

101 PÁGINAS

PSW

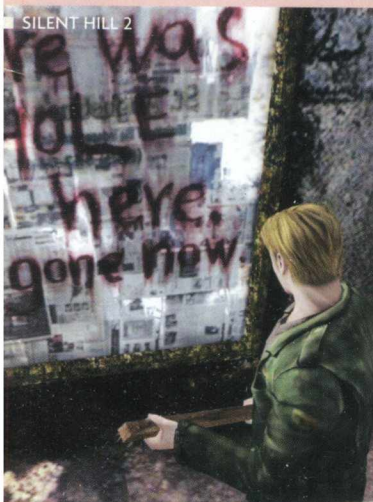
DELTA O
OF

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

42 PÁGINAS DE DETONADOS

FLATOUT 2 • OKAMI • KOF 2006
BATTLE STADIUM DON • A CASA MONSTRO
SILENT HILL COLLECTION

TODOS OS GAMES DA SÉRIE DETONADOS: SILENT HILL 2 NESTA EDIÇÃO. SH, SH3 E SH4 GRÁTIS NA WEB. Acesse www.psworld.com.br



GTA VICE CITY STORIES

A SÉRIE MAIS CONTROVERSA DOS GAMES ESTÁ DE VOLTA!
CONHEÇA O NOVO EPISÓDIO DA FRANQUIA GRAND THEFT AUTO

BULLY

POLÊMICA À VISTA: O NOVO GAME DOS PRODUTORES DE GTA PROMETE TRANSFORMAR UM COLÉGIO EM UM CAMPO DE BATALHA

NOVO PSP? Rumores apontam para uma nova versão do portátil

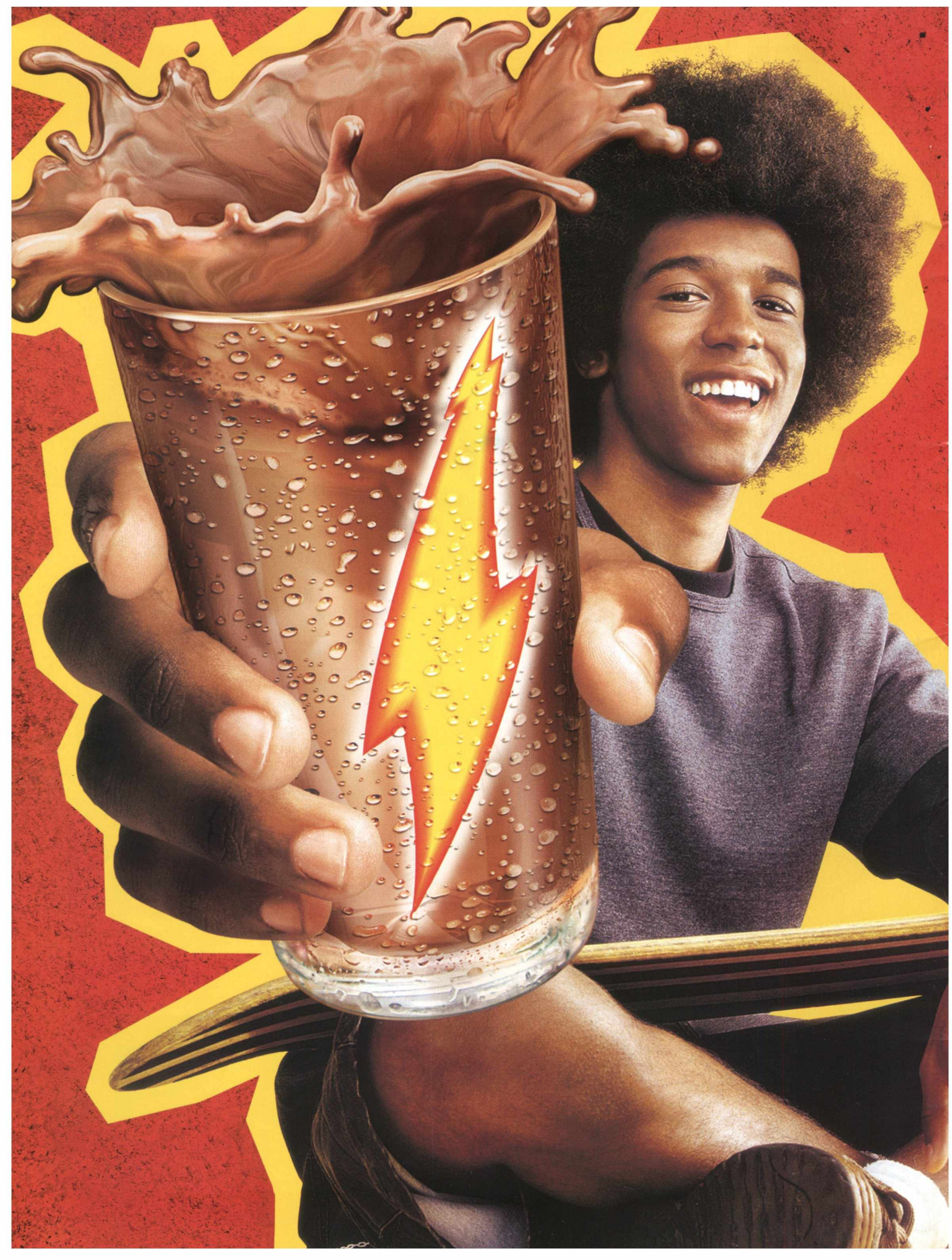
GANHE 1 PS2

PÁG. 10

678 DICAS

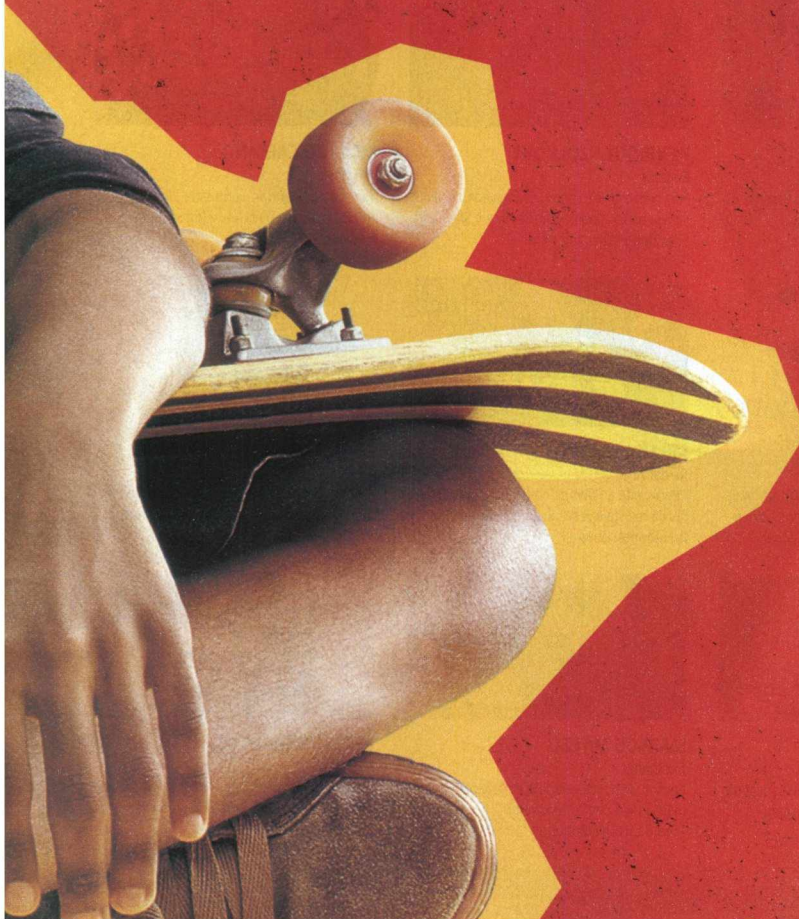
Naruto: Ultimate Ninja,
Parasite Eve, RE: Outbreak File #2,
Hitman: Blood Money e mais





**2 HORAS NO HALF,
NENHUM ARRANHÃO.**

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES



Nestlé
NESCAU

**ENERGIA
QUE DÁ GOSTO**

PSW

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

REDAÇÃO

Editor: Allan André
 Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnok e Ricardo Caetano
 Arte: Luciane S. Haguihara (designer), Marcos Mazzei (estagiário) e Viviam Cristina Luis (designer)
 Capa: Sérgio Bergocce
 Tradução: Henrique de Breia e Szolnok
 Colaboração: Henrique Moreira, Leandro Emiliozzi, Leandro Wiek, Milena Castro, Rafaela Caetano e Thiago "Borbs" Borbolla (textos)
 Revisão e checagem: Milena Castro (estagiária)

PUBLICIDADE

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

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
 Publicidade: tel.: (11) 3217-2627 e-mail: publicidade@digerati.com.br
 Representante comercial 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



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



O que será do PlayStation 2?

■ Qual o futuro do PS2? Baseado em situações passadas de mudanças de geração, sabemos obviamente qual é. O que nos resta tentar saber é quanto tempo levará para a Sony abandonar totalmente o console. Por enquanto, ele se sustenta com bravura e títulos ainda suficientes em quantidade e qualidade. Mas quem viu o PS2 em seu auge sabe que as coisas já foram muito melhores. A carga de jogos, mesmo que muitos deficientes em qualidade, era monstruosa.

É emocionante passar por uma transição de aparelhos com maior poder, mas um sentimento de saudades começa a surgir. Você tem saudades do seu PlayStation? Do seu Super Nes ou mesmo do seu Atari? Não me refiro ao aparelho, mas aos momentos que você viveu enquanto estava naquela fase de sua vida. O mesmo acontecerá com seu PS2.

Mas isso não é motivo para tristeza absoluta, ainda mais para nós, jogadores brasileiros. A mudança de geração demora muito mais por aqui do que nos pólos mundiais de games. É interessante como o PS3 chegará, e o PS2 ainda continuará muito tempo nos lares, principalmente os mais humildes. O próprio PlayStation sobrevive em peso em alguns locais do país.

Se analisarmos a situação financeira como a principal, o PS2 pode sofrer uma ascensão em número de vendas no Brasil, porque os preços do aparelho estão cada vez mais baixos e a tendência é abaixarem ainda mais. Há pouco, meu sobrinho comprou um PS2 novo por menos da metade do que paguei pelo meu, comprado há alguns anos.

Com preço mais baixo ou não, nossa esperança é que a Sony continue dando suporte ao console atual por muito tempo. O lançamento do PS3 vai trazer uma nova era, mas pode ajudar a afundar o PS2 em pouco tempo. Se você acredita na preocupação da Sony em dar assistência aos donos de PS2, é melhor começar a pensar nisso. E o que é pior: nós, habitantes da selva gigante chamada Brasil, nem reclamar poderemos, pois não estamos no mapa dos videogames para eles.

Salve o Brasil. E vote com consciência!

ALLAN ANDRÉ
 Editor

STAFF - PRESIDENCIÁVEIS

Veja quem a Redação gostaria que fosse presidente no universo gamístico



ALLAN ANDRÉ
 Editor
 Foi tomado pela maldade de M. Bison e espalha ódio pelo mundo. Coitado...
 Presidente: M. Bison



HENRIQUE SZOLNOKY
 Redator
 Pela primeira vez, gostou de uma adaptação de games para o cinema com *Terror em Silent Hill*
 Presidente: Pyramid Head



RICARDO CAETANO
 Redator
 Não basta acordar cedo aos domingos. É preciso escrever o review e jogar muito
 Presidente: The Big Boss



VIVIAM LUIS
 Designer
 Definitivamente na equipe *PSWorld*, se imagina no mundo colorido e musical dos balões
 Presidente: Príncipe (Katamarí Damacy)



MILENA CASTRO
 Revisora
 Representa a *PSWorld* no Orkut, fala com os fãs da revista e veste a camisa, literalmente
 Presidente: Chun-Li



FERNANDO WIEK
 Redator
 Está em crise de abstinência porque seu PlayStation 2 está quebrado há mais de 3 meses
 Presidente: Mickey Mouse



LUCIANE HAGUIHARA
 Designer
 Estreante na *PSW*, sonha que os personagens de Neil Gaiman façam parte de um game
 Presidente: Wolverine



MARCOS MAZZEI
 Designer
 Cansou do bom e velho WE e parte para o game mais bonito que já viu: Okami
 Presidente: Dr. Robotnik



SÉRGIO BERGOCCE
 Designer
 Entre uma passagem por GTA: San Andreas e outra, caprichou na capa mais uma vez
 Presidente: Salvatore Leone

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE HIT

TOKUSATSUS
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E
ACESSÓRIOS)

LOJA ESPECIALIZADA EM
DESENHO JAPONÊS



LANÇAMENTOS EM DVD

DREAM ANIME CLUB

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





26

GTA: Vice City Stories

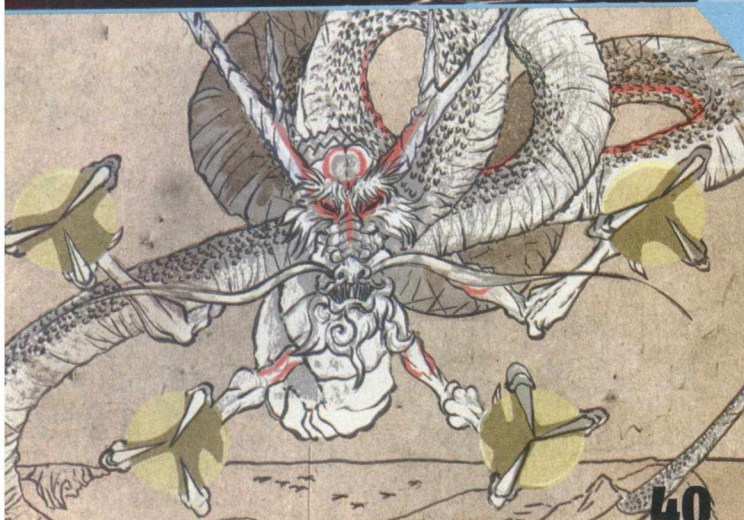
■ Conheça o mais novo game da série GTA. Confira o preview matador da mais nova pérola da Rockstar



56

Detonados

■ São 42 páginas de detonados: Okami, Silent Hill 2, FlatOut 2, Monster House, KOF 2006 e Battle Stadium DON



40

Reviews

■ Veja a opinião dos redatores sobre os lançamentos para PS2 e PSP, como Okami e Formula One o6

CARTAS

Os pedidos, os elogios, as reclamações e as opiniões dos leitores sobre as últimas edições > 8

FRONT

NOTÍCIAS

Jogos da TGS 2006, RPG para portáteis, Sony garante unidades de PlayStation 3 para o lançamento, versões cor-de-rosa de PS2 e Vídeo Games Live no Brasil > 12

TRUE LIES

Informações sobre o possível PSP2 na coluna de especulações > 12

CINEPLAY

Tudo sobre o primeiro campeonato de videogames em um cinema > 13

TOP 10

Confira os jogos que melhor usaram a tecnologia Cel-Shading > 14

PSPWORLD

Coletânea com clássicos, jogos por US\$ 19,99 e novo firmware > 15

VERSUS

Veja a disputa entre duas famosas cidades do mundo dos games > 16

PAUSE

Análise do filme *Terror em Silent Hill*, feita por Henrique de Breia e Szolnoky > 17

SITE

Confira os novos conteúdos do site oficial da revista *PSWorld* > 18

REWIND

Relembre um clássico do PSone, *Rival Schools: United By Fate* > 19

SIDEQUEST

O que acontece nas plataformas concorrentes da Sony > 20

CHRONO

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

PREVIEWS

Bully	24
Grand Theft Auto: Vice City Stories	26
Dungeon Siege: Throne of Agony	28
.hack // G.U. Vol. 1 // Rebirth	28
FIFA '07	28
The Sims 2: Pets	29
Saint Seiya: Hades	30
Thinking Exit	30
Tokobot Plus	30
Persona 3	31
Jeanne d'Arc	32
Tales of Abyss	32
Shinning Force Exa	33
SingStar	33
Death, Jr. 2: Root of Evil	32
Bood+ One Night Kiss	32
The Sopranos: Road to Respect	32

MATÉRIA

RedOctane

A trajetória da empresa responsável pelo sucesso *Guitar Hero* > 34



ENTREVISTA

Amy Hennig

A criadora de *Soul Reaver* fala sobre suas intenções e sobre o novo game da Naughty Dog > 36

REVIEWS

Okami	40
Pac-Man World Rally	42
Fatal Fury Battle Archives 1	42
Karaoke Revolution Country	42
Blade Dancer: Lineage of Light	42
Bomberman	42
Final Fantasy VII: Dierge of Cerberus	43

The Ant Bully	43
Monster House	43
Formule One 06	44
Disgaea 2: Cursed Memories	44
Brave: The Search for Spirit Dancer	45
Miami Vice: The Game	45
Ultimate Ghost'n Goblins	45

DICAS

PSone

NBA Live 98	46
NBA Shootout 98	46
NCAA Football '99	46
NBA Shootout 2001	47
Need for Speed 4: High Stakes	47
Need for Speed 5: Porsche Unleashed	47
Need for Speed V-Rally 2	47
Option Tuning Car Battle 2	48



Pandemonium 2	48
Parasite Eve	48
Puzzle Arena Toshiden	48
Rainbow Six	48
Rally Cross	48
Resident Evil	48
Resident Evil 2: Dual Shock	48
Resident Evil: Survivor	49
Ridge Racer Revolution	49
Ridge Racer Type 4	49
Road Rash 3D	49
Samurai Shodown	49
Samurai Shodown: Warriors Rage	49

PS2

The King of Fighters XI	50
Sensible Soccer 2006	50
Moto GP4	50
FlatOut 2	50
Metal Slug 3D	51
Super Dragon Ball Z	51
Over the Hedge	51
IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	51
AND1 Streetball	52
Resident Evil: Outbreak - File #2	52
Parappa the Rapper 2	53
SNK Vs. Capcom: SVC Chaos	53
Jaws Unleashed	54

Naruto: Ultimate Ninja	54
Urban Chaos: Riot Response	54
Cars	54
Hitman: Blood Money	55
Tomb Raider 6: The Angel of Darkness	56



DETONADOS

OKAMI

A nova cartada ninja dos mesmos criadores de *Tenchu* > 56

SILENT HILL 2

Volte à cidade amaldiçoada de *Silent Hill* para um novo pesadelo > 66

FLATOUT 2

Muita velocidade e destruição na busca pela vitória > 72



KOF 2006

Enfrente os melhores lutadores nesta incrível série de luta da SNK > 78

MONSTER HOUSE

Participe das aventuras de crianças em uma casa mal-assombrada > 86



BATTLE STADIUM DON

Um incrível jogo com os personagens de *Naruto*, *DBZ* e *One Piece* > 92

VOX

Não só os consoles estão entrando na nova geração: os games também > 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 UMANO”

- Na seção “PSPWorld”, o nome do jogo Ridge Racer 2 está errado. O correto é Ridge Racers 2

- O filme *A Casa Monstro* não é dirigido por Steven Spielberg, e sim produzido por ele. O diretor é Gil Kenan.

Se você encontrar algum deslize da Redação ou da Arte pelas páginas da revista, mande um e-mail: psworld@digerati.com.br

Carta do mês

ALGUMAS PERGUNTAS

■ É com enorme satisfação que escrevo para vocês, que fazem esta ultra-super-mega-giga revista. Há um mês, eu estava na banca e vi uma revista superbacana (nunca tinha visto antes), comecei a folheá-la e logo me apaixonei pelo conteúdo e pelas seções. Gostaria de saber como faço para adquirir números anteriores. Também estou escrevendo para fazer umas pequenas sugestões para vocês. Espero que gostem:

1 – Por que vocês não fazem um detonado de um jogo clássico com as falas dos personagens traduzidas para o português?

2 – Não seria legal se vocês fizessem uma pesquisa com três capas diferentes e colocassem em votação no site para que nós leitores escolhêssemos a preferida para a edição do mês?

3 – Por que vocês não fazem uma enquete todo mês, perguntando quais jogos nós (gamemânicos) queríamos que fossem detonados para sair em uma edição especial?

Espero que tenham gostado de minhas sugestões. Saudações e até a próxima.

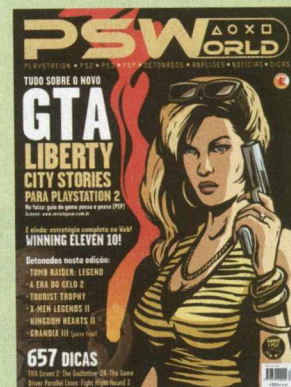
João Paulo Alves Pereira

Para assinar a PSWorld, mande um e-mail para atendimento@digerati.com.br. Quanto às suas questões sobre games:

1 – Boa dica, João. A PSW trouxe nas últimas edições detonados de jogos clássicos. Nesta, o destaque é Silent Hill 2 (página 66).

2 – Mais uma boa dica, João. Uma experiência parecida foi feita na edição 30, mas o público escolheu um dos detonados da edição: X-Man Legends.

3 – Esse método de pesquisa é feito em algumas edições da PSW. Visite o site www.psworld.com.br para conferir as enquetes.



▲ Edição 30: X-Men Legends foi a escolha da audiência

SILENT HILL

■ Quero informá-los que sou leitor da revista há algum tempo. Sou fã absoluto de Silent Hill e acompanho a série desde o primeiro episódio. Vocês têm alguma informação sobre Silent Hill 5?

Etan do Carmo

Por enquanto, só há rumores. Nem mesmo o título do quinto título da série está confirmado. A única informação confirmada é de que o jogo será lançado para o PlayStation 3.

DETONADOS DA WEB

■ Saudações, Redação da PSW! É com uma grande alegria que escrevo esta carta. A revista PSWorld é show de bola. Obrigado pela competência demonstrada a cada edição. Vocês detonaram o RPG Metal Saga no site. O problema é que muitas pessoas não têm condições de baixar esse detonado ou nem sabem como operar um computa-

dor. Vocês bem que poderiam fazer uma edição da PSWorld, com os detonados que só existem no site. Vocês também poderiam lançar uma revista com os games mais pedidos pelos leitores. Eu adoro o modo de abordagem dessa revista, as análises, as cartas, o “Front”, o “Rewind”, o “Pause”, o “True Lies”, o “Sidequest”, o “Chrono”, o “Versus” etc. No “Top 10”, vocês poderiam colocar os dez games que a Redação recomenda. Que tal?

Continuem com o bom trabalho.

Maxsuel Muniz Amaral

Obrigado pelas sugestões e pelos elogios, Maxsuel. Poderemos fazer uma edição com os detonados da Internet e ajudar aqueles que não possuem acesso a ela. Quanto ao “Top 10”, fique ligado nas futuras edições.

Um abraço.

CAMPANHA NACIONAL

■ Galera da PSWorld, tenho 37 anos. Sou um gamemânico, tenho um PS2, sou leitor cativo da

PSW e não vejo a hora de chegar o PS3. Apresentações à parte, estou enviando este e-mail porque li a edição 32 e a seção "Vox" e ela fez surgir uma idéia, pois discutia o desejo da Microsoft de trazer o Xbox para o Brasil e da possibilidade da idéia contaminar a Sony e fazê-la trazer o PS3 para as terras tupiniquins. Vamos à idéia: que tal iniciar uma campanha, encabeçada pela PSW? Poderia ser criada uma central de assinaturas, que depois poderia ser encaminhada à Sony mostrando o desejo e o valor dos brasileiros que adoram os games, que respeitam a Sony e querem acabar com a pirataria.

Quem sabe assim não sensibilizaríamos a fabricante do console mais esperado de todos os tempos.

Quanto à sugestão do leitor Lucas Palmeira sobre abrir a seção "Vox" ao leitor (seção "Cartas", edição 33), achei ótima a idéia e gostaria de participar também.

Parabéns pelo profissionalismo, pela criatividade presente em toda a revista e pela qualidade técnica.

Carlos Henrique da Silva Diniz

É claro que a Sony irá analisar o mercado brasileiro para lançar seu novo console oficialmente, mas logicamente uma campanha como essa seria interessante para mostrar o poder dos jogadores brasileiros. É uma idéia a se levar em conta, Carlos.

DICAS

■ Meu nome é Marcelo. Eu leio sempre a revista, mas só tive coragem de mandar uma carta agora. Por favor, quero dicas para os jogos Power Rangers: Time Force, 007 Racing e Inuyasha: Feudal Tale. Vocês poderiam fazer mais detonados para PlayStation 1?

Marcelo Ricardo F. da Silva

Veja as dicas:

Power Rangers: Time Force – Para liberar o Quantum Ranger, basta que você recolha todos os artefatos escondidos.

007 Racing – Modo de trapaças: Entre com o nome MMMQRRQ para liberar todos os códigos. Se a trapaça for realizada corretamente, você ouvirá uma risada.

Inuyasha: Feudal Tale – Para liberar os personagens, faça as seqüências de botões a seguir na tela principal: Libere todos os personagens, exceto Totosai: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←

Libere Totosai: segure R2 e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →

Libere o Demonic Inuyasha: ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1

FÉ E CREDULIDADE

■ Na edição 30 da *PSWorld*, que aconteceu em época de Copa, vejo uma promoção relacionada a uma seleção de games. Mesmo sem acreditar,

decido participar com um amigo achando que já havia alguém escolhido para ganhar a promoção. Mas não foi o que aconteceu. Em um sábado comum, enquanto tomava café, ouço uma batida na porta de minha casa. Com um pouco de raiva, fui atender. Eis que o carteiro me entrega uma caixa grande. Tentei imaginar o que seria, quando olhei no verso e vi o remetente: Digerati. Na hora em que abri, não acreditei no que estava dentro do pacote. Era um PS2! Eu realmente ganhei a promoção. Eles já tinham alguém escolhido. Alguém com criatividade, aquele que arriscou, que acreditou. Gostaria de finalizar, dando os parabéns à revista *PSW* pela iniciativa de trazer promoções em que a criatividade do leitor é validada. Continuem a fazer a melhor revista de games no mercado atual, com reportagens, matérias, fotos de primeira e a quantidade mais do que suficiente de detonados. Revista *PSW*? Eu acredito!

Lucian Nogueira

Lucian, gostamos de receber sua mensagem. Você é o primeiro vencedor de um concurso que se comunica após receber o prêmio. Suas palavras são bem-vindas para mostrar a credibilidade das promoções realizadas pela *PSW*. Queremos que cada vez mais leitores da *PSWorld* participem e acreditem que é possível ser o vencedor. Então, coloquem a mente para funcionar e mandem respostas inteligentes e criativas para a promoção.

QUAL É O MELHOR?

■ Quero fazer uma pergunta à Redação: no ano de 2006, qual foi o melhor de futebol? Fifa ou WE? Quais são as vantagens dos dois? Gostaria de saber também qual tempo de vida ainda o PS2 terá. Obrigado.

Jonilson Eezendes Nepunuceno

Cada série possui suas qualidades e seus defeitos. A Redação, em peso, escolheu Winning Eleven por considerá-lo o mais realista, além de muito mais seletivo. Mas é preciso lembrar das qualidades do FIFA, que possui licenças oficiais, por exemplo.

Os fãs de Winning Eleven terão uma grande surpresa. Fique de olho em sua banca favorita, pois será lançada em breve a *PSWorld Especial* com conteúdo totalmente voltado para a série de futebol da Konami. Aguarde.

SÉRIES ANTIGAS

■ Comprei meu primeiro exemplar, da edição 33, e já estou ansioso pelos próximos. Superou bastante minhas expectativas. Parabéns, *PSWorld*! Respondam essas duas perguntas:

1 – Vocês sabem se há alguma produtora pensando em desenvolver jogos baseados nos antigos

seriados da TV, como *Robô Gigante*, *Jiraya*, *Jaspion*, *Changeman*, *A Super Máquina*, *Esquadrão Classe A*, *BJ*, *Ultraman* e *Ultra Seven*? Alguns aí talvez nunca tenham ouvido falar nesses seriados, pela época em que foram exibidos – pela cara do Ricardo Caetano e do Buguno, que vi na revista, eles devem se lembrar. É brincadeira, também sou dessa época.

2 – Onde consigo um detonado do Tomb Raider Legend?

Anderson da Silva

Bem-vindo ao mundo da *PSW*, Anderson.

1 – Na verdade, o integrante mais velho da equipe é mesmo o Buguno, mas com apenas um ano a mais que Ricardo, Allan, Henrique e Fernando. Já Marcos, Viviam, Milena ou Luciane, não viram pela idade ou por gosto. Não há previsão para lançamento desses jogos, exceto alguns títulos já lançados, para consoles antigos.

2 – Confira a edição 30 da *PSWorld*. Você pode adquiri-la pelo site www.lojadigerati.com.br.

ARTE DO LEITOR

■ Estava eu passando por uma banca de revistas quando vejo uma capa em que o personagem não me é estranho: Dark Cloud! Amei a revista de imediato. O trabalho de vocês é ótimo. Gostaria de fazer uma sugestão: seria possível abrir espaço para publicar fan arts na revista? Eu amo Sephiroth!

Vocês estão de parabéns!

Luiza



Sugestão anotada, Luiza, embora o personagem da capa a que você se refere (edição 29) seja Vincent, e não Dark Cloud. Fan arts na revista são uma boa interação entre os leitores e a Redação. Para exemplificar, vamos mostrar seu talento. Quem sabe abrimos um espaço na *PSWorld* para que outros leitores possam mostrar seus dons?

Promoção



Resultado da promoção anterior

Agradecemos a todos os leitores que enviaram suas frases para a promoção "Grand Theft Auto: Sua Cidade". Os vencedores foram:

Sidney Ribeiro Dias
Santo André/SP

Que cidade daria um bom GTA: Brasília

Por quê?
Brasília tem helicópteros, limusines, ambulâncias, dinheiro fácil e crimes que são esquecidos em poucas horas.

Prêmio: 1 PSP + 1 game original

Silvio Ferreira de Alencar
São Paulo/SP

Que cidade daria um bom GTA: Disney Castle (Kingdom Hearts)

Por quê?
Para bandidões, seria fácil aterrorizar essa cidade, que possui apenas "pato" e "pate-ta" como guardas.

Prêmio: 1 PS2 + 1 game original

Para participar, basta responder em até 15 palavras: **O que você faria para ganhar um PS2 se tivesse as habilidades ninjas de Naruto?** Preencha o cupom com seus dados e envie-o pelo correio ou escreva todos os dados e as respostas em um e-mail.

As cinco justificativas mais criativas e originais ganharão prêmios.

Veja quais são:

- 1^o Lugar = Um PlayStation 2
- 2^o Lugar = Um action figure do Naruto
- 3^o Lugar = Um action figure do Sasuke
- 4^o Lugar = Um action figure do Sasuke
- 5^o Lugar = Um action figure do Sasuke

Digerati Games

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

Você pode enviar cópias do cupom e pode incluir quantos cupons quiser dentro de apenas um envelope. As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia 10 de outubro. O resultado será publicado na edição 36, que chega às bancas em novembro.

1. A promoção "Naruto" é aberta à participação de leitores, ou não, da revista *PSWorld*, sem limite de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati Games nem colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom corretamente e justificar como usaria as habilidades ninjas para ganhar um PS2. O autor da justificativa mais criativa será premiado com um PlayStation 2, e os autores da segunda, terceira, quarta e quinta explicações mais criativas ganharão um action figure cada; 4. Cópia dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; 5. As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia 10/10/2006, sendo comprovante o carimbo dos Correios ou a data da mensagem por correio eletrônico; 6. O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; 7. A equipe da *PSWorld* avaliará a criatividade e a qualidade do texto sem possibilidade de contestação; 8. Ao participar da promoção, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar nome e texto; 9. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 10. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 11. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

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

Escreva em até 15 palavras o que você faria para ganhar um PS2 se tivesse as habilidades ninjas de Naruto: _____

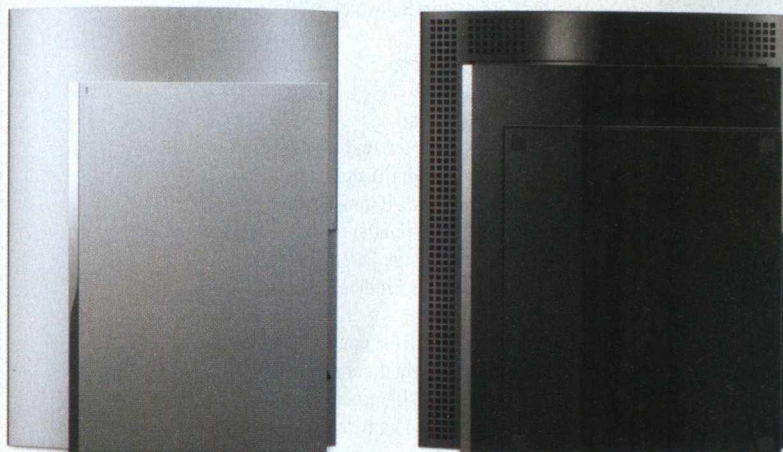
FRONT

■ Notícias e Variedades

PlayStation 3 na TGS 2006

“A Sony divulgou uma lista com jogos controláveis para seu futuro console, o PlayStation 3, a qual contém 27 nomes de jogos que estarão disponíveis para os testes dos público.”

Pág. 12



Cineplay

14 > “Não foi um novo filme sobre futebol, a vida de uma grande craque nem um capítulo...”



PSPWorld

15 > “Recentemente, a Sony Computer Entertainment disponibilizou o download da versão 2.80...”



Pause

17 > “Uwe Boll é um nome capaz de arrepiar a maioria dos jogadores. O diretor alemão de...”



Rewind

19 > “Após a ascensão e a queda dos jogos 2D, a Capcom teve de se esforçar muito para levar...”



Sidequest

20 > “A Nintendo da Alemanha, por meio de seu gerente geral, Bernd Fakesh, declarou à agência...”

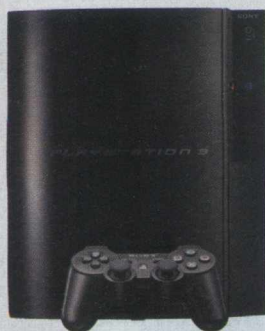


PlayStation 3 na TGS 2006

■ A Sony divulgou uma lista com jogos controláveis para seu futuro console, o PlayStation 3, a qual contém 27 nomes de jogos que estarão disponíveis para os testes do público. A TGS ocorrerá entre os dias 22 e 24 de setembro e será a primeira oportunidade de as pessoas conhecerem o poder do PS3. Além dos nomes divulgados, estarão disponíveis informações sobre outros jogos do console na feira japonesa, com vídeos de mais 35 games. Além do PS3, o PSP terá destaque com uma lista de 16 jogos para o portátil.

Veja a seguir a lista dos games jogáveis.

PlayStation 3



Formula One World Championship (Sony Computer Entertainment)
 The Eye of Judgement (Sony Online Entertainment)
 Blade Storm: Hundred Years War (Koei)
 Heavenly Sword (Ninja Theory)
 Armored Core 4 (From Software)
 Railfan (Ongakukan)
 Devil May Cry 4 (Capcom)
 Fatal Inertia (Koei)
 Mahjong Taikai IV (Koei)
 Coded Arms: Assault (Konami)
 Gran Turismo (Polyphony Digital)
 Genji: Days of the Blade (Game Republic)
 Minna no Golf 5 (Clap Hands)
 Warhawk (Sony Computer Entertainment)
 MotorStorm (Evolution Studios)
 Lair (Factor 5)
 Resistance: Fall of Man (Insomniac Games)
 Gundam: Target in Sight (Bandai Namco)
 Ridge Racer 7 (Bandai Namco)
Obs.: Oito títulos não foram divulgados.

PSP



Tales of the World: Radiant Mythology (Bandai Namco)
 Metal Gear Solid: Portable Ops (Konami)
 Jeanne D'Arc (Sony Computer Entertainment)
 Boxer's Road: The Real (Ertain)
 Gundam: Battle Royale (Bandai-Namco)
 Monster Hunter Freedom 2 (Capcom)
 Suzume: Dynasty Warriors (Koei)
 Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel (Konami)
 Ape Escape Racer (Sony Computer Entertainment)
 Kay of Heaven 2 (Sony Computer Entertainment)
 Ratchet and Clank Portable (Sony Computer Entertainment)
 Ace Combat X: Skies of Deception (Bandai Namco)
Obs.: Quatro títulos não foram divulgados

Para dirigente da Midway, os consoles da nova geração se equivalem

■ Para o diretor europeu da Midway, Al King, a próxima geração terá empate entre os consoles. Em entrevista ao site *GamesIndustry*, King acha que os consoles se equilibrarão em pontos fortes e fracos e que cada um deles, Xbox 360, Wii e PS3, terá sua fatia no mercado futuro dos games. Segundo King, todos eles são convincentes e possuem diferentes alianças com distribuidoras e desenvolvedores. De acordo com o europeu, cada plataforma focará um público diferente, o que dividirá o mercado jogos para a família (Nintendo), jogadores que exigem alta qualidade técnica (Sony) e uma mistura dos dois (Microsoft).



OS RUMORES QUE CERCAM O MUNDO DOS GAMES



■ Depois de muita espera, o filme baseado em *Silent Hill* finalmente estreou e não é uma porcaria (confira na página 19), mas talvez não seja hora de se animar com as adaptações de games: você já conferiu o trailer de *Vivo ou Morto*, o filme baseado na série de luta da Tecmo, *Dead or Alive*? Corra para www.youtube.com para ver e chorar. O provável ve-xame estréia no Brasil no dia 18 de novembro.

Mesmo assim, há esperança para o futuro. Parece que o antecipado (e nunca confirmado) filme de *Metal Gear Solid* finalmente sairá do papel e chegará aos cinemas em 2008. Halo também deve ser lançado no mesmo ano, apesar de o roteiro inicial do filme ter sido descartado. Boatos dizem que Denzel Washington, que ganhou o Oscar por *Dia de Treinamento*, irá fazer o papel de Master Chief. Peter Jackson, de *O Senhor dos Anéis*, cuida da produção.

Hitman também está a caminho dos cinemas, e não é segredo que Vin Diesel irá viver o assassino, o que provocou a criação de uma petição contra a escolha do ator no site www.petitiononline.com, mas parece que o filme não será tão ruim quanto se espera. Pelo menos, não de acordo com os sites que dizem ter lido o roteiro. Segundo eles, o filme é inteligente e tem todos os ingredientes que fizeram os jogos serem tão populares.

Já a produção de *Tekken* pode ganhar um nome de peso se o rumor que inclui Jet Li no elenco for verdadeiro. *The Suffering*, o game de horror da Midway, também deve fazer sua transição para as telonas pela MTV, que recentemente produziu *Aeon Flux*.

Enquanto isso, Uwe Boll continua assustando os jogadores: uma de suas próximas adaptações é do jogo *Postal*, um dos mais polêmicos (e fracassados) títulos dos videogames, que deve estreiar em 2007.



Videogame no cinema

■ Não foi um novo filme sobre futebol, a vida de uma grande craque nem um capítulo do *Canal 100* (antigas apresentações de futebol em telas de cinema que o público assistia nos domingos): a bola rolou mesmo nas telas do Shopping Morumbi para os participantes do primeiro campeonato de videogames jogado em salas de cinema, o Cineplay.

Com a organização da *PSWorld* e da *Rain Brasil*, o patrocínio da Nescau e o apoio da Konami (produtora de *Winning Eleven*), os jogadores puderam desfrutar de uma experiência inovadora. Os vários inscritos (667 no total) formaram um time de quatro integrantes para enfrentar adversários na sala escura em busca pelo primeiro lugar.

Foram quatro salas reservadas para o evento, que ocorreu em dois finais de semana (5, 6, 12 e 13 de agosto). A emoção era grande nos confrontos. A cada gol, os participantes vibravam muito, auxiliados por seus parentes e torcedores.

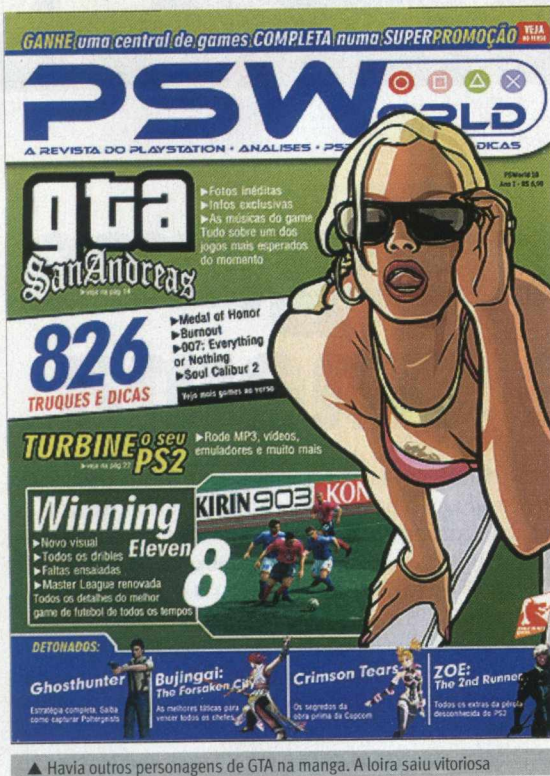
No final, sagrou-se campeã a equipe 107. Os vencedores ganharam um PlayStation 2 cada. Os outros participantes que conseguiram chegar as fases finais ganharam jogos *Winning Eleven* e outros brindes oferecidos pela organização do evento.

Com o sucesso do primeiro Cineplay, os organizadores já planejam o futuro. As novas edições do campeonato em salas de cinema estão sendo estruturadas ainda para este ano, possivelmente. Para agradar todos os jogadores, deverá haver campeonatos de outros gêneros, como corrida ou mesmo luta.

Todos os responsáveis dão os parabéns aos vencedores, além de agradecer a todos os participantes desse pioneiro projeto, e esperam que os futuros eventos com a marca Cineplay sejam cada vez melhores.



Há 2 anos na PSWorld



▲ Havia outros personagens de GTA na manga. A loira saiu vitoriosa

GTA já ilustrou diversas edições da PSWorld

Lançada em setembro de 2004 e produzida no mês anterior, a edição 10 da PSWorld trazia grandes destaques. O preview definitivo de GTA: San Andreas e a primeira análise de Winning Eleven 8 eram a bola da vez. A edição marcou, também, a estreia das promoções.

Os games da época

A Redação jogou muito naquele mês. Entre as análises estão The King of Fighters: Maximum Impact, Guilty Gear Isuka, Star Ocean: Till The End of Time e Gradius V. Algumas peças de gosto duvidoso também entraram, como Catwoman e Athens 2004.

Detonados

Detonamos quatro games: Ghost Hunter em sua versão americana, que acabara de ser lançada, o andrógino Bujingai, Crimson Tears e uma das obras-primas de Hideo Kojima, Zone of the Enders 2.



Balanco geral

Foi uma das edições mais difíceis de serem finalizadas. A equipe teve de contar com reforços de arte e redação para conseguir entregá-la na data. Resultado: muitas pizzas, sonecas e bagagem profissional. Ver esse trabalho finalizado foi motivo de orgulho para a equipe.

TOP 10

CEL-SHADING

Os melhores gráficos com técnica semelhante à de desenhos animados

1º



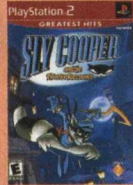
Okami

2º



Dark Cloud 2

3º



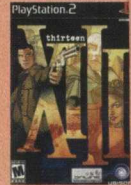
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

4º



Killer 7

5º



XIII

6º



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

7º



Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

8º



Breath of Fire: Dragon Quarter

9º



Naruto: Ultimate Ninja

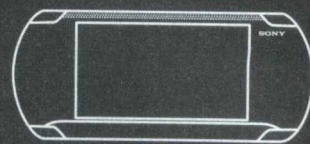
10º



Viewtiful Joe

PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Nova versão do PSP à vista?

■ Segundo o site QJ, há planos da Sony de lançar uma versão redesenhada de seu portátil, o PSP. As informações são de uma revista não oficial. A nova versão do console teria mudanças significativas e seguiria o mesmo exemplo de seu concorrente, o DS, da Nintendo: o novo PSP seria mais compacto que a versão original. Em vez de o jogador colocar o UMD (mídia usada pelo portátil) na gaveta posicionada atrás do console, o disco seria inserido diretamente no PSP. Outras mudanças significativas seriam a presença de uma câmera e da memória embutida de 8 GB. Nada foi falado no site sobre a presença de um segundo controle analógico no futuro PSP. A matéria ainda dá a possível época de lançamento no Japão: antes de março de 2007. Como era de se esperar, a Sony não confirmou nenhuma informação.

Jogos por US\$ 19,99 nos EUA



■ Após completar um ano de vida, o portátil da Sony já começa a ganhar Greatest Hits, ou seja, jogos que venderam muito em seu lançamento e que agora serão relançados por um preço mais módico: US\$ 19,99, a metade do que é cobrado normalmente.

Os primeiros títulos a encabeçarem essa lista são Twisted Metal: Head On, Ape Escape: On the Loose, Hot Shots Golf: Open Tee, Wipeout Pure e ATV Off-Road Fury: Blazin' Trails. Todos esses jogos estão há mais de nove meses no mercado e venderam algo em torno de 250 mil unidades.

Animada com a idéia, a Sony já divulgou que Midnight Club 3: DUB Edition, Lumines, Tony Hawk's Underground 2 Remix, Untold Legends: Brotherhood of the Blade e Star Wars Battlefront II em breve terão seus preços cortados.

Estratégia da Sony com PSP está errada, diz vice-presidente da EA

■ Em uma declaração polemica, David Gardner, vice-presidente da Electronic Arts, disse que a Sony não está adotando a estratégia correta para fazer do PSP uma máquina mais popular. Em sua entrevista ao webjornal inglês MCV, ele disparou a seguinte frase: "Eu não acho que a Sony pode ser dar ao luxo de ficar sentada. Eles ainda têm coisas a fazer com relação ao preço e à performance da máquina".

Além disso, Gardner afirmou que a empresa sempre deu prioridade para o PSP, mas com essa grande distância que existe atualmente entre ele e o Nintendo DS, principalmente em unidades vendidas, a EA será obrigada a mudar esse comportamento em prol do lucro de seus produtos.

Ele concluiu a entrevista com a seguinte frase: "Nós nunca podemos esquecer que precisamos é da diversão, e por isso a EA está se esforçando mais em jogos de DS que sejam criativos e realmente tirem vantagem do hardware".

Sega lançará pacote com jogos clássicos

■ O PSP está virando um console perfeito para que antigas séries de sucesso voltem a fazer a alegria de seus fãs. A Sega acaba de anunciar o Genesis Collection, uma coletânea que promete trazer 28 games que fizeram história no saudoso Mega Drive.

Quem está cuidando das conversões é a americana Planet Moon, empresa que criou games como Giants: Citizen Kabuto para PC e Armed & Dangerous para Xbox. Para auxiliá-la, a Planet Moon chamou duas outras competentes desenvolvedoras: Totally Games, que fez X-Wing vs. TIE Fighter, e a Secret Studios, empresa de propriedade da Sega que está trabalhando na versão de Golden Axe para os videogames da próxima geração.

Veja a lista completa da coletânea:

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Altered Beast
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack starring Chuck D. Head
- Ecco the Dolphin
- Ecco II: The Tides of Time
- Ecco Jr.
- Kid Chameleon
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III: Generations of Doom
- Phantasy Star IV: The End of the Millenium
- Ristar
- Shadow Dancer: The Secret of Shinobi
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Super Thunder Blade
- Sword of Vermilion
- Vectorman
- Vectorman 2
- Virtua Fighter 2

E a onda de coletâneas não pára...

■ Depois da Capcom e da Sega, é a vez de a Electronic Arts fazer seu pacote de games clássicos. O UMD, que será vendido a US\$ 29,99, trará 14 títulos que fizeram da empresa a maior publisher de games do mundo. Confira os jogos:

- B.O.B.
- Budokan
- Desert Strike
- Jungle Strike
- Haunting Starring Polterguy
- Mutant League Football
- Road Rash
- Road Rash II
- Road Rash III
- Syndicate
- Ultima - The Black Gate
- Virtual Pinball
- Wing Commander
- Wing Commander - The Secret Missions

Lançada firmware 2.80

■ Recentemente, a Sony Computer Entertainment disponibilizou o download da versão 2.80 do software básico do console.

Ela traz consigo algumas pequenas mudanças. A mais interessante é a possibilidade de assinar canais RSS de imagens e vídeos, o que faz com seja permitido o download de arquivos diretamente para o Memory Stick.

Outra novidade é a compatibilidade com os vídeos de extensão 3gp, muito usados nos celulares mais modernos.

Revista gringa faz lista com as melhores privadas em games

■ Uma lista inusitada foi feita pela versão online da revista masculina gringa *Maxim*. Seu conteúdo traz as melhores privadas vistas nos games. Para saber quais os melhores vasos sanitários de todos, foram eleitos sua limpeza, realismo e interatividade. Além da lista, o site disponibiliza as imagens das latrinas, além das descrições, de algumas curiosidades e de como operar os objetos no game. O topo da lista traz Duke Nukem 3D, que venceu a disputa por um simples fato: foi o primeiro jogo a mostrar um vaso em uso (e ainda por cima, com um alienígena).

- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1. Duke Nukem 3D | 7. Doom |
| 2. Counter-Strike | 8. Redneck Rampage |
| 3. Tomb Raider 2: Dagger of Xian | 9. Max Payne |
| 4. System Shock 2 | 10. Half-Life |
| 5. The Sims | 11. Alone in the Dark |
| 6. Hitman: Contracts | 12. Prey |

PlayStation 2 europeu mais barato

■ O PlayStation 2 ficará mais barato na Europa. A informação vazou na Internet, vinda da Sony Computer Entertainment Europe. A empresa pretende abaixar o preço do console de 149,99 euros para 129,99 euros. Além do PS2, o cartão de memória também ficará mais barato e passará a custar 19,99 euros. O objetivo da Sony seria aumentar suas vendas no Velho Continente, região onde já foram comercializadas 40 milhões de unidades. O número de vendas no mundo é de 100 milhões de unidades de PS2.

Sony garante estimativa de produção de PS3 até o final do ano

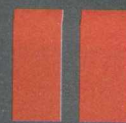
■ Uma produção de quatro milhões de unidades de PS3 até fim do ano é a garantia da gigante Sony. Em uma nota oficial, a Sony Computer Entertainment procurou explicar as declarações de Kaz Hirai, presidente da Sony para os EUA, dadas ao site *GameSpot*. Hirai deu a entender na oportunidade que poderia haver menos consoles que o previsto no dia do lançamento. A empresa garante a estimativa inicial de dois milhões de unidades no dia do lançamento e mais dois milhões até o final do ano. O PlayStation 3 sairá no Japão em 11 de novembro na Europa e nos EUA no dia 17 do mesmo mês.



