

100
PÁGINAS

Melhore a imagem e o som dos seus jogos



PSW

TOMB RAIDER

PS2

Em primeira mão!

Tudo sobre o próximo game de Lara Croft



2 pôsteres
sanguinários de
GOD OF WAR 2

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Todos os detalhes do título que promete redefinir os jogos de tiro em 1ª pessoa

THE SHIELD

O novo game no estilo GTA arrebenta no PlayStation 2

GRÁTIS: detonado completo na Web www.psworld.com.br

OS MELHORES DETONADOS DO BRASIL

- SMACKDOWN vs. RAW 2007
- METAL GEAR SOLID 2 • ICO
- INDIGO PROPHECY • FATAL FRAME



ANO NOVO GAME NOVO!!!

Qualidade

Nota Fiscal

Procedência

Oficina Própria

11 ANOS
no mercado

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

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



PS2 SLIM

À Partir de

Promoção 1

R\$ 580,00

(somente em dinheiro)

OU APENAS
6 x R\$ 114,00
(SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

PSP

Promoção 3



PSP Versão 1.50 Value Pack
+
Memory Stick 2Gb

R\$ 990,00

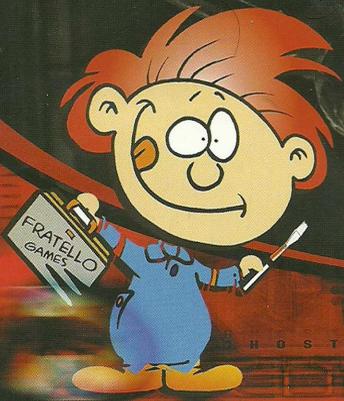
(somente em dinheiro)

OU APENAS
6 x R\$ 195,00
(SOMENTE NO VISA)

Agora é em **24x**

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em .
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

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -

Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:

Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257

Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

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.

Mensagem ao jogador de PS2

■ Acabamos de entrar na nova geração. O mercado parece começar a apontar o destino das novas plataformas e dos jogadores. Temos três novos desafiantes que irão se digladiar para roubar o trono do PS2, que deve permanecer mais rapidamente e pode até resultar em um vencedor diferente do brasileiro, apesar de ser pouco provável que isso aconteça. Por enquanto, o PS3 ainda está longe de se tornar uma realidade no Brasil devido ao seu alto custo. Para piorar a situação dos sonistas, o concorrente direto, Xbox 360, é vendido por uma quantia razoavelmente mais baixa, mesmo com o preço oficial da Microsoft – que já é bem salgado. No mercado paralelo esse valor cai ainda mais.

Graças a essa batalha, a Sony está deixando de lado o PS2. A situação só não está pior devido ao sucesso do console. Mesmo com todo esse clima de novidade, a realidade é que nós brasileiros respiraremos o PS2 durante 2007 e talvez boa parte de 2008. É por isso que a *PSWorld* se compromete a não abandonar você, jogador do competente e acessível PlayStation 2, mesmo sem ajuda de seu fabricante.

Uma prova disso são os detonados desta edição. Nenhum game realmente forte chegou ao mercado em janeiro, por isso optamos por clássicos de peso que deixamos passarmos. Além deles, você confere o Gigantes do Ringue gringo, *WWE Smackdown vs. Raw 2007*, para arrebrantar.

Mais uma vez, convidamos a visitar nosso site e conferir tudo que há de legal por lá, como o fórum, em que você pode escolher o detonado da próxima edição, notícias atualizadas e muita coisa legal. Aproveite, pois é tudo na faixa.

Um grande abraço e até a próxima edição!

ALLAN ANDRÉ
Editor

STAFF - CARNAVAL

Veja os jogos que a Redação recomenda no feriado preferido dos brasileiros



ALLAN ANDRÉ
Editor
Neste mês, terminou tífulos que passarão batidos: PoP: Warrior Within e Shadow of the Colossus

Game para o Carnaval:
Resistance: Fall of Man



FERNANDO WIEK
Editor-assistente
Não se importa com as críticas da imprensa internacional e aprova o SIXAXIS

Game para o Carnaval:
Okami



MILENA WIEK
Assistente editorial
Nada de samba no pé: o plano é descansar, dormir, relaxar e jogar muito no novo PSP

Game para o Carnaval:
KR: American Idol



RICARDO CAETANO
Redator
O melhor do Carnaval é a apuração da liga de escolas de samba e suas tradicionais confusões

Game para o Carnaval:
Resistance: Fall of Man



LUCIANE HAGUIHARA
Chefe de Arte
Para esvaziar a mente e encher a mochila, vai viajar – não sabe para onde, mas isso não importa

Game para o Carnaval:
Marvel Ultimate Alliance



VIVIAM LUIS
Designer
Uma pilha de DVDs a aguardar neste Carnaval. Mas há tempo para trabalhos extras e longas noites de sono

Game para o Carnaval:
Fatal Frame



Hudson Rodrigues
Designer
Seu Carnaval será padronizado: Internet durante o dia (com direito a jogatinas online) e baladas à noite

Game para o Carnaval:
Burnout Revenge



SÉRGIO BERGOCCÉ
Designer
Curtirá uma praia, tomará um solzinho e descansará (não necessariamente nessa ordem)

Game para o Carnaval:
Guitar Hero II

PSW

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

REDAÇÃO

Editor: Allan André
Editor-assistente: Fernando Wiek
Assistente editorial: Milena Wiek
Reportagem: Ricardo Caetano
Arte: Luciane S. Haguihara (chefe), Hudson Rodrigues (estagiário) e Viviam Cristina Luis (designer)
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Felipe Leira, Henrique Moreira, Leandro Wiek, Milena Wiek, Rafaela Caetano (redação) e Viviane Lopes Faria (arte)

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR

Horário de atendimento: das 9 às 18h.
e-mail: atendimento@digirati.com.br
suporte@digirati.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@digirati.com.br,
fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigirati.com.br

CONTATO

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



PSWORLD (ISSN 1679-5008) é uma publicação da editora Digerati. Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Imprensa Chingaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766. Impressão: Padilla Indústria Gráfica Ltda. Distribuidor para Europa e América Latina: Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

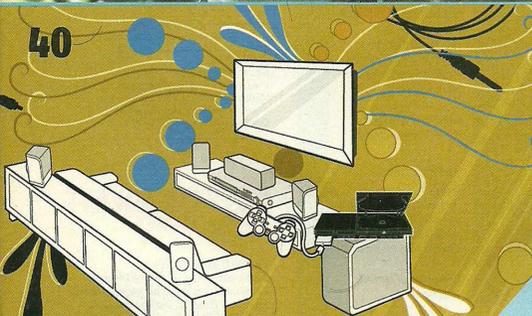


Presidente: Alessandro Gerardi
Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luis Alfonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura



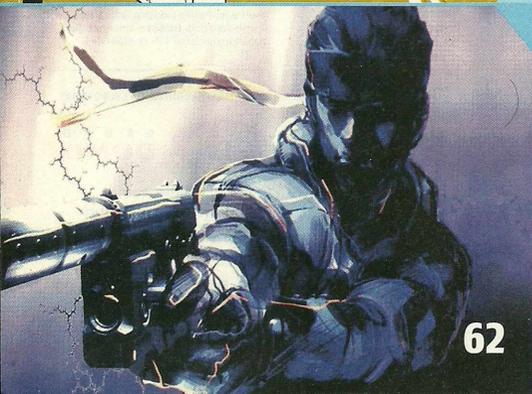
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

■ Para comemorar os 10 anos da série, Lara Croft revive as aventuras do primeiro Tomb Raider



O poder da imagem e do som no PS2

■ A PSW traz uma matéria especial com dicas para melhorar a imagem e o som do jogos de seu console



Detonados

■ Aproveite as estratégias de WWE Smackdown vs. Raw 2007, Metal Gear Solid 2, ICO, Fatal Frame e Indigo Prophecy

CARTAS

Os pedidos, os elogios, as reclamações e a opinião dos leitores > 6

FRONT

NOTÍCIAS

Presidente da Sony defende o PlayStation 3, continuação de The Godfather, projeções de vendas do PS3, Hacker quebra proteção do Blu-ray e muito mais > 10

REWIND

Castlevania: Lament of Innocence e a estréia dos Belmont no PS2 > 10

TOP 10

Veja dez games que fazem o jogador tremer de medo > 11

VERSUS

Um embate entre BBB e The Sims para saber qual tem a melhor jogabilidade > 12

PSPWORLD

PSP dourado, sequência de Pursuit Force, conteúdo exclusivo de MGS Portable Ops e muito mais > 13

PAUSE

Castlevania nos cinemas, Indiana Jones e Caça-Fantasmas no YouTube > 14

SITE

Confira os mais novos conteúdos do site oficial da revista PSWorld > 15

SIDEQUEST

A opinião de Bill Gates sobre o futuro do Xbox 360, a maior franquia de todos os tempos e o fim do GD-ROM > 17

CHRONO

Os maiores lançamentos do mês para PS2, PSP e PS3 > 18

PREVIEWS

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary 20
Final Fantasy Tactics: The Lion War 22



Medal of Honor Vanguard	23
300: March to Glory	24
Tales of Destiny	24
Heatseeker	25
MLB '07: The Show	25
Full Auto 2: Battlelines	26
Gundam Musou	26
Virtua Tennis 3	27

MATÉRIA PSP multiuso

Descubra como adicionar novos recursos ao seu portátil com guias detalhados > 28

REVIEWS

The Shield	34
------------	----



Karaoke Revolution Presents: American Idol	36
Backyard Baseball 2007	36
Arthur & The Invisibles	37
Pimp My Ride	38
College Hoops 2K7	38
NCAA Football 07	39

MATÉRIA Áudio e Vídeo

Saiba como melhorar a qualidade do som e do vídeo de seu PlayStation 2 > 40

DICAS

PSone

The Bombing Islands	44
Blam! Machine Head	45
Blue Knight Bersega Story	45
Bravo Air Race	45
Bakuretsu Hunter	45
Bakusou Kyoudai Rettou and Go!	45
Eternal Wings	45
Bakusou Dekorota Densetsu:	45
Art Truck Battle	45
Break Out	45
Beat Planet Music	45
Brian Laras Cricket	45
Buggy	45
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	45
Bust-A-Move 3	45



PS2

Arc the Lad: End of Darkness	46
Thriller	46
NFL Street 3	46



Sega Genesis Collection	46
The Sopranos: Road to Respect	48
Barbarian	47
SOCOM: U.S. Navy	47
Seals Combined Assault	47
Rayman Raving Rabbids	48
The Sopranos: Road to Respect	48
Army Men: Sarge's Heroes 2	48
Armored Core: Nine Breaker	48
Army Men: Sarge's War	53



Atelier Iris: Eternal Mana 53

PSP

Mortal Kombat Unchained 54



DETONADOS

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Todos os golpes para você se tornar o campeão dos rîngues > 56



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Estratégia completa para detonar com Solid Snake > 62

ICO

Complete o jogo que é considerado uma obra de arte > 72

FATAL FRAME

O primeiro capítulo de uma das franquias mais assustadoras da história > 80



INDIGO PROPHECY

Desvende um misterioso assassinato, que envolve poderes paranormais > 88

VOX

Ricardo Caetano fala sobre um dos consoles mais importantes da história dos videogames: o Atari > 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*

RESULTADO DA PROMOÇÃO BULLY

Agradecemos a todos os leitores que enviaram suas frases para a promoção "Bully". Como seria uma versão de *Bully* em um colégio nacional?

Os vencedores foram:

1º lugar: Felipe Ribeiro dos Santos
Ferraz de Vasconcelos – SP
Prêmio: PlayStation 2

"Shoop Dog reúne vários rappers, como 50 Cent, Eminem etc. e pretende vingar a morte de 2 Pac (se ele realmente estiver morto). Vai ser um pega-para-capar."

2º lugar: Cesar França Guerra
São Bernardo do Campo – SP
Prêmio: GTA: Vice City Stories original

"Uma antiga família de gangsters é antiqualada, sobrando apenas dois personagens, que irão se reerguer e vingar a morte de seus familiares conquistando o respeito nas ruas."

Carta do mês

FÃ DE DRIVER

■ Por meio deste e-mail, gostaria de dar os parabéns pela ótima revista. Comecei a comprá-la a partir da edição 36 e não vou parar. Tinha acabado de comprar o meu Play 2 e gostaria de estar por dentro das novidades. Quando abri a revista, encontrei o detonado de *Bully* e *FIFA 07* (podem me chamar de maluco, mas não gosto do *Winning Eleven*). Meu irmão usou o detonado de *Bully*, e eu achei ótimas as dicas do *FIFA 07*, pois, modestia à parte, estou arrebatando. Gostei também da matéria sobre o PS3. Tenho umas perguntas a fazer:

1. No meu jogo *FIFA*, a imagem fica muito embaçada da tela da TV e eu não consigo ler algumas mensagens que aparecem. Por que isso acontece? Posso subir a imagem?
2. Qual o preço médio da guitarra do *Guitar Hero II*?
3. Por que o jogo *GTA* faz tanto sucesso e *Driver* não? A primeira versão no lendário PSOne e a segunda versão de *Driver* eram muito boas. Tanner saia do carro para roubar outros; era simplesmente muito bom. Ai veio *GTAIII* fez um enorme sucesso. Mas logo depois

lançaram *Driv3r*. Os gráficos eram melhores e você podia usar até lanchas e tudo mais. O novo *Driver*, *Parallel Lines*, tem um enredo fantástico que o prende totalmente, os gráficos são muito bons e a cidade de Nova Iorque é enorme. Sendo assim, queria ver se vocês poderiam me explicar isso.

Paulo Silva

1 – Deve ser um ajuste de tela, Paulo. Tente alterar o formato da tela de sua TV. Veja se ela tem a opção de zoom e se está em uso. Tente também alterar as opções no jogo e veja o menu que se refere à tela.

2 – Com o jogo, por volta de R\$ 400.

3 – É uma questão de gosto, Paulo. É certo que a série *GTA* possui popularidade desde seu primeiro título, mas sua fama aumentou bastante em *GTA III*. Com o lançamento de mais títulos, principalmente *San Andreas*, a Rockstar (produtora do game) mostrou qualidade e sempre trouxe grandes novidades à série. *Driver* também possui seu valor, mas o jogo acabou na sombra da fama de *Grand Theft Auto*.

ALGUMAS DICAS SALVADORAS

■ É com grande prazer que escrevo mais uma vez para vocês. Quero dizer que gostei muito das últimas edições. O livro de dicas tinha alguns jogos antigos, mas usei vários macetes. A edição 37 possui dois excelentes detonados: *Splinter Cell: Double Agent* e *Marvel Ultimate Alliance*. Gostaria que vocês tirassem algumas dúvidas:

- 1 – A edição 33 traz o detonado do game *Scarface*. Vocês poderiam passar dicas desse grande jogo?
 - 2 – O RPG *Dragon Quest: Shouunen Yanguis* to *Fushigi no Dungeon* tem versão americana?
 - 3 – A Capcom pretende lançar uma continuação de *Marvel vs. Capcom 2* para a nova geração? Há alguma ideia de lançamento de um novo *The King of Fighters*?
 - 4 – No jogo *Parasite Eve 2*, na fase *Neo Ark*, qual é a ordem correta no puzzle presente no alto da pirâmide?
- Maxsuel Muniz Amaral**

1 – Pause o game e selecione *Cheats*. Entre com os códigos a seguir para ativar a trapaça correspondente:

Energia vital completa

Entre com o código **MEDIK**.

Munição completa

Entre com o código **AMMO**.

Reparar o veículo

Entre com o código **TBURGLR**.

2 – Não. O game é exclusividade dos japoneses.

3 – Não há nada sobre *Marvel vs. Capcom* por enquanto. Não há informações sobre *KOF* no novo console da Sony, também.

4 – Siga a ordem de cores dos blocos: vermelho, amarelo, azul, branco, azul, branco, vermelho, amarelo, branco, azul, amarelo e vermelho. Depois, você ouvirá um som. Siga mais uma ordem: pise em azul seis vezes, branco duas vezes, vermelho três vezes e amarelo cinco vezes.

SUORTE AO PS2

■ Sou um grande fã da *PSWorld* e tenho mais de 20 edições. Considero a melhor revista de suporte. Gostaria de saber até quando a Sony dará suporte ao PS2?

Jonathan Alves

Jonathan, a Sony dará suporte ao PS2 por pelo menos 9 anos, ou seja, até 2016.

SOM MELHOR

■ Sou assinante da revista há três meses e não me arrependo. A *PSW* é uma revista de ótima qualidade. Ela está melhor a cada edição, sempre trazendo ótimos detonados e matérias interessantes. Comprei um PS2 faz uns 4 meses. Gostaria de saber se dá para ligá-lo no home theater para ter um som melhor.

Gustavo Henrique

É possível sim, Gustavo, e é bem simples. Basta que você conecte o videogame e o home theater à TV. Ligue o HT enquanto joga para que o som saia pelas caixas acústicas. Para saber mais, veja a matéria especial sobre o assunto na página 40.

WWW.PSWORLD.COM.BR

■ Hoje pela manhã visitei o site www.psworld.com.br e achei muito interessante. Vocês estão de parabéns. Entrei na seção de detonados e apareceu uma lista com aproximadamente 15 detonados. Cliquei na opção "busca" para procurar alguns detonados, como 007: From Russia With Love, mas não encontrei. A minha dúvida é: além dos que aparecem na lista, há mais algum disponível no site? Se eu me tornar um assinante, há como conseguir edições passadas?

Renato

Não existem outros detonados no site além dos que estão na seção dedicada a eles. O endereço na Internet da *PSWorld* é uma extensão da revista, portanto, nem todo conteúdo dela está no site e vice-versa. Quando você se torna assinante existem brindes extras, como versões gratuitas da *PSWorld* Especial. Acesse o site www.lojadigerati.com.br para adquirir as edições antigas.

THE SIMS 2: PETS

■ Gostaria que vocês fizessem em uma edição com o detonado de *The Sims 2: Pets*. Obrigado.

Victor

Fica anotada sua sugestão de detonado, que seria mais um guia de jogo.

PS3 OU XBOX 360?

■ Gostaria de fazer algumas perguntas:

- 1 – Quais são as empresas que ainda vão fazer jogos para PS2?
- 2 – Qual a diferença de qualidade entre o PS3 e o Xbox 360? Qual comprar em 2007?
- 3 – A *PSWorld* continuará com os detonados de PS2 ou partirá para o PS3?

José Pães

- 1 – Electronics Arts, KOEI, Konami, Ubisoft, Capcom e a própria Sony ainda produzirão jogos para o PlayStation 2.
- 2 – Depende do ponto de vista. O PlayStation 3 ainda está engatinhando, e o X360 tem a experiência de um ano de existência – tanto que tem mais títulos disponíveis, de vários gêneros. O PS3 chegou com a maior tecnologia para desbancar os rivais, com jogos de muita qualidade. Caso o preço ainda o assiste, lembre-se que o

PS2 chegou ao Brasil custando R\$ 2.000 e agora pode ser encontrado até por R\$ 500 nas grandes capitais, ou seja, dentro de algum tempo você poderá ter o seu PS3.
3 – Os dois. Continuaremos com o PS2 e, em breve, também teremos detonados para o PlayStation 3.

A VEZ DO PSP

■ Gostaria que vocês colocassem pelo menos um detonado de PSP nas próximas edições. *Metal Gear Solid: Portable Ops* é uma boa opção. Acabei de comprar o meu e acho que vale a pena detonar esses jogos como vocês fazem com o PS2. Muita gente já possui o portátil e acho que é a hora colocarem detonados de PSP.

Jefferson Tadeu

Muita gente já possui o portátil da Sony, e a PSW já detonou um game de PSP: *GTA: Liberty City Stories*. Se voltarmos a detonar jogos de PSP, tenha certeza de que *Metal Gear Solid: Portable Ops* é um grande candidato.

MAIS RPGS DETONADOS

■ Olá, pessoal da *PSWorld*! Espero que tenham tido um bom final de ano! A edição de dezembro de 2006 ficou ótima. O detonado sobre o jogo *Marvel* ficou nota 1.000. A matéria sobre o PS3 ficou muito boa também. Continuo gostando da revista, não só por ter jogos de RPG, mas também por dar um show de informação em diversas áreas (tanto de plataformas como de jogos). Quero pedir a vocês que façam um detonado especial de RPG de PS2 e que se possível mostrem mais jogos de RPG para o PlayStation 3.

Paulo Henrique

Paulo, a *PSW* vem detonando RPGs em algumas edições: a de dezembro traz *Tales of the Abyss* completíssimo, em 14 páginas + extras na Internet. Tenha certeza de que detonaremos mais RPGs no futuro.

EILEEN NÃO PÁRA!

■ É uma honra poder mandar um e-mail para vocês. Tenho uma dúvida terrível sobre o jogo *Silent Hill 4: The Room*. É o seguinte: consegui chegar até a última fase, na qual Eileen está pronta para se jogar naquela máquina. Não importa o quanto eu seja rápido, ela sempre se joga. Existe alguma dica, truque, manha ou segredo para que a mulher pare de andar ou pelo menos algo que dê tempo de Henry enfiar todas as oito lanças no monstro sem que ela consiga chegar até lá? Continuem com seu incrível trabalho. A *PSWorld* está ficando cada vez melhor.

Alexandre Ribeiro Barnabé Júnior

A velocidade de Eileen depende sua performance durante as últimas fases do game. Quanto mais Eileen sofreu ferimentos enquanto acompanhava o protagonista, mais rápida será sua caminhada. Quanto menos golpes ela sofreu, mais lenta será sua velocidade. Infelizmente, não há nenhum macete que resolva esse problema.

DETONADOS ANTIGOS NO SITE

■ Gostaria de dar uma sugestão: vocês poderiam colocar detonados de edições antigas no site da *PSW*. Seria muito bacana ver as versões digitais de detonados dos jogos *Chaos Legion*; *Clock Tower 3*; *Mafia*; *Drakengard*; *The X-File: Resist Of Serve*; *Onimusha 3*; *Crimson Tears*; *Vagrant Stories*. Adoro a revista de vocês. Parabéns à equipe que faz a *PSWorld*.

Fernando de Sousa Araújo

A ideia de detonados antigos na Web está em fase de implementação. Obrigado pelo elogio!

A COR DO PS3

■ Quero dizer que a *PSWorld* é a melhor revista do Brasil. Eu sei que vocês trabalham bastante para isso, pois acompanho a *PSWorld* há algum tempo. Quero esclarecer uma dúvida: o PlayStation 3 terá outras cores além do preto? Obrigado.

Jonas Lucena

Por enquanto, só há a versão preta, mas versões diferentes podem surgir como aconteceu com o PS2 e com o PSP.

“HERRAR É UMANO”

- Na página 31, o nome correto do game *Metal Slug 3* é *Metal Slug 3D*.

- Na página 34, faltou creditar o review de *J-League Winning Eleven 10 Plus Europe League 06-07* ao editor-assistente Fernando Wiek. No mesmo review, a fonte de alguns comandos do game não foi alterada. Na frase "...como o manjado s seguido de x" o correto é "como o manjado ■ seguido de ✪".

- No fim da página 85, a frase correta é "Confira todos os sidequests e missões bônus do game para fazer 100% neste épico RPG".

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE KIT

TOKUSATSUS
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

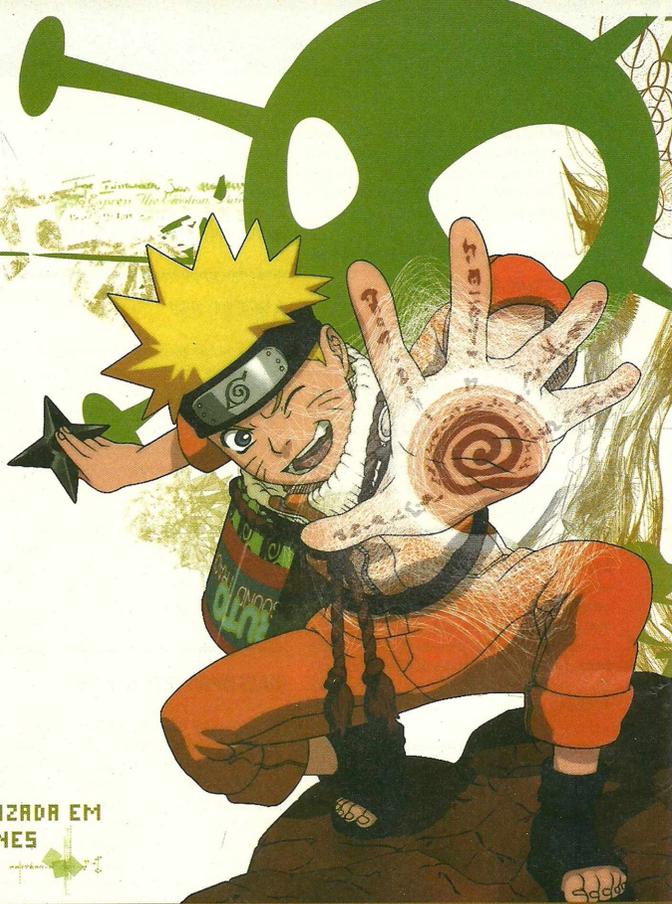
ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E
ACESSÓRIOS)



LANÇAMENTOS EM DVD

LOJA ESPECIALIZADA EM
DESENHO JAPONES



DREAM ANIME CLUB

DREAMANIMECLUB.COM.BR

5060 PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612
AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119

EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114
RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO

FRONT

■ Notícias e variedades

Hacker quebra proteção de Blu-ray e HD-DVD

“O hacker de codinome Muslix64 pos-tou em um fórum da Internet o link para download de um software que permite copiar discos Blu-ray e HD-DVD. Ambos os formatos...”

Pág. 12



Presidente da Sony defende PlayStation 3

10 > “O presidente da Sony Computer Entertainment Kazuo Hirai, rebateu críticas ao PlayStation 3...”



O Poderoso Chefão ganha continuação no PS3

12 > “O interessantíssimo jogo de PS2 baseado na clássica trilogia da saga da família Corleone...”



PSPWorld

13 > “É comum em território japonês, sempre que um jogo muito esperado está prestes a estrear...”



Pause

14 > “...Paul W. S. Anderson, a mente criativa responsável por *Resident Evil* e *Mortal Kombat*...”



Sidequest

17 > “Em entrevista ao jornal americano *San Jose Mercury News*, Bill Gates (...) revelou seu...”



Presidente da Sony defende PlayStation 3

Sony se confunde em prêmio de melhor controle



■ O presidente da Sony Computer Entertainment, Kazuo Hirai, rebateu críticas ao PlayStation 3 durante a CES (Consumer Electronics Show), em Las Vegas, nos EUA. O líder da multinacional japonesa defendeu a força do console: "Ouvimos muitos dizerem que os sistemas concorrentes são tão potentes quanto o PS3. Isso simplesmente não é verdade".

Quanto à real necessidade de haver drives Blu-ray nos consoles de PS3, Hirai afirmou que "não é possível esperar que discos DVD com 9 GB de capacidade possam suportar os games de próxima geração". Sobre Resistance: Fall of Man, Kaz Hirai diz que o jogo já utiliza bastante a capacidade dos discos Blu-ray e que o

lançamento em outro formato só seria possível com discos múltiplos.

O presidente admitiu falhas no lançamento do console, mas citou uma causa plausível: produção exponencial e rápida de componentes de laser azul. Hirai também ponderou sobre um hipotético lançamento de uma versão melhorada do PS2: "um lançamento mundial de qualquer console é bastante ambicioso (...). Se tivéssemos feito apenas uma versão melhorada do PS2, seria tudo mais fácil. No entanto, se fizéssemos isso todas as vezes, não nos chamaríamos Sony."

■ Durante a CES, a Sony Computer Entertainment America emitiu um comunicado à imprensa relatando que o controle SIXAXIS havia ganhado um prêmio Emmy (concedido pela Academia Nacional Americana de Ciências e Artes Televisivas) na categoria Tecnologia e Engenharia. "A grande demanda dos consumidores e os elogios da crítica são testemunhos à força da plataforma PlayStation 3", dizia no comunicado Jack Tretton, presidente da SCEA.

Algum tempo mais tarde, um membro da Academia desmentiu o fato e esclareceu: a Sony ganhou o prêmio por seu controle Dual Shock, e não pelo SIXAXIS.

Rapidamente, a SCEA emitiu mais um comunicado se desculpendo pela confusão e pela inconveniência e culpando uma suposta "falha de comunicação entre as duas entidades".

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Castlevania: Lament of Innocence



■ Mesmo sendo a primeira versão de Castlevania lançada para o PlayStation 2, Lament of Innocence é, sem dúvida, um dos melhores games da série. Lançado em outubro de 2003, o jogo é uma das grandes idéias de Koji Igarashi, o mesmo responsável por Symphony of the Night e Chronicles, para PSone. O game criou uma nova mecânica de jogo introduzindo elementos jamais vistos nas edições anteriores.

Lament of Innocence conta uma parte da história da família de caçadores de vampiros, os Belmont, que tem seu destino cruzado com o vampiro mais famoso de todos os tempos, o Conde Drácula. O protagonista do game é Leon Belmont, o patriarca da família, um cavaleiro em busca de sua noiva, Sara, raptada e levada para o castelo do Conde Drácula.

Uma das grandes diferenças de Lament of Innocence é que, ao contrário dos games que o antecederam, nos quais os personagens principais utilizam vários tipos de armas primárias, Leon tem em mãos somente o chicote, que está presente em todos os jogos da série. Mesmo com essa mudança, é possível realizar combos espetaculares atingindo dezenas de inimigos ao mesmo tempo, o que torna o jogo muito emocionante. Com exceção da introdução de um diamante que funciona como uma mina explosiva, as armas secundárias continuam as mesmas, porém combinando-as com cristais de cores diferentes pode-se conseguir efeitos diversificados.

A Konami não vinha fazendo muito sucesso com seus títulos de Castlevania. Lament of Innocence deu muitos créditos à série por sua qualidade, que não atinge o primor de clássico, mas é um bom game.

O Poderoso Chefão ganha continuação no PS3



■ O interessantíssimo jogo de PS2 baseado na clássica trilogia da saga da família Corleone chegará em grande estilo ao PS3. A continuação já foi nomeada *The Godfather: The Don's Edition*, além de um pacote de expansão com novas missões e gameplay, chamado de *The Corleone Expansion Pack*. A premissa continua a mesma: o gamer terá de subir nos escalões do crime em Nova Iorque, conquistar respeito, executar ordens e, principalmente, ganhar dinheiro.

No novo capítulo, trilhar a escala hierárquica de soldado de rua a Don terá caminhos novos e interessantes. Dois modos estarão disponíveis: *Enforcer* ou *Operator*, cada um com suas habilidades específicas.

Se você está curioso para saber quanto o *SIXAXIS* estará integrado a esse tipo de gameplay, a EA responde: bastante. O jogador poderá executar golpes corpo a corpo e outras ações usando os sensores de movimento do controle.

Um milhão de PS3 vendidos: realidade ou fantasia?

■ A Sony se viu cercada de esforços multimilionários para atender ao frenesi do lançamento do PlayStation 3 no Japão e nos EUA. A meta era de prover esses dois principais mercados do planeta com dois milhões de unidades do sistema antes de 31 de dezembro, de maneira a aproveitar as festas de final de ano, período costumeiramente mais abastado para os consumidores que buscam um presente de Natal, por exemplo.

Em seis semanas de vendas em território ianque, a Sony conseguiu enviar um milhão de PS3 às lojas. Nas terras orientais, a coisa muda de figura: a empresa não conseguiu chegar ao número até o final do ano – vendeu apenas cerca de 466.000 unidades. Como medida de comparação, o Wii, que foi lançado 20 dias após o PS3, vendeu quase um milhão de unidades até o final do ano.

Talvez para compensar a meta não alcançada, os japoneses da Sony dobraram os esforços e, durante as duas primeiras semanas do mês de janeiro de 2007, mandaram o dobro de PS3 do que rotineiramente estavam enviando ao mercado.

Com isso, o número de PlayStation 3 enviados para os mercados norte-americano e japonês ficou em torno de 2 milhões de unidades. A versão de 60 GB vende melhor nos dois territórios.

TOP 10

TERROR

Games que fazem o jogador suar frio

1º



Resident Evil

2º



Fatal Frame II

3º



Silent Hill 2

4º



Clock Tower

5º



The Suffering

6º



Dino Crisis

7º



Siren 2

8º



Cold Fear

9º



Kuon

10º



Haunting Ground

Hacker quebra proteção de Blu-ray e HD-DVD

■ O hacker de codinome Muxlix64 postou em um fórum da Internet o link para download de um software que permite copiar discos Blu-ray e HD-DVD. Ambos os formatos possuem um tipo de criptografia denominado AACs, que possui chaves de criptografia nos discos e nos players. Os discos só "tocam" quando as chaves nos dois meios coincidem. O software apresentado não dá as chaves para o usuário, mas facilita bastante a cópia.

O Blu-ray aparentemente leva alguma vantagem nessa história. Ele possui uma chave de codificação adicional chamada BD+, o que o faz levar mais uma vantagem em relação ao HD-DVD na guerra de formatos desta nova geração.

Especialistas dizem que este é o primeiro passo para a derrota total dos sistemas de segurança dos novos discos de alta capacidade e que a publicação das chaves de segurança do AACs é uma questão de tempo. Resta saber como a indústria irá lidar quando se deparar com filmes de alta definição e games da nova geração pirateados.

Criador de GT é personalidade no mundo dos carros

■ O chefe da Polyphony Digital e criador da série Gran Turismo Kazunori Yamauchi foi listado como uma das mais fortes e decisivas personalidades no mercado de automóveis mundial, segundo a edição de fevereiro da revista *Motor Trend* americana. A lista foi criada para nomear os profissionais que impactam ou influenciam o mercado automobilístico mundial.

Yamauchi foi listado em 2º lugar. Foi a terceira listagem de Yamauchi: como nas versões anteriores, trata-se da única personalidade da indústria de videogames a participar da lista.

Feira reúne tecnologia do PS3

■ A feira CES (Consumer Electronics Show), que aconteceu em Las Vegas, nos EUA, em janeiro, mostrou inúmeras novidades de acessórios para o PlayStation 3. Entre eles, destacam-se os produtos da Nyko, como cabos HDMI, headset para comunicação multiplayer, aparelho de recarga com cabos longos, adaptador USB-deck de controle para periféricos do PS2, recarregador para três controles SIXAXIS, uma peça conjunta de cinco ventiladores para resfriamento do console e outros.

ATK anunciou exibiu um protótipo de disco Blu-ray com capacidade para 200 GB, mais de quatro vezes o tamanho dos discos atuais. Isso pode significar jogos com mais capacidade de armazenamento, sobrando espaço para informações de gráficos, por exemplo. A empresa ainda mostrou os minidisks Blu-ray de 8 cm e 16 GB, capazes de equipar câmeras de alta definição.

A Sony patrocinou ferocemente o Blu-ray na feira e anunciou diversos filmes no formato, por exemplo *Cassino Royale*, *Jerry Maguire* e *O Albergue*. A Panasonic, por sua vez, agradeceu à indústria dos filmes pela ampla adesão ao Blu-ray: nada menos que 80% dos grandes estúdios americanos estão comprometidos a lançar seus filmes no formato.

BIG BROTHER BRASIL (REDE GLOBO)

VERSUS

THE SIMS 2 (ELECTRONIC ARTS)



A dificuldade depende da audiência. Basta a edição para os produtores controlarem os personagens sem dificuldade

É um programa com grande audiência. Dependendo do desempenho do jogador, vira o assunto de qualquer conversa

Na teoria, pessoas comuns fazendo coisas comuns. Na prática, pessoas bem afeições, com influentes amigos

Até a final, são três meses. Mas tudo pode ser modificado. Depende do sucesso do roteiro e de seus personagens

São várias: 1 milhão de reais, capas de revistas de fofoca, ensaios sensuais e papéis em programas de TV de qualidade duvidosa



VENCEDOR
BBB

1º Round
JOGABILIDADE

2º Round
POPULARIDADE

3º Round
PARTICIPANTES

4º Round
DURAÇÃO

5º Round
PREMIAÇÃO

Ambos simulam a vida, ambos são controlados por alguém, ambos não trazem bagagem cultural. Mas a vitória vai para o BBB, pois, no caso reality show, o responsável sempre ganha, de um jeito ou de outro – e bastante.

Basta um mouse, um teclado e muita atenção para que seus Sims se movimentem pelo espaço virtual à vontade

Seu antecessor é o jogo mais vendido da história para PC. A segunda versão mantém a tradição da série

Os Sims criados pelo game e por seus jogadores. Falam Simlish e necessitam de atenção para comer, trabalhar e ir ao banheiro

Até a morte do Sim. Mas isso não é problema. Basta que o jogador crie outro ou compre uma das expansões

Vida saudável, casa bem mobiliada, dinheiro, um bom trabalho, família constituída. Tudo o que um Sims deseja da vida



PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Japão ganha console dourado

■ É comum em território japonês, sempre que um jogo muito esperado está prestes a estreiar, serem desenvolvidas versões tematizadas dos consoles para os quais será lançado.

Desta vez é o PSP que ganhará uma versão especial, totalmente dourada, desenvolvida para o Monster Hunter Freedom 2, a sequência do jogo de maior sucesso do console no Japão. O game é um título online no qual você tem de sobreviver em um mundo cheio de animais gigantes. É preciso caçá-los para conseguir comida e itens preciosos.

O PSP Gold será comercializado pelo preço de 20.790 ienes (cerca de US\$ 175) só o aparelho ou em um pacote que acompanha uma cópia de Monster Hunter Freedom 2, duas frentes removíveis tematizadas, estojo, correia e um limpador exclusivo (que tem o formato de um pedaço de carne) por 27.300 ienes (cerca de US\$ 230).

A Sony não confirmou o lançamento do console dourado em outros países.



Seqüência de Pursuit Force para PSP e PS2 confirmada

■ Foi divulgado pelo braço europeu da Sony que a série jogo Pursuit Force ganhará uma continuação no terceiro trimestre de 2007 para PSP e PS2.

Com o nome de Pursuit Force: Extreme Justice, o jogo trará a mesma mecânica do primeiro game, ou seja, um título no estilo de GTA, cheio de missões, em que você fica o tempo inteiro em cima de veículos envenenados e armados até os dentes. Mas não pense que a frota do jogo se limita a carros: é possível pilotar jet-skis, lanchas, helicópteros, bicicletas e muitos outros.

A Justice Bar voltará ainda mais severa e punirá com veemência a qualquer deslize do jogador, tais como atirar em civis indefesos ou atropelar pessoas na rua.

O game está sendo feito pela Bigbig Studios, o mesmo que trabalhou no jogo anterior. Eles estão caprichando nas particularidades de cada uma das plataformas. Por exemplo, no PSP, Pursuit Force: Extreme Justice terá um modo multiplayer via Ad-hoc para até quatro jogadores, enquanto no PlayStation 2 haverá disputas para apenas dois jogadores, mas um modo online está nos planos.

De início, o jogo só será lançado na Europa.

Remakes de Final Fantasy I e II no portátil

■ Final Fantasy, a série de RPG que encanta jogadores por todos os cantos do planeta, está prestes a completar 20 anos de existência. Para comemorar esse aniversário tão especial, a Square Enix pretende lançar os dois primeiros títulos da franquia em versões especialmente desenvolvidas para o PSP.

Com o nome The Final Fantasy Anniversary Edition e The Final Fantasy II Anniversary Edition, os games trarão para o portátil da Sony os primórdios da consagrada franquia com seus merecidos melhoramentos na parte gráfica.

Na verdade, eles serão baseados na versão já lançada para Game Boy Advance, chamada de Final Fantasy I & II: Dawn of Souls, que inclui novas localidades, como a Soul of Chaos, e novos itens, como o Chaos Spirits.

Os remakes para o PSP serão vendidos separadamente e ainda não têm data de lançamento definida.



MGS: Portable, Ops terá conteúdo exclusivo na Europa

■ Às vezes, aguardar um pouco a mais pelo lançamento de um jogo pode render bons frutos. Esse é o caso de Metal Gear Solid: Portable Ops, que chegará ao continente europeu com quase quatro meses de diferença em relação ao lançamento americano, mas virá acompanhado de muitos elementos novos.

No total, serão 12 novos personagens. Os detalhes a respeito de cada um deles ainda não foram revelados. As carreiras receberão tratamento mais detalhista, focado em atributos principais, como força, atletismo, agilidade etc.

A parte multiplayer terá dois novíssimos mapas, o que aumenta o número total para 10. A maior novidade nesse quesito é o Boss Battle, modo que premia o jogador com personagens variados de acordo com suas performances contra os chefões do game.

Metal Gear Solid: Portable Ops será lançado em abril de 2007 em continente europeu.

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games

Castlevania nos cinemas



▲ Ilustrações de várias fases da família Belmont na série Castlevania

■ Em novembro, Paul W. S. Anderson, a mente criativa responsável por *Resident Evil* e *Mortal Kombat*, foi anunciado como o diretor da adaptação para o cinema da série de games da Konami Castlevania.

De lá para cá, não há muitas informações sobre o andamento da produção. O que se sabe é que Anderson situará a história no século XV. O filme mostrará o início dos confrontos do clã Belmont contra o Conde Drácula. Anderson está analisando locações na Hungria e na Romênia. Ao mesmo tempo, o diretor está envolvido em um grande projeto no momento: a pré-produção do terceiro capítulo da franquia cinematográfica *Resident Evil*, chamada *Extinction*.

Castlevania possui produção da Crystal Sky Pictures e Impact Pictures. A distribuição nos EUA está fechada com a Dimension Films. A filmagem deverá começar no segundo trimestre de 2007.

À parte da produção do filme, duas produtoras nos EUA compraram os direitos de adaptação para desenho animado e também deverão lançar os episódios ainda em 2007.

Indiana Jones confirmado

■ Depois de muitos revezes, contratempos e adiamentos, a saga do caçador de relíquias mais famoso do mundo ganhará finalmente uma continuação, 18 anos após o primeiro capítulo. George Lucas e Steven Spielberg deram sua chancela para o início da produção de *Indiana Jones 4*. O filme ainda não tem um subtítulo.

Quem conseguiu a proeza de deslanchar a produção foi David Koepp, um dos roteiristas mais descolados dos EUA. Ele conseguiu apresentar um roteiro que interessasse aos dois cineastas, que por sua vez ficaram satisfeitos e autorizaram o início da produção. Koepp roteirizou diversos hits de hollywood, como *O Quarto do Pânico*, *Guerra dos Mundos* e *Homem-Aranha*.

Quando um novo blockbuster desta magnitude é lançado, pode-se esperar diversos brinquedos, canecas, camisetas etc. Mas um grande game do herói também pode estar nos planos de marketing dos cineastas. Resta esperar para ver.

A produção tem filmagem marcada para junho de 2007. O filme deverá estrear em 2008.

Vazando fantasmas na Web



▲ Página inicial do Youtube e a versão digital do caça-fantasma Peter Venkman

■ Os grandes estúdios de cinema e os publishers de games cada vez mais voltam suas atenções à grande capacidade criativa e à mão-de-obra barata do leste europeu. Recentemente, os eslovenos surpreenderam o mercado de entretenimento nos EUA. Em uma jogada de marketing totalmente inesperada, a produtora eslovena ZootFly "vazou" no Youtube vídeos conceituais de gráficos para Xbox 360 baseados na série de filmes dos anos 80, *Os Caça-Fantasma*.

O que chama mais atenção é a o revestimento atual que os desenvolvedores do jogo deram à série. A velha viatura do filme foi trocada pelo que parece ser um novíssimo Chrysler 300C Touring Edition no jogo. O logotipo do fantasma foi modernizado, as roupas dos personagens foram atualizadas e a trilha sonora (antes uma mistura de hip-hop eletrônico bem anos 80) tornou-se um rock pesado de primeira.

Pelo visto, a ZootFly levou um puxão de orelha dos detentores de propriedade intelectual de *Os Caça-Fantasma*. A empresa anunciou que os trabalhos no jogo baseado na série estão parados e que irão reiniciar assim que os problemas de copyright forem resolvidos.

Confira os vídeos em:

<http://www.youtube.com/watch?v=etGWugTbGwk>

PSWORLD NÀ WEB

■ Acesse: www.psworld.com.br



Escolha o detonado da próxima edição!

■ Agora quem manda na *PSWorld* é você. Acesse o site e vote nos detonados que gostaria de ver na revista. Os mais votados estarão nas páginas da próxima publicação.



Detonado

The Shield

■ O game baseado na famosa série de ação do canal AXN vem com tudo ao PlayStation 2. Confira o detalhado passo a passo do jogo e também todos os extras.

Conteúdo Extra



Extras de Fatal Frame

■ Após muitos sustos jogando a primeira versão do clássico da Tecmo, acesse o site da *PSWorld* para obter todos os segredos, incluindo o modo batalha e a lista de fantasmas



Lista de jogos compatíveis com HDTV e som 5.1

■ Uma tabela com todos os games para PlayStation 2 que suportam scan progressivo e efeitos sonoros multicanais



Review: patches Brazukas

■ Saiba as melhorias do Brazukas 5.0, feito para o Pro Evolution Soccer 6, e do Brazukas 2007, patch que transforma o J-League Winning Eleven 10 no campeonato brasileiro



Wallpapers especiais

■ Decore o seu computador com os papéis de parede dos melhores games da atualidade. Todos eles foram feitos pela redação da *PSWorld* exclusivamente para você

O assunto do mês

Títulos que decepcionaram

É muito triste quando um game aguardado por muito tempo não é tão bom quanto deveria. Essa foi uma das muitas questões levantadas no fórum do site da *PSWorld*.

Na discussão, muitos participaram de forma ativa e disseram quais os games que mais os decepcionaram no ano de 2006: os títulos vão desde Yu Yu Hakusho: Dark Tournament a FIFA Street 2. Participe! Essa conversa está longe de ter um fim.

Visite o fórum (www.digerati.com.br/psw/forum) e converse sobre esse e sobre muitos outros assuntos com leitores que, como você, querem sempre estar antenados com as novidades no mundo dos videogames.



Tilty's[®]
Games

14

ANOS

QUER PREÇO?
QUALIDADE?
SEGURANÇA?

1 ANO DE
GARANTIA



ACESSE!!!
NOSSA
LOJA VIRTUAL

WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

LOJA - TATUAPÉ

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

AGORA FINANCIAMOS EM

15X NO CHEQUE OU **8**X NO CARNÉ

Assistência Técnica Própria no Local ..

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos ..

Accessórios em geral ..

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ..

Tudo com garantia e segurança ..

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ..

SEDEX para todo o Brasil ..

SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Xbox 360 ganhará a batalha, diz Bill Gates

Chefe da Microsoft acha que a estratégia adotada pelo seu console é perfeita

■ Em entrevista ao jornal americano *San Jose Mercury News*, Bill Gates, dono da poderosa Microsoft, revelou seu contentamento com o desempenho do console fabricado pela empresa, o Xbox 360.

Para Gates, a estratégia empregada no Xbox 360 está funcionando perfeitamente. "Nós queríamos ser aqueles com a caixinha que custa menos", explicou o magnata da programação acrescentando outros objetivos, como ter a máquina mais poderosa graficamente, o maior catálogo de jogos e os melhores recursos online.

Mas ele não perdeu tempo e já foi alfinetando os concorrentes, PlayStation 3 e Wii. Segundo ele, a Sony é a única competidora direta, já que o Wii é vendido para um público que não está acostumado com os videogames atuais e seu poderio tecnológico é bem inferior aos outros dois consoles.

"A Sony não irá ganhar a batalha dos videogames nesta geração. A alta tecnologia do PS3 não será fator determinante para que ela seja vencedora" diz o presidente da Microsoft, apostando no Xbox 360 por ser mais barato e ter, na visão dele, os melhores jogos.

O Xbox 360 já vendeu 10,4 milhões de unidades, um bom número para um videogame que só está há um ano no mercado. Resta saber se esses números crescerão na mesma velocidade com o PlayStation 3 e o Wii disponíveis no mercado.



Mario é a maior franquia de todos os tempos

■ Em uma pesquisa feita pela revista *The Independent*, de Londres, a franquia Mario Bros. foi eleita a mais popular da história. A matéria cita os 20 games mais bem-sucedidos desde o nascimento dos jogos eletrônicos. O bigodudo está na frente de todos, com vendas na casa de 193 milhões de cópias por todo o mundo.

Confira abaixo a lista completa das séries mais vitoriosas até hoje:



- Mario - 193 milhões
- Pokémon - 155 milhões
- Final Fantasy - 68 milhões
- Madden NFL - 56 milhões
- The Sims - 54 milhões
- Grand Theft Auto - 50 milhões
- Donkey Kong - 48 milhões
- The Legend of Zelda - 47 milhões
- Sonic the Hedgehog - 44 milhões
- Gran Turismo - 44 milhões
- Lineage - 43 milhões
- Dragon Quest - 41 milhões
- Crash Bandicoot - 34 milhões
- Resident Evil - 31 milhões
- James Bond - 30 milhões
- Tomb Raider - 30 milhões
- Mega Man - 26 milhões
- Command & Conquer - 25 milhões
- Street Fighter - 25 milhões
- Mortal Kombat - 20 milhões

Sega anuncia fim do GD-ROM, mídia utilizada no Dreamcast

■ Depois de muito tempo de resistência, o Dreamcast finalmente vai ganhando seu fim definitivo. O último golpe foi dado pela Sega of Japan, que anunciou o encerramento da produção do GD-ROM, mídia proprietária do último console da empresa.



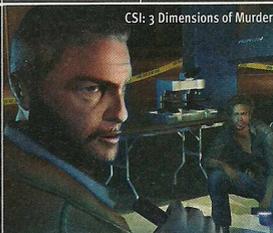
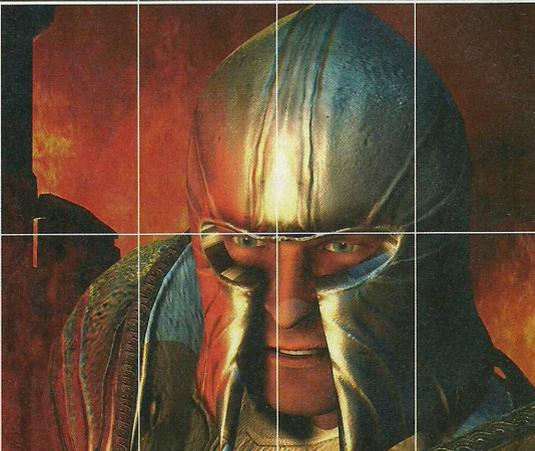
O GD-ROM foi construído pela Toshiba especificamente para o Dreamcast, e sua grande diferença para um CD comum era a capacidade de armazenamento: 1 GB contra 700 MB.

Com o fim dos GD-ROMs, acaba a possibilidade de novos lançamentos para o console. Mesmo dado como morto no mundo dos videogames há cerca de três anos, o console ainda ganhava alguns títulos no Japão, principalmente shooters feitos para a placa de arcade Naomi, base para o hardware final do Dreamcast.

Antes que a produção cesse de vez (o que deve acontecer em fevereiro de 2007), três jogos serão lançados: *Karous*, *Trigger Heart Excelica* e *Last Hope*. Todos são jogos de nave.

