



2 PÔSTERES ANIMAIS: GHOST RIDER E RAINBOW SIX VEGAS

PSWORLD

ENTRAMOS NO SUBMUNDO DA ADULTERAÇÃO DE JOGOS DE PLAYSTATION

WINNING ELEVEN CAMPEONATO BRASILEIRO

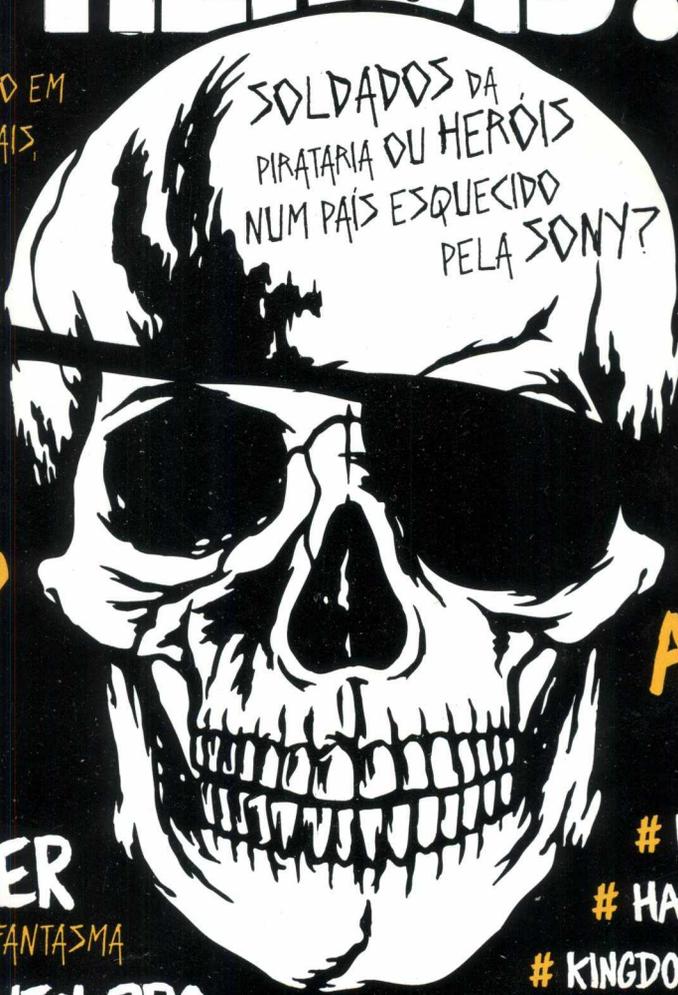
CLUBES NACIONAIS, NARRAÇÃO EM PORTUGUÊS, UNIFORMES REAIS, GRITOS DE TORCIDAS ORGANIZADAS

WINDOWS VISTA NO PSP

DETONADOS

- # GHOST RIDER
O GAME DO MOTOQUEIRO FANTASMA
- # WINNING ELEVEN PRO EVOLUTION SOCCER 2007
- # RESIDENT EVIL 4 # GOD HAND

PIRATAS OU HERÓIS?



GTA

SAN ANDREAS & VICE CITY COM LEGENDAS EM PORTUGUES

GUITAR HERO II

COM MÚSICAS ALTERADAS

E AINDA

- # UNREAL TOURNAMENT 3
- # HALF-LIFE 2: ORANGE BOX
- # KINGDOM HEARTS II: FINAL MIX +
- # GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
- # ROCKY BALBOA # SEGA RALLY REVO
- # HOT BRAIN # BLACKSITE: AREA 51

REVISTA PSWORLD ANO IV • #40 • R\$ 6,90



ISSN 1518-1000



Tilty's[®]
Games

acesse nossa
loja virtual

www.
tiltysgames
.com.br



8x
no carnê



15x
no cheque

**1 ANO DE
GARANTIA**



11 6191-3000

Rua Serra de
Bragança, **527**
TATUAPÉ - SP

NOVO ENDEREÇO

- Assistência Técnica Própria no Local •
- Venda de Consoles de todas as marcas e modelos •
- Acessórios em geral •
- Facilitamos o pagamento no CARTÃO •
- Tudo com garantia e segurança •
- Trabalhamos com todos os cartões de crédito •
- SEDEX para todo o Brasil •

Uma edição diferente

■ Como você já deve ter percebido, resolvemos levar um conteúdo um pouco diferenciado para você nesta quadragésima edição. Pela primeira vez a revista *PSWorld* não tem nenhuma imagem de game estampada em sua capa. Agora, a caveira da pirataria ganhou o destaque, não por apologia ou condenação, mas por ser uma realidade em um mercado no qual algumas instituições de variadas áreas relacionadas ao assunto fecham os olhos e fingem viver em um país onde ela não existe. Além das páginas policiais e noticiários de apreensões, onde mais você tem acesso a essas informações? Não estamos do lado de ninguém, mas por onde a mercadoria ilegal chega ao país? Chega por ponte, na fronteira e no cais. Nunca vi pobre dono de porto. E mais, a fiscalização nas fronteiras funciona? A resposta está nas ruas, no mercado paralelo. Temos plena consciência dos danos que a pirataria causa à sociedade e quem é conivente está assinando embaixo do crime. De qualquer forma, esse é um assunto muito delicado e a *PSW* não é a dona da verdade, por isso tenha certeza de que tudo que você encontra sobre esse assunto na matéria segue uma linha totalmente imparcial.

Polêmicas à parte, temos muita coisa interessante nas próximas páginas. Detonamos em primeira mão o novo game do Motoqueiro Fantasma, a mais nova versão de Winning Eleven, o despercebido e excelente God Hand e o clássico dos clássicos, Resident Evil 4. Fique atento também aos previews de Unreal Tournament 3 e Kingdom Hearts 2: Final Mix +, que prometem arrebentar no PS3 e no PS2.

Espero que você tenha uma boa leitura. Até o mês que vem!

ALLAN ANDRÉ
Editor

STAFF - JOGOS NO CINEMA

Veja quais jogos a Redação gostaria de ver nas telonas



ALLAN ANDRÉ

Editor

Um roteiro como o de Half-Life nos cinemas faria muitos sucessos de bilheteria parecerem caseiros

Na telona: Half-Life



FERNANDO WIEK

Editor-assistente

O carisma dos personagens e um enredo de cair o queixo só podem resultar em um filme cativante

Na telona: Kingdom Hearts



MILENA WIEK

Assistente editorial

Um garoto encrenqueiro entre outros valentões, mocinhas indefesas e professores tiranos. Perfeito para um filme!

Na telona: Bully



RICARDO CAETANO

Redator

Como entender sete personalidades dentro de um só ser? Só mesmo um bom filme poderia explicar

Na telona: Killer 7



LUCIANE HAGUIHARA

Chefe de Arte

Além de ser fã dos quadrinhos e dos livros já publicados, ela adoraria ver seu ídolo maior no cinema

Na telona: Sandman



VIVIAM LUIS

Designer

O que mais chama a atenção é o design dos personagens, que dariam uma boa animação

Na telona: King of Fighters



HUDSON RODRIGUES

Designer

A perfeita trilha sonora, o estilo dos personagens e os carros envenenados são o principal atrativo para o filme deste jogo

Na telona: Rock 'n Roll Racing



SÉRGIO BERGOCCÉ

Designer

As barbaridades cometidas pelas gangues de San Andreas seriam um ótimo pano de fundo para o cinema

Na telona: GTA: San Andreas

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: Badah, Felipe Levra, Henrique Moreira, Leandro Augusto e Rafaela Caetano (redação)

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR

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

EDIÇÕES ANTERIORES

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

CONTATO

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



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

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO

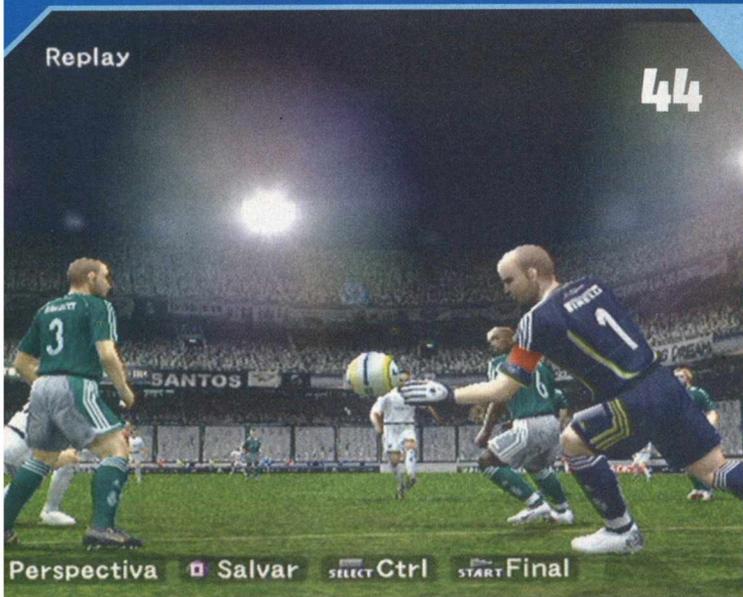


Presidente: Alessandro Gerardi
Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura



Replay

44



Piratas ou Heróis do 3º Mundo?

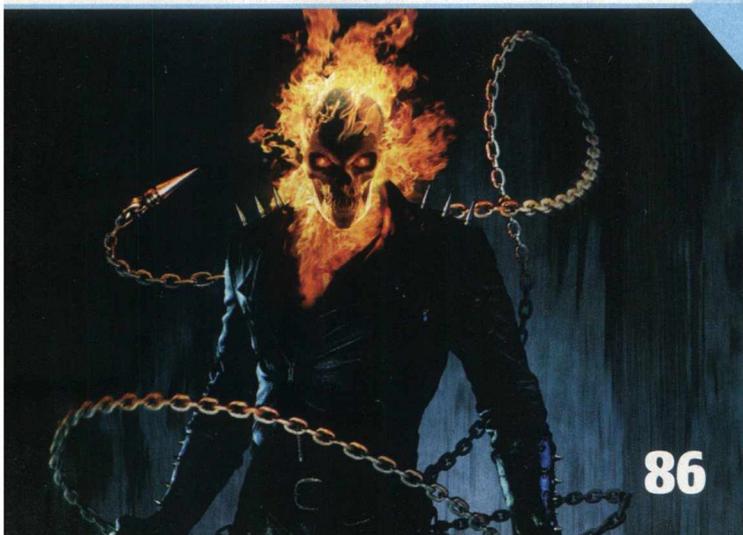
■ A *PSWorld* traz para você uma matéria especial sobre o submundo das alterações de games

30



Evolução da Evolução

■ Um tutorial com os detalhes para que você instale um sistema operacional no PSP adicionando recursos a ele



86

Detonados

■ Guia de informações para você detonar em Pro Evolution Soccer 2007, Resident Evil 4, Ghost Rider e God Hand

CARTAS

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

FRONT

NOTÍCIAS

Novo jogo de Star Wars, alto preço do PS3 para os britânicos, informações sobre Tekken 6, o novo Wipeout, o próximo LEGO e muito mais > 10

REWIND

Relembre Grand Theft Auto III, jogo que revolucionou e causou polêmica > 11

TOP 10

Conheça dez games que você não conhece e não está perdendo nada > 11

VERSUS

Implacáveis nos games e nos cinemas, Kratos e Chuck Norris se enfrentam > 12

PSPWORLD

Possível God of War, novo Castlevania e outros > 13

PAUSE

Filme de Metal Gear Solid, lançamento do DVD *Miami Vice* e muito mais > 14

SITE

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

SIDEQUEST

Lançamentos da Nintendo para 2007, fliperama de Silent Hill e mais > 17

CHRONO

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

PREVIEWS

Unreal Tournament III	20
Blacksite: Area 51	22
Eureka Seven Vol. 2 – The New Vision	23
Valhalla Knights	23



Kingdom Hearts II: Final Mix + Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	24
Bladestorm: The Hundred Years War	26
SEGA Rally Revo	27
Hot Brain - Fire Up Your Mind	28
Odin Sphere	28
Half-Life 2: The Orange Box	29

MATÉRIA

Evolução do PSP

Saiba como instalar um sistema operacional em seu PSP com novas funções > 30

REVIEWS



Ghost Rider	36
Gurumin: A Monstrous Adventure	37
Sid Meier's Pirates! Live the Life	37
Ar Tonelico: Melodies of Elemia	38
Sno Cross 2 Featuring Blair Morgan	38
Chili Con Carnage	39
WE: Pro Evolution Soccer 2007	40
Rocky Balboa	42
The Warriors	42
Capcom Puzzle World	43
Romance of the Three Kingdoms XI	43



MATÉRIA

Piratas ou Heróis?

Saiba mais sobre os jogos modificados e seus criadores em uma matéria especial > 44

DICAS

PSone	
Bubsy 3D	50
Buggy	50
Brain Dead 13	50
Bushido Blade 2	50
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	50
Bugs Bunny: Lost in Time	50
Bust-A-Move 2: Dance Tengoku Mix	55
Bust-A-Move 3	55
Bust-A-Move 99	55
Brahma Force: The Assault on Beltlogger	55
Box Champions 2000	55
Bust-A-Move: Dance and Rhythm Action	56
Bust-A-Move 4	56
BoomBots	56
Board Game: Top Shop	56
Bloody Roar 2: Bringer of the New Age	57
Blast Radius	57
Blaze and Blaze	57
Blast Lacrosse	57
Bass Ride	57
Beat Mania Append 5th Mix	57
Ball Breaker	57
Bastard	57
Black Dawn	57
PS2	
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	58
Karaoke Revolution American Idol	60
ATV Offroad Fury	61
Barbarian	61
Barbie Horse Adventure	61
Berserk	61
PSP	
Auto Mobile Industry skin and Tire character: Round 2	62
Metal Gear Solid: Portable Ops	62
NFL Street 3	62
Lumines 2	62

Bleach: Heat The Soul 3	62
The Billiards	63
Bomberman	63
Bounty Hounds	63
Bust-A-Move Deluxe	63
Cars	63
Def Jam: Fight For NY - The Takeover	63
Exit	63

DETONADOS

WE: PRO EVOLUTION SOCCER 2007
Esquemas táticos, dribles e muito mais para você humilhar seus adversários > 64



RESIDENT EVIL 4

Estratégia do começo ao fim para você detonar nesta obra-prima > 70



GHOST RIDER

Elimine os demônios usando os poderes e a moto do Motoqueiro Fantasma > 86

GOD HAND

Use um misterioso artefato para acabar com os inimigos em God Hand > 92



VOX

Rafaela Caetano comenta e questiona sobre um assunto interessante: qual é o mascote da Sony? > 98



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

POR CARTA

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

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

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

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

FIQUE ESPERTO!

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

“HERRAR É UMANO”

- O box do resultado da edição 39 deveria conter título e texto introdutório da promoção “GTA: Vice City Stories”, e não sobre a promoção “Bully”. Os nomes dos ganhadores estão corretos.

- A data correta para o lançamento do jogo Lara Croft Tomb Raider: Anniversary é maio de 2007.

- Na matéria “Utilize ao máximo as funções do seu portátil”, página 28, você precisará de um PSP com firmware 2.80 ou inferior para realizar o tutorial.

Carta do mês

AS “DORES” NEXT-GEN

■ Olá a todos da *PSWorld*!

Meu nome é Tarcísio Gonçalves, tenho 21 anos e é a primeira vez que escrevo para uma revista. Escolhi vocês porque os considero uma publicação muito importante no segmento nacional, tanto de veiculação de informações do mundo dos games quanto de assuntos em geral. Compro a revista desde a sua primeira edição. Parabéns pelo trabalho! Senti a necessidade de enviar esta mensagem para dizer o que me passa na cabeça com a chegada da nova geração. Gostaria de compartilhar essas idéias malucas com vocês e todos os leitores da *PSW*.

Fiquei imaginando as “dores de cabeça” que esta geração irá causar. Considerando os primórdios, lá no surgimento dos videogames caseiros, os arcades e tudo mais, quando a idéia geral era oferecer puro entretenimento sem muita complexidade, voltado unicamente para diversão coletiva e/ou individual, e saltando para a próxima geração, como as coisas mudaram, não?

Uma pessoa como eu, que trabalha fora da cidade onde vive, tem alguns compromissos familiares e sociais a cumprir: imagine a dor de cabeça que terei para conciliar minha vida e minha paixão, que são os jogos eletrônicos? Hoje em dia estou jogando o game Final Fantasy XII. Segundo relatos de amigos e das próprias revistas especializadas, o game ocupa cerca de 100 a 600 horas de jogatina. Para uma pessoa que joga em torno de 3 a 4 horas por dia, na melhor das hipóteses, demoraria de 4 a 6 meses para a conclusão. Agora, imaginem um RPG de tamanha magnitude para a próxima geração, quanto demoraria para terminar o jogo e as dores que esse tempo causaria? Para uma pessoa megalomaníaca como eu, será meio complicado conciliar tudo ao mesmo tempo, então minha dor de cabeça será enorme.

É claro que a nova geração trará coisas positivas também. O mercado mundial, que oferece vários tipos de serviços, terá de se desdobrar para acompanhar tamanha revolução. As academias, por exemplo, terão de “suar a camisa” para oferecer coisas inovadoras para concorrer com a inovação que o Nintendo Wii irá disponibilizar para os usuários, no qual constantes jogatinas prometem dentro de pouco tempo fazer as pessoas queimarem mais calorias do que

várias horas na esteira. Eu mesmo possuo um game de fitness do PS2 que ajudou muito minha namorada no processo de emagrecimento, pois oferecia uma interface agradável no conforto da própria casa.

Outra coisa são as escolas de idiomas. Aprendi muito do inglês que eu sei hoje nas milhares de horas de jogo. O que as escolas de idiomas irão oferecer para as pessoas, que não tem grana principalmente para pagar um curso extenso, para as tirarem de frente da TV? Fora o mercado do cinema, que, como tenho lido nos últimos anos, está financeiramente movimentando o mesmo ou até abaixo do que as grandes produções do mundo dos jogos eletrônicos.

De qualquer forma, creio que a próxima geração só tem a acrescentar coisas em nossas vidas e no mundo ao nosso redor, e isso é algo realmente muito bom, que pode mudar a mente de muita gente puritana, que diz que os jogos alienam nossas cabeças e nos deixam menos inteligentes. Na verdade nem essas pessoas sabem o que para elas poderia fazer bem.

Grande abraço e sucesso!

Tarcísio Gonçalves

A próxima geração parece ser uma incógnita para a maioria das pessoas. Ninguém sabe qual será o console do futuro. Cada um deles tem seu ponto forte e fraco e, daqui para a frente, ninguém sabe o que irá acontecer. É fato que os jogos eletrônicos auxiliam o jogador em diversos aspectos, como no desenvolvimento do raciocínio e em outros fatores, como o inglês, que você mencionou.

É pouco provável que os games aumentem vertiginosamente suas horas de duração em relação à atual geração por alguns motivos óbvios: mesmo utilizando mídias com maior capacidade de armazenamento, o espaço reservado para gráficos, por exemplo, é bem maior. Além disso, os produtores têm consciência de que existe vida social fora dos games.

Em relação aos benefícios da jogatina, o importante é ter os pés no chão. Um game não lhe dá um diploma de inglês nem o acompanha mostrando se seus exercícios físicos estão sendo feitos de forma correta. O acompanhamento de um profissional é necessário. Lembra-se, jogar é muito bom, mas respeite seus limites e evite jogar por muitas horas seguidas. Para finalizar, quem diz que jogos deixam pessoas menos inteligentes parece não saber o que está falando.

JOGOS PARA PS2

■ Li na edição 36 que os jogos Medal of Honor Airborne, Test Drive Unlimited e Call of Duty 3 terão versão para PS2. Já procurei em muitos sites

de games, mas todos dizem que esses jogos só terão versões para a nova geração de consoles. Foi um erro da edição ou esses games terão mesmo versões para o PS2?

Felipe Alexandre

Felipe, você se refere ao especial com previews para PS2, que foi publicado na edição 36. Nele diz que três jogos terão versões para o PS3. Com a aproximação dos lançamentos, novas informações e mudanças podem surgir. Call of Duty já saiu e seu detonado está na edição 37. No caso de Test Drive Unlimited, ainda há previsão para o lançamento. Quanto a Medal of Honor Airborne, a versão para PS2 foi cancelada.

SUGESTÕES DE DETONADOS

Amigos da PSW, vocês poderiam fazer os detonados dos jogos Heatseeker, Project Altered Beast, Fatal Frame 2 e Mortal Kombat Armageddon?
Sandro Rogério Telo Giaccone

Anotamos as sugestões de Heatseeker (só sai em abril desse ano) e Project Altered Beast. Fatal Frame 2 foi detonado na edição 3 da PSW, enquanto MK Armageddon é um dos detonados de PSWorld Especial 13. Para adquirir as edições antigas citadas, visite o site www.lojadigerati.com.br.

PSP

Gostei muito do artigo sobre o uso do PSP para rodar jogos do PSone, mas não achei nenhuma referência no artigo de como achar o programa DevilHook Easy. Procurei no site da PSWorld e em diversos sites para download sem sucesso. Agradeceria se pudessem me ajudar.

Erick

Gostaríamos muito de ajudar, Erick, mas não é possível apontar um site devido à alta rotatividade de informações. O endereço que hoje pode estar disponível, amanhã pode estar fora do ar. Procure em fóruns especializados em PSP ou em sites de busca.

CORAÇÃO LARANJA

Tenho os games FIFA 05, 06 e 07 para PS2 e percebi uma coisa nesses jogos: nenhum deles tem a grande seleção holandesa! Nos FIFA 05 e 06, eu pensei na possibilidade de que a Holanda não havia ido à última Copa, portanto não estaria incluída. Mas aí comprei a versão 07 e a seleção holandesa (adoro essa seleção) ainda não estava presente. Minha pergunta é: por que não há a seleção holandesa nos últimos jogos de FIFA?

Louis leite

Muito estranho, Louis. As versões de FIFA que você mencionou possuem o time da Holanda por se tratar de uma importante seleção mundial. Ou seu jogo não é uma cópia original ou você

deixou passar a opção. Caso seu game esteja em inglês, procure por Netherlands.

PSW ESPECIAL

Eu quero adquirir a revista PSWorld que fala tudo sobre o Winning Eleven, que tem o detonado, instruções de como criar patches (estádios, faces, chuteiras, uniformes, times, tradução do jogos e outras coisas).

Murillo Falchi

Basta que você entre no site www.lojadigerati.com.br. Você não encontrará somente essa edição, mas também revistas sobre Resident Evil, Metal Gear, Resident Evil e muito mais.

HONRA AO MÉRITO

Gostaria de saber como conseguir a medalha da segunda fase do jogo Medal Of Honor Rising Sun para PS2. A propósito, gosto muito da revista, principalmente das dicas e detonados.

Leandro Ribeiro Pereira

Complete dois objetivos bônus (Bonus Objectives): derrube 20 aviões - derrube 75 aviões

VICE CITY STORIES

Acompanho o excelente trabalho de vocês desde a segunda edição. Sou grande fã da série GTA e estou aguardando ansiosamente o lançamento do jogo GTA: Vice City Stories para PS2. Gostaria que vocês publicassem um pôster do jogo, além do detonado. Agradeço desde já.

Bruno Pereira Lisboa

Pode esperar que sim, Bruno. Você e muitos outros fãs de uma das maiores séries de todos os tempos podem esperar novidades sobre o game na PSW. Aguarde as próximas edições.

PERGUNTAS

Meu nome é Pedro. Eu gostaria de dar os parabéns pela revista PSWorld, que é, na minha opinião, a melhor de PlayStation do Brasil. Estou mandando esta mensagem para fazer algumas perguntas:

- 1 - Há dicas para os jogos The Lord Of The Rings: The Third Age e X-Men Legends? Procurei pela Internet e não achei nada.
- 2 - É possível usar controles com analógico de PSone no PS2? Causam algum problema? É que meus controles de PS2 estragaram e eu estou usando os de PSone.
- 3 - Para finalizar: na edição 38, vocês deram o re-

sultado da promoção Bully, mas na edição 39 vocês escreveram "Resultado da Promoção Bully" e deram resultados de outra promoção. É uma caso para o "Herrar é Umano"?

Pedro Papini de Araújo

Suas respostas, Pedro:

1 - Para o The Lord Of The Rings: The Third Age, selecione o modo Solo/Co-op. Segure L1 + R1 + L2 + R2 e pressione ■, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ● para liberar todos os estágios. No X-Men Legends, só há a dica para liberar os uniformes alternativos. No menu principal, pressione ↑, ↑, →, ↑, ↓, ↓, Start. No segundo X-Men Legends, pressione ↑, ↓, ↑, →, ↓, →, ←, Start durante o jogo para ser invencível.

2 - Como você mesmo disse, é possível usar os controles do PSone no PS2 sem qualquer tipo de dano ao console.

3 - De fato é um caso para o "Herrar é Umano". O título e o texto introdutório referem-se à promoção Bully, e os premiados referem-se à promoção do game Vice City Stories.

RESIDENT EVIL 4



Só vocês podem me ajudar. Estou com dúvidas sobre o jogo Resident Evil.

- 1 - Como faço para liberar a roupa preta da Ada Wong?
- 2 - É possível ver o colete a prova de balas de Leon quando instalamos esse acessório. Mas por que não vemos o colete durante os vídeos do enredo?
- 3 - Estou com dúvidas sobre o Movie Browser. Estão faltando vídeos entre os capítulos 3.1 e 5.1, além daqueles do modo Separator Ways. Como faço para liberá-los?

Diego Teles

- 1 - A roupa preta de Ada, na verdade, só é liberada para o modo Assignment Ada.
- 2 - O vídeo com Leon sem colete é o normal do jogo. Não vemos o colete em Leon quando ele está instalado, pois o vídeo usado ainda é o normal. Para que pudéssemos ver o colete em Leon, os produtores deveriam fazer um vídeo em que o protagonista está usando o acessório. Como há problema de espaço, os produtores resolvem manter um vídeo para cada situação como visto em RE4.
- 3 - Para liberá-los, você deve visualizá-los durante o jogo. Você pode não ter realizado determinadas ações, fazendo com que eles não apareçam no game. Jogue outra vez e procure usar caminhos diferentes e praticar outras ações para liberar os vídeos restantes.

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE HIT

TOKUSATSUS
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E
ACESSÓRIOS)



LOJA ESPECIALIZADA EM
DESENHO JAPONES



LANÇAMENTOS EM DVD

DREAM ANIME CLUB

DREAMANIMECLUB.COM.BR

SOGO PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612

AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119

EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114

RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO

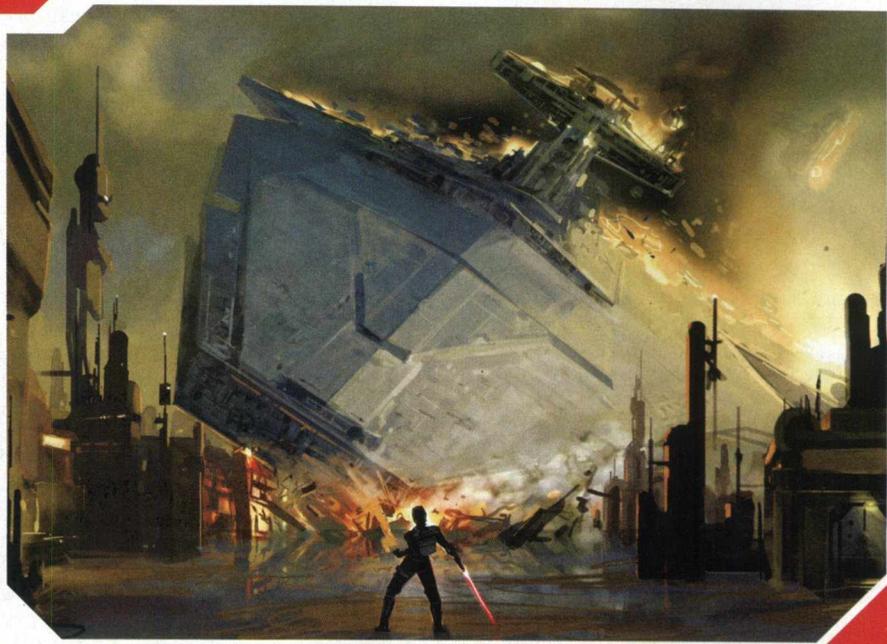
FRONT

■ Notícias e variedades

A Força volta em novembro

“A LucasArts confirma: a franquia Star Wars ainda não acabou. A empresa anunciou recentemente que o mais novo capítulo da série para os videogames, Star Wars: The Force Unleashed, estará de volta neste ano para PS3 e Xbox 360.”

Pág. 10



Capa falsa de GTA causa polêmica na Web

11 > “... uma imagem postada no blog *qj.net* causou polêmica recentemente na Internet”



Pequenos grandes detalhes de Tekken 6

12 > “... mostrou alguns detalhes do novo Tekken 6 para PS3 durante a feira de jogos arcade AOU...”



PSPWorld

13 > “God of War no PSP? De acordo com o boato, a empresa escolhida para adaptar o jogo é a...”



Pause

14 > “A Sony Pictures fez um acordo com a Konami Digital Entertainment...”



Sidequest

17 > “... a Big N está colocando suas maiores franquias para trabalhar...”



A Força volta em novembro

■ A LucasArts confirma: a franquia Star Wars ainda não acabou. A empresa anunciou recentemente que o mais novo capítulo da série para os videogames, Star Wars: The Force Unleashed, estará de volta neste ano para PS3 e Xbox 360.

A LucasArts também anunciou que duas novas tecnologias estarão por trás do novo título. A primeira, batizada de Digital Molecular Matter, será responsável pelos efeitos de partículas. A segunda, Euphoria, é um novo sistema de inteligência artificial para as tropas de assalto imperiais.

Os jogadores poderão experimentar a Força em quatro formas de ataque: empurrar, repelir, estrangular e eletrificar. Dessa maneira, será possível derrotar os inimigos nas paredes e aplicar inúmeros combos.

O roteiro do game, supervisionado pelo próprio George Lucas, situa o jogo entre os filmes Episódio III – A Vingança dos Sith e Episódio IV – Uma Nova Esperança. Como aprendiz de Darth Vader, o jogador deverá cruzar o espaço e exterminar os últimos Jedi restantes no Universo.

Assim como em Knights of The Old Republic, os jogadores enfrentarão escolhas que poderão determinar seu destino.

Star Wars: The Force Unleashed estará à venda em Novembro de 2007.



Grã-Bretanha recebe PS3 com preço salgado

■ Os compradores de PlayStation 3 no Reino Unido estão passando por maus bocados. O console, que sai em 23 de março por lá (meses atrás de EUA e Japão), possui um preço ainda mais salgado nas lojas que vendem o sistema antecipadamente.

O preço da versão mais sofisticada de 60 GB, que custa cerca de US\$ 400 nos EUA, está em torno de US\$ 840 nas terras britânicas. Além disso, não há uma segunda opção de modelo para os britânicos: inicialmente, a única versão vendida é mesmo a de 60GB.

A Sony alega que as taxas para venda no território britânico, acrescidas aos maiores salários da região e ao alto custo de vida da Grã-Bretanha ajudaram a aumentar o preço. De qualquer maneira, os principais sites ingleses de comércio eletrônico começaram a fazer a pré-venda do novo sistema da Sony.

Coincidência ou não, o diretor comercial da Sony Entertainment Computer United Kingdom demitiu-se em meados de fevereiro “para buscar oportunidades fora da indústria de games”, dizia um comunicado da empresa.

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Grand Theft Auto III



■ O pontapé inicial da polêmica série Grand Theft Auto no PlayStation 2 foi dado por seu terceiro título. GTAIII é considerado uma marca tanto para a franquia quanto para o mundo dos games. A série se popularizou entre os jogadores por sua liberdade de ação, violência e sua veia automobilística. Com o PS2, todos esses quisitos foram expandidos, tornando GTAIII um game lembrado até hoje.

O enredo trazia um criminoso sem nome (ele é Claude Speed, mostrado em GTA: San Andreas) que foi traído por Catalina, que pertence ao Cartel Colombiano. Para retomar a vida, Claude passa a trabalhar para várias máfias, incluindo a italiana e japonesa, que agem na cidade de Liberty City. Roubar carros, assassinar pessoas, transportar mercadorias com teor ilícito e outros

serviços eram alguns dos meios de ganhar a vida em GTAIII. Mas não era tudo o que se podia fazer.

O interessante de GTAIII, que virou escola para seus sucessores e filhotes criados por outras produtoras, era a quantidade de coisas para fazer além de participar do enredo: bancar o bombeiro, o policial, o médico ou o taxista, passear de barco ou pelo parque ou mesmo ficar à toa. É certo que GTAIII foi alvo de moralistas e políticos, acusando-o de violência gratuita e várias outras atrocidades, mas isso não apagou o brilho do game.

A liberdade, aliada a jogabilidade fácil, gráficos de respeito e trilha sonora de qualidade, revolucionou e fez o nome GTAIII entrar para o hall da fama dos games para PS2.

Capa falsa de GTA causa polêmica na Web

■ O dia 16 de outubro de 2007 parece ser distante para alguns fãs ardorosos da franquia GTA, tanto é que uma imagem postada no blog *qj.net* causou polêmica recentemente na Internet. Tratava-se de uma arte supostamente saída dos estúdios da Rockstar mostrando a capa do novo jogo da série, GTA IV.

Mais tarde, foi confirmado realmente que era uma montagem feita com diversas fotos factuais, uma delas da cidade de Nova Iorque. Outro indício de falsificação eram as imagens dos personagens. Uma das ilustrações não era um desenho, como de praxe nas capas de GTA; parecia ser feita a partir de uma pessoa real.

Na esteira de tanta polêmica, a Rockstar anunciou que a versão para PS2 de *Vice City Stories* está a caminho e será lançada em 5 de março de 2007.

Ubisoft expande seus domínios

■ Já são bastante costumeiras as notícias de que grandes estúdios de Hollywood estão finalmente voltando suas atenções a adaptações de games para a telona. Mas nem os grandes executivos da indústria do entretenimento eletrônico imaginavam o que a Ubisoft pretende fazer.

