate quatro vezes para liberar outra arma bônus para Mugen.

Artwork bônus

Falhe em alcançar 100 mortes no modo Tate para liberar novos itens bônus.

Modo Deathmatch

Complete o modo Single Player com Mugen ou Jin para liberar o modo Deathmatch.

DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES



Cenário Dong Zhou In Luo Yang

Complete o cenário The Yellow Turban Rebellion

para liberar o cenário Dong Zhou In Luo Yang.

Cenário A Divided Land

Complete o cenário Dong Zhou in Luo Yang para liberar o cenário A Divided Land.

Cenário Battle Of Guan Du

Complete o cenário A Divided Land para liberar o cenário Battle Of Guan Du.

Cenário Flames Over Chi Bi

Complete o cenário Battle Of Guan Du para liberar o cenário Flames Over Chi Bi.

Medalha 1,000 KO

Derrote 1,000 inimigos em qualquer estágio, para receber a medalha 1,000 KO.

AEON FLUX

Modo de trapaças

Entre na tela "Extras" a partir do menu principal, e selecione a opção "Cheats". Uma tela com códigos militares irá aparecer (Alpha para "A", Bravo para "B", Charlie para "C", etc.). Para ativar a trapaça durante o jogo, pause e selecione a opção "Cheats".

Invencibilidade

Entre com o código TRIROX para ter invencibilidade. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Recarregar energia vital

Entre com o código HEALME. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Power strikes infinito

Entre com o código LCVG. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Munição infinita

Entre com o código FUG. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Matar com apenas um golpe ou tiro

Entre com o código BUCKFST. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Fatalities livres

Entre com o código CUTIONE. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Filmes Action

Entre com o código BAGMAN ou UKGAMER. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Todos os slide shows

Entre com o código PIXES. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheats Unlocked" irá aparecer.

Todos os episódios

Entre com o código BAYOU. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa Bomber Jacket

Entre com o código JACKET. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa Fame

Entre com o código GRAY. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupas Fashion Una, Hostess Judy, Monican Freya e Una

Entre com o código CLOTHES. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa Mrs. Goodchild

Entre com o código WHITE. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa Revelation

Entre com o código ARMS. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa War

Entre com o código BLUR. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

Roupa Seed

Entre com o código MOVIE ou URBAN. Se o código for realizado corretamente, a mensagem "Cheat Unlocked" irá aparecer.

KATAMARI DAMACY



Bônus

Complete todos os estágios (exceto os estágios Eternal). Depois, pressione ● na tela Earth para acessar menus de sons e vídeos. Pressione ▲ caso for a versão japonesa.

Estágio Eternal 1

Faça uma bola de 1m, 30cm e 3mm no estágio Make A Star 4 para liberar o estágio Eternal 1.

Estágio Eternal 2

Faça uma bola de 25m no estágio Make A Star 8 para liberar o estágio Eternal 2.

Estágio Eternal 3

Faça uma bola de 800m no estágio Make The Moon para liberar o estágio Eternal 3.

Seqüências FMV escondidas

Após completar o estágio Make A Moon, entre novamente no estágio e crie outra Katamari. Substitua a Lua antiga para ver uma seqüência FMV diferente.

Controle os créditos

Após completar o jogo, você poderá controlar a Katamari na tela dos créditos.

Mensagem Happy New Year

Defina a data do console para a noite de 31 de dezembro. Após a meia-noite, uma mensagem do King of All Cosmos irá aparecer.

THE SIMPSONS: HIT AND RUN



Invencibilidade

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ▲, ✕, ▲, ✕. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de um buzina.

Todos os carros bônus

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ✕, ●, ✕, ●. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina. Nota: Você deve primeiramente completar todas as missões do game.

Carros rápidos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ■, ■, ■, ■. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Carros mais rápidos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ▲, ▲, ▲, ▲. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Carro de tijolos vermelhos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ●, ●, ▲, ■. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Superpulos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ■, ■, ■, ▲. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá

o som de uma buzina. Aperte o botão de buzinar para executar saltos maiores.

Explosão instantânea de veículos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ▲, ▲, ■, ■. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Mostrar velocímetro

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ▲, ▲, ●, ■. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Câmeras alternativas

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ●, ●, ●, ✕. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Visão Psicodélica

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ●. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Áudio alternativo durante os créditos

Na tela de opções, segue L1 + R1 e pressione ✕, ■, ■, ▲. Se o código for realizado com sucesso, você ouvirá o som de uma buzina.

Tema New Year's (Ano Novo)

Defina a data do PlayStation 2 para 1º de janeiro e veja vários elementos do game com o tema New Year's.

Tema Halloween (Dia das bruxas)

Defina a data do PlayStation 2 para 31 de outubro e veja vários elementos do game com o tema Halloween.

Tema Thanksgiving (Ação de Graças)

Defina a data do PlayStation 2 para a última quinta-feira de novembro e veja vários elementos do game com o tema Thanksgiving.

Tema Christmas (Natal)

Defina a data do PlayStation 2 para 25 de dezembro e veja vários elementos do game com o tema Christmas.

Desenho de Itchy And Scratchy (Comichão e Coçadinha)

Colete todos os cards do game e vá até o estágio de Lisa. Siga para o Android's Dungeon. Fale com o vendedor de Desenhos (Comic Book Guy) e compre um ingresso para o desenho. Siga para o Aztec Theater e veja a apresentação.

Dirija o monorail (monotrilho)

No primeiro estágio de Bart, siga até a entrada da estrada (highway). Siga até a bifurcação, vá pela direita e suba as escadas. Você verá o monotrilho. Vá até a frente do veículo e pressione ▲ para pilotar o monotrilho.

Dirija um caminhão-monstro (monster truck)

Quando estiver no estágio de Apu, você pode dirigir um caminhão-monstro. Siga até Springfield Stadium. O caminhão-monstro está próximo à fonte com água.

2006 FIFA World Cup



A Copa do Mundo no seu console

por Rafaela Caetano

■ A Electronic Arts lança uma versão de sua franquia de futebol por ano. Contando com licença oficial de times e seleções mundiais, FIFA rivaliza com a série Winning Eleven como o melhor jogo de futebol virtual do mundo. É fato que a série FIFA perdeu terreno para o rival, mas suas versões estão melhorando a cada jogo.

FIFA 2006 já foi lançado para várias plataformas, mas, como é ano de Copa do Mundo, a EA lança a versão para o campeonato de seleções mais que ocorre de quatro em quatro anos. 2006 FIFA World Cup busca ser fiel ao campeonato real. Em vez de trazer os tradicionais clubes, o game traz apenas seleções. Além dos times classificados, foram incluídas várias outras seleções para que o jogador possa disputar as eliminatórias das várias regiões pelo mundo. Sem dúvida, o modo World Cup é a principal atração do game, no qual o jogador pode escolher sua seleção e disputar a tão sonhada final da Copa. O game mostra a evolução da série, mas mantém seu teor mais voltado ao estilo arcade de jogo, que dá mais dinamismo.

FIFA é um game interessante, especialmente para aqueles que não desejam somente assistir à Copa pela TV.

P Electronic Arts
D Electronic Arts
C PS2, PSP, PC, X360, GC
G Esporte
I 8
S www.easports2006fifaworldcup.com

PRÓS

- As licenças oficiais
- Editor de jogadores

CONTRAS

- Goleiros fracos
- Continua atrás de WE na corrida pelo posto de melhor jogo de futebol

NOTA	8,0

CONTROLES



MENU PRINCIPAL

Play Now

É a opção mais rápida para iniciar uma partida. Após entrar nela, você deve escolher os dois times que irão jogar e seus uniformes. Na tela Match Options, você deve definir o tipo da partida (amistosa, qualificatória, Copa do Mundo etc.).

Global Challenge

É a opção para os desafios, a mais criativa do jogo. Você deve participar de partidas com situações predefinidas pelo console. As partidas geralmente estão com tempos avançados e placares com gols.

O jogo aponta certos objetivos para o jogador, como virar o placar ou aumentar a diferença de gols. Caso o jogador alcance o objetivo, será recompensado com um bônus.

Escolha a partida, e na tela Match Details você verá a situação de jogo e os prêmios que são oferecidos caso consiga completá-los.

Penalty Shootout

Opção para disputas de penalidades máximas. Basta escolher os times e seus uniformes. Serão cinco chutes para cada lado alternadamente. Vence quem fizer mais gols.

Para chutar

Use o botão **C** e o controle analógico esquerdo para chutar. A barra de força medirá a potência do chute.

Para defender

Use o analógico esquerdo e o botão **○** para

movimentar o goleiro e tentar agarrar o chute.

Play Online

Menu para jogos online. Para jogar, você deve ter:

Jogo original / Modem para PS2 / Conexão com a Internet / Conta com a EA (Electronic Arts)

Você terá à disposição vários modos de jogo para disputar com jogadores de todo o mundo.

Practice

Opção para treinar suas habilidades. Você poderá jogar uma partida sem tempo e marcações de gols. Basta escolher os times e entrar em campo.

Você pausa o jogo e entra na opção "Practice Type". Nesta opção, você pode mudar o tipo de treino saindo do jogo comum para o treinamento de escanteios e pênaltis.

Team Management

Menu para modificação de características dos times. São três opções:

Creation Central

Área onde você poderá criar um jogador como quiser. No campo "Player Information", você poderá definir algumas das características do personagem, como:

Player Information

First Name: Primeiro Nome

Surname: Sobrenome

Team: Time em que ele jogará

Position: Sua posição no campo

Role: Posicionamento tático

Kit: Número de sua camisa

Preferred Foot: Destro ou canhoto

Born (year): Ano de nascimento

Born (month): Mês de nascimento

Born (day): Dia de nascimento



Aperte **R1** para modificar a tela:

Player Physique

Height: Altura

Weight: Peso

Body Type: Massa muscular

Ethnicity: Etnia

Skin Tone: Cor da pele

Eye Colour: Cor dos olhos

Player Face (Características físicas)

Cheeks e Ears: Orelhas e papada

Chin e Jaw: Mandíbula

Eye Brows: Sobrancelhas

Eyes: Olhos

Mouth: Boca
Lips: Lábios
Nose: Nariz
Nose Tip: Ponta do nariz

Facial Details (características do rosto)

Forehead: Testa
Cheek Style: Bochecha
Ear Style: Tipo de orelha
Nose Style: Nariz
Mouth Style: Boca

Hairstyle (Tipo de cabelo)

Hair Colour: Cor do cabelo
Fácil Hairstyle: Tipo de barba
Fácil Hair Colour: Cor da barba
Eyebrow Thickness: Grossura da sobrancelha
Eyebrow Style: Tipo de sobrancelha
Eyebrow Colour: Cor da sobrancelha

Player Style (tipo de jogador)

Sock Type: Meias
Boot Type: Tipos de chuteira

Accessories (acessórios)

Headband: Faixa
Googles: Óculos
Left Ear Tape: Brinco na orelha esquerda
Right Ear Tape: Brinco na orelha direita
Left Wrist Tape: Pulseira esquerda
Right Wrist Tape: Pulseira direita
Left Finger Tape: Anel na mão esquerda
Right Finger Tape: Anel na mão direita
Ankle: Tornozeleira
Left Knee Tape: Joelheira esquerda
Right Knee Tape: Joelheira direita

Primary Attributes (atributos técnicos)

Ball Control: Controle de bola
Dribbling: Drible
Pace: Passe
Shot Accuracy: Mira no chute
Shot Power: Poder do chute

Supporting Attributes (atributos físicos)

Acceleration: Aceleração
Aggression: Agressividade
Anticipation: Antecipação
Balance: Equilíbrio
Composure: Postura
Creativity: Criatividade
Crossing: Cruzamento
Handling (GK): Defesa (goleiro)
Headling: Cabeceio
Longs Balls: Lançamentos
Longs Shots: Chutes longos
Marking: Marcação
Passing: Passe
Positioning: Posicionamento do goleiro
Reflexs (GK): Reflexo do goleiro

Rushings (GK): Saída de bola
Stamina: Resistência
Strenght: Força
Tecking: Conduções

Edit Player

Opção para modificar as opções e atributos dos jogadores de todos os times. Escolha o jogador e modifique atributos físicos e técnicos.

Squad Management

Opção para definir a escalação das seleções. Você pode modificar como quiser as posições e os jogadores reservas e titulares.

My FIFA World Cup

Menu para alterar as opções do game. Veja:

Store

É uma espécie de loja em que é possível comprar elementos extras. Veja as opções:

Classic Players: Você pode habilitar jogadores clássicos, como Zico e Cantona.

Boots: Você pode adquirir vários tipos e marcas de chuteiras.

Footballs: Estão disponíveis vários tipos de bolas para os jogos.

Classic Kits: Loja para uniformes clássicos.

AI Unlockables: Opções para modificar regras do jogo, como o nível Difficulty, Turbo e desligar controle.

Game Settings

Menu para modificar as regras da partida:

Half Length: Tempo de partida

Difficulty Level: Dificuldade

Game Speed: Velocidade

Injuries: Sem contusões

Offsides: Impedimentos

Bookings: Informações técnicas

Score Display: Placar

Player Status Bars: Situação do jogador

Camera: Tipo de câmera

Radar: Ligar/desligar radar

Tactics: Ligar/desligar táticas

Wide Screen: Tela Wide Screen

Commentary Volume: Volume dos comentários

Game SFX Volume: Volume dos efeitos sonoros

Menu Music Volume: Volume da música

Controls

Opção para modificar as definições dos controles.

Objectives

Menu que mostra os objetivos de cada seleção.

EA SPORTS™ Trox

Menu para definir a trilha sonora do game. Você

pode definir quais são as músicas que serão tocadas durante o jogo.

Profile Manager

Opção para gerenciamento dos perfis. Você pode criar um novo, salvar ou deletar um profile.

Tactics Help

Menu para definições das técnicas usadas pelo controle digital. Você pode definir quais são as técnicas para cada controle.

Attacking Tactics

Counter Attack: Jogada rápida para sair da defesa após o ataque inimigo.

Wing Play: Jogada pelas laterais, passando pelos jogadores do meio de campo para o ataque.

Flood the Box: Opção que usa os jogadores do meio de campo e ataque. Eles avançam para sufocar a defesa inimiga.

3rd Man Release: Aciona a movimentação de um terceiro atacante, que recebe a bola em profundidade.

Defensive Tactics

Pressing: Marcações por pressão individual. O jogador adversário que receber a bola sofrerá pressão do defensor logo após pegar a bola.

Flat Back: A "linha burra". Os defensores de movimentam para que os atacantes fiquem em posição irregular.

Zonal: Marcação por zona. Os defensores marcam regiões dos gramados.

Offside Trap: Outro tipo de "linha burra". Neste caso toda a linha de defesa se movimenta para deixar os atacantes impedidos.

Load: Opção para carregar perfis e configurações de times.

Tips e Hints

Menu que contém várias dicas e informações sobre futebol e sobre o game.

FIFAWorldCup.com Zone

Menu que contém vários vídeos do site fifaworldcup.com. Os vídeos mostram os estados e as sedes da Copa.

Credits

Mostra os nomes dos criadores do game.

The Lounge

Opção para iniciar em um novo game dentro do Profile ativo.

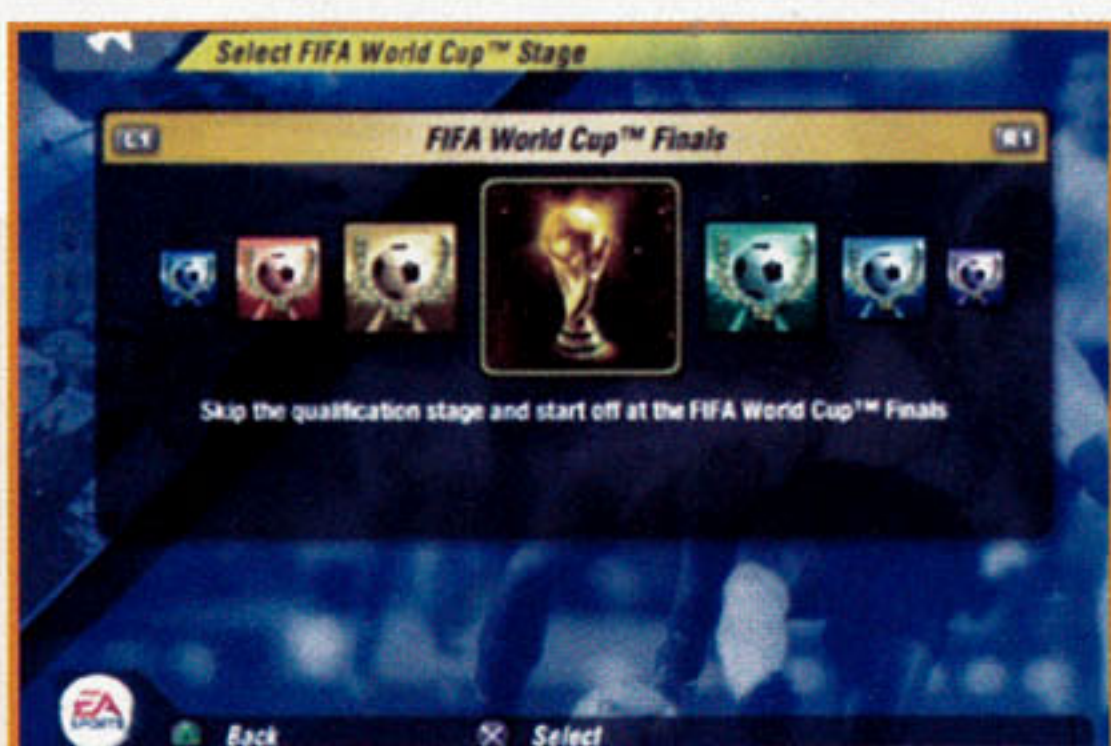
2006 FIFA World Cup™

Principal modo do game. Você pode participar de todos os momentos do mundial das eliminatórias às últimas etapas.

Na tela Select FIFA World Cup Stage, você pode esco-

lher se deseja participar de uma das seis áreas de eliminatórias ou se quer participar da Copa.

Escolha sua seleção e os jogadores que farão parte dela. No caso da Copa, você deve decidir se deseja participar dos grupos em ordem aleatória ou igual à do sorteio oficial da Copa.



ESTRUTURA DO JOGO

Os melhores marcadores

Alessandro Nesta, Itália
Sami Hyypiä, Finlândia
Patrick Viera, França
Nemanja Vidic, Sérvia & Montenegro
Kim Källström, Suécia
Daniel Agger, Dinamarca
Philippe Senderos, Suíça
Vincent Kompany, Bélgica
Ricardo Carvalho, Portugal
John Terry, Inglaterra

Os melhores finalizadores

Ronaldo, Brasil
Jon Dahl Tomasson, Dinamarca
Michael Owen, Inglaterra
Jaime Lozano, México
Mateja Kezman, Sérvia & Montenegro
Zlatan Ibrahimovic, Suécia
Ruud van Nistelrooy, Holanda
Hernán Crespo, Argentina
Andriy Shevchenko, Ucrânia
Thierry Henry, França

Os melhores dribladores

Ronaldinho, Brasil
Cristiano Ronaldo, Portugal
El-Hadji Diouf, Senegal
Pavel Nedved, República Tcheca
Francesco Totti, Itália
Arjen Robben, Holanda
Damien Duff, República da Irlanda
Juan Román Riquelme, Argentina
Harry Kewell, Austrália
Bastian Schweinsteiger, Alemanha

Os melhores cabeceadores

Luca Toni, Itália
Sheyi Emmanuel Adebayor, Togo
Sami Hyypiä, Finlândia
Tim Cahill, Austrália

Didier Drogba, Costa do Marfim
Dado Prso, Croácia
Jan Koller, República Tcheca
Michael Ballack, Alemanha
Dirk Kuyt, Holanda
Hernán Crespo, Argentina

Os melhores em Chutes a Longa Distância

Zinedine Zidane, França
Alessandro Del Piero, Itália
Ravel Nedved, República Tcheca
Steven Gerrard, Inglaterra
Frank Lampard, Inglaterra
Michael Ballack, Alemanha
Rafael van der Vaart, Holanda
Alvaro Recoba, Uruguai
Juan Román Riquelme, Argentina
Roberto Carlos, Brasil

Os melhores passadores

Kaká, Brasil
Francesco Totti, Itália
David Beckham, Inglaterra
Tomás Rosicky, República Tcheca
Yossi Benayoun, Israel
Dejan Stankovic, Sérvia & Montenegro
Hakan Yakin, Suíça

Alvaro Recoba, Uruguai
Deco, Portugal
Pablo César Aimar, Argentina

Os que nunca se cansam

Ronaldo, Brasil
Didier Drogba, Costa do Marfim
Mark Viduka, Austrália
Fernando Torres, Espanha
Andriy Shevchenko, Ucrânia
Thomas Gravesen, Dinamarca
Wayne Rooney, Inglaterra
Patrick Viera, França
Luca Toni, Itália
Michaël Essien, Gana

Os Mais rápidos

Michael Owen, Inglaterra
Thierry Henry, França
Samuel Eto'o, Camarões
Milan Baros, República Tcheca
Lukas Podolski, Alemanha
Obafemi Martins, Nigéria
Joaquín, Espanha
Harry Kewell, Austrália
DaMarcus Beasley, EUA
Cristiano Ronaldo, Portugal

Controles

Movimentação	Analógico esquerdo	
Chute	●	Uma barra de energia indica a potência do chute. Segure o botão para encher a barra. Solte para executar o chute.
Passe	✕	Coloca a bola na pé do jogador. O videogame ajuda a mirar no jogador para quem você deseja jogar.
Lançamento aéreo	■	Uma barra de energia indica a potência do lançamento ou do cruzamento. Segure o botão para encher a barra. Solte para executar o lançamento.
Lançamento rasteiro	▲	Faz um toque em profundidade jogando a bola a frente do jogador que recebe o passe.
Correr	Segurar R1	
Controle no passe	Segurar R2	Você define em que direção o toque será dado, mesmo que não haja um jogador para receber o passe.
Estratégia	Controle digital	Aciona a estratégia pré-estabelecida do time
Dribles	Analógico direito	Através do analógico, é possível fazer vários tipos de dribles. Veja a relação mais à frente.

Movimentos básicos

Conjunto de movimentos básicos de jogo. É composto pelos movimentos mais comuns que um jogador executa na partida. Eles são executados quando estão com a posse da bola.

Movimentação	Analógico esquerdo
Passe	✕

Lançamento aéreo	■
Lançamento rasteiro	▲
Correr	Segurar R1
Controle no passe	Segurar R2
Estratégia	Controle digital
Dilbes	Analógico direito
Cabeceio – Finalização	●
Cabeceio – Toque	✕

Movimentos de defesa

Movimentos dos jogadores que estão na posição de defesa. Os jogadores podem executá-los quando não estão com a bola e têm de defender seu gol dos atacantes.

Movimentação	Analógico esquerdo	
Tomar a bola	●	O jogador executa um movimento que, se bem sucedido, toma a bola do adversário.
Trocar de jogador	✕	
Carrinho	■	Movimento para tirar a bola do adversário. Tome cuidado, pois se você errar seu jogador pode ser advertido pelo árbitro.
Saída do goleiro	▲	Faz com que seu goleiro deixe a meta. Útil para jogadas em que o adversário vem sozinho na direção do gol. Seu ponto fraco são as bolas jogadas por cobertura.
Correr	Segurar R1	
Chamar segundo defensor	Segurar L1	Convoca outro jogador do time para ajudar a marcação de quem está com a bola.
Estratégia	Segurar L1 + digital	
Marcar jogador	Segurar ●	O defensor acompanha o adversário até tomar a bola.

Chute

Chute fraco	●
Chute forte	Segurar ●
Chute por cobertura	Segurar L1 + ●
Fingir o chute	● e aperte L2
Cabeceio – Finalização	● com a bola no ar
Voleio	Segurar ● com a bola no ar na altura da cintura

Passe

Passe curto	✕
Lançamento	■
Lançamento rasteiro	▲
Lançamento rasteiro longo	Segure L1 + ▲
Passe falso	✕ e depois L2
Lançamento falso	■ e depois L2
Deixar a bola passar	L2
Deixada	Segurar L2 quando receber a bola
Toque de cabeça curto	✕ com a bola no ar
Toque de cabeça longo	Triângulo com a bola no ar
Passe de voleio curto	✕ com a bola na altura da cintura
Passe de voleio longo	■ com a bola na altura da cintura
Tabela	Segure L1 quando for dar o passe

Dibles

Pedalada	Analógico direito na direção do marcador
Paradinha	Analógico direito na direção oposta do marcador
Rodada (360º)	Rode o analógico direito na direção do marcador
Parar e jogar bola na frente	Analógico direito na direção do marcador. Quando ele se aproximar, coloque o analógico direito na direção do marcador mais uma vez.
Parar e enganar o adversário	Analógico direito na direção do marcador. Quando

ele se aproximar, coloque o analógico direito na direção oposta do marcador mais uma vez.

Dibles (Correndo)

Adiantar a bola na frente	Analógico direito na direção em que o jogador está correndo
Mudar direção	Analógico direito na direção que deseja traçar

Dibles (Parado)

Pedalar parado	Analógico direito na direção oposta do marcador
Movimento falso	Analógico direito na direção em que deseja fazer o movimento
Chute falso	Analógico direito na direção em que deseja fazer o movimento com o botão de chute desejado.



Faltas

Chute	Segure ●
Passe	Segure ✕
Lançamento	Segure ■
Chamar outro jogador	R2
Camera	Analógico esquerdo
Posição do jogador	Analógico direito

Escanteios

Passe	✕
-------	---

Lançamento	■
Mirar	Analógico esquerdo
Movimentos do goleiro	
Saída do goleiro	▲
Lançamento com a mão	▲ ou ●
Lançamento com o pé	● ou ■

FORMAÇÕES

Cada formação de jogo possui pontos fracos e fortes, que afetam os setores do time (ataque, defesa e etc.). Você deve analisar bem as formações e escolher a que mais se adequará ao seu estilo de jogo. A seguir, veja informações de cada formação de jogo com suas vantagens e desvantagens. Antes, veja as definições de cada setor do time e como ele se adaptará à formação:

- A - Ataque
- M - Meio de Campo
- D - Defesa
- B - Balanço

Global – Nota geral

As notas para cada setor são dadas de acordo com a situação que o sistema aplica seus pontos fortes e fracos.



Formação: 4-4-2

Essa é a formação mais comum que você verá no jogo. Muitos times a usam, porém ela tem um ponto fraco: não é possível fazer uma marcação boa no adversário com um time posicionado assim. Além disso, serão poucos atacantes.

- A: 7
- M: 7
- D: 7
- B: 8
- GLOBAL: 7

Formação: 4-1-2-1-2

Esta é uma formação bastante recomendável. Você terá quatro defensores habituais e um homem à frente para aperfeiçoar a defesa. Coloque um excelente jogador no meio de campo, pois ele passará a bola para os atacantes.

- A: 8
- M: 8
- D: 7
- B: 9
- GLOBAL: 8



Formação: 4-3-3

Essa é uma das melhores formações do jogo, pois tem um ataque reforçado e uma defesa bastante sólida. Além disso, o meio de campo também será um grande aliado tanto para os jogadores da defesa quanto para os do ataque, pois é uma tática bem equilibrada.

A: 9
M: 6
D: 7
B: 7
GLOBAL: 7

Formação: 3-4-3

Bem parecida com a formação anterior, porém com quatro jogadores no meio de campo. Três defensores podem dar conta da defesa, mas os jogadores do meio sempre os ajudarão. A dica é não ficar movimentando a bola perto da defesa, pois um erro pode custar caro.