FEVEREIRO 2007

Os principais lançamentos do mundo dos games

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		CSI: 3 Dimensions of Murder				
	05 Calling All Cars (PS3)	06 CSI: 3 Dimensions of Murder (PS2) Ar tonelico: Melody of Elemia (PS2) Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 (PS2, PSP) Metal Slug Anthology (PS2, PSP) Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)				
	12 College Hoops 2k7 (PS2) Gurumin: A Monstrous Adventure Mastiff (PSP) The Warriors (PSP)	13 Ghost Rider (PS2, PSP) Test Drive Unlimited (PS2) Backyard Basketball 2007 (PS2) Monster Kingdom: Jewel Summoner (PSP) Chili Con Carnage (PSP)	14 Chulip (PS2)			
		20 Arena Football: Road to Glory (PS2) Raw Danger (PS2) Virtua Fighter 5 (PS3) Arthur & the Invisibles (PSP) Test Drive Unlimited (PSP) Cube (PSP) M.A.C.H. (PSP)				
		27 Lumines Plus (PS2) Samurai Warriors 2 Empires (PS2) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS2) Formula One Championship Edition (PS3) MotorStorm (PS3) Marvel Universe Trading Card Game (PSP) Guitar Hero (PSP)				

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Tomb Raider: Anniversary

“Para comemorar a primeira década da heroína mais popular da história dos videogames, a Eidos decidiu presentear os verdadeiros fãs e possíveis admiradores de Lara Croft com um remake da primeira aventura.”

Pág. 20



Índice

- 20 Tomb Raider: Anniversary
- 22 Final Fantasy Tactics: The Lion War
- 23 Medal of Honor Vanguard
- 24 300: March to Glory
- 24 Tales of Destiny
- 25 Heatseeker
- 25 MLB '07: The Show
- 26 Full Auto 2: Battlelines
- 26 Gundam Musou
- 27 Virtua Tennis 3

Box de informações

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



Final Fantasy Tactics: The Lion War

“The Lion War será o mesmo game de quase dez anos atrás, mas suas novidades prometem deixar qualquer um que tenha ou não jogado o original entusiasmado”

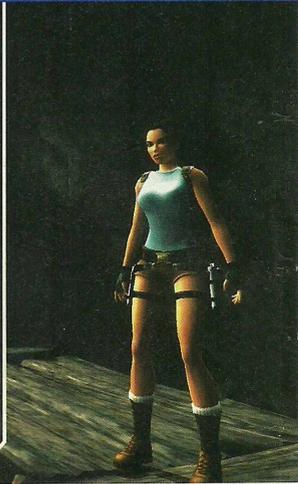
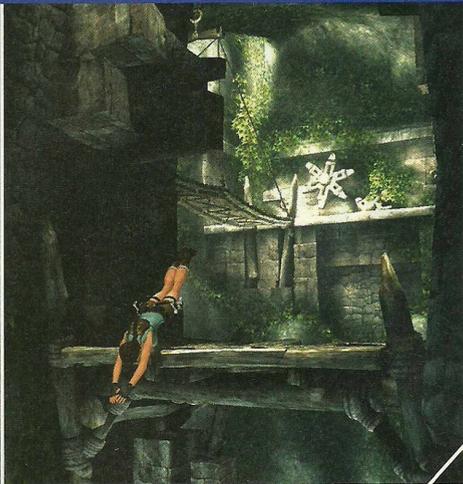
Pág. 22



Medal of Honor Vanguard

“A EA Los Angeles resolveu dar um último fôlego à franquia de guerra MoH na plataforma PlayStation 2 com Medal of Honor Vanguard, mais um FPS”

Pág. 23



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

Salvador da pátria?

por Allan André

■ Tomb Raider está completando dez anos de existência. Para comemorar a primeira década da heroína mais popular da história dos videogames, a Eidos decidiu apresentar os verdadeiros fãs e possíveis admiradores de Lara Croft com um remake da primeira aventura. A notícia é animadora, pois, de uns anos para cá, Tomb Raider tem perdido seu posto de jogo obrigatório tornando-se uma franquia desgastada.

O grande número de seqüências no PlayStation e uma estréia desastrosa no PS2, com *Angel of Darkness*, fizeram com que TR perdesse seu prestígio até mesmo entre os simpatizantes do game. Além disso, os dois longa-metragens estrelados por Angelina Jolie, com direito a música-tema do U2, parecem ter contribuído muito para que o maior trunfo da Eidos fosse corroído lentamente. Lara Croft parecia estar fardada morrer no esquecimento.

Para virar o jogo, a Eidos parece ter apostado todas as suas fichas em um novo título. O primeiro passo foi tirar de campo a Core Design, estúdio responsável pelo game desde sua primeira versão, colocando em seu lugar a Crystal Dynamics, que chegou a contar com a ajuda de Toby Gard, criador da senhorita Croft. Depois de um breve período fora dos holofotes do universo eletrônico, *Tomb Raider Legend* voltou em grande estilo com versões para quase todos os consoles presentes no mercado em 2006. A nova geração não escapou, porque o título chegou ao Xbox 360.

A grande promessa antes do lançamento de *TR Legend* era de um retorno às raízes da jogabilidade, que desapareceram totalmente em *Angel of Darkness*. Muito barulho foi feito pela mídia especializada e o game não fez feio, mas passou longe da atmosfera dos primeiros games, que envolvem o jogador de uma maneira quase inexplicável.

Parece que é essa atmosfera que a Eidos quer trazer de volta ao jogador. Mesmo sendo o primeiro, no qual o busto de Lara era composto apenas por um triângulo de braço a braço e havia somente quatro inimigos humanos para enfrentar, *Tomb Raider*, lançado em 1996, é o que mais atinge esse ambiente envolvente. Nele, Lara Croft vaga na solidão por cavernas, pirâmides e templos enfrentando alguns animais, dinossauros e criaturas sobrenaturais, nada em grande quantidade. Música quase não existe, mas entra no momento certo, na medida correta; forte quando precisa ser, tranquila quando há

necessidade. Até mesmo o silêncio é fenomenal em certos trechos.

O modo como você controla a personagem é simples e competente, e alguns puzzles chegam a ser inesquecíveis. Quem jogou não se esquece de fases, como *St. Francis' Folly*, *Palace Midas*, *The Cistern* e *Atlantis*. Mesmo com toda a tecnologia de *Tomb Raider Legend*, esse êxtase não acontece no último game da série. A deficiência das versões antigas é a parte gráfica, que deve ser sanada pelos produtores.

**LARA CROFT VOLTARÁ COM FORÇA
TOTAL AOS OLHARES DOS JOGADORES**

Nada de "mais do mesmo"

Mesmo com tantas virtudes, Tomb Raider (de 1996) não é um game perfeito e teve diversos aprimoramentos em versões posteriores, não só na parte gráfica mas também na inclusão de novos movimentos, desafios, veículos e outros atributos. Talvez esses aprimoramentos tenham contribuído para que a série perdesse um pouco de sua identidade. O fato é que, depois de tantos jogos, a Crystal Dynamics conseguiu uma boa fórmula com TR Legend, que mistura a simplicidade dos Tomb Raiders lançados para PSone com um toque do novo Prince of Persia no quesito mobilidade e acrobacia.

Além dos gráficos e da jogabilidade "legendiana", Tomb Raider Anniversary deve sofrer aprimoramentos nos cenários em termos de desafios. Ao que parece, o jogo segue uma linha de remontagem semelhante à de Resident Evil Remake, lançado exclusivamente para GameCube. Para quem não teve a oportunidade de jogar, a versão refeita do game da Capcom lançado também em 1996 conta com uma mansão semelhante, porém maior e com mais desafios. O que leva a essa expectativa é o vídeo promocional do game, que mostra muitos detalhes da fase Lost Valley (a terceira).

A animação exibe Lara Croft enfrentando os dinossauros do vale, até que o grande tiranossauro-*rex* surge para enfrentá-la. Em seguida, há uma sequência de imagens que mostram os desafios do game em cenários reconhecíveis, porém muito diferentes. O Lost Valley novo é a céu aberto, e não uma caverna, como no PSone.

Os puzzles são mais bem elaborados, aproveitando a nova física e da movimentação da nova Lara e levando a desfechos diferentes.

A história

Em sua primeira aventura, Lara é contratada por uma empresária poderosa para encontrar três partes de um artefato antigo, chamado Scion. Em busca da relíquia, ela começa sua jornada no Peru explorando catacumbas atrás do túmulo de Quoalpec, onde supostamente está uma das partes. É logo no começo, ainda nessas fases, que Lara descobre que não está sozinha na busca pelo Scion. Natla contratou um mercenário com o mesmo objetivo.

Do Peru, o cenário muda para a Grécia explorando o monastério de St. Francis, em que há um colíseu, um palácio, uma cisterna e um túmulo, cada um equivalente a uma fase.

Depois de conseguir o segundo pedaço do Scion, Lara viaja para o Egito e começa a ter contato com criaturas sobrenaturais. Depois de uma longa jornada, ela chega ao Templo do Scion, onde é surpreendida... Daqui em diante é melhor que você descubra por si só.

É muito provável que o roteiro permaneça igual, porém com um aperfeiçoamento e até adaptações, dependendo do nível de modificação dos cenários e desafios. A Eidos não revelou se há alterações na trama no sentido de diferenciar propositalmente para não repetir uma história conhecida.

Conteúdo extra no PSP

A versão de bolso de Tomb Raider Anniversary conta com um modo multiplayer, possivelmente envolvendo batalhas.

Crystal Dynamics
Eidos Interactive
PSP, PSP
Aventura
1
www.tombraider.com

PODE DAR CERTO!

- Se conseguir traduzir a atmosfera aventureira do game original

PODE DAR ERRADO...

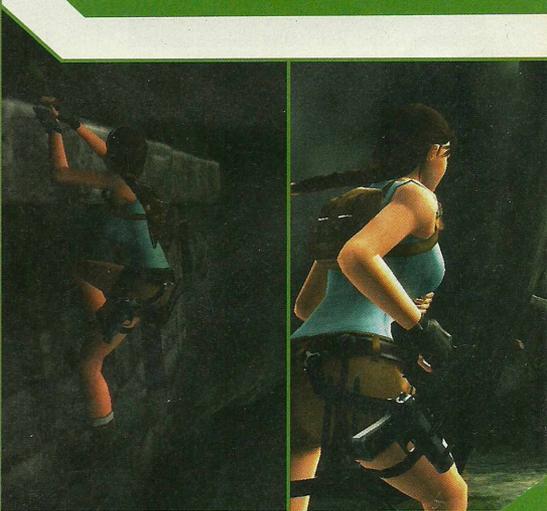
- Se cair na mesmice de edições anteriores

LANÇAMENTO

2º semestre de 2007

HISTÓRICO

Esta é a segunda versão de Tomb Raider produzida pela Crystal Dynamics. As seis primeiras foram obras da Core Design



O que o aguarda?

A Eidos tem a faca e o queijo na mão. Se conseguir aprimorar com competência o trabalho que a levou ao reconhecimento, Lara Croft voltará com força total aos olhares dos jogadores. Vale lembrar que a Crystal Dynamics tem em mãos uma tecnologia com dez anos de avanço em relação ao primeiro game. Pouca coisa foi revelada sobre o que há de realmente novo, o que pode ser um tanto perigoso. Uma grande expectativa pode gerar uma frustração na mesma medida.

Final Fantasy Tactics: The Lion War



Square Enix
 Square Enix
 PSP
 RPG estratégico
 Ainda não definido
www.square-enix.co.jp/ff/

PODE DAR CERTO!

O sistema de jogo ainda é um dos mais viciantes já criados para um RPG estratégico.
 As novas cenas em 3D darão ainda mais brilho ao meticuloso enredo do game.

PODE DAR ERRADO...

Mesmo que o jogo original seja fantástico, os velhos fãs não se sentirão tão interessados, a menos que sejam incluídas novas missões, personagens e finais diferentes.

LANÇAMENTO

Ainda não definido

HISTÓRICO

A versão americana de Final Fantasy Tactics demorou muito para ser lançada e foi severamente criticada por não traduzir de forma fiel o texto da versão japonesa.

Um remake de peso

por Fernando Wiek

Quando se fala em RPG estratégico, o primeiro nome que vem à cabeça é Final Fantasy Tactics. O gênero surgiu com Ogre Battle, título da extinta Quest lançado em 1994 para Snes. Mas foi com o game da Square que o estilo se popularizou.

Final Fantasy Tactics estreou no PSone em 1998 e ganhou notoriedade pelo seu modo de jogo: de forma diferente dos outros games da saga Final Fantasy, a versão Tactics abandonou por completo o sistema de batalhas por turno em troca de um sentimento mais estratégico, em que movimentar as peças corretas na hora certa é de suma importância para obter a vitória. Se você já jogou Disgaea ou Phantom Kingdom, com certeza sabe como é um título dessa natureza.

Sabendo da grande procura pelo título, que também já fez uma aparição vitoriosa no GameBoy Advance, a Square Enix está preparando um remake exclusivamente para o PSP.

Com o subtítulo de The Lion War, o game fará parte de uma compilação chamada Ivalice Alliance, que, além do novo jogo, inclui Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire (sem plataforma definida), Final Fantasy XII: Revenant Wings (para Nintendo DS), Final Fantasy XII (para PS2) e Vagrant Story (para PSone), que já foram lançados.

Em sua essência, Final Fantasy Tactics: The Lion War será o mesmo game de quase dez anos atrás, mas suas novidades prometem deixar qualquer um que tenha ou não jogado o original entusiasmado.

Os gráficos estarão mais polidos (refeitos para a tela widescreen do portátil), mas não irão diferir muito na versão lançada para o primeiro PlayStation. O que mudará de verdade serão as seqüências cinemáticas, antes feitas com os próprios gráficos do jogo e agora preparadas com gloriosas cenas em 3D com o filtro em cel-shading, que dá um ar de desenho animado ao visual.

Na jogabilidade, as profissões (Jobs) voltarão com força total. Esse sistema nasceu no Final Fantasy III japonês, mas foi totalmente reformulado em Final Fantasy Tactics. Basicamente, cada lutador começa com uma profissão inicial e, com o passar dos levels, pode mudar suas especialidades para outro segmento. Tornar-se um mago, um ninja, um samurai, um ladrão, um invocador e outras dezenas de profissões são alguns exemplos. Em The Lion War, a Square Enix promete ainda mais classes, como a inédita Onion Knight.

Outro ponto forte do título original que voltará intacto será o enredo, um dos textos mais coesos da história do videogame. Na pele de Ramza Beoulve, você terá de sobreviver em meio a uma intensa briga de interesses após a misteriosa morte do rei da cidade. Para piorar, seu amigo de infância, Delita Hyral, um garoto pobre que foi adotado pela família de

Ramza, seqüestra a princesa do reinado, Ovelia Atkascha. A partir daí, uma história cheia de intrigas pessoais, brigas políticas e religiosas, mortes e traições invadem o game a cada novo capítulo.

Balthier, personagem de Final Fantasy XII, será transportado para o remake e ajudará Ramza de forma ativa.

Existe a suspeita de que o remake terá partidas multiplayer pelo sistema ad-hoc do console. Além de um modo versus, no qual dois jogadores (cada um com seu PSP) colocariam seus lutadores em campo para guerrear até que um seja o vencedor, será possível uma jogatina cooperativa para o Story Mode.

Com uma impecável trilha sonora, totalmente remasterizada, Final Fantasy Tactics: The Lion War promete uma experiência marcante para os felizes proprietários de um PSP. Ao lado de Crisis Core: Final Fantasy VII (que você conferiu na PSWorld 38), o jogo vem para provar que o portátil da Sony ainda tem muita lenha para queimar, principalmente quando o assunto é RPG.

SUAS NOVIDADES PROMETEM DEIXAR QUALQUER UM QUE TENHA OU NÃO JOGADO O ORIGINAL ENTUSIASMADO

Medal of Honor Vanguard

Atrás das baionetas inimigas por Felipe Levrá

■ Os fãs de shooters em primeira pessoa ficaram exultantes quando a EA anunciou mais um capítulo da bem quista série Medal of Honor para PS3, denominada Medal of Honor: Airborne. Com diversas funcionalidades novas e muitas ferramentas interessantes, o jogo pretende ser uma espécie de menina-dos-olhos para a Electronic Arts no futuro. Aparentemente, a EA se lembrou dos gamers de PlayStation 2 apaixonados por jogos de tiro e que ainda não dispõem de dólares e mais dólares para gastar em um console novo.

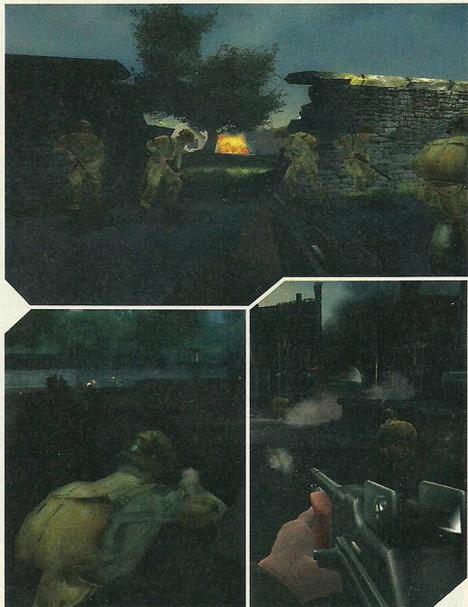
Foi pensando neles que a EA Los Angeles resolveu dar um último fôlego à franquia de guerra MoH na plataforma PS2. Trata-se de Vanguard, mais um FPS ambientado na Segunda Guerra Mundial.

É bom não confundir MoH com MoH: Airborne. Aparentemente, os dois games terão gameplays parecidos. Mas MoH Vanguard terá sua narrativa e ambientação de combate totalmente diferentes de Airborne.

OS DESIGNERS (...) PROMETEM UMA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL MAIS REFINADA

Você fará parte da 82ª Divisão Aerotransportada americana. A Divisão ficou famosa na II Guerra Mundial por se destacar em operações de invasão aérea com lançamento de pára-quedistas. Destacou-se em diferentes fronts, desde os primeiros lançamentos no norte da África, na Sicília, o Dia D até a invasão da Alemanha, no final da guerra.

Em Medal of Honor Vanguard, o jogador estará na pele de Frank Keegan. O player será lançado dos ares até chegar atrás das linhas inimigas alemãs. Keegan começa com o ranking de cabo, mas, dependendo dos seus esforços de combate



EA
EA
PS2, Wii
Tiro em primeira pessoa
Ainda não definido
www.mohvanguard.ea.com

PODE DAR CERTO!

- Os primeiros detalhes do jogo não dão conta de muitas inovações, e isso pode significar que a EA está trabalhando em terreno seguro

PODE DAR ERRADO...

- Esta edição da série Medal of Honor pode significar mais um jogo de combate feijão-com-arroz, o que poderia arruinar a confiança que os fãs nutrem pela sothouse americana

LANÇAMENTO

03/2007

HISTÓRICO

Este é o quarto jogo da franquia para o PlayStation 2. Os primeiros são, na ordem de lançamentos, Frontline, Rising Sun e European Assault



durante as missões, poderá ser promovido com o tempo e assim ganha novas responsabilidades de líder. Para o gameplay, a EA promete armas com upgrades e uma ampla gama de diálogos, que respondem ativamente ao que está acontecendo no combate efetivo. Isso pode significar uma arquitetura de jogo parecida com a de Medal of Honor: Pacific Assault (PC), no qual os soldados gritavam palavras de incentivo (ou recuo) diferentes a cada vez que se jogava. Isso influiu diretamente no status de avanço da equipe aliada no cenário.

Como é de esperar, os designers de MoH Vanguard prometem uma inteligência artificial mais refinada e gráficos muito melhores do que os da última edição. Os produtores do game também asseguraram aos fãs que uma das marcas registradas da série, os famosos trechos de animação "catastróficos" e hollywoodianos, estarão presentes em MoH Vanguard.

Em modo multiplayer, o game terá suporte de até quatro jogadores em estilos Deathmatch, Capture the Flag e King of the Hill. A novidade ficará com o modo Scavenger Hunt, no qual os oponentes correm pela extensão do cenário atrás de suprimentos de guerra jogados por aviões.

A EA já assinalou que a versão para Wii de MoH Vanguard será basicamente idêntica à para PS2. Pode-se afirmar, porém, que o jogo poderá perder em jogabilidade e gráficos. Os designers da EA preparam tarefas in-game voltadas especificamente para uso com o controle sensível a movimentos do console da Nintendo. A mais marcante diferença ficará obviamente com os gráficos.

Na história de Medal of Honor, os games sempre acompanharam muito bem a evolução de tecnologia do entretenimento eletrônico. Não foi possível, entretanto, evitar que alguns sérios bugs de inteligência artificial aparecessem em Medal of Honor European Assault, por exemplo. Os produtores anunciaram que problemas como esse foram resolvidos e que o sistema de controle por computador será redesenhado. Com isso, espera-se que a experiência de se jogar MoH Vanguard seja única.

300: March to Glory

Os 300 de Esparta

por Ricardo Gaetano

■ Quando 300 vale mais do que 10.000? Pelo menos para o escritor e desenhista Frank Miller (*Sin City*, *Batman*, o *Cavaleiros das Trevas* etc), 300 pode ser um número de respeito – é uma história originária dos quadrinhos, que terá sua versão para os cinemas. Como não deixaria de ser, um jogo baseado nela será produzido: 300: March to Glory, para PSP. O game aproveitará o clima de guerra visto no enredo original visando os combates e a ação intensa.

O enredo gira em torno de uma grande batalha que será travada as margens do Mediterrâneo. Na Antiguidade, a Grécia era vista como um país de vários tipos de riquezas, das materiais às intelectuais. Como a riqueza traz a inveja e a cobiça, outros países começam a almejar os tesouros gregos. Entra em cena a Pérsia, que envia um poderoso exército composto por 10.000 soldados. O objetivo dos persas é invadir e dividir a Grécia a fim de ter o poder total. Para que isso não aconteça, é convocado um grupo formado por 300 guerreiros especiais vindos de Esparta, cidade-estado pertencente ao território helênico.

O jogador terá a oportunidade de controlar Leônidas, comandante da tropa espartana, além de formações especiais dos guerreiros.

O jogo terá estilo beat 'em up, ou seja, o jogador deve avançar pelos cenários e enfrentar os inimigos através de lutas. Quebra-cabeças também estarão presentes. As batalhas serão formadas por vários tipos de movimentos e armas. Com o grande número de opções, será possível carregar vários tipos de armas, além das trocas durante as batalhas. Uma barra de força determina o poder do golpe. A diversidade de níveis de força fornecerá golpes mais fortes ou mais fracos, porém mais rápidos. Com a barra cheia, especiais poderão ser usados.

Além do combate solo, o jogador terá controle sobre formações militares chamadas phalanx, um grupo organizado de guerreiros que servirão para ajudá-lo a atacar ou a defender o personagem principal. Você decidirá se 300 serão mais efetivos que 10.000.



Collision Studios
Warner Bros. Interactive
PSP
Ação
Ainda não divulgado
www.collision-studios.com

PODE DAR CERTO!

- A barra de força dos golpes renderá mais opções durante as lutas no game

PODE DAR ERRAO...

- O objetivo dos produtores é ser fiel aos quadrinhos. O uso exagerado dos elementos do filme pode atrapalhar

LANÇAMENTO

03/2007

HISTÓRICO

March to Glory é baseado na HQ de Frank Miller, o mesmo de *Sin City*

Tales of Destiny

Mais um clássico de cara nova

por Fernando Wiek

■ Dando continuidade à febre dos remakes no Japão, Tales of Destiny é o mais novo membro desse seleto grupo de games.

Originalmente lançado para PSone, o game conta a história de Stan Aileron, um jovem que está tentando se alistar nas forças militares do país. Sem dinheiro para viajar, Stan decide pegar carona em um barco voador. Mal sabia ele que o encontrarão e fariam questão de que a passagem fosse paga. Quando o garoto está prestes a ser arremessado para fora do barco, um grande ataque de monstros tem início. Com medo, Stan tenta achar alguma arma para se defender. De tanto procurar, acaba encontrando uma muito especial: a espada que fala. Depois de uma breve conversa, a arma transforma o jovem em seu mestre e o jogo tem início.

A maior diferença entre o remake e o primeiro Tales of Destiny é o visual. Em vez dos gráficos em 2D com personagens em formato SD (super deformed), o jogo mescla cenários totalmente em 3D com personagens em duas dimensões com um tratamento mais atual.

O sistema de luta original, chamado de Linear Motion Battle System, foi modificado por um mais complexo, o AR-LMBS (Aerial Linear Motion Battle System). Com ele, você e seus aliados têm a possibilidade de realizar fantásticos combos aéreos alcançando a casa das dezenas de hits se uma combinação for bem construída.

Destiny herdará o sistema de chat que entrou na série desde Tales of Eternia. Essa novidade indicará quando alguém de seu grupo quer bater um papo com você. As conversas são totalmente dubladas e têm a propriedade de revelar detalhes importantes da história e dicas de como prosseguir no jogo.

O remake de Tales of Destiny foi lançado em novembro de 2006 no Japão apenas para PS2. A versão americana ainda não ganhou data de lançamento.



Namco Bandai
Namco Bandai
PS2
RPG
1
namco-ch.net/talesofdestiny_ps2

PODE DAR CERTO!

- Gráficos renovados
Novo sistema de batalha

PODE DAR ERRAO...

- Com tantos títulos novos da série Tales of, o jogo pode sofrer pela falta de novidades e pela degradação tecnológica

LANÇAMENTO

Ainda não definido (EUA)

HISTÓRICO

O primeiro game da série Tales of, Tales of Phantasia, lançado em 1995, foi o primeiro cartucho do SLES a conter uma introdução totalmente narrada, algo incrível para o console

Heatseeker

O Burnout dos games aéreos

por Fernando Wiek

■ Se você procura um jogo nos moldes de After Burner, mas com gráficos no nível de Ace Combat, fique de olho em Heatseeker. O game promete misturar de uma forma inédita a realidade dos combates de avião com uma ação desenfreada típica de games arcade. Pode-se dizer que ele será para os jogos de aeronaves o mesmo que Burnout é para os títulos de corrida.

Desenvolvido pelo estúdio IR Gurus (os mesmos de Heroes of the Pacific) em parceria com a Codemasters, em Heatseeker só existe uma regra: mire e derrote seu inimigo antes que eles o façam.

Os duelos estão sendo projetados para proporcionar disputas vorazes, com inimigos sendo combatidos em uma distância muito mais curta do que em outros games do estilo. As explosões prometem momentos de puro fascínio. Por uma câmera especial, chamada Impact Cam, você pode acompanhar a trajetória de seu míssil até o alvo e se deliciar com a destruição completa dos inimigos.

Além de abater os alvos, é possível ganhar pontos extras fazendo manobras arriscadas, quebrando pontes que servem de passagem para o inimigo, aniquilando aeroportos ilegais ou até realizar fugas espetaculares em que você chega a sentir o calor vindo dos projéteis inimigos. No game, estarão disponíveis réplicas perfeitas das 30 aeronaves mais avançadas da atualidade. Modelos, como o F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-22 Raptor, F-35 Lightning II, os clássicos MiG-29 e Su-27 e os ultra-modernos Su-47 e MiG-1.44, são alguns deles.

Com missões variadas em territórios de Estados Unidos, Caribe, Antártica e Oceano Atlântico, Heatseeker virá para suprir uma lacuna existente entre os games de tiro e pode surpreender muita gente.



■ IR Gurus
■ Codemasters
■ PS2, PSP, Wii
■ Tiro
■ 1
■ www.codemasters.com

PODE DAR CERTO!

- A promessa de um título descompromissado com a realidade é bem-vinda
- O jogo promete batalhas interessantes e muitas explosões

PODE DAR ERRAO...

- Cenários lotados de inimigos não fazem um bom jogo.
- É preciso que exista uma harmonia entre as missões para que o título não se torne repetitivo

LANÇAMENTO

03/2007

HISTÓRICO
Heatseeker está sendo desenvolvido desde janeiro de 2006, quando o primeiro modelo 3D de um avião foi feito, mas só agora o game foi revelado para o público

MLB '07: The Show

Strikes, home runs e bases conquistadas

por Ricardo Caetano

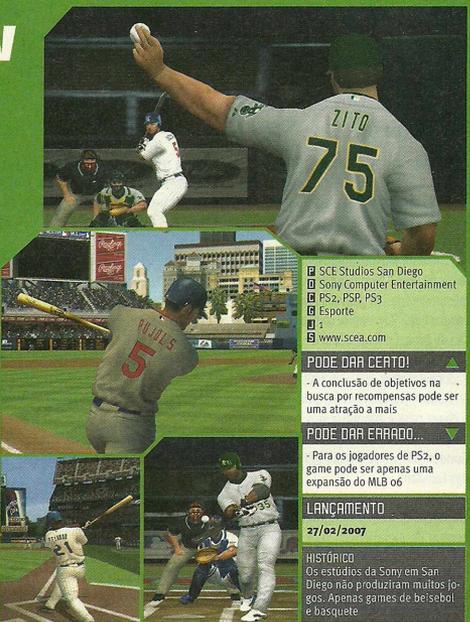
■ O elogiado jogo de beisebol MLB 06 terá seu sucessor: The Show levará um dos esportes mais populares nos Estados Unidos à nova geração. O game terá todos os elementos da versão de 2006 e usará o engine do último título lançado da série.

O modo Career será o principal em MLB '07: The Show. Nele, o jogador entrará no campeonato profissional de beisebol e terá todas as dificuldades enfrentadas entre os jogadores profissionais. A opção Road to The Show será uma novidade. O jogador terá a perspectiva de um atleta em especial, com direito a câmera individual e recordes durante os jogos. Outra novidade será MLB Sportscast Ticker, um conjunto de informações reais para serem usadas no jogo, como tempo, estatísticas de jogadores e muitos outros elementos. Se em determinada cidade está chovendo, o jogo virtual também terá um tempo chuvoso.

Além das disputas nos jogos, estarão envolvidas recompensas no caso da conclusão de objetivos (número de strikes, home runs etc.), que serão usadas na melhoria dos atributos dos jogadores.

O sistema multiplayer, além do MLB Sportscast Ticker, fornecerá várias opções de jogo. Uma delas será a possibilidade de criar ligas entre até trinta times, com jogadores conectados pelo mundo.

Na estrutura de jogo, as melhorias serão o foco dos produtores. No campo da defesa dos times, as sensações de jogo do pitcher (arremessador) e sua interação com o catcher (receptor) serão aprimoradas. O Pitch Command System – sistema de escolhas para as jogadas entre os jogadores – será melhorado. O pitcher dará sugestões para as jogadas, baseado nas atitudes do rebatedor. No campo do ataque, o jogador terá um sistema de análise do pitcher a fim de tentar descobrir como será o arremesso e facilitar o acerto do rebatedor. As ordens para a movimentação dos corredores também serão facilitadas entre as bases.



■ SCE Studios San Diego
■ Sony Computer Entertainment
■ PS2, PSP, PS3
■ Esporte
■ 1
■ www.scea.com

PODE DAR CERTO!

- A conclusão de objetivos na busca por recompensas pode ser uma atração a mais

PODE DAR ERRAO...

- Para os jogadores de PS2, o game pode ser apenas uma expansão do MLB 06

LANÇAMENTO

27/02/2007

HISTÓRICO
Os estúdios da Sony em San Diego não produziram muitos jogos. Apenas games de beisebol e basquete

Full Auto 2: Battlelines

Destruição teleguiada

por Felipe Levrá

■ Pensando em atender às demandas específicas de jogo para um console portátil, a continuação de Full Auto foi redesenhada desde o começo pela produtora Deep Fried Entertainment.

A primeira novidade para o PSP é a quantidade de carros e armas. São nove novos veículos e 10 tipos de armamento novos para turbinar sua corrida, que incluem morteiros, M-16, M-60, armamento de aviação e mísseis teleguiados. Será possível colocar as armas nas laterais do carro, e não apenas na traseira e na dianteira do veículo.

O modo principal de corrida ainda fica com a seleção Career. Na versão para PSP, são 50 tipos de corrida selecionáveis. O game oferece a seleção de eventos e customização de veículos do mesmo tipo de NFS Underground.

O componente principal de Full Auto 2: Battlelines para PSP continua sendo a combinação de alta octanagem com destruição infinita. Pode-se destruir de tudo no cenário: o player poderá pregar fogo em prédios, linhas de trem, pontes, contêineres e navios. Se um inimigo acelerar ao seu lado e conseguir uma difícil ultrapassagem, basta mirar em uma coluna de concreto mais próxima para vê-lo explodir em mil pedacinhos.

A diferença da versão de PSP para a de PS3 diz respeito ao tamanho da tela para o console portátil. É difícil mirar em objetos pequenos em poucas polegadas. Os produtores resolveram esse problema ao implantar um sistema de cor na mira. Quando ela fica amarela, é um objeto de cenário destrutível.

O jogo também terá uma funcionalidade de tempo reverso em que você poderá voltar à corrida e jogar em uma parte especialmente difícil, na qual um prédio destruído, por exemplo, volta a se recompor. Na trilha sonora, o rock pesado, velho conhecido dos gamers, predomina: Stone Sour, Sum 41, Wolfmother e Megadeth estão presentes.

Com o sucesso de Burnout, Full Auto 2: Battlelines e suas versões posteriores apostam suas fichas em velocidade e devastação, potenciais combustores de um excelente jogo.



Deep Fried Entertainment
 SEGA
 PSP
 Corrida, Ação

www.sega.com/gamesite/fullauto2

PODE DAR CERTO!

- A notícia de redesigno do jogo e a inclusão de diversos itens novos é um bônus muito interessante

PODE DAR ERRADO...

- Em demos, a versão para PSP apresentou problemas de fragmentação e de gráficos. Espera-se que a Deep Fried tenha tempo de corrigir o problema

LANÇAMENTO

30/03/2007

HISTÓRICO

A série Full Auto não nasceu no berço da Sony. O primeiro jogo da série foi lançado no Xbox-360, da Microsoft.

Gundam Musou

Do feudalismo ao futurismo

por Ricardo Caetano

■ Os robôs Gundam voltarão às telas dos games, desta vez no PlayStation 3. A estréia nesta geração vem com diferenças em sua estrutura, passando do RPG e seguindo uma linha mais voltada à ação. Os grandes robôs de alta tecnologia entrarão em campos de batalha propriamente ditos, nos quais não faltarão inimigos a serem combatidos.

Gundam Musou, título do futuro jogo, será no estilo de Dynasty Warriors e seus guerreiros da época feudal. Isso quer dizer que o jogador terá de enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo em grandes campos abertos. O jogador controlará vários personagens, como o herói Ray Amuro, contra um grupo armado chamado Zeon – oponentes à Federação da Terra. Com um clima futurista, o jogador deve esperar alta tecnologia também do outro lado, na forma de poderosas máquinas de guerra. Com o avanço no cenário, o jogador enfrentará cada vez mais inimigos. Além dos grandes grupos que se reúnem para enfrentar o jogador, haverá grandes robôs, considerados chefes. Esses personagens são a chave para a conquista dos cenários. Como o cenário será vasto e 3D, a estratégia também será um ponto importante. Diferente de Dynasty Warriors, a movimentação em Gundam Musou será mais ágil graças a foguetes que darão velocidade à movimentação dos Gundam.

As lutas entre os grandes robôs terão espadas e outras armas feitas de energia, além de armas com projéteis. Com as vitórias, o Gundam do jogador receberá pontos de experiência, que serão muito importantes para a liberação de novos instrumentos, além de upgrades para os atributos e novos tipos de armas.

Por ser Gundam Musou um jogo pertencente a uma clássica série, traz elementos de Gundam, Z Gundam e Gundam ZZ. Se isso ocorrer, será um prato cheio para os fãs da série.



Omega Force / KOEI
 Namco Bandai Group
 PS3
 Ação
 Ainda não divulgado
www.bandainamco.co.jp/en/

PODE DAR CERTO!

- O uso de elementos de outros Gundam

PODE DAR ERRADO...

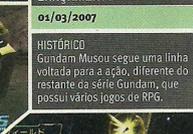
- Uma mudança de estilo pode não agradar os fãs da série

LANÇAMENTO

01/03/2007

HISTÓRICO

Gundam Musou segue uma linha voltada para a ação, diferente do restante da série Gundam, que possui vários jogos de RPG.





■ SEGA-AM2 / SEGA
 ■ SEGA
 ■ PS3, X360
 ■ Ação
 ■ 4
 ■ www.sega.com

PODE DAR CERTO!

• O uso de jogadores reais aumenta a qualidade do game

PODE DAR ERRADO...

• Enquanto não possuir os direitos do uso dos torneios Grand Slam, a série Virtua Tennis não será completa

LANÇAMENTO

2º semestre de 2007

HISTÓRICO

No Japão, a série Virtua Tennis é conhecida como Power Smash

Virtua Tennis 3

Grandes estrelas do tênis mundial em seu console

por Ricardo Caetano

■ A adequação de clássicos títulos continua. Agora, é a vez de a Sega transportar mais uma de suas franquias para videogames da mais nova geração. A famosa série de tênis Virtua Player, conhecida por sua qualidade técnica, terá seu terceiro jogo destinado ao PlayStation 3. O objetivo da empresa japonesa é aproveitar o potencial dos novos consoles e uni-lo às interessantes características da marca Virtua Tennis, além da inclusão de novos elementos para desenvolver a série.

Virtua Tennis tem como tradição trazer os grandes tenistas no circuito profissional mundial entre as opções de jogo. Em Virtua Tennis 3 não será diferente. As versões digitais dos mais bem colocados nos rankings masculino e feminino estarão disponíveis. A promessa da Sega é a recriação de figuras digitais muito próximas à realidade. Além dos gráficos dos tenistas reais, movimentos com a raquete, maneiras de comemorar (ou ficar nervoso) após uma jogada

e até os trejeitos dos jogadores serão retratados. A lista de tenistas terá o suíço (e número 1 do ranking atualmente) Roger Federer, o australiano Lleyton Hewitt, a russa Maria Sharapova, os norte-americanos James Blake e Andy Roddick, as irmãs Vênus e Serena Williams, o espanhol Rafael Nadal e a suíça Martina Hingis.

Além das estrelas do circuito profissional, Virtua Tennis 3 terá mais uma opção para os jogadores: criar seu próprio tenista. Com essa opção, o personagem poderá receber total personalização por parte do jogador. Diversas roupas e acessórios de marcas verdadeiras farão parte da personalização, como raquete, saias, bermudas camisas e outros objetos necessários para a prática do tênis. Tantas opções para escolha de jogadores, baseadas em jogadores reais e em personagens criados pelo jogador, serão voltadas para os diversos modos disponíveis.

O modo de carreira será o principal. Nele, o jogador será um tenista iniciante que almeja o posto mais alto do ranking mundial. Pela participação nos torneios, o jogador tentará elevar seu nível e seu ranking. O objetivo será chegar ao topo com os pontos conseguidos nas vitórias e conquistas de torneios. Serão vários campeonatos pelo mundo, cada um com seu grau de dificuldade, piso e importância. Nada foi falado sobre os Grand Slams (abertos da Austrália, França, Inglaterra e Estados Unidos) no jogo, o que manteria um dos defeitos da série. Além do modo de carreira, haverá a opção para partidas de exibição, treinamento e os minigames – ponto característico da série, terão maior destaque. Clássicos e novos games estarão disponíveis para que o jogador teste suas habilidades com a raquete virtual.

Na parte técnica, o uso do SIXAXIS foi confirmado. O sensor de movimentos do PlayStation 3 será usado para a prática do tênis virtual. Pode-se

imaginar o sensor como o punho do tenista, parte na qual são decididos os atos e a direção nos golpes, que estarão todos disponíveis: lobs (jogada por cima do adversário), dropshots (deixada), winner (ponto vencedor) e os smashes (voleio). Todas as

O SENSOR [DO PS3] SERÁ COMO O PUNHO DO TENISTA, PARTE NA QUAL SÃO DECIDIDOS OS ATOS E A DIREÇÃO

jogadas dependerão da astúcia do jogador com o controle para que haja a direção e a força imposta na jogada.

Esses lances e o jogo dependerão do piso jogado. Quadra dura, saibro e grama são alguns dos exemplos. Os jogadores, com seu estilo de jogo, usarão melhor ou pior o piso. Enquanto Lleyton Hewitt usará melhor seu jogo rápido em quadras de cimento, Rafael Nadal tentará se aproveitar de seu jogo de fundo de quadra, que se encaixa melhor nas quadras de saibro.

Com gráficos realistas, estádios detalhados, jogadas reais e vários modos de game, Virtua Tennis 3 promete ser uma game muito bom. A Sega quer que seu jogo seja fácil de se jogar, mas que forneça um belo desafio aos jogadores mais experientes.

UTILIZE AO MÁXIMO AS F

por Fernando Wiek e Ricardo Caetano

PSone no PSP

■ As atualizações de firmware sempre trazem novas funções ao PSP. A 3.02, em especial, faz com que o portátil rode jogos do PSone. Veja a seguir como instalar a nova firmware e, em caso de problemas, reverter o processo.

Você precisará de:

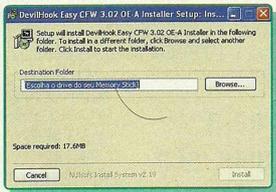
- Um PSP com qualquer versão de firmware;
- Um cabo USB;
- Um memory stick de pelo menos 1 GB;
- Os programas DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A e DevilHook Easy CFW 3.02 OE Update B (para realizar a operação), além do programa DevilHook Easy CFW Recovery (para reverter a operação);

Obs.: A *PSWorld* não se responsabiliza pela execução deste tutorial. Fica por sua conta e risco realizar ou não os passos a seguir.

Instalação

Antes de começar, ligue o portátil à energia elétrica pela fonte. Coloque o Memory Stick no PSP e formate-o. Plugue o cabo USB no PSP e em um computador.

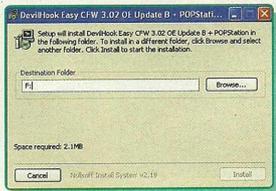
Inicie a conexão do PSP com o PC para que uma janela apareça no Windows. Inicie o arquivo DHECFW302Installer.exe (DevilHook Easy CFW 3.02 OE-A). Indique para o programa a localização do PSP e clique em Install.



Após a instalação, clique em Close. Volte ao PSP, siga até o gerenciador do Memory Stick e inicie o arquivo 3.02 OE-A Firmware Install. Quando a tela preta com caracteres rosas aparecer, aperte **✕**.

Após a instalação, você terá de reiniciar o PSP manualmente. Agora o sistema possui o firmware 3.02 OE-A.

O próximo passo é atualizar um degrau a mais. Faça a conexão mais uma vez com o PC. Desta vez, inicie o programa DHECFW302OEUpdateB.exe (DevilHook Easy CFW 3.02 OE Update B). Indique ao programa a localização do PSP. Vá mais uma vez ao gerenciador do Memory Stick, mas desta vez inicie o programa 3.02 OE-B Update. A instalação é automática.



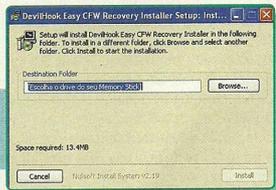
Jogando

Faça a conexão PSP/PC. Copie os arquivos dos jogos para a pasta GAME do PSP. Siga até o gerenciador do Memory Stick e inicie os jogos disponíveis. Durante o game, pressione Home para ter acesso a várias opções gerais a todos os jogos, como o formato da tela.



Revertendo o processo

Para reverter o processo, faça o seguinte: faça a conexão do PSP com o PC. Inicie o arquivo DHECFWRecovery.exe (DevilHook Easy CFW Recovery). Indique a localização do PSP para o programa. Após a instalação, desligue o PSP. Volte a ligar o aparelho segurando o botão R. Na tela que aparecer, escolha a opção Run program at/PS/P/GAME/RECOVERY/EBOOT.PSP. No meio da instalação, pressione **✕**. Ao final da instalação, reinicie o PSP.



FUNÇÕES DO SEU PORTÁTIL



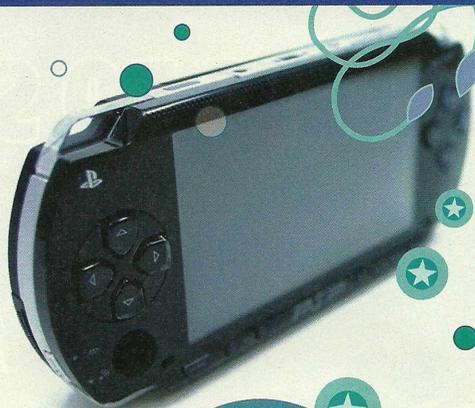
Rode games via USB

Acesse seus jogos diretamente do HD de um computador

Por meio dos homebrews, aplicativos feitos por programadores caseiros, o portátil da Sony está alcançando patamares nunca imaginados. Você pode transformá-lo em um GPS, em um computador de mão, em um tocador de diferentes tipos de mídia e muitas outras coisas. É só pesquisar em sites especializados sobre o assunto para descobrir quanto o PSP pode proporcionar além de ser um competente videogame.

A mais recente novidade nesse mundo renegado pela Sony (os homebrews não são legais na visão da empresa) é a possibilidade de rodar qualquer game que você tenha por meio da ligação USB entre o portátil e o computador. Com essa característica você pode aumentar a vida útil do console quando ele estiver com problemas em ler os UMDs.

Os passos são simples e complementam a matéria anterior, que fala do emulador de PSONE para o PSP. A única dificuldade será encontrar os arquivos para realizar o processo. Mas, com paciência e programas P2P, como eMule ou Torrent, tudo é possível.



Sempre esteja com o PSP plugado ao cabo USB e conectado à energia elétrica pelo recarregador de bateria. Isso protegerá seu console de possíveis contratempos.

Você precisará de:

- DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A e DevilHook Easy CFW 3.03 OE Update
- usbmount03
- DevilHook Entertainment Pack 1.0
- PSP com qualquer versão de firmware
- Cabo USB
- Um UMD de jogo

Obs.: A PSWorld não se responsabiliza pela execução deste tutorial. Fica por sua conta e risco realizar ou não os passos a seguir.

1º Passo

Ligue o PSP e coloque-o em modo USB para que seu computador reconheça o portátil. Clique em cancelar na tela que se abrirá e execute o programa DevilHook Entertainment Pack 1.0. Quando surgir a tela em que você deve selecionar os aplicativos a serem instalados, selecione só a opção do meio (USB Host + UMDGen). Reinicie o PSP.

Agora, clique em procurar e escolha o drive referente ao seu PSP (normalmente é E:, F: ou G:) e aguarde a instalação terminar.



2º Passo

Deixe seu console portátil novamente em modo USB e o Windows pedirá que você instale os drivers para o aparelho. Siga estas etapas:

- Quando a primeira tela aparecer, escolha Não, não agora.
- Selecione opção Instalar de uma lista ou local específico (avançado) e clique no botão Procurar. Encontre a pasta DevilHook no C: e selecione a PSP Type B Drivers.

Aguarde que o Windows reconheça corretamente o videogame e siga para o próximo passo.



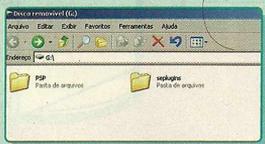
3º Passo

Como foi explicado no tutorial PSone em seu PSP, na página anterior, instale o firmware DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A em seu console e depois faça o upgrade para a versão DevilHook Easy CFW 3.03 OE Update B. Com isso seu console estará com a mais recente firmware.

4º Passo

Conecte seu PSP novamente ao computador, mude o modo do console para USB e, quando uma janela confirmando a conexão se abrir, clique em Abrir pasta para exibir arquivos. Lá existirá somente uma pasta chamada PSP.

Descompacte o arquivo usbmount03 em algum local do seu PSP e arraste a pasta seplugins para o drive que representa o portátil. Agora desligue o aparelho.



5º Passo

Coloque um UMD de jogo no PSP – pode ser o de demonstração que vem junto com o console. Ligue o PSP com o botão Power e o R pressionados. Solte-os quando uma tela de cor rosa surgir.



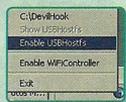
Vá até a opção Plugins e clique nos arquivos ushbstfs.prx [VSH], usbmount_vsh.prx [VSH], ushbstfs.prx [GAME] e usbmount_game.prx [GAME] com o botão ✖ para habilitá-los.



Para finalizar, clique em Toggle USB e depois saia indo até o Exit.

6º Passo

No PC, clique no programa DevilHook USB e um ícone ao lado do relógio irá surgir. Clique com o segundo botão do mouse em cima dele selecione a opção Enable USBHostfs.



Agora clique novamente com o botão direito do mouse em cima do USBTray, selecione a primeira opção, em que está escrito a letra C:\ e selecione a pasta ISO como na foto abaixo:

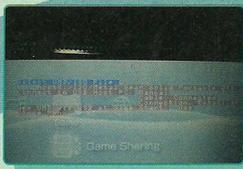
Agora basta colocar todos os jogos que você tiver no PC nesta pasta.



7º Passo

Reinicie o PSP e, se o UMD iniciar, espere e depois volte para o menu inicial do portátil. Aperte Select e algumas letras irão aparecer no topo da tela.

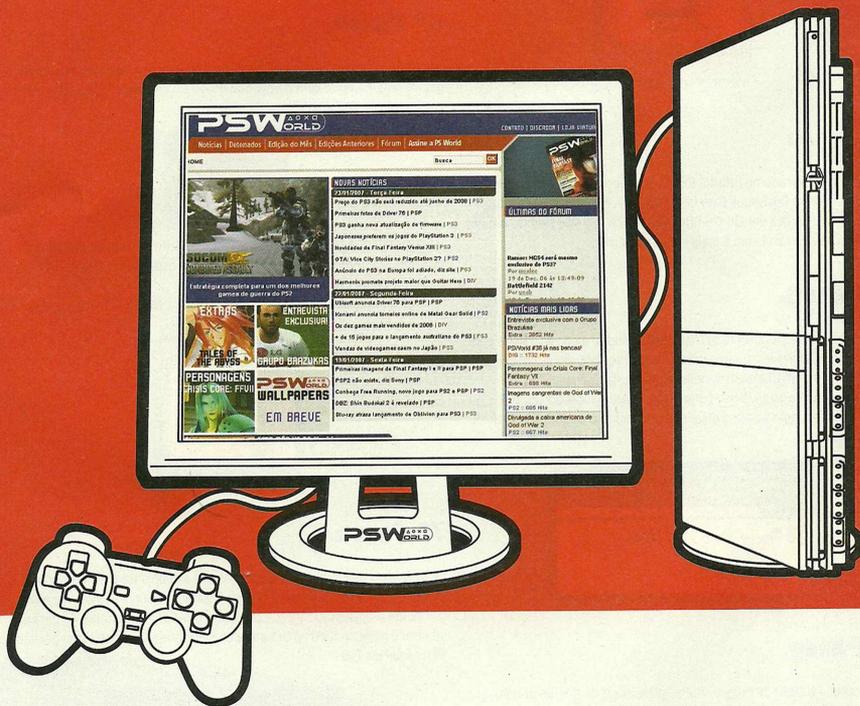
Vá até a opção ISO Select e coloque o direcional para a direita para visualizar o game contido no computador. Selecione algum deles com o botão ● e clique em Exit.



Basta aguardar que o UMD se transforme no título escolhido e apertar ✖ para começar a jogar.