RACCOON CITY (SÉRIE RESIDENT EVIL)	VERSUS	SILENT HILL (SÉRIE SILENT HILL)
	<p>1º Round HISTÓRIA</p> <p>Começou a prosperar quando fechou um acordo com a Umbrella, que trouxe modernização, prosperidade e zumbis comedores de cérebro</p>	<p>Uma pacata cidade que vivia de turismo caiu no ranking de viagens depois que moradores fizeram pactos nada saudáveis com demônios</p>
	<p>2º Round ARQUITETURA</p> <p>Apesar de pequena, é moderna, com avançados laboratórios de pesquisa. O concreto impera e há muitos becos para explorar. Ou para evitar</p>	<p>Rústicas construções de madeira predominam. Prédios começaram a surgir, mas o clima "aconchegante" de cidade mal-assombrada continua</p>
	<p>3º Round CLIMA</p> <p>Devido à floresta, o clima é úmido e quente, ideal para heroínas de roupas diminutas, mas favorável para o alastramento de vírus perigosos</p>	<p>A densa neblina transforma qualquer passeio de carro em perigo iminente, apesar de que andar a pé não é mais seguro</p>
	<p>4º Round ATRAÇÕES</p> <p>Além de cafés e restaurantes, a cidade tem um cinema, um zoológico e prédios históricos interessantes. Mas é mais seguro ficar no carro</p>	<p>Além do ótimo hotel, tem boliche, parque de diversões, pub e até museu. Com sorte (ou não), você ganha um tour pelas dimensões paralelas</p>
	<p>5º Round QUALIDADE DE VIDA</p> <p>Se você concordar com a Umbrella e não se incomodar com cadáveres e monstros horrendos, é uma boa opção. O aluguel, pelo menos, é barato</p>	<p>Geralmente, é uma cidade quieta. Dentro de casa, é quase seguro. Uma dica: se você ouvir a sirene, é melhor cancelar o cooper matinal</p>
<p>VENCEDORA SILENT HILL</p> <p>Raccoon City teve sua vez, mas Silent Hill merece a coroa. Os complexos da Umbrella praticamente criaram um gênero, mas existe algo mais assustador do que uma cidade que se transforma no purgatório de cada um?</p>		

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games



Terror em Silent Hill

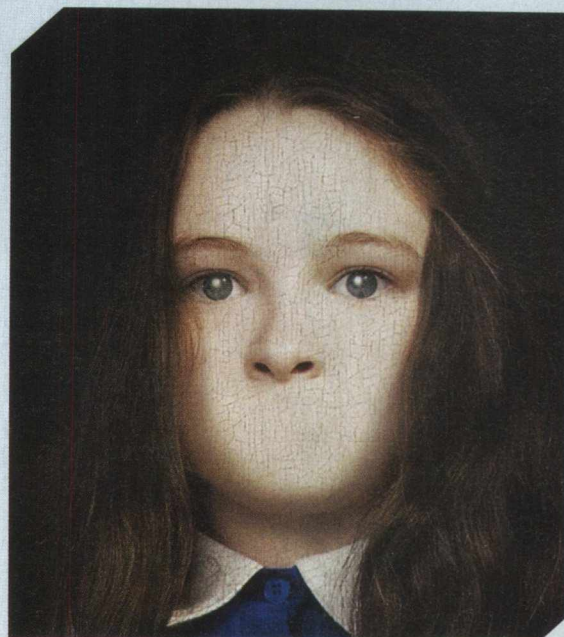
A antecipada adaptação da série da Konami chega aos cinemas brasileiros

■ Uwe Boll é um nome capaz de arrepiar a maioria dos jogadores. O diretor alemão de *The House of the Dead*, *Alone in the Dark* e *BloodRayne* parece reconhecer o potencial cinematográfico dos videogames, mas, mesmo com orçamentos razoáveis e atores de certo prestígio, não conseguiu conquistar nem o público que joga nem o que não joga. Paul S. W. Anderson, por outro lado, conseguiu um relativo respeito com as adaptações de *Resident Evil*, que ainda são muito fracas, mas chegam mais perto de representar algo válido.

O francês Christophe Gans, de *Pacto dos Lobos*, resolveu dar o próximo passo ao transpor a tétrica série *Silent Hill* para as telonas. A própria Konami, detentora de SH, hesitou em aceitar a adaptação, mas cedeu os direitos ao ver que as intenções de Gans eram genuínas. Então, o roteirista Roger Avary (de *Pulp Fiction* e *Regras da Atração*) começou a escrever o roteiro. No dia 18 de agosto, o resultado estreou no Brasil, com o nome *Terror em Silent Hill*.

No filme, Rose Da Silva está cada vez mais preocupada com os episódios de sonambulismo da sua filha adotiva, Sharon. Durante essas perigosas caminhadas noturnas, a menina fala sobre uma cidade chamada *Silent Hill*. Frustrada com a inabilidade dos médicos em descobrir o que há de errado, Rose resolve levá-la para a tal cidade, sem o consentimento do marido, para descobrir o que está acontecendo.

Pena que *Silent Hill* está longe de ser uma cidade comum.



Crítica: vale o ingresso?

■ Christophe Gans merece crédito pelo imenso respeito que teve pelos games. Enquanto o enredo mistura o primeiro e o terceiro games com idéias inéditas, o visual foi tirado basicamente de SH 1 e 2. A trilha sonora veio especialmente de SH3. Para os fãs, é uma delícia prestar atenção nos detalhes e nas referências.

A meticulosa direção de arte mostra uma *Silent Hill* interessante. A famosa neblina não tem um papel tão importante no filme, mas os cenários semidestruídos e envelhecidos conseguem capturar boa parte do espírito dos games.

O visual das criaturas também é interessante, especialmente o do assustador *Pyramid Head*, mas há um problema: o exagero da computação gráfica tira o impacto da maioria das cenas. Além da abundância desnecessária de criaturas, os efeitos computadorizados estão óbvios demais e quebram todo o suspense.

Esse exagero acentua a flacidez do roteiro. O enredo é arrastado e simplesmente não convence. A atuação de Radha Mitchell, que faz Rose, até é boa, assim como em menor proporção Laurie Holden no papel da policial Cybill, mas o restante do elenco é canastrice pura, o que, combinado com o roteiro remendado e sem intensidade, resulta em cenas que não parecem ter muita importância. Além disso, a ação paralela com o marido de Rose a procurando (papel do inexpressivo Sean Bean, de *Plano de Vôo*) quebra o já

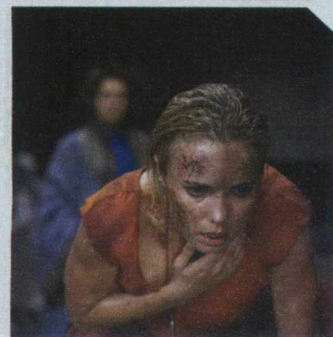
hesitante ritmo, e a soma desses fatores é um filme de 127 minutos que parece ter 180.

O roteiro banaliza alguns dos conceitos mais assustadores do game, como as dimensões paralelas e a inesquecível sirene que anuncia a transição entre elas.

Enquanto os games alimentam o jogador com apenas alguns pedaços de história, que precisam ser pensados e analisados para fazerem sentido (e, quando o fazem, são fantásticos), o filme tenta explicar demais e acaba soando ingênuo, ao mesmo tempo em que não explica o suficiente para agradar aqueles que não conhecem os jogos.

Christophe Gans deve ser parabenizado por ter realizado a mais fiel e respeitosa adaptação de um game para os cinemas até agora. Ele reconheceu a intensidade e responsabilidade de um trabalho como esse e reproduziu a riqueza de imagem e som dos games com sofisticação e competência. O problema está no roteiro morto, sem ritmo nem inteligência, que caiu no erro de supor que o espectador não pode pensar por si próprio, justamente o oposto do que é feito pelos jogos.

Se houver uma continuação, o jeito é torcer para que o roteiro siga os moldes de *Silent Hill 2*, o episódio com a história mais surpreendente e interessante da série. Se você prefere não esperar, aproveite o detonado da página 66 e vá conhecer um dos melhores games do PlayStation 2.



Divulgados extras de F.E.A.R. para consoles



■ F.E.A.R., um badalado jogo de tiro em primeira pessoa, com toques de suspense e terror, terá adições para as versões de consoles com relação ao título de PC: fases extras e armas exclusivas estarão no PlayStation 3 e no Xbox 360.

Segundo a responsável pelo jogo, Vivendi Games, as versões para ambos os consoles terão novidades para compensar a distância do lançamento do game para PC. O enredo dos capítulos extras será baseado em acontecimentos anteriores à história principal, com novas informações para o jogador.

No Xbox 360, o jogador controlará Holliday e contará com um novo tipo de metralhadora. O que corresponde ao PS3 ainda é segredo, exceto o possível controle de um parceiro de Holliday.

Modelo cor-de-rosa do PS2 e do PSP



■ Os novos modelos de PS2 e PSP, ambos cor-de-rosa, serão lançados na Europa em breve. A Sony Computer Entertainment europeia lançará as versões do PlayStation a partir do modelo Slim. O console estará no mercado em 8 de novembro, com edição limitada. Além do console, que comprar a versão receberá dois controles e um cartão de memória da cor do aparelho. O preço estimado é de 159,99 euros. Os consumidores ingleses terão um bônus: receberão uma cópia do game de karaokê SingStar Pop, somente lançado naquele continente.

O PSP rosa será lançado em 27 de outubro com o preço de 229 euros. O pacote terá diversos acessórios inclusos (fone de ouvido branco, correia e um cartão de memória de 32 MB). O brinde do PSP será diferente: um UMD da cantora Pink com clipes de "Stupid Girls", "Who Knew" e "U + Ur Hand", sucessos da artista. Outro presente para os compradores do portátil serão o acesso exclusivo ao site oficial do PSP e a possibilidade de baixar conteúdos da cantora pop.

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:

Winning Eleven 10
GTA: San Andreas
E muito mais...

■ Terror em Silent Hill

FILME Henrique de Breia e Szolnoky entrou em pânico na sala de cinema. Confira a resenha

■ Saint Seiya: Hades

DETONADO Entre para a Saga de Hades no segundo games dos Cavaleiros do Zodíaco para PS2

■ Silent Hill Collection

DETONADO Além de SH2, desta edição, você encontra os outros três games da série: SH, SH3 e SH4

■ Novidades

NOTÍCIAS Fique por dentro do universo dos games com notícias atualizadas diariamente

www.psworld.com.br



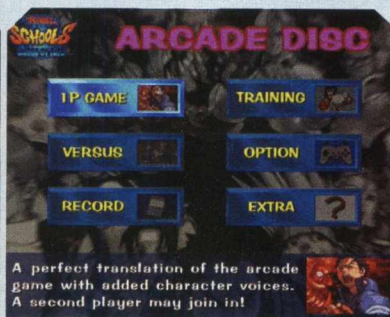
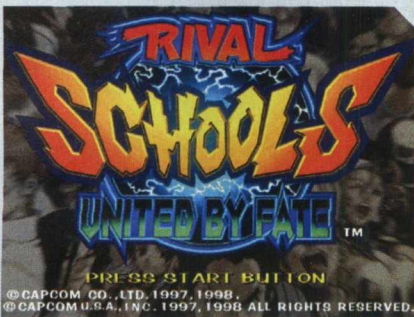
■ Saint Seiya: Hades é o destaque do mês

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Rival Schools: United By Fate



■ Após a ascensão e queda dos jogos 2D, a Capcom teve de se esforçar muito para levar suas famosas séries às três dimensões.

No início desse aprendizado, muitos jogos medianos foram feitos. Star Gladiator e Street Fighter EX Plus Alpha são provas disso. Felizmente, um título em especial chamou a atenção nesse novo cenário de games totalmente em 3D: Rival Schools: United By Fate.

Lançado nos arcades em 1997 e logo em seguida portado para o PlayStation, o jogo conta a trajetória dos melhores estudantes e professores de sete escolas japonesas, que foram selecionados para um grande campeonato de artes marciais. Mas o que parecia ser algo apenas destinado para fins educacionais acabou se tornando uma batalha contra um estranho poder que dominava a mente das pessoas.

Entre os personagens estão tipos estranhos, como Roberto Miura, goleiro de futebol que usa as técnicas do esporte como luta, Hayato Nekketsu, um professor de educação física muito rigoroso, Kyo-suke Kagami, um aluno disciplinado que não gosta muito de amizades etc. No total, Rival Schools conta com 26 lutadores originais, todos extremamente carismático e esbanjando personalidade.

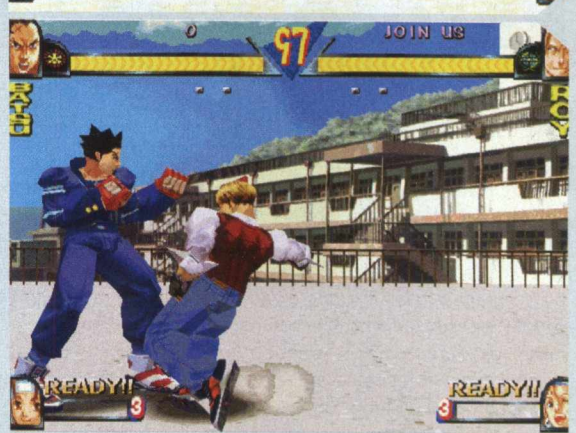
Se não bastasse isso, a jogabilidade do game foi um fator determinante para que ele se diferenciasse dos demais. Pense em um jogo com gráficos totalmente 3D mas com um sistema de jogo típico dos jogos em 2D, com plano único. Agora some uma mecânica de combate cheia de recursos e um sistema de Tag único, em que você escolhe dois luta-

dores e decide quem irá lutar e quem servirá como ajudante nos momentos mais críticos da luta. Pronto! Você tem a melhor mistura de elementos do gênero luta em um só jogo.

A grande atração de Rival Schools: United By Fate é testar todas as combinações de personagens para saber como eles reagem à companhia de certo companheiro de time. Isso é empolgante e divertido, pois nem sempre os personagens mais fortes formam uma dupla vencedora. É imprescindível saber as características secundárias do lutador, ou seja, o que ele faz quando está incumbido de ajudar, antes de selecioná-lo. Por exemplo, alguns enchem sua energia, outros carregam sua barra de especial e há também aquele que entra para detonar desferindo um ataque bem poderoso contra o adversário. Os golpes especiais feitos em conjunto também sofrem alterações de acordo com os lutadores escolhidos.

Na versão para PlayStation, além de uma introdução em anime totalmente inédita, um segundo CD bônus traz minigames bem interessantes. Em um deles você pode criar um personagem escolhendo a escola em que quer estudar, os golpes que ele treinará e muito mais. Esse lutador também pode ser usado no modo VS.

Depois do grande sucesso, Rival Schools ganhou uma continuação para PSone apenas no Japão e uma nova versão para Dreamcast, mas o game parece ter sido esquecido pela Capcom. Torça para que ela tire esse grande projeto do armário e lance uma merecida seqüência de Rival Schools, que simplesmente foi o melhor game de luta em 3D que a empresa já criou.



SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Mais especulações sobre preço do Wii



■ A Nintendo da Alemanha, por meio de seu gerente geral, Bernd Fakeh, declarou à agência de notícias Reuters que a empresa espera lançar o Wii na Europa por menos de 250 euros, algo em torno de 700 reais. Mesmo com a declaração, o lançamento do console por um preço abaixo do mencionado por Fakeh não está confirmado. No Japão as especulações são de um preço bem abaixo disso. A expectativa é que o preço seja 19.800 ienes, algo em torno de 365 reais, praticamente a metade do preço europeu. O Wii tem preços especulativos de lançamento no Japão, nos Estados Unidos e na Europa. Mas, a poucos meses do lançamento, a Nintendo ainda não se manifestou sobre uma quantia oficial. Se o Wii chegar ao mercado com esse preço nas bandas orientais, o console será o mais barato da história em um lançamento de videogame. Segundo a empresa, o preço oficial do Wii será anunciado ainda em setembro, em um evento promovido por ela própria.

Pacote com SWAT 4 é lançado no Brasil

■ Acaba de chegar ao mercado nacional SWAT 4 Gold Edition, um pacote composto por SWAT 4 somado à expansão The Stetchkov Syndicate. No game, você faz parte da equipe da S.W.A.T. e deve participar de operações variadas. O diferencial do game é que, mesmo sendo de ação, você não deve trocar tiros ou matar inimigos.

A expansão, assim como o game original, conta com um bom modo multiplayer e suporta até dez jogadores, cinco para cada equipe. São sete missões inéditas no modo para vários jogadores.

A Vivendi é a responsável pelo lançamento do pacote no Brasil. O preço oficial de SWAT 4 Gold Edition é 79 reais.

ATI nega DirectX 10 no Xbox 360

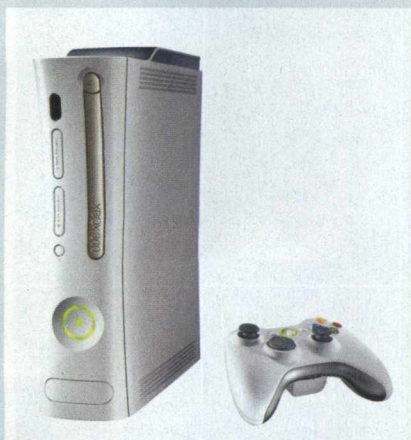
■ Depois de muitos rumores a respeito de uma possível atualização com recursos do DirectX 10 no Xbox 360, a ATI, parceira da Microsoft no desenvolvimento do console, negou qualquer especulação por meio de um porta-voz. "O Xbox 360 não pode rodar o DirectX 10, confirmando o que foi dito sobre as extensões de sua funcionalidade. O Xbox 360 possui alguns recursos únicos que podem habilitar algumas classes do DirectX 10, apesar de não possuí-lo efetivamente", afirmou.

WE e FIFA exclusivos do Xbox 360



■ Durante a Games Convention, realizada na Alemanha entre os dias 20 e 27 de agosto, a Microsoft anunciou a exclusividade dos dois games de futebol mais populares da atualidade. Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 e FIFA 07 serão lançados apenas para Xbox 360 pelo período de um ano. O próprio Chris Lewis, vice-presidente da Microsoft europeia, afirmou: "Futebol pertence ao Xbox 360". A exclusividade vale apenas para os consoles da próxima geração, como PlayStation 3 e Wii. Os proprietários de PlayStation 2 podem ficar tranquilos, pelo menos em relação ao FIFA 07, que já está confirmado para a plataforma. Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 ainda é dúvida.

Microsoft tenta dominar a Europa



■ A Microsoft anunciou o lançamento do Xbox 360 em mais quatro países da Europa. Polônia, Hungria, República Tcheca e Eslováquia terão o lançamento oficial do console no dia 3 de novembro. As duas versões, Core System, básica, e Premium Edition, completa, serão lançadas simultaneamente. Os títulos de lançamento são Kameo: Elements of Power, Perfect Dark Zero e Project Gotham Racing 3. Outros países que estão na lista de lançamentos da Microsoft: Índia, África do Sul e o vizinho Chile. O Brasil pode ser um dos próximos da lista, já que o próprio Bill Gates afirmou que está nos planos de lançamento do Xbox 360.

Game brasileiro com força total



■ O primeiro game brasileiro com um tema rock 'n' roll está fazendo barulho. Roko-Loko no Castelo do Ratozinger acaba de entrar em sua segunda remessa de produção depois de a primeira se esgotar totalmente.

Foram mil cópias vendidas em menos de seis meses, além dos 300 mil downloads do game feitos pela Internet, segundo seu criador, o cartunista Marcio Baraldi. Desenvolvido pela SGuerira Desing, o game gira em torno de Roko-Loco, personagem criado para a revista *Rock Brigade* no ano de 1996.

Baraldi, em parceria com o designer Sidney Guerra, resolveu levar personagem ao mundo dos games por acreditar no potencial do Roko-Loko. "A galera que curte suas histórias se divertirá muito com o game porque ele mantém a mesma estética dos quadrinhos. Dá a impressão de que o jogador está dentro de uma HQ do personagem, criando uma interação virtual entre o público e Roko-Loko," explica Baraldi.

O game consiste em Roko-Loco invadir o castelo de seu arquiinimigo, Ratozinger, e resgatar sua namorada, Adrina-Lina, além de contar com grandes celebridades do universo rock 'n' roll, como Rob Halford (Judas Priest), Ozzy Osbourne, Gene Simmons (Kiss) e até Eddie (mascote da banda de heavy-metal inglês Iron Maiden). Entre os perigos que jogador enfrenta estão morcegos, aranhas, caveiras e outras aberrações.

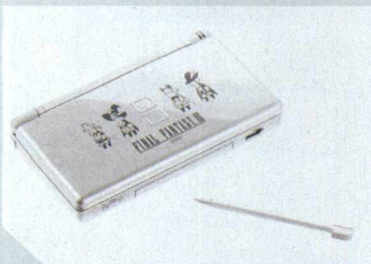
São três fases relativamente curtas, mas que mostram muitos dos traços usados pelo cartunista em seus trabalhos para a *Rock Brigade* e a outras publicações. A trilha sonora foi composta pela banda de rock nacional Exótica.

Você pode comprar o game em CD-ROM ou fazer o download gratuitamente no site do cartunista: www.marciobaraldi.com.br.

DS em alta no Japão







■ Os fãs japoneses da série Final Fantasy que possuem um Nintendo DS já podem comemorar. O remake de Final Fantasy III foi lançado na Terra do Sol Nascente no dia 24 de agosto e provocou filas em diversos estabelecimentos responsáveis pela comercialização do game. Outro motivo para a impulsão nas vendas é o lançamento do DS no modelo Crystal, ilustrado com temas de Final Fantasy III. No entanto, o jogo líder de vendas entre todos os portáteis é New Super Mario Bros. Os títulos do DS estão nas cinco primeiras colocações. Confira:



- 1 - New Super Mario Bros. - DS
- 2 - Tamagotchi Connection: Corner Shop 2 - DS
- 3 - Talking Cooking Navi - DS
- 4 - More Brain Training - DS
- 5 - Animal Crossing: Wild World - DS
- 6 - Pachi-Slot Treasure Legend - PS2
- 7 - Rhythm Heaven - GBA
- 8 - Tetris DS - DS
- 9 - SD Gundam G Generation Portable - PSP
- 10 - Brain Age - 25.139 - 2.713.284 (DS)

SETEMBRO

Os principais lançamentos do mundo dos games e outras datas interessantes

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		 Guilty Gear Judgment			01 Há 11 anos o PlayStation chegava ao mercado americano. O PSP foi lançado na Europa há um ano.	
03 Em 3 de setembro de 1998, os japoneses conheceram MGS (PlayStation)	04 King of Fighters 2006 (PS2) Okami (PS2) Yakuza (PS2) Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)	05 Guilty Gear Judgment (PSP) MotoGP (PSP) Ultimate Ghosts 'n Goblins (PSP) LocoRoco (PSP)	06 NASCAR 07 (PS2, PSP)		08 Parasite Eve é lançado no Ocidente	09 Há dez anos X-Men vs. Street Fighter era lançado para PlayStation
 Kingdom Hearts	 Rule of Rose	12 Bounty Hounds (PSP) Rule of Rose (PS2) Bomberman (PSP) One Piece: Pirates' Carnival (PS2) IGPX (PS2) LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (PS2, PSP) NHL 2K7 (PS2) Rengoku II: The Stairway to H.E.A.V.E.N (PSP)	13 Burnout Revenge chegou ao PS2 há um ano	14 O GameCube foi lançado no Oriente há cinco anos		16 O PS3 foi exibido na TGS do ano passado
17 Kingdom Hearts foi lançado nos EUA há quatro anos	18 Bratz: Forever Diamondz (PS2)	19 Ford Bold Moves Street Racing (PS2) The Godfather: Mob Wars (PSP) Cabela's Alaskan Adventures (PS2) World Series of Poker: Tournament of Champions (PS2, PSP) Open Season (PS2, PSP) Samurai Warriors 2 (PS2)			22 Há dois anos era lançada a primeira versão de Katamari Damacy	
 NBA 2K7	25 NBA 2K7 (PS2) Family Feud (PS2) NBA Live 07 (PS2) Stacked with Daniel Negreanu (PSP) GTA III aterrissou em solo japonês há três anos	26 Scarface: The World is Yours (PS2) Scarface: Money, Power, Respect (PSP)	27 Silent Hill 2 foi lançado no Oriente há cinco anos			27 Bushido Blade foi lançado há nove anos para PlayStation. Myst foi há dez anos

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Bully

“Bully (do inglês, valentão) conta a história de vida de Jimmy Hopkins, um garoto de 15 anos cheio de problemas pessoais que é internado em um colégio interno contra a sua vontade.”

Pág. 24



Índice

- 24 Bully
- 26 GTA: Vice City Stories
- 28 Dungeon Siege: Throne of Agony
- .hack/GU Vol. 1
- FIFA '07
- 29 The Sims 2: Pets
- 30 Saint Seiya: Hades Exit 2
- Tokobot Plus
- MK Unchained
- 31 Jeanne d'Arc
- 32 Tales of Abyss
- Shinning Force Exa
- 33 Singstar
- Death Jr. 2
- Blood +
- The Sopranos

Box de informações

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



MK Unchained

“Se você não ficou satisfeito com a grande quantidade de minigames de Mortal Kombat: Deception, está com sorte. Os modos Puzzle Kombat e Chess Kombat retornarão em forma portátil.”

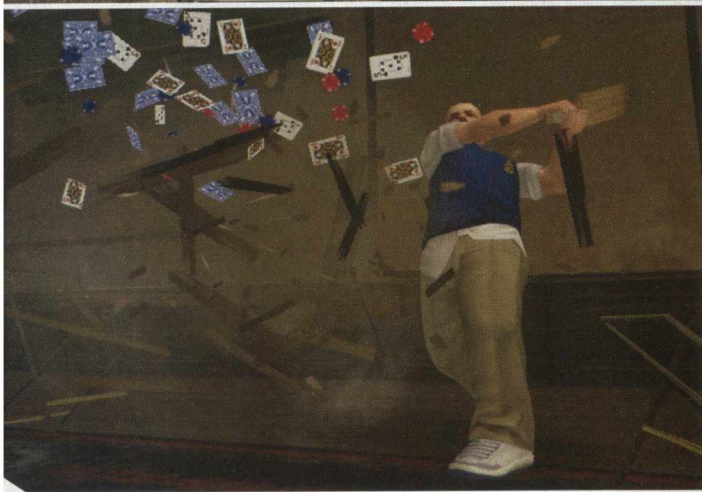
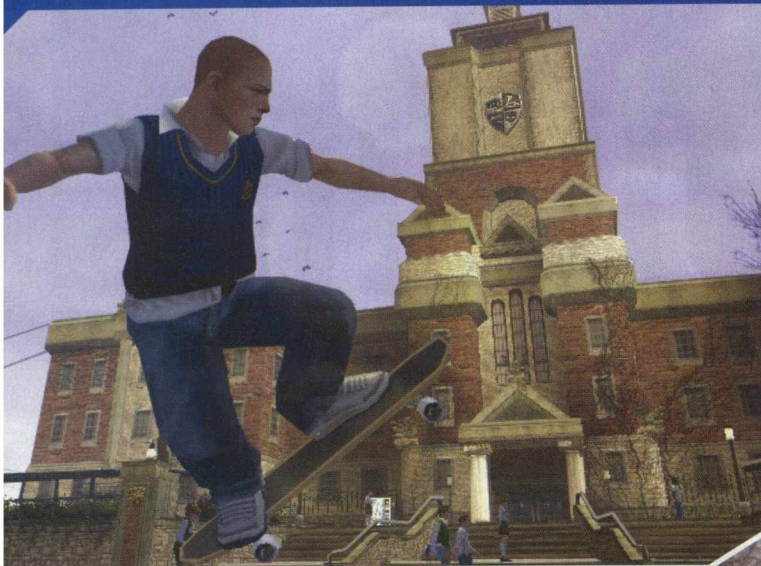
Pág. 30



The Sims 2: Pets

“Lavar a louça. Limpar o banheiro. Colocar o lixo para fora. O guru do gamedesign Will Wright conseguiu transformar esses destruidores do ôcio em atividades divertidas no seu simulador de gente...”

Pág. 29



Bully

Mais polêmica a caminho?

por Fernando Wiek

■ É de invejar o impacto que um novo jogo da Rockstar causa no mercado de games. Depois de milhões de cópias de GTA vendidas, a empresa alcançou grande destaque em todos os tipos de mídia existentes. Infelizmente, essa popularidade não se valia só da *qualidade inegável de seus games* mas também do conteúdo extremamente polêmico que eles traziam consigo.

Todos os games da empresa (exceto o recente Table Tennis) se apóiam em violência. É lógico que cada jogo tem um contexto em que essa temática se encaixa perfeitamente, mas nem todos têm facilidade para entender essa realidade fictícia dos games da Rockstar.

NENHUM DOS LADOS É CERTO OU ERRADO, VOCÊ SÓ ESTÁ QUERENDO SE DAR BEM

Esse é o motivo de tantas pessoas se juntarem para impedir a veiculação de títulos da empresa. Muitos consideram esse conteúdo uma coisa imprópria para uma pessoa normal, e que essa violência exacerbada influencia a vida real do jogador. Você já saiu por aí matando velhinhas ou prostitutas? Com certeza não.

Essas atitudes anti-games ganharam muita força, e quem acabou pagando foi a Rockstar. Um dos seus títulos mais promissores, Bully, teve seu desenvolvimento ameaçado graças a essas facções que se dizem estar em prol da sociedade. Mas, felizmente, depois de quase um ano de atraso, o game que promete aterrorizar senhoras e senhores de família está mais perto.

P Rockstar Vancouver
D Rockstar Games
C PS2
G Ação
I 1
S www.rockstargames.com/bully

PODE DAR CERTO!

- A temática do game pode atrair jogadores de todas as faixas etárias
- Enredo complexo

PODE DAR ERRADO...

- É necessário ter liberdade para ir e vir. Se Bully for linear, o jogo pode se tornar monótono

LANÇAMENTO

10/2006

HISTÓRICO

Antes de Bully, quase todos os games da Rockstar tiveram sua veiculação parcialmente proibida em alguns países. No Japão e na Austrália não são vendidos exemplares de GTA

Complexos envoltimentos pessoais

■ Bully (do inglês, “valentão”) conta a história de vida de Jimmy Hopkins, um garoto de 15 anos cheio de problemas pessoais, internado em um colégio interno contra a sua vontade.

A difícil trajetória desse jovem começa quando sua mãe está prestes a se casar pela quinta vez. Para curtirem a lua de mel e os momentos de mais intimidade, o padrasto de Jimmy oferece um grande prêmio para sua esposa: mandar seu único filho para férias bem longas na Bullworth Academy, uma rígida instituição de ensino.

É lógico que ela aceita sem pestanejar, pois nunca foi muito ligada a ele. Essa carência afetiva por parte de Jimmy acabou transformando-o em um menino muito maduro para a sua idade, e isso acaba lhe causando problemas de relacionamento.

A idéia de ir para uma escola, no final das contas, não lhe pareceu tão má, já que ele havia estudado em tantos colégios diferentes que não conseguia nem se lembrar de todos. Com essa experiência adquirida, ele terá de mostrar muito jogo de cintura para sobreviver sem seqüelas em um ambiente hostil e extremamente maldoso, ao qual só os alunos mais problemáticos são mandados.

Cuidado com os valentões

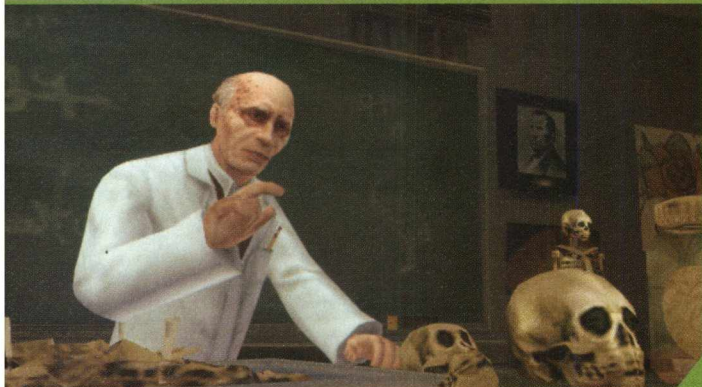
■ A sociedade hierárquica de uma escola é algo muito intrigante. Entre os alunos, o que vale é a lei do mais forte: quem tiver mais pinta de mau manda no pedaço.

Essa regra também vale em Bully, mas aqui sua missão é conviver cordialmente (na medida do possível) com os valentões do colégio.

Manter as aparências e não andar com pessoas tachadas como diferentes ou fora dos padrões são questões primordiais para não sofrer danos morais e físicos.

A grande diferença de Jimmy Hopkins para os demais é que ele é muito esperto. Ele estará nas rodas dos nerds e dos gangstas sem que nenhum deles possa perceber e castigá-lo.

As missões do jogo caminharão nesse sentido. Muitas vezes será necessário roubar comidas dos nerds e depois proteger algum deles de um espancamento. Saber quando entrar no meio de uma briga ou ajudar a criá-la, fazer intrigas entre alunos ou solucioná-las, faltar em aulas ou tirar uma ótima nota nas provas: tudo isso fará de você uma pessoa respeitada. É preciso muita malícia para progredir nessa louca sociedade estudantil.



Este é um jogo da Rockstar! Cadê a ação?

■ Talvez, a melhor característica de Bully seja a imparcialidade. Aqui nenhum dos lados é certo ou errado, você só está querendo se dar bem.

Como em todo jogo da empresa, é claro que você pode pender para um lado, mas isso irá lhe custar alguns pontos. Por exemplo: quer bater em criancinhas ou meninas? Tudo bem, mas fique sabendo que seu personagem será punido severamente. Ficar drogado ou beber não é permitido no jogo.

Para auxiliar Jimmy em suas peripécias estudantis, um grande arsenal de armas manuais estará à sua disposição. Tacos de beisebol, bombas de fedor e sacolas cheias de pedras são apenas das algumas das opções que o jogo proporcionará.

Para conseguir o respeito de todos os grupos, você deverá usar a cabeça, mas, principalmente, os músculos.

Antes tarde do que nunca

■ Quase um ano depois da sua primeira data de lançamento (abril de 2006), Bully está muito próximo de virar realidade. Agora exclusivo para o PlayStation 2, muitos fatores atrapalharam o desenvolvimento do game.

Ativistas anti-jogos em conjunto com o Comitê de Escolas Estaduais de Miami fizeram um abaixo-assinado para que o game não saísse dos estúdios da Rockstar. Felizmente eles não conseguiram essa façanha, mas um grande alerta foi feito aos pais de crianças em idade escolar para que não deixassem seus filhos jogarem (e muito menos comprarem) uma cópia de Bully. Boatos diziam que até executivos de outras empresas de games estavam com medo de outro escândalo vindo da softhouse americana e que isso pudesse afetar o mercado de games como um todo.

Para tentar atenuar essa situação e acalmar os ânimos de todos os interessados em seu novo lançamento, a Rockstar garantiu que não iria incluir cenas envolvendo sangue e muito menos mortes. Agora, o lançamento do game está previsto para outubro de 2006.



GTA Vice City Stories



P Rockstar Leeds / Rockstar North
 D Rockstar Games
 C PSP
 G Ação
 I 8
 W www.rockstargames.com

PODE DAR CERTO!

- Mapa maior
- Mais veículos
- Novas características (câmera, gráficos, missões etc.)

PODE DAR ERRADO...

- A principal atração de Vice City é a ambientação da Miami dos anos 80. Se a fórmula não for repetida, Vice City Stories perderá sua personalidade

LANÇAMENTO

16/10/2006

HISTÓRICO
 Como ocorreu em Liberty City Stories, Grand Theft Auto: Vice City Stories poderá ter uma versão PlayStation 2

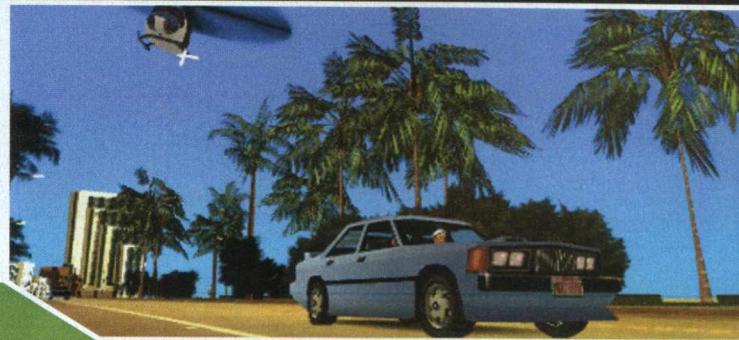
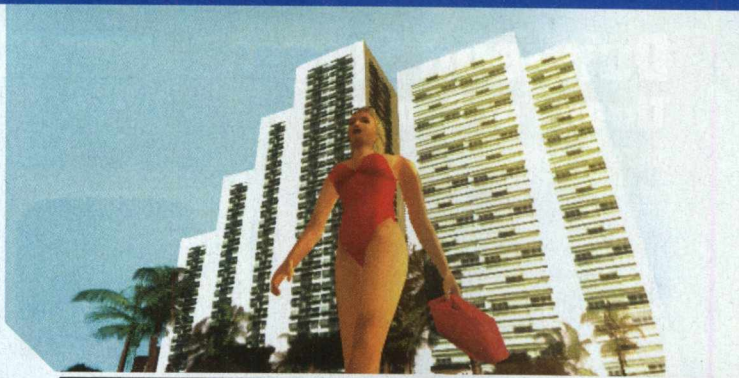
Voltando a Vice City por Ricardo Caetano

Como em qualquer ramo de negócios, o mundo dos games visa ao lucro. Portanto, se a fórmula deu certo, repete-se o sistema. É o caso de Grand Theft Auto: Liberty City Stories e o próximo lançamento da Rockstar, Grand Theft Auto: Vice City Stories. A fórmula foi responsável pela popularização do PSP e tornou-se o título mais vendido do portátil da Sony. Agora, os produtores esperam repetir o sucesso e lançarão outro título paralelo à série principal de GTA. Liberty City Stories se comportou como um sidequest do enredo visto em GTAIII. O jogador voltou à mesma cidade do terceiro título e encontrou vários personagens. Já em GTA: Vice City Stories, o jogador voltará à cidade ambientada nos anos 80 em um enredo que tem diversas ligações com o jogo para PS2.

A CIDADE QUE O JOGADOR EXPLORARÁ EM GTA: VICE CITY STORIES SERÁ MAIOR QUE A VICE CITY DA VERSÃO PARA PS2

O enredo já é conhecido e ocorre dois anos antes dos eventos de Vice City. O jogador controlará Víctor Vance, irmão de Lance (personagem presente no Vice City do PS2). Vance é um ex-marine (marinha norte-americana) de 28 anos, que volta à cidade para ganhar a vida ao lado de seu irmão. Como é um título da série GTA, as maneiras usadas por Víctor não serão nada lícitas. O jogador terá de encontrar trabalhos com as várias gangues presentes em Vice City. Com o tempo, o jogador ganhará respeito, além de participar de missões maiores que renderão cada vez mais dinheiro.

Por ser baseado em Miami dos anos 80, roupas, veículos, músicas, objetos e vários outros elementos dos jogos foram elaborados para contribuir para a recriação da época. No primeiro jogo de Vice City, o resultado foi surpreendente, sendo considerado pelos fãs o melhor GTA no quesito ambientação. Para ajudar, as rádios (ponto forte da série) estarão presentes mais uma vez. No caso de Vice City Stories, haverá novas músicas, além dos talk-shows e dos hilários comerciais, que serão uma atração à parte do jogo.



Algo de novo?

■ Não faltarão novidades, tanto com relação ao Vice City do PS2 quanto ao Liberty City Stories: novos modelos de carros (que serão mais sortidos nas ruas de Vice City), motos, barcos e até helicópteros. Para uma melhor pilotagem dos veículos, uma nova câmera estará disponível. Ela será em primeira pessoa e facilitará as perseguições ou mesmo a apreciação da paisagem.

O mapa terá modificações. A cidade que o jogador explorará em Grand Theft Auto: Vice City Stories será maior que a Vice City da versão para PS2. Além dos novos locais que estarão disponíveis, o jogador notará algumas ligações entre as duas cidades. Construções e demolições estarão em andamento, montando o visual do Vice City do PS2. Falando em construções, o acesso ao interior de prédios e casas será maior.

Além dos climas vistos anteriormente em outros títulos da série GTA (ensolarado, chuvoso, nublado), um novo modelo estará presente. Por ser em Miami, Vice City Stories também sofrerá com furacões. Os ventos fortes afetarão o cenário e poderão até levar o protagonista à morte caso ele não se proteja. O interessante é que o jogador poderá prever os desastres prestando atenção aos boletins meteorológicos das rádios de Vice City.

Com relação à estrutura técnica de Grand Theft Auto: Vice City Stories, os produtores pretendem corrigir o maior número de erros e problemas vistos em Liberty City Stories. Um dos principais será a correção da distância. Mesmo que o hardware do PSP não possa fornecer muito poder de processamento, os produtores desejam aumentar a profundidade do cenário.

Isso quer dizer que mais elementos dos jogos deverão ser processados ao mesmo tempo e preencherão a tela. O aperfeiçoamento dos gráficos também será prioridade. Texturas e ilustrações serão remodeladas buscando melhores gráficos e animações. Diferentemente de Vice City, os jogadores poderão nadar. Além dos veículos, como barcos, lanchas e jet-skies, o jogador simplesmente não morrerá quando cair na água.

Grand Theft Auto: Vice City Stories contará ainda com um sistema multiplayer. O número de participantes deve ser oito, mas não há confirmação. Nas partidas entre vários jogadores, os sistemas de jogo serão pré-determinados, como o modo deathmatch ou cooperativo.

O que esperar?

A série GTA tem um nome a zelar, portanto é possível esperar um bom jogo. A experiência com Liberty City deu certo, já que foi considerado o primeiro game que levou a sério o PSP. A versão do PS2 foi apenas para agradar os donos do console, que fizeram pressão para jogar o título. Vice City é considerado por alguns o melhor Grand Theft Auto (graças à ambientação dos anos 80) e deve trazer os elementos que consagraram o Vice City original, além da possibilidade de elementos que incrementarão o título. Preparem-se, donos de PSP (e os de PS2 também).

Dungeon Siege: Throne of Agony

por Fernando Wiek



P SuperVillain/Gas Powered
D 2K Games
C PSP
G RPG/Ação
J 2
S www.2kgames.com/throneofagony

LANÇAMENTO

10/2006



■ Nos moldes de Diablo, Dungeon Siege é mais um clássico do PC que ganhará uma versão exclusiva para o PSP.

Com enredo, personagens e cenários totalmente originais, Dungeon Siege: Throne of Agony trará ao portátil todas as características que fizeram do game um dos maiores RPG/ação de todos os tempos.

No começo do jogo, é possível selecionar entre quatro raças de guerreiros, mas à medida que o jogador avança no game há a possibilidade de destravar até 16 tipos de lutadores. Em sua jornada, pequenas criaturas mágicas o auxiliarão nos combates. Cabe ao jogador selecionar a mais indicada para as situações impostas pelo jogo. As missões prometem ser bem variadas e duradouras, algumas levando horas para serem concluídas.

Dungeon Siege: Throne of Agony poderá ser jogado cooperativamente via wi-fi ou em arenas, nas quais você usa todo o poder adquirido no jogo para derrotar o seu adversário.

.hack//G.U. Vol. 1// Rebirth

por OPM | Conteúdo Exclusivo



P CyberConnect2
D Namco Bandai
C PS2
G RPG
J 1
S www.namcobandai.com

LANÇAMENTO

11/2006

■ Você gosta de jogos Massive Multiplayer Online, mas detesta pessoas? Então .hack//G.U. Vol. 1// Rebirth foi feito para você. Trata-se de um game singleplayer que se passa em uma simulação de MMO chamada The World.

O enredo narra as aventuras de Haseon, que partiu para destruir todos os jogadores que não estão seguindo as regras. Ou seja, você poderá se vingar daqueles que ficaram o atrapalhando e o impediram de completar aquela quest e ganhar a sofisticada armadura +20 que você tanto queria.

O game faz parte de uma imensa saga iniciada pela Namco Bandai, que inclui outros quatro games, uma série de animes e algumas revistas em quadrinhos.

FIFA 07

Um adversário à altura de WE? por Fernando Wiek

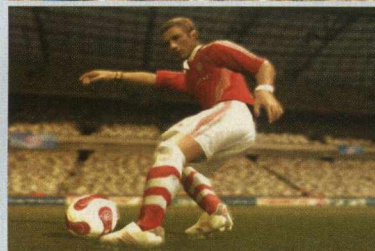
■ Com Ronaldinho Gaúcho e Juninho Pernambucano emprestando todo o seu prestígio para a capa do jogo, FIFA 07 não quer deixar de maneira alguma que Winning Eleven se distancie ainda mais no gosto popular.

Explorando um dos poucos pontos fracos de WE, as licenças oficiais, FIFA 07 terá nada mais nada menos do que 520 times (entre clubes e seleções) com seus uniformes e estádios fielmente reproduzidos nos mínimos detalhes.

A jogabilidade será totalmente reconstruída. Em 2006 FIFA World Cup, a série já vinha caminhando para um estilo mais Konami, mas a EA parece ter acentuado ainda mais essa semelhança no novo game. Além da física da bola (totalmente redefinida) e dos chutes a gol (com controle mais profundo da força e da direção), a inteligência artificial foi o aspecto que mais ganhou atenção: os jogadores mostram-se mais próximos do real achando espaços vazios no gramado ou cobrindo um jogador da defesa que se aventurou na ataque de maneira perigosa. Agora os jogadores aceleram e desaceleram gradualmente, o que faz que os atletas pareçam mais realistas.

Os gráficos, um dos pontos fortes da série, continuarão muito caprichados, com animações mais trabalhadas que as dos FIFAs anteriores. Trombadas, empurrões, disputas pela bola e outros lances corriqueiros no esporte darão um clima especial à versão 07.

Mas a grande novidade do game vem agora: será possível disputar uma liga online, ou seja, com adversários reais. Esse modo é chamado de EA Sports Interactive Leagues e contará, inicialmente, com os times da Premier League, Bundesliga, French League e clubes mexicanos. A EA espera que os jogos sigam o calendário oficial dos campeonatos reais, ou seja, se o seu time jogar na realidade, você também jogará. Se os resultados de ambas as partidas coincidirem, você conseguirá pontos extras na tabela de classificação.



P EA Sports
D EA Sports
C PS2, PSP, Xbox, X360, GC, DS, GBA
G Esporte
J Ainda não definido
S www.fifa07.ea.com

PODE DAR CERTO!

- Muitos pontos fracos da série foram revistos
 - O modo online parece empolgante

PODE DAR ERRADO...

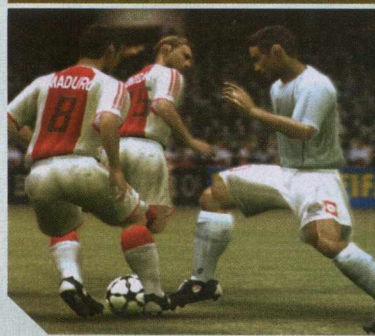
- Todas as mudanças não significam que o game será divertido de jogar

LANÇAMENTO

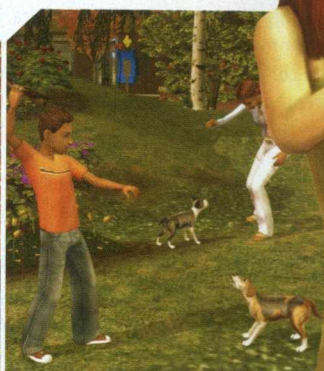
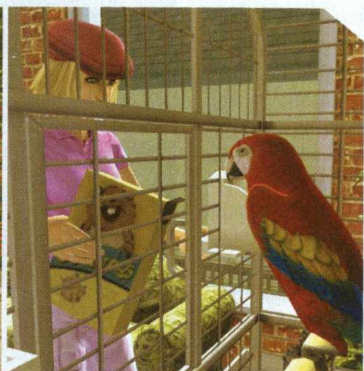
10/2006

HISTÓRICO

FIFA Soccer começou sua carreira na Copa do Mundo de 94. Sempre que um novo campeonato mundial é celebrado, uma edição especial é lançada: FIFA: Road to World Cup 98, 2002 FIFA World Cup e 2006 FIFA World Cup são exemplos disso



The Sims 2: Pets



Maxis
Electronic Arts
PC, PS2, GC, PSP
Simulador
2
www.ea.com

PODE DAR CERTO!

- A idéia de ter animais de estimação em The Sims 2 é boa

PODE DAR ERRADO...

- A expansão Unleashed, de The Sims 1, não fez muito barulho

LANÇAMENTO

17/10/2006

HISTÓRICO

A série The Sims redefiniu a indústria dos videogames e arrebanhou milhares de pessoas que nunca haviam jogado antes



Os melhores amigos dos Sims

por Henrique de Breia e Szolnoky

■ Lavar a louça. Limpar o banheiro. Colocar o lixo para fora. O guru do gamedesign Will Wright conseguiu transformar esses destruidores do ócio em atividades divertidas no seu simulador de gente, a série The Sims, iniciada em 2000 e rapidamente coroada como a mais vendida de todos os tempos. Uma continuação e incontáveis pacotes de expansão depois, a produtora de Wright, chamada Maxis, resolveu adicionar pulgas, móveis destruídos e jardins destrocados ao pacote com The Sims 2: Pets (algo feito, em menor proporção, na expansão Unleashed, do primeiro The Sims).

No PC, Pets é um acréscimo ao aclamado The Sims 2. Nos consoles, será um game independente, que adiciona mecânicas ao universo das pessoas virtuais. Em outras palavras: adiciona animais de estimação.

Além de todo o detalhismo e da personalização dos humanos que você escolhe para ser seus alter-egos virtuais, você poderá criar um cachorro ou um gato para ser seu bicho de estimação dentre as 40 espécies disponíveis, entre labradores, pugs, poodles e gatos siameses, persas e outros. Além disso, você poderá ter um aquário, um porquinho-da-índia e até um pássaro.

Além da variação física dentro da espécie (como mais comprido, mais gordo etc.), haverá a possibilidade de cruzamento de espécies, o que resultará em misturas das características de ambas – algo como o conceito de genética que foi introduzido em The Sims 2.

Cada um dos animais terá necessidades básicas semelhantes à dos humanos, como alimentação, higiene, amor e tudo mais, mas também terão características únicas. Os gatos, por exemplo, precisarão arranhar coisas, seja um poste especialmente feito para isso seja seu caríssimo sofá italiano.

As versões de console de The Sims 2 permitem que você controle mais diretamente os personagens do que a versão de PC. Você não irá controlar os animais em

Pets, mas poderá treiná-los em diversas categorias. Quando você criar seu animal, definirá a personalidade dele (como calmo, agressivo, carente etc.), e o treinamento poderá acentuar essas características. Você poderá estimular seu cão a atormentar a vizinhança inteira, por exemplo. Haverá também carreiras para os bichos seguirem, como virar ator ou ser cão-de-guarda (apesar de que os pobres peixes e porquinhos-da-índia não terão muitas perspectivas de futuro).

As sessões de treinamento aproximarão o dono de seu animal. Quanto mais forte for o laço entre os dois, mais obediente o animal ficará e aprenderá novos truques com mais rapidez.

Cada truque será representado por uma animação divertida, algo feito com excelência pela série. Por exemplo, ao pedir para seu cachorro se fingir de morto, ele irá dramatizar uma cena digna de filme antes de se deitar no chão.

Além do treinamento, você poderá aprovar ou reprovar as ações do seu bichinho, estimulando ou censurando futuras tentativas. Assim como em The Sims 2, não haverá um julgamento em cima disso. Você pode se divertir vendo seu cão

lamber a louça sem que o jogo diga que você está agindo de maneira errada, por exemplo.

Haverá cenários variados para você levar seus animais e interagir com outros Sims, além de três tipos de lojas, que oferecerão roupas, brinquedos e comidas variadas para os bichos. A loja que você mais visitar irá prosperar e poderá oferecer novos produtos ao longo do tempo.

A versão de PC leva vantagem no quesito conteúdo, pois a Maxis pretende disponibilizar novos atributos ao game por download, mas os consoles contarão com material exclusivo e a coleção de itens disponíveis será maior tanto para os animais quanto para os humanos.

HAVERÁ TAMBÉM CARREIRAS PARA OS BICHOS SEGUIREM

Saint Seiya: Hades

De volta a batalha por Allan André

■ Pouco depois de um ano do lançamento da primeira versão para PS2, Saint Seiya: Hades está próximo do lançamento. O sucesso do primeiro game foi suficiente para começarem a produção deste. Na aventura, os cavaleiros de bronze enfrentam Hades, o Senhor da Terra dos Mortos. O vilão ressuscitou 108 cavaleiros Espectros, além dos Cavaleiros de Ouro mortos durante a batalha das 12 casas do Santuário de Athena. Os Cavaleiros de Ouro que voltaram têm como missão matar a Deusa Athena em menos de 12 horas em troca da ressurreição completa. Mas os Cavaleiros de Ouro não estão sozinhos.

O game conta com um modo história que segue à risca os episódios da Saga de Hades. Nessa modalidade, você não escolhe seu personagem, seguindo a trama da maneira que o jogo impõe, ou seja, você terá de jogar com Seiya, Mu e Áries ou Shiryu, por exemplo, sem escolhê-los. Cada cavaleiro que você derrota é destravado no modo versus.

As partes em que você não controla o personagem foram capturadas do desenho e convertidas para o game de maneira fiel. Quem assistiu à animação deverá reconhecer algumas, assim como na versão anterior.

A engine, obviamente, é a mesma. O sistema de jogo e o visual com aspecto molhado das armaduras continuam iguais. Os controles são simples e não usam todo o potencial do Dual Shock 2. Afirmar que esse tipo de jogabilidade é boa ou ruim é difícil, pois é uma questão de gosto. É similar à de Dragon Ball Z: Budokai. Os combos e os ataques indefensáveis devem ser os pontos fortes, pois causam muitos danos e se diferenciam do restante.