A: 9
M: 7
D: 5
B: 7
GLOBAL: 7

Formação: 4-5-1



Formação indicada para contra-ataques ou para os momentos finais de uma partida, nos quais o jogador está à frente do placar. O ataque fica meio prejudicado. Você pode construir um ataque lentamente junto aos jogadores do meio campo.

A: 4
M: 9
D: 8
B: 5
GLOBAL: 6,5

Formação: 4-4-1-1

Bem parecido com o esquema 4-4-2, só que com os de-

fensores em linha vertical no centro do campo, no lugar de uma linha horizontal. Não é uma formação boa para quem gosta de um bom ataque.



A: 6
M: 7
D: 7
B: 8
GLOBAL: 7

Formação: 4-3-1-2

Esta é uma boa formação, pois dá uma defesa sólida e um ataque razoável. O meio de campo também ficará razoável.

A: 8
M: 8
D: 7
B: 9
GLOBAL: 8

Formação: 5-4-1

Essa formação é recomendada para os jogadores retranqueiros. Os ataques dependem muito de jogadores como Thierry Henry ou Adriano.

A: 5
M: 7
D: 9
B: 4
GLOBAL: 6

Formação: 3-4-1-2

Você terá vários jogadores de meio de campo, que podem ajudar os três defensores e o centro-avante. É recomendável para quem gosta de trabalhar com o meio de campo sem alterar a defesa.

A: 8
M: 9
D: 6
B: 7
GLOBAL: 7,5

Formação: 5-3-2

Parece ser uma formação bem defensiva, mas não é. Os dois jogadores do meio de campo que ficam perto da defesa fixam melhor posicionados se estivessem próximos aos centro-avantes.

A: 7
M: 7
D: 9
B: 7

GLOBAL: 7,5

Formação: 5-2-3

Esta é uma formação muito boa para usar. Você terá uma defesa sólida e um ataque bom. É uma formação bastante equilibrada.

A: 9
M: 6
D: 9
B: 8
GLOBAL: 8

Formação: 4-2-3-1

Esta formação é bastante voltada para a defesa. Você terá quatro defensores, o que lhe dá uma defesa sólida, além dos jogadores de meio de campo voltarem para auxiliar. O grande problema é o ataque comum, que fica prejudicado. Em compensação, os contra-ataques são bastante favorecidos.

A: 5,5
M: 7
D: 7
B: 8
GLOBAL: 7

Formação: 3-6-1

À primeira vista é uma formação bem ofensiva, porém é bastante equilibrada. Apesar do único atacante, você terá vários jogadores de meio de campo para ajudar tanto no ataque quanto na defesa. Uma formação dessas é bastante útil na hora dos contra-ataques, tanto no seu contra-ataque quanto no do adversário.

A: 7
M: 9
D: 7
B: 8
GLOBAL: 8

Formação: 3-5-2

Esta formação é bastante semelhante à 3-4-1-2. É uma formação equilibrada, com um bom ataque e com os meios de campo auxiliando tanto a defesa quanto o ataque. Não fugindo à regra, com o meio de campo reforçado, é essencial na hora do contra-ataque.



A: 8
M: 9
D: 6
B: 7
GLOBAL: 7,5

P Eidos
D Rocksteady Studios
C PS2, Xbox
G FPS
J 2
S www.urbanchaosgame.com

PRÓS

- Sistema de recompensas interessantíssimo.
- Gráficos bem elaborados.
- Sequências de morte em câmera lenta majestosas.
- Diálogos bem estruturados e verossímeis.
- O jogo não é pudico: há uma variedade imensa de palavões, o que combina com o gênero.

CONTRAS

- O game é um pouco curto
- A atriz selecionada para seqüências de notícias é sofrível!
- Roteiro deficiente

■ Imagine uma cidade caótica em que gangues armadas pintam e bordam. Em que a lei não é seguida, só há selvageria. Em que criminosos armados são chamados de terroristas... Bagdá? Não, Urban Chaos não é situado em nenhuma cidade do Oriente Médio. Não se sabe o nome da cidade, mas pela bandeira americana tremulante no jogo obviamente trata-se de uma cidade ianque. A história é mais ou menos a seguinte: uma força criminosa terrorista ameaça a segurança de uma cidade. Forças policiais não conseguem deter a onda de violência. Um novo destacamento policial com cara de Exército é criado: T-Zero (Tolerância Zero). Você está na pele de Nick Mason, figura proeminente dessa facção policial. Roteiro fraco, não? Esse é um dos únicos defeitos do jogo, o que tira um pouco da diversão. Urban Chaos possui seqüências de ação muito bem desenvolvidas. Os elementos gráficos fazem sua parte de maneira bem razoável. A jogabilidade é uma das melhores. Urban Chaos é um jogo curioso, que premia muito bem o jogador. Com seu jeito interessante e bem desenvolvido, Urban Chaos promete surpreender os jogadores mais aguerridos do gênero.

CONTROLES



CONTROLES ESPECIAIS DIRECIONAIS DE ORDEM

■ Nick Mason é um elemento policial com características de soldado de Forças Especiais. Muitas vezes, ele é o primeiro elemento a invadir uma sala e atirar contra todos os inimigos sozinho. Porém, Nick irá precisar da ajuda de alguns companheiros para realizar suas missões. Os bombeiros irão quebrar obstáculos e apagar chamas. Os policiais darão cobertura de tiro e munição. Já os paramédicos recuperarão a energia e medicarão feridos no campo de batalha. Você será o comandante. Ordene que seus colegas o ajudem para seguir em frente.

Direcionais:

- ↑ – ordem de ação
- – ordem para esconderijo
- ↓ – aciona ordens
- ← – ordem para seguir

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

Urban Chaos premia os jogadores com medalhas, que são dispostas segundo os seguintes critérios (identificados como Special Objectives, ou objetivos especiais/secundários):

- **Non-Lethal Enforcer (Policial Não-Letal)** – Use seu imobilizador elétrico (Stun Gun) para derrubar inimigos e trazê-los a interrogatórios.
- **Sharp Shooter (Atirador de Elite)** – Atire na cabeça dos inimigos para ganhar esta medalha.
- **Survivor (Sobrevivente)** – Não utilize Checkpoints para ganhar esta medalha.
- **Detective (Detetive)** – Colete máscaras escondidas nas fases para ganhar esta medalha.

É necessário ressaltar que, naturalmente, conforme o jogo avança, o número de indivíduos que necessitam ser presos ou capturados para a conquista de medalhas aumenta. Por exemplo, se na primeira fase eram precisos apenas 5 indivíduos presos para interrogatórios para conquistar a medalha Non-Lethal Enforcer, ao final do jogo será preciso capturar 20 deles para obter a mesma medalha. Todas as medalhas têm o mesmo peso.

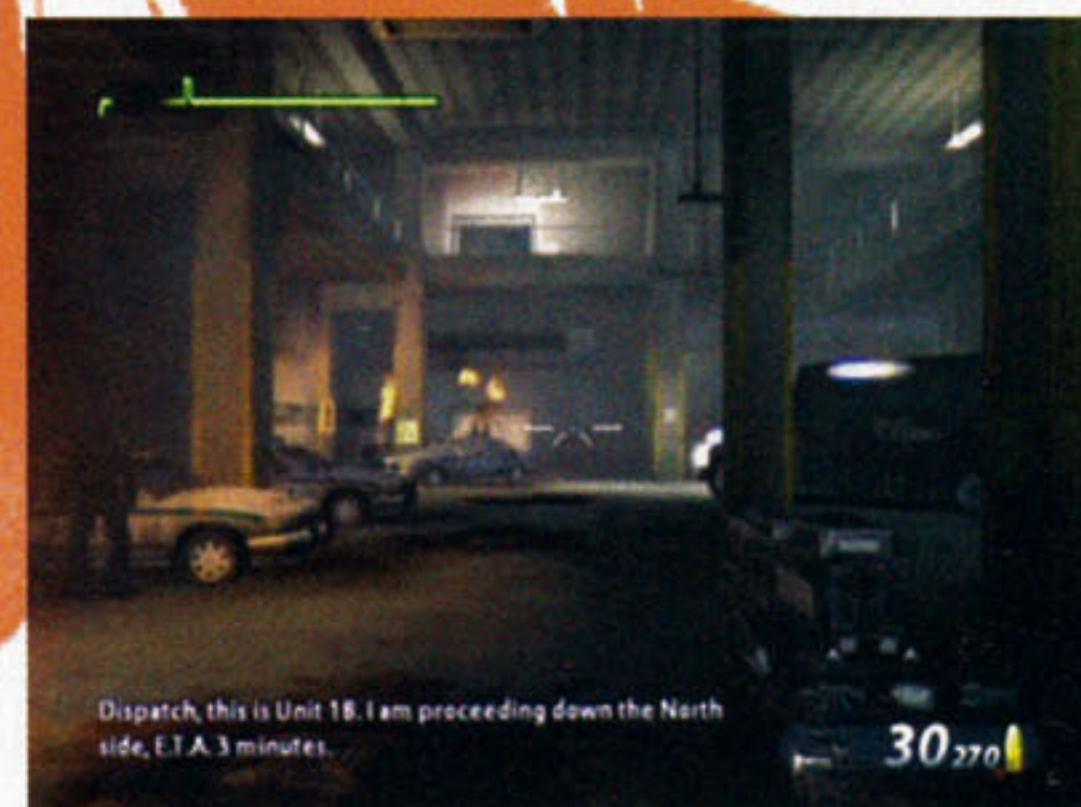
DICAS

- As paramédicas recuperarão sua saúde. Porém, elas carregam até três pacotes médicos por Checkpoint; às vezes, menos. É recomendável suprir suas energias somente quando estiver “nas últimas”. É ainda mais recomendável fazer isso nas últimas fases.
- Não se esqueça de proteger os colegas de fase. Se eles morrerem, já era. Se houver um tiroteio muito intenso e a coisa ficar preta, ordene que procurem um local seguro para se esconder com o botão direcional direito.
- Procure prender todos os líderes de gangue que encontrar. Eles têm características comuns. Não possuem camisa, usam uma espécie de suspensório e calças de couro, além de uma máscara de boca (similar à uma máscara cirúrgica) e são carecas. Fazendo isso, você destrava missões especiais chamadas “Emergency”. Ao completar cada “Emergency”, você recebe armas novas, upgrades e itens secretos.
- A Magnum é uma arma potentíssima. Com apenas um tiro é possível derrubar 90% dos inimigos.
- Não subestime sua pistola. Ao contrário de muitos jogos no mesmo estilo, Urban Chaos premia o jogador com uma pistola potente inclusive nas fases finais.
- Capture os líderes de gangues. Eles irão abrir fases denominadas “Emergency Situation”. Termine-as (mesmo sem ganhar medalha alguma) para destravar armas novas essenciais. Elas irão ajudar bastante em seu desempenho.
- Com medalhas novas, é certa a recompensa: armas e equipamentos novos. Quando ganhar 10 e 14 medalhas, você obterá as granadas de fumaça e granadas de multidões, respectivamente. Combine a granada de fumaça (smoke grenade) com o Thermal Breather para entrar em locais sem ser detectado. Use as granadas de multidões (riot grenades) para imobilizar uma grande quantidade de inimigos ao mesmo tempo.

HOPE STREET

O recém-criado grupo de tolerância zero (T-Zero) tem seu primeiro teste ao defender a delegacia local de ataques de gangues terroristas. Logo nos primeiros momentos do jogo, você é lançado diretamente no estacionamento exterior da delegacia. Ataque os membros da gangue que correm pelo muro. Cuidado com os coquetéis molotov. Dê a volta no pátio para encontrar uma barricada formada às pressas. Junte-se aos seus colegas e atire em quem se aproximar. Cuidado com

os delinquentes portando cutelos afiados. Eles são perigosos. Desça ao estacionamento interno. Atire nos bandidos localizados nas plataformas superiores. Localize o sargento. Ele irá apontá-lo para uma porta. Abra e pegue um escudo de alta potência no armário adiante. Para usá-lo, aperte e segure L1. Pegue alguns itens aqui também. Suba a rampa do estacionamento para encontrar o bombeiro. Você irá se juntar a ele por uma parte da missão. Proteja-o enquanto ele abre a porta lateral. A seguir, entre na sala incendiada e mate mais um membro da gangue. Feito isso, use os controles de ordem para fazer com que o bombeiro detone a próxima



porta. Agora, você terá de localizar uma válvula de metal. Selecione seu escudo e encare os jatos de fogo azul para passar sem problemas. Logo à frente você encontra a tal válvula. Acione-a. Agora o bombeiro pode passar pelos jatos sem maiores problemas. Vá ao final do corredor. Peça ao seu recém-adquirido colega para abrir a próxima porta. Você chega à parte superior do estacionamento. Entre e mate mais alguns delinquentes. Feito isso, siga pela próxima porta para encontrar a paramédica. Você poderá pegar três pacotes de remédio durante o gameplay para melhorar seu status de vida. Agora, ache a sala dos armários de aço. Proteja seus colegas dos ataques de coquetéis molotov. Quando chegar à próxima sala, assista ao vídeo. O líder da gangue inimiga está perto. Tente capturá-lo selecionando como arma principal seu imobilizador elétrico. No meio do caminho, você poderá coletar uma Shotgun bem oportuna. Se não conseguir imobilizá-lo, mate-o sem piedade. Continue até chegar a uma escada. Você é informado de que um bandido chamado Estevez possui um policial como refém. Sua missão é aniquilá-lo. Vá para o local da situação. Um de seus amigos cai em combate. Use seu escudo e sua pistola. Quando Estevez recarregar sua arma, utilize o zoom da pistola para mirar em sua cabeça. Repita esse procedimento nas esquinas seguintes. Quando conseguir, fale com o oficial e termine a missão.

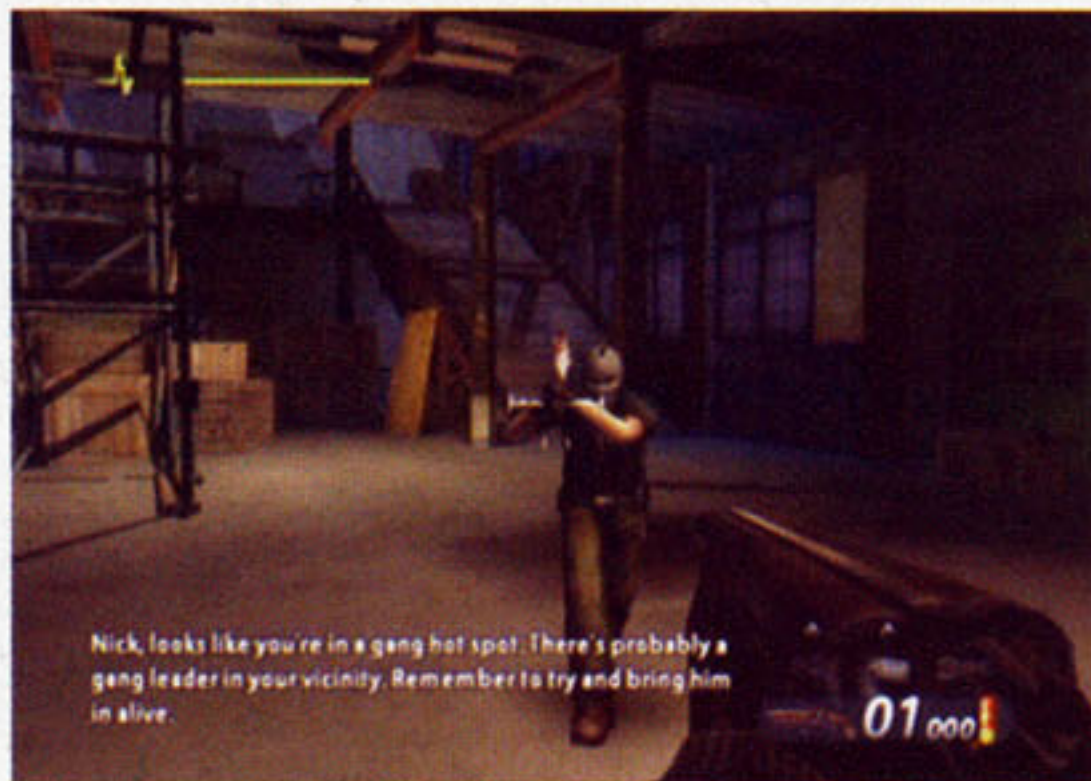


WESTSIDE CANALS

Múltiplas gangues inimigas estão atacando as docas da cidade. Seu primeiro objetivo é resgatar diversos paramédicos reféns. Desça até chegar à rua inferior. Mate alguns bandidos à espreita até avistar uma ambulância capotada. Resgate a médica Hart. Ao fazer isso, aceite o item médico e continue. Elimine toda a resistência até chegar ao depósito semidestruído. Acabe com o bandido que porta uma Shotgun. Suba as escadas e escape das diversas armadilhas plantadas pelos inimigos mascarados. No fundo do corredor lateral, você encontra o líder da gangue. Use seu escudo e capture-o ou mate-o. Fale



com a médica Delaney. Você terá de escoltá-la por um trecho de caminho. Ordene que o siga. Faça com que ela pare quando avistar qualquer sinal de perigo. Delaney não pode morrer. Volte ao andar de baixo. Uma caminhonete detona a parede lateral. Acabe com os mascarados. Mais à frente, você vê uma pessoa com ferimentos contorcendo-se no chão. Faça com que Delaney cure os machucados. Posicione-se à frente da pessoa caída. Pressione o botão direcional para cima para ordenar a ação. Defenda o procedimento de quaisquer tipos de ataques inimigos. Preste atenção ao lançador de coquetéis molotov posicionado no alto do edifício frontal. Quando Delaney terminar, pegue um item médico para você. Siga para o próximo armazém. Ligue sua lanterna e fique com seu escudo a postos. Mate a resistência do térreo e suba as escadas. Elimine os dois bandidos localizados atrás das caixas. Mais à frente, outra situação de refém. Você terá de libertar o dono do armazém das mãos inimigas. Repita o procedimento da fase anterior. Com o fora-da-lei morto, você terá de proteger o homem recém-salvo de balas ou facões para que ele possa reconectar a energia elétrica do local. Desça ao andar inferior logo à frente. Posicione-se à frente do painel elétrico. Pronto. Retorne pelo caminho anterior. Acione o controle do portão do armazém. Mate mais alguns bandidos do lado de fora. Encontre Delaney mais uma vez.



WEBSTER STREET

Neste cenário, o primeiro objetivo é eliminar os dois snipers de coquetéis molotov do beco lateral direito. Feito isso, avance com cuidado. Incapacite os bandidos que surgirem adiante. Cuidado para não ser atingido por tiros de Shotgun. Você encontra Forrester, o bombeiro. Seu próximo objetivo é encontrar o parceiro do seu colega. Peça que ele derrube o entulho flamejante à frente. Aproveite e ordene que ele apague as chamas adiante. Faça com que o bombeiro se proteja nas câmbas de metal enquanto você detona mais snipers. Continue pelo beco até achar o bombeiro ferido. Espere até que a paramédica atenda o homem caído. Forrester irá lamentar a perda de seu colega. Enquanto isso, suba as escadas laterais e quebre o vidro. Entre e acione o comando da porta corrediça. Ao fazer isso, enfrente mais mascarados. Peça para que Forrester apague o fogo. A seguir, peça que ele derrube as chapas de madeira que bloqueiam a próxima porta. Forrester irá lhe dar um Thermal Breather. É uma espécie de aparelho que permite respirar e ver durante emergências de fogo e fumaça. Acione-o com o botão L2. Sua visão agora é térmica. Peça a Forrester que libere o caminho adiante. Preste atenção a quaisquer movimentos suspeitos.



Atire sem dó quando avistar algum inimigo. Vá abrindo portas e ordenando que Forrester detone obstáculos. Cuidado quando ouvir ou ler a palavra "backdraft". Ela significa que, quando o bombeiro abrir a próxima porta, uma enorme cortina de fogo consumirá todo o oxigênio disponível criando uma explosão enorme. Para evitar que seja atingido por tais efeitos, acione seu escudo. Quando chegar à parte mais alta do prédio, acabe com os inimigos localizados do lado de fora. Faça com que Forrester libere o caminho e suba ao topo do prédio. Checkpoint. Converse com a médica que subiu pela plataforma dos bombeiros. Seu próximo objetivo será resgatar alguns civis de um prédio em chamas. Siga pela passagem recém-aberta pelos bombeiros. Ao entrar na próxima sala, elimine os bandidos das janelas. Faça com que Johnson desobstrua o caminho. Siga pelo corredor. Você chega à escadaria principal. Ligue sua lanterna. Desça ao nível inferior. Passe com cuidado pelo jato de fogo azul. Você chega a uma sala repleta de gases com um civil ao fundo. Acione a válvula para obstruir o gás. Johnson aparece. Peça para que ele coloque o homem em suas costas. Detone dois mascarados pelo caminho. Volte ao terraço do prédio e entregue a pessoa aos cuidados da paramédica. Agora, faltam mais duas pessoas. Desça ao nível inferior novamente. Seguindo pela escadaria lateral oposta à que você havia entrado anteriormente, você encontra mais uma pessoa que necessita de ajuda. Volte ao terraço mais uma vez. Entre no prédio. Agora, só resta mais uma pessoa. Quando chegar à escadaria central, dirija-se ao nível superior. Guie seu caminho pelos tossidos para encontrar mais uma pessoa presa entre as labaredas. Será preciso descer por uma rachadura no chão. Repita os procedimentos anteriores. Pronto. Seu objetivo agora é eliminar todos os inimigos que ficam situados no



edifício à frente. Tente acertar tiros na cabeça. Cuidado com os mascarados mais ousados, que invadem o terraço. Se precisar de ajuda, conte com a paramédica escondida atrás da chaminé. Quando liberar o espaço para o helicóptero pousar, assista ao vídeo.

CITY HALL



Você começa a fase no centro da cidade. Seu primeiro objetivo é proteger a dra. Hart no centro da praça. Mate todos os mascarados que aparecerem no local. Tente fazer algumas prisões com seu incapacitador elétrico. Veja a pessoa deitada próximo à grade. Faça com que Hart realize os primeiros socorros. Feito isso, leve-os com segurança à ambulância localizada no início da fase. Volte com Hart e entre no prédio ao lado da grade de metal. Mate o bandido que ameaça mais uma pessoa inocente. Proteja Hart mais uma vez de ataques violentos. Volte à ambulância. Agora, você terá de seguir o oficial de polícia para chegar ao terraço do edifício. Siga pela direita até o final da rua. Observe o foguete destruir o caminhão e revelar uma passagem. Dê tiros na cabeça dos bandidos. É a única maneira de entrar em segurança. Se você vacilar, será morto por tiros de Shotgun. Siga pela escadaria até achar uma escada de metal. Mate o mascarado. Suba e enfrente mais uma situação que envolve um refém. Entre no helicóptero policial e divirta-se. Detone toda a resistência posicionada no alto dos prédios. De repente, a festa acaba. Um foguete atinge o helicóptero, e você é obrigado a sair. No terraço, desça ao térreo usando as escadas perto dali. Ache a paramédica para se curar. Ache o buraco aberto pela explosão para entrar no esgoto. Você terá de eliminar o responsável pela queda da aeronave. Siga pelo primeiro



corredor detonando todos que aparecem em sua frente. Suba no cano. A paramédica irá ficar a postos caso você precise de mais itens médicos. Siga por mais corredores até achar plataformas em ziguezague. Use seu escudo e posicione-se frontalmente aos disparos de foguete para não ser atingido. Ao fazer isso, você chega ao final do caminho. Agache-se para passar ao outro lado. Com cuidado e com o escudo posicionado, desça ao nível mais baixo. Vá eliminando os snipers com cuidado. Quando você se aproximar do lançador de foguetes, o inimigo irá resolver trocar de arma. Uma Shotgun é o armamento

escolhido. Melhor para você. Ainda com o escudo ativado, vá andando lentamente. Escolha seu imobilizador elétrico e nocauteie-o. Assista ao vídeo.

EASTSIDE DOCKYARD



Você está agora em mais uma seção do porto. Você se junta mais uma vez ao bombeiro Johnson. Você terá de guiá-lo pelos containeres até se juntar à sua equipe novamente. Elimine todos os mascarados na primeira porção do cenário. Passe por baixo do contêiner suspenso. Aperte o botão para que ele levante e Johnson possa passar. Mate mais alguns bandidos pelo caminho até chegar a uma porta corrediça amarela. Peça a Johnson que a levante. Agache-se e entre. Ao abrir a porta à esquerda, você encontra uma emboscada. Volte ao prédio e vá ao andar superior. Acione a alavanca para abrir a porta corrediça para Johnson. Feito isso, faça com que ele derrube as placas de madeira instaladas ao lado da alavanca. Mate o primeiro mascarado que aparecer.



Ao fundo, você vê o caminho superior, situado acima dos contêineres. Antes de passar por ali, mate o maior número de inimigos à distância. Ao final, desça para encontrar a paramédica. Mais à frente, proteja a equipe de bombeiros contra um ataque maluco de mascarados assassinos. Checkpoint. Você terá de ajudar o bombeiro a resgatar pessoas do prédio em chamas. Invada a próxima passagem. Peça a Forrester que derrube os destroços à frente. Você chega ao pátio principal. A regra geral é: quando for ordenar a abertura de portas, fique sempre com seu escudo acionado. As cortinas de fogo são frequentes. Vá ao andar superior para encontrar um bombeiro. Leve-o à segurança no pátio exterior. Feito isso, volte ao prédio até chegar ao pátio superior. Ande um pouco pela plataforma de metal instável. Observe um civil cair para a morte. Continue pela passarela e abra mais algumas portas para encontrar uma pessoa que precisa de ajuda. Salve-a. Ao abrir a porta anterior, você se depara com uma porção do chão instável. Caia no buraco com cuidado. A seguir, espere até que alguém recorte a

porta de metal lateral. É um maluco que porta uma serra elétrica. Não pense duas vezes: pique sua cabeça com tiros à vontade. A seguir, deixe que a paramédica cuide da pessoa machucada. Checkpoint. Enfrente a horda de bandidos localizada no piso inferior. Você pode contar com a ajuda de seus amigos policiais. Desça a rampa até encontrar um toalete verde. Volte pela rampa e entre à esquerda escoltando o civil. Faça com que ele abra a porta da cabine de operações do guindaste. Acione o comando para derrubar uma viga de metal. Passe por ela e acione seu escudo. Daqui em diante, tente imobilizar o maior número de inimigos possível. O líder da gangue está perto. Você entra em uma espécie de bunker. Ligue sua lanterna e prenda o líder assim que o avistar.