Em uma atitude ousada e inesperada, a softhouse canadense está em estágios iniciais de expansão. Quer investir quase 300 milhões de euros na sua unidade de Quebec e aumentar o número de funcionários de 1.600 para 3.000, isso tudo até 2013.

Metade dos novos funcionários servirão exclusivamente para a gestão de novos games da companhia. A outra metade servirá para a produção de filmes de animação digital ou CGI (computer graphic images). Essa mão-de-obra servirá para compor a nova unidade de produção digital da Ubisoft. Em sua primeira empreitada, a nova unidade produzirá um curta-metragem de oito minutos de duração baseado no jogo *Assassin's Creed*.

Se você quiser mandar currículo, entre em <http://www.ubisoft.com>.

Quem quer Hot Coffee?

■ Quem achou que o tórrido minigame escondido com GTA era coisa de criança que se prepare: a Conspiracy Entertainment está trabalhando em um jogo eletrônico de bilhar voltado para o público adulto, chamado *Pool Pocket*. O game deve sair para PSP ainda em 2007.

Todas as informações acima estão confirmadas, mas o site *Gamespot* noticiou recentemente que a Conspiracy atrelou a licença da série *Girls Gone Wild* ao jogo. Os vídeos da série são bastante populares nos EUA e costumam mostrar garotas americanas e estrangeiras em cenas de nudez parcial.

Isso quer dizer que os felizes proprietários do sistema móvel da Sony terão um curioso game para jogar ainda este ano.

EUA acusam Canadá de pirataria

■ De acordo com o jornal canadense *Globe and Mail*, uma coalizão de grupos americanos que protegem os direitos intelectuais de mídia está pedindo ao governo dos EUA que coloque o Canadá na lista negra dos países que não lutam contra a pirataria.

Os membros da coalizão incluem associações representantes da indústria fonográfica americana, grandes estúdios de Hollywood e softhouses.

Segundo eles, o Canadá está no topo da lista de países produtores de modchips para consoles e filmes pirateados. Diz ainda que um quarto dos filmes pirateados no mundo são produzidos no país e que os modchips são produzidos por gangues criminosas operando em solo canadense.

O grupo sugere que o Canadá seja sancionado na Organização Mundial do Comércio (OMC).

TOP 10 PÉSSIMOS E DESCONHECIDOS Games que não fizeram sucesso por falta de qualidade

1º



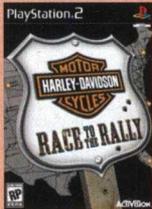
NRA Gun Club

2º



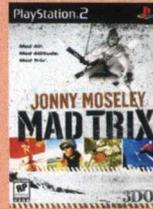
Gravity Games Bike:
Street Vert Dirt

3º



Harley-Davidson Motorcycles:
Race to the Rally

4º



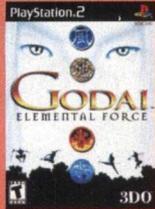
Jonny Moseley Mad Trix

5º



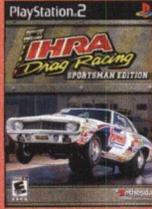
Driven

6º



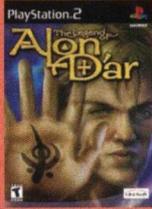
GoDai:
Elemental Force

7º



IHRA Drag Racing:
Sportsman Edition

8º



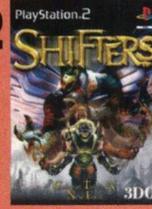
The Legend of Alon D'ar

9º



HSX HyperSonic.Xtreme

10º



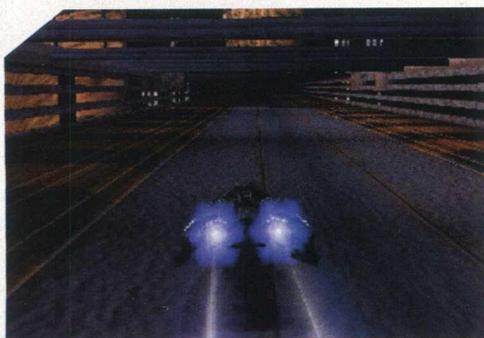
Shifters

Vida longa a Wipeout

■ Em entrevista à revista *Develop*, o diretor dos estúdios da Sony em Liverpool deu a notícia de que os fãs da série *Wipeout* estavam esperando há tempos. O jogo está confirmado para o console next-gen da Sony.

Alguns sites na Internet já haviam notado em 2006 um curioso anúncio de emprego em que a Sony estava procurando designers para trabalhar em jogos da franquia. A posição era de desenho de ambiente gráfico para as plataformas PS3 e PSP.

A Sony não deu mais detalhes do jogo, tampouco especificou uma data de lançamento.



▲ Wipeout Fusion

Mais um capítulo de LEGO

■ Todos sabem que jogar *LEGO Star Wars* é uma das experiências mais divertidas dos últimos tempos. Definitivamente, foi uma jogada de mestre da TT Games, que inovou ao trazer para o mundo dos games uma brincadeira que antes parecia restrita aos quartos de crianças pelo mundo afora e que ganhou prestígio e sucesso ao misturar pecinhas de LEGO com a história consolidada de *Star Wars*.

Uma das mentes criativas por trás da empresa inglesa pertence a Jonathan Smith, diretor de produção. Em entrevista recente ao site *Gamespot*, foi questionado sobre se há mais um capítulo na série LEGO, mais precisamente LEGO Batman. Smith respondeu: "Posso dizer que definitivamente estamos trabalhando em mais um jogo com a licença LEGO, mas o anúncio sairá no momento mais apropriado".

Torça para jogar a adaptação LEGO do Cavaleiro das Trevas o mais rápido possível.

Pequenos grandes detalhes de Tekken 6

■ Enquanto *Tekken 5: Dark Resurrection* já está sendo desfrutado pelos jogadores americanos na Playstation Network, a Namco aproveitou a onda e mostrou alguns detalhes do novo *Tekken 6* para PS3 durante a feira de jogos arcade AOU, no Japão.

A razão do título ser desvendado em uma feira arcade é simples: o sistema de jogo nos fliperamas usará uma placa parecida com a do console da Sony. Isso significa que a Namco possivelmente irá lançar o jogo nas duas plataformas.

O diretor de *Tekken 5*, Katsuhiro Hirada, está a bordo do novo projeto e prometeu prestar atenção a diversos detalhes para o novo título. Primeiro, que *Tekken 6* deverá ter algumas funcionalidades parecidas de *Tekken 5* e *Dark Resurrection*. Segundo, que o novo jogo terá o maior número de jogadores da série. Finalmente, que as roupas dos personagens terão uma infinidade de opções de customização.

Dois novos personagens foram revelados na feira: Zafina, que possui movimentos de combate parecidos a uma aranha, e Leo, um combatente alemão. *Tekken 6* deverá também rodar em alta definição.

KRATOS
(GOD OF WAR)



Ex-general e guerreiro sedento de sangue que matou sua família e desafiou os deuses do Olimpo para tê-los de volta



Artefatos lendários, como a Blades of Chaos, um oráculo e magias místicas constituídas pelas forças da natureza



Medusa, cão com três cabeças, Hidra, demônios, esqueletos, deuses e exércitos inteiros que querem eliminá-lo

Para se recuperar de uma batalha sangrenta, Kratos usufrui da companhia de belas garotas que fazem tudo para vê-lo satisfeito



Eliminar quem ousar cruzar seu caminho e atrapalhar os planos de ter sua vida de volta



VENCEDOR
KRATOS

VERSUS

CHUCK NORRIS
(COMANDO DELTA)



1º Round
HISTÓRICO

Praticante de caratê e ator de filmes de ação, já foi soldado, policial de fronteira, espírito da floresta e justiceiro



2º Round
ARMAS

Seus socos e chutes treinados com muito esforço e determinação, sem falar de armas, como a Magnum e uma .12 com dois canos

3º Round
INIMIGOS

Ramon Cota, o barão colombiano das drogas, tentou, mas Norris só teme uma pessoa: Bruce Lee, aquele que arrancou pêlos de seu peito

4º Round
VÍCIOS

Incluir novos recordes à sua já famigerada lista que circula na Internet e fazer filmes em que faz o que quer



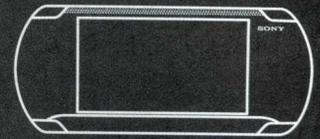
5º Round
META

Ser reconhecido para todo o sempre como o maior carateca e ator de todos os tempos. Para isso, soca seus oponentes sem dó

Chuck Norris tem sua lista como ponto positivo e como humano normal merece respeito, mas ninguém é tão brutal quanto Kratos. O guerreiro espartano aniquila seus inimigos sempre da pior maneira possível. Só vendo para crer!

PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



God of War no PSP?

■ Com o lançamento de God of War 2: Divine Retribution, a maior franquia da Sony na atualidade pretende explorar novas plataformas. Pelo menos é isso que diz os rumores qua andam circulando pela Internet.

De acordo com o boato, a empresa escolhida para adaptar o jogo é a Ready of Dawn, que também levou Dexter para o PSP.

Ainda não se sabe se o jogo vai ser um porte, uma "prequência" (jogo que conta fatos anteriores ao primeiro título) ou ter um enredo diferente. Pelo menos a presença de Kratos, seja como guerreiro espartano seja como Deus da Guerra, está garantida caso o jogo ganhe as prateleiras. Nenhuma declaração oficial foi feita pela Sony.

Insetos na palma da sua mão



■ A Gamecock, empresa recentemente formada por antigos executivos da distribuidora Gathering of Developers (GoD Games), promete trazer um jogo bem diferente ao portátil da Sony.

Em Insecticide, o mundo é dominado por pragas. Dentro de uma poderosa companhia um crime acontece. É aí que entram os detetives Chrys Liszt e Roachy Caruthers, do Esquadrão Inseticida, que precisam desvendar esses mistérios e caçar o responsável.

O jogo será lançado para PSP, NDS e PC, mas a Crackpot planeja expandir sua série também para os cinemas ou programas televisivos. Insecticide será lançado no final de 2007.

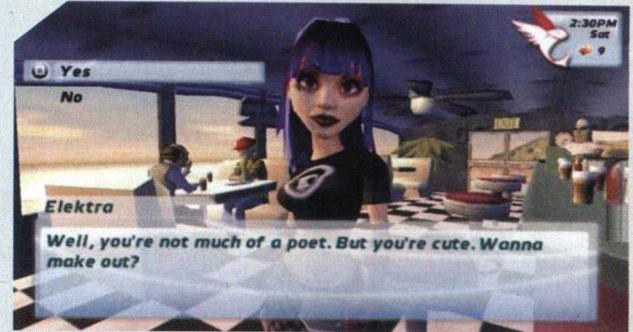
Teste antes de comprar

■ Jogadores de PSP que não sabem qual será o próximo título a ser comprado contarão com um novo aliado na hora da escolha: versões de demonstração.

Disponíveis a partir do site oficial da companhia (www.us.playstation.com/ PSP), os games poderão ser baixados diretamente para o portátil ou ainda para um PC e transferidos, posteriormente, para o aparelho.

Além do game de tiro em terceira pessoa Killzone: Liberation, estão disponíveis em versão demo o jogo Syphon Filter: Dark Mirror e LocoRoco. Para os próximos meses, há a promessa de muito mais títulos para download. Um deles será SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo 2 e ToCA Racing Driver 3.

Konami anuncia Brooktown High: Senior Year



■ Na mesma levada de Tokimeki Memorial, um jogo de relacionamentos amorosos muito famoso no Japão, a Konami pela primeira vez irá trazer o estilo ao EUA com Brooktown High: Senior Year.

O jogo se passa no colégio de Brooktown, e você está no último ano antes de ir para a faculdade. Seu objetivo é arranjar aquela namorada/namorado inesquecível.

A ambientação lembra a do game Bully, mas de uma forma bem menos agressiva. Existem várias tribos no game e o seu relacionamento com elas conta pontos para o seu objetivo final: conquistar garotas/garotos.

No game você terá muitas opções para montar seu personagem, e será possível interagir com mais de 20 jovens. Para conquistar alguém, é necessário completar vários minigames.

Brooktown High: Senior Year é exclusivo do PSP e seu lançamento está marcado para o segundo semestre de 2007.

Novo Castlevania vem aí

■ Está confirmado: o PSP realmente receberá um remake de Castlevania. Com o subtítulo de The Dracula X Chronicles, a compilação trará, além de Rondo of Blood, Castlevania Symphony of the Night, grande clássico do PSone.



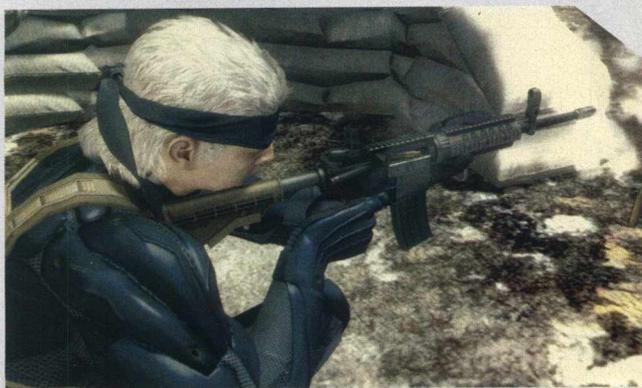
Mesmo pouco conhecido, Rondo of Blood é considerado um dos melhores games da série. O título foi lançado originalmente apenas para o PC Engine (TurboGrafx-16 nos EUA), e fez um sucesso relativo no Japão. Esse jogo acabou se tornando uma das maiores obras-primas do console e logo ganhou uma versão inferior para o Super Nintendo, intitulada Castlevania: Dracula X.

Na versão para PSP, os gráficos do game serão remodelados para ficarem 3D, porém a mecânica será no melhor e puro 2D, típico da franquia. O personagem principal será Richter Belmont, mas também será possível jogar com Maria.

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games

Snake finalmente nas telonas



■ Os mais antenados já sabiam desde 2004 que Halo e Metal Gear Solid eram títulos de videogame com grandes possibilidades de adaptação para as telas de cinema. Como já se sabe, infelizmente não será possível ver Halo em um futuro próximo. Mas já há boas notícias a respeito de Metal Gear Solid. A Sony Pictures fez um acordo com a Konami Digital Entertainment e comprou os direitos de adaptação da franquia de games para as telonas.

Com produção executiva do grande poderoso Hideo Kojima (o que em tese dá garantia de fidelidade à essência da série), o filme ainda não tem casting definido. Detalhes do roteiro também não foram divulgados. A primeira tentativa de lançamento será em 2008.

A notícia reforça a tendência de que os grandes estúdios possuem suas atenções voltadas ao público jovem, grande consumidor de entretenimento eletrônico. Com a convergência dos meios de comunicação, as adaptações de videogames para o cinema estão cada vez mais frequentes, o que é uma excelente notícia para quem quer assistir a uma grande produção em uma poltrona confortável ou degustar interativamente uma intrincada história de ação em casa.

Vício maldito



■ A Universal Pictures do Brasil lança em DVD um dos mais aguardados remakes de TV para cinema dos últimos tempos: Miami Vice. Todos que pensaram tratar-se de uma mera adaptação de roupas, costumes, armas e tecnologia dos anos 80 para os tempos atuais ficaram de queixo caído.

Miami Vice é um filme excelente, dirigido pelo competente Michael Mann, responsável por *Fogo Contra Fogo* e *O Informante*. Em *Miami Vice*, Mann vai além da investigação de uma megacidade experimentada em *Colateral*. Desta vez, o diretor explora Miami com uma habilidade ímpar. É possível sentir com detalhes como é a ambientação de uma metrópole limpa por fora, mas corrupta e suja por dentro. O resultado é densidade dramática de primeira linha.

O roteiro é interessantíssimo e Mann consegue extrair do canastrão Colin Farel uma interpretação bem estruturada. Para complementar a grande experiência de assistir a *Miami Vice*, jogue *Miami Vice: The Game* no seu PSP.

Dueto do crime



■ O game nem saiu ainda, mas vai para o cinema com certeza. De acordo com a revista *Variety*, depois de ter assinado o contrato com a 20th Century Fox para a produção de *Hitman*, a Eidos fechou seu segundo negócio, desta vez com a Lionsgate. O estúdio comprou os direitos de cinema para Kane & Lynch antes mesmo de seu lançamento para Xbox 360, algo inédito na história dos videogames.

A Lionsgate viu grande potencial na história de dois criminosos (Kane é um mercenário enquanto que Lynch é um esquizofrênico) que se encontram no corredor da morte. Os dois são resgatados pela equipe de soldados aliados de Kane antes de encontrar seu destino final. Os amigos recém-formados e nada convencionais precisam juntar forças para recuperar uma grande soma de dinheiro que Kane escondeu em algum lugar.

PSWORLD NA WEB

■ Acesse: www.psworld.com.br



Detonado

Rogue Galaxy



Conteúdo



Uma superestratégia completíssima!

■ Rogue Galaxy é o novo jogo da Level 5 (de Dark Cloud 2 e Dragon Quest VIII) que chega ao PlayStation 2 com todos os elementos que formam um game de RPG/Ação campeão. Nele você controlará Jaster Rogue, um jovem de 17 anos que viverá a maior aventura de sua vida.

Para ajudá-lo nessa épica jornada, a *PSWorld* traz para você, de graça, o detonado completo do game com todos os segredos revelados. Saiba como avançar em todos os capítulos, obtenha todos os itens e armas escondidas e saiba como destravar todos os extras. Não perca mais tempo! Visite o www.psworld.com.br e faça o download!

Fórum PSW

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

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



SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Nintendo lançará grandes jogos em 2007

Novo Mario, Metroid e Smash Bros. são alguns deles

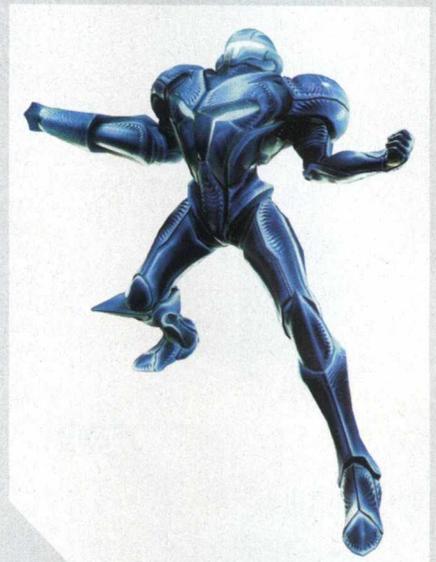
■ Para acirrar ainda mais a briga dos videogames da nova geração, a Big N está colocando suas maiores franquias para trabalhar.

Além do já lançado *The Legend of Zelda: Twilight Princess* e de *Pokémon Battle Revolution* (que só saiu no Japão), o Wii esbanjará bons títulos em 2007. De acordo com o calendário de lançamentos da Nintendo, títulos esperados, como *Super Mario Galaxy*, *Super Smash Bros. Brawl* e *Metroid Prime 3: Corruption*, darão as caras ainda este ano.

Além desses games blockbusters, outros menos conhecidos, como *Super Paper Mario*, versão que nasceu no N64 e traz o encanador bigodudo fino como um papel; *Wii Health Pack*, programa interativo de ginástica; e *Wii Music*, que transforma o Wiimote em batuta de maestro e baquetas de bateria, saíram também em 2007.

Abaixo, veja a lista completa de lançamentos:

- Wii Health Pack
- Disaster: Day of Crisis
- Mario Party 8
- Project H.A.M.M.E.R.
- Wii Music
- Super Mario Galaxy
- Super Smash Bros. Brawl
- Wii - Battalion Wars 2
- Donkey Kong Bongo Blast
- Forever Blue
- Mario Strikers Charged
- Metroid Prime 3: Corruption



Silent Hill ganha título para fliperamas



■ Na AOU Expo 2007, feira japonesa dedicada a fliperamas, a Konami mostrou ao mundo sua nova máquina: *Silent Hill: The Arcade*.

O game é um jogo de tiro nos moldes de *Virtua Cop*, *House of the Dead* e *Time Crisis* e traz todo o clima de tensão do famoso game de terror do PSone às casas de jogos eletrônicos.

Silent Hill: The Arcade terá um enredo novo, que contará os mistérios do desaparecimento do navio *Little Bar-*

ness, que surgiu em *Silent Hill 2*. Além do visual carregado de sustos e seres do além, a cabine do jogo será tematizada com cortinas rasgadas, que deixarão o jogador ainda mais imerso no que se passa na tela da máquina.

O jogo de tiro de *Silent Hill* estará disponível no Japão ainda este ano, mas nada foi dito sobre uma versão para videogames.

Halo 3 confirmado para o final de 2007



■ Em anúncio recente, a Bungie revelou que o terceiro título da sua franquia de sucesso, *Halo*, será lançado nos últimos meses de 2007, que equivalem ao inverno nos EUA. A campanha publicitária do game já está a pleno vapor, feita em parceria com a Microsoft Game Studios.

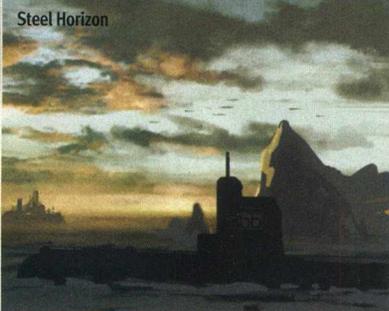
Antes desse anúncio oficial, nada sobre o lançamento de *Halo 3* havia sido revelado, apenas que uma versão de demonstração seria disponibilizada na Xbox Live.

Nessa demo, muitas das novidades do jogo serão reveladas, como a função especial do botão X, que terá papel importantíssimo na nova mecânica de jogo de *Halo 3*.

A lista de mapas e modo de jogos que essa versão Trial irá apresentar não foi divulgada, mas a produtora afirma que será suficiente para obter os dados necessários para criar uma experiência de jogo divertida.

MARÇO 2007

Os principais lançamentos do mundo dos games

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
				01 Metal Slug Anthology (PS2, PSP)		
	05 Hard Rock Casino (PSP) Major League Baseball 2K7 (PS2, PS3, PSP)	06 Burnout Dominator (PS2, PSP) Carol Vorderman's Sudoku (PS2, PSP) Medal of Honor Airborne (PS3) Medal of Honor Collection (PS2) MotorStorm (PS3) Pimp My Ride (PSP) Valhalla Knights (PSP)				
		13 Call of Duty: Roads to Victory (PSP) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3) F.E.A.R. (PS3) Full Auto 2: Battlelines (PSP) God of War II (PS2) Prince of Persia Rival Swords (PSP)	 God of War II	15 Há dois anos o PlayStation/PSone bateu a marca de 100 milhões de unidades vendidas		
		20 After Burner: Black Falcon (PSP) Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PSP) The Godfather: The Don's Edition (PS3) Shining Force EXA (PS2) Test Drive Unlimited (PS2) UEFA Champions League 2006-2007 (PS2, PSP) Virtua Tennis 3 (PS3, PSP)			23 Lançamento do PS3 na Europa Em 23 de março de 2006 a Sony anunciou o fim da produção do PSone	
	26 Medal of Honor Vanguard (PS2)	27 Disney's Meet the Robinsons (PS2) Steel Horizon (PSP) The Cube (PSP) Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PS3)	 Steel Horizon		30 Coded Arms Assault (PS3) Dawn of Mana (PS2) Earache Extreme Metal Racing (PS2) Golden Axe (PS3) Haze (PS3) Indiana Jones (PS3) Mercenaries 2: World in Flames (PS3)	

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Unreal Tournament III

“A série Unreal Tournament, presente em muitas plataformas ao longo de seus capítulos, apresenta uma importante característica em sua estrutura: focar partidas multiplayer.”

Pág. 20



Índice

- 20 Unreal Tournament III
- 22 BlackSite: Area 51
- 23 Eureka Seven Vol. 2: The New Vision
- 23 Valhalla Knights
- 24 Kingdom Hearts II: Final Mix +
- 26 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 27 Bladestorm: The Hundred Years War
- 27 Sega Rally Revolution
- 28 Hot Brain – Fire Up Your Mind
- 28 Dragon Ball Z Shin Budokai: Another Road
- 29 Half-Life2: Orange Box

Box de informações

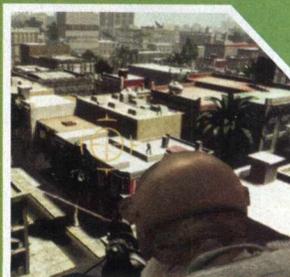
- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site



Kingdom Hearts II: Final Mix +

“A diferença de quatro anos entre a primeira e segunda versão de KH gerou alguns títulos interessantes. O primeiro deles é Kingdom Hearts: Final Mix, título só lançado no Japão...”

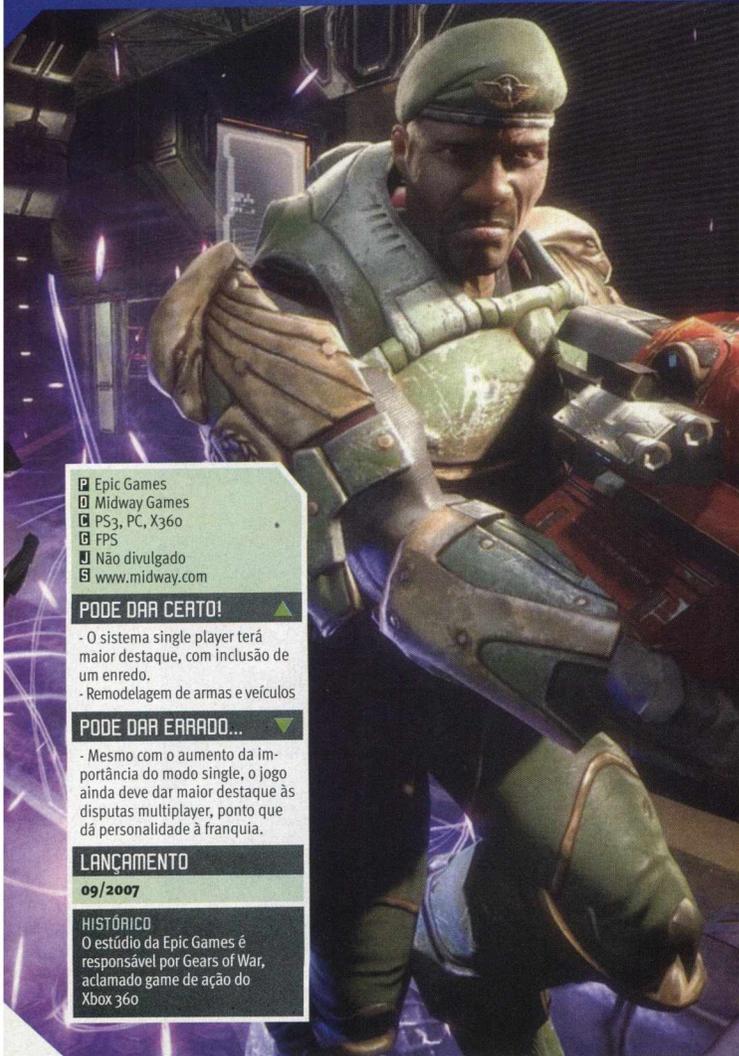
Pág. 24



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

“Você está em pleno ano de 2014, envolvido em um conflito entre o Estado mexicano e alguns rebeldes, causando uma verdadeira guerra civil. Como esses eventos podem afetar os EUA...”

Pág. 26



P Epic Games
D Midway Games
C PS3, PC, X360
FPS
N Não divulgado
S www.midway.com

PODE DAR CERTO!

- O sistema single player terá maior destaque, com inclusão de um enredo.
- Remodelagem de armas e veículos

PODE DAR ERRADO...

- Mesmo com o aumento da importância do modo single, o jogo ainda deve dar maior destaque às disputas multiplayer, ponto que dá personalidade à franquia.

LANÇAMENTO

09/2007

HISTÓRICO

O estúdio da Epic Games é responsável por Gears of War, aclamado game de ação do Xbox 360



Unreal Tournament

Gladiadores do futuro

por Ricardo Caetano

■ A série Unreal Tournament, presente em muitas plataformas ao longo de seus capítulos, apresenta uma importante característica em sua estrutura: focar partidas multiplayer. Em grandiosas e futuristas arenas de combate, o jogador utiliza armas pesadas para eliminar seus inimigos e alcançar seus objetivos. Em vez de haver um enredo, o jogador deve apenas completar as regras pre-estabelecidas se deseja vencer. Esses fatores (foco multiplayer, ação futurista e tiroteios) aliados ao uso de veículos fizeram da série um sucesso.

NO FUTURO, NO ANO 2291, MEGACORPORAÇÕES PROMOVEM COMBATES NO FORMATO DE TORNEIOS PARA ENTRETEN A POPULAÇÃO.

nament III deixa os fãs agitados. Eles têm motivo: o game vem com novidades, remodelagens, modos de jogo, novos veículos e muito mais.

O nome do game (que até pouco tempo atrás era Unreal Tournament 2007) refere-se ao terceiro engine, ou seja, à terceira geração da franquia. O estilo multiplayer, mesmo para partidas solo, ainda será o foco. Pelos enormes mapas e com uma grande quantidade de integrantes (tanto online quanto offline), o jogador trocará tiros e cumprirá os objetivos de cada partida. Os modos de jogos são bastante variados, o que tornou a franquia muito famosa.



Agora com enredo!

Unreal Tournament é sinônimo de multiplayer. Mas, no terceiro, isso é um pouco diferente (e para melhor). Desta vez, os jogadores terão um enredo para a campanha single player. Nos jogos anteriores, o modo single player nada mais era do que competições entre times. O jogador escolhia seus parceiros e entrava em diversificadas competições para marcar pontos. Como foi dito, Unreal Tournament III é diferente e possuirá um enredo..

No futuro, no ano 2291, megacorporações promovem combates no formato de torneios para entreter a população. Os participantes integram times que representam suas empresas. O jogador controlará um jovem soldado dessas corporações. As coisas mudam de figura com a entrada do Necris Black Legion. O Necris Black Legion é uma raça alienígena que invade a Terra e promove o caos para concretizar seus objetivos. O jovem protagonista tem sua família morta pelos invasores e passa a ser motivado pela vingança. A guerra se inicia e as batalhas passam da diversão para a sobrevivência – nada original, mas ainda assim um enredo.



As várias maneiras de disputar um tiroteio hi-tech

O game seguirá as características marcantes da série: tiro em primeira pessoa com aliens, veículos e diversificados modos de disputa. Entre os modos de jogo, os clássicos sistemas Assault (união do grupo na conclusão de objetivos) e Onslaught (tomada de pontos estratégicos com o auxílio de veículos) marcarão presença. Os veículos, ponto forte da série, terão uma atenção especial.

Todos os veículos de Unreal Tournament 2004 (incluindo suas atualizações posteriores) estarão na nova versão. Veículos aéreos e terrestres terão seus gráficos remodelados, além de algumas modificações técnicas, táticas e arsenais. Para Unreal Tournament III, máquinas serão adicionadas. Três veículos serão incluídos para as disputas: Cicada (voltado para alvos terrestres), Goliath (um veículo tático capaz de transportar vários jogadores) e Dark Walker (máquina na forma de tripé, parecido com o alien visto no filme A Guerra dos Mundos, de Spielberg). O destaque vai para a máquina de guerra Leviathan, um supertanque de ataque com alto poder de fogo, graças a um poderoso canhão.

Ainda no modo Onslaught (considerado o principal do game), o sistema de teletransporte será mantido entre os pontos que devem ser conquistados. Torres de combate ainda serão usadas para defesa de pontos estratégicos. Eles são resistentes e possuem grande poder de fogo. A interação com o cenário será uma novidade. Vários elementos serão usados durante as disputas, principalmente voltados para afetar os inimigos, como avalanches (que poderão destruir quem estiver pelo caminho) ou pontes (para atralhar o trânsito inimigo).

Serão por volta de 40 mapas disponíveis para os vários modos de jogo. Muitos dos cenários (que incluirão desertos, cavernas, florestas, fortalezas e construções futuristas) serão usados em vários modos de jogo e alguns serão exclusivos para determinadas opções.

Unreal Tournament III



Que comece o torneio

É de esperar que Unreal Tournament III seja um sucesso. Os responsáveis pelo game dizem que haverá um aumento significativo da competitividade da IA (que já é alta na série). Com o advento da nova geração, armas, skins dos personagens, veículos e cenários terão gráficos novos ou remodelados. A versão para PS3, especial, terá seus destaques. Segundo Mark Rein, Vice-presidente da Epic Games, “o PS3 é uma grande plataforma, fornecendo uma boa estrutura”. Ele completa: “aproveitaremos o sistema de download de conteúdo para fornecer elementos extras ao jogador”. Outro diferencial será o SIXAXIS, o controle do PS3. Graças a ele, a direção dos veículos será facilitada. Esse fator deve fazer com que os estágios de Unreal Tournament III no PS3 tenham mais veículos disponíveis que a versão para o PC.

Clássico à vista. Unreal Tournament III já possui uma firme base entre os jogadores. Usando as ferramentas de uma nova engine, essa base deve receber mais qualidade.

BlackSite: Area 51

Novos problemas e um local já conhecido

por Ricardo Caetano

■ BlackSite: Area 51 não será uma série original, mas um game que dará prosseguimento a uma série. Continuação de Area 51 (2005) para PS2, BlackSite: Area 51 levará o jogador mais uma vez ao misterioso cenário da base estadunidense. Será mantido o gênero, tiro em primeira pessoa, e mais uma vez o inimigo será composto por aliens. Mas é claro que as novidades serão em grande número, aproveitando o que a nova geração pode oferecer.

O palco é nada menos que a Área 51. Muito se fala sobre esse lugar, deixando brechas para vários tipos de especulações.

Localizada a pouco mais de 90 km de Las Vegas, estado de Nevada, EUA, a Área 51 é famosa pelos mistérios que a cercam. Oficialmente nada mais é do que uma base norte-americana com um nível de segurança maior do que o normal. Extra-oficialmente, é local de interação entre humanos e seres de outros planetas. A verdade é nada além de especulações. O que corrobora para o local ser tema de tanta polêmica é o alto nível de segurança (você pode morrer por isso) e o incidente de Roswell, local próximo à base em que pessoas dizem ter visto um acidente envolvendo OVNI. Com tantas intrigas e negações de fatos por parte de seus responsáveis, o local é constantemente palco para filmes, livros e jogos.