Obs.: Alguns games podem não funcionar com este método.

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

The Shield

“Você está na pele de Vic Mackey, um policial calejado e durão. A máxima ‘os fins justificam os meios’ é seu lema neste jogo. Para ele, as questões morais muitas vezes são insignificantes. Com certeza, Mackey anda pela linha tênue...”

Pág. 34



Índice

- 34 The Shield
- 36 Karaoke Revolution Presents: American Idol
- 36 Backyard Baseball 2007
- 37 Arthur & The Invisibles
- 38 Pimp My Ride
- 38 College Hoops 2K7
- 39 NCAA Football 07

Box de avaliação

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

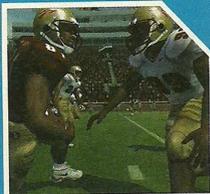
- Gráficos
- Som
- Jogabilidade
- Diversão



Arthur & The Invisibles

“Imagine um lugar em que seja possível encontrar criaturas que se mesclam e que são simbióticas às coisas vivas e à natureza. Imagine que esses seres sejam microscópicos e em sua maioria amigáveis...”

Pág. 37



NCAA Football 07

“Além do futebol americano profissional, há uma subdivisão desse esporte que os estadunidenses idolatram: o futebol americano universitário. O jogo também é bastante popular naquele país e enche os estádios em todos...”

Pág. 39



The Shield

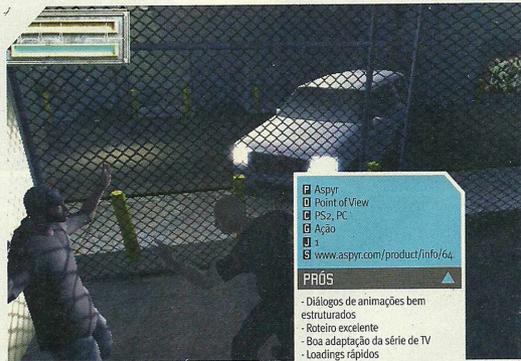
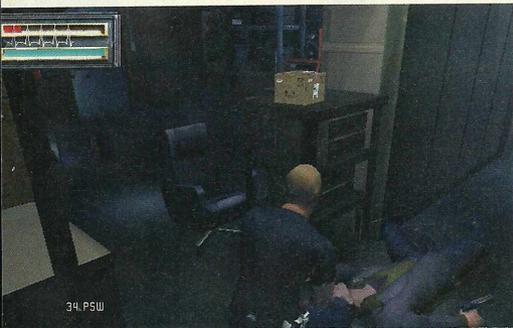
0 brasão da moral questionável por Felipe Levrá

■ Depois de ter sido anunciado no longínquo ano de 2004, The Shield finalmente chega ao PS2. O jogo baseado na série de televisão de mesmo nome é tudo, menos politicamente correto.

Você está na pele de Vic Mackey, um policial caledado e durão. A máxima "os fins justificam os meios" é seu lema neste jogo. Para ele, as questões morais muitas vezes são insignificantes. Com certeza, Mackey anda pela linha tênue que separa um policial de um bandido.

Já vimos diversos filmes, séries e jogos norte-americanos policiais nos quais as regras dizem "como policial, devo entrar na casa do suspeito apenas com um mandado judicial". Suas instruções em The Shield serão de ignorar regras desse tipo. Você muitas vezes terá de chutar a porta da casa suspeita, tirar seu revólver da cintura e dar uma coronhada no cidadão para fazê-lo falar logo.

As comparações com GTA são inevitáveis. Assim como a série de sucesso da Rockstar, The Shield prefere basear seu gameplay em pequenas tarefas a serem completadas em vez de grandes capítulos de ação. Também como GTA, The Shield tem seus vídeos com diálogos espertos, recheados de gírias, conferindo bastante verossimilhança à narrativa.



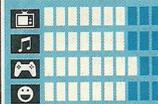
Aspyr
 Point of View
 PS2, PC
 Ação
www.aspyr.com/product/info/64

PRÓS

- Diálogos de animações bem estruturados
- Roteiro excelente
- Boa adaptação da série de TV
- Loadings rápidos

CONTRAS

- Diálogos de gameplay repetitivos
- Falta de definição em gráficos
- Trilha sonora fraca
- Não há modo multiplayer



NOTA **7,5**

NO MÊS DO ESTILO
 Bully, GTA: San Andreas, Scarface

Se você espera um jogo repleto de tiros e muita ação, cuidado. The Shield possui esses elementos, mas é essencialmente focado em tarefas de investigação policial. Afé que está o ponto forte do jogo. No bom estilo Bully, você terá de fuçar em armários, camas, sofás e locais insuspeitos atrás de drogas, dinheiro, munições, armas e diversos outros itens. Muitas vezes, o sucesso da sua missão dependerá também das suas habilidades com o silêncio para executar as tarefas. Em algumas oportunidades, você não poderá ser visto. Muitas vezes, o jogo não oferece opções para quem quer uma abordagem à la Rambo em alguns lugares.

A personalidade de Mackey é longe de ser calma. O policial é durão e tem um temperamento bastante esquentado. Ele possui uma barra indicadora do seu nível de raiva, que sobe toda vez que o jogador faz alguma coisa fora da lei: atirar em sujeitos desarmados, bater em inocentes etc.

Na maioria das ocasiões, isso é extremamente benéfico, pois o auxilia a se aproximar dos bandidos, mesmo que isso signifique ter respeito da parte deles. Mas, ao mesmo tempo, isso pode representar problemas com seu chefe. Todo mundo sabe que, quando uma pessoa está nervosa, corre o grande risco de fazer bobagem. Com Mackey é assim também. Se for pego fazendo alguma coisa de errado, o chefe do departamento

A MÁXIMA "OS FINS JUSTIFICAM OS MEIOS" É SEU LEMA NESTE JOGO

de polícia certamente aplicará uma punição. Para escapar desse tipo de enrascada, será necessário colocar diversos tipos de evidência durante o jogo. O jogador terá de esconder drogas na casa de suspeitos e plantar armas nas mãos de sujeitos mortos acidentalmente, entre outras tarefas.

Sua base de operações é a delegacia. Depois de completar alguma missão, Mackey e seus colegas sempre voltam para lá. É ali que descobrem mais detalhes sobre os crimes investigados e tomam as próximas decisões. Sempre que o jogador termina uma missão, poderá circular pela delegacia à vontade, falar com policiais e até mesmo interrogar criminosos. A polícia dispõe de um armário para depositar os itens coletados como "prova" durante as missões. Cada item depositado também pode diminuir a raiva de Mackey. O jogador, porém, terá a opção de depositar esses mesmos itens no armário pessoal do protagonista do jogo. Neste caso, cada item depositado vira uma pequenina contribuição ao seu fundo de aposentadoria.



Qualidades e defeitos

Os gráficos desapontam em algumas ocasiões. Para um jogo anunciado em 2004 e lançado em 2007, é inevitável pensar que muita atenção não foi dispensada a eles. O menu principal do jogo, bem como o menu de gameplay, são fracos demais. Faltou capricho para definir uma identidade visual ao jogo. Vale a pena dar valor, porém, ao trabalho de animação dos vídeos entre capítulos. A reconstituição dos olhos dos personagens merece destaque. Finalmente, os loadings são bem rápidos e não tiram a vontade de jogar.

Ao contrário de GTA, a trilha desaponta muito. As músicas orquestradas e quadradas não correspondem ao estilo cru e visceral das ruas que The Shield tenta impor. Os efeitos sonoros também não impressionam. Os diálogos executados durante o gameplay são ralos e se repetem com bastante frequência. Não espere uma infinidade de respostas a cada vez que for bater um papo com alguém. Tampouco espere uma reação de inteligência artificial da interação com os personagens. Você não possui muita liberdade para perturbar ou socar alguém.

Em matéria de jogabilidade, The Shield não inaugura muita coisa, mas cumpre aquilo que se espera de um jogo como este: controles simples, fáceis de aprender e intuitivos. Não demora muito tempo até se acostumar com eles, mesmo porque o game começa com instruções de como jogar, o que facilita bastante a vida do jogador novato.

Pode-se dizer que a diversão em The Shield fica muitas vezes com as decisões morais que o jogador terá de realizar. Questões, como "coloco ou não coloco o dinheiro para mim mesmo?" ou "paro para conversar com o suspeito ou simplesmente encho-o de porradas?", terão de ser respondidas com regularidade e garantem entretenimento diferenciado dos games do mesmo tipo.

Conteúdo bônus no site da PSWorld

Visite o www.psworld.com.br e confira:

- Detonado completo do game na Internet + extras

Karaoke Revolution: American Idol

Haja gogó por Milena Wiek

■ Se você já está morrendo de curiosidade para saber quem são as figurinhas que estarão no próximo programa Ídolos para morrer de rir em frente à TV, pode relaxar aproveitando este ótimo Karaoke Revolution. O modo carreira do game faz você se sentir na pele de um candidato a popstar, com direito à má educação da banca julgadora e tudo mais.

Exceto o modo carreira, o jogo traz o que já era brilhante nas versões anteriores: músicas cuidadosamente trilhadas para você dar seus agudos e graves em uma espécie de pista horizontal, que explica exatamente onde você errou e desafiou e que nota deve alcançar. Os cliques das canções são originais, o que mantém o brilho de cada nova versão de KR. Vale lembrar que a franquia não evolui há algum tempo, então se você já tem os antecessores só se divertirá com as novas músicas e as competições vocais.

Dos três jurados americanos, só faltou Paula Abdul, que foi substituída por uma moça genérica de nome Laura. Isso pode desagradar a muitos cantores, porque Laura não é tão boazinha quanto Paula na hora de julgar. Mas, apesar de toda essa maldade dos três jurados, eles se contradizem às vezes. Isso confere mais realismo ao jogo, apesar de parecer meio forçado – se está claro que alguém arrebentou em todas as notas, porque tomar um xingamento? Coisas de American Idol.

As canções disponíveis para você soltar a voz não surpreendem, mas pelo fato de serem pensadas para o programa são bastante variadas. Entre elas estão "Alone", "Breakaway", "Can't Help Falling In Love", "Crazy Little Thing Called Love", "Dilemma", "Easy", "Heartbreaker", "Heaven", "Just The Way You Are", "More Than Words", "Photograph", "Proud Mary Rock With You", "She Bangs", "Stand By Me", "Stickwitu", "Total Eclipse Of The Heart" e "What A Girl Wants."

Felizmente a Konami fez um bom trabalho de novo.

Blitz Games
Konami
PS3
Musical
2
www.konami.com

PRÓS

- Songlist variada
- Jurados bem reais
- A fórmula consagrada de KR

CONTRAS

- Nenhuma inovação fora do modo carreira
- Falta de Paula Abdul

NOTA: 9,0

NO MESMO ESTILO
SingStar Rocks!, Karaoke Revolution Party

Backyard Baseball 2007

Infantil em todos os sentidos por Ricardo Caetano

■ Os games que possuem Backyard no título apresentam uma forma peculiar de jogo: em vez de buscar a perfeição de um simulador, Backyard tem o seu foco voltado para um público diferente: o infantil. No caso de Backyard Baseball 2007, o esporte dos tacos, bases e home runs seria mostrado com gráficos mais animados do que o normal, controles mais simples e diversão acima de tudo. Seria, pois não é bem assim.

O game possui times profissionais e suas ligas profissionais. Astros do beisebol praticado na América do Norte, como Alex Rodriguez e Johan Santana, emprestam sua imagem para o game. Eles e vários outros desportistas são ilustrados como caricaturas para se adequar ao game. Os palcos de jogos também seguem a linha do game, com cenários suburbanos (terrenos baldios, parques e ruas) até grandes estádios.

A mecânica do jogo é simples, com direito a mira automática, por exemplo. O problema é que "simples", no caso de Backyard Baseball 2007, não significa "funcional". O público infantil terá dificuldades com a falta de callibragem e com alguns bugs que atrapalham a jogabilidade. É possível escolher o nível de dificuldade do jogo, mas sua própria estrutura é uma dificuldade. O jogador pode tanto jogar uma partida de exibição como participar de um torneio. Há ainda os minigames, um dos poucos pontos interessantes.

Backyard Baseball 2007 se resume a uma constatação: o jogo tem uma idéia boa, mas mal aproveitada. Caricaturar astros do esporte, animar cenários, facilitar jogadas são boas concepções, que, se bem implementadas, agradariam as crianças, os fãs do esporte e os que quisessem se divertir enquanto jogam um game de beisebol. O problema é que essas idéias infelizmente não foram bem produzidas.

Humongous
Humongous
PS3, PC, GC
Esporte
2
www.backyardsports.com

PRÓS

- Licenças oficiais

CONTRAS

- Mal produzido
- A estrutura de jogo não atinge o público-alvo

NOTA: 4,0

NO MESMO ESTILO
The Show, Major League Baseball 2K6, MVP 06 NCAA Baseball

Arthur & The Invisibles

Minimóys: os gnomos no seu jardim por Felipe Levrá

■ Imagine um lugar no qual é possível encontrar criaturas que se mesclam e que são simbióticas às coisas vivas e à natureza. Imagine que esses seres sejam microscópicos e em sua maioria amigáveis e belos. Você já ouviu falar de elementos como esses, não? Pois bem, o jogo é baseado no filme *Arthur e os Minimóys* (que estreará em março no Brasil), dirigido por nada menos que Luc Besson, também autor dos livros da série de mesmo nome.

A história do filme e do game é mais ou menos a seguinte: Arthur, um menino de 10 anos, está às voltas com problemas de gente grande. Sua avó está prestes a ser enxotada da casa em que mora por um empresário malicioso que faz de tudo para obter a propriedade. Para salvar a vovó, Arthur terá de encontrar um famoso tesouro perdido em uma terra desconhecida, a Terra dos Minimóys.

No início do game, um tutorial divertido ensina o gameplay passo a passo. Depois, o jogador passa a controlar o total de três personagens, cada um com uma habilidade específica. Arthur poderá subir em plataformas e tirar obstáculos do caminho, como teias de aranha. Bêtamêche, por outro lado, usa sua arma de tiro a distância para se dar bem, como o lançamento de facas. Já Selenia, a terceira personagem controlável, é capaz de cortar folhagem para liberar as passagens.

Lembrando o divertido estilo de LEGO Star Wars, o jogador terá de combinar as habilidades especiais de cada personagem para resolver alguns quebra-cabeças bem desenhados e curiosos. Infelizmente eles assim o são apenas no começo do jogo. Nos momentos posteriores, começam a ficar repetitivos, pois as mesmas tarefas do tipo "coloque peças no lugar para ativar um botão" são feitas dezenas de vezes com os mesmos tipos de comentários. Infelizmente, os personagens não ajudam e movem-se vagarosamente. Mas isso não estraga totalmente a diversão de Arthur and The Invisibles. Mesmo que o jogo seja voltado para pequenos gamers, os adultos também têm muito com que se divertir. Como exemplo, os mini-games fazem uma boa presença no game, com especial emoção à viagem a bordo de um mosquito em que o objetivo é resgatar outros Minimóys e destruir os insetos inimigos.

MESMO QUE O JOGO SEJA VOLTADO PARA PEQUENOS GAMERS, OS ADULTOS TAMBÉM TÊM MUITO COM QUE SE DIVERTIR

Os chefões são na verdade divididos em gangues de inimigos e "chefinhos". Sua missão contra as gangues será acabar com todos os oponentes de maneira a conquistar uma chave para abrir determinada porta. Contra os "chefinhos", o sucesso dependerá dos combates, mais precisamente da exploração do ponto fraco do inimigo, além da combinação acertada de múltiplos botões. Dessa maneira, cria-se uma espécie de golpe especial e o oponente é destruído.

Arthur & The Invisibles reúne boas surpresas, como os interessantes extras espalhados pelos cenários. Durante o jogo, o gamer terá de coletar pequenas criaturinhas aprisionadas, chamadas Mul Muls. Elas ficam localizadas nas adjacências do cenário e dão ao jogador a oportunidade de coletar as Runas Minimóy. Estas, por sua vez, abrem interessantes extras no menu principal: detalhes profundos de personagens e itens variados. Adicionalmente, quando o jogador cumpre determinados objetivos, pode abrir uma variedade de ótimos making-ofs do jogo. A sensação de recompensa de abertura de diversos extras é razoável.

Uma falha fica com os efeitos sonoros e diálogos bastante repetitivos. Infelizmente, também ao modo LEGO Star Wars, a inteligência artificial "aliada" também é deficiente. Seus colegas muitas vezes não se apresentam no local designado pelo computador justamente na hora em que eles são mais necessários. Isso frustra um pouco o jogador e atrasa os picos de entretenimento de gameplay. Quanto aos gráficos, traduzem o belo aspecto visual apresentado no trailer do filme de maneira eficiente. Os vídeos que entrecortam o jogo também trazem boas seqüências do filme. Dessa maneira, fique preparado para ver detalhes importantes do filme. Para quem não gosta de saber detalhes antes da estreia, essa é uma péssima notícia.

De maneira geral, pode-se dizer que quando a fonte é boa (o filme), o jogo costuma ser bom, a não ser que alguém consiga estragar seriamente o processo no meio do caminho. Este não é o caso. Já são conhecidas as brilhantes e tradicionais obras de Luc Besson. Infelizmente ainda não se pode ver *Arthur e os Minimóys*, mas Arthur & The Invisibles desde já merece destaque.



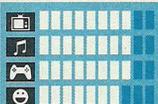
Atari
Estranges Libellule
PC, PSP, Nintendo DS, GBA
Aventura
www.atari.com/arthur

PRÓS

- Puzzles bem construídos
- Roteiro cativante e criativo

CONTRAS

- Diálogos repetitivos
- Inteligência artificial por vezes defeituosa



NOTA

8,0

NO MESMO ESTILO
LEGO Star Wars II, Xiaolin Showdown

Pimp My Ride

Martelinho de ouro para o jogo

por Ricardo Gaetano

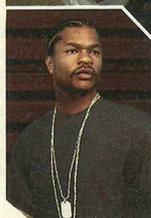
■ *Pimp My Ride*, originalmente, é um programa da MTV gringa, exibido na brasileira ultimamente. Nele, há o restauro e customização de carros de participantes que enviam cartas pedindo que seus judiados meios de transporte sejam ressuscitados. O show é apresentado pelo artista do hip-hop Xzibit. Os veículos são enviados a empresas especializadas em conserto e personalização de carros. O resultado sempre surpreende o dono, pois o carro recebe pinturas, peças, rodas, aparelhos eletrônicos e muitos outros tipos de personalização. Após algumas temporadas, carros recuperados e um determinado sucesso, a marca *Pimp my Ride* foi transformada em um jogo com o mesmo nome. O problema é que não fizeram bem a transição.

Pimp My Ride mistura personalização dos carros, corridas e minigames. O jogador percorre a cidade virtual de *Pimp City* para concluir objetivos e participar de alguns eventos automobilísticos. Há 16 corridas disponíveis para conseguir dinheiro e respeito (o primeiro também pode ser conseguido nos minigames). A grana é destinada a compra de peças e personalização de partes de seu carro.

Até aí, nada de novo, mas é onde começam os problemas.

Pimp My Ride é um jogo curto. Esse fato é corroborado com a falta de um modo multiplayer e a repetição dos minigames disponíveis. Tirando o fator da personalização, o jogador fica facilmente entediado com o jogo. Há ainda a dificuldade de dirigir e a falta de capricho com a modelação dos carros (incluindo a exibição de defeitos provocados por acidentes).

Mesmo com a presença de Xzibit e de suas músicas, além de outras do gênero hip-hop, *Pimp My Ride* poderia agradar mais. O jogo possui uma boa gama de personalização, mas seus modos de jogos não empolgam.



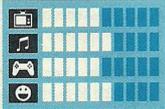
Eutechnyx
 Activision Value
 PS2, PSP, X360
 Ação
 2
www.activision.com

PRÓS

- Participação de Xzibit

CONTRAS

- O desenvolvimento deve ter parado na metade
 - Perda de identidade com o programa da TV



NOTA
5,0

NO MESMO ESTILO
 GTA: San Andreas, Driver: Parallel Lines

College Hoops 2K7

Olheiros de basquete

por Felipe Levra

■ *College Hoops* aborda o campeonato nacional de basquete entre universidades americano. Como se sabe, nos EUA, os alunos mais arrojados em basquete em faculdades e universidades americanas são disputados a tapa por olheiros profissionais. Recebem bolsas de estudo para ingressarem em seus cursos em troca de representar a instituição estudantil no campeonato nacional de basquete. A letra "K", na língua inglesa, é uma abreviação para unidade de milhar. Neste caso, 2K7 significa 2007.

Em *College Hoops*, o modo mais interessante é *Legacy*, onde você controla detalhadamente todas as etapas de recrutamento de novos talentos em estados americanos, além de escolher o tipo de time, tipo de treinador e centenas de outras opções. Isto significa milhões de combinações de time, únicas, totalmente diferentes dos outros jogadores espalhados pelo planeta.

Em matéria de jogabilidade, *College Hoops 2K7* não difere muito dos seus antecessores. Os controles básicos estão lá, mas algumas alterações foram feitas para aproximar o jogo de *NBA 07*. O jogador novato, porém, levará um bom tempo para aprender todos os controles. Os gráficos são regulares, mas pecam ao definir os espectadores do estádio, evidente nas animações pré-jogo. Lembra os bons tempos do *SWES*, não? A trilha inclui algumas músicas hip-hop bem escolhidas, além de um rock aqui e ali. Nada mais.

Infelizmente, é preciso inglês apuradíssimo para desfrutar de *College Hoops 2K7*. O jogo tenta se aproximar bastante das partidas disputadas na televisão: possui comentaristas, gráficos, um sistema de replay interessantíssimo. Para quem gosta de estatísticas de basquete e detalhes ricos de jogo este jogo é diversão garantida.



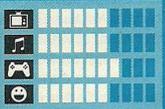
2K Sports
 Visual Concepts
 PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
 Simulação de basquete
 1-8
2ksports.com/games/choops2k7/

PRÓS

- Imensa customização de times
 - Jogabilidade interessante

CONTRAS

- Falta de definição em gráficos de multiúdo
 - Loadings lentos



NOTA
6,0

NO MESMO ESTILO
 ESPN College Hoops, College Hoops 2K6, NBA 2K7

NCAA Football 07

Aumentando a fama com touchdowns

por Ricardo Caetano

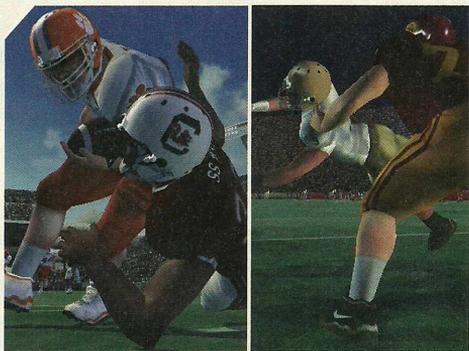
■ Além do futebol americano profissional, há uma subdivisão desse esporte que os estadunidenses idolatram: o futebol americano universitário. O jogo também é bastante popular naquele país e enche os estádios em todos os jogos da liga nacional.

As universidades que possuem times oferecem aos novos talentos, desde que sua vida escolar seja suficiente, bolsas de estudo para carreiras acadêmicas. Os jogadores se esforçam nos estudos e nos treinamentos para que haja manutenção de seu lugar no time. Há dois objetivos e consequentemente dois futuros para esses jogadores. O primeiro, e mais comum, é o universitário se formar e ser mais um graduado no mercado de trabalho. O segundo objetivo, voltado somente para os melhores, é ser promovido à liga profissional de futebol americano.

NOVAS MANEIRAS DE BLOQUEAR LANÇAMENTOS E CHUTES FORAM CRIADAS

Sendo o time parte integrante de uma universidade, todo o corpo docente, discente e funcionários dos campi se envolvem de alguma maneira com o espetáculo, organizando e torcendo por seu time. Esse clima festeiro e várias outras características formam a base para mais um capítulo da série NCAA Football. A busca incessante pelo touchdown, o gol do futebol americano, que vale seis pontos para quem o marca, é bem representado pelo novo game, que apresenta melhorias e algumas novidades.

NCAA Football 07 possui mudanças no engine com relação ao seu antecessor. O que é apresentado em jogo soa familiar aos veteranos e fácil para aqueles que estréiam no esporte e na série. O novo sistema de controles para os movimentos durante o game foi ainda mais refinado, tornando fácil a execução das jogadas. Entre as novidades, o novo medidor de chute chama a atenção. Para executar devoluções de bola ou field goals (chute em direção ao gol em formato de "Y"), deve-se usar a alavanca da esquerda do controle para mirar o chute e a alavanca da direita para executar o movimento.

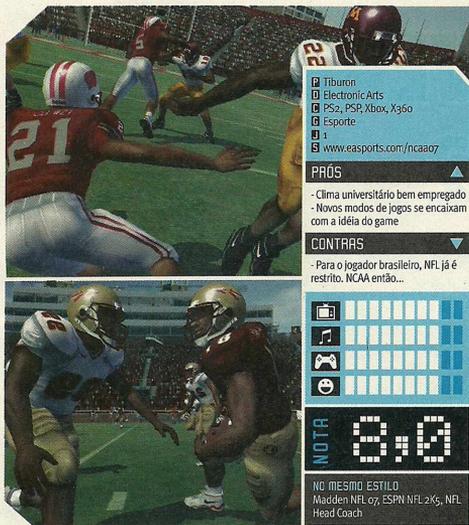


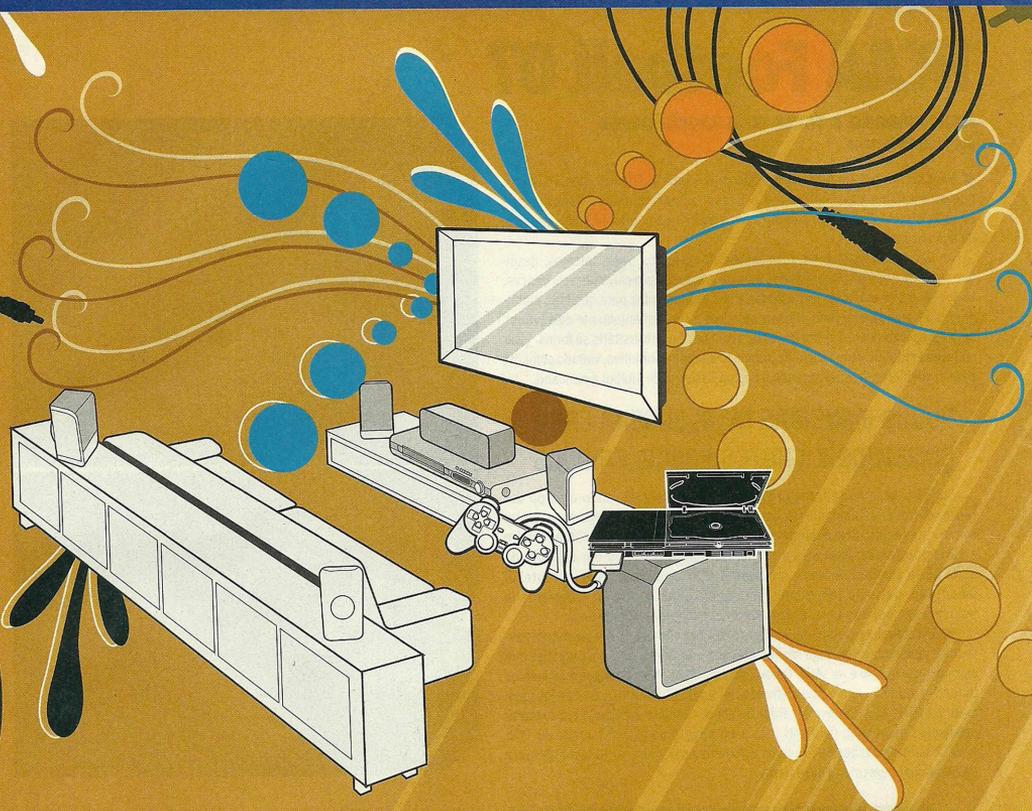
Novas maneiras de bloquear lançamentos e chutes foram criadas, tornando os movimentos de interceptação mais fáceis de realizar pela defesa desde que o jogador acerte o momento exato.

As jogadas de defesa e ataque seguem o mesmo esquema de escolha que os jogos anteriores. Dentro do prazo estipulado pelas regras do esporte, o jogador define qual será sua próxima jogada dentre as várias opções. No caso da defesa, o jogador (que banca o treinador) define se fará uma jogada anti-aérea, se marcará por zona ou se tentará derrubar o quarterback adversário antes que ele faça a jogada. No setor ofensivo, as escolhas também são vastas. Jogadas por lançamentos curtos ou longos, corridas, field goals ou chutes para se livrar da bola são definidos por listas de jogadas e pelo apertar de botões.

Os modos de exibição, treino e campeonatos estão presentes, mas o destaque vai para os minigames, que testam suas habilidades em várias posições do campo. Na parte defensiva, há minigames para lineman (jogadores que formam a linha de defesa principal), linebacker (auxiliam no bloqueio as corridas do atacante adversário, além de interceptarem passes) e defensive back (jogam pelas pontas). Os minigames ofensivos testam quarterback (principal articulador das jogadas de ataque), running back (corredores e furadores de bloqueios) e wide receiver (receptores de lançamentos dos quarterbacks).

NCAA Football 07 possui uma estrutura técnica boa. Foram adicionadas faces, tipos de campo e animações em geral, como torcida e comemorações. Uma nova câmera, cinematográfica, foi adicionada para dar um ar dramático em jogadas importantes durante a partida. O esporte não é dos mais populares no Brasil, mas para quem gosta de ver os choques entre os jogadores, as corridas pelo touchdown, as interceptações e os longos chutes vistos nas partidas reais de futebol americano, NCAA Football 07 cumpre seu papel, sem falar do clima festeiro de uma universidade e do amor por seu time.





DESCUBRA O VERDADEIRO PODER DO PS2

Extraia toda a qualidade de vídeo e som que o bom e velho console da Sony pode oferecer por Fernando Wiek

■ O PlayStation 3 já está no mercado, e seus futuros jogos parecem muito promissores. Mas, na realidade, poucas são as pessoas que pensam em comprar o novo console da Sony neste momento.

Enquanto isso, em países como o Brasil, o PS2 vai se popularizando cada vez mais. O baixo custo do videogame aliado à grande variedade de jogos e à pirataria desenfrada prometem fazer do console um produto de alta demanda durante mais dois ou três anos no país.

Com esse prognóstico realista em mãos, que tal deixar seu PlayStation 2 um pouco mais próximo dos consoles da nova geração, com gráficos e sons melhorados?

Muitos acham que, pelo fato de o hardware do PS2 ter mais de sete anos de idade, ele não pode gerar imagens com boa definição e sons divididos em múltiplos canais, o

que é uma grande mentira. Com uma TV de alta resolução (HDTV) e um bom sistema de Home Theaters isso é perfeitamente possível.

Foi pensando nessa interação mais completa dos jogos com os jogadores que a *PSWorld* desenvolveu este guia para quem planeja aproveitar da melhor forma o entretenimento eletrônico.

Quais os tipos de HDTV existentes, os cabos corretos, as conexões indispensáveis e muitos outros detalhes do assunto serão explicados de uma forma fácil para que você se sinta de uma vez por todas inteirado nesse novo mundo da alta qualidade nos videogames.

O bom de tudo isso é que, quando o PS3 estiver acessível financeiramente, você já estará preparado para utilizá-lo da melhor forma possível.

HDTV: VEJA SEUS JOGOS COM MÁXIMA QUALIDADE

Uma nova tecnologia de televisores tornou-se indispensável para quem quer aproveitar o máximo da jogatina no quesito vídeo: a High Definition Television, mais conhecida como HDTV.

Esse padrão de TVs garante imagens mais definidas do que as que você conhece tanto nas transmissões dos canais que você está acostumado a assistir quanto na reprodução em eletrônicos audiovisuais, como leitores de DVD, Blu-ray, HD-DVD e os próprios consoles.

A maior diferença de uma TV com essa tecnologia e um televisor normal é a resolução e a taxa de atualização de imagem que utilizam. Veja, as televisões comuns têm uma resolução de 480, ou 720x480 pixels na tela. Na HDTV você pode ter essas configurações, mas ainda há os padrões 720 (1280x720) e 1080 (1920x1080), que proporcionam limpidez e definição de imagens surpreendentes.

Toda vez que você ouvir falar de padrões de HDTV verá que esses números virão acompanhados da letra "i" ou da letra "p". O "i" significa "interlaced" (entrelaçado) e o "p", "progressive" (progressivo).

Quando se fala de uma resolução entrelaçada (número seguido de "i"), significa que o trabalho da TV é primeiro fazer a varredura das linhas ímpares da tela, depois das pares, o que acaba causando uma imagem com menor qualidade, já que nunca essas linhas de pixels aparecem na tela ao mesmo tempo. Agora, quando você vir a combinação número + "p", significa que todas as linhas da tela são geradas ao mesmo tempo, o que resulta em uma imagem muito mais nítida e uniforme – esse é o modo progressivo.

O PS2 apresenta uma grande compatibilidade com o modo 480p, e muitos jogos, principalmente os mais atuais, estão preparados para funcionarem nesse padrão. Em jogos, como Gran Turismo 4 e Tourist Trophy, existe a possibilidade de rodá-los a incríveis 1080i, o que melhora consideravelmente o visual deles.

FORMATO WIDESCREEN

Se você está pensando em adquirir uma TV nova para rodar seus jogos e assistir a filmes com muito mais qualidade, não pode esquecer-se de um detalhe: o formato. As televisões "quadradas" há muito tempo não são mais o padrão dos mais modernos aparelhos e transmissões, dando lugar a um tamanho que pode parecer insignificante a princípio (mas que em jogo faz muita diferença), o widescreen.

Também conhecido como 16:9 pelos fabricantes, o formato wide permitirá que você acompanhe muito mais da beleza dos cenários de seus jogos, já que você tem cerca de 30% a mais de visibilidade horizontal.

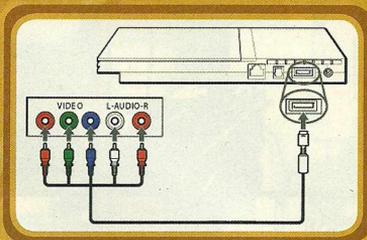
CABO ADEQUADO PARA MODO PROGRESSIVO

Uma tecnologia nova deve exigir que novos acessórios, mais modernos e funcionais, sejam utilizados. Não é diferente com o Progressive Scan (scan progressivo): para usufruir dessa tecnologia, somente comprar a TV não é suficiente. Entra em cena, então, o cabo vídeo componente, já famoso no mercado brasileiro, ou seja, você irá deixar de lado aquele velho cabo RCA, com pontas vermelha, amarela e branca, pois ele não divide a cor como deveria.

Com o vídeo componente, o vermelho, o verde e o azul (cores básicas de uma TV) são mandados isoladamente um do outro, o que garante uma maior nitidez na exibição. Só com ele você conseguirá alcançar todas as resoluções que a sua HDTV proporciona, tanto em modo entrelaçado quanto em progressivo.

No PS2, esse cabo proporciona gráficos muito mais nítidos aos jogos, ainda mais se utilizados com o que suportam a resolução de 480p ou maior.

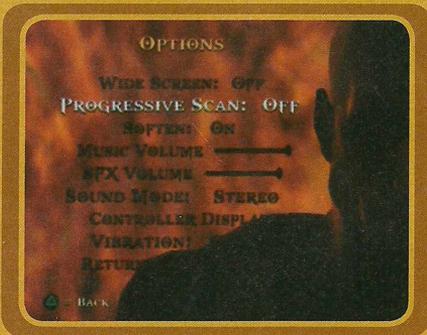
Para instalar um cabo vídeo componente não existem segredos. Basta comprá-lo, ter uma HDTV ou uma TV que suporte esse tipo de conexão e interligar os aparelhos.



Para que não aconteça problema algum, vá até o menu System Configuration (ou Configurações do Sistema se o idioma estiver em português) e, na parte Vídeo Component Out (Componente Saída Vídeo), coloque a opção Y Cb/Pb Cr/Pr.



Agora, resta alterar o setup dos jogos para que o modo progressivo seja ativado. Em alguns títulos, basta colocar a opção Progressive Scan em ON, como é o caso de God of War.



Em outros, é necessário que os botões **▲** e **✖** estejam apertados desde o surgimento da palavra Playstation 2, quando o DVD é reconhecido pelo console. Deixe-os pressionados até que uma tela surja perguntando se você quer ativar o modo Progressive Scan. Resident Evil 4 é um dos jogos que deve ser iniciado dessa maneira.

Atenção! Somente as HDTVs têm suporte a modos progressivos. Se a sua não for desse tipo, não tente, em hipótese alguma, ativar o Progressive Scan. A tela da TV poderá ser danificada.



Diferenças visuais dos jogos Black, Burnout Revenge e God of War, respectivamente...



...e Tourist Trophy, Resident Evil 4 e Capcom Fighting Evolution

TV DE LCD, DE PLASMA OU DE TUBO?

Essa é a grande dúvida de quem quer comprar uma TV nova. Hoje, as HDTVs de LCD, de plasma e as convencionais de tubo (chamadas tecnicamente de CRT) estão tomando contas dos grandes varejistas de eletroeletrônicos.

Mas quais são as diferenças entre elas? Basicamente, a tecnologia que faz com que a imagem seja gerada, a resolução que elas suportam e o preço.

A TV LCD utiliza camadas de cristal líquido que filtram a luz que emana do próprio aparelho para gerar imagens. A de plasma utiliza-se de gases, que por um processo de ionização conseguem formar pontos luminosos na tela. O CRT gera luz através de disparos de elétrons em camadas de fósforo.

Todas as tecnologias empregadas nas TVs têm seus pontos fortes e fracos.

	LCD	Plasma	CRT
Resoluções	480i, 480p, 720p, 1080i e 1080p	480i, 480p, 720p e 1080i	480i, 480p e 1080i
Pontos fortes	Menor consumo de energia Tempo de vida longo Maior resolução de imagem Visibilidade em qualquer ambiente	42", no mínimo Alto nível de tonalidades pretas (contraste) Bom desempenho na resolução 480i Preço em decadência	Alto nível de tonalidades pretas (contraste) Imagem sem rastros ou perigo de manchas Vida útil bem longa Preço mais baixo
Pontos fracos	Baixa qualidade com a resolução 480i Em alguns modelos percebem-se rastros na imagem	Perda de qualidade após certo tempo de uso Uma imagem muito tempo parada pode manchar a tela	Não exibe resoluções HD, como 720p e 1080p Não é fina como LCD ou plasma
Preço	Cerca de R\$ 3.199 (32")	Cerca de R\$ 3.999 (42")	Cerca de R\$ 1.699 (32")

PARA O ÁUDIO, NADA MELHOR QUE UM HOME THEATER

Agora que você já sabe como ver melhor os seus jogos do PS2, é preciso ficar atento com uma parte muito importante da jogatina: o áudio. É imprescindível que você acompanhe bem a trilha e a fala dos personagens de seu jogo favorito, o que garantirá uma imersão muito maior na trama.

Para ter certeza de que essa parte não passará em branco, você precisa de um bom Home Theater. O HT, no início utilizado para criar um som ambiente para filmes, tomou o mundo dos games justamente por inserir o jogador no ambiente do jogo. Isso acompanhado de uma boa imagem traz um aproveitamento integral de todos os aspectos de um bom título.

Nos HTs equipados com sistema 5.1, há uma distribuição do som entre seis caixas, que são posicionadas da seguinte forma: duas traseiras, duas laterais, uma frontal e uma encarregada dos sons mais graves, o subwoofer, que fica no chão, ao lado da TV.

Por exemplo, se um inimigo perigoso se aproximar de seu lado esquerdo, você saberá que é por lá que deve atacá-lo. Se uma bomba explodir atrás, você tomará um susto. Com certeza o Home Theater torna a experiência da jogatina muito mais interessante.

FORMATOS 5.1

Para determinar o modo como os sons são executados e distribuídos e até mesmo a qualidade deles, há três padrões sobre os quais você já deve ter ouvido falar: o DTS, o Dolby Digital e o Dolby Pro Logic II.

Os dois primeiros geram seis canais de som totalmente independentes e são utilizados em salas de cinema para cercar o ambiente e criar uma experiência auditiva muito realista. No mundo gamístico, apenas o PlayStation 3, Xbox e Xbox 360 são capazes de gerar esses efeitos em tempo real. O PS2 suporta o Dolby Digital somente nas cenas em CG.

O Dolby Pro Logic II separa esses mesmos seis canais de som, mas não o faz efetivamente, e sim simula a ação, tanto que suas caixas não são independentes. Trata-se de uma forma mais em conta de criar uma imersão sonora similar à das tecnologias acima, com resultados que valem muito a pena.

Nos videogames, o primeiro a trazer suporte a Dolby Pro Logic II foi o GameCube, da Nintendo. Logo depois, o PlayStation 2 teve a tecnologia empregada em muitos de seus jogos.



ENTRADA DIGITAL ÓPTICA

Quando for adquirir um Home Theater, você precisa atentar aos dispositivos a que vai ligá-lo. Eles têm suporte a DTS, Dolby Digital ou Dolby Pro Logic II? Então, você precisará de um HT compatível com entrada óptica. Não se esqueça disto: em muitos casos, o efeito 5.1 não será realmente ativado se não for por meio dessa conexão.

No PS2 existe uma saída óptica na parte traseira do aparelho chamada Digital Out. É por ela que você fará a ligação entre o videogame e o Home Theater.

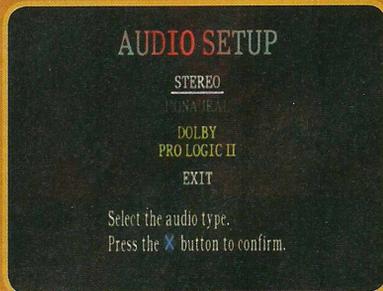
Para isso, é preciso que um cabo especial de som seja adquirido à parte. Ele é facilmente encontrado em lojas de produtos eletrônicos.

Após ligar o console ao HT por esse cabo, é preciso ir até ir ao menu Configuração do Sistema do PS2 e colocar ON em Digital Out (Optical).



Se tudo estiver corretamente ligado, o som já começará a emanar das caixas de seu Home Theater.

Depois, dentro do jogo, é necessário habilitar o Dolby Digital ou Dolby Pro Logic II, dependendo da tecnologia empregada no título. No caso de Resident Evil 4, a opção Dolby Pro Logic II deve ser selecionada.



CONTEÚDO EXTRA NO SITE DA PSWORLD

Visite o endereço www.psworld.com.br e confira:
- Lista completa dos games para PlayStation 2 que suportam scan progressivo e sons multicanais

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 PSP, PSone e PS2.



DICAS PARA

PlayStation

BOMBING ISLANDS, THE

Level Select

Entre [Ás de Ouros] para liberar todos os levels do jogo.

Passwords Levels

[Rainha de Copas] [Valete de Copas] [10 de Ouros] [Rei de Copas] [6 de Paus] – Level 2
 [9 de Paus] [5 de Espadas] [7 de Copas] [3 de Ouros] [2 de Copas] – Level 3
 [Rei de Paus] [3 de Ouros] [4 de Ouros] [7 de Espadas] [5 de Paus] – Level 4
 [7 de Paus] [Rainha de Paus] [Ás de Copas] [2 de Copas] [5 de Espadas] – Level 5
 [Valete de Paus] [Valete de Espadas] [6 de Ouros] [9 de Paus] [2 de Ouros] – Level 6
 [9 de Ouros] [2 de Ouros] [6 de Copas] [Rainha de Copas] [9 de Copas] – Level 7
 [4 de Paus] [Ás de Copas] [Rei de Copas] [2 de Paus] [5 de Espadas] – Level 8
 [7 de Paus] [Rei de Paus] [5 de Copas] [7 de Paus] [5 de Paus] – Level 9
 [4 de Ouros] [Rainha de Copas] [Ás de Copas] [10 de Copas] [7 de Ouros] – Level 10
 [Rainha de Paus] [Valete de Paus] [9 de Espadas] [Rainha de Copas] [2 de Ouros] – Level 11
 [3 de Paus] [Rainha de Espadas] [Ás de Espadas] [Ás de Ouros] [5 de Espadas] – Level 12
 [5 de Paus] [Ás de Copas] [2 de Copas] [2 de Ouros] [5 de Espadas] – Level 13
 [7 de Paus] [5 de Espadas] [Ás de Espadas] [Valete de Ouros] [4 de Copas] – Level 14
 [Rainha de Paus] [Rei de Paus] [Valete de Copas] [Valete de Espadas] [4 de Copas] – Level 15
 [2 de Copas] [Ás de Ouros] [Rainha de Paus] [5 de Espadas] [Ás de Paus] – Level 16

[6 de Paus] [Ás de Ouros] [3 de Espadas] [8 de Ouros] [5 de Paus] – Level 17
 [2 de Paus] [4 de Paus] [8 de Copas] [2 de Paus] [4 de Paus] – Level 18
 [2 de Ouros] [9 de Paus] [Rei de Ouros] [10 de Espadas] [4 de Copas] – Level 19
 [8 de Copas] [8 de Paus] [10 de Copas] [9 de Paus] [6 de Ouros] [6 de Ouros] – Level 20
 [4 de Paus] [4 de Espadas] [6 de Ouros] [Rainha de Ouros] [6 de Ouros] – Level 21
 [6 de Paus] [Rainha de Paus] [6 de Ouros] [9 de Paus] [2 de Ouros] – Level 22
 [Rei de Paus] [Rei de Ouros] [8 de Copas] [4 de Espadas] [9 de Copas] – Level 23
 [5 de Copas] [Ás de Copas] [Ás de Ouros] [5 de Copas] [Ás de Paus] – Level 24
 [10 de Copas] [6 de Espadas] [10 de Espadas] [9 de Espadas] [Ás de Paus] – Level 25
 [6 de Paus] [Valete de Espadas] [9 de Espadas] [4 de Paus] [7 de Ouros] – Level 26
 [Rainha de Paus] [Ás de Copas] [Rei de Paus] [2 de Espadas] [6 de Espadas] – Level 27
 [4 de Paus] [9 de Ouros] [2 de Copas] [8 de Ouros] [5 de Paus] – Level 28
 [8 de Copas] [Valete de Paus] [Ás de Ouros] [9 de Ouros] [Ás de Paus] – Level 29
 [Rei de Paus] [2 de Ouros] [5 de Ouros] [Rainha de Paus] [9 de Ouros] – Level 30
 [9 de Paus] [6 de Espadas] [5 de Paus] [Rei de Copas] [6 de Paus] – Level 31
 [Rainha de Copas] [7 de Paus] [Rainha de Espadas] [5 de Espadas] [Ás de Paus] – Level 32
 [10 de Copas] [Rei de Ouros] [10 de Ouros] [9 de Paus] [Ás de Paus] – Level 33
 [5 de Paus] [7 de Copas] [4 de Ouros] [Ás de Espadas] [5 de Ouros] – Level 34
 [3 de Ouros] [Ás de Paus] [10 de Paus] [4 de Copas] [7 de Ouros] – Level 35
 [8 de Espadas] [9 de Paus] [Rei de Copas] [5 de Ouros] [Ás de Paus] – Level 36
 [2 de Paus] [Ás de Espadas] [4 de Espadas] [6 de Copas] [6 de Copas] – Level 37
 [2 de Paus] [10 de Ouros] [3 de Copas] [8 de Espadas] [7 de Copas] – Level 38
 [Ás de Ouros] [Valete de Ouros] [5 de Espadas]

[Rainha de Copas] [9 de Copas] – Level 39
 [10 de Paus] [9 de Espadas] [3 de Copas] [8 de Ouros] [5 de Paus] – Level 40
 [2 de Espadas] [9 de Ouros] [3 de Ouros] [Ás de Paus] [6 de Copas] – Level 41
 [6 de Ouros] [8 de Ouros] [5 de Paus] [Ás de Espadas] [5 de Ouros] – Level 42
 [2 de Paus] [7 de Ouros] [Ás de Ouros] [3 de Copas] [2 de Espadas] – Level 43
 [9 de Espadas] [Rei de Ouros] [8 de Copas] [9 de Ouros] [6 de Ouros] – Level 44
 [Rainha de Espadas] [2 de Paus] [8 de Ouros] [Rei de Ouros] [6 de Ouros] – Level 45
 [2 de Ouros] [Ás de Espadas] [2 de Espadas] [2 de Paus] [9 de Ouros] – Level 46
 [8 de Paus] [4 de Paus] [Rainha de Espadas] [Rei de Copas] [2 de Paus] – Level 47
 [9 de Espadas] [3 de Ouros] [7 de Espadas] [9 de Espadas] [6 de Ouros] – Level 48
 [6 de Espadas] [Ás de Ouros] [Rainha de Paus] [8 de Espadas] [Ás de Paus] – Level 49
 [7 de Paus] [5 de Paus] [7 de Copas] [2 de Copas] [7 de Ouros] – Level 50
 [7 de Paus] [7 de Paus] [3 de Espadas] [10 de Ouros] [7 de Ouros] – Level 51
 Valete de Paus] [Ás de Ouros] [2 de Ouros] [2 de Ouros] [5 de Espadas] – Level 52
 [Valete de Paus] [7 de Ouros] [4 de Paus] [7 de Paus] [5 de Paus] – Level 53
 [6 de Paus] [Rei de Espadas] [6 de Paus] [4 de Paus] [9 de Ouros] – Level 54
 [4 de Ouros] [3 de Ouros] [9 de Ouros] [4 de Ouros] [7 de Copas] – Level 55
 [Valete de Espadas] [9 de Paus] [8 de Ouros] [9 de Espadas] [6 de Ouros] – Level 56
 [Ás de Paus] [Rei de Paus] [6 de Paus] [5 de Espadas] [6 de Copas] – Level 57
 [8 de Paus] [9 de Copas] [Valete de Ouros] [4 de Paus] [7 de Ouros] – Level 58
 [6 de Paus] [7 de Paus] [8 de Copas] [Valete de Ouros] [9 de Paus] – Level 59
 [10 de Espadas] [Rainha de Ouros] [Rainha de Copas] [Rainha de Copas] [Ás de Paus] – Level 60
 [6 de Espadas] [10 de Ouros] [6 de Ouros] [8 de Ouros] [6 de Copas] – Level Final

DICAS PARA



ARC THE LAD: END OF DARKNESS

Loteria em Dilzweld

- Alec** – Décima sétima carta.
- Camellia** – Primeira carta a aparecer.
- Delma** – Segunda carta a aparecer.
- Diekbeck** – Oitava carta a aparecer.
- Iga** – Quarta carta a aparecer.
- Lutz** – Terceira carta a aparecer.
- Shu** – Quinta carta a aparecer.
- Tosh** – Sexta carta a aparecer.

Aventuras principais (cards)

- Bebedora** – Da aventura Wanted Exorcist.
- Cheryl** – Da aventura Wanted Master Hunter.
- Darc** – Da aventura Urgent Manhunt.
- Ganz** – Da aventura A Favor to Ask.
- Kukuru** – Da aventura Find the Missing Person.
- Leeza** – Da aventura Help my Fathert.
- Maru** – Da aventura Find my Husband Demill.
- Paulette** – Da aventura To Anyone Who'll Believe Me.
- Tatjana** – Da aventura Find Our Teacher.
- Theo** – Da aventura Find Our Teacher.