CITY METROLINE



A primeira tarefa nesta missão é proteger a dra. Hart e o maquinista do trem de ataques terroristas. Você terá de ir de uma ponta a outra do vagão a fim de se certificar de que seus colegas não morram. Cuidado com os ataques-surpresa vindos de alçapões no teto. Em um segundo momento da batalha, um vagão de metrô irá emparelhar-se com o seu. Detone todos os que estiverem a bordo. Feito isso, assista ao vídeo. Agora, proteja a paramédica de ataques vindos de todos os lugares. Ligue sua lanterna e elimine todos os mascarados. Suba ao segundo andar e passe pelo vagão destruído. Você se junta a Forrester. Peça para ele liberar o caminho. Mais à frente, você encontra alguns policiais que tentam abrir caminho por uma barricada inimiga. Use seu escudo para chegar à passagem bloqueada por ripas de madeira. Atire em quem tentar impedir que você realize o objetivo. Faça com que Forrester acabe com o obstáculo. Continue adiante. Ao entrar na próxima sala, cuidado com o mascarado portando uma motosserra. Continue pela sala das máquinas até chegar ao corredor. Cuidado com os ataques dos criminosos que ficam de ponta-cabeça. Ao chegar a mais uma sala de máquinas, cuidado para não pisar na plataforma eletrificada. Crie segurança para que Forrester acabe com mais uma barricada flamejante. Ao continuar, você encontra alguns amigos. Checkpoint. Cuidado: à frente você encontra um bandido com um refém. Mate-o com cuidado. Você terá de achar o colega do operário. Siga pelo corredor até achar mais alguns bandidos. Cuidado especial com o homem-bomba. Não pise nos trilhos ou você morre eletrocutado. Prefira dar a volta até chegar à plataforma de embarque oposta. Se tiver uma nail bomb, use-a. Abra a porta dupla da plataforma para encontrar mais uma situação de refém. Esta é um pouco mais difícil do que a anterior. O bandido possui, além de uma arma, algumas bombas. Use seu escudo e derrote-o com paciência. Quando ele-



trocutá-lo, acione o botão. Siga o operário até chegar à sala de bilheteria. Siga pela direita para encontrar um policial em perigo. Mate o mascarado e tenha agora um aliado. Nas escadarias rolantes adiante, mate os homens-bomba laterais. O mascarado do meio é o líder da gangue. Guarde a arma imobilizadora para ele. Espere até que o líder recarregue sua arma e nocauteie-o. Não deixe que ele se junte aos seus colegas de bando. Ao matar todos, você termina a missão.

FRANK'S AUTO PARTS



Seu objetivo nesta missão é resgatar a equipe de gravação do canal 7 de notícias. Você começa a fase em um beco. Elimine toda a ameaça que rodeia o bombeiro. Peça a ele que abra o armazém atrás do contêiner de lixo. Pegue as armas em cima da mesa. Em seguida, invada a loja envidraçada à sua frente. Aqui, você enfrenta uma luta sangrenta corpo a corpo contra os mascarados. Peça à Johnson para abrir as portas trancadas. Quando for ao andar superior e encontrar um inimigo se escondendo atrás de fileiras de caixas, use seu imobilizador. Ele é o líder da gangue. Desça ao térreo do armazém. Peça a Johnson que abra a porta corrediça. Ao sair, você encontra a paramédica em apuros. Proteja-a. A seguir ela o levará a uma barricada. Você terá de esperar o fogo se extinguir naturalmente. Entretanto, uma horda de mascarados irá invadir o beco pela grade ao fundo. Use seu escudo e equipe-se com submetralhadora. Mate qualquer ser vivo que seja capaz de se movimentar. Quando eliminar um número suficiente, volte à barricada e observe que o fogo acabou. Siga até encontrar um policial. Derrote mais uma horda de criminosos até o oficial abrir a porta corrediça. Entre e participe da reunião de policiais. Suba pela escada de metal. Ande pelas ripas de metal até chegar à passagem de ar. Faça o mesmo na próxima sala. Desça somente para encontrar mais alguns inimigos. Invada o prédio à direita. Suba a escadaria principal até chegar ao segundo andar. Siga o caminho com cuidado pelos quartos. Quando chegar a um local repleto de fumaça, use

seu Thermal Breather. Você encontra um policial ferido. Se ficar sem munição, recorra a ele para recarregar suas armas. Continue pelo corredor. Se possuir Nail Bombs, esse é o melhor momento para usá-las. Elimine a resistência nos quartos adiante. A música se torna mais pesada quando você encontra uma porta dupla de metal. Os dois integrantes da equipe de notícias estão mantidos como reféns no banheiro. Com cuidado, abra a porta, equipe seu escudo e afaste-se. Mate o primeiro mascarado. Com cuidado, mate o segundo também.



FORSHAW PLAZA

No primeiro momento da fase, use e abuse da metralhadora montada no helicóptero para detonar quaisquer criminosos nos andares do prédio em construção. Quando avistar a paramédica, não hesite em protegê-la. Desça do helicóptero e enfrente uma resistência intensa. Detone o homem da motosserra. A seguir, entre pela passagem lateral esquerda. Suba pela escada de metal. Desça e pegue o Assault Rifle no chão. Essa é uma arma muito poderosa. Atire no cadeado do portão para liberar a passagem para o policial Daniels. A seguir, continue pelo corredor até chegar ao outro lado. Suba por mais uma escada de metal até chegar ao sótão da sala adiante. Atire na cabeça dos criminosos que saltam para fora dos alçapões. Utilize-os como campo de visão para matar quem estiver no térreo. Aqui existe um líder de gangue. Imobilize-o se puder. Abra a porta para que Daniels possa entrar. Peça a ele que libere o refém preso no cano de metal. A seguir, traga-o para o controle elétrico localizado ao lado do portão pelo qual Daniels entrou.



Acione o comando e suba pelo elevador de serviço. Ate todos os snipers mascarados até chegar ao outro lado. Acione mais um comando e suba em mais um elevador. Repita o procedimento do piso anterior até passar por baixo de um túnel e encontrar a paramédica do outro lado da cerca. Feito isso, atire no cadeado e abra a cerca. Recupere sua saúde e continue seguindo. Você alcança agora as partes mais altas do prédio. Detone os mas-

carados até chegar próximo ao refém. Esta situação de reféns será um pouco mais difícil do que as anteriores. O criminoso irá trazer Adam Wolf por diversos andares. Use seu escudo e repita o procedimento aprendido nas missões anteriores. Quando chegar a uma escada repleta de bujões de gás explosivos, cuidado. Ande devagar. O piso desaba impedindo que você siga por esse caminho. Volte um pouco e siga pelo caminho do andaime externo. Suba as escadas de metal para chegar ao confronto mais uma vez. Derrube o mascarado de uma vez por todas. O helicóptero de resgate aparece.

ANGEL HEIGHTS

Saia pela lateral esquerda. Se possuir um rifle de precisão, este é o momento de usá-lo. Com cuidado (não se exponha muito), atire nos criminosos localizados nas barricadas à esquerda e à direita. No centro, há uma espécie de bunker em que um mascarado opera uma metralhadora montada mortífera. Mire com precisão em sua cabeça. Traga a paramédica e dê a volta no pátio para encontrar um túnel. Você encontra alguns inimigos portando escudos e Magnums. Atire em seus pés para que eles fiquem expostos. Depois, crive-os de balas.



Ache o policial ferido. Ordene que a médica cuide dele. Lute contra a invasão no túnel até chegar ao lado de fora novamente. À frente, uma explosão potente indica que há novos inimigos invadindo a área. Torne-a segura para que seus colegas o sigam. Volte para o túnel inicial da fase. Deixe que a doutora cuide do policial enquanto você angaria um colega bombeiro para cumprir o próximo objetivo. Entre pelo túnel em que você encontrou um inimigo com escudo. Suba ao terceiro andar, sempre tomando cuidado com os mascarados à espreita. Repare em um corredor destruído. A seguir, entre em uma sala repleta de fumaça. Passe para o outro lado do corredor. Desça um lance de escadas. Use seu Thermal Breather para entrar na sala esfumaçada. Quebre a porta para encontrar uma pessoa que necessita de ajuda. Volte por todo o caminho e encontre a paramédica mais uma vez. Agora, você estará sozinho. Vá ao pátio. Siga pela direção contrária do túnel que liga o bloco F para encontrar alguns bombeiros. Você terá de invadir um estacionamento a fim de salvar um policial que está mantido como refém. No primeiro subsolo, equipe-se com a Magnum e derrote todos os criminosos que portam escudos e cutelos. Atire nos botijões explosivos para detoná-los. Desça ao segundo subsolo. Repita o procedimento até abrir a porta dupla. Mais à frente, você encontra mais uma situação de refém. Derrube o mascarado e acione o elevador para esmagá-lo cruelmente. Junte-se ao policial libertado e volte pelo mesmo caminho por que veio,



escapando das armadilhas. Ao sair do estacionamento, vire à esquerda para chegar ao bunker contendo a metralhadora montada. Use-a para criar uma verdadeira mortandade nos seus inimigos.

MCMILLAN STREET



Nesta missão, as gangues terroristas planejam lançar uma arma de destruição em massa na cidade. Sua missão é impedir que isso aconteça. A primeira tarefa é libertar o policial preso na cela à direita. Peça ao bombeiro que libere o caminho para que você possa atirar nos inimigos mais à frente. Feito isso, ordene que ele apague as chamas da prisão. O policial lhe dará um lança-granadas bem útil. Mate os mascarados no fundo do corredor que leva ao pátio. Antes de entrar aqui, cuidado. Há um criminoso que lança granadas diretamente em sua posição. Não bocheie. Primeiro, mate o bandido portando um escudo. Rapidamente, escolha sua Magnum ou lança-granadas e atire contra a ameaça. Se você ficar parado, corre o risco de ser atingido gravemente. Siga e mande que o bombeiro libere mais um obstáculo. Invasores tentarão pular a cerca. Crive seus corpos de balas. Você enfrenta alguma resistência no final do corredor. Finalmente, você chega a um pátio repleto de geradores elétricos. Há uma gigantesca torre de força no meio do cenário. A primeira tarefa a ser realizada é matar o sniper com o lança-granadas localizado à direita, na casa de observação. Com esse morto, atire nos bandidos mais próximos. Agora, você deverá desativar o campo de força que envolve a torre para subir às plataformas superiores de metal. Para tanto, será precisa a ajuda do seu colega, o bombeiro. Faça com que ele destrua os comandos elétricos dos geradores. Proteja-o quando ele estiver realizando o serviço. Cuidado especial com os criminosos que carregam escudos. Quando todos os geradores estiverem desligados, suba nas escadas de metal da torre para atingir a plataforma superior. Abra a porta dupla e desça pela rampinha lateral. Jogue um coquetel molotov nos inimigos à espreita. Equipe-se com uma arma de

grande potência e atinja o guarda criminoso ao lado do enorme portão. Uma explosão e o caminhão do esquadrão T-Zero chegará. O comandante Adam Wolf, chefe dos T-Zero, irá ajudar daqui em diante. Elimine todos os inimigos do prédio à frente. Em seguida, suba a rampa lateral e detone mais alguns. Em seguida, recupere suas feridas e entre no caminhão. Uma vez dentro do armazém, vá ao final do corredor e limpe-o de atividade terrorista. Volte um pouco e entre pela porta dupla de coloração vermelha. Entre na sala superior e derrube todos os guardas com escudos. Acione o comando para abrir a próxima porta. Ali dentro, detone mais alguns inimigos até chegar a uma escada de metal. Aperte o botão para chegar à sala onde está localizada a bomba. Equipe-se com a Magnum e prepare-se: o local está infestado de criminosos. Não invada o local ainda. Prefira ficar na porta: a coluna irá protegê-lo de ataques vindos da parte interior. Não se preocupe tanto com as plataformas superiores: um ou dois criminosos irão atirar naquela direção. O perigo maior, porém, vem do térreo. Lançadores de coquetéis molotov estarão posicionados. Mascarados com escudos também querem matá-lo. Um tiro de Magnum bem colocado em cada inimigo deve resolver o problema. Quando o número de inimigos atacantes decrescer, é a hora de invadir. Suba a escada de metal. Equipe seu escudo. Mate mais alguns guardas e guarde seu imobilizador para mais um líder de gangue escondido na sala de controle. Desça ao térreo só para verificar que Wolf foi rendido por um criminoso. Siga-os e realize a técnica de situação de reféns aprendida anteriormente. Mate os guardas no caminho. Cuidado para não ser atingido de bocheira. Quando terminar, observe Wolf descontar sua raiva de maneira descontrolada. Siga-o para a sala da bomba e observe-o trabalhar no teclado. Não é que Wolf também é especialista em armas de destruição em massa? Ele cortará o fio certo. Final da missão.



FASE EXTRA

SAFE HOUSE

A ameaça ainda não acabou. Você deverá fugir de um ataque criminoso contra sua casa. Os terroristas estão com sede de vingança. Depois que Nick pegar o celular em cima da mesa da cozinha, pegue o cutelo, a Magnum e o Assault Rifle nas gavetas da pia. Perto da mesa de bilhar há um lançador de granadas. Suba as escadas e atire no botijão explosivo para lançar o invasor aos ares. Se você voltar à cozinha, a porta do elevador abre e revela mais três invasores. Mate-os para coletar mais armas e munição. Volte ao segundo andar. Um criminoso com uma motosserra irá abrir a porta dupla. Neutralize-o com um tiro na cabeça. Na parte de fora há dois snipers no



alto do edifício frontal. Preste atenção especial ao lançador de granadas. Suba a escada de metal até chegar ao terraço. Mate mais um lançador de granadas à sua frente. Use a mesma arma nos invasores com escudo que chegam pela rampa. Checkpoint. Desça até chegar aos policiais perto dali. Siga pelas plataformas em ziguezague até chegar a um galpão. É uma espécie de frigorífico. Observe que há uma nuvem gelada espessa impedindo sua visão. Você irá coletar um Thermal Breather. Agora será fácil visualizar os inimigos. É só atirar nas fontes de calor vermelhas. Faça isso na sala de processamento central até chegar a mais uma situação de refém. Liberte-o para fazer com que o líder supremo da gangue terrorista caia no processador e vire carne moída. Assista aos créditos.



BÔNUS

- **Dificuldade Terror** - Termine o jogo no modo Veteran.
- **Emergency Situations** - Capture os líderes de gangue para destravar as fases denominadas "Emergency Situation", que abrem novas possibilidades de ganho de medalhas, armas, upgrades e equipamentos novos.
- **Armas** - Colete o seguinte número de medalhas para destravar os seguintes itens:

- 2 medalhas - Clip Extra de Pistola
- 4 medalhas - Escudo com Upgrade de bloqueio
- 6 medalhas - Upgrade de Dano de Pistola
- 8 medalhas - Armadura Upgrade T-Zero
- 10 medalhas - Granadas de Fumaça
- 12 medalhas - Upgrade de Imobilizador Elétrico
- 14 medalhas - Granadas de Multidões
- 16 medalhas - Segundo Clip de Pistola Extra
- 20 medalhas - Aumento de Dano de Shotgun
- 24 medalhas - Cinto de Granadas
- 28 medalhas - Clip Extra de Cartuchos de Shotgun
- 32 medalhas - Dano Extra de Assault Rifle
- 36 medalhas - Upgrade de Pistola
- 40 medalhas - Clip Extra Assault Rifle
- 45 medalhas - Armadura Upgrade 2 T-Zero

CARS



Relâmpago McQueen em ação por Rafaela Caetano

■ A mais nova animação da Pixar, *Cars*, também terá uma versão para os videogames. O game de mesmo título proporciona ao jogador controlar o protagonista Relâmpago McQueen e vários outros personagens do filme. Com um visual bastante fiel ao da película, *Cars* traz missões e minigames que desafiam até jogadores experientes. No controle de Relâmpago, você poderá jogar vários tipos de corridas, disputadas em estradas, autódromos e até off-road. A jogabilidade pode atrapalhar em alguns momentos, por exemplo na hora da marcha a ré, mas nada que atrapalhe a diversão. Os pontos altos do jogo são os diversos tipos de minigames, as aventuras diferentes das vistas no filme, além da utilização do estilo de cenário visto na série GTA. O jogador ainda pode aproveitar a excelente trilha sonora, que inclui clássicos, como "Route 66", de Chuck Berry, além da dublagem original do filme. Para os fãs de animações e jogos de corrida, *Cars* cumpre seu papel e proporciona vários momentos de diversão.

P Rainbow Studios
 D THQ
 C PS2, PSP, PC, GC, Xbox, X360
 G Corrida
 J 2
 S www.carsvideogame.com

PRÓS

- Vários extras
- Trilha sonora e dublagem

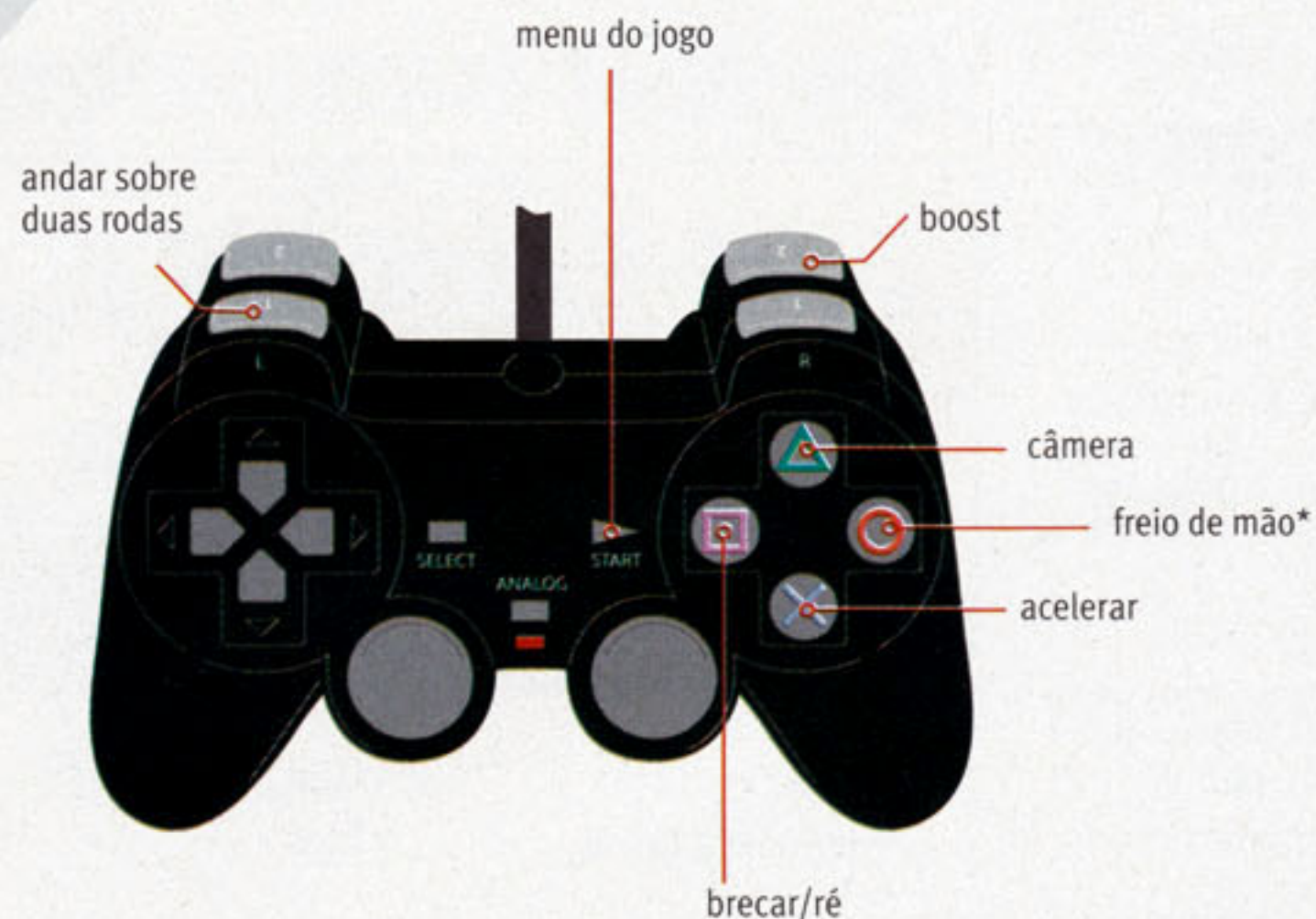
CONTRAS

- Jogabilidade que prejudica algumas missões
- Curta duração e pouca variedade de aventuras



NOTA **8,0**

CONTROLE



* se você apertá-lo duas vezes, o carro vira



MENU PRINCIPAL

Story Mode

É o modo de história do jogo, em que você jogará algumas corridas respectivas ao filme e outras. Você poderá iniciar as aventuras com o caminhão ou com Relâmpago. Ao jogar o Story Mode, você libera pistas, minigames, extras etc.

Arcade

No modo Arcade você terá as seguintes opções:

Road Races - Você pode jogar corridas amistosas em várias pistas. Conforme você vai avançando no Story Mode, são liberadas pistas nesse modo.

Piston Cup Races - Nesse modo, você poderá jogar campeonatos com muitas corridas e com a chance de ganhar taças.

Mini Games

Aqui você pode jogar várias aventuras aleatórias. Como no modo Road Races, conforme você avança no Story Mode você libera minigames.

Tractor Tipping - Você deve acordar todos os pequenos tratores em um tempo-limite. Você não pode deixar que os grandes tratores o vejam ou a missão falhará. Conforme o nível de dificuldade vai aumentando, mais fácil fica de o grande trator o encontrar e mais obstáculos aparecerão para dificultar seu caminho. Serão oito níveis que estão explicados no Story Mode.

Doc's Lesson: Powerslide - É uma corrida de três voltas. Seu objetivo é derrapar na curva na hora em que eles mandarem. Para isso, ao chegar à seta amarela, aperte R1 + X para derrapar e fazer a curva. Faça as três voltas para completar o minigame.

Luigi to the Rescue - Neste minigame, você deverá coletar montes de pneus espalhados pela área e levá-los

de volta até a borracharia. Você terá um tempo-limite. Cada vez que o nível de dificuldade aumenta, é mais difícil coletar os pneus e mais distantes eles ficam um do outro. Para realizar este minigame, seja rápido e procure não bater em nada para não perder tempo.

Sarge's Boot Camp - Esta fase é uma espécie de campo de treinamento. Você terá vários tipos de desafio, como obstáculos, rampas, paredes de pneus, túneis, buracos etc. Você deve dar três voltas antes que o tempo acabe. Haverá outros níveis de dificuldade, em que os obstáculos serão mais difíceis e em maior quantidade.

Mater's Backwards Lesson - Neste minigame você deverá dar vários cavalos-de-pau durante o percurso. Quando Master virar o carro, aperte c duas vezes para virar com ele. Quando ele voltar ao normal, volte também. Repita esse procedimento até que o percurso chegue ao final.

Sheriff's Hot Pursuit - Você deverá perseguir os três carros delinquentes. Eles são marcados como pontos no radar. Comece a seguir um deles e quando aparecer uma barra vermelha na tela, não o perca de vista de modo algum. Persiga-o e fique perto dele até a barra sumir. Faça isso com os outros dois carros para completar a missão. Você também pode jogar os outros níveis de dificuldade com carros delinquentes mais velozes.

High Speed Heist - Você jogará esta tarefa com os carros malvados. Uma barra aparecerá à esquerda da tela. Na parte de baixo, está marcado seu carro, e na parte de cima o caminhão Mack. Você terá um tempo para chegar até o caminhão. Vários carros atrapalharão seu caminho. Ao chegar, fique do lado do caminhão e veja o vídeo.

Agora no outro carro, alcance o caminhão novamente. Desta vez você deverá subir na rampa atrás dele. Ao fazer isso, outro vídeo aparecerá e você mudará de novo de carro. Alcance o caminhão e espere que ele derrube as caixas. Pegue-as e desvie dos outros objetos que o caminhão jogar. Ao pegar cinco caixas, o minigame estará terminado.

Lightning Strikes Back - Este minigame é o contra-ataque da missão anterior. Você deverá perseguir os carros que roubaram as caixas e recuperá-las. Chegue perto do primeiro carro e bata nele para conseguir uma caixa. Bata mais duas vezes e consiga as três necessárias. Logo outro

carro aparecerá e você deverá recuperar mais três caixas. Repita esse procedimento com mais dois outros carros até finalizar o minigame.

VS

No modo VS você pode jogar com seus amigos (contém as mesmas opções do modo Arcade).

Options

Contém as seguintes opções:

Profile - Aqui você cria um perfil para o Story Mode, além de poder disputar corridas e minigames e acumular pontos e taças. Você pode criar um perfil, apagar um já existente ou começar um novo.

Control Settings Player 1 - Você pode mudar as configurações do controle e também acionar ou desativar o modo Vibração.

Control Settings Player 2 - As mesmas opções do Control Settings Player 1, porém para o controle 2.

Game Options - Você pode mexer com as configurações da tela.

Câmera Options - Neste modo você pode configurar as opções de câmera.

Sound Options - Nesta opção você poderá configurar os efeitos, músicas e diálogos do jogo.

Jukebox - Nesta opção você poderá ouvir as músicas do jogo.

Records - Você poderá ver os recordes.

Credits - Você poderá ver os nomes de toda a equipe que trabalhou no jogo.

Cheat Codes - Opção para inserir códigos e trapaças no jogo.

Bônus Content - Modo para ver os bônus do jogo. Você terá as seguintes opções:

Characters - Você poderá ver os carros que aparecerem durante o jogo e o filme. Além disso, você pode ver a velocidade, a aceleração e outras características dos carros.

Art - Você poderá ver imagens da criação dos personagens como se fosse um estúdio de arte. Você pode

liberar as imagens acumulando pontos e liberando fases no Story Mode.

Vídeos - Como no modo Art, você poderá ver vídeos, clips do filme, cenas deletadas etc. Você só pode liberar essas opções se ganhar corridas no Story Mode e acumular pontos. O Story Mode é fundamental para a liberação de extras.

ROTEIRO

PRIMEIRA ÁREA – RADIATOR SPRINGS

Primeira corrida – Seu objetivo é alcançar o pódio para liberar novas corridas.

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças

3º lugar – 2 taças
3 Laps

Você pode receber pontos por fazer a melhor volta.

Após terminar o primeiro evento, você estará no controle de Relâmpago (caso o tenha escolhido ao iniciar o Story Mode). Você poderá passear pela cidade no mesmo estilo de GTA. Você poderá escolher livremente a corrida que deseja participar. Os pontos brancos mostram os eventos disponíveis. Além dos eventos, várias outras opções estarão disponíveis pela cidade. Essas opções serão descritas mais para a frente.

Obs.: pegue os ícones com um raio para ganhar pontos extras. Quando estiver pronto, siga até a segunda corrida. As corridas possuem o desenho de uma bandeira.

2ª Corrida - Radiator Cap Circuit

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças

3º lugar – 2 taças
3 Laps

(Você pode realizar novamente a corrida se quiser. O ponto da corrida ficará de cor diferente).

Siga para o ponto branco num lugar perto do posto de gasolina.

Ramone's House of Body Art

Você poderá colocar pinturas em seu carro. Serão três estilos diferentes.

Siga pela rua principal para chegar ao evento:

Tractor Tipping

- Acorde os tratores
- Não seja pego pela luz do trator
- Tome cuidado com Frank

Seu objetivo é acordar os pequenos tratores antes que o tempo acabe. Faça isso antes que o grande trator o pegue.

Controles

Analógico esquerdo – Movimenta

X – Acorda

Level 1

Acorde sete tratores apenas encostando neles

Level 2

No level 2, você encontrará algumas lâmpadas. Não deixe que elas o iluminem. Passe pelas cercas vivas para achar mais tratores. Use as rampas para chegar aos níveis superiores.

Level 3

Empurre as carroças para abrir caminho. Empurre a segunda e acorde o tratorzinho. Acorde o trator no meio da área e empurre mais uma carroça. Passe pelo caminho inferior e acorde mais um trator. Vá para a esquerda e acorde outro trator. Volte um pouco, suba para o nível superior e acorde mais um trator. Vá para a esquerda, empurre a carroça e acorde o último trator.

Level 4

À frente, desça ao nível inferior e acorde o primeiro trator. Vá para direita já no nível superior e acorde o segundo. Vá para a direita e acorde o terceiro trator. Não empurre a carroça. Vá para a direita, contorne o caminho estreito e acorde mais um trator. Volte todo o caminho até o início da fase e vá para a esquerda para descer ao nível inferior. Vire na primeira à direita e acorde o trator. Volte próximo ao caminho estreito e empurre uma carroça. Acorde os dois últimos tratores.