Saint Seiya: Hades não deve se diferenciar muito de seu antecessor, pelo menos no quesito luta "in game".



P Bandai
 D Bandai
 C PS2
 G Luta
 J 2
 S www.activision.com

PODE DAR CERTO!

- Se melhorarem o game não se tornar uma cópia da primeira versão

PODE DAR ERRADO...

- Se a inteligência artificial não for melhorada, o game pode ser um desastre

LANÇAMENTO

Final de 2006

HISTÓRICO

Grande parte da mídia especializada reprovou Saint Seiya: Chapter Sanctuary



Thinking Exit

por Fernando Wiek

■ Se você queimou seus neurônios com Exit e aguarda ansiosamente por mais missões, a Taito acaba de dar uma boa notícia: a seqüência desse cerebral jogo para PSP está a caminho.

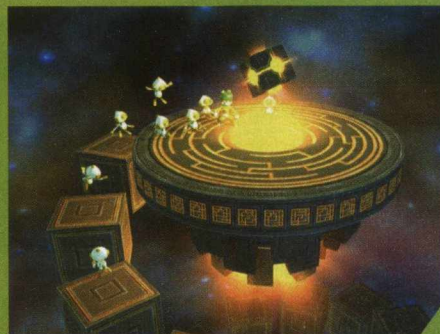
Chamado de Thinking Exit, essa nova aventura irá colocar novamente Mr. ESC em sérios perigos. O sistema de jogo promete ser idêntico ao original, portanto você novamente deverá resgatar pessoas em locais totalmente desfavoráveis.

No total, serão mais de 110 missões com grande ênfase nos elementos de quebra-cabeças, o que deixa a ação em segundo plano. Quem achou o primeiro difícil irá se descabelar com Thinking Exit.

Novos movimentos, jogabilidade mais abrangente e possibilidade de aumentar a vida útil do jogo com downloads de missões são algumas das novidades do sucessor desse original puzzle.

P Taito
 D Taito
 C PSP
 G Puzzle
 J 1

LANÇAMENTO
 10/2006



Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ O inusitado puzzle de PSP está fazendo o caminho inverso da maioria dos jogos e será lançado para PS2. Tokobot Plus é a chance que o pessoal da Tecmo tem para expandir as idéias do game original acrescentando atributos, como os upgrades para tokobots, a possibilidade de roubar e usar as habilidades inimigas e um novo sistema de overdrive, que permite ataques muito mais poderosos. Os jogadores que já exploraram o título para PSP irão encontrar algumas fases inéditas.

P Tecmo
 D Tecmo
 C PS2
 G Puzzle
 J 1

LANÇAMENTO
 03/10/2006



Mortal Kombat: Unchained

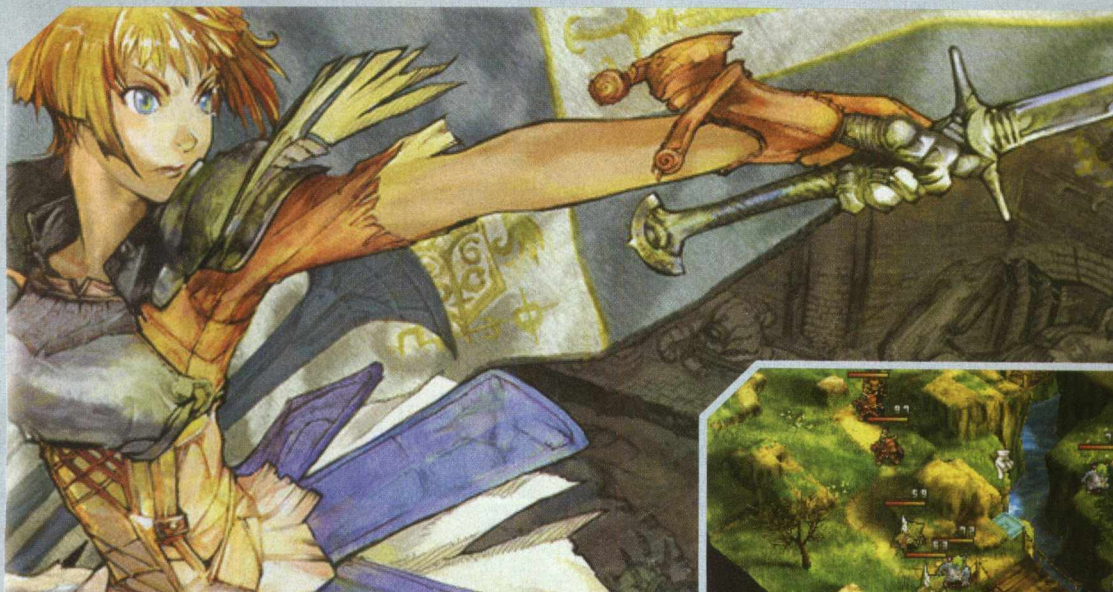
por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Se você não ficou satisfeito com a grande quantidade de minigames de Mortal Kombat: Deception, está com sorte. Os modos Puzzle Kombat e Chess Kombat retornarão em forma portátil. Além de todo o conteúdo de Deception, espere seis novos personagens (que totalizam mais de 30) e um sutilmente melhorado modo Konquest. Porém, mesmo que Mortal Kombat seja uma das poucas franquias que têm modo online, Unchained irá oferecer apenas multi-player em rede wireless.

P Climax
 D Midway
 C PSP
 G Luta
 J 2

LANÇAMENTO
 10/2006

Jeanne d'Arc



Realidade e fantasia em perfeita harmonia

por Fernando Wiek

■ A Level-5, empresa que tem em seu currículo grandes jogos, como Dark Cloud, Rogue Galaxy e Dragon Quest VIII, se prepara para estrear com o pé direito no portátil da Sony trazendo um RPG/estratégia de primeira.

Baseado na Guerra dos cem anos, um capítulo negro na história da França e da Inglaterra, o jogo narra as aventuras de Joana d'Arc, uma menina francesa que se dizia enviada pelo deuses para salvar a cidade de Orléans do domínio inglês. Com apenas 19 anos, essa destemida garota comandou o exército francês em algumas investidas libertárias. Infelizmente, Joana acabou sendo capturada em uma dessas batalhas e foi queimada em praça pública, vítima de sua ousadia e coragem.

Essa triste história será contada no novo game da Level-5 de uma forma mais leve, com muitos elementos fantasiosos em meio a tanta desgraça.

Em Jeanne d'Arc, muito antes da Guerra dos cem anos, uma feroz batalha entre demônios e humanos teve início. Para aprisionar os seres malignos, os humanos criaram cinco braceletes mágicos com grandes poderes e assim acabaram restabelecendo a paz. No século XV, essas ameaças novamente se espalharam pelo planeta, mais precisamente no vilarejo de Domrémy, onde nasceu Joana d'Arc. Vendo a população ser atacada por inúmeros monstros, Joana escuta vozes do além ordenando que ela acabe com eles. Ela aceita essa tarefa sem pestanejar. No final do combate, com a vitória em mãos, percebe que um dos braceletes sagrados está em seu punho e descobre que foi a escolhida para proteger os seres humanos de aberrações sinistras.

Fora o enredo, um dos maiores destaques de Jeanne d'Arc fica para o grande esforço feito no design dos personagens e das localidades. Para você ter uma idéia do tempo gasto com isso, o game estava previsto para o lançamento do PSP, mas o trabalho para a produção dos personagens e cenários foi muito maior do que eles haviam imaginado. Só agora, quase dois anos depois, o jogo está sendo finalizado. Isso tudo para que Jeanne d'Arc não destoasse muito da realidade e tivesse um quê acadêmico para os jogadores mais jovens.

FÃS DE FINAL FANTASY TACTICS, OGRE BATTLE, VANDAL HEARTS, DISGAEA E OUTROS IRÃO SE SENTIR EM CASA



Level-5
Sony Computer Entertainment
PSP
RPG/Estratégia
1
www.jp.playstation.com/scej/title/jeanne

PODE DAR CERTO!

- Um RPG estratégico com em enredo intrigante, jogabilidade clássica e esmero na parte gráfica tem grandes chances de agradar

PODE DAR ERRADO...

- Se o sistema de batalha for cansativo e o jogo não durar pelo menos 40 horas, os fãs irão reclamar

LANÇAMENTO

Final de 2006 (Japão)

HISTÓRICO

O artista designado para criar os personagens de Jeanne d'Arc se chama Ken Motomura. Ele já trabalhou nos games Dragon Quest VIII, Wild ARMs: The 4th Detonator, Wild Arms 3, Dark Chronicle, Dark Cloud e WTA Tour Tennis

Quando se trata de jogabilidade, a Level-5 mais uma vez promete um sistema complexo, mas prazeroso, tanto para novatos quanto para os experientes do estilo. Portanto, fãs de Final Fantasy Tactics, Ogre Battle, Vandal Hearts, Disgaea e outros irão se sentir em casa.

A empresa teve a preocupação de estudar todos esses jogos citados e criar algo balanceado, com tudo o que de melhor já foi feito no estilo RPG/estratégia mesclado com novos elementos bem interessantes.

Como em uma partida de xadrez, em Jeanne d'Arc você deverá posicionar da melhor forma possível os integrantes do seu grupo para que eles não sofram ataques e possam desferir golpes nos inimigos sem maiores problemas. Esse sistema requer muita paciência e planejamento, pois um personagem mal ordenado pode acabar com toda a

estratégia de combate. Entre as características exclusivas da jogabilidade está o Burning Side, que enfraquece o lado em que o inimigo foi atacado, fazendo com que ele perca mais energia quando recebe golpes no mesmo local, e o Connection Guard, sistema em que o jogador obtém vantagens

defensivas se deixar os personagens certos próximos uns dos outros.

O entusiasmo da Level-5 com o título, a grandiosa produção, mais de 150 personagens jogáveis (incluindo a ajuda de alguns personagens famosos de outros jogos da empresa) e os 50 estágios de batalha prometem fazer de Jeanne d'Arc uma das franquias originais mais aguardadas para o PSP.

Tales of the Abyss

Em busca de um passado perdido por Fernando Wiek

■ A incansável série Tales of está prestes a ganhar mais um membro. Tales of the Abyss continua a saga desse grande RPG da Namco Bandai modificando alguns paradigmas principais do jogo, mas mantendo todo o clima típico da franquia.

Você controla Luke fon Fabre, herdeiro de uma poderosa e rica família. Por ser tão abençoado, o garoto acaba sendo raptado quando criança pelo império de Malcouth, e esse fato apaga completamente suas lembranças. Quando Luke é resgatado, seus pais preferem isolá-lo do mundo criando uma espécie de casulo em que nada nem ninguém pode fazer mal ao garoto. Um dia, uma jovem de nome Tear invade a mansão de Luke provocando um grande distúrbio, chamado hyper-resonance. Imediatamente os dois são mandados para um lugar totalmente estranho. A partir desse acontecimento, Luke luta para obter novamente sua memória e entender por que foi escolhido para estar nesse local.

Um dos aspectos que mais sofreu alterações em Tales of the Abyss foi seu sistema de batalha. Agora, os personagens podem se mover livremente deixando de lado os típicos planos 2D de Tales of. Com isso, as lutas serão mais dinâmicas e possibilitarão ataques antes impossíveis. Ainda falando nos embates, os magos do game ganharão mais profundidade. Para dar as magias, é necessário arcar com a perda de tech points (TP), mas a maior novidade para aqueles que adoram ver a tela cheia de fogo, água ou outro elemental são os Fonons, partículas subatômicas que possuem o poder dos elementais. Eles devem ser coletados nas batalhas para aumentar seu ataque. Quanto mais magias lançar, mais Fônons irão surgir na tela. Entretanto, seus inimigos também podem coletar esses itens aumentando da mesma forma os poderes.

Agora você pode se aventurar sozinho ou chamar outros três amigos para acompanhá-lo. Cada jogador controla um personagem.

Com a promessa de mais de 90 horas de jogo entre sidequests e bônus, Tales of the Abyss será um título de peso para a respeitada franquia de RPGs.



P Team Symphonia
 D Namco Bandai
 C PS2
 G RPG
 J 1
 S namco-ch.net/talesoftheabyss

PODE DAR CERTO!

- A nova jogabilidade nas batalhas pode trazer um ânimo maior à série

PODE DAR ERRADO...

- O enredo inicialmente parece vago, e o sistema de Fonons poderá criar guerreiros poderosos demais

LANÇAMENTO

10/2006

HISTÓRICO

No PlayStation 2, a série Tales of já deu o ar de sua graça duas vezes. Primeiro foi lançado Tales of Symphonia, um porte do jogo de GameCube, e recentemente Tales of Legendia, um game exclusivo para o 128 bits da Sony.



Shining Force Exa

Mais um Shining Force a caminho por Ricardo Caetano

■ Com RPGs de renome, a série Shining Force adequou sua estrutura com o tempo para não entrar na mesmice. Passando de um game estratégico para um sistema mais voltado para a ação, Shining Force sempre mostrou qualidade e boa aceitação por parte do público. No novo título, o jogo terá um enredo diferente, mas seguirá o sistema de jogo de Shining Force Neo com algumas mudanças.

O enredo trará dois protagonistas: Toma e Cyril. Toma é proprietário de uma espécie de forte, conhecido como GeoFort. No jogo, ele encontra a espada Shining Force, arma considerada sagrada. Já Cyril é uma garota que se interessa por história e magias antigas, além de fazer pesquisas sobre o assunto. Os dois estarão envolvidos em uma guerra entre humanos e demônios que assola todo o mundo de Shining Tears. O forte de Toma funcionará como fortaleza de defesa para os humanos contra os demônios. Cada personagem principal terá a companhia de um animal de estimação. Zenas, um ser supostamente artificial no formato de um cão, será o animal de Toma. Para Cyril, o acompanhante é um pequeno animal chamado Zira.

Como o game misturará a ação das batalhas com muitas características de RPG, será possível desenvolver personagens – atributos físicos, mentais e mágicos –, itens e armas para aumentar seus poderes. Será possível a contratação de aliados (mercenários), como elfos, magos e até dragões, que acompanharão o personagem pelas aventuras. Por ser um RPG, o jogador pode esperar muitas horas de jogo com exploração em vários locais e batalhas contra diversos tipos de inimigos (alguns tirados de Shining Force Neo).

Fica a expectativa dos fãs da série para este novo título e para as novidades.



P Sega
 D Sega
 C PS2
 G RPG
 J 1
 S www.sega.com

PODE DAR CERTO!

- A mudança de sistema de batalhas com relação aos títulos originais fez bem à série. Como será mantida para o jogo Exa, a qualidade deve ser mantida

PODE DAR ERRADO...

- Os fãs esperam que o game não seja igual ao seu antecessor, Shining Force Neo, e que traga novas possibilidades na parte RPG do título

LANÇAMENTO

Final de 2006

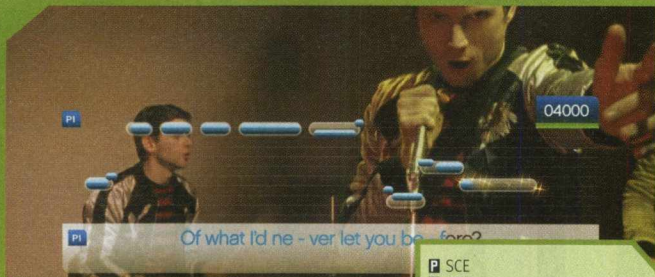
HISTÓRICO

Shining Force Exa terá como desenhista Pako, o mesmo de Shining Force Tears e Shining Force Neo. Já o roteirista será Takashi Hino, da série Lunar e do primeiro Grandia



SingStar

por Milena Castro



■ SingStar, que traz o karaokê ao PS3 e no PS2 era exclusivamente europeu, vem com dois microfones com capacidade alta de captar sons. Isso é muito importante para a análise do cantor, feita com base em como você dá e sustenta uma nota. No fim, a média inclui alguns bônus e as "golden notes", mais difíceis de alcançar. Porém, isso pode prejudicá-lo caso você esteja cantando em um ambiente com barulhos, como uma festa.

A atração é o modo de duas pessoas, que podem fazer um dueto ou uma competição. Além disso, o game oferecerá um aparentemente sólido sistema de download de vídeos (que aparecem como plano de fundo do game) e uma songlist supereclética, contando com Avril Lavigne – "Complicated", Coldplay – "Speed of Sound", Marilyn Manson – "Personal Jesus", Queen – "Don't Stop Me Now" e The Darkness – "I Believe in a Thing Called Love", entre outras.

P SCE
D SCE
C PS3
G Musical
J 2
S www.singstargame.com

LANÇAMENTO

Ainda não definido

Death, Jr. 2: Root of Evil

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ A jogabilidade do primeiro Death, Jr., que misturava ação e plataforma, mostrou mais potencial do que qualidade de fato. A continuação, chamada Root of Evil, promete cumprir as promessas de seu antecessor. Você poderá controlar DJ (o filho da Morte) ou sua namorada gótica, Pandora, e irá usar novas armas, como o Flaming TP Thrower e uma melhorada C4 Hamster Mark II. Haverá um modo cooperativo para dois jogadores e um novo sistema, chamado Rage, que permitirá que os personagens soltem magias, como a Reaper Madness ou a Pandemonium, nos inimigos. A Konami parece ainda botar fé na marca: além da continuação do PSP, o Nintendo DS ganhará uma aventura inédita com DJ, chamada Science Fair of Doom.

P Backbone Entertainment
D Konami
C PSP
G Aventura
J 2
S www.konami.com

LANÇAMENTO

31/10/2006

Blood+ One Night Kiss

por Ricardo Caetano



■ Da produtora Grasshopper Manufacture, responsável por diversos games, como Contact, Samurai Champloo: Sidetracked e o bizarro (e excelente) Killer 7, Blood+ One Night Kiss será um game de ação baseado em um anime de sucesso em terras nipônicas. A série, criada em 2000, tem o título Blood: The Last Vampire. A personagem principal será Saya. Ela é capaz de destruir demônios conhecidos como Chiropteras. Ela possui um passado desconhecido, com apenas estranhas lembranças da França do século 19. Além de Saya, o jogo terá um personagem que não está presente na série, conhecido como Aoyama.

A cidade de Shikishi será palco da aventura, que terá ligações com a série. O início do jogo mostrará eventos do dia anterior ao que Saya Otonashi vai para o Vietnã (sétimo capítulo da série). O jogo terá muita ação baseada em disputas com espadas e magias.

Blood+ One Night Kiss terá o mesmo estilo de câmera de Killer 7, mas com um engine diferente. Vários tipos de demônios serão seus inimigos e aparecerão em diversos cenários, como trens, construções no estilo oriental (de madeira), escolas etc. Sequências visuais especiais para determinados tipos de golpes farão parte das batalhas, e os jogadores poderão usar armas brancas e de fogo.

Se tiver a mesma qualidade de Killer 7, Blood+ One Night Kiss será interessante.

P Grasshopper Manufacture
D NAMCO BANDAI
C PS2
G Ação
J 1
S www.bandainamco.co.jp/en/

LANÇAMENTO

30/08/2006

The Sopranos: Road to Respect

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ O que seria de uma bem-sucedida franquia de máfia sem um game para acompanhar? Em The Sopranos: Road to Respect, você controla o personagem inédito Joey LaRocca, filho bastardo de Big Pussy. Como é de costume nos jogos de crime organizado, você precisa conquistar o respeito da família executando uma série de tarefas em uma guerra entre os Sopranos, de Nova Jérsei, e uma família rival da Filadélfia.

A produtora 7 Studios (responsável pelos games dos filmes *O Quarto Fantástico* e *Piratas do Caribe*) está trabalhando com o criador de Sopranos, David Chase, para manter-se fiel ao programa. O game se passará entre a quinta e a sexta temporadas, e atores da série irão dublar seus personagens.

Road to Respect se parece demais com *The Godfather: The Game*, mas, se aquele jogo acabou melhor do que o esperado, quem sabe *The Sopranos* não siga o mesmo caminho?

P 7 Studios
D THQ
C PS2
G Ação
J 1
S www.thq.com

LANÇAMENTO

11/2006

Acordes Perfeitos

A ascensão da RedOctane e seu maior trunfo, Guitar Hero

por OPM | Conteúdo Exclusivo

Quem diria que um game de música com um controle em forma de guitarra poderia vender meio milhão de cópias, ser aclamado pela crítica e se tornar um dos principais produtos de uma das maiores distribuidoras de jogos do mundo, tudo em menos de um ano? Enquanto todos foram pegos de surpresa pelo sucesso de Guitar Hero, a produtora e distribuidora RedOctane nunca teve dúvidas.

Tudo começou em Taiwan. Os co-fundadores da empresa e irmãos Charles Huang, de 36 anos, e Kai Huang, de 33, nasceram lá. Sua família mudou-se para Nova Iorque quando eles ainda eram pequenos. Depois, eles se estabeleceram na Califórnia, onde fizeram faculdade. Recém-formados, aproveitaram a ascensão da Internet e fundaram uma empresa, vendida em 1999. A seguir, eles resolveram partir para algo novo. "Gostávamos de jogar videogames e pensamos que deveríamos fazer algo divertido", explica Charles. "Foi aí que pensamos em combinar a Internet com os games".

Em setembro de 1999, os irmãos Huang fundaram um sistema de aluguel de games pela Internet. Charles relembra: "Alugávamos muitos games importados do Japão, a maioria para PS1".

De Dance Dance Revolution a Van Halen

Conforme a empresa crescia, os irmãos Huang perceberam um padrão. “Víamos esse grande interesse por games de música”, diz Charles. “Naque-la época, Dance Dance Revolution estava no seu auge no Japão e em outras partes da Ásia. Por isso, havia pessoas nos Estados Unidos que queriam alugar os DDR, mas não conseguiam encontrar os tapetes de dança nos EUA. Pensamos: “Por que não importamos alguns tapetes e os vendemos para quem estiver interessado?”

Assim o fizeram. Imediatamente, descobriram uma coisa: “Muitos dos tapetes eram uma porcaria. Nós os vendíamos e, uma semana depois, os clientes reclamavam que haviam parado de funcionar”, explica Charles. “Então pensamos: se há demanda, talvez pudéssemos fazer tapetes de melhor qualidade”.

Depois de uma pesquisa na China, a RedOctane começou a fabricar e a vender tapetes de dança nos Estados Unidos. Com o inesperado sucesso dos tapetes e a expansão para outros periféricos (como um pedal para games de tiro no estilo de Time Crisis ou o Taiko Drum para o game Taiko: Drum Master), a companhia começou a planejar uma mudança de território, como distribuidora de software, mas sem sair do mercado de hardware.

Com bom timing ao seu lado, a empresa dos irmãos Huang começou a trabalhar com a desenvolvedora Harmonix, responsável por alguns dos melhores games de música da atualidade. “Nosso primeiro contato com a Harmonix veio através da Sony”, afirma Charles. “A Sony havia publicado o primeiro game da Harmonix, o Frequency. Então, quando [a Harmonix]

fez Amplitude, um produtor musical da Sony teve a idéia de criar um periférico para o game. Houve uma união com a Harmonix para criar um controle que acentuasse a experiência de jogo”. A idéia do periférico para Amplitude acabou não dando certo, mas a experiência foi primordial para a criação de Guitar Hero.

John Tam, de 36 anos, é o produtor executivo da linha Guitar Hero e de outros produtos da RedOctane. Veterano da Activision e da Capcom, Tam trouxe a experiência em software necessária para o projeto. “Estudamos todas as idéias e as resumimos em duas: periférico estilo guitarra, tema rock ‘n roll”, explica Tam. “E a Harmonix sempre quis fazer um game baseado em guitarra”.

Assim, no começo de 2005, a RedOctane começou a mostrar Guitar Hero para... Ninguém. “Nós mandávamos o produto para a imprensa e perguntávamos ‘já jogaram?’”, diz Tam. “E eles diziam ‘É Natal, temos 500 títulos para analisar. Aviso quando chegarmos nele’. Foi exatamente o que uma pessoa nos disse. Então, eles jogavam e ligavam para a gente extasiados. Eles se viciaram, a coisa saiu do controle”.

As histórias que Charles e John contam sobre o repentino sucesso de Guitar Hero vão de empolgantes a simplesmente bizarras. Até os famosos aderiram ao game. “Fizemos uma demonstração particular para Steven Spielberg e seu filho na E3”, exemplifica Charles. “O filho dele consegue passar de todas as músicas de Guitar Hero no modo Expert, então pediu para ver a demo de Guitar Hero II. Foi estranho”.



A Gibson e a esnobe

Charles Huang precisou dar sua casa como caução para ajudar Guitar Hero a chegar às lojas em novembro de 2005. Mas foi recompensador. Em menos de seis meses, ele havia negociado a venda de sua empresa para a Activision, uma das maiores distribuidoras do mundo. Mas pouco mudou na RedOctane. “Ainda temos o controle criativo”, explica Charles.

E quanto ao acordo com a fabricante de guitarras Gibson? Isso não irritaria os fãs da marca Fender? “Falamos com as duas empresas, mas a Fender não entendeu”, relembra Charles. “Eles disseram ‘videogames? O que temos a ver com videogames?’. Eles meio que mandaram a gente passear, educadamente”.

“Dizem boatos que a Fender tinha outra negociação na manga”, complementa Tam. “Eles nos esnobaram, não sabiam quem somos. A Gibson entendeu nossa visão. Além disso, ela tem mais modelos. Para nós, o que importa são os modelos, guitarras que sejam diferentes no game, pois não podemos modificar o som delas. Os modelos e a his-

tória são mais importantes. A parceria com a Gibson faz mais sentido”.


O acordo com a Gibson trouxe credibilidade entre os guitarristas profissionais. “Angus Young, do AC/DC, toca uma Gibson. Essa é uma das coisas legais que nos deram credibilidade com as pessoas”, afirma Charles. “Quando levávamos o game para shows, os guitarristas olhavam para a guitarra e diziam que ela parecia uma Gibson. Então explicávamos que ela era modelada a partir de uma Gibson, a SG”. Tam acrescenta: “Quando eles jogam, vêem a SG, a X-plorer, a Flying V, a Les Paul. Eles vêem os nomes da Gibson, as biografias e tudo o mais e sabem que há um acordo com a Gibson. Temos a capacidade de criar outros modelos de guitarras de plástico, então, quando os lançarmos, teremos um catálogo completo de formatos”.

A RedOctane irá lançar Guitar Hero II em novembro. Pensando no futuro, é fácil imaginar games criados para uma banda inteira, incluindo bateria, teclado, baixo. Tam dá uma prévia do que está por vir ao concordar: “Pode apostar”. **ESW**

A discreta genialidade da revolucionária Amy Hennig

por OPM | Conteúdo Exclusivo

Encontrar alguém que trabalha na indústria há 17 anos é raro. Encontrar alguém que trabalha na indústria há 17 anos, que dirigiu quatro ou cinco sucessos de crítica e que ainda assim consegue evitar os holofotes é praticamente impossível, mas a postura modesta e suave de Amy Hennig o faz esquecer rapidamente que ela foi o cérebro por trás da intrincada, épica e brutal série Legacy of Kain. Hoje, ela dedica suas formidáveis habilidades como contadora de histórias ao PlayStation 3, como a diretora do projeto ainda sem nome da Naughty Dog.



Raziel (na imagem) e Kain são os personagens principais da série Legacy of Kain, uma das mais sofisticadas sagas dos videogames

Mente Pioneira

PORTFÓLIO

Michael Jordan: Chaos in the Windy City
1994, SNES

Legacy of Kain: Soul Reaver 2
2001, PS2, PC

Blood Omen: Legacy of Kain
1996, PS1, PC

Legacy of Kain: Defiance
2003, PS2, Xbox, PC

Legacy of Kain: Soul Reaver
1999, PS1, PC, Dreamcast

Projeto sem título da Naughty Dog
2007, PS3



PSW: Como você entrou na indústria?

Amy Hennig: Bom, foi meio que sem querer, no final de 1989. Estava tentando ganhar dinheiro para bancar minha faculdade e me encontrei com um amigo que sabia de uma oportunidade para fazer a arte de um game para o Atari 7800. Acho que uma ficha caiu. Acabei largando a faculdade e usei o trabalho que fiz naquele jogo como portfólio para ir trabalhar na Electronic Arts em 1991.

PSW: Qual foi o game de Atari 7800 que você fez?

AH: Infelizmente, nunca foi lançado. Ele foi terminado, mas era o final da vida útil do Atari 7800. Naquela altura, precisei reaprender o que era aquela indústria, então eu me debruçava sobre as revistas *Nintendo Power* com uma lente de aumento para ver como eles conseguiam fazer personagens com apenas três cores. Era bem interessante e muito inspirador.

PSW: Muita gente concorda que, quando os gráficos não eram tão importantes, a jogabilidade exigia mais criatividade.

AH: Com certeza. E a arte também, porque você precisava descobrir como fazer três cores parecerem com a parede de uma fábrica. Isso estimulava uma mentalidade pioneira. Você sentia como se tivesse conquistado algo quando conseguia fazer parecer que havia mais poderio gráfico do que a realidade. Quanto à jogabilidade, um dos desafios que enfrentamos nessa indústria é que, conforme o poder dessas máquinas aumenta, é fácil dedicar toda a sua energia para suprir expectativas visuais e acabar deixando a jogabilidade de lado.

PSW: A série *Jak & Daxter* passou de um clima leve para algo mais sério. O que foi mostrado do novo projeto da Naughty Dog parece muito mais sério. É um direcionamento consciente?

AH: Muitos games de hoje parecem sombrios, sérios, téticos. Poder dizer “veja como nosso jogo é fotorrealista” parece seduzir muitos produtores. Sinceramente, acho que isso passa. A excitação sobre esse simulacro da realidade irá perder espaço para o lado artístico. Uma das coisas que estamos tentando é distinguir nosso produto do que está sendo feito, garantir que não seja sinistro demais, que não está se levando a sério demais. Estamos firmemente posicionados no gênero de aventura. Há um certo romantismo nesse gênero que muitos games por aí não têm.

PSW: Você mencionou a ênfase no fotorrealismo e nos gráficos em geral. Qual você diria que é o principal problema da indústria?

AH: Dezessete anos atrás, quando estávamos fazendo artworks com apenas três cores e animações de três frames, nunca poderíamos imaginar o mundo de hoje. É perturbador pensar onde estamos e que o tamanho das equipes não cresceu nas mesmas proporções. Acredito que precisaremos mudar nosso modelo de produção, porque alguma coisa começará a dar errado. Como conseguiremos aproveitar o potencial do hardware moderno com as equipes de hoje e, ainda assim, oferecer aos jogadores o que eles querem pelo preço que estão pagando? O que isso faz com as equipes? Quão exauridas elas ficam? Parece que nosso maior desafio é não perder nossas *almas de gamedesigners* para o deus do realismo gráfico.

PSW: Você acha que distribuição de episódios pela Internet seria mais proveitosa?

AH: É uma faca de dois gumes. Em vez de esperar por dois ou três anos por outro game, as pessoas poderiam comprar continuações a cada três ou seis meses. É empolgante como produtor e como consumidor, pois estimularia um relacionamento mais próximo entre os dois.

PSW: Qual é o lado negativo?

AH: A quem ouviremos? É quase irresistível explorar os fóruns da Internet e descobrir o que as pessoas acham, mas pode ser muito destrutivo se você não tomar cuidado. Em episódios, pode ser tentador demais tentar agradar a todos. Então, o projeto não é mais uma visão cristalizada, vira uma coisa diluída, que tenta satisfazer todo mundo.

PSW: Jason Rubin, um dos fundadores da Naughty Dog, afirmou que não há valorização suficiente dos gamedesigners. Quais são os seus heróis do gamedesign?

AH: Tim Schafer é um dos maiores, porque acho que ele sempre tem uma visão única. E, obviamente, os caras que fizeram *ICO* e *Shadow of the Colossus*. Miyamoto está sempre no topo da lista, é claro, e Will Wright é um herói para todos. São as pessoas que têm uma visão e mantêm-se fiéis a ela.

PSW: Mas você concorda com a afirmação de Jason? Deveríamos ter o mesmo culto por nossos gamedesigners que a indústria do cinema tem por seus diretores?

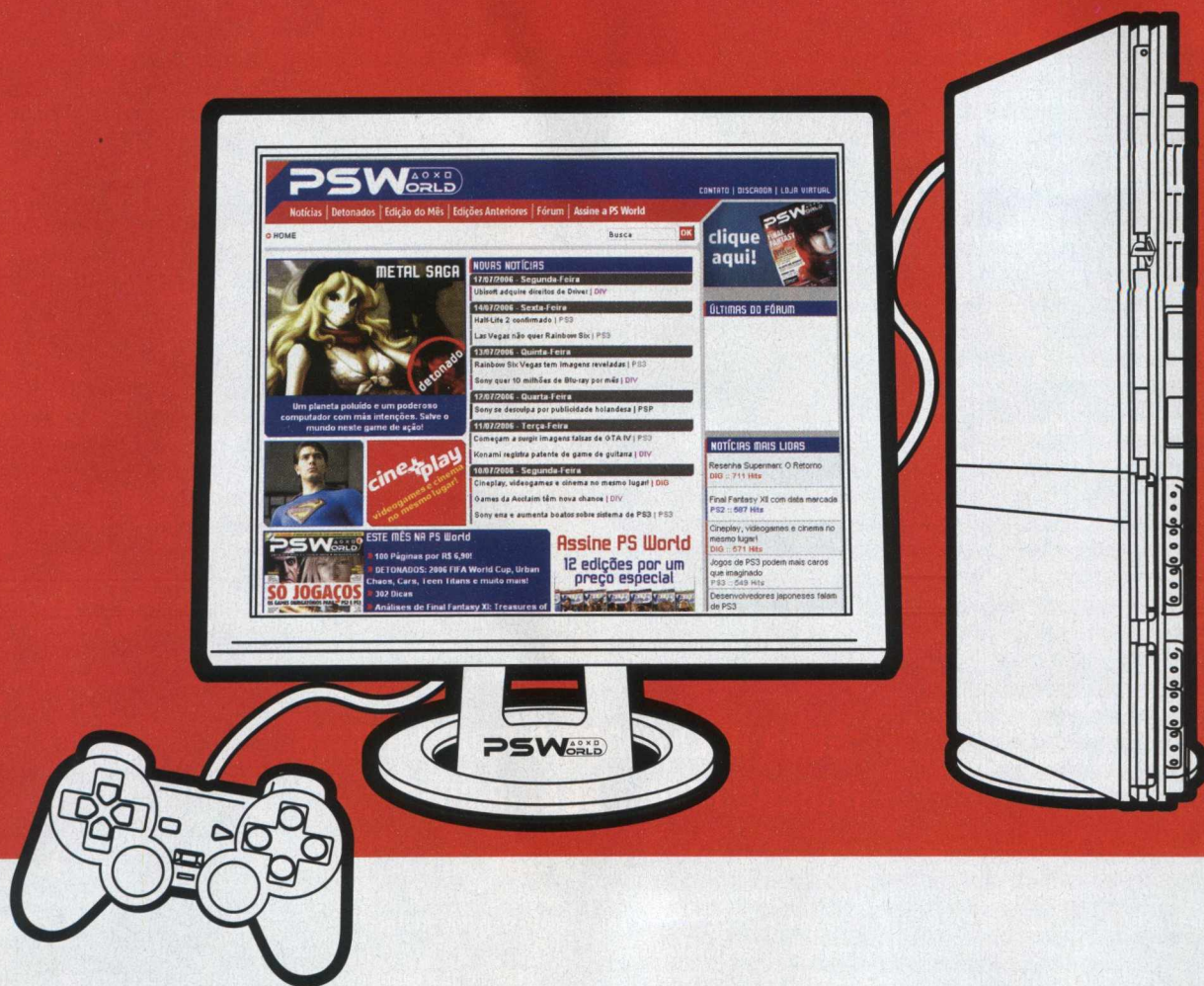
AH: Não sei. Fico um pouco preocupada, porque temos vários exemplos de pessoas que eram ótimos desenvolvedores de games e que acabaram presos no culto de sua própria personalidade. É uma tendência natural, mas gostaria de ver exemplos de pessoas que saíram ilesas desse tipo de experiência. Será Hollywood o modelo mais indicado para seguirmos? Acho que não. É ótimo sabermos quem fez tal coisa e o admirarmos por isso, mas não ao ponto de distanciá-lo de seu próprio trabalho.

PSW: De qual game, dos que você trabalhou, você tem mais orgulho?

AH: Mesmo com suas falhas, acho que tenho mais carinho pelo primeiro *Soul Reaver*, porque pudemos fazer muito do que queríamos. E uma boa parte era estupidamente ousada, sabe? Éramos cinco na equipe falando “claro, vamos fazer uma engine sem loadings”, ou “sim, vamos ter dois mundos e alternaremos entre eles em tempo real, na tela”. E todos olhavam para a gente como se fôssemos loucos. É esse tipo de desafio ousado que é revigorante para um desenvolvedor. Hoje, há muitas coisas que eu gostaria de ter feito de modo diferente. Obviamente não queria cortar o final do meu game, mas essas escolhas geralmente não são feitas pela equipe de design. Por isso, tenho alguns arrependimentos que ainda incomodam um pouco. Mas, no geral, fico com uma sensação nostálgica quando falo desse jogo. E parece que foi importante para muita gente, de maneiras que ainda não entendo completamente, o que o faz ainda mais especial. **PSW**

“SERÁ HOLLYWOOD O MODELO MAIS INDICADO PARA SEGUIRMOS?”

Games Detonados na faixa? Só no site da PSWorld



> www.psworld.com.br <

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

A revista e o site de PlayStation que detonam

REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

Okami

“...Okami deveria estar na lista de argumentos a favor como a prova número 1. Geralmente, quando as pessoas dizem que um jogo tem um visual fantástico, elas estão se referindo a quão próximos da realidade são os gráficos...”

Pág. 40







Índice

- 40 Okami
- 42 Pac-Man World Rally
- Fatal Fury Battle Archives 1
- Puzzle Challenge
- Blade Dancer
- Bomberman
- 43 FFVII Dirge of Cerberus
- The Ant Bully
- Barnyard
- 44 Formula One 06
- Dísgaea 2 Cursed
- Memories
- 45 Brave
- Miami Vice
- Ultimate Ghosts'n Goblins

Box de avaliação

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

-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



Formula One 06

“Os amantes da velocidade, especialmente os da Fórmula 1, já têm o que comemorar. Formula One 06 aparece como um verdadeiro simulador dos velozes carros de corrida e oferece uma experiência completa de pilotagem ao jogador.”

Pág. 44



Fatal Fury Battle Archives 1

“O título traz os primeiros games da série (Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special e Fatal Fury 3) de forma intocável ao PS2. Mesmo que os jogos sirvam mais para recordar, é interessante ver como a série obtve grandes saltos de qualidade em suas continuações.”

Pág. 45

Okami



Uma pincelada de excelência por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Na interminável discussão sobre games serem arte ou não, Okami deveria estar na lista de argumentos a favor como a prova número 1. Geralmente, quando as pessoas dizem que um jogo tem um visual fantástico, elas estão se referindo a quão próximos da realidade são os gráficos daquele título. Até os games com cel-shading são comparados com suas versões em desenho animado. Okami vai um passo além. Pela arte e pela narrativa, o game traz contos lendários à vida de uma forma tão coesa que pode ser considerado um dos mais belos e mais completos jogos já lançados.

Okami começa narrando a lenda de Shiranui. Resumindo: um demônio de oito cabeças chamado Orochi atormenta o vilarejo japonês Kamiki e exige o sacrifício de um dos moradores a cada ano. Quando Orochi escolhe a donzela Nami como sua próxima vítima, o guerreiro Nagi decide acabar com o demônio. Porém, Orochi é poderoso demais, e Nagi logo está lutando pela vida. Quando ele está quase desistindo, um lobo branco chamado Shiranui aparece e ajuda o guerreiro na batalha. Juntos, eles derrotam Orochi, mas Shiranui é ferido mortalmente. O vilarejo ergue um monumento em homenagem ao lobo.

Cem anos depois, Orochi é libertado de sua prisão. A deusa japonesa do Sol, Amaterasu (que você controla) assume a forma de um lobo branco e volta para a Terra para vencer Orochi mais uma vez. Para tanto, ela precisa recolher 13 es-

píritos que foram espalhados por causa do retorno do mal. Cada espírito ensina a Amaterasu uma pincelada (a ferramenta que a deusa usa para interagir com o mundo) com um poder. Uma delas pode fazer o vento soprar, por exemplo, enquanto outra pode mudar o dia para a noite.

No geral, o sistema de pinceladas funciona muito bem. Para usar o pincel, você aperta R1, o que congela a cena e a transforma em uma espécie de desenho preto-e-branco. Depois de posicionar o pincel no local desejado, você pressiona ■ e usa o analógico esquerdo para fazer a figura que quiser. Mesmo sendo difícil fazer movimentos mais precisos, cada uma das pinceladas é relativamente abrangente, então, na maioria das vezes, não há problemas. A quantidade de pinceladas é limitada aos seus potes de tinta, que recarregam com o tempo. O uso das pinceladas não interrompe o ritmo da aventura, com a exceção de uma, utilizada para passar por cima da água, que precisa ser repetida à exaustão e cansa rapidamente.

As pinceladas podem ser usadas em combate, mas Amaterasu também tem algumas armas que, muitas vezes, são mais efetivas. Há inúmeros monstros espalhados pelo universo do game, que podem ser vencidos facilmente com seu rosário sagrado. Logo no início, essas lutas ficam repetitivas e tediosas, e não há benefícios suficientes para você entrar em uma. Felizmente, não é difícil evitá-las.



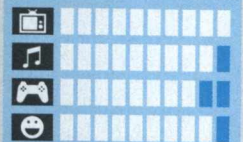
Clover Studios
 Capcom
 PS2
 Aventura
 1
 www.capcom.com

PRÓS

- Belíssimo estilo artístico
- Jogabilidade original e acessível
- Enredo interessante e mensagem positiva

CONTRAS

- É fácil demais
- Os combates são repetitivos
- O estilo único pode afastar os jogadores



NOTA
9,0

NO MESMO ESTILO
 Bikuri Mouse, Graffiti Kingdom,
 Onimusha: Dawn of Dreams

A maioria dos confrontos contra chefes é mais interessante: elas requerem que você descubra qual pincelada irá explorar a fraqueza inimiga. Além disso, algumas das melhores partes do jogo são aquelas que você usa as pinceladas para ajudar outros personagens.

Além do estilo artístico, esse é um dos maiores diferenciais de Okami: a mensagem. Enquanto a maioria dos games coloca você contra uma força opoente, a motivação dos personagens geralmente está em reconhecimento ou em simples desejo de lutar. Em Okami, sua motivação principal é curar o mundo e ajudar os outros, que na sua maioria não sabem que é você quem está vencendo os inimigos em volta.

Para reforçar esse conceito, Amaterasu ganha experiência não por meio de combate, mas sim de regeneração e cura. Ajude um morador do vilarejo em uma tarefa, faça um terreno infértil brotar, alimente os animais. Todas essas ações irão render louvor, que pode ser trocado por mais energia ou novos potes de tinta.

Amaterasu não fala, mas é acompanhada pelo tagarela Issun, uma pequena entidade que deseja aprender todas as pinceladas. Issun é uma ótima adição ao game: o enredo de Okami é fiel ao clima das lendas japonesas, e sua presença acrescenta uma leveza que impede os acontecimentos de ficarem dramáticos demais.

Mas esse não é um game perfeito. O diálogo, por exemplo, pode ser muito longo e alguns vídeos de transição são demasiadamente repetidos. Além disso, mesmo que a história seja consideravelmente linear, o mundo do game é bastante amplo, o que significa que, muitas vezes, é difícil saber para onde seguir. O problema que mais pode incomodar as pessoas é o fato de ser simplesmente fácil demais. Sua energia é robusta e existem muitas maneiras de recuperá-la, o que pode decepcionar os jogadores que procuram o mínimo de desafio.

Okami não é um game para todos. Fãs da ação rápida, típica dos videogames, ficarão entediados rapidamente. Foi feito para quem gosta de explorar e não se importa tanto em chegar ao final. O que mais chama a atenção é que as características que podem incomodar o jogador típico são justamente aquelas que têm o poder de atrair quem nunca jogou. É irônico como as grandes empresas gastam fortunas para tentar atrair pessoas que não jogam enquanto esta discreta pérola chega às lojas sem fazer muito barulho. É a maior força e a maior fraqueza de Okami: um game que revoluciona muito mais do que estilo artístico, mas que não irá chamar a atenção daqueles que provavelmente mais o apreciariam.

Mesmo assim, nada disso muda o fato de Okami ser ótimo. Cada elemento – a direção de arte, o combate, a experiência, o diálogo – complementa e reforça o enredo principal. São comuns aqueles games que parecem ter sido montados em partes, sem nenhuma atenção para o todo, mas Okami é um conjunto absolutamente integral e coeso.



Pac-Man World Rally

por Milena Castro



■ O mascote amarelo dos primórdios dos games, Pac-Man, está de volta em um game de corrida. É uma pena que ele não seja tão original quanto o próprio come-coma.

Os cenários, parte importantíssima em um game de corrida, são muito parecidos com os do aclamado Mario Kart. Mas as semelhanças não param por aí: até a combinação de botões para o boost foi inspirada no game da Nintendo.

Além disso, a velha fórmula de recolher itens pela pista continua, mas à maneira de Pac-Man: você recolhe as bolinhas e as frutas já costumeiras da série, o que diminui a sensação de repetitividade presente em jogos do gênero. Um interessante método de atalhos também foi implementado: se você tiver a fruta correta para abrir um caminho, chegará ao final mais rápido que seus adversários.

O jogo diverte, principalmente as crianças, mas nem de longe é uma criação inédita na indústria dos games.

Smart Bomb Interactive
Namco
PS2, PSP, GC
Corrida
2
www.namco.com/games

NOTA 5,5

Fatal Fury Battle Archives 1

por Fernando Wiek



■ A série que deu origem a personagens legendários, como Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, May Shiranui, Geese Howard e outros, volta em mais uma coletânea feita pela SNK Playmore.

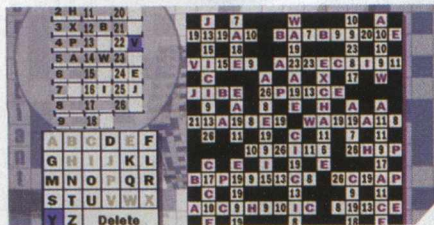
O título traz os primeiros games da série (Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special e Fatal Fury 3) de forma intocada ao PS2.

Mesmo que os jogos sirvam mais para recordar, é interessante ver como a série obteve grandes saltos de qualidade em suas continuações. Fatal Fury 3 sem dúvida é o melhor jogo desse apanhado, uma verdadeira relíquia que nunca foi lançada para outra plataforma senão o NeoGeo e o NeoGeo CD.

Os extras são os mesmos das coletâneas anteriores da empresa: possibilidades de partidas online (apenas para o Japão) e um extenso modo de edição em que você pode modificar a cor dos personagens de todos os games estão incluídos no pacote.

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

NOTA 7,0



Puzzle Challenge: Crosswords and More!

por Allan André

■ Não há muito que falar sobre Puzzle Challenge. É uma especial de revistinha de palavras cruzadas, em versões para PS2 e PSP. O único problema para o pessoal das bandas tupiniquins é resolvê-las em inglês. Porém, em algumas modalidades é possível jogar sem dificuldades, como caça-palavras e modalidades que envolvem números. O perfil do game se encaixa muito melhor no portátil, devido, principalmente, à sua simplicidade. Quando você completa algum desafio, destrava algumas músicas, que, aliás, são a parte menos importante do jogo.

Puzzle Challenge não chega a ser um game, mas um simulador de palavras-cruzadas, a menos que você considere que palavras cruzadas são games.

Crave Entertainment
Supersonic Software
PS2, PSP
Puzzle
1

NOTA 3,5



Blade Dancer: Lineage of Light

por Fernando Wiek

■ Se você tem um PSP e estava sentindo falta de um RPG clássico na plataforma, estilo Final Fantasy, uma alternativa é Blade Dancer: Lineage of Light, jogo produzido pela Hitmaker e pela Sony do Japão.

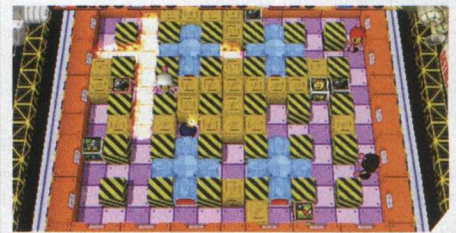
Nele você controla Lance, um guerreiro que, auxiliado por outros bravos combatentes, luta contra a soberania do temível Dread Knight. O sistema de jogo é bem clichê: fale com a população da uma cidade, recolha missões e vá batalhar. Nas lutas, o jogo também é bem simplório.

As novidades ficam por conta do sistema de armas, que se quebram conforme o uso, e da possibilidade de jogar com até quatro jogadores via wi-fi, com dungeons feitas especialmente para o modo.

Enquanto um RPG de peso não chega ao portátil, Blade Dancer pode distrair um pouco.

Hit Maker / SCE Studios Japan
NIS America
PSP
RPG
4

NOTA 6,0



Bomberman

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Se parte da definição de “clássico” é o quanto um game se sustenta ao longo do tempo, Bomberman deveria receber um troféu. Seu sistema de jogo permaneceu ótimo ao longo de sua existência de 20 anos. Bomberman PSP é igual ao clássico – o herói posiciona bombas estrategicamente pelos cenários para destruir barreiras e inimigos e recolher power-ups – com algumas melhorias. O game é em 3D, e a maneira de lidar com os power-ups é diferente. Em vez de usá-los apenas durante uma fase, eles se acumulam, e é possível utilizá-los até contra os chefes. Mesmo assim, o game pode ser bastante difícil e o sistema de saves não ajuda muito. De qualquer maneira, mesmo ousando pouco com uma fórmula nada inédita, é facilmente recomendado.

Hudson Soft
Konami
PSP
Puzzle
4

NOTA 8,0

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

Para os dias de maior tédio por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Durante algum tempo, correu um boato de que a Square Enix ia usar a marca Final Fantasy VII para criar um título "Cloud May Cry". Em teoria, até que funciona – Cloud é um dos personagens mais icônicos de FF, e sua imensa espada poderia ser usada para um interessante sistema de combate. O boato virou verdade: a Squenix estava, de fato, produzindo um título de ação com o universo de Final Fantasy VII, mas com Vincent Valentine como o protagonista, e não Cloud. Mais uma vez, em teoria, isso dá certo. Vincent é imponente, tem um visual imponente, usa armas de fogo e até se transforma, ocasionalmente, em criaturas medonhas. Por tudo isso, um game no estilo de Devil May Cry poderia facilmente ser feito se os produtores conseguissem executá-lo. O que não foi o caso de Dirge of Cerberus.

O enredo de Dirge acontece três anos depois de FVII e um ano depois de FVII: Advent Children. Cruéis membros da facção Deep Ground SOLDIER estão caçando Vincent. Enquanto os evita, Vincent acaba envolvido com a World Restoration Organization (liderada por Reeve/Cait Sith de FVII) e descobre um monte de segredos sobre seu passado.

O game é a soma de vários elementos de games de ação melhores que simplesmente não são bem executados ou não se misturam. Por exemplo: a mecânica de automira funciona esporadicamente e a mira manual é muito demorada, o que faz os inimigos mais rápidos serem chatíssimos. Os golpes em curta distância parecem inúteis, mas, muitas vezes, são mais efetivos que as armas, e a visão por cima do ombro (a la Resident Evil 4) não funciona bem nos cenários do game. Mesmo com os diversos upgrades para as armas, as missões paralelas e os inimigos com visual interessante, o monótono design de fases tira a graça da maioria dos elementos do jogo.

Dirge of Cerberus é um game de ação mediano com elementos de RPG, algumas boas idéias e quantidade satisfatória de referências para fãs. Mas, se não fosse um Final Fantasy, provavelmente seria esquecido em pouco tempo.