Outras

- Arc** – Complete o game e complete o exame Arc Hunter.
- Choco** – De Mofly, em um buraco no mercado de Rueloon.
- Elc** – De um buraco em Millmarna Palace.
- Kharg** – Encontrado na última dungeon, no final de Cathena Lab.
- Lilia** – Carregue o arquivo Arc The Lad: Twilight Of The Spirits a partir de seu meory card.
- Volk** – Derrote-o após completar o game.

THRILLVILLE

Todos os parques

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■** para liberar todos os parques.

Todos os rides

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲** para liberar todos os rides.

Receba \$50,000

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ✖**.

Pular missão

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ●**. Depois, pressione **■** para avançar até a próxima missão.

Tela de programação

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, →**.

Câmera alternativa

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ←**.

Opção chat

Em qualquer parque, pressione **■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ↑**.

Minigames

Alcance o progresso de 100% para liberar todos os dois minigames.

NFL STREET 3

Times All-Star

Derrote os times indicados no modo Respect The Street para liberar os times AFC ou NFC All-Star correspondentes:
AFC East – Patriots, Jets, Bills e Dolphins
AFC North – Ravens, Bengals, Steelers e Browns
AFC South – Colts, Jaguars, Titans e Texans
AFC West – Chargers, Chiefs, Broncos e Raiders
NFC East – Cowboys, Giants, Eagles e Redskins
NFC North – Bears, Vikings, Packers e Lions
NFC South – Saints, Panthers, Falcons e Buccaneers
NFC West – Seahawks, 49ers, Rams e Cardinals

SEGA GENESIS COLLECTION

Versão de Altered Beast dos arcades

Libere e jogue todos os games para liberar a Versão de Altered Beast dos arcades

Versão de Tac-Scan dos arcades

Alcance o estágio bônus no primeiro level em Ristar para liberar a versão de arcade de Tac-Scan.

Versão de Zaxxon dos arcades

Colete uma Chaos Emerald no jogo Sonic The Hedgehog para liberar a versão de arcade de Zaxxon.

Entrevistas

- Jogue o game indicado uma vez para liberar a entrevista correspondente:
- Shun Nakamura** – Sonic The Hedgehog 2
- Tohru Yoshida** – Phantasy Star 2
- Yuji Uekawa** – Sonic The Hedgehog

Altered Beast

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Menu de opções

Na tela principal, segure B e pressione Start. Uma opção nova irá aparecer.

Seleção de estágios

Habilite o menu de opções. Selecione um estágio no menu de opções e segure A + Start na tela principal para iniciar o game na fase desejada.

Seleção de besta

Na tela principal, segure A + B + C + ↓ + ← e pressione Start. Um menu irá aparecer com as opções de bestas.

Teste de som

Na tela principal, segure A + C + ↑ + → e pressione Start.

Jogo contínuo

Após perder uma vida, segure A e pressione Start.

Comix Zone

Movimentos secretos

Shoulder Ram: pressione Away, Towards + Action.
 Thrusting Kick: pressione ↓, ↑ + Action.

Flicky

Imagem bônus

Complete rounds com placar perfeito em cada disputa para acumular 240.000 pontos.

Seleção de rounds

Inicie um novo jogo e segure ↑ + ✖ + ● + Start antes do primeiro round começar. Solte os botões quando a tela Round 1. Pressione ↑ ou ↓ para selecionar o round desejado.

Golden Axe

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Seleção de estágios

No modo Arcade, na tela de seleção de personagens, segure ↓ + ← + B e pressione Start.

Novo contínuo

Selecione o modo Arcade e segure ↓ + ← + A + C. Solte os botões e pressione Start.

Modo Two player

Pressione Start no controle dois nos modos Arcade, Beginner ou Duel.

Golden Axe 2

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Seleção de estágios

Na tela de seleção de estágios e segure A + B + C e pressione Start. Segure B e C, mas mantenha o A pressionado durante a a execução da dica. Destaque "Option" e pressione B + C. Destaque "Exit" e pressione B + C. Destaque sua escolha do número de jogadores e pressione B + C. Destaque "Normal" e pressione B + C. Destaque um personagem e pressione ↑ + B + C + Start. O número do estágio correspondente irá aparecer. Solte o botão A. Pressione A ou B para mudar a opção de estágio.

Continues extras

Na tela de título, destaque "Options", segure A + B + C e pressione Start. Solte A, mas mantenha pressionado B e C. Faça suas escolhas para ter mais continues.

Golden Axe 3

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Seleção de estágios

Selecione um personagem e pressione rapidamente A, A, A, Start, C, C, C, C antes que a imagem Level 1 apareça. Pressione ↑ ou ↓ para trocar de estágio.

Ristar

Seleção de estágio

Entre com o código ILOVEU.

Modo de configuração

Entre com o código MAGURO.

Modo Time attack

Entre com o código DOFEEL.

Modo Boss

Entre com o código MUSEUM.

Modo Expert

Entre com o código SUPER ou SUPERB.

Revelar itens

Entre com o código MIEMIE.

Ver créditos

Entre com o código AGES.

Desabilitar todos os códigos

Entre com o código XXXXXX.

Sonic The Hedgehog

Modo de trapaças

Na tela de título, pressione ↑, ↓, ←, →. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. Depois, segure o botão correspondente a A e pressione Start para entrar na tela de seleção de estágios e teste de som.

Modo de programação

Na tela de título, pressione ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●. Depois, segure ■ e pressione Start. Comece um novo e pressione ✖.

Pontos bônus

Complete o Green Hill Zone 1-1 ou 1-2 em menos de 29 segundos para receber 50,000 pontos.

Sonic The Hedgehog 2

Seleção de estágios

Use o teste de som (sound test) no menu de opções. Ouça as músicas 19, 65, 9 e 17 (na ordem). Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. Segure ● e pressione Start. Segure ■ e pressione Start quando Sonic e Tails aparecerem na tela.

Modo de programação

Habilite o código seleção de estágios. Use o

teste de som e ouça os efeitos sonoros 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 (na ordem). Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. Selecione um estágio, segure ■ + Start enquanto o jogo é iniciado.

Continue extras

Use o teste de som (sound test) no menu de opções. Ouça os efeitos sonoros 01, 01, 02 e 04 (na ordem) e pressione Start.

Tails com nome de Miles

Na tela título, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.

Sem tempo

Pressione Start e segure ✖.

Mega Sonic

Colete 50 anéis e pule para se tornar o Hyper Sonic.

Pontos bônus

Para receber os pontos extras, passe em uma zona em determinado tempo.

Tempo	Pontos
0:30	50,000
0:45	10,000
1:00	5,000
1:30	4,000
2:00	3,000
3:00	2,000
4:00	1,000
5:00	500

Shinobi 3

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Invencibilidade

No menu de opções, escolha "S.E.". Pressione B e toque as músicas nesta ordem: "He Runs", "Japonesque", "Shinobi Walk", "Sakura", e "Getufu".

Armas infinitas

No menu de opções, escolha "Shurikens" para o. Entre na opção "Sounds". Destaque a opção "Shurikens" e defina para o.

Pontos bônus

Complete um estágio sem atirar shurikens para receber 30,000 pontos bônus.

Vectorman

Modo de trapaças

No menu Vectorman, pressione ■, ✖, ✖, ↓, ■, ✖, ✖, ■.

Energia vital ao máximo

Pause o game e pressione ■, ✖, →, ■, ●, ■, ↓, ■, ✖, →, ■.

Movimentos livres

Pause o game e pressione ●, ■, ←, ←, ■, ●, ■, ✖.

Câmera lenta

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

Estágio bônus

Complete um estágio sem atirar em alvos.

Vectorman 2

Seleção de estágios

Pause o game e pressione ↑, →, ■, ✖, ■, ↓, ←, ■, ↓.

Energia vital ao máximo

Pause o game e pressione ✖, ■, ✖, ■, ←, ↑, ↑.

Transformação

Pause o game e pressione ●, ■, ←, ↓, ■, ↓.

Vida extra

Pause o game e pressione →, ↑, ✖, ■, ↓, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.

Mostrar as coordenadas do mapa

Pause o game e pressione ✖, ■, ←, ←, ■, ←, ↓, ↑, ■, ↑.

Virtua Fighter 2

Nota: Os botões seguem o formato do controle do Mega Drive.

Opções escondidas

Entre na tela de opções, destaque "Exit" e pressione ←.

Jogue com Dural

Na tela de seleção de personagens, segure ← ante que o tempo marque "One". Dural aparecerá.

Aumente o tempo para escolha de personagens

Na tela de seleção de personagens, pressione ↓, ↑, →, A + ← por 99 segundos.

Uniformes alternativos

Na tela de seleção de personagens, pressione ↓ + A, ↑ + A, ↓ + C e ↑ + C.

BARBARIAN

Uniforme alternativo

Na tela de seleção de personagens, destaque um personagem e pressione R1.

Controle sobre a tela de carregamento

Use o analógico esquerdo para mover a caveira e o analógico direito para mover a palavra "Loading".

SOCOM: U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

Emblemas

Complete a tarefa indicada para obter os emblemas correspondentes:

Above and Beyond – Complete todos os objetivos bônus no modo Campaign.

Anti-Armor – Destrua 20 veículos durante a carreira.

Bastille – Capture 40 inimigos durante a carreira.

Capture – Complete todas as missões Capture Instant Action.

Communicator – Complete todos os objetivos SOCOM – Combined Assault Crosstalk.

Cover Ops – Complete o modo Campaign com 300,000 pontos.

Defuse – Complete todas as missões Defuse Instant Action.

Demolish – Complete as missões Demolish Instant Action.

Dodger – Complete uma missão sem perder membros da equipe e sem usar kits médicos.

Efficiency – Complete o modo Campaign em menos de 7:00:00.

Escort – Complete todas as missões Escort Instant Action.

Exemplary Record – Complete o modo Campaign com 400,000 pontos.

Extract – Complete todas as missões Extract Instant Action.

First Aid – Use 40 kits médicos durante a carreira.

Frogman – Complete o modo Campaign com rank Commander.

Grenadier – Neutralize 40 inimigos com explosivos durante a carreira.

Liquidator – Neutralize 600 inimigos durante a carreira.

Marksmanship – Complete uma missão com mira de 85%.

Melon Hunter – Neutralize 150 inimigos com tiros na cabeça durante a carreira.

Mercy – Complete uma missão sem matar nenhum inimigo.

Over Achiever – Complete as missões Instant Action Missions com rank "Admiral".

Poq – Complete o modo Campaign em menos de 4:30:00.

Recover – Complete as missões Recover Instant Action.

Sausage – Obtenha todas as tripas no modo Campaign.

Seal – Complete o modo Campaign com rank "Admiral".

Secure – Complete as missões Secure Instant Action.

Shadow Operator – Neutralize 150 inimigos sem ser detectado.

Sub-Rosa – Complete uma missão com placar stealth maior que 30,000 pontos.

Support – Complete todos os objetivos secundários no modo Campaign.

Trident – Complete o modo Campaign com placar de 1,200,000 pontos.

Tropole – Complete o modo Campaign com rank "Ensign".

Unseen Strike – Neutralize 20 inimigos usando facas durante a carreira.

Emblemas bônus

Colete o número indicado de emblemas para liberar os emblemas bônus correspondentes:

Adjustable scopes – 6 emblemas

Paramilitary Light Weapons set – 9 emblemas

Paramilitary Heavy Weapons sets – 12 emblemas

Defense Force Weapons sets – 15 emblemas

Jukebox - Main Theme – 15 emblemas

Jukebox - Kariminal – 15 emblemas

Jukebox - Boomer's Reprise – 15 emblemas

Jukebox - Catch and Release – 15 emblemas

Rebel Weapon sets – 18 emblemas

Jukebox - The Infinite Soul – 21 emblemas

Jukebox - Fireteam Bravo – 21 emblemas

Jukebox - Urban Destruction – 21 emblemas

Jukebox - Band and Clear – 21 emblemas

Jukebox - Roll Over Adjikistan – 21 emblemas

Jukebox - Credits – 21 emblemas

Mercenary Weapon sets – 21 emblemas

SEAL Weapon sets – 24 emblemas

R44M Gun – 27 emblemas

Enemy Explosives – 30 emblemas

MM-1 Grenade Launcher – 32 emblemas

RAYMAN RAVING RABBIDS

Modo Challenge

Complete o modo Story para liberar o modo Challenge.

Bônus do modo Story

Complete os quatro testes nos rounds indicados no modo Story para liberar o bônus correspondente:

Canção "Misirlou" – Round 1

Uniforme Dee-Jay – Round 2

Canção "Good Time" – Round 3

Uniforme Gothic – Round 4

Canção "Girls Just Want To Have Fun" – Round 5

Uniforme Rock 'n' Roll – Round 6

Canção "Hip Hop Hooray" – Round 7

Uniforme Caramba – Round 8

Canção "Bamba" – Round 9

Uniforme Raymaninho – Round 10

Canção "Dark Lion Bunnies" – Round 11

Uniforme Bunny – Round 12

Canção "The Butcher Deejay" – Round 13

"Ubisoft Montpellier Choir" jukebox song – Round 14

Troféu Gold Cow – Round 15

Bônus por pontuação

Alcance o número indicado de pontos para liberar o bônus correspondente:

Bunnies Can't Cook Eggs – 84,000 pontos

Bunnies Can't Infiltrate Convention – 48,000 pontos

French Bastille Day – 57,000 pontos

THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

Munição infinita

Durante o jogo, segure L2 + R2 e pressione    .

   .

Respeito infinito

Durante o jogo, segure L2 + R2 e pressione    .

   .

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Seleção de estágios

Entre com o código FREEPLAY.

Invincibilidade

Entre com o código NODIE.

Todas as armas

Entre com o código GIMME.

Invisibilidade

Entre com o código NOSEUML.

Modo mini

Entre com o código SHORTY.

Modo Big

Entre com o código IMHUGE.

Informações de programação

Entre com o código THDOTEST.

Passwords de estágios

Estágio	Password
Boot Camp	BOOTCAMP
Dinner Table	DINNER
Bridge	OVERPASS
Refrigerator	COOLER
Graveyard	NECROPOLIS
Castle	CITADEL
Tan Base	MOUSE
Revenge	ESCAPE
Desk	ESCRITOIRE
Bed	COT
Plasticville	BLUEBLUES
Toy Shelf	BUYME
Cashier	EXPRESS
Toy Train Town	LITTLEPEOPLE
Rocket Base	NUKEM
Pool Table	EIGHTBALL
Pinball Machine	BLACKKNIGHT

ARMORED CORE: NINE BREAKER

Partes secretas do modo Training

Complete uma das seguintes tarefas no modo Training para liberar as partes secretas correspondentes:

AWH12PL-ETTIN – Consiga o rank de 15 Gold

CR-WB03LGL2 – Consiga o rank de 30 Gold

WH09H-WRAITH – Consiga o rank de 45 Gold

CR-WH01SP – Consiga o rank de 60 Gold

WH11PU-PERYTON – Consiga o rank de 75 Gold

WH08RS-FENRIR – Consiga o rank de 90 Gold

WB33PL-SKYLLA2 – Consiga o rank de 105 Gold

CR-WH05BP – Consiga o rank de 120 Gold

AWH12PL-ETTIN – Consiga o rank de 135 Gold

YH12-MAYFLY – Consiga o rank de 150 Gold

CR-WB03CGH – Complete a categoria Attack

WH10M-SILKY – Complete a categoria Defense

WH11PU-PERYTON – Complete a categoria Move

WB32L-CERBERUS – Complete a categoria Technic

CR-WH01HP – Complete a categoria Special

CR-WH05BP (R Arm) – Complete a categoria Overall

CR-WH05RLA (R Arm) – Complete 45 missões training

SYAKATSURA (Back Unit) – Complete 105 missões training

Partes secretas no modo Arena

Complete uma das tarefas a seguir no modo Arena para liberar a parte secreta correspondente:

PSWORLD

PLAYSTATION ■ PS2 ■ PS3 ■ PSP ■ DETONAROS ■ ANÁLISIS ■ NOTICIAS ■ DICAS





Em God of War 2, Kratos volta a enfrentar ícones da mitologia grega para concretizar seus objetivos

PSWORLD

PLAYSTATION • PSP • PS3 • PS2 • DETONADOS • ANÁLISIS • NOTICIAS • GIGAS





Kratos contará com novas armas e poderes para enfrentar os perigos de God of War 2

CR WHO1HP – Consiga o rank B
CR WB03MV – Consiga o rank A
CR WHO5RLA – Consiga o rank 30
WB34M-ECHIDNA2 – Consiga o rank 25
WHO8RS-FENRIR – Consiga o rank 20
CR WHO1SP – Consiga o rank 15,
WHO9H-WRAITH – Consiga o rank 10
WH10M-SILKY – Consiga o rank 5
CR HO5XS-EYE3 – Consiga o rank 1

Partes secretas de Armored Core: Nexus

Tenha um arquivo de save de Armored Core: Nexus para liberar as seguintes partes. Alternadamente, cumpra as tarefas a seguir para liberar as mesmas peças.

Attack training

CR LH97L – Complete o modo Accuracy
KUJAKU – Complete o modo Power
HOHSHI – Complete o modo Judgment
KARURA – Complete o modo Single
YWHO7-DRAGON – Complete o modo Melee

Defense training

WHO6PL ORC – Complete o modo Evade
JIREN – Complete o modo Durability
CR B83TP – Complete o modo Heat Resisting
CR YH07S2 – Complete o modo Single
LN01-SEAL – Complete o modo Melee

Move training

CH-H95EE – Complete o modo Horizontal
CR I94DD2 – Complete o modo Vertical
I03RN-CORAL – Complete o modo Dexterity
CR WH98GL – Complete o modo Aerial
YWO3LB-TAROS – Complete o modo Total Mobility

Technic training

ANANDA – Complete o modo Lock-On
BYAKUE – Complete o modo Circling Target
CR LRJ84M – Complete o modo Spacing
CR WA91MSM – Complete o modo Swordcraft
MIROKU – Complete o modo Proper Distance
Special training
YA10-LORIS – Complete o modo Evade Missile
RAJINJ – Complete o modo Evade SP Missile
CR WR93RL – Complete o modo No Lock-on
CR WR8RS2 – Complete o modo No Radar
CR YH85SR – Complete os modos No Lock-on e Radar

Overall training

WB28R SIREN – Complete os modos Run e Attack
MF04-COWRY – Complete os modos de jogo Run e Defense
KANGI – Complete os modos Defense e Attack
WB31B-PEGASUS – Complete o modo Single
WHO4HL KRSW – Complete o modo Melee

Outros

RENGA – Complete 15 programas
YWHO7-DRAGON – Complete 30 programas
FUNI – Complete 45 programas
LADYB – Complete 60 programas
EO5MG-ROE2 – Complete 75 programas
WHO3M-FINGER (R Arm) – Complete 90 programas
YH11-VIXEN – Complete 105 programas

003-CODON – Complete 120 programas
YHO8-MANTIS – Complete 135 programas
WHO4HL KRSW – Complete 150 programas
NIOH – Consiga o rank 17
YCO7-CRONUS – Consiga o rank 13
WHO3M-FINGER – Consiga o rank 7
WL MOONLIGHT – Consiga o rank 3

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Todas as armas

Pause o game, segure L1 e pressione →, ●, ▲, ●.

Invisibilidade

Pause o game, segure L1 e pressione ←, ↑, ↑, ●.

Modo Slow-motion

Pause o game, segure L1 e pressione ←, ↑, ↓, ●.

Câmera Fish eye

Pause o game, segure L1 e pressione ←, ↑, ↓, ↓, ●.

Itens Beagle holes, footprints e burns

Pause o game, segure L1 e pressione ↓, ↑, ●, ▲, ●.

Queda alternativa

Pause o game, segure L1 e pressione →, ↑, ↑, ↓, ●.

Iluminação alternativa

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

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

Itens bônus

Siga até Collectors Caravan e fale com Lector. Depois, fale com Popo. Fale novamente com Lector. Ele dará uma lista com aventuras e itens que deseja.

Art Gallery, Art 01: Mostre a Lector 150 itens

Art Gallery, Art 02: Mostre a Lector 210 itens

Art Gallery, Art 03: Mostre a Lector 251 itens

Character Gallery, Arlin's Picture: PalmFish e Palm

Snowbug

Character Gallery, Beggur: Angel Sword, Divline e

EdenBlade

Character Gallery, Delsus: Pretty Stained, Gogo Suit e

Silver Pants

Character Gallery, Iris: Legendary Cane, Wisdom

Cane e Divine Cane

Character Gallery, Klien: Klien's Cane e Medicine

Character Gallery, Lita: Animal Paw e Rosie Ann BunH

Character Gallery, Marietta: Stardust, Comet Jewel e

Alluring Bikini

Character Gallery, Mull: Silgis Breath e

Sorcerer Support

Character Gallery, Norn: Milk e Necrotreat

Character Gallery, Pamela: Pendelock e

Mini Pendelock

Character Gallery, Popo: Dunkelhitte

Character Gallery, Zeldalia: Cheesecake, Chocolate

Cake e Wedding Cake

Image Gallery, Image 1 e 2: Red Pants, Passion

Pants e Bread Pants

Image Gallery, Image 3 e 4: Drum Crackers, Crazy

Bull e Imitation Sitar

Image Gallery, Image 5: Twister Candy, Twisted

Candy e Slingshot

Image Gallery, Image 8: Fresh Sashimi e Deviled

Sashimi

Image Gallery, Image 9: Invisible Gear e Micro Craft

Image Gallery, Lita: Bunny Ears, Paw Gloves e

Bunny Suit

Image Gallery, Marietta e Image 10: Manly Fungos

e ??? Bread

Movie Gallery, Iris Gallery, Midnight Illusion e

Midnight Illusion: War Tuxedo e Sexy Robe

Movie Gallery, Karaoke: Mostre mais de 300 itens

a Lector.

Music Tracks, Albion e Horned Enigma: Crystalite e

Crystaleavy

Music Tracks, Duke Of The Heavens: Angel Quillpen,

Angel Blade e Angel Feather

Music Tracks, Hot or Cool? e Inferno: Bomb Armor e

Fire Cane

Music Tracks, Little Boy e Alchemy And Popo: Wax,

Flax Cloth e Suxital

Music Tracks, Midnight Illusion e A Genesis: Sweet

Lando, Lovely Lando e Tingleberry

Music Tracks, Night Together e Anchors And Fish-

ooks: Fresh Dancing, Fresh Smoking e Fresh Poison

Music Tracks, Revelation Introduction e Shopping In

Kavoc: Swimsuit e Sexy Bikini

Music Tracks, Shopping In Arcose, Moment Of Wind e

City Of Bells: Phoenix Quil e Phoenix Tail

Music Tracks, Sleeping Truth e Space Of Horror: Big

Pumpkin, Hard Carrot e GariGari Nuts

Music Tracks, Tower Of Death e Longing For Home:

Groovecube e Cueparts

Sound Gallery, Altered Destiny e Lost Technology:

Herbal Elixir, Gods Dance e Smartini

Sound Gallery, Barren Earth, Alchemic Blast e Beat

Of Illusion: Rock Bread, Smash Bread e

Toasted Bagel

Sound Gallery, Cute Little Witch e Konkon Spring:

Mostre mais de 400 itens a Lector

Sound Gallery, Deceitful Wings e Walking Path:

Eyscarg0, The Last Supper e Purgaroni

Sound Gallery, Klein And His Friends e The Laugh-

able Pair: Dons Clothes, Virum Horn e Ancient Mask

Sound Gallery, Left Behind e Eyes Of Eternity: Luna

Sitar, Eidaltone e 6 String Acoustic Guitar

Sound Gallery, Mana Chaos e Personal Path: Scan-

dal Bikini, Erotic Bikini e Blue Swimsuit

Sound Gallery, No Mans Land, Legendary Wings,

Eternal Ground e Spirits Home: Sylphs Kiss e

Vampires Kiss

Sound Gallery, Rain Drop Waltz, Frozen Lithograph e

Poem Without a Voice: Organite e Twilight Board

Sound Gallery, Undeveloped Region e Silent Rhyme:

Bitter Steak, Dragon Tongue e Chubby Bunny

Sound Gallery, Whistle: Big Bomb, Hyper Spike

e Extra Craft

Sound Gallery, Witches Forest e Spirit Of The

Forest: Love Poems, Love Ring e Farewell Love

Sound Gallery, Drive Into Ground, Ground Shaker e

Playground: Ebony Claw, Phantom Blade e

Devil Bow

MORTAL K

DICAS PARA

Movimentos

Ashrah

- Heavenly Light – Pressione ↓, trás + ■
- Lightning Blast – Pressione ↓, frente + ■
- Spin Cycle – Pressione ↓, ↑ + ✖
- Nature's Torpedo – Pressione frente, frente + ●
- Fatality 1 – Pressione ↓, ↓, ↑, ↑, ▲ (encostado)
- Fatality 2 – Pressione frente, ↓, frente, ↓, ▲ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione ↑, ↓, ↑, ↑, ▲

Baraka

- Flying Shard – Pressione ↓, trás + ■
- Mutant Blades – Pressione frente, frente + ✖
- Fatality 1 – Pressione frente, ↑, ↓, ▲ (encostado)
- Fatality 2 – Pressione frente, ↓, trás, frente, ▲ (encostado)
- Hara Kiri – Pressione ↓, trás, ↑, trás, ●

Bo' Rai Cho

- Puke – Pressione trás, frente + ▲
- Monkey Flips – Pressione ↓, trás + ■
- Belly Bash – Pressione frente, frente + ●
- Earthquake – Pressione frente, trás + ✖
- Fatality 1 – Pressione ↓, ↑, frente, frente, ▲ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↑, ↑, trás, frente, ✖ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione trás, trás, frente, frente, ▲

Dairou

- Tombstone Drop – Pressione frente, trás, ↓ + ■
- Stealthy Shadows – Pressione ↓, ↑ + ✖
- Iron Leg – Pressione ↓, trás + ▲
- Fatality 1 – Pressione ↓, ↑, trás, trás, ■ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↓, ↓, trás, ✖ (encostado)
- Hara Kiri – Pressione trás, trás, trás ↓, ■

Darrius

- Tricky Blast – Pressione trás, frente + ▲
- Twisty Kick – Pressione ↓, trás + ●
- Chest Cruncher – Pressione trás, frente + ■
- Target Practice – Pressione ↓, frente + ✖

- Fatality 1 – Pressione ↑, ↓, trás, frente, ✖ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↓, frente, frente, ↑, ■ (encostado)
- Hara Kiri – Pressione trás, frente, frente, ▲

Ermac

- Mystic Float – Pressione ↓, ↑ + ✖
- Mystic Bomb (durante o Mystic Float) – Pressione ↓ + ✖
- Dive Kick (durante o Mystic Float) – Pressione frente + ■
- Telekinetic Throw – Pressione frente, trás + ▲
- Telekinetic Slam – Pressione trás, ↓, trás + ●
- Hado-Energy – Pressione ↓, trás + ■
- Fatality 1 – Pressione ↓, trás, trás, ↓, ✖ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione trás, ↓, trás, ↓, ● (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione ↓, ↑, ↑, ↓, ✖

Frost

- Flip Kick – Pressione ▲ + ●
- Ground Freeze – Pressione ↓, ← + ✖
- Slide – Pressione ↓, → + ●

Goro

- Fatality 1 – Pressione trás, trás, frente, frente, ✖ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione frente, trás, frente, trás, ● (encostado)
- Hara Kiri – Pressione ↑, frente, frente, trás, ■

Havik

- Torso Spin – Pressione ↓, trás + ■
- Diving Corpse – Pressione ↓, frente + ■
- Crackling Legs Projectile – Pressione trás, frente + ▲
- Head Snap – Pressione trás, frente + ▲
- Corpse Taunt – Pressione frente, trás + ●
- Fatality 1 – Pressione ↓, frente(←), ↑, ● (encostado)
- Fatality 2 – Pressione frente, frente, frente, trás, ▲ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione frente, ↑, ↑, ↑, ▲

Hotaru

- Grasshopper – Pressione ↓, frente + ●
- Lava Burst – Pressione ↓, trás + ■
- Fatality 1 – Pressione frente, ↑, trás, ↓, ■ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↓, frente, trás, frente, ▲ (encostado)
- Hara Kiri – Pressione ↑, trás, trás, trás, ▲

Jade

- Vanishing Winds – Pressione trás, frente + ■
- Blazing Nitro Kick – Pressione trás, frente + ●
- Razor-Rang – Pressione ↓, trás + ✖
- Dodging Shadows – Pressione trás, frente + ▲
- Fatality 1 – Pressione trás, frente, ↑, frente, ■ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione trás, frente, frente, frente ▲ (encostado)
- Hara Kiri – Pressione frente, frente, frente, trás, ▲

Kabal

- Raging Flash – Pressione trás, frente + ●
- Plasma Blast – Pressione ↓, frente + ■
- Momad's Touch – Pressione ↓, trás + ✖
- Fatality 1 – Pressione trás, ↑, ↑, ↑, ▲ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↑, ↑, ▲ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione frente, ↑, ↑, ↓, ▲

Kenshi

- Telekinetic Slam – Pressione trás, ↓, trás + ■
- Telekinetic Toss – Pressione ↓, trás + ●
- Telekinetic Push – Pressione frente, frente + ▲
- Tele-Flurry – Pressione trás, frente + ✖
- Mind Warp – Pressione ↓, trás + ✖
- Fatality 1 – Pressione frente, frente, trás, trás, ▲ (distância de uma rasteira)
- Fatality 2 – Pressione ↑, frente, trás, frente, ▲ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione ↓, trás, trás, frente, ● (distância de uma rasteira)

Kira

- Black Dragon Ball – Pressione trás, frente + ●
- Kiss Of Death – Pressione frente, ↓, trás + ■
- Night Shade – Pressione ↓, frente + ■
- Fatality 1 – Pressione trás, frente, frente, trás, ● (longe)
- Fatality 2 – Pressione ↑, frente, ↓, trás, ✖ (distância de uma rasteira)
- Hara Kiri – Pressione frente, trás, ↑, trás, ✖

Kobra

- Windmill Kick – Pressione frente, ↓, trás + ●
- Burning Fist – Pressione ↓, frente + ▲
- Tele-Punch – Pressione ↓, trás + ▲
- Chi-Blast – Pressione ↓, frente + ■
- Crouching Chi-Blast – Pressione ↓, trás + ■
- Fatality 1 – Pressione ↓, trás, frente, ↓, ●

OMBAT: Unchained



Fatality 2 – Pressione frente, trás, frente, frente, ▲
Hara Kiri – Pressione ↑, ↑, trás, trás, ▲

Li Mei

Nova Blast – Pressione ↓, trás + ■
Carnival Spin – Pressione frente, ↓ + ✖
Flying Flurry – Pressione frente, frente + ▲
Flipping Heel Kick – Pressione ↓, trás + ●
Fatality 1 – Pressione frente, frente, frente, frente, ■ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione ↑, trás, frente, frente, ● (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ✖

Liu Kang

Fatality 1 – Pressione trás, trás, trás, frente, ▲ (distância de uma rasteira)

Fatality 2 – Pressione frente, frente, ↑, ↑, ✖ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↓, ↓, ↑, ✖

Mileena

Rolling Thunder – Pressione trás, ↓ + ●
Soaring Sai – Pressione ↓, frente + ▲
Kick From Above – Pressione frente, frente + ●
Fatality 1 – Pressione frente, frente, ↓, ↓, ✖ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione ↑, ↑, frente, frente, ✖ (longe)
Hara Kiri – Pressione trás, ↓, frente, trás, ■

Nightwolf

Spirit Arrow – Pressione ↓, trás + ■
Rhino Charge – Pressione frente, frente + ●
Lighting From Above – Pressione ↓, ↑ + ■
Reflector – Pressione trás, frente + ▲
Fatality 1 – Pressione trás, frente, trás, frente, ■ (longe)
Fatality 2 – Pressione ↓, frente, ↓, ↑, ▲ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↑, ↑, ↑, ↑, ✖

Noob-Smoke

Smokeycut – Pressione frente, frente + ●
Stinky Cloud – Pressione ↑, ↓ + ■
Dark Assassin – Pressione ↓, trás + ▲
Death From Above – Pressione frente, frente + ✖
Dark Shadows – Pressione ↓, trás + ✖
We Live – Pressione ↓, trás + ▲
Darkness – Pressione ↑, ↓ + ■
Fatality 1 – Pressione frente, trás, frente, trás, ● (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione ↑, ↓, ↓, frente, ▲ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↑, ↑, ↓, ▲

Scorpion

Bloody Spear – Pressione trás, frente + ■
Hellfire – Pressione ↓, trás + ▲
Backflip Kick – Pressione frente, trás + ▲
Teleport Attack – Pressione ↓, trás + ✖
Fatality 1 – Pressione frente, ↓, frente, frente, ■ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione frente, trás, frente, trás, ■ (encostado)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↓, ↑, trás, ■

Shujinko

Icy Breeze – Pressione ↓, frente + ■

Flaming Fist – Pressione ↓, frente + ▲
Flying Jinko – Pressione frente, frente + ▲
Flip Scissor Kick – Pressione ↓, trás + ✖
Fatality 1 – Pressione ↑, ↓, ↓, frente, ✖ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione trás, ↑, frente, frente, ■ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↓, trás, ↓, trás, ✖

Sindel

Banshee Scream – Pressione frente, frente + ■
Star Screamer – Pressione frente, frente + ✖
Sliding Foot Grab – Pressione trás, frente + ■
Fatality 1 – Pressione trás, frente, frente, trás, ■ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione ↑, ↑, trás, frente, ✖ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione frente, ↑, ↑, ↓, ●

Raiden

Fatality 1 – Pressione trás, ↓, frente, ↓, ■ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione ↑, ↓, frente, frente, ■ (longe)
Hara Kiri – Pressione frente, ↑, ↑, trás, ■

Shao Kahn

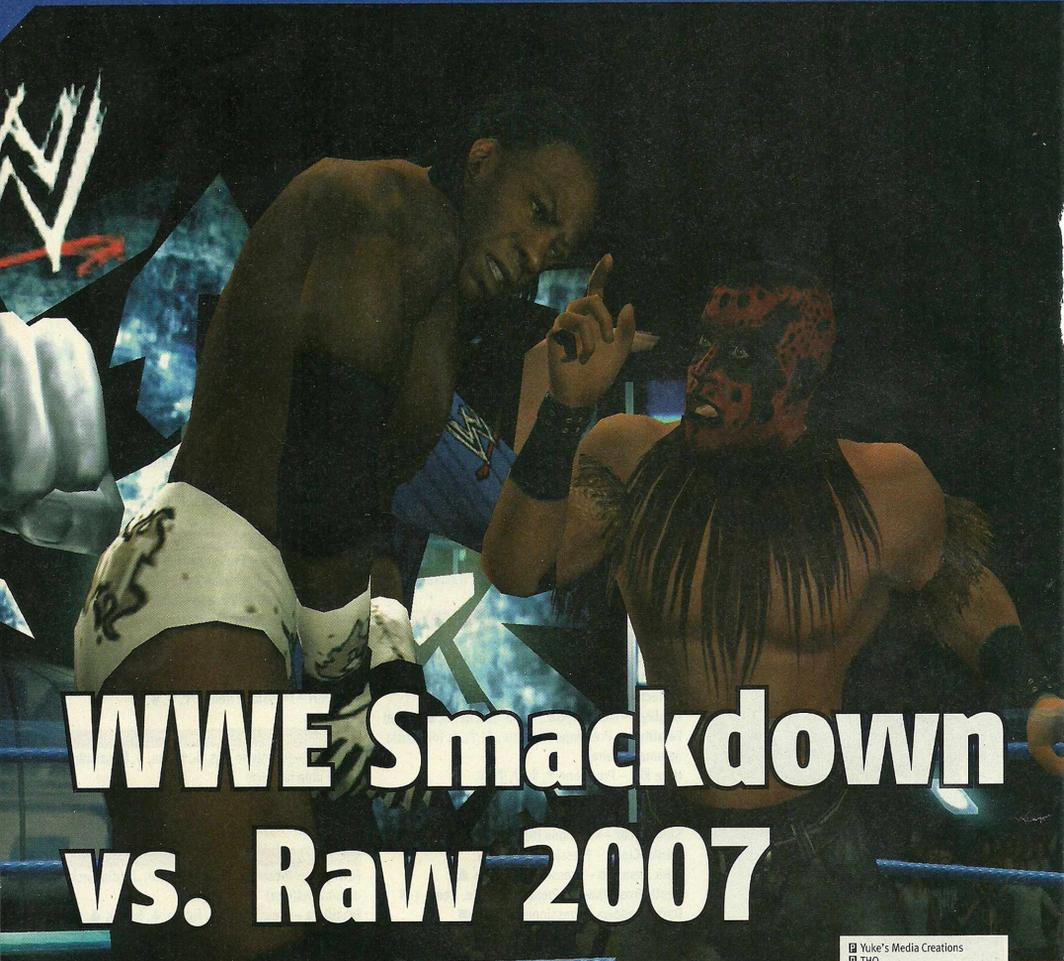
Fatality 1 – Pressione ↓, ↑, ↑, frente, ▲ (distância de uma rasteira)
Fatality 2 – Pressione trás, frente, ↓, frente, ▲ (encostado)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↑, ↑, ↓, ●

Sub-Zero

Ice Clone – Pressione ↓, trás + ■
Freeze Ball – Pressione ↓, frente + ✖
Fatality 1 – Pressione frente, trás, ↓, frente, ▲ (encostado)
Fatality 2 – Pressione trás, ↓, frente, ↓, ■ (distância de uma rasteira)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↑, ↓, ↑, ▲

Tanya

Human Cannon Drill – Pressione frente, frente + ✖
Air Fire Blast – Pressione ↓, frente + ▲
Surging Blast – Pressione ↓, trás + ▲
Split Flip Kick – Pressione ↓, trás + ●
Find Me – Pressione ↑, ↓ + ■
Fatality 1 – Pressione frente, ↓, ↓, ↓, ■ (encostado)
Fatality 2 – Pressione ↑, trás, frente, ↑, ▲ (encostado)
Hara Kiri – Pressione ↓, ↓, frente, ↑, ✖



WWE Smackdown vs. Raw 2007

Gigantes do ringue

por Henrique Moreira

Engana-se quem acha que Smackdown vs. Raw é um simples game de luta. Por trás das garotas sensuais e dos lutadores que mais parecem uma montanha de músculos, há uma trama muito bem bolada que une os universos RAW e Smackdown.

O modo Season é um ótimo exemplo de como essas lutas podem entreter. Todas elas são realizadas em ringues ou arenas preparadas para um verdadeiro show, regado a muitos tombos e cadeiradas. Nesse modo você poderá usar escadas, mesas, bastões e outras armas para nocautear o adversário. É nele também que você conhecerá as várias maneiras de lutar.

Para você não se dar mal na hora de encarar Triplo H, Stone Cold, The Rock e outras lendas da luta livre, este detonado traz a lista completa com os comandos de golpes e agarrões para cada um 21 modos de luta, além de táticas úteis e regras para você não perder o combate contra os gigantes.

Seja na jaula, no ringue fechado seja no modo em que você literalmente deve enterrar o seu oponente Smackdown Vs. Raw é um verdadeiro show de luta livre e merece destaque.

- Yuke's Media Creations
- THQ
- PS2, PSP, X360
- Wrestling
- 6
- www.svr2007.com

PRÓS

- Variedade de objetivos nas lutas e trama caprichada

CONTRAS

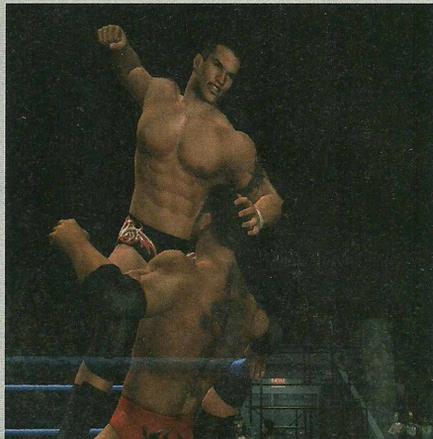
- Dificuldade exagerada no Tag Team
- Ter de terminar o jogo para habilitar o modo Special Challenge

NOTA 8,0

CONTROLES



R1 + **X**: joga oponente contra as cordas
 L1 + L2: guarda golpe final
 L2 + L1: desarma golpe final do oponente



TIPOS DE COMANDOS

■ Oponente no chão

Quadrado: golpe forte
 R3: ergue o oponente
 R3, R3: coloca o oponente sentado
 Segurar R3: solta oponente
 Analógico direito para baixo: aplica o PIN

■ Tag Team

X: chama parceiro de luta para o ringue
 Analógico direito para qualquer direção: usa corner
 Ataque duplo: analógico direito para qualquer direção (quando seu parceiro de luta estiver agarrado o oponente)

■ Special Referee

X: conta, anuncia submissão e declara desqualificação

■ Royal Rumble

Select: controla outro lutador (se você já tiver sido eliminado da luta)
 L1 (com um golpe final guardado): entra no ringue automaticamente ao ser jogado para fora

■ Steel Cage

Analógico esquerdo + **X**: sobe na grade
X: para a barra de medição de força
X: escapa da jaula quando você chegar ao topo
 Analógico **←** + **■**: ataca quando você está no alto da grade
 Quadrado: balança a grade quando o oponente estiver subindo
 R1: desce da grade
 Analógico direito: joga oponente na grade

■ Hell in a Cell

Analógico direito para baixo: joga oponente de volta ao ringue

Analógico direito para qualquer direção: agarra grade

- ▲: abre a porta (corre em direção a ela)
- ◆: entra e sai do ringue
- ▲: sobe na grade
- ✖ (quando estiver no topo): desce da grade

■ Ladder

X: pega escada/arma escada/sobe na escada
 Quadrado (segurando a escada): ataca com escada

DEZ REGRAS BÁSICAS

Antes de os confrontos de iniciarem, uma tela com 10 regras básicas aparece. Saiba o que você pode fazer ou não nos diversos tipos de luta.

KO: regra do PIN. Basta aplicá-lo para vencer.

Give Up: ao agarrar o oponente, você pode segurá-lo até que ele desista de lutar.

Rope Break: impede o oponente de levar o PIN.

DQ: você pode ser desqualificado ao acertar os oponentes com armas ou o juiz.

Ring Out Count: contagem de tempo sempre que você sair do ringue.

Ring Out: vitória ou derrota ao ser jogado (ou sair) para fora do ringue.

Interference: permite ou não a interferência de outros lutadores.

Escape From Cage Door: permite ou não a você usar a porta nas lutas no estilo Cage.

Over the Top Rope: permite o PIN em cima da grade.

PIN and Give Up Steel Cage: ativa ou desativa o PIN e o Give Up nas lutas no estilo Cage.

TÁTICAS ÚTEIS

■ Reverso

A tática do reverso é ótima para contra-atacar o oponente e logo em seguida aplicar um agarrão. Quando o oponente atacar com socos ou chutes, aperte L2 no exato momento em que ele aparecer na tela, debaixo da sua barra de energia. Se o oponente atacar com agarrões, aperte R2. Fazendo isso você escapa dos ataques e ainda pode contra-atacar rápido.

■ Ring Out

A regra do Ring Out não funciona em todos os confrontos, mas é uma maneira rápida de vencer uma luta. Faça com que o oponente saia do ringue e comece a lutar com ele lá fora, de preferência com um golpe final armazenado. Quando a contagem do juiz estiver no 5, ou no 6, aplique o golpe final e suba de volta para o ringue. Se a contagem chegar a 10, você vence a luta. O problema é que o mesmo pode acontecer com você.

■ Stamina

Manter a stamina no alto é bom e previne um PIN logo no início do combate. Bata nos oponentes, mas não se esqueça de segurar o botão **○** para recarregar o fôlego.

MODOS DE LUTA

■ Backstage Brawls

Luta nos bastidores do grande show: no bar ou no estacionamento. A estratégia é simples: canse o oponente e aplique o golpe final. A novidade é que você pode usar o cenário para atingir o adversário, incluindo fechar a perna dele na porta do carro.

■ Battle Royal

Uma espécie de eliminatória. Independente da quantidade de lutadores, quem levar o PIN é desclassificado e o restante continua a luta. Escape para fora do ringue e deixe os lutadores se cansarem. Fique de

olho nas regras e, se for permitido, use as cadeiras para bater nos oponentes e minar a força deles.

■ Buried Alive Match

Esta luta começa no ringue, mas deve ser levada até a entrada da arena. Lá haverá um caixão e uma pá. O que você tem a fazer é enterrar seu oponente. Depois de cansá-lo, use R1 + X e direcione para o caixão para jogar o oponente e vencer a luta.



■ Elimination Chamber

Até seis jogadores se enfrentam em times ou no estilo "cada um por si". Os lutadores são desclassificados pelo PIN, que pode ser aplicado em qualquer parte do cenário.



■ First Blood

A regra mais valiosa deste confronto é: quem sangrar primeiro perde. Aplique vários golpes no rosto do adversário. Jogando com Tripo H, por exemplo, basta derrubar o oponente, se aproximar de seu tronco e apertar o analógico direito para cima. Seis golpes como esse são o suficiente para vencer.

■ Hardcore

Luta simples para até seis oponentes e sem barreiras, o PIN pode ser aplicado em qualquer parte do cenário.



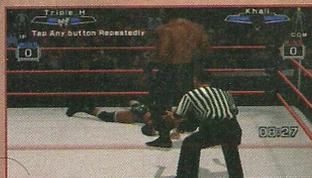
■ Hell In Cell

Os competidores lutam em um ringue cercado. Use ▲ + direcional esquerdo para baixo, na porta, para sair, e ▲ + direcional esquerdo para subir na grade. Golpes feitos com o S garantem um ótimo dano. Quem executar primeiro o PIN, em qualquer lugar do cenário, vence.



■ Ironman

Competição para dois ou mais adversários com tempo decrescente. O PIN conta como pontuação. No final do tempo estipulado, quem pontuar mais vence a partida.

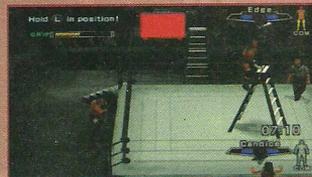


■ Ladder/Money In The Bank

O objetivo principal é conseguir pegar a mala que está pendurada no alto do ringue. Para isso você precisa pegar uma das escadas (aproxime-se e aperte X) que estão ao lado do ringue e armá-la no centro do ringue para pegar a mala. O problema é o oponente grandalhão que também a quer.

Canse-o bastante e tente levá-lo para fora. Lá, vasculhe as laterais do ringue para conseguir uma cadeira ou um bastão de arame farpado para usar como arma.

Quando estiver com a barra de especial completa, aperte L1 + L2 para guardar o golpe final e espere o momento certo de usá-lo. Arme a escada no centro do ringue e aplique o golpe final no adversário para ter mais tempo na hora de pegar a mala. Quando chegar ao alto da escada, use os comandos L3 e o R3 para encontrar a posição exata de puxar a mala. Pegando-a, você vence a disputa.



■ Last Man Standing

Luta contra um oponente e sem barreiras. Você não precisa aplicar o PIN, basta usar golpes fortes e esperar para ver se o oponente ficará no chão por 10 segundos. É uma boa usar o golpe final quando o adversário estiver cansado. É vitória na certa.



■ Special Referee

Neste tipo de luta você é apenas o juiz e deve usar o botão X para contar, anunciar submissão e declarar desqualificação.



■ Steel Cage

Acredite ou não, o primeiro a fugir do ringue é o vencedor neste tipo de luta. Canse o oponente e aplique um golpe forte nele. Aproxime-se da grade e use o analógico esquerdo + X para subir na grade. Logo depois uma barra de medição aparecerá. Aperte X para parar a barra de medição de força no ponto mais alto, e subir o mais rápido possível. Lá em cima, aperte X para pular para fora e vencer a luta. Se por acaso você ficar tonto e seu oponente estiver subindo, aperte rapidamente e repetidamente um dos botões. Aproxime-se da grade e aperte ■ para derrubar o adversário.



■ Submission

Neste tipo de luta, não adianta aplicar o PIN. Seu objetivo é fazer com que o adversário desista da luta. Para isso, aplique golpes fortes nele e prendo-o ao chão com um de seus agarrões.



■ Table

Canse o seu oponente e guarde um golpe final para usar quando ele estiver próximo da mesa que estará no cenário. Essa é a chave para a vitória neste tipo de luta.



■ TLC

Evento em que vale usar cadeiras, mesas, escadas e qualquer outro tipo de objeto na luta. O primeiro a executar o PIN é o vencedor.



■ Tag Team

A estratégia para o Tag Team é simples: canse bastante o primeiro oponente e depois chame seu companheiro para o ringue. Nesse tempo, lute do lado de fora com seu segundo oponente para impedir que ele entre no ringue quando seu companheiro tentar o pinfall.



■ Triple Threat

Luta simples com três adversários no ringue. Uma boa tática é deixar seus oponentes lutarem entre si para depois entrar na briga. Com eles cansados será mais fácil aplicar o PIN.



■ Fatal 4-Way

No Fatal 4-Way, quatro lutadores entram no ringue para tentar vencer a luta aplicando o PIN. Você tem de lutar com todos eles e aproveitar para utilizar o golpe final na hora certa. Quando os outros dois estiverem estrados no chão, use o poderoso golpe no seu adversário.



■ Single

A luta mais simples e que geralmente é cheia de regras. Basta aplicar o PIN para vencer. Preste atenção na tela pré-evento para saber o que você pode ou não fazer.



■ Elimination Tag

Mesma estratégia do Tag Team. Pode acontecer de um ou mais times lutarem ao mesmo tempo. O time que levar o PIN é eliminado da luta.



■ Handicap

São as lutas em que você luta sozinho contra uma dupla de oponentes ou até um trio. Não tem muito jeito. Verifique nas regras se é permitido usar armas, se o DQ está desabilitado. Isso pode ajudar. No mais, canse os oponentes e aplique o PIN para vencer.