Level 5

Acorde o trator à frente. Vá para a esquerda, suba o barranco, contorne a cerca e acorde mais um trator. Faça o caminho de volta, vá para a esquerda e acorde outro trator perto da cerca. Vá para a esquerda e no nível inferior acorde mais um trator. Volte até a entrada do caminho inferior e siga pela estrada à direita até o fim para acordar o último trator.

Level 6

Acorde o trator logo à frente e vá para a direita. Na bifurcação, acorde o trator à esquerda. Volte um pouco e siga para a direita. Avance e acorde o terceiro trator. Siga pelo caminho e acorde um trator ao fundo. Desça para o caminho inferior e acorde o sexto trator. Empurre mais uma carroça e siga pelo caminho. Desça e siga para a direita. Acorde um trator no fundo da área. Siga para a esquerda e acorde o oitavo trator.

Prossiga e acorde um trator à esquerda. Avance pelo grande corredor e acorde o décimo trator. Prossiga e suba ao nível superior. Acorde logo de cara dois tratores, empurre a carroça e acorde o último.

Level 7

Você estará em um caminho largo e Frank virá em sua direção. Você deverá percorrer o caminho e acordar os tratores antes que Frank o alcance. Você fará isso com os sete primeiros tratores. Para pegar o oitavo, suba a rampa e acorde-o.

Level 8

Siga para a direita e desça para o nível inferior. Siga para a esquerda e acorde o primeiro trator. Vá para a esquerda e, na bifurcação, acorde o trator à esquerda. Vá para a direita, acorde um trator e empurre a carroça. Passe por ela, percorra o longo caminho e acorde o quarto trator. Siga para a esquerda e no campo aberto encontre três tratores. No fim da área aberta há uma rampa. Siga por ela e encontre dois tratores. Volte ao início da área aberta e use a passagem inferior. Encontre o último trator.

Após vencer o desafio, você liberará o evento Doc's Challenge.

Siga para a área com grandes cones amarelos e faça o evento:

Sally's Sunshine Circuit



1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças

3º lugar – 2 taças
3 laps

Você jogará esta corrida apenas com Sally.

Após a corrida, siga para o ponto branco mais próximo para a corrida:

Radiator Springs Grand Prix

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças

3º lugar – 2 taças
3 laps

Após esta corrida, siga para o ponto branco mais distante do mapa.

Doc's Challenge

Será uma corrida apenas contra Doc. Você deverá chegar em primeiro lugar para completar a tarefa.

1º lugar – 5 taças
3 laps

Volte até o posto de gasolina e faça o evento:

Palm Mile Speedway

Será uma corrida bem importante, feita em uma pista com vários adversários.

1º lugar – 10 taças
2º lugar – 6 taças

3º lugar – 4 taças
12 laps

Quando o marcador do pneu chegar ao fim, você deverá entrar no Pit Stop. Para fazer a troca de pneus e outras modificações, siga as instruções da tela, como apertar várias vezes o botão **■**, girar os analógicos esquerdo e direito e fazer seqüências de botões, entre outros.

Ao completar a corrida, você liberará o evento: Boostin' with Fillmore. Vá até o ponto onde há uma perua hippie e realize o evento:

Boostin' with Fillmore

Nesta corrida, você deverá usar o boost (turbo) para aumentar a velocidade. Para acioná-lo, aperte R2.

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças

3º lugar – 2 taças
3 laps

Você liberará a habilidade boost. Agora na maioria das corridas você poderá usá-lo. Ao avançar no jogo você poderá aumentar a potência do boost. Chegue até a loja de pneus e realize o evento:

Luigi to the Rescue – level 1

Sua missão será resgatar seis montes de pneus e levá-los de volta até a borracharia antes que o tempo acabe. Os pneus são mostrados no mapa como pontos amarelos. Para pegá-los aperte **■**. Você terá 2:30m para finalizar a missão. Você liberará o evento: Sarge's Off-Road Challenge.

Siga para o ferro-velho e faça o evento:

Mater's Backwards Lesson

Siga Master sem perdê-lo de vista. Dirija de ré quando ele mandar. Para isso, aperte duas vezes **●** para dar cavalo-de-pau. Continue apertando **✕** para correr mesmo de ré e volte ao normal quando ele mandar. Faça todo o percurso até finalizar a missão. Você liberará a habilidade de andar de ré.

Siga pela estrada e chegue até um ponto próximo a uma construção abandonada. Faça o evento:

Sarge's Off Road Challenge

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças
3º lugar – 2 taças
3 laps

Siga pela estrada à esquerda e faça o desafio ao lado do carro policial.

Sheriff's Hot Pursuit

Você jogará com o carro policial. Haverá três carros que deverão ser pegos por você. Persiga um deles e uma barra vermelha aparecerá ao lado esquerdo da tela. Quanto mais você fica perto desse carro, mais a barra vai diminuindo. Quando ela acabar, você conseguirá barrar o carro. Faça isso com os outros dois carros para cumprir o evento. Faça o possível para não os perder de vista na hora da perseguição, senão falhará.

Dica: procure sempre ficar atrás do carro perseguido e evite ficar ao lado ou à frente. Ao conseguir barrar os três, novos níveis de dificuldade aparecerão. Ganhe de todos os grupos de carros para acumular muitas taças.

É hora de ir para a segunda área. A partir do ponto vermelho, siga para a direita pela estrada principal (mantendo a seta amarela apontada para cima).

SEGUNDA ÁREA – ORNAMENT VALLEY

Chegue até o ponto branco para sua primeira missão nessa nova área.

Rustbucket Race-O-Rama

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças
3º lugar – 2 taças
12 laps

Ao terminar a corrida você liberará o evento Sun Valley International Raceway.

Você ganhará mais uma habilidade: Boost Tank 2 (Seu turbo terá maior duração). Volte até a primeira cidade e vá até o ponto branco (perto do posto de gasolina). Faça a corrida:

Sun Valley International Raceway



1º lugar – 10 taças
2º lugar – 6 taças
3º lugar – 4 taças
12 laps

Ao terminar a corrida você liberará o evento: Sally's Wheel Well Sprint. Vá até a área com cones amarelos gigantes e faça a missão:

Sally's Wheel Well Sprint

1º lugar – 5 taças

Sally será sua única adversária nesta corrida com uma só volta. Ganhe dela para liberar os eventos:

- Monster Truck Mayhem
- Delinquent Road Hazards

Siga para o ponto branco para fazer a missão:

Delinquent Road Hazards

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças
3º lugar – 2 taças
3 laps

Ao terminar a corrida um novo evento será liberado: Chick's Challenge.

Você liberará o Boost Tank 3, que deixará seu boost no nível máximo. Siga pra onde você jogou a primeira missão da segunda área e faça a missão:

Monster Truck Mayhem

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças
3º lugar – 2 taças
12 laps

Será uma corrida de doze voltas com os famosos carros-monstros. Ao finalizá-la, siga para o posto de gasolina perto da estrada que liga a primeira à segunda cidade. Faça o evento:

Chick's Challenge

1º lugar – 5 taças
2º lugar – 3 taças
3º lugar – 2 taças
3 laps

Você irá liberar o evento: High Speed Heist. Volte até a primeira cidade e vá até o posto de gasolina. Realize o evento:

High Speed Heist

Sua tarefa será a seguinte: Uma barra vertical aparece-

rá à esquerda da tela. Na extremidade de baixo está seu carro e na de cima está o caminhão. Você terá um tempo limite para alcançar o caminhão e seu progresso será contado nessa barra. Haverá muitos carros no caminho, portanto tome cuidado e seja rápido. Chegue até o lado do caminhão e um vídeo mostrará o carro fazendo o caminhão dormir.

Você aparecerá com outro carro. Novamente você terá de alcançar o caminhão antes que o tempo acabe. Ao chegar perto dele, você terá de subir pela rampa atrás dele. Um vídeo irá mostrar o carro em cima do caminhão, que fará com que ele seja aberto. Mais uma vez você aparecerá com um carro diferente. Novamente chegue até o caminhão. Com a parte de trás aberta, várias coisas cairão. Você deve pegar apenas as caixas de papelão que ele deixar cair e desviar dos outros objetos. Você deverá pegar cinco caixas para finalizar o desafio.

O evento Lightning Strikes Back será liberado. Volte até a segunda cidade e vá até o posto de gasolina para realizar a missão:

- Lightning Strikes Back

Esta missão será a de resgate das caixas roubadas na missão anterior. Você estará novamente na estrada com vários carros e deverá perseguir seus inimigos em um tempo-limite. Ao chegar perto do primeiro carro, bata nele para derrubar uma caixa. Repita esse procedimento mais duas vezes para recuperar três caixas. Logo aparecerá outro carro inimigo. Você deverá colidir com ele mais três vezes para recuperar outras três caixas. Aparecerá mais um inimigo. Repita todo o procedimento e pegue mais três caixas. Por fim, um último inimigo aparecerá. Recupere as três caixas restantes para completar a missão. Você irá liberar o evento: Los Angeles International Speedway.

Siga para a primeira área em direção ao ponto branco no posto de gasolina. Realize a corrida:

- Los Angeles International Speedway

1º lugar – 10 taças
2º lugar – 6 taças
3º lugar – 4 taças
12 laps

Ao terminar a corrida, será o fim do Story Mode.

3ª ÁREA (TAILFIN PASS)

Após você salvar o jogo, você ainda poderá explorar a terceira área da cidade. A partir da rua principal, mantenha a seta amarela para cima. Vá para a esquerda até o fim, vire na primeira à direita e siga pela estrada. Você verá uma placa. Siga pela estrada à esquerda até chegar à terceira área, que só possui duas missões de corrida que já foram realizadas, portanto é uma área apenas para ser explorada.





Teen Titans

Super-heróis adolescentes
por Rodrigo Vieira e Renato de Siqueira

■ O sucesso dos jovens super-heróis é estrondoso. Quem não conhece a maravilhosa série Teen Titans, exibida na televisão com maestria, verá o superdesenho desenvolvido para os games. Você viverá uma fantástica aventura comandando Robin, Cyborg, Estelar, Ravena e Mutano. Com gráficos muito bons de ação, o jogador poderá alternar o controle entre os cinco personagens, cada um com seus megapoderes e habilidades. Diversos desafios surgirão na empreitada contra os inimigos mais terríveis do desenho: Slade, Overload, Jinx, Gizmo e Mamute. Neste game é possível partidas cooperativas, com os jogadores combinando as habilidades de cada herói. A história segue a linha da televisão, muito engraçada e divertida. Sem dúvida este jogo causa impacto tanto na diversão como nas emocionantes aventuras que os heróis viverão no decorrer da trama.

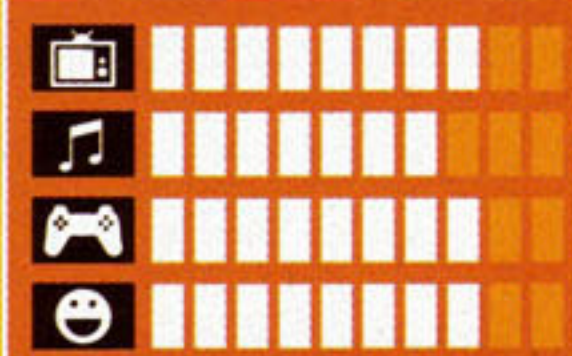
A2M
Majesco
PS2, GC, Xbox
Aventura
1
www.a2m.com

PRÓS

- Muita ação
- Roteiro bem elaborado igual da televisão
- Gráficos bem legais

CONTRAS

- Muito repetitivo



NOTA **7,5**

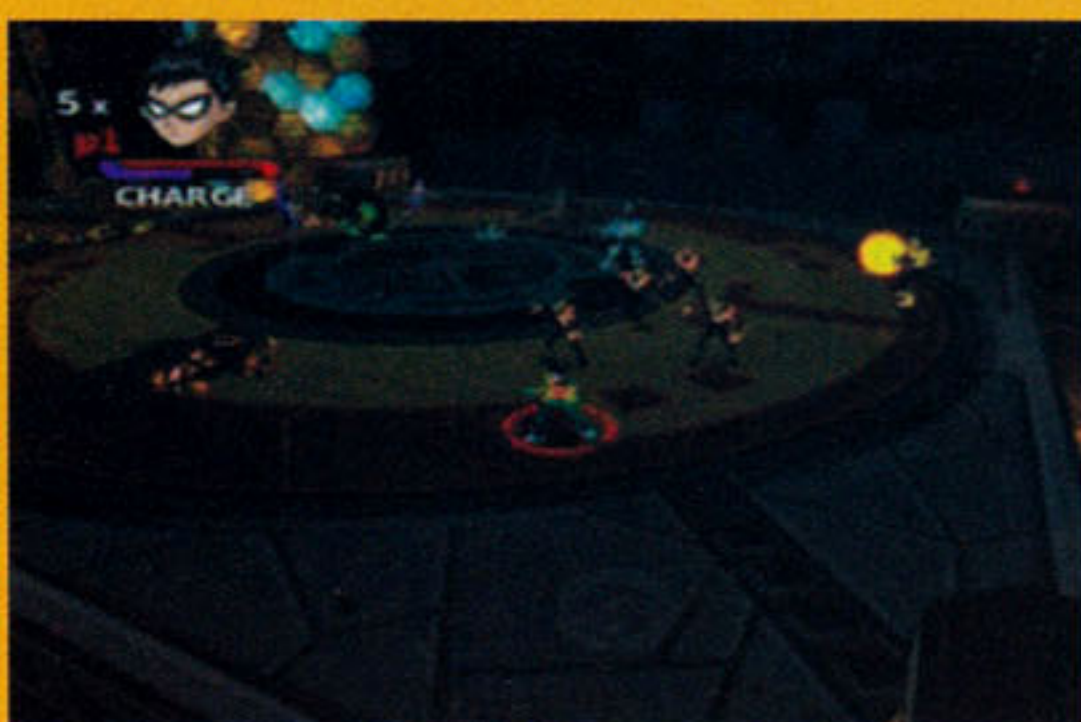
CONTROLES



FASE 1

Siga o tutorial. Pressione **■** ou **▲** para eliminar o primeiro inimigo. Pressione **■ ■ ▲** para aplicar um combo no segundo inimigo. Veja uma animação. Agora pressione **●** para aplicar um golpe especial contra o inimigo e veja mais uma animação. O quarto tutorial o ensinará a usar objetos para acertar os inimigos. Pressione L1 e jogue os barris contra eles. O próximo inimigo você terá de tontear três vezes e arremessá-lo de cima do prédio. De baixo, faça uma sequência de três tipos de ataque: primeiro o ataque rápido, depois o forte e por último solte um ataque especial contra os três inimigos que estarão na plataforma (pressione e segure o botão para aplicar o golpe corretamente). Utilize os botões **←** ou **→** para ficar trocando de personagem e destruir todos os inimigos. Veja uma animação.

FASE 2



Após a animação, use os personagens que quiser para destruir todos os inimigos nas plataformas inferior e superior e ver mais uma animação. Agora, saia pela porta, elimine os inimigos que surgirão e depois mais quatro ciborgues amarelos no corredor. Passe pela porta, elimine mais três inimigos, passe pela porta à direita, elimine mais inimigos no próximo cor-

redor, siga até o final dele, elimine mais inimigos que descerão do avião e depois entre à sua esquerda. Você chegará a uma plataforma superior circular repleta de inimigos. Elimine-os para ver uma animação. Ao final, anote novos golpes para Robin, Bird Blaster acionado pelo comando: **■ ■ ●** e Street Slammer acionado pelo comando: **■ ■ ✕**. Para a personagem Raven, você ganhará Shadows Of Azarath: **■ ■ ●** e Nightmare Assault **■ ■ ✕**. Para Cyborg, você acabou de ganhar o Booyah Blaster: **■ ■ ●** e o Face 2 Face: **■ ■ ✕**. Starfire também ganha Star Surge: **■ ■ ●** e Love Taps: **■ ■ ✕**. Beast Boy ganha o Rammer Roundup: **■ ■ ●** e Monkey Business: **■ ■ ✕**. Além de todos esses novos golpes, o personagem Hive Soldier e a arena Sky Needle serão liberados.

FASE 3



Elimine os primeiros inimigos e desça pela rampa coletando os itens. Aparecerá mais uma animação. Elimine mais inimigos, fique ao centro do elevador, espere ele descer e destrua mais inimigos que estarão esperando. Passe pelos lasers, vire à esquerda e veja uma animação. Fique esperto, seja rápido e elimine todos os inimigos para os lasers se apagarem e seu caminho ficar liberado. Siga adiante para ver uma animação. Elimine todos os inimigos que estarão cercando a plataforma. A palavra "Checkpoint" aparecerá na tela. Então, fique

em cima do elevador, espere-o subir (fique eliminando os inimigos que aparecerão ao redor), saia do elevador, elimine tudo e todos que aparecerem e você vai assistir mais uma animação. Passe pelo caminho liberado pela inimiga, tome cuidado com as pedras e os sacos que tentarão atingi-lo, atravesse, elimine mais inimigos, siga pelo local liberado à sua esquerda e suba pelo elevador. Elimine mais inimigos (sempre aproveite para tentar tirar o máximo de energia da chefe que estará sempre o perseguindo durante as pancadarias). Após eliminar todos, passe pelo local liberado e suba.



Continue fazendo o mesmo até chegar ao topo do local. Lá, para variar, elimine inimigos e soque a inimiga rosa o quanto puder. Chegará um momento em que ela fugirá. Quando isso acontecer, continue eliminando todos os inimigos para ver mais uma animação e completar a fase.

FASE 4

Anote as novas magias:

ROBIN - "Trapeze Kicks": **■ ■ ■**
 RAVEN - "Trigon's Fist": **■ ■ ■**
 CYBORG - "Super Cyborg": **■ ■ ■**
 STARFIRE - "Heart of Tamaran": **■ ■ ■**
 BEAST BOY - "Going Bananas": **■ ■ ■**
 "Kickin Kangaroo": Pressione e segure **■**

Passando para essa fase você também liberará o Character MMM Explosive e a arena Raven's Mirror.



Elimine os inimigos na rua, veja uma animação, passe pelo portão que acabou de se abrir e siga eliminando os inimigos e subindo pelas passarelas para ver mais uma animação. Bata o máximo que puder no chefe e ele fugirá (igual ao da fase anterior). Após a animação, continue pelo corredor até o final. Veja mais uma animação.



Elimine o inimigo para completar esta missão.

FASE 5

CYBORG - Energy Blast: Pressione e segure ■
STARFIRE - Sun Storm: Pressione e segure ▲
BEAST BOY - Scare Bear: ■ ■ ▲
Big Bear Beatdown: Pressione e segure ▲

O personagem "White Raven" acaba de ser liberado. Esta será uma fase com superbatalhas. Sabe aqueles chefes que você estava tentando eliminar durante as fases do game desde o começo? Agora eles estarão todos juntos. Elimine um por um. Eles aparecerão na mesma ordem em que apareceram no decorrer da história. Apenas use bastante especial e golpes usando o botão ▲. Novamente, quando o sangue estiver quase acabando, eles fugirão e trocarão de personagem. Quando você enfrentar o terceiro e último, virão os três de uma vez. Concentre-se em um deles e siga eliminando-os um a um para ver uma animação.

FASE 6

ROBIN - Vault Kick: Pressione e segure ▲
RAVEN - Trigon Fist: Pressione e segure ■
BEAST BOY - Raging Bull: ■ ■ ●
Running of the Bull: Pressione e segure ●

Os personagens Jinx, Gizmo, Mammoth, Cyclone e a arena The Hive foram liberadas.

Após a animação, siga adiante pelo parque, elimine todos os supercoelhos para o portal ser liberado e



veja uma animação. Proteja seu amigo macaco, que estará empurrando o caminhão de sorvete, e acabe com todos os coelhos gigantes para ver uma animação. Na sacada, elimine todos os inimigos, veja uma animação e depois siga matando mais coelhos gordos gigantes para ver outra. Nesta nova plataforma, siga eliminando mais coelhos gordos, salte para a plataforma inferior à direita (concentre-se em dar porradas na cartola do mágico), siga a seta verde e entre à esquerda. Desça, mate mais inimigos e veja outra animação. Continue fazendo o mesmo, eliminando inimigos e vendo animações, para chegar à última plataforma e eliminar mais inimigos para completar a missão.



FASE 7

RAVEN - Trigon Claw: Pressione e segure ▲
STARFIRE - Eyes of Tamaran: Pressione e segure ■
BEAST BOY - Later Gator: ■ ■ ✕
Croc Whip-Crack: Pressione e segure ■

Os personagens Bunny Guard e Bumble Bee foram liberados.



Você travará uma difícil batalha com o poderoso mandrake. Haverá duas etapas para eliminar esse mágico de meia tigela. A primeira é bem fácil: desvie dos ataques inimigos e, quando o momento for oportuno, parta para cima dele usando todos os seus poderes. Segunda etapa: quando a barra de energia do inimigo estiver chegando ao fim, ele subirá em cima da sua cartola gigante e de lá ficará disparando todas as suas magias em você. Tome muito cuidado, desvie

de seus ataques e suba na plataforma, em que haverá cinco luzes de várias cores marcadas pelo rosto de cada personagem. Suba com toda a sua liga heróica, encaixe-os em seus lugares e veja uma animação.



FASE 8

ROBIN - Bo Staff Uppercut: Pressione e segure ■
CYBORG - Rocket shockwave: Pressione e segure ▲
BEAST BOY - Cat's Meow: ■ ■ ▲
King of the Jungle: Pressione e segure ▲

Os personagens Red X, Mumbo Jumbo, B.B. the Clown e a arena Mumb's Big Top foram liberadas.



Siga pela plataforma eliminando os inimigos até o primeiro elevador de carga. Desça e siga pela nova passarela eliminando mais inimigos. Faça isso até chegar a uma plataforma com cinco contêineres e uma penca de inimigos. Destrua todos eles o mais rápido possível antes que todo o carregamento seja roubado. Se isso acontecer, você falhará. Feito isso, veja a animação.



FASE 9

RAVEN - Prophecy of Doom: Pressione e segure ●

Estará havendo uma rebelião. Desça resgatando os prisioneiros, derrube-os com socos e depois os arremesse no campo de força pressionando L1. Feito isso, elimine todos os robôs para que a pas-



sagem se abra. Continue assim até chegar a uma plataforma cheia de lasers. Para passar por eles, arremesse os barris que estarão ao seu lado na direção dos raios vermelhos. Siga eliminando os inimigos e destruindo os lasers até chegar ao fim da plataforma e ver uma pequena animação. Você será transportado para mais um corredor cheio de inimigos e prisioneiros. Repita a ação jogando os prisioneiros no campo de força e eliminando os inimigos para liberar passagem. Ao final, fique no centro do grande círculo, ou elevador, para descer. Acabe com mais dessas geléias rosas e capture o restante dos prisioneiros jogando-os no grande círculo de força. Repita a ação mais duas vezes, desça tudo e siga pelos corredores eliminando os inimigos para completar esta chata missão.



FASE 10

ROBIN - Break Dancing: ■▲■

RAVEN - Winds of Azarath: ■▲■

BEAST BOY - Crouching Tiger: ■■✕

Here Kitty: Pressione e segure ■

Os personagens Plasmus Kis, Fang e a arena Mad Mansion foram liberadas.

Prepare-se para enfrentar Plasmus. Para derrotá-lo, faça o seguinte: desvie dos seus ataques correndo em círculos e na primeira oportunidade ataque-o arremessando os barris TNT. Repita a ação dezenas de vezes e, quando sua barra de energia estiver no final, junte todos os seus amigos e dispare o super-raio gama nele. Veja a animação.

FASE 11

CYBORG - Cyber Cyclone: ■▲■

STARFIRE - Solar Flare: ■▲■

BEAST BOY - Prehistoric Pummel: ■■▲

Rhino Rush: ■■●

T-Wrecks: Pressione e segure ▲

Rhino Rampage: Pressione e segure ●



Os personagens HotSpot, Plamus, Dr.Light e Red Revan foram liberados.

Salte na plataforma à frente sinalizada por uma flecha verde, corra como um louco desviando das pedras que estarão caindo no local e ao final veja uma animação. Destrua todos os robôs, siga a seta verde, passe por mais duas animações eliminando os inimigos, suba pelo elevador, acabe com mais uma horda de inimigos, pegue os barris TNT e de cima destrua os geradores de energia que estão localizados no andar inferior em cima do portão elétrico. Volte e passe pelo portão que se abriu. Siga pela rua eliminando todos os inimigos e ao final passe por mais um portão que se abrirá. Com muita cautela, atravesse as linhas de trem matando os inimigos e ao final veja uma animação.



FASE 12

O personagem Slade Minion e a arena Larry's World foram liberadas.



Siga as flechas verdes que indicarão o caminho, ou melhor, siga o robô gigante passando pelas plataformas e obstáculos. Muito cuidado, pois muitos inimigos aparecerão. Passe por cima deles para chegar ao chefe.

FASE 13

ROBIN - Voltage Discs: Pressione e segure ●

STARFIRE - Galaxy Ray: Pressione e segure ●

BEAST BOY - Panda Roll: ■▲■



O personagem Blocker foi liberado

Esta lata velha só tem tamanho, é muito fácil. Parta para cima usando seus poderosos raios no peito desse gigante de ferro. Em certos momentos, o medroso enlatado fugirá, então desvie das pedras que ele lançará contra você. Quando o gigante voltar para o solo, parta para cima dele novamente para mandá-lo de uma vez por todas para o espaço.



FASE 14

CYBORG - Mega Beam: Pressione e segure ●



Os personagens Cinderblock, Mad Mod, WildBeest, Blackfire e a arena City Cathedral foram liberadas.

Destrua muitos robôs e siga em frente pelas passarelas eliminando centenas de inimigos e destruindo os geradores de eletricidade até a animação.

FASE 15

O personagem Trigon, a arena Titan Tower e New Art: Larry the Titan foram liberados.

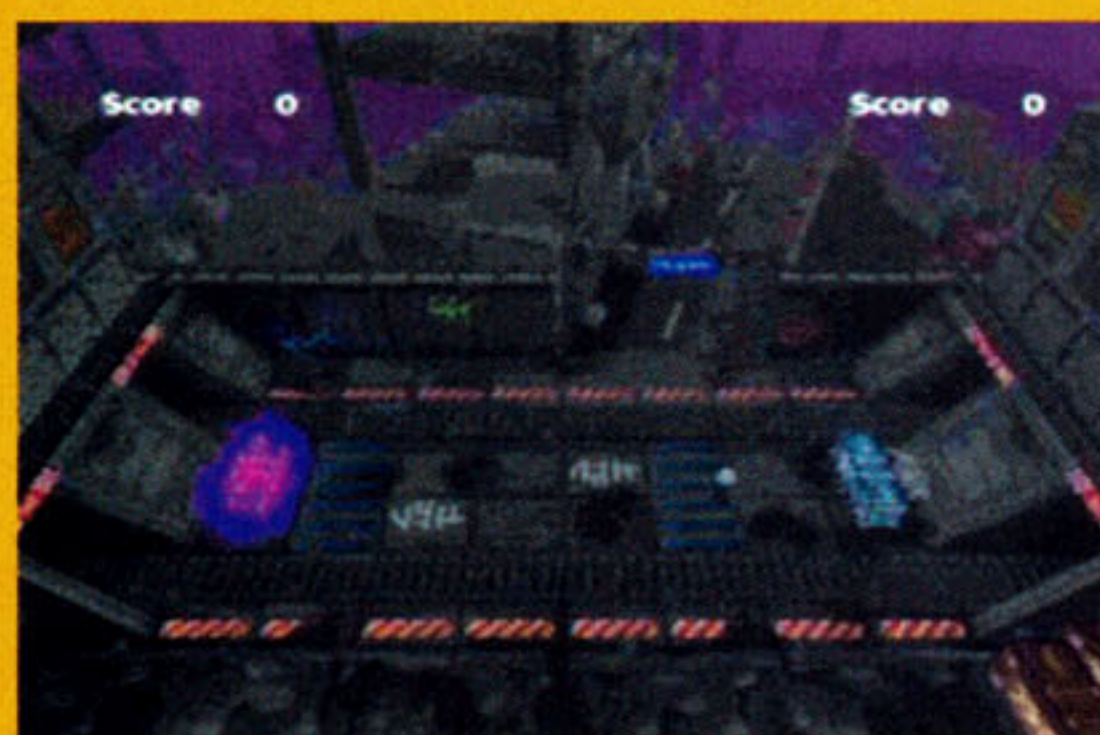
Prepare-se, pois esta fase começará no ardor da batalha. Siga em frente pelos corredores eliminando todos os inimigos que aparecerem. Cuidado com os robôs voadores e com as armadilhas com descargas elétricas. Ultrapasse todos os obstáculos para chegar a uma pequena animação. Siga o pequeno e inofensivo coelho eliminando os amiguinhos dele, que aparecerão



para protegê-lo. Vá eliminando todos os bandidos. Ao final, encurrale o irritante bichinho na parede e detone-o de pancada até ele explodir. Veja uma animação.