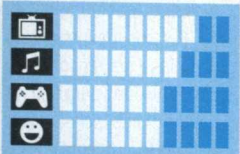
■ Square Enix
■ Square Enix
■ PS2
■ Ação
■ 1
■ www.square-enix.com

PRÓS

- Fãs de FVII irão adorar as referências
- Belos vídeos em CG

CONTRAS

- Game sem coesão, que tenta misturar elementos distintos sem sucesso
- Enredo melodramático demais



NOTA **6,0**

NO MESMO ESTILO
Devil May Cry 3: Dante's Awakening,
Castlevania: Curse of Darkness,
Genji: Dawn of the Samurai

The Ant Bully

por Ricardo Caetano



■ A2M
■ Midway Games
■ PS2, PC, GameCube, GBA, Wii
■ Plataforma
■ 1
■ http://theantbully-game.com/

NOTA **5,0**

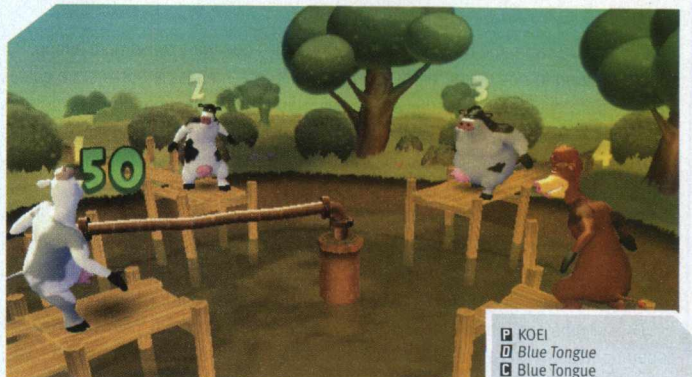
■ The Ant Bully é um jogo infantil baseado em uma animação para os cinemas que espera aproveitar o sucesso do filme entre a garotada. A história de ambas as mídias (cinema e jogo) é baseada no livro de John Nickle e traz Lucas Nickle como personagem principal. Lucas é um garoto travesso que destrói um formigueiro com seu revólver de água. Ele é reduzido ao tamanho de um inseto por uma poção mágica, ficando dos tamanhos dos pequenos. Agora, ele passa trabalhar na colônia e conhecerá a estrutura do formigueiro e os perigos que ela corre.

O jogador passará pelos cenários vistos no filme e terá até algumas informações adicionais sobre o enredo. A aventura em 3D é voltada para a exploração dos cenários. Durante as 20 fases (e vários minigames) o jogador deve desenvolver as habilidades do menino e usar os vários tipos de armas para enfrentar os inimigos da colônia que incluem insetos, aranhas e humanos.

O problema fica por conta do game em si. O jogo não oferece um desafio muito grande, mesmo para o público mais infantil. Seus gráficos são um pouco ultrapassados e os sons, simples. Fica a sensação que o filme poderia ser mais aproveitado no game. Você pode até conferir o jogo (principalmente se viu o filme), mas não espere muita coisa.

Barnyard

por Allan André



■ KOEI
■ Blue Tongue
■ Blue Tongue
■ Aventura
■ 1
■ www.thq.com

NOTA **6,5**

■ Conhecido no canal Nickelodeon como *O Segredo dos Animais*, *Barnyard* em sua versão interativa para PS2 limita-se apenas ao público infantil. O game se passa em uma fazenda, na qual você é uma vaca novata e deve se enturmar.

Por ser voltado para um público mais novo, apenas metade dos botões do Dual Shock 2 são usados: pulo, ação, inventário, corrida e nada mais. As missões são simples e recheadas de minigames. Diversos objetos do cenário podem ser destruídos em troca de moedas, e a fazenda compõe um mapa extenso.

Para a criançada, o game é razoável e serve como uma boa introdução ao estilo não linear, devido à liberdade de exploração, mesmo sendo bem simples. Por outro lado, o game tem algumas falhas que os jogadores adolescente e adulto não costumam perdoar.

Formula One 06

Desafie o alemão por Ricardo Caetano


Os amantes da velocidade, especialmente os da Fórmula 1, já tem o que comemorar. Formula One 06 aparece como um verdadeiro simulador dos velozes carros de corrida e oferece uma experiência completa de pilotagem ao jogador.

Como está no nome do jogo, Formula One 06 é baseado na temporada 2006 da Fórmula 1. O jogador encontrará todas as licenças oficiais do campeonato real, como pilotos, carros, equipes, circuitos e regras atuais. Nas equipes estão as clássicas Ferrari, McLaren, Renault, além das novatas Toro Rosso, Midland e Super Aguri. É claro que as diferenças técnicas vistas na pista são levadas em conta no jogo.

Para a escolha do piloto você terá como opção controlar o alemão heptacampeão mundial Michael Schumacher, o espanhol e atual campeão Fernando Alonso, o Kimi Raikkonen (conhecido como "homem de gelo"), além dos brasileiros Rubens Barrichello e Felipe Massa, entre outros competidores. Todas as pistas reais estão disponíveis no jogo, como a truncada pista de Nürburgring, as ruas de Mônaco, a tradicionais Indianápolis, Suzuka e Monza e da seletiva pista brasileira de Interlagos.

Para os inexperientes, o game traz vários auxílios de pilotagem, como controle de freios e de traçado. Para os jogadores que desejam um maior desafio, basta desligar os auxílios para testar toda a sua capacidade no jogo. Vale lembrar que a realidade das pistas inclui quebra de peças dos carros, além da destruição dos carros após batidas (danos com gráficos não muito desenvolvidos). Nos pit-stops, o jogador deve apertar uma seqüência de botões corretamente, para não perder tempo na parada.

Entre os modos de disputas, o jogador encontra as opções para corridas rápidas, desafiando o tempo, Grand Prix Weekend (fim-de-semana completo), World Championship (Temporada) e Career (Carreira do piloto). Há ainda a opção para dois jogadores, com a tela dividida. E lembre-se: para vencer, vale até jogar o carro sobre o alemão.



P SCE Studio Liverpool
D Sony Computer Entertainment
C PS2, PSP
G Corrida
I 2
S www.scee.com

PRÓS

- Licenças oficiais
- Desafio alto sem os auxílios
- Boa sensação de realismo

CONTRAS

- Desatualizado com o prosseguimento da temporada
- Os sinais de destruição poderiam ser melhores

NOTA 8,0

NO MESMO ESTILO
 F1 Career Challenge, Formula One 05, Gran Turismo 4

Disgaea 2: Cursed Memories

É um pouco de déjà vu, também

por OPM | Conteúdo Exclusivo

Todo mundo sabe que os MMORPGs são os games que mais consomem tempo. Porém, não se pode nos esquecer do passado, quando centenas de horas eram gastas na mais pura dedicação a menus e batalhas. Não necessariamente no passado – os chamados RPGs táticos ainda seguem a tradição de centenas de horas em aventuras solo. Disgaea 2: Cursed Memories continua a linhagem da empresa Nippon Ichi de sofisticados RPGs estratégicos.

O novo herói, Adell, é um bom rapaz (diferente do maldoso aspirante a lorde-demônio Lahari, protagonista do primeiro jogo) que é obrigado a passar para o "lado negro da Força" para resgatar a filha do lorde Zenon. Malícia e bom humor estão de volta, assim como alguns personagens, amigos e inimigos, da primeira aventura.

Por ser uma seqüência de um dos clássicos de 2003 ignorados pelo público, você esperaria mais de Disgaea 2. Mas você estaria errado. Além do melhor uso de cores, o sistema é praticamente o mesmo. A melhor adição é que, montando uma torre de personagens (uma tática vital, porém desengonçada), você retém a habilidade de todos e pode atacar com muito mais força do que o normal. Além disso, todos os sistemas, unidades e regras são um pouco mais do que levemente familiares. Obviamente, se não está quebrado, não conserte, mas depois de três anos e dois jogos superiores do mesmo gênero é de se esperar uma nova abordagem.

O enredo também não tem muita originalidade: avançar pela política do mundo dos demônios do primeiro game era uma novidade, mas fazer tarefas duvidosas com um bonzinho musculoso parece sem inspiração. Além disso, muitos clichês estilo desenho animado da manhã de sábado fazem a história ficar tediosa.

De qualquer maneira, é preciso reconhecer o poder da Nippon Ichi, que continua a provar sua maestria nos RPGs táticos de consoles. Não importa quantas vezes você enjoe de movimentar personagens em um pântano e esperar seus níveis aumentarem, você provavelmente irá voltar para mais. Basta avisar a família e os amigos dessas ocasiões.



P Nippon Ichi
D NIS America
C PS2
G RPG Estratégico
I 1
S www.nisamerica.com

PRÓS

- Estrutura sofisticada de RPG estratégico
- Jogabilidade viciante e profunda

CONTRAS

- Sem grandes novidades em relação ao primeiro
- Enredo sem graça e repleto de clichês

NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
 La Pucelle: Tactics, Stella Deus: The Gate of Eternity, Suikoden: Tactics

Brave: The Search for Spirit Dancer

por OPM | Conteúdo Exclusivo



■ Brave: The Search for Spirit Dancer é um game de aventura e plataforma no qual um índio americano chamado Brave tenta encontrar o Spirit Dancer (um xamã) para vencer um primata malvado e peludo.

À primeira vista, o game parece um novo capítulo da franquia Tak, com saltos e combates previsíveis. Logo você pode usar as habilidades de animais para chegar a novos locais, como as de um peixe para nadar. Também é possível montar em animais e até se transformar em alguns deles.

O problema do game não é ser ruim, entretanto ele é simplesmente genérico demais, o que, às vezes, pode ser pior do que ser simplesmente fraco.

VIS Entertainment
Evolved Games
PS2
Aventura
1
www.vis-plc.com

NOTA 5,0

Miami Vice: The Game

por Allan André



■ Baseado no novo filme, Miami Vice acaba de chegar ao PSP em uma versão exclusiva. Em 2004, uma versão para PS2 foi lançada na Europa, mas o game não vingou. Com sangue novo, a dupla de policiais praianos e durões Crockett e Tubbs protagoniza um bom game de ação no portátil. Você opta entre um dos dois e segue na luta contra o crime.

O visual ficou caprichado e o esquema de mira é idêntico ao de Resident Evil 4, com mira a laser. Basta se acostumar com a alavanca analógica do PSP que, neste caso, não se sai bem como a do irmão mais velho. O já conhecido esquema de reputação também está presente. Ao final de cada missão, a sua aumenta. O game também possibilita que duas pessoas joguem simultaneamente e façam sua própria pontuação.

Miami Vice: The Game caiu bem no PSP.

Sierra
Rebellion
PSP
Ação
2
www.miamivicesp.com

NOTA 7,0

Ultimate Ghosts'n Goblins

Com sorte, esse "Ultimate" significa "último"

por OPM | Conteúdo Exclusivo

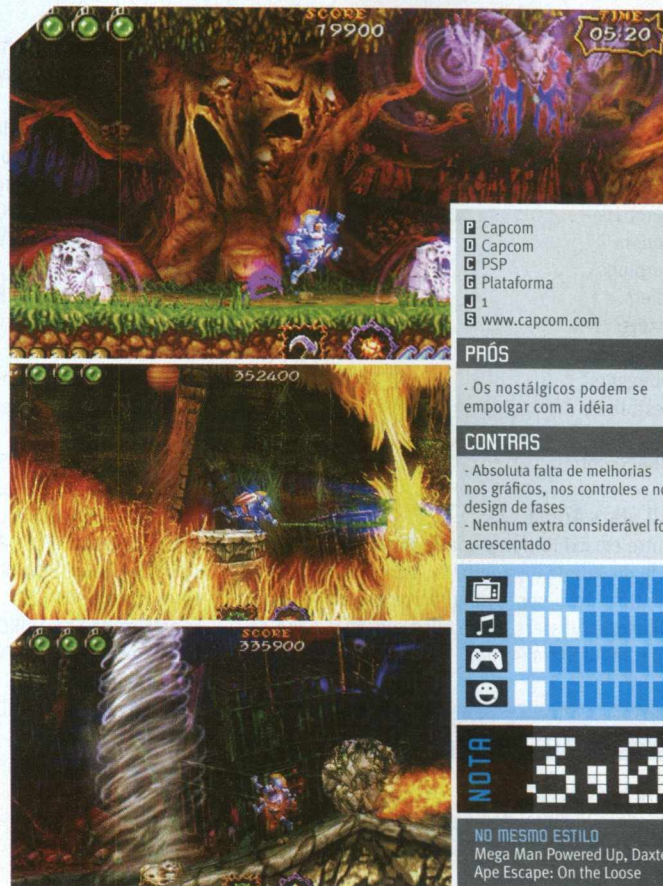
■ Ultimate Ghosts'n Goblins não pode ser considerado exatamente um game, mas como um teste de personalidade no estilo "quão masoquista você é?", ele não tem comparações. Você prefere games das antigas (leia-se "arcaicos")? Você acredita que os controles devem atrapalhar o jogador e não funcionar a seu favor? Para você, os games devem ser sombrios e macabros, mesmo que isso signifique não enxergar nada na tela? Perder deve ser culpa do game, e não sua?

Se você gritou "SIM!" para todas essas perguntas, Ultimate Ghosts'n Goblins foi feito para você. Se, por outro lado, o jogo descrito nas perguntas acima parece tão divertido quanto ter suas mãos esmigalhadas por uma marreta, considere o game da Capcom uma visitinha à loja de ferramentas.

Na verdade, Ultimate Ghosts'n Goblins é exatamente o que propõe – ele ressuscita a série em uma versão portátil de um jogo de plataforma e tira todas as qualidades de sua própria história. O problema é que ele não discerne com cuidado o que deveria ser trazido para o presente.

Claro, é divertido ver o protagonista Arthur jogando lanças contra os inimigos, e há muito que fazer além de correr para enfrentar o chefe final. Mas os controles rígidos de Arthur fazem com que os inimigos sejam muito mais ágeis do que ele, armadilhas requerem a memorização mais básica para serem superadas e é praticamente impossível ficar com suas armas preferidas. Era possível agüentar esse tipo de problema em 1986, porque o gênero estava em sua infância. Porém, em 2006, a Capcom deveria ter feito melhor.

É uma pena, pois UGG podia ser muito melhor. A empresa conseguiu reinventar um jogo de 20 anos para o PSP com estilo, apenas alguns meses atrás, em Mega Man Powered Up. O segredo: refinamentos, acréscimos e extras, tudo o que está faltando aqui. É preciso muito mais do que uma pequena melhoria gráfica para atualizar um game antigo, e, uma vez que você tenha vencido a satisfação nostálgica de lutar contra o mal em uma cueca samba-canção de coraçõezinhos, você perceberá que o passado nem era tão legal assim.



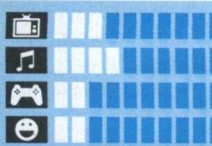
Capcom
Capcom
PSP
Plataforma
1
www.capcom.com

PRÓS

- Os nostálgicos podem se empolgar com a idéia

CONTRAS

- Absoluta falta de melhorias nos gráficos, nos controles e no design de fases
- Nenhum extra considerável foi acrescentado



NOTA 3,0

NO MESMO ESTILO
Mega Man Powered Up, Dexter, Ape Escape: On the Loose

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

DICAS PARA

PlayStation

NBA LIVE 98

Times especiais

Selecione um CUSTOM TEAM, entre com um dos nomes abaixo e jogue com um time especial

City
EA
Hitmen
QA
TNT Team
Europals
Coders
Earplugs
Idlers
Pixels
Campers
Dbuggers
Testtubess
Blasters
NBA Shootout

All Stars Arena

Entre em Exhibition e aperte **X**, você entrará na tela do submenu, aperte R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2. Uma nova opção surgirá abaixo do Qtr, Lenght chamada All stars. Entre nessa opção e jogue na quadra All Stars Arena.

NBA SHOOTOUT 98

Crie Michael Jordan

Entre em Rosters, depois Create Player. Em First Name coloque NOTHING CAN, em Last Name SAVE. Em College coloque YOU. Em position, escolha

Shooting Guard #23. Em Height, coloque 6'6. Em Weight coloque 217. Escolha a opção Dark. Em Hair Style, coloque Bald e escolha No Facial hair. Aperte **■** e veja que está tudo 99 nos atributos. Volte para First Name e escreva Michael e em Last Name escreva Jordan. Em College escreva UNC '85. Aperte **●** para criar o jogador, use **▲** para sair, entre em Sing Free Agent, selecione Chicago Bulls e troque o jogador sem foto por este! Agora é só jogar com Michael Jordan.

NCAA FOOTBALL '99

Cheat Codes

Entre com o código como seu nome. Depois aperte **▲** para voltar ao menu principal.

Todos os estádios: OHAMISORE

Jogadores mais rápidos: CMONGUY

Períodos com 30 segundos: FASTNFUNKY

Veja os 122 times: TWO CDS

Veja o cpu jogar: PLAYWIZ

FMV: ILUVMOVIES

Controle a camera: FREE CAM

Times secretos

Entre com o código como seu nome. Depois aperte **▲** para voltar ao menu principal.

1973 Alabama: AJNADS

1978 Alabama: DDPELOP

1989 Alabama: GCRHIUSC

1992 Alabama: CJOEOR

1989 Colorado: BDAORN

1996 Florida: OMJIER

1993 Florida State: JROONB

1996 Florida State: GRUSBL

1982 Georgia: ISTME

1983 Miami: MDAADND

1986 Miami: HMOEL

1987 Miami: JDALCK

1989 Miami: NJOH

1991 Miami: VSAEN

1992 Miami: SICAH

1994 Miami: LEDIWS

1965 Michigan State: WRIFA

1991 Michigan: MFAEN

1983 Nebraska: SJCOH

1991 Nebraska: TEWGT

1993 Nebraska: HEREWG

1994 Nebraska: SDWA

1973 Notre Dame: CGEO

1988 Notre Dame: CSH

1989 Notre Dame: DAMYNO

1968 Ohio State: POEWRO

1979 Ohio State: RJOTNH

1985 Oklahoma: ZULU1

1987 Oklahoma: TANDGWO

1994 Oregon: SDAIL

1978 Penn State: SFAEYT

1982 Penn State: SJOI

1985 Penn State: GNAMS

1986 Penn State: REERM

1994 Penn State: OLUTP

1965 UCLA: ITAGM

1968 USC: QSULI

1979 USC: HSBE

1991 Washington: TJUO

1988 West Virginia: GHEOMO

1985 Alabama: DPUAT

1975 Arizona State: CLICK

1969 Arkansas: JGOBE

1946 Army: CURLHB

1985 Auburn: VSAG

1984 Boston College: DWOUO

1981 Clemson: PZKPI

1976 Georgia: OPLTO

1959 LSU: BJRAO

1984 Miami: FERT

1973 Michigan: PSAPM

1997 Michigan: PWARSS

1966 Michigan State: SWEEPRT

1982 Stanford: KEORH

1971 Nebraska: DOEFL

1975 Nebraska: FIRELT

1997 Nebraska: QAUULI

1981 North Carolina: SEDEF

1946 Notre Dame: FOLTA

1957 Notre Dame: KPEAL

1966 Notre Dame: PSAON

1974 Notre Dame: JDEMI

1970 Ohio State: CAUSE
1973 Ohio State: MDAVI
1957 Oklahoma: SLANTG
1971 Oklahoma: ITGSIN
1959 Mississippi: ZAIDE
1976 Pittsburgh: MIDJ
1970 Stanford: BSUGUS
1997 Tennessee: MAERUN
1982 California: CHELT
1969 Texas: RTACE
1967 UCLA: WSATL
1988 UCLA: GQ
1962 USC: YBUE
1967 USC: DTYX
1974 USC: HCOHT
1988 USC: XLL
1997 Washington State: TMERIG
1962 Wisconsin: XXL
Tiburon: EAFLOE
EA Sports: TBHOERG

Simulação dos jogos da semana

Na tela "Play Week", segure L1 + R2.

Estádio aleatório

Selecione exhibition mode e na tela de seleção de estádio segure L2 + R2.

Comemoração do Touchdown

Depois de marcar, segure L1 + L2 e aperte X, ●, ■, ▲ ou R1.

NCAA FOOTBALL 2001

Modo Cheat

Entre na opção Game Settings do menu principal. Selecione a opção Secret Codes e aperte Select. Feito isso, use um dos códigos abaixo para o efeito desejado:

Todos os estádios: OPENSESAME

Alterar a data: Y2K

Sempre interceptando: OSKIE

Sempre defendendo: BRICKWALL

Efeitos Rápidos do dia: DAYNIGHT

Time Juggernaut: BULLDOZER

Time Tiburon: MAITLAND

Time EA Sports: SANMATEO

Pontuação Máxima: BALLER

Sempre recebe a bola: HANDSOFLUE

Jogadores lentos: CEMENTFEET

Jogadores rápidos: SCRAMBLE

Velocidade máxima do vento: SAFETY

Atributos ao máximo: BALLER

Veja o cpu jogar: MINDREADER

Períodos com 15 segundos: HURRYUP

Comemoração de Touchdown

Após marcar, segure X, ●, ■, ▲ ou R1

NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

Carro Tritan (Dragster)

Na tela de opções, use como nome a palavra Hotrod.

Carro Phantom

Na tela de opções, use como nome a palavra Flash.

Helicóptero

Na tela de opções, use como nome a palavra Whirly. Você poderá o usar o Helicóptero no modo de Test Drive.

Dirija qualquer carro em qualquer torneio

Complete todos os torneios e, na tela de seleção de carros, vá no menu Options e selecione a opção Upgraded Opponents. Vença o torneio novamente e você estará cheio de carros.

Painel de instrumentos

Logo após apertar Start para começar uma corrida, depois da tela de opções, pressione ↑ + ▲ + X e só solte os botões quando o próximo menu aparecer. Agora sempre que você estiver utilizando a visão de jogo interna será possível visualizar o painel do carro.

Turbo

Ative o Painel de Instrumentos e aperte ↑ durante a tela de informações do jogo. Seu carro ganhará mais aceleração com um turbo.

Dirigir bêbado

Logo após apertar Start para começar uma corrida, depois da tela de opções, pressione as teclas R1 + L2 e só solte os botões depois que a tela de Loading sumir. Durante a corrida, a tela ficará balançando e, ao invés de um carro, você enxergará dez.

Carro mais pesado

Selecione o modo Single Race, Test Drive ou High Pursuit e aperte Start para carregar o jogo. Logo a seguir, pressione os botões ← + ■ + ● e só solte os botões quando a tela de Loading sumir. Agora seu carro ficará mais pesado do que os de seus oponentes e você poderá bater em todos sem se danificar nem tirar os oponentes da pista.

Oponentes mais lentos

Selecione o modo Tournament ou Special Events e aperte Start para começar a corrida. Imediatamente a seguir aperte os botões ← + ■ + ● e só solte os botões quando a tela de Loading sumir. Você vencerá a prova facilmente.

Carro bônus

Complete o modo Hot Pursuit com cada um dos carros de polícia para conseguir um novo carro a cada rodada. Você conseguirá os carros BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice e Lamborghini.

Carro da polícia

Na tela de opções, entre com o nome Bigoven. Ficará disponível para você os carros de polícia em todas as corridas no modo Hot Pursuit.

Usar as setas e farol

Durante a corrida, aperte L1 e depois vire para a esquerda ou direita que as luzes de seta do seu carro serão acionadas. Para acender o farol, man-

tenha apertado o L1 e pressione ↓. Para desligar, basta repetir a operação.

Mais tempo no Hot Pursuit

Não use nenhum nome na tela de opções. Você ganhará mais tempo em High Hot Pursuit.

Elimine Nemesis

Ative o código secreto do carro pesado e Turbo Boost. Quando Nemesis estiver na primeira colocação da prova ele rodará de repente e liberará a primeira posição.

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED

Carros Bônus

Tenha um bom desempenho nos vários modos Test Driver para revelar novos carros.

Músicas do jogo

Ouçã as faixas a partir da segunda no seu aparelho de CD.

Atalho na pista USA

Dirigindo no modo Evolution, vá para Homeescolha o seu carro. Na pista USA procure uma barreira laranja e amarela. Ela fica próxima a um prédio pequeno, que está perto de um estacionamento. Entre nele e continue dirigindo entre as árvores. Existem duas barreiras. Pegue a que está no final da rua em forma de "S". Para chegar ao outro lado, ache um cruzamento em "T" em que há um poste e uma grade por perto. Entre as grades existem alguns arbustos e uma pequena árvore. Entre por aí e saia do outro lado.

Atalho na pista France

Dirigindo no modo Evolution, vá para Home escolha o seu carro. Na pista France procure por um estacionamento em que está um grande caminhão de abastecimento. Dirija na frente dele para achar um atalho. Para sair do outro lado, procure um lugar em que a estrada é maior do que o normal e tem duas barreiras brancas. Você também encontrará duas árvores pequenas e uma grade, além de alguns arbustos.

Atalho na pista Scotland

Dirigindo no modo Evolution, vá para Home escolha seu carro. Na pista Scotland, procure um lugar em que a estrada é maior que a normal e fica entre dois prédios. É uma rua de tijolos e normalmente tem um carro de polícia parado. Para achar o outro lado, procure um lugar em que há uma estrada larga e aberta com três grandes guindastes. O atalho está entre os prédios, na altura do farol.

NEED FOR SPEED V-RALLY 2

Todos os carros e troféus

Na tela de progresso do jogo, aperte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Se você digitar

o código corretamente irá escutar um som. Então, selecione um quadrado vazio e aperte **X** para destravar o carro e troféu correspondente.

Aceleração rápida

Coloque o nome do corredor como "LDN"

Saltos maiores

Coloque o nome do corredor como "_FLY_"

Pista bônus

Entre com algum dos seguintes nomes abaixo, comece uma corrida e depois saia dela. Inicie um novo jogo, selecione seu carro, vá ao modo Time Trail, selecione "Corsica" e escolha qualquer uma das pistas para destravar a pista bônus.

CBLC
CBLCA
CBLCB
CBLCC
CBLCD

OPTION TUNING CAR BATTLE 2

Ver a sequência final

Na tela de título, pressione R1, **●**, **▲**, **→** no segundo controle.

Todos os carros

Habilite a dica "Ver a sequência final". Depois, selecione o modo arcade e pressione R1, **●**, **▲**, **→** no segundo controle.

PANDEMONIUM 2

Coloque os códigos no password:

Armas: MAKMYDAY
Energia: HORMONES
Câmera maluca: GONAHURL
Speed Mode: SKATBORD
Mutant: GENETICS
Invencibilidade: NEVERDIE
Vidas: IMMORTAL

Password para todas as fases

Level 02: MKACCBIB
Level 03: LLAJIEA
Level 04: AECEBIIG
Level 05: FMKAOCCA
Level 06: FPCBOCCI
Level 07: IFBBJMEF
Level 08: GCKAOCDI
Level 09: PKEGCBAC
Level 10: LHBJJICI
Level 11: FJCAOCBC
Level 12: ILFBKIGJ
Level 13: FGLAGKCC
Level 14: OEGCKBLB
Level 15: IFFJKIEN
Level 16: INFJKIGN
Level 17: MIGCKBEB
Level 18: OIGCKBMB

PARASITE EVE

Remédios grátis

No dia 3, depois da batalha no NYPD (17 horas), em que Torres morre e Wayne assume. Sempre que você sair e voltar, vá à sala de armas e verifique a caixa no canto superior direito da tela. Lá sempre haverá um remédio level 2 ou 3 esperando por você.

Mais Battle Points

Apenas termine um dia sem salvar.

Melhor arma

Quando conseguir as 300 peças requeridas por Wayne, troque pelo RIFLE, que tem 150+ de ataque e 185+ de gama.



PUZZLE ARENA TOSHIDEN

Present mode

Bata o jogo com qualquer personagem. Então, na tela de título, a opção "???" mudará para "Present mode".

RAINBOW SIX

Pistolas secundárias

Segure L1 no menu principal ou menu de pausa e pressione **X**, **▲**, **■**, **●**, **■**, **X**, **▲**, **■**.

Carregar todos os itens

Pause o jogo e Segure o L1. Agora pressione **▲**, **X**, **X**, **●**, **■**, **●**, **X**, **▲**.

Munição extra

Pause o jogo e segure L1. Pressione **■**, **■**, **●**, **▲**, **X**, **▲**, **X**, **▲**.

Modo Free-for-all

Pause o jogo no menu principal e segure L1. Pressione **●**, **▲**, **▲**, **X**, **●**, **■**, **X**, **▲**.

Reféns invencíveis

Pause o jogo e segure L1. Pressione **●**, **●**, **■**, **▲**, **X**, **▲**, **X**, **●**.

Excluir todos os terroristas do jogo

Pause o jogo, segure L1 e pressione **▲**, **●**, **●**, **▲**, **■**, **X**, **▲**, **●**.

Restabelecer todos os medidores

Pause o jogo e segure L1. Agora pressione **▲**, **▲**, **X**, **●**, **X**, **■**, **■**.

Todos os mapas

Pause o jogo e segure L1. Agora pressione **X**, **●**, **■**, **▲**, **▲**, **●**, **X**.

Sequência final do jogo

Pause o jogo e segure L1 enquanto aperta **■**, **▲**, **■**, **■**, **●**, **●**, **X**, **▲**.

Modo Superman

Pause o jogo, segure L1 e pressione **X**, **■**, **▲**, **▲**, **●**, **■**, **X**, **X**.

Destrancar todas portas

Pause o jogo, segure L1 e aperte **▲**, **■**, **■**, **▲**, **X**, **●**, **■**, **▲**.

RALLY CROSS

Entre com os códigos abaixo na tela "High Store" ou na "New Season":

Vencer sempre no nível Rookie: vet me
Vencer sempre no nível Veteran: Im a pro
Vencer sempre no nível Normal-Head-Mixed com carros extras: weeoo
Pneu balão: fat tires
Carro sem rodas: no wheels
Pneu extra: wheels
O carro não capota: stone
Carro fica leve: feather
Os adversários capotam facilmente: float
O carro derrapa menos: spinner
Sem colisão: banzai

RESIDENT EVIL

Lança-mísseis

Termine o jogo com Jill Valentine ou Chris em menos de três horas. Depois dos créditos, um foguete aparece na tela. Salve o jogo no memory card e comece de novo usando as informações dele. Quando olhar no inventário da Jill, você verá uma nova arma, o lança-mísseis.

Mudar as roupas dos personagens

Termine o jogo salvando seus amigos na seguinte ordem: Jill salva Chris e Barry e Chris salva Jill e Rebecca. Depois de passar os créditos uma tela aparece dizendo "You've got the Special Key". Salve o jogo e comece de novo, vá direto para a sala com o espelho e o zumbi no chão rastejando e entre pela sala principal (main hall). Destrane a porta do fundo e escolha a roupa para vestir seu personagem.

RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK

Armas especiais

Termine qualquer um dos modos em menos de duas horas e meia sem usar nenhum spray. Só pode salvar uma vez. (Tire rank A). Salve o jogo, inicie o outro cenário com pelo menos uma, entre três armas especiais. Se não funcionar, você as encontrará no primeiro baú.

Rocket launcher com munição infinita

Complete com sucesso o primeiro cenário de qualquer personagem em menos de 2 horas e meia e com um ranking A ou B.

Gatling Gun com munição infinita

Complete com sucesso o segundo cenário de qualquer personagem em menos de 2 horas e meia com ranking A ou B.

Machine Gun com munição infinita

Complete o segundo cenário de qualquer personagem em menos de tres horas com um ranking A ou B.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR



Vidas infinitas

Aperte **■ + → + ← + Start + Select + ▲ + ● + ✕ + R1 + L1 + R2 + R2.**

RIDGE RACER REVOLUTION

Carros deformados

Na tela em que o jogo está carregando, onde você joga o game de tiro Galaga '88, você precisa detonar as 40 navinhas com no máximo 44 tiros, ou seja, não pode errar mais do que 4. Então comece o game normalmente e todos os carros estarão deformados.

RIDGE RACER TYPE 4

Pistas, carros e músicas bônus

Acabe todas as pistas do modo Time Trial em primeira colocação para destravar 4 pistas ao contrário, 8 novos carros e uma música extra

Modo Extra Trial

Complete com sucesso o modo Gran Prix

Veículos bônus

Destrave todos os 320 carros do game que o "Sony Eat'em Up" poderá ser selecionado no modo Time Attack

Modo para quatro jogadores

Conecte dois PlayStation via cabo Link. Então entre no modo "Link Battle" para que até quatro jogadores possam disputar uma corrida simultaneamente

Músicas do game

Reproduza o CD do game em qualquer aparelho escolhendo da pista 2 para a frente para escutar as músicas do jogo.

ROAD RASH 3D



Compre qualquer arma

Quando você estiver comprando motos pressione **↑, ↓, ←, →, L2 e R2.**

Mais velocidade

Durante o jogo aperte **↑, ↓, ↑, ●, ▲.**

Não tome multas

Quando for multado, pause o jogo e escolha a opção "Restart". Isso fará com que você recomece a corrida, mas sem tomar a multa.

Rock Drill, Gasoline e ChainSaw

Termine o jogo o nível Easy e, ao começar um novo jogo (next fear), pegue a Gasoline no posto de gasolina, a Rock Drill na sala em baixo da sala de controle da ponte e a Chainsaw na vitrine quebrada da loja cut-rite chainsaws.

Espada Katana

Termine o jogo no nível Normal e, ao começar em Next Fear, vá até a primeira casa em que você entra no jogo (aquela atrás da casinha do cachorro) e pegue a espada na porta que antes estava trancada.

Channeling Stone

A mesma coisa acima, mas pegue-a no supermercado no alto da cidade (Super 8 MiniMart).

SAMURAI SHODOWN

Jogue como Tohma Kuki

Complete o story mode com Seishiro Kuki.

Jogue como Mikoto

Complete o story mode com Haomaru.

Jogue como Yuda

Complete o story mode com Mikoto.

Jogue como Seishiro Kuno

Complete o story mode com todos os personagens.

Jogue como Minto

Complete o story mode com Ran Po.

Jogue como Daruma

Complete o story mode com Haito Kanakura.

Jogue como Tashon Mao

Complete o story mode com Garyo The Whirlwind.

Jogue como Iga Ninjas

Complete o story mode com Hanzo Hattori.

Jogue como Oboro's Amazons

Complete o story mode com Saya.

Jogue como Samurai

Complete o story mode com Jin-Emon Hanafusa.

Jogue como Brute

Complete o story mode com Jushiro Sakaki.

Jogue como Mugenji

Complete o story mode com Yaci Izanagi.

SAMURAI SHODOWN: WARRIORS RAGE

Jogue com Tohma Kuki

Complete com sucesso o Story mode utilizando Seishiro Kuki.

Jogue com Mikoto

Complete com sucesso o Story mode utilizando o personagem Haomaru.

Jogue com Minto

Complete com sucesso o Story mode utilizando Ran Po.

Jogue com Daruma

Complete com sucesso o Story mode utilizando Haito Kanakura.

Jogue com Tashon Mao

Complete com sucesso o Story mode utilizando Garyo The Whirlwind.

Jogue com Yuda

Complete com sucesso o Story mode utilizando o personagem Mikoto.

Jogue com Iga Ninjas

Complete com sucesso o Story mode utilizando Hanzo Hattori.

Jogue com Oboro's Amazons

Complete com sucesso o Story mode utilizando Saya.

Jogue com Samurai

Complete com sucesso o Story mode utilizando Jin-Emon Hanafusa

Jogue com Brute

Complete com sucesso o Story mode utilizando Jushiro Sakaki

Jogue com Mugenji

Complete com sucesso o Story mode utilizando Yaci Izanagi

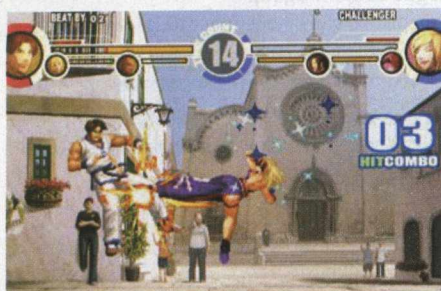
Jogue com Seishiro Kuno

Complete com sucesso o Story mode utilizando todos os personagens.

DICAS PARA



THE KING OF FIGHTERS XI



Personagens secretos

Veja os requisitos para que você possa liberar os personagens secretos dos game. Basta completar a tarefa exigida para destravar o personagem correspondente a ela.

Personagem	Requisito
Adelheid	Derrote Adelheid no modo arcade.
Ex Kyo Kusanagi	Complete o Challenge de número 30.
Gai	Derrote Gai no modo arcade.
Geese Howard	Complete o Challenge de número 10.
Geese Howard (método alternativo)	Falhe em uma missão 20 vezes, pause no meio de uma partida e saia do jogo.
Hotaru Futaba	Complete o Challenge de número 15.
Jyazu	Derrote Jyazu no modo arcade.
Magaki	Complete o Challenge de número 6.
Mai Shiranui	Complete o Challenge de número 20.
Mr. Big	Complete o Challenge de número 35.
Robert Garcia	Complete o Challenge de número 10.
Shion	Derrote Shion no modo arcade.
Shion (Método alternativo)	Complete o Challenge de número 5.
Sho	Derrote Sho no modo arcade.
Silber	Derrote Silber no modo arcade.
Tung Fu Rue	Complete o Challenge de número 25.

Imagens especiais de finais

Há várias imagens especiais que você pode liberar na Ending gallery. Para isso, termine o jogo com as seguintes formações de times.

Time	Como liberar
Time 2003 Main Characters	Ash, Duo Lon e Shen

Adel	Adel + Qualquer personagem
Time Authority	Elizabeth, Whip e B.Jenet
Time Bird	Duck, Griffon e Jazu
Time Buriki	Gai, Ryo e Silver
Time Elder Brothers	Adel, Ryo e Gato
Time Elder Sisters	Elizabeth, Vanessa e King
Time Girls	Athena, Momoko e Kula
Time Justice	Kim, Griffon e Athena
Time KoF Main Characters	Ash, Kyo e K'
Time Kyokugenryu	Ryo, Yuri e Robert
Time Ninja	Eiji, Mai e Jazu
Time One Sided Love	Robert, Kensou e Ramon
Reinventing Oneself	Kim + Qualquer personagem

SENSIBLE SOCCER 2006



Cores de chuteiras

Vença o evento indicado para liberar a cor de chuteira correspondente para a criação de personagens:

Azul:	Scots Premier League
Dourado:	European Cup
Verde:	Portuguese First Division
Laranja:	Dutch First Division
Vermelho:	French First Division
Prata:	EURO Cup (UEFA Cup)
Branco:	German Cup

Bolas

Vença o evento indicado para liberar o tipo de bola correspondente:

Bola All-star ball:	Italian Cup
Bola Bright yellow:	Spanish Cup
Bola Classic old leather football:	English Cup (FA Cup)
Bola Retro black and white ball:	German First Division
Bola Tournament:	South American Cup

Cabelo

Vença o evento indicado para liberar o cabelo correspondente para a criação de personagens:

Afro:	German Shield
Aging rocker:	Portuguese Cup
Bouffant:	Super Cup
Monk spot:	French League Cup
Mullet:	English Shield (Community Shield)
Rasta:	Dutch League Cup
Receding:	Scots League Cup
String band:	Italian Shield
Ponytail:	Spanish Shield

Tipos de piso

Vença o evento indicado para liberar o tipo de piso correspondente:

Neve:	Italian A Div
--------------	---------------

Congelado: European Cup (Champions League)

Lama: English Premiership

Sintético: World Cup

Carpete: Spanish Premier League

Camisas

Vença o evento indicado para liberar a camisa correspondente:

Codemasters: English League (Championship)

Guerrilla: Portuguese Second Division

Home & Away: Spanish Second Division

Lederhosen: German Second Division

Showtime: Dutch Second Division

Tartan: Scots League

Tropical: African Cup

Tuxedo: Italian B Division

"I Love Sensi": French Second Division

Calções

Vença o evento indicado para liberar o calção correspondente:

Guerrilla: Portuguese League Cup

Hearts: French Cup

Kinky: Dutch Cup

Leather: Italian League Cup

Lederhosen: German League Cup

Tartan: Scottish Cup

Tropical: Asian Cup

Trunks: Spanish League Cup

Union jack: English League Cup

MOTO GP 4

Modo de trapaças

No menu principal, pressione ↑ + R2, → + R1, ↓ + L1, ← + L2, L3 + R3 para liberar todos os bônus. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som confirmando a trapaça.

Modo Legends

Vença as categorias 125cc, 250cc e MotoGP para liberar o modo Legends.

BMW 645C1

Vença o campeonato 125cc para liberar a BMW 645C1.

FLATOUT 2



Todas as pistas

Entre com o nome GIVEALL como nome do profile para liberar todas as pistas. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

Todos os carros e 1 milhão em créditos

Entre com GIEVEPIX como nome do profile para liberar todos os carros e receber 1 milhão em créditos. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

Flatmobile

Entre com o nome WOTKINS como nome do profile para liberar o Flatmobile. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

Pimpster

Entre com o nome RUTTO como nome do profile para liberar o Pimpster. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

Rocket

Entre com o nome KALJAKOPPA como nome do profile para liberar o Rocket. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

Ônibus escolar

Entre com o nome GIEVCARPLZ como nome do profile para liberar o ônibus escolar. Após a criação do profile, você poderá trocar o nome quando quiser.

METAL SLUG 3D

Bônus após completar o jogo

Complete o modo Story com Marco o modo Monolith com munição infinita e um menu de Extras menu com as opções Mini Game, Color Edit, BGM Test e Movies.

SUPER DRAGON BALL Z



Desejos

Colete sete Dragon Balls para fazer um desejo. Os desejos especiais estarão disponíveis na lista Enhanced Set Of Wishes de acordo com a conclusão de alguma tarefa.

Desejo	Tarefa
Planeta Kaio-Sama	Veja a seqüência final do modo Original cinco vezes.
Planeta King Kai Planeta	Faça cinco pedidos para liberar o Planeta King Kai Planet na lista.
King Piccolo	Disponível na lista Enhanced Set Of Wishes.
Majin Vegeta	Disponível na lista Enhanced Set Of Wishes.
Mecha Frieza	Faça dez pedidos para liberar o Planeta King Kai Planet na lista.

Ultimate Gohan	Disponível na lista Enhanced Set Of Wishes.
Videl	Faça cinco pedidos para liberar o Planeta King Kai Planet na lista.
Final Dragon	Complete o modo Original com Goku, Gohan (Cell Arc), Vegeta, Cell, Freeza ou Majin Vegeta sem usar continues.
Vitalidade Dragon	Complete 50 batalhas em um dos modos (Original, Vs. ou Z-Survivor).
Alam Dragon	Complete 100 batalhas em um dos modos (Original, Vs. ou Z-Survivor).
Nappa's Flame Pillar	Execute um Draw Match (empate) no modo original, Vs. ou Z-Survivor.
Roupas alternativas	Libere a terceira roupa de Goku, Vegeta, Trunks, Piccolo, Kuririn, Android 18, Chichi ou Videl para liberar uma cor alternativa de roupa.
Novos modelos de radar	Para liberar o radar azul, alcance o poder de um milhão. O radar antigo será quebrado. Colete as Dragon Balls para fazer o pedido.
Mude modo Customize	Faça cinco desejos para liberar a lista Enhanced Set Of Wishes. Na tela de título, pressione ↑, ▲, ↓, ✕, L1, ■, R1, ●. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá a voz de Goku.
Narração de Majin Boo	Complete o modo Original com Majin Boo.
Narração de Videl	Complete o modo Original com Videl.

Câmera de visão alternativa

Após derrotar o oponente, pressione L1, L2, R1, ou R2 para mudar os ângulos de visão.

Ataques mais poderosos

Quando você usar um golpe especial, segure L1 ou R1 para carregar a energia do ataque

Aparição de Kaio

No planeta de Kaio-Sama, destrua o carro para ver Kaio aparecer.

OVER THE HEDGE

Seleção de estágios

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ●, ●, ■ para liberar todos os estágios.

Todos os movimentos

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ■, ■, ● para liberar todos os movimentos.

Todos os mini-games

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ▲, ■, ■ para liberar todos os minigames.



Mais HP fornecido pela comida

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲.

Dano extra

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■.

Mais poder nos movimentos

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ▲, ●, ■, ●.

Quadrinho bônus 1

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ●, ■, ■, ●, ▲ para liberar o quadrinho bônus 1.

Quadrinho bônus 2

Pause o game, segure L1 + R1 e pressione ▲, ▲, ■, ●, ■, ● para liberar o quadrinho bônus 2.

Bônus

Complete o número indicado de objetivos para liberar o bônus correspondente:

Bônus	Tarefa
Novos movimentos de ataque	Complete 20 objetivos.
Novo movimento especial	Complete 50 objetivos.
Mini-game Bumper Carts 1	Complete 15 objetivos.
Mini-game Bumper Carts 2	Complete 45 objetivos.
Mini-game Race Track 1	Complete 25 objetivos.
Mini-game Race Track 2	Complete 60 objetivos.
Mini-game Range Driver 1	Complete 10 objetivos.
Mini-game Range Driver 2	Complete 40 objetivos.

IHRA DRAG RACING: SPORTSMAN EDITION



Modo de trapaças

No menu principal, selecione a opção "New Game" e selecione "Season". Escolha um campo vazio e entre com um dos seguintes nomes para ativar a trapaça correspondente:

Todos os bônus

Entre com o nome IwantIt para liberar todos os bônus do jogo.

Todos os itens trophy

Entre com o nome FilMeUp para liberar todos os itens trophy.

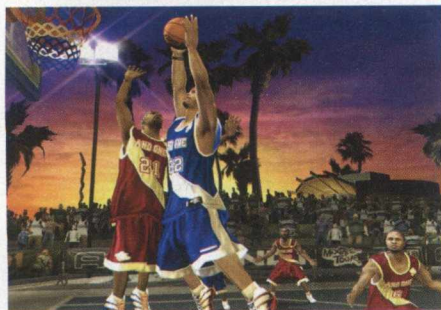
Receber \$999,999

Entre com o nome Loaded para receber \$999,999.

Carros Rocket

Entre com o nome HotRodz para liberar os carros do tipo Rocket.

AND1 STREETBALL



Código de trapaças

Escolha a opção "Cheat" no menu de opções e entre com um dos códigos a seguir para ativar a trapaça correspondente:

Todos os bônus

Entre com o código ▲, ▲, ✕, ✕, ■, ●, ■, ● para liberar todos os bônus.

Todas as quadras

Entre com o código ●, ✕, ✕, ■, ✕, ▲, ●, ✕ para liberar todas as quadras.

Todos os personagens

Entre com o código ▲, ■, ■, ●, ▲, ■, ✕, ✕ para liberar todos os personagens.

Todos os movimentos I-Ball

Entre com o código ✕, ▲, ▲, ✕, ■, ●, ✕, ■ para liberar todos os movimentos I-Ball.

Todos os mini-games

Entre com o código ●, ■, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ■ para liberar todos os mini-games.

Todos os breakdowns

Entre com o código ✕, ✕, ●, ■, ■, ▲, ●, ▲ para liberar todos os breakdowns.

Todas as roupas

Entre com o código ✕, ▲, ●, ✕, ■, ▲, ▲, ● para liberar todas as roupas.

Todos os vídeos

Entre com o código ■, ✕, ■, ▲, ●, ■, ✕, ✕ para liberar todos os vídeos.

Todas as mensagens

Entre com o código ▲, ■, ●, ■, ▲, ✕, ■, ▲ para liberar todas as mensagens.

Jogue com Flash

Entre com o código ▲, ✕, ✕, ●, ✕, ▲, ▲, ■ para liberar Flash.

Jogue com Green Lantern

Entre com o código ●, ●, ▲, ✕, ■, ✕, ▲, ● para liberar DJ Green Lantern. Durante o jogo, enquanto estiver controlando o personagem, pressione R3 para novas ações.

Jogue com Shane

Entre com o código ■, ✕, ▲, ✕, ▲, ●, ▲, ✕ para liberar Shane.

Jogue com Skip to My Lou

Entre com o código ●, ✕, ●, ■, ▲, ✕, ●, ■ para liberar Skip to My Lou.

Receba \$1,000,000

Entre com o código ●, ▲, ■, ■, ▲, ●, ✕, ● para receber \$1,000,000 em créditos.

Facilidade em se executar field goals

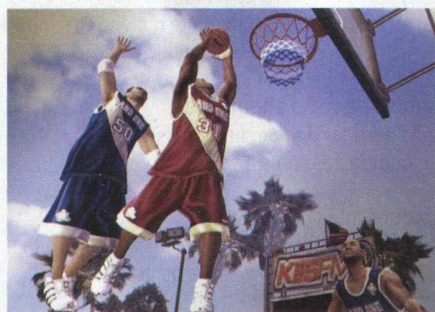
Entre com o código ■, ✕, ●, ■, ✕, ●, ▲, ▲.

Sempre no status "fire"

Entre com o código ■, ▲, ✕, ▲, ■, ✕, ■, ●. Sem restrições de tempo sobre os movimentos

I-Ball

Entre com o código ▲, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ▲.



Facilidades nas enterradas

Entre com o código ✕, ▲, ▲, ●, ▲, ✕, ■, ●.

O método OG

Entre com o código ▲, ●, ■, ■, ●, ▲, ✕, ■.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK – FILE #2

Roupa alternativa de Alyssa

As roupas B e C já estão liberadas e podem ser adquiridas por 1,000 pontos e 3,000 pontos respectivamente. Para a roupa D, encontre todos os itens SP de Alyssa. Para a roupa E, complete o modo Showdown 1 ou o B1 Extreme Battle para poder adquirir a última roupa por 10,000 pontos.



Roupas alternativas de Cindy

As roupas B e C já estão liberadas e podem ser adquiridas por 1,000 pontos e 3,000 pontos respectivamente. Para a roupa D, encontre todos os itens SP de Cindy. Para a roupa E, complete o modo Showdown 1 ou o B1 Extreme Battle para poder adquirir a última roupa por 30,000 pontos.

Roupas de alternativas de Kevin

A roupa B já está liberada e pode ser adquirida por 1,000 pontos. Para a roupa C, encontre todos os itens SP de Kevin.

Modos de jogo

Complete as tarefas indicadas para liberar os modos correspondentes:

AIPC Amount Set: Complete o modo End Of The Road e adquira o novo modo por 5,000 pontos.

Extra Battle A-1: Complete dois cenários e adquira o novo modo por 3,000 pontos.

Extra Battle A-2: Complete quatro cenários e adquira o novo modo por 5,000 pontos.

Extra Battle A-3: Complete o modo Extra Battle A-2 e adquira o novo modo por 10,000 pontos.

Extra Battle B-1: Complete três cenários e adquira o novo modo por 3,000 pontos.

Extra Battle B-2: Complete cinco cenários e adquira o novo modo por 5,000 pontos.

Extra Battle B-3: Complete o modo Extra Battle A-2 e adquira o novo modo por 10,000 pontos.

Modo Hard: Complete o estágio End Of The Road e adquira o novo modo por 2,000 pontos.

Modo Infinity: Complete todos os cenários na dificuldade Very Hard e adquira o novo modo por 50,000 pontos

Modo Nightmare: Complete todos os cenários na dificuldade Very Hard e adquira o novo modo por 10,000 pontos

Modo Very Hard Mode: Complete todos os cenários na dificuldade Hard e adquira o novo modo por 3,000 pontos

Personagens

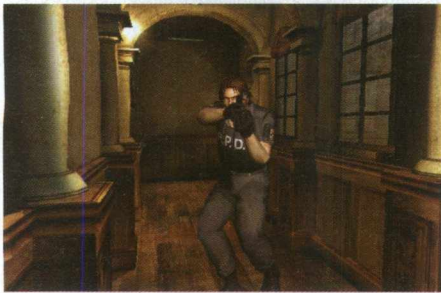
Al e Al C: Complete o estágio Flashback e adquira os novos personagens por 4,000 pontos.

Arnold U.B.C.S: Complete o estágio End Of The Road na dificuldade Very Hard e adquira o novo personagem por 5,000 pontos.

Austin: Converse com Austin no estágio Observation Deck. Depois, fale com Patric ou Lloyd para adquirir o novo personagem por 4,000 pontos.

Axeman e Al B: Complete o estágio Flashback na dificuldade Very Hard e adquira os novos personagens por 8,000 pontos.

Ben Bertolucci: Complete o estágio Desperate Times para adquirir o novo personagem por 3,000 pontos.
Carter: Complete o estágio End Of The Road para adquirir o novo personagem por 3,000 pontos.
Dorothy: Complete o estágio Flashback com o final "Good" para adquirir o novo personagem por 5,000 pontos.
Fred, Andy, Jean e Tony: Complete o estágio Desperate Times para adquirir os novos personagens por 5,000 pontos.