CHALLENGE MODE

Para ter acesso às missões do modo Challenge, vá até Locker Room e se aproxime do monitor que está em cima do balcão do bar. São quinze desafios no total, mas, antes de iniciar a maratona de espetáculos, você precisa ter habilitado todos eles – deve ter terminado todos os desafios Special e Legend e também precisa de algum dinheiro para comprá-los. Lute algumas vezes no modo Season normalmente para ganhar a grana. Veja quais são os preços de cada desafio, o tipo de luta e os oponentes consultando a tabela abaixo:

Desafio	Custo	Tipo de luta	Jogador	Oponentes
WrestleMania 22 Rematch	\$1,500	Triple Threat	Rey Mysterio	Kurt Angle e Randy Orton
Legend Killer - RIP!	\$1,200	Hell in a Cell	Undertaker	Randy Orton
Lashing out at the Masterpiece!	\$1,200	Single	Bobby Lashley	Chris Masters
Royal Rumble Rematch	\$1,200	Single	John Cena	Edge, com Lita
Settling the Score!	\$1,200	Backstage Brawls	Matt Hardy	Edge
Mexicool or Mexifoools!	\$2,100	Elimination Tag	Super Crazy	Undertaker, Kane
Huge Stepping Stone?	\$1,200	Steel Cage, Single	The Great Khali	Undertaker
Psycho Diva	\$1,500	Single, No Manager	Mickie James	Trish Stratus
Smackdown! vs. RAW	\$1,800	Elimination Tag	Batista	Lashley, Chris Benoit, John Cena, Shawn Michaels e Umaga
WWE Fantasy Match	\$1,500	Ironman	Bobby Lashley	Batista
Return of the phat boys!	\$1,200	First Blood	Mark Henry	Viscera
Cruiserweight Invitational	\$1,800	Battle Royal	Kid Nash	Super Crazy, Psicosis, Rey Mysterio, Chavo Guerrero e Gregory Helms
Thousand Worms	\$1,200	Lastman Standing	The Boogymen	Booker T
M vs. N & M	\$1,200	Handicap	Joey Mercury	Johnny Nitro e Melina
Judgment Day Rematch	\$1,500	Single	Rey Mysterio	JBL

WWE Shop e extras

Na Locker Room, você pode comprar novos lutadores, itens e campeonatos. Confira o preço de cada item disponível:

Lutadores	Objetivo	Preço
Bret Hart	Vença o Survivor Series	\$12,000
The Anvil Jim Neidhart	Vença o Survivor Series	\$12,000
Hulk Hogan	Vença o WrestleMania	\$12,000
Stone Cold Steve Austin	Vença o Royal Rumble	\$12,000
The Rock	Vença o WrestleMania	\$12,000
Mankind	Vença o SummerSlam	\$12,000
Cactus Jack	Vença o SummerSlam	\$12,000
Dude Love	Vença o SummerSlam	\$12,000
Rowdy Roddy Piper	Disponível no início	\$12,000
Bam Bam Bigelow	Vença o Unforgiven	\$12,000
Mr. Perfect	Vença o Backlash	\$12,000
Dusty Rhodes	Disponível no início	\$12,000
Shane McMahon	Vença o Armageddon	\$12,000
Jerry "The King" Lawler	Vença o No Way Out	\$10,000
Tazz	Vença o No Way Out	\$10,000
Smoking Skull Championship	Vença o Royal Rumble	\$5,000
n.W.o. Championship Design	Vença o SummerSlam	\$3,500

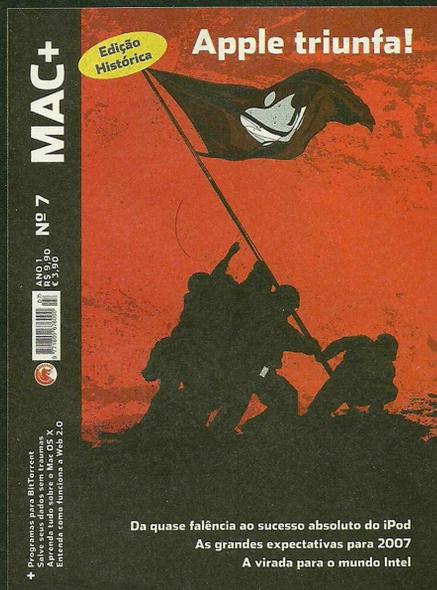
Roupas	Preço	Trucker Girl Rug	Preço	Trish Poster 2	Preço
Triple H Suit	\$4,000	Bear Rug	\$2,500	Undertaker Poster	\$700
JBL Suit	\$5,000	Tiger Rug	\$2,500		
Masked Kane	\$4,000				

Itens de decoração	Preço	Pôster	Preço	Banner	Preço
Antler Chandelier	\$1,000	Batista Poster	\$700	Batista Banner	\$1,500
Armor	\$2,000	Bret Hart	\$700	Booker T Banner	\$1,500
Basketball Hoop	\$1,500	Cactus Jack	\$700	Bret Hart Banner	\$1,500
Candice Cut-Out	\$1,500	Candice Poster 1	\$700	Candice Banner	\$1,500
Cena Jersey	\$1,500	Candice Poster 2	\$700	D-X Banner	\$1,500
Classic Guitar	\$1,200	Carlito Poster 1	\$700	ECW Banner	\$1,500
Diva Clock	\$1,000	Carlito Poster 2	\$700	Eddie Banner	\$1,500
Electric Guitar	\$1,200	Cena Poster 1	\$700	Edge Banner	\$1,500
Gum Ball Machine	\$1,000	Cena Poster 2	\$700	HBK Banner	\$1,500
Hogan Trashcan	\$1,000	D-X Poster	\$700	Hulk Hogan Banner	\$1,500
Hogan's hanging boas	\$1,500	ECW Logo	\$500	John Cena Banner	\$1,500
Megaphone	\$500	Eddie Guerrero Poster	\$700	Kurt Angle Banner	\$1,500
Mickie Cut-Out	\$1,500	Edge Poster	\$700	Lita Banner	\$1,500
Mysterio Jersey	\$1,500	Evolution Poster	\$700	Melina Banner	\$1,500
Neon Light 1	\$500	Hulkamania Poster	\$700	Mickie Banner	\$1,500
Neon Light 2	\$500	Jillian Hall Poster	\$700	Rey Mysterio Banner	\$1,500
Orton Jersey	\$1,500	Ken Kennedy Poster	\$700	RVD Banner	\$1,500
Shane O' Mac Jersey	\$1,500	Kurt Angle Poster	\$700	Stone Cold Banner	\$1,500
Skull Chandelier	\$1,000	Lita Poster 1	\$700	The Boogeyman Banner	\$1,500
Torrie Cut-Out	\$1,500	Lita Poster 2	\$700	The Rock Banner	\$1,500
Triple H Jersey	\$1,500	Mankind	\$700	Torrie Wilson Banner	\$1,500
Trish Cut-Out	\$1,500	Melina Poster	\$700	Triple H Banner	\$1,500
Undertaker Jersey	\$1,500	Melina Splits Poster	\$700	Trish Banner	\$1,500
WrestleMania Street Sign	\$500	Mickie James Poster 1	\$700	Undertaker Banner	\$1,500
		Mickie James Poster 2	\$700		
		n.W.o. Poster	\$500		
		Randy Orton Poster 1	\$700		
		Randy Orton Poster 2	\$700		
		Rey Mysterio Poster	\$700		
		Ric Flair Poster	\$700		
		Rob Van Dam Poster	\$700		
		Stone Cold 1	\$700		
		Stone Cold 2	\$700		
		The Rock	\$700		
		Torrie Poster 1	\$700		
		Torrie Poster 2	\$700		
		Triple H Poster 1	\$700		
		Triple H Poster 2	\$700		
		Trish Poster 1	\$700		

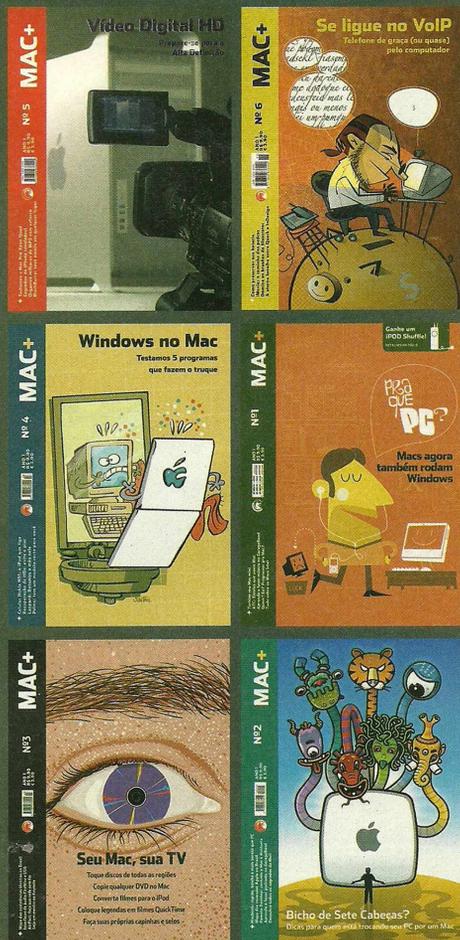
Móveis	Preço	Colecionáveis	Preço
Bed	\$2,500	Booker T no King of the Ring Figure	\$4,000
Pool Table	\$2,500	Burchill's Treasure Chest	\$2,000
Aquarium	\$4,000	Cena's chain medal	\$3,500
Motorcycle	\$4,000	Chloe	\$2,000
Mini-Ring	\$3,000	D-X Figure	\$4,000
Chris Masters Statue	\$3,500	Edge and Lita Figure	\$4,000
Poker Coffee Table	\$2,000	JBL Cash	\$3,000
Pirate Coffee Table	\$2,000	King's Crown	\$3,000
Casket Couch	\$4,000	Kurt's medal	\$3,500
Pink Furry Couch	\$2,000	Mysterio's Headdress	\$3,000
Yin Yang Rug	\$1,000	Rock vs. Hogan Figure	\$4,000
Carlito Apple Rug	\$1,500	RVD's Money in the Bank	\$2,000
		Steveweiser	\$2,000
		The Boogeyman's Alarm Clock	\$2,000

MAC+

A melhor, maior e única revista de Mac do Brasil!

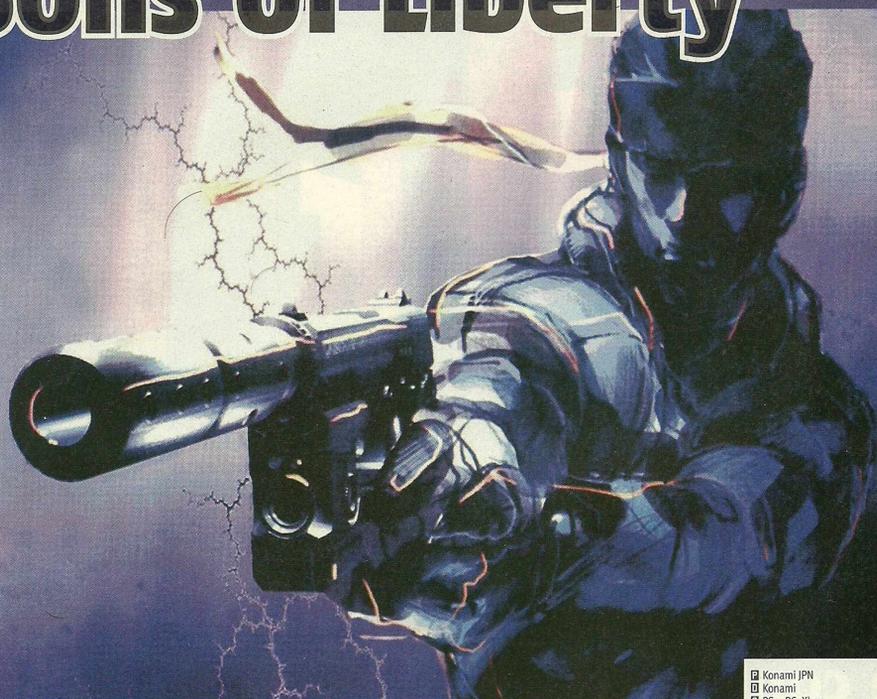


Acesse o site e confira as promoções de assinatura!



www.macmais.com.br

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



Dramas familiares e armas nucleares

por Rafaela Caetano

Muitos consideram a série Metal Gear um filme na pele de um jogo eletrônico. Hideo Kojima, o criador, construiu uma estrutura em que o enredo cinematográfico dá a sensação de que o jogador está participando de uma obra hollywoodiana. Personagens bem interessantes, dramas pessoais (e familiares), sequências visuais empolgantes, espionagem e outros temas são os vários elementos que formam a série.

No segundo capítulo do braço Solid da série Metal Gear não é diferente. Após os acontecimentos do primeiro jogo (evento conhecido como Shadow Moses), o agente Solid Snake recebe informações de um novo projeto envolvendo uma máquina que dispara armas nucleares, o Metal Gear. Então, ele é mandado para um navio da marinha norte-americana para investigar se as informações são verdadeiras. Mas o que ele irá descobrir é uma trama muito maior.

Com gráficos e sons de alto nível e enredo envolvente, que torna a série tão interessante, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty mantém a grande qualidade das obras de Hideo Kojima sendo um dos melhores jogos para PlayStation 2.

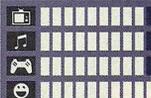
Konami JPN
 Konami
 PS2, PC, Xbox
 Ação
 1
 www.metalgearsolid2.de

PRÓS

- Excelente enredo
- Personagens muito interessantes
- Atenção aos detalhes

CONTRAS

- Pouco tempo durante o jogo no controle de Snake



NOTA **9.0**

CONTROLES



Sons of liberty x Substance

■ Pouco mais de um ano depois do lançamento de Sons of Liberty, uma nova versão de MGS2 foi lançada: a Substance, que adiciona algumas novidades ao game. Há, por exemplo, 500 missões VR, as famosas missões em realidade virtual, que também fizeram parte de uma edição especial do primeiro Metal Gear. Elas estimulam o jogador a explorar todas as características da complexa jogabilidade do game e que agradam em cheio aos fãs hardcore da produção de Hideo Kojima.

Além disso, há cinco novas missões, chamadas Snake Tales, que ilustram o que aconteceu com Snake conforme você controlava Raiden, uma oportunidade perfeita para aqueles que ficaram decepcionados com o novo protagonista e queriam jogar mais com Snake.

Os outros pequenos acréscimos de Substance não são muito expressivos. Se você já tem Sons of Liberty, pode passar sem Substance – o que não é o caso de MGS3: Snake Eater e a versão Subsistence, que traz diversos extras que valem a pena.



ARMAS E EQUIPAMENTOS

ARMAS

M9

Arma que usa dardos tranqüilizantes. Há ainda um silenciador que pode ser usado.

SOCOM

Arma .45.

PSG-1

Rifle do tipo Sniper. A mira funciona com a visão em primeira pessoa.

G-T

O mesmo que a PSG-1, mas utiliza dardos tranqüilizantes como munição.

M4

Rifle com 30 balas por pente. Alto poder de fogo.

AKS-74U

Rifle com 30 balas por pente. Utilizada pelos inimigos durante o jogo.

C4

Explosivo com detonação por controle remoto. Aperte ■ para plantar a bomba e ● para detonar.

Frag Grenade (Granadas de fragmentação)

Pressione ■ para arremessar. Granada que provoca uma grande explosão.

Stun Grenade (Granada para confundir)

Usada contra os inimigos, causa confusão nos alvos.

Claymore (Minas terrestres)

Explosivo plantado no chão. Pode ser removido.

Chaff Grenade (Granadas contra máquinas)

Afeta equipamentos eletrônicos. Use-a contra Cyphers, metralhadoras, câmeras de segurança etc.

Stinger

Lança-míssil portátil terra/ar. A mira é usada a partir da visão em primeira pessoa. Os mísseis são teleguiados. Para usar este sistema, mire e no alvo com o retângulo central que aparece na tela. Atire quando o ficar vermelha.

Nikita

Lança-míssil com munição que pode ser controlada. Após o tiro, use o analógico para controlar o projétil. Ele explodirá ao acertar um alvo sólido ou acabar seu combustível.

RGB6

Lançador de granadas com capacidade de seis balas. A granada explodirá com o impacto.

ITENS

Ration

Usada para recuperar a energia vital. Para emergências, ela é usada automaticamente caso sua opção esteja destacada no menu à esquerda e a energia vital de Snake esteja baixa.

Diazepam

Usado como calmante para os músculos. Ela melhora a mira, principalmente quando o personagem usar o rifle sniper. A duração do efeito é pequena, e depois o personagem volta a tremer enquanto usa um rifle.

Bandage

Após receber vários ferimentos e ver a energia na barra vital ficar muito baixa, o personagem começará a sangrar. Você verá que a barra da energia vital

mudar de cor, ficando laranja. Enquanto o personagem sangra, sua energia diminui aos poucos. Além disso, ele deixa um rastro de sangue pelo caminho e pode ser descoberto pelos inimigos. Use o bandage para parar o sangramento.

Book/Magazine

O Book nada mais é do que uma revista erótica. Ela é usada para distrair os guardas que você encontrar pelo caminho. Aperte ■ para arremessá-las nos chão. Quando o alvo passar e notar a revista, ele irá até sua direção. Enquanto o leitor se deliciar com as modelos, você pode agir da forma que quiser e executar sua estratégia no local.

Box (1 até 5)

Com cinco tipos diferentes, o Box é uma caixa de papelão em que o personagem pode se esconder. Enquanto estiver escondido, ele pode ver o que está acontecendo ao redor, além de se movimentar. Tome cuidado, pois o que está estacionado em cada caixa deve ser levado em consideração. O jogador deve usar a caixa igual às que estiverem na área. Caso a caixa usada como esconderijo seja diferente das demais, alguém que estiver passando pode notar a diferença e descobrir que você está lá.

Body Armor

Colete a prova de balas que diminui os danos ao personagem pela metade.

Coolant Spray

Este spray é usado por esquadrões antibomba, pois é capaz de bloquear as funções de explosivos.

B.D.U. (Battle Dress Uniform)

Uniforme usado pelos soldados no Shell Core 1. Use a roupa com uma AKS-74U para ser confundido como um soldado da tropa. Enquanto usar a roupa, você poderá passar despercebido. Não corra e não encoste em outros membros da tropa para não ser descoberto.

■ Tobacco / Cigarettes

O vício de Snake. Enquanto usar o item, o personagem perde energia vital gradualmente. Como ponto positivo, o item funciona como Diazepam e melhora a mira do personagem.

■ Military binoculars (binóculos):

Usado para conferir imagens a grandes distâncias.

■ Camera

Uma câmera digital fotográfica. Com ela, você pode tirar até oito fotos.

■ Thermal Goggles (visão térmica):

Visão térmica para o personagem, fornece imagens de acordo com o calor expelidos pelos corpos e objetos inanimados. É usada também para encontrar sensores laser que controlam bombas.

■ Night Vision Goggles (noturna).

Fornece a possibilidade de enxergar no escuro.

■ V Sensor / AP Sensor (Sensor de aproximação)

Este sensor tem como finalidade avisar, através de vibrações, a presença e o movimento de outras pessoas ou objetos. Sua principal utilidade é avisar se inimigos estão por perto enquanto você está ocupado com determinada tarefa e não há condição de vigiar o que o cerca.

■ Mine Detector (Detector de minas)

Detector de minas que fornece a localização de explosivos no radar. Os explosivos são os pontos amarelos.

■ Phone

Aparelho celular que fornece informações importantes durante o jogo. O phone é fornecido pelo Mr. X. Ele conversa com o personagem e lhe manda algumas dicas úteis. O aparelho avisa que há uma mensagem por uma música.

■ Directional Microphone (Microfone)

Uma espécie de microfone de alta potência no formato de uma arma. Sua capacidade de aumentar o som desejado é de 100x. É usado principalmente no jogo para ouvir conversas de pessoas que estão longe.

rinha norte-americana. Equipe-se com sua arma e lembre-se de que você não pode ser visto. O navio é vigiado por marinês, mas Snake vê o local ser invadido por soldados portando equipamentos russos. Siga para a esquerda. Vá até o fundo do cais. Coloque o guarda para dormir ou simplesmente passe por ele sem ser notado. Pegue um item para recuperar energia (Ration). Entre pela porta com a válvula e aperte o botão ▲ para abri-la. Dentro do navio, siga para a direita e percorra o corredor. Faça com que os dois guardas durmam e entre pela porta no fim do corredor. Na próxima área, vire para a esquerda e encontre uma espécie de refeitório. Cuidado com dois guarda. Vá para a esquerda e depois para baixo da tela para subir uma escada. Use a porta da direita, vá pelo corredor e veja uma sombra à esquerda. Derrube o guarda e continue pelo corredor. Suba a escada de metal e siga para a direita. O corredor possui uma câmera de segurança. Encoste na parede de cima e avance com cuidado para não ser visto. Suba pela escada de metal.

No novo andar, siga para a direita e para cima para entrar em um frigorífico. Pegue o Box, usado para se esconder. Derrube o inimigo que entrar e volte para a escada. Vá para a esquerda, derrube mais um inimigo e pegue um Ration. Na cozinha, siga para a direita e desvie da câmera. Na próxima corredor, suba pela escada. Na sala de comando do navio, vá para a esquerda e abra a porta. Após o vídeo, você enfrentará o primeiro chefe do jogo: Olga.

Posicione-se à esquerda da tela, espere-a ficar atrás da coluna e atire em seu rosto ou no corpo. Se precisar, há munição para sua arma e um Ration na área. Atire no refletor para tirar a luz de seu rosto. Após alguns tiros, você a derrubará. Você pegará a arma do Olga. Fique desarmado, aproxime-se do corpo de Olga e pressione ■ para pegar alguns itens antes de prosseguir. Pegue um Ration entre as caixas.

Vá para a direita e suba a escada. Escale a torre até o topo para pegar a visão termal. Desça e vá para a direita para voltar à sala de controle. Passe pela sala e pegue munição. Saia, passe pela sala com a cozinha e desça a escada de metal.

Vá para a esquerda, passando pela câmera de segurança, e desça a escada. Vá para a esquerda, derrube o guarda e use a porta de baixo para chegar ao refeitório. Siga para a esquerda e desça a escada. Derrube o guarda, pegue um item, volte ao refeitório, vá para a direita e desça a escada. Entre pela porta.

Na nova área, pegue item no final do corredor, dentro dos armários. Use a porta à esquerda para chegar à sala de máquinas do navio. O objetivo é chegar ao outro lado. Derrube os guardas no caminho. Desça escadas e passe pela passarela para chegar a outro corredor. Pegue um Ration no fundo. Vá para a esquerda, suba as escadas e derrube mais um guarda. Vá para cima e dê a volta nas passarelas para chegar ao outro lado da sala de máquinas. Suba dois lances de escada, derrube um guarda e use a porta. Na próxima sala, espere o guarda aparecer para derrubá-lo.

Prossiga pela sala. Otacon avisará que o corredor está cheio de explosivos. Para desativá-los, você deve destruir os controladores das bombas, os mecanismos com uma luz verde no centro. Equipe-se com a arma de Olga.

■ O primeiro está no chão do lado direito.

■ Para acertar o segundo, suba na caixa atrás de você (use o botão ▲). O dispositivo está no alto, do lado direito. Tenha cuidado para não acertar os explosivos.



Os primeiros sensores serão desativados. Avance um pouco e equipe-se com a visão térmica para ver os feixes de luz dos sensores.

■ O terceiro dispositivo está no chão, de costas, à esquerda.

Use a porta para chegar a um longo corredor. Derrube um inimigo, dobre à direita e derrube mais dois para chegar à porta. No outro lado, siga pelo corredor até ver um vídeo. Um grupo de inimigos o atacará. Use as caixas como escudo. Há tens atrás de você como reforço. Use a mira em primeira pessoa (R1) para matá-los. Um vídeo mostrará Revolver Ocelot fechando a porta. Você chegará a um lugar com vários marinês escutando um discurso. Cuidado para não ser visto por eles. Snake está próximo ao Metal Gear. Para chegar até a máquina e tirar as fotos você terá 7 minutos.

Desça dois lances de escada, vá para a esquerda e abaixe-se quando você passar pelo projetor. Suba a escada para pegar munição, desça e derrube o guarda mais próximo (faça-o dormir). Avance para cima, rastejando-se para não ser visto. No fundo há uma porta que leva a mais uma área com marinês. Vá para a direita e rasteje-se quando passar pelos próximos projetores. Espere que os marinês virem para a esquerda para prosseguir pela parede de cima da área.

Siga até o fim da área para sair, você chegará ao hangar do Metal Gear. É hora do objetivo principal. Sua missão é tirar quatro fotos do Metal Gear e enviá-las a Ocelot. Toda vez que posicionarem, selecione a câmera com o botão L2. Com a câmera, pressione ▲ para tirar as fotos, ● para aproximar e ✕ para distanciar. Veja as posições em que se você deve se posicionar para tirar as fotos:

■ Tire uma foto à direita do Metal Gear. Snake falará alguma coisa se a foto estiver correta.

■ Agora tire uma foto frontal do Metal Gear.

■ Vá para a esquerda e tire outra foto (à esquerda do Metal Gear).

■ Volte até a porta pela qual você entrou, avance para cima e derrube um guarda. Vá para a esquerda, passando por baixo do comandante dos marinês. Na lateral direita do Metal Gear, há um emblema dos marinês. Tire uma foto do emblema.

ROTEIRO

TANKER



Após a animação inicial, você controlará Snake. A missão principal é fotografar um novo modelo do Metal Gear. Você está em navio da ma-



Volte até a porta por onde você entrou. Use um computador à direita da porta para enviar as fotos (pressione **▲**). Um vídeo ilustrará Snake mandando as fotos para Otancon por um programa produzido pelo cientista. Após a conclusão da missão, Ocelot aparece para tomar Metal Gear. Ele trai os companheiros russos que o ajudaram a tomar o navio. Snake tenta impedir Ocelot. Ao se aproximar, Ocelot sente uma forte dor (no braço que foi amputado). Na verdade, o braço colocado em Ocelot é de Liquid. Sua mente precisa controlar as ações de Ocelot. Ocelot passa a agir como Liquid e até cumprimenta o irmão. Ele entra no Metal Gear para controlá-lo.

A grande máquina de guerra avança contra os inimigos e causa uma grande destruição. Ele compromete a estrutura do navio com as armas do Metal Gear. Snake está no meio da confusão e tenta impedir a fuga do Metal Gear. Com as explosões, é arremessado para fora do navio e vê o Metal Gear ir embora.

BIG SHELL

Uma estação ecológica, conhecida como Big Shell, foi tomada por terroristas. Eles mantêm vários reféns, incluindo o presidente dos EUA. Um agente é enviado para se infiltrar no local e salvar a vida do presidente, pois os terroristas ameaçam lançar uma bomba nuclear contra um alvo determinado. O agente recebe codinome Raiden e orientações para resgatar o presidente infiltrando-se pelo mar. Ele consegue entrar no Big Shell por um fosso que leva a uma espécie de sala usada para guardar submarinos de pequeno porte. Assuma o controle de Raiden.

Antes de prosseguir, mergulhe mais uma vez no tanque. Vá até o fosso para pegar a visão térmica (use o botão **●** para mergulhar). Pegue o item e volte à superfície. Perto de onde estão as baratas, há uma abertura. Rasteje-se para dentro dela e pegue alguns itens. Volte e examine os armários para encontrar outros itens. Saia pela porta com a válvula (aperte **▲** para abri-la). Após a seqüência, siga pelos cor-

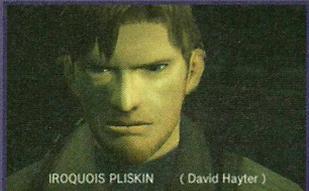


redores. Na próxima área, examine os corpos com o botão **■** para encontrar itens. Acesse o computador ao lado do elevador. Coloque seus dados e mexa nas configurações que desejar. Chame o elevador. Caso os guardas acordem, esconda-se ou lute contra eles para nocauteá-los.

Raiden receberá uma mensagem de Colonel. Ele dirá que o grupo no comando da ação terrorista é o Dead Cell. Ele também dará explicações sobre o Big Shell. Chegue ao telhado. Quando voltar ao controle, pegue o item sobre a caixa usando o botão **▲**. Vá para a esquerda e encontre vários pombos juntos. Espante-os. Uma passagem se revelará. Rasteje para dentro dela e entre no complexo. Dica importante: sempre que estiver perdido ou receber informações sobre o próximo objetivo, aperte Start para ver o mapa do Big Shell. Use o controle analógico para navegar no mapa. Aponte a estrutura e saiba seu nome.

Você estará no Strut A. Desça a escada, despitte o inimigo e acesse o terminal à direita. Vá para a direita e para cima da área e passe pela porta. Na próxima área, uma das várias ligações entre as estruturas, você verá uma máquina chamada Cypher. Ela é um sistema de segurança que pode alertar a segurança ou até atirar contra você, portanto não deixe que ela o veja. Colonel avisará que um grupo de soldados está em perigo. Você deverá ir ao Strut B. Antes, siga até a Strut F. Vá para a direita e entre na próxima porta. Pegue o M9 na sala, usado para adormecer os inimigos. Volte ao Strut A. Vá para a esquerda e para cima e passe pela porta. Nessa ligação há dois guardas. Você pode usar a técnica de ficar pendurado. Use o botão **▲** para ficar agarrado às grades e se movimentar sem ser visto.

Após entrar no Strut B, você verá um vídeo, corpos e muito sangue nos corredores. Mais à frente, um grupo de soldados é atacado por um inimigo muito rápido. Raiden entra no local e vê alguém sugando o sangue de um soldado. O nome dele é Vamp. Vamp tenta atacar Raiden, mais é surpreendido por mais um soldado. Vamp ataca o soldado e Raiden tenta atingi-lo com um rifle. Vamp diz que o soldado tem um cheiro diferente e recebe uma transmissão. Ele vai embora. O soldado é Pliskin. Ele diz que também tem objetivos e colaborará se necessário. Ele ficará para trás por um tempo, mais depois agir.



Você recebe uma arma nova (Socom). Uma transmissão de rádio sugere ajuda na passagem entre as estruturas B e C. Siga para a parte de cima da tela, passe pela porta e examine os armários. Saia pela porta laranja. O presidente está caído à frente. Os soldados atiram contra a mulher, mais as balas não surtem efeito. Vamp aparece e leva o corpo do presidente embora. Ele chama a mulher de Queen. Ela

acaba com os guardas facilmente. Após o vídeo, siga para o Strut C.



Vasculhe os dois banheiros atrás de itens. Siga pelo corredor central e dobre a direita. Entra na primeira porta. A sala é uma espécie de depósito com um freezer. Raiden encontra um homem com roupa de policial. Ele é Peter Stillman, especialista em desarmar bombas. Pliskin também aparece. Stillman diz que há várias bombas instaladas no Big Shell. Ele explica que um de seus discípulos, conhecido como Fatman, instalou as bombas. Fatman é membro do grupo Dead Cell. Stillman diz que é preciso desarmá-las. Raiden e Pliskin se candidatam, portanto seu próximo objetivo será encontrar e desarmar os explosivos.

DESARMANDO AS BOMBAS

Você receberá equipamentos especiais para procurar e desarmar as bombas. Stillman dará um sensor para localizá-las (Sensor A). Enquanto estiver sendo usado, o sensor mostrará um borrão amarelo no radar apontando o local da bomba. Para desarmar os explosivos, você receberá uma espécie de spray que congela as bombas fazendo com que elas não explodam. Quando encontrar a bomba, aponte e use o jato do spray para desarmá-la.



Stillman ficará no local, enquanto Raiden e Pliskin irão desarmar as bombas. Aperte Start para ver o mapa e ter noção de onde estão as bombas. Saia da área e siga até os banheiros. O da esquerda possui uma bomba. Vá até o espelho e olhe para cima e para a direita. Use um spray para desativá-la. Saia do banheiro e vá para cima e para a direita em direção ao Strut D. Passe pela conexão e não deixe que a câmera de segurança o veja. No Strut D, derrube alguns guardas. Siga para a parte de cima da área. Desça a escada para o nível inferior. Vá para o lado esquerdo e encontre uma espécie de alçapão no final do corredor. Aproxime-se do alçapão e aperte o botão **▲** para abri-lo. Encontre e desarme mais uma bomba. Volte pela escada e siga para a direita. Use a porta para ir à conexão entre as Struts D e E.

Na conexão, cuidado com o soldado vigia no Strut C do alto. Após entrar no Strut E, passe pela esteira e entre pela passagem à direita. Suba a escada e chegue ao heliporto. Após o vídeo, suba a escada e coloque os guardas para dormir. Vá até o jato e encontre mais uma bomba na roda traseira do veículo (rasteje por debaixo do jato). Volte pelas escadas, vá para a esquerda e encontre explosivos. Volte ao Strut E.



Desça as escadas e use a porta mais abaixo da tela para chegar à conexão entre os Strut E e F. Na conexão, você recebe o chamado de um desconhecido. Ele diz ser Mr. X e avisa que o lugar está cheio de minas explosivas. Passe entre as duas primeiras colunas rastejando. Na segunda dupla de colunas, contorne a da direita pelo lado direito e ande devagar. Prossiga para o Strut F.

No Strut F, elimine dois guardas no andar de cima e um no andar de baixo para ter o local livre. No andar de cima, encoste na grade central, do lado esquerdo, e aperte **▲** para se pendurar. Aperte **✕** para se soltar e cair sobre as caixas. Você encontrará mais uma bomba do lado esquerdo.



No andar inferior, vá para a parte de baixo da área e encontre duas salas. A da esquerda possui armários com itens. A da direita tem um detector de minas terrestres. Volte ao andar superior, vá para a parte de baixo da tela e siga em direção à conexão entre os Strut F e A.

No Strut A, siga para a área de baixo da tela e a direita para encontrar uma nova área. Na sala cheia de canos, encontre uma escadinha no canto inferior direito do complexo de canos. Passe pela escada e rasteje para a esquerda para passar pelos canos. Você encontrará dois canos seguindo na direção vertical em relação à tela. Siga por baixo do cano à esquerda para encontrar mais uma bomba. Volte à parte de cima da área e use a porta no canto superior esquerdo para chegar à conexão entre as estruturas A e B.

No Strut B, siga para a sala onde você encontrou Vamp. Derrube dois guardas. Na sala à direita, vá até o painel aberto no canto superior esquerdo da área. Feche a porta do painel para encontrar a última bomba.

Você deve agora seguir até o Strut C para se encontrar com Stillman. Passe pela conexão e chegue ao



Strut C. Vá até onde está Stillman. No lugar dele, há apenas um item chamado Sensor B. Durante a conversa Pliskin, ele avisa que também desativará a última bomba, que estava a seu lado. Com o desativamento de todos os explosivos, uma bomba maior é ativada.

Você terá 400 segundos para desarmar a bomba. Ela está no Strut A, logo na primeira área em que você controla Raiden (fosso de água). É hora de correr. Passe pela conexão BC, pelo Strut B, conexão AB.

Finalmente no Strut A, vá para a esquerda e suba a escada. Passe pelo telhado e desça pelo elevador. No andar de baixo pegue alguns itens e use a porta à esquerda. Passe pelo corredor e chegue à área inicial do Big Shell. Usando o sensor B, você notará que os sons são mais intensos perto do submarino. Use o spray para desativar a bomba debaixo do submarino. Vá em direção ao elevador e prepare-se para o segundo chefe do jogo.



Fortune aparece para acabar com Snake, mas descobre que o oponente é na verdade Raiden. Desvie de suas rajadas e das explosões que ele provoca. Atire nela de vez em quando. Alguns tiros a acertarão. O importante é esperar pelo elevador. Vamp irá aparecer. Raiden atirárá em Fortune e a bala acertará Vamp na cabeça. Queen irá atendê-lo e Raiden usará o elevador para voltar ao telhado.

Colonel avisará que Fatman entrou em contato e diz que está no heliporto do Strut E. Você terá 400 segundos para chegar ao local. Passe pela conexão FA, o Strut F e pela conexão EF (cuidado com as minas terrestres). No Strut E, use a porta à direita para subir de andar e chegar ao heliporto. Desarme a bomba no centro do cenário e Fatman aparecerá.



Fatman usa patins para se movimentar e planta várias bombas pelo cenário. Não deixe que elas explodam. Se ele plantar as bombas, um timer regressivo aparecerá. Use o sensor A para achar as bombas e o spray para desativá-las. Use sua arma Socom e acerte alguns tiros em Fatman. Ele ficará de joelhos. Quando ele cair, acerte um tiro em sua cabeça. Você também pode usar granadas do tipo Stun para deixar Fatman confuso.

Após derrotá-lo, Fatman acionará uma última bomba. Ele diz que é capaz de destruir todo o Big Shell e que Raiden nunca a encontrará. Outro timer irá aparecer, mas não se preocupe. Fique desarmado e aproxime-se do corpo de Fatman. Aperte e segure o botão **▲** para removê-lo do lugar e encontrar a bomba. Desarme-a e saia do local pela escada.

Um ninja aparecerá. Ele é o Mr. X e conversará com Raiden. Ele dirá que o agente deve entrar em contato com um dos reféns: Ames. Ames possui informações importantes sobre a localização do presidente e, ainda, pode ajudar a solucionar a situação com os terroristas. Para acessar o local onde está Ames, Mr. X dá roupas de terroristas e o card número 2, além de celular para comunicação. Ele dirá que todo esse material é necessário para entrar no complexo, onde os reféns estão. Além de todos os itens, você precisará de uma arma igual à dos terroristas, além de um microfone. O microfone será usado para encontrar Ames entre os reféns. Ames possui um marca-passos no coração. Esse fator é decisivo para distingui-lo dos outros.

CONTATO COM AMES



Passe pela conexão EF para chegar ao Strut F. Neutralize os guardas e vá para o andar de baixo. Na parte superior da área (parte de cima da tela), há duas portas com o número 2. Você pode usá-las agora. Pegue a AKS-74, arma usada pelos terroristas. Vá para o primeiro andar, até a parte inferior da tela, e vá para a esquerda. A sala possui explosivos. Para desativá-los, destrua o mecanismo com a luz verde. Pegue o rifle de assalto (M4) e saia do Strut F. Volte à conexão EF.

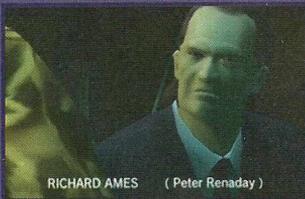
Vá até a metade da conexão e vire à esquerda. Passe rapidamente pela plataforma. Antes de entrar no Shell Core 1, equipe-se com a AKS-74 e coloque a roupa de soldado (B.D.U.). Dentro do Shell Core 1, não corra. Vá à parte inferior da área e encontre uma sala com itens. Siga para a parte superior e entre no elevador. Vá para o andar B2. Siga até o centro de comando e pegue o D. Mic (microfone de alta potência). Volte ao elevador e siga para o andar B1.



Para acessar a porta, você deve forçar um inimigo a olhar no sensor de retina. Aguarde um guarda passar pelo corredor. Fique desarmado e aproxime-se pelas costas. Aperte e segure o botão **■** e leve-o até o painel. Você conseguirá acesso. A sala contém vários reféns. Não derrube o guarda, pois tiros chamarão outros guardas. Coloque-o para dormir fará com que seu ronco atrapalhe a localização de Ames. Apenas não o deixe ver você usando o microfone. Vá até o canto inferior esquerdo da tela e aponte o microfone para o homem do lado direito da torre de metal. Ele tem o cabelo marrom. Aponte o microfone e aperte o botão **■**.



Ames dirá que o presidente está no primeiro andar do Shell Core 2. Após algum tempo, Raiden verá que há pessoas próximas conversando. Use o microfone para ouvir a conversa. Aponte para quem estiver falando. O homem à direita dirá para Ocelot bloquear o acesso e o Shell Core 2. Ames dará um cartão de acesso para as portas de nível 3. Quando Ocelot se aproximar, equipe-se rapidamente com a AKS antes que o tempo acabe. Após descoberto, Raiden receberá ajuda de Mr. X para fugir do local.



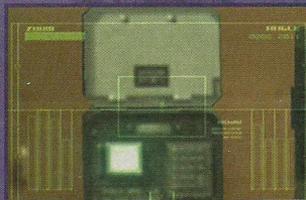
RICHARD AMES (Peter Renaday)

RESGATE O PRESIDENTE

Seu objetivo agora é seguir para Shell Core 2 e para resgatar o presidente. Antes, você precisará de alguns preparativos. Volte ao primeiro andar e saia do Shell Core 1. Passe pela conexão EF e vá mais uma vez ao Strut F. No primeiro andar, vá para a esquerda

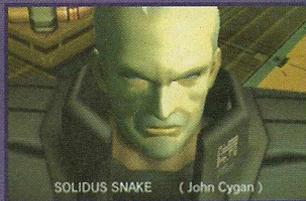
e entre pela porta de número 3. Pegue o lançador de granadas (RGB6). Saia e vá para a direita e para baixo para entrar em mais uma sala. Pegue o rifle de precisão (PSG).

Saia e siga até o Strut D. Quando chegar ao destino, siga para parte superior da tela e entre pela porta com o número 3. Você estará na conexão entre os Shell A e B. O local está carregado de bombas. Para desativá-las, atire nos controles das bombas. São pequenos dispositivos com luz verde. Atire na luz para destruí-los.



Serão dez dispositivos como alvos:

- 1 - Olhe para trás e veja a porta por onde você entrou. Há um dispositivo sobre a porta;
- 2 - A partir de agora, use o rifle de precisão (Sniper). Atinja um dispositivo na coluna da frente;
- 3 e 4 - Há duas bombas na plataforma à frente. Elas estão no solo;
- 5 - Ande um pouco para a esquerda e mire na plataforma. Há um dispositivo no solo da plataforma;
- 6 - À esquerda, há um dispositivo atrás da bandeira;
- 7 - Olhe para o prédio do outro lado. Há um dispositivo à esquerda da porta;
- 8 - O mesmo que o anterior, mas à direita da porta;
- 9. Olhe para baixo, a partir do último alvo. Veja um grupo de aves. Há um dispositivo atrás do grupo de pássaros;
- 10. O último está conectado a um Cypher. A máquina esta sobre o prédio da frente.



SOLIDUS SNAKE (John Cygan)

Após destruir todos, avance. Um vídeo mostrará Pliskin aparecer de helicóptero. Outra figura aparece. Ele diz ser Solid Snake. Pliskin volta à cena e Raiden descobre que ele é o verdadeiro Solid Snake. O outro cara é, na verdade, Solidus Snake. Ele usa uma roupa especial que fornece força. Solidus ataca o helicóptero e Snake responde. Snake consegue um tiro certeiro e Solidus cai. Ele é resgatado por Vamp, que está pilotando um jato.

Solidus ataca Snake e Raiden. É hora de mais um chefe. Snake dá a Raiden um lança míssil (Stinger). Seu objetivo é derrubar Solid e proteger o helicóptero de Snake. Mire no avião e faça com que a marcação de mira se enquadre nele. Quando ela ficar

vermelha, atire. Seja rápido, pois Solidus usa uma metralhadora para contra-atacar. Quando um vídeo aparecer, mire para cima para atingir Solid. Quando ele usar ataques com bombas, vá rapidamente para o andar inferior.

Quando conseguir derrotá-lo, Solidus cairá.



Controlando Raiden novamente, pendure-se na grade e avance pela barra de ferro. Quando estiver sobre o cano amarelo, aperte **✖** para cair. Avance e tome cuidado para não escorregar nas fezes das aves.



Suba a plataforma e passe rapidamente sobre o trajeto para não cair. Desça para o nível inferior. Mais à frente, não seja visto pelos inimigos. Siga pela plataforma e, no primeiro buraco, pule usando o botão **✖** + analógico para a direita. No segundo obstáculo, pendure-se para chegar ao outro lado. No fim, use a escada. Na próxima área, passe pelas janelas sem ser visto. Cuidado com o piso falso. Sobre a esquina e encoste-se na parede para passar pelo caminho estreito. Abaixar-se no meio do trajeto. No fim, desça para a plataforma inferior. Prossiga, suba a escada e pegue itens nos dois extremos da plataforma. Siga pelo caminho do meio em direção ao Shell Core 2. Use um CHAFF G para neutralizar os Cypher. Pendure-se na grade para chegar ao Shell Core 2.

Dentro da área, você verá Olga. Ela ainda quer vingança contra Snake. Ela acionará um campo de força para proteger o local onde está o presidente. Para resgatá-lo, você precisará de um lança-míssil que possui munição que você pode controlar (NIKITA). Atravessa a área até chegar a um elevador. Siga para o andar B1, vá para a direita e entre na área alagada. O mostrador de oxigênio exibirá seu fôlego. Veja o radar e note os borrões brancos. Esses borrões são áreas onde você poderá retomar o fôlego.

Após mergulhar, vá em frente e passe pela área branca para pegar fôlego. Siga em linha reta para pegar a arma NIKITA. Volte ao início da fase, no andar onde está a sala do presidente. Antes de chegar à segunda escada, veja que há

DETONADO

algumas caixas. Suba na caixa à direita. Atire em direção ao buraco na parede. Controle o míssil para que ele acerte o painel de energia. Com a explosão, o acesso ao presidente será liberado.



Vá até a parte superior da área para entrar na cela do presidente, que dirá que perdeu o controle sobre a bomba que os terroristas ameaçaram detonar. Ele fala também sobre os projetos dos Dead Cell e de um grupo chamado Patriots. Eles fizeram uma fortaleza móvel, chamada Arsenal Gear, a qual é capaz de fabricar Metal Gears em larga escala. Ele lhe dá um cartão abrir para portas de level 4 e um disco contendo um vírus. O disco deve ser operado por uma pessoa chamada Emma, uma das cientistas envolvidas no projeto. Seu próximo objetivo será encontrá-la. O presidente pede que o mate para que a bomba dos terroristas não possa ser lançada.

ENCONTRE EMMA



Seu próximo objetivo é encontrar a irmã de Otakon, Emma. Vá até a área alagada mais uma vez. Siga estes passos para passar pelo labirinto alagado:

- Entre na água e desça para o nível inferior;
- Vire à direita na área azul do mapa;
- Siga até a próxima área azul;
- Siga pelo corredor que leva à porta inferior da mesma área (guie-se pelo radar);
- Vire na primeira à esquerda;
- Vire na primeira à direita. Cuidado com a bomba;
- Agora, vire à esquerda e depois à direita. Tome fôlego na área azul;
- Mergulhe e abra a porta com a válvula. Na próxima sala, nade para a esquerda e depois para a direita para encontrar mais uma área azul;
- Mergulhe, vire para a direita e novamente para a direita para encontrar mais uma área azul. Pegue o PSG-1, um rifle Sniper que coloca os inimigos para dormir;
- Nade para a direita para passar pelos escombros e encontre uma porta para sair do local.

É hora de mais um mestre. Novamente Vamp estará em seu caminho. A missão dele é prote-

ger a área onde está Emma. Você o encontrará flutuando em um tanque de água. Vamp dirá que Emma está em um local que logo estará submerso. Não é muito difícil derrotá-lo. Basta usar o lança-mísseis Stinger, da mesma maneira que com Solidus.

Espera Vamp sair da água e se enquadrar na mira. Atire quando a tela da arma ficar vermelha. Caso você fique sem munição ou ele se torne muito rápido, use o lançador de granadas RGB6. Não deixe que ele jogue um de seus projéteis em sua sombra.

Após derrotá-lo, vá para a porta. Vire para a esquerda e entre em mais uma área alagada:

- Entre na água e vire na primeira à direita;
- No corredor há três entradas: duas para a esquerda e uma para a direita. Na entrada à direita e na segunda à esquerda, há itens. Um dos itens é o B. Armor, que ajuda a diminuir os danos em Raiden;
- Use a primeira à esquerda para encontrar uma escada e a saída.



Na próxima sala, vasculhe os armários para encontrar Emma. Raiden diz a Emma que veio para ajudá-la e que necessita de sua ajuda para deter os terroristas. Ele diz que Ocelot está esperando por ela. O lugar dá sinais de que pode se alagar a qualquer momento. Raiden diz a Emma que eles deverão nadar, mas ela não quer entrar na água. Ele diz para ela se segurar em seu corpo, prender a respiração e prestar atenção aos batimentos cardíacos. Você deve levá-la até o centro de comando no Shell Core 1. De volta à água:

- Nade e vire na primeira à esquerda;
- Tome ar, desça e pegue o caminho pelo corredor principal (o maior) até encontrar a saída pela escada.



Quando sair da água, você deve guiar Emma, pois ela está sob efeito de drogas dadas pelos terroristas. Segure o botão **▲** para pegar na mão de Emma. Passe pela área onde você derrotou Vamp. Snake entra em contato e diz que irradia a sala de controle. Você deve levá-la até lá. Passe novamente pelo labirinto alagado:

- Vire para a direita, para a esquerda e contorne os destroços para tomar fôlego;

■ Mergulhe, vire para a esquerda, passe por mais destroços e siga em linha reta até encontrar uma linha azul.

■ Mergulhe e siga pelo longo corredor (guie-se pelo radar), vire na primeira à esquerda e depois à direita.

■ Siga e vire à esquerda e depois à direita para tomar fôlego.

■ Siga o corredor que vai para a parte superior e vire para a direita.

■ Prossiga por mais um corredor até contornar o caminho à esquerda e sair pela escada.

Antes de entrar no elevador, tire as baratas do caminho usando o spray para desarmar bombas. Entre no elevador e vá para o primeiro andar, onde haverá vários inimigos. Elimine-os para passar com Emma em segurança. Saia do prédio pela porta pela qual você entrou. Na plataforma, use CHAFF G para neutralizar os Cyphers. Vá para a porta à direita de Raiden, na direção do Strut L. Para apagar o fogo no caminho, use mais uma vez o Spray. Na porta de level 5, Emma lhe dará o cartão de acesso. No Strut L, derrube dois guardas e leve E.E até o alçapão. Desça a escada.



Sua missão é guiar Emma pela plataforma. Usando a mira térmica e o rifle Sniper, você deve eliminar os perigos do caminho por onde Emma deve passar. Há minas (pontos vermelhos, quando você usar a mira térmica) na plataforma, guardas na torre e Cyphers voando. Atire em todos os pontos inimigos. Faça com que ela chegue ao outro lado. Snake aparece para ajudar. Se você precisar, chame-o pelo codec. Antes de chegar à última torre, Vamp aparece e toma E.E. como refém. Use o Pentazemin para melhorar sua mira e atire na cabeça de Vamp. Antes de ser derrotado, Vamp atinge Emma e cai no mar. Snake age rapidamente e salva E.E.



Snake diz a Raiden que E.E. está muito mal. Você tem 300 segundos para chegar ao Shell Core 1. Passe pela porta com a válvula. Você estará no Strut E. Siga pela porta que leva à conexão EF. Passe pela conexão usando uma granada para desabilitar os Cyphers. No Shell Core 1, en-

tre no elevador e assista a uma longa animação. Snake e Raiden resolvem agir e Mr. X aparece. Ele nocauteia Raiden.



ARSENAL GEAR

Raiden é levado ao Arsenal Gear. Você ouve Solidus e Ocelot conversarem. Ocelot diz que Raiden é Jack, The Ripper (Jack, o estripador). Raiden foi de uma geração de soldados mirins, sendo considerado o melhor. Aperte **▲** rapidamente para não morrer. Os dois saem da sala. Olga aparece e diz que ainda quer vingança contra a morte do pai, mas em vez de Snake ela quer os terroristas. Olga ajuda Raiden a se soltar. Pegue um item de cura e saia pela porta à direita. Passe pela sala para chegar ao hangar. Você começará a receber mensagens estranhas do Colonel. Ignore-as ou assista a elas por curiosidade. Siga pelo Hangar sem ser visto. Você poderá usar o caminho pelo chão ou as plataformas superiores para chegar ao fim da área. A saída está à direita, no andar superior.

Você estará em um grande corredor. Pegue um Ration na porta do lado inferior do túnel. Ande pelo corredor e atenda às chamadas até receber uma ligação de Rose. Snake aparecerá. Raiden pega seus itens de volta. Sanke explica que precisa nocautear Raiden para colocá-lo dentro do Arsenal Gear. Ele passa uma espada para Raiden.



Você deve treinar os movimentos com a nova arma antes de prosseguir:

- Use o analógico direito para atacar. Para cada direção (cima, baixo, direita e esquerda) há um tipo de golpe;
- Gire o analógico direito para fazer um movimento especial;
- Aperte L1 para se defender;
- Aperte R3 para "estocar com a espada".