FASE 16



Os personagens Terra, Control Freak e o New Art: Larry the Titan foram liberados.

Siga em frente, arremesse os barris que estarão à sua esquerda nas cercas de eletricidade, elimine os inimigos e veja uma pequena animação. Passe pelo portão que se abriu e destrua o gerador de energia elétrica e os inimigos para que outro portão se abra. Passe por ele. Elimine os inimigos e, com muito cuidado, passe pelos raios elétricos para ver uma animação. Destrua uma porção de geléias ambulantes e depois o gigante robô. Feito isso, surgirá uma geléia gigante repleta de energia. Para eliminá-la, faça o seguinte: corra em círculos desviando dos ataques inimigos. Cuidado com os pequenos soldados. O intuito deles é atrapalhá-lo em sua empreitada. Concentre-se no chefão, ande em círculos e, quando avistar uma pequena alteração no chão com uma bola verde no centro, pise nela. Isso desativará o campo magnético que protege o monstro gigante. Aproveite esse momento para atacá-lo lançando barris TNT. Quando a gelatina estiver prestes a morrer, ela pulará do centro

para onde você está perseguindo-o violentamente. Fuja dela atirando barris explosivos. Quando o monstro voltar para o centro, reúna sua liga de heróis nos lugares sinalizados com o rosto de cada personagem pressionando ● em cada um. Agora é só assistir à animação.

FASE 17

O personagem Tempest foi liberado.

O mestre dos games aparecerá propondo um desafio de videogame. Divirta-se agora jogando dois games interativos.



No primeiro jogo, você terá de marcar três gols no adversário. Fique atento, pois ele joga bem.

No segundo jogo, você terá de destruir todas as naves inimigas antes que elas cheguem à sua base de proteção. Se a invasão inimiga for eminente, game over.



Prepare-se: Slade lutará contra você. Esquive-se das bolas de fogo lançadas por ele e ataque-o quando puder até destruí-lo. Em alguns momentos, ele fugirá para cima das escadas e de lá ficará lançando pedras de fogo. Elimine os inimigos e espere-o voltar para a batalha. Depois de mais uma sequência de porradas, ele fugirá novamente. Fique atento com os inimigos bombas e com as foices gigantes. Após isso, o irritante Slade voltará para um duelo frente a frente com você. Soque-o, reúna toda a sua tropa para sol-



tar o raio gama e destruir o robzinho de uma vez por todas. Veja a animação final.

Os personagens Slade, Apprentice e a arena Slade's Lair foram liberadas.

UPGRADES

Lista de todos os Upgrades (level) dos nossos heróis.

Legenda:

SST = ■■■▲
SSO = ■■■●
SSX = ■■■✕
STS = ■■■■
Hld S = Segure ■
Hld T = Segure ▲
Hld O = Segure ●

Obs.: Os números representam a quantidade de upgrades que o personagem ganha em cada fase.

LEVEL 1

Titan Tower

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	0	0	0	1	1	1
Raven	1	0	0	0	1	1	1
Cyborg	1	0	0	0	1	1	1
Starfire	1	0	0	0	1	1	1
Beast Boy	1	0	0	0	1	1	1

LEVEL 2

Thriller Driller

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	0	1	1	1
Raven	1	1	1	0	1	1	1
Cyborg	1	1	1	0	1	1	1
Starfire	1	1	1	0	1	1	1
Beast Boy	1	1	1	0	1	1	1

LEVEL 3

Power Plant

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	1	1	1
Raven	1	1	1	1	1	1	1
Cyborg	1	1	1	1	1	1	1
Starfire	1	1	1	1	1	1	1
Beast Boy	1	1	2	1	2	1	1

LEVEL 4

Hive Academy

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	1	1	1
Raven	1	1	1	1	1	1	1
Cyborg	1	1	1	1	2	1	1
Starfire	1	1	1	1	1	2	1
Beast Boy	2	1	2	1	2	2	1

LEVEL 5-1

Magic Mayhem

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	1	2	1
Raven	1	1	1	1	2	1	1
Cyborg	1	1	1	1	2	1	1
Starfire	1	1	1	1	1	2	1
Beast Boy	2	2	2	1	2	2	2

LEVEL 5-2 Magic Mayhem

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	1	2	1
Raven	1	1	1	1	2	2	1
Cyborg	1	1	1	1	2	1	1
Starfire	1	1	1	1	2	2	1
Beast Boy	2	2	3	1	3	2	2

LEVEL 6 Smugglers

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	2	2	1
Raven	1	1	1	1	2	2	1
Cyborg	1	1	1	1	2	2	1
Starfire	1	1	1	1	2	2	1
Beast Boy	3	2	3	1	3	3	2

LEVEL 7-1 Jail of Horror

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	1	2	2	1
Raven	1	1	1	1	2	2	2
Cyborg	1	1	1	1	2	2	1
Starfire	1	1	1	1	2	2	1
Beast Boy	3	2	3	1	3	3	2

LEVEL 7-2 Jail of Horror

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	2	2	2	1
Raven	1	1	1	2	2	2	2
Cyborg	1	1	1	1	2	2	1
Starfire	1	1	1	1	2	2	1
Beast Boy	3	2	4	1	4	3	2

LEVEL 8-1 Danger Yard

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	2	2	2	1
Raven	1	1	1	2	2	2	2
Cyborg	1	1	1	2	2	2	1
Starfire	1	1	1	2	2	2	1
Beast Boy	4	3	4	1	4	4	3

LEVEL 8-2 Danger Yard

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	2	2	2	1
Raven	1	1	1	2	2	2	2
Cyborg	1	1	1	2	2	2	1
Starfire	1	1	1	2	2	2	1

Beast Boy	4	3	4	1	4	4	3
-----------	---	---	---	---	---	---	---

LEVEL 8-3 Danger Yard

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	2	2	2	2
Raven	1	1	1	2	2	2	2
Cyborg	1	1	1	2	2	2	1
Starfire	1	1	1	2	2	2	2
Beast Boy	4	3	4	2	4	4	3

LEVEL 9 Slade Ambush

	SST	SSO	SSX	STS	Hld S	Hld T	Hld O
Robin	1	1	1	2	2	2	2
Raven	1	1	1	2	2	2	2
Cyborg	1	1	1	2	2	2	2
Starfire	1	1	1	2	2	2	2
Beast Boy	4	3	4	2	4	4	3

LEVEL 10 Dock Duel

Todos os upgrades disponíveis já terão sido realizados.

SEGREDOS

DESTRAVE TODAS AS ARENAS

Lugares: City Cathedral

Como destrancar: Termine o City Night Showdown Level

Lugares: Larry's World

Como destrancar: Complete o Danger Yard Level

Lugares: Mad Mansion

Como destrancar: Complete a primeira parte do Jail of Horror Level

Lugares: Mumbo's Big Top

Como destrancar: Complete a segunda parte do Magic Mayhem Level

Lugares: Raven's Mirror

Como destrancar: Complete o Thriller Driller Level

Lugares: Sky Needle

Como destrancar: Complete o Titan Tower Level

Lugares: Slade's Lair

Como destrancar: Complete o Final Clash Level

Lugares: The Hive

Como destrancar: Complete o Hive Academy Level

Lugares: Titan Tower

Como destrancar: Complete o Slade Ambush Level

DESTRAVE OS PERSONAGENS DO MASTER OF GAME MODE

Personagens Mestres: B. B. the MMM Employee

Como destravá-los: Complete o Thriller Driller Level

Personagens Mestres: B.B. The Clown

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Magic Mayhem Level

Personagens Mestres: Blackfire

Como destravá-los: Termine o City Night Showdown Level

Personagens Mestres: Blocker

Como destravá-los: Complete o Urban Chaos Level

Personagens Mestres: Bumble Bee

Como destravá-los: Complete a primeira parte do Magic Mayhem Level

Personagens Mestres: Bunnyguard

Como destravá-los: Complete a primeira parte do Magic Mayhem Level

Personagens Mestres: Cinderblock

Como destravá-los: Termine o City Night Showdown Level

Personagens Mestres: Control Freak

Como destravá-los: Complete o Dock Duel Level

Personagens Mestres: Cyclone

Como destravá-los: Complete o Hive Academy Level

Personagens Mestres: Dr. Light

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Fang

Como destravá-los: Complete a primeira parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Gizmo

Como destravá-los: Complete o Hive Academy Level

Personagens Mestres: Hive Soldier

Como destravá-los: Complete o Titan Tower Level

Personagens Mestres: Hotspot

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Jinx

Como destravá-los: Complete o Hive Academy Level

Personagens Mestres: Mad Mod

Como destravá-los: Termine o City Night Showdown Level

Personagens Mestres: Mammoth

Como destravá-los: Complete o Hive Academy Level

Personagens Mestres: Mumbo Jumbo

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Magic Mayhem Level

Personagens Mestres: Plasmus

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Plasmus Kid

Como destravá-los: Complete a primeira parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Red Raven

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Jail of Horror Level

Personagens Mestres: Red X

Como destravá-los: Complete a segunda parte do Magic Mayhem Level

Personagens Mestres: Robin the Apprentice

Como destravá-los: Complete o Final Clash Level

Personagens Mestres: Slade

Como destravá-los: Complete o Final Clash Level

Personagens Mestres: Slade Minion

Como destravá-los: Complete o Danger Yard Level

Personagens Mestres: Speedy

Como destravá-los: Complete o Slade Ambush Level

Personagens Mestres: Tempest

Como destravá-los: Complete o An Old Foe Level

Personagens Mestres: Terra

Como destravá-los: Complete o Dock Duel Level

Personagens Mestres: Trigon

Como destravá-los: Complete o Slade Ambush Level

Personagens Mestres: White Raven

Como destravá-los: Complete o Power Plant Level

Personagens Mestres: Wildebeest

Como destravá-los: Complete o City Night Showdown Level

Vivendo perigosamente por Leandro Wiek

Hitman: Blood Money é um jogo para poucos. É preciso muita paciência e calma para executar bem as tarefas impostas. Para quem já conhece a série ou é fã de jogos de stealth, o game pode proporcionar boas horas de tensão e adrenalina.

NOTA 0.5

CONTROLES



01: DEATH OF A SHOWMAN

20 de janeiro de 2005
ALVO: Joseph Clarence

Fase inicial, um tutorial sobre os comandos do jogo e seus objetivos, que não vão muito além de localizar e eliminar seu alvo, Joseph Clarence, dono do parque de diversões. Nesta fase, haverá indicações descritas no topo da tela com o próximo passo a ser dado.

Comece indo para a esquerda e suba os escombros para encontrar a entrada para o parque. Permaneça por algum tempo parado em frente ao portão até que o guarda venha falar com n.º 47. Os itens de seu inventário são observados quando é mantido pressionado o botão . Aproveite para verificar a foto.

Entre na loja à esquerda e, ao final dela, onde há dois guardas conversando muito delicadamente, escolha a moeda no inventário e utilize o botão L3 para arremessá-la pela janela aberta, a fim de que possa acertar o alvo. Isso chamará a atenção deles. Espere que inspecionem o local e siga para a porta, em direção ao teatro em frente.

Dentro do teatro, equipe o cordão (Fiber Wire) e aproxime-se do gangster com o botão R1 pressionado, assim ele não notará sua presença. Quando estiver em suas costas, pressione R1 novamente para estrangulá-lo. Pegue sua pistola (botão) e guarde-a (botão).



Siga para a direita para encontrar um estrado de madeira em que se possa subir e pule para a outra bancada. Na próxima sala há uma Shotgun e duas possibilidades para abrir a porta: ou se atira com a Shotgun na

maçaneta ou usa-se o Lockpick. Existirão dois guardas o aguardando nesta sala. Elimine-os e esconda seus corpos nos baús. Use o botão tanto para arrastar os corpos quanto para abrir, jogar o corpo e fechar o baú. Após isso, esconda-se no armário e espere que o cientista apareça. Quando ele estiver pegando o dinheiro em cima da mesa, mate-o e troque de roupa com ele (botão).



Colete também o Card Key no chão, use-o para abrir a porta e continue até chegar a uma salinha com uma pistola e uma bandeja verde no chão. Aperte o botão para colocar sua pistola na bandeja e o botão para carregar a bandeja. Dirija-se até o guarda para que ele o reviste. Na próxima sala, deixe a bandeja no chão e pegue a arma. Equipe a Fiber Wire e estrangule o guarda no elevador. Desça e quebre a caixa de força, siga até o final do corredor e entre no banheiro à direita. Equipe a pistola e renda o capanga com o botão . Usando-o como escudo humano, entre na sala da esquerda no final do banheiro, elimine os três capangas e use o botão para nocautear seu escudo. Suba as escadas e entre na passagem em frente, pegue a pasta com o rifle e examine-o em seu inventário. Use o botão R3 até entrar no modo Sniper e use e para mudar a lente. Elimine mais três inimigos e, com o caminho livre, entre na porta próxima de onde foi pego o Rifle. Vá até o escritório. Na entrada há um baú com seringas. Suba as escadas e aguarde até que o guarda fique próximo à sacada. Empurre-o usando R1. Envenene a bebida da secretária e esconda-se no armário. Entre no escritório do Swing King e mate-o. Use a janela aberta para prosseguir e pegue a bomba e o detonador no baú. Entre na próxima sala pela janela e coloque a bomba no lugar que o jogo indica. Exploda-a com o auxílio do detonador e siga para a saída.

HIDEOUT

Pegue algumas munições em cima da mesa e saia do esconderijo.

02: A VINTAGE YEAR

28 de fevereiro de 2004
ALVOS: Don Fernando Delgado e Manuel Delgado

Ao começar, dê a volta pela fazenda seguindo pelo caminho à esquerda até encontrar um guarda solitário. Pode-se matá-lo ou sedá-lo. Evitar matá-lo é melhor. Troque de roupa e suba no telhado utilizando o velho caminhão próximo ao guarda. Caia pelo buraco do telhado e prossiga para a esquerda até chegar a uma porta.



Suba pelo cano ao lado da porta e entre na casa de Don Fernando pela janela. Aproxime-se de Don Fernando e estrangule-o com a Fiber Ware caso ele esteja sentado tocando violoncelo ou espere que ele vá até a varanda. Desarmado, empurre-o de lá. Evite usar armas de fogo para não alertar os guardas.



Saia da casa e entre na vinícola, onde começa a fase. Entre pela porta da direita e siga em frente. Coloque uma bomba quando o guarda não estiver observando, saia e vire à direita até chegar a um local isolado com um latão/baú. Observe o mapa com o L2 e, assim que Manuel estiver abaixo da bomba, detone-a.

Caso prefira, entre na vinícola equipado da Fiber Ware e estrangule Manuel quando ele estiver numa espécie de salinha embaixo das escadas.

Feito isso, volte para onde 47 sedou/matou o primeiro guarda e continue dando a volta pela fazenda. No penhasco haverá um caminho que leva ao avião de fuga. Uma guarda estará por lá, mas, se você for rápido o bastante, ele nem notará. Embarque no avião para completar a fase.

03: CURTAINS DOWN

17 de março de 2004

ALVOS: Álvaro D'Alvade e Richard Delahunt

Após entrar no teatro, siga para a esquerda e converse com o policial que fica no guarda-volumes. Com isso uma pistola será adicionada ao seu inventário.



Suba as escadas e siga para a direita até passar por um segurança trajado de preto. Espere que ele se afaste e abra a última porta. Equipe a pistola e mire em Delahunt. Dê apenas um tiro em sua cabeça para eliminá-lo e não alertar os seguranças, inclusive os que estão ao seu lado. Agora mire em D'Alvade. Também elimine-o com apenas um tiro.

Caso seguranças o atrapalhem pedindo sua retirada da sala, saia, espere a barra de tensão baixar e retorne. Quando eliminar os dois, saia do teatro.



04: FLATLINE

31 de março de 2004

ALVOS: Encontrar Agente Smith

Prossiga pelo caminho principal, pegue o Admission Paper em um terraço à sua esquerda quando ninguém estiver olhando e, assim que chegar ao Spa, vá para a

esquerda e suba no cano. Atravesse o telhado e quebre a caixa de força. Esconda-se perto da lata de lixo para que o guarda não o veja, corra para a sala e pegue a fita da segurança e o Key Card para ter acesso à próxima área.



Prossiga até encontrar uma sala com dois guardas, espere que o guarda que está em pé saia, pule o guichê e use uma seringa sedativa no que está sentado. Pegue suas roupas e o que mais possuir. Na mesa há outro Card Key e a Cell Key. Arraste o corpo do guarda para o baú próximo à saída, siga pela porta, desça as escadas e procure em uma das celas um rapaz de cabelo laranja. Entre em sua cela para completar um dos objetivos e use o botão X para sedar o agente.

Volte para onde trocou de roupa e volte a vestir seu terno. Entre na porta à direita após a primeira porta que precisa do cartão. Prossiga à esquerda até a entrada principal. Fale com a recepcionista e troque-se. O guarda irá revistá-lo. Caso tenha alguma Stun Gun no inventário, use o botão X para entregá-las ao guarda. Caso não o faça, ele abrirá fogo. Entre e suba as escadas logo à sua direita, depois entre na primeira porta à esquerda. Siga novamente para a direita e arme a bomba. Espere com que o alvo aproxime-se do local para explodi-la.

Torne a subir as escadas. Se o caminho estiver livre, entre pela última porta à esquerda e aguarde o homem de roupão azul entrar. Estrangule-o ou use seringas envenenadas. Pode-se também envenenar sua comida. O último alvo costuma ficar parado no 1º andar, em uma academia de ginástica ao ar livre. Aguarde ele se exercitar e mate-o. Agora volte para o início da fase e reviva um agente localizado perto do portão principal do Spa.

Vá para a porta EXIT para terminar o capítulo.



05: A NEW LIFE

15 de maio de 2004

ALVOS: Vinnie Sinistra; Recuperar o Microfilm

Você está em uma típica e pacata cidade americana. Siga pela rua até encontrar uma van de hot-dog. Aguarde o entregador sair de perto do veículo, vá até o carro de cachorro-quente e pegue a caixa de Donuts.

Jogue-a no chão e, com a seringa, aplique uma dose de sedativo nela.

Pegue-a novamente e siga até uma outra van, de cor branca, logo à frente. Abra a porta dela e jogue as guloseimas no chão. Saia de perto dos agentes



e aguarde eles se intoxicarem. Agora entre no carro, troque de roupa com eles e roube um videotape. Siga para a grande mansão à frente dos veículos. Pelo lado esquerdo, você encontrará uma pequena porta ao lado de sacos de lixo. Entre, continue pela porta em frente e depois vire à esquerda para encontrar uma garota em trajes mínimos. Mate-a degolada e pegue o Microfilm que está em seu poder. Calmamente, continue pela porta à direita e aguarde Vinnie Sinistra entrar em seu quarto. Entre e, enquanto ele mexe em seu computador, aproveite para acabar com ele.



Assegure-se de que ele está realmente morto, arraste o corpo para um local seguro e volte para o começo da fase para completar mais uma missão.

06: A MURDER OF CROWS

25 de outubro de 2004

ALVOS: Mark Purayah Jr, Raymond Kulinsky, Angela Mason; Proteger o político

Comece seguindo cautelosamente um homem vestido de corvo entre a multidão até encontrar um quartel-general de homens vestidos de pássaro.



Siga para um beco logo em frente, onde estão localizados dois pontos de exclamação (veja mapa). Suba pelas caixas ao seu lado esquerdo e pule para uma escadaria ao lado. Chegando ao final desse caminho, você poderá montar uma bomba, que fará um piano suspenso cair. Desça e fique alerta quando Angela Mason, uma mulher vestida de pássaro, se posicionar bem abaixo do piano. Detone a bomba, espere a situação acalmar e pegue seu walkie talkie e sua arma. Agora é hora de encontrar Raymond Kulinsky. A localização dele é randômica, ou seja, ele está em locais diferentes a cada jogada. Vasculte bem Blues Bar, Rock Bar e Salsa Bar para encontrá-lo. Sempre ao lado dessas casas de shows existem becos que oferecem uma entrada alternativa. Raymond será achado sempre no andar mais alto do prédio, pois ele aguarda o político passar pela avenida para disparar um tiro de rifle nele. Após matá-lo, pegue seu traje e saia do local.

Volte para o lugar em que você acabou com Ângela. Do lado esquerdo do piano destruído, existirá um grande cano. Suba até seu topo, equipe uma arma e, com a visão em primeira pessoa (R3), aguarde que o chefe Mark Purayah Jr apareça na janela. Escolha uma arma com grande poder de fogo, como a metralhadora, dê alguns tiros e acabe com ele.



Agora vá até a sala onde está o corpo de Mark, pegue a Diamond Briefcase em cima da mesa e saia do local. Corra para a saída indicada no mapa para finalizar a fase.

07: YOU BETTER WATCH OUT

24 de dezembro de 2004

ALVOS: Lorne De Havilland, Chad Bingham, devolver o videotape

Do início da fase, pegue o caminho da direita. Evite aparecer de frente para a câmera de segurança, já que ela está posicionada perto de uma espécie de caverna. Espere que ela foque apenas rochas, então atravesse. Aguarde o guarda ir até a máquina de doces, entre na sala, estrangule-o e ative o botão vermelho na parede, perto da porta. Isso irá desativar os sensores de laser. Siga pela passagem à direita após sair da sala com a máquina de doces e chame o elevador. Utilize o painel do elevador e siga para o Staff Floor. Ao chegar, observe o guarda patrulhando o local e, assim que ele sair, entre na porta à direita do elevador. Haverá um guarda sentado. Use uma seringa sedativa nele e roube suas roupas. Saindo da sala como um guarda, entre pela segunda porta à direita, depois na primeira à direita e pela porta em frente para chegar a um jogo de escadas. Suba até encontrar uma porta, entre e atravesse a cozinha saindo pela porta da esquerda. Pule para o outro lado e siga para o bar. Converse com o Barman para que ele lhe dê o afrodisíaco.



Siga pela passagem à direita do barman e prossiga pelo caminho até a porta protegida por dois seguranças, que darão passagem. No final há um elevador. Use-o para chegar ao Studio Floor, entre pela porta com o coração e siga para a direita. Na próxima sala, entre pela primeira porta à esquerda (banheiro), aguarde até que seu alvo vá para a varanda e empurre-o de lá. Olhe no mapa o ponto marcado com exclamação mais próximo. Lá existe uma fita de vídeo que deve ser recuperada. Volte para o bar e ponha o afrodisíaco em uma taça em cima do balcão. Espere que o garçom venha pegá-lo para seu próximo alvo, então siga-o. Assim que seu alvo beber, ele irá para seu quarto. Siga-o também.



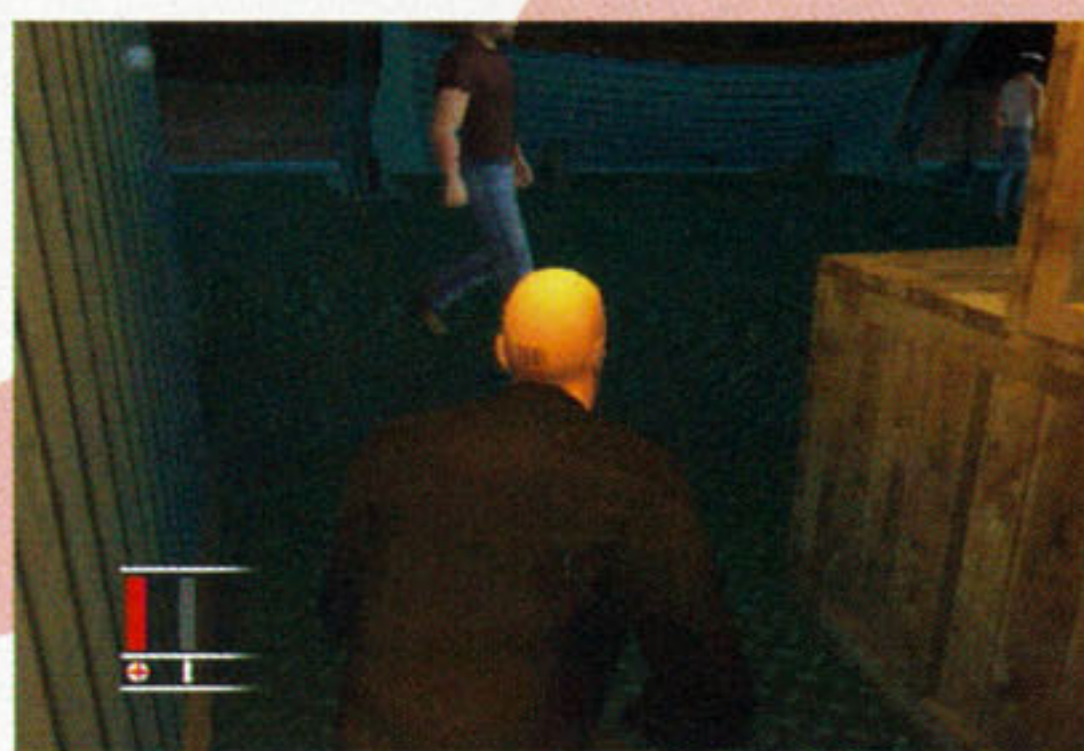
Espere com que a garota saia e mate-o. Saia da fase por onde ela começou evitando as câmeras de segurança.

08: DEATH ON THE MISSISSIPPI

12 de Janeiro de 2005

ALVO: Skip Muldoon, Gangue Gator, recuperar os pertences do cofre

Ao iniciar, aguarde no local até que um rapaz de camisa vermelha desça as escadas. Assim que ele passar, estrangule-o, envenene-o ou use-o como escudo e depois o nocauteie.



Leve-o para a sala que fica embaixo da escada principal, marcada no mapa como ICA, volte e suba as

escadas. Entre e prossiga pela porta mais abaixo. Continue pelo corredor até encontrar um membro da gangue Gator conversando com uma garota. Aproxime-se e eles entrarão no quarto. Pouco tempo depois a garota sairá. Aproveite a porta aberta e estrangule-o ou envenene-o. Saia e vá para a esquerda. Quando tiver três caminhos, pegue para a esquerda novamente e entre pela porta de madeira. Espere que a moça saia de lá e pule no beiral. Pule para o outro lado, encoste-se na parede e observe o guarda até que ele lhe dê as costas e suba pela grade de madeira para alcançar o próximo andar.