Você fará parte de um esquadrão tático dos EUA classificado como Forças Especiais. Alguns acontecimentos estranhos estão ocorrendo na Área 51, e você é convocado para resolver. Seus inimigos, responsáveis pelos problemas, são conhecidos como Reborn. Sua missão, então, é combater os ETs utilizando o arsenal disponível pelo exército norte-americano. As lutas ocorrerão nos arredores e na própria área 51. O objetivo dos produtores é criar, além do clima intenso dos combates, uma atmosfera terror com direito a muitos sustos.

BOTÕES PARA ORDENS ESTARÃO DISPONÍVEIS PARA QUE VOCÊ IMPONHA SUAS ESTRATÉGIAS DE JOGO

BlackSite: Area 51 é mais um jogo que se beneficiará com os novos elementos da nova geração, incluindo idéias de jogos consagrados, como Gears of War. Além da possibilidade de disputa da campanha single player sozinho, haverá a opção do sistema cooperativo. Dois jogadores poderão unir forças para ultrapassar os desafios impostos. Voltando à campanha single, você comandará um grupo de soldados de sua unidade. Botões para ordens estarão disponíveis para que você imponha suas estratégias de jogo mandando os soldados recuarem, avançarem e outros tipos de ordens.

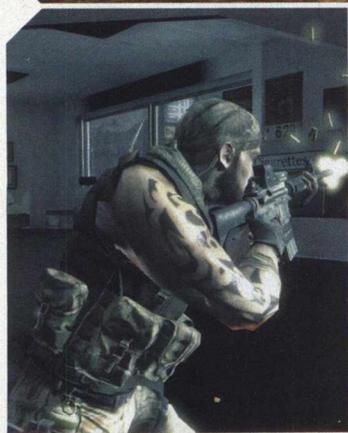
BlackSite: Area 51 contará também com uma característica importante nos jogos atuais: a presença de veículos terrestres e aéreos a seu favor e contra.

Durante as batalhas, o jogador terá de usar pontos de cobertura (que serão destrutíveis). Por haver pontos que são usados no modo cooperativo, haverá bifurcações (no estilo Gears), uma em cada caminho disponível. Em jogos solo, o jogador deve escolher o caminho que irá tomar.

BlackSite: Area 51 contará com sistema multiplayer e trará vários modos de game. Os clássicos Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag farão parte das opções, assim como Human vs. Reborn e Siege, em que grupos de jogadores deverão capturar pontos inimigos para vencer os rounds da batalha.

O enredo e o palco não são novidade para ninguém, mas, se bem utilizados, deverão render a BlackSite: Area 51 uma boa estrutura de jogo. Essas estruturas são grande preocupação de seus produtores, que já anunciaram a toda a mídia especializada que, por exemplo, há uma grande dedicação com os controles. Uma boa calibragem rende qualquer suspeita que recaí sobre FPS para consoles.

Aliens, segredos, armas pesadas e clima de suspense. Que venha BlackSite: Area 51.



Midway Studios - Austin
Midway Games
PS3, PC, X360
FPS
Ainda não divulgado
www.midway.com

PODE DAR CERTO!

- A preocupação com a calibragem dos controles é bem-vinda

PODE DAR ERRADO...

- A idéia da Area 51 como palco está gasta

LANÇAMENTO

1º semestre de 2007

HISTÓRICO

BlackSite: Area 51 é a sequência de Area 51, game para PS2 lançado em 2005

Eureka Seven Vol. 2: The New Vision

De volta para o futuro

por Felipe Levra

■ Em busca de um planeta distante que ofereça um hábitat novo, os humanos reaprenderam a viver. Domaram o local, chamado de Covenant, construíram enormes cidades e arranha-céus e descobriram uma tecnologia que usa um grande artifício dessa atmosfera alienígena: o poder de vôo sem limites.

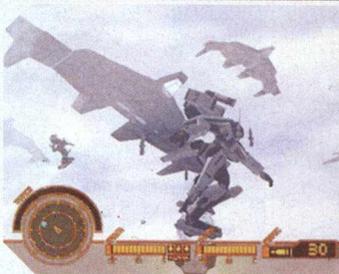
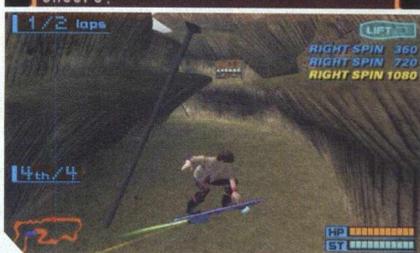
Em Eureka Seven Vol. 1, esse era o atrativo. Sumner Sturgeon era um grande piloto de LFO (Light Finding Operation). Entrou para o Exército como operador de LFOs (robôs com expressivo poder de combate e capazes de voar grandes distâncias) e teve destaque. Porém, o Exército cansou-se de seus serviços. Sturgeon assumiu a vida de lifter (um skater do futuro) profissional, o que também não deu certo.

Assim como primeiro jogo, a narrativa serve de história anterior aos eventos do anime de mesmo nome. Sturgeon terá de assumir a sua vocação de soldado mais uma vez. Tal como na primeira edição, o jogador será convidado a cruzar os ares de Covenant destas duas maneiras: a bordo de uma futurista prancha lifter ou controlando um poderoso robô LFO. Neste último caso, o game oferece muitas opções de combate, sejam elas em pleno ar sejam em terra, corpo a corpo ou a distância. São 17 tipos diferentes de LFOs, cada um com sua habilidade específica, velocidade e armas distintas. Cada armamento também possui suas próprias características.

Quando Sturgeon assumir o controle de LFOs, o jogo mostrará o potencial dos robôs. Eles são máquinas potentes, capazes de assumir formas variadas: tanques, humanoides e aviões. Como tanques, são capazes de rolar pelo chão e atacar os inimigos em forma esférica. Como formas humanas, podem voar ou atacar no solo. Cada ambiente de combate disponibiliza golpes e estratégias específicas.

Em uma versão ainda não acabada do jogo, analistas consideraram que a Bandai poderia aplicar algumas mudanças à jogabilidade.

Fica a curiosidade sobre Eureka Seven Vol. 2, já que o primeiro título não foi tão bom.



■ NAMCO BANDAI Games America
■ NAMCO BANDAI Games
■ PS2
■ Aventura
■ Ainda não divulgado
■ www.namcobandai.com

PODE DAR CERTO!

- Cada jogo baseado em um tipo de mídia (neste caso o anime) costuma carregar por tabela os fãs, caso a série seja popular.

PODE DAR ERRADO...

- O primeiro jogo teve avaliações sofríveis pela imprensa especializada.

LANÇAMENTO

2º trimestre de 2007

HISTÓRICO

O game Eureka Seven é baseado em um mangá (que também virou um anime)

Valhalla Knights

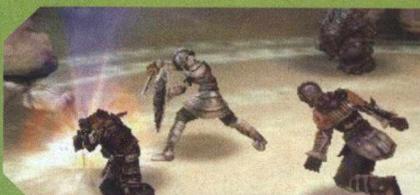
Cavaleiros de um mundo límpido perdido

por Felipe Levra

■ A premissa básica da história de Valhalla Knights é a seguinte: havia um mundo belo e pacífico, em que criaturas, como anões e elfos, conviviam pacificamente com os seres humanos. Porém, a terra foi ameaçada pelos poderes do Lorde Negro, que engolfou o local em uma batalha sangrenta. Um herói chamado Rastul conseguiu derrotá-lo. Porém, a Terra antes chamada de paraíso ficou conhecida como "A Terra Amaldiçoada" devido aos resquícios horríveis das batalhas. Um(a) jovem personagem principal do jogo acorda com amnésia nesse local e está disposto(a) a desvendar os mistérios que rondam essa terra enigmática para limpar a maldição, impor sua redenção e afastar a ameaça representada por Dark Lord de uma vez por todas. A Xseed ainda não deu muitas informações a respeito do gênero do protagonista de Valhalla Knights.

No melhor estilo RPG, os jogadores poderão controlar seis personagens no total. O player poderá trocar de personagem a qualquer momento e customizá-lo escolhendo diferentes tipos de raças (humanos, anões, elfos, máquinas etc.) e especialidades (lutadores, padres, ladrões, cavaleiros, samurais etc.). Os combates prometem ser em tempo real com possibilidade de evasão conforme a necessidade. Pontos extras que devem render elogios em uma plataforma móvel são os modos multiplayer. No modo cooperativo, os jogadores deverão enfrentar 30 missões exclusivas, independentes do modo singleplayer, com combate lado a lado. No modo versus, naturalmente, cada player poderá selecionar seis personagens. Porém, os ganhos de cada jogador serão determinados por uma aposta feita no início do jogo, além das características de combate.

Pelas imagens e pelo trailer do jogo, pode-se notar uma ambientação e uma mescla interessante de cultura japonesa e ocidental: castelos medievais dividem espaço com imponentes templos orientais, elementos de ambientação que prometem fazer de Valhalla Knights um RPG bastante interessante.



■ Marvelous, K2
■ Xseed
■ PSP
■ RPG
■ 1
■ www.valhallaknights.com

PODE DAR CERTO!

- Modo cooperativo em um título de RPG

PODE DAR ERRADO...

- História bem simples pode significar um roteiro mal estruturado

LANÇAMENTO

06/03/2007

HISTÓRICO

A publisher de Valhalla Knights é especializada em distribuir títulos de RPG do Japão nos EUA, com foco na plataforma PlayStation, além de publicar games para PC. Relativamente nova (fundada em 2004), é presidida por Jun Iwasaki e lançou os títulos Shadow Hearts: From the New World e Wild Arms 4 no mercado ianque

Kingdom Hearts II: Final Mix +



P Square Enix
 D Square Enix
 C PS2
 A Ação/RPG
 1
www.square-enix.co.jp

PODE DAR CERTO!

- As novidades no enredo prometem deixar o que era bom melhor ainda
- Versão em 3D de Chain of Memories

PODE DAR ERRADO...

- A falta de uma versão com textos em inglês pode causar a baixa popularidade do título

LANÇAMENTO

2º semestre de 2007

HISTÓRICO

Tetsuya Nomura, o diretor de Kingdom Hearts, divulgou que o terceiro game da franquia já está sendo desenvolvido. Ele não declarou qual a plataforma que vai receber o jogo, mas o PlayStation 3 tem grandes possibilidades, já que a equipe de design está trabalhando em um game para o console, Final Fantasy Versus XIII

O terceiro bastião da Square Enix

por Fernando Wiek

■ Não há o que negar: Final Fantasy e Dragon Quest são as maiores franquias da Square Enix. Os outros games da empresa, apesar de terem extrema qualidade, são apenas coadjuvantes dessas duas séries. A única exceção talvez seja Kingdom Hearts, jogo de ação com toques de RPG que mistura os personagens da Disney e de Final Fantasy em um enredo totalmente inédito.

Quando o título foi anunciado, em 2001, todos achavam que esses mundos distintos não poderiam fazer parte de um mesmo game. Mas, mais uma vez, a Square Enix mostrou sua competência criando um novo clássico do PS2. Com o sucesso, vários fãs surgiram, todos eles ávidos por uma seqüência, que ocorreu apenas em 2006.

A diferença de quatro anos entre a primeira e segunda versão de KH gerou alguns títulos interessantes. O primeiro deles é Kingdom Hearts: Final

Mix, título só lançado no Japão e que trazia muitos extras em comparação ao game original. O outro foi Kingdom Hearts: Chain of Memories, para o portátil GameBoy Advance. Nele, a história de KH era continuada e pela primeira vez a organização XII apareceu, grupo de poderosos guerreiros

MAIS UMA VEZ, A SQUARE ENIX MOSTROU SUA COMPETÊNCIA CRIANDO UM NOVO CLÁSSICO DO PS2

que se tornariam a maior ameaça de KHII. Com a alta venda de todos esses títulos, a Square Enix anunciou Kingdom Hearts II: Final Mix +, uma revisão da segunda versão que promete trazer ainda mais revelações ao intrincado enredo do jogo. Além de novos chefes, Drive Forms e habilidades, um grande extra acompanhará o título em forma de um DVD bônus: a versão totalmente em 3D de Chain of Memories, game que até agora só estava disponível em 2D para o videogame de bolso da Nintendo.

Revisitando a segunda aventura de Sora

Após salvar Kairi das garras de Ansem e ser preso no Castelo do Esquecimento (Castle of Oblivion), Sora retorna ao combate contra os Heartless. O problema é que eles estão em companhia de outros seres evoluídos (os Nobodys) e estão sendo usados por uma companhia chamada Organization XIII, que tem como meta reviver Kingdom Hearts.

Para combater esses vilões o garoto mestre da Key Blade ganhou várias novas habilidades. Uma delas foi a Drive Form, que tem a propriedade de fundir Sora, Pateta e Donald em um único lutador com extraordinários poderes.

Em Kingdom Hearts II: Final Mix +, toda a aventura principal do game, que já era sensacional, será turbinada com novidades bem interessantes:

– Novo Drive Form que transformará a roupa de Sora na versão usada no primeiro KH

- Sora, Donald e Pateta ganharão novas roupas natalinas em Halloween Town
- O Dodge Roll irá voltar como um Reaction Command
- Você poderá lutar contra os membros da Organization XIII dentro do Coliseum
- Uma luta com Marluxia, Lorde do Castle Oblivion, remanescente de KH:

Chain of Memories

- Mushroom Heartless, novos inimigos vindos de Chain of Memories
- Batalha contra Lexeaus, membro da Organization XIII
- Luta entre Riku e Zexion
- Sora versus Roxas em sua forma jogável
- Mais um nível de dificuldade
- A aparição do misterioso cavaleiro visto no trailer secreto de KHII

Chain of Memories no PS2

Muitos fãs da série tiveram que correr atrás de um GameBoy Advance ou de emuladores do console para experimentar a pseudocontinuação de Kingdom Hearts. Ela conta o que aconteceu com Sora depois do trágico final de KH.

O garoto aparece em um florido bosque ao lado de Donald e Pateta e logo que acordam saem correndo em busca de Kairi e Riku. No meio do caminho, um misterioso homem com um longo manto preto encapuzado aparece e informa que “em frente está algo que precisas, mas para o teres, precisas perder algo querido”. Quando esse ser misterioso se vai, um único caminho se abre e leva ao Castle Oblivion, local em que eles acabam perdendo todas as suas lembranças.

No PS2, esse jogo será totalmente refeito em 3D, uma ótima notícia para quem queria aproveitar 100% o enredo do título, mas não teve oportunidade de jogar a versão original. O jogo usará a mesma engine de KHII, e nas lutas será possível alternar o sistema de cartas, em que seus golpes se baseiam nas cartas que você tem na mão, com a ação normalmente vista na série. A versão do console da Sony terá ainda mais novidades:

- Dois novos eventos. Sora em Halloween Town e uma batalha de Riku e Vexen
- Novas áreas de exploração
- Configuração de botões revisada. c é ataque e t é Stock
- Algumas alterações nos textos



Lançamento norte-americano à vista?

Depois de vender mais de 10 milhões de unidades por todo o mundo, com números muitos expressivos nos EUA, é questão de tempo para que Kingdom Hearts II: Final Mix + seja anunciado para o mercado americano. Atualmente o game está oficializado apenas para o Japão, país que receberá o jogo no dia 29 de março de 2007.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2



Red Storm Entertainment
 Ubisoft
 PS3, PC, X360
 FPS
 Ainda não divulgado
<http://ghostrecon.us.ubi.com/>

PODE DAR CERTO!

- Os novos elementos de suporte (ataque aéreo e assistência médica)

PODE DAR ERRADO...

- Deve haver um cuidado com missões repetitivas, já que o enredo do segundo game se inicia no ponto em que acabou o primeiro

LANÇAMENTO

06/2007

HISTÓRICO

A série Ghost Recon foi idealizada por Tom Clancy, escritor norte-americano especializado em espionagem e intrigas políticas

Acabando com a ameaça ao Tio Sam

por Ricardo Caetano

Comandar, atirar, correr e cumprir sua obrigação: ações que se encaixam bem em uma guerra, mesmo que virtual e futurista. Aliadas a esses fatores, aparecem as idéias de Tom Clancy, escritor norte-americano famoso por seus contos de guerra. O produto final no mundo dos games dessa união não poderia deixar de ser interessante. Nasceu então Ghost Recon Advanced Warfighter, jogo que mistura um conflito futurista com clássicas táticas de guerrilha urbana. Com seu sucesso, não era de estranhar que uma continuação fosse criada. O segundo título chegará em breve e promete mais emoções àqueles que gostam de servir um exército dos consoles. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 dará prosseguimento a seu bem visto antecessor, levando mais uma vez o jogador a batalhas que exigem táticas apuradas, trabalho em grupo e apoio de alta tecnologia.

O enredo de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 se iniciará logo após os eventos do final do primeiro game. Você está em pleno ano de 2014, envolvido em um conflito entre o Estado mexicano e alguns rebeldes, causando uma verdadeira guerra civil. Como esses eventos podem afetar os EUA (país fronteira do México), várias unidades especiais são enviadas ao país dos Astecas – denominadas Ghost. Uma delas é controlada pelo Capitão Scott Mitchell (o jogador). Mesmo com a ação de Scott e seus comandados no primeiro game, um novo avanço rebelde ocorre. Scott entrará mais uma vez em ação e terá 72 horas para acabar com o novo plano inimigo. A novidade será a inclusão de missões em solo norte-americano, aumentando ainda mais a tensão do país com a causa rebelde.

O jogo possuirá (como o primeiro) visões em primeira e terceira pessoa. Com a câmera – e fornecidos pelo capacete hi-tech dos soldados –, o jogador receberá na tela vários tipos de informações. Marcações na tela indicarão inimigos (cor vermelha), aliados (verde) e objetivos (amarelo). Essas marcações serão cruciais na estratégia do jogador. Haverá também uma câmera localizada no canto superior esquerdo da tela mostrando a visão dos vários aliados à sua disposição.

No comando de um grupo (haverá também missões solo), o jogador dará comandos aos outros soldados, como avançar ou cessar fogo. As ordens serão pré-configuradas no controle, facilitando sua utilização em combate. Outro elemento estratégico será mais uma vez o mapa tático, importante opção para o jogador se posicionar na missão, saber quais os objetivos e sob qual controle cada região do da área da missão está. Além do arsenal, que inclui vários tipos de metralhadoras, granadas e rifles, o jogador contará mais uma vez com veículos de apoio. Os veículos trazem armamento, proteção ou, no caso de tanques e helicópteros, potentes ataques em alvos direcionados (veja mais a seguir).

Por ser o segundo game, é de esperar que mudanças ocorram e novidades sejam incluídas. E serão. Os estágios de jogo acontecerão de dia e à noite (como no primei-

ro), mas agora em climas diferentes.

Na parte gráfica, efeitos de explosões e fumaça serão bem maiores e mais reais. Mais pessoas (civis e inimigos) e animais aparecerão nos cenários ao mesmo tempo aumentando a dificuldade de jogo. Os inimigos, inclusive, usarão mais as coberturas como prote-

ção e esperarão mais pelos jogadores tentando não se expor. Na parte da jogabilidade, além de uma melhor calibragem da mira um novo sistema de troca de armas será implantado. Usando o direcional digital, será possível trocar rapidamente de arma. A novidade na parte da estratégia ficará por conta dos novos sistemas de suporte oferecidos por seus aliados. Além dos tanques, helicópteros e transportes de munição e soldados, dois novos suportes serão adicionados: assistência médica e ataques aéreos. Na parte média, um veículo trará kits médicos que recuperarão a energia vital dos soldados. Quanto ao sistema de ataques, o jogador requisitará artilharia pesada oriunda de jatos, que utilizarão mísseis que farão grandes estragos aos alvos.

O primeiro game foi uma grande surpresa mostrando qualidade em sua estrutura. Isso aumenta a responsabilidade de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 e de seus produtores.

MESMO COM A AÇÃO DE SCOTT E SEUS COMANDADOS NO PRIMEIRO GAME, UM NOVO AVANÇO REBELDE OCORRE

Bladestorm: The Hundred Years War

Grandes guerras na Europa da Idade Média

por Fernando Wiek

■ A KOEI parece querer dar um tempo nas histórias de combate do Oriente antigo para se envolver em uma temática diferente: batalhas por territórios no Velho Continente.

Bladestorm: The Hundred Years War, o mais novo jogo da empresa, terá como pano de fundo a Guerra dos 100 Anos, acontecida no século XIV e que envolve a Inglaterra e a França. Foi nela que Joana Darc, uma grande mártir da humanidade, surgiu.

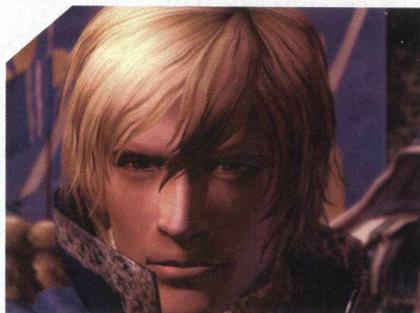
No jogo você será o comandante de um exército de mercenários que irá trabalhar para o país que pagar melhor. Você escolherá qual lado a apoiar.

Ao contrário dos games da série Dynasty Warriors, não será possível sair fatiando qualquer um que aparecer em seu caminho. Em Bladestorm, basta dar ordens a sua tropa e eles farão o trabalho para você. Mas nem por isso o jogo promete ser fácil: antes de lutar é preciso bolar uma estratégia de batalha e distribuir sua equipe em locais arduos a fim de minar as forças inimigas. A progressão do game depende principalmente das decisões do jogador e de suas realizações no campo de batalha.

Utilizando a engine mais famosa da nova geração, a Unreal 3, o jogo promete um nível de detalhes impressionante. Existirão cerca de 500 a 600 soldados na tela ao mesmo tempo, mas é possível que esse número aumente para 1.000 quando o jogo estiver em fase final de desenvolvimento.

A jogatina multiplayer parece ser uma das grandes promessas do jogo, mas a KOEI ainda está estudando como programar essa característica em Bladestorm sem que haja muitos lags nos duelos, já que o número de personagens na tela será grande.

Bladestorm: The Hundred Years War parece ser para o PS3 o que Kessen foi para o PS2, mas com muito mais conteúdo.



Omega Force
KOEI
PS3, X360
Estratégia
Ainda não definido
www.koei.com

PODE DAR CERTO!

Centenas de personagens na tela juntos
Games estratégicos sempre são recompensadores

PODE DAR ERRADO...

A KOEI não tem a fama de mudar muito os seus games, mas, na nova geração, a empresa precisa vir com um novo espírito para emplacar novas franquias

LANÇAMENTO

3º trimestre de 2007

HISTÓRICO

Bladestorm: The Hundred Years War foi adiado em todo o mundo por não estar com a qualidade esperada pela KOEI. O jogo está sendo desenvolvido na Inglaterra pela Omega Force, e parece que eles estão tendo problemas para deixar o jogo ao gosto dos orientais

Sega Rally Revo

O rali volta às suas origens

por Felipe Levrá

■ O ano de 2007 chega com muitas novidades. Uma delas é Sega Rally Revo, um título que chega com bastante expectativa para PS3, Xbox 360 e PC.

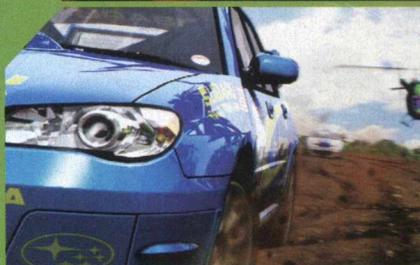
Pelo que tudo indica, o título chega para inovar nos consoles next-gen com nada menos que terrenos totalmente deformáveis. Haverá diversos tipos de solo de corrida disponíveis, entre barro, gelo, neve, pedregulhos, pedriscos e areia.

O grande barato é que a Sega promete que duas voltas nunca serão as mesmas. Uma vez que os pneus entram em contato com o terreno, este deverá ganhar características diversas, obrigando o jogador a mudar sua estratégia de disputa.

O foco do jogo não deverá ser a customização, para desespero dos fãs de tuning e detalhes automobilísticos. A Sega está preparando um jogo com setups já estabelecidos. As pistas também não devem ser compostas de um único tipo de elemento. Assim, o jogador deverá identificar o elemento principal de uma pista e usar as poucas opções de configuração de carros e pneus para se dar bem na corrida.

A Sega também promete acrescentar diversos tipos de carros com tração nas quatro rodas ou tração normal. Carros clássicos de gerações passadas também devem entrar no catálogo de bólidos de corrida off-road. O modo singleplayer deverá contar com múltiplas pistas localizadas ao redor do mundo, o que significa que diversos tipos de modalidades de rally devem estar incluídos no futuro jogo.

Sega Rally Revo está cercado de muita ansiedade. Resta saber se a Sega conseguirá fazer um game páreo aos grandes competidores do gênero.



Sega Driving Studios
Sega
PS3, X360, PC
Rali
Ainda não definido
www.sega.com

PODE DAR CERTO!

A engine de terreno deformável parece ser um detalhe revolucionário. Pode até mesmo definir um padrão de arquitetura gráfica para os jogos futuros

PODE DAR ERRADO...

O nicho de jogos de rali é bem competitivo. Se Sega Rally Revo pretende ser um jogo com diversas continuações, a primeira parte terá de ser inesquecível. Se a Sega falhar, talvez não haverá uma franquia Sega Rally Revo tão cedo

LANÇAMENTO

01/05/2007

HISTÓRICO

Em 1999, safa a última edição da série Sega Rally para Dreamcast, Sega Rally Championship 2. Os fãs ficaram órfãos de uma das melhores séries de rali, reconhecida pelo seu alto nível técnico. Então, tiveram de se acostumar a jogar Gran Turismo e Colin McRae Rally para continuar a conquistar terrenos

Hot Brain: Fire Up Your Mind

What is the next figure in the sequence?

Midway San Diego
Midway
PSP
Puzzle
4
www.midway.com

PODE DAR CERTO!

- Se o jogo for minimamente bem acabado, as chances de sucesso são grandes

PODE DAR ERRADO...

- As imagens divulgadas pela Midway representam puzzles fáceis, já vistos em revistas de palavras-cruzadas, Internet e livros em geral

LANÇAMENTO

3º trimestre de 2007

HISTÓRICO

No decorrer dos tempos, os quebra-cabeças sempre fizeram parte do entretenimento da humanidade. Não é por acaso que os puzzles sempre fizeram sucesso na história do entretenimento eletrônico atual. Os fãs de Tetris e seus descendentes de sangue azul legítimos, como Lumines II, que o digam

TEST RESULTS

Logic Memory Concentration
Math Language

Brain Temperature

Which Picture Did You See?

Incendiando a cuca

por Felipe Levrá

■ Nada de ação, tiros ou perseguições desenfreadas. A onda agora é esquentar o cérebro. Para quem está disposto a deixar um pouco de lado a diversão descompromissada de inúmeros títulos de entretenimento interativo doméstico, eis que surge mais uma aposta da Midway no segmento puzzle avançado.

O objetivo do jogo é aumentar a temperatura de seu cérebro medindo diversos fatores (lógica, matemática, memória, linguagem e concentração) em diversos tipos de quebra-cabeças. O tempo conta, e muito. Seu desempenho será analisado não apenas pela exatidão das suas respostas, mas pela quantidade de tempo para respondê-las, tudo isso com uma narração auxiliar para ajuda com dicas e macetes de jogo.

São quatro modos diferentes de gameplay. Em single player, há os modos Test e Practice. Este último é o principal e será usado pelo jogador para treinar o cérebro antes de encarar desafios maiores. No modo Test, o bicho pega para valer. Há rankings para as cinco categorias, e os players almejam ter seu cérebro "On Fire" (Pegando Fogo), a pontuação máxima. No modo multiplayer haverá duas categorias: Think Tank e Brain Race. No primeiro, os jogadores batalham entre si para ver quem sobe a temperatura do cérebro primeiro. No segundo, os players realizam um desafio cooperativo de também esquentar o cérebro virtual do jogo.

Em puzzles voltados para consoles portáteis, é interessante perceber que os jogos se ajustam perfeitamente aos sistemas. A funcionalidade dos botões costuma ser interessante. Porém, o jogo não parece aproveitar a plataforma PSP ao máximo. Espera-se que a Midway crie outros tipos de desafio para compensar essa perda.

A produtora, porém, acredita bastante no segmento. Com o lançamento de Touchmasters para Nintendo DS, acredita-se que a empresa queira faturar alto no gênero. Só resta torcer para que Hot Brain seja um puzzle totalmente diferente dos demais jogos da categoria.

Odin Sphere

A Ragnarok se aproxima

por Fernando Wiek

■ Após adaptar grandes RPGs e games de estratégia tipicamente japoneses, como Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny, Disgaea 2: Cursed Memories, Metal Saga, Phantom Brave e Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome, para o mercado americano, a Atlus está pronta para mais um desafio com Odin Sphere, game de ação com toques de RPG que tem como base a intrigante mitologia nórdica.

A história do jogo começa quando uma grande guerra entre as fadas de Ringford e os guerreiros de Ragnanival tem início. Segundo uma antiga profecia, essa batalha representa o fim do mundo. Na pele de Gwendolyn, filho de Odin, você deve tentar descobrir a verdade por trás dessa lenda. Além do protagonista, será possível jogar com mais outros quatro personagens (Cornellus, Mercedes, Oswald e Velvet), que têm seus destinos interligados no melhor estilo Valkyrie Profile.

O enredo promete ser extenso, dividido em capítulos que terão suas próprias subdivisões, chamadas de atos, nos quais estarão localizadas as batalhas, que, se vencidas, possibilitaram aos jogadores prosseguir no game.

O visual de Odin Sphere, totalmente em 2D, está a cargo de Kazuma Kaneko, profissional que trabalhou recentemente em Persona 3, o que significa que o estilo será umas das qualidades do novo título da Atlus. Os cenários são de autoria do mesmo profissional que criou os mundos de Etrian Odyssey, para NDS, e a direção está nas mãos de Seiya Kamiya, responsável por um grande clássico do Saturn, Princess Crown.

Como todo bom game de RPG/ação, o título promete uma jogabilidade ágil, com muitos golpes e magias permeando a tela a todo momento. Odin Sphere já está pronto e ganhará as lojas dos EUA no segundo trimestre de 2007.

I just want to improve my skills with the bow, so I can outgrow you on the battlefield.

The Valkyries suffered many casualties... including Griselda, our Commander.

2 Chain!!! 6

Once you enter this land, you cannot be allowed to leave.

Vanillaware
Atlus
PS2
Ação/RPG
1
www.atlus.com/odinsphere/

PODE DAR CERTO!

- O estilo gráfico diferenciado
- A mitologia nórdica é muito profícua para os games
- Grandes nomes trabalhando no título

PODE DAR ERRADO...

- As atenções estão se voltando para o PS3 nos EUA. Isso pode atrapalhar as vendas do jogo, que já não tem um apelo muito popular

LANÇAMENTO

3º trimestre de 2007

HISTÓRICO

Por ser dirigido por Seiya Kamiya, Odin Sphere está sendo considerada uma continuação não oficial de Princess Crown, game lançado para Sega Saturn em 1997. Esse RPG de ação fez muito sucesso no Japão e que ganhou uma conversão para o PSP nipônico

Half-Life 2: The Orange Box

A versão definitiva do clássico

por Fernando Wiek

■ Nascido nos PCs no ano de 1998, Half-Life trouxe uma nova perspectiva aos jogos de tiro em primeira pessoa. Por que um gênero de origem desce-rebrada não poderia, além da saraivada de projeteis típica do estilo, ganhar mais conteúdo em forma de um enredo complexo e personagens marcantes?

Com essa idéia na cabeça e muita competência, o time da Valve criou um dos maiores clássicos entre os shooters, título que se estendeu ainda mais com a seqüência, Half-Life 2, jogo que definiu outra vez o mercado trazendo gráficos impressionantes e a melhor representação de física em um game – quebrar caixas, interagir com os objetos do cenário, acertar os inimigos e eles reagirem de acordo com a dor sentida; tudo era muito mais real do que em outros jogos.

Half-Life 2 ainda conta com o protagonista principal da série, o cientista Gordon Freeman. Esse homem se vê obrigado a se defender de aliens e outros seres estranhos depois que um de seus experimentos dá errado. Sua marca registrada, além da sua farta barba, é a grande habilidade de se manter calado em qualquer situação que possa acontecer. Ele realmente tem um grande controle emocional.

O misterioso G-Man mais uma vez determina uma missão para Freeman e diz que seus feitos serão determinantes para a conjuntura estrutural de um novo governo. Então, dentro de um trem cheio de detentos, ele se vê um prisioneiro da City 17, local dominado pelos Combines, raça alienígena responsável pela escravidão e pelo controle dos habitantes da Terra. A meta de Gordon Freeman é se juntar ao grupo de rebeldes, composto por Alyx Vance, Eli Vance, Barney Calhoun, Judith Mossman, Dr. Kleiner entre outros, e acabar com a opressão exercida no planeta.

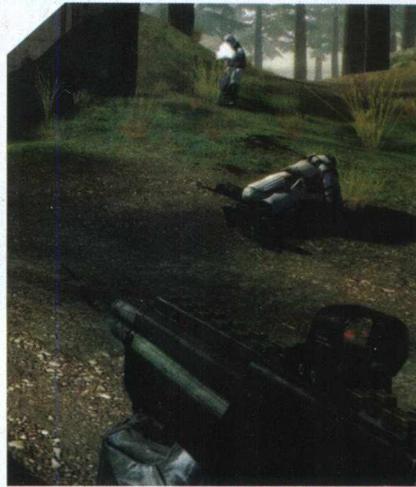
A VALVE E A EA DECIDIAM FAZER UM PACOTE MAIS QUE ESPECIAL PARA OS VIDEOGAMES DA NOVA GERAÇÃO

Todos os capítulos subseqüentes (Episode One e Episode Two) continuam a trama do jogo e trazem ainda mais explicações para a saga de Gordon Freeman e os acontecimentos em Black Mesa.