Treine bastante seus golpes, movimentando-se pela área e assista aos vídeos. No hangar com unidades Metal Gears, avance até o fim. Elimine

os adversários no caminho usando suas armas. Snake o ajudará. No final da área, derrube vários inimigos para abrir a porta e entrar na próxima área. Você receberá uma mensagem falsa do Colonel dizendo que Rose foi capturada. Snake diz para Raiden não acreditar e prosseguir. Pegue mais um Ration e entre em uma arena. Mate os adversários usando sua espada. Dê preferência aos golpes com o botão R3. Use o L1 para se defender das balas.



Não seja enganado com as mensagens de game over. Quando elas aparecerem, continue lutando. Você verá que as palavras na tela estão erradas. Apenas ignore as mensagens. Após várias mortes de inimigos, um vídeo mostrará Fortune aparecer. Ela ameaça Snake. Ele diz a Raiden para prosseguir. Raiden chegará a uma nova área, no formato de uma arena. Você ouvirá a voz de Solidus. Ele dirá que Raiden foi criado por um projeto do Patriots para criar soldados perfeitos. Após os vídeos, você enfrentará unidades de Metal Gear.



Seu objetivo é atacar o ponto fraco e abrir a guarda dos inimigos. O número de Metal Gears que você deve destruir dependerá da dificuldade. Você deve enfrentar um Metal Gear por vez, mas escapar das armas dos três ao mesmo tempo. Use o Stinger para derrotá-los. Mire no joelho do alvo e atire. Com o impacto, a máquina abrirá a guarda e mostrará a "cabeça" (cabeine). Mire nela e atire. Essa é a tática básica. Após o tiro, troque de posição para não receber os ataques das outras unidades. Movimento-se bastante na arena para evitar os mísseis e as balas que os Metal Gears lançam. Após alguns tiros, uma das máquinas entrará na arena. Não fique próximo do Metal Gear ou será pisoteado. Após derrotar o número necessário de máquinas, você verá um vídeo.

Raiden está cercado e Olga aparece. Ela desafia Solidus, que acaba de entrar no campo de batalha. Solidus avança contra Raiden. De repente, os Metal Gears começam a se mexer sem controle. Ocelot avisa que eles estão fora de controle. O sistema do

Arsenal está comprometido, e os Metal Gear atacam Solidus. Ele derrota as máquinas e prende Raiden. Fortune aparece com Snake preso.

Raiden acorda sobre o Arsenal Gear. Quando Solidus agarrar Raiden, aperte rapidamente o botão **▲**. Fortune aparece e Solidus diz a ela que o Arsenal Gear sem os Metal Gears não é útil. Ele diz que quer assumir a operação. Ocelot aparece e diz que Solidus e Fortune foram usados. O plano era culpar outras pessoas enquanto Ocelot (Liquid) poderia ter o projeto para fabricar projéteis Metal Gear e concluir seus planos.



Fortune tenta atacar Ocelot, mas é atingida. Liquid Snake toma conta novamente de Ocelot e se revela como o criador de todos os planos. Ele entra no Metal Gear e foge com a máquina.



Snake vai atrás dele. Ficam sobre o Arsenal Gear desgovernado apenas Solidus e Raiden. É hora da batalha final do game. Após o vídeo, você deve eliminar Solidus.



Você terá à disposição somente sua espada. Solidus possui duas espadas, além de tentáculos e projéteis de energia. Defenda-se dos golpes da espada e dos tentáculos e faça o contra-ataque com sua espada. Contra os projéteis, apenas desvie. Cuidado para não cair no telhado. Quando ele correr, cuidado com o rastro de fogo. Se ele pular e se pendurar no prédio, desvie do ataque.

Após alguns golpes, ele se livra dos tentáculos avariados. Ele ficará mais rápido e usará mais suas corridas. Espere-o terminar as corridas para atacá-lo. Defenda seus golpes e contra-ataque.

Após derrotá-lo, veja a sequência final de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

EXTRAS

Mudança na tela título

Termine o jogo para que haja uma mudança na tela título.

Câmera digital

Termine o jogo e grave seu progresso. Carregue o save criado e você terá à disposição, em seu inventário, uma câmera digital.

Dificuldade Extreme

Termine o jogo para liberar a dificuldade Extreme.

Aumentando o grip

Quando você se pendura em algo, a barra de grip aparece na tela. Ela indica quanto tempo o personagem aguenta ficar na mesma posição. Enquanto estiver pendurado, aperte L2 e R2 simultaneamente (Pull-ups) para aumentar a capacidade de grip.

Nível

Grip level 2 Faça 100 Pull-ups
Grip level 3 Faça 100 Pull-ups após alcançar o level 2

EASTER EGGS

Controle de câmera nos Cut-Scenes

Durante os cut-scene (animações ou vídeos), você pode apertar R1 para aproximar a tela zoom e usar o analógico direito para mover a câmera.

Controle de câmera no Codec

Durante as conversas no Codec, você pode interagir com as imagens dos locutores. Mova os analógicos direito e esquerdo para movimentar as câmeras e as imagens. Aperte R3 e L3 para aproximar. Pressione R1 ou R2 durante as conversas de Snake ou Raiden e escute algumas frases dos personagens.

Dog Tag de Hideo Kojima e Yoji Shinkawa

Entre com nome de Hideo Kojima ou Yoji Shinkawa em seu cadastro do Dog Tag para que as outras informações sejam inseridas automaticamente.

Feliz aniversário

Quando inserir suas informações no dog tag e sua data de nascimento coincidir com a data presente na memória do PlayStation 2, você será cumprimentado pelo jogo com uma mensagem.

Itens especiais

Item	Como desbloquear
Bandana (munição infinita)	Termine o jogo, selecione o modo Tanker e colete 30 dog tags
Peruca azul (munição infinita 2)	Colete todos os dog tags
Peruca marrom (munição ilimitada para Raiden)	Termine o jogo no modo normal, após ter coletado 100 dog tags
Peruca laranja (grip infinito)	Termine o jogo no modo normal, após ter coletado 150 dog tags

Rankings

Dependendo da dificuldade escolhida e das ações durante o jogo, você recebe um título após terminá-lo. Veja as definições para consegui-los:

Rankink	Dificuldade	Como obtê-lo
Bat	Normal	Tanker: 1 alerta, Plant: 2 alertas, Tanker-Plant: 3 alertas
Big Boss	Extreme (Tanker-Plant)	Radar desligado, salvar em 3 horas, dano abaixo de 10,5, Tiros: menos de 700, 3 alertas no máximo, sem morrer, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Capybara	Normal	Tanker: 5 horas ou mais, Plant: 25 horas, Tanker-Plant: 30 horas ou mais.
Cat	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75, Tanker-Plant: mais de 100 saves
Chicken	Very Easy/Easy	Radar desligado, mais de 250, mais de 250, mais de 60 continues, mais de rations usados, mais de 100.
31		
Cow	Qualquer	Tanker: mais de 50 alertas, Plant: mais de 200 alertas, Tanker-Plant: mais de 250 alertas.
Deer	Normal	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: 100 Saves
Doberman	Hard (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas, sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Doberman	Normal (Tanker-Plant)	Radar desligado, terminar em até 3 horas, dano de até 10,5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Eagle	Extreme	Tanker: 18 minutos ou menos, Plant: até 2 horas e 45 minutos, Tanker-Plant: até 3 horas.
Elephant	Normal	Usar 31 Rations.
Falcon	Normal	Tanker: até 18 minutos, Plant: até 2 horas e 45 min, Tanker-Plant: até 3 horas.
Flying Fox	Hard	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Flying Squirrel	Very Easy/Easy	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Fox	Extreme (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas, sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Fox	Hard (Tanker-Plant)	Radar desligado, terminar em até 3 horas, dano: até 10,5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Gazelle	Qualquer	Tanker: mais de 50 fugas, Plant: mais de 100 fugas, Tanker-Plant: mais de dificuldade 150 Fugas.
Giant Panda	Extreme	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: 30 horas.
Hawk	Hard	Tanker: 18 minutos, Plant: 2 horas e 45 minutos, Tanker-Plant: 30 horas.
Hippopotamus	Extreme	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: 100 Saves.
Hound	Easy (Tanker-Plant)	Radar desligado, até 3 horas, dano: até 10,5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves.
Hound escapes,	Normal (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas (Tanker-Plant) sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Jaws	Hard	Tanker: mais de 50 mortos, Plant: mais de 200 mortos, Tanker-Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Koala	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: 30 horas.
Mammoth	Hard	Usar 31 Rations
Mouse	Normal	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, usar mais de 31 rations, mais de 100 saves.
Night Owl	Extreme	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Orca	Extreme	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker: Difficulty Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Ostrich	Extreme	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, mais de 31 rations usados, mais de 100 saves.
Pig	Very Easy/Easy	Usar 31 Rations.
Pigeon	Qualquer dificuldade	Sem mortes de inimigos.
Piranha	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker: Plant: mais de 250 mortos inimigos.
Rabbit	Hard	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, mais de 31 rations usados, mais de 100 saves.
Sea Louce	Qualquer dificuldade	Termine o jogo com o item Sea Louce no inventário.
Shark	Normal	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker-Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Sloth	Hard	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: 30 horas.
Swallow	Very Easy/Easy	Tanker: menos de 18 minutos, Plant: menos de 2 horas e 45 minutos.
Whale	Extreme	Usar 31 Rations.
Zebra	Hard	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: 100 saves.

Nós trazemos tudo para você. Até a loja.



Na Loja Digerati você encontra revistas e livros
sobre os assuntos de seu interesse:
Games, Excel, Access, Gravação de CDs e DVDs, Hardware,
Programação, Linux, Webdesign e muito mais.

Clique e encontre o que sempre quis:

www.lojadigerati.com.br

CONTROLES



DICAS

■ Não se afaste de Yorda por muito tempo. Isso a deixa vulnerável ao ataque das sombras inimigas. Quanto mais longe estiver dela, maiores são as possibilidades de as sombras obterem sucesso.

■ Ico não possui barra de energia. O único modo de perder no jogo é caindo de uma distância muito alta ou com a captura de Yorda.

■ Durante os combates, use Yorda como isca e aproveite o momento em que qualquer sombra inimiga a agarrar para desferir ataques. Assim, você a protege enquanto inflige dano a seus opositores.

■ Procure manter seu posicionamento próximo de um dos portais para não ter de correr em busca de Yorda.

■ Caso perca Yorda de vista, utilize R1 para que a câmera mostre seu posicionamento. O único local do jogo em que este recurso é inutilizado é durante a batalha contra a rainha, em que a espada vira o foco.

■ Todas as caixas devem ser movidas e todas as alavancas acionadas. Isso não implicará em nenhum malefício durante toda a extensão do jogo.

■ É impossível travar no jogo por ter feito um movimento errado. Todos os quebra-cabeças têm uma dose de perspicácia para serem resolvidos pelo jogador.

■ Durante as batalhas, caso haja pequenos arcanóides em combate, faça deles suas primeiras vítimas. Apenas um golpe é suficiente para eliminá-las, e caso elas persistam em combate, podem se transformar em versões mais evoluídas de sombras.

■ Abrir uma porta protegida pelas estátuas eliminará qualquer inimigo existente na tela. Sempre que puder utilize este recurso.

■ Não há muitos sofás/save points durante o jogo. Como várias partes do jogo incluem saltos

que podem culminar em falhas e morte, utilize o save sempre que tiver oportunidade.

■ A maça, assim como a espada, pode ser utilizada para cortar cordas. A espada de luz, claro, também funciona para tal propósito.

■ O graveto se mantém aceso como uma tocha por um período curto de tempo. Ao resolver os puzzles com os refletores, procure acendê-los na tocha mais próxima, mesmo que para isso uma volta pelo cenário ou por níveis mais altos deles seja necessária.

■ Ao resolver quebra-cabeças que requerem uma arma mais fraca que a possuída, nunca esqueça de retornar para pegar sua antiga arma antes de prosseguir.

DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES EURO/USA

A versão norte-americana de Ico pode ser considerada a "pior" de todas, pois não conta com nenhum atrativo a mais na segunda jogada, perdendo feio para a versão europeia.

Veja na seção "Conteúdo extra" o que os felizes proprietários da versão europeia de ICO podem desfrutar.

Outra diferença está na resolução do quebra-cabeça da parte 4, envolvendo a roda d'água. Na versão americana, basta arrastar a caixa para usá-la como plataforma e alcançar o outro lado. A escada – que na versão europeia estava quebrada – estará disponível para subir e fechar a passagem de água, bem mais simples que a versão europeia, que requer velocidade no salto e paciência para tentar novamente inúmeras vezes.

O comportamento de Yorda e das sombras também parece ser um pouco mais refinado na versão europeia, com seus papéis bem definidos de caça e caçador.

ESTRATÉGIA – INÍCIO

PARTE I

Após as cenas iniciais, Ico estará na sala com várias tumbas, idênticas à qual fora preso. Aproveite para acostumar-se com os controles e com o sistema de zoom e câmera.

Siga para o lado esquerdo da tela, no qual haverá três escadas. Suba a central e utilize o botão C para ativar a alavanca, abrindo, assim, uma porta na parte de baixo das escadas.

Desça e siga pela nova passagem. Suba pelos pequenos degraus até encontrar uma corrente presa ao teto. Utilize o salto para Ico agarrar a corrente. Escale até obter altura suficiente para alcançar uma nova localidade. Vire Ico com as costas para o lado em que quer saltar e o faça.

Procure por uma janela aberta. Provavelmente após o salto Ico já estará de frente a ela. Salte para alcançar a janela e atravessá-la.

Siga para a esquerda e suba uma escada vermelha. Prossiga pelas escadarias em espiral até chegar ao ponto mais alto do castelo, no qual Yorda encontra-se presa em uma gaiola.

O caminho pelas escadas encontra o seu final, com um pedaço destruído. Para prosseguir, você deve saltar pela janela próxima aonde o caminho pelas escadas termina. Siga então para a direita e suba pelo segundo bloco que encontrar. Ele dará acesso a mais uma janela aberta culminando no outro lado da escadaria em ruínas.

Ative a alavanca na extrema esquerda. Com isso a corrente que segura a gaiola descerá. Faça o mesmo descendo até o início desta tela.

A gaiola ainda está alta demais para que se possa libertar Yorda. Suba pela escada vermelha do lado oposto ao utilizado para chegar ao topo do

castelo e prossiga pela plataforma até ficar de frente para a corrente da gaiola.

Salte com Ico em cima da gaiola para arrebeitar a corrente e libertar Yorda. Com isso, o primeiro ser das sombras virá em busca dela.



Neste momento duas coisas podem ser realizadas: ou se espera que a sombra a leve para o portal no solo e usa-se o botão R1 para puxá-la de volta ou corre-se em direção à tocha no chão. Pegue-a com o botão ● e ataque a sombra com o botão ■.

O primeiro ataque fará com que a tocha se apague, porém ainda pode ser utilizada para atacar. Mantenha Yorda próxima, de preferência. Parta para cima das sombras e, após desferir os ataques, agarre a mão de Yorda com o botão R1. Mantenha pressionado para que Ico não a solte.

Após derrotar a sombra, siga para a porta protegida por quatro estátuas. Yorda abrirá a passagem.

Na próxima área há o primeiro save point do jogo, um sofá de dois lugares branco. Sempre os utilize para não correr riscos de repetir partes difíceis do jogo.



Atravesse a ponte segurando a mão de Yorda, pois no meio do caminho ela irá rufir. Ao chegar ao final do caminho, Yorda abrirá a passagem, porém a porta automaticamente fechará. Suba na pedra em frente à porta para abri-la novamente e chame Yorda com o R1, então siga para a próxima área.

Algumas sombras o atacarão com outras menores, lembrando insetos e/ou aracnídeos. Derrote-os, sempre atento à Yorda. Caso as sombras a levem para o buraco no solo, persiga-os e puxe-a.

A porta pequena com um botão em frente, após descer as escadas da sala, não leva a lugar nenhum por enquanto.

Para prosseguir, desça no local próximo ao buraco de sombras, onde há alguns barris por perto, aproxime-se da caixa e empurre-a revelando uma nova escadaria. Conduza Yorda até o topo da escada.

Continue seguindo até se deparar com uma porta fechada. Este será o primeiro momento do jogo em que é preciso se separar de Yorda para resolver um puzzle.

No início desta tela, há um local não protegido pelo corrimão. Utilize essa falha para descer para

outro piso do castelo enquanto Yorda permanece no andar superior.

Procure por uma corrente do lado direito e suba para alcançar uma plataforma com uma alavanca. Ela abrirá a porta trancada para a reunião a Yorda.

Porém, assim que acionada, sombras aparecerão com dois buracos negros para a captura de Yorda. Ignore as sombras próximas e parta ao resgate de Yorda. Derrote primeiro os inimigos mais afastados, então refaça o caminho para a corrente. Há ainda outro Save Point nesta área.

Torne a subir pela corrente e derrube a caixa para que ela forme uma pequena plataforma. Com isso, use R1 para chamar Yorda. Com a ajuda da caixa, Ico a puxará para a mesma área em que está. Entre pela porta à direita.



Suba as escadarias até que ocorra uma nova investida das sombras, que agora atacam na forma voadora. Cuidado dobrado, pois, caso seja derrubado, Yorda ficará vulnerável a ser sugada pelo buraco negro, já que as sombras a levam em uma velocidade maior até eles.

Após derrotá-los, desça pela escada próxima ao buraco negro da esquerda e siga para a esquerda até encontrar um carro de mineração. Ative a alavanca e pressione para a direita dele para ser conduzido a uma nova área.

PARTE II

Suba e puxe Yorda. Há um Save Point nesta área. Siga para a esquerda. Ao encontrar o buraco, solte Yorda, salte para atravessar e chame Yorda, que dará um salto um tanto quanto curto. Por sorte Ico a segurará e a puxará sã e salva. Isso se repetirá demasiadas vezes durante o percurso.



Seguindo para a direita, novamente você deverá se separar de Yorda. Agarre-se ao cano na parede e siga para a direita até encontrar uma alavanca, que moverá um enorme mecanismo com um engradado de grandes proporções.

Continue para a direita e suba por algumas placas na parede, três delas no total. Siga para a esquerda e use o braço da maquinaria para alcançar a corrente e o engradado. Desça e chame Yorda, que saltará sobre o engradado.

Deixe-a lá e retorne para a alavanca. Ative-a novamente para retornar o engradado ao seu local de origem.

Suba e torne a andar pelo braço e descer as correntes. Salte para terra firme e posicione-se no local com a menor distância entre o engradado e onde Ico está. Então, chame Yorda para prosseguir. Ela só saltará se a distância entre ela e Ico for a ideal.



A alavanca desta área apenas cria a ponte de ligação com a segunda sala com sombras do jogo.

Salve o jogo e siga para a sala próxima ao sofá. Siga por qualquer um dos caminhos, não sendo necessária a condução de Yorda. Suba pelas janelas até encontrar a estrutura do local. Ande pelas madeiras até ver um lustre com várias velas. Caia por sobre o lustre e acerte a corrente com um golpe. Isso fará com que caia sobre a ponte central do local e desestabilize sua estrutura.

Retorne até a área com o sofá e desça a escada espiral para ter acesso ao nível mais baixo da área com a ponte danificada. Leve Yorda até a sala e deixe-a lá. Retorne para pegar uma das três bombas do lado de fora da sala. Caso Yorda não esteja na sala com a ponte danificada, sombras a atacarão obrigando-o a voltar para a área anterior para salvá-la.

Posicione a bomba próxima à coluna da ponte, atele fogo à madeira com o auxílio das velas remanescentes do lustre e apenas encoste a tocha no pavio da bomba. Com isso, a ponte cairá tornando acessível uma nova área. Retorne para o monastério e use a ponte quebrada.



Outro ataque de sombras ocorrerá, porém, em vez de perder tempo lutando contra eles, apenas conduza Yorda até as estátuas. Ao abrir a passagem, todas as sombras serão eliminadas.

Na próxima área, as sombras não pararão de aparecer até que Yorda abra a passagem com as estátuas. Para isso agarre-a e corra descendo as escadas. Tanto faz ir para a esquerda ou direita aqui, desde que se

prossiga descendo até o piso mais baixo do local, onde as estátuas se encontram. Caso alguma sombra consiga capturar Yorda, use R1 para ter noção para qual portal a sombra a está levando. Apenas recupere-a e continue seu caminho para as estátuas. Derrotá-los não fará diferença alguma, pois aqui eles são infinitos.

Yorda correrá na frente. Siga-a para uma cutscene. Há um Save Point ao lado esquerdo. Puxe/empurre cada um dos oito pilares em frente ao portão principal para que, ao final, todas as chamas se acendam.

Retorne à tela anterior e siga até a porta que o levaria de volta às áreas anteriores do jogo. Não entre. Em vez disso siga para a esquerda, onde há algumas bombas. Carregue uma até uma passagem bloqueada por placas de madeira. Deixe a bomba em frente e acenda sua arma em qualquer candelabro.

Feito isso, encoste a chama da tocha no pavão da bomba e ela explodirá o bloqueio. Segure a mão de Yorda e atravesse para a próxima área.

Desça as extensas escadarias. Ao final há um sofá. Uma nova horda de sombras o atacarão. Deve-se derrotar todas para selar os portais, então prossiga até o final do cemitério, onde haverá dois dispositivos no chão, um na esquerda e outro na parte direita, e uma porta trancada.

De frente com a porta, por baixo das escadas, há uma caixa, que deve ser empurrada até preencher o espaço de um dos botões do chão. Feito isso, segure a mão de Yorda e leve até o outro botão. Use-a para ativá-lo e abrir a porta. Entre na passagem.

Suba as escadas logo acima e pule na corrente. Suba e use a porta superior. Empurre a caixa e a faça cair. Surgirão três sombras voadoras ao encaixo de Yorda. Derrote-as e posicione a caixa no local adequado.

Novamente entre pela porta. Deixe Yorda aguardando um momento e repita o caminho anterior, subindo as escadas e a corrente, até retornar ao local onde havia a segunda caixa.



Siga para a esquerda e continue pelo caminho até encontrar uma placa para se pendurar. Prossiga um pouco por ela e use o botão de salto para subir. Uma escada se tornará visível. Salte para ela, suba-a até seu limite e salte para a corrente.

Uma nova plataforma surgirá. Para alcançá-la, basta subir na corrente e manter pressionado o botão **○**. Com isso Ico balançará, ganhando impulso para o salto. Ao realizar o pulo com sucesso e alcançar a nova área, sombras atacarão.

Caso seja rápido, há tempo suficiente para ajudar Yorda a subir e abrir a passagem, destruindo, assim, todos os inimigos. Ou, então, faça do jeito tradicional, atacando-os até se extinguirem. Na próxima área, circunde o moinho de vento, procurando por uma pequena pedra, em que se pode subir. Continue escalando o moinho até uma plataforma que dá de frente

para as pás do moinho. O objetivo agora é saltar no momento exato para se agarrar à pá em movimento. Dá um pouco de trabalho. Não seja afoito ao saltar. Espere que a pá esteja entre a diagonal inferior movendo-se para a horizontal para tentar o salto.



Após, ainda é necessário ajeitar-se enquanto a pá se move a fim de não cair dela e de realizar o salto para o topo do moinho.

Siga então pelo caminho até encontrar uma alavanca. Acione-a e uma pequena ponte de madeira surgirá. Siga ao extremo dela e chame Yorda.

Ajude-a a subir e abra a passagem. Antes de entrar, porém, não é má idéia salvar o jogo no sofá situado um pouco à direita.

Na próxima área, suba pela corrente. Isso iniciará outro ataque das sombras, desça e destrua-as. Novamente siga pelas correntes e desça as escadas. Procure pelo meio do cenário, por uma passagem no solo, um buraco que não está protegido por uma grade.

Caia por ele e siga ao sul. Suba na plataforma da direita e pise sobre o botão. Aporta ao norte se abrirá. Chame Yorda e posicione-a no botão do lado esquerdo. Deixe-a lá e atravesse a porta que foi aberta.

Suba pelo cano em frente e salte para a esquerda retornando para a área com o buraco para o esgoto. Aproxime-se dele e chame Yorda para que Ico a puxe para o local. Então siga para a porta protegida pelas estátuas.

Na próxima área há um elevador. Após desembarcar, há uma alavanca próxima e uma caixa à esquerda, ambas inacessíveis. Siga então para o sul da alavanca para encontrar uma falha na grade protetora e alguns desníveis na parede, nos quais Ico pode depender-se. Desça os dois primeiros e siga para a esquerda. Suba para o próximo e continue para a esquerda, então desça todos para ter acesso ao local que culmina na caixa vista anteriormente.

Empurre-a fazendo-a cair. Isso acionará mais um ataque das sombras. Após eliminá-las posicione-a em frente à alavanca para, enfim, acioná-la.

Uma corrente surgirá mais à frente. Retorne a caixa à posição em que estava ao derrubá-la para retornar ao local de origem.

Chame Yorda e salve o jogo. Utilize a guarita próxima ao sofá para alcançar o outro lado iniciando mais um ataque, porém as sombras ainda não atacarão Yorda.

Procure na parte da esquerda por aquela corrente acionada há pouco. Utilize-a para descer até o ponto mais baixo. Uma janela se tornará visível. Balance para ganhar impulso suficiente e salte em direção à janela.

Derrote as sombras e suba por qualquer das duas janelas. Empurre as caixas e siga pela janela retornando à área com o esgoto.

Empurre uma das caixas para o canto superior esquerdo da tela, próximo de uma árvore e da passagem para o esgoto. Procure por uma passagem desprotegida pela cerca e escale.



Continue pelo caminho até encontrar uma corrente, suba-a, siga pela escada e entre pela porta.

Siga para a esquerda e suba as escadas. Prossiga e salte para a corrente e para a plataforma contendo uma alavanca. Mantenha-se próximo à alavanca e chame por Yorda. Ela esperará sobre a enorme placa de metal. Ative a alavanca e a plataforma de metal conduzirá Yorda até o outro lado.

Novo ataque. Desça pela corrente e leve Yorda rapidamente até as estátuas para eliminar as sombras.

PARTE III

Prossiga pelo caminho e ignore as escadas. Ao final haverá outras. Abra a passagem e entre.

Suba as escadas e derrote as sombras. Há um sofá nessa área. Siga para a esquerda e entre pela porta situada embaixo das escadas, à direita de onde a espada está cravada.

Desça as escadas e suba em cima do objeto central. Puxe Yorda para ativar o mecanismo. Algumas sombras os atacarão. Derrote-as e acione a alavanca no alto da escada. Ateie fogo à sua arma com o auxílio dos candelabros e acenda os locais abertos pela alavanca. Com isso o portal se abrirá.

Suba e puxe Yorda. Passe para a nova área. Há um sofá à direita. Suba as escadas da esquerda e entre pela porta atingindo um novo nível da área anterior. Prossiga e acione a alavanca.

Desça e acenda o local acionado. Retorne para a sala com a espada. Acenda a madeira na chama do lado direito da espada e utilize-a para iluminar também o lado esquerdo abrindo a porta e tornando a espada disponível. Ao pegar a espada, porém, algumas grades emergirão do solo impedindo sua volta.

Suba, então, nas plataformas da extrema esquerda e direita do cenário disponível e atinja a corda com a espada. Isso desativará a grade.



Suba as escadas do lado esquerdo da sala e corte a corda. A passagem por baixo da escada se abrirá. Siga por ela e suba nas pedras do lado direito escalando e seguindo primeiramente para a esquerda até encontrar o ponto mais alto deste início. Então, prossiga para a direita alternando entre subidas e descidas até chegar ao topo.

Siga para a direita e pressione o botão para abrir a porta. Atravesse e salte para a esquerda. Siga até encontrar outra porta no final do caminho. Ative a alavanca e a água parará de escoar.

Agarre Yorda e a leve até a área onde estivera só. Salte e deixe Yorda aguardando. Ao encontrar as pontes, salte e rompa a corda com a espada.

Retorne a Yorda pela ponte. Na próxima área, aproxime-se da borda enquanto segura Yorda para que um bloco apareça. Suba sobre ele para que outro apareça. Repita até alcançar o outro lado deste nível. Acione a alavanca do lado esquerdo e desça utilizando o elevador do lado direito.

Pegue algum graveto na parte mais baixa do cenário para acender as tochas e abrir ao outro portal acionando uma das metades do portão principal do castelo com o auxílio do refletor. Não se esqueça de trocar o graveto novamente pela espada.

Retorne à ponte e, assim que iniciar seu retorno, uma nova investida das sombras. De posse da espada elas estarão finadas com brevidade.

Suba agora a escada anteriormente ignorada e ative a alavanca. Caso não tenha pegado a espada na oportunidade anterior, outra estará encravada no solo da sala.

Prefira esperar que Yorda suba as escadas também. Caso a deixe para trás, será inevitável sua captura pelas sombras, testando sua agilidade em tempo hábil para resgatá-la.

Após descer as escadas para prosseguir o jogo, siga pela porta da esquerda e pela nova ponte recém-formada. Siga para a esquerda até encontrar uma caixa, encoste-a no primeiro pilar e a utilize para subir nele. Use as paredes para alcançar o segundo pilar, que dá um ângulo favorável para atingir a corda com a espada.



Entre pela porta em frente para acessar uma das áreas do início do jogo, onde o lustre foi derrubado. Aqui, algumas sombras voadoras atacam. Mantenha Yorda por perto para evitar qualquer surpresa.

Dê a volta até chegar à ponte destruída, desça e entre pela porta em frente.

Siga para a esquerda da porta, desça pelas escadas, passe pelo arco e por algumas covas para encontrar a corda, deixe Yorda aguardando, suba, balance e salte para a segunda janela aberta em frente.

Siga pela passagem ao norte e empurre a caixa. Desça e torne a empurrar a caixa para que ela caia no local onde Yorda está. Chame-a e suba as escadas para que ela abra a passagem.

PARTE IV

Deixe Yorda aguardando. Atravesse a primeira ponte e suba as escadas da direita. Entre na passagem central e siga para a esquerda para encontrar uma corrente. Salte para ela e utilize-a para acessar a outra plataforma. Siga um pouco para a esquerda para encontrar uma escada para descer ao jardim. Na parte superior esquerda do gramado há uma caixa. Empurre-a sempre beirando as paredes para que ela caia em uma plataforma de pedra. Caia também e siga para o elevador próximo. Suba e ative a alavanca da direita.

Com isso a grade entre Ico e Yorda será desfeita. Pegue Yorda e siga para o elevador, utilize a caixa que derrubara há pouco para Yorda subir ao gramado.

Suba pelas escadas, siga ao norte e suba um novo lance de escadas. Pressione o botão para abrir a porta e siga para a esquerda. Deixe Yorda e procure por uma escada próxima ao final da área. Suba e pendure-se no cano. Continue seguindo por eles até encontrar uma plataforma com uma alavanca. Ative-a e desça pelas escadas abaixo para prosseguir.

Utilize o mecanismo para saltar mais alto e agarrar-se à mureta. Continue escalando para atingir uma plataforma com uma janela aberta com uma escada.

Desça e encontre uma alavanca do lado esquerdo do grande portão de madeira fechado, por trás das escadas. Ative-o para se reunir a Yorda.

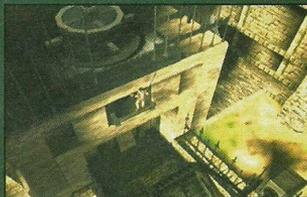
■ SIDEQUEST OPCIONAL – MAÇA

Acerte a árvore próxima à alavanca. Isso fará cair um tipo de bola. Pegue-a e retorne à sala com os canos. Por baixo das escadas há três paredes de tijolos, sendo uma de cor amarela.



Puxe a por qualquer um dos lados para que uma nova área seja revelada. Pegue Yorda para que ela ative o dispositivo no chão, então lance a bola dentro do objeto. Uma nova arma surgirá, ainda mais poderosa que a espada.

Procure por uma plataforma de madeira com dois níveis de altura. Utilize-as para alcançar a roda d'água. Seja rápido, pois outro salto deve ser realizado para cima para se prender na parede. Continue escalando e gire o dispositivo no sentido anti-horário para barrar o fluxo de água.



Encontre uma caixa no canto superior esquerdo da tela e empurre-a para onde a água passava. Continue empurrando-a até que ela caia onde antes jorrava a cachoeira. Empurre-a novamente, derrubando-a ao nível mais baixo do cenário.

Siga com Yorda para a esquerda e atravesse a ponte de madeira, onde há um sofá para salvar o jogo. Desça até o ponto mais baixo do local. Algumas sombras o atacarão.

Após derrotá-las, empurre a caixa de encontro à parede. Escale e puxe Yorda para que ela possa abrir a passagem.

Desça as escadas à esquerda e continue pelas águas até encontrar uma escada. Suba-a e continue pela ponte de madeira. Pule pela falha na ponte e chame por Yorda para ajudá-la a atravessá-la. Siga para a esquerda e utilize o elevador.

Haverá um sofá logo acima. Deixe Yorda nesta área e desça as escadas. Procure por um cano pelo qual é possível subir na parte direita da área. Lá, procure por um andaime e empurre-o para a direita pelos trilhos até o limite. Utilize a escada para subir sobre ele e salte para a plataforma em frente. Acione a alavanca para baixar a ponte.

Retorne, chame por Yorda e atravesse a ponte. Algumas sombras surgirão.

Suba as escadas e siga em frente. Atravesse a caverna e siga para a direita até encontrar um elevador. Ele deve ser controlado manualmente. Gire o mecanismo no sentido anti-horário até chegar ao topo.

Há um sofá logo à esquerda do local de desembarque. Salte o buraco e chame por Yorda. Deixe-a aguardando e desça pelas placas de madeira até chegar a um nível mais baixo da área, onde há um cano que deve ser usado para alcançar uma área estreita.

Escale a parede da esquerda e siga pela ponte de madeira até encontrar uma escada quebrada. Utilize-a para saltar para a plataforma mais baixa.

Escale o andaime e, ao chegar a topo, salte para a parte com a corrente. Segure-se e desça ao ponto mais baixo dela. Balance e se jogue contra a ponte fazendo-a cair.



Ajude Yorda a atravessar a ponte e siga para o norte da escada quebrada. Vá para a direita, entre na sala e pegue um graveto e uma bomba. Volte e posicione a bomba na plataforma com a vela. Acenda o graveto e use-o no pavió. Torne a pegar a bomba e a lance contra a caixa d'água em frente.

Não se esqueça de pegar novamente sua arma antes de seguir pela ponte recém-formada.

Suba pela corrente no final do caminho e empurre a caixa para que ela caia perto das estátuas.

Desça as escadas em frente ao local com a corrente e empurre a caixa para a direita até que encoste na parede. Utilize-a para subir ao outro nível da área.

Ative a alavanca e torne a subir as escadas. Siga à direita para encontrar a corrente acionada há pouco. Salte até ela para alcançar outra plataforma com um mecanismo manual.

Gire o mecanismo até que um engradado seja colocado como uma ponte entre o local com as estátuas e o local onde Yorda aguarda ser chamada.

Suba no engradado para ajudar Yorda a atravessar. Neste momento, algumas sombras a atacarão. Pode-se derrotá-las ou ignorá-las e tentar levar Yorda à porta o mais rápido possível.

PARTE V

Na próxima área, siga para a esquerda e entre pela primeira porta. Ignore as escadas e prossiga até a sala do fim da ponte.

Suba as escadas. Caso esteja utilizando a maça, há dois gravetos e uma espada no canto esquerdo, próximo à entrada principal. Pegue a espada e suba as escadas um pouco acima. Salte e corte a corda para abrir a passagem.

Repita a operação com a escada do lado oposto. Algumas sombras atacarão Yorda. Elimine-as rapidamente, pois os portais ficam bem distantes um do outro. Após derrotá-los, entre pela passagem da esquerda, onde há um sofá.

Pegue um graveto próximo a ele e suba as escadas. Ative a alavanca e atee fogo ao graveto. Desça e ilumine as tochas para abrir o primeiro portal do lado oeste.

Agora desça as escadas, ainda em posse do graveto, e atione o dispositivo com Yorda para que a passagem torne-se completa. Siga e ative a alavanca. Ilumine as tochas e prepare-se para enfrentar algumas sombras.

Certifique-se primeiro da segurança de Yorda. Lute com o graveto, se necessário, antes de partir para recuperar sua espada/maça.

Siga para o refletor e empurre-o até que ele se alinhe com os portais. Uma cutscene ocorrerá assim que o refletor atingir a posição ideal.

Suba as escadas do lado direito e chame Yorda. Suba pela corrente, siga para a direita e pule o buraco. Continue subindo e corte as cordas que protegem uma das partes da ponte. Continue à direita para encontrar a outra metade da ponte.

Siga para a porta. Pise no botão para abri-la. Ative a alavanca para que ela cesse a passagem de água da sala abaixo.

Siga pela ponte e pegue uma bomba na próxima área. Retorne e posicione-a em frente ao bloqueio de

madeira na porta à esquerda da ponte. Suba pela escada para encontrar um graveto próximo ao fogo. Use-o para acender a bomba e liberar a passagem.

Retorne aonde Yorda o aguarda e retorne para a primeira área do local. Utilize agora a passagem do lado direito para chegar à rampa onde corria água.

Suba, entre pela porta e atravesse a ponte. Novamente ao se aproximar da borda, plataformas de pedra surgirão formando um caminho em linha reta até seu destino final. Ative a alavanca do lado direito e use o elevador do lado esquerdo.



Utilize o graveto para acender as tochas da entrada principal e abrir seu caminho de volta. Não se esqueça de trocar o graveto por sua arma antes de sair.

Volte pela ponte e suba pelas escadas. Então chame Yorda para que ela suba também. É melhor aguardar o tempo que ela leva ao subir a escada do que ter de retornar o caminho todo para salvá-la das sombras.

Ative a alavanca e outra ponte estará completa. Desça as escadas e siga pela porta da direita.

Atravesse a nova ponte logo em frente e entre pela porta à direita. Na próxima área, novamente dê a volta e desça pela ponte destruída.

Desça para o nível mais baixo e vá pela porta das estátuas para novamente ter acesso aos portões principais do castelo.

Aproveite para salvar o game. Esta pode ser a última vez que isso será possível.

Aproxime-se do portão e Yorda o abrirá. Após a cutscene ela estará visivelmente fragilizada, com corriqueiros tropeções em seu andar. Atravesse a ponte até que outra cena tenha início.

Ao retomar o controle de Ico, seja rápido e pule em direção a Yorda, que, mesmo se esforçando ao máximo, não conseguirá salvá-lo – ele cairá no mar.



PARTE VI

Na última parte do jogo, vá saltando por sobre as gaiolas até alcançar terra firme. Um erro aqui apenas representa uma nova tentativa desde o início. Esta parte, porém, está longe de ser um desafio para quem chegou até aqui.

Siga ao norte até encontrar um caminho com água. Acione a alavanca e uma corrente estará disponível. Derube a caixa do lado direito para liberar a água do lado esquerdo, então desça as escadas e empurre a caixa pela água para tornar acessível outra escada.

Suba na caixa pela escada e ative a alavanca. A barragem se abrirá. Desça e puxe a caixa pela nova passagem. Posicione-a de modo que fique logo abaixo da corrente acessada com a primeira alavanca.

Suba na caixa e salte para a corrente. Escale-a e empurre o objeto até o fim dos trilhos.

Volte para a água e retorne até o local onde a engrenagem agora acionada funciona. Salte para se prender a uma de suas ramificações e alcançar a próxima plataforma.

Siga para a esquerda e escale a parede agarrando-se a um cano na seqüência.

Siga para a direita até encontrar outra plataforma. Desça e caminhe com cuidado sobre o cano para não cair e ter de repetir todo o processo.

Agarre-se em outro cano e siga para a direita, onde há um cano vertical que deve ser escalado até o seu limite, para alcançar uma corrente.

Suba um pouco pela corrente e inicie o balanço para saltar para outra corrente em frente.

Repita a operação nessa corrente para ter acesso à plataforma de madeira. Siga para cima e a câmera irá mudar a visão. Suba novamente na engrenagem e desça na plataforma alta.

Continue até encontrar a engrenagem rotatória. Salte sempre visando o meio dela para não ser lançado em posições de difícil controle. A última engrenagem gira em outra posição. Procure chegar a ela com um salto longo e apenas arrume sua posição. Não será necessário andar sobre ela por muito tempo. Siga para a direita para encontrar a saída da caverna.

Tome muito cuidado ao andar pelos caminhos estreitos da colina, principalmente na hora em que for realizar o primeiro salto, pois uma mudança brusca no ângulo de visão pode complicar um pouco as coisas.

Cuidado também ao realizar o segundo salto. Não tenha como alvo o pedaço de terra para pousar. Mire para o relevo na montanha, o qual é possível agarrar. Isso aumenta suas chances de sucesso.

Caia sobre os canos e siga para a esquerda até encontrar a saída.

Desça pela corrente e utilize-a para alcançar a torre. Siga para a direita e depois para a esquerda. Salte pelo buraco e suba nos trilhos. Empurre o carrinho todo o caminho para a direita. Desça e salte para a corrente por baixo dos trilhos.

Utilize-a para chegar do lado direito. Desça as escadas quebradas e se solte, agarrando-se nas pedras. Suba e utilize algum dos dois corredores para realizar o salto para a plataforma abaixo. Desça as escadas e se depare com a porta protegida por estátuas a que os cavaleiros do início do game levaram Ico.

Siga pela passagem disponível da direita e não entre no rio. Dê a volta pelo lado esquerdo para encontrar uma rampa de terra firme culminando na espada mais poderosa do jogo sobre um altar. Com ela também é possível abrir as portas protegidas por estátuas tal qual Yorda fazia.



Retorne para a sala anterior e estrêie este novo poder. Ative a alavanca do elevador. Siga pela porta.

PARTE FINAL

Suba por qualquer das escadas disponíveis e estará de volta à sala das tumbas, onde o jogo efetivamente teve o seu início.

Siga para a esquerda e suba as escadas. Yorda estará rodeada de sombras, que atacarão Ico assim que se aproximar. Sua nova espada é capaz de destruir qualquer sombra com apenas um ataque. Apesar do número elevado de sombras a atacá-lo, elas não representam ameaça alguma, já que não se pode ser derrotado.

Provavelmente exista uma sombra a ser derrotada para cada tumba que a sala possui, tornando esta parte um exercício de paciência, pois, como não há maneira de usar Yorda como isca, as sombras tendem a desviar de seus ataques e apenas rodeá-lo.

Após derrotá-los todos, siga para a nova passagem por trás de onde Yorda se encontra e siga até as quatro estátuas no final da escadaria.

Entre pela passagem que tem um elevador para a sala do trono, palco da batalha final entre Ico e a rainha.

Siga em direção ao trono e retorne para a saída da sala. Isso desencadeará uma pequena cutscene. Siga em direção à rainha e agora a batalha terá início pra valer.



Logo de início, pegue sua espada. Ela garante proteção contra o ataque de sombras da rainha. Corra na direção dela e desfira um ataque. Isso fará com que a espada seja lançada para outro ponto da sala. Para se proteger dos ataques da rainha desarmado, procure abrigo por trás das estátuas.

Após o primeiro ataque a espada estará à direita da rainha, bem próxima ao trono.

Após o segundo ataque a espada estará à esquerda da estátua da esquerda. Proteja-se do primeiro ataque antes de ir recolher a espada.

Após o terceiro ataque a espada estará do lado esquerdo do trono, sendo possível recolhê-la antes que a rainha tenha tempo de executar algum ataque.

Após o quarto ataque, a espada estará na parede da esquerda da estátua esquerda, muito semelhante ao local onde estava após o segundo ataque. Proteja-se uma vez de seu ataque antes de ir recolher a espada.

Após o quinto ataque o campo de força da rainha de extinguirá. Corra em direção da estátua da direita e se proteja de seu ataque. Assim que as sombras atingirem a estátua, corra para baixo até encontrar a espada. Caso demore um pouco, não haverá tempo suficiente para pegar a espada antes que a rainha desfira outro ataque.

Caso não consiga localizar a espada, utilize o botão R4 em vez de focar Yorda. Para facilitar a última busca pela espada, a estátua pode ser agarrada e puxada, assim encurta-se a distância entre Ico e a espada sem que se perca abrigo seguro contra às investidas da rainha. Empunhe a espada e desfira o golpe de misericórdia. Agora é só ver o final e os créditos.

Assim que eles acabarem, ainda há uma parte jogável, com Ico em uma praia. Siga para a esquerda até encontrar Yorda deitada na orla marítima. Aproxime-se para uma cutscene com seu despertar.

Depois, o jogo realmente chega ao final e há possibilidade de salvá-lo. Faça-o para ter acesso a novos truques e segredos em uma segunda jogada.



CONTEÚDO EXTRA

HABILITAR 2 PLAYER MODE

Termine o jogo por uma vez, salve os dados e inicie outro jogo usando esse save.

Prossiga normalmente até a parte em que Ico abre a gaiola onde Yorda está. Após derrotar a sombra da área, pause e entre no menu de opções. Uma nova opção estará disponível: "Players" (1/2). Pressione o botão X para alternar entre os modos de um ou dois jogadores. O segundo controle toma o controle de Yorda, que possui um salto menor em comparação à Ico e a lentidão já habitual ao subir escadas ou escalar rochas.

Não deixa de ser uma opção interessante para proteger-se do ataque das sombras.

Não funciona na versão americana do jogo.

HABILITAR PELÍCULAS

Após terminar o jogo por uma vez e reiniciá-lo utilizando o save, pause e entre no menu de opções. Uma nova opção encabeçará a lista e proporcionará quatro novos tipos de película para a tela do jogo, emulando o efeito de gravação de vídeo com

equipamentos arcaicos. Pode tornar o jogo lento em determinadas partes.

Não funciona na versão americana do jogo.

TRADUÇÃO DAS FALAS DE YORDA E DA RAINHA

Após terminar e reiniciar o jogo, todas as falas escritas no idioma falado por Yorda e pela rainha estarão em inglês.

Mas isso não ajuda muito na compreensão do enredo, ainda sendo composto majoritariamente de suposições entre os fãs do jogo.

Não funciona na versão americana do jogo.

ESPADA DE LUZ

Em sua segunda jogada, prossiga normalmente até encontrar a área com a cachoeira. Faça a sidequest para pegar a maça, porém, desta vez será uma nova espada sua recompensa. Após a espada do final do game, esta é a arma mais poderosa que Ico pode empunhar, eliminando sombras em pouquíssimos golpes.

Mantenha-se segurando a mão de Yorda e a espada ganhará um alcance muito maior, de aproximadamente três vezes o tamanho da espada convencional.

Não funciona na versão americana do jogo.

FINAL ALTERNATIVO

Ao chegar ao final do game pela segunda vez, na parte em que Ico caminha só por uma praia, procure por algumas melancias perto de grandes rochas enquanto segue ao encontro de Yorda. Carregue uma até ela para que a cutscene final seja alterada.

Não funciona na versão americana do jogo.

SUPERPULO

Funciona apenas na versão europeia de Ico.

Certifique-se de que o jogo esteja rodando no padrão europeu de vídeo de 50 Hz. Caso não esteja, altere a configuração e resete o game.

Após terminar o jogo, reinicie-o e siga até a parte em que se pega o primeiro graveto do jogo. Então corra e efetue o salto. Logo em seguida, pressione o botão de ataque e Ico ganhará um impulso extra. Treine um pouco o timing para a execução e será possível criar atalhos no jogo.

É uma espécie de bug da versão europeia.



Geek

G A M E S

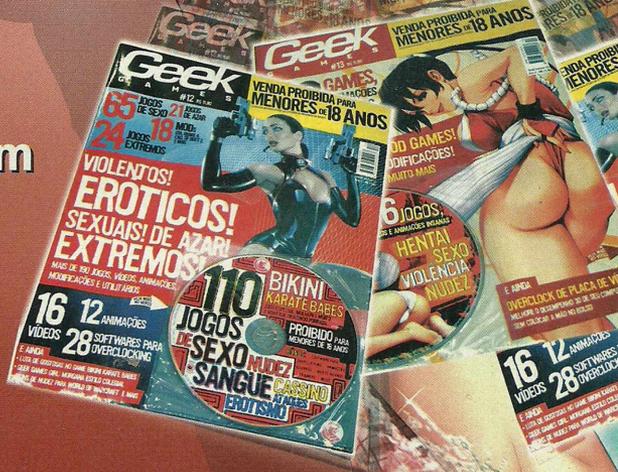


JOGOS PARA ADULTOS

Os games que você não encontra em nenhum outro lugar.

Nas bancas

www.lojadigerati.com.br



Fatal Frame

O Chamado ficou pequeno por Henrique Moreira

Fatal Frame pode ser jogado de duas maneiras: com a luz apagada ou acesa. Se optar pela primeira, pode pular para a segunda em poucos minutos. O motivo é que se trata de um dos games mais assustadores da história do videogame. É apavorante como grandes franquias tentam ser e não conseguem. Mesmo não sendo um blockbuster, é de valor inestimável para o PS2.

A Tecmo acertou a mão desenvolvendo técnicas gráficas que o PS2 consegue reproduzir de maneira notável, sem parecer plástico. Se você acertou a mão desenvolvendo técnicas gráficas que o PS2 consegue reproduzir de maneira notável, sem parecer plástico. Se você acertou a mão desenvolvendo técnicas gráficas que o PS2 consegue reproduzir de maneira notável, sem parecer plástico.

Como Silent Hill, outro clássico da perturbação, Fatal Frame atinge uma excelência sonora invejável, de gelar a espinha.

Assim como qualquer outro game, FF tem suas falhas e pontos fracos. Mesmo atendendo ao clima do game, Miku se move muito lentamente, o que pode tirar a paciência dos jogadores menos adaptáveis. O game é vagaroso. Algumas pequenas falhas de programação podem ser notadas, mas nada que interfira no desempenho do game. Falhas, como objetos no meio de escadas, que têm movimentação quase automática, podem confundir a máquina.

Mesmo com deficiências (sanadas em versões posteriores), Fatal Frame se consagra como um dos melhores games do PS2.

Tecmo
Tecmo
PS2, Xbox
Survival horror
1
www.tecmoinc.com

PRÓS

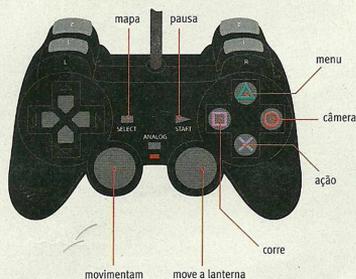
- Assustador demais
- Trama genial

CONTRAS

- Muito lento
- Falhas de programação

NOTAS 9,0

CONTROLE NORMAL



CONTROLE COM A CÂMERA



ANTES DE JOGAR

■ Fatal Frame pode ser considerado um game irregular, porque a rota que você usa ou uma mudança de caminho pode resultar em aparições de fantasmas ou não. Ou seja, quando você jogar, fantasmas que não estão no texto podem aparecer e fantasmas que estão no texto podem não aparecer.

■ Na sua tela, um filamento se acende apontando a presença de fantasmas no local em que você está. Ele mostra a direção em que a entidade está de acordo com sua intensidade. Quanto mais forte for o brilho, mais na direção do espírito você está. Se o filamento brilhar em azul, o espírito é inofensivo. Se brilhar em laranja, o fantasma é hostil.

■ Save Points: Sinta-se à vontade para salvar seu progresso sempre que passar por algum. Toda vez que passar por um deles, haverá um filme à sua disposição.



A CÂMERA

FILMES

Type-14 Film – é o mais fraco. Você deve usá-lo sempre que fotografar espíritos que não o atacam ou objetos que seu filamento azul indica.

Type-37 Film – é um filme mediano, indicado para fantasmas que dão um pouco de trabalho e até mestres.

Type-74 Film – é poderoso e rápido de recarregar. Indicado para fantasmas que devem ser eliminados rapidamente, antes que o atinjam.

Type-90 Film – é o mais poderoso e raro. Seu alto poder ajuda consideravelmente contra o último mestre.

POWER UP

Você pode aumentar o poder de sua câmera usando os Spirit Points. Eles são coletados quando você fotografa espíritos. A pontuação varia de acordo com a foto. Quanto melhor, mais pontos. Cada uma das três características de upgrades da câmera pode ser aumentada em até quatro níveis usando uma Spirit Stone para cada uma. São eles:

Range – Aumenta a auréola de captura da máquina fotográfica.

Speed – Aumenta a velocidade de carregamento do filme.

Max Value – Aumenta o poder de captura de suas fotos.

MYSTICAL POWERS

Além das fotografias, você também pode adquirir outros poderes da câmera. Acessando o menu dela, você tem como opção as "Auxiliary Functions". Esses poderes têm uma quantidade limitada de disparos, de acordo com o número de Spirit Stones que você possui. Você pode escolher entre um dos disponíveis:

Pressure – empurra o inimigo violentamente para trás

Slow – deixa o inimigo mais lento

See – torna o espírito mais visível durante algum tempo

Paralyze – paralisa o espírito por algum tempo

Search – mira automaticamente no inimigo



ENERGIA

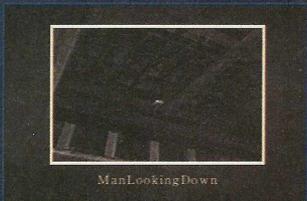
Herbal Medicine – abastece cerca de um terço da sua energia.

Sacred Water – enche completamente sua energia.
Stone Mirror – enche completamente sua energia, caso você morra.



HIMURO – INTRO

Note a presença de um espírito próximo de você, à esquerda do personagem. Use a Câmera Obscura para fotografá-lo (Child Behind). Em frente, pegue o filme no chão e use o save point na parte esquerda da sala, se você quiser. Passe pela única porta possível e seja rápido para fotografar o espírito vagante (Rope Hallway Man). Siga em frente e, depois do espelho, examine a porta do lado esquerdo. Depois, siga pelo caminho da direita e passe pela porta.



Quando você se aproximar da metade da sala, um espírito aparecerá novamente, na parte de cima. Fotografe-o (Man Looking Down). Repare que há uma porta trancada neste local. Em frente à escada há numa pequena sala, na qual você pode fotografar outro espírito (Angry Man). Suba as escadas e repare no item brilhando, no chão. Depois de assistir ao vídeo, prepare-se para enfrentar seu primeiro inimigo (Bound Man). Depois de derrotá-lo, examine o local e fotografe o fantasma que aparece rapidamente lá embaixo. Siga em direção ao corredor da fase e assista a mais uma animação.



THE STRANGLING RITUAL – 1ST NIGHT

No local em que você pegou o Type-14 Film, há uma Herbal Medicine. Colete-a, use o save point e abra a porta. Quando fizer isso, um espírito aparece e se transforma numa chama azul, atrás do biombo. Toque a chama e veja um fantasma dizendo uma mensagem (The Ropes...). Depois disso, você consegue ver um item brilhando no chão. Pegue-o. Agora, você consegue passar pela porta. Indo em frente, você tem uma visão e se depara com a Camera em frente ao espelho. Depois de pegar o Mafuyo's Notebook, um espírito aparece no teto, atrás de você. Seja rápido e fotografe-o (Man On A Beam).

Siga, novamente, pela porta da direita. Dentro da sala você encontra um Herbal Medicine sobre o móvel, ao lado da Lion Mask. Quando o espírito de seu irmão aparecer na escada, tire uma foto (Bro's Shadow). Há um Type-14 Film na salinha, próximo à escada quebrada. Suba as escadas e colete o Herbal Medicine no final do corredor. Circule pelo local, explore a área por alguns instantes e siga novamente para o final do corredor, no andar de cima. Se fizer isso algumas vezes, um espírito aparecerá rapidamente. Fotografe-o (Hallway Man). Em seguida, siga para a escada, mas desça lentamente, degraú por degraú. Durante sua descida, outro vulto aparecerá. Você tem de ser muito rápido para capturá-lo (Man At Screen). Examine o biombo ao lado da escada para ver uma animação. Fotografe-o para visualizar uma porta, que está atrás dele. Arraste o biombo e passe pela porta.



Toque a chama azul e veja outra mensagem. Siga até o final do corredor e pegue a Herbal Medicine ao lado da porta bloqueada com uma madeira. Entre pela porta escura e colete o News Clipping logo em frente. Siga pela passagem e fotografe o espírito (Wandering Man). Há um Type-37 Film no local. Ao lado do filme, há um armário. Abra-o e fotografe a entidade (Dead Man's Body). Na sequência, pegue o

Tap Recorder e a White Tape 1. Depois da animação, siga pela porta que se abriu.

Pegue a Herbal Medicine logo de cara e fique esperto para fotografar o vulto que passa por trás dos quimonos. Examine a área até que um inimigo apareça (Editor's). Derrote-o depois da animação. Colete a White Tape 2. Depois, tire uma fotografia do móvel do lado oposto da janela. Uma máscara aparecerá. O filamento azul fica brilhante para orientá-lo. Nos quimonos ao lado, há um espírito. Procure focalizar usando o espaço que há entre os dois. Há uma mulher ali (Woman in Kimono).



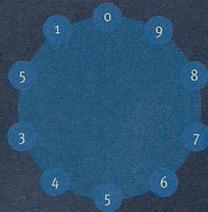
Volte para a Fireplate (use o mapa para se orientar). No caminho, você encontra o Editor novamente. Derrote-o. Chegando ao seu destino, examine a Lion Mask. Fazendo isso, você pega o Red Hand Mirror. Colete também o Black Notebook Scrap e um News Article, no móvel ao lado esquerdo. Passe novamente pela porta do biombo e fotografe o espírito que está no armário (Man in Closet). Você pode examinar o armário depois, se quiser. Abrindo a porta escura, você se depara com outro fantasma (Standing Man). Chegando à sala dos quimonos, examine o pequeno móvel que você fotografou para colocar o Red Hand Mirror. Com isso, você encontra a foto do Editor e consiga a Brass Key. Editor o atacará. Afaste-se dele sempre que puder. Ele costuma dar uma ligeira desviada com a cabeça no momento que antecede seu ataque. Tome cuidado com isso e com sua energia. Após matá-lo, você encontrará uma Spirit Stone.

Depois de derrotá-lo, vá novamente para a Fireplace (sala da máscara de leão) e veja uma animação. Suba as escadas. Use a Brass Key na porta para acessar a Tatami Room. Logo ao lado, pegue o Research Scrap. Há um Herbal Medicine brilhando em um dos cantos. Na porta ao lado da que você entrou, há uma salinha (Anteroom). Nela há um save point, Red Tape 1 e um Red Notebook Scrap. Volte para a Tatami Room e passe pela porta dupla (observatory), atrás do biombo. Pegue a Herbal Medicine e volte. Siga pela única porta pela qual você não entrou (Walkway). Assim que chegar a esse local, você visualiza um armário. Abra-o e pegue o Type-37 Film. Seguindo pelo corredor, fotografe uma entidade (Woman at Mirror). Passe pela chama azul para receber uma mensagem e colete o Red Notebook Scrap. No final do corredor, em frente ao espelho, há um Herbal Medicine. Desça as escadas e veja uma cena com seu irmão. Quando o monstro aparecer, a batalha começa. Man with Long Arms desvia muito, antes de atacar. Não espere por Zero Shots sempre. Quando conseguir a mira atire sem titubear. O Type-37 Film ajuda bastante.



Depois de derrotá-lo, circule pelo local e siga para a porta mais ao norte no mapa. Você está na Burial Room. Pegue o Type-37 Film ao lado da janela e ignore o filamento ficando azul, pois o espírito está do outro lado da parede. Dobre o corredor e fotografe o fantasma (Wandering Woman). No móvel em frente ao corredor, pegue o Strangling Ritual. No altar há um Red Notebook Scrap e um Spirit Stone. Na porta, perto do fantasma fotografado por você, está a indicação do filamento azul. Fotografe-a. Siga para a próxima porta (lado esquerdo do altar). Nesta sala há um Herbal Medicine, um Black Notebook Scrap, um Five Stones Document e um save point.

Saia da sala e da seguinte também. De volta ao corredor, vá para a porta dupla que está na parte central do mapa. Este enigma funciona como um relógio. Use os números que estão no arquivo Strangling Ritual, 1312. Veja abaixo a ordem deles:



Assim que a porta se abrir, fotografe o espírito da gueixa (Girl Pointing). Esta sala é a Storehouse. Nela há um Herbal Medicine, uma Spirit Stone, um Type-37 Film (dentro do baú) e o Old News Article. Quando você se aproximar da escada, o filamento azul brilhará. Fotografe o The Seductress que está atrás da escada e observe o talismã sendo destruído. Suba a escada para coletar o Research Scrap, uma Spirit Stone e um Type-74 Film, que está atrás de uma das caixas. Pegue também o Old Diary Scrap, no final do corredorzinho no andar de cima. Não perca muito tempo no local, pois espíritos aparecem para complicar sua vida.

Agora, você pode explorar também a sala da parte de baixo do mapa, dentre as que compõem o Walkway, o Grand Hall. Essa parte não é obrigatória. Depois de entrar, pegue o Red Notebook Scrap. Há várias portas corrediças que você deve abrir para acessar o final da sala. No total, você consegue: um Type-14 Film, um Type-37 Film, uma Sacred Water e o Research Scrap. Na volta você encontra um inimigo, a Floating Woman. Derrote-a sem piedade.



Retorne para a Burial Room, a sala do altar. Entre pela porta que você não conseguia abrir antes. Logo de início, um fantasma posa para você fotografar (Woman on Porch). Siga o rastro de sangue até chegar à chama azul. Depois de ver a mensagem, siga para a porta em que o filamento azul acusa algo. Fotografe-a para ver a imagem de uma roda d'água. Continue seguindo o rastro de sangue. Pegue o Black Notebook Scrap. No final da varanda há outra porta para ser fotografada. Ele revela um altar com bonecas japonesas. Descendo a pequena escada e circulando pelo jardim, você encontra uma entidade andando (Woman in Atrium). Tire uma foto. Neste trecho, você encontra uma Spirit Stone e a Red Tape 2. Ao lado da escada do pequeno templo, cuja porta não abre, há um espírito no chão (Woman in Pain). O filamento azul ajuda bastante. Siga pela pequena porta ao lado direito do templo, para o qual a Woman in Atrium estava indo.

Depois da animação, você consegue a Red Tape 3. Tire uma foto do espírito na parte esquerda da roda d'água (Woman Pulled In). Isso libera a porta que fotografou mostrando uma imagem da roda d'água. Repare que um dos postes de luz deixa seu filamento azul aceso. Tire uma foto dele também. Agora, siga para o pier, pegue a Stone Mirror e volte. No canto, atrás da casa, há um Type-37 Film. Volte para o cenário anterior e entre pela porta desbloqueada.

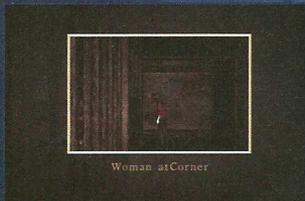


Você acessou a Doll Room. A primeira coisa a fazer é fotografar o espírito que está na sala (Woman Turning). No local há duas Spirit Stones e o Red Notebook Scrap. Repare que há uma boneca ao lado de uma caixa no altar, que acende seu filamento azul

(Child Onlooker). Tire uma foto e prepare-se para ser atacado pela Crawling Girl. Ela é bem lenta, mas paralisa você quando se aproxima. Como ela rasteja, fique de olho no chão. Não representa muito perigo.

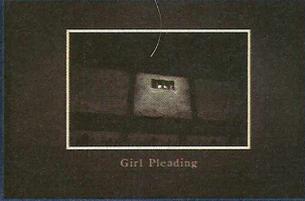
Derrotando a garota, seu destino é a outra porta que estava trancada, no cenário anterior. Quando foi fotografada, ela mostrava o altar com as bonecas. Mas, antes de chegar lá, um fantasma cai do céu e o ataca (Broken Neck). Ela é rápida no ataque, portanto, use um filme mais poderoso. O Type-37 Film é suficiente.

Assim que você passar pela porta, fotografe o espírito em frente (Man Turning). Toque a chama azul para receber uma mensagem do velho. Pegue o isqueiro e o Black Notebook Scrap. Dobrando o corredor à esquerda, fotografe outro espírito (Woman at Corner).



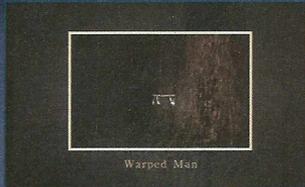
Onde ela estava, pegue o Red Notebook Scrap. Subindo a escada e virando à direita, você pega a Old News Article no final do corredor. Indo pelo outro lado, você encontra Research Scrap. Desça e siga para o cenário onde está a roda d'água (Abyss). No poste de luz, ao lado esquerdo do pier, use o isqueiro para pegar a Black Carving. Quando você voltar ao cenário anterior, um espírito aparece pendurado nas árvores (Hanging Woman). Tire a foto.

Volte para o lugar em que pegou o isqueiro. Uma cabeça o atacará. Derrote-a e siga pela única porta acessível que você ainda não atravessou, no final do corredor. Este local é a Fish Tank Room. Pegue a Herbal Medicine, depois de passar pela primeira tábua, e circule até aparecer uma animação. Quando o fantasma aparecer, ataque-o constantemente andando para trás sempre que puder. É a Assistant. Depois de derrotá-la, você consegue a Red Tape 4. Antes da porta, pegue o Red Notebook Scrap. Quando for atravessar a porta, outro enigma. É exatamente igual ao primeiro, inclusive o arquivo em que o número está escondido. A sequência é 3669.



Siga pelo corredor até chegar ao jardim. Assim que chegar, um espírito aparece (Man In Backyard). No poço está a Blue Tape 1 e, no chão, perto do save point, a Spirit Stone. Quando chegar à metade da área, um espírito aparece (Girl Pleading). Você tem

de ser extremamente rápido e mirar em uma janela que está atrás de você, no alto da parede (como na foto em cima deste parágrafo). Depois de tocar a chama azul e receber uma mensagem, a Assistant atacará novamente. Siga o mesmo esquema da vez anterior. Ataque de longe, sempre andando para trás. Não há como errar. Siga pela trilha, pegue o Black Notebook Scrap e passe pela porta em frente.



Andando poucos metros, você assiste a um vídeo. Mais em frente, fotografe a entidade na escadaria (Standing Man). Na árvore, ao lado direito, use o filamento azul para localizar outro espírito (Warped Man). Toque a chama para receber mais pistas e pegue a Stone Mirror e um Type-37 Film, ambos ao lado da porta, que tem um enigma. Mova as pedras na seguinte ordem: esquerda, direita, baixo e esquerda.

Assim que entrar, pegue a Blue Tape 2 no altar. Em seguida, fotografe o espírito pendurado no teto. Prepare-se para enfrentar o mestre.

MESTRE – NOVELIST'S



Ele é extremamente rápido e traiçoeiro. Fotografe-o sempre que puder, mesmo que não seja em posições muito letais. Se der sorte, não terá muitos problemas com ele. Recomenda-se usar a função "Slow" da câmera.

Depois de acabar com ele, fotografe o altar indicado pelo filamento azul. Saia do local e pegue o Black Notebook Scrap logo na porta. Examine o pilar vermelho da direita para encontrar o Headless Buddha e conseqüentemente Five Buddhas Document.



DETONADO

Volte para o altar, dentro do templo, e coloque a estátua do Buddha com as outras. Tire uma foto da parte distorcida, logo abaixo das estátuas. Agora, examine o altar e aparecerá outro enigma para você resolver.



Braço esquerdo danificado	Cabeça danificada	Braço direito danificado
Pé esquerdo danificado		Pé direito danificado

Terminado o enigma, assista a uma animação assustadora. É o fim da fase.

DEMON TAG 2ND NIGHT

Na sala, pegue o Type-14 Film, um Mafuyui's Note, um Herbal Medicine, uma Spirit Stone e um Lady's Diary Scrap. Depois disso, fotografe a parede usando o filamento.

Agora, abra a port. Você dará de cara com um espírito. Seja rápido e fotografe-o (Child on Porch). Dê a volta para o corredor, veja a animação e prepare-se para enfrentar um fantasma (Blinded). Apenas seja rápido e fotografe sem parar.

Agora, vá para a Burial Room e pegue no altar o Blind Demon Ritual. Siga para a Rubble Room. Pegue o Herbal Medicine e você perceberá que seu filamento ficará azul. Fotografe o lugar indicado e você descobrirá outra sala.



Vá para Stainway e pegue um Stone Mirror perto da porta. Suba as escadas e você verá seu filamento ficar azul novamente. Vá até a porta que está trancada e volte descendo a escada. Mire na janela e fotografe-o (Monk out of Dark). Desça as escadas e vire à esquerda, em direção ao espelho. Mais uma vez, você terá de ser extremamente rápido. Fotografe-o de novo (Kid Running Away). Após fotografá-lo, explore o lugar

e você terá de lutar contra um inimigo (Man with Long Arms). Você já lutou contra ele na primeira fase. Ele tem braços longos, como o nome já diz. Portanto, procure manter a distância e não espere para fazer Zero Shots.



Vá até a porta para a Fish Tank Room. Seu filamento ficará azul. Fotografe a sala oculta. Você verá a figura da sala Stairway. Após fotografá-la, colete o Type-37 Film. Vá até lá e fotografe o Vengeance in Wall. Um talismã se queimará e você terá acesso à Fish Tank Room. Chegando lá, você terá de fotografar novamente o Kid Running Away. Depois de fotografá-lo, pegue um Type-37 Film e um Herbal Medicine. Vá até a porta de acesso ao BackYard. Você verá um enigma familiar. Desta vez, digite 2611. Abra a porta e siga até o poço. Examine-o. Um fantasma aparece para atrasá-lo (Girl in Well). O segredo é dar distância e Zero Shots. Após matá-la, pegue o Blue Carving no poço. Você verá seu filamento ficar azul. Tire uma foto do poço e siga para a Stairway, onde você é atacado. Apenas fotografe sem pestanejar e tente acertá-la no momento certo. Vá para a Rubble Room e examine a porta dupla. Mova as pedras: direita, superior esquerda, esquerda, inferior e superior direita.



Você acessou o Corredor. Abra a porta e continue andando pelo corredor. Fotografe o espírito de seu irmão (Bro's Shadow). Continue seguindo até o final do corredor. Você verá seu filamento ficar azul. Fotografe o lugar para visualizar a figura da pedra do pier em Abyss. Pegue o Mafuyui's Note.

Dirija-se até Cherry Atrium e desça as escadas. No meio da calçada, pegue um Type-37 Film. Fotografe um espírito na árvore (Hanged Woman), ouça a mensagem do espírito da chama azul e entre em Abyss. Na parte sudoeste do local, tire uma foto usando o filamento azul (Burned Man). Vá até o pier e pegue a Sacred Water. No fim do corredor, examine a pedra e pegue o Purple Carving. Após da pedra, você encontrará um Stone Mirror.

No caminho de volta, você encontrará a Burial Room. Não tem segredo. Vá de volta para Cherry Atrium e fotografe o Observatory Man, no telhado. Na direção das escadas, fotografe a entidade (Girl Under Porch).



Dirija-se ao Corredor. No fim do corredor, resolva o enigma novamente. A ordem correta é: esquerda, direita, baixo, superior esquerda, esquerda, superior direita e direita. Você acessará a Demon Mouth.

Em frente, você verá uma animação de Miku e Mafuyui. Agora, vá para o lado norte e desça uma escadaria. Siga para a direita e desça outro. Percorra o lugar, tente abrir a porta e aparecerá um espírito do seu lado direito (Man Before Door). Após fotografá-lo, pegue o Research Scrap do seu lado esquerdo e seu filamento ficará azul. Receba mais um recado da chama azul e fotografe o lugar em que o espírito estava. Você verá uma máscara. Saia daí agora. No caminho de volta, você encontrará Blinded para atazaná-lo mais uma vez. Tome muito cuidado, porque, além de ela aparecer de repente, seus ataques são muito rápidos. Fotografe sem pensar duas vezes para não ter problemas.

Após derrotá-la, você verá uma figura de castiçais e conseguirá fósforos. Eles estão na Burial Room. Vá para lá. Logo ao abrir a porta para Burial Room, você verá um espírito (Girl Pointing). Após fotografá-la, seu filamento ficará azul. Fotografe os castiçais e você verá a mesma figura da foto em Demon Mouth. Examine o local da foto e você verá um enigma. Acenda as velas nesta ordem: quarta, segunda, quinta e quarta.

Após resolver o enigma, vire-se para o outro lado. É Blinded mais uma vez. Após liquidá-la, vá para Doll Room.



Chegando lá, você terá de lutar contra a Crawling Girl. Recomendamos a habilidade "See". Não tem segredo, só que você terá de ser rápido e fotografar sem parar. Depois do combate, seu filamento ficará azul. Tire a foto. Examine a parede do lado esquerdo e use o Demon Tag Scroll para abrir a porta secreta. Você entrará na Kimono Room e um espírito aparecerá para ser fotografado (Kid Hiding). Seja rápido. Pegue a Spirit Stone e vá para a Library. Lá dentro, pegue um Type-74 Film dentro do armário e uma Spirit Stone no caminho para Lamp Hallway, seu próximo destino. Lá, pegue um Type-37 Film no final do corredor e vá para a Fireplace. Explore o lugar e veja uma animação. Depois da animação, lute contra Boy Hiding. O Type-37 Film é o suficiente.

Após matá-lo, você consegue um *Mirror/Piece*. Seu filamento ficará azul, então tire uma foto do relógio. Pegue um *Child's Writing* na frente do mesmo relógio e suba as escadas. Seu filamento ficará azul novamente. Tire a foto da porta e você verá uma figura de vigas, localizada em *Rope Hallway*. Vá até lá e seu filamento ficará azul mais uma vez. Tire a foto de *Vengeance*. Dê uma passada rápida no *Entrance* e pegue um *Herbal Medicine* na gaiola. Examine-a e seu filamento ficará azul. Tire a foto e verá uma máscara.



Dirija-se a *Tatami Room* e logo de cara você terá de fotografar um espírito (*Man in Study*). Após fotografá-lo, vá até a chama azul e depois pegue um *Stone Mirror* e um *Mafuyu's Note* virando à esquerda. Entre em um quartinho e pegue a *Spirit Stone* e dois *Old Diaries Scraps* e seu filamento ficará azul. Tire uma foto do local indicado e você verá uma chave. Vá para *Walkway* e pegue um *Type-37 Film* no armário. Continue em frente.

Blinded aparece mais uma vez. Use as mesmas estratégias anteriores. Depois de liquidá-la, tire a foto da porta e você verá mais uma figura. saindo daí, vire para a esquerda, desça as escadas e percorra o corredor. Você verá seu filamento ficar azul. No vão, tire a foto do espírito (*Girl Hiding*). Pegue o *Stone Mirror* se precisar e vá para a porta que você destrançou, mas apenas destrave-a. Não entre lá. Agora, vá para a porta em que *Blinded* estava e entre. Você verá uma animação. Pegue um *Lady's Diary Scrap* e uma *Bronze Key*. Saia da sala.



Você é atacado por *Broken Neck*. Use o *Type-37 Film* e seja rápida.

Vá para *Tatami Room*. Abra o baú com a *Bronze Key* e veja uma animação. Depois, você conseguirá um *Research Scrap*. Saindo da sala, você terá de fotografar outro espírito (*Man Before Study*). No caminho da saída, um espírito aparecerá novamente (*Observatory Man*). Fotografe-o. Vá para o *Observatory* e dirija-se ao balcão. Depois da animação, vá de volta para *Tatami Room* o mais rápida que puder, porque *Broken Neck* poderá atacá-lo. Siga para a *Anteroom* e use o atalho para *Stairway*. Desça as escadas e vá para *Cherry Atrium*. Siga em direção a *Abyss* e examine um álbum de fotografias no chão. Você verá uma animação.

Quando *Woman Hanging* aparecer, você terá de usar um *Type-74 Film* para não correr muito perigo. Ela aparece de onde você menos espera, tira muito sangue e tem muita energia. Não pestaneje. Depois de algumas fotos boas, você a elimina. Após derrotá-la, você conseguirá um *Yae's Death Note*, um *Demon Tag Girls Photo*, uma *Family Photo* e uma *Kirie Photo*. Vá para *Doll Room* e *Broken Neck* aparecerá novamente. Use as estratégias anteriores. Chegando à *Doll Room*, seu filamento ficará azul. Tire uma foto das quatro bonecas e depois examine o altar da frente. Você nota um grupo de bonecas. Pegue a do canto superior direito, chamada *Kagome Doll*, e siga para o lugar de onde você tirou a foto. Insira a *Kagome Doll* no local indicado. Você tem a *Angry Mask* em seu poder. Vá para *Grand Hall*, mas no caminho você encontrará *Broken Neck*.



Chegando ao *Grand Hall*, você batalhará contra *Wandering Man*. Após matá-lo, vá para a primeira parte. Você encontrará um *Herbal Medicine*. Na segunda parte, você encontrará um *Type-14 Film*. Vá para *Entrance* e, no canto direito, examine a parede e ponha a *Angry Mask*. Você tem acesso ao *Hidden Pass*. Pegue a máscara e o *Type-37 Film*. Mais à frente seu filamento ficará azul. Olhe para cima e fotografe (*Talking Ghosts*). Praticamente no mesmo lugar, fotografe a porta. Você verá um lugar oculto. Saia desse corredor, vire à esquerda e siga em frente. Fotografe outro espírito (*Hall Wanderer*). Vá para a porta em que fotografou *Hall Wanderer* e você verá a *Sad Mask*. Examine a porta e pegue a máscara para você. Pegue a *Sacred Water* no fim do corredor e vá andando até onde está a *Joyful Mask*, na porta. Apanhe-a. Agora, entre na sala da *Sad Mask*. Receba a mensagem e, atrás de você, há um *Type-74 Film*. Não se esqueça de coletar a *Sad Mask*. Suba as escadas e, do lado direito, pegue um *Research Scrap*. Examine a máscara feliz e você verá uma animação. Após o vídeo *Blinded* reaparece. Ela tira muito sangue e é muito rápida. Se usar as estratégias anteriores, não haverá problema.

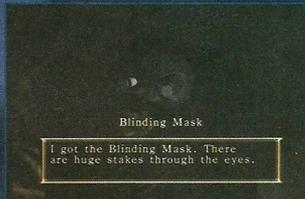


Pegue a *Happy Mask* e entre na sala trancada. Logo na porta, pegue um *Mafuyu's Note*. Seguindo no lado esquerdo, pegue a *Herbal Medicine*. Seu fila-

mento ficará azul indicando a porta dupla. Tire a foto. Desça as escadas e você encontrará um *save point*. No cercado, pegue a *Gold Carving* na frente e a *Spirit Stone* atrás. Ao lado da escada, há uma *Stone Mirror*. Vá para a porta dupla e resolva mais um enigma.

A ordem é: direita, esquerda, superior direita, baixo, direita, esquerda.

Na *Buddha Room*, pegue o *Type-14 Film* ao lado da estátua com o pé esquerdo danificado. Colete a *Mask/Reflection* em cima da mesa, em frente. Quando o *Folklorist's* aparecer, use o *Type-74 Film*, pois é o mais recomendado. Ele é muito rápido e aparece nas suas costas. Tome cuidado com sua retaguarda.



De volta à *Mask Room*, colete a *Happy Mask* e ponha-a no local antigo. Faça o mesmo com as máscaras restantes. Use a *Mask of Reflection* para abrir a porta de saída. Vá para o corredor e entre na sala ao lado, a *Blinding Room*. Lá, pegue a *Spirit Stone* à direita. Subindo ao altar, pegue a *Blinding Mask*. Agora, vá de volta a *Hidden Pass*. Uma entidade aparecerá no corredor. Fotografe-a (*Man in Hall*). Vá para a porta mais próxima no mapa e coloque a *Mask of Reflection* para passar. Você chegará em *Lamp Hallway*. Pegue a *Mask of Reflection* para você. Vá para a *Library* e logo depois para a *Kimono Room*. Entre pela passagem secreta para *Doll Room*, vá para *Cherry Atrium*, em seguida, *Burial Room* e depois, vá até a *Rubble Room*. Passe pela porta dupla, vá até *Corridor* e siga até *Demon Mouth*.

O *Folklorist's* aparece. Ataque sem parar. O *Type-74 Film* é o mais recomendado. O terreno é muito estreito, portanto você tem poucas chances de escapar dos ataques, que tiram mais de um terço de sua vida. Após liquidá-lo, desça as escadas. Siga para a porta dupla e pegue o *Research Scrap* no pilar esquerdo. Examine o pilar direito e você verá uma animação.



MESTRE: BLINDED

Ela é muito traiçoeira e costuma se esconder muito. Quando você menos esperar, ela já estará voando em sua direção. Sempre que tiver boa visão,

ataque. Quando notar que ela sumiu, cuidado. Ela está prestes a atacar. Quando isso acontecer, movimente-se pelo local para confundí-la.



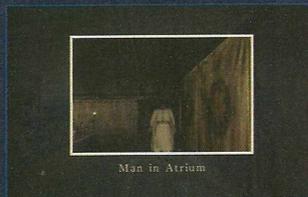
THE CALAMITY 3RD NIGHT

Você está na Demon Mouth novamente. Suba as duas escadas para pegar um Type-14 Film na beirada do buraco. Desça novamente e entre pela porta dupla. Na caverna, você encontra três inimigos (Three People Killed). Derrote-os e siga em frente. Fique alerta a seu filamento, que ficará azul conforme você circula pelo local entre o primeiro e o segundo pilar vermelho. Fotografe a parte indicada (Munakata) e siga até o final da caverna para pegar um Herbal Medicine, um Spirit Stone e o The Calamity.



Na volta, colete a Research Scrap, indicada pela gxeixa. Volte para a Demon Mouth, suba as escadas novamente e passe pela porta para acessar o corredor. Floating Head aparece para tentar matá-lo. Ele é muito traiçoeiro. Quando você percebe, uma mancha já está tirando sua vida. Concentre-se na mancha maior, pois é uma cabeça flutuante. Tire fotos o mais rápido que puder, antes que perca muita energia.

Chegando à próxima sala, a Rubble Room, use o save point se quiser e fotografe a porta que o filamento azul indica. Depois disso, vá até a pilha de destroços e procure pela outra indicação do filamento. A foto fica, mais ou menos, na direção do save point. Com a fotografia, você captura a Crushed Woman.

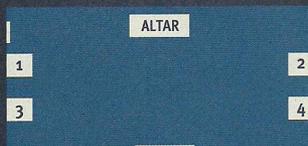
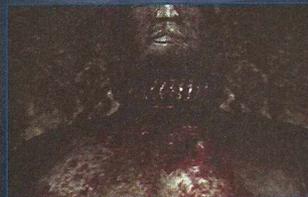


Siga para a próxima sala, a Burial Room, e fotografe o espírito (Man in Atrium). Colete a Herbal Medicine e passe pela porta na direção em que o espírito estava andando. Vá para o quintal e note que a porta do pequeno templo é indicada pelo filamento azul. Tire a foto e pegue a Spirit Stone no pilar, do lado esquerdo da escada. Dê meia volta, suba a escadinha e dobre à esquerda. Fotografe a entidade que está parada (Turning Mask Man). Entre

pela porta perto de onde ele estava para acessar a Stairway. Siga em frente, vire no corredor à esquerda e entre pela primeira porta.

Você está na Buddha Room. Em frente, pegue a Cerimonial Rope e o Document On Binding. Com a Cerimonial Rope, veja o enigma.

Use a corda nas estátuas na ordem abaixo, tendo o altar como referência.



Para ter certeza de que a ordem está correta, uma animação do pescoço sangrento da estátua aparece. Vá para a porta que se abriu e pegue a Teal Carving. Uma animação tem início. É a apresentação de um fantasma com espada. Prepare-se para o combate!

Family Master é extremamente nocivo nos ataques. Use o melhor filme que tiver e, se o especial "Parallise" estiver disponível, use-o. Afaste-se sempre de sua espada.

Volte para a porta do pequeno templo (na Chery Atrium) e mova as pedras na seqüência: superior esquerda, baixo, direita, superior direita, esquerda, superior esquerda e baixo.

Este templo é o Moon Shrine. Abra o gabinete e pegue o Research Scrap. Agora, tire uma foto de cada um dos quatro lados do móvel como o filamento azul indica. Isso significa que você deve ir para esses locais para conseguir as quatro partes do Priest's Writings. O problema é que cada uma delas é vigiada por um guardião conhecido como Headless Priest.

HEADLESS PRIEST 1

Saia do templo e prepare-se para enfrentar o primeiro. Mantenha distância dele. Se ele o acertar, você está encrencado. Cuidado com os objetos que ele arremessa. Se conseguir ficar longe, não terá muitos problemas para derrotá-lo. Quando vencer, pegue o Priest's Writings, que está no chão.

HEADLESS PRIEST 2

O próximo passo é seguir para o Abyss, que fica atrás do Moon Shrine. Tire a foto da entidade na roda d'água e vá para o pier. No final, veja uma cena e enfrente o Headless Priest novamente. O sistema é o mesmo, mas com uma dificuldade um pouco mais acentuada. Pegue o Priest's Writings em frente ao morrinho, no final do caminho de madeira.

HEADLESS PRIEST 3

Retorne para a Buddha Room e passe pela outra porta, a dupla. Siga pelo corredor e desça a escadinha para encontrar um save point. Circule pelo jardim e prepare-se para a última parte da batalha contra o Headless Priest. Uma boa dica é fugir do jardim e enfrentá-lo no corredor. Quando terminar de liquidá-lo, pegue a terceira parte do Priest's Writings, próximo ao cercado, no jardim.

HEADLESS PRIEST 4

Seu local de destino é a Fish Tank Room. Para chegar nela, siga para a Stairway e entre pela porta que está no final do corredor, na parte mais ao norte da sala no mapa.

Neste local Longhair Woman o ataca. Ela não é das mais poderosas, mas o local dificulta suas fugas devido ao chão. Sempre que atingi-la com força, tente se mover para outro lugar.

Quando vencer, você ganha um Type-37 Film. Na próxima porta, você encontra um puzzle do relógio invertido. A seqüência é 1347. Siga pelo corredor e vá direto para o save point. Depois de salvar, vá para perto do poço para enfrentar o Headless Priest mais uma vez. A estratégia é a mesma. Quando vencer, pegue a última parte do Priest's Writings, na trilha, perto dos bambus. Agora que você tem as quatro partes, vá para o Moon Shrine e resolva o enigma. Em cada um dos quatro lados do móvel, você tem quatro botões. Aperte-os nesta seqüência:

- Parte da frente – aperte o primeiro botão
- Parte da direita – aperte o segundo botão
- Parte de trás – aperte o terceiro botão
- Parte da esquerda – aperte o quarto botão



Se fizer corretamente, uma mancha de sangue surgirá no chão. Saia do templo e siga a trilha de sangue. Ela o levará até o Grand Hall. No percurso, você pode encontrar um espírito conhecido como Wandering Monk. Ele parece um Bozo voador devido ao seu chapéu vermelho. Evite-o se quiser, pois não há necessidade de enfrentá-lo. A trilha de sangue o leva para o Grand Hall, onde você enfrenta o mestre da fase.

MESTRE: FAMILY MASTER

O esquema é o mesmo da vez anterior, quando você o enfrentou no Buddha Room. Outro especial recomendado é o "Pressure". Cuidado com os ataques duplos ou triplôs.

Quando conseguir vencer, você ganha o Master's Seal. Pegue também os seguintes itens, que estão espalhados pela sala: Type-14 Film, Type-74 Film e uma Sacred Water. Antes de sair da sala, fotografe a Family Master usando o filamento como indicação. Você deve fazer o caminho de volta para o Moon Shrine. Caso o Wandering Monk apareça novamente, tente despistá-lo.



Dentro do Moon Shrine, examine o móvel e use o Master's Seal. O móvel será movido e você terá acesso ao um buraco. Depois da animação, pegue o Holly Mirror Piece e veja a última cena desta fase.

KIRIE – FINAL NIGHT

A primeira coisa a fazer é pegar a Koto Sheet Music do outro lado do biombo. Volte e examine o instrumento musical, no chão. Depois de tocar, uma porta se abre. Suba as escadas. Passe pela porta pequena e examine o buraco no chão. Quando fizer isso, um fantasma o atacará (Female Head). Ela é bem fácil de ser derrotada. Basta acertá-la a longa distância. Siga em frente, colete uma Herbal Medicine e prossiga até descer a pequena. Olhe pelo buraco para ver uma cena e passe pela porta.

Você está nas vigas da Buddha Room. Há um save point na primeira viga à direita. Vasculhando o local, você encontra um Type-90 Film (guarde-o para a última batalha) e uma Stone Mirror. Para fotografar um fantasma (Truth Binder), entre na segunda viga à direita, a partir da porta que você entrou, e olhe para baixo com a câmera, do lado esquerdo. Você notará que seu foco ficará azul. Tire a fotografia.



Este local é denominado Dungeon. Há uma cela ao lado, mas você não consegue localizar a entrada. Para isso, use o mapa para saber por onde entrar. Quando conseguir acesso, pegue os quatro Kirie's Diary, o Kirie's Hairpin e o Mirror/Piece. Quando conseguir este último, assista a uma animação. Uma entidade aparecerá logo que você abandonar a cela (Girl in White). Vire rapidamente para a direi-

ta e fotografe-a. Continue o caminho na direção da Girl in White. Quando a animação terminar, corra em frente o máximo que puder. Você encontrará uma escada. Desça até o final, dobre à direita de Miku e vá para a Cherry Atrium, que é a próxima porta. Só pare de correr quando o efeito preto e branco desaparecer.



Agora que você se livrou do espírito, vá para a Moon Shrine e desça pelo buraco, de novo. Pegue a Spirit Stone e a Sacred Water. Examine o altar da parede para usar o Kirie's Hairpin. Há um save point no local, portanto, salve seu progresso, pois será vital para seu êxito no game. Passe pela porta de pedra e siga pela ponte até assistir a um vídeo. Assim que o vídeo terminar, você avista o primeiro espírito se aproximando. É o Wandering Man. Use a câmera para acertá-lo de longe o máximo que puder. Enquanto estiver fotografando-o, Floating Woman aparece ao seu lado para atrapalhar. Tente dar conta dele antes dela, pois ela tira muito mais energia.



Acabando a batalha, pegue um Type-37 Film e, poucos passos à frente, mire sua câmera para a esquerda, numa pedra que está lá embaixo, para fotografar um espírito (Man at Bottom). Colete o Mafuyo's Note, mais à frente. Continue pela ponte até chegar a uma porta. Depois de entrar, veja a animação e prepare-se para enfrentar outro espírito (Shrine Maiden). Ela é lenta e rasteja. Você dá conta sem nenhum problema.

Derrotando o fantasma rastejante, pegue a Stone Mirror no canto e se aproxime da mesa do ritual para fotografar o Six Vengeance, no centro do teto. Passe pela porta dupla para ter acesso a Baptism Path. Há uma Spirit Stone e uma Herbal Medicine, uma de cada lado da porta. Siga em frente pelo corredor. Você será surpreendido pelas costas. É a Shrine Maiden novamente. Você não terá problemas, em poucas fotos você a derrote. Em frente, pegue a Sacred Water, o Mafuyo's Note e passe pela porta seguinte. Você está no Hell Gate. Depois do vídeo, siga em frente e examine o buraco atrás da pedra. É hora de enfrentar o último mestre.

MESTRE: KIRIE

O que você deve saber: se ela tocar em você é game over, a menos que você tenha uma Stone Mirror. Isso dá mais uma chance. Você só tira energia dela quando a auréola da câmera estiver amarela. Mesmo se teletransportando, ela nunca aparece atrás de você, portanto fique tranquilo com a retaguarda.



Para vencê-la, mantenha distância e use o Type-90 Film. Às vezes um terremoto acontece para atrapalhá-lo. Se isso acontecer, mantenha a calma. Quando o círculo da câmera amarelar, tire a fotografia. É possível acabar com ela antes que seu Type-90 Film acabe.

Quando a energia dela acabar, uma animação tem início. Ao final, apenas corra para o lado da pedra para pegar o Holly Mirror e usá-lo no buraco da parte de trás da pedra.

ROUPA EXTRA

Quando você chega ao final do game e salva seu progresso, você pode carregá-lo para começar o Story Mode tendo a opção de outra vestimenta (Costume).

BATTLE GAME

Este modo extra também é acessível depois que você faz o final do game. São 15 missões, nas quais você captura espíritos em situações variadas.

SOUNDTRACKS

Também fica disponível depois que você termina o game. Nele você pode ouvir a trilha sonora do jogo.

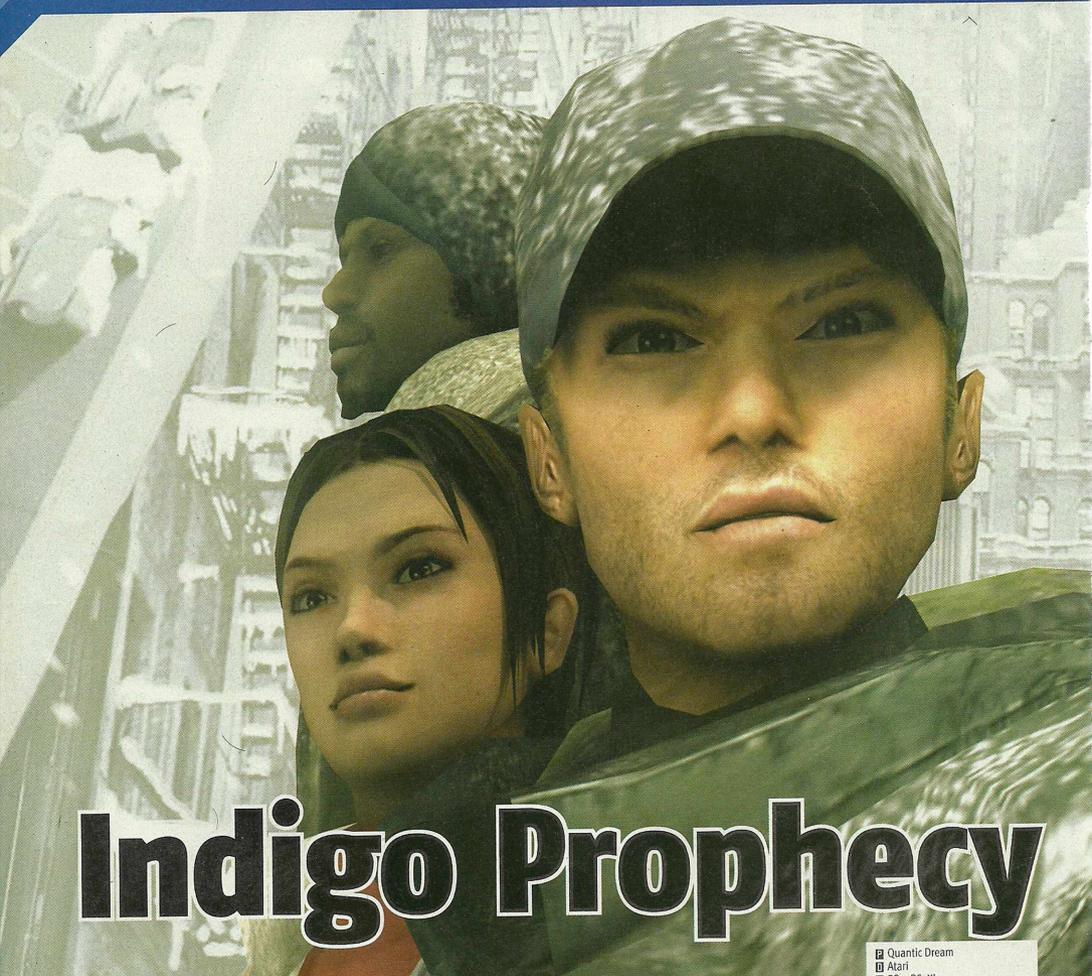
NIGHTMARE MODE

É o modo difícil do game. Seus inimigos são muito mais poderosos e você terá muitas dificuldades para terminar o game. Fica disponível depois que você completa as 15 missões do Battle Game.

Conteúdo bônus no site da PSWorld

Visite o www.psworld.com.br e confira:

- Após terminar Fatal Frame seguindo este detonado, vá até o site da PSWorld para obter mais extras do game.



Indigo Prophecy

O controle de suas ações

por Rafaela Caetano

Um crime em um bar de Nova Iorque acaba de ser cometido. Nada de tão surpreendente, em se tratando de um grande centro urbano. O problema está em um fato importante: você é o assassino. Assim começa Indigo Prophecy, que apresenta um sistema interessante para transmitir seu enredo e fazer com que o jogador interaja. Lucas Kane, o protagonista da história, entra em transe após algumas alucinações. Após sair do transe, Kane se dá conta do que fez, mesmo sem ter cometido o crime por sua própria vontade. Cabe ao jogador controlar Kane e executar suas ações. O crime passa a ser investigado por dois policiais: Carla Valenti e Tyler Miles, que também são controlados pelo jogador.

Pelas fases, que se assemelham muito a cenas de um filme, o jogador executa as seqüências de comando para realizar as ações. Como oferece várias possibilidades, há muitas maneiras de completar o game. O detonado a seguir dá uma das possibilidades. Analise cada situação e pense bem em cada passo que der, pois poderá ser seu último.

Quantic Dream
 Atari
 PS2, PC, Xbox
 Aventura
 1
www.atari.com/indigo/

PRÓS

- Novas perspectivas de câmera
- Roteiro que muda conforme suas ações

CONTRAS

- Lutas com seqüências repetitivas
- Limitação nos movimentos

NOTA 8,5

CONTROLES



Antes de começar



■ *Indigo Prophecy* é bastante particular. O enredo depende muito das ações do jogador. Isso se deve ao grande número de opções de ações durante o desenvolvimento da história. Muitas vezes, o jogador terá de decidir por determinadas ações que afetam o futuro do enredo. O detonado a seguir segue algumas das opções sugeridas pelo jogo. Você pode seguir à risca ou fazer seu próprio caminho. O detonado, porém, mostra o que é essencial em cada fase para que você não se perca.

ROTEIRO



CAP. 1 | THE MURDER

Após a animação, você estará no comando de Lucas Kane. Todas as ações que você fizer nesse jogo terão consequências futuras. Você pode escolher seu próprio destino ou seguir o detonado. Eis as instruções: vá até o corpo do homem e mova o analógico direito para baixo para segurá-lo (os símbolos dos objetos ou pessoas que você deseja usar ou conversar são mostrados na parte superior da tela). Arraste-o apertando alternadamente L1 e R1 e depois o deixe na privada.

Vá para a esquerda e você encontrará um esfregão. Pegue-o e movimente o analógico direito para cima e para baixo até conseguir limpar o sangue no chão (não será possível limpar a "linha" de sangue perto da privada). Solte o esfregão e vá até a pia da direita para lavar as mãos. Caso você demore para realizar todos esses procedimentos, o guarda o surpreenderá no banheiro e game over.



Saia rapidamente do banheiro. Ao voltar ao bar, você terá duas opções:

- Pagar a conta da segunda mesa à direita e sair pela porta da frente do bar;

- Sair correndo pela porta da frente ou pela saída de emergência.

O detonado segue a segunda opção. Quando o guarda aparecer na metade da tela, você deverá agir depressa. Agora, fora do bar, você terá duas opções de fuga:

- Seguir pela rua à direita e avançar até encontrar uma escada do outro lado da rua, a qual leva ao metrô.

- Virar para direita, atravessar a rua e seguir para a esquerda para encontrar um táxi e entrar nele.

O detonado segue a segunda opção.



CAP. 2 | INVESTIGATION

No comando da detetive Carla Valenti, entre no bar e converse com o policial. Escolha uma das duas opções:

- Responder as perguntas do policial (a parte superior da tela mostrará quatro opções, e você deve mover o analógico direito para escolher uma delas).

- Ignorá-las e não responder.

O detonado segue a segunda opção. Vá até a garçomete e converse com ela. Escolha qualquer uma das opções que aparecerem e, depois de arancar algumas informações dela, escolha a opção "cheer up" para acalmá-la. Após a conversa, fale com os dois policiais, vá até a mesa onde Lucas

estava e examine-a. Pegue o livro embaixo da mesa e aperte **▲** para mudar de personagem. Agora no comando do detetive Tyler Miles, vá até a mesa de Lucas e investigue todos os objetos. Perto da porta que leva ao banheiro você verá um telefone. Use-o para conversar e diminuir o nível de stress de Tyler. Mude para Carla e examine o telefone. Entre no banheiro e examine o corpo e o esfregão. Mude para Tyler e examine novamente o corpo e a pia da direita (se quiser ver algo engraçado, faça Tyler examinar um dos mictórios). Você encontrará perto dos mictórios a faca do crime. Examine-a. Faça Tyler examinar também a lixeira perto da pia (a faca pode ou não estar aí dentro) e mude para Carla. Entre no banheiro da esquerda e examine a mancha de sangue no chão. Saia do banheiro, converse com Tyler e escolha as opções "Leave" e "Confirm". Saia do bar e examine a mancha de sangue no chão. Entre no carro para finalizar o segundo capítulo.



CAP. 3 | THE DAY AFTER

Você deverá ser bastante rápido nesse capítulo. No controle de Lucas, levante-se e vá até o criado-mudo. Tome o remédio e vá até a cama. Puxe a coberta para esconder o sangue e vá até o guarda-roupa para abri-lo. Não coloque nenhuma roupa ainda. Saia de seu quarto e, ao chegar à sala de estar, o telefone irá tocar (ele está ao lado direito da sala). Atenda-o e converse com seu irmão. Após a conversa, vá até o pilar perto do telefone e examine a blusa manchada de sangue no chão. Pegue a blusa e entre pela porta à esquerda.

Você estará no banheiro. Coloque a blusa na máquina de lavar e vá até a banheira para tomar um banho. Após fazer isso, vá até o armário de espelho e pegue o curativo para enfaixar

seus braços. Saia do banheiro e vá até o centro da sala de estar. Após a animação, certifique-se de que escondeu todas as evidências do crime. Após um tempo, uma barra aparecerá na tela. O guarda está batendo na porta, e você precisará abri-la antes que a barra chegue ao fim. Vá até a mesa, pegue a chave e corra para abrir a porta. Ao conversar com o policial, escolha as opções "It was me" e "Yes". Ele irá revistar seu apartamento. Caso todas as provas estejam escondidas, o guarda irá embora. Caso contrário, você será preso e deverá refazer o capítulo.

Quando o policial for embora, volte até seu guarda-roupa e vista uma roupa. Saia do apartamento para finalizar o capítulo.

CAP. 4 | POLICE WORK

Escolha Carla Valenti

Fale com o policial na recepção e siga pelo detector de metal à direita. Suba as escadas e entre por uma das portas. Você estará em um grande escritório. Siga para cima e entre pela primeira porta à direita (que tem uma plaquinha). Ao entrar, vá até a escrivaninha da esquerda e escolha a opção do telefone para ligar para Tyler. Agora ele estará disponível para seu comando. Ainda usando Carla, sente-se na cadeira de sua escrivaninha e mexa no computador para ver suas mensagens. Ao aparecer a tela do computador, selecione a opção de ver e-mails (ícone de uma carta). Veja as mensagens de carta (inclusive a "No title"). Volte à tela inicial do computador e selecione o ícone da pasta para pesquisar sobre Kirsten. Saia do computador e mude para Tyler.

Você estará no apartamento e deverá trazê-lo até o escritório. Siga pela porta à direita e tome um banho. Volte ao quarto e vá até o guarda-roupa para vestir alguma roupa. Siga pela porta da esquerda para chegar à cozinha. Tome o café que sua namorada preparou e converse com ela. Dependendo das respostas que você der, seu humor poderá aumentar ou diminuir. O detonado sugere as opções: "understanding" e "conciliatory". Dê um beijo em sua namorada, coloque o casaco que está ao lado da porta e saia por ela.



Repita o caminho de Carla e chegue até o grande escritório. Poderá ocorrer o seguinte fato: Um amigo irá pará-lo e falar que você deve dinheiro a ele. Escolha como resposta as opções "friendship" e "proposition". Fazendo isso você irá propor a ele uma disputa de bas-

quete, que não será realizada agora. Entre na sua sala (que é a da Carla também) e, quando ela sair, coloque seu casaco no cabide à esquerda. Saia da sala também e vá até onde está a Carla. Converse com Garrett e escolha as opções "knife", "blood/stall" e "phone calls". Após a animação, você voltará a assumir o controle de Lucas Kane.

CAP. 5 | CONFESSION

Avance pelo caminho à frente para encontrar seu irmão. Ao conversar com ele, você poderá optar por vários diálogos. O detonado sugere a seguinte sequência de respostas: "close", "wirst", "trance", "who knows", "visions", "what now", "sick", "calm", "convince" e "take". Seguindo essas respostas, você estará tentando convencer seu irmão de que é inocente e que não sabia o que estava fazendo quando matou o homem. Markus te dará um crucifixo. Após a animação, você verá uma criança caindo no fundo do lago gelado. Você pode salvá-la ou não. O detonado sugere que você salve. Você terá um tempo limite para fazer o resgate. Corra até o lago e entre nele. Mergulhe apertando alternadamente L1 e R1 para encontrar a criança. Ao pegá-la, aperte novamente L1 e R1 para voltar à superfície. Faça isso o mais rápido possível, pois do contrário você poderá morrer.

Ao voltar à superfície, aperte novamente L1 e R1 para tirar o garoto da água. Levante-se e os guardas virão. Chegue até perto do garoto e abaixe-se. Você deverá reanimar o coração do garoto. Para isso, escolha o símbolo verde e espere Lucas contar até três para mover o analógico/direito para baixo e bater no peito do garoto. Repita esse procedimento até que o garoto acorde. Após a animação, o capítulo estará terminado.

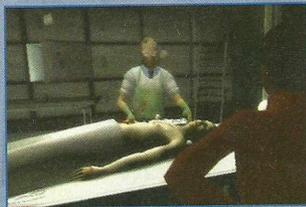


CAP. 6 | RECONSTRUCTION

Escolha Carla Valenti

Este capítulo é bastante curto. Você estará em um necrotério, acompanhando a necropsia do homem que foi morto por Lucas. Durante a conversa com o legista, você deverá fazer algumas sequências com os analógicos esquerdo e direito. Após aparecerem na tela as palavras "Get Ready", surgirão duas opções

de "círculos". Elas representam os analógicos. Esses círculos possuem quatro partes de cores diferentes (que representam cima, baixo, esquerda e direita). Quando uma das partes de um analógico brilhar, você deve mover o analógico para o lado correspondente (se, por exemplo, o círculo esquerdo tiver a parte direita dele brilhando, você deverá mover o analógico esquerdo para direita). Você deverá fazer essa sequência rapidamente. Quando você acerta, Carla fica mais calma. Quando você erra, ela fica mais nervosa. Ao conseguir fazer todas as sequências (acertando-as ou não), o legista fará algumas perguntas. Escolha as opções "cause" e "quick" (opcional). Após a conversa, o capítulo estará terminado.



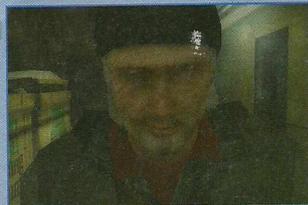
CAP. 7 | TYLER & KATE

Escolha Tyler Miles

Este capítulo é no mínimo curioso. Tyler pedirá para Kate, a garçone, que faça um retrato falado de Lucas. Aparecerá na tela o desenho de um homem e várias setas do lado. Sim, você terá de montar o rosto de Lucas. Não é possível dar a forma perfeitamente correta do rosto dele, mas é essencial que você acerte algumas coisas para passar de capítulo. Eis a descrição das feições de Lucas:

- Cabeça: Oval e com o pescoço comprido
- Olhos: Finos e sem olheiras ou "bolsas"
- Boca: Com as duas extremidades viradas para baixo e um pouco carnuda
- Nariz e sobrancelhas: Sobrancelhas inclinadas para a frente e nariz fino
- Cabelo: Bem curto, com entradas e penteado para trás
- Bigode/barba: Ele não possui bigode ou barba

Ao finalizar o retrato, aperte **X**. Tyler irá perguntar se ficou parecido. Escolha a opção "Yes!". Após a conversa, o capítulo estará terminado.





CAP. 8 | ALTERNATE REALITY

Você estará dentro de um banheiro no comando de Lucas. Lave seu rosto na pia e saia. Você verá um escritório e um mapa na tela. O ponto azul representa Lucas e o ponto vermelho representa o lugar aonde você deve ir. Discretamente, siga até chegar ao ponto vermelho e entre pela porta. Você chegará à sua sala. Sente na cadeira. Você deverá fazer a sequência dos círculos. Após fazê-la, abra a gaveta da esquerda e pegue uma foto. Feche-a e abra a gaveta da direita para pegar o crucifixo (ele dará uma vida extra). Atenda o telefonema. É a ex-namorada de Lucas. Escolha a opção "Yes" para que você possa marcar de se encontrar com ela em seu apartamento. Faça outra vez a sequência dos círculos e mexa no computador. Após a animação, mexa novamente no computador para ver mais uma animação. Levante-se e saia da sala. Siga até o ponto vermelho do mapa para consertar um computador.



Após a animação, você deverá escapar dos monstros que aparecerão. Você terá "seis vidas extras", indicadas por bolinhas brancas na parte superior da tela. Toda vez que você cruzar com um monstro, você deverá fazer uma sequência dos círculos. Faça o possível para acertar todas, pois, cada vez que erra, perde uma vida extra. Um monstro o agarrará. Para se soltar, aperte repetidamente L1 e R1 até conseguir se soltar. Os monstros virão por toda parte, e a todo momento você deverá fazer uma sequência de círculos para escapar. Após o vídeo, o capítulo estará terminado.

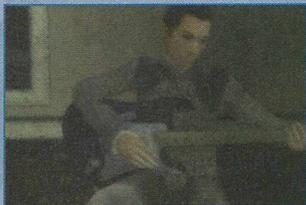
CAP. 9 | LOST LOVE

Levante-se e vá até a cozinha. Vá até a geladeira e tome o leite para se recompor um pouco. Feche a geladeira e vá até a estante que fica atrás da televisão. Ligue seu aparelho de som e esco-

lha uma música para tocar. Escute-a até que Lucas sintá sono. Vá até o quarto e o faça dormir.

Tiffany, a ex-namorada, irá tocar a campainha. Levante-se rapidamente e abra a porta para ela. Ao conversar com ela, escolha as opções "news" e "stuff" (opcional). Vá até a cozinha e você verá algumas caixas à direita. Pegue uma pequena caixa e leve-a para Tiffany. Vá até seu quarto e, perto do computador, encontre outra caixa. Leve-a também para Tiffany e converse com ela. Escolha as opções "sincere", "alone" e "sentimental" (opcional).

Vá até o amplificador e ligue-o. Pegue a guitarra para tocar para Tiffany. Você deverá novamente fazer as sequências dos círculos para executar a música. Quando conseguir tocar a música, você pode optar pela opção "Kiss" para beijá-la.



Após o encontro com ela, vá para seu quarto. Feche a janela e durma novamente. Após a animação, levante-se e feche novamente a janela do quarto. Vá até seu computador e desligue-o. Volte a dormir para finalizar o capítulo (se optar por sair do apartamento em vez de dormir, terá uma surpresa ruim).

CAP. 10/11 | FRIENDLY COMBAT Escolha Carla Valenti

Este capítulo será uma espécie de treinamento para Carla e Tyler. Mude para Tyler e vá até o equipamento de levantar peso. Você deverá fazer 10 levantamentos apertando os botões L1 e R1 repetidamente. Ao conseguir, beba a garrafa de água no banco e vá até a máquina à frente. Você deverá fazer levantamento com os pés 10 vezes. Ao conseguir, beba mais água e vá até o tapete. Você deverá fazer 10 flexões. Ao conseguir, mude para Carla e faça o mesmo esquema de treinamento que fez com Tyler (só que, em vez de usar o equipamento de levantar peso com os braços e o de levantar peso com os pés, use o de treinar os braços, o tapete e a corda). Após fazer isso, chegue até perto do ringue e ative o símbolo de luvas de boxe para lutar com Tyler (você pode mudar para Tyler e fazê-lo chamar Carla).

Independente de qual personagem escolher para lutar, você terá de derrotá-lo em 10 rounds. Para acertá-lo e ganhar o round, você deverá fazer a sequência dos círculos. Ao vencê-lo, o personagem derrotado pedirá revanche. Você pode lutar outras vezes (opcional). Ao dizer não, você verá uma animação.



CAP.12 | HIDE AND SEEK

Siga pelo caminho à frente e vire à direita para encontrar Markus. Coloque as flores na sepultura dos seus pais e veja a animação.

Você deverá controlar Lucas em suas recordações de infância. Ele terá uma visão de seu irmão e de seus amigos em uma fábrica prestes a explodir. Aparecerá uma sequência de círculos na tela. Cumprindo-a ou não, você deverá ir até a fábrica para salvá-los. Para isso, corra para a direita até chegar à grade. Suba por uma espécie de rede na grade usando o analógico direito. Ao chegar ao outro lado, ande sorrateiramente e tome muito cuidado para não ser visto pelos soldados. Aperte **●** para saber a localização dos guardas. Esconda-se atrás da grande pedra e espere os guardas que estão no centro se afastarem para que você possa ir para o outro lado. Ande ao lado da grade à esquerda até que você encontre uma pequena abertura nela. Siga por essa abertura e esconda-se em outra pedra. Cuidadosamente vá para a direita e se esconda atrás de outra pedra. Você verá um caminhão saindo de um hangar. Para passar para o outro lado sem ser percebido pelos soldados, você deverá esperar que o veículo passe para se esconder atrás dele. Quando estiver no meio do caminho e se certificar de que não há nenhum guarda por perto, saia de perto do caminhão e vá até o ponto vermelho do mapa. Siga pela abertura e veja a animação.

Você deverá encontrar seus amigos antes que a fábrica exploda.

Vá para a direita. Você verá pilhas e pilhas de caixas. Você encontrará a primeira criança escondida em uma delas (aparecerá o símbolo de um olho na tela). Corra até chegar ao outro lado do local e vá para a esquerda. Você encontrará a segunda criança escondida em um "pedaço" de um avião. Ela não acreditará em você. Escolha a opção "lie" para mentir e fazer com que ela saia. Perto dessa área, suba uma escada. Avance até o fim da plataforma e encontre a segunda criança escondida atrás de tábuas. Volte descendo a escada e saia da fábrica. Após a animação, você voltará ao futuro. Caso não tenha conseguido salvar todas as crianças, não há problema, pois você passará de capítulo do mesmo modo. Porém, isso fará Lucas perder um pouco do humor. Caso tenha salvo todas as crianças, ele ganhará humor. Após a conversa com Markus, o capítulo estará terminado.



CAP. 13 | DEBRIEFING PARTE 1 Escolha Carla Valenti

Você estará conversando com seu chefe. Escolha as opções "serial killer" e "uncertain". Após a animação, você estará em uma espécie de porão. No final do corredor, acenda a luz à direita e siga pela porta. Você verá que Carla tem claustrofobia. Uma barra aparecerá na parte inferior da tela. Você verá que ela oscila para a direita e para a esquerda. Isso indica a respiração da moça. Você não pode deixar que a seta da barra chegue a uma das extremidades, pois desse modo ela sairá correndo e perderá humor. Para fazer com que a seta fique no meio da barra, aperte **L1** e **R1** alternadamente.

Você verá vários arquivos à sua frente. Alguns contêm válvulas. Na primeira fileira, mexa na válvula à direita e siga pelo espaço que se abriu. Nessa fileira, mexa na válvula da esquerda e depois na da direita. Avance e veja a animação. Vá até os arquivos à direita e siga pela abertura para encontrar uma fita numa estante à direita. Volte e coloque a fita no computador. Dirija-se aos arquivos à esquerda e mexa na válvula à direita. Siga pela abertura e mexa em outra válvula também à direita. Vá até a válvula à esquerda e mexa nela também. Siga pela abertura e mexa na alavanca com uma luz vermelha. Volte até a área do computador e dirija-se aos arquivos da direita. Mexa na válvula à esquerda e siga pela abertura. Mexa em outra válvula à esquerda e volte até o início dos arquivos. Mexa na válvula da esquerda e depois mexa na da direita. Siga pela abertura e mexa em outra válvula à direita. Siga pela abertura e pegue a fita na estante à esquerda. Volte ao computador e coloque a fita nele.

CAP.14 | DEBRIEFING PARTE 2

No comando de Tyler, desça a escada e avance para encontrar um chinês. Vá falar com ele e escolha qualquer uma das opções que aparecerem. Você deverá fazer uma sequência de círculos. Após concluí-la, escolha as opções "expertise" e "insist". Vá até a parte de baixo da escada e encontre uma lupa. Aparecerá na tela um livro (examine-o se quiser). Pegue-o e um pequeno pedaço de papel cairá no chão. Pegue-o também e suba a escada. Consulte o livro na mesinha à direita e volte até a mesa debaixo da escada. Direito o livro nela e vá até a escrivaninha do chinês. Consulte o livro em sua mesa e

verá uma espécie de índice das seções da biblioteca indicadas por cores. Você deverá ir até o terceiro andar, na seção onde há luzes brancas. Encontre o livro de que precisa na última estante e volte para entregá-lo ao chinês. Ao conversar com ele, escolha as opções que quiser. Suba a escada e saia da biblioteca.

CAP. 15 | AGATHA

No controle de Lucas, siga em frente e vá para a direita para encontrar a casa indicada pelo quadro na tela. Toque a campainha e entre.

Você pode examinar os cômodos se quiser. Siga até o final do corredor e entre pela porta. Na sala de estar, haverá outra porta à esquerda. Siga por ela e encontre Agatha. Ao conversar com ela, escolha a opção "help". Após a conversa, vá até o criado-mudo e pegue uma "vida extra".

Chegue perto de Agatha e segure sua cadeira de rodas. Leve-a até o corredor do início da casa e siga pela porta à direita de Lucas. Você estará em uma sala cheia de corvos. Ao conversar com ela, escolha as opções "possessed" e "mad" (opcional).

Você deverá alimentar os corvos. Para isso, vá até o pequeno armário no canto da sala e abra-o para pegar comida. Vá até a gaiola de um corvo e alimente-o. Repita o procedimento com todos os outros corvos e fale com Agatha novamente. Escolha a opção "trigger" e, após a conversa, leve-a até a sala de estar. Deixe-a aí e volte ao corredor.



Após concluir as seqüências e ver o vídeo, o capítulo estará terminado.

CAP. 16 | QUESTIONS & BULLETS Escolha Carla Valenti

Avance e fale com o homem que está atirando no fundo do corredor. Após a conversa, fique no lugar dele e pegue os óculos de proteção. Pegue a arma e prepare-se para atirar nos alvos.

Você terá um tempo de 20 segundos para ir matando os "alvos terroristas". Cada vez que mata um, são acrescentados três segundos ao seu tempo. Aperte **R1** para atirar e **R2** para recarregar. Mate o máximo de alvos terroristas que puder e tome cuidado para não atirar nos "alvos inocentes".

Se você perder ou desistir do desafio, Carla perderá humor. Ao vencer o desafio, Carla ganhará humor. Ao conversar com o colega, escolha as opções "killer", "bizarro" e "explanations" (opcional).

Carla irá atirar nos alvos novamente. Após concluir esse desafio, você conversará novamente com seu colega. Escolha as opções "then", "murderer" e "kirsten file" (opcional). Fim do capítulo.



CAP. 17 | DOUBLE OR QUITS

Lembra-se do capítulo 4, no qual você propôs uma disputa de basquete para seu amigo? É hora de cumprir o trato. Escolha a opção "make fun".

Você jogará uma espécie de "bobinho" com ele. Ele começará com a posse da bola. Faça a seqüência de círculos corretamente para impedi-lo de marcar cesta. Fazendo isso, você terá a posse da bola. Faça outra seqüência de círculos para conseguir marcar cesta. Se você errar a seqüência, a bola volta a ser do seu amigo e você terá de tomá-la dele novamente. Serão dez rodadas. Ao vencer seu amigo, você ganhará bastante humor.



CAP. 18 | THE STORM

Escolha Lucas Kane

Atenda o telefonema e prepare-se, pois seu apartamento entrará em colapso. Uma força invisível lançará todos os móveis para cima de você. Para escapar, você deverá fazer várias e várias vezes as seqüências de círculos. Em certos momentos você deverá apertar L1 e R1 repetidamente para fazer com que Lucas se movimente. Faça o possível para não errar as seqüências e perder "vidas extras". Após concluir as seqüências, um vídeo mostrará seu apartamento indo para o espaço.

Após o vídeo, você assumirá o controle de Markus. Rapidamente, vá até a porta à esquerda e toque a campainha. Após a animação, aperte L1 e R1 para arrombar a porta. Corra até a varanda em que Lucas está pendurado e novamente aperte L1 e R1 para salvá-lo. Após a animação, o capítulo estará terminado.

CAP. 19 | DARK OMEN

Saia do banheiro e do seu quarto para chegar à sala. Atenda o telefonema e fale com Tyler. Volte ao seu quarto e deite na cama para relaxar um pouco e ganhar humor. Levante-se e vá até seu closet para vestir uma roupa. Volte até a sala e vá até o balcão da cozinha para comer um pedaço de pizza. Você também pode assistir à televisão para descontrair. A campainha irá tocar. Abra a porta para receber seu vizinho. Ele está trazendo vinho, então vá até o armário da cozinha e pegue as taças. Leve-as até a mesa e sente-se. Tome o vinho e, ao conversar com ele, escolha as opções "Tommy", "difference" e "Carla".

Ele irá jogar com tarô com você. Pegue as cartas, embaralhe-as e as coloque na mesa. Use o analógico esquerdo para escolher a carta que deseja (pode ser qualquer uma) e aperte **X** para virá-la. Faça isso com mais sete cartas. Resultado ruim para seu humor... Não há outro jeito.

Mude para Tyler e selecione o símbolo da interrogação. Após a animação, pegue o pedaço de papel na escrivaninha e vá para a esquerda para colocar o papel no fax. Mude de volta para Carla e receba o fax de Tyler. Mude de novo para Tyler e veja o jornal na escrivaninha da esquerda. Pegue o papel do fax e ligue para Carla. Volte a ser Carla e retire a folha do fax. Saia do seu apartamento e toque a campainha do apartamento logo à frente. Converse com Tommy e mostre o papel do fax. Volte ao seu apartamento e ligue para Tyler. Após a ligação, mude para Tyler e sente-se na escrivaninha da esquerda. Acenda a lâmpada e examine o pedaço de papel usando o analógico esquerdo. Tyler encontrará uma marca d'água.

CAP. 20 | FACE OFF

No comando de Lucas, você deverá agir rapidamente. Tyler está vindo investigá-lo, e você

não pode deixar nenhum tipo de suspeita. Para isso, levante-se e pegue à direita um papel rasgado. À esquerda, encontre um livro marrom. Esconda-o também e volte a usar o computador. Quando Tyler chegar e conversar com você, escolha a opção "subject". Prepare-se para fazer uma seqüência dos círculos. Ao concluí-la, escolha a opção "truth". Faça novamente a seqüência dos círculos. Escolha outra vez a opção "truth". Após algum tempo, faça novamente a seqüência dos círculos e escolha à opção "no". Novamente faça a seqüência dos círculos.

Tyler irá mostrar o retrato-falado (lembra-se dele?). Escolha a opção "joke" e faça mais seqüências de círculos. Escolha as opções "no" e "lie". Faça mais uma seqüência e escolha a opção "truth". Faça outra seqüência. Após a conversa, Lucas irá sair da sala.

No comando de Tyler, pegue a caneta na escrivaninha e abra a gaveta à esquerda para encontrar o livro que Lucas escondeu. Pegue-o e espere Lucas voltar.

CAP. 21 | BACK TO AGATHA

Escolha Lucas Kane

Entre novamente na casa de Agatha e vá até a sala de estar. Após a animação, evite olhar o corpo de Agatha (isso fará você perder humor). A polícia estará vindo ao local, portanto seja rápido para não ser pego na cena do crime. Vá rapidamente até a cozinha e pegue a faca em cima da mesa. Vá até a sala dos corvos e vá até a gaiola que fica no meio. Examine-a e abra-a com a faca. Pegue um pedaço de jornal e corra até a sala de estar. Vá até a janela aberta e escolha a opção "escape" para fugir.

CAP. 22 | HAPPY ANNIVERSARY!

De volta ao seu apartamento, vá até a geladeira e pegue o champagne. Vá até o balcão e coloque-o nas taças. Mexa no fogão e, após a conversa com Sam, vá até o toca-discos e ligue-o. Você deverá dançar com Sam. Para isso, deverá fazer uma longa seqüência dos círculos. Cuidado para não errar e acabar pisando no pé de Sam. Após terminar a dança, você verá uma animação.

No comando de Carla, atenda o telefonema. Mexa no computador e escolha as opções "examine" e "memorize". Vá até a outra escrivaninha e pegue o papel com impressões digitais. Escolha as opções "examine" e "link". Fazendo isso você irá conseguir a primeira prova contra Lucas. O policial Martin irá aparecer. Após a conversa com ele, vá até o fax perto de sua escrivaninha e pegue uma folha. Escolha as opções "examine" e "memorize" e





CAP. 23 | BLOODY WASHING

Neste capítulo você não precisará fazer nada. Apenas veja o vídeo de um assassinato em uma lavanderia.



CAP. 24 | CONFRONTATION

No comando de Carla, avance pelo corredor e entre no apartamento de Lucas. Após a animação, entre no quarto dele. Ao ver que não está no quarto, entre no banheiro e depois volte até a sala.

Após a animação, você estará no comando de Lucas. Para acertar os guardas e fugir, você deverá fazer uma longa sequência de círculos. Em certo momento, você irá se pendurar em um helicóptero. Aperte L1 e R1 repetidamente para se segurar. É essencial que você acerte as sequências, pois você não tem muitas vidas extras.



CAP. 25/26 | CAPTAIN JONESIS REALLY UPSET

Escolha o personagem que quiser

Carla e Tyler terão de se explicar para o chefe. Este capítulo consiste em responder as perguntas dele. Independentemente de qual resposta der, você perderá humor. Portanto, escolha as respostas que quiser e agüente a fúria do chefe.



CAP. 27 | SOAP, BLOOD & CLUES

Escolha Carla Valenti

Atravesse a rua e converse com um policial. Escolha as opções "Kane" e "trail" (opcional) e entre na lavanderia. Abaixar-se para ver o corpo perto da entrada e examine-o. Avance um pouco e você verá um símbolo na tela. Acione-o para ver pegadas de sangue no chão. Mude para Tyler e examine a outra vítima. Um símbolo de telefone irá aparecer. Acione-o e vá para a esquerda. Examine a primeira lavadora de roupas e depois vá até a porta do estabelecimento. Você encontrará uma chave. Converse com Carla e escolha a opção "leave". Após a animação, o capítulo estará terminado.



CAP. 28 | FALLEN ANGELS

Acorde e levante-se. Você ouvirá uma voz e Agatha aparecerá. Ao conversar com ela, escolha as opções "visions" e "murder". Após a animação, você será atacado por "anjos". Para escapar deles, você deverá fazer uma longa sequência dos círculos. Haverá partes em que você deverá apertar repetidamente L1 e R1. Faça o possível para não errar. Quando você conseguir cumprir a sequência, Markus aparecerá. Ao conversar com ele, escolha as opções "Agatha", "visions" e "Markus" (opcional).



CAP. 29 | JANOS

Escolha Carla Valenti

Após a animação, avance pelo corredor à frente. Ao chegar à próxima área, siga pela passagem à direita e encontre um funcionário. Ele abrirá a porta da cela para você. Entre e converse com o homem. Escolha as opções "kristen", "insist", "who", "why", "other murders" e "links".



Após a conversa, saia da cela. Uma animação mostrará a energia do local cair. Isso fará com que as celas se abram e os perigosos loucos saiam. A claustrofobia de Carla atacará novamente, só que desta vez não há escapatória. Se ela não retomar a respiração a tempo, ela morre. Aperte os botões R1 e L1 nos momentos exatos para manter o medidor da barra no centro. Fique atento aos loucos que passam pelo caminho. Não respire próximo a eles. Será muito difícil enxergar o caminho de volta. Ande com cuidado e, quando você vir um louco, pare. Siga para a esquerda, pelo caminho dele. Quando outro louco aparecer, não fique no caminho dele. Encontre algumas portas de segurança. Aproxime-se das portas e encontre telas de vidro. Passe pela porta ao fundo e veja a animação. Fuja dos loucos pelo corredor à frente até passar pela porta de segurança principal.



CAPÍTULO 30 | THE FUGITIVE

Siga pela rua à direita e avance até ver uma animação. Faça o caminho de volta e você verá algumas caixas verdes à direita. Vá até elas e en-

contre uma grade. Suba por ela e mais à frente suba por outra grade. Ao avançar, você avistará alguns policiais. Para passar para o outro lado sem ser percebido, espere que olhem para outra direção e corra. Ao conseguir, suba no grande cano à esquerda.

Você estará em um parapeito. Siga por ele rapidamente e faça sequências dos círculos até que consiga chegar do outro lado sem ser percebido pelos policiais. Desça pelo cano e suba por outra grade. Siga para a esquerda de Lucas e vá até a segunda janela. Abra-a apertando L1 e R1 repetidamente (você pode também quebrar a janela usando tijolos à direita, mas isso fará você perder humor). Entre pela janela para chegar ao apartamento de Tiffany.



Faça uma sequência dos círculos e deite na cama para dormir e ganhar. Levante-se e saia do quarto. Siga para a direita e entre pela porta azul para chegar ao banheiro. Pegue uma "vida extra" e saia. Vá até a cozinha e abra a geladeira para comer um sanduíche e tomar leite. Siga para a sala e veja a animação. Após alguns instantes, Tiffany irá chegar em casa. Após a conversa, a polícia irá aparecer. Você deverá se esconder. Vá até o quarto de Tiffany e esconda-se no armário. Quando Tyler e o policial entrarem, você deverá fazer a sequência dos círculos. Você não pode errar mais que duas vezes, pois assim será descoberto. Ao conseguir cumprir as sequências, eles irão embora.



CAP. 31 | MEETING KURIAKIN

Siga em frente e converse com o professor Kuriakin. Escolha as opções "freelance" e "joking" para que ele não desconfie de você. Siga-o até as obras e pergunte sobre elas escolhendo as opções "thoughts", "serpent", "oracles", "oracles kills" e "conclusion" (opcional). Escolha as opções "truth" e "show firearms" para contar ao professor sua verdadeira identidade, mostrar seus braços e pedir ajuda. Siga-o pela porta de emergência para sair do museu.

Após a animação, você deverá fazer várias sequências dos círculos para escapar dos "motoristas assassinos". Em certo momento você deverá apertar L1 e R1 repetidamente para escapar. Após concluir as sequências, veja a animação.

CAP. 32 | MAYAN SECRETS

Neste capítulo, um tanto curioso, você deverá responder algumas perguntas do xamã. Escolha as opções que quiser, pois nenhuma delas irá alterar seu humor. Após a conversa, você deverá fugir de um monstro. Para isso, execute várias sequências dos círculos e faça o possível para não errar nenhuma. Quando o monstro sumir, você verá uma animação.



CAP. 33 | THE CLAN

Neste capítulo, você fará uma longa sequência dos círculos enquanto vê o vídeo do Oráculo. Você tem de acertar a sequência inteira para ver o vídeo todo.

CAP.34 | DANGER AND UBIQUITY

Carla e Tyler estão o procurando, e Markus está correndo perigo. Levante-se da cama e vá rapidamente até o telefone que está no criado mudo para ligar para ele. Escolha a opção "telephone".

No comando de Markus, avance e siga pela porta à frente. Atenda o telefonema. Escolha a opção "no time" e rapidamente tranque a porta por onde você entrou. Volte ao telefone. Após a conversa, você assumirá o controle de Carla. Vá até onde está Tyler e arrombe a porta ao lado dele. Você verá que é o quarto errado. Vá até o fundo do corredor e arrombe a porta à esquerda (número 369).

Após a animação, você voltará a comandar Lucas. Atenda o telefonema. Você verá que sua ex-namorada foi seqüestrada.

CAP. 35 | FATE ON RUSSIAN HILLS

Siga pelo caminho à esquerda e depois avance até encontrar a entrada da montanha-russa (caso fique perdido, basta guiar-se pelo corvo). Ao chegar, entre na cabine à direita e mexa na alavanca. Entre no vagão da montanha-russa e coloque o cinto. Ao chegar lá em cima, saia do vagão. Você deverá atravessar para a outra plata-

forma, onde está Tiffany. Para isso, vá até a vaga que liga as duas plataformas. Você deverá andar por ela usando os botões L1 e R1. Você não deve apertá-los repetidamente. Lembre-se de quando Carla tinha falta de ar e você não podia deixar a seta atingir as extremidades? Funciona quase do mesmo modo. A única diferença é que a seta muda conforme a direção do vento.



Ao conseguir chegar até Tiffany, desamarre as mãos dela.

CAP. 36 | CHECKMATE!

Escolha O Oráculo

Um capítulo curtíssimo, no qual sua única tarefa é cumprir a sequência dos círculos para ver o vídeo do Oráculo.

CAP. 37 | CHILD'S PLAY

Você estará novamente no passado de Lucas. Levante-se e saia da beliche. Acorde Markus e, após a conversa com ele, siga pela janela. Um mapa aparecerá na tela com uma linha amarela. Você deverá seguir essa linha para chegar aos pontos vermelhos. Siga em frente tomando cuidado para não ser surpreendido pelas luzes amarelas (procure ficar nos cantos para escapar). Tome cuidado com os dois soldados à direita e continue seguindo em frente. Um soldado virá na sua direção. Volte um pouco e esconda-se do lado do carro. Quando ele for embora, prossiga. Você verá um soldado parado mais à frente. Para distraí-lo, vá até o ponto vermelho que está mais perto de você (basta voltar para trás um pouco). Ao aparecer na tela um símbolo de interrogação, acione-o para que Lucas lance uma pedra e o soldado saia do lugar para ver o que está acontecendo. Rapidamente volte até onde está Markus e espere o soldado ir embora para avançar. Continue seguindo a linha amarela do mapa e chegue perto do próximo ponto vermelho (esconda-se atrás do segundo depósito contando de cima para baixo). Caso Markus fique para trás, basta trazê-lo até onde está Lucas. Após a conversa, você verá que apareceu mais um ponto vermelho perto de onde estão. No comando de Markus, siga para a direita dando a volta por trás e encontre um barril. Acione o símbolo da exclamação para chutá-lo. Isso fará com que um

soldado o encontre. Enquanto Markus distrai o soldado, assumo o controle de Lucas e siga até o outro ponto vermelho perto de você. Suba no poste indicado e você ficará pendurado nos fios. Você deverá atravessar até o outro lado por eles. O problema é que as luzes amarelas irão atrair um soldado. Para atravessar sem que elas o iluminem, espere a luz ir para trás e atravesse o mais rápido possível sem parar (caso a luz esteja voltando, não se assuste. Ela só irá pegá-lo se você hesitar em atravessá-lo). Repita o procedimento com as outras luzes e desça pelo poste. Continue seguindo a linha amarela até chegar ao ponto vermelho. Siga pela porta para entrar no depósito. Entre no elevador à frente e, ao sair dele, abra a porta.

CAP. 38 | THE PACT

No comando de Carla, siga pelo caminho à frente. Na bifurcação, siga para a esquerda e depois vá para a direita. Examine as flores na sepultura de Tiffany e uma animação mostrará Lucas chegando. Escolha a opção "trusting" e faça uma sequência dos círculos. Escolha a opção "oracle", faça outra sequência de círculos e escolha as opções "Lucas", "roots" e "help". Faça mais uma vez a sequência dos círculos.

Carla aceitará ajudar Lucas.

CAP. 39 | JADE

Escolha Lucas Kane

É um capítulo bastante curto. Faça a sequência dos círculos corretamente para ver o vídeo todo e finalizar o capítulo.

CAP. 40 | FROZEN TO THE BONE

Escolha Carla Valenti

Ao conversar com Tyler, escolha a opção "admit". A namorada de Tyler irá aparecer. No comando de Tyler, vá conversar com ela. É hora de fazer uma escolha decisiva. Sam irá embora e perguntará a Tyler se ele quer ficar na polícia ou se quer mostrar seu amor por ela e deixar o cargo para acompanhá-la. Você pode tomar a decisão que quiser, pois Tyler não será necessário nas fases seguintes. Caso queira que ele fique na polícia, escolha a opção "stay". Se quiser que ele vá, escolha a opção "leave". Após se decidir, converse com Carla.

CAP. 41 | WHERE IS JADE?

Saia do carro e entre no orfanato. Uma barra de tempo aparecerá na tela. Rapidamente siga pelo corredor e entre pela última porta à esquerda. Você



encontrará a menina que aparece em suas visões. Pegue-a e saia do quarto. Após a conversa com o Oráculo, você deverá fugir. Siga pela saída de emergência à direita.



Após a animação, você deverá enfrentar o Oráculo. Para isso, será preciso fazer muitas seqüências dos círculos. Você também deverá fazer aqueles movimentos repetitivos com os botões L1 e R1. Em determinado momento, você achará quase impossível passar por esta parte, pois as seqüências são complicadas e a tendinite ataca nos movimentos com o L1 e R1, porém não desista e prossiga até conseguir.

Após a animação, Agatha aparecerá. Escolha as opções "you", "Agatha" e "why". Faça a seqüência dos círculos. Agatha irá pedir a menina. Escolha a opção "refuse" para não dar a menina a ela.

Você deverá fazer novamente o movimento de repetição dos botões L1 e R1 para escapar. Após a animação, siga o homem de azul pelo túnel do metrô. Entre no elevador à esquerda e, ao sair, continue seguindo-o. Escolha as opções que quiser. Ao passar a garota para Carla, siga em frente e encontre Markus. Após a conversa, sente-se perto do homem no banco para conversar com ele. Escolha as opções "you", "Kirsten", "Agatha", "orange clan", "clans" e "prophecy" (opcional).



No controle de Carla, levante-se e entre no segundo vagão para encontrar uma vida extra. Saia e entre pela outra passagem do vagão. Vá até a lanterna e pegue suas pilhas.

Perto da primeira entrada do primeiro vagão, você encontrará uma antena. Siga até a área perto do terceiro vagão e você verá um rádio no chão. Chegue até ele, coloque a antena e as pilhas e ligue-o.

Entre no primeiro vagão e deite-se ao lado de Lucas.



CAP. 42 | REVELATION

Levante-se, saia da beliche e siga pela porta. Avance pelo corredor e escute atrás da porta. Os pais de Lucas estão falando sobre ele. Após a conversa, o capítulo estará terminado.



CAP. 43 | FINAL COUNTDOWN

No controle de Lucas, faça o movimento com os botões L1 e R1 para chegar até a porta. Siga por ela e entre no elevador. Ao sair dele, siga em frente e veja a animação. É hora de lutar novamente com o Oráculo. Para derrotá-lo, você deverá fazer seqüência dos círculos e o movimento com os botões L1 e R1. Não há muito que explicar, pois a estratégia é clara.

Após derrotá-lo, sua missão será derrotar o ciborgue. Primeiro use o movimento com os botões L1 e R1 para escapar de seus golpes, depois faça a seqüência dos círculos para derrotá-lo. Quando conseguir, vá até a garota e pegue-a. Vá até o "poço" em que o Oráculo afundou e coloque a garota em cima da pedra.



CAP. 44 | EPILOGUE

É hora de ver o final que você conquistou. Existem finais alternativos, que variam de acordo com suas ações no jogo.



EXTRAS

LOCALIZAÇÃO DE ITENS PARA ENERGIA EXTRA

Capítulo 4: Confession

Localização: Oferecido por Markus após um pequeno bate-papo. Escolha a opção "to accept" para obter o item.

Capítulo 6: Alternate Reality

Localização: Enquanto estiver usando o computador, cheque a gaveta da direita.

Capítulo 10: Hide and Seek

Localização: Antes de se encontrar com Markus. Tenha o passe em sua mão direita e prossiga até o fim da linha. Examine o canto direito do cemitério para encontrar o item.

Capítulo 15: Agatha

Localização: Na cama em que você encontra Agatha pela primeira vez. Procure no canto direito para encontrar o item.

Capítulo 28: The Fugitive

Localização: Siga até o apartamento de Tiffany e entre no banheiro. Movimente-se próximo à pia e ao chuveiro para encontrar o item.

Capítulo 42: Where is Jade?

Localização: Dentro da última sala à direita, próximo à janela.

Capítulo 43: Bogart

Localização: Pegue-o na grade do meio do carro. Ande no centro da área.

LOCALIZAÇÃO DOS CARDS BÔNUS

Capítulo 3: The Day After

Localização: Cheque a cozinha de Lucas. O card está escondido em um dos armários à esquerda da pia.
Valor: +5

Capítulo 3: The Day After

Localização: Em um dos cantos, numa sacada.
Valor: +10

Capítulo 4: Confession

Localização: Tendo como referência o ponto de partida, siga em frente para o centro do parque e depois, vá para a direita. Veja uma loira andando. Aproxime-se para encontrar o card.
Valor: +20

Capítulo 5: Police Work

Localização: Próximo ao homem na mesa. Procure por um detector de metal à direita para encontrar o card.
Valor: +5

Capítulo 5: Police Work

Localização: Procure na gaveta da direita da mesa de Carla.
Valor: +5

Capítulo 5: Police Work

Localização: Próximo à privada no banheiro conectado ao quarto.
Valor: +10

Capítulo 6: Alternate Reality

Localização: No lado oposto à sala com espelhos, dentro do banheiro no qual você inicia o capítulo.
Valor: +10

Capítulo 6: Alternate Reality

Localização: Localizado em uma das áreas de trabalho.
Valor: +5

Capítulo 9: Lost Love

Localização: O card está localizado dentro do quarto armário na cozinha, próximo à pia.
Valor: +5

Capítulo 10: Hide & Seek

Localização: No cemitério, com Lucas, ande até notar um caminho à direita para encontrar o card em um dos cantos.
Valor: +5

Capítulo 11/12: Friendly Combat

Localização: Circule e veja atrás do ringue para encontrar o item.
Valor: +10

Capítulo 13: Debriefing [Carla]

Localização: Há uma pequena área que se assemelha a um beco sem saída. Siga até ela para encontrar o card.
Valor: +10

Capítulo 14: Debriefing [Tyler]

Localização: A partir da porta (onde você inicia), vire à direita de Tyler e siga até a área com livros para encontrar o item.
Valor: +20

Capítulo 14: Debriefing [Tyler]

Localização: Em frente às escadas próximas à porta de onde você veio, após os negócios com Takeo.
Valor: +20

Capítulo 15: Agatha

Localização: O card está dentro da cozinha.
Valor: +5

Capítulo 15: Agatha

Localização: Encontre o card a partir do quarto de Agatha (a sala onde você a encontrou pela primeira vez). Está no banheiro.
Valor: +20

Capítulo 19: Dark Omen

Localização: A partir do início do capítulo (no banheiro), o card está em um dos cantos.
Valor: +10

Capítulo 19: Dark Omen

Localização: Em uma mesa, fora do escritório de Tyler.
Valor: +5

Capítulo 20: Face Off

Localização: Veja na gaveta da direita da mesa de Lucas.
Valor: +10

Capítulo 21: Back to Agatha

Localização: Escondido no quarto de Agatha.
Valor: +10

Capítulo 28: Soap, Blood & Clues

Localização: O card está dentro do Laundromat.
Valor: +10

Capítulo 29: The Fugitive

Localização: Procure no armário na cozinha de Tiffany. O card está dentro do Segundo armário à esquerda.
Valor: +5

Capítulo 29: The Fugitive

Localização: O card está no lado oposto da rua a partir das cercas.
Valor: +20

Capítulo 30: Janos

Localização: Dentro do corredor, siga até o beco sem saída para encontrar o card.
Valor: +10

Capítulo 31: Meeting Kuriakin

Localização: A partir do início, olhe à sua esquerda. O card está escondido em um dos cantos.
Valor: +5

Capítulo 35: Fate on Russian Hills

Localização: A partir do início, vire à esquerda e siga até o parque.
Valor: +20

Capítulo 42: Where is Jade?

Localização: Dentro da segunda sala à sua esquerda após Lucas passar. O card está atrás da garota próxima à segunda cama.
Valor: +10

Capítulo 43: Bogart

Localização: No subterrâneo, siga a rampa à direita. Siga o caminho da esquerda para encontrar o card.
Valor: +20

Capítulo 46: Epilogue

Localização: Após os créditos.
Valor: +200



Ricardo Caetano teve a honra de possuir um Atari e vários de seus clássicos jogos

Atari: o melhor de todos os tempos

O console que fez sua parte no mundo dos games



▲ O Atari (console e controle) na foto acima representa uma época áurea no mundo dos games



▲ Enduro, clássico game de corrida

■ Em tempos de nova geração, comprei meu primeiro: o Xbox 360. Gráficos impressionantes, sons divididos em vários canais para você se sentir dentro da ação, um controle sem fio que funciona direito, acesso à Internet com conteúdo interessante, HD com bastante espaço para guardar os arquivos de save e vários outros elementos exigidos pelo disputado mercado dos games atual, além do cada vez mais exigente consumidor. Além de comprar o console, também tive a oportunidade de testar o PlayStation 3, que possui quase todas características do X360 ganhando em alguns pontos e perdendo em outros, além do Wii e seu controle “revolucionário”. A sensação que tive estava muito longe da sensação de ter jogado outro console, há muito tempo atrás.

Minhas desculpas àqueles que não usufruíram dele devido à idade, mesmo que tivessem a oportunidade de jogá-lo por meio de emuladores, programas capazes de simular vários videogames. Como no título desta coluna, digo que: o Atari é o melhor de todos os tempos. “Por quê?”, você pode estar se perguntando. “Como um console com poder de processador igual (ou pior) a uma agenda eletrônica é melhor que um PS3?”. Vou colocar alguns pontos de vista e experiências que me levaram a dizer essa “profanação”. Meu texto é direcionado a você que teve (ou ainda o tem, quem sabe) um Atari ou jogou pelo menos um de seus jogos. Quem não jogou, leia com atenção.

O Atari é um marco na indústria dos games. É certo que ele não teve adversários. Quando um apareceu, o Nintendo 8 bits, seu reinado acabou.

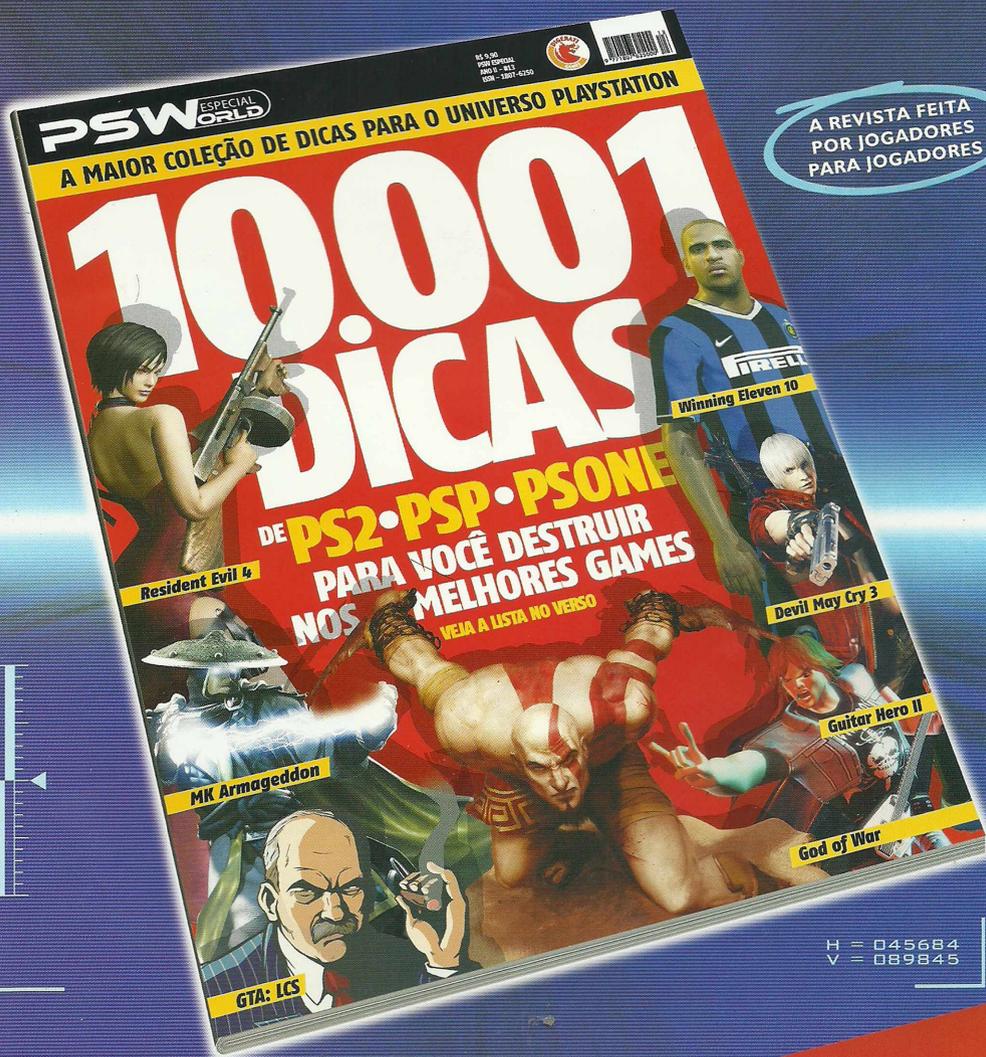
MAS, SE POR UM LADO NÃO TINHA Oponentes, tinha uma difícil missão: difundir a prática do jogo eletrônico

Mas, se por um lado não tinha oponentes, tinha uma difícil missão: difundir a prática do jogo eletrônico, até então feita apenas por consoles que eram capazes de executar um jogo cada um. O Atari aparece nesse cenário para revolucionar a situação. Suas armas foram interessantes: primeiro o controle. Com o sucesso dos arcades, o controle do Atari foi desenvolvido com uma alavanca, elemento que trouxe a sensação ao jogador de total (e maior) controle ao jogo. O Atari trouxe a opção da troca de cartuchos. O jogador teria, a partir daquele momento, várias opções de jogo. E aí que chegamos ao ponto principal: os jogos do Atari. A própria e as várias empresas que desenvolveram jogos para o console revolucionaram o mercado

e fizeram escola. A principal característica dos jogos para o Atari era a falta de um final. Em vez de jogar para completar o game, você deveria marcar pontos (tirando um ou outro título). Essa falta de final é a chave para o subtítulo desta coluna. O fato de marcar pontos, por si só, era o fator maior para a diversão do jogador. Não havia preocupação com enredo, mestres ou mesmo chegar ao final; era simplesmente jogar. Com mais amigos para jogar, maior era a diversão. O Atari alcançou esse nível de diversão, tão perseguido pelos consoles atuais. De onde vem a motivação para elaborar um controle como o do Wii? Por isso, minha saudação, e de todos que jogaram, ao Atari.

Tecnologia? Inovação? Desenvolvimento? Talvez. Mas passar uma tarde com seus amigos e amigas jogando River Raid, Enduro, Hero e Pitfall não tinha preço.

APERTE O START



A REVISTA FEITA
POR JOGADORES
PARA JOGADORES

H = 045684
V = 089845

Ofertas válidas de 01/02/2007 a 28/02/2007 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega.
*Financiamento em até 24x; (1) com taxa de 1,99% ao mês, válido somente com Cartão Submarino Azul; ou (2) pelo financiamento direto, com taxa de 2,99% ao mês e valor mínimo de R\$ 950,00, somente pelo televendas. Parcelas incluem ITC e IOP. Aprovação sujeita à análise de crédito. Xbox 360 - Microsoft - Valor total financiado: R\$ 3.947,00. Nintendo Wii - Valor total financiado: R\$ 3.175,00. PlayStation 3 - HD60GB - Sony: R\$ 6.512,16. PSP PlayStation Portátil - Sony: R\$ 1.126,80. **Taxas: impostos por minuto - R\$ 0,04 (tel. fixo) ou R\$ 0,45 (celular móvel).

Nossa missão é oferecer estas ofertas. A sua é aproveitar.

Confira os games de última geração no Submarino.

Xbox 360 - Microsoft



- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R\$ 2.999,00 à vista

12x **R\$ 249,92** sem juros

ou em até 24x R\$ 164,46 com juros de 1,99% a.m.*



Nintendo Wii



- Nova geração de videogames
- Descubra um novo jeito de jogar
- Controle que capta os movimentos do jogador

R\$ 2.399,00 à vista

12x **R\$ 199,92** sem juros

ou em até 24x R\$ 132,29 com juros de 1,99% a.m.*



PlayStation 3 HD60GB - Sony

- Hard drive atualizável de 60GB
- Wi-Fi interno
- Drive Blu-ray

R\$ 4.999,00 à vista

12x **R\$ 416,58** sem juros

ou em até 24x R\$ 271,34 com juros de 1,99% a.m.*



PSP PlayStation Portátil - Sony

- Tela de cristal líquido TFT 4,3"
- Posicionamento dos botões idêntico ao do PS2
- Qualidade de som impressionante

R\$ 859,00 à vista

12x **R\$ 71,58** sem juros

ou em até 24x R\$ 46,95 com juros de 1,99% a.m.*



COMPRE PELO TELEFONE

0800 789 4000
(11) 2199 8888 0300 789 4000



Pode imaginar. Aqui tem.