Atire no alvo que fica andando e suba as escadas. Mate outro alvo e entre pela porta em que ele estava. Continue seguindo até encontrar Skip sentado, atire nele e no outro alvo, depois entre pela porta da esquerda e abra o cofre. Pegue o que estiver lá. Agora volte para o local com os quartos e desça as escadas para chegar à área de serviço do navio. Qualquer um dos caminhos que prosseguir irá culminar no bote salva-vidas. Fim da fase.

09: TILL DEATH DO US PART

17 de Fevereiro de 2005

ALVOS: Buddy Muldoon, "Pappy" Muldoon e manter a segurança da noiva

Do início da fase, siga até encontrar um beco. Após atravessá-lo, siga para a esquerda e entre em uma casa carbonizada. Lá dentro um rapaz alcoolizado estará dormindo. Roube suas roupas e o Guest Pass.

Atravesse todo o campo até chegar à entrada principal da mansão. Logo ao entrar, espere que todos os que estiverem lá saiam. Caso a noiva esteja lá, converse com ela. Então, abra a porta à direita da escada, porém ainda não entre. Espere que os guardas que estão rondando após a escada



se descuidem. Isso acontece quando um vai fazer a ronda e o outro assume seu posto. Velocidade é essencial. Espere já no meio da escada e corra

rapidamente para o lado esquerdo. Abra a porta e, caso sua barra de tensão esteja muito alta, esconda-se no armário. Siga pela porta ao lado do armário. Em frente há duas portas trancadas. Entre pela da esquerda. Continue prosseguindo até chegar à sala da TV, esconda-se no armário e aguarde o pai da noiva. Após matá-lo, volte para o sótão, arme todas as bombas que tiver e desça pela escada da outra extremidade até o 1º andar. Pegue a porta em frente chegando a uma sala com um bolo. Entre pela porta à esquerda e vire à direita para entrar na sala do piano. Espere que o noivo vá tocá-lo e ative o detonador.



Volte para o começo da fase e pegue o bote para fugir.

10: A HOUSE OF CARDS

9 de Junho de 2005

ALVOS: Sheikh Al- Khalifa, Cientista e Hendrick Schmutz

Entre no prédio com ambientação árabe e siga para a direita até encontrar a entrada para o cassino. Suba as escadas e chame o elevador do lado direito. Suba pela abertura no teto do elevador e espere com paciência sua primeira vítima. Use o Fiber Wire para estrangulá-lo. Pegue em seu corpo o Keycard 707 e sua roupa. Abra a porta do elevador no sétimo andar e siga para a esquerda, depois para a direita. Torne a virar à esquerda no fim do corredor, depois à direita, à esquerda e à esquerda para chegar ao quarto 707. Pegue a maleta com o DNA, volte para o elevador e siga para o cassino. Entre pela porta da extremidade superior direita, deixe que o segurança o reviste e só então prossiga.

O Sheikh está do lado esquerdo. Entregue a pasta e



aguarde uma dançarina aparecer. Não saia. Se o fizer, os seguranças dispararão contra 47. Depois de um tempo, um segurança irá fazer a troca das malas. Permaneça aguardando até que o Sheikh receba uma ligação. Pe-

gue a pasta e siga o Sheikh até o terraço. Mantenha uma distância segura. Quando o Sheikh atender a ligação, estrangule-o ou envenene-o. Volte para o elevador e deixe a mala com dinheiro perto de sua roupa. Suba ao sétimo andar e vá para o apartamento 703, que está marcado com um ponto de exclamação no mapa.

Encontre uma senhora bêbada e acompanhe-a até seu apartamento. Quando ela deitar no chão, pegue seu



Keycard e saia dele. Um tempo depois, um homem chegará ao apartamento e irá chamar o doutor. Mais uma vez, aguarde pacientemente a chegada de sua vítima para eliminá-la. Volte ao elevador, troque sua roupa e pegue a maleta. Siga para o cassino e, logo ao entrar, siga para a esquerda. Continue para completar a fase.

11: A DANCE WITH THE DEVIL

15 de Agosto de 2005

ALVOS: Anthony Martinez (CIA), Vaana Ketlyn, coletar informações de quem está tentando assassiná-lo, dois assassinos que estão à sua caça

Siga para a porta de vidro e fale com o guarda na recepção. Espere ele sair, então entre na porta à direita. Desça a escada, esconda-se no armário até que o guarda passe e entre pela porta dupla. Siga pela esquerda, mas não desça a escada. Verifique antes se ele poderá vê-lo, então corra até grandes caçambas brancas, ao lado de um homem vomitando. Aguarde o guarda se movimentar e vá até o ponto de interrogação marcado no mapa para pegar uma nova vestimenta. Siga em frente e pare no elevador à direita. Seja revistado e entre. Vá até o ultimo andar e siga em frente para encontrar uma festa à fantasia. Continue andando até a porta da direita. Dê a volta na escadaria até chegar à porta dupla do outro lado. Siga em frente e entre no banheiro, a primeira porta à direita. Lá estará Anthony Martinez. Estrangule-o e pegue sua roupa e sua mala. Volte para a sala com as escadas e siga em frente até um local decorado com cortinas. Entre pela porta à esquerda para pegar muita munição. Esconda-se no armário e, quando um guarda vistoriar o computador, saia em disparada até encontrar uma porta à esquerda do corredor. Verifique o Laptop, volte ao corredor e vire para a esquerda.

Converse com a cantora do local e aguarde-na na sala onde está o laptop. Quando ela chegar, acabe com ela, pegue sua mala, vá até o elevador e desça para a garagem. Antes de sair do elevador, use a abertura superior dele e siga o único



caminho possível para chegar a outro. Desça até Basement e entra pela porta à frente. Siga calmamente pelo corredor e procure pelo barman. Siga-o até a Torture Chamber e pegue as armas e munição no local.

Enquanto ele estiver recarregando sua arma, mate-o e pegue a Storage Key. Saia e entre pela porta em frente. Lá estará uma mulher vestindo vermelho: seu próximo alvo. Mate-a com discrição, pegue sua mala e volte para a garagem. Dirija-se a uma van azul seguindo para a direita e descendo as escadas. Guie-se pelo mapa.

12: AMENDMENT XXV

22 de setembro de 2005

ALVOS: Mark Parchezzi III, Vice President

Antes de iniciar a fase, ao escolher o armamento que irá utilizar, tenha certeza de que já comprou a última maleta e escolha levar o rifle. Ao começar, siga para a primeira porta à esquerda, coloque a pasta no Raio-X e passe pelo detector de metais. Siga para a porta à esquerda da porta principal, que está constantemente vigiada, aguarde um homem de terno vermelho entrar, use a seringa sedativa e roube suas roupas. Saia do banheiro, entre pela primeira porta à esquerda e depois à esquerda de novo para entrar na sala policial. Pegue o keycard sobre a mesa e a fita de vídeo próxima ao keycard. Saia e vá para a esquerda. Prossiga pela sala com a mesa de jantar e entre em uma porta à direita, quase no final do corredor. Suba as escadas para chegar ao terraço. Lá existe uma escada que leva a uma



janela aberta. Entre por ela sem se importar com os trabalhadores que lá estão. Siga pela porta à esquerda e siga em frente até chegar a outra sala com janela aberta. Você encontrará um uniforme de carpinteiro.



Vista-se com ele, pule pela janela e desça as escadas. Exercite novamente sua paciência e aguarde que o vice-presidente passe pela grama abaixo. Então, atire nele com o rifle. Caso não tenha pego o rifle, uma tática suicida pode ser tentada: caia do terraço e estrangule-o. Pegue o Keycard do vice-presidente e use-o na última porta. Siga duas vezes para a esquerda, depois à direita para encontrar Mark. Após a explosão, siga Mark, entre quatro vezes seguidas pela porta em frente e depois vá à direita para chegar a um escritório-labirinto. Siga ziguezagueando (direita, esquerda e direita) pelo local e evitando o confronto com os seguranças até alcançar a porta central no final do cenário, que o levará a uma escada. Suba para outro escritório e, no final dele, siga para a esquerda entrando na última porta. Equipe o rifle, mire em Mark e elimine-o ou enfrente-o em combate corpo a corpo. Apenas seja cauteloso, pois ele está armado.



Suba a escada para retornar à sala onde havia a roupa de carpinteiro. Continue em frente sempre tomando cuidado com os guardas e retorne à sala com os trabalhadores em frente à janela. Pule-a e desça. Retorne para a Casa Branca descendo as escadas do terraço. Após entrar no estabelecimento presidencial, siga à esquerda, depois siga reto e escape pelo portão principal.

13: REQUIEM

Dias atuais

Comece girando o analógico esquerdo para sua energia voltar ao normal.

Mate o primeiro inimigo à sua frente e corra procurando um local mais adequado para batalhar contra todos os inimigos. Após acabar com todos, pegue as munições e armas ao chão e desça as escadas à esquerda.



Continue em frente e siga pela esquerda até achar o homem de cadeira de rodas.

Derrote-o e continue seguindo pela esquerda. Mais duas pessoas estão aguardando seus tiros.

Fim de jogo.



HITMAN

BLOOD MONEY





GTA: Liberty City Stories

A segunda visita a Liberty City por Rafaela Caetano

■ Aproveitando a cidade-palco e alguns personagens de GTAIII, a Rockstar criou para os jogadores de PSP um capítulo paralelo ao terceiro game da série. Grand Theft Auto: Liberty City Stories traz novamente Liberty City e suas três ilhas inspiradas em Nova Iorque. Mais uma vez, o jogador deve entrar em uma guerra entre gangues rivais e procurar tirar proveito e dinheiro dela. O protagonista é Toni Cipriani, que retorna a Liberty City após algum tempo fora do local. Ele quer voltar a fazer parte da máfia italiana local, liderada por Salvatore Leone. Chineses, colombianos, japoneses e outros formam as outras gangues que lutam pelo controle das ruas.

Como em todo capítulo de GTA, o jogador tem a oportunidade de fazer o que quiser. Além das missões principais, há algumas tarefas extras que rendem bônus, além de simples passeios e corridas com carros bem velozes. Mesmo no portátil, o game faz bonito e mantém a qualidade da série, com apenas a ressalva dos controles.

Vá até Liberty City e faça sua carreira no mundo ilícito das gangues em Grand Theft Auto: Liberty City Stories.

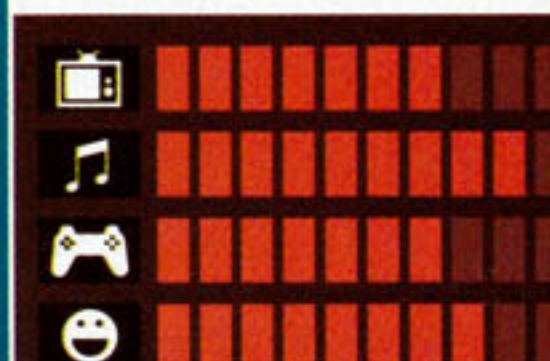
Rockstar Games
 Rockstar Leeds/Rockstar North
 PS2, PSP
 Ação
 1
www.libertycitystories.com

PRÓS

- Volta ao cenário de GTAIII, com mudanças no mapa
- Oportunidade para os donos de PS2, já que o game era uma versão exclusiva para PSP

CONTRAS

- Gráficos ruins
- Sem elementos extras em relação ao game de PSP



NOTA **8,0**

CONTROLES (VEÍCULO)



CONTROLES (A PÉ)



PORTLAND - VINCENZO

THE BEGINNING

Salte para dentro do carro e dirija colina abaixo. Vire para a direita até chegar à área amarela. Veja o vídeo e vá para a área amarela. Mude suas roupas e desça as escadas. Entre no carro e dirija até Trenton, uma zona comercial perto do hospital. O ponto amarelo no radar mostra o local aonde você deve chegar. Você receberá \$100 por ter completado a missão.



SLACKER

Volte ao Vincenzo entre em um veículo. Dirija até a colina e apanhe o trabalhador parando na marca amarela. Dirija até a marca amarela que está em Chinatown e você completará a missão recebendo \$100.

DEALING REVENGE

Volte novamente até o Vincenzo. Sua missão é chegar ao bairro de Chinatown e matar um homem. Siga até a marca amarela e encontre o alvo. Segure a mira e aperte o botão de ataque repetidamente até matá-lo. Dois negociantes da Sindacco irão atrás de você. Mate-os com golpes ou simplesmente os atroleie. Ao matar os três negociantes, a missão estará completa e você receberá \$500.

SNUFF

Entre no prédio de Vinny e vá pegar uma arma poderosa no Ammo Nation. Siga o ponto no radar para chegar ao local. Entre a pé. Apanhe a pistola e siga para o local de construção, a nordeste. Fique atento com os dois guardas na porta da área de construção. Atire no barril explosivo para matá-los. Após matá-los, vá para a esquerda e você verá mais um homem que deve ser morto, próximo a um carro. Mate-o com alguns tiros e pegue seu telefone. Entre no carro e dirija até o Pay 'n Spray para pintar o carro. Você receberá \$500 pela missão.



SMASH AND GRAB

Arranje um veículo para quatro pessoas (de preferência um furgão) e siga até o ponto no radar para encontrar Leone. Você deve resgatá-lo. Quanto mais você demorar a chegar, mais Leone perderá sua energia, portanto seja rápido.

Ao chegar posto de gasolina, o nível de perseguição da polícia será de três estrelas. Mate os perseguidores (tome cuidado ao passar perto das bombas de gás). Vá até uma Pay 'n Spray para despistar a polícia. Dirija até o esconderijo para completar a missão e receber \$1000.

HOT WHEELS

Consiga um veículo rápido. Viaje a leste para achar o ponto azul no mapa. Assim que você entrar na área azul, os policiais o perseguirão. Vá rapidamente a um Pay 'n Spray para despistá-los. Após a perseguição, dirija até o próximo ponto para ver uma cena. Está na hora de estragar os planos do alvo destruindo seu veículo.

THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

Encontre Vinny em um navio de carga nas docas. Você subirá pela direita, onde há uma ponte que conduz ao navio. No ponto amarelo, pegue uma magnum. Siga para a esquerda. Prepare-se para um grupo de inimigos. Após acabar com eles, Vinny aparecerá com uma arma automática. Mate-o e você ganhará \$3000 pela missão.

PORTLAND – JD O'TOOLE

BONE VOYEUR!

Após a animação, entre no furgão. Você terá de coletar dinheiro com as prostitutas ao longo do Red Light District. Seja rápido e vá até as que estão nos lugares de mais fácil acesso. Ocasionalmente, você deverá matar o cafetão de algumas prostitutas. Apenas atroleie-o com



a van. Complete a tarefa, que vai até as 5:45 da manhã, para completar a missão e ganhar dinheiro.

DON IN 60 SECONDS

Entre no carro e dirija depressa até o Pay 'n Spray. Estacione lá. Sua missão será levar Salvatore para a casa dele. A missão estará completa e você ganhará \$1000.

A VOLATILE SITUATION

Após o vídeo, entre no veículo e siga para sua casa em Saint's Mark. Dirija pelo marcador amarelo e entre em um veículo grande. Siga o ponto vermelho no mapa e encontre um carro cheio de inimigos. Destrua-o para matar todos. Uma segunda remessa de inimigos aparecerá. Se você quiser, pode descer do carro para atirar neles. Após matá-los, recolha as munições e prepare-se para outro grupo de Sindaccos. Esse grupo virá com um caminhão-bomba. Mate os inimigos e entre nesse caminhão. Dirija até um lugar calmo e estacione-o. Fique em uma distância segura e atire nele até explodir. Você receberá \$1000 por completar a missão.



BLOW UP 'DOLLS'

Sua missão será explodir a Doll House, um local de importância para a família dos Sindacco. Encontre um veículo grande para plantar uma bomba nele. Para isso, você deverá levá-lo à oficina do 8-Ball's em Saint's Mark. Ao plantar a bomba, tente não danificar o carro, pois ele poderá explodir. Estacione o veículo dentro do

estacionamento da Doll House e ative a bomba. Afaste-se o mais rápido que puder e detone o explosivo. Você adquirirá \$1500 por completar a missão.

SALVATORE'S SALVATION

JD dirá que Salvatore foi seqüestrado. Entre no veículo mais discreto que você achar e siga o carro indicado. Você não pode ser notado, portanto tome cuidado e procure não se aproximar demais. Siga o alvo dessa maneira até aparecer um vídeo. Continue os seguindo. Depois de um tempo, os ocupantes sairão do carro. Você poderá atropelá-los ou sair do carro e fuzilar todos. Ao matá-los, pegue o carro com Salvatore e leve-o até o local indicado. Você ganhará \$1500 por completar a missão.

THE GUNS OF LEONE

É hora de virar um atirador de elite sniper. Vá para o outro lado da rua, até o ponto amarelo, e entre na rua para achar alguns degraus que conduzem ao topo do edifício. Pegue o rifle e caminhe até a extremidade do telhado. Dê o zoom e mate os que estão atacando os homens de Salvatore. Alguns inimigos irão aparecer no meio da área. Ataque os que descenderem do furgão. Mate os inimigos que se aproximarem de você. Alguns policiais chegarão. Apresse-se para eliminar os últimos inimigos e dar o fora da área. \$3000 serão seus.



CALM BEFORE THE STORM

Depois de aceitar a missão, chegue até onde está Salvatore (veja pelo radar) em até 1 hora e 50 minutos. Suba na motocicleta ou no carro Sentinel e siga o helicóptero que vai em direção a Hepburn Heights. Escute a conversa dele com os Diablos, e o siga o mais uma vez. Ele irá a Chinatown (pegue as estradas principais para facilitar a perseguição). Você precisará ouvir outra conversa, mas deverá ser bem discreto. Siga pela ruela e suba os degraus da escada de incêndio até o topo. Você será encontrado, então equipe-se com uma boa arma e detone todos. Desça os degraus à direita para matar dois Triads. Depois, suba as escadas. Mate o guarda atrás de você. Mate os Triads no telhado até acabar com todos. Mate outros três no chão, entre em um carro e fuja do local. Você receberá \$1000 pela missão.

THE MADE MAN

Vá até onde está JD. Use um carro para chegar à cerimônia em Harwood. Dois carros cheios de atiradores o atacarão. Você terá de bater nos carros até que os sujeitos saiam. Atropele-os e exploda os veículos. Vá até o ponto amarelo. Depois do vídeo, você deverá levar Mickey para casa. Policiais o perseguirão no caminho. Fuja. Vá até as docas e livre-se do carro jogando-o na água. Missão completa.

PORTLAND – MA CIPRIANI

SNAPPY DRESSER

Vá para o símbolo "C" no radar para encontrar sua

mãe de Toni. Ela namora um homem chamado Giovanni. Pegue a câmera fotográfica no apartamento. Está na hora de provar para Ma que Giovanni é um pervertido. Saia do apartamento e vá para o carro. Você deverá segui-lo, mas tome cuidado para não chegar perto demais. Ele não será indicado por um ponto amarelo no radar, portanto não o perca de vista. Ele agarrará algumas prostitutas em Chinatown. Posicione-se na colina, pegue a câmara e tire uma fotografia. Leve-a para Ma ganhar a sua confiança. Fim da missão.



BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA

Visite Ma e ela lhe dará uma missão. Você terá de matar dois grupos de sócios de Triad. Pegue um carro industrial e persiga o grupo no caminhão à prova de balas. Atire no caminhão até que ele exploda para matar os inimigos. O segundo grupo está próximo ao mercado, onde veículos não podem entrar. Saia do carro e equipe-se com sua pistola. Siga o ponto vermelho e fuzile mais alguns inimigos. Tente matá-los o mais rápido que puder. Fim da missão.

GREASE SUCHO

Você terá de ganhar uma corrida contra Sucho, que estará com seu Thunder Rod. Consiga um carro da polícia para esta missão, pois eles são bem rápidos. Os checkpoints que você deve conseguir estão indicados em pontos amarelos no radar. Você deve chegar em primeiro lugar sem deixar nenhum checkpoint para trás. O ponto final será vermelho. Após derrotar Sucho, bata no carro dele e o atropele para terminar a missão.



DEAD MEAT

É hora de acabar com Giovanni. Encontre-o no ponto amarelo no radar, perto das docas. Vá até o estacionamento e assista a uma animação. Persiga Giovanni e o mate do modo que desejar. A polícia aparecerá logo. Entre no veículo e siga para uma Pay'n Spray. Leve o cadáver para a casa de Ma. Missão completa.

NO SON OF MINE

Pegue a shotgun e elimine os guardas próximos a você. Uma segunda leva de inimigos aparecerá. Uma terceira onda está próxima, portanto use armas automáticas e exploda o carro quando eles se esconderem. A quarta onda é a mais difícil. Pegue munição e kits médicos na área se precisar. Após eliminar a quarta leva de inimigos, a missão estará completa.



PORTLAND - SALVATORE LEONE

THE OFFER

Na sua primeira missão para Salvatore, você deverá ir até as docas e aceitar uma oferta dada pela cabeça da Union. Suba na motocicleta e dirija até as docas. Uma vez lá, você será surpreendido por quatro sujeitos. Fuja e não olhe para trás. Você terá de escapar vivo das docas. A dica é nunca breicar e sempre procurar manter uma boa distância do carro deles. Ao conseguir escapar, a missão estará terminada.

HO SELECTA!

Pegue uma ambulância e vá falar com Salvatore. Sua missão será pegar seis prostitutas e depois jogá-las nas docas. Pegue a primeira. Ache a segunda em uma ruela, dentro de um carro. Saia da ambulância e mate o motorista para pegar a prostituta dele. Dirija até o posto de gasolina em Saint Mark e mate os dois sujeitos para roubar a prostituta deles. Dirija-se ao sul para achar outra prostituta na rua. Sua ambulância ficará lotada. Dirija-se às docas e acabe com as meninas. Vá pegar mais três prostitutas e repita o procedimento. Você receberá \$500 por essa missão.

FRIGHTENERS

Pegue um Sentinel, depois de aceitar a missão, e vá à direita até o ponto vermelho. Tire-o da estrada e atire em seu veículo. Não mate seu ocupante, apenas assuste-o. Agora, viaje até o sul para achar outro chefe da Union. Esse você poderá matar. Leve-o também para fora da estrada e elimine-o. Fim da missão.



ROLLERCOASTER RIDE

Vá visitar a estação de rádio para entregar uma mensagem à chefe da Union, antes que ela saia do edifício (duas horas depois que a missão começar). Mate o motorista da limusine em frente ao edifício e roube o terno dele. Entre na limusine e se prepare. Sua missão é assustar a passageira executando movimentos "loucos" e batendo em muitas coisas. Após fazer a barra de susto chegar ao topo, a primeira parte da missão estará completa. Agora você deve levá-la em segurança à balsa (caso a limusine esteja muito danificada, leve-a antes ao Pay'n Spray). Você receberá \$1000 pela missão.

CONTRA-BANNED

Pegue o Sentinel fora de sua casa e chegue rápido até os pontos azuis no radar para conseguir o auxílio de que você precisará. Com o carro cheio, vá até às do-

cas e estacione no ponto amarelo no radar. Você terá de matar todos os traficantes de drogas. Após matar todos, entre no Patriot o mais rápido possível e fuja das docas. Você precisará ir até a Pay 'n Spray para mudar a cor do carro. Dirija com cuidado levando Salvatore de volta ao lugar indicado. Você ganhará \$1000 pela missão. Atenda o telefonema.



SINDACCO SABOTAGE

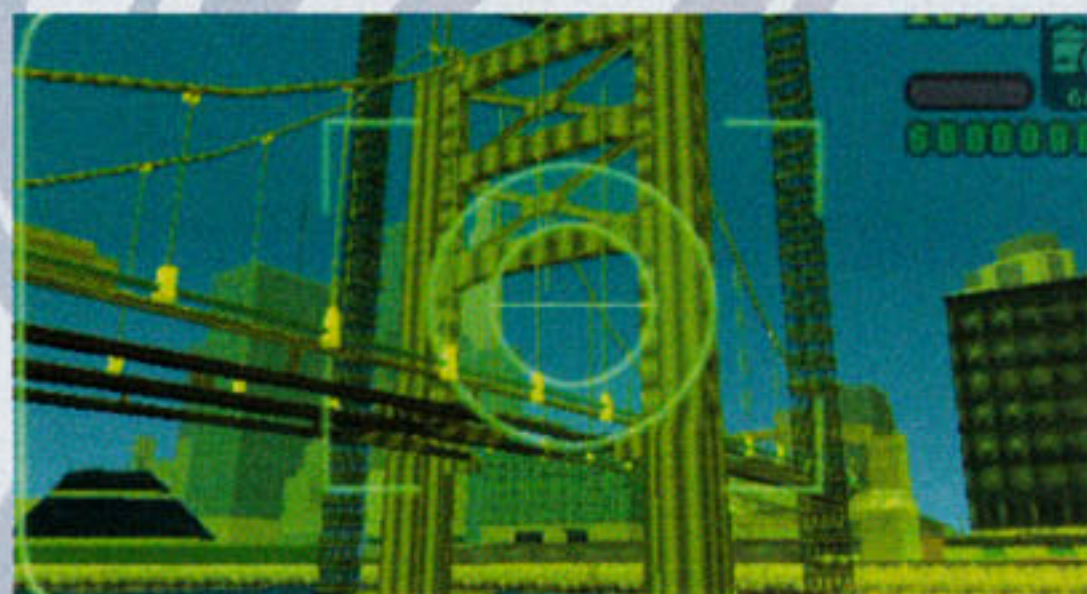
Saia da garagem e pegue o armamento: um colete à prova de balas e explosivos. Entre no Sentinel e dirija até o Red Light District. Uma leva de inimigos virá para cima de você. Atire em todos eles (tente não bater em seus próprios homens acidentalmente). Após matá-los, você terá destruído a primeira das três ondas de inimigos. Mais duas levadas aparecerão. Vá até a rua acima para matar os Diablos restantes e complete a missão.

THE TROUBLE WITH TRIADS

Vá até Salvatore e aceite a missão. Entre no Sentinel e dirija até o armazém que Salvatore mencionou. Você precisará coletar todo o dinheiro antes que ele seja queimado. Vários Triads estarão na área. O dinheiro está em pilhas grandes, então é melhor levá-lo em pacotes. Elimine os inimigos antes de coletar o dinheiro em novas áreas. Confira o radar para ver se os Triads estão seguindo-o. Com o dinheiro colecionado, saia da área. Você precisará devolver toda a grana para Salvatore. Saia pelo buraco grande na parede e entre em um carro. Volte à casa de Salvatore para completar a missão.

DRIVING DR. LEONE

Pegue Salvatore em sua casa e entre no Sentinel. Siga para a balsa. Você receberá instruções para ir para a Ponte de Callahan, que ainda está incompleta. Pegue alguns atalhos para despistar algumas viaturas que estão perseguindo-o. Quando estiver chegando à ponte, acelere o máximo que puder e se prepare para fazer o salto. Você estará na Ilha Staunton. Vá estacionar na ruela que Salvatore mandou. Você completou as missões de Portland.



PORTLAND - MARIA

SHOP 'TIL YOU STROP

Pegue Maria e entre em um veículo para levá-la às "compras". Estacione fora de uma loja e, depois que ela roubar algo, simplesmente dirija até despistar os policiais. Leve-a para outra loja, indicada pelo ponto amarelo no radar, e estacione o carro. Você terá três estrelas no nível de perseguição neste segundo roubo. Mais uma

vez, despiste a polícia ou procure uma Pay 'n Spray. Leve Maria para o apartamento dela para completar a missão.