Kurt e Kurt B: Complete o estágio Flashback com o final "Truth" com Alyssa para adquirir os novos personagens por 3,000 pontos.
Marvin Branagh: Complete o estágio Desperate Times com Kevin para adquirir o novo personagem por 4,000 pontos.
Ms. White, Ms. Peace e Ms. Water: Colete todos os 260 itens SP para adquirir o novo personagem por 50,000 pontos.
Nathan e Samuel: Complete o estágio Desperate Times na dificuldade Hard para adquirir o novo personagem por 4,000 pontos.
Patric e Lloyd: Complete o estágio Wild Thing para adquirir os novos personagens por 2,000 pontos.
Reagan e Reagan B: Complete o estágio Flashback com o final "Illusion" para adquirir os novos personagens por 3,000 pontos.
Rinda: Complete o estágio End Of The Road com o final "Good" para adquirir os novos personagens por 4,000 pontos.
Rita: Complete o estágio Desperate Times na dificuldade Very Hard para adquirir o novo personagem por 6,000 pontos.
Rodriguez U.S.S.: Complete o estágio End Of The Road para adquirir o novo personagem por 5,000 pontos.

Sons

Voz de Alyssa: Colete os itens SP de Alyssa para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Voz de Cindy: Colete os itens SP de Cindy para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Voz de David: Colete os itens SP de David para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Trilha de Desperate Times: Complete os estágio Desperate Times para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Trilha End Of The Road: Complete os estágio End Of The Road para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Trilha ETC: Complete todos os cenários para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Trilha Flashback: Complete o cenário Flashback para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Voz de George: Colete os itens SP de George para adquirir a voz por 2,000 pontos.

Voz de Jim: Colete os itens SP de Jim para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Voz de Kevin: Colete os itens SP de Kevin para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Voz de Mark: Colete os itens SP de Mark para adquirir a voz por 2,000 pontos.
Trilha Underbelly: Complete o cenário Underbelly para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Trilha Wild Things: Complete o cenário Wild Things para adquirir a trilha por 1,000 pontos.
Voz de Yoko: Colete os itens SP de Yoko para adquirir a trilha por 2,000 pontos.

Artwork

Artwork A de Kevin: Complete três cenários com Kevin para adquirir o artwork por 500 pontos.
Artwork B de Kevin: Complete três cenários com Kevin para adquirir o artwork por 1,000 pontos.
Rascunhos: Complete três cenários com Kevin para adquirir o artwork por 500 pontos.

Referência a Leon de Resident Evil 2

No fim do estágio Desperate Times, uma viatura de polícia passará enquanto você estiver no caminhão. A pessoa no carro é Leon, um dos protagonistas de Resident Evil 2.

PARAPPA THE RAPPER 2



Chapéu azul

Complete o game para liberar o chapéu azul de Parappa.

Chapéu rosa

Complete o game com o chapéu azul para liberar o chapéu rosa de Parappa.

Chapéu amarelo

Complete o game com o chapéu rosa para liberar o chapéu amarelo de Parappa.

Galeria de músicas

Complete o jogo com o chapéu amarelo para liberar um novo local chamado "dog house", onde é possível ouvir as músicas dos estágios já completados.

Vídeo musical de Sunny

Complete o game com o chapéu amarelo. Selecione a trilha "Secret song". Você verá um vídeo musical com Sunny cantando a música introdutória de seu estágio.

SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS



Jogue com Dan

Na tela título, segure Start e pressione ↓, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ← para liberar o personagem Dan.

Jogue com Demitri

Na tela título, segure Start e pressione →, →, →, ←, ↑, →, ↓, ↑ para liberar o personagem Demitri.

Jogue com Evil Iori

Na tela título, segure Start e pressione ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↓, ← para liberar o personagem Evil Iori.

Jogue com Geese

Na tela título, segure Start e pressione ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →, ↑ para liberar o personagem Geese.

Jogue com Goenitz

Na tela título, segure Start e pressione ↑, ↑, ↑, →, ↓, ←, ←, ← para liberar o personagem Goenitz.

Jogue com Mars Alien

Na tela título, segure Start e pressione ↑, ↓, →, →, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓ para liberar o personagem Mars Alien.

Jogue com Shin Mr. Karate

Na tela de seleção de personagens, destaque Kasumi e segure R1.

Jogue com Super Akuma/Shin Gouki

Na tela de seleção de personagens, destaque Balrog e segure R1.



Jogue com Violent Ken

Na tela título, segure Start e pressione ↑, ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑ para liberar o personagem Violent Ken.

Jogue com Zero

Na tela título, segure Start e pressione ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑ para liberar o personagem Zero.

JAWS UNLEASHED

Modo de trapaças

Inicie um novo jogo e entre com o nome shaaark com campo name do profile. Você receberá todos os bônus e 300,000 pontos.

1 milhão de pontos

Inicie um novo jogo e entre com o nome bloooood no campo name do profile.

Seleção de estágios

Colete todos os 45 License Plates no modo Story para liberar a seleção de estágios.

Energia vital infinita

Colete todos os 50 treasure chests no modo Story. Os treasure chests estão localizados em Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves e Fisherman's Isle. Salve seu progresso. Quando você carregar o arquivo com o progresso, você terá energia vital infinita.

NARUTO: ULTIMATE NINJA



Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagem, segure L1 + R1 enquanto se escolhe o personagem.

Personagens bônus

Vá para o story mode e use qualquer personagem para completar o modo. Uma vez completado, você liberará um personagem para o story mode. Complete o story mode com o personagem secreto para liberar outro personagem escondido. Veja a relação:

Neji Hyuuga: Complete o modo Story com qualquer personagem.

Hinata Hyuuga: Complete o Story mode com Neji Hyuuga.

Haku: Complete o Story mode com Hinata Hyuuga.

Zabuza Momochi: Complete o Story mode com Haku.

Gaara: Complete o Story mode com Zabuza Momochi.

Orochimaru: Complete o Story mode com Gaara.

Ranks

Consiga o número indicado de EXP nas missões para alcançar o ranking correspondente:

Genin: 50 EXP

Chunin: 500 EXP

Special Jonin: 1,150 EXP

Jonin: 1,750 EXP

Anbu: 2,170 EXP

Hokage: 2,490 EXP

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Códigos de trapaças

No menu principal, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ↓, ↑, ● para liberar a opção "Cheat".

Entre na opção "Cheat" e insira um dos códigos a seguir, no campo correspondente a trapaça.

Todos os estágios

Entre com o nome KEYTOTHECITY para liberar todos os estágios.

Aumentar o alcance da stungun

Entre com o nome FRYINGTIME aumentar o alcance da stungun

Minigun

Entre com o nome MINIFUN como código.

Rifle Mk. 3 com granadas ilimitadas

Entre com o nome ULTIMATEPOWER para receber a Rifle Mk. 3 com granadas ilimitadas

Pistola Mk. 4

Entre com o nome ZEROTOLERANCE para receber a pistola Mk. 4

Mudança de munição

Entre com o nome BURNINGBULLET como código.

Mk. 2

Entre com o nome ISEEYOU como código.

Modo Disco

Entre com o nome DANCINGFEET para liberar o modo Disco

Modo Terror

Entre com o nome BURNERSREVENGE para liberar o modo Terror.

Vozes estranhas

Entre com o nome WHATWASTHAT como código.

Sem cabeças

Entre com o nome KEEPYOURHEAD como código.

Missões Emergency

Capture o número indicado de líderes de gangue com vida para liberar a missão Emergency correspondente:

Emergency Downtown: Capture 1 líder de gangue.

Emergency South Side Lot: Capture 2 líderes de gangue.

Emergency Dockyard: Capture 4 líderes de gangue.

Emergency Sewers: Capture 6 líderes de gangue.

Emergency Thompson St.: Capture 8 líderes de gangue.

Emergency Angel Heights: Capture 10 líderes de gangue.

Armas bônus

Complete o número indicado de "Emergency Situations" para liberar a arma correspondente:

Shotgun Mk. 1: Complete 1 emergency situation.

Assault Rifle Mk. 1: Complete 2 emergency situations.

Shotgun Mk. 2: Complete 3 emergency situations.

Assault Rifle Mk. 2: Complete 4 emergency situations.

Shotgun Mk. 3: Complete 5 emergency situations.

Assault Rifle Mk. 3: Complete 6 emergency situations.

Thermal Breather: Complete Webster Street.

Bônus de medalhas

Receba o número indicado de medalhas (medals) para liberar o bônus correspondente:

Pente extra para pistola: 2 medalhas

Escudo Mk 2: 4 medalhas

Aumento de dano para a pistola: 6 medalhas

Colete T-Zero: 8 medalhas

Granadas de fumaça: 10 medalhas

Stun Gun Mk 2: 12 medalhas

Granadas: 14 medalhas

Segundo pente extra para pistola: 16 medalhas

Aumento de dano para a Shotgun: 20 medalhas

Cinto com granadas: 24 medalhas

Munição extra para Shotgun: 28 medalhas

Aumento de dano para a Assault Rifle: 32 medalhas

Pistola Mk.2: 36 medalhas

Pente extra para o Rifle: 40 medalhas

Armadura T-Zero: 45 medalhas

Terceiro pente extra para pistola: 50 medalhas

Upgrade para o cinto de granadas: 55 medalhas

Aumento de dano para pistola: 60 medalhas

Munição extra para Shotgun: 65 medalhas

Aumento de alcance da Stun Gun: 70 medalhas

Pistola Mk.3: 75 medalhas

Pente extra para o Rifle: 80 medalhas

Aumento de dano para Shotgun: 85 medalhas

Upgrade para armadura T-Zero: 90 medalhas

Munição extra para Shotgun: 95 medalhas

Aumento de dano para o Rifle: 100 medalhas

Quarto pente extra para pistola: 105 medalhas

Pente extra para o Rifle: 110 medalhas

Upgrade de dano para pistola: 115 medalhas

Upgrade para o cinto de granadas: 120 medalhas

Munição extra para Shotgun: 125 medalhas

Pistola Mk. 4: 130 medalhas

Pente extra para o Rifle: 135 medalhas

Segundo aumento de alcance da Stun Gun: 140 medalhas

Terceiro upgrade de dano para a Shotgun: 145 medalhas

Upgrade para o cinto de granadas: 150 medalhas

Aumento de dano para Rifle: 160 medalhas

Munição para pistola infinita: 170 medalhas

Munição para Shotgun infinita: 180 medalhas

Munição para Rifle infinita: 190 medalhas

Mini-gun: 204 medalhas

CARS

Todas as pistas e minigames

Entre com o código IF900HP, na opção "Cheat" do menu, para liberar todas as pistas e mini-games.

Todas as corridas

Entre com o código MATTL66, na opção "Cheat" do menu, para liberar todas as corridas.

Todos os carros

Entre com o código YAYCARS, na opção "Cheat" do menu, para liberar todos os carros.

Todas as pinturas de carros

Entre com o código R4MONE, na opção "Cheat" do menu, para liberar todas as pinturas de carros.

Todos os filmes

Entre com o código WATCHIT, na opção "Cheat" do menu, para liberar todos os filmes.

Todos os concept art

Entre com o código CONC3PT, na opção "Cheat" do menu, para liberar todos os concept art.

Veículo mais rápido

Entre com o código IMSPEED, na opção "Cheat" do menu, para tornar seu veículo mais rápido.

Boost infinito

Entre com o código VROOOOM, na opção "Cheat" do menu, para ter boost infinito.

Circuitos Maters Speedy Circuit e Maters Countdown completos

Entre com o código TRGTEXC, na opção "Cheat" do menu, para que os circuitos Maters Speedy Circuit e Maters Countdown estejam completos.

HITMAN: BLOOD MONEY

Liberar todos os estágios

Na tela inicial dos jogos, pressione: ▲, ■, ■, →, ↓, R2, ✕, ✕

Menu alternativo

Complete o game para mudar o menu principal.

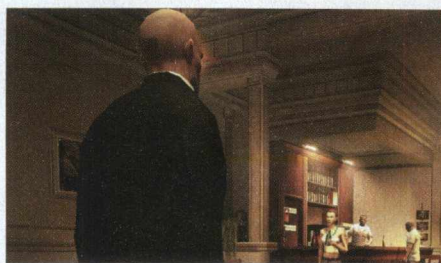
Armas

Upgrades e preços

Pistols	SMG tactical
Bull.480	TMP
Desert Eagle	Rifles
Silverballer	Air Rifle
Slp.40 Pistol	FN-2000
Snub Nosed	M4
Six Shooter	M14
Slp.40s	SG552
Shotguns	Sniper rifles
Shotgun	Dragunov
SP12 Shotgun	Elephant Rifle
SMGs	Kazo Trg
MP5	W2000 Sniper
MP7	No hideout weapons
MP9 SAF SMG	Nailer

M4

Ris handguard (\$50,000)
Low velocity ammo (\$50,000)



Butt stock (\$50,000)
Extra ammo (\$75,000)
Laser sight (\$75,000)
Rail mount (\$75,000)
Armor piercing bullets (\$75,000)
Silencer type 1 (\$100,000)
Pistol grip (\$100,000)
Double clip (\$150,000)
Red dot sight (\$150,000)
Silencer type 2 (\$200,000)
Drum magazine (\$200,000)
Scope type 1 (\$200,000)
Silverballer
Low velocity ammo (\$50,000)
Silencer type 1 (\$50,000)
Extra ammo (\$75,000)
Laser sight (\$75,000)
Rail mount (\$75,000)
Magnum ammo (\$100,000)
Dual action (\$100,000)
Long slide (\$100,000)
Red dot sight (\$150,000)
Large clip (\$150,000)
Silencer type 2 (\$200,000)
Full auto fire (\$200,000)
Scope type 1 (\$200,000)
SMG Tactical
Butt stock (\$50,000)
Low velocity ammo (\$50,000)
Extra ammo (\$75,000)
Rail mount (\$75,000)
Magnum ammo (\$75,000)
Rapid fire (\$100,000)
Short barrel (\$100,000)
Silencertype 1 (\$100,000)
Laser sight (\$150,000)
Double clip (\$150,000)
Silencer type 2 (\$200,000)
Red dot sight (\$200,000)
SP12 Shotgun
Butt stock (\$50,000)
Flechette ammo (\$50,000)
Extra ammo (\$75,000)
Reload boost (\$75,000)
12 gauge slugs (\$75,000)
Short barrel (\$100,000)
Rail mount (\$100,000)
Laser sight (\$150,000)
Bigger magazine (\$150,000)
Red dot sight (\$200,000)
Silencer type1 (\$200,000)
Misc. upgrades
Pain killers (\$50,000)
7x50 zoom binoculars (\$50,000)
Improved lockpick (\$50,000)
Kevlar vest (\$75,000)

Enhanced detonator (\$75,000)
Adrenaline (\$100,000)
Flak vest (\$100,000)
Extra mine (\$100,000)
Cratt Schultz lockpick (\$150,000)
Foil padded suitcase (\$150,000)
Flexible flak vest (\$200,000)

TOMB RAIDER 6: THE ANGEL OF DARKNESS

Pular de fase

Durante o game, pause o jogo e pressione tudo junto L1+R2+↓+▲, então pressione consecutivamente: ●, ↑, ■, ▲, →, ↓ e as fases aparecerão no mapa na seguinte ordem:

Paris1:	Parisian Back Streets
Paris1A:	Derelict Apartment Block
Paris1B:	Margot Carvier's Apartment
Paris1C:	Industrial Roof Tops
Paris2_1:	Parisian Ghetto Subway Car
Paris2_2:	Parisian Ghetto
Paris2_3:	Parisian Ghetto Church
Paris2B:	The Serpent Rouge
Paris2C:	Rennes' Pawnshop
Paris2D:	Willowtree Herbalist
Paris2E:	St. Aicard's Church
Paris2F:	Cafe Metro
Paris2G:	St. Aicard's Graveyard
Paris2H:	Bouchard's Hideout
Paris3:	Louvre Storm Drains
Paris4:	Louvre Galleries
Paris4A:	Galleries Under Siege
Paris5:	Tomb of Ancients
Paris5A:	The Archaeological Dig
Paris6:	Von Croy's Apartment
Prague1:	The Monstrum Crimescene
Prague2:	The Strahov Fortress
Prague3:	The Bio-Research Facility
Prague3A:	Aquatic Research Area
Pargue4:	The Sanitarium
Prague4A:	Maximum Containment Area
Prague5:	The Vault of Trophies
Prague5A:	Boaz Returns
Prague6:	Eckhardt's Lab
Prague6A:	The Lost Domain
Paris5_1:	Hall of Seasons
Paris5_2:	Neptune's Hall
Paris5_3:	Wrath of the Beast
Paris5_4:	The Sanctuary of Flame
Paris5_5:	The: Breath of Hades

Ver os créditos

Durante o game, pause o jogo e segure tudo junto: R1+L2+R2+▲+●, assim essa opção aparecerá no menu de opções.

Final do estágio

Escolha a opção Load Game e, durante o carregamento do arquivo, pressione R2+■. Saia da tela do inventário. O level se completará automaticamente.

Itens e dinheiro ilimitado

Siga até um local, em que você possa entrar e sair facilmente. Colete-os, saia do ambiente e entre novamente para acumular o máximo de itens e dinheiro. É só ficar entrando e saindo sem parar até lotar o armazenamento.

Okami



Obra-prima por Henrique Moreira

■ A cultura japonesa nunca foi tão bem representada em um game como em Okami (veja o review na página 40). Prepare-se para muito tempo de jogo, pois este não é um game curto. Em uma longa jornada, você fará grandes amigos, enfrentará perigos e muitas aventuras em diversas regiões do Japão. Depois de algumas horas, a familiarização total com os controles e com o menu do game é inevitável.

Graficamente belíssimo, Okami é o típico game que faz você ter orgulho do seu PlayStation 2, pois é exclusivo do console. É um jogo magnífico tanto em sua beleza quanto na riqueza de seu enredo. Mesmo com uma bela trama, o game conta uma pitada de humor bem agradável e um final emocionante.

Por todo o jogo, você conta com o Celestial Brush, um pincel que permite que você desenhe seu destino controlando elementos, como o fogo, a água e o vento, entre outros. Se você aprecia games por sua essência, está prestes a jogar um dos melhores games de PS2. Você se lembrará de Okami por anos e anos.

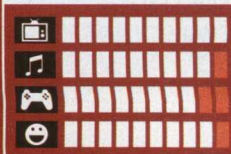
Clover Studios
 Acquire
 PS2
 Aventura
 1
www.capcom.com

PRÓS

- Belíssimo estilo artístico
- Jogabilidade original e acessível
- Enredo interessante e mensagem positiva

CONTRAS

- É fácil demais
- Os combates são repetitivos
- O estilo único pode afastar os jogadores



NOTA **9,0**

CONTROLES



R3: alinha câmera

Antes de jogar

- O detonado é apenas um caminho para você chegar ao final do game. Você pode explorar os lugares por conta própria em busca de itens e missões extras. Alguns itens difíceis você encontra no texto a seguir, mas alguns para você mesmo terá de encontrar.
- Algumas vezes você terá grandes percursos para chegar a um lugar que o detonado pede. Use sempre o mapa, inclusive o grande, do menu. Quando tiver de voltar a um território que já visitou e não se lembra como chegar, volte algumas páginas e veja com chegou da primeira vez. Os atalhos de redemoinho sempre caem bem.
- O game é bem longo, portanto, tenha paciência.
- Negocie sempre com os mercadores. Venda itens desnecessários e aumente seu poder de fogo e energia, sempre que possível.
- Sempre alimente os animais e salve árvores mortas para ganhar pontos e aumentar sua capacidade de vida e tinta.
- Quando der o golpe final nos inimigos, use o pincel para cortá-los enquanto estiverem em câmera lenta. Isso lhe rende itens. Se não quiser lutar, evite os panos voadores.
- Se travar em alguma parte, pense sempre no pincel. Ele o ajuda muito se souber usar seus poderes com sabedoria.

1 – HEAVENLY STREAM

O primeiro passo é entrar pelo túnel luminoso. Há um save point nessa área. Salve se quiser. Depois de atravessar a ponte, use o ■ para quebrar os vasos. Siga pela direita da colina e escale-a usando o ✕. Veja as instruções de desenho e atravesse para o outro lado da ponte. Subindo o morro, você deve completar a constelação criando a última estrela. Você conseguiu o pincel Celestial Brush. Volte e siga para o lago, onde o caminho termina. Desenhe sobre a água brilhante para formar uma ponte.



Atravesse por ela, abra o baú e entre na paisagem luminosa. Explore o local em busca de vasos. Siga sempre em frente até passar pelo portão que se fecha atrás de você. Siga para a estátua desenhando a continuação de sua espada. Em seguida, complete outra constelação. Você ganhou o poder de cortar objetos com o pincel. Corte a pedra indicada e, logo depois, o portão para voltar ao começo do game.

Prepare-se para sua primeira batalha. Você pode atacá-los com cabeçadas ou com o pincel. Não esqueça de quebrar mais vasos no caminho. Chegando a seu destino, corte a fruta que está na árvore.

2 – KAMIKI VILLAGE

Desça até a vila e converse com os moradores. Quando a seta aparecer, siga em sua direção até o alto do morro. Siga as instruções do game e desenhe o círculo para que o sol apareça. Fale com o velho e enfrente os inimigos. Descendo o morro, na metade, você encontra uma pessoa entre dois guarda-chuvas. Converse com ele para enfrentar alguns inimigos. Depois, desça até a vila, onde você deve desenhar o resto da roda d'água. Suba no morro que está atrás da senhora que está lavando roupa (✕, ✕ segurando) na parte mais baixa. Depois de subir, abra o baú para pegar o que há nele. Converse com o homem que está depois da ponte, no final da trilha. Você enfrentará um inimigo diferente. Depois de derrotá-lo, siga a seta até entrar na casa. Quebre o vaso usando o pincel de corte e entre pelo buraco. Fale com o barbudo dorminhoco e pressione ■ para acordá-lo.



Agora que ele montou em você, leve-o para o sujeito com quem você conversou depois da ponte, antes de enfrentar o último inimigo. Entre na casa que está ao lado do moinho, fale com a moça e pegue o vaso que aparecerá. Volte para a casa do barbudo e entregue o vaso. Ele

está atrás dela. Corte os objetos com o homem para que ele tenha a impressão de que está cortando de verdade. Siga pelo caminho que vocês abriam cortando a pedra gigantesca. Há um mercador.

3 – HANASAKI VALLEY

Depois de abrir o baú, siga tomando cuidado com as árvores malditas. Passe longe delas, mas explore o local. Entre na caverna, ao lado do grande portal. Lá dentro, enfrente alguns inimigos seguindo sempre em frente. Depois de lutar contra alguns seres, você terá que desenhar um sol na parede. Feito isso, siga seu companheiro até chegar a uma muda de árvore. Use o pincel para destruir o portão à esquerda. Salve seu progresso se quiser. Com o barbudo, corte as tochas e acerte o urso. Leve a bola até a sala anterior e coloque-a na água, entre as duas colunas. Desenhe um sol sobre a cachoeira e complete a nova constelação.



Agora, você tem um novo poder e pode criar frutos em plantas. Desenhe um círculo no alto da árvore e volte para o começo da fase. Leve vida para a árvore gigante que está no centro do cenário. Veja a animação.

4 – SHINSHUU PLAIN

Você pode comprar alguns itens com o comerciante. Siga para o círculo à esquerda do mapa e enfrente o cabeça-de-peixe. Entre na casa quando anoitecer. Fale com o morador. Quando ele jogar as pedras no vaso, faça o desenho de uma bomba, um círculo com um traço como na parede ao fundo. Complete a constelação e ganhe o poder das bombas. Agora, você deve procurar as rachaduras. A primeira está em frente à casa. Exploda com seu novo poder e pegue o item do baú. Suba a ponte e siga em direção ao círculo vermelho, um pouco mais ao sudoeste, subindo pelo morro. A terceira rachadura está na parte central do mapa, na parede da colina, ao lado direito do rio.

Depois de florir ao arbusto doente, exploda outra rachadura, ao lado da entrada da mina. Vá para o outro círculo vermelho do mapa, descendo o morro. Entre na casa e fale com seu morador. Depois de conseguir a relação de inimigos, saia e enfrente o primeiro deles. Depois de derrotá-lo, risque seu nome na lista que aparece. Você pode explorar outras áreas do local e até treinar uns ataques na casa de um velho.

Seu próximo destino é Kamiki Village, a vila que você já visitou, no começo do game.

5 – KAMIKI VILLAGE

Suba até o alto da colina e fale com o velho Mikan. Salve todas as árvores malignas da vila e volte para falar com o tiozinho. Circule as flores que ele aponta com a bengala. Depois da sequência, complete mais uma constelação.



Desça novamente e, no rio, depois do moinho, desenhe com pequenos círculos na água para que as plantas nasçam e você possa pisar sobre elas, andando até a ilhota. Abra o baú e volte para o começo do game para cortar outra vez o fruto da árvore grande. Volte para o Shinshuu Plain e siga até a mina, o círculo vermelho no mapa. Crie plantas para entrar nela e estoure a rachadura quando chegar ao final.

6 – AGATA FOREST

Passa pela caverna, entre na casa e fale com Granny Bokusen para comprar o Appraisal Re-

port. Volte para a entrada da caverna. Ao lado da escada, siga a trilha com tochas na parede. Passando por outra caverna, destrua mais uma rachadura. Reviva a árvore e abra o baú para pegar a arma Tarutama. Saia da caverna com a arma equipada.

MESTRE – USHIWAKA

Ataque com o ■ e defenda-se com o ▲. Evite cair na água e seja mais rápido do que ele.



Há um mercador. Você pode circular as plantas transparentes em busca de itens. Encontre o garoto pescador na pedra mais ao sul, fale com ele e golpeie-o algumas vezes para pescar. Puxe a linha com cuidado, sem a barra chegue ao vermelho. Quando o botão aparecer em sua tela, use o pincel para fazer um corte no peixe. Seu objetivo é pescar o grande salmão, que lhe renderá uma chave. Siga para o círculo vermelho que está no mapa e use a chave para abrir o portal.

7 – TSUTAMAKI RUINS

Abra o baú e circule a planta. Salve as árvores da área e entre pela porta automática. Fique esperto com a árvore que o atacará. Reviva a que está na ilhota e crie plantas aquáticas para chegar até ela. Circule o trevo e siga para a próxima porta automática. Suba pelo caminho que está à esquerda da escada. Caminhando por ele, você encontra outra luz sinalizando um trevo. Desenterre-o e salve-o. Voltando para continuar o caminho, crie algumas plantas na água e suba na parede que o game aponta. Passe pela bola e, quando o inimigo aparecer, derrote-o cortando as esferas que ele ataca com o pincel. Logo depois, circule-o e corte a fruta que está dentro



dele diversas vezes. Empurre a bola para a frente até ela se encaixar no buraco. Quebre as estátuas, entre pela porta que se abriu e enfrente mais dois cabeça-de-figo.

Destrua o portão de madeira e dê vida à flor. Logo depois, desenhe um sol no céu. Suba para a plataforma usando os cogumelos que cresceram. Exploda a rachadura e entre para passar por mais duas portas automáticas. Seguindo em frente, corra quando o chão começar a despenhar. Chegando à porta com um cadeado esquisito, ignore-o e pule para baixo. Fale com a porta viva e ataque com uma cabeça-de-figo. Quando os pontos brilharem, pingue neles com o pincel. Depois de destruí-la, pegue a chave do cadeado doído que está no centro da sala e vá até ele para abri-lo. Use os troncos.

Entre e suba na parede logo à direita. Pegue os itens e continue pelo corredor. Liquide os inimigos e circule a fruta. Vá até a ponte quebrada e construa a parte que falta. Salve seu game. A esquerda do save point há um trevo, passando pelo buraco. Volte e entre pela porta automática. Nesta parte, você tem de circular as frutas (plantas transparentes) e purificar os três locais amaldiçoados lutando. Feito isso, faça mais um sol no céu e suba pelo cogumelo. Seguindo, quebre os vasos para espalhar a beleza. Abra o baú para pegar o mapa e desça para entrar na passagem dentro da cachoeira. Crie plantas na água para chegar lá.



Dentro da caverna, circule a fruta e saia para a esquerda da cachoeira seguindo o rio. Depois de cair, localize a luz que está na parte marcada do mapa. Dê vida aos três gramados podres e complete mais uma constelação. Siga as instruções de desenho. Agora, você ganhou o poder de alcançar as flores voadoras e usá-las como apoio. Suba usando as flores até chegar a uma porta. Atravesse e suba pelo caminho da direita usando mais flores até chegar ao alto da pedra gigante. Ligue as quatro flores aos quatro ganchos e entre pelo buraco. Lá dentro, quebre as estátuas e salve seu progresso. Siga pelo corredor, quebre os dois baús e vá em frente, passando pelo portal.

MESTRE – YELLOW SPIDER

Defenda-se de seus ataques com o ▲. Espere-a exibir um vaso sobre a cabeça, corte-o com o pincel. Ela irá se encolher. Repare nos

ganchos que aparecem em suas costas. Ligue-os às flores flutuantes. Uma série de olhos aparecerá. Golpeie-os sem parar. É assim que ela perde energia.



De volta à floresta, siga para o rio, na parte de baixo do mapa. Encontre o garoto e assista à animação. Ligue os seis ganchos às flores que você verá nas margens. Assista a mais uma animação. Atravesse para o outro lado do rio e abra o baú. Passe pelo portal, pois é a próxima fase.



8 – TAKAMIYADAIRA

Pegue o que precisar com o vendedor e salve seu game. Exploda a rachadura e entre para pegar os itens.

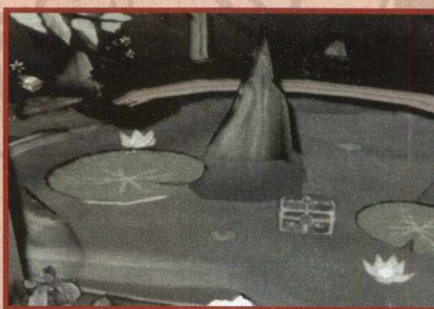
MESTRE – USHIWAKA

Fique atento à defesa, ela será muito importante. Ataque constantemente com bombas. Elas tiram bastante energia. Você deve passar sem muitos problemas.

Suba pelo caminho de madeira e continue até chegar a um local aberto. Salve as árvores mortas e visualize uma grande. Conserte a ponte para chegar até ela e floreá-la.

9 – KUSANAGI VILLAGE

Siga para a saída sul de seu mapa. Há um espelho e um mercador. Repare que sua tinta está esvaaziando. Não ligue para isso. Explore o local e encontre o barbudo no caminho à esquerda do poço. Volte e siga até encontrar uma garotinha. Quando falar com ela, um indivíduo preso a uma pipa o atacará. Vença e recupere o pincel. Destrua os dois baús dentro d'água e entre para falar de novo com a garota.



Agora, você deve localizar cinco cães e alimentá-los com carne. Se não a tiver, compre com o mercador na entrada da vila. O sensor que você pegou piscará mais rápido conforme você se aproxima dos cachorros. Veja onde eles estão:

- Este local é perto do barbudo. Suba a escada depois dele e arrebente a parede.

- Corte o bambu iluminado ao lado da casa, no final do caminho em que o barbudo está deitado.

- Dê vida ao chão morto, ao lado da garotinha perto do poço.

- Suba pelo caminho à esquerda do poço. Salte até a flor que está ao lado da escada. Ande pelo andaime e procure pela caverna. O cão está no final dela.

- No mesmo local em que você enfrentou o homem-pipa. Ele não é amável e dócil como os outros. Ataque-o com bombas e defenda-se. (deixe este por último).

Fale novamente com a garotinha, até que ela lhe mostre um mapa. Saia do vilarejo voltando para Takamiyadaira, espere anoitecer, suba no telhado da casa que está à direita do rio e faça um buraco no telhado usando uma bomba. Lá dentro, fale com a velha e leve-a para a luz que está entrando pelo teto. Enfrente as duas e siga para o portal marcado ao norte de seu mapa.

10 – SASABE VILLAGE

Entre no casarão e suba as escadas. Vasculhe o local e encontre o cabeção de boneco. Use o pincel para fazer o olho esquerdo e fale com o mercador. Volte para a entrada e siga pelo caminho à direita. Lá fora, fale com o Hotspring Guard e depois com Taketori para fazer um minigame. Basta ir estourando com bombas as pedras frágeis até chegar ao chão brilhante indicado pelo velho. Escave-o e complete mais uma constela-



ção. Agora, você controla a água com o pincel. Faça um risco ligando o lago ao Hotspring Guard, que está pegando fogo. Depois, faça um risco na vertical saindo do lado em direção ao céu.

Depois de ver como funciona, repare que você já está na plataforma. Desenterte o trevo, desça para falar com o velho e ligue um ponto da água até o grande bambu para abrir a porta. Entre por ela, escave a caixa e fale com Taijian, o chorão. Agora, com o Seal Cage, você encontrará mais um cachorro. Siga o caminho em frente e repare que há alguns bambus piscando. Seja rápido e corte um no momento em que ele piscar. Você terá de tratar com esse também. Basta desenhar bombas sobre ele. Acabando a batalha, alimente-o com carne. Se não tiver, compre com o mercador, dentro da casa. Volte aonde está o velho Taketori e fale com ele para ganhar a Merman's Old Coin. Use-a no redemoinho para se transportar para outro local que tenha redemoinho. Seu próximo destino é a Agata Forest. Pause o game e, no menu do mapa, aperte **▲** para acessar uma visão panorâmica, que abrange todos os mapas. Siga em direção aos dois círculos vermelhos.

11 – AGATA FOREST

Você pode entrar na caverna perto do lago e apagar o fogo usando seu poder de controlar a água. Abra os baús para pegar os itens. Ache o mercador na parte oeste do mapa e suba a rampa. Lá em cima, fale com Kushinada e encha seu baldão puxando água do lago. Junte-se ao barbudo para derrotar os inimigos.



Volte para a parte de baixo da floresta e fale com o garoto. Ele está na marca vermelha do mapa. Fale com o garoto mais duas vezes e pesque alguns peixes até conseguir fisgar a aberração. Veja a animação, complete mais uma constelação e aprenda a desenhar a lua para criar noites. Entre em mais uma rixa de cães e alimente o sétimo depois de derrotá-lo. Repare que o cachorro gosta de marcar território em você. Feito isso, acione seu menu do mapa da mesma maneira que no final da fase anterior e siga para o outro ponto vermelho, que é a vila do começo do game.

12 – KAMIKI VILLAGE

Cave e recolha todos os legumes da horta. Você deve correr em volta da mulher até ela can-

sar. Ela virá atrás de você a cada legume. Entregue o último ao garoto que está ao lado do cachorro.



Depois que ele entregar Seal Cage, desenhe uma lua no céu para anoitecer e enfrente o último cão. Próxima parada: Kusanagi Village, a vila em que você enfrentou o primeiro cão. Fale com a princesinha dentro do casarão e siga pelo caminho de trás da propriedade.

13 – KAZEJIN PALACE

Encontre o barbudo no caminho e continue em frente. Fale com Yatsufusa e entregue as oito pedras para seguir. Passando pelo laguinho, enfrente o inimigo do local maldito. Pegue a chave e utilize-a no cadeado doidão. Passando por ele, explore o local e entre em uma espécie de elevador com o chão desenhado.



Desenhe uma bomba no centro para que ele suba para o segundo andar e enfrente um inimigo. Pegue outra chave. Caia para o primeiro andar e exploda uma bomba e outra em seguida para chegar ao terceiro andar. Explore o local e siga subindo as escadas até passar pelo portão, que se fecha atrás de você. Desenhe o vento em seu sentido contrário para inverter seu curso. Faça em todos os ventos e veja a animação. Faça



mais uma constelação e um vento no moinho pequeno para que as pás grandes rodem e volte por onde veio. Use o vento para apagar o fogo das caixas e pegar o que há dentro. Caia pelo elevador e suba para o segundo andar para abrir mais uma caixa. Desça para o primeiro pavimento e faça uma ventania na plataforma entre os dois moinhos para que a plataforma se mova.

Vá em frente, abra os baús e suba nas vigas. Use as flores rosas como plataformas e facilite sua vida. Faça ventos para que os panos pendurados formem plataformas. Seja rápido, pois eles abaixam rapidamente. Chegando à última viga, olhe para baixo e localize o espelho de salvar o game. Salve e siga apagando o fogo do caminho e passando, até chegar ao mestre.

MESTRE – RED HELMET

Você deve desenhar. Use bombas e ventos para apagar o fogo e atacar na seqüência. Não tem muito segredo, basta desviar quando necessário e ter um pouco de paciência. Quando o barbudo aparecer, ajude-o a cortar o inimigo e a fazer três ventos no final.



Volte para a Kamiki Village, mais uma vez. Use um redemoinho para cortar caminho, se quiser. Veja uma enorme animação e vá para a planície ao lado, a Shinshuu Plaine, e de lá para a península na parte sudeste do mapa.

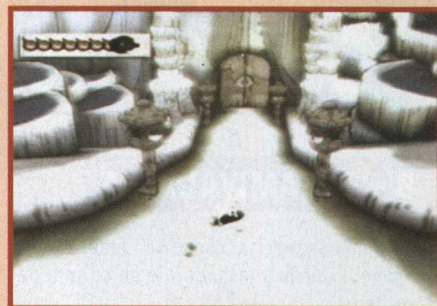
14 – IZAYOI SHRINE

Depois de chegar ao local tomado pelas trevas, suba a escada e pule no vale. Siga pelo caminho e explore o local até encontrar uma caixa e um local amaldiçoado. Derrote o inimigo e pegue o pano. Desenhe nele. Volte para o começo do caminho e fale com os guardas para ter



acesso à área. Pegue o caminho da direita, onde há um painelão. Ligue as flores aos ganchos da tampa para abri-la. Pegue a chave e volte para a sala anterior seguindo pelo caminho oposto ao da cozinha (à esquerda da entrada). Use a chave no cadeado maluco e passe. Pelo caminho, prosiga por cima das flores ligando se a elas rapidamente para não cair. Chegando ao outro lado, há uma porta com um olho.

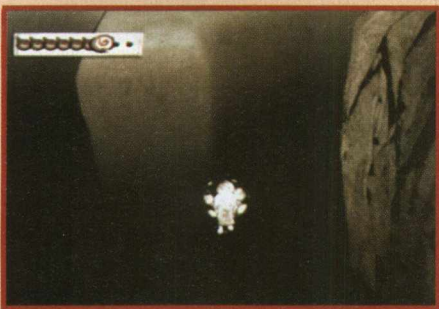
Corte o poste com o olho para abri-la. Há mais um portão amaldiçoado com inimigos para você enfrentar. Pegue a Hoozuki Liver no baú e volte usando as flores novamente. Ao lado da porta que se fechou há uma poça. Faça a linha vertical de água nela para subir e encontrar outra poça. Faça o mesmo nela e passe pela porta. Quando você passar pela ponte, ela desabará. Vá até a ruína amaldiçoada e enfrente mais inimigos. Depois da luta, haverá água no local. Faça uma linha dela até o bambu e veja a tubulação em que você deve entrar. Basta fazer a linha vertical na água que está embaixo e entrar. Depois, enfrente mais inimigos e acerte o poste com o olho. Não pule no buraco. Faça uma linha vertical na poça do local e vá para o pavimento de cima. Suba na plataforma central e golpee o cara da manivela diversas vezes para que ela desça até o final. Em frente, lute com os inimigos e localize os quatro postes com olhos. Enquadre-os na mesma tela e corte-os de uma só vez.



Passando pela porta, cheque o objeto do centro do local e enfrente o inimigo. Complete mais uma constelação e consiga o poder do fogo. Faça um risco ligando a ave de fogo ao bloco de gelo que bloqueia a porta. Passando por ela, use o fogo para derreter outro bloco, que esconde uma rachadura. Exploda com a bomba para entrar. Explore o local e siga por outra passagem. Use a plataforma para subir. Basta falar com o homem da manivela. Lá em cima, ande até encontrar outra ruína amaldiçoada. Acabe com todo mundo e abra o baú. Em seguida, derreta os blocos de gelo e chegue à cozinha. Siga para o salão do começo e localize a flor ao lado do sino. Pule dentro dela e use seu impulso para pular ao próximo andar. Use a água para subir outro andar. Desenhe a ponte para chegar ao outro lado e jogue fogo no bloco de gelo para entrar pela porta. Enfrente os inimigos em forma de roda, pegue o olho dentro do baú, derreta o bloco de gelo e passe pela porta. Repare que você está em um salão com um olho desenhado no chão.

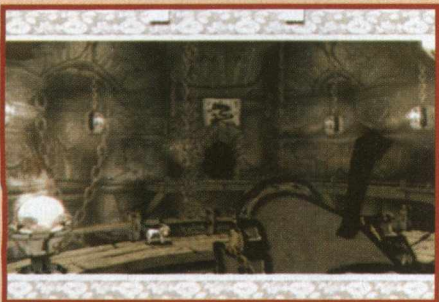


Pegue a chave e volte pela ponte que você desenhou. Vá para a esquerda e use a chave para abrir outro cadeado biruta. Procure a bola de pedra, empurre-a para perto do poste com o olho, logo em frente. Acerte-o para visualizar o chão invisível. Faça vento para que ele apareça. Passe pelo chão empurrando a bola. Mesmo que ele suma, você pode pisar ali. Atravessando, leve-a até o botão no centro da sala.



Depois que as tochas acenderem, passe pela porta e fale com o mercador se quiser. Volte para a o salão com um olho desenhado no chão, onde você pegou a chave, e derreta os gelos e quebre os baús.

Vá para a parte arenosa (depois da ponte à esquerda) e passe até chegar ao mercador, que está à esquerda, depois da porta. Ao lado dele, use as flores para chegar à plataforma mais alta. Em frente, faça vento para usar os panos como plataforma e chegar ao canhão. Acenda o pavio no momento certo para destruir a parede do outro lado do local. Conseguindo isso, vá até lá, quebre as pedras e enfrente um inimigo.



Em frente, veja a bola de fogo que está sobre uma rocha. Faça vento para levá-la até o fim do corredor. Use-a para derreter os gelos ligando-os a ela com o pincel. Feito isso, você encontra uma passagem no alto. Entre, quebre o portão e lute

mais uma vez. Abra o baú para pegar os itens e volte para a cozinha. Fale com o cozinheiro, sobre a plataforma.

Volte para o salão principal e acerte o sino ao lado da flor oito vezes. Quando a plataforma chegar, fale com o ascensorista para chegar a um salão. Suba pelo caminho até chegar a uma nova área e enfrente o mestre.

MESTRE – YAMATA NO OROCHI

Para começar, espere o terreno se alagar e acerte a cabeça que está bebendo água. Bastam alguns golpes para o barbudo aparecer. Depois do vídeo, é hora do segundo round.



Circule desviando dos ataques e prestando atenção às cabeças. Espere cada cabeça gritar e, quando a boca estiver aberta, faça uma linha com pincel da poça que está embaixo da cabeça até a boca. Faça isso com algumas cabeças próximas para usar o pescoço como caminho e chegar ao sino, na plataforma. Destrua o sino e vá para o terceiro round. Faça o mesmo procedimento de ligar a água à boca das cabeças. Quando caírem no chão, destrua uma a uma. Uma sequência de bombas ajuda nesta parte. Após o vídeo, desenhe a lua no céu e, com o barba, corte a cabeça dos inimigos.

15 – KAMIKI VILLAGE

Chegando à vila, converse com todos, inclusive com o velho no alto do morro. Corte a fruta da árvore grande. Localize-a no mapa. Feito isso, vá para o portal que leva a Shinshuu Plain, na saída sul do mapa. Fale com Sakuya e vá para o ponto vermelho do mapa gigante. O caminho é a caverna que leva à Agata Forest. Nela, siga para o rio na saída sul. Chegando a outro vale, siga para a saída oeste.

16 – THE STATION

Fale com os arqueiros logo à frente. Quando ele for atirar, ligue a tocha até sua flecha. Atravessando a ponte, reviva os dois solos mortos, mas retire os crânios de animais antes. Volte até a metade da ponte e suba nas flores flutuantes até a coluna de pedra. Pule rápido de uma para outra, pois não dá para ficar parado sobre elas.

Você também pode descer ao lado da margem do rio e explorar a área.

De qualquer forma, seu objetivo é seguir em frente.

17 – RYOUSHIMA PLAIN

Siga pelo caminho da direita e enfrente um inimigo. Vá em frente ainda pela trilha até chegar à rachadura. Exploda-a e encha o lago da plataforma acima usando a água do lago abaixo. Faça o mesmo com os próximos lagos secos e continue subindo. Depois que a árvore nascer, circule-a para dar vida.



Volte para o começo deste estágio, siga o caminho da esquerda e chegue até a pequena ilha, que está ao lado do navio no mapa. É um Dojo. Lá dentro, aprenda as habilidades de escavação e o pulo duplo, no mínimo. Do lado de fora, dê um pulo duplo para alcançar a plataforma e pegar o que há no baú.

Em terra firme, suba na plataforma de madeira usando novamente o pulo duplo e desenhe uma lua e um sol, na sequência. Siga para o norte pela praia até chegar ao píer. No final dele, há um baú. No caminho da frente, dê vida às árvores e volte para entrar no portão em frente ao píer. Enfrente o inimigo e passe pelo portal.

18 – SEIANKYOU (COMMONERS' QUARTER)

Você está em uma cidade. Logo à esquerda, há uma loja de itens em que você deve comprar duas varas de pescar. No leito do rio vazio, procure por baús e converse com Naguri, que está em um andaime, para participar de um minigame. É o mesmo do anterior, na Sasabe Village. Use ventos e chafarizes d'água para fazer o velho passar por partes em que não consegue andar.



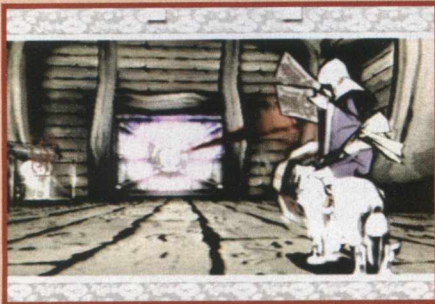
Depois do game, saia da casa nadando e abandone essa área pela saída norte do mapa.

19 – SEIANKYOU (NOBLES' QUARTER)

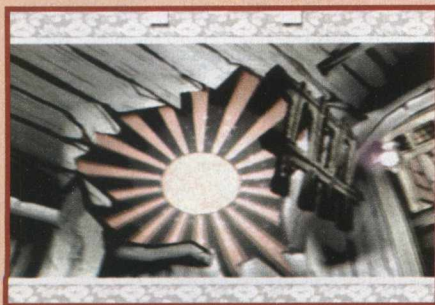
Fale com o primeiro homem algumas vezes até entregar-lhe uma das varas. Pesque alguns peixes até físgar um grande peixe-espada. Entre na casa, fale com a garota e corte alguma coisa do cenário para a porta dos fundos abrir. Siga em frente e, à direita da mansão, entre no portal. Fale com os guardas, pegue o objeto à direita e volte à casa em que você acabou de conversar com a garota para falar com ela de novo. Seu próximo destino é Ryoushima Plain. Volte pela cidade.

20 – RYOUSHIMA PLAIN

Suba na plataforma em que você desenhou a lua e o sol. Desenhe uma lua e veja a água sumir, próximo ao navio.

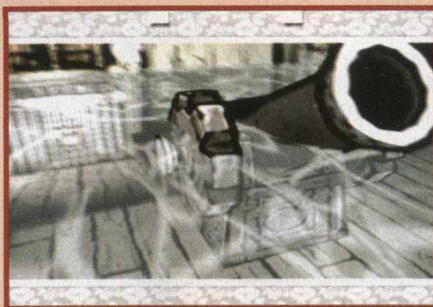


Vá até lá e entre no portal. Quando a mocinha charmosa aparecer, ligue uma linha entre ela e a porta. Vá em frente e tome cuidado com os baús, pois há surpresas desagradáveis em alguns deles. Você pode fazer uma linha entre os espíritos e a garota para espantá-los. Na próxima sala, você enfrenta alguns inimigos. Suba a escada e abra mais uma porta ligando-a à garota com o pincel.



Em frente, há um trevo. Desenhe um sol no céu, usando o buraco do teto. Quando o nível da água subir, volte, enfrente o tubarão e continue até encontrar um grande barril. Use-o como apoio para alcançar a plataforma. Suba sobre o canhão e acerte os três alvos à frente dele. Regule a altura andando sobre ele e atire desenhando uma bomba atrás dele. Pegue os itens dos baús, nos locais aberto pelos tiros. Siga pelo corredor atrás

do canhão usando suas plataformas. No final do corredor, tome cuidado com as mãos gigantes e dobre à esquerda para subir uma escada.



Siga pelo andaime e, tomando cuidado com os tapões, corte a corda que segura o barril e ande sobre ele até chegar as correntes. Siga o caminho dos andaimes até chegar à sala em que você desenhou o sol. Faça uma lua e volte para a sala do canhão para pegar a chave e passar por ele. Use novamente um risco entre a porta e a garota para passar. Abra os baús e abandone o navio. Assista ao vídeo e retorne à cidade.

21 – SEIANKYOU (NOBLES' QUARTER)

Vá para a casa da garota charmosa e fale com ela. Saindo pela porta dos fundos, siga até o local onde você pegou o objeto ao lado dos dois guardas, à direita, depois do portal. Você encolherá drasticamente e passará para o outro lado do muro. Seu tamanho é proporcional ao de Issun, que fica em seu focinho o jogo todo.

Corte a caixa e vá pela trilha, até encontrar um inimigo. Cuidado para não ser pisoteado. Ao lado do pé, há um buraco com uma rachadura. Quebre-a e pegue o que há no baú. Há um outro buraco, um pouco mais alto. Vá até ele e espere os pés chegarem perto para usá-los como plataforma para subir. Quebre a rachadura e pegue a chave. Volte, fale com Kaguya e, no final do percurso, abra o cadeado e detone a rachadura do chão. Nesta área, suba nas aranhas para alcançar as plataformas. Depois de subir e explorar a área, vá até o chão, localize a rachadura na parede e exploda-a para passar. Corte a corda que



segura a moringa e entre nela. Faça um vento e complete outra constelação. Agora você pode controlar o tempo deixando-o mais devagar. Use sua nova técnica dos dois riscos horizontais para

deixar o tempo lento e passar embaixo da aranha. Feito isso, derrote o inimigo.



Volte para onde estavam os pés e a vassoura. Use o tempo para passar pela passagem que a vassoura bloqueia.

Indo em frente, use o pincel para jogar água dentro do bambu. Quando ele estiver se movendo, use a câmera lenta para passar sobre ele e chegar à aranha que o leva para o dormitório. Enfrente mais inimigos e use outra aranha para chegar às vigas. Vasculhe bem o lugar até encontrar um buraco. Salte para dentro.



É a boca do dorminhoco. Se quiser sair, corte a amígdala. Desça pela garganta, salve o jogo e continue o caminho. Chegando ao estomago, mais um mestre.

MESTRE – THE PLAGUE

O processo é simples: use a câmera lenta e acerte a espada que ele segura.

Depois de conseguir uma nova arma, você terá de controlar o homem de quem você está dentro. Siga o caminho e abra a cela de Kaguya. Salve seu game e fale com o homem de quem você estava dentro. Ele é um comerciante. Compre alguns itens e abra o baú à direita dele. Espere anoitecer para explorar o jardim e saia pelo portão para falar com Kaguya. Siga para a mansão ao norte do mapa e use seu poder do tempo para passar pelos guardas. Explore o local tanto pela esquerda quanto pela direita. Depois de explorar o centro, subir de elevador e ver que não consegue passar pelo magma, volte e siga para o local em que Kaguya apontou no mapa grande. É a casa ao lado de onde você ganhou o poder de controlar a água, a Sasabe Village.

22 – SASABE VILLAGE

Entre na casa e siga pelo corredor da direita. Vá pelo caminho dos bambus e encontre Kaguya. É só

seguir até o ponto vermelho do mapa. Faça o minigame com ela. É o mesmo que você conhece. Kaguya dará uma arma que o protege do fogo. Siga de volta ao palácio, onde a lava o impediu de prosseguir.