Para trazer toda essa ambientação singular aos videogames, a Valve e a EA decidiram fazer um pacote mais que especial para os videogames da nova geração, Xbox 360 e PlayStation 3. The Orange Box é uma coletânea pra nenhum fã da série botar defeito, já que ela trará a versão original de Half-Life 2 com melhorias gráficas, como a iluminação HDR (High Dynamic Range), que faz o game parecer ainda mais realista; a expansão Episode One, lançada recentemente para PCs e que conta o que aconteceu com Gordon, Alyx e G-man depois dos momentos finais de HL 2; o ainda não lançado Episode Two, que dá continuidade ao enredo do jogo levando os jogadores a novas localidades fora da City 17; Portal, um jogo em primeira pessoa que se assemelha a um puzzle em que o jogador deve avançar pelos cenários usando uma versão modificada da Gravity Gun, que tem o poder de criar conexões entre duas localidades distintas, e por último Team Fortress 2: Brotherhood of Arms, nova versão do game multiplayer da Valve que agora traz um estilo gráfico muito mais descontraído, com personagens que se assemelham a desenhos animados.

A má notícia para os mais ansiosos é que o game foi atrasado para o final do ano de 2007 para que todos os títulos que compõem o pacote estejam totalmente finalizados e sem bugs.

Se você conseguir um novo console até lá, com certeza presenciará uma das melhores experiências em matéria de games em primeira em pessoa já desenvolvida.



P Valve
D Electronic Arts
C PS3, X360
G FPS
I Ainda não definido
S <http://half-life2.com/>

PODE DAR CERTO!

- Half-Life 2 originais e suas duas expansões em um mesmo pacote
- Visual impressionante mesmo para os padrões atuais

PODE DAR ERRADO...

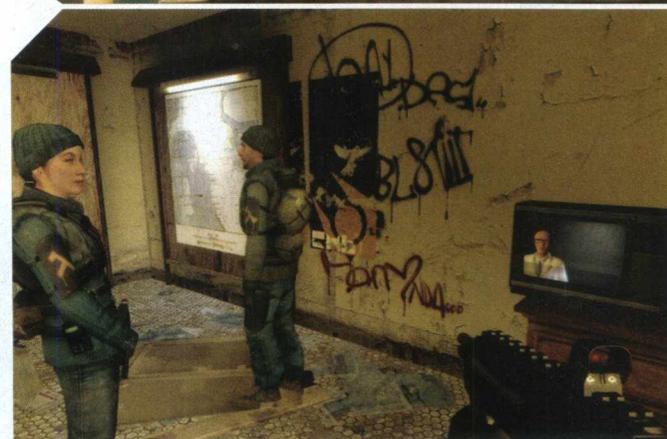
- Nenhum jogo de tiro em primeira pessoa se adapta perfeitamente aos joysticks dos videogames

LANÇAMENTO

Final de 2007

HISTÓRICO

Half-Life é um game muito famoso, mas a modificação Counter-Strike, feita por fãs usando a engine do jogo, alcançou um nível de popularidade ainda maior. Até hoje, o game é sucesso em LAN Houses, principalmente depois da versão Source que acrescenta à batalha entre terroristas e antiterroristas gráficos de última geração



EVOLUÇÃO DA

Todos devem estar pensando em por que usar o DevilHook Exp. Pack 1.0. Veja então algumas funcionalidades que a querida Sony ainda não se empenhou para desenvolver.

O software DevilHook é um utilitário desenvolvido para PSP com o intuito de elevar ao máximo a capacidade que o portátil possui em questão de entretenimento.

Com ele você poderá:

- Transferir qualquer tipo de arquivo via wi-fi. A partir da firmware 2.7, disponibilizada pela Sony, há somente a opção de transferir fotos, enquanto com o DevilHook isso é passado.
- Utilizar a famosa porta I/R (infra-vermelho) para controlar qualquer tipo de aparelho eletroeletrônico que utilize controle remoto.
- Gerenciar arquivos, criar diretórios sem necessitar de um computador, copiar, deletar e renomear arquivos e trocá-los de pasta.

Com este tutorial, a utilização será mais fácil que a própria instalação, que consiste em apenas alguns cliques.

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



EVOLUÇÃO

por Leandro Augusto

○ Instalação do DevilHook Exp. Pack 1.0

Primeiramente, confira os requisitos mínimos para a instalação.

- Infelizmente este software não funciona em PSP com placa TA-082. Para verificar se seu PSP tem uma placa TA-082, abra o driver em que se insere o UMD e verifique ao lado esquerdo da placa se há a o código IC3001. Se houver seu PSP não é compatível com o software.
- PSP com firmware 1.5
- Recomendamos Memory Stick de no mínimo 512 MB

Se seu PSP segue os requisitos mencionados acima, você já pode proceder com a instalação.

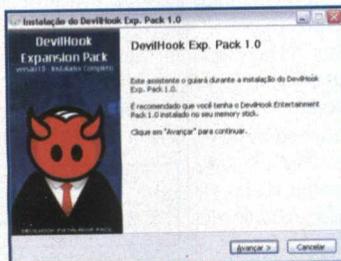
Instalando

Para encontrar os programas necessários para este tutorial, acesse a Internet e use os seguintes meios:

Use algum sistema de busca, como Yahoo! ou Google, para baixar os arquivos. Você também pode procurar em sites especializados como fóruns ou comunidades sobre PSP.

Você também pode usar programas como P2P ou Torrent.

Após efetuado o download do arquivo, execute-o. Será exibida a seguinte janela. Clique em avançar.



Nesta janela, escolha os componentes que deseja instalar. Recomenda-se a seleção de todos.

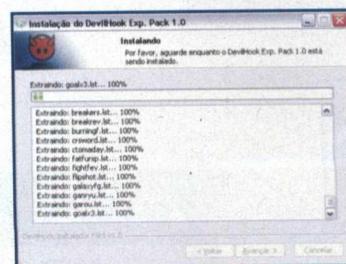


Conecte seu PSP em modo USB.

Nessa janela indique o diretório correspondente à unidade de PSP, por exemplo D:, E:, F:.



Os arquivos serão copiados para seu Memory Stick e para seu computador no diretório c:\devilhook



Após o processo de cópia de arquivos aparecerá a janela a seguir informando o término da instalação.



Com a instalação concluída, retire o PSP do modo USB e acesse:

Jogos
Memory Stick
DevilHook iRShell e Emuladores



Esta é a interface principal da Shell:



Utilizando o novo DevilHook Exp. Pack 1.0

Nesta matéria, o foco será a utilização do gerenciador de arquivos, o uso do controle remoto e a transferência de arquivos via wi-fi.

VISUALIZAR DIRETÓRIOS:

Com ele você navega no seu memory stick assim como no Windows Explorer. Pode ser usado para abrir, copiar arquivos e enviar para outro PSP.

GERENCIANDO ARQUIVOS:

Para gerenciar um arquivo basta selecionar o arquivo ou pasta e segurar L+ []. Será exibido o seguinte menu:



- Use X para renomear um arquivo.
- Use ● para criar um diretório.
- Use ■ para apagar um arquivo ou diretório.
- Use Select para copiar.
- Use Start para colar.
- Use ▲ para fechar o gerenciador.

Observação:

Para criar um diretório, aperte ●. Será exibida a seguinte tela:



O exemplo será o primeiro quadro para demonstrar como funciona o sistema de digitação. Para teclar o número 1 é necessário apertar ▲, a letra "C" corresponde ao ●, "B" ao X e "A" corresponde ao ■.

Controle Remoto

Agora você aprenderá como adicionar códigos para controlar diversos aparelhos.

Acesse o diretório em que foram copiados os arquivos em seu computador (Meu Computador\C:\Devilhook\IRCodes).

Escolha o arquivo referente ao seu aparelho, seja ele DVD, CD Player ou videocassete e copie-o para dentro da pasta IRShell\IR-CODES na raiz do memory stick.

Feito isso, execute novamente o DevilHook e acesse o ícone referente ao controle remoto.

Será exibida a tela abaixo. Nela você pode selecionar qual controle deseja usar.



Após carregar o controle, basta seguir os controles que o próprio software descreve.



O primeiro passo é configurar seu PSP de acordo com o informado abaixo:

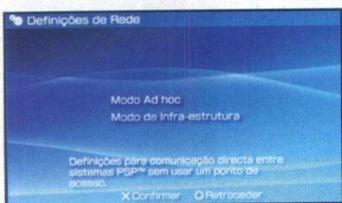


Transferência de arquivos entre PSPs via wi-fi

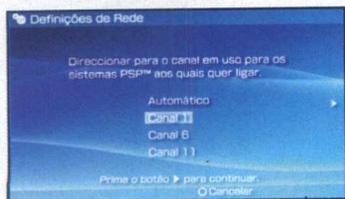
Acesse o menu Definições de Rede.



Selecione Modo Ad-hoc.



Selecione Canal 1 (essa configuração deve ser feita em ambos os PSPs para que eles possam se comunicar via wi-fi).



Feito isso, basta apertar **X** para concluir o procedimento.

No DevilHook, é possível transferir qualquer tipo de arquivo (músicas, vídeos, fotos etc.) de um PSP para outro pela conexão wi-fi.

Para utilizar esse recurso, acesse o diretório em que está o arquivo que deseja enviar. Com o seletor sobre ele pressione **L+X**.

Será exibida a tela com as opções de transferência e recebimento de arquivos.

Para enviar um arquivo/diretório, basta apertar **X**, para receber um arquivo direto para o diretório que está aberto pressione **■**.

Bem, com tudo configurado e conhecendo as funções necessárias, você pode proceder com a transferência de arquivos.

Clicando **X**, você iniciará o processo de envio do arquivo. Será exibida a seguinte tela:

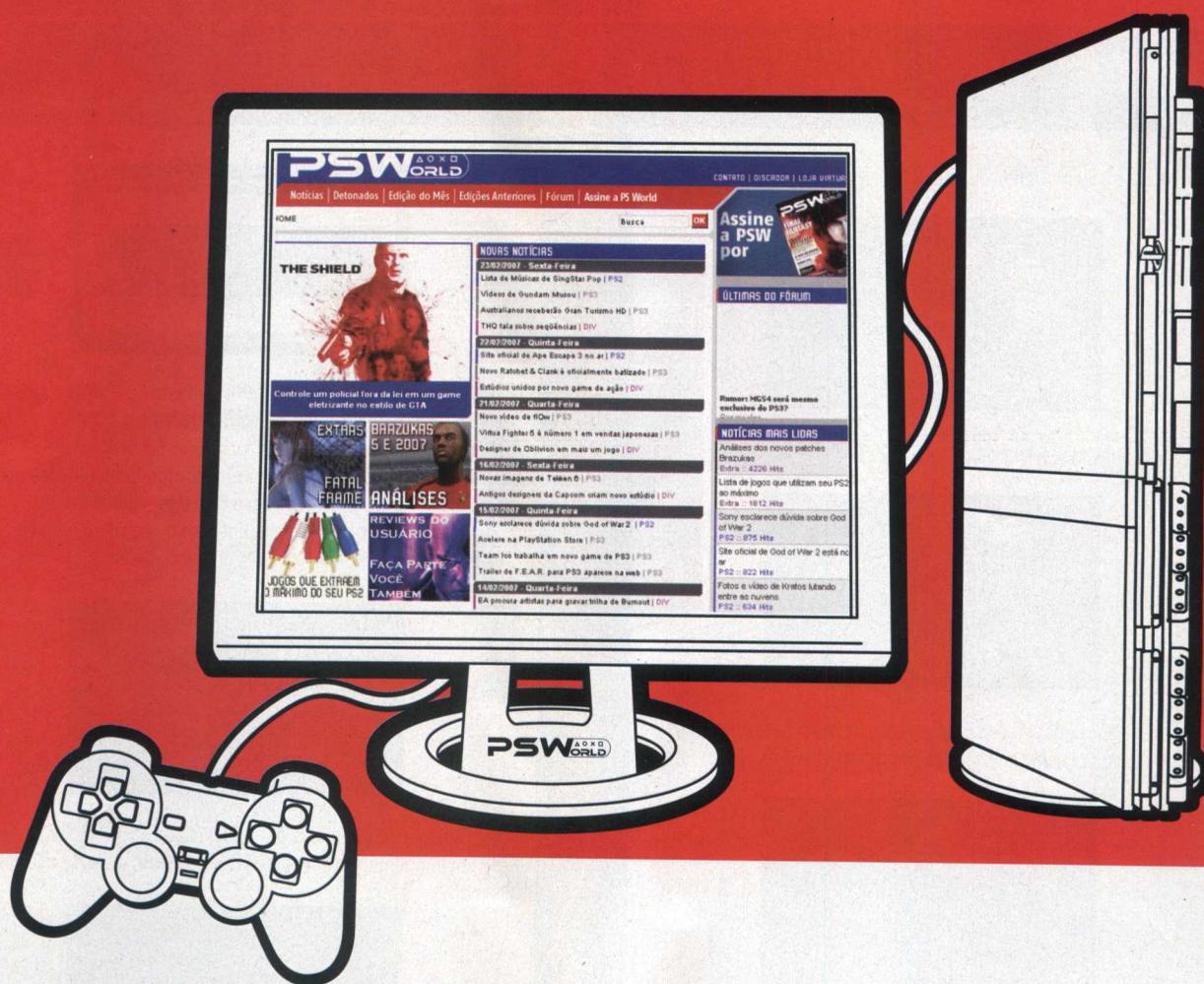


Esta tela indica que está sendo iniciada a conexão wi-fi. Aguarde um momento. No PSP que será o receptor, deve-se apertar **■**.



A tela mostra que seu PSP está aguardando o PSP receptor. Quando ele for reconhecido aparecerá na tela o arquivo que está sendo enviado e onde ele será salvo. Basta apertar **X** para aceitar o arquivo (PSP que está recebendo) e **X** para confirmar o envio do arquivo (PSP que está enviando). *Atente ao diretório em que será salvo o arquivo para que a localização dele seja facilitada.*

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

WE: Pro Evolution Soccer 2007

“...a Konami teve bom senso e acrescentou o Internacional à lista de clubes do jogo. Com isso, os dois últimos campeões mundiais (São Paulo e Inter) podem ser controlados, mas nenhum deles tem uniformes e jogadores reais.”

Pág. 40



Índice

- 36 Ghost Rider
- 37 Gurumin: A Monstrous Adventure
- 37 Sid Meier's Pirates!
- 38 Ar Tonelico: Melodies of Elemia
- 38 Sno Cross 2 Featuring Blair Morgan
- 39 Chili Con Carnage
- 40 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007
- 42 Rocky Balboa
- 42 The Warriors
- 43 Capcom Puzzle World
- 43 Romance of The Three Kingdoms XI

Box de avaliação

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

-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



Ghost Rider

“Ele fez um pacto com o demônio para salvar seu pai, vítima terminal de um câncer. Sua parte no acordo rege que ele deve recolher almas para o senhor das profundezas, Mephisto.”

Pág. 36



Chili Con Carnage

“Lembra-se dos grandes combates de Red Dead Revolver? E da sensação de impunidade irrestrita de Gun? Chili Con Carnage, além de ser uma paródia de Total Overdose, mistura alguns dos principais elementos desses jogos...”

Pág. 39



Climax Studios
 2K Games
 PS2, PSP, GBA
 Ação
 1
www.2kgames.com/ghost rider

PRÓS

- Ação sem complicação
- Estágios com a Hell Cycle
- Responsáveis pelo enredo

CONTRAS

- O jogo não conta com a licença do filme
- Fases repetitivas



NOTA **7,0**
 NO MESMO ESTILO
 God of War, Onimusha 3, Aeon Flux

Ghost Rider

God of Hell por Ricardo Caetano

■ *Ghost Rider*, conhecido no Brasil como *Motoqueiro Fantasma*, terá uma versão para os cinemas. Para aproveitar, um game do anti-herói criado pela Marvel foi lançado para algumas plataformas, incluindo o PlayStation 2. Mas a ligação entre o filme e o jogo param no tema. *Ghost Rider* não é baseado no filme, mas nos quadrinhos. O jogo não possui a licença oficial da película, portanto você não verá um *Ghost Rider* parecido com Nicolas Cage. Porém, isso não tira a qualidade do jogo, que funciona bem assim mesmo. Para o enredo, Garth Ennis e Jimmy Palmiotti (roteiristas) criaram um enredo exclusivo. Para ilustrá-lo é usado o artifício de quadros, como visto nas HQs.

Johnny Blaze é o nome verdadeiro do Motoqueiro Fantasma. Ele fez um pacto com o demônio para salvar seu pai, vítima terminal de um câncer. Sua parte no acordo rege que ele deve recolher almas para o senhor das profundezas, Mephisto. Ele transforma Blaze em uma espécie de demônio com cabeça flamejante que usa alguns tipos de armas, poderes e uma veloz motocicleta para cumprir sua tarefa. Mas a verdadeira idéia do senhor das profundezas é usar Johnny para iniciar um armageddon na Terra com a captura das almas. Blaze se rebela e usa seus novos poderes contra os demônios de Mephisto. Tem início o game *Ghost Rider*.

No melhor estilo *God of War* (eliminar quem passar por seu caminho), o game apresenta cinco capítulos, em que o jogador percorre cenários para cumprir seus objetivos contra Mephisto. *Ghost Rider* conta com um arsenal composto por uma corrente flamejante e uma arma .22 para eliminar os demônios. Os golpes são divididos em rápidos e fortes, cada um contando com vários tipos de combos e variações de golpes. A .22 é uma poderosa aliada. Com ela você pode abrir a guarda inimiga ou eliminar o adversário dependendo do nível de dano da arma. Além dos ataques normais, o jogador pode executar golpes de finalização (outro ponto em comum com GoW). Após vários golpes, com o inimigo próximo da morte,

um botão específico aparece na tela para que o jogador aperte e execute um movimento finalizador.

Uma barra especial ajuda no enfrentamento dos inimigos. Ela indica o estado de espírito de Ghost. Quanto mais você acerta os inimigos e executa variados tipos de golpes e combos, mais energia essa barra terá. Quando cheia, Ghost é capaz de executar golpes mais fortes, que eliminam os inimigos com mais facilidade. Outras barras de energia também são importantes.

Após derrotar os inimigos, o jogador recebe itens na forma de pequenas almas. São de dois tipos, voltados para as duas barras. A primeira barra é a dos especiais. Recolhendo as almas verdes, o jogador enche a barra e é capaz de executar golpes especiais devastadores. A segunda barra, preenchida pelas almas amarelas na forma de chamas, é para os importantes upgrades, que podem ser feitos a qualquer momento do jogo com o acesso ao menu. Eles estão divididos na compra de combos, melhoramento de atributos e extras, que formam uma parte importante do jogo e estão divididos em artes, personagens

bônus, entrevistas e outros itens.

Mas o ponto forte do game é a Hell Cycle. O transporte de *Ghost Rider*, a moto Hell Cycle, dá ao jogador alguns estágios muito interessantes. Com a Hell Cycle, Ghost entra em pistas dos mais variados tipos e formas, todas recheadas de inimigos e obstáculos. Mesmo sendo em alta velocidade, o jogador usa suas armas para enfrentar os inimigos que aparecem pelo caminho. Há ainda os obstáculos, que devem ser evitados executando pulos e derrapagens.

Ghost Rider funciona bem como jogo de ação. Usa alguns elementos de *God of War* para seu proveito com inteligência, além de ter bons quesitos técnicos; compensa a falta da licença com um enredo feito exclusivamente para ele e agrada não só quem é fã do personagem, mas todos que curtem um bom jogo de ação.

[...] COMPENSA A FALTA DA LICENÇA COM UM ENREDO FEITO EXCLUSIVAMENTE PARA ELE

Gurumin: A Monstrous Adventure

Uma caçada feita sob medida por Fernando Wiek

■ Felizmente o portátil da Sony vem ganhando alguns bons títulos exclusivos ultimamente. Esse é o caso de Gurumin: A Monstrous Adventure, um RPG de ação bem simples que agradará boa parte dos possuidores de um PSP.

O jogo conta a história de Parin, uma menina alegre que decide morar com seu avô caduco em uma cidade onde não existem crianças. Por um acaso do destino, ela acaba descobrindo o mundo dos monstros por Pino, uma monstrixinha muito simpática que não pode ser vista por adultos. A partir desse acontecimento, Parin descobre o mundo dos monstros, e é lá que muitas aventuras irão surgir.

Como você pode notar, o enredo de Gurumin é desprezível como todo o restante do game. Os gráficos são simples, com personagens que chegam a lembrar jogos de PSone e cenários que se assemelham aos games iniciais de PS2. Por sorte a parte artística do game é bem cativante, e o visual fraco não chega a atrapalhar o jogo.

Seguindo a linha da modéstia, os controles são de fácil aprendizado e respondem muito bem. Você anda, pula, fala com as pessoas, compra itens, acha baús secretos em locais de difícil acesso... Tudo o que um RPG de ação atual deve ter, mas de forma mais direta. Por exemplo, quando Parin adquire um novo item, basta entrar no menu de Itens e equipá-lo. Nada de submenus intermináveis que só deixam a jogatina entediante.

As dungeons também não apresentam dificuldades. Munido de uma arma parecida com uma furadeira, a menina pode aniquilar pequenos seres maléficos e também grandes rochas, que fecham os caminhos.

Gurumin: A Monstrous Adventure não tem nenhuma grande qualidade, mas o conjunto acessível e carismático é perfeito para o portátil da Sony. É um ótimo jogo para quem gosta do estilo Ação/RPG.



Sid Meier's Pirates! Live the Life

O mestre dos mares por Felipe Levrá

■ Depois de versões para PC e Xbox, Sid Meier's Pirates! Live the Life cai como uma luva para o PSP. Roubar tesouros, viajar em navios e tomar rum nunca foi tão divertido.

Para quem possui um sistema móvel, como o PSP, é muito interessante jogar e pausar quando for conveniente. Para atender a essa expectativa, jogos com fases curtas ou minigames são uma boa pedida. Pode-se dizer que Sid Meier's Pirates! Live the Life é uma coleção de minigames em um só. E todos eles são divertidos.

Prepare-se para navegar pelos sete mares do Caribe a bordo de uma nau poderosa. É possível invadir navios inimigos, duelar com os capitães e apreender sua carga. Mais tarde, você poderá vender os bens roubados e tomar rum em uma taverna escura. Lá dentro, você poderá recrutar mais marujos para seu navio. Ao sair do bar, é possível voltar ao navio e invadir um porto qualquer. Mais tarde, você poderá dançar com uma garota em um baile. Durma. Ao amanhecer, saia do navio e procure um tesouro escondido. Tome cuidado com os piratas inimigos ou os animais selvagens. Você poderá fazer tudo isso, a qualquer hora, em qualquer lugar. Esse é o melhor quesito de Sid Meier's Pirates! Live the Life. Com sua característica não linear, é possível fazer o que quiser.

Sid Meier's Pirates! Live the Life possui gráficos bem construídos, os loadings são quase imperceptíveis e a liberdade do gameplay não linear é sempre muito bem-vinda.

O jogo usa a esmagadora maioria dos recursos da plataforma móvel da Sony e tem todo o potencial de ser um grande investimento na sua coleção de jogos de PSP.



Ar Tonelico: Melodies of Elemia

Melodias de um sonho longínquo por Felipe Levrá

Um planeta distante em que a humanidade vive sob o perigo de vírus de computador, capazes de assumir formas sólidas e arrasar a existência da civilização. Sob essa ameaça, os humanos deverão achar um artefato mágico capaz de dar forças a alguns indivíduos de maneira a acabar com a ameaça de uma vez por todas. O gameplay de Ar Tonelico: Melodies of Elemia gira em torno dessa premissa.

Pode-se dizer que alguns trechos de gameplay do jogo são um tanto complexos. Para os fãs e jogadores mais experientes de RPG e também para aqueles que se interessam nos mais intrincados e diversos detalhes, o jogo cai como uma luva.

Um grande obstáculo para a apreciação do game fica com a dublagem. Infelizmente, as vozes americanas não cabem direito nos personagens, resultando em uma diversão deficiente.

Nos ambientes mais simples e comuns de qualquer RPG, Ar Tonelico se dá muito bem. As batalhas se dão em turnos, com vários personagens acrescentados no decorrer do jogo. Nos cenários, os inimigos aparecem de acordo com uma barra que indica a proximidade do perigo, o que ajuda o jogador a evitar os caminhos mais indesejáveis e coletar seus itens apenas quando for conveniente. Isso não significa, porém, que alguns oponentes apareçam ao acaso.

O game apresenta seqüências de filmes e vídeos compostos de uma tradicional animação japonesa com músicas belíssimas. Porém, tais vídeos são curtos, quase como flashes.

Um RPG com cara dos demais jogos da categoria: talvez essa seja a descrição mais apurada de Ar Tonelico – Melodies of Elemia. O jogo não inaugura muita coisa no gênero, mas deve entreter bastante os fãs ao manter uma estrutura clássica.



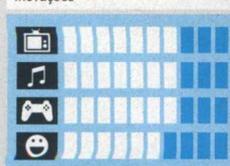
P Gust
 D NIS America
 C RPG
 G PS2
 J 1
 S <http://nisamerica.com>

PRÓS

- Combates interessantes
- Itens abundantes

CONTRAS

- Falta de desafios
- Estrutura certa, não há muitas inovações



NOTA 6,5

NO MESMO ESTILO
Shining Tears, Dragon Quest VIII

Sno Cross 2 Featuring Blair Morgan

A Era do Gelo em marcha lenta
por Felipe Levrá

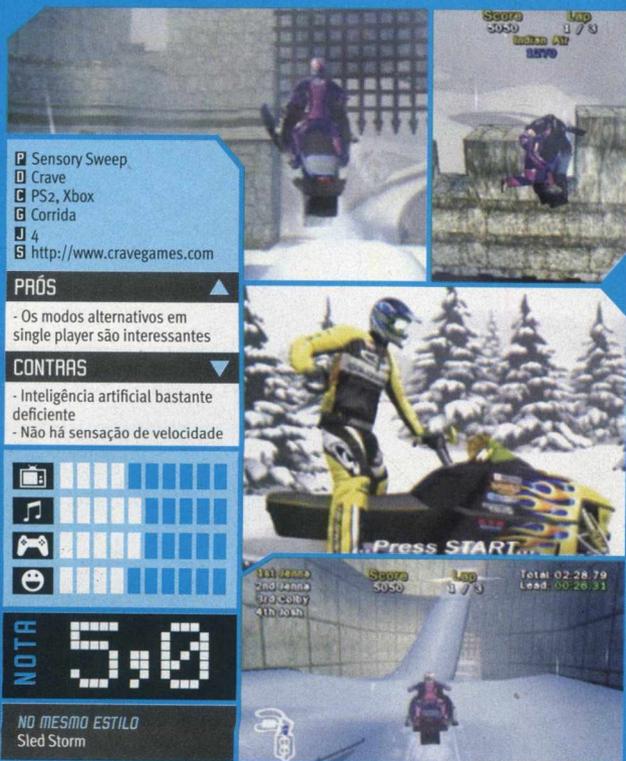
Infelizmente, ao contrário dos jogos da série Tony Hawk, Blair Morgan se deu mal ao emprestar sua imagem de multicampeão de corridas de snowmobile a um jogo que poderia ter feito sucesso se saísse em um console de geração passada, como o PlayStation.

As lombadas já começam com as opções de customização. Para gamers acostumados com milhares (milhões até) de escolhas de decalques, estilos e motores, roupas, etc. em jogos de corrida e games de simulação de vida, Sno Cross falha. E feio. São poucas as opções de customização de corpo. É possível escolher apenas poucas opções de gêneros, corpos, roupas, capacetes, óculos, luvas e botas. A personalização do snowmobile fica limitada apenas à suspensão, motor, freios e esquis. Não há aquela empolgação pré-corrida, muito menos aquele gostinho de competição.

O gamer que chega às competições encontra diversos tipos de campeonatos, amadores ou profissionais. Infelizmente, estas modalidades bem como as corridas livres sofrem de uma carência de desafio. Se o jogador enfrentar o game pela primeira vez, corre o sério risco de ficar à frente dos competidores logo nos primeiros momentos de jogo.

Ao manobrar o snowmobile, não há dificuldade de controlá-lo. Isso não quer dizer que esta é uma qualidade de jogo, muito pelo contrário, trata-se de um sério defeito. Nesse caso, seria interessante colocar um pouco mais de desafio de dirigibilidade e mais obstáculos.

Faltou criatividade, inventividade e mais capricho para dar mais personalidade a um jogo meio down, que não empolga nem os menos detalhistas, porque não é possível agradar sem uma boa IA.



P Sensory Sweep
 D Crave
 C PS2, Xbox
 G Corrida
 J 4
 S <http://www.cravegames.com>

PRÓS

- Os modos alternativos em single player são interessantes

CONTRAS

- Inteligência artificial bastante deficiente
- Não há sensação de velocidade



NOTA 5,0

NO MESMO ESTILO
Sled Storm

Chili Con Carnage

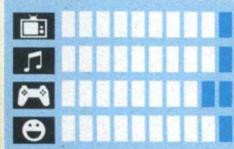
P Deadline Games
D Eidos Interactive
G PSP
A Ação
4
S <http://www.eidosinteractive.com>

PRÓS

- Diversão absurda
- Jogo muito bem estruturado para uma plataforma móvel

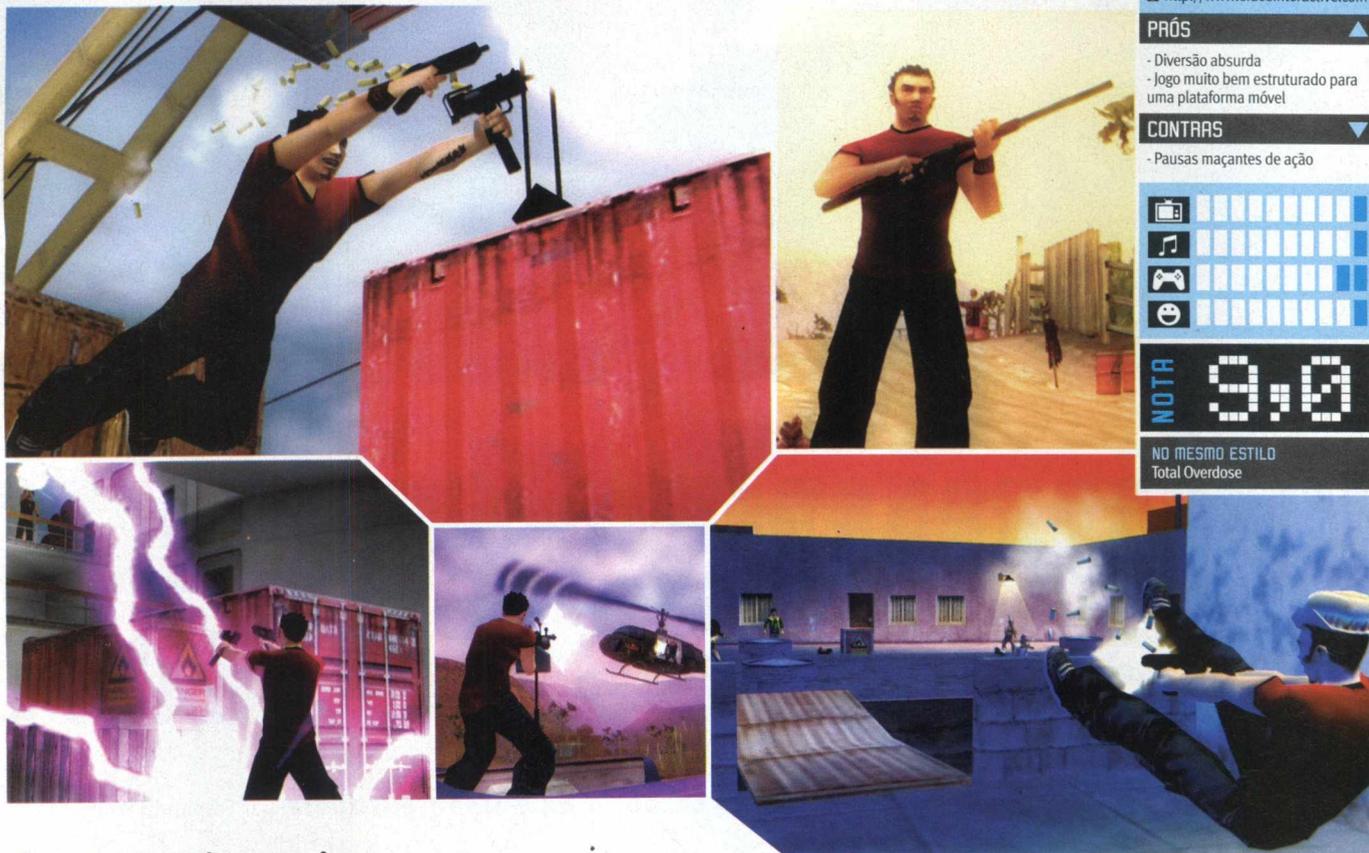
CONTRAS

- Pausas maçantes de ação



NOTA **9,0**

NO MESMO ESTILO
Total Overdose



Pimenta no reino da vingança por Felipe Levrá

■ Um estilo particular. E sangrento. É assim que Chili Con Carnage aterrissa no PSP, com muita violência e ação descompromissada.

Lembra-se dos grandes combates de Red Dead Revolver? E da sensação de impunidade irrestrita de Gun? Chili Con Carnage, além de ser uma paródia de Total Overdose, mistura alguns dos principais elementos desses jogos e acrescenta mais algumas pitadas de humor e vingança, muita vingança.

Como Ramiro Cruz, você deverá infiltrar o cartel de drogas de César Morales em Los Toros, México. O jogador deverá enfrentar bandidos e criminosos mercenários de todo tipo e forma para vingar a morte de seu pai. O roteiro é bastante simples.

O gameplay é o básico de jogos de ação: o jogador enfrentará diversos bandidos em arenas lineares, com começo, meio e fim. No interior desses lugares, diversos oponentes aparecem.

O jogador deverá matá-los, pura e simplesmente. Mas a diversão fica na forma como eles são mortos. Há uma infinidade de maneiras cruéis de acabar com eles. É possível simplesmente atirar com sua pistola ou então esfalear-los com uma grande quantidade de armas disponíveis, desde shotguns até metralhadoras.