TAKEN FOR A RIDE

Pegue Maria para levá-la a outro passeio. Desta vez, você se encontrará com um negociante de drogas. Ele está em Chinatown. Quando a perseguição começar, deverá atirar nos alvos até que eles saiam do veículo. Quando eles fizerem isso, você pode matá-los ou atropelá-los. Maria entrará no carro. Leve-a para a casa dela. Você ganhará \$500 por esta missão.



BOOBY PRIZE

Você terá de ganhar outra corrida para cumprir esta missão. Essa corrida será só com motocicletas, então pegue uma bem veloz (em uma área próxima a casa de Salvatore, há uma). Na hora da corrida, tente não bater nos carros nem nas construções para não correr o risco de cair da moto e perder tempo. Haverá duas voltas para você completar a missão.

BIKER HEAT

Está na hora de fazer uma visita a Wayne. Pegue algumas armas. Se você estiver desarmado, vá ao Chinatown para se encontrar com Wayne (ponto amarelo). Você pode pegar uma moto para persegui-lo ou um carro. Seu objetivo é eliminá-lo para completar a missão.

OVERDOSE OF TROUBLE

Entre em um carro e estacione na calçada (ponto no radar). Maria entrará no veículo. Dirija até o restaurante e estacione no ponto indicado. Saia o mais rápido que puder. Siga para Hepburn Heights, pois você deve ir ao apartamento de Maria. Fuja dos motoqueiros que poderão segui-lo. Passe pelo apartamento de Maria. Siga rapidamente para o próximo ponto (Salvatore). Vá o mais rápido e você cumprirá a missão.

PORTLAND - SALVATORE LEONE

DRIVING DR. LEONE

Pegue Salvatore em sua casa e entre no Sentinel. Siga para a balsa. Você receberá instruções para ir à Ponte de Callahan, que ainda está incompleta. Pegue alguns atalhos para despistar algumas viaturas que estão perseguindo-o. Quando estiver chegando à ponte, acelere o máximo que puder e se prepare para fazer o salto. Você estará na Ilha Staunton. Vá estacionar na ruela que Salvatore mandou. Você completou as missões de Portland.



STAUNTON - SALVATORE LEONE

A WALK IN THE PARK

Sua missão agora é matar o prefeito. Há muitos modos para fazer isso. Você pode entrar no parque desarmado ou matá-lo com uma arma bem potente ou levar um carro rápido e atropelá-lo. Se o prefeito entrar em seu carro, persiga-o. Bata no carro dele até que ele saia. Após matá-lo, pegue rapidamente o telefone e vá para o seu esconderijo. Você ganhará \$1500 por essa missão.

MAKING TONI

Vá para sua propriedade para achar uma nota. Entre no carro e dirija até a reunião indicada. Você passará a missão e ganhará \$2000.

CAUGHT IN THE ACT

Encontre Salvatore nas docas. Você terá de ser um atirador. Aponte para a torre e mate os dois guardas. Destrua o barco à esquerda. Atire no sujeito à direita e atire no barril explosivo. Repita esse processo e derrote o barco atrás de você. Olhe para cima e destrua os pistoleiros no helicóptero. Você ganhará \$2000 pela missão.



SEARCH AND RESCUE

Salvatore entrou em uma batalha entre gangues e você deve tirá-lo dessa situação. Pegue a limusine dele na garagem do estacionamento mais próximo à Safehouse e pegue munição. Estacione a limusine na marca amarela e saia. Vá para a direita e mate algum inimigo. Leve a limusine para a outra entrada e passe pela ruela à esquerda. Mate mais dois inimigos e encontre Salvatore. Mais inimigos aparecerão. Vá imediatamente para a esquerda e limpe a área. Volte para o beco. Mais uma leva de inimigos aparecerá. Vá para a esquerda e entre na limusine. Não há muitos inimigos nessa área. Dirija para a garagem. Saia da limusine e você ganhará \$2000 pela missão.

TAKING THE PEACE

Entre em um furgão próximo ao hospital. Você estará no controle do carro de Paul Sindacco. Quando se aproximarem do carro, atrole todos os que estiverem na sua frente. Preste atenção ao medidor de dano de seu veículo.

Continue eliminando alvos e tomando cuidado com a durabilidade de seu veículo. Você receberá \$2500 como recompensa.

SHOOT THE MESSENGER

Atenda o telefonema e entre em um veículo. Vá para o sul até chegar a um barco. Espere pelo capanga. Atire nos alvos para eliminá-los. Fim da missão.

STAUNTON - DONALD LOVE

THE MORGUE PARTY CANDIDATE

Depois de aceitar a missão, você precisará ir até o ponto azul no mapa. Você terá de fazer com que o carro

funerário saia da estrada e o motorista dele fuja. Entre no carro funerário e dirija ao Pay 'n Spray indicado no mapa. Agora você pode entregar o carro funerário intacto para a garagem privada de Donald. A quantia de \$1000 será sua recompensa.



STEERING THE VOTE

Entre no furgão e se prepare para uma corrida. Há um grupo de checkpoints na área. Você precisará defender ao menos cinco áreas antes de o prazo expirar. Quanto mais áreas, melhor. Tente passar por todas elas o mais rápido possível. Olhe para o mapa e decida um caminho fácil para alcançar todos os pontos sem precisar usar muito tempo. Será uma missão difícil. Tenha como prioridade tirar os furgões inimigos do caminho. Furgões novos irão aparecer para substituir os destruídos. Depois de cinco áreas, procure os furgões inimigos e os destrua. Você receberá \$1500 quando cumprir a missão.

CAM-PAIN

Você precisará eliminar três grupos de adversários. O primeiro pode ser encontrado no telhado do edifício que o marcador indica. Após matá-los, saia do telhado e volte para o seu carro. O segundo grupo pode ser atropelado. Lembre-se de perseguir somente os alvos que tiverem um marcador vermelho. O terceiro grupo está dentro da prefeitura e também pode ser atropelado. Quando os três grupos forem eliminados, você receberá \$1500 pela missão.



FRIGGIN' THE RIGGIN'

Siga para o ícone da bandeira americana no radar para chegar à loja de armas de Phil. Pegue um lança-chamas e vá ao destino no radar, indicado pelo marcador amarelo. Atropele os homens que estão na porta da frente. Saia do carro e use os lança-chamas nas cédulas até que elas peguem fogo. Pegue um restaurador de energia na plataforma pequena, e depois vá destruir as máquinas de impressão. Após fazer isso, você terá que destruir os furgões dos Forelli. Você deve os perseguir e fazê-los sair da estrada. Exploda as vans ou tente jogá-las no oceano. Quando cumprir a missão você ganhará \$1500.

LOVE & BULLETS

Você terá de escoltar Donald ao redor de cidade, pois os Forellis querem assassiná-lo. Pegue o rifle. Mate os alvos que estiverem no chão e, depois, mire para cima. Mate os três vigias em cima das pontes. Entre no carro e fuja da área. Atiradores o perseguirão. Leve Donald de volta ao seu lugar de origem. Você ganhará \$2000 por levá-lo de volta.

COUNTERFEIT COUNT

Entre em qualquer veículo resistente e vá atrás do carro-forte. Quando você achá-lo, espere acontecer a troca e atire o sujeito da estrada (ou mate-o quando sair do carro). Persiga o furgão coletando mais cédulas. Depois de três mortes, você completará a missão e ganhará \$2500.



LOVE ON THE ROCKS

Donald o chamará, depois de McAffrey dar a missão. Antes de encontrar o informante, pegue o AK-47 atrás dos engradados, nas docas. Encontre o informante de Donald debaixo do viaduto em Newport. Entre no carro. Agora, siga a pé pelas docas e suba a rampa. Mate os guardas. Há um carro azul carregado de explosivos. Destrua o veículo. Atropele os gangsteres. Pegue o furgão e leve-o para o local indicado. Ignore os carros cheios de criminosos e vá à zona sul de Bedford Point. Estacione na garagem para completar a missão.

STAUNTON – THE PRIEST

L.C. CONFIDENTIAL

Roube um carro e pegue a rodovia. O FBI aparecerá. Pegue um dos carros dos oficiais e siga para a marca amarela, fora da rodovia. Atropele o alvo bastardo e saia do veículo para pegar o relatório confidencial. Entregue-o ao escritório de jornal e ganhe \$1500 pela missão.

THE PASSION OF THE HEIST

Viaje para norte, em um carro rápido, para encontrar criminosos em uma balsa. O modo mais fácil de eliminá-los é atropelá-los. Abandone seu veículo e pegue um novo. Repita a operação no próximo alvo. Há uma vigia sobre o edifício. Pegue o Sentinel e vá para o destino indicado, quando seus inimigos estiverem mortos. Você será perseguido pela polícia. Despiste-os para completar a missão e receber \$1500.



KARMAGEDDON

Pegue um caminhão de bombeiros no quartel. Sua missão será bater em muitos veículos e fazer com que a barra Armageddon chegue ao máximo. Acerte qualquer veículo que estiver próximo para causar o caos. Destrua o caminhão de bombeiros depois de encher a barra jogando-o no rio ou no mar. Sua recompensa será de \$1500.

FALSE IDOLS

Você terá de eliminar três celebridades antes que elas cheguem até a estação de rádio. Vá até a loja de

armas do Phil e pegue uma Rocket Launcher para facilitar as missões. Vá até o primeiro alvo (Black Lightman), que está em uma limusine, e o elimine. O próximo é DB-P, em um Patriot. Agora é a vez de Faith W, em um helicóptero. Quando cumprir a missão, você ganhará \$1500.

STAUTON – LEON MCAFFREY

SAYONARA SINDACCOS

Entre no carro esporte e dirija até o ponto amarelo, onde estão alguns Sindaccos. Elimine os primeiros alvos. Os próximos aparecerão em motocicletas e caminhões. Sobreviva a mais um ataque. A última leva vem acompanhada de um helicóptero. Derrube-o para completar a missão.

THE WHOLE 9 YARDIES

Vá até as motos da gangue de Forelli e roube uma sem matar nenhum deles. Dirija ao ponto amarelo, com os motoqueiros que formam fileira atrás de você (não siga pela autoestrada). A parte mais difícil será reduzir a velocidade quando for necessário, mas seguir rápido o suficiente para não os perder. Conduza-os para a zona de batalha e entre em um dos carros de Yardi para atropelar os Forellis. Fim da missão.

CRAZY '69'

Você terá de matar 20 Forellis usando apenas uma katana em até 4 minutos. Os Forellis estão espalhados pelo jogo, ao longo de Belleville Park. Oriente-se pelo radar para saber onde os alvos estão. Você ganhará \$2000 por completar a missão.



NIGHT OF THE LIVID DREADS

Consiga uma Rocket Launcher para facilitar sua missão. Chegue até o beco em Newport e pegue um veículo para carregar três capangas. Siga para o próximo alvo e elimine quatro criminosos que vêm pela saída à frente. Passe pela ruela para achar uma legião inteira de Forellis. Acabe com eles usando o Rocket Launcher. Pegue o colete à prova de balas à esquerda e mate os inimigos que restaram. Vá até a marca amarela. Fim da missão.

MUNITIONS DUMP

Vá rapidamente para a colina e pegue um caminhão de bombeiros no quartel. Se você ainda tem aquela Rocket Launcher da última missão será mais fácil. Vá para a área onde os caminhões estão esperando (marcação no radar). Destrua o alvo. Rapidamente, posicione-se para acertar o segundo. Quando ambos os veículos forem destruídos, você receberá \$2500.



STAUNTON – TOSHIKO KASEN

MORE DEADLY THAN THE MALE

Conheça a Sra Kasen e vá em direção à loja de armas do Phil. Compre um M4. Vá para Bedford Point e mate dois Yakuza que guardam a entrada. Examine a próxima área para encontrar um grupo de guardas. Cuidadosamente, mate-os sem ser descoberto. Ao matá-los, pegue sua Rocket Launcher e acabe com os barcos inimigos. Pegue munições e siga para o local indicado. Você encontrará quatro Yakuza no caminho. Vá até a marca amarela. Ao chegar lá, sua missão estará completa e você ganhará \$2000. Você liberará uma nova arma para comprar na loja de Phil.

CASH CLASH

Siga até a área demarcada no radar. Você encontrará vans no local. Destrua os alvos usando, de preferência, mísseis. Serão três veículos. A polícia aparecerá. Despiste-a para completar a missão. Você receberá \$3000 para suas ações.

A DATE WITH DEATH

Equipe-se com armas rápidas e um colete à prova de balas. Você terá um encontro com uma pessoa. Pegue a limusine e a apanhe. Vá até a loja de roupa, ao lado da rodovia, e entre na limusine. A Opera fica situada em Liberty Campus. Vá para norte e estacione na marca amarela. Saia do veículo e mate os inimigos que vierem para cima de você. Entre na limusine e leve sua passageira até seu apartamento. Os capangas o seguirão, portanto tente despistá-los. Leve a limusine até a marca amarela. Você ganhará \$2000 pela missão.



CASH IN KAZUKI'S CHIPS

Está na hora de matar Kazuki. Vá para Belleville Park e pegue uma M4 na loja de Phil. Certifique-se de que está com um colete à prova de balas. Kazuki estará o esperando no beco. Dirija até a marca amarela e use a M4 para matar os três guardas no elevador. Há vários outros guardas ao redor da área. Atire nos veículos para explodi-los. Mate os homens restantes e pegue um veículo da Yakuza. Persiga Kazuki até o cassino dele, evitando carros da Yakuza. Elimine os guardas que estão na frente do cassino. Entre e suba os degraus. Vá a pista de aterrissagem e mate mais guardas. Vá até a marca amarela para lutar com Kazuki com katanas. Na hora da luta, simplesmente pegue sua M4 e fuzile Kazuki. Pegue o colete à prova de balas no telhado e a katana do morto. Desça e saia do cassino. Volte à residência da Sra. Kasen com a espada do marido dela. A missão estará completa e você ganhará \$4000.

SHORESIDE VALE SALVATORE LEONE

ROUGH JUSTICE

Nota: Você tem que comprar um terno novo na Loja de Roupas antes de aceitar a missão.

Sua primeira missão em Shoreside Vale será ajudar Salvatore. Os Hoods serão seus sócios hoje contra os Forellis. Apanhe Hoods e vá até o território deles. Siga até a próxima marcação e bata no veículo de Forelli, no estacionamento. Eles atacam de todos os lados, mas principalmente pela direita. Mate alguns e entre no carro deles, para seguir até o ponto vermelho. Bata em outro veículo deles e repita o processo. Ao completar a missão você ganhará \$2500.



DEAD RECKONING

Vá até a represa e estacione na marca amarela. Saia e troque balas com os capangas à esquerda. Suba na Sanchez estacionada e siga o alvo. Mantenha uma distância pequena do alvo para facilitar a mira. Destrua o alvo. \$3000 será sua recompensa.

SHOGUN SHOWDOWN

A Yakuza armazena armas em Aspatria, Taunton. Siga até o local dirigindo um Stinger da Yakuza. Estacione em frente à entrada. O portão será aberto. Entre furtivamente na área. Eles têm um tanque Rhino dentro do local. Entre no tanque e avance para a saída. Leve o Rhino ao local indicado no mapa. Saia do Rhino e corra. Detone-o para cumprir a missão.

THE SHORESIDE REDEMPTION

Pegue uma viatura da polícia e entre em um comboio. Após o vídeo, proteja a van principal. Mais à frente, há barricadas que atrapalham a passagem. Quando conseguir chegar ao final, você receberá \$4000 por cumprir a missão.

SHORESIDE VALE DONALD LOVE

PANLANTIC LAND GRAB

Donald voltou, e você deverá ajudá-lo. Pegue rapidamente um veículo e leve Donald para o aeroporto. Você terá de seguir e matar Carrington. Bata no caminhão branco até que ele saia da estrada. Quando ele sair do caminhão, mate-o. Pegue a pasta e entre em um carro para voltar até o apartamento de Donald. A recompensa é de \$3000 por cumprir a missão.



STOP THE PRESS

Viaje para a Ilha de Staunton para achar a igreja. Ao chegar à nela, vá até a marca no chão e espanque o repórter até que ele deixa o local do filme. Entre em seu carro e dirija até o escritório do jornal. Ele tentará uma fuga de moto, então entre no carro e atropele-o. Ao matá-lo, você receberá \$2000.

MORGUE PARTY RESURRECTION

Pegue rapidamente um carro. Você precisará achar um cadáver o mais cedo possível. O mais próximo está nos Wichita Gardens. Pegue o cadáver do velho Avery em uma ambulância. Dirija até o aeroporto. Vá até o carro funerário em Staunton, que está com o corpo de Ned. Ele está fora da rodovia, estacionado na igreja. Ao pegá-lo, a polícia aparecerá. Leve-o ao local indicado. Ao cumprir a missão, você ganhará \$2000.

LOVE ON THE RUN

Equipe-se com muitas armas potentes. Você deve tirar Donald vivo de onde ele está. No local, colombianos estarão o esperando. Além de matá-los, você deve proteger Donald. Após matar muitos inimigos, pegue um veículo resistente para chegar ao aeroporto. Alguns colombianos irão persegui-lo, portanto tente despistá-los. Estacione na marca amarela e receba \$6000 como recompensa.

SHORESIDE VALE – 8-BALL

NO MONEY, MO' PROBLEMS

Aceite esta missão do 8-Ball em nome de Donald. 8-Ball levará algum tempo criar um artefato. Depois de alguns minutos, ele o chamará em sua cela. Você pode ir agora para 8-Ball e aceitar a próxima missão.

BRINGING DOWN THE HOUSE

Entre no furgão. Vá por um dos túneis perto da autoestrada, que conduz ao subterrâneo. Encontre alguns Forellis dentro das minivans pelo caminho. Eles baterão em seu veículo muitas vezes para tentar explodi-lo, antes que você possa alcançar todos os checkpoints debaixo da terra. Quando estiver em Staunton, siga até a marca amarela. Você deve colocar explosivos nas áreas indicadas. Os inimigos atrapalharão em todos os momentos. Plante mais algumas bombas para completar a missão e receber \$5000.

SHORESIDE VALE SALVATORE LEONE

THE SICILIAN GAMBLE

Volte para Portland e entre na missão final do jogo. Equipe-se com suas melhores armas, como M4's, Rocket Launchers, metralhadoras, granadas etc. Vá de carro até Staunton e estacione na Prefeitura. Saia do carro e use sua M4 para eliminar os inimigos. Entre novamente no carro e vá para o cais ao leste. Saia do carro e vá até a marca amarela. Atire o siciliano com um

rifle sniper e um barco aparecerá. Mais cinco barcos dos sicilianos aparecerão depois. Abra caminho até a área próxima ao farol. Prepare seu rocket-launcher. Um helicóptero aparecerá, usando armas pesadas. Serão necessários três tiros, no mínimo, para derrubar o alvo. Caso os mísseis acabem, use o M4 no lugar. Quando conseguir derrubar o helicóptero, será fim da missão e da campanha principal.



MISSÕES SECUNDÁRIAS

TODAS AS REGIÕES

Estas missões não são requisitos-chave para a conclusão do game, ou seja, suas execuções não são necessárias para chegar ao final. Seus objetivos são recompensar o jogador com bônus por completarem as missões. Execute os requisitos de cada missão e, ao final das tarefas exigidas, você receberá bônus e upgrades para seus itens e atributos, além de dinheiro. Para iniciar a missão, entre em um dos veículos exigidos e aperte **↑** no controle digital. Estas missões podem ser realizadas em qualquer das regiões de Liberty City. Os próximos grupos de missões deverão ser feitos na ilha apontada no título do grupo. As missões que estiverem no grupo Portland deverão ser feitas nessa ilha.

VIGILANTE

Quando dirigir uma viatura da polícia, camburão, tanque de guerra ou carro do FBI, é possível realizar as missões Vigilante. Seu objetivo é destruir carros de criminosos apontados no mapa. Os alvos são aleatórios, e seu objetivo é destruí-los e eliminar seus condutores. Você tem um tempo determinado para destruir o alvo. Caso o tempo acabe, você falhará na missão. Após destruir o primeiro, outro será designado. Destrua 12 carros seguidos antes que o tempo acabe para receber um upgrade para seu colete à prova de balas (+50% na contagem).



PARA-MÉDICO

Quando dirigir uma ambulância, você terá a oportunidade de ser um paramédico. Seu objetivo é recolher os alvos (pessoas feridas) e levá-las ao hospital. Recolha os feridos antes que o tempo acabe. Conseguindo salvar 12 alvos seguidos, sem que o tempo acabe, seu fôlego será infinito e você nunca ficará cansado.

BOMBEIRO

Entre em um caminhão do corpo de bombeiros para acessar esta missão. Seu objetivo é percorrer os

cenários e apagar os incêndios (alvos). Use o canhão d'água para apagar o fogo antes que o tempo acabe. Apague 12 incêndios seguidos, antes que o tempo acabe, para que seu personagem fique imune ao fogo.

TAXISTA

Use um Cabbie ou um Taxi para realizar esta missão. Antes que o tempo acabe, recolha o passageiro (alvo no mapa). Leve-o em segurança até o local que ele deseja ficar. Após deixar o passageiro em seu destino, outro pedestre fará sinal que precisa de seus serviços.

Leve 100 passageiros a seu destino (as viagens podem ser feitas com intervalos). Você liberará uma roupa de taxista, além do controle de uma organização de táxis em Trenton, Portland.

LIXEIRO

Consiga um Caminhão de Lixo para executar esta missão. Colete o lixo pelo cenário (alvos no mapa) antes que o tempo acabe. Após completar o serviço de coleta, você não receberá nada especial. O único bônus é ajudar na contagem para chegar aos 100% de objetivos completos do jogo.

AVENGING ANGELS

Nas três ilhas, estão disponíveis as roupas dos Avenging Angels. Após pegar a roupa, siga para Chinatown, Belleville Park ou Wichita Gardens. Sua missão é causar o caos nas gangues rivais, eliminando seus integrantes. Elimine os alvos antes que o tempo acabe.

Complete a missão em Portland para receber o colete à prova de balas para usar sobre motos; complete a missão em Staunton para não pagar nada após ser preso; complete a missão em Shoreside Vale para liberar a roupa Superhero.

ORTLAND

RED LIGHT RACING

Atenda o telefonema próximo à rua principal de Chinatown para iniciar a missão. Use uma motocicleta rápida (PCJ-600, por exemplo) e vá até a linha de largada. Serão três voltas dentro de Hepburn Heights. Passe pelos checkpoints para marcar suas voltas. Chegue em primeiro para completar a missão.

LOW-RIDER RUMBLE

Pegue um carro rápido (viatura da polícia, por exemplo) para participar de uma corrida. São duas voltas pelas regiões de Chinatown, Red Light District e Saint Mark's. Passe pelos checkpoints para marcar suas voltas. Chegue em primeiro lugar para completar a missão.

THRASHIN' RC

Entre na van com o logo Toyz, localizada em Hepburn Heights, para entrar em uma corrida com carros de brinquedo controlados a distância. A corrida é formada por obstáculos, que atrapalham a passagem dos carrinhos. Vença a corrida, formada apenas por uma volta, para finalizar a missão.

NOODLE PUNK

Dirija até Punk Noodles, em Chinatown, e suba na moto Faggio estacionada para iniciar missão. Seu trabalho é entregar comida chinesa pelo cenário. Faça as

entregas pelos alvos no radar antes que o tempo acabe. Faça 10 seguidas para receber um upgrade em sua barra de energia vital (aumento de 25%), além de dinheiro periódico na loja de comida. Passe pela loja para receber.

RC TRIAD TAKE DOWN

Entre na van estacionada em Chinatown. Seu objetivo é eliminar 20 membros da gangue Triads, antes do término do tempo. A cada morte, você recebe 5 segundos a mais em seu tempo. Faça esta missão para conseguir alcançar os 100% de conclusão do jogo.

9MM MAYHEM

Procure por uma moto Freeway estacionada em Red Light District. Seu objetivo é inutilizar alguns carros e derrubar inimigos de motos. Vejas os alvos no radar. Atire nos motores ou nas rodas para completar a missão. Não atire nos motoristas. Faça esta missão para conseguir alcançar os 100% de conclusão do jogo.

CAR SALESMAN

Seu objetivo é entregar encomendas feitas em Harwood. Essas encomendas são carros que devem ser roubados e entregues a um showroom. A missão deve ser feita entre 08:00 e 18:00. Depois de completar a missão, o local de entregar renderá dinheiro, que poderá ser recolhido periodicamente. Os requisitantes pedem que a entrega seja feita de acordo com o tipo de carro. Se o veículo é rápido, a entrega deve ser rápida. Se o carro é lento, a entrega deve ser feita com calma.

SCOOTER SHOOTER

Vá até Chinatown e pegue mais uma vez a moto Faggio. Esta missão é parecida com a 9MM Mayhem. Você deve derrubar outros condutores em Faggio. Faça esta missão para conseguir alcançar os 100% de conclusão do jogo.

WRONG SIDE OF THE TRACKS

Encontre um Sanchez perto das docas. Você entrará em uma corrida que passa pelos trilhos de trem. Você enfrentará outros três pilotos. Passe pelos checkpoints para marcar suas voltas. Não caia dos trilhos do trem. Faça esta missão para conseguir alcançar os 100% de conclusão do jogo.



BUMPS AND GRINDS

No final da estrada que leva a Harwood, você encontrará uma Sanchez. Um menu com 10 pistas diferentes aparecerá. Percorra todas as pistas no tempo determinado para completar a missão. Como Bônus, você receberá uma versão diferente da moto Sanchez.

SCRAPYARD CHALLENGE

Vá até o compactador em Harwood e você encontrará uma Sanchez ao lado da estrutura. Suba na moto para iniciar a missão. O objetivo é 20 pontos até o final do tempo. Recolha as esferas coloridas, cada uma com um valor. Esferas verdes valem 1 ponto, amarelas valem 2 pontos e vermelhas valem 3 pontos.

STAUTON

TORRINGTON TT

Atenda o telefonema na residência de Donald Love para entrar em uma corrida. Pegue a PCJ-600 e siga até a linha de largada. Você terá de percorrer duas voltas em meio a um grande trânsito. Desvie dos carros e chegue em primeiro para completar a missão.

DEIMOS DASH

Atenda o telefonema em Aspatria, próximo ao parque. Consiga um carro veloz. Você participará de uma longa corrida eliminatória. Procure se manter sempre entre os primeiros colocados. Vença a corrida para completar a missão.

LOVE MEDIA'S "CAR-AZY CAR GIVEAWAY"

Atrás do escritório do jornal local, você encontrará o Car-azy Car Giveaway. Essa garagem propõe o desafio ao jogador: entregar uma lista de carros. Se você conseguir trazer todos os carros da lista, uma PCJ-600 em um V8 Ghost estarão disponíveis em sua garagem na ilha Staunton. Veja a lista de carros:

Hearse
Freeway
Infernus
PCJ600
Manana
V8 Ghost
Banshee
BF Injection

Faggio
Phobos VT
Sentinel
Deimos SP
Hellenbach GT
Thunder Rodd
Landstalker
Patriot

RAGIN' RC

Entre em uma van estacionada em Belleville Park para participar de mais uma corrida com carros por controle remoto. A corrida possui apenas uma volta. Cuidado com os pedestres que circulam pelo caminho.

PIZZA BOY

Próximo ao Phil's Gun Shop há um lugar chamado Joe's Pizza. Suba na moto de entregas. Seu objetivo é entregar as pizzas nos locais determinados antes que o tempo acabe. Entregue 10 pistas seguidas para receber um upgrade para sua energia vital (+25%).