23 – SEIANKYOU (NOBLES' QUARTER)

Depois de enganar os guardas com a câmera lenta, entre pelo portão principal, fale com a mulher e suba pelo elevador. Passe pela lava usando a arma que Kaguya lhe deu. Lá na frente, fale com a garota com fogo na cabeça por algumas vezes até que ela lhe entregue uma chave. Depois, siga de volta para Ryoushima Plain. Lá, vá bem ao começo da fase, quase na divisa com The Station. Siga o caminho da direita (que você já visitou).

24 – NORTHERN RYOUSHIMA PLAIN

Passe pelos dois guardas e siga pela trilha até enfrentar um inimigo. Em frente, passe pela ponte e siga até o final da trilha. Quando avistar um garoto apanhando de outros, pare para conversar. Quando os três forem embora, acerte Urashima com o s para ele se levantar. Vá até a ponta do píer, ao lado da cabana, e desenhe um sol no céu. Quando a baleiazinha feliz aparecer, converse em suas costas e siga para a maior ilha ao oeste. Você pode explorar as outras se quiser.

Chegando lá, fale com o pescador e pesque alguns peixes até conseguir fisgar um peixe-espada. Volte para o continente e procure pelo restaurante à beira-mar. Entre e fale com o chefe de cozinha. Veja que ele tenta cortar o peixe e faça três riscos na horizontal, como na parede ao lado. Veja o milagre da comida e ganhe o poder do furacão.

Siga para a ilha do farol, a que tem um ponto brilhante no mapa. Entrando na ilha, escale a parede do farol (somente na parte amarela) usando o botão de pulo (X) diversas vezes. Você pode parar nas plataformas para abrir baús. No final da escalada, encontre o gato na plataforma e alimente-o com peixe. Complete mais uma constelação e ganhe um novo poder: o de escalar paredes. Só funciona usando as estátuas de gato. Use o pincel para fazer um risco do gato até o alto da parede e escale por ele. Volte para a praia.



Na parte oeste do mapa, há uma parede de morro com uma estátua de gato ao lado. Use-a para fazer o risco na parede e escalar o morro. Depois de subir, enfrente o inimigo. Converse com o nativo, desenhe uma lua e depois uma estrela no céu fazendo apenas um ponto com o pincel. Vá para a ponta da parte comprida à esquerda do mapa e, sobre o círculo, faça alguns ventos. Veja que um buraco se abriu na água. Vá para dentro dele.



25 – DRAGON PALACE

Explore a área, abrindo conchas e procurando itens. Depois, entre no palácio e quebre a rachadura atrás da escada e entre no buraco. Explore mais o local e, para voltar, fique dentro da luz. Vá para o segundo andar e vasculhe-o também. Use o elevador e fale com a Princesa Oto. Fale com ela algumas vezes, tente sair mais algumas e fale com ela de novo. Quando ela entregar o objeto, volte ao hall de entrada do palácio e entre no caminho à direita. Escave a rachadura brilhante e faça mais um minigame, só que desta vez você deve subir pela direita e cair com a mulher pela esquerda. Depois, fale com ela algumas vezes e desenhe uma espiral sobre o poço.



Complete a viga para alcançar o baú, volte para o palácio e vá pelo caminho à esquerda da porta principal, no hall. Procure por itens e



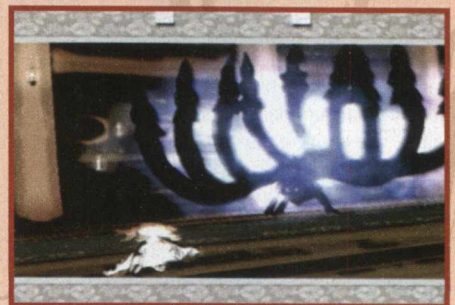
salte para dentro da garganta do dragão. Explore a flora intestinal e pegue a chave no meio do rio um pouquinho para o norte, depois de passar por algumas plataformas. Faça uma linha vertical da água até o alto do penhasco para subir nele. Continue para o norte e use a chave no cadeado doidão. Passe e siga o caminho até chegar ao local com sangue.

Faça riscos das três plataformas de sangue até a bola do teto. Depois do alagamento vermelho, faça o caminho de volta criando plantas para flutuar. Na sala anterior, ligue o sangue até o centro da estrutura para a esfera surgir, o sangue desaparecer e a batalha começar. Lute até derrotar os inimigos e prepare-se para correr. Você tem três minutos para abandonar o corpo que não lhe pertence. Use a seta para se guiar e corra até o portal.



Depois de um vídeo, entre no castelo e fale com a Princesa Oto. Volte para Ryoushima Plain. Quando chegar lá, acione o mapa e vá até o círculo vermelho. Siga a versão fantasma da garota charmosa e entre na caverna que ela indica. Entre no poço, vá em frente e entre no palácio. Atravesse a parte da lava, salve o game e fale com Himiko para enfrentar outro mestre.

MESTRE – 99 TAIL IN DISGUISE



Que decepção! A garota virou um monstrengo. É uma luta comum. Parta para o ataque e fique esperto com a defesa.

O objetivo é chegar ao lugar onde você viu a galáxia e criou o vento para abrir o mar. Ele está marcado pelo ponto vermelho do mapa. Fale com a Princesa Oto e, depois que ela se transformar em ponte, siga por ela.

26 – ONI ISLAND

Faça uma plataforma usando a poça de lava, logo à frente, riscando para cima, na vertical. Siga



até chegar a uma piscina de magma. Pula na primeira e na segunda plataforma. Escolha um dos lados a seguir e procure pela parte diferente, para você fazer outra plataforma que o leva ao piso superior. Comece a circular pelo local até os inimigos aparecerem. Há um mercador e um espelho no local. Entre na sala no lado direito.

Enfrente os inimigos e pegue a chave. Use-a no corredor do outro lado. Passe por ela e siga até encontrar o pano roxo. Siga-o rapidamente para atravessar os obstáculos. Suba as escadas e use o gato para acionar o poder de escalar paredes. Passe pelas plataformas e chegue novamente ao pano mágico. Continue seguindo-o e passando por mais obstáculos. Siga até enfrentar três inimigos. Suba até chegar a uma grande área com raios azuis. Observe bem o local e seja rápido para seguir seu caminho. A paciência ajuda muito.



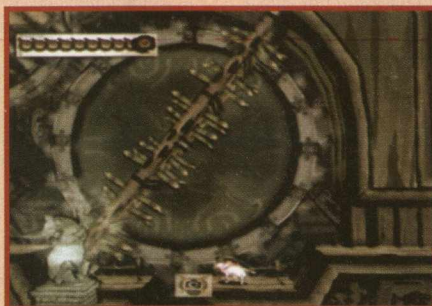
Depois, entre em mais uma batalha e salve o game no espelho. Localize o pano e aceite um desafio de mais um pano. Destrua a parede e, no telhado, use o pincel e o gato para escalar a parede à direita. Pegue a chave e volte para abrir mais um cadeado louco. Passe pelos bambus e entre no portal. Desenha a flecha no arco, nas costas da estátua. Complete mais uma constelação, siga a instrução de desenho e ganhe o poder do raio.



Entre pela porta e use o poder do pincel para fazer um risco do raio até ponte e ela se movimen-

tar. Passe por ela rapidamente e entre pela porta, no final do corredor. Faça um raio da eletricidade do teto até o baú de metal e destrua a rachadura para cair. Entre no corredor com um pano azul e pegue a bolinha de energia no final. Vá até o final do outro corredor e use-o para abrir a porta fazendo um risco dela até o postezinho. Entre, derrote o inimigo e entre no labirinto. Procure por itens e use o mapa para se orientar. Siga até a achar o mercador e use a chave na lâmpada no centro da sala. Siga pelo portão que se abriu e use o raio para ligar a bola de energia até a espada da estátua. Desça a escada e fique esperto. Quando o barulho começar, corte os olhos que estão na parede. Você está em um local escuro. Vá até o final e faça uma linha da bola de energia até o poste abaixo. Suba pelas plataformas que estão girando. Use o gato na roda com espinhos. Destrua o bloqueio de madeira que o leva à chave, pegue-a e volte para colocá-la na lâmpada perto das rodas, logo atrás. Siga o caminho, sempre subindo, até chegar a um portal.

Pule na plataforma ao lado da escada e pegue a bola de energia. Suba a escada e siga pelo caminho que ela produz. Continue subindo através deles até chegar a uma plataforma quadrada com um baú lá embaixo. Solte a bola, pegue a chave e exploda a parede do final do corredor. Use a chave no cadeado maluco e passe por mais desafios propostos pelos panos. Depois do desafio, derrote mais inimigos. Continue o caminho e use o gato fazendo um risco para baixo e subindo pela parede com blocos de espinhos. Atravesse mais uma sala com inimigos e encontre a porta falante. Acerte os pontos na ordem correta e passe.



Para vencer o desafio do pano, destrua a rachadura com uma bomba e use a flora para alcançar o outro lado. Complete mais uma constelação, salve o game e siga até o mestre.

MESTRE – 9 TAIL



Use o fogo para atingir suas caudas. Desvie dele até que a espada apareça. Ligue-a aos raios. Você tem de ser mais rápido que o pincel vermelho. Quando os capangas atacarem, derrote-os.

Faça isso com todas as caudas e não se preocupe se a vida dele não diminuir. Depois de acabar com as nove, você partirá para a porrada. Ao derrotá-lo, você conseguirá a Kusanagi Sword.

Acesse o mapa grande e vá para o ponto vermelho, que você já conhece. É a Shinshuu Plain. Chegando lá, escale a colina usando a estátua do gato para escalar. Use o mapa de novo, pois é o ponto vermelho. Depois de subir, vá para a direita e use os raios para levar energia ao pára-raios da torre. Quando fizer isso, a porta se abrirá e você poderá entrar.

27 – KAMUI

Siga até chegar a um local frio. Salve o jogo e vasculhe o local para brigar com os mascarados. Entre na casa à esquerda e enfrente um inimigo poderoso. Lembre-se de usar o pincel do tempo. Esqueça os capangas, acerte o inimigo escuro.

Depois da luta siga em frente e converse com o arqueiro. Ligue o raio até a flecha depois que ele lançá-la. Circule a árvore e vá para a parte de cima do mapa. Se encontrar um inimigo de gelo no caminho, use o poder do redemoinho e ligue o fogo a ele.

28 – UEPEKER

Chegando à vila, vasculhe o local e siga para a casa um pouco ao norte, no alto do penhasco. Fale com o morador dentro da casa que o homem-lobo guarda. Quando ela bater em você, acerte-a e converse um pouco. Siga para o portão que se abriu, ao lado da casa com as duas chaminés.

29 – KAMUI (EZO FUJI MOUNTAIN BASE)

Suba até o final e entre na casinha. Fale com uma mulher até conseguir o Sewapororo. Há um espelho lá fora. Siga para o ponto vermelho do mapa. Ele está em Kamui. No caminho, você encontra um touro sem cabeça. Chegando ao ponto, fale com Kaipoku e siga-a até a próxima antes que o tempo acabe.

30 – PON KOTAN

Chegando ao local, salve o game e explore. Depois, vá pelo caminho da direita. Entre na casa de árvore e fale com o garoto algumas vezes. Siga na vertente norte, converse com os guardas e entre para falar com Issak. Se os guardas o barrarem, use a câmera lenta. Vá para o lugar que ele indicou no mapa. Saia do vilarejo e siga pela estrada atrás do tronco.

31 – YOSHIPETAİ INLAND

É o mesmo que você passou há pouco tempo. Corra pegando o maior número de itens que conseguir até chegar ao final do percurso. Se seguir as placas, chegará logo, se for pelos caminhos contrários, pegará itens e voltará. É um trajeto difícil. Quando chegar a uma porta, assista ao vídeo.

32 – KAMIKI VILLAGE (CEM ANOS ATRÁS)

Converse com todo mundo, no alto do morro. Feito isso, vá para os arredores da casa do barbudo e enfrente Izanagi. Depois que ele desmaiar, assista a um vídeo familiar. Roube a roupa de moça que está no rio, com muito cuidado, e coloque-a em Izanagi.

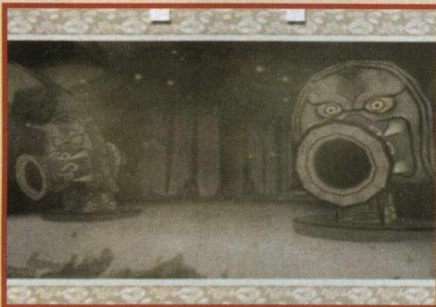
Siga para Shinshuu Plain, enfrente um inimigo e siga para a península na parte sudeste do mapa. Passe pelos inimigos e siga.

MESTRE – YAMATA NO OROCHI

É o mesmo procedimento do primeiro confronto. Ao derrotá-lo, desenhe a lua e ajude seu companheiro a lidar de vez.

Depois do vídeo, corra até sair do local. De volta ao período normal do game, volte e siga até a Ezo Fuji Mountain Base e entre pelos portões grandes, no alto no morro, ao lado da cabana que você visitou.

33 – IRWAK SHRINE

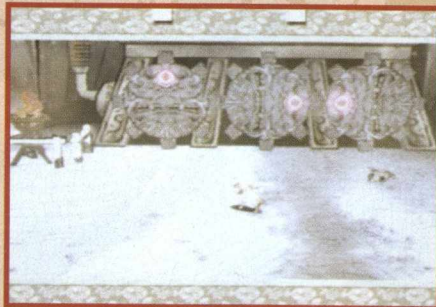


Quando os canhões atirarem, use a câmera lenta para ajudar a rebater os tiros. Entre e siga até a tocha e use-a para derreter o bloco de gelo. Entre e derreta os dois blocos de gelo que estão na balança. Leve as duas plantinhas até a bandeja mais alta da balança. Circule as duas para crescerem. Empurre a bola fazendo vento, até a porta abrir. Volte à sala anterior e abra o cadeado louco.

Entre e use o fogo para derreter o bloco de gelo e formar uma piscina. Crie uma plataforma de água e suba para o andar seguinte. Encontre a estátua de gato, perto da parte brilhante, no alto da parede, e escale. Mais canhões. Use a câmera lenta para passar por ele e pelas rodas girando rápido. Ande até o outro lado e passe pela porta. Use a câmera lenta de novo, nas engrenagens.

Lá fora, passe pelas aranhas e exploda a rachadura da parede, perto das rodas. Quebre-a, entre e veja a combinação que está no chão. Basta usar a câmera lenta

para, no momento em que o primeiro olho apontar para cima, cortar a alavanca à esquerda. Faça o mesmo com a do meio, apontando para a direita e, com a da direita, apontando para a esquerda.



Complete mais uma constelação e pegue o último pincel, o do gelo. Congele as aranhas para usá-las como plataforma. É só ligar o gelo a elas. Volte para o palácio e suba na aranha à esquerda. Veja o caminho que você deve fazer até o alto. No caminho, use o fogo para derreter o bloco, do outro lado, e visualizar a flor. Você pode usar o gelo de uma aranha para congelar outra.

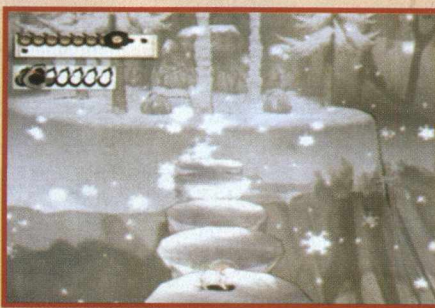
Lá em cima, use a câmera lenta para passar pelas rodas e use o fogo da tocha para derreter o gelo mais afastado. Continue o caminho de obstáculos para chegar a um corredor com pontos brilhantes flutuando.



Congele-os e atravesse. Procure pelo corredor de fogo e use o vento para passar. Cuidado com os tiros de canhão. Rebata-os. No corredor com chão de vidro use a câmera lenta e tome cuidado com o canhão. Siga o caminho até chegar ao mestre.

MESTRE – KOTANECHIK

Junte-se ao seu sócia e parta para o ataque. Repita os desenhos que ele fizer.



Depois de vídeo, pegue a chave e fale com Okikurmi até o relógio mexer. Salve o game e use a chave para sair pela porta ao lado da aranha. Use os canhões para atirar na ilha do outro lado. Comece com os dois do meio. Feito isso, crie uma ponte nos pontos brilhantes para atravessar e rebata os tiros no caminho.

Atravessando, derreta o bloco de gelo e empurre a bola até a sala usando o vento. Use-a para congelar as rodas e pegar a chave do lado direito, depois de explodir a rachadura.

MESTRE – TWIN DEVILS

Evite os ataques inimigos e use os poderes do pincel, ligando a elas os raios, o fogo e outros elementos espalhados pelo cenário. Quando um delas tontear, junte-se ao seu companheiro usando t para acertar as corujas com uma flecha. Aí você tem espaço para enchê-la de porrada.



34 – ARK YAMATO

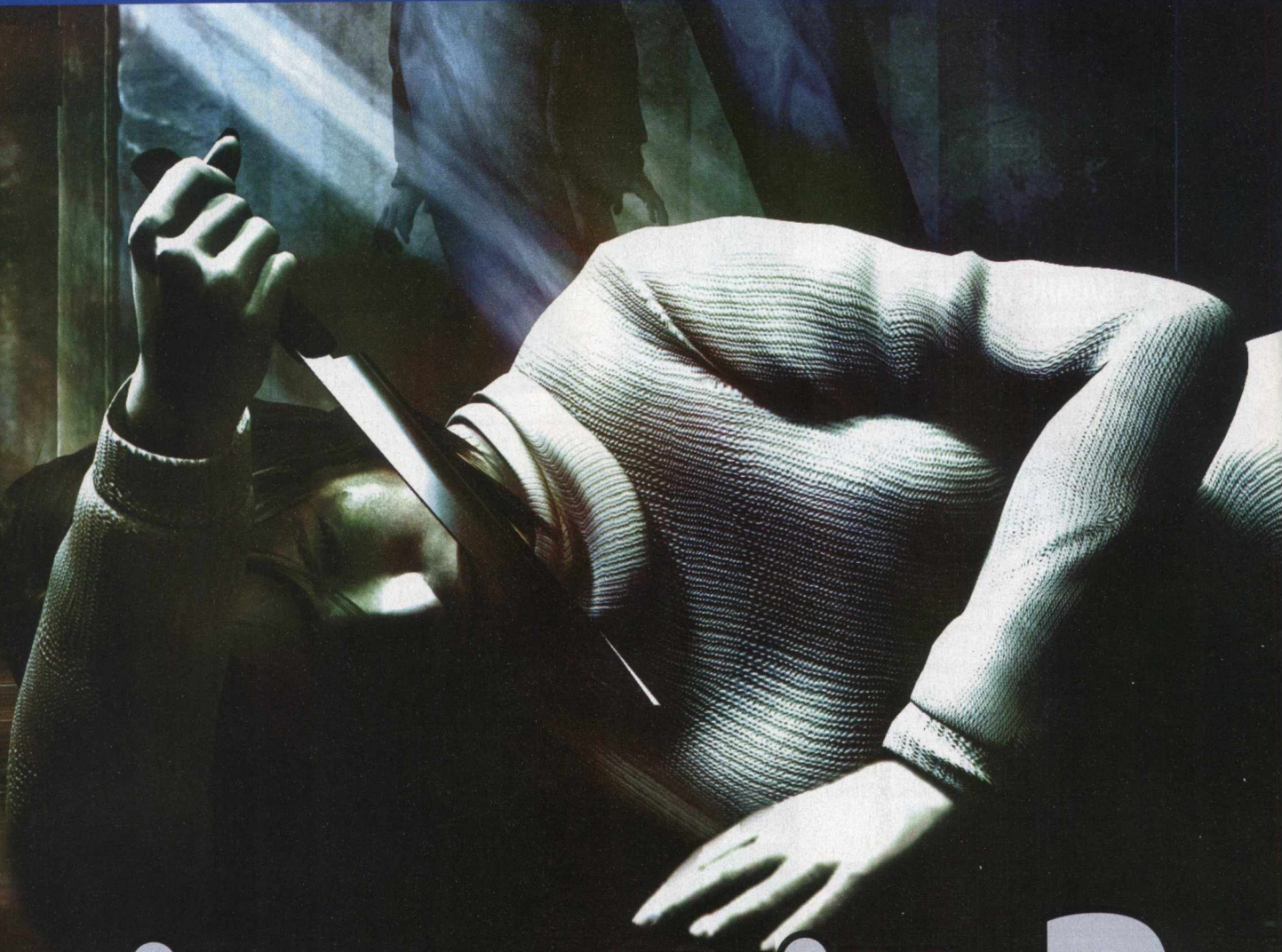
Suba pelo arco-íris, veja o vídeo e escolha qual mestre você quer enfrentar primeiro. Você terá de lutar novamente contra todos eles. Feito isso, vá para a parte central.

MESTRE – KING OF EVERLASTING DARKNESS

Você perderá todos os poderes. Durante o combate você recuperará todos. Comece com a cabeçada simples.

Quando conseguir o primeiro poder, use-o. Quando conseguir o segundo, use-o. Você sempre deve usar o que acabou de recuperar, até o final da batalha. Na segunda parte, use tudo o que você aprendeu no game. É o último mestre. Acabe com ele!





Silent Hill 2

Perturbação total

por Leandro Emiliozzi

■ Depois de estrear em grande estilo no PlayStation, Silent Hill era uma das grandes promessas para a segunda geração de consoles da Sony. Silent Hill 2 atende a todas as expectativas geradas na primeira versão para PS2. É um game genial, seja no sentido de desafio seja no psicológico, que afeta quem joga. A história é bem elaborada e segue diferentes ramificações dependendo de como o personagem se porta durante o game.

Um breve resumo: James Sutherland recebe uma carta misteriosa, enviada por sua esposa, supostamente – isso porque ela morreu e diz estar esperando por você em Silent Hill. Quando chega à cidade, James não encontra nada além de neblina e poucas pessoas, que parecem estar perdidas também. Silent Hill está tomada pelas trevas. Seu objetivo é solucionar o mistério da carta e, principalmente, sobreviver.

Não espere que algo faça sentido. Mesmo tendo concorrentes diretos, como Fatal Frame e Resident Evil, o game é bem diferente e apela para um medo mais perturbador. O desconhecido é o que atormenta neste caso. Barulhos e monstros bizarros são constantes.

A jogabilidade é bem simples. Quem está acostumado com o gênero deve tirar de letra os comandos. Quem não é adepto do survival horror demorará um pouco para se entender com o Dual Shock 2. De qualquer forma, Silent Hill é um excelente título para iniciantes no estilo.

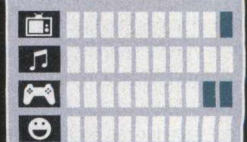
Konami
 PS2, Xbox, PC
 Survival-horror
 1
www.konami.com

PRÓS

- Enredo intrigante, conjunto técnico impecável, puzzles inteligentes

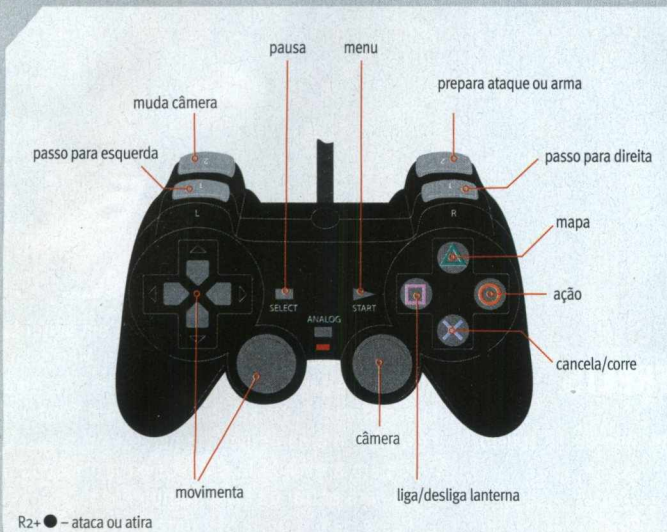
CONTRAS

- A movimentação é meio truncada



NOTA **9,5**

CONTROLES



Importante

- Fique atento ao movimento da cabeça de James. Ele costuma olhar para os itens, indicando-os a você.
- Para matar os inimigos com rapidez e economizando munição, acerte-os até derruba-los e pise usando **●**.
- Explore bem os locais se estiver à procura de itens, como munição e energia. O detonado não exibe a localização de todos, mas o texto traz o suficiente para você chegar ao final do game.
- Há cinco finais diferentes. No detonado, você confere um procedimento neutro. Se quiser escolher um deles, vá até o final do texto e leia com calma o que deve fazer durante o game.
- Sempre que se perder, ou mesmo para se localizar com rapidez, use os mapas. Eles são vitais para seu desenvolvimento no game.
- Salve o jogo sempre que achar necessário. Não se prenda totalmente às dicas da revista. Seja livre para fazer o que quiser.
- No final de cada fase, no texto, você encontra algumas localizações e os itens que estão nelas. Use-as se achar necessário, pois são apenas para ajudar.



FOREST

Saia do banheiro e assista à animação. Pegue o mapa no carro, desça pela escada e siga pela trilha. Há um save game no caminho (poço). Depois de passar pelo portão, encontre a moça. Após o papo, continue pela trilha. Use o mapa para se orientar. Ao chegar à cidade, siga pela rua e veja a marca de sangue. Siga pela direção que ela aponta. Antes de entrar na viela, pegue o health drink à esquerda. Entre pela ruazinha e encontre o save point à direita, dentro do cercado. Há dois health drinks no local. Saia e continue pela viela até entrar pelas madeiras. Assista a animação e veja a primeira aberração do game. Ataque-a com o taco e volte pela ruela.



Agora a cidade está repleta de monstros. Siga para a Martin St. e pegue a chave (Apartment Gate Key) no corpo. Não esqueça de pegar o health drink no caminho. Há vários itens espalhados pela cidade. Fique atento para recolhê-los. Vá para o Wood Side Apartments, entre pelo portão e depois pela porta.

WOOD SIDE APARTMENTS

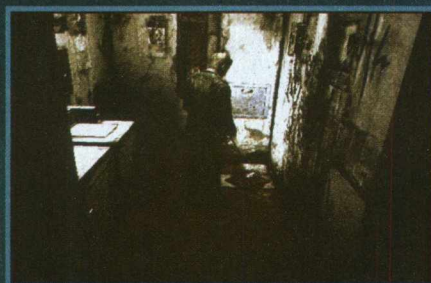
Pegue o mapa à esquerda e o item e salve seu progresso. Suba, entre pela porta, siga o corredor à direita e entre pela terceira porta. Depois de pegar a lanterna, mate a criatura. O prédio está repleto delas. Você não precisa matá-las, basta desviar, se preferir.

Volte para a escada e suba para o 3F. Tente pegar a chave que está atrás da grade. Veja a animação. Siga pelo corredor e pegue a handgun no quarto 301. Siga para o quarto 208 e pegue a chave do apartamento 202. Agora, vá para o apartamento 202 e pegue o health drink na cozinha. No quarto, há um buraco. Investigue-o.



Depois de pegar a chave do relógio, volte para o apartamento 208. Use a Clock Key no relógio e ajuste-o para 9:10h. Após o clique, empurre o relógio, que está escondendo uma passagem. Por ela, chegue ao quarto 209 e pegue o item. Você pode salvar o game. Saia pela porta e suba para o 3F. Há munição na escada.

No apartamento 307, encontre o Pyramid Head pela primeira vez. Depois do vídeo, pegue a Courtyard Key no armário. Saia do quarto e pegue a chave (Fire Escape Key) perto da grade, no corredor. Há munição na lavanderia. Desça a escada (à direita no mapa) até o 1F e pegue a Canned Juice (suco enlatado) no corredor. Saia para o quintal da frente, usando a Fire Escape Key.



Volte para a primeira porta de entrada (de novo) e entre. Suba para a lavanderia do 2F e jogue o suco no duto de lixo. Volte para a parte frontal do edifício e pegue a moeda "Old Man" na caçamba de lixo. Siga para a porta da esquerda e passe pela seguinte, que está ao lado da escada.

Você está no quintal. Pegue a moeda "Snake" dentro da piscina. Vá para o apartamento 101 e veja uma animação depois de examinar todo o local. Saia e procure pelo apartamento 201. Mas não entre nele. Entra na porta azul que está ao lado, usando a Fire Escape Key.

■ Wood Side Apartment 1F

- 101 – Handgun Bullets
- 104 – Handgun Bullets

■ Wood Side Apartment 2F

- 202 – Health Drink
Clock Key
- 208 – Room 202 Key
- 209 – Save Point
Health Drink
- 210 – Handgun Bullets

■ Wood Side Apartment 3F

- 301 – Handgun
- 303 – First Aid Kit
Handgun Bullets
Health Drink
- 307 – Courtyard Key

WEST APARTMENTS

Depois de atravessar para o outro prédio, vasculhe o banheiro e cheque a latrina. Anote a combinação para o cofre. Ela muda cada vez que você jogar este trecho. Pegue a energia na cozinha e use a combinação que você anotou no cofre. Fi-

que atento ao sentido das setas, pois elas representam o sentido em que você deve girar o botão, horário e anti-horário. Conseguindo abrir, pegue os itens (são muitos). Saia do quarto e entra pela porta azul, ao lado da placa Exit. Pegue o mapa na escada e desça para o 1F. Na lavanderia, há um First-Aid Kit. Vá para o apartamento 109. Vasculhe, assista à animação e pegue a munição, a moeda "Prisoner" e a faca de Angela. Siga para o apartamento 105. Coloque as moedas na escrivaninha.



Veja as soluções, dependendo do nível de dificuldade que você está jogando:

Easy Old Man Coin - vazio - Snake Coin - vazio - Prisoner Coin

Normal Vazio - Old Man Coin - Prisoner Coin - vazio - Snake Coin

Hard Vazio - Old Man Coin - vazio - Snake Coin - Prisoner Coin

Pegue a Lyne House Key. Há um Save Point neste apartamento. Suba para o 2F e entre no apartamento 209. Passe para o 208, pegue a munição e salve seu progresso. Você irá precisar. Colete a Stairway Key, volte para o corredor e entre pela última porta usando a chave que você acabou de pegar. Veja a cena.

PYRAMID HEAD – PARTE 1



Você tem de descarregar sua arma no açougueiro enlatado. Se ouvir barulho de metal durante o disparo é porque acertou. Mesmo que ele seja lento, seu golpe é fatal. Não deixe que ele o acerte. Recarregue sempre sua arma e não se esqueça de vigiar sua energia acessando o menu. Depois de muita treta, ele foge. Espere que ele vá embora e vá em frente.

West Apartments 1F

105 – Save Point
Lyne House Key
109 – Handgun Bullets
Prisoner Coin
Angela's Knife

West Apartments 2F

208 – Stairway Key
Handgun Bullets
Save Point

SILENT HILL STREETS

Seguindo pela rua, preste atenção ao trajeto, pois ele está repleto de itens.



Encontre a garotinha e veja mais uma animação. Vá para o Rosewater Park e encontre Maria, que está perdida. Vasculhe tudo para pegar os itens que estão espalhados. Prossiga pelo outro lado do parque (não pelo que você chegou) com Maria. Seu próximo destino é o Pete's Bowl-O-Rama.



Há um cano de aço (Steel Pipe) sobre o carro, no posto de gasolina. Entre no boliche e siga pela outra porta no corredor. Veja a animação e passe pela próxima porta. Fale com Eddie e siga a garotinha saindo do local. Depois de falar com Maria, siga pelo estacionamento do boliche. Passe pelo portão e pela porta que ela abre depois do vídeo.

Suba as escadas e entre pela única porta possível. Passe pelo salão e pela porta seguinte. Siga pela rua até ver Laura entrar no hospital. Vá atrás dela.

BROOKHAVEN HOSPITAL

Pegue o mapa, entre pela primeira porta (Hospital Office) para salvar seu progresso e pegar energia. Passe pela porta para pegar a "Purple Bull Key". Saia daí e olhe

no mapa para localizar a escadaria. Suba até o 2F. Tome cuidado com as enfermeiras.



Atire para derrubá-las e chute-as em seguida para economizar munição. Vá para o Men's Locker Room e pegue a Examination Room Key. Siga para o Women's Locker Room, pegue a Shotgun e examine o urso de pelúcia para pegar o anzol. Volte para a escadaria e desça para o 1F. Use a chave para entrar na Examination Room.

Passe para a porta seguinte e pegue as cápsulas de shotgun. Anote a senha que está anotada no papel ao lado da porta. Saia pela porta voltando ao corredor. Suba para o 2F e entre pela porta dupla em frente à escada. Pegue a munição e entre na Examining Room 3. Anote o código que está na máquina de escrever e pegue o First-Aid Kit. Saindo daí, chegue ao quarto M-2. Colete a "Lapis Eye Key" e a munição.

Suba para o 3F usando as escadas e vá direto à única porta possível. Digite o código que você anotou no Doctor's Lounge. Ao passar pela porta, entre no quarto S-3, veja a animação e pegue a Roof Key. Prossiga para o S-11, salve seu progresso e pegue mais energia. Volte para a escada e suba para o último andar usando a Roof Key para atravessar pela porta.



No terraço, encontre o diário e dê uma volta pelo local. Tente voltar pela porta e assista à animação. Agora, no 3F, use o mapa para localizar e entrar na segunda da esquerda para a direita. Anote o código escrito com sangue e saia. Volte para o S-3, onde está Maria e fale com ela. No S-14 há uma caixa cheia de trancas. Abra-as com o código que você anotou da máquina de escrever e o da parede, escrito com sangue. Use a "Lapis Eye Key" e a "Purple Blue Key", também. Na caixa, você encontra alguns fios de cabelo. Vá até o Shower Room e averigüe o ralo combinando o anzol com os fios de cabelo para pegar a Elevator Key.

Volte para o corredor e use a chave no elevador. Use-o para chegar ao 1F, na sala C-3, mais precisamente. Depois do vídeo, é hora de mais um mestre!

CHEFE – MONKEY MAN

Agora que Laura o sacaneou, o jeito é enfrentar os monstros. Basta ir desviando e enchê-los de bala. São três, lentos e fáceis de abater. Você não terá dificuldades. Use a Shotgun se quiser.

■ Brookhaven Hospital 1F Hospital Office	Save Point Health Drink
Document Room	Purple Bull Key

■ Brookhaven Hospital 2F Men's Locker Room	Examination Room Key
Women's Locker Room	Shotgun Bent Needle
Doctor's Lounge	Shotgun Shells Password
Examining Room 3 M-2	First-Aid Kit Lapis Eye Key
M-3	Shotgun Shells Handgun Bulets Health Drink
M-6	Shotgun Shells Health Drink

■ Brookhaven Hospital 3F S-3	Roof Key
S-11	Health Drink Save Point
S-14 Shower Room	Piece of Hair Elevator Key

EVIL BROOKHAVEN HOSPITAL

Após o vídeo, você estará na versão sangrenta do hospital. Agora que você está no jardim, passe pela porta dupla. O primeiro passo é salvar seu progresso. Há Shotgun Shells no chão. Entre pela outra porta dupla para chegar a um corredor. Pegue os itens que estão nas salas abertas, dirija-se para o elevador e suba para o 2F. Fique atento às enfermeiras. Vá para a sala M-6 e colete a Dry Cell Battery e a Basement Storeroom Key. Existem mais itens na sala. Saia e dirija-se ao elevador para chegar ao 3F. Vá até a porta dupla no final do corredor, à esquerda, e entre. Procure pela porta que o leva a uma escadaria. Há um Save Point na parede. Use-o se quiser. Desça até o final (BF) e use a Basement Storeroom Key para abrir a porta.



Pegue a munição no chão e preste atenção às marcas de sangue na prateleira. Mova-a para o lado, tente entrar no buraco e veja o vídeo. Depois de atravessar pela pequena passagem, colete o anel de cobre (Copper Ring). Volte o 3F pela escadaria e use o elevador para descer ao 2F. Preste atenção ao som do rádio durante o trajeto de descida do elevador. Vá para a Day Room e abra o freezer para pegar o anel de chumbo (Lead Ring). Siga para o 3F novamente e use os dois anéis na pintura de mulher ao lado da porta do elevador. Entre.

Desça todavia e passe pela porta. Corra, mas corra muito. Não adianta tentar fazer outra coisa além de fugir. Veja a animação. Siga para a esquerda, entre na Director's Room e pegue o mapa e a chave. O que resta a fazer é ir embora. Há um Save Point neste corredor. Procure a saída usando a chave para chegar ao lado de fora do hospital.

■ Evil Brookhaven Hospital 1F C-1	Health Drink Handgun Bullets
C-2 Director's Room	First-Aid Kit Hospital Lobby Key

■ Evil Brookhaven Hospital 2F M-4	Shotgun Shells Health Drink
M-6	First-Aid Kit Handgun Bullets Dry Cell Battery Basement Storeroom Key

■ Evil Brookhaven Hospital 3F S-11	Ampoule Handgun Bullets
Store Room	First-Aid Kit Shot Gun Shells Handgun Bullets

■ Evil Brookhaven Hospital BF Store Room	Shotgun Shells
---	----------------

SILENT HILL STREETS

Se você estiver com pouca saúde, desça até a Rendell St. e pegue energia na parte esquerda do mapa. Seu destino é a marcação "Letter Wrench", que surgiu em seu mapa. Siga para lá pelas ruas.



Fique atento aos itens que estão espalhados pelo caminho. Veja as ruas que você deve se-

guir: Carrol St., Rendell St., Munson St., Saul St. (Save Point), Neely St., Sanders St. e Lindsey St. Chegando à porta da casa, leia a carta e pegue a ferramenta (Wrench). A próxima parada é o Rosewater Park.

Siga à esquerda pela Katz e passe pelo portão. Basta olhar no mapa e visualizar o parque.

Chegando ao Rosewater Park, localize a estátua que está marcada com um pequeno ponto dentro do círculo, no mapa. Examine atrás da estátua para encontrar a caixa de metal. Use a ferramenta que você acabou de pegar para abri-la e pegue a Old Bronze Key.

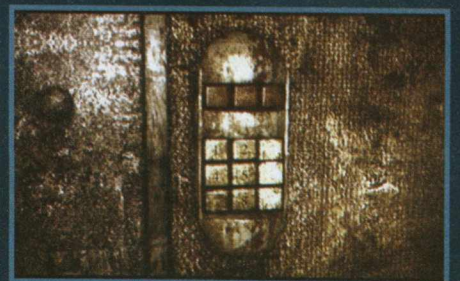
Novo destino: Silent Hill Historical Society. Basta abrir o mapa novamente e seguir para lá. Está um pouco à esquerda do parque. É só seguir pela Nathan Ave. Fique atento aos monstros.

SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY

Depois de entrar, usando a Old Bronze Key, salve seu progresso. Siga pela única porta des-trancada e desça pela passagem até chegar à porta. Passando por ela, pegue a energia e siga para a outra porta. Você está em uma cela. Saia dela e entre pela primeira porta dobrando o corredor à direita (de James). Pegue o Handgun Bullets, volte para o corredor e entre pela próxima porta.



Pule para dentro do buraco. Agora, você deve se equipar com algum bastão (Steel Pipe ou Wooden Plank) e acertar diversos pontos da parede do poço até ouvir um som de pancada diferente. Acerte algumas vezes para achar uma porta. Passe para o corredor e siga até a primeira porta à direita. Entrando na única porta que segue, você encontra a Spiral-Writing Key. Para sua surpresa, a lanterna apagou e a porta de saída está trancada. Use a Dry Cell Battery para ligar a lanterna novamente.



Tome cuidado com seus novos amiguinhos. Use o painel ao lado da porta para sair digitando os três botões que estão mais iluminados. A seqüência varia, mas a combinação é entre esses botões. Veja um exemplo:

Se os botões iluminados forem **3, 6, e 9**, tente digitar:

3-6-9
3-9-6
6-3-9
6-9-3
9-3-6
9-6-3

Os números não se repetem durante a seqüência, ou seja, você não digitará o **3** duas vezes (**3-6-3**)

Depois de sair, vá para a passagem ao lado e use a Spiral-Writing Key na grade abaixo de seus pés. Pule.

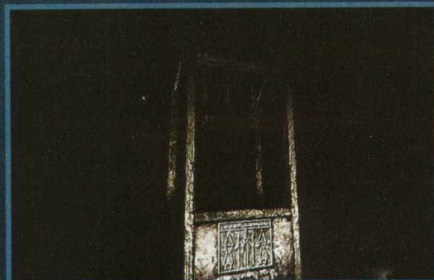
TOLUCA PRISON

Depois da conversa com o gordão, pegue os itens da sala e salve o game. Nessa sala também está o Tablet of "Gluttonous Pig". Pegue-o. Saia pela porta em que Eddie fugiu. Você está no corredor principal, onde há munição e o mapa. Agora, vá para o corredor C (veja o mapa abaixo) e entre na cela 3-C para pegar o Tablet of "Seductress". Siga para o corredor A e pegue a Wax Doll na cela 9-A. Continue pelo caminho até chegar ao corredor E. Há munição na primeira mesa. Passe para o corredor B e colete o Tablet of "The Oppressor", na cela 4-B. Siga até o outro lado do corredor (próximo à cela 1-B) e destranque a porta, mas não entre. Volte para o corredor E e entre dupla, em frente à sala 1-E.



I got a wax doll.

Você está em um pátio bem grande. Localize um palanque com três forcas, combine os três Tablets e use-os na parte oposta à escada. Ouvindo o grito, volte para a porta de onde você veio, pegue a ferradura pendurada na maçaneta e saia.



Volte para o corredor principal e siga para a sala 2 para atravessar para o corredor D. Você pode salvar seu progresso na sala 6. Pegue o isqueiro na sala 3 e siga para a sala 5-D para pegar energias. Passe para a sala 4-D e pegue o Hunting Rifle e munição, Shotgun e Handgun. De volta ao corredor D, atravesse a grade e encontre uma tampa no chão. Combine o isqueiro (Lighter), a ferradura (Horseshoe) e o boneco de cera (Wax Doll) para criar uma alça. No B1F, passe pela porta dupla. Atravesse o necrotério e pule para dentro de mais um buraco. Encontre o próximo buraco e pule novamente. Desça usando o elevador, onde há itens, e salve o jogo.

Toluca Prison 1F

- 3 First-Aid Kit (direita)
Lighter (esquerda)
- 6 Save Point
- 5-A Handgun Bullets
- 9-A Wax Doll
- 4-B Tablet of "The Oppressor"
- 3-C Tablet of "Seductress"
- 1-E Rifle Shells
- 4-D Shotgun Shells
Rifle Shells
Hunting Rifle
Handgun Bullets
- 5-D First-Aid Kit
Health Drink
Ampoule

LABYRINTH

Logo de cara, veja a passagem bloqueada por cabos. Dobre o corredor e vá até o final seguindo o caminho da direita. Encontre a escada e desça. Você está em um corredor com água no chão. Seguindo até o final, suba a escada. Há uma máquina com um cubo com rostos por todos os lados. Você deve movê-lo para alterar a sala ao lado, até que uma passagem apareça nela. Encontre a face com olhos verdes e deixe-a de cabeça para baixo.

Arma extra

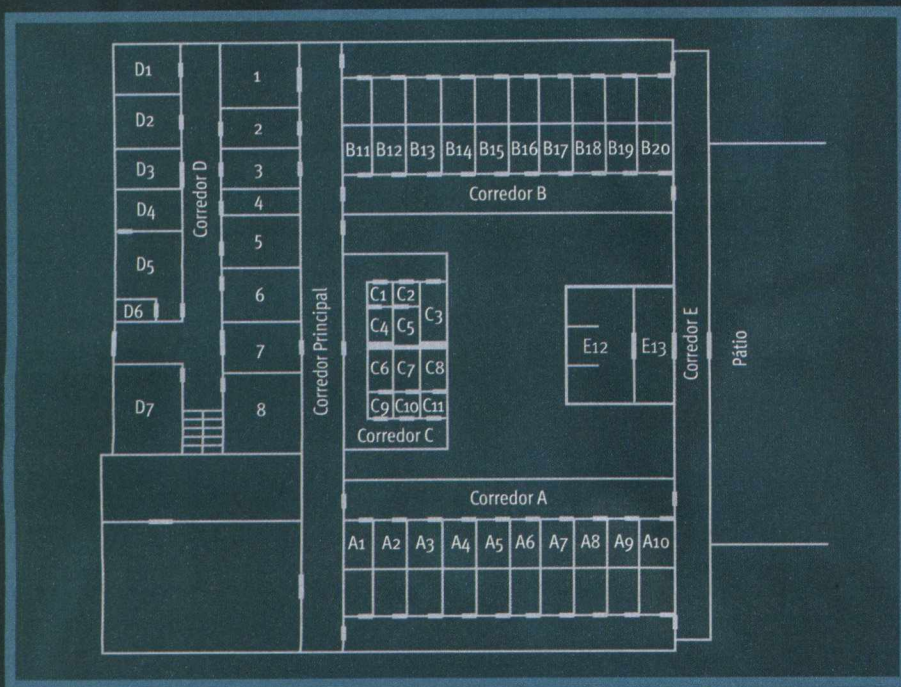
Se você quiser, pode pegar uma arma nova antes, mas terá de desviar o caminho. Em vez da direita, siga pela esquerda e desça por qualquer uma das escadas que você encontrar. Circule pela área para formar um mapa e tente localizar uma porta. Cuidado com o Pyramid Head. Depois de passar pela porta, pegue os itens e o facão (Great Knife).

Seguindo pela passagem, assista a mais um vídeo. Volte e pegue o alicate (Wire Cutter) na caixa com curto-circuito, na parede. Você deve voltar para a passagem bloqueada pelos cabos. Corte os fios usando o alicate e desça. Neste outro corredor, siga, dobre a primeira à direita e suba a escada. Localize a outra escada e desça para mais um corredor alagado. Siga pela esquerda (de James) e suba a escada que está dobrando o corredor em 180°.

Siga até outra escada, desça e vire por todos os caminhos à esquerda (de James) para subir mais uma escada. Desça outra escada e vire a primeira à esquerda, para subir mais uma escada. Salve o jogo e passe pela porta. Siga até ouvir o grito e seu personagem entrar pela porta.

CHEFE – BED MAN

Você tem pouco espaço e deve ficar atento à energia. Tente derrubá-lo com a Shotgun e desvie sempre. Cuidado para não ser encurralado. Em pouco tempo você deve dar conta. Depois da animação, saia e vá para



a próxima porta. Entre na primeira à direita. Há seis corpos pendurados. Cada um deles cometeu um crime. Leia o que há escrito em cada um decorando suas posições. Volte para o corredor e entre pela próxima porta, à esquerda. Você está em uma sala semelhante. Basta abaixar a corda correspondente a:



Kidnapper (Easy)

Arsonist (Normal)

Counterfeiter (Hard)

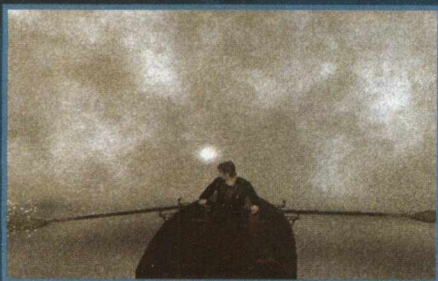
Volte à sala com os corpos e pegue a Key of Perseuted. Voltando ao corredor, passe pela última porta, use a chave para remover as algemas da válvula e siga em frente. Depois de descer, entre pela próxima porta. Assista a mais um vídeo e volte para passar pela grade que se abriu. Prossiga até a escada e chegue ao cemitério. Pegue os itens espalhados e salve seu game. Desça pala cova e vá até o final.

CHEFE – EDDIE

Basta atirar sem parar. Geralmente, a cada tiro que você acertar levará um balaço. Shotgun e Hunting Rifle são as melhores opções. Atire até o gordo fugir. Pegue os itens que estão espalhados pela sala gelada e vá em frente. Outro vídeo.

É hora de enfrentá-lo de novo. Esconda-se atrás das carnes e atire sempre com o rifle.

Saindo do frigorífico, salve seu progresso e entre no barco. Você deve remar um pouco para a direita até localizar um ponto de luz. É pequeno, mas bem visível. Reme sempre nessa direção até chegar ao píer.



LAKE VIEW HOTEL

Siga para o jardim e pegue a "Little Mermaid" Music Box, no chafariz. Entre no hotel e pegue o mapa de visitantes, na parede. Seguindo pela esquerda (de James), entre na última porta à esquerda. Há muita munição neste local. Vá para o Lake Shore Restaurant, assista ao vídeo e pegue a Fish Key. Saindo do restau-

rante, desça a escada que está em frente à entrada principal. Pegue o Thinner que está no elevador.

Vá até o Lobby para salvar seu jogo. Pegue a chave do quarto 312 na recepção, depois de passar pela porta. Suba a escadaria até o 2F e localize a Cloak Room. Lá dentro, recolha os itens e abra a maleta com a Fish Key, para conseguir a chave do quarto 204.

Chegando ao quarto 204, pegue a Employee Elevator Key e passe pelo buraco para chegar ao quarto 202. Use o Thinner para ver o código que está na foto rabiscada sobre a cama e use-o para abrir a maleta. Pegue a "Cinderella" Music Box. Voltando para o corredor, atravesse para o outro lado do Lobby, ainda no 2F. Encontre o elevador e use a Employee Elevator Key para abrir a porta ao lado. Ela está abaixo do quarto 213, no mapa. Nesta sala, colete a energia e salve o game. Quando você entrar no elevador, ouvirá um alarme. Volte para a sala e deixe todos os seus objetos no armário (Shelf), só assim o alarme não disparará quando você entrar. Desça para o 1F.

Pegue o mapa para empregados. Vá para a Pantry Room e pegue a "Snow White" Music Box. Procure pelo Office e, lá dentro, pegue o Videotape e o Can Opener (abridor de lata). Em frente ao Office, desça as escadas para chegar ao B1F. Entre na Boiler Room e pegue a saúde e a Bar Key. Volte, seguindo para a Kitchen (cozinha). Use o Can Opener para abrir a lata sobre a pia. Pegue a Light Bulb e as energias. Passe para o Venus Tears Bar. Use a Light Bulb na lanterna que está ao lado da Jukebox. Saia pela outra porta, usando a Bar Key. Volte para a sala onde você deixou seus itens (abaixo do quarto 213, no mapa).

Dirija-se ao Lobby. Coloque as três Music Box na seguinte ordem:

Easy: Qualquer ordem

Normal: Cinderella, Snow White, Mermaid

Hard: Cinderella, Mermaid, Snow White

Pegue a Hotel Stairway Key, depois da execução da música. Suba para o 2F usando a escada e dobre à direita. Passando pela porta dupla, localize outra escada, que sobe para o 3F. Use a Stairway Key no portão. Entre no quarto 312 usando sua chave e coloque o Videotape no videocassete.

■ Lake View Hotel 1F

Store Room Handgun Bullets

Rifle Shells

Restaurant Lake Shore Fish Key

Pantry Room Snow White

Music Box

Rifle Shells

Videotape

Can Opener

■ Lake View Hotel 2F

Cloak Room First-Aid Kit

Handgun Bullets

Shotgun Shells

Room 204 Key

Shotgun Shells

Health Drink

Employee

Elevator Key

Room 204

■ Lake View Hotel B1F

Kitchen Health Drink

Light Bulb

First-Aid Kit

Bar Key

EVIL LAKE VIEW HOTEL

Salve seu game no corredor e siga para o 2F descendo as escadas. Vá para o quarto 202. Quando entrar, não se assuste. Você sairá em outro corredor, como se tivesse acabado de sair do quarto 219. O hotel acaba de ganhar um novo aspecto, mais sombrio. Siga até o final do corredor, passe pela porta e entre no elevador. Seu destino é o B1F. Siga para o bar, pegue cinco Health Drinks e passe para a cozinha. Nela você encontra muita munição e First-Aid Kit também. Atravessando a próxima porta, chegue a um corredor e procure a única porta destrancada. Veja mais um vídeo. Saia, suba as escadas e vá ao Manager Office para pegar as munições. Siga para a única porta destrancada deste corredor. Passe por mais um corredor chegando a uma sala com um save point de nove partes. Entre pela outra porta e veja o vídeo.

MESTRE – TWO PYRAMID HEADS

A melhor estratégia é andar em círculos na sala. Mantenha uma boa distância e atire. Depois de liquidá-los, pegue o Scarlet Egg e o Rust-Colored Egg. Ponha um ovo em cada cavidade da porta para abri-la. Siga até a próxima porta, entre e suba as escadas de metal.

MESTRE – MARIA

Atire rápido e fuja quando ela se aproximar. Se Maria lançar borboletas sobre você, apenas corra. Demora um pouco até que ela morra.