Um dos grandes atrativos de Chili Con Carnage é que Ramiro pode se jogar para a frente e, durante seu "vôo", acertar oponentes quase à la Matrix. A velocidade dos gráficos decrescem um pouco, permitindo que o jogador acerte diversas balas nos inimigos quase em câmera lenta, o que aumenta exponencialmente a diversão. Para os inimigos que se aproximam perigosamente de Ramiro, é possível ainda usar os braços e as mãos como recursos extras de defesa. Matar os inimigos seguidamente e de formas diferentes proporciona ao jogador ganhar pontos de combos, o que significa uma ótima forma de compensação pelo esforço. Ao final de algumas fases, também é possível voltar e cumprí-las

RAMIRO PODE SE JOGAR PARA A FRENTE E, DURANTE SEU "VÔO", ACERTAR Oponentes

novamente somente com os objetivos de combos.

Bons recursos de Chili Con Carnage são pequenos itens colecionáveis durante o gameplay de símbolos de "rebobinar". Se o jogador coletar esse item e morrer acidentalmente, é possível voltar alguns minutos no tempo e jogar aquele trecho complicado mais uma vez. Um aspecto que também renderá muita emoção é a possibilidade de usar muitos veículos (quase como ao estilo GTA), como tratores e caminhonetes para executar seus objetivos. Ramiro não precisa ficar fixo ao volante: é possível esgueirar-se para fora dos veículos para melhor visualização dos inimigos ou até mesmo para usar o transporte como arma móvel e pular para fora no último instante antes de bater propositalmente.

Quanto à trilha sonora, era tudo o que se deveria esperar de um jogo do gênero. As músicas em estilo hip hop latino empolgam bastante. As letras das músicas são bastante condizentes com o jogo e ajudam a criar uma atmosfera bastante interessante.

Infelizmente, nem tudo é perfeito em Chili Con Carnage. Por vezes, o jogador sairá da linha "atire e corra" e deverá executar alguns objetivos que se tornam um pouco maçantes, principalmente se Ramiro executou todos os inimigos de uma determinada porção do cenário.

Por fim, trata-se de um game com muita desenvoltura. Chili Con Carnage exibe muita personalidade e capricho em seus detalhes. Os gráficos de menu são de primeira linha. Os loadings e a preparação para o game são dispostos sem firulas. A dublagem é muito boa, os diálogos são espertos e os personagens são engraçadíssimos.

Se você gosta de games, filmes, HQs ou livros que tratam de vingança pessoal, irá adorar o estilo vigilante mexicano picante de Chili Con Carnage.



Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

Cópia carbono da versão europeia por Fernando Wiek

■ Após muito tempo de espera, finalmente foi lançada a versão americana de Winning Eleven 10, batizada com o estapafúrdio nome de Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007.

Como muitos estão pensando, infelizmente o jogo não é uma nova versão, com grandes alterações, mas sim um porte direto de PES6, a versão europeia do jogo, lançada há mais de 4 meses.

A KONAMI TEVE BOM SENSO E ACRESCENTOU O INTERNACIONAL À LISTA DE CLUBES DO JOGO

Quando você detecta isso, o jogo perde todo o seu glamour. Se não haverá nada novo, porque a demora no lançamento do título?

Talvez a melhor notícia para nós, brasileiros, seja a presença do Internacional, que, ao lado do São Paulo, são os únicos times do país no game.

Nem o Adriano é novidade

Como aconteceu em PES6, o "imperador" Adriano, brasileiro que hoje é jogador do Inter de Milão, tem sua imagem em destaque no game. Antes de ver a foto do garoto propaganda tupiniquim, é necessário escolher a língua do título: inglês ou espanhol. Isso mudará não só os textos como a narração também. Depois é necessário selecionar o nível de dificuldade do jogo (que não é mais ilustrado com estrelinhas) e todos os menus clássicos da série, como Match, League, Cup, Master League, Training, Option e Edit estarão disponíveis.

Vagando pelos menus você descobre que os controles fora do jogo foram modificados. Seguindo o estilo americano, agora o **X** confirma a opção e o **▲** retorna à tela anterior.

A opção mais interessante do game (que também já estava presente na versão europeia) é de partidas online em que você poderá desafiar outros jogadores em uma disputa amistosa.

P Konami
D Konami
C PS2, PSP, X360, PC, NDS
E Esporte
J 8
S www.konami.com

PRÓS

- A presença do Internacional
- Modo online

CONTRAS

- Nenhuma mudança significativa
- Falta de novos modos de jogo
- Times desatualizados

NOTA **7,5**
 NO MESMO ESTILO
 FIFA 07



Os dois últimos campeões mundiais presentes

Pra não dizer que nada foi alterado, a Konami teve bom senso e acrescentou o Internacional à lista de clubes do jogo. Com isso, os dois últimos campeões mundiais (São Paulo e Inter) podem ser controlados, mas nenhum deles tem uniformes e jogadores reais.

Falando em licenças, o jogo tem os direitos da liga francesa, inglesa, italiana, holandesa, espanhola e de times, como Juventus, Olympiakos, Bayer de Munich, Benfica, Porto, Rangers, Celtic, Galatasaray e Dynamo de Kiev.

Nas seleções, nada de novo. As mesmas equipes licenciadas anteriormente, como Argentina, Suécia, França, Austrália, Itália, entre outras, estão intocadas. Aliás, quando a Konami irá atualizar as escalas dos times, sejam clubes sejam seleções? O Brasil ainda é o mesmo da Copa de 2006. O mesmo acontece com o resto dos plantéis. Talvez no WE14 eles revisem esse grave erro.

E rola a bola...

Não adianta inventar, falar que o jogo está diferente, que os goleiros estão melhores, que os defensores estão mais inteligentes; nada disso é verdade. Só acha isso quem nunca jogou Pro Evolution Soccer 6, a versão européia de WE10. Esse realmente refinou o game deixando-o mais truncado, com goleiros mais ágeis e bem posicionados e maior dificuldade para driblar. Em suma: o título ficou mais realista, e isso não agradou aos jogadores que estavam acostumados com a facilidade da versão japonesa.

Alguns falam que o game está mais lento, mas isso vem por conta da maior marcação exercida pelos defensores, que não deixam os atacantes tão livres para correrem.

Na parte sonora o título também não agrada. Os dois narradores oficiais, o inglês e o espanhol, até que tentam passar a emoção para o jogo, mas nem gritar gol eles sabem. Nesse quesito, John Kabira, o japonês, humilha. Existe a possibilidade de escolher entre mais três narrações, francesa, italiana e alemã, mas nenhuma é realmente satisfatória. Dá até para sentir saudades dos patches de WE que modificam o som e colocam a narração de Eder Luis e os comentários de Neto.

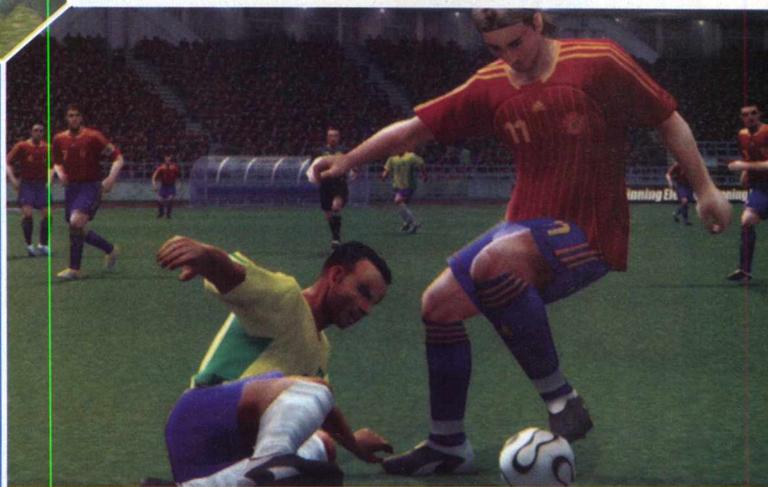
Vale a pena?

Para quem não teve a oportunidade de jogar a versão japonesa nem a européia, Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 se torna uma ótima alternativa a FIFA 07, que não chega nem perto de WE em matéria de diversão.

Se você tiver um PSP com uma cópia de WE 2007, poderá conectá-lo à versão de PS2 e transferir seu save para o portátil para continuar o jogo onde quer que esteja. Essa é uma ótima opção para pessoas que não param em casa ou que estão viajando a trabalho constantemente.

Infelizmente, para quem já está calejado de tanto jogar WE10 e PES6, a versão americana é totalmente descartável. É aconselhável somente para torcedores fanáticos pelo Internacional de Porto Alegre ou para usuários que nunca jogaram a décima versão do melhor jogo de futebol dos últimos tempos.

É uma pena a Konami não ter incluído nessa versão as melhorias de J-League WE 10. Poderia ter sido muito esmero com o público americano, que ainda não vê no futebol um esporte tão interessante, mas nós agradeceríamos.



P Ubisoft
 D Ubisoft
 C PSP
 G Esporte
 J 2
 S www.ubisoft.com

PRÓS

- Número de personagens
- Vídeos dos filmes

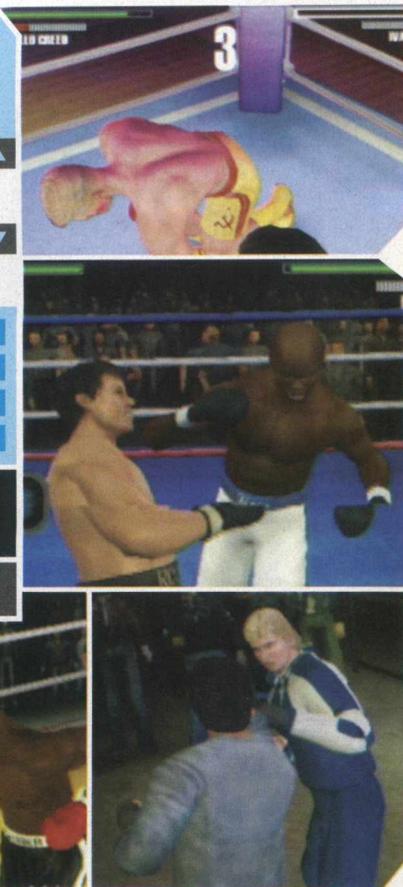
CONTRAS

- Faltou um editor de lutadores
- Movimentação complicada



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO
Fight Night Round 3



Rocky Balboa

O olho do tigre por Ricardo Caetano

■ O maior boxeador dos cinemas tem um jogo à altura de sua fama. O garanhão italiano Rocky Balboa, que teve sua trajetória, apogeu e queda retratados em seis filmes, está agora em uma versão digital. Rocky Balboa é o novo game de boxe para PSP, que traz as grandes lutas do ex-campeão mundial (fictício) Balboa contra seus maiores adversários com simplicidade e qualidade.

Todo o jogo é baseado nas lutas de Rocky. Cada combate é ilustrado por vídeos dos filmes. Os vários modos de jogo incluem Historical Fights, reunião da lutas históricas, como as contra Apollo Creed; Exhibition, em que o jogador define todas as configurações das lutas que deseja travar; o Fast Lane, interessante opção na qual o jogador deve cumprir certas tarefas antes que o tempo acabe, com acertar determinado golpe ou colocar o adversário a nocaute. Os últimos dois modos são o multiplayer, em que o jogador luta contra outro dono de PSP, e o Mickey's Corner, no qual o treinador de Rocky dá dicas de como vencer com facilidade.

As lutas são interessantes. Com vários personagens dos filmes à disposição (com estilos e pesos diferentes, além de várias versões de Rocky) o jogador pode recriar os grandes combates ou fazer novas combinações de disputas. A câmera, posicionada atrás de seu lutador, promove uma boa visão do combate. A movimentação não é fácil, mas a execução dos golpes é. Cada golpe é definido por um dos botões apertados com o movimento do controle. Uma barra de golpes, que representa a respiração e estímulo do lutador, indica o momento ideal para uso de golpes rápidos, fortes ou combos – os quais são muito importantes. Com eles, o lutador pode fazer uma seqüência especial e entrar em um modo especial, em que seus golpes são mais rápidos e poderosos.

Com gráficos bastante razoáveis e trilha sonora (além de algumas vozes) dos filmes, Rocky Balboa agrada a fãs de esportes e lutas. Lute com garra e quem sabe não toque "Eye Of The Tiger", da banda Survivor, no final.

P Rockstar Toronto
 D Rockstar Games
 C PSP
 G Ação
 J 2
 S www.rockstargames.com

PRÓS

- Trilha sonora genial

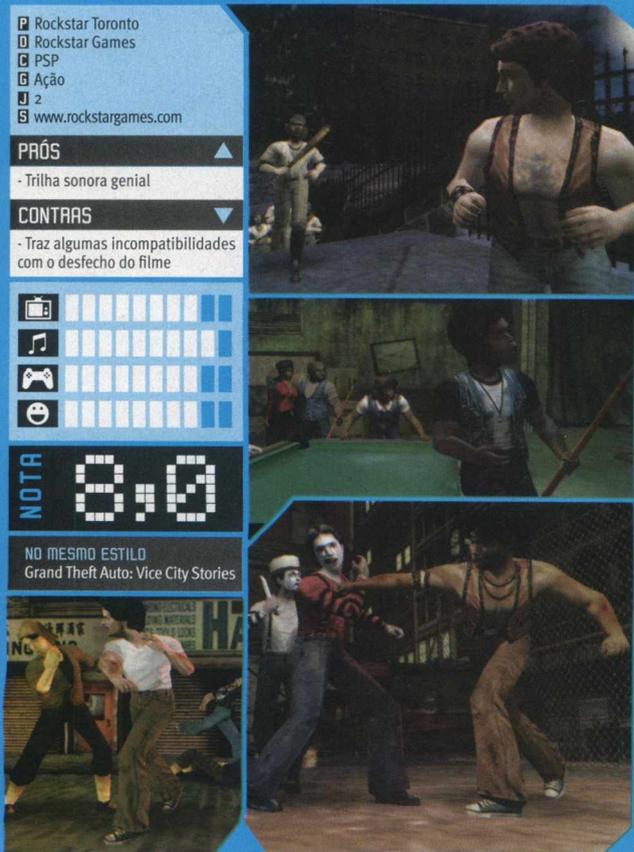
CONTRAS

- Traz algumas incompatibilidades com o desfecho do filme



NOTA **8,0**

NO MESMO ESTILO
Grand Theft Auto: Vice City Stories



The Warriors

Can you dig it? por Allan André

■ Nova Iorque, 1979. A cidade está repleta de gangues, cada uma brigando para manter o controle de seu território. Cyrus, líder dos Riffs, a maior gangue, pede uma trégua e convoca todas as outras facções para uma reunião à qual ninguém deve comparecer armado. Os Warriors atravessam toda a cidade de metrô e se juntam a 20.000 integrantes de diversas gangues, que chegam ao local e assistem a um discurso revolucionário do líder, que pede a união de todos para controlar a cidade. Durante o pronunciamento, Cyrus é baleado e morre. A gangue que atirou acusa os Warriors, e todas as gangues começam a caçá-los. O problema é que eles têm de atravessar a cidade novamente para voltar para casa. No caminho, encontram diversas gangues prontas para exterminá-los.

No game, você começa controlando o novato, Rembrandt. Seu aprendizado é o tutorial do jogo, no qual você aprende todos os tipos de movimento, principalmente o combate. Assim como a versão para PS2, lançada em outubro de 2005, The Warriors para PSP esbanja violência. As brigas de rua são extremamente violentas, com espantamentos em grupo e confrontos individuais. Além de brigar, o jogador também pode assaltar lojas, roubar toca-fitas, assaltar pedestres e cometer outras infrações. Tudo isso é mesclado com um sistema muito parecido com o de GTA, em que você circula pelas ruas e pode acessar uma série de missões; umas obrigatórias, outras não.

Todos os personagens foram fielmente reproduzidos em modelos 3D e as vozes são muito semelhantes, apesar de não haver uma grande quantidade de falas iguais às do filme. A trilha sonora foi extraída do longa-metragem e é empolgante. É possível jogar em multiplayer e um há um modo apenas para combate.

Entre as conversões de PS2 para PSP, esta atingiu um nível pleno de qualidade e se encaixou muito bem no portátil.

Capcom Puzzle World

Queime seus neurônios com estilo por Fernando Wiek

■ Puzzle não é bem o ponto forte da Capcom, mas quando ela quer fazer algo nesse estilo sempre vem coisa boa. Para comprovar isso, a empresa está lançando *Capcom Puzzle World*, uma coletânea que traz ao PSP quatro dos games mais cerebrais da software house.

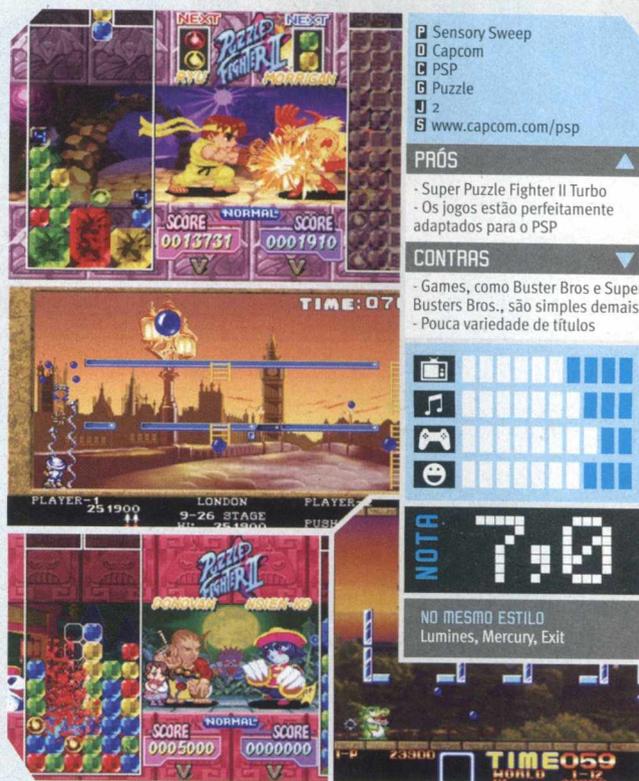
Em *Buster Bros.* e *Super Busters Bros.*, você participa de um jogo cujo objetivo é estourar as bexigas que ficam pulando para lá e para cá na tela. Quanto mais tiros acertar, mais as bolinhas vão se multiplicando e tornando-se cada vez menores. Já em *Buster Buddies*, além de estourar as bexigas, você deve enfrentar diversos desafios, todos com gráficos em três dimensões.

O outro jogo é *Block Block*, uma versão turbinada de *Arkanoid*. Nele você controla uma barrinha e deve impedir que a bola saia pela parte de baixo da tela. Paralelamente, é necessário direcionar o movimento da bolinha para que ela bata em todos os tijolos do cenário. Quando todos sumirem, uma fase ainda mais desafiadora o aguardará.

Esses jogos são divertidos e podem entreter por alguns minutos, mas o grande destaque da coletânea com certeza é *Super Puzzle Fighter II Turbo*, título que reúne personagens famosos dos jogos de luta da Capcom em uma espécie de Tetris modificado. Seu objetivo é juntar a maior quantidade de peças da mesma cor e explodi-las com o auxílio de um bloquinho especial. Assim, você irá desferir poderosos golpes no adversário, tornando mais difícil a situação dele. Existem três modos de jogo em *Super Puzzle Fighter II Turbo* (X, Y e Z), e em cada um deles você terá desafios bem interessantes.

Para aumentar ainda mais a diversão, *Capcom Puzzle World* suporta jogatina multiplayer via ad-hoc em todos os games, o que possibilita que dois jogadores possam se enfrentar e descobrir quem tem o raciocínio mais rápido.

Mais um bom lançamento para o portátil da Sony, mas nada que empolgue muito.



Romance of the Three Kingdoms XI

Sangue, suor e lágrimas

por Felipe Levra

■ A Koei lança seu décimo primeiro jogo baseado nos livros de história da China. *Romance of The Three Kingdoms XI* é uma das melhores inovações que a franquia presenciou desde seu início.

Uma das tradições da série era conservar seus gráficos em duas dimensões para combates no estilo *Age of Empires*. *Romance of The Three Kingdoms XI* inova ao ambientar as seqüências de guerra em cenários 3D, além dos duelos travados entre chefes de Estado.

Para quem está jogando o título agora, a Koei manteve o bem detalhado tutorial, responsável por explicar o jogo nos mínimos detalhes, o que ajuda bastante a compreender a arquitetura complexa de gameplay.

Assim como nas versões anteriores e nos jogos do mesmo gênero, você deverá presidir um reino de maneira a manter sua economia estável, sua engenharia funcionando, sua população contente e, claro, seu exército forte e saudável. O jogador deverá ainda partir para conquistas ambiciosas de terreno pela China de quase dois mil anos atrás.

Assim como os jogos desse nicho, há inúmeros fatores que influem no resultado de uma batalha, como decisões executivas de conselho real, tributos a serem pagos, coleta de ouro, recrutamento de soldados e oficiais etc. Se seu inglês não for lá aquelas coisas e um desses fatores não for totalmente compreendido, você corre o sério risco de ficar sem entender nada durante o jogo tornando-o realmente enfadonho. Fora isso, os objetivos são um pouco repetitivos no decorrer do jogo.

Romance of The Three Kingdoms XI é um jogo bem construído, com inovações interessantes desde sua décima versão e com capacidade de agradar bastante aos fãs de detalhes de economia de guerra.



PIRATAS OU HERÓ

por Allan André

■ A reunião começa por volta das oito horas da noite de quarta-feira, na casa de Tiago Machado, de 26 anos, no bairro da Saúde, zona sul de São Paulo. A molecada se reúne em frente à televisão e começa a se preparar para o grande clássico. A escalação das duas equipes aparece na tela antes de a partida começar e todos os titulares estão confirmados pelos técnicos. O narrador anuncia que a partida está prestes a começar. Sport Club Corinthians Paulista e São Paulo Futebol Clube entram em campo para duelarem, em pleno estádio do Morumbi. Quando o juiz apita, começa o confronto.

Não. Essa não é mais uma rodada do Campeonato Brasileiro, da Copa do Brasil ou da Libertadores da América, mas sim uma partida de Winning Eleven 10, para PlayStation 2. Mas como um game de uma plataforma que não está oficialmente presente em um país reproduz seu torneio nacional de futebol? A princípio não faz sentido, pois a Konami jamais produziu um game de futebol voltado para qualquer campeonato do Brasil. Trata-se de uma modificação feita por programadores tupiniquins do Grupo Brazukas, que altera o conteúdo do game resultando em uma versão eletrônica fiel ao torneio da CBF.

Batizado com o mesmo nome do grupo, a modificação – conhecida pelo termo “patch” – traz consigo detalhes do torneio, que, em muitos momentos, o fazem esquecer que está jogando um game estrangeiro. Quase tudo sofre algum tipo de alteração, seja a parte visual, sonora seja a jogabilidade. Em entrevista ao site da *PSWorld*, Divx. Games, um dos integrantes do Grupo Brazukas, diz que sua única preocupação desde o primeiro patch era criar um game com times brasileiros. “Acho que a Konami não dá muito valor para os times do nosso país”, justifica o programador.

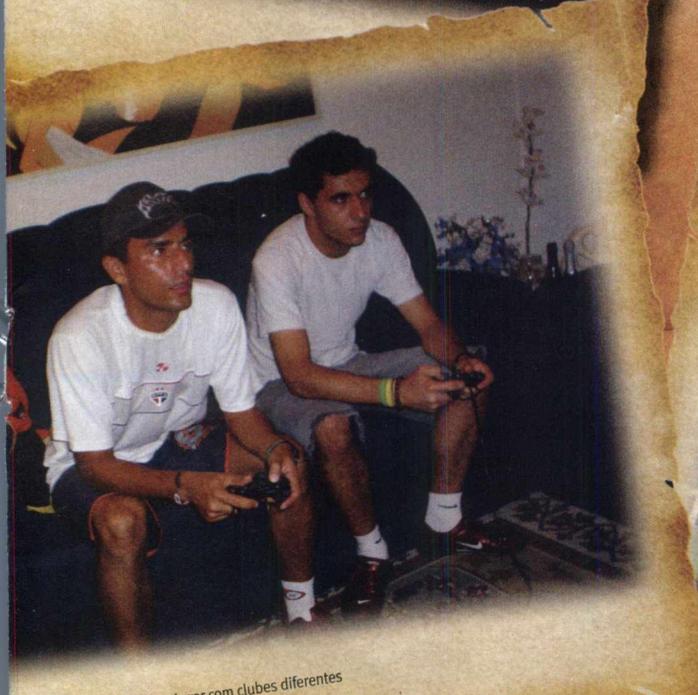
O fato de a versão modificada de Winning Eleven levar ao jogador brasileiro de PlayStation 2 seu time do coração, com a escalação quase sempre idêntica à real, faz dela um dos títulos mais vendidos na capital do estado de São Paulo, mesmo que de forma ilegal, por meio de lojas que comercializam softwares piratas. Em uma pesquisa feita na região da rua Santa Ifigênia, um dos principais redutos de lojas desse gênero, o game é o mais vendido, com ampla vantagem em relação a outros jogos. Ironicamente, Winning Eleven 10, o mesmo game mas sem alterações, não consegue alcançar Brazukas em número de vendas nas 15 lojas pesquisadas.

Tiago diz que sempre está atento a novas versões para sempre atualizar os confrontos com seus parceiros de jogatina. “Às vezes meu primo chega aqui e fica cantando de galo, falando que já tem uma versão nova, com a escalação atualizada”, diz o são-paulino enquanto perde um gol. Seu vizinho, o palmeirense Júnior, de 30 anos, comparece para jogar quase todos os dias depois da faculdade e diz que tem uma explicação para nunca enjoar do game. Ele afirma que “é muito empolgante comprar uma versão nova e perceber que seu time está lá, com o uniforme idêntico, com os mesmo jogadores do jogo do domingo passado. Até o Florentin, que acabou de ser contratado, já está no time”. Mas o mais empolgado de todos é o primo, Thiago Dell’Orti, 27 anos, corinthiano roxo e fã de carteirinha do Brazukas. “Eu me empolgo, canto com a torcida, tiro sarro do Eder Luiz quando ele fala alguma frase sem sentido para a jogada. Comprei até um multita só por causa desse jogo”, comenta Dell’Orti enquanto decide a formação tática de seu time, antes de mais uma partida.

Na parte visual, Brazukas atinge um nível de qualidade muito próximo ao do game original, pelo menos no que diz respeito aos uniformes. “As

▲ Na casa de Renan.

IS DO 3º MUNDO?



faces ficam devendo na maioria dos jogadores, principalmente os desconhecidos, mas isso também tem no Winning Eleven”, afirma Tiago Machado. Algumas das versões modificadas do game de futebol trazem até placas de publicidade como as vistas nos estádios reais. É comum ver propagandas de grandes bancos, marcas de cerveja, de automóveis e até de locadoras especializadas em games.

Na parte sonora, o game surpreende. Os programadores extraíram as vozes do narrador Eder Luiz (Rádio Transamérica) e do comentarista Neto (TV Bandeirantes) do jogo concorrente, FIFA, em uma versão especial para o mercado brasileiro durante a Copa de 2006. “Nas primeiras versões, poucos comentários faziam sentido e não tinha muita graça. Nesta versão, 5.0, a narração já é muito mais coerente. O que é estranho é a educação do Neto. Não tem nada a ver

com a televisão, em que ele solta o verbo para cima de todo mundo”, resmungava Dell’Orti enquanto vê o replay do gol que acabara de sofrer.

Do outro lado da cidade, a cena não é muito diferente da vista na casa de Tiago. Na Freguesia do Ô, Renan Henrique, de 19 anos, recebeu a *PSWorld* durante um confronto com seus vizinhos Carlos Kleber, de 25 anos, e Daniel Ribeiro, também de 19 anos. Os três são-paulinos dizem que não se importam em jogar com outras equipes. “O importante é prestigiar os clubes nacionais”, diz Renan. Mesmo controlando o São Caetano naquele momento, Carlos rebate com certa incoerência: “O legal é escolher o time do coração”.

Renan afirma que “a parte jogável é interessante, pois as qualidades de cada jogador são reproduzidas em campo. É fácil perceber isso quando Rogério Ceni repõe a bola para o ataque. É igualzinho ao de verdade”.



Amigos não se importam em jogar com clubes diferentes

▲ Nem a CBF escapou dos programadores do Brazukas

Um possível concorrente

Um game que tem ganhado certa expressão entre os títulos alternativos mais vendidos é *Guitar Hero*. O jogo é vendido com um controle em forma de guitarra, o SG Controller, e simula o sistema de execução do instrumento, mas quem o adquire no mercado paralelo é obrigado a jogar com o Dual Shock 2. Existe até uma versão alternativa do SG Controller, vendida no mercado informal por um preço mais em conta.

O game é composto por músicas licenciadas, porém tocadas por músicos contratados pela RedOctane, empresa responsável pela produção do game. O jogador fica responsável apenas pela guitarra (ou pelo contrabaixo, na segunda versão) enquanto o computador executa o restante dos instrumentos. A maioria das canções é puro rock 'n roll e suas variantes, como progressivo e rockabilly, mas há outros ritmos dependentes do instrumento, como blues, jazz e algumas vertentes.

A exemplo de *Winning Eleven*, *Guitar Hero II* vem sofrendo alterações por parte de alguns programadores, que estão extraíndo as músicas do game e introduzindo outras. É evidente que não basta trocar as músicas, mas também modificar a forma de tocá-las durante o jogo. A PSW fez uma busca pela nova versão em lojas que comercializam games alternativos e notou que são poucos os locais em que o *Guitar Hero* modificado está sendo comercializado. Isso porque a versão alterada

ainda não atinge um nível de qualidade aceitável como o Brazukas consegue com *Winning Eleven*. A equipe da PSWorld testou a versão e chegou à conclusão que a modificação ainda está longe da original em termos de qualidade. Veja por quê.

Quando uma música é substituída, os programadores inserem em seu lugar uma outra em versão original, extraída do álbum da banda que entra no game alternativo. Aqui entra o primeiro problema. Quando o jogador deixa de tocar a guitarra durante o jogo, o som do instrumento não pára de ser executado na música. Para que isso aconteça, os programadores têm de inserir uma versão da música com, pelo menos, o som da guitarra separado do restante, mas esse não é o caso. Aí está provavelmente o motivo pelo qual a RedOctane não utiliza as versões originais das músicas em *Guitar Hero*. Ozzy Osbourne gravaria "Bark at the Moon" exclusivamente para o game?

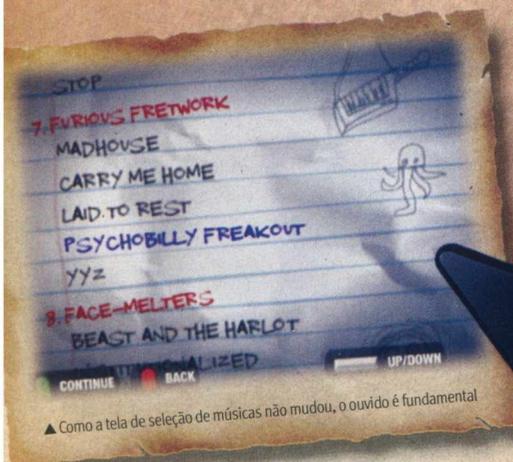
Outro ponto é que os programadores ainda estão começando a explorar o game, então há muitas músicas que parecem estar inacabadas, isto é, com poucas notas, como se estivessem no nível fácil mesmo constando como difícil na interface do game – a qual não sofreu nenhuma alteração. Para escolher uma música, você deve usar os ouvidos no menu de seleção, pois os nomes são os mesmos da versão original.



▲ Adilson, Luis, Júnior, Pablo, Thiago Dell'Orti e Tiago Ma



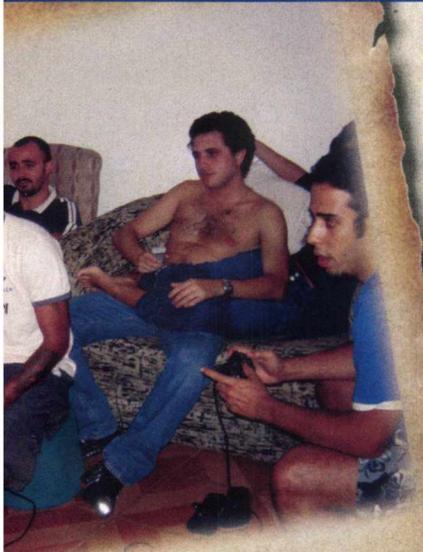
▲ Nem as torcidas, como a do tricolor gaúcho, escaparam da



▲ Como a tela de seleção de músicas não mudou, o ouvido é fundamental



▲ Nem o SG Controller escapou de uma versão alternativa, com direito a botão extra



...ado se reúnem pelo menos uma vez por semana

Procuramos por Mauriciovisky, um brasileiro que está desenvolvendo uma versão alternativa para o game. Maurício tem 22 anos, batizou sua versão como Metal Hero, pois é composta apenas por músicas do estilo heavy metal. Confira a entrevista:

PSW | O que o levou a fazer a modificação?

Mauriciovisky | Guitar Hero é focado apenas para o público que gosta de rock mais clássico, e os fãs de um som mais pesado, como heavy metal, sempre são esquecidos. Eles nunca colocam heavy metal. Quando colocam, é no máximo uma música ou duas. Decidi então criar uma versão do jogo exclusiva desse gênero musical para que os milhares de fãs desse tipo de música possam ter a mesma diversão que os fãs de outras músicas tiveram com o GH.

PSW | Foi muito complicado para programar ou não é preciso ser um especialista?

Mauriciovisky | No começo é bem difícil, mas depois de entender como o jogo funciona você percebe que não é tanto assim. Acho que a tendência é ficar cada vez mais fácil, pois cada vez mais os programadores lançam ferramentas para auxiliá-lo.

PSW | O fato de alterar o game ser ilegal o inibiu?

Mauriciovisky | Não me inibiu, pois a alteração foi feita para ser distribuída apenas entre os fãs do jogo, ou seja, não foi feita para ser uma reposição do Guitar Hero original, mas sim uma expansão do jogo feita por fã, sem fins lucrativos.

PSW | Você se considera um apaixonado por Guitar Hero, mais até do que a maioria dos jogadores?

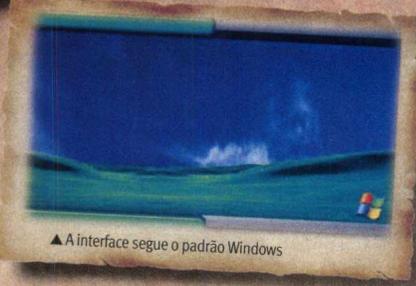
Mauriciovisky | Sim. Considero-me apaixonado por Guitar Hero, mas tenho amigos que são mais fãs ainda do que eu.



...modificações



▲ A inicialização tem um logo próprio, adaptado do Vista



▲ A interface segue o padrão Windows

Sobrou até para a Microsoft

O PSP também não escapa dos programadores. O portátil da Sony é um dos aparelhos que tem mais funções para executar os mais diversos tipos de tarefas, como emular outros videogames, reproduzir diversos formatos de vídeo e som, visualizar imagens em PDF entre outras. Há também a possibilidade de rodar jogos do próprio PSP por um cartão de memória, o Memory Stick, e até por um computador, com um cabo USB.

A mais nova empreitada dos programadores independentes é uma interface para executar programas por seu navegador de Internet. Seu grande diferencial é usar o sistema comando idêntico ao Windows, com o visual muito semelhante ao do Windows Vista. Apesar de não ser um programa da Microsoft, o programa foi batizado como Microsoft Windows Vista PlayStation Portable.

A interface oferece diversas opções, que vão desde um simples bloco de notas até uma espécie de MSN Messenger Mobile. Mesmo sendo relativamente leve, o Windows falso não permite que o usuário execute mais de um programa ao mesmo tempo devido ao fato de que a memória RAM do aparelho é muita baixa, com apenas 32 MB.

Legendas: On

Uma modificação um pouco mais simples é a tradução de jogos. Em games para PC, a introdução de legendas em português é muito comum. Há até sites especializados, nos quais se consegue essa modificação para a maioria dos games lançados nos últimos tempos. No PS2, isso é bem menos difundido devido à complexidade ser um pouco maior, mesmo se tratando de um processo simples para aplicar o texto em português. Essa baixa popularidade se explica pela necessidade de o jogador necessitar de um gravador de DVD

e pelo fato de que uma grande fatia do mercado informal não comercializa o produto com legendas em português. Os games mais populares a ganhar legendas aplicáveis no PS2 pertencem à série Grand Theft Auto, que reúne GTA III, Vice City e San Andreas.

Em nosso tour pela região da rua Santa Ifigênia, apenas três lojas tinham game com esse tipo de modificação. Nos três casos, o título era GTA: San Andreas. O restante dos comerciantes desconhecia a "versão" do game.

O lado negro da Força

Mesmo suprindo a carência dos jogadores nacionais (as alterações feitas em Winning Eleven e Guitar Hero; a inserção de novas funções, como as lendas em GTA, e até criação de programas, como é o caso do Vista no PSP), essas modificações e criações esbarram nas leis de direitos autorais, mesmo que seus criadores aleguem não visar os lucros. Ainda em entrevista ao site da PSW, Divx. Games justifica dizendo que se sente decepcionado quando vê o Brazukas sendo vendido. "A decepção vem quando vemos, nos centros das grandes cidades do Brasil, nosso trabalho sendo vendido sem nossa autorização.

Então, fazemos tutoriais cada vez explicativos, para que os amantes de Winning Eleven possam aplicar e criar seu próprio patch e não precisem ir a camelôs comprar", diz o programador. O advogado Cristian Munhoz esclarece que alterar um software sem permissão de seu responsável e criador é crime previsto na Lei 9609/98, artigo 12, e que a pena é detenção de seis meses a dois anos ou multa. E não é só isso. Ele explica também que os direitos e deveres dos usuários estão adstritos a toda a legislação vigente no país, não sendo possível alegar ignorância da lei para se defender.

ALTERAR UM SOFTWARE SEM PERMISSÃO DE SEU RESPONSÁVEL E CRIADOR É CRIME

Mesmo com a tristeza de Divx. Games ao ver seu game em barracas de camelô, é fato que os patches alimentam a pirataria na mesma proporção em que o Brazukas lidera as vendas no mercado informal. Nesse caso, as infrações levam ao prejuízo da nação. Em entrevista ao site Agência Brasil, o Secretário Nacional de Combate à Pirataria, Márcio Gonçalves, afirma que o Brasil deixa de arrecadar por ano R\$ 30 bilhões em impostos por causa da falsificação de CDs e DVDs.

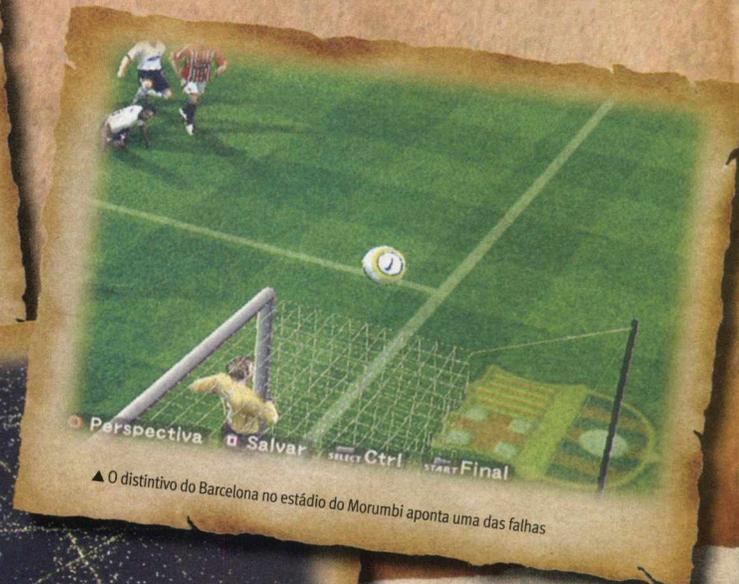
A PSW tentou entrar em contato com a equipe Brazukas, mas não obteve uma resposta.

Os jogadores entrevistados afirmam gostar do Winning Eleven

original, mas dizem se divertir muito mais com a versão modificada. Isso não reflete apenas esses jogadores se tomarmos como referência a proporção das vendas da rua Santa Ifigênia, em que o game de futebol alterado é líder. Se o PlayStation 2 e a Konami entrassem no mercado brasileiro e uma versão de nosso campeonato de futebol fosse criada oficialmente, o game faria sucesso? Essa seria uma boa saída para fazer a alegria dos jogadores, reduzir a pirataria e, na melhor das hipóteses, revelar de maneira correta grandes talentos brasileiros na programação de games.



▲ A Mancha Alvi-verde está presente



▲ O distintivo do Barcelona no estádio do Morumbi aponta uma das falhas



▲ A apresentação antes do game mostra a visão aérea do Beira-Rio



THE EXPENDABLES

Tom Clancy's RAMBO

PSW ^{AOXD} WORLD





O Motoqueiro Fantasma usa seus poderes para enfrentar demônios enviados das profundezas do inferno

O escritor Tom Clancy está prestes a estreitar em grande estilo no PlayStation 3 com uma das três franquias que levam seu nome: Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

PS3
WORLD
△ ○ × □

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

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

BUBSY 3D

Passwords

Na tela de carregar e salvar jogos, use as passwords abaixo.

XMVLCHTMSB – Seleção de fases

XMUCHOLIFE – 99 vidas

XALLDBUGCR – Seleção de fases e 99 vidas

XTOOROCKER – Todas as partes do foguete

XDBUGLOCNC – Coordenadas para a tela de Paws

XZOOMERKB – Zoom Cheat

XURASNAKER – Mudar a forma

XBNSCHTMMM – Rounds bônus

As seguintes passwords reproduzem algumas frases do jogo.

BUBSYHITXA

BUBSYBOPXA

BUBSYCNTXA

BUBSYDOGXA

BUBSYCARXA

BUBSYGLDXA

BUBSYHIHXA

BUBSYIDLXA

BUBSYPOWXA

BUBSYSCRXA

BUBSYUFOXA

BUBSYH2OXA

BUBSYWOOXA

BUBSYWOLXA

BUBSYWORXA

BUGGY

Carros lentos

Bata o recorde em uma pista e coloque SLO como

nome: Aperte e solte o **X**. Então, segure, L1 + L2 + R1 + R2 e aperte **X** quando aparecer "Ok?".

Desligue as texturas dos gráficos

Bata um recorde em uma pista e coloque WOW como nome. Aperte e solte o **X**. Então, segure, L1 + L2 + R1 + R2 e aperte **X** quando aparecer "Ok?".

Destrave todas as vistas

Bata um recorde em uma pista e coloque CAM como nome. Aperte e solte o **X**. Então, segure, L1 + L2 + R1 + R2 e aperte **X** quando aparecer "Ok?".

Quick bonuses

Bata um recorde em uma pista e coloque POW como nome. Aperte e solte o **X**. Então, segure, L1 + L2 + R1 + R2 e aperte **X** quando aparecer "Ok?".

Todas as pistas

Bata um recorde em uma pista e coloque OPN como nome. Aperte e solte o **X**. Então, segure, L1 + L2 + R1 + R2 e aperte **X** quando aparecer "Ok?".

BRAIN DEAD 13

Cena final

Entre AAAABLFJSIMON como password.

BUSHIDO BLADE 2

Lute com personagens secundários

Termine o jogo e deixe os dois subpersonagens vivos. Ele poderão ser utilizados agora em qualquer outro modo de jogo.

Slash mode

Complete o Boss Mode sem usar nenhum continue. A opção "Slash Mode" vai aparecer no menu principal.

Lute com o Katze

Selecione um lutador Shainto e complete o Slash Mode em menos de 15 minutos. Katze vai estar liberado para os modos versus, group battle e link.

Lute com Tsubame

Selecione um lutador Narukagami e complete o Slash Mode em menos de 15 minutos. Tsubame vai estar liberado para os modos versus, group battle e link.

Chanbarra Mode

Derrote os 13 chefões no Action Mode sem usar nenhum continue. Selecione então o "Link Mode" no menu principal e aperte **↓** duas vezes para acessar o Chanbarra Mode.

Hundred Slashes Mode

Complete o jogo com os seis personagens regulares.

Segundo Final Shinto

Para conseguir o segundo final para qualquer lutador Shinto, vá para o Main Tataru Shrine. Não mate a garota. Vá para a direção oposta e você terá um final alternativo.

BUST-A-MOVE 2: ARCADE EDITION

Outro mundo

Aperte R1, **↑**, L2, **↓**, quando "Press Start" aparecer na tela título. Comece o jogo e a frase "Another World" vai aparecer no canto inferior esquerdo.

Seleção de Personagens

Num puzzle, aperte **←**, **←**, **↑**, **↓**, L1 + L2 + R1 + R2 no mapa. Vai aparecer uma tela de seleção de personagens.

Mais créditos

Aperte **←**, **→**, R1, R2, L2, L1, **↑**, **↓**, no menu de opções. Um cronômetro, marcando 30 segundos, vai aparecer no canto superior direito. Selecione "credit" e aperte **X** ou **●** várias vezes para adicionar uns 30 créditos a mais.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Seleção de fases

Segure L2 + R1 e aperte **X**, **■**, R2, L1, **●**, **X**, **■**, **■**, **■** no seletor de tempo.

Máximo de cenouras

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ■, ■, ● no seletor de tempo ou de fase.

Todas as habilidades

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ■, ●, ■ no seletor de tempo ou de fase para as liberar habilidades especiais.

Energia cheia

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ■, ●, ● no seletor de tempo ou de fase.

Suicídio

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ●, ● no seletor de tempo ou de fase.

Chave extra

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ●, ■ no seletor de tempo ou de fase.

Sequência final completa

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ■, ● no seletor de tempo ou de fase.

Sequência final incompleta

Segure L2 + R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ●, ● no seletor de tempo ou de fase.

BUST-A-MOVE 2: DANCE TENGOKU MIX

Roupas alternativas

Segure Select enquanto um jogador estiver sendo carregado para mudar as roupas

Fase bônus

Consiga o ranking "Fever Time" em cada fase para destravar o Pander level.

Columbo

Para jogar com ele, termine o jogo com a Shorty.

ChiChi & Sally

Complete o jogo com o Capoeira.

Robo-Z Gold

Complete o jogo com o Heat. Na versão japonesa, complete o jogo no mix mode e destrave a fase bônus ou complete o jogo com o Tsutomu, Kelly ou Kitty-N.

Pander

Complete o jogo no mix mode com o Robo-Z Gold e destrave a fase bônus. Ou então termine o jogo com o Robo-Z Gold na dificuldade "normal"

Hustle Kong

Complete o jogo com o Hiro. Na versão japonesa, termine com o Columbo ou a Kelly, no modo "normal".

Michael Doi

Termine o jogo com o Hustle Kong. Na versão japonesa, complete com o Hiro ou o Sushi Boy, na dificuldade normal.

McLoad

Termine o jogo com o Comet. Na versão japonesa, complete com o Comet ou o Columbo, no modo normal.

Sushi Boy

Complete o jogo com o Heat. Na versão japonesa, complete com o Bi-O ou o Hiro, no modo normal.

Música "Acid Line"

Entre na tela de opções de som e selecione music test. Segure ← ou → para mudar rapidamente de músicas. A música do Robo-Z Gold, "Acid Line", vai aparecer no meio do giro. Tente parar na hora dela para ouvir.

Mais pontos

Para ganhar mais do que o normal, faça o primeiro movimento apertando o botão antes que ele apareça na tela. O jogo vai pular esse primeiro movimento e seus pontos ficam mais altos.

Roube um solo

Ataque um oponente pouco antes do solo para roubá-lo e fazer o seu, para mais alguns pontinhos.

Encolha seus oponentes

Capoeira e ChiChi & Sally podem encolher seus oponentes atacando-os. Fazendo isso duas vezes seguidas, ele ficaram pequeninos durante toda a batalha.

Oponente 2D

Com a Shorty, ataque duas vezes seguidas. Se acertar, o adversário ficará 2D pelo resto do round.

Parceiro alternativo do Fever Time

No modo de dois jogadores, um deve escolher o Capoeira ou ChiChi e Sally. Se os dois se classificarem para o Fever Time com diferença máxima de 1000 pontos entre, em vez do Capoeira e ChiChi & Sally dançarem, um deles se sentarão para dançar com um outro personagem.

BUST-A-MOVE 3

Outro mundo

Aperte ●, ←, →, ●, no menu principal.

BUST-A-MOVE 99

Outro mundo

Aperte ●, ←, →, ●, no menu principal.

BRAHMA FORCE: THE ASSAULT ON BELTLOGGER

Easy mode

Segure ↑ → + X + ■, e aperte Start na tela de Press Start Button. Os ataques e defesas inimigas serão diminuídos pela metade, além de mais tempo disponível para completar as fases.

Hard mode

Aperte L1, R1, L2, R2, ■, X, ▲, ● na tela título.

Flight Mode

Complete o jogo em menos de 1h30. Segure L2 + R2 e aperte X no controle 2. Então, durante o jogo, aperte R2 no controle um para subir e L2 para descer.

Movimentos livres

Aperte Start durante o jogo para entrar no menu de opções. Entre em "Map". Aperte Select para parar o movimento do mapa e então L1, L2, R1, R2 e o direcional para andar pelo mapa.

Pular fases

Carregue um jogo salvo e aperte várias vezes Start até que a mensagem apareça. Selecione "No" para continuar o jogo na próxima fase.

Reset

Aperte L1 + L2 + R1 + R2 + Select durante o jogo.

Opções Bônus

Use um memory card e complete o jogo em menos de 1h30. Aperte Start depois que a tela título reaparecer. Escolha "Special", para escolher fases, ver vídeos, teste de som e outras opções.

Bônus do fim do jogo

Depois de completar o jogo, algumas áreas secretas se tornarão visíveis no map. Além disso, você vai manter armas e munições. Mas SAPUs serão reduzidos pela metade.

BOX CHAMPIONS 2000

Lute com o juiz Mills Lane

Na tela de opções, assista ao vídeo Cyber Athlete. Então, entre no modo de exibição e seja desclassificado de propósito. Mills Lane será destravado.

Lute com uma Gárgula

Coloque GARGOYLE como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar uma gárgula. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com um Alien

Coloque ROSSWELL como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar um ET. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com o palhaço Shmacko

Coloque SHMACKO como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar um palhaço. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com o O

Coloque O como nome do boxeador na tela de

criação do modo carreira para destravar o músico responsável pela trilha do game. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Q-Tip

Coloque Q TIP como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o membro da banda "A Tribe Called Quest". Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Tim Duncan

Coloque TIM DUNCAN como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o jogador do San Antonio Spurs. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Marlon Wayans

Coloque MARLON WAYANS como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o ator de *Tudo Mundo em Pânico*. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Marc Ecko

Coloque MARC ECKO como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o fundador da grife Ecko. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Jermaine Dupri

Coloque JERMAINS DUPRI como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o rapper. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Lute com Ed Mahone

Coloque ED MAHONE como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para destravar o próprio. Aperte ● na tela do ranking, antes da luta, para salvar o personagem para usar nos modos carreira e exibição.

Mini Boxeadores

Coloque MINIME como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para diminuir todo mundo.

Boxeadores normais

Coloque RESETPASS como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para voltar todo mundo ao tamanho normal.

Cabeças latejantes

Coloque THROB como nome do boxeador na tela de criação do modo carreira para ter cabeças pulsantes durante uma luta.

Lutador de 280 lb.

Selecione *Peso-Pesado* no primeiro atributo do lutador, no modo carreira. Deixe o peso dele em 230

lb (o máximo). Aperte ✕ e vá para a segunda tela de atributos. Mude o corpo do estilo 1 pro 2. Aperte ▲ para voltar à primeira tela, e o peso dele poderá ser mudado de 230 para 280 libras.

Illegal Head Butt

Durante uma luta, segure R1 + R2 e aperte ▲.

Golpe baixo

Durante uma luta, aperte R1 + R2 e aperte ✕.

Soco nos rins

Durante uma luta, aperte R1 + R2 e aperte ●.

Cotovelada

Durante uma luta, aperte R1 + R2 e aperte ■.

Chute

Durante uma luta, aperte ▲ + ● + ✕ + ■.

Levante mais rápido

Aperte ↓ + ✕ depois de ser derrubado, para levantar mais rápido.

BUST-A-MOVE: DANCE AND RHYTHM ACTION

Dance preview

Complete o jogo no modo mais fácil.

Capoeira

Termine o jogo no modo normal.

Robo-Z

Termine o jogo no modo normal, depois que o Capoeira tiver sido destravado.

Burger Dog

Termine o jogo com o Hamm no modo normal depois de destravar o Robo-Z

Columbo

Complete o jogo como a Shorty no modo normal depois de destravar o Robo-Z

Aparição de Columbo

Jogue com a Shorty no modo de dois jogadores. Faça dois combos e complete o combo o. Columbo deverá pular do bolso de Shorty.

Fase Bônus

Complete o level 1 com a Shorty. Então, aperte ↑, ↓, ←, →, ●.

Roupas alternativas

Selecione um personagem e segure Select e aperte ✕. Na versão japonesa, segure Select e aperte ●.

Dance preview

Complete o jogo no modo mais fácil

Pular fases

Termine o jogo uma vez com qualquer personagem. Comece de novo o jogo com apenas um jogador e

aperte L2 + Select quando uma música começar para ir para próxima fase.

Pose da Vitória!

Aperte ● depois de vencer uma fase.

Dance preview

Complete o jogo no modo mais fácil

BUST-A-MOVE 4

Outro mundo

Entre um dos códigos na tela do título. Selecione então o modo "Puzzle" e a opção "Arcade", para ainda mais puzzles.

Set 1 - ▲, ←, →, ←, ▲

Set 2 - ■, ●, ✕, ■, ●

Set 3 - ●, ←, →, ●

Set 4 - ←, ●, ●, →

Personagens secretos

Aperte →, →, →, ▲, ←, ←, ← na tela do título. Ou então aperte →, →, ✕, ←, ←. Na versão japonesa, aperte →, →, ▲, ←, ←.

Modo leitura de Tarot

Aperte ↑, ▲, ↓, ▲, ↑ na tela do título. A leitura de tarô estará disponível na tela de opções.

Talk Demo mode

Libere os personagens secretos e a leitura de tarô. Então, aperte ■, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ↓, ←, ↑, →, ↓, ■, na tela título. Nas opções, agora tem "talk demo".

Pular de fase

Aperte L1 + L2 + R1 + R2 durante o jogo para avançar a próxima fase.

BOOMBOTS

Destrave personagens e fases

Aperte ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select na tela de seleção.

Cheat Mode

Aperte ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, Select, Select, Select.

Matar oponente com um golpe

Destrave o cheat mode, durante o jogo, aperte ● + ■ + ▲.

Oponente tem menos de 100 de saúde

Destrave o cheat mode, durante o jogo, aperte ● + ■.

BOARD GAME: TOP SHOP

Personagens escondidos

Termine o jogo no story mode uma vez para destravar Squosh e Santa. Terminando duas vezes, você destrava o Colin.

Nome T

No story mode, o último inimigo, Santa, vai falar. Depois de dar a ele gasolina, ele vai se tornar "a T" ao invés de Santa.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Modo expert

Na tela título, segure L1 + L2 + R1 + R2

Jogue como Gado

Termine o jogo com qualquer personagem no arcade mode.

Lute contra Shen Long

Termine o jogo com qualquer personagem no arcade mode, sem usar continues. Então, você poderá lutar contra Shen Long numa fase especial.

Jogue com o Shen Long

Derrote-o na fase especial.

Imagens e vídeos

É só derrotar o Shen Long.

Opção customizada

Termine o arcade mode para acessar um menu customizado, com o "big head mode", velocidade de recuperação e outros.

Opção de tipo de modelo

Termine o jogo em qualquer personagem no story mode.

Velocidade de recuperação (opção de)

Termine o jogo com qualquer personagem no story mode sem usar nenhum continue.

Qualquer ponto de cancelamento

Derrote 15 ou mais personagens no survival mode.

Roupa extra

Termine o jogo com todos os personagens no arcade mode. Então, na seleção de personagens, aperte A para escolher um quarto uniforme.

BLAST RADIUS

Todas as naves melhoradas

Aperte →, L1, ↑, ↓, ←, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓ no menu principal. Depois do som de explosão confirmando, selecione qualquer nave, comece o jogo e saia. Todas as naves estarão melhoradas e o Sector 5 estará liberado.

Nave fantasma

Libere o cheat anterior e então aperte ←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, L2, ←, →, ↑ no menu principal. Depois do som, selecione qualquer nave, inicie o jogo e saia. O Sector 8 e a nave nova estarão disponíveis.

Planetas substituídos

Esse código não pode ser usado se os anteriores

estiverem funcionando. Aperte ↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2 no menu principal. O som confirmará o código. Os planetas que demonstram as fases agora serão representados de outras maneiras.

Fases bônus

Aperte L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, Select, ↑, no menu principal. Depois do som confirmando, quatro missões bônus estarão acessíveis. Esse código não pode ser usado se os anteriores estiverem funcionando.

BLAZE AND BLAZE

Duplicate o equipamento

Entre em um leilão e venda seu equipamento para qualquer um. Salve apenas a pessoa que recebeu o equipamento e reset o PlayStation. O equipamento estará duplicado.

Sala secreta

Na ponte, no começo da fase Ancient Ruins, enquanto o personagem estiver no limite da ponte, aperte R1 + R2. Uma plataforma vai aparecer na sua frente. Siga por ela, pulando nos pilares, para acessar a sala.

BLAST LACROSSE

Recuperação instantânea

Quando um jogador se machuca, substitua-o e volte ao jogo. Então, pause o jogo e coloque-o de volta, já que ele já estará recuperado.

BASS RIDE

Controle a tela de loading

Aperte ●, ▲, ✕ ou ■ quando a gota aparece na tela de loading, para transformá-la em música.

BEAT MANIA APPEND 5TH MIX

Músicas extras

Complete o jogo no modo difícil.

Bonus edit mode

Inicie o jogo com o disco Arcade, troque para Beat Mania Append 3rd Mix (ou o Beat Mania Append Gottamix) e depois para Beat Mania Append 5th Mix.

BALL BREAKER

Impulso

Na fase Eco Prison, incline para a frente apertando → e vá para a seta na linha de chegada para um impulso extra.

Turbo

Aperte → em qualquer corrida na terceira luz. Se der certo, você ganhará um empurrãozinho que o colocará no primeiro lugar, logo no começo.

BASTARD

Personagem secreto

Selecione todas as piores opções durante o jogo para destravar outro personagem.

BLACK DAWN

Dois jogadores

Aperte Select + R2 nos dois controles, na tela título. Um som confirmará o código.

Seleção de fases

Segure ← + L2 e aperte Select na tela título. Comece o jogo e acesse qualquer missão, no mapa.

Vídeo secreto

Complete o jogo na dificuldade "Rockin'" para ver um vídeo com a equipe de desenvolvimento do jogo.

Armadura e combustível cheios

Aperte Start durante o jogo. Então, aperte Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●.

Invencibilidade

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ■.

Desligue a detecção de colisão

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, ■, ■, ■, ■.

Armas

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2.

Cycle gun modes

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, Select, Select, Select.

Convoque o primeiro wingman

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, ■, ■, ■, ●.

Remove o menu do pause

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, ↓, R1, R2.

Marcando uma missão como completa

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓.

Cinco bombas

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2.

Upgrade no míssil ou foguete

Pause o jogo e aperte Select, L2, Select, R2, L1, L1, R1, R1.

Bônus Level

Termine todas as fases. Então, selecione a missão de baixo na tela de seleção e aperte várias vezes ↓ →.

Level Passwords

1018 – Urban Shield

1006 – Black Out

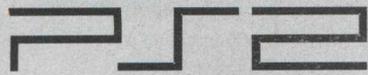
1213 – Ice Storm

0203 – Desert Fury

0917 – Tiger Trap

0354 – Crack Down

DICAS PARA



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

Receber 100,000 Zeni

Carregue um arquivo de save do jogo Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi usando a opção no menu principal para receber 100,000 Zeni.

Pssswords dos personagens

Entre com um dos códigos a seguir na opção Data Center para liberar o personagem correspondente:

Android 18 (Level 160)

NzEr vcJO)Jlv kW@N
P@Wf hOll \$ABQ &@CG

Baby Vegeta (Level 160)

ny!ç Zp!! mVLg ilm@
\$DOL hE(m ZQEK r@)!

Bardock (Level 160)

pB%V txNK @mXL rGvz
eBSU TjFV gAti pXNK

Broly (Level 160)

xGM\$ (PAX -ypv Zcp#
aOjO m*Ve Mf@S PExH

Frieza (Level 160)

Ovc- kP-f jfj! iwQv
VcNK AAbY PPu* ?KVI

Garlic Jr. (Level 160)

E!pj @&+F HrOV x?\$y
lUrx LtJM AbFR vcd@

Gohan (Level 160)

@on% Tp*j h%& arX*
acG\$ lw+% OilB #eWU

Goku (Level 160)

(FET BYBM sFy+ TdW&
A+*a E)ft y+Uh iggw

Hirudegarn (Level 160)

KT*I gKAM GKAJ LCRT
wSUF *%Ea jjWb HWUM

Janemba (Level 160)

qpmQ eCON vtya mwM(
Z#*B lZ-o Svol Toy@

Kid Gohan (Level 160)

Fenf @lth tUZX *cBj
Gjaq QKeq %kDp \$yc?

Kid Goku (Level 160)

%XYN)p(X f@vl v)FL
jç\$X fOFM wGFp msj-

Majin Vegeta (Level 160)

MG&k f#ds PNwD +S&S
aNUv &FI% lCsC p+HK

Meta-Cooler (Level 160)

u!hR +y-p N(?F kxT!
!\$xt GpCB -hXb Flh+

Pan (Level 160)

MRL? qo@@ L%yd Zq?C
@dwp sLDs (yon pi+*

Pikkon (Level 160)

E!HG #-qY KWbN AVFK
!Gnp W(Rj KlSD -t*M

SS4 Goku (Level 160)

DX)b &iF? bGQs XsCx
BtiO VyX) w!mk CpTK

SS4 Vegeta (Level 160)

Yi?o XhZb bgl@ uPO#
x)AD Yr\$X (Cyl moMr

Super 17 (Level 160)

loed lS-v NaOz H-#r
UFvZ HKEU ypcm Tdzk

Syn Shenron (Level 160)

N*u* ?KTD WaB\$ H&+j
gj)* k+nn kNRy h%*R

Tapion (Level 160)

!Vjs GBBF SGc* qxQL
w-M% sH)d QJSL QlWd

Teen Gohan (Level 160)

+((D efKI AmEk *Xro
%oMu BUeE sdXe alCD

Tien (Level 160)

mt!x H\$e? quEI %\$zA
R(jA co%y sh@O #nVB

Trunks (Level 160)

vILB qLDA NTHD @TPa
lJED FjY! hPKu ySQl

Trunks with Sword (Level 160)

Fixj Rd-R NkBA Zn?E
?uTZ ZDml UbBp Tgl+

Turtles (Level 160)

CvZG nbNb GspW XcXo
LASY %tw- vzo@ &erw

Ultimate Gohan (Level 160)

gQVg)Gvl vDFX VStx
iptl &&wb eNZQ pCVh

Vegeta (second form - Level 160)

etap # \$dw syrl sprt
G)+Q SygKyMVy gwmn

Videl (Level 160)

!auD jzHS vDTG)EUw
yfwq eLWu einy zdXm

Jogue com Bardock

Libere Bardock The Father Of Goku no modo Story.

Jogue com Bra (Bulla)

Para liberar Bra (Bulla) em Ultimate Training de Vegeta e Bulma, complete os treinos. Na tela Ultimate Training, pressione ●. Nota: pressione ▲ na versão japonesa.

Jogue com Burter

Derrote Burter no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Cell (primeira forma)

Derrote Cell com Piccolo no modo Android Saga Story para liberar Cell.

Jogue com Cell (forma perfeita)

Complete o modo Android Saga Story para liberar Cell (forma perfeita).

Jogue com Cell (segunda forma)

Derrote Cell duas vezes no modo Android Saga Story para liberar Cell (segunda forma).

Jogue com Cell Junior

Derrote Cell Junior com Teen Gohan (Super Saiyan 2) no modo Android Saga para liberar Cell Junior.

Jogue com Dabura

Derrote Dabura com Gohan (Super Saiyan 2) no modo Majin Buu Saga Story para liberar Dabura.

Jogue com Dr. Gero (Android 20)

Derrote Dr. Gero com Krillin (Kuririn) no modo Android Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Frieza (segunda forma)

Derrote Frieza (segunda forma) no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Frieza (terceira forma)

Derrote Frieza (terceira forma) duas vezes no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Frieza (forma final)

Derrote Frieza (forma final) três vezes no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Ginyu

Derrote Ginyu no modo Frieza Saga Story duas vezes para liberá-los.

Jogue com Gogeta (Super Saiyan 4)

Complete o modo Shadow Dragon Saga Story para liberar Gogeta (Super Saiyan 4).

Jogue com Gogeta (Super Saiyan)

Complete o modo Fusion Reborn Story para liberar Gogeta (Super Saiyan).

Jogue com Gohan (Great Saiyaman)

Libere Majin Buu Saga no modo Story para liberar Gohan (Great Saiyaman).

Jogue com Gohan (Super Saiyan)

Atinja a parte em que você luta com Android 17 e 18 no modo History Of Trunks Story para liberar Gohan (Super Saiyan).

Jogue com Gohan (Super Saiyan 2)

Derrote Dabura com Gohan (Super Saiyan 2) no modo Majin Buu Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Goku (Super Saiyan)

Atinja a parte em que você luta com Frieza (forma final) pela terceira vez no modo Frieza Saga Story.

Jogue com Goku (Super Saiyan 2)

Derrote Majin Vegeta no modo Majin Buu Saga Story para liberar Goku (Super Saiyan 2).

Jogue com Goku (Super Saiyan 3)

Derrote Majin Buu (Bom) no modo Majin Buu Saga Story para liberar Goku (Super Saiyan 3).

Jogue com Goku (Super Saiyan 4)

Alcance a parte em que você enfrenta Yi Shenlong (Omega Shenron) no modo Shadow Dragon Saga Story para liberar Goku (Super Saiyan 4).

Jogue com Goten (Super Saiyan)

Libere Majin Buu Saga no modo Story para liberar Goten (Super Saiyan).

Jogue com Gotenks

Derrote Super Buu na primeira vez no modo Majin Buu Saga Story para liberar Gotenks.

Jogue com Gotenks (Super Saiyan)

Derrote Super Buu com Gotenks (Super Saiyan 3) no modo Majin Buu Saga Story para liberar Gotenks (Super Saiyan).

Jogue com Guldo

Derrote Guldo no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Jiece

Derrote Jiece no modo Frieza Saga Story duas vezes para liberá-lo.

Jogue com Kaioshin (Supreme Kai)

Alcance a parte em que sai da luta contra Majin Buu no modo Majin Buu Saga Story para liberar Kaioshin (Supreme Kai).

Jogue com Kame Sennin (Master Roshi)

Derrote Kame Sennin no modo Saiyan Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Kid Buu

Complete o modo Majin Buu Saga Story para liberar Kid Buu.

Jogue com Goku

Derrote Grandpa Gohan em uma torre em "Destined

Rivils: 03" para liberar Kid Goku. Na versão japonesa, complete o modo Majin Buu Saga story.

Jogue com Kid Goku (Macaco gigante)

Complete o modo Majin Buu Saga Story para liberar Kid Goku (Macaco gigante).

Jogue com Kid Trunks (Super Saiyan)

Derrote Vegeta com Trunks (Super Saiyan) no modo Majin Buu Saga Story para liberar Kid Trunks (Super Saiyan).

Jogue com Majin Vegeta

Derrote Majin Vegeta com Goku no modo Majin Buu Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Majuub (Ubb fused with Majin Buu)

Derrote Baby com Majuub no modo Baby Saga Story para liberar Majuub (fusão de Ubb com Majin Buu).

Jogue com Mr. Satan (Hercule)

Derrote Cell (forma perfeita) com Mr. Satan (Hercule) no modo Android Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Nappa

Derrote Nappa no modo Saiyan Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Pan

Complete todos os capítulos do Dragon Ball Z Stories no modo Baby Saga Story para liberar Pan.

Jogue com Pikehan (Pikkon)

Derrote Pikehan (Pikkon) com Goku no modo Fusion Reborn Story para liberá-lo.

Jogue com Raditz

Derrote Raditz no modo Saiyan Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Recoome

Derrote Recoome no modo Frieza Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Super Buu

Derrote Super Buu três vezes no modo Majin Buu Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Super Vegeta (Super Saiyan)

Derrote Cell (segunda forma) com Super Vegeta (Super Saiyan) no modo Android Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Tao Pai Pai (General Tao)

Complete o modo Saiyan Saga Story para liberar Tao Pai Pai (General Tao).

Jogue com Tapion

Derrote Tapion com Kid Trunks no modo Wrath Of The Dragon Story para liberá-lo.

Jogue com Teen Gohan (Super Saiyan)

Derrote Cell com Teen Gohan (Super Saiyan) no modo Android Saga para liberá-lo.

Jogue com Teen Gohan (Super Saiyan 2)

Complete o modo Android Saga Story para liberar Teen Gohan (Super Saiyan 2).

Jogue com Trunks (Super Saiyan)

Derrote Android 17 e 18 com Gohan e a sua equipe no modo History Of Trunks Story para liberar Trunks (Super Saiyan).

Jogue com Trunks (Ultimate Super Saiyan)

Derrote Cell (forma perfeita) com Trunks (Ultimate Super Saiyan) no modo Android Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Trunks (Super Saiyan sem espada)

Derrote Vegeta com Trunks (Super Saiyan sem espada) no modo Android Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Ultimate Gohan (Gohan Elder Kai)

Atinja a parte do Ultimate Gohan com Super Buu no modo Majin Buu Saga Story para liberar Ultimate Gohan (Gohan Elder Kai).

Jogue com Uub

Complete o Dragon Ball Z Stories no modo Baby Saga Story para liberar Uub.

Jogue com Vegeta (Majin Buu Saga)

Atinja a parte com a luta Budokai Tenkaichi no modo Majin Buu Saga Story para liberar Vegeta (Majin Buu Saga).

Jogue com Vegeta (Majin Buu Saga Super Saiyan)

Alcance a parte na luta entre você e Dabura no modo Majin Buu Saga Story para liberar Vegeta (Majin Buu Saga Super Saiyan).

Jogue com Vegeta (Normal e Super Saiyan)

Atinja a parte em que Vegeta ajuda Goku no modo Cooler Returns Story para liberar Vegeta (Normal e Super Saiyan).

Jogue com Vegeta (Super Saiyan 2)

Derrote Dabura no modo Majin Buu Saga Story para liberar Vegeta (Super Saiyan 2).

Jogue com Vegeta (Super Saiyan 4)

Atinja a parte em que você luta com Yi Shenlong (Omega Shenron) pela terceira vez no modo Shadow Dragon Saga Story para liberar Vegeta (Super Saiyan 4).

Jogue com Vegito

Derrote Super Buu com Vegito no modo Majin Buu Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Vegito (Super Saiyan)

Derrote Super Buu com Vegito no modo Majin Buu Saga Story para liberá-lo.

Jogue com Videll

Libere Majin Buu Saga no modo Story para liberar Videll.

Jogue com Videll (Great Saiyaman 2 a.k.a. Great Saiyawoman)

Libere o modo Fusion Reborn Story para liberar Videll (Great Saiyaman 2 a.k.a. Great Saiyawoman).

Jogue com Yajirobe

Derrote Yajirobe em Kami's Lookout no modo Saiyan Saga Story para liberá-lo.

Uniforme de Bulma

Complete o Ultimate Battle Z 100% para liberar um uniforme alternativo de Bulma.

Vídeo Return Of Cooler

Com Vegeta (Normal e Super Saiyan), atinja a parte em que ele ajuda Goku para liberar o vídeo Return Of Cooler.

Fusões

Durante as batalhas Tag Team, segure L2 e pressione **←** + R3. Confira a lista:

Goten e Trunks – Gotenks

Goku e Vegeta – Gogeta

Goku e Vegeta – Vegito

Goku (Super Saiyan 4) e Vegeta (Super Saiyan 4) – Gogeta (Super Saiyan 4)

Lista de Itens Z

Nota: Complete o modo Story para receber os itens Z:

Android 13 – Computer + Hatred

Android 13 Fusion – Android 13 + Parte 14 e 15

Qualquer um +5 – Tortoise Shell + Qualquer um +1

Qualquer um +10 – Ultimate God Water + Qualquer um +5

Qualquer um +15 – Elder Releases Potential + Qualquer um +10

Qualquer um +19 – Kai's Ritual + Qualquer um +1

Qualquer um +19 Elder – 100G Training + Qualquer um +15

Baby Vegeta – Baby + Vegeta (segunda forma)

Bojack – Unsealed + Galactic Warrior

Bojack Post Transformation – Bojack + Ultimate Transformation

Broly – Son of Paragus + Hatred of Goku

Cooler – Frieza's Brother + Hatred of Goku

Cooler Final Form – Super Transformation + Cooler

Cui – Frieza's Soldier + Vegeta's Rival

Equipment Slot +4 – Miracle + Equipment Slot +3

Everyone Hopes – Dende's Healing + Kibitokai's Secret Arts

Frieza Final Form Full Power (100%) – Ultimate Transformation + Frieza forma final

Garlic Jr. – Makyo Star + Dead Zone

General Tao – Bros. of Crane Hermit + Memorial Campaign

Giant Slug – Giant Form + Slug

Grandpa Gohan – Master Roshi's Pupil + Fox Mask

Great Ape Baby – Artificial Blutz Waves + Super Baby 2

Great Ape Bardock – Powerball + Bardock

Great Ape Nappa – Powerball + Nappa

Great Ape Raditz – Powerball + Raditz

Great Ape Turles – Power Ball + Turles

Great Ape Vegeta – Powerball + Vegeta

Halo – One Who Loves Justice + King Yemma's Stamp

Hirudegarn – Hirudegarn's Top Half + Hirudegarn's Lower Half

Jacked Garlic Jr. – Garlic Jr. + Giant Form

Janemba – Saiko Demon + People's Bad Energy

Janemba Full Power – Janemba + Ultimate Transformation

Kibitoshin – Kibito + Supreme Kai

Legendary Super Saiyan Broly – Super Saiyan Broly + Breakthrough the Limit

Majin Buu (Pure Evil) – Human Gunman's Gun + Majin Buu

Majin Seal – Wicked Heart Revealed + Babidi's Brainwashing

Master's Essence – Abandonment Essence + Hit Essence

Master's Presence – Fighting Charisma + Heavy Pressure

Master's Pressure – Powerful Style + Energy Breaker

Master's Protection – Perfect Guard + Quick Recover

Master's Secret Plan – Stealth Mode + Raging Hurricane Strike

Master's Skill – Miracle + Dragon Power

Master's Spirit – Adv. Senses + Inescapable Menace

Master's Trump Card – Active Heart + Mind Breaker

MAX Power Master Roshi – Seriousness + Master Roshi

Mecha Frieza – Remodeling Surgery + Full Power Frieza

Meta-Cooler – Big Gete Star + Cooler

Omega Shenron – Ultimate Dragonball + Syn Shenron

Perfect Cell – Self Destruction + Cell Perfect Form

Post-Transformation Zarbon – Unsealed + Zarbon

Salza – Coolers Soldier + Armored Cavalry

Slug – Namekian + Mutation

Succession Technique – Conversion Attack + Desperation

Super Android 13 – Android 13 + Parts of 14

Super Android 17 – HFIL Fighter 17 + Android 17

Super Baby 1 – Lower Class Saiyan + Baby Vegeta

Super Baby 2 – Power From Lower Class + Super Baby 1

Super Buu (Gohan) – Absorb Gohan + Super Buu

Super Buu (Gotenks) – Absorb Gotenks + Super Buu

Super Garlic Jr. – Giant Form + Garlic Jr.

Super Perfect Cell – Self Destruction + Perfect Cell

Super Saiyan Broly – Broly + Super Saiyan

Super Slug – Giant Form + Slug

Syn Shenron – Evil Dragon + Negative Energy

Turles – Low Level Saiyan + Tree of Might

Zangya – Galactic Warrior + Flowers Of Evil

Zarbon Post Transformation – Unsealed + Zarbon

Outros

RENGA – Complete 15 programas

YWH07-DRAGON – Complete 30 programas

FUNI – Complete 45 programas

LADYB – Complete 60 programas

E05MG-ROE2 – Complete 75 programas

WH03M-FINGER (R Arm) – Complete 90 programas

YLH11-VIXEN – Complete 105 programas

003-CODON – Complete 120 programas

YH08-MANTIS – Complete 135 programas

Who4HL KRSW – Complete 150 programas

NIOH – Consiga o rank 17

YC07-CRONUS – Consiga o rank 13

Who3M-FINGER – Consiga o rank 7

WL MOONLIGHT – Consiga o rank 3

KARAOKE REVOLUTION PRESENTS: AMERICAN IDOL

Músicas bônus

Complete a tarefa indicada para liberar a música correspondente:

Flying Without Wings – Consiga 500,000 pontos

Piano Man – Consiga 4 Platinum Records em 4 músicas

Straight Up – Consiga 6 Platinum Records em 6 músicas

The Real Thing – Consiga 1,500,000 total pontos

Personagens bônus

Complete a tarefa indicada para liberar o personagem correspondente:

Brandon – Consiga 36 Platinum Records em 36 músicas

Caroline – Consiga 17 Platinum Records em 17 músicas

Desmond – Consiga 32 Platinum Records em 32 músicas

Enrique – Consiga 4,500,000 pontos

FR-3Q – Consiga 24 Platinum Records em 24 músicas

Grace – Consiga 2 Platinum Records em 2 músicas

Isis – Consiga 39 Platinum Records em 39 músicas

Julie – Consiga 18 Platinum Records em 18 músicas

Junior – Consiga 2,500,000 pontos

Kiera – Consiga 12 Platinum Records em 12 músicas

Logan – Consiga 13 Platinum Records em 13 músicas

Mummy – Consiga 40 Platinum Records em 40 músicas

Mya – Consiga 14 Platinum Records em 14 músicas

Nathan – Consiga 10 Platinum Records em 10 músicas

Owen – Consiga 22 Platinum Records em 22 músicas

Quentin – Consiga 8 Platinum Records em 8 músicas

Wendy – Consiga 20 Platinum Records em 20 músicas

Wesley – Consiga 11 Platinum Records em 11 músicas

Aparências alternativas

Complete a tarefa indicada para liberar a aparência alternativa correspondente:

Ball Gown – Consiga 3,000,000 pontos

Bathrobe – Consiga 2,000,000 pontos

Butterfly – Consiga 10 Diamond Records em

10 músicas

Cat Suit – Consiga 3,500,000 pontos

Cheerleader – Consiga 30 Diamond Records em 30 músicas

Cool Male Hat Pack – Consiga 13 Platinum Records em

13 músicas

Cool Male Tops – Consiga 19 Platinum Records em 19 músicas

Corset Gown – Consiga 21 Platinum Records em 21 músicas

Devil Girl – Consiga 35 Platinum Records em

35 músicas

Female Hair Pack – Consiga 12 Platinum Records em 12 músicas

Female Shoe Pack – Consiga 17 Platinum Records em 17 músicas

Funky Female Bottoms Pack #1 – Consiga 2 Platinum Records em 3 músicas

Funky Female Bottoms Pack #2 – Consiga 18 Platinum Records em 18 músicas

Funky Female Hat Pack – Consiga 4 Platinum Records em 4 músicas

Funky Female Tops Pack #1 – Consiga 2 Platinum Records em 2 músicas

Funky Female Tops Pack #2 – Consiga 18 Platinum Records em 18 músicas

Funky Female Wrist Pack – Consiga 7 Platinum Records em 7 músicas

Goth Dress – Consiga 29 Platinum Records em 29 músicas

Handlebar Mustache – Consiga 33 Platinum Records em 33 músicas

Jersey (male) – Consiga 15 Platinum Records em 15 músicas

Konami and American Idol T-shirts – Consiga all 40 Diamond Records em todas as músicas

Liberty Boy (male) – Complete o modo American Idol

Mad Eyewear Pack – Consiga 14 Platinum Records em 14 músicas

Mad Hat Pack – Consiga 34 Platinum Records em 34 músicas

Male Bottoms Pack #1 – Consiga 8 Platinum Records em 8 músicas

Male Bottoms Pack #2 – Consiga 19 Platinum Records em 19 músicas

Male Hair Pack – Consiga 11 Platinum Records em 11 músicas

Male Shoe Pack – Consiga 22 Platinum Records em 22 músicas

Male Tops Pack – Consiga 8 Platinum Records em 8 músicas

Male Wrist Pack – Consiga 13 Platinum Records em 13 músicas

Out of this World Spacesuit – Consiga 14 Platinum Records em 14 músicas

Renaissance Outfit – Consiga 20 Platinum Records em 20 músicas

Retro Cowgirl – Consiga 31 Platinum Records em 31 músicas

Rodeo Dude – Consiga 30 Platinum Records em 30 músicas

Shark Costume – Consiga 3 Platinum Records em 3 músicas

Show Girl – Consiga 16 Platinum Records em 16 músicas

Silk Chinese Dress – Consiga 38 Platinum Records em 38 músicas

Space Girl – Consiga 25 Platinum Records em 25 músicas

Sweaty T – Complete o modo American Idol

Swim Trunks – Consiga 37 Platinum Records em 37 músicas

Velvet Supreme – Consiga 28 Platinum Records em 28 músicas

Viking – Consiga 4,000,000 pontos

Wasp – Complete o modo American Idol

Western Clothing Pack – Consiga 32 Platinum Records em 32 músicas

Western Cowboy – Consiga 26 Platinum Records em 26 músicas

Western Cowgirl – Consiga 27 Platinum Records em 27 músicas

Premiações

Complete a tarefa indicada para liberar a premiação correspondente:

American Idol Bronze – Complete o modo short American Idol

American Idol Gold – Complete o modo full American Idol

American Idol Silver – Complete o modo medium American Idol

Best New Duo – Consiga Platinum Record em uma música no modo Duet

Diamond Mic – Consiga 40 Diamond Records em todas as músicas

Diamond Miner Trophy – Consiga uma Diamond Record em uma música

Gold Master – Consiga 40 Gold Records em todas as músicas

Karaoke Millionaire – Consiga 1,000,000 pontos

Karaoke World Tour – Complete todas as 40 músicas

Platinum Debut Trophy – Consiga Platinum Record em uma música

Wall to Wall Platinum – Consiga 40 Platinum Records em todas as músicas

Vídeos

Complete a tarefa indicada para liberar o vídeo correspondente:

All My Life – Consiga Platinum Record na música “All My Life”

Alone – Consiga Platinum Record na música “Alone”

Be Without You – Consiga Platinum Record na música “Be Without You”

Build Me Up Buttercup – Consiga Platinum Record na música “Build Me Up Buttercup”

Can't Help Falling In Love – Consiga Platinum Record na música “Can't Help Falling In Love”

Crazy Little Thing Called Love – Consiga Platinum Record na música “Crazy Little Thing Called Love”

Don't Let The Sun Go Down On Me – Consiga Platinum Record na música “Don't Let The Sun Go Down On Me”

Easy – Consiga Platinum Record na música “Easy”

Flying Without Wings – Consiga Platinum Record na música “Flying Without Wings”

Heartbreaker – Consiga Platinum Record na música “Heartbreaker”

If You Don't Know Me By Now – Consiga Platinum Record na música “If You Don't Know Me By Now”

Just The Way You Are – Consiga Platinum Record na música “Just The Way You Are”

Love Will Keep Us Together – Consiga Platinum Record na música “Love Will Keep Us Together”

Proud Mary Audition – Consiga Platinum Record na música “Proud Mary”

Randy and Simon Can't Stop Laughing – Get 9 Platinum Records em 9 músicas

She Bangs Audition – Consiga Platinum Record na música “She Bangs”

Stand By Me – Consiga Platinum Record na música “Stand By Me”

Statue of Liberty – Complete o modo full American Idol.

Sweaty Guy – Complete o modo medium American Idol.

The Wasp – Complete o modo short American Idol.

Welcome To Hollywood! – Passe na audição no modo American Idol.

ATV OFFROAD FURY

Todas as pistas

Selecione o modo pro-career e entre com o nome WHATEXIT.

Todos os ATVs

Selecione o modo pro-career e entre com o nome CHACHING.

Corridas rápidas

Selecione o modo pro-career e entre com o nome ALLQUIKI.

Modo Expert

Selecione o modo pro-career e entre com o nome ALLOUTAI.

Resumo rápido

Durante uma corrida do modo practice, pressione L1 + R1.

Liberar 1000cc Quad ATV

Complete o modo pro-career.

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”.

BARBIE HORSE ADVENTURE

Novas cores de cavalos

Na tela inicial, segure R1 e pressione ▲, ■, ✕, ●, ↑, ←, ↓, →.

BERSERK

Modo bônus

Complete o game para liberar os modos 100 Animal Slaughter e Boss Rush.

Espada Casca

Complete o level 3 no modo 100 Animal Slaughter.

Guitarra elétrica

Complete o level 9 no modo 100 Animal Slaughter.

Machado Elemental

Complete o level 8 no modo 100 Animal Slaughter.

Martelo Grunberd's Battle

Complete o level 5 no modo 100 Animal Slaughter.

Espada Hawk's Raider

Complete o level 1 no modo 100 Animal Slaughter.

Cajado Iron

Complete o level 7 no modo 100 Animal Slaughter.

Adaga Isidro's Fire

Complete o level 4 no modo 100 Animal Slaughter.

Poleaxe

Complete o level 2 no modo 100 Animal Slaughter.

Agulha Puck's Bloody

Complete todos os estágios.

Porrete Wooden

Complete o level 6 no modo 100 Animal Slaughter.

Espada Zodd's

Complete o level 10 no modo 100 Animal Slaughter.

DICAS PARA



AUTO MOBILE INDUSTRY SKIN AND TIRE CHARACTER: ROUND 2

Go To A Toy Town skin and Robot character – Round 7
Japanese Form skin and Japanese Guy character – Round 6

MOON BEAM skin and Alien character – Round 10
NaHa! skin and Chinese Dragon character – Round 3
Papa's Ukelele skin and Ukelele character – Round 9
That Savanna Calls skin and Lion character – Round 1
The Bird Singing In The Night skin and Bubble Gum Kid character – Round 4
The Speed Of Light skin and Guitar God character – Round 5

Whoop-De-Do skin and Indian character – Round 8

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Cunningham

Entre com o código JUNKER como password para liberar Cunningham.

Elisa

Entre com o código THE-L como password para liberar Elisa.

Eva

Entre com o código E.APPLE como password para liberar Eva.

Ga Ko

Entre com o código !TRAUER como password para liberar Ga Ko.

Gene

Entre com o código ERBE como password para liberar Gene.

Major Zero

Entre com o código 1+2-3 como password para liberar Major Zero.

Null

Entre com o código Hunter-n como password para liberar Null.

Ocelot

Entre com o código R.R.R. como password para liberar Ocelot.

Para-Medic

Entre com o código PM-EMS como password para liberar Para-Medic.

Python

Entre com o código LQ.N2 como password para liberar Python.

Raikov

Entre com o código IVN =RV como password para liberar Raikov.

Sigint

Entre com o código DARPA-1 como password para liberar Sigint.

Sokolov

Entre com o código SATURNV como password para liberar Sokolov.

Teliko

Entre com o código T.F-ACID como password para liberar Teliko.

Ursula

Entre com o código PK +ESP como password para liberar Ursula.

Venus

Entre com o código MGA2VE como password para liberar Venus.

Modo Extreme

Complete o game para liberar o modo Extreme.

NFL STREET 3

Times All-Star

Derrote os times indicados no modo Respect The Street para liberar os times 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

Time NFL Legends

Complete o modo Respect The Street NFL Legends team.

LUMINES 2

Conjunto de personagens

Complete a tarefa indicada para liberar o conjunto de personagem correspondente:

CPU Mode set: (10 personagens) – Derrote um personagem controlado pela CPU.

Skin Edit Mode set (2 personagens) – Complete o Skin Edit-single lap com rank S.

Time Attack set 1 (3 personagens) – Complete o Time Attack 60s com rank S+.

Time Attack set 2 (3 personagens) – Complete o Time Attack 180s com rank S+.

Time Attack set 3 (3 personagens) – Complete o Time Attack 300s com rank S+.

Time Attack set 4 (3 personagens) – Complete o Time Attack 600s com rank S+.

Skins de personagens

Complete a tarefa indicada para liberar o skin correspondente:

45 Degrees – Complete uma volta no modo Challenge S.

Brash – Complete o modo Mission na dificuldade Very Hard (missões 31 a 50).

Chinese Restaurant – Acumule 10 horas de jogo.

Elect.M.G.R – Complete o modo Puzzle na dificuldade Easy (puzzles 71 a 100).

Fanatic – Complete uma volta no modo Challenge A.

Machine Interface – Complete o modo Mission na dificuldade Very Hard (missões 31 a 50).

Manager class – Complete o modo Puzzle na dificuldade Easy (puzzles 71 a 100).

Mekong skin – Complete o modo Puzzle na dificuldade Hard (puzzles 41 a 70).

Neodimium – Complete uma volta no modo Challenge Enduro.

Please Return My CD – Complete duas voltas no modo Challenge S.

Prime Factor – Complete o modo Puzzle na dificuldade Easy (puzzles 1 a 40).

Rodent – Complete duas voltas no modo Challenge B.

Slipping – Complete duas voltas no modo Challenge A.

The Spy Loves Me – Complete o modo Mission na dificuldade Hard (missões 16 a 30).

Tin Toy – Complete uma volta no modo Challenge B.

Water, Flower, and Lights – Complete o modo Mission na dificuldade Easy (missões 1 a 15).

Xop – Acumule 20 horas de jogo.

Modo bônus Versus CPU

Complete o round indicado para liberar o modo bônus Versus CPU correspondente.

BLEACH: HEAT THE SOUL 3

Modo EX Survival

Vença as dez últimas batalhas no modo Survival para liberar o modo EX Survival.

Partida Karakura Heroes

Complete todas as vinte missões Story, na opção Mission Battle, para liberar a partida Karakura Heroes.

Personagens Bônus

Complete as tarefas indicadas para liberar os personagens controláveis correspondentes:

Byakuya Bankai – Complete o Story Mission 17.

Hisagi Shuuhei – Complete o modo Time Attack com Komamura Sajin.

Hitsugaya Bankai – Complete o Story Mission 9.

Ise Nanao – Complete o modo Time Attack com Kyouraku Shunsui.

Ishida Quincy Final Stage – Complete o Story Mission 6.

Komamura Sajin – Complete o modo Time Attack com Yamamoto Genryuusai Shigekuni.

Kurotsuchi Nemu – Complete o modo Time Attack com Kurotsuchi Mayuri.

Kusajishi Yachiru – Complete o modo Time Attack com Zaraki Kenpachi.

Kyouraku Shunsui – Complete o modo Time Attack com Ukitake Jyuushirou.

Renji Bankai – Complete o Story Mission 12.

Rukia Shinigami – Complete o modo Time Attack com Kuchiki Rukia.

Ulquiorra – Complete a partida Karakura Heroes.

Parceiros extras

Jogue o Soul Road na dificuldade Normal ou Hard com o personagem indicado. Quando você for pressionado, dê a resposta correta. Cada resposta correta é formada pelo nome do personagem que será liberado. Você precisa acertar a marca azul com pelo menos a marca de 60% Trust.

Hanatarou – Jogue com Ichigo ou Bankai Ichigo

Iba Tetsuzaeon – Jogue com Rangiku

Ikkaku – Jogue com Renji ou Bankai Renji

Isane – Jogue com ou Hinamori

Isshin – Jogue com Chad

Karin – Jogue com Chad

Keigo – Jogue com Ichigo ou Bankai Ichigo

Kojima Mizuio – Jogue com Ichigo ou Bankai Ichigo

Kon – Jogue com Rukia ou Shinigami Rukia

Kuukaku – Jogue com Yoruichi

Tousen – Jogue com Gin

Unohana – Jogue com Ishida ou Final State

Quincy Ishida

Ururu – Jogue com Urahana

Yumichika – Jogue com Kenpachi

Yuzu – Jogue com Urahana

THE BILLIARDS

Bônus por finalização do game

Complete todos os seis estágios do modo Challenge para liberar a dificuldade Level 4 e a opção Super Hard table surface.

BOMBERMAN

Level Blow Me Out

Complete os dez planetas no modo Normal para liberar o level Blow Me Out level no modo Battle.

Modo Classic

Complete os dez planetas no modo Normal para liberar a versão clássica de Bomberman, com visual remodelado.

BOUNTY HOUNDS

Novo storyline

Complete o game para liberar a opção New Game+, que contém um novo storyline que dá continuidade ao storyline original.

Modo Normal

Complete o game na dificuldade Easy para liberar a dificuldade Normal.

Modo Hard

Complete o game na dificuldade Normal para liberar a dificuldade Hard.

BUST-A-MOVE DELUXE

Jogue com Brave

Complete o modo Ghost Puzzle, sob a opção Vs. CPU, para liberar Brave.

Jogue com Doggie

Complete o modo Classic Puzzle sob a opção Vs. CPU para liberar Doggie.

Jogue com Maggie

Complete os 300 estágios da opção Classic no modo Single Player para liberar Maggie.

Jogue com Zaulen

Complete os 300 estágios da opção Ghost no modo Single Player para liberar Zaulen.

Parceiros do Level 2

Complete o modo Blind sob a opção Vs. CPU para liberar os parceiros do level 2.

CARS

Pista Speedway Reversed

No menu principal, segure L e pressione **X**, **■**, **▲**, **X**, **▲**, **■** para liberar a pista Speedway Reversed.

Mirror Cup

Colete todas as cartas no desafio Postcard Rally no modo Story para liberar o Mirror Cup.

Corrida com Bosses

Derrote DJ, Snot Rod, Wingo, Boost ou Chick no desafio Boss (modo Story) para liberar a corrida com Boss.

Corrida com Doc Hudson

Vença o Gran Prix Cup 1 para liberar Doc Hudson.

Corrida com Flo

Vença o Gran Prix Cup 1 para liberar Flo.

Corrida com Sheriff

Vença o Gran Prix Cup 2 para liberar Sheriff.

Pinturas alternativas

Termine em primeiro, segundo ou terceiro no modo Time Trial na pista indicada para liberar a pintura alternativa correspondente. Nota: Uma pintura será liberada por pista de acordo com sua posição, ou seja, são três pinturas disponíveis para as três posições de chegada necessárias.

Chick – Speedway track

DJ – Radiator Cap Run

Doc Hudson – Mesa Ravine

Lightening McQueen – Figure 8

Luigi – Diesel Forest

Mater – Desert Canyon Dash

Sally Carrera – Radiator Springs

Sarge – Frank's Field

Sheriff – Ironhorse Junction

Snot Rod – Turbine Canyon

Wingo – Interstate

DEF JAM: FIGHT FOR NY - THE TAKEOVER

Pontuação bônus

No menu principal, selecione a opção Extras. Depois, escolha a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir para receber as pontuações bônus respectivas:

100 points – BULLETPROOF

100 points – CROOKLYN

100 points – DASTREETS

100 points – DUCKETS

100 points – GETSTUFF

100 points – GOUNDRGRND

100 points – NEWJACK

100 points – REALSTUFF

100 points – THEEMCEE

100 points – THESOURCE

200 points – DRAGONHOUSE

200 points – REAL STYLE

200 points – SUPER FREAK

300 points – NEWYORKCIT

Músicas bônus

No menu principal, selecione a opção Extras. Depois, escolha a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir para receber as pontuação bônus respectiva:

After Hours by Nyne – LOYALTY

Anything Goes by C-N-N – MILITAIN

Blindside by Baxter – CHOPPER

Bust by Outkast – BIGBOI

Comp by Comp – CHOCOCITY

Dragon House by Chiang – AKIRA

Get it Now by Bless – PLATINUMB

Koto by Chiang – GHOSTSHELL

Lil Bro by Ric-A-Che – GONBETRUBL

Man Up by Sticky Fingaz – KIRKJONES

Move! by Public Enemy – RESPECT

Original Gangster by Ice T – POWER

Poppa Large by Ultramagnetic MC's – ULTRAMAG

EXIT

Liberar Situation 8

Na tela título, pressione L2, R2, **←**, **→**, **■**, **●**, **X**, **▲** para liberar Situation 8.

Liberar Situation 9

Na tela título, pressione **▲**, **↓**, **●**, **←**, **X**, **↑**, **■**, **→** para liberar Situation 9.

Liberar Situation 10

Libre a Situation 9 e pressione **→**, **↓**, **↑**, **←**, **●**, **X**, R2, L2 na tela título para liberar a Situation 10.

Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007



Mais um gol de placa da Konami por Henrique Moreira

■ A nova versão do melhor futebol virtual de todos os tempos chegou com um equilíbrio jamais visto em nenhum jogo da série.

Aplicar as vergonhosas goleadas, comuns em WE10, é coisa do passado. Os jogadores (virtuais) estão mais ágeis, os toques de bola estão mais suscetíveis ao corte e os goleiros agarram muito bem, mas sem forçar a barra.

Para você detonar na melhor versão de Winning Eleven, confira uma porção de movimentos e dribles úteis que transformarão cada lance em uma verdadeira pintura, além de 10 esquemas táticos vencedores para você atacar e defender sem se preocupar com a sobra de bola. O desafio das copas, ligas e torneios é grande. Veja os sistemas de jogo de cada um deles e os 15 jogadores-chave, que custam pouco e oferecem um ótimo rendimento dentro de campo para você chegar longe no maior campeonato de todos, a Master League.

A parte online recebeu um tratamento especial. O sistema de ranking é dividido por categorias e muito bem estruturado. A novidade aqui é a possibilidade de jogar com o seu PS2 contra alguém que esteja jogando no PC e vice-versa. Só faltou mesmo Jon Kabira (aquele japonês doidão das versões orientais de WE) entre os narradores para dar um pouco mais de emoção às partidas com seus gritos insanos de “gooooooooo, goro, goro”.

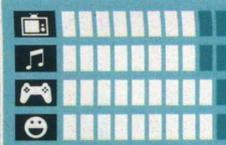
Konami
 Konami
 PS2, PSP, X360, PC, NDS
 Esporte
 8
www.konami.com

PRÓS

- Embates mais equilibrados
- Interação online PS2/PC

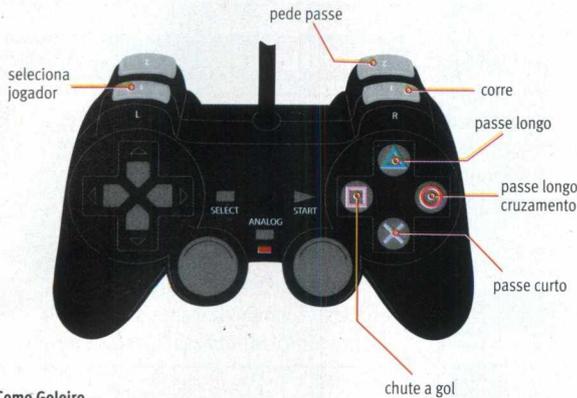
CONTRAS

- Copas e campeonatos repetidos da última versão
- Texturas pobres na torcida
- Save de mais de 1 MB



NOTA **9,0**

CONTROLE NO ATAQUE



Como Goleiro

- - tiro de meta
- ✖ - aproxima o goleiro da barreira
- ▲ - sai do gol
- L1 - sai jogando

CONTROLE NA DEFESA



Especiais

- R1 + R2 - cancelar a jogada
- ✖ + ■ - marcar com dois jogadores
- Segurar L2 e apertar ▲ - ataca pela esquerda
- Segurar L2 e apertar ✖ - ataca pela direita
- Segurar L2 e apertar ■ - manda o time para o contra-ataque

TOQUE DE BOLA

Para se dar bem no melhor futebol virtual de todos os tempos não basta só chutar a gol. Veja os movimentos mais úteis e todos os dribles para quem quer fazer a festa dentro de campo.

FUNDAMENTOS BÁSICOS

■ PASSE

O botão ✖ faz um passe curto. No entanto, se você o mantiver apertado, o passe vai para um jogador mais longe.

■ CHUTE

A intensidade do chute é medida pela barra no rodapé da tela. Apertando ■ na hora em que receber a bola, você dá um chute direto. Para colocar a bola, segure R2 na hora do chute. Para encobrir o goleiro, segure L1.

■ LANÇAMENTO POR ALTO

Com o ● você pode virar a jogada ou isolar a bola pelo alto.

■ LANÇAMENTO RASTEIRO

O ▲ enfia a bola entre os defensores. Segurando o L1, esse passe é feito por cima.

■ CRUZAMENTO

Aperte uma vez o ● para cruzar alto, duas vezes para jogar uma bola rápida e três vezes para mandar a bola rasteira.

DRIBLES

■ PEDALAR

Aperte rapidamente L1 duas vezes.

■ CORTE SECO

Quando o defensor estiver vindo na sua direção, espere ele ficar a meia distância e então aperte quadrado e logo em seguida ✖.



■ CORTA-LUZ

Aperte R1 quando a bola estiver quase em você.

■ UM-DOIS

Toque com o ✖ segurando o L1 e faça o segundo passe com o ▲, ✖ ou ●.



■ PARAR A BOLA

Aperte R2 sem usar nenhum outro botão.

■ LEVANTAR A BOLA

Aperte ↓ e ↑ rapidamente no analógico direito.

■ MIRAR O GOL

Aperte R2 na hora de chutar.

■ BOLA NA CORRIDA

Aperte R1+R2 para jogar a bola à frente.

■ DRIBLE RÁPIDO

Depois de driblar, aperte R2.

■ DRIBLE LENTO

Depois de driblar, solte o direcional.

■ DRIBLE CURTO

Direcional + R2 driblar para as laterais mantendo a direção.

DEFESA

■ ROUBAR A BOLA

Aperte ✖ de frente com o adversário.

■ MAIS MARCAÇÃO

Segure o ■ para que um segundo marcador o ajude.



■ CARRINHO

Botão ●. Sempre use o carrinho de frente para o adversário para evitar cartões.

ESCANTEIO

■ CRUZAMENTO NORMAL

Basta apertar ● e cruzar normalmente. Segure para um dos lados para colocar curva na bola.



■ CRUZAMENTO MÉDIO

Aperte ● duas vezes na hora do cruzamento.

■ CRUZAMENTO BAIXO

Aperte ● três vezes na hora do cruzamento.

FALTAS

■ COBRANÇA RÁPIDA

Quando o jogo permitir, aperte L1 + R1 para cobrar rapidamente.

■ PEDIR REFORÇO

Aperte L1 + R1 para pedir a ajuda de mais um atacante nas cobranças de falta que permitem dois toques.



■ FUGINDO DA BARREIRA

Na cobrança com o ■, focalize o lugar a que você quer mandar a bola e encha um pouco menos de meia barra.

■ FALTA INDEFENSÁVEL

Na cobrança com o ■, focalize o lugar a que você quer mandar a bola, segure para cima e encha um pouco menos de meia barra.



■ FALTA COLOCADA

Na cobrança com o ■, focalize o lugar a que você quer mandar a bola, segure para baixo e encha um pouco menos de meia barra.

JOGO RÁPIDO

Os esquemas táticos fazem toda a diferença dentro de campo. Usar uma equipe desequilibrada, que só ataca ou que apenas defende, pode lhe custar um jogo. Dependendo da partida pode ser que você tenha de reiniciar todo o campeonato outra vez. Confira cinco esquemas táticos defensivos e cinco ofensivos que podem ser o diferencial na hora das disputas. Veja qual esquema usar e em qual situação para não se dar mal.

NO ATAQUE

■ 4-4-2 (C-6)

Esse é um dos esquemas táticos mais utilizados no mundo inteiro e um dos mais equilibrados. Quatro defensores e quatro jogadores de meio campo agilizam o toque e a ligação com os atacantes.



■ 4-3-3 (B-2)

Ter três atacantes é bom, desde que você tenha um bom meio de campo e uma defesa fortalecida para suportar os contra-ataques. Desse jeito, dois meias ajudam a defesa e outro está mais avançado para dar suporte aos atacantes.



■ 3-5-2 (B-1)

Cinco jogadores no meio de campo agilizam os toques para os atacantes. O problema é que se os atacantes passarem o meio de campo, ficarão cara a cara com a defesa.



■ 3-4-3 (B-2)

Nesse esquema os jogadores ficam espalhados pelo campo inteiro, mas deixam as laterais livres. A bola chega facilmente nos pés dos artilheiros, mas o contra ataque pelas laterais é quase infalível.



■ 4-2-4 (CUSTOM)

Parece loucura, mas pode servir muito bem em um momento como o gol de ouro, por exemplo. A defesa fica bem estruturada com quatro jogadores e o ataque muito mais presente na área adver-



sária. O problema é o meio de campo quase nulo. Será preciso carregar mais a bola antes de tocar para os atacantes.

NA DEFESA

■ 4-5-1 (C-4)

Quatro defensores jogando com cinco jogadores de meio campo são ótimos para neutralizar o ataque mais poderoso. O problema é que, se você precisar marcar um gol, esqueça. Com um atacante só vai ficar difícil ultrapassar a defesa adversária.



■ 4-4-2 (C-5)

Bom para quem precisa atacar pouco. Segurar um resultado será moleza com esse esquema tático, e ligar um contra-ataque não será muito rápido, mas com toques de primeira você pode até surpreender o oponente. Um meio-campo dá suporte ao seu atacante, além de ficar para aproveitar um possível rebote do goleiro.



■ 3-6-1 (B-2)

Causar um tumulto no meio de campo é bom para acabar com a graça do oponente. Com mais da metade do time no meio, você terá chances de sobra para roubar a bola e ligar o contra-ataque. Só não adiante esses seis jogadores para não deixar os defensores vulneráveis a um ataque-surpresa ligado por um chute do goleiro.



■ 3-5-2 (A-2)

Ótimo para quem não se arrisca muito e gosta de subir ao campo de ataque de vez em quando. A meta protegida por três zagueiros pode interceptar ataques de frente, mas as laterais ficam um pouco desprotegidas.



■ 5-4-1 (CUSTOM)

Esse esquema é só para quem quer segurar um resultado e não precisa atacar. Os quatro jogadores de meio campo descem para perto da defesa, formando assim uma muralha de nove marcadores.



TODOS OS TROFÉUS

Apesar de não trazer muitos campeonatos e copas novas, Winning Eleven continua desafiador e disponibiliza para você uma série de torneios regados a valiosos prêmios. Fique atento para as características de cada um para saber qual jogar primeiro.

■ PUMA CUP

A copa do patrocinador é uma das mais curtas do jogo. São 16 times na competição, que se enfrentam no sistema de eliminatórias. Você pode escolher qualquer equipe, seleção ou time e o prêmio para o vencedor é de 2000 WEN.



■ INTERNATIONAL CUP

A Copa do Mundo de Winning Eleven 2007. São 32 seleções separadas em oito grupos com quatro seleções cada. Todos os times de cada grupo jogam entre si e os dois melhores colocados seguem para a segunda fase do torneio. Então, 16 times formam as oitavas de final, os vencedores seguem para as quartas. Depois vem a semifinal e o grande jogo, que define o campeão do mundo.

Rankings table / Match table

Rankings table	Pt	W	D	L	GS	GC	GD
1 Brazil	0	0	0	0	0	0	0
1 Uruguay	0	0	0	0	0	0	0
1 Slovenia	0	0	0	0	0	0	0
1 Italy	0	0	0	0	0	0	0

Match table	Brazil	Uruguay	Slovenia	Italy
Brazil				
Uruguay				

■ SÉRIE A

A Série A é formada por 20 equipes italianas, entre eles os famosos Internazionale, Milan, Fiorentina e Reggina, entre outros. É um torneio longo. São 38 jogos de ida e volta, que rendem ao campeão a taça e mais 3000 WEN.

Calendar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38		

■ EUROPEAN CUP

A copa europeia é como a Copa do Mundo, mas só com times do continente europeu. Em WE 2007 estão disponíveis 32 seleções europeias, mas apenas 16 disputam esse título. As seleções são divididas em quatro grupos. Dois times de cada um desses grupos passam para a outra chave e disputam em jogos eliminatórios as quartas de final, a semifinal e a grande final.

Rankings table / Match table

Rankings table	Pt	W	D	L	GS	GC	GD
1 Romania	0	0	0	0	0	0	0
1 Hungary	0	0	0	0	0	0	0
1 Croatia	0	0	0	0	0	0	0
1 Denmark	0	0	0	0	0	0	0

Match table	Romania	Hungary
Romania		
Hungary		

■ AFRICAN CUP

A copa dos times africanos também não é lá grande coisa. Os times Angola, Camarões, Costa do Marfim, Gana, Nigéria, África do Sul, Togo e Tunísia se enfrentam uma única vez no sistema de mata-mata. A Nigéria continua sendo uma das equipes mais rápidas, enquanto a Tunísia tem o pior rendimento entre as equipes. O prêmio por vencer na copa africana é 1500 WEN.



■ AMERICAN CUP

A copa das Américas reúne times como o Brasil, Costa Rica, México, Trinidad e Tobago, Estados Unidos, Argentina, Chile, Colômbia, Equador, Paraguai, Peru e Uruguai. O sistema de chaves permite que esses times se enfrentem uma só vez, em partidas eliminatórias. Brasil é a melhor pedida, claro. O vencedor empurra 1500 WEN no memory card.



■ ASIA-OCEANIAN CUP

Apenas cinco times disputam a copa asiática. Irã, Japão, Arábia Saudita, Coreia do Sul e Austrália se enfrentam em jogos eliminatórios. Dependendo em que lugar da chave você se posicionar, basta

jogar uma partida e vencer para chegar a grande final. O prêmio é de 1500 WEN.



■ INTERNATIONAL LEAGUE

Quaisquer 20 times podem participar da liga internacional, que não dá prêmio algum para o vencedor. Se o seu objetivo é juntar dinheiro, fuja desse torneio.



■ ENGLAND LEAGUE

Arsenal, Manchester United, Man Blue e mais 17 times fazem parte dessa liga inglesa. Para garantir o prêmio de 3000 WEN, você terá de chegar na frente de todo mundo depois de jogar os 38 jogos de ida e volta do torneio.

Calendar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38		

■ LEAGUE 1

A League 1 é o lugar dos times franceses; 20 deles, incluindo os famosos Olympique de Marseille e Paris Saint-Germain, disputam algumas das 38 partidas de ida e volta desse torneio. O prêmio para o vencedor é 3000 WEN.



■ KONAMI CUP

Apenas seleções (ou times) podem participar

da copa Konami. São 32 equipes no torneio por eliminatórias. É possível selecionar jogos de ida e volta se preferir.

EREDIVISIE

A Eredivisie reúne 18 dos mais importantes times da Holanda. Ajax, Breda e Sparta Rotterdam serão times que participarão dos 34 jogos de ida e volta lutando para conquistar os 3000 WEN de prêmio.



LIGA ESPAÑOLA

A Liga Espanhola conta com times cometas, como Barcelona, Real Madrid, Zaragoza e Valencia, entre outros. O padrão de disputa é o mesmo da Série A: 38 jogos de ida e volta com o prêmio de 3000 WEN.



D2 LEAGUE

A primeira fase da Master League adota o sistema de pontos corridos. Para vencer, é preciso ganhar a quantidade de jogos necessários para acumular mais pontos que todos os outros times. Fazendo isso, você recebe a fábula de 5000 dinheiros de Winning Eleven.



D2 CUP

Esta "copinha" é composta por oito times e possui sistema de partidas em chaves, com jogos de ida e volta entre os times participantes. Você precisa somar o resultado das duas partidas e vencer no total para passar para o desafio seguinte. Aparece na 11ª semana do modo Master League. Você recebe o prêmio de 2000 WEN em caso de vitória.



D1 LEAGUE

A liga da divisão 1 aparece logo depois que você cumpre todos os jogos da divisão 2. O sistema de pontos corridos continua, mas agora serão muito mais oponentes, e o seu resultado pode classificá-lo para o European Masters Cup e European Championship. Os pontos pela vitória e pelos gols marcados aumentaram. Contrate bons jogadores para o seu time (veja o seção "Torrando a Grana") e garanta uma boa posição no ranking final. Vencendo, você recebe 3000 WEN.



D1 CUP

Aparece na nona semana da segunda fase da Master League. Desta vez são 16 times que jogam ida e volta para decidir quem passa para a próxima fase. O prêmio por vencer a copa da primeira divisão é 3000 WEN.



EUROPEAN MASTERS CUP

Um torneio eliminatório que reúne 16 equipes derrotadas em campeonatos passados. Para se classificar nesta copa, você precisa ter ficado em primeiro na divisão 1. Mais 3000 WEN para você.



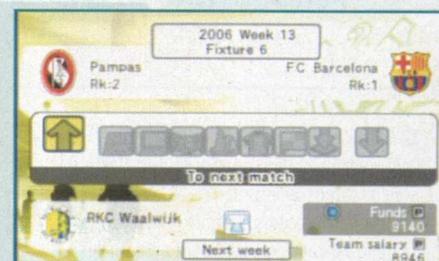
EUROPEAN CHAMPIONSHIP

A classificação para este campeonato é decidida na temporada anterior. Para se classificar é preciso ficar pelo menos até sexto no divisão 1. O primeiro e o segundo lugares são classificados automaticamente, os times do 3º ao 6º farão jogos classificatórios. O prêmio é o mesmo, pouco rechonchudo: 3000 WEN.

Obs.: Há ainda mais duas opções de campeonato no menu principal: International Challenge e Randon Selection Match. No primeiro você pode escolher jogar em um dos campeonatos disponíveis. Já o segundo é um pouco mais complexo que isso: você deve selecionar uma área do globo e o computador escolhe um dos times daquele continente para ser a sua equipe. A mesma coisa acontece com o adversário.

MASTER LEAGUE

A Master League é o maior de todos os campeonatos. Há um calendário para marcar os jogos, subcampeonatos que valem a classificação para outros campeonatos, e você ainda precisa manejar o dinheiro com cautela. O time inicial não é dos melhores: Castolo, Ordaz e Minanda no ataque, Dodo, Louga, Espimas e Ximelez no meio campo, Valery, Jaric e Stremer na defesa, com o estiloso Ivarov no gol. Dá vontade de renovar o time na primeira alternativa, mas antes você precisa definir seis passos básicos e obrigatórios. Um menu com seis opções surgirá: dificuldade de jogo, dificuldade de Master League, se vai jogar online ou não, com que tipo de time vai jogar (ML Original Members é aquele que ali de cima), treinamento dos jogadores e por fim a dificuldade do mercado. É só confirmar e correr para a tela principal da Master League.



1 – BEGIN NEXT MATCH

Inicia o próximo jogo indo direto para a tela de seleção de uniformes.

2 – LOCKER ROOM

Aqui você analisa o time do oponente antes de o jogo começar. Também é possível ver o resultado dos jogos

anteriores e ainda mexer na formação do seu time, o que poupa um bom tempo na hora de entrar em campo, uma vez que você pode chegar com o time pronto.



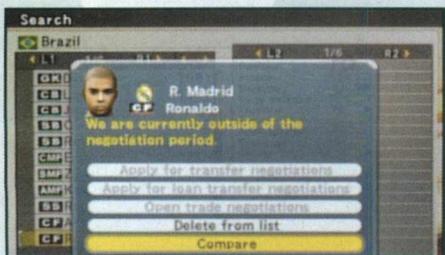
3 - DATA

Mostra o calendário de jogos, informações da liga e da copa, informações sobre o time e algumas outras informações menos importantes, como seus 11 melhores jogadores.



4 - NEGOTIATIONS

É aqui que você dá uma de olheiro e seleciona alguns jogadores para comprar. É possível acessar esta opção antes do período de negociação, mas só poderá incluir na sua lista de jogadores selecionados. Para concluir a negociação, você precisa visitar esta opção no período certo e então oferecer uma quantia para o passe mais um salário por tantos anos de contrato. Geralmente deixar o preço padrão e baixar de 5 anos para 3 e ainda dar um boost no salário do jogador funciona.



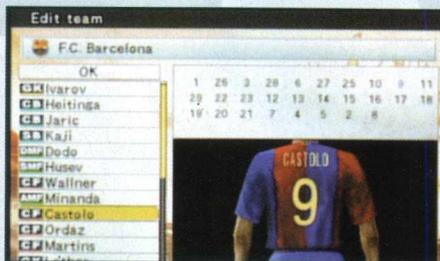
5 - REGULATE CONDITION

Para treinar os jogadores ou "regularizar" a condição física dos atletas. É uma importante opção, pois é nela que você administra a parte física de seus jogadores. Mantendo a condição física do time em boas condições, você evita que os jogadores fiquem machucados com facilidade.



6 - EDIT TEAM

Para criar ou modificar os números das camisas do time e os emblemas do clube. Tudo o que você cria ou modifica aqui só aparecerá na Master League.



Obs.: As três opções seguintes (General Settings, Save e To Mode Select Menu) são auto-explicativas.

MELHOR TIME NA MASTER LEAGUE

Muito se fala sobre o melhor time da Master League. A verdade é que não dá para contratar Ronaldinho Gaucho, Kaká e outras celebridades nem mesmo na segunda temporada. Você precisa guardar bem a grana. Uma má administração pode causar um game over, e não é isso que você quer, certo? Confira alguns jogadores com um ótimo custo-benefício que poderão fazê-lo crescer no maior torneio do Winning Eleven 2007 sem torrar toda a grana.

ATACANTES

- Linx (Áustria)
- Wallner (Áustria)
- Doyle (Irlanda)
- M. Niculae (Romênia)
- Gygax (Suíça)

MEIO CAMPO

- Husev (Ucrânia)
- Ivanschitz (Áustria)
- Daatran (Bélgica)
- Gazonarev (Bulgária)
- Solli (Noruega)

DEFESA

- Heitinga (Luxemburgo)
- Kaji (Japão)

- Vomme (Bélgica)
- Salcido (México)
- Rosenior (Inglaterra)

TORRANDO A GRANA

Depois de vencer todos os torneios, copas e ligas, você certamente terá uma boa grana virtual estocada no seu memory card, mas nem por isso deve esbanjar e comprar qualquer coisa do WE-Shop.

Abaixo está uma lista de coisas legais para você comprar primeiro e aproveitar o jogo ainda mais, com novos jogadores, roupas, músicas, comemorações e até novos ângulos de câmera, entre outros.



Há muita coisa para comprar. São mais de uma centena de jogadores, 7 times clássicos, 3 estádios, 3 "roupas" novas, 11 "cabelos" diferentes, 3 novas celebrações de gol, 2 ângulos novos de câmera e ainda efeito para a bola, outra música e a visão do estádio. Ufa!



ONLINE

A cada edição de Winning Eleven, a produtora do game, Konami, disponibiliza servidores gratuitos para quem quer enfrentar adversários pelo mundo afora. Não é complicado se conectar, basta ter Internet banda larga, um modem para o PS2 e uma cópia original do Winning Eleven com DNAS funcional. Depois é só se registrar no servidor da Konami colocando seu apelido ou nome e confirmando a senha duas vezes. Agora é só logar e aproveitar para jogar com o mundo inteiro.

DETONADO

Resident Evil 4



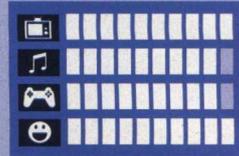
Capcom
Capcom
PS2, PC, GC
Survival-horror
1
www.capcom.com/re4

PRÓS

- Gráficos bem trabalhados
- Loadings quase imperceptíveis
- Bom equilíbrio entre terror, ação e quebra-cabeças

CONTRAS

- A câmera atrapalha em alguns momentos de fuga, pois impossibilita que você veja quem está atrás de você



NOTA **10,0**

Desta vez, a culpa não é da Umbrella

por Felipe Levrá

■ Que Resident Evil é uma série de jogos bem consolidada, todos sabem. A maior prova disso é que dois filmes já saíram com o logo da franquia (mas de qualidade duvidosa). RE é uma marca e uma referência em games de suspense e terror. A equipe da Capcom conseguiu fazer com que o que era bom ficasse ainda melhor. Resident Evil 4 para PS2 não apenas supera todos os seus antecessores mas esmaga sua própria versão anterior para GameCube.

A maior diferença se deve à localização e à quantidade dos itens. A versão da Nintendo trazia uma dificuldade: usar os itens certos para matar inimigos. RE4 para PS2 coloca tudo no lugar. Os gráficos, impecáveis, estão nítidos como na versão anterior. As novas opções de upgrade de armas e boxes de inventários resolvem martírios dos jogadores de capítulos anteriores. O game é repleto de ação. É mais vivo e esperto que as versões passadas. Coloca à disposição do jogador um número infindável de bônus e de itens secretos. Resident Evil 4 dá novos ares a série, tornando a franquia mais voltada à ação frenética aliada às características que marcaram na série.

Resumindo: RE4 é um jogo memorável.

CONTROLE



DICAS

■ Cuidado quando estiver com Ashley. Não é possível deixá-la muito tempo sozinha. Se você pensa que poderá abrigá-la em um casebre aconchegante, está enganado. Os inimigos parecem brotar da terra. Quando menos se espera, algum pervertido a leva embora sem dó nem piedade. Cuidado quando for usar sua faca, senão você pode matá-la sem querer. Em lugares altos, desça primeiro. Depois, não se esqueça de pegar a garota no colo.

■ Combine a erva amarela com a verde para aumentar sua barra de energia. Faça o mesmo para Ashley, se preciso.

■ Sempre que tiver a oportunidade, venda suas armas antigas e compre novas. O preço de venda cai um pouco, mas a troca definitivamente compensa.

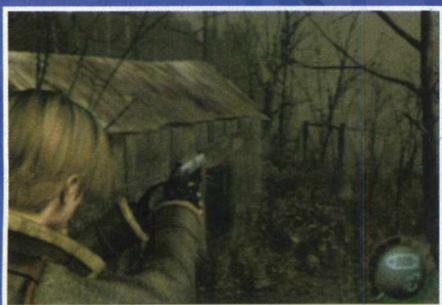
■ Compre os mapas do tesouro.

■ Economize balas sempre. Quebre as caixas apenas com a faca. Em combate, analise a situação e o tipo de inimigo. Se tiver um pouco mais de tempo, use as velhas balas de .9mm que se acumulam no seu inventário.

■ Fique esperto com os vídeos! Eles são bem interessantes, mas, de vez em quando, são brutalmente interrompidos para que você possa participar da ação. Se você não reagir em menos de um segundo, a missão pode acabar.

■ Mantenha todas as armas que puder no seu inventário. Todas as missões têm uma arma ideal. Nas fases mais avançadas, será quase impossível se dar bem se não possuir alguma arma realmente potente. Se houver alguma prioridade no momento de comprar algo com o negociante, que seja a caixa do inventário.

CAPÍTULO 1 - 1



morrerá. Corra e movimente-se sempre. Faça com que suas balas atinjam as cabeças dos inimigos. Para economizar tiros, aproveite o momento em que os oponentes estão feridos e desfira chutes.

Entre nas casas e quebre as caixas. Suba na casa de dois andares. Mate o homem da motosserra com a arma nova. Dê tiros seguidos em sua cabeça. Pegue a Shotgun no andar de cima. Quando matar inimigos suficientes, um vídeo será exibido mostrando os cidadãos indo embora. O vilarejo estará vazio. Aproveite para pegar os itens espalhados por todos os lugares. Quebre a janela e saia até o telhado.

Dê a volta até achar Spinel, uma espécie de pedra preciosa. Olhe o mapa. Verifique uma passagem em verde e um botão vermelho. Eles simbolizam a porta a ser aberta. Siga a trilha e abra o portão. Dê um tiro no medalhão azul pendurado na árvore. Mate os dois fazendeiros e siga até o celeiro em frente. Pegue os itens no térreo, inclusive um Spinel dentro do armário. Suba as escadas. Mate mais um inimigo.

Saia para a passagem de madeira no telhado até descer ao térreo novamente. Pegue o Beers-tein dentro da caixinha de madeira. Empurre a estante para liberar a passagem. Quebre todos os medalhões nas redondezas. Vá até o poço perto do celeiro e repare em um colar preso na tampa. Dê um tiro na ripa de madeira para fazer com que a tampa do poço se feche.

Depois, atire no item para pegar o Pearl Pendant. Siga a trilha ao lado do celeiro e ache o portão de ferro. Ao passar por ele, você chegará a mais uma porção de floresta. Desça as escadas e veja o vídeo.

Encarne Indiana Jones e siga as instruções na tela para se desviar da bola de pedra. Vídeo. Siga pelo túnel e atire nos dois Spinels no teto. Ao sair dali, encontre alguns moradores bem nervosos. Desta vez, eles estarão armados com dinamite,



portanto tenha cuidado. Eles tentarão agarrá-lo: se isso acontecer, você virará paçoca. Entre no casebre à esquerda rapidamente. Cuidado com as armadilhas explosivas. Para desativá-las, atire na carga explosiva.

Faça o mesmo com as armadilhas rasteiras. Use a Shotgun para eliminar os zumbis de maneira rápida. Vá até a mansão. Na parte de fora, atire no ninho localizado no galho de uma árvore. Recolha o Red Catseye. Quebre o cadeado da porta da mansão com sua arma. Vá até os fundos para encontrar um armário. Aperte "Ação" para abri-lo e veja o vídeo.

CAPÍTULO 1 - 2



Depois de assistir à animação, cheque a floresta fantasmagórica até chegar a um casebre. Entre pela porta na varanda. Após dar alguns passos, vídeo. Enfrente o morador alucinado dando um bom tiro na cabeça com sua mira a laser. Se ele chegar muito perto, uma voadora resolverá o problema. Vídeo.

Suba as escadas, pegue o cartucho de balas em cima da mesa. Saia pela janela. Quando chegar ao térreo, mate mais três moradores bem bravos. Vá até o casebre próximo dali. Aproveite para salvar seu jogo e pegar os itens escondidos nas caixas. Use a faca para quebrá-las. Continue a trilha. Faça o mesmo no próximo casebre.

Quando chegar a um desfiladeiro, passe pela ponte de madeira. Vídeo. Não se esqueça de soltar o cachorro preso na armadilha de metal. Você chegará à cidadezinha de Pueblo. Use seu binóculo para checar a movimentação local. Fique bem esperto, porque os habitantes não irão gostar nem um pouco de sua presença.

Use a trilha lateral esquerda para se aproximar. Não tenha dó das senhoras de véu. Mate-as sem piedade. Não fique em um lugar só, ou você

Perigo total! Siga as instruções na tela de modo rápido para não virar carne de segunda. Se fizer certo, vídeo. Saia da sala e vá até a parte de fora. Dê a volta no casebre e converse com o mascarado. Ele é um comerciante de bens valiosos. Você poderá:

Sell: Lista de bens que podem ser vendidos. Os itens no seu inventário aparecem com os determinados valores de venda.

Buy: Alguns itens de compra muito interessantes. Você pode comprar desde uma luneta para um rifle ou uma caixa maior (o que nos capítulos anteriores da série RE era um baú) para guardar itens do seu inventário.

Tune up: Aumenta a capacidade efetiva de cada arma. Os conceitos são firepower (força), firing speed (velocidade), reload speed (velocidade de recarregamento) e capacity (tamanho do tambor de balas). Essa é uma inovação legal, pois permite ao jogador tunar as armas que mais usa.

Se puder, compre o mapa do tesouro do cenário. Você poderá localizar com facilidade os itens mais valiosos do local, inclusive os de tesouro e os medalhões azuis.

Depois de negociar, vá até o muro frontal. Repare nos indivíduos mal-encarados que andam pelas passarelas. Abra o portão e distribua balas contra os alvos. Abra caminho até chegar à passarela direita. Suba um nível, passe entre os sacos de areia e pegue o Hexagonal Emblem (Left Half).

Desça as escadas e abra mais um caminho até chegar à caixa d'água. Repare no inimigo no telhado de um casebre de ferro. Mate-o, suba até lá e pegue o Hexagonal Emblem (Right Half). Vá até seu inventário e combine os dois para poder chegar ao Hexagonal Emblem.

Agora, você tem a chave do portão localizado ao lado da caixa d'água. Você sabe o que fazer. Antes de sair do cenário, entre em todas as casas para pegar os itens. Passe pelo caminho e abra a próxima porta dupla. Após entrar no galpão, entre pela próxima passagem. Ao chegar a uma sala grande, cuidado com o lançador de dinamites. Se possuir algumas granadas, esta é a hora de usar. Não pise nas armadilhas no chão para não sofrer danos.

Pegue os itens ao lado direito, escondidos na lareira e nos barris. Volte um pouquinho e abra a porta lateral esquerda. Quebre as ripas de madeira bloqueando a janela e pegue a Elegant Mask. Continue até chegar às catacumbas.

Desça as escadas para chegar ao esgoto. Pegue os itens e suba novamente. Agora, vá até as próximas escadas e saia do local. Você voltará à superfície. Pegue o Brass Pocket Watch no poço. Dê mais um tiro na armadilha explosiva. Muito cuidado com as bocas de ferro no chão.

Ao chegar à mansão, observe os símbolos marcados no lado esquerdo e direito da porta. Movimente o console até que o símbolo do botão central azul corresponda às marcas da porta. A passagem se abrirá. Abra todas as portas

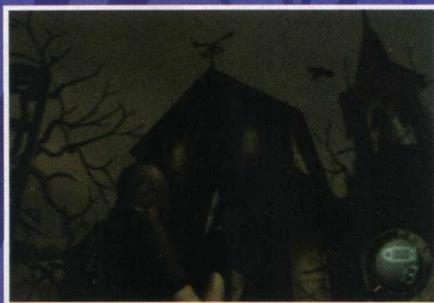
e as gavetas que encontrar. Em uma delas, você obtém a Insignia Key. Ao abrir a próxima porta, mais um vídeo.

CAPÍTULO 1 - 3



Abra novamente a porta anterior. Vídeo. Volte ao corredor e pegue o item na mesa localizada embaixo do quadro. Aproveite para salvar e pegar os itens no andar de baixo. Ao abrir a porta, cuidado com o homem da motosserra. Se ele chegar muito perto de você, adeus. Garanta sua sobrevivência no jogo com a Shotgun. Derrube com tiros os ninhos no alto das árvores. Entre pela próxima porta dupla.

Você voltará ao vilarejo original. Após matar os moradores, use a Insignia Key na porta marcada com um símbolo vermelho. Aproveite para salvar o jogo. Na próxima porta, exploda a lamparina para pegar uma jóia preciosa. Abra o alçapão

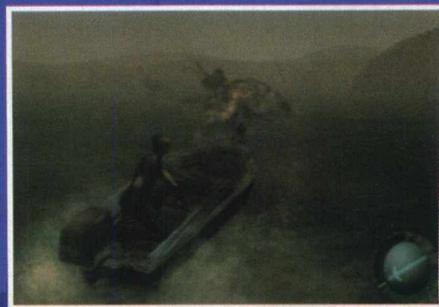


e desça até o túnel. Exploda uma segunda lamparina na próxima galeria para revelar mais três tesouros – um deles, uma máscara bem valiosa. Por acaso, você encontrará o negociante mais uma vez. Não saia sem uma boa metralhadora na mão. Continue seguindo até encontrar mais uma trilha. Pegue os itens nos ninhos até chegar ao cemitério. Atire nos medalhões azuis.

Detone mais alguns moradores nervosos. Repare nos túmulos. Veja os símbolos marcados nos túmulos duplos. Vá até a parte de trás da igreja. Utilize o instrumento para iluminar apenas os símbolos dos túmulos. Pegue a Green Catseye.

Analisando a igreja de frente, siga pelo caminho à direita. Desça até chegar às passarelas de madeira. Entre no casebre e pegue os itens. Cuidado com a cobra escondida na caixa. Atire nos medalhões azuis localizados embaixo da passarela. Ao chegar a um galpão, entre. Pegue os itens do pátio.

Desça as escadas de madeira até chegar a uma porta dupla de metal. Ali você encontrará o negociante. Após fazer algumas comprinhas, volte para o pátio e abra o portão. Você chegará a um pântano cercado por plataformas de madeira. Ande pelo píer e destrua todas as armadilhas explosivas. Atire no ninho localizado na árvore para pegar o Antique Pipe.



Ao chegar ao próximo portão de madeira, suba a rampa e assista ao vídeo. Ao voltar, atire no ninho para pegar o item. Vá até o casebre, arme-se e salve seu jogo. Entre no barquinho parado no píer. Ao percorrer um curto caminho, assista à animação.

Agora é você contra a cobra aquática. No começo, a corda irá se enroscar na cobra, e as coisas não ficam fáceis para você. Não deixe que o animal jogue o barco contra os tocos de árvore. Observe o movimento do barco e mantenha-se distante.

Quando a cobra se aproximar das paredes do lago, ela tenderá a dar a volta para recomeçar o trajeto. Quando o bicho fizer isso, faça com que o barco fique na posição contrária formando um gancho com a corda. Assim, o bote irá parar dando chance para você acertar o animal com o arpão.

Repita o procedimento algumas vezes. Você poderá cair na água. Se isso acontecer, nade até o bote, apertando rapidamente o botão ✖. Caso você falhe, será comido vivo. Ao lançar uma quantidade de arpões, assista ao vídeo. O pesadelo ainda não acabou! Siga as instruções na tela e corte a corda. Mais um vídeo.

CAPÍTULO 1 - 4



Você acorda em uma cabana ao lado do lago. Aproveite para salvar seu jogo e pegar alguns itens úteis. Você pode pegar o bote e dar um pulo no negociante para fazer compras. Para tanto, siga as chamadas azuis do outro lado do lago. Quando chegar ao local de compras, suba



ao nível superior e empurre algumas caixas para encontrar um item bem valioso.

Volte de barco até chegar à barraca onde acordou. Vá até o portão. Ao abri-lo, garanta sua vida

dando muitos tiros nos dois zumbis à espreita. Eles são um pouco mais fortes que os outros. Ao fazer isso, pule de plataforma em plataforma até chegar a uma roldana.

Desça pela corda até chegar ao térreo. Aproxime-se do rio e atire na corrente para liberar a caixa. Siga para a direita e faça o mesmo com o caixote preso no moinho. Suba mais algumas escadas ali perto e repita o último procedimento. O caminho estará liberado para o outro lado do rio.

Agora é só acionar a alavanca e assistir ao vídeo. Vá até o caminho aberto pela cachoeira.



Mais uma animação. Derrote a horda de zumbis e avance. Antes de entrar pela passagem, pegue o item dando sopa em cima da ripa de madeira.

A seguir, pegue a Round Insignia incrustada no portão. Vídeo. Avance pelo túnel até encontrar mais um barquinho. No caminho, você encontrará mais uma barraca do negociante. Compre algumas coisas e salve seu jogo. Suba as escadas de metal. Quando chegar ao pátio, vídeo. Você irá lutar contra El Gigante, um monstro que se parece com um Troll vindo do filme *O Senhor dos Anéis*. Ele é bem forte e já demonstrou sua fúria assassina no vídeo anterior. Seu ponto fraco é a lentidão. Use isso a seu favor.

Acione seu inventário e utilize todo o seu arsenal. Use uma granada por vez. Quando o monstro se abaixar e se contorcer, corra para cima dele e siga as instruções na tela. Aproveite para subir no cangote e desferir alguns golpes de faca. Feito isso, fique atirando até ele se cansar novamente. Não deixe que ele chegue perto. Se isso acontecer, saia de fininho pela lateral ou por baixo de suas pernas. Cuidado com o enorme tronco de árvore que ele irá jogar contra você. O mesmo recado vale para a gigantesca rocha.

Siga as instruções na tela para desviar. Não adianta tentar se esconder nas casinhas de madeira. Elas contêm alguns itens, mas irão virar pedacinhos se você vacilar. Caso você tenha soltado o cachorro da armadilha no começo do jogo, parabéns. Ele voltará para