MOTORCYCLE SALESMAN

Vá ao Hogs 'n Cogs em Belleville Park para iniciar a missão. Seu objetivo é vender motos. Passe pela cidade com o comprador para que ele escolha o modelo. Quando o medidor apontar que o comprador achou a moto que quer, consiga a moto pelos meios que puder (roubar ou furtar). As motos mais raras rendem mais dinheiro.

GO GO FAGGIO

Vá até Newport, próximo às docas, para encontrar uma Faggio. Suba no veículo para abrir uma

corrida. O objetivo é passar pelo checkpoint para continuar na disputa. Acompanhe o radar para saber onde será o próximo checkpoint. Termine a corrida antes do tempo para completar a missão.

SHORESIDE VALE

WI-CHEETAH RUN

Você participará de uma corrida com três Cheetahs. O melhor a fazer é usar um Cheetah também. O local da disputa é Wichita Gardens e Cedar Grove. São duas voltas para definir o vencedor.

GANGSTA GP

Atenda o telefonema em Pike Creek (lado sul). Use uma PCJ-600 e siga até a linha de largada. A corrida acontece em Pike Creek. Durante três voltas, você deve passar por um grande tráfico, além de ter de voar por alguns obstáculos.

CHASIN' RC

Mais uma corrida com carros por controle remoto. Localizado próximo ao aeroporto, você terá que mais uma vez desviar dos pedestres, além de passar por vários obstáculos até o caminho.



SEE THE SIGHT BEFORE YOUR FLIGHT

Siga até o aeroporto e você verá uma cabine de informações para turistas. Turistas estão esperando por veículos para que eles possam tirar fotos de Liberty City. Seu objetivo é levar os turistas até os locais determinados para que possam tirar as fotos. Faça a missão antes que o tempo acabe. Após conseguir ajudar 12 turistas, você receberá um bônus. Após completar a missão, você receberá um Landstalker à prova de balas, que estará estacionado em sua garagem em Shoreside Vale.

AWOL ANGEL

Vá até Wichita Gardens para encontrar uma moto Angel próximo a uma das entradas de apartamento. Você ficará na garupa com um piloto desconhecido. Você deve atirar em alguns veículos determinados para conseguir completar a missão.



EXTRAS

PACOTES ESCONDIDOS

Os pacotes escondidos são itens secretos que

devem ser recolhidos para liberar extras para o jogador. Veja a localização deles e o que fornecem ao jogador:

Resultado

- 10 Pacotes escondidos: Pistola
- 20 Pacotes escondidos: Shotgun
- 30 Pacotes escondidos: Colete
- 40 Pacotes escondidos: MP5
- 50 Pacotes escondidos: Magnum
- 60 Pacotes escondidos: M4
- 70 Pacotes escondidos: Rifle Sniper
- 80 Pacotes escondidos: Lança-chamas
- 90 Pacotes escondidos: Lança-mísil
- 100 Pacotes escondidos: \$50,000

Localização dos pacotes escondidos:

PORTLAND

Número: 01

Região: Saint Mark's

Local: Atrás do portal de concreto, próximo ao Leone Casino.

Número: 02

Região: Saint Mark's

Local: Sobre o Marco's Bistro.

Número: 03

Região: Portland View

Local: Sobre a cobertura na entrada do hospital.

Número: 04

Região: Chinatown

Local: Dentro do estacionamento próximo ao hospital de Portland.

Número: 05

Região: Saint Mark's

Local: No ferro-velho próximo à loja de carros.

Número: 06

Região: Harwood

Local: Próximo à balsa.

Número: 07

Região: Harwood

Local: No mar, sobre uma pedra. Use um barco para pegá-lo.

Número: 08

Região: Callahan Bridge

Local: Na pequena construção, entre os lados da ponte.

Número: 09

Região: Callahan Bridge

Local: Debaixo da ponte, use uma moto na rampa de concreto.

Número: 10

Região: Portland Beach

Local: No arco de pedra, atrás da casa de Salvatore Leone.

Número: 11

Região: Portland Beach

Local: Na ilha com o farol. Use um barco para chegar ao local.

Número: 12

Região: Harwood

Local: Siga de barco para o norte, próximo a balsa.

Número: 13

Região: Harwood

Local: Entre as duas partes do compactador de carros.

Número: 14

Região: Harwood

Local: A oeste do compactador, próximo aos trilhos de trem.

Número: 15

Região: Saint Mark's

Local: Siga até o estacionamento próximo ao portão de 8-Ball. Pegue uma PCJ-600 e colida com a parede para que possa voar e cair sobre o telhado.

Número: 16

Região: Saint Mark's

Local: Sobre sua safehouse (telhado). Use um veículo em que você possa subir sobre o capô para alcançar a altura (ambulância ou pequenos caminhões).

Número: 17

Região: Saint Mark's

Local: Em um beco atrás do local de Cipriani's.

Número: 18

Região: Portland View

Local: Debaixo dos trilhos de trem, próximo às escadas que levam à loja de conveniências.

Número: 19

Região: Portland Harbor

Local: Vá até a área de construção com uma PCJ-600 para usar a placa de madeira como rampa e chegar à área onde está o pacote.

Número: 20

Região: Portland Harbor

Local: Próximo aos contêineres, perto do mar. Use algum veículo para subir no capô e alcançar o pacote.

Número: 21

Região: Portland Beach

Local: Próximo à casa de Salvatore, a região sul do precipício.

Número: 22

Região: Portland View

Local: Lado de fora da delegacia, em uma área de gramado

Número: 23

Região: Trenton

Local: Use a passagem de trem e seus vagões para alcançar o telhado da fábrica de lingüiça.

Número: 24

Região: Trenton

Local: Use uma PCJ-600 para pular pela rampa chegar ao telhado do estacionamento.

Número: 25

Região: Trenton

Local: Atrás do prédio da estação de ônibus.

Número: 26

Região: Portland Harbor

Local: No telhado na construção principal. Use as escadas para chegar ao telhado e olhe para a esquerda.

Número: 27

Região: Portland Harbor

Local: A partir do pacote 26, use algum veículo para chegar ao navio. Use mais uma rampa para pegar o pacote.

Número: 28

Região: Atlantic Quays

Local: Pela primeira passagem de tábuas, pela região sul no mapa.

Número: 29

Região: Atlantic Quays

Local: Para o leste da passagem de tábuas.

Número: 30

Região: Portland View

Local: Na pequena rua na frente do hospital, atrás de um veículo estacionado.

Número: 31

Região: Red Light District

Local: Em um prédio próximo à área da missão Blow Up 'Dolls'.

Número: 32

Região: Red Light District

Local: Após a missão Blow Up 'Dolls', pegue uma PCJ-600 e vá até o prédio da missão. Pule da construção para o outro prédio da área. Percorra o telhado para pegar o pacote.

Número: 33

Região: Hepburn Heights

Local: Na área de construção, entre dois trailers.

Número: 34

Região: Red Light District

Local: Na safehouse de GTA3.

Número: 35

Região: Red Light District

Local: Na estrada principal da área, próximo a Chinatown.

Número: 36

Região: Chinatown

Local: Sobre o telhado da estação de trem. Use uma PCJ-600 para chegar ao local.

Número: 37

Região: Chinatown

Local: Na grande avenida, em uma esquina.

Número: 38

Região: Portland Harbor

Local: Entre dois caminhões próximos do navio.

Número: 39

Região: Saint Mark's

Local: Próximo a Ma Cipriani, entre duas caçambas de lixo.

Número: 40

Região: Portland Beach

Local: No fim do caminho de concreto, na direção nordeste da área.

STAUTON

Número: 41

Região: Bedford Point

Local: No segundo andar da loja de armas Phil's Fully.

Número: 42

Região: Rockford

Local: No porto, entre um pequeno reboque e um caminhão.

Número: 43

Região: Belleville Park

Local: Próximo a um monumento, no parque.

Número: 44

Região: Aspatria

Local: No lado oeste, atrás de uma rampa.

Número: 45

Região: Newport

Local: Entre uma rampa em um caminhão.

Número: 46

Região: Callahan Bridge

Local: Debaixo de uma rampa que conduz para a ilha de Portland.

Número: 47

Região: Newport

Local: Sobre um toldo, na parte norte da pista da ponte.

Número: 48

Região: Newport

Local: Estacione um carro e suba sobre o veículo para chegar a uma plataforma. Atravesse-a com cuidado para pegar o pacote.

Número: 49

Região: Newport

Local: Próximo à água, na área comandada pela Yakuza em GTAI.

Número: 50

Região: Belleville Park

Local: Na pista da Callahan Bridge, em um cantinho de plantas.

Número: 51

Região: Belleville Park

Local: Ao longo da ponte que conduz a Shoreside Vale, no lado esquerdo.

Número: 52

Região: Bedford Point

Local: Dentro do cemitério, próximo à igreja.

Número: 53

Região: Bedford Point

Local: Sobre os degraus do prédio governamental.

Número: 54

Região: Torrington

Local: Na junção do estacionamento do escritório.

Número: 55
Região: Torrington
Local: Próximo ao pacote anterior. Ele está em um bloco anterior, sobre a plataforma.

Número: 56
Região: Torrington
Local: Dentro do cassino, atrás do letreiro luminoso.

Número: 57
Região: Newport
Local: Entre duas caçambas de lixo, à direita do 8-Ball.

Número: 58
Região: Fort Staunton
Local: Na parte de cima Staunton Café.

Número: 59
Região: Fort Staunton
Local: Pegue este pacote após completar a missão Bringing Down the House 8-Ball. Escale os escombros à esquerda do Staunton Café.

Número: 60
Região: Fort Staunton
Local: Atrás de uma caçamba.

Número: 61
Região: Fort Staunton
Local: Atrás do sinal de Bottliglia, em um toldo localizado ao norte do último pacote (60).

Número: 62
Região: Fort Staunton
Local: Embaixo da ponte, próximo à água.

Número: 63
Região: Portland
Local: Na pedra no meio do mar, à direita do último pacote.

Número: 64
Região: Rockford
Local: Direção nordeste, ao longo da costa.

Número: 65
Região: Rockford
Local: Atrás de uma parede, ao norte do hospital.

Número: 66
Região: Rockford
Local: Do lado contrário do último pacote.

Número: 67
Região: Fort Staunton
Local: Na estação de metrô, próximo aos banheiros.

Número: 68
Região: Rockford
Local: Na construção do túnel, em sua abertura.

Número: 69
Região: Aspatria
Local: A noroeste, na área com grama.

Número: 70
Região: Aspatria
Local: No estacionamento próximo a área destinadas a esportes.

SHORESIDE VALE

Número: 71
Região: Francis Intl. Airport
Local: Embaixo da ponte de Shoreside Vale.

Número: 72
Região: Francis Intl. Airport
Local: Pegue uma moto no estacionamento e use-a na rampa para chegar ao telhado do prédio do corpo de bombeiros.

Número: 73
Região: Francis Intl. Airport
Local: No lado oposto da última rampa, há uma escadaria que conduz a uma plataforma.

Número: 74
Região: Francis Intl. Airport
Local: Sobre uma plataforma, próxima a uma placa luminosa de publicidade. Use a escadaria para chegar à plataforma.

Número: 75
Região: Francis Intl. Airport
Local: Sobre a asa de um avião. Use a escadaria para chegar ao pacote.

Número: 76
Região: Francis Intl. Airport
Local: Atrás da garagem Avery Carrington.

Número: 77
Região: Francis Intl. Airport
Local: Entre três avisos amarelos nas rampas do aeroporto.

Número: 78
Região: Francis Intl. Airport
Local: No fim da pista de aterissagem sul.

Número: 79
Região: Francis Intl. Airport
Local: Próximo ao terminal de cargas. Use as escadarias para pegar o pacote.

Número: 80
Região: Francis Intl. Airport
Local: Ao norte do Aeroporto, na área com grama.

Número: 81
Região: Pike Creek
Local: Sobre o prédio atrás do hospital. Pule a partir do hospital para alcançar ao local.

Número: 82
Região: Pike Creek
Local: No esconderijo de Donald, atrás de uma caçamba de lixo.

Número: 83
Região: Pike Creek
Local: Sobre o prédio do KLUNT. Use as escadas para alcançá-lo.

Número: 84
Região: Pike Creek
Local: Dentro de uma das garagens, perto da delegacia de polícia.

Número: 85
Região: Pike Creek
Local: Dentro de um canteiro, próximo ao edifício conhecido como AM.

Número: 86
Região: Pike Creek
Local: Próximo ao local de 8-Ball.

Número: 87
Região: Pike Creek
Local: Atrás de alguns tanques coloridos.

Número: 88
Região: Wichita Gardens
Local: Após a missão do Paulie Sindacco, siga pelas pedras para pegar os pacotes.

Número: 89
Região: Wichita Gardens
Local: Próximo ao aeroporto, atrás de um outdoor ao longo da estrada.

Número: 90
Região: Shoreside Vale
Local: Caminho noroeste, ao longo da costa.

Número: 91
Região: Cochrane Dam
Local: Próximo ao prédio mais baixo, no matagal.

Número: 92
Região: Cochrane Dam
Local: Próximo às portas do prédio mencionado no pacote anterior.

Número: 93
Região: Cochrane Dam
Local: Atrás de engradados, embaixo, na represa.

Número: 94
Região: Cedar Grove
Local: Dentro do túnel bloqueado.

Número: 95
Região: Cedar Grove
Local: Próximo à casa rosa, na área residencial.

Número: 96
Região: Shoreside Vale
Local: Na área de piquenique, próximo à água na parte norte de Shoreside Vale.

Número: 97
Região: Wichita Gardens
Local: Em uma das entradas do gueto.

Número: 98
Região: Wichita Gardens
Local: Próximo à área em que a grama está com água na entrada do gueto.

Número: 99
Região: Wichita Gardens
Local: Próximo aos precipícios, ao norte do gueto.

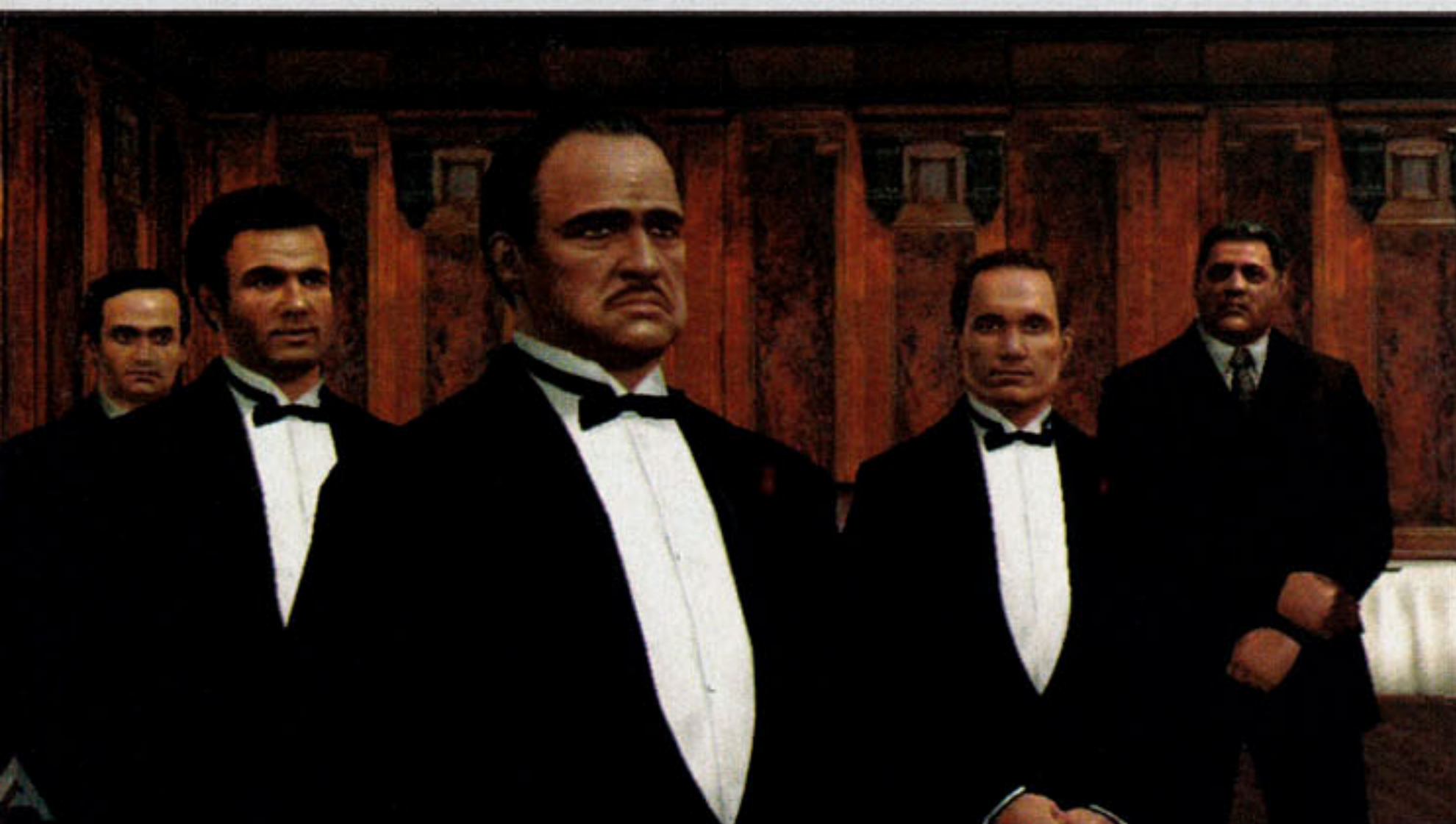
Número: 100
Região: Cedar Grove
Local: Em Wichita Gardens, atrás de um outdoor.



Ricardo Caetano gosta de games no estilo FPS, RPG, Survival Horror e qualquer jogo da série Grand Theft Auto

PlayStation 3 oficialmente no Brasil

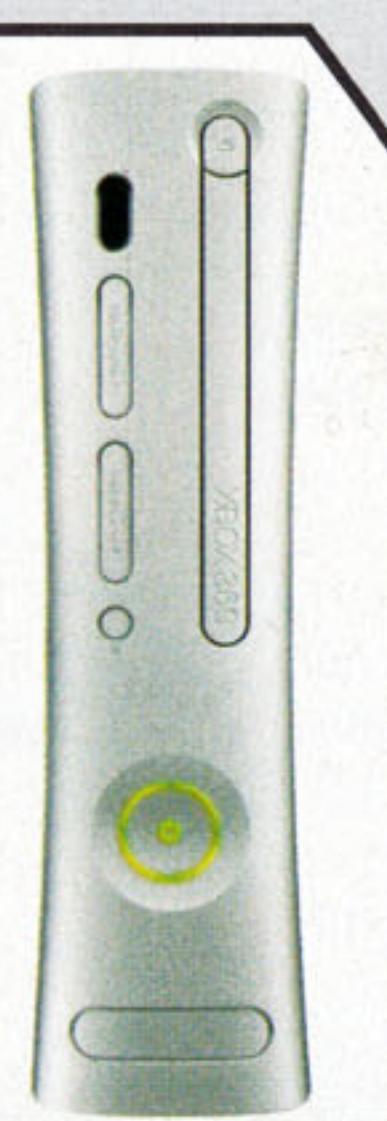
Nada foi dito sobre o assunto, mas e se a Sony seguisse o mesmo plano da Microsoft?



▲ The Godfather possui a opção para deixar as legendas das falas e do enredo em português (Portugal).



▲ O Playstation 3 no Brasil dependeria do sucesso de outro console:...



▲ ... o Xbox 360

■ A Microsoft – segundo seu presidente, Bill Gates – tem planos para lançar o Xbox 360 oficialmente no Brasil. Esse fato recolocaria o país no mapa do mundo dos games e traria grandes mudanças para melhor. E se a Sony seguisse pelo mesmo caminho? E se o PlayStation 3 pudesse ser comprado em um hipermercado, com manual em português e certificado de garantia (de fábrica) de mais de um ano? Traria algum benefício prático aos jogadores brasileiros? A resposta é “sim”.

A atual situação do mercado de games e consoles no Brasil é que, oficialmente, ele não existe. Então, temos acesso aos jogos e aos videogames em lojas e sites de compras por meio de importação. Todos os produtos disponíveis para compra são importações feitas por negociantes; importações legais, feitas por sites e lojas de compras, e ilegais, vindas em navios, aviões e pontes por toda a fronteira do país.

O jogador que compra um aparelho, um PlayStation 2 por exemplo, é tratado como um norte-americano, um inglês, um alemão e até como um japonês. O console é o mesmo que encontramos nos EUA, na Inglaterra, na Alemanha ou no Japão. Manuais, certificados, instruções e comandos são em língua estrangeira. Nos jogos acontece o mesmo: sem menus, instruções ou legendas em português. A garantia é dada pelo comerciante, e as chamadas assistências técnicas, que possuem conhecimentos técnicos, fazem eventuais consertos. Esse sistema funciona? Por falta de opção dos consumidores brasileiros, sim. O sistema poderia incluir o jogador brasileiro ao nível do norte-americano, do inglês, do alemão e do japonês.

Vamos pensar no lançamento oficial do PlayStation 3 (em novembro de 2006) e que, entre os países em que o console será lançado, esteja o Brasil.

Com o PlayStation 3 oficialmente no Brasil, o mercado nacional seria

muito diferente.

Veja:

Concorrência: PlayStation 3, Xbox 360 e Wii como opções de compra na prateleira ou no site. Mesmo com taxas e impostos, pode-se esperar livre concorrência, o que significa preços mais atrativos ao consumidor.

Manuais: Com manuais em português, os jogadores que não dominam outra língua seriam bastante favorecidos e poderiam utilizar todo o potencial do console e evitar situações que possam danificar o videogame.

Garantia: A Sony do Brasil estaria encarregada de disponibilizar garantia de fábrica. As assistências técnicas particulares autorizadas poderiam até existir, mas com suporte da própria Sony. Além disso, a empresa poderia abrir assistências por todo o Brasil e fornecer o serviço por conta própria.

Jogos: Teríamos lançamentos simultâneos de games com outras partes do globo e o mais importante: jogos com suporte a português. Na opção de troca de língua e em menus e legendas,

haveria a opção “Português - Brasil”. Alguns games possuem a opção, mas é para a língua utilizada em Portugal.

Mídia: A divulgação na mídia seria intensa. Um exemplo é o Japão, em que há anúncios nas ruas, em revistas especializadas (ou não), na TV, na Internet e em outdoors.

Pirataria: Não acabaria, mas sofreria um grande golpe. Muitos jogadores prefeririam comprar jogos originais, pois as produtoras fariam promoções ou dariam brindes para chamar a atenção do consumidor.

Que a Microsoft lance o Xbox 360 no Brasil, tenha muito sucesso e abra caminho para a Sony. Nós jogadores/consumidores agradecemos.

COM O PLAYSTATION 3 OFICIALMENTE NO BRASIL, O MERCADO NACIONAL SERIA MUITO DIFERENTE



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



SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

DESDE 1995

Em mês de COPA quem ganha é VOCÊ!

PS2 SLIM

APENAS
6x R\$ 141,00
(SOMENTE NO VISA)
ou R\$ 720,00
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

MODELO 70012

PROMOÇÃO "1"

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

PROMOÇÃO "2"

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



MANUAL
EM
PORTUGUÊS
102 pág. de
texto e ilustrações
EXTRA O JOGO OFICIAL

R\$ 150,00

PARA PLAY II E PSP

X-Box 360



X-Box 360 PREMIUM
+ WORLD CUP 2006

APENAS
R\$ 1.990,00



HD 80 Gb
+
HD Loader
Modem
Instalação

apenas
R\$ 310,00

Consoles não estão
incluídos na promoção



PSP

PSP + WINNING ELEVEN 9
+ PROTETOR DE TELA

apenas
R\$ 990,00

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB



apenas
R\$ 110,00



MEMORY STICK 2MB
ORIGINAL SONY

apenas
R\$ 350,00

ASSISTENCIA TECNICA

ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

EM GAMES, E AGORA EM INFORMATICA!

Aproveite essas promoções imperdíveis!

HD 80G APENAS
R\$ 190,00

HD 160G APENAS
R\$ 270,00

MEMÓRIA 512Mb DDR
APENAS
R\$ 135,00

MONITOR LCD 15"
LG 155005 APENAS
5x R\$ 149,99
NO VISA S/ JUROS

P4 3.2 1MB HT 800
Box
APENAS
R\$ 630,00

Acompanhe o orçamento do seu GAME ou MICRO na hora!

GAMES

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -

2º andar loja 215/216 -

Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092

Fone/Fax: (011) 3224-9418

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



INFORMATICA e GAMES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -

2º andar loja 208 -

Fone: (011) 3361-2783

CEP: 01207-001

* Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções somente em dinheiro e serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



Tilty's[®] 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

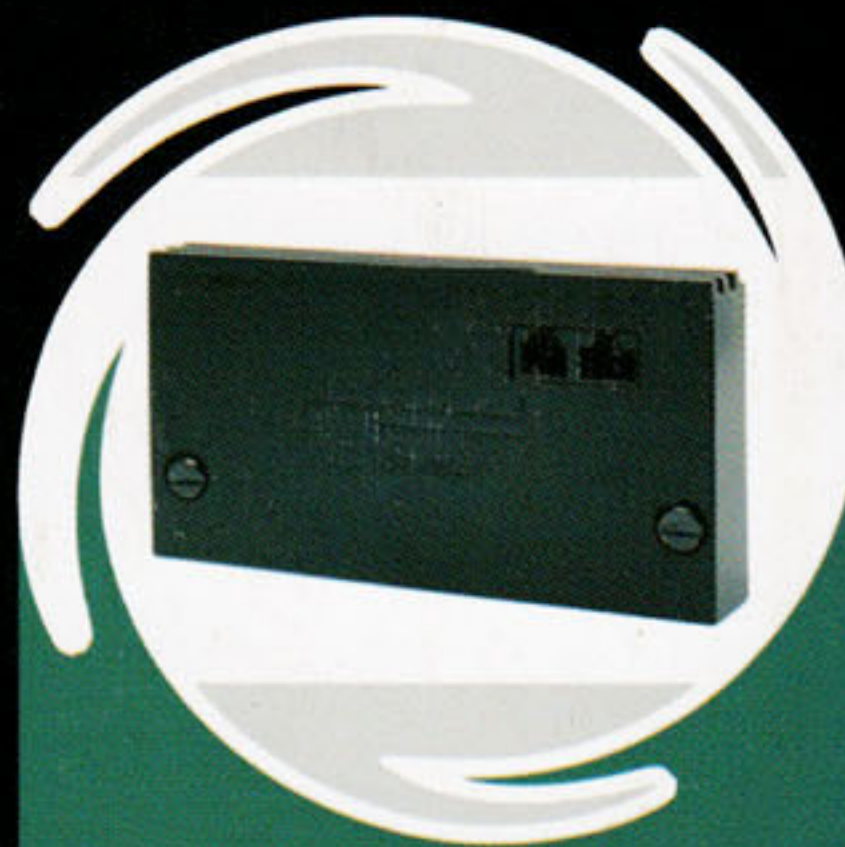


A PARTIR R\$

45



Modem para PS2



A PARTIR R\$

80



LOJA 1 - TATUAPÉ



Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-1163

LOJA 2 - STA. IFIGÊNIA



Rua Dos Timbiras, 279 - Loja 07 - Galeria América
Sta. Ifigênia - São Paulo - Tel: 3361-5873

RETRO AVENGERS

da de Consoles de todas as marcas e modelos ..

Acessórios em geral ..

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ..

Tudo com garantia e segurança ..

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ..

SEDEX para todo o Brasil ..



RETRO AVENGERS AVENGEK2 HELLO



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: Douglas Ielker

Revista: anderbass

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