FINAIS

■ **In Water:** Veja diversas vezes a faca de Ângela, leia o diário no telhado do hospital, ouça a fita na Reading Room do Evil Lakeview Hotel e mantenha seu sangue sempre cheio

■ **Leave:** Veja diversas vezes a foto de Mary, sempre dê porrada em Maria, algumas com a bengala. Pegue o Bent Needle rapidamente e ouça toda a conversa no último corredor do game.

■ **Maria:** Faça o oposto do final Leave.

■ **Rebirth:** Termine o jogo uma vez, inicie um game do save, e pegue os itens:

– White Crism: Apto. 105 - West Apartments

– Lost Memories Book: Posto de gasolina

– Obsidian Goblet: Silent Hill Historical Society - Na vitrine, no início

– Crimsom Ceremony Book: Reading Room - Evil Lakeview Hotel

■ **Dog:** Faça os três primeiros finais ou o Rebirth. Inicie um game do save, pegue a Dog Key na Casinha de cachorro, na Nathan Av, ao lado do Jack's Inn. Use-a no quarto ao lado do 302, no Hotel.



FlatOut 2

Viva o caos!
por Rafaela Caetano

■ Os jogos de corrida não são mais os mesmos: estão cada vez mais voltados para a destruição. FlatOut 2, assim como a nova geração de jogos de corrida, traz muito mais que campeonatos e pistas desafiadoras. Além de um visual realista para os carros, traz minigames inusitados e os famosos destruction derby (competições de destruição em arenas).

Assim como o jogo Burnout, FlatOut 2 é um jogo repleto de destruições, batidas e caos. Os gráficos são ótimos, e o jogador poderá interagir com o cenário quebrando tudo nas corridas e nos minigames, que dispensam comentários, pois são criativos e contêm competições de salto e arremesso de dardo, boliche e futebol americano, entre outros modos. A jogabilidade em geral é boa, mas você terá alguns problemas nas curvas. O som também não deixa a desejar, contendo músicas pesadas que combinam perfeitamente com o clima caótico do game.

FlatOut 2 é o jogo para os amantes de corridas que não se contentam com carros intocáveis.

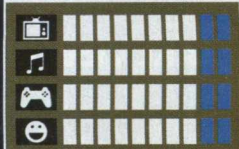
Bugbear Entertainment
 Vivendi Games
 PS2, Xbox, PC
 Corrida
 6
www.flatoutgame.com

PRÓS

- Minigames criativos
- Destruições mais realistas

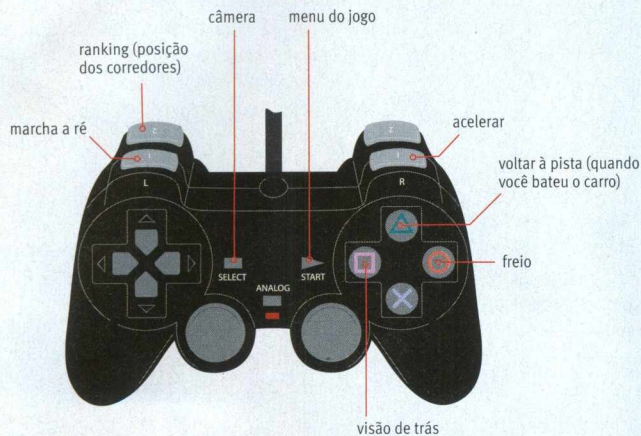
CONTRAS

- Algumas falhas na calibragem dos controles
- Pouca variedade de carros



NOTA **8,0**

CONTROLES



MENU PRINCIPAL

SINGLE PLAYER

É o modo história do jogo. Nele haverá as seguintes opções:

■ CAREER

Neste modo, você poderá iniciar uma carreira de piloto e participar de vários campeonatos e torneios. Além de acumular pontos, ao avançar no modo carreira você liberará pistas e carros novos.

■ SINGLE RACE

Nesta opção você poderá jogar uma corrida amistosa escolhendo o carro, o estilo de corrida e a pista que deseje.

■ SINGLE STUNT

Neste modo você poderá jogar espécies de minigames, em que você deverá saltar de dentro do carro. Há provas, como saltar dentro de anéis pegando fogo e em direção a pinos de boliche para derrubá-los.

■ SINGLE EVENT

Opção para se jogar um evento fora do modo história. Escolha a pista e o carro e acumule pontos.

■ SINGLE DERBY

Neste modo, você poderá jogar o famoso destruction derby. O objetivo é destruir o carro dos seus oponentes, mas tome cuidado, pois eles também virão com tudo para cima de você. Escolha a pista, o carro e divirta-se nos palcos de destruição.

CHANGE PROFILE

Nesta opção você pode mudar de profile, criar um ou deletar um já existente.

OPTIONS

Neste menu, você encontrará as seguintes opções:

■ GAME OPTIONS

Veja as seguintes opções:

- Meters (metros): KPH ou MPH
- Racemap: Ativar/desativar mapa da corrida
- Show Bonuses: Ativar/desativar
- Show Introductions: Ativar/desativar
- Reset to Defaults: Apaga as mudanças que você fez e volta à configuração original.

■ SOUND OPTIONS

- SFX Volume: volume dos efeitos sonoros
- Music Volume: Volume das músicas
- Channels: Stereo/Dolby® Pro Logic II/ Mono

■ CONTROLLER OPTIONS

- Preset 1: Mostra informações sobre o controle 1
- Preset 2: Mostra informações sobre o controle 2
- Vibration: Liga/desliga o modo de vibração

■ EXTRAS

Veja as seguintes opções:

- Credits: Mostra os nomes de toda a equipe de produção do jogo.
- Making Of Flatout 2: Mostra os desenhos e as animações feitas pela equipe do jogo para concebê-lo, como uma espécie de galeria de arte animada.
- Enter Code: Aqui você poderá colocar trapaças.

GIEVEPIX – Todos os carros e 1 milhão em créditos

GIVEALL – Todas as pistas

WOTKINS – Flatmobile

RAIDERS – Carro de sorvetes

RUTTO – Pimpster

KALJAKOPPA – Rocket

GIEVCARPLZ – Ônibus escolar

GIVECASH – 1 milhão em créditos

ESTRUTURA DE JOGO

CAREER MENU

Este é o menu de carreira, em que você pode conferir os carros que tem dentro da garagem, comprar carros novos e dar um upgrade nos que comprou.

■ CAR SHOP

No Car Shop você comprará seu primeiro carro. No início, só será possível comprar carros fracos, mas, conforme avançar em sua carreira e ganhar dinheiro, serão liberados carros velozes e caros. Você iniciará o modo carreira com 5000 CR (é a moeda do jogo). Haverá três carros para escolher:

Chili – 3000 CR

Malícia – 4000 CR

Roamer – 5000 CR

Dica: Não hesite e compre o Roamer, pois não é difícil acumular dinheiro neste jogo.

■ RACES

Este é o modo em que você jogará as corridas para acumular pontos e liberar carros, pistas e minigames.

– Level 1

Campeonato: Derby Initiation Cup

1º – 900 CR

2º – 700 CR

3º – 400 CR

Pista 1: Pinegrove 1

Descrição: Começando perto do BMX, a estrada o levará por um desfiladeiro estreito, que pode ser bastante interessante se você estiver no meio de um grupo grande de carros.

Observação: A estrada da primeira fase é muito fácil, portanto não há observações sobre ela.

Volts: 3

Pista 2: Farmlands 2

Descrição: Não há muitos segredos nesta pista, em que você correrá por áreas rurais em uma paisagem calma.

Observação: Depois de algumas curvas, você verá um celeiro. Há dois caminhos nele. O caminho à esquerda do celeiro fará você dar apenas um pequeno salto. Seguindo pelo celeiro, você poderá fazer um grande salto, ao mesmo tempo em que ganha nitro. No fim do caminho você estará novamente em uma estrada de concreto. É preciso escolher de novo um caminho. O primeiro o leva para fora do concreto novamente, enquanto o outro, com concreto, lhe permite fazer um salto. Dê preferência à segunda opção de caminho.

Volts: 3

Destrancado: Evento – High Jump

Evento: High Jump

1º – 900 CR
2º – 700 CR
3º – 400 CR

Observação: Tente evitar os barris com voltas suaves, mas cuidado para não sair da pista. Lance o motorista quando estiver perto do limite do caminho e com um ângulo de mais ou menos 50º.

Campeonato: Sunday Smash Derby

1º – 1100 CR
2º – 900 CR
3º – 600 CR

Pista 1: Water Canal 1

Descrição: Bairro de apartamentos pequenos que se situam perto de canais. Os caminhos alternativos o levam para cima de telhados e por túneis estreitos. Observação: É uma pista divertida, com muitos saltos no início, o que garante bastante nitro. Quando você vir um túnel à frente, é melhor ir um pouco para a esquerda e dirigir pelas cercas.



É um atalho mais curto. Além disso, os túneis costumam fazer sua velocidade diminuir. Após passar pelo campo de basquete e por uma longa estrada reta, você pode escolher entre ir para a esquerda ou a direita. É recomendável seguir

pelo caminho da esquerda, mas lembre-se de que nem todo atalho é mais rápido que o caminho convencional. Ao terminar uma volta, você pode pegar dois caminhos novamente. Caso não se preocupe com o nitro e queira um atalho curto, reduza a velocidade e siga pelos túneis à esquerda para ganhar tempo.

Volts: 3

Pista 2: Farmlands 1

Descrição: Você correrá em volta de um grande lago. Essa pista rural contém áreas de recreação que sofrem com enchentes repentinas.

Observação: Não há muito que dizer sobre a pista. Ao se aproximar do fim, você chegará a uma curva larga em que há pedras. Evite-as ou elas o atrapalharão um bocado.

Volts: 3

Pista 3: Pinegrove 3

Descrição: Uma pista com postos de gasolina velhos e estradas ruins. Nada de muito novo.

Observação: Por ser uma pista simples, não há nenhuma observação a fazer.

Volts: 3

Destrancado:

Evento: Gas Station Derby

Carro: Shaker
Carro: Blaster XL
Carro: Banger

Evento: Gas Station Derby

1º – 1100 CR
2º – 900 CR
3º – 600 CR

Nota: Neste evento destrutivo, o único objetivo é tentar esmagar os carros adversários.

- Level 2

Campeonato: Bay Area Derby Cup

1º – 1500 CR
2º – 1100 CR
3º – 700 CR

Pista 1: Pinegrove 2

Descrição: Cenário noturno com caminhos estreitos e entre os precipícios. Estradas aterradas e curvas requerem atenção especial.

Observação: Não há nada de muito importante a ressaltar nesta corrida.

Volts: 3

Pista 2: Farmlands 3

Descrição: Cenário simples, em que a única parte a ser considerada é a área de acampamento da praia.

Observação: Nada de especial a dizer. A parte divertida da corrida é a estufa, que você pode destruir depois da primeira volta.

Volts: 3

Pista 3: Timberlands 1

Descrição: Será uma corrida que o levará a algumas áreas ruins, portanto não espere uma paisagem muito bonita.

Observação: É uma corrida divertida. No início, você verá uma pequena rampa. Siga por ela para ganhar nitro. Ao encontrar duas estradas, siga pela da esquerda. Ela o conduzirá a outra bifurcação. Se você for para a direita, fará um salto. Se for para a esquerda, irá dirigir debaixo de um caminhão. Dê preferência à primeira opção.

Volts: 4

Destrancado: Evento: Parking Lot Derby

Evento: Parking Lot Derby

1º – 1500 CR
2º – 1100 CR
3º – 700 CR

Observação: Nenhuma

Campeonato: Spring Smash Derby Cup

1º – 1700 CR
2º – 1300 CR
3º – 900 CR

Pista 1: Midwest Ranch 2

Descrição: Um cenário com grandes fazendas e celeiros.

Observação: Antes de terminar a volta, você verá duas pistas. A da esquerda é a mais longa e a da direita é mais curta, porém menos recomendável.

Volts: 3

Pista 2: Water Canal 3

Descrição: Uma pista simples com o formato de uma galeria de água.

Observação: É uma pista grande e você estará na companhia de um carro. Seguindo pela esquerda, você seguirá por uma rampa e será forçado a diminuir a velocidade. Siga pelo caminho da direita, que mais a frente levará a um túnel.

Volts: 4

Pista 3: Timberlands 3

Descrição: Uma pista com paisagens do campo, como vales e pinheiros.

Observação: Não há muito que explicar. Sempre que houver duas pistas, pegue o caminho da esquerda.

Volts: 3



Pista 4: Midwest Ranch 3

Descrição: Outro cenário rural, com direito a celeiros e campos.

Observação: É uma pista difícil. Procure sempre pegar a rota da direita.

Voltas: 3

Pista 5: Cidade Central 1

Descrição: Uma pista bastante interessante, com prédios comerciais, estacionamento subterrâneo e um posto de gasolina.

Observação: Será uma corrida divertida. Você pode pegar um atalho seguindo pelo estacionamento. Procure dirigir sempre pelo posto de gasolina. No fim do percurso, você verá uma curva de 180 graus. Faça a curva com cuidado, mas rapidamente, e procure não seguir o caminho do CPU.

Voltas: 3

Destrancado: Evento – Skyscraper Derby

Evento: Skyscraper Derby

1º – 1600 CR

2º – 1200 CR

3º – 800 CR

Campeonato: Canals Special Derby Cup

1º – 1600 CR

2º – 1200 CR

3º – 800 CR

Pista 1: Water Canal 1

Descrição: Cenários com pequenos apartamentos e túneis estreitos.

Observação: Não há nada a explicar, pois você já jogou esta corrida.

Voltas: 3

Localize 2: Water Canal 3

Descrição: Um cenário que lembra basquetebol ao ar livre em uma espécie de galeria de água.

Observação: Outra corrida que você já realizou.

Voltas: 4

Localize 3: Water Canal 2

Descrição: Uma grande pista, em que você passa por um estacionamento e trilhos de trem.

Observação: Esta pista é uma mistura de todas as outras, portanto não há o que explicar. Apenas fique sempre atento.

Voltas: 3

Destrancado:

Evento – Bowling

Carro – Splitter

Carro – Switchblade

Evento: Bowling

1º – 1700 CR

2º – 1300 CR

3º – 900 CR

Observação: Veja a descrição deste evento na parte

– Level 3

Campeonato: Metal Smash Derby Cup

1º – 2000 CR

2º – 1500 CR

3º – 900 CR

Pista 1: Farmlands 2

Descrição: Uma singela paisagem rural.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 4

Pista 2: Timberlands 2

Descrição: Começando perto de Monte Dreadmist, a estrada segue pela encosta da montanha. Há depósitos de madeira na área.

Observação: A pista parecerá familiar, mas não é. Após passar pelo posto de gasolina, dirija por uma empresa com toras de madeira. É recomendável que você siga pelo caminho da esquerda para ganhar terreno na corrida.

Voltas: 4

Pista 3: Midwest Ranch 1

Descrição: Mais um daqueles velhos cenários rurais.

Observação: Não será uma pista difícil. Apesar de longa, ela contém partes bem diretas.

Voltas: 4

Destrancado: Evento – Derby Bowl 1

Evento: Derby Bowl 1

1º – 2000 CR

2º – 1500 CR

3º – 900 CR

Campeonato: Tarmac Derby Cup

1º – 2200 CR

2º – 1700 CR

3º – 1100 CR

Pista 1: City Central 3

Descrição: Uma pista com blocos residenciais estreitos e um grande centro comercial.

Observação: Não há muito que explicar sobre esta pista. As ruas são bastante estreitas, portanto tome cuidado para não bater nos outros carros a todo momento.

Voltas: 3

Pista 2: Water Canal 2

Descrição: Uma longa pista em que você passa por trilhos de trem e um estacionamento.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 3

Pista 3: City Central 2

Descrição: Pista com locais em construção, terminais de trem e rodovias.

Observação: Quando chegar à área de construção, siga pelo caminho do meio e dirija sobre a ponte. Quando passar pela área de construção, siga para a frente ou para a esquerda.

Voltas: 4

Destrancado: Evento – Derby Bowl 2

Evento: Derby Bowl 2

1º – 2200 CR

2º – 1700 CR

3º – 1100 CR

Campeonato: Special Derby Forest Cup

1º – 2400 CR

2º – 1900 CR

3º – 1300 CR

Pista 1: Timberlands 1

Descrição: Uma pista nem tão boa, que o leva a uma loja de carros e a uma pequena rodovia por todo o percurso.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 4

Pista 2: Pinegrove 3

Descrição: Cenário com postos de gasolina velhos e estradas ruins.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 3

Pista 3: Timberlands 2

Descrição: Começando perto de Monte Dreadmist, a estrada segue pela encosta da montanha. O cenário da corrida é ilustrado por depósitos de madeira na área pelo percurso.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 4

Pista 4: Pinegrove 2

Descrição: Cenário noturno, que contém caminhos estreitos e entre os precipícios. Estradas ruins e curvas requerem mais cautela para que você possa fazer voltas perfeitas.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 3

Pista 5: Timberlands 3

Descrição: Uma pista com um cenário rural, com vales e pinheiros.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 3

Pista 6: Pinegrove 1

Descrição: Esta pista o leva a um desfileiro estreito, que pode ser bastante divertido se você estiver no meio de um grupo grande de carros.

Observação: Você já realizou esta corrida antes.

Voltas: 4

Destrancado:

Evento – Derby Bowl 3

Carro – Venom

Evento: Derby Bowl 3

1º – 2400 CR

2º – 1900 CR

3º – 1300 CR

MINIGAMES

■ **SINGLE STUNT:** Neste modo, você encontrará os seguintes minigames:

High Jump

Neste minigame, você deverá saltar do carro e tentar alcançar o ponto mais alto da grade (quanto mais alto você conseguir, melhor). Ao



dar a largada, acelere o carro (aperte R1) e desvie dos barris no caminho. Tente não sair da pista ou você falhará. Ao chegar às linhas amarelas, aperte e segure **X** para saltar para fora do carro e voar até a grade.



Bowling

Neste minigame, você jogará boliche, mas com um detalhe: você será a bola. Acelere desviando das grandes bolas de boliche que estão no caminho e, ao chegar às linhas amarelas, aperte **X** para voar pela pista de arremesso e tentar acertar o máximo de pinos possíveis.



Quanto mais pinos derrubar, maior será sua pontuação no ranking.

Ski Jump

Neste minigame você deverá descer uma grande rampa e, ao chegar à área com caixas vermelhas e um bloqueio, aperte e segure **X** para voar e chegar ao outro lado. Tente chegar o mais longe que puder, se possível depois do grande "X". Um ranking mostrará os metros que você alcançou.



Curling

Este minigame é uma espécie de "tiro ao alvo". Acelere e tome cuidado para não perder o controle do carro nas curvas. Ao chegar à área vermelha com linhas amarelas, aperte e segure **X** para voar e tentar cair o mais perto possível do centro do alvo.

Stone-Skipping

Neste minigame aquático, você deverá saltar na grande piscina e chegar o mais longe que puder. Para isso, acelere o carro e, quando ele estiver prestes a cair na piscina, aperte **X** e segure para voar. Você cairá novamente na água. Antes de afundar, aperte **X** novamente para dar outro pulo e assim sucessivamente até perder o impulso.

Ring of Fire

Neste minigame, você deverá passar por grandes anéis em chamas. Acelere e, ao chegar à área vermelha com linhas amarelas, salte apertando **X** e tente passar por todos os anéis. Quanto mais anéis você conseguir atravessar, mais pontos você obterá.



Field Goal

Este minigame é um jogo de futebol americano, mas a única diferença é que você será a bola.



Acelere pelo campo desviando dos jogadores e, ao chegar às 200 jardas (estará marcado 200 no chão), aperte **X** para voar pelo campo e ir em direção ao gol (postes brancos). O objetivo é fazer o gol para subir no ranking.



Royal Flush

Neste minigame, o objetivo será acertar as cartas de baralho que formam uma grande barreira. Acelere e, ao chegar à área com linhas amarelas, voe em direção às cartas. Quanto maior o valor da carta que você derrubar, mais pontos ganhará. Se você acertar uma carta de número 10, você ganhará 10 pontos. Se acertar um rei, ganhará 13 pontos. Serão cinco rodadas.



Basketball

Este minigame é uma espécie de basquete, mas, assim como os outros minigames com esportes, a bola será você. Acelere e na área roxa salte em direção às cestas. Tente o máximo possível cair dentro das cestas que estão mais alto, pois elas dão mais pontos.

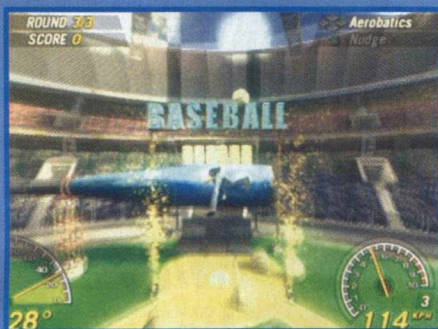
Darts

Neste minigame há um grande alvo para lançamentos de dardos. Seu objetivo é se lançar nele em determinados pontos. Ao iniciar o minigame, você verá um pequeno desenho do alvo à esquerda. Nele você verá certas partes brilhantes. É nessas partes que você deve se lançar. Ao chegar à área com linhas amarelas, lance-se e tente derrubar as partes do alvo que correspondem às brilhantes do desenho para ganhar pontos.



Baseball

Neste minigame esportivo, você deverá bater em um taco para ser lançado a uma grande distância. Acelere e, na parte com linhas amarelas, salte em direção ao grande taco (você deve bater perto da área que brilha). Com isso você voará. Quanto mais longe for, mais pontos ganhará.



Soccer

Este jogo é uma espécie de cobrança de falta. Acelere e ao chegar às linhas amarelas aperte para saltar. Seu objetivo é fazer o gol e se possível nos cantos das traves, pois fazer gols nesses locais dá mais pontos.



DESCRIÇÃO DOS CARROS



CHILI

Preço: 3000 CR
Velocidade máxima: 1.0
Aceleração: 4.1
Dirigibilidade: 7.1
Força: 6.9
Peso: 1.1
Nitro: 1.0
Tipo: FWD

SHAKER

Preço: 5500 CR
Velocidade máxima: 2.2
Aceleração: 5.8
Dirigibilidade: 6.6
Força: 7.7
Peso: 6.6
Nitro: 1.3
Tipo: RWD

SPLITTER

Preço: 12000 CR
Velocidade máxima: 2.5
Aceleração: 6.8
Dirigibilidade: 6.6
Força: 8.1
Peso: 5.1
Nitro: 1.9
Tipo: FWD

MALICE

Preço: 4000 CR
Velocidade máxima: 1.6
Aceleração: 2.6
Dirigibilidade: 7.8
Força: 7.8
Peso: 2.2
Nitro: 1.5
Tipo: RWD

BLASTER XL

Preço: 7000 CR
Velocidade máxima: 1.5
Aceleração: 4.8
Dirigibilidade: 8.8
Força: 8.2
Peso: 8.2
Nitro: 1.5
Tipo: 4WD

SWITCHBLADE

Preço: 10500 CR
Velocidade máxima: 3.0
Aceleração: 6.7
Dirigibilidade: 5.5
Força: 7.2
Peso: 6.0
Nitro: 2.2
Tipo: RWD

ROAMER

Preço: 5000 CR
Velocidade máxima: 1.3
Aceleração: 3.6
Dirigibilidade: 8.8
Força: 8.5
Peso: 4.6
Nitro: 1.3
Tipo: 4WD

BANGER

Preço: 6000 CR
Velocidade máxima: 1.6
Aceleração: 5.0
Dirigibilidade: 7.8
Força: 8.2
Peso: 3.0
Nitro: 1.4
Tipo: RWD

VENOM

Preço: 10000 CR
Velocidade máxima: 4.0
Aceleração: 7.4
Dirigibilidade: 4.3
Força: 8.7
Peso: 5.5
Nitro: 2.4
Tipo: RWD



The King of Fighters 2006

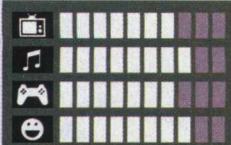
SNK Playmore
 SNK Playmore
 Luta 3D
 2
www.snkplaymore.co.jp

PRÓS

- Boa quantidade de extras
- Evoluiu com relação ao antecessor

CONTRAS

- Certos momentos de "aperte rápido para ganhar"
- Inferior a outros títulos com o mesmo formato



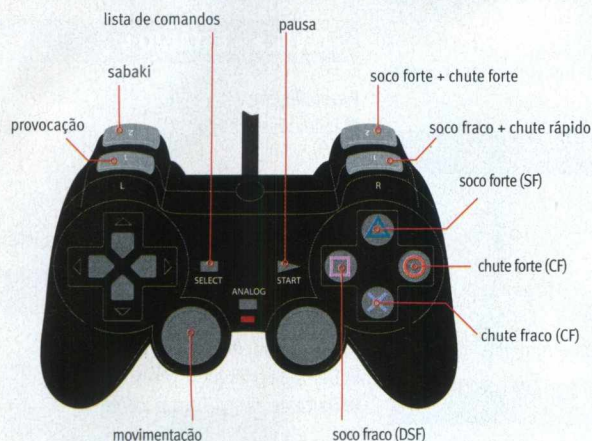
NOTA **7,5**

360° de porrada por Rafaela Caetano

■ Para revitalizar The King of Fighters, consagrada série de luta, a SNK criou uma fórmula que faz sucesso entre os jogadores: lutas 3D. Então em 2004 surgiu a franquia Maximum Impact, em que os personagens, antes no formato 2D, passavam a trocar golpes em 3D. Devido ao relativo sucesso alcançado, o segundo título foi lançado, agora com o nome de The King of Fighters 2006.

Estão disponíveis vários personagens para o jogador, como Billy Kane e Kula Diamond, que são novatos somente no formato 3D, mas já participaram de outras versões. Já Luis Meyrink e Nagase, entre outros, são estreantes na estrutura 3D e na própria série. Cada personagem conta com vários golpes: magias, contra-ataques, bloqueios e desvios na busca pela vitória. O jogo evoluiu com relação ao primeiro Maximum Impact, com rounds, boa velocidade e gráficos mais caprichados. O grande destaque fica por conta vasto número de extras, que incluem roupas, personagens secretos e novos cenários para as lutas. É lógico que os que preferem o formato 2D irão torcer o nariz para The King of Fighters 2006, mas a verdade é que o jogo diverte bastante.

CONTROLES



LISTA DE GOLPES BÁSICOS PARA TODOS OS PERSONAGENS

Defesa: ← quando for atacado.

Sabaki: L2 (necessário para se executar os movimentos Counterstrike)

Correr: →→

Recuar: ←←

Arremessar o oponente: próximo ao inimigo, aperte ← ou → + ▲ ou ●

Evitar o arremesso: quando você for arremessado, aperte o mesmo botão de seu oponente (▲ ou ●)

Evasão para cima: ■ + ✕

Evasão para baixo: ↓ + ■ + ✕

Evasão para frente: → + ■ + ✕

Evasão para trás: ← + ■ + ✕

Levantar-se após uma queda: aperte ■ + ✕ rapidamente

ESTRUTURA DE JOGO

GUARD CRUSH

O Guard Crush é uma barra de defesa. Ela fica posicionada abaixo da barra de energia e define a guarda do personagem, ou seja, quanto ele é capaz de suportar antes que seja quebrada. Com o decorrer da luta, o personagem tem sua barra de defesa diminuída pela ação dos golpes do inimigo. Com a guarda quebrada, o lutador recebe um Guard Crush e ficará, por alguns instantes, vulnerável. Quando a barrinha de invulnerabilidade for preenchida, a barra de defesa será restabelecida com a guarda de seu personagem.

BARRA DE POWER

Também chamada de barra de poder, mostra o poder de ataque do lutador. Fica localizada na parte inferior da tela e é preenchida de acordo com os golpes que o lutador atinge seu inimigo. Ela é dividida em três partes.

Possui várias funções: cancelar a defesa do inimigo com esquiva (gasta uma parte da barra), cancelar a defesa com ataque (gasta uma barra), utilizar os gol-

pes denominados DOA Thrashings (gasta de uma a três barras) e executar os movimentos Super Cancels. O lutador que acertar o primeiro golpe de um round recebe uma barra de Power automaticamente.

DEADLY MOVES

São as técnicas especiais dos personagens conhecidos pela sigla DM. Requerem uma sequência de comandos para serem executados. Mesmo que o adversário bloqueie o DM, ele perderá um pouco de energia.

DOA THRASHINGS

Movimentos especiais que requerem três partes da barra de poder.

COUNTERSTRIKE

Para realizar o movimento counterstrike, comece pelo movimento sabaki (L2). Isso fará com que o lutador cancele o ataque inimigo e o deixe com a guarda aberta por alguns instantes. O lutador que sofre o counterstrike pode tentar se defender realizando o Reverse Counterstrike, e reverter a situação. Com a guarda de seu oponente aberta, acerte um golpe especial rapidamente para que o oponente não volte a se movimentar.

SUPER CANCEL

Para executar um Super Cancel, faça um Deadly Move e, enquanto o golpe acertar o adversário, cancele-o com um DOA Thrashing.



Roteiro

Siga as informações deste guia para terminar a campanha single player do game. Durante os estágios, você deve completar os requisitos exigidos pelo estágio para completar com sucesso o level. As missões descritas a seguir estão no nível de dificuldade High.

FORMATO

XX-XX	Level e número do estágio
Personagem	Personagem que você controlará na luta.
Inimigo	Personagem que você enfrentará na luta.
Tempo	Marcação do tempo do início da luta.
Condição	Condições (requisitos) para que o jogador complete o estágio.
■	Característica especial de algum personagem na luta.

LEVEL 1

LEVEL 1 – ESTÁGIO 1

Personagem: Alba Meira

■ Barra de poder no máximo; Barra de energia decrescente

Inimigo: Luise Meyrink

Tempo: 15 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 2

Personagem: Terry Bogard

■ Barra de energia decrescente

Inimigo: Lien Neville

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 3

Personagem: Lilly Kane

Inimigo: Athena Asimiyá

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão. Você deve fazer pelo menos uma provocação durante a luta.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 4

Personagem: Fio Germi

Inimigo: Yuri Sakazaki

■ Barra de poder no máximo

Tempo: 10 segundos

Condição: Realize um guard crush durante a luta.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 5

Personagem: Clark Steel

■ Bloqueio desabilitado

Inimigo: Soiree Meira

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 6

Personagem: Soiree Meira

■ Barra de poder no máximo

Inimigo: Leona

■ Barra de poder infinito

Tempo: 10 segundos

Condição: Colete \$5000 para ter sucesso.



LEVEL 1 – ESTÁGIO 7

Personagem: Mignon Beart

■ Barra de poder a 1%

Inimigo: Clark Steel

■ Barra de poder a 1%

Tempo: 10 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 8

Personagem: Ralf Jones

■ Barra de poder infinito

Inimigo: Kyo Kusanagi Classic

■ Barra de energia a 70%; Barra de energia se regenera até 70% após o lutador receber algum dano

Tempo: 60 segundos

Condição: Você deve executar um combo para derrotar o oponente.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 9

Personagem: Luise Meyrink

Inimigo: Kyo Kusanagi

■ Barra de poder infinito

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 1 – ESTÁGIO 10

Personagem: Seth

Inimigo: Kula Diamond

■ Barra de poder infinito

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve executar três vezes movimentos counter special para derrotar o inimigo.

LEVEL 2

LEVEL 2 – ESTÁGIO 1

Personagem: Lien Neville

■ Barra de poder decrescente; Barra de poder infinito

Inimigo: Richard Meyer

Tempo: 15 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 2

Personagem: Mai Shiranui

■ Barra de energia a 30%

Inimigo: K'

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 3

Personagem: Maxima

■ Barra de energia a 30%

Inimigo: Chae Lim

Tempo: 30 segundos

Condição: Você precisa derrotar o inimigo usando três vezes o tipo de golpe knockdown.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 4

Personagem: Hanzo Hattori

Inimigo: Ralf Jones

■ Barra de energia a 10%

Tempo: 10 segundos

Condição: Você deve fazer com que o inimigo quebre uma parede do cenário.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 5

Personagem: K'

■ Pulo desabilitado

Inimigo: Richard Meyer

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 6

Personagem: Rock Howard

■ Barra de energia a 50%

■ Barra de energia decrescente

Inimigo: Fio Germi

■ Barra de energia a 10%

■ Barra de energia regenerativa

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve coletar 10 medalhas durante a luta.



LEVEL 2 – ESTÁGIO 7

Personagem: K'

■ Sistema Timebomb ativado

Inimigo: Kyo Kusanagi

■ Barra de energia a 150%

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 8

Personagem: Kyo Kusanagi

Inimigo: Bonet Jenne

■ Barra de energia infinita

Tempo: 20 segundos

Condição: Você acertar o inimigo 30x para ter sucesso.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 9

Personagem: Ryo Sakazaki

■ Pulo desabilitado

Inimigo: Mai Shiranui

■ Poder de ataque em 400%

Tempo: 20 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 2 – ESTÁGIO 10

Personagem: Athena Asimiyá

Inimigo: Mignon Beart

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Você deve refletir projéteis do inimigo duas vezes durante a luta.

LEVEL 3

LEVEL 3 – ESTÁGIO 1

Personagem: Kula Diamond

■ Barra de poder infinita

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Lilly Kane

Tempo: 15 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.



LEVEL 3 – ESTÁGIO 2

Personagem: Ninon Beart

■ Sistema de defesa em 0%

Inimigo: Wild Wolf

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 2

Personagem: Billy Kane

■ Pulo desabilitado

Inimigo: Ninon Beart

Tempo: 20 segundos

Condição: Você deve derrubar Ninon 5 vezes durante a luta.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 4

Personagem: Wild Wolf

■ Barra de energia a 25%

■ Sistema de defesa sempre em 0%

Inimigo: Alba Meira

■ Barra de energia infinita

■ Barra de poder infinita

Tempo: 30 segundos

Condição: Sobreviva até que o tempo acabe.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 5

Personagem: Richard Meyer

Inimigo: Billy Kane

■ Só é afetado por golpes do tipo DM

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 6

Personagem: Bonne Jenet

Inimigo: Nagase

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 7

Personagem: Lien Neville

Inimigo: Maxima

■ Modo invisível

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 8

Personagem: Nagase

Inimigo: Kim Kaphwan

■ Sofre apenas dano com golpes de mais de 2x

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 9

Personagem: Terry Bogard

Inimigo: Rock Howard

■ Barra de energia regenera

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 3 – ESTÁGIO 10

Personagem: Leona Heidern

Inimigo: Hanzo Hattori

■ Barra de energia em 150%

Tempo: 30 segundos

Condição: Não acerte golpes no inimigo com combos de mais de 5x durante a luta.

LEVEL 4

LEVEL 4 – ESTÁGIO 1

Personagem: Chae Lim

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Iori Yagami

Tempo: 15 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 2

Personagem: Mignon Beart

■ Poder de ataque em 150%

Inimigo: K'

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.



LEVEL 4 – ESTÁGIO 3

Personagem: Athena Asimiyá

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Clark Steel

■ Barra de energia em 150%

Tempo: 30 segundos

Condição: Termine o estágio com a barra de poder completa para prosseguir.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 4

Personagem: Lilly Kane

Inimigo: Mignon Beart

Tempo: 20 segundos

Condição: Antes de derrotar o inimigo, você deve derrubá-lo três vezes e ser derrubado pelo adversário três vezes.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 5

Personagem: Nightmare Geese

■ Movimentos especiais desativados

Inimigo: Ryo Sakazaki

■ Barra de energia regenera

■ Poder de ataque em 150%

Tempo: 20 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 6

Personagem: Lien Neville

■ Barra de energia infinita

Inimigo: Kula Diamond

■ Barra de energia infinita

Tempo: 10 segundos

Condição: Acumule \$5000 do inimigo durante o andamento do combate.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 7

Personagem: Iori Yagami

Inimigo: Leona Heidern

Tempo: 20 segundos

Condição: Você deve derrotar o inimigo com três estrelas de DM no último golpe.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 8

Personagem: Seth

■ Bloqueio desabilitado

Inimigo: Chae Lim

■ Barra de energia infinita

■ Barra de poder infinita

Tempo: 30 segundos

Condição: Ao final da luta, você deve ter mais hits (acertos de golpes) que seu adversário.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 9

Personagem: Duke

■ Poder de ataque em 50%

Inimigo: Kyo Kusanagi

■ Barra de energia em 70%

Tempo: 30 segundos

Condição: Quebre a guarda do inimigo para atingi-lo.

LEVEL 4 – ESTÁGIO 10

Personagem: K'

Inimigo: Athena Asimiyi

■ Barra de energia infinita

Tempo: 30 segundos

Condição: Realize dois movimentos cancel durante a luta.

LEVEL 5

LEVEL 5 – ESTÁGIO 1

Personagem: Maxima

■ Barra de poder infinita

Inimigo: Seth

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 9 hits para derrotar o adversário.



LEVEL 5 – ESTÁGIO 2

Personagem: Luise Meyrink

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Soiree Meira

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 15 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 3

Personagem: Ryo Sakazaki

■ Barra de poder ao máximo

Enemy: Terry Bogard

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 35 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 4

Personagem: Kula Diamond

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Luise Meyrink

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 21 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 5

Personagem: Yuri Sakazaki

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Fio Germi

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 21 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 6

Personagem: Rock Howard

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Ryo Sakazaki

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 9 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 7

Personagem: Clark Steel

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Yuri Sakazaki

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 8 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 8

Personagem: Kim Kaphwan

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Ralf Jones

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 19 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 9

Personagem: Hanzo Hattori

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Mai Shiranui

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 10 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 5 – ESTÁGIO 10

Personagem: Kyo Kusanagi

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Kyo Kusanagi Classic

■ Barra de energia infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Faça um combo de 15 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 6

LEVEL 6 – ESTÁGIO 1

Personagem: Soiree Meira

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Alba Meira

Tempo: 15 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 2

Personagem: Leona Heidern

■ Barra de energia decrescente

Inimigo: Lien Neville

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 3

Personagem: Chae Lim

Inimigo: Ninon Beart

Tempo: 10 segundos

Condição: Derrote o inimigo com mais de 10 acertos de golpes.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 4

Personagem: Kyo Kusanagi Classic

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Kim Kaphwan

■ Barra de energia em 50%

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve ter a barra de poder cheia no momento de derrotar o inimigo.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 5

Personagem: Alba Meira

Inimigo: Duke

Tempo: 20 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 6

Personagem: Wild Wolf

■ Barra de poder ao máximo

Inimigo: Ryo Sakazaki

Tempo: 30 segundos

Condição: Colete dez medalhas durante a batalha.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 7

Personagem: Ninon Beart

Inimigo: Rock Howard

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 8

Personagem: Ralf Jones

Enemy: Lilly Kane

■ Barra de energia infinita

Tempo: 20 segundos

Condição: Faça um combo de 30 hits para derrotar o adversário.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 9

Personagem: Mai Shiranui

Inimigo: Maxima

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 6 – ESTÁGIO 10

Personagem: Richard Meyer

■ Poder de ataque em 400%

Inimigo: Wild Wolf

■ Só é afetado por agarrões e lançamentos

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.



LEVEL 7

LEVEL 7 – ESTÁGIO 1

Personagem: Terry Bogard

■ Barra de poder ao máximo

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Nightmare Geese

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 2

Personagem: Athena Asimiyia

■ Barra de energia em 5%

Inimigo: Chae Lim

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 3

Personagem: Bonne Jenet

Inimigo: Mai Shiranui

Tempo: 30 segundos

Condição: Execute um movimento sabaki de 5x para ter sucesso na missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 4

Personagem: Nightmare Geese

Inimigo: Billy Kane

Tempo: 30 segundos

Condição: Execute três movimentos especiais consecutivos para ter sucesso na missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 5

Personagem: Iori Yagami

Inimigo: Mignon Beart

■ Só é afetado por movimentos de knockdown

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 6

Personagem: Seth

■ Barra de energia em 1%

Enemy: Luise Meyrink

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 7

Personagem: Billy Kane

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Iori Yagami

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve executar um movimento super cancel como último golpe contra o inimigo.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 8

Personagem: Fio Germi

Inimigo: Hanzo Hattori

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve executar um combo de 3 hits toda vez que atingir Hanzo.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 9

Personagem: Lilly Kane

Inimigo: Terry Bogard

■ Barra de energia em 150%

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 7 – ESTÁGIO 10

Personagem: Duke

Inimigo: Nagase

■ Barra de energia infinita

Tempo: 30 segundos

Condição: Acumule \$10000 do inimigo durante o andamento da batalha.

LEVEL 8

LEVEL 8 – ESTÁGIO 1

Personagem: Ryo Sakazaki

■ Barra de poder ao máximo

■ Barra de poder decrescente

Inimigo: Yuri Sakazaki

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.



LEVEL 8 – ESTÁGIO 2

Personagem: Ninon Beart

Inimigo: Athena Asimiyá

- Barra de energia regenerativa
- Poder de ataque em 150%
- Barra de energia absorve parte do dano causado ao jogador.

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 3

Personagem: Kim Kaphwan

Inimigo: Kula Diamond

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve executar três movimentos DM durante a partida para ter sucesso.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 4

Personagem: Duke

- Barra de poder desativada
- Pulo desativado

Inimigo: Seth

- Barra de energia infinita
- Poder de ataque em 200%

Tempo: 30 segundos

Condição: Sobreviva até o final do tempo da batalha.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 5

Personagem: Billy Kane

- Ataques normais desativados

Inimigo: Lilly Kane

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 6

Personagem: Hanzo Hattori

Inimigo: Maxima

Tempo: 15 segundos

Condição: Acumule \$5000 de seu inimigo.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 7

Personagem: Clark Steel

Inimigo: Fio Germi

- Barra de energia regenera

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo para completar a missão.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 8

Personagem: Leona Heidern

Inimigo: Ralf Jones

- Barra de energia em 40%

Tempo: 20 segundos

Condição: Derrote o inimigo com pelo menos um combo para prosseguir.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 9

Personagem: Ralf Jones

Inimigo: Clark Steel

- Barra de energia em 200%
- Poder de ataque em 200%

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo com pelo menos um combo para prosseguir.

LEVEL 8 – ESTÁGIO 10

Personagem: Nagase

- Barra de poder em máximo
- Barra de poder decrescente
- Se a barra de poder chegar ao fim, o personagem morrerá

Inimigo: Leona Heidern

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo com pelo menos um combo para prosseguir.

LEVEL 9

LEVEL 9 – ESTÁGIO 1

Personagem: Nightmare Geese

- Barra de poder em máximo
- Barra de poder decrescente

Inimigo: Duke

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo com pelo menos um combo para prosseguir.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 2

Personagem: Mignon Beart

- A barra de energia e o poder de ataque decrescerão de acordo com a quantidade da barra de poder

Inimigo: Ninon Beart

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote o inimigo com pelo menos um combo para prosseguir.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 3

Personagem: Kula Diamond

Inimigo: Terry Bogard

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 4

Personagem: Wild Wolf

- Barra de poder decrescente

Enemy: Bonne Jenet

- Barra de poder infinito

Tempo: 30 segundos

Condição: Alcance o máximo da barra de poder.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 5

Personagem: Bonne Jenet

- Golpes normais e movimentos super cancel desabilitados durante a luta.

Inimigo: Rock Howard

- Só é afetado por golpes de mais de 2 hits

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 6

Personagem: Maxima

Enemy: K'

- Barra de energia em 30%
- Poder de ataque em 150%

Tempo: 30 segundos

Condição: Você deve coletar 10 medalhas durante a luta.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 7

Personagem: Soiree Meira

Inimigo: Lien Neville

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote Lien sem sofrer danos (perfect).

LEVEL 9 – ESTÁGIO 8

Personagem: Yuri Sakazaki

- Barra de poder ao máximo

Inimigo: Seth

- Só é afetado por golpes com golpes de mais de 2 hits

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 9

Personagem: Richard Meyer

- Barra de energia m 10%
- Barra de energia absorve parte do dano causado ao inimigo.

Inimigo: Soiree Meira

- Barra de energia em 150%

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 9 – ESTÁGIO 10

Personagem: Kyo Kusanaga Classic

Inimigo: Alba Meira

■ Somente é afetado por golpes aéreos

Tempo: 30 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10

LEVEL 10 – ESTÁGIO 1

Personagem: Mai Shiranui

■ Barra de energia decrescente

Inimigo: Nagase

■ Barra de energia regenera

■ Barra de poder infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.



LEVEL 10 – ESTÁGIO 2

Personagem: Iori Yagami

Inimigo: Kyo Kusanagi Classic

■ Barra de energia em 200%

■ Barra de poder infinito

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 3

Personagem: Terry Bogard

■ Barra de poder desabilitado

Inimigo: Billy Kane

■ Barra de energia absorve parte do dano causado pelo jogador

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 4

Personagem: Chae Lim

Inimigo: Kim Kaphwan

■ Só é afetado por golpes com golpes de mais de 2 hits

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 5

Personagem: Nagase

■ Barra de poder em 50%

Inimigo: Hanzo Hattori

■ Poder de ataque em 50%

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 6

Personagem: Rock Howard

■ Barra de poder desabilitado

Inimigo: Terry Bogard

■ Barra de energia regenera

■ Poder de ataque em 150%; Barra de poder infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 7

Personagem: Kyo Kusanagi

■ Barra de energia decrescente

■ Barra de guarda em 0%

Inimigo: Iori Yagami

■ Barra de energia decrescente

■ Barra de guarda em 0%

■ Barra de poder infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 8

Personagem: Lien Neville

■ Barra de guarda em 0%

Inimigo: Duke

■ Barra de energia em 150%

■ Poder de ataque em 150%

■ Barra de poder regenera

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.

LEVEL 10 – ESTÁGIO 9

Personagem: Luise Meyrink

Inimigo: Jivatma

■ Poder de ataque em 200%

■ Barra de poder infinita

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.



LEVEL 10 – ESTÁGIO 10

Personagem: Alba Meira

Inimigo: Nightmare Geese

■ Poder de energia em 200%

■ Poder de ataque em 200%

■ Barra de poder infinita

■ Só é afetado por golpes com golpes de mais de 2 hits

Tempo: 60 segundos

Condição: Derrote seu adversário sem derrubá-lo.



CONTROLES



Personagens



■ DJ tem 12 anos e está no auge da puberdade. Ele dedica a maior parte do seu tempo livre para espionar a casa em frente à sua, do sr. Nebbercracker. É ele quem percebe que ela engole tudo, faz o plano para investigar a casa e é o líder do trio.



■ Como toda menina no começo da adolescência, Jenny é muito mais adulta que os meninos. Isso significa também ser mais inteligente, o que dói bastante para DJ. Se ele tem os planos, ela tem o cérebro pra colocá-los em prática, mesmo sendo novata na turma.



■ Este gordinho é aquele personagem que faz tudo para todo mundo, mas quem leva a fama é o principal. Bocão se assume assim, com a diferença de que, no final, quem salva o dia é ele. Mas a fama...

MACAQUINHOS

Há 32 deles, em lugares que você jamais pensaria em olhar e em lugares que você precisa olhar. Abaixo você confere os lugares das fases onde estão todos eles. Você pode ir pegando-os junto com o jogo ou refazer tudo só para encontrá-los. Boa sorte!

CAP. 1

- Despensa da cozinha, atrás das caixas
- Escritório, na estante atrás da escrivaninha
- Depois do banheiro, ao lado da porta
- No mezanino, atrás de você

CAP. 2

- Cozinha, atrás da “cerca”
- Sala de estar, atrás da poltrona, perto da TV
- Sala do Piano, perto da lareira
- Biblioteca, sobre uma poltrona
- Ao sair da biblioteca, à esquerda
- Corredor depois da lavanderia
- Na sala de bicicletas

CAP. 3

- Dentro do baú, no quarto
- Atrás da poltrona, na despensinha
- Sala de jogos, ao lado da mesinha com abajur
- Quarto onde você mata a TV, abaixo de uma escrivaninha

CAP. 4

- Mezanino
- Porão da caldeira, à esquerda

CAP. 5

- No esgoto, dentro dos canos
- Na tela seguinte, entre duas caixas, em frente à porta
- Atrás de uma caldeira (que solta “canos”)

CAP. 6

- No corredor da lavanderia, depois dos barris
- Na sala de armas

- Segunda sala à esquerda, atrás da cerca
- Atrás de caixas, no corredor
- Sala de brinquedos, à esquerda
- Dentro de um baú, na sala da caldeira
- No “labirinto”. Empurre a caixa e volte até a porta
- Na sala dos dois dutos há dois
- No baú que se abre depois de atirar nos patinhos
- Na sala do carrossel, à esquerda
- Jaula do leão, atrás da roda

CAP. 1 – INSIDE THE HOUSE

Esta fase funciona como um tutorial. O jogo ensina os controles para que você vá se acostumando a usá-los.

Cruze a sala inteira e abra o baú. Pegue a chave e volte. Uma animação mostrará um buraco se abrindo no meio da sala. Dê a volta nele e abra a porta à direita.



Na cozinha, siga até a torradeira pegando fogo. Trave a mira com o ● e atire até apagar o fogo. Então, à esquerda, entre na despensa e colete todos os itens. Saia dali e dê uma explorada. Uma animação mostrará sua primeira latinha de refrigerante. Quando você chegar perto, a luz da janela o atingirá e uma cadeira ganhará vida. Acabe com ela, beba o refrigerante (se precisar) e vá em frente.

Logo atrás do balcão, há um barril com um filme fotográfico. É a munição da segunda arma – uma câmera. Pegue-o e vá pela porta.

Vá até o fim do corredor. Pegue os tokens nos barris e a chave dentro do baú. Volte e entre no escritório, à esquerda. Acabe com as cadeiras e assoalhos e, com o L1, abaixe-se para evitar que uns livros voadores o acertem. Atrás da poltrona, destrua os vasos e ganhe mais alguns tokens. Usando a chave que você pegou no baú no corredor, abra a porta. Pegue o filme e siga.

No corredor, acabe com a cadeira e abra a porta.

JENNY

Comece destruindo os vasos à sua frente para pegar uma pedra para o estilingue (a segunda arma) e mais alguns tokens. Vá em frente. Pule o abismo com o ● e fique atento, pois o chão ganhará vida. Coloque-o de volta no seu lugar, pegue o refrigerante se necessário e continue. Pule de novo e mate mais um assoalho. À direita, mais um pulo. Então, no canto, há uma caixa para você recarregar o estilingue. Faça isso e arrebente o cadeado. Trave a mira com o ● e atire com o ■. Entre.

CAP. 2 – GROUND FLOOR

CHOWDER

Vá em frente destruindo os vasos para abrir passagem. Ao virar à direita, tome cuidado com o vaso que o atacará. Vire à esquerda, abra a caixa e recarregue a segunda arma com balões de água. Se estiver precisando de um refrigerante, volte, destrua uns vasos e siga. Em frente à porta, quebre o barril, pegue mais dois tokens e abra a porta.

Indo em frente, acabe com as cadeiras e pegue mais alguns tokens quebrando os vasos sobre a mesinha. Dando a volta na mesa, destrua outras cadeiras, pegue a lanterna para a sua arma e vá até a porta, no canto esquerdo, e abra-a.

Destrua o abajurção que aparece e prepare-se, já que, mais à frente, há outros dois.

Abrindo a porta, vá direto à despensa da cozinha, destrua os barris (de perto), pegue alguns tokens e balões abrindo a caixa. Quando sair dali, cuidado com o chão! Ataque em massa! Acabe com todos e espere o duto de ar o atacar em uma animação.

DJ

Indo em frente, há um vaso com uma latinha de refrigerante. Do lado, um com tokens. Volte e vá até a poltrona ao lado do relógio. Atrás dela, há alguns tokens. Ao sair dali, abaixe-se para escapar dos livros voadores. Você ganhará um presente: um upgrade pra sua arminha.

Volte. Mais alguns livros voadores o atacarão. Livre-se deles a vá para a porta ao lado da TV.

No corredor, siga em frente. Uma árvore, logo que você fizer a primeira curva, tentará pegá-lo. Seja rápido e aperte o botão que for indicado na animação para fugir dela. Caso ela o pegue, você terá outra chance, mas agora terá de apertar o botão indicado várias vezes rapidamente. Se ela conseguir puxá-lo, você tem de começar tudo de novo.

Quando se safar, abra a porta logo à frente. Nessa tela, no canto direito, há um vaso com filme. No outro canto, à esquerda, há um vaso com uma latinha de refrigerante atrás da poltrona. O piano começará a tocar sozinho e duas cadeiras o atacarão. Acabe com elas e parta para o piano. Fixe a mira nele e ataque. Pegue a chave e siga pela porta que acabou de ser liberada.

Nessa tela, cruze a sala e abra a porta atrás do sofá, ao lado do urso.

Na biblioteca, siga em frente acabando com os inimigos e tomando cuidado com os livros, que não param de atacá-lo pelo alto. Em certo momento, o jogo “comentará” com você que, naquele espaço, cabe um livro, então, você já sabe o que precisa conseguir. Mantenha-se sempre à esquerda e siga. No final dos corredores, você encontrará o livro. Volte tudo e coloque-o no lugar indicado. Uma passagem se abrirá.

Entre por ela, acabe com o assoalho, pegue os tokens no vaso e entre no duto de ar. Vire à direita e dê a volta no carro. Atrás dele, depois de uma animação, você ganhará o Walkie Talkie, que serve para conversar com o seu amigo Skull. Nessa animação, você também descobrirá o que é necessário fazer para matar a casa: destruir o coração dela.

Depois disso, passe pelo arco. À direita há tokens e, à esquerda, refrigerante. Abra a porta. Cadeiras surgi-

ão. Acabe com elas e entre pela porta. Outro banheiro.

Siga então, pela porta. Você está na lavanderia. Vários vasos espalhados contêm refrigerante e tokens. Também existe um baú trancado, que será necessário abrir.

No canto direito da tela haverá uma porta. Tente abri-la. A maçaneta, sabe-se lá como, acabará voando para cima do armário. Agora, além da chave do baú, você também precisa recuperar a maçaneta.



Ligue as duas máquinas de lavar apertando ● quando chegar perto delas. Uma caixa cairá no chão. Puxe-a segurando o ● e siga a trilha no chão. Depois, empurre-a até o lado do armário. Enquanto você estiver levando-a, alguns monstros irão aparecer. Acabe com eles e termine o serviço com a caixa. Então, chegue perto dela e suba. Depois, vá até o topo do armário, pegue a maçaneta e abra a porta.

Siga em frente destruindo os barris para obter tokens. Atrás das caixas haverá um vaso. Quebrando-o, você acha uma chave. Com ela em mãos, siga pela porta.

Nessa tela, siga em frente e ultrapasse a caixa. À direita, aperte ● para passar por baixo da grade. Siga, pegue mais tokens destruindo os objetos e volte refazendo todo o caminho até a lavanderia. Abra o baú com a chave que você pegou há pouco e, nele, pegue o gancho.

Agora você tem de voltar até a sala de bicicletas. No caminho, você terá com que se preocupar – cadeiras e essas coisas. Quando chegar lá, empurre a caixa para que ela “trave” a cerca. Pule e entre no cercado. Lá, mate uma cadeira e arraste outra caixa para baixo da escada. Suba, abra a porta e...

CAP. 3 – SECOND FLOOR

Dê a volta na escada e abra a porta. No quarto, ataque a cadeira e puxe a caixa, que está à direita. Destrua o vaso e pegue a chave. Abra a porta à esquerda e siga.

Logo de cara alguns vasos voadores o atacam. Safe-se, mate a cadeira e abra o baú para obter a Grill Handle. Volte para o quarto, destrua a cadeira e, entre as camas, abra a lareira. Usando a sua arma, apague o fogo e entre.

Nessa sala, cuidado com a luz da janela. Vá para a direita, mate a cadeira e puxe a pilha de cai-

xas até liberar um duto de ar. Volte e vá até o outro canto. Mate outra cadeira e empurre a caixa para baixo do duto. Suba nela e entre.

No corredor, dê meia volta, acabe com o assoalho e entre na dispensinha. Pegue a chave no baú e suba no mezanino para obter refrigerante e outros itens. Depois, volte e siga em frente no corredor. Nele, preste bem atenção, já que alguns canos vão surgir da parede. Destrua a cadeira e entre no salão de jogos.

À esquerda, há um vaso com tokens. Siga em frente, tomando cuidado com os canos que sobem do chão. Atrás do balcão há refrigerante. Pegue o filme e entre pela porta.

Mate as duas cadeiras, pule o balcão e mate os três assoalhos. Entre no duto e, sim, você estará numa sala que está de ponta-cabeça. Cuidado com os objetos que caem do chão (!) e mate tudo o que aparecer.

JENNY



Logo na sua frente há uma pedra para o estilingue e um vaso com tokens. À direita, uma janela, e mais uma vez a mão da casa tentará agarrá-lo. Aperte o botão indicado sem demorar e safe-se. Depois, siga em frente e abra a porta à esquerda.

No fim do corredor, depois de acabar com o chão, há um refil para o estilingue. Estoure o cadeado e siga pela porta. Pronto, mais um banheiro! E o som de alguém chorando... É medonho.

Com o jogo salvo, siga pela outra porta. Uma animação introduzirá um monstro que anda pendurado no teto, que nada mais é que uma TV. Acabe com ele! Se precisar, no canto direito da sala há algumas pedras de estilingue.

Depois de destruir o monstro, ao lado do armário, há dois vasos com tokens e refrigerante. Do



outro lado, uma porta aberta. Vá por ali. Mate os bichos, recarregue o estilingue, beba a Hu-Mon-Cup, que tem uns 2l litros de refrigerante (esse item recarrega toda a sua energia) e abra a porta... Big Boss!



Este chefe é meio estranho, simplesmente porque é um manequim de uma mulher gorda, com vestido e tudo... Um lustre caiu sobre ela e lhe deu vida.

Para destruí-la é simples: fique girando em torno dela, não precisa atirar. Se ela levantar a corrente, pare e abaixe-se com o L1. Depois que ela o atacar, o lustre, que estava girando, parará. Acerte uma lâmpada (não é preciso usar o estilingue) e continue. Se ela começar a se carregar eletricamente, com vários raios, simplesmente continue girando em volta dela até o ataque. Então espere o lustre parar de girar de novo e destrua mais uma lâmpada. Continue até acabar com todas.

Não, não acabou ainda: preste atenção à animação e aperte os botões necessários na hora em que forem mostrados.

CAP. 4 – THE ATTIC

Tomando cuidado com os canos à direita, pule os abisminhos e vá assim até chegar ao final. Lá, haverá alguns tokens. Volte tudo e entre pela porta, depois de estourar outro cadeado com o estilingue. Siga em frente. Um lustre o atacará. Destrua-o e continue.

Tomando cuidado com a luz, pegue o pacote com melhoria para a arma e siga. Mate as cadeiras e destrua os vasos para refrigerantes, se necessário. Se não, siga, vire à direita, pegue uma chave, beba mais um refrigerante e colete outros tokens.

Então, siga em frente. Destrua o lustre e abra a porta. Acabe com os lustres, cadeiras, cortadores de grama (ou o que for aquilo), assoalhos e até mesmo uma caldeira. Espalhados pela tela há refrigerantes e outros itens.

Quando já estiver tudo tranquilo, abra a porta. No cômodo, destrua vasos e barris para obter tokens. Acabe com os seus inimigos e siga em frente. Explore até uma animação mostrar seu encontro com DJ.

DJ

Siga pelo corredor tomando cuidado com aquela árvore maldita. Faça o que você já sabe fazer bem

e entre pela porta. Inimigos o atacarão pelo chão e pelo alto. Mate-os, esquiva-se e siga. Banheiro! Relaxe e continue.

No quarto, acabe com todos os seus inimigos e ganhe mais um upgrade para a arma. Siga pelo corredor (sempre matando os inimigos), pegue os itens nos barris e vasos e volte. Em cima da cama, há uma chave. Pegue-a.

JENNY



Siga em frente e abra a porta, no fim do corredor. Depois de passar pelo banheiro, você chegará a uma sala com um enorme ferorama. Fique à esquerda da bicicleta e atire nela. Vários inimigos surgirão, dando choque, batendo...

Quando tudo estiver nos conformes, volte a atirar na roda da bike, até o trenzinho sair voando. Depois, siga pela abertura que ele fez no palhaço.

Lá, prepare o dedo e a arma: assoalhos, lustres e caldeiras o atacarão. Você só tem duas latinhas de refrigerante disponíveis. Acabe com todos, beba tudo e respire aliviado. Pegue o Dumbwaiter Gear e vá pela porta, à esquerda. Vá até o elevador e coloque o item lá.

CAP. 5 – DOWN BELOW

CHOWDER

Siga pelo corredor matando os assoalhos e tudo mais. Suba no balcão e uma TV o atacará, além de um monte de objetos voadores. Acabe com ela e siga pelo corredor. A árvore tentará pegá-lo. Escape dela! Tomando cuidado com os assoalhos, vá destruindo os barris e caixas para obter itens e refrigerantes. Quando chegar à porta com uma luz verde, entre.



Siga pelo túnel destruindo os inimigos e vá em frente pegando tokens e balões de água nos barris e nas caixas que encontrar. Você terá de escalar os canos. Lá em cima, além de encontrar mais tokens, refrigerante e balões, você tem de empurrar a caixa até o fim. Quando não der mais, suba nela e gire o registro para abrir os ralos e esvaziar o lugar. Volte para o chão novamente e prepare-se. Muitos inimigos irão atacá-lo. Na tela, há vários copões e latinhas de refrigerante, além de uma caixa de refil para a segunda arma. Utilize as “dunas” como trincheira, quando necessário, e pegue o que elas oferecerem (em todas há refrigerantes e itens).

Acabe com todo mundo e respire um pouco. Então, pegue todos os itens que foram aparecendo durante a briga e, à sua esquerda, no canto, empurre a caixa e suba. À esquerda, há mais refrigerante e tokens, mas cuidado com as baforadas das caldeiras. No final, há um baú. Pegue a chave, volte e abra a porta de metal.

Logo à frente, há um vaso com refrigerante, além de um assoalho para ser esmagado. Acabe com ele e vá. Ao lado da porta, há um vaso com tokens. Você está em um banheiro. Sujo, destruído e provavelmente fedido... Mas é um banheiro. Siga então.

Mate os monstregos e siga. À frente, um vaso com refrigerante o espera. Caia na água, seguindo em frente. A árvore tenta novamente pegá-lo. Aperte o botão indicado e a jornada continuará.

Em uma animação, uma TV será mostrada atrás de você. Vire-se e a destrua. Mais à frente, haverá outra. Se você fugir muito da primeira, terá de enfrentar as duas ao mesmo tempo.

Depois disso, suba os degraus, pegue o refri e os tokens e siga pela abertura na parede. No vaso, à direita, pegue mais alguns tokens e desça. Um monte de objetos monstruosos irão aparecer – um monte, mesmo. E o único copão de refrigerante está inacessível. Acabe com todo mundo do jeito que der. O copão é seu! Siga pelo túnel.

Nele, vários canos surgirão por todos os lados. Tome cuidado e siga em frente. Ao final, mais alguns inimigos o atacarão. Acabe com eles, pegue o copão e siga.

Logo depois da caldeira (e mais canos), a árvore insistirá de novo com você. É só apertar o botão rapidinho. Só que, se demorar ou apertar errado, você terá de começar tudo de novo. E, você já deve ter percebido, isso não é nada legal.

Depois dela, há refil para a arma secundária, refrigerante e tokens. Pegue o que der (e quiser) e avance! Mate todos os bichos que surgirem e entre na abertura. Você vai ter de enfrentar outro duto daqueles, só que ele agora solta um bafo chato, além de haver os “capangas”.

Na sala, há dois copões, uma latinha, tokens e uma caixa com refil para a segunda arma. Organize-

se direitinho e parta para o ataque: atire sempre na boca do duto, o mais próximo possível. Se ele o pegar, gire o direcional rapidamente para escapar e continue a pelega.

CAP. 6 – DOWN BELOW

JENNY

Comece destruindo os assoalhos. Entre as máquinas de lavar, há tokens. Mais à frente, existem um refil para a arma e tokens. Pegue tudo que quiser e siga pela porta.

No corredor, há pedras de estilingue espalhadas. À sua direita, um pote de sorvete, que restaura toda a sua vida. Siga devagar, já que, logo depois do segundo barril, aquela árvore volta tentando pegá-lo. Depois de escapar, siga em frente e, naquela sala, encare as TVs. Feito isso, entre na porta.

Mais uma tela daquelas com um monte de bichos pequeninos comandados por um grandão. Acabe com todos eles. Uma animação aparecerá, mostrando o reencontro de Jenny e DJ.

CHOWDER

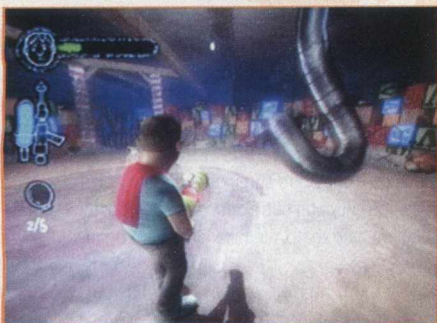
Na lavanderia, mate tudo o que encontrar tomanado cuidado com os barris voadores. Entre pela única porta possível. No corredor, à direita, há um balão. Siga em frente acabando com os monstros.

No fim do corredor, à direita, há balões e tokens. Abra a porta à esquerda. Na sala de armas, acabe com todo mundo, empurre a caixa e entre no buraco. Na outra sala, encare todo mundo, suba no balcão e entre na abertura. Na outra tela, a mesma coisa: encare, suba no balcão e entre no buraco.

Então, na tela seguinte, há uma caixa de refis. À direita, inimigos. Mate-os e siga. Antes de abrir a porta, à esquerda, há um sorvete. Volte e entre.

No vaso, em frente ao baú, há tokens. Então, tomando cuidado com os canos, siga em frente. No corredor, fique esperto com os objetos que voam. Chute os traseiros de mais alguns inimigos e siga em frente.

Mais uma vez, a árvore tentará pegar o gordinho. Escape, passe pelos canos e abra a porta. Na clareira, cheia



de luzes para pegá-lo, há três caminhos com vários itens. Vasculhe-os e volte até chegar a uma porta. Abra-a.

Na sala, empurre a caixa até destravar o caminho à direita. Siga por ele, pegue o refil e empurre a outra caixa. Volte, vire à esquerda, suba na caixa e vá em frente. Pegue o refil e acabe com mais alguns inimigos. Siga até a animação e prepare-se.

Você terá de enfrentar vários monstros e dois dutos. Atire em tudo, até abrir caminho. Então, vá até a porta e abra. Depois disso, acabe com mais alguns monstros e abra outra porta.

Siga pela porta. À direita, pegue os tokens e beba um Hu-Mon-Cup, se precisar. Vá para a esquerda e pare sobre a marcação no chão. Aperte ● quando o “Play” aparecer na tela. Você terá de acertar quatro de seis patinhos para abrir o baú e pegar um olho esquerdo do palhaço. Mate mais alguns monstros e abra o portão à esquerda.

Em frente, mate os objetos e, à esquerda, pegue dois balões. Do outro lado, há um vaso com tokens. Volte e entre no carrossel.

Dando a volta nele, você encontrará a cara de um palhaço, no centro, sem um olho e um nariz. Coloque lá o olho e siga pelo caminho que foi aberto.

Então, mate tudo o que estiver na sala e pegue refrigerantes e tokens. À esquerda, mais um joguinho daqueles. Pare sobre a marcação e inicie o jogo. Desta vez, você precisa acertar seis alvos de 10. O baú se abre e você ganha o nariz do palhaço. Volte ao carrossel e o coloque no seu devido lugar. Outro caminho se abrirá. Siga por ele.

Durante as animações, você conseguirá entender quem é a mulher gorda dos retratos e o motivo que faz com que a casa seja assim. Ela era a mulher do dono da casa e sempre zombaram muito dela. Sem querer, ela acabou sendo enterrada viva na casa e o seu espírito passou a atormentar todo mundo que chegasse perto do lar que ela tanto amava.

Enfim, Chowder e Jenny serão sugados por dutos e sobrou o DJ. Vamos lá!

CAP. 7 – ESCAPE!

DJ

Agora que você achou o coração da casa (e atirou nele), só resta uma coisa a você: fugir. Então, nesta sala, não se preocupe em matar nada, apenas o que for necessário para abrir caminho. Se você tentar fazer outra coisa ali, será morto. Então, não perca tempo.

Mantenha-se à direita e vá até a porta. Passe por ela e continue. Nesta sala, é um pouco mais sossegado. Passe pelo corredor e entre pela porta.

Na outra sala, à esquerda, há um copão de refrigerante e filmes. Enquanto isso, várias cadeiras



e outros objetos irão atacá-lo. Acabe com eles e, quando tudo ficar limpo, explore a sala. Há barris com tokens espalhados por ali.

Depois disso, ao lado da escrivaninha, há uma abertura na parede. Destrua a cadeira em frente e siga por ela.

Na sala do ferrorrama, ao lado esquerdo da mesa, há um copão. Acabe com lustres, cadeiras e afins e siga. Dando a volta na mesa, há dois filmes. Pegue-os e entre à direita no banheiro. Destrua mais alguns inimigos e passe.

No corredor, vários assoalhos e cadeiras o atacarão. Acabe com eles e continue. Quando chegar à sala, à direita, há barris com tokens. Vários inimigos surgirão à sua frente e atrás de você. Destrua-os e vá em frente, passando pela porta.

No corredor, mais assoalhos e cadeiras nervosinhas querem matá-lo. Destrua-os e vá em frente até que, do teto, um duto tentará pegá-lo. O esquema é o mesmo da árvore. É só prestar atenção no botão que for indicado e passar. Destrua mais um lustre e algumas cadeiras e vá pela porta.

JENNY

O inimigo mais comum da garota está de volta: uma caldeira, protegida por assoalhos e cadeiras. Evite ser encurralado e acabe com todos. Então, à esquerda, suba no degrau, beba o copão e siga pela abertura.

Quando chegar ao chão, vários objetos irão atacá-lo pela frente e por trás. Acabe com todos e vá em frente, quando o duto (que está substituindo a raiz-mão) tentará pegá-lo. Aperte o botão direitinho e vá em frente!

Continue destruindo os inimigos, pegue o copão e os tokens nos barris e avance. Próximo à porta, há uma caixa com refil para a arma secundária e mais tokens em barril. Pegou tudo? Então, arrebitado o cadeado da porta e entre.

Passe pelo banheiro e acabe com a cadeira e a TV. Siga e entre pela porta.

Ao descer, muitos inimigos irão aparecer. Mas, à direita, há um copão e uma caixa de refis, caso precise. Destrua todo mundo (e isso inclui um forno) e

siga pelo túnel. Ao final dele, um duto irá pegá-lo. Não se preocupe em apertar nada.

CHOWDER

Assim como já foi feito com o DJ, é preciso passar por esta sala correndo, até a porta. Só destrua o que for necessário. Na outra sala, repita a dose. Só na próxima é que tudo se acalmará, com um refrigerante logo à frente. Tome cuidado com um livro voador e a raiz, que está de volta. Aperte o botão e continue. Destrua os monstros necessários e vá até o fim. Você chegará a uma porta. Passe por ela.

JENNY

Mais uma vez, você correrá pelo quarto sem se preocupar com nada nem ninguém. Se quiser destruir os vasos em busca de tokens, pode fazer isso, mas é melhor ir até a porta e passar por ela. Tome o refrigerante e recarregue seu estilingue. Arrebente mais um cadeado e vá.

Nesta sala, com bastante cuidado, acabe com os inimigos. Ao fim do caminho, beba um refrigerante, chute mais alguns traseiros e entre pelo duto.

Logo de cara, algumas pedrinhas para o estilingue estarão no chão. Siga e acabe com os monstros que surgirem e, então, tomando cuidado com os canos, mate outros. Mais um copão aparecerá. Beba se precisar e entre na abertura mais à frente, à esquerda.

No quarto, acabe com os inimigos e siga pela porta liberada, à esquerda.

CHOWDER

Tome cuidado com os vasos voadores, que decolarão do nada. Alguns contêm itens, então vale a pena atirar pra tentar quebrá-los. Quando você fizer a primeira curva à direita, a raiz volta e tenta pegá-lo. Mas você já está tão acostumado que nem esquentar. Passa por ela, vira à esquerda e entra na porta.

Na sala, atravesse-a sem se preocupar com inimigos e entre pela porta. No corredor, destrua os livros e as luminárias, além do vaso do começo para refrigerante. Siga em frente sempre matando. Mais um vaso com refrigerante estará esperando por você, bem como uma TV alpinista!

Quando for passar por ela, vá até o fim do corredor e pegue os tokens no vaso. Volte e entre na sala.

Acabe com o lustre e com os assoalhos. Atrás da escrivaninha, há um balão e um refrigerante. No outro canto, entre pela porta.

DJ

Logo à frente, pegue os filmes nos vasos e siga, tomando cuidado com o que estiver voando para

acertá-lo. Destrua as cadeiras, pegue o filme ao lado da porta e entre.

No corredor, tente passar pela porta. Ela trava. Então, siga para a direita. Várias cadeiras virão atacá-lo. Bata umas fotos, acabe com elas e siga.

Cadeiras e lustres o atacarão. Acabe com eles e siga. Dois lustres e mais uma cadeira. Tome o copão que apareceu ali e vá.

Ao fim do corredor, à direita, há uma TV te esperando. Destrua-a entre na salinha. Vários vasos voadores irão atacá-lo. Safe-se e quebre os do chão para beber e recuperar energia. Suba no mezanino e quebre vasos para coletar itens. Depois, volte. Você andarà todo o corredor de volta, só que agora há muitos canos surgindo do nada, além de cadeiras voadoras. No final, entre pela porta.

Uma animação e...

CAP. 8 – THE CHASE



Este capítulo é o mais curto, rápido e simples, mas está longe de ser o mais fácil.

DJ, Jenny e Chowder estão fugindo da casa pelas ruas cheias de obstáculos. Aperte os botões indicados quando aparecerem na tela para fazer que, durante a corrida, nossos heróis desviem do que pode atrapalhar a fuga.

É óbvio que, com o tempo, os botões vão aparecendo mais rápido, mais vezes e até ao mesmo tempo. É só se concentrar que não tem erro.

Você só não deve relaxar nas animações, que mostram os três virando a esquina: um bueiro tentará pegá-los. Então, aperte o botão que for indicado e continue até chegar a uma construção.

CAP. 9 – THE FINAL SHOWDOWN

Chowder agora é o herói. Você não vai ter de controlá-lo, mas sim o trator em que ele entrou para poder destruir a casa. Sim. Big Boss. O maior de todos: a própria casa monstro.

Com o direcional, você só vai para trás (↓) e para a frente (↑). Os ataques são feitos com R1.



A tática é relativamente simples. Fique batendo nela o mais próximo possível (se aparecer "Too far" na tela, é porque você não está nem acertando). Quando a casa iluminar os olhos (que são as janelas), vá o máximo que der para trás. Então, volte a ficar perto dela, ataque, fuja até derrotá-la. Mas, ainda não é o fim.

Durante a animação, DJ vai dar uma de Tarzan com uma dinamite na mão. Você terá de apertar os botões indicados para ajudá-lo a mirar direitinho na chaminé da casa. Se errar, você terá de repetir tudo... Pelo menos a parte do DJ.

Se der certo, pronto. A casa explode e você pode curtir o final, com moral da história, mostrando que a "vizinhança é de todos e para todos".

DICAS

- Os arcade tokens são nada mais que fichas de arcade para você jogar Art Thou Dead, o game que os personagens jogam no filme.
- Os macaquinhos de brinquedo servem para liberar imagens na galeria de arte. Para pegá-los, pare na sua frente por uns segundos.
- Preste bastante atenção às luzes que vêm de fora da casa. Se elas o encontrarem, a casa acordará e inimigos surgirão.
- Itens com iluminação laranja são refis para a segunda arma dos personagens. Os azuis são tokens e refrigerantes. Os amarelos, chaves e outros itens necessários para a continuação do jogo.
- Quanto mais barulho você faz, mais a casa o ataca, ou seja, quanto mais você ataca a casa, mais ela revida.
- Os inimigos que estiverem vermelhos, além de terem um ataque mais forte, também precisam ser mortos mais de uma vez. Às vezes, é necessário cumprir outro objetivo para que ele morra de vez.
- Os banheiros são save points, e o jogo se salva automaticamente quando muda de personagem, mesmo sem acabar o capítulo.

CONTROLES



GOLPES

Em Battle Stadium DON, os golpes consistem em um botão de direção + um botão de ação. Todos os personagens têm os mesmos comandos.

Direção que indica a frente do personagem + ▲

↑ + ▲

↓ + ▲

▲ durante o salto

↑ + ▲ durante o salto

↓ + ▲ durante o salto

Todos os movimentos executados com o botão ▲ gastam uma pequena parcela da barra de especial, que é recomposta com o tempo ou ao conectar ataques em seu(s) oponente(s).

As especiais são executadas com o simples toque no botão ●, e todas podem ser carregadas a fim de causar dano maior ao(s) seu(s) adversário(s) ou expandir seu raio de ação.

Ataques aéreos podem ser direcionados para cima ou para baixo.

A defesa gasta a barra de especial enquanto é utilizada. A cor da aura do personagem indica quando a barra está se esgotando. Enquanto estiver na cor azul, a barra ainda estará em níveis elevados. Quando a cor mudar para amarela, a barra possuirá 50% ou menos de sua capacidade total. Quando o personagem brilhar em vermelho, sua barra está se

esgotando. Zerada a barra, sua defesa é quebrada. Caso estiver defendendo um golpe, o dano será sofrido normalmente.

Para desviar e mudar a direção de seu personagem, segure o botão de defesa e direcione para o lado que indica a frente de seu personagem. Esse movimento é muito útil para atacar seu adversário pelas costas ou para fugir em batalhas contra grupos. Caso seu personagem possua um ataque especial em forma de raio de energia (como Gohan e Vegeta), aproveite para utilizá-lo.

BURST!!

Caso um personagem atinja 75% da barra de energia, aproximadamente, ele entrará no estado Burst!!. Com isso, o impacto de seus golpes aumenta, assim como o de seu ataque especial, que sofre alteração na animação. Aproveite esse estado para eliminar seus oponentes em combate.

DIFICULDADE

O jogo não tem uma dificuldade elevada, o que pode agradar quem adora as séries e frustrar um pouco quem procura desafio. Nos modos mais difíceis, pode haver confusão pela quantidade de personagens na tela e, em alguns casos, pelas singularidades do cenário. Os cenários são bem construídos,

porém sem interatividade, pois o jogo adota uma jogabilidade 2D reduzindo o leque de opções que o jogo teria caso a imersão nos cenários fosse maior.

Os controles e os comandos são básicos e até certo ponto falhos, pois captam todo o movimento que se faz. Por exemplo, quando se vai a carga, você aperta inúmeras vezes o botão para um lado e o opoente esquiva-se partindo para suas costas, você só poderá mudar a posição quando o combo terminar. Isso pode atrapalhar alguns jogadores, pois a repetição de botões pode fazer com que se fique atacando para o lado contrário ao do adversário, o que o deixa sem defesas para o contra-ataque.

MODOS DE JOGO

Arcade



Nas batalhas, preste atenção às esferas vermelhas que se espalham pelo cenário após cada hit efetuado. Essas esferas servem para aumentar sua quantidade de energia, pois a barra funciona em um sistema parecido ao de um cabo de guerra. Quem conseguir 100% vence a batalha, por isso muitas reviravoltas são possíveis, já que, mesmo que sua barra zere, você não será excluído do combate – apenas ficará com uma gota de suor indicando o cansaço do lutador e poderá coletar novamente as esferas e repor a sua energia na barra. Neste modo, o Status Burst!! estará disponível.

No início há apenas dois níveis de dificuldade, Easy e Normal, no primeiro modo de jogo. A batalha final será um embate mano a mano com Perfect Cell. Seu golpe especial pode encerrar o combate, tamanha a sua potência.



Após derrotá-lo no modo Normal, o modo Hard estará disponível.

O último combate do modo Hard será um Majin Buu de grandes proporções. É impossível arremessá-lo sem a utilização do item de crescimento. Além de ser muito forte, seus golpes são mais imprevisíveis que os de Perfect Cell. Utilize combos e afaste-se lançando projéteis até que sua barra especial esvazie. Torne a utilizar combos para repô-la, porém muito cuidado em suas investidas. Qualquer combo desferido por Majin Buu tem força suficiente para encerrar o combate.

Derrotando Majin Buu, abre-se o modo Time Challenge e a dificuldade Very Hard.

O último adversário da dificuldade Very Hard continuará sendo Majin Buu. Use a mesma estratégia utilizada anteriormente.

No modo Very Hard, novos cenários estarão disponíveis para os combates, assim como novas missões, que darão mais moedas caso completadas e também serão mais difíceis de completar.

Ao terminar todos os modos de dificuldade, o modo Gallery estará disponível.



Missões

Há certas batalhas que contêm missões, como derrotar os inimigos com certa velocidade ou utilizar

movimentos de combate, tais como não se defender ou saltar determinado número de vezes.



No exemplo da foto, deve-se vencer o combate utilizando pelo menos um Ring Out.

Completando os requisitos, ganham-se moedas para jogar no jogo de Slots. Cada jogo custa três moedas. Como prêmio, normalmente são dados os itens utilizados em batalhas para serem usados no modo Customize Battle. Caso consiga em qualquer linha ou diagonal os três adesivos com a inscrição Jump, uma nova roleta bônus será liberada, em que os prêmios serão dobrados.



Neste segundo exemplo, a missão consiste em saltar por cinquenta vezes ou mais durante o combate.

Alguns cenários, como o do pé de feijão, podem confundir quem joga, devido à sua insistente movimentação. Aliada essa característica ao nível mais difícil e à falta de compreensão de suas ações em combate, isso pode chegar a níveis alarmantes, o que tira bastante o senso de diversão do jogo.

Missão Bronze: 15 moedas

Missão Prata: 30 moedas

Missão Ouro: 45 moedas



Survival

Também muito tradicional em jogos de luta, o Survival já se descreve: sobreviver derrotando todos os adversários que cruzarem seu caminho.

Neste modo, o personagem terá uma pequena barra de energia. Ela não funcionará no estilo “cabo de guerra” do modo anterior. O personagem também não entrará no Status Burst!!, o que aproxima o modo dos jogos de luta tradicionais, porém ainda existem lutas contra mais de um adversário.



Não há como recuperar, nem parcialmente a energia perdida no combate anterior, então tome bastante cuidado, principalmente para não tomar danos do cenário, como cair do pé de feijão ou ser atingido pela cobra gigante no cenário da floresta. Há um sistema de ranking que mostra o estágio atingido, sua melhor posição com o personagem utilizado e sua melhor pontuação geral.



Não há escolha de nível de dificuldade. Ao avançar, as coisas se complicarão.

Time Challenge

Lutas com tempo-limite são comuns, porém o tempo consignado será utilizado na derrota do maior número de adversários.

O interessante deste modo é que apenas Buus estarão espalhados pelo cenário. Seu objetivo é arremessar o maior número possível para fora do estádio.



Os ataques dos Majin Buus apenas servirão para retardar seu movimento a fim de que o cronômetro zere.

Não há barra de energia nem nível de dificuldade neste modo, a única característica presente é a bar-

ra de especial, pois toda a gama de movimento do personagem pode ser utilizada.

Assim como no Survival Mode, há o ranqueamento dividido em três setores: sua pontuação, sua melhor pontuação com o personagem e seu recorde geral.



Practice

Mesmo que não haja muito que praticar neste jogo, o modo Practice não poderia ser deixado de fora, afinal os combos são todos muito simples e não há comandos complexos a serem realizados. Talvez a única finalidade dele seja a disponibilidade de usufruir das animações dos golpes, como a Genki Dama (Spirit Bomb) de Son Goku Saiyan carregada ao máximo.



- Opções do menu de pause
- Retornar ao jogo
- Escolher quem controla seu oponente: P2 (Stand) ou CPU (Auto)
- Lista de golpes
- Reiniciar treino
- Sair

Versus

Você e mais um amigo entram no ringue para desafiar oponentes controlados pela CPU. A princípio, é cada um por si com todos os lutadores batalhando até que reste apenas um ao final do combate. Porém, utilizando os botões L1 e R1, é possível mudar a coloração de sua barra de energia. Personagens com a mesma cor de barra entrarão no modo cooperativo formando uma equipe. Esse modo usa o sistema de energia de cabo de guerra, então ninguém fica desabilitado ao combate. O vencedor só será conhecido caso elimine a barra de todos e transforme a sua em 100% ou se tiver uma porcentagem maior de energia ao término do tempo-limite.

Para excluir os lutadores 3 e 4, basta ir à tela anterior à da escolha de personagens e pressionar o botão ●. Isso também serve para alterar se o personagem será controlado por um humano ou pela CPU.



Customize Battle

Semelhante ao Versus, na verdade é uma incrementação dele, pois utilizam-se os itens ganhos no Slot para definir a regra da batalha, que pode ser de 2 a 4 jogadores.

Há um campo com nove estrelas, que vão se enchendo de acordo com o peso dos itens selecionados, tais como batalhas de 90 ou 120 minutos, utilização de bombas ou iniciar a luta com status positivos, como as asas, ou negativos, a exemplo do Speed Down.

Options



- Conta com opções assim dispostas:
- Sound Mode: Stereo ou Mono
- BGM: Desligado e em 4 níveis de volume
- Sound Effect: Desligado e em 4 níveis de volume
- AutoSave: On e Off
- Save
- Load

Gallery

Este modo serve para visualizar a posição de vitória de cada um de seus personagens disponíveis. Pode-se dar zoom e rotacionar o personagem.

Modo bem limitado, sem a adição do trabalho de voz dos personagens nem dos movimentos que fazem em combate.

Possui, também, um pequeno profile em japonês do personagem.



PERSONAGENS



NARUTO

NARUTO



Naruto é bem rápido, e seus combos se ligam facilmente com seus especiais infligindo danos consideravelmente altos aos seus oponentes. O único porém é seu especial, de alcance muito curto e um tanto lento, o que propicia o cancelamento em qualquer ataque desferido pelo adversário.

SASUKE



O eterno rival de Naruto, é bem semelhante em sua velocidade e capacidade de formar combos, diferindo pelo estilo de especial, que atravessa o cenário em um Dash Attack

SAKURA



Seus ataques comuns têm um alcance muito curto, o que a torna até certo ponto ruim em comparação a outros personagens. Seu especial tem um

efeito interessante, pois, enquanto o especial está agindo, Sakura estará livre para executar qualquer movimento e pode causar danos devastadores. Contudo, seu especial só tem um alcance maior que o de Naruto, sendo ruim para batalhas em grupo, principalmente em cenários dinâmicos.

KAKASHI



Mais semelhante a Sasuke do que a Naruto, Kakashi Sensei possui alguns golpes interessantes, como o projétil e um que imobiliza o adversário. Seu ataque especial é semelhante ao de Sasuke.

GAARA



Para destruir o personagem, deve-se jogar o Slot Bônus.

Seu especial, um enorme amontoado de areia, tem bom alcance e é ótimo para utilizar contra adversários prensados nos cantos, pois a única alternativa para evitar o dano é a defesa. A evasão deste golpe nessas circunstâncias é muito difícil.

LEE



Para destruir o personagem, deve-se jogar o Slot Bônus.

Possui bons golpes em chutes giratórios, que causam danos a qualquer adversário que o circunda, além de boa velocidade. Seu especial é no estilo combo, em que manda o adversário ao ar e defere uma seqüência de golpes.

DRAGON BALL Z



GOKU



Um ataque muito útil para ser utilizado em batalhas contra grupos é o Kamehameha. Afaste-se dos adversários e carregue o golpe. Seu especial, a Genki Dama (Spirit Bomb), segue o mesmo padrão.

GOHAN



O Masenko é um ataque muito útil. Mesmo tendo uma estatura mais baixa, não desfruta do mesmo privilégio de Chopper e é atingido por qualquer ataque adversário em linha reta. Usa o Kamehameha como especial, que é um excelente comando tanto para lutas em grupo quanto para o mano-a-mano.

VEGETA



Não tem um bom alcance nos ataques comuns. Seus projéteis não têm uma direção definida, o que torna o movimento irregular. Seu especial é um poderoso raio que atravessa toda a tela, o Final Flash.

PICCOLO



É o mais lento de todos os personagens iniciais. Sua especial é única, com projéteis que se espalham pelo cenário e perseguem o inimigo. Seus ataques comuns também são lentos, mas geralmente têm bom alcance.

TRUNKS



É muito equilibrado, com bons golpes, boa velocidade e alcance dos golpes.

FRIEZA



Possui o maior salto de todos e também o mais lento. Seus ataques comuns geram combos muito maiores do que os dos outros personagens. Sua especial assemelha-se à Genki Dama, em que uma esfera de energia é atirada contra o solo.

PERFECT CELL



Possui um bom leque de opções para golpes. Seu especial é um potente Kamehameha.

MAJIN BUU



Seu ataque especial transforma os oponentes em chocolate. Não possui um grande alcance. Tem um bom ataque aéreo e golpes de médio alcance.

ONE PIECE



LUFFY



O protagonista de One Piece é uma espécie de Dhalsim moderno e é muito bom. Com golpes de longo alcance e especial giratória, torna-se uma boa alternativa para batalhas em grupo, talvez o melhor para jogadores iniciantes.

ZORO



É o único dos personagens iniciais que não possui combo de três hits. Compensa pelo alcance de sua espada. Seu especial é no estilo Dash, em que ele corre em direção ao adversário e desfere o ataque.

CHOPPER



É o menor de todos os personagens. Alguns lutadores não conseguem atingi-lo com golpes em linha reta. Essa vantagem pode ser bem interessante. Em contrapartida, seus ataques comuns têm um alcance muito pequeno. Assim como Zoro, seu especial é um Dash com ataque. A diferença é a distância percorrida por Chopper: bem menor que a de Zoro.

SANJI



Com golpes executados exclusivamente com os pés, Sanji possui bom alcance e bons golpes também. Sua desvantagem é a ausência de golpes, como projéteis ou raios. Seu especial é no estilo combo, em que sai desferindo múltiplos chutes e pode acertar vários adversários de uma só vez.

NAMI



Para utilizá-la, é preciso ganhá-la no Slot. Utiliza um bastão nos combates, tendo assim um bom alcance em seus ataques. Seu especial é de médio alcance.

USOPP



Para utilizá-lo, é preciso ganhá-lo no Slot. Seu especial é de curto alcance, porém a rotação de seu martelo faz com que possam ser atingidos, também, adversários que estejam em suas costas.

COMO GANHAR NOVOS PERSONAGENS E CENÁRIOS

Para ganhar novos cenários e novos personagens deve-se, primeiramente, completar alguma missão no modo arcade a fim de coletar moedas para jogar na Slot Machine. Após derrotar o último adversário ou ser derrotado em qualquer batalha, o modo Slot aparecerá. Cada jogo lhe custará três moedas, por isso é bom estocar bastantes moedas antes de arriscar. Para iniciar o jogo, pressione para baixo no direcional. Para parar o Slot de girar, pressione o botão ●. Para sair do jogo, use o botão ✕.

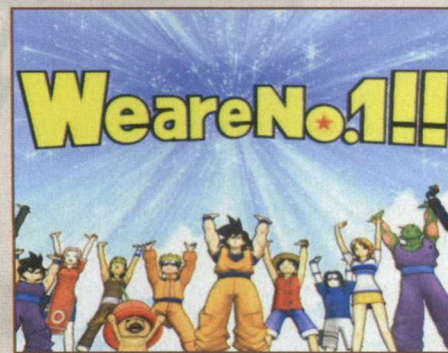
Deve-se, então, conseguir as três marcas Jump na primeira roleta. Isso garantirá acesso à roleta bônus. Uma dica para conseguir as três marcas Jump é prestar atenção a determinados símbolos que passam pela roleta. Normalmente a marca Jump vem um pouco depois da bandeira de pirata, símbolo da série One Piece. O ideal é conseguir que a primeira roleta pare com os dois símbolos Jump existentes nela na parte superior e inferior e a segunda, no meio. Isso lhe garantirá mais chances de acertar a terceira roleta, que tem um timing um pouco diferente das anteriores. Vários prêmios menores serão concedidos caso arme uma fileira na horizontal ou na diagonal com os mesmos símbolos ou caso consiga a Cápsula, símbolo de DBZ, na primeira posição.

Na roleta Bônus, o sistema da anterior deve ser seguido com a intenção de conseguir as três marcas de interrogação. Nesta roleta não se gastam moedas para jogar. Haverá um número limitado de tentativas a fim de liberar a maior quantidade de extras possíveis. Os prêmios ganhos também são em variedade e quantidade superiores às da roleta anterior. Infelizmente, o prêmio extra é aleatório, o que impossibilita a oportunidade de escolha por este ou aquele personagem e/ou cenário.

Como todo jogo de azar, paciência, tempo e dinheiro são fundamentais. Entretanto, ao jogar seguidas vezes, a marcação certa pode ficar iluminada enquanto os outros itens ficam em um tom apagado. Isso proporciona uma facilidade muito maior em adquirir os novos personagens e cenários.

LISTA DE ITENS

1. Inicia batalha com uma bola de espinhos presa ao corpo, saltos ficam mais baixos.
2. Inicia batalha com asas, saltos ficam mais altos.
3. Speed Up, personagens tornam-se permanentemente mais rápidos.
4. Speed Down, personagens permanentemente mais lentos.
5. Impacto dos golpes torna-se menor.
6. Impacto dos golpes torna-se maior.
7. No Guard Battle, não será possível defender-se.
8. Apenas itens da série Naruto serão utilizados, como o Estilingue e os Shurikens
9. Random Life, a barra varia aleatoriamente entre os lutadores.
10. Especiais não serão permitidas.
11. Especiais infligirão dano maior.
12. Personagens permanentemente gigantes.
13. Personagens permanentemente pequenos.
14. Bomb Battle, apenas bombas serão utilizadas como itens.
15. Bomb Battle II, apenas ataques com a bomba serão permitidos.
16. Bomb Battle Final, mais uma batalha baseada em bombas, elas cairão pelo cenário e detonarão.
17. Batalha utilizando apenas ataques com o Bastão Mágico, especiais não são permitidos.
18. Batalha utilizando apenas o estilingue, especiais não são permitidos.
19. Batalha utilizando apenas o Shuriken, especiais não são permitidos.
20. Batalha utilizando apenas a Katana, especiais não são permitidos.
21. Batalha inicia com lutadores em estado crítico, com o tempo esferas de energia são espalhadas pelo cenário.
22. As esferas de energia encherão uma quantidade maior de Life
23. Inverte as posições esquerda e direita
24. Dano causado por arremessar o oponente para fora do estádio torna-se maior
25. Aumenta a quantidade de itens pelo cenário
26. Aumenta o dano causado pelos itens
27. Ring Out Battle, batalha só termina em caso de Ring Out
28. Ring Out Battle II, outro estilo de batalha que só termina em caso de Ring Out
29. Batalha de 60 segundos
30. Batalha de 120 segundos
31. Batalha com tempo infinito

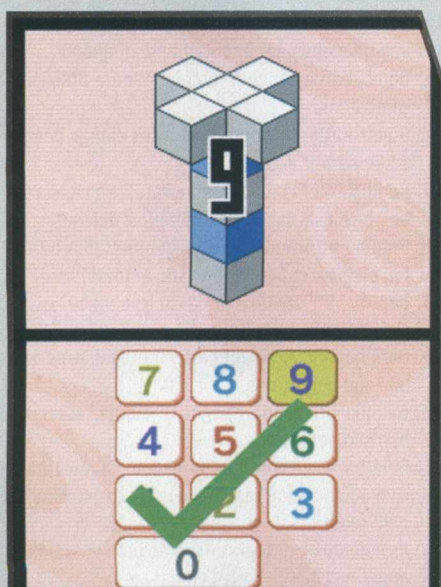




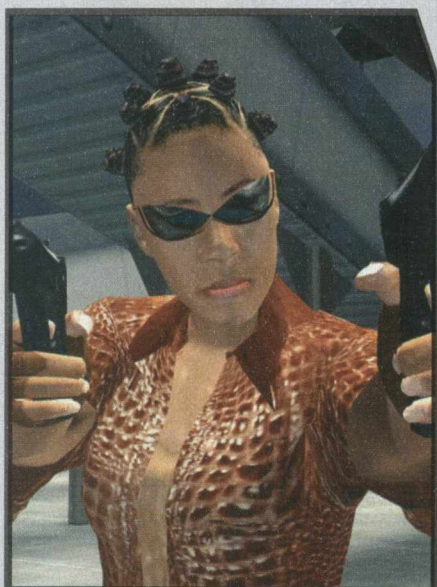
Ricardo Caetano considera sadia a interação entre as mídias e espera que esse processo seja ampliado no mundo dos games

A evolução dos games

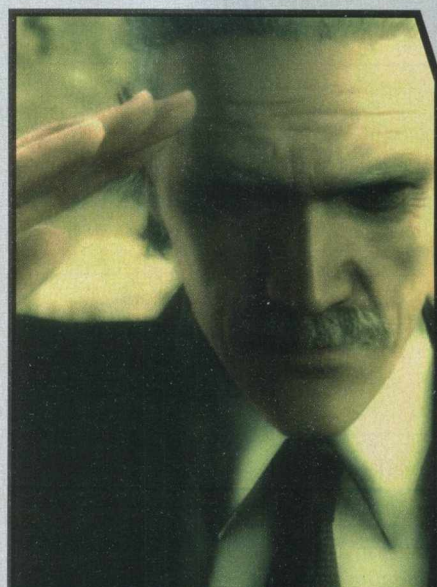
Ela está mais perto do que você imagina



▲ Big Brain Academy, usado para estimular o raciocínio



▲ Enter The Matrix, peça integrante de um enredo maior



▲ Metal Gear Solid, jogo com fortes características cinematográficas

■ O assunto dos momentos é o advento da nova geração dos videogames. O processo iniciado com o lançamento do Xbox 360 terá forte impacto no mundo dos jogos com o próximos lançamentos, Wii (Nintendo), PlayStation 3 (Sony) e o contínuo aperfeiçoamento da tecnologia dos PCs. Há notícias do novo controle do Wii e de seu revolucionário sistema de jogo, das altas configurações técnicas do PS3 e do sólido sistema online e da provável chegada oficial ao Brasil do Xbox 360. Todas essas informações preenchem sites e revistas especializadas, incluindo a edição 30 da *PSWorld* com a opinião de Fernando Wiek. Todos esperam com ansiedade o que será possível fazer com as novas tecnologias e quais games os jogadores terão em mãos. Mas o outro lado da moeda, a evolução do software e dos games, já começou e mudará a maneira de jogar tanto quanto as novas tecnologias e os novos métodos de controle sobre os games.

O novo pensamento dos produtores é a busca de conexões entre os vários tipos de mídia, desenvolvimento dos gêneros dos jogos e novas atribuições para os games para que não sejam apenas vistos como entretenimento. Essas são as características da evolução dos games, que tenta seguir a evolução dos hardware. Você saberá como elas agirão nos jogos com os exemplos a seguir.

Vamos analisar jogos como *Ultimate Brain Games* ou *Big Brain Academy*. Os títulos, de Nintendo DS, fazem muito sucesso no Japão e não são usados apenas como diversão. Esses jogos possuem vários minigames, que têm a função de es-

timular a mente do jogador e testar seu raciocínio. Os jogos da série Brain estão sendo usados no tratamento de crianças internadas como passatempo didático ou para pessoas idosas no estímulo da mente e principalmente da memória. Isto é evolução: além de divertir, colaboram com a saúde dos jogadores debilitados.

No caso das conexões entre mídias, podemos citar *Matrix* e a série *Metal Gear Solid*. O primeiro simboliza mais essas conexões. Após o sucesso do primeiro filme, os irmãos Wachowski buscaram a inovação de sua história futurista. Além de lançar o segundo episódio da trilogia, outros tipos de mídia foram usados para completar o enredo. Tivemos então *Anima-trix*, com animações baseadas no universo de *Matrix*, além do jogo *Enter The Matrix*, em que o jogador controla personagens secundários da trama. As conexões entre as mídias (cinema, animação e videogames) enriqueceu o enredo e proporcionou uma experiência completa. Em *Metal Gear Solid*, a visão cinematográfica de Hideo

Kojima transformou um simples jogo em um formato híbrido de game e filme. É só perguntar aos fãs se estão apenas interessados em saber se haverá alguma nova técnica de CQC e camuflagem ou se querem saber sobre o destino de Snake, Ocelot e vários outros personagens. Isto é evolução: a trama com o mesmo valor da jogabilidade.

Em ambos os casos, a evolução já começou. O que virá depois? Com a palavra, os barões do mundo dos games.

... A EVOLUÇÃO DO SOFTWARE E DOS GAMES JÁ COMEÇOU E MUDARÁ A MANEIRA DE JOGAR...



Tilty's®
Games

13
ANOS

WWW.TILTYSGAMES.COM.BR
EM BREVE - LOJA VIRTUAL

PSP



A PARTIR DE R\$
900

PS TWO



A PARTIR DE 3X R\$
200

*Aparelho Original

No cartão VISA ou MASTERCARD

Controle PS2



A PARTIR DE R\$
40

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 - TATUAPÉ

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

AGORA FINANCIAMOS EM

15X NO CHEQUE OU 8X NO CARNÊ

Venda 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 ..

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

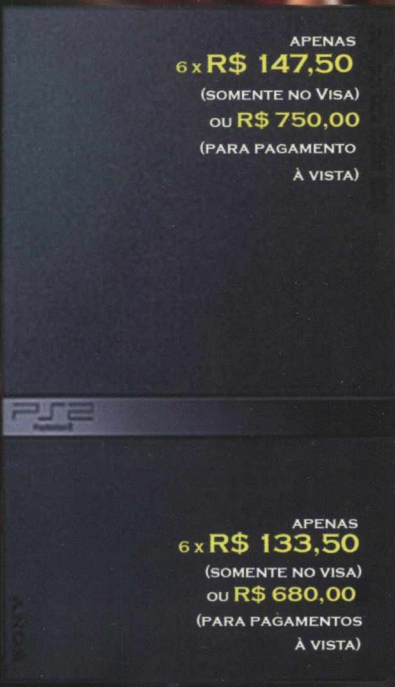
Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS
no mercado
Técnicos Qualificados

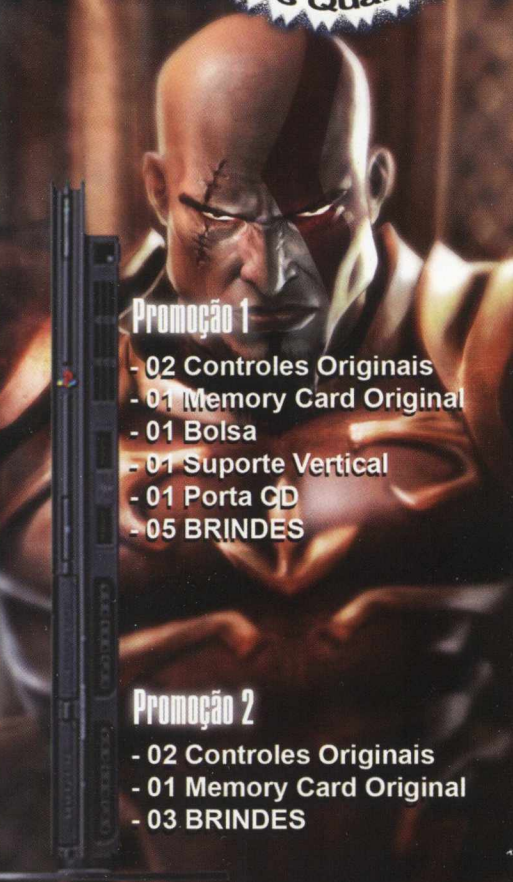
Garantia Estendida
1 ANO
nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R\$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU **R\$ 750,00**
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)



APENAS
6 x R\$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU **R\$ 680,00**
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)



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



Promoção 1

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB



Promoção 2

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

APENAS
R\$ 110,00
À VISTA

MODELO 75001

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões. Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratellogames.com.br

Assistência técnica especializada desde 1995!



Fratello Games®

SEU GAME COM TUDO!

Visite uma de nossas lojas **GAMES** e **INFORMATICA**

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295

2º andar loja 215/216 -

Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092

Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - 2º andar loja 208 -

Fone: (011) 3361-2783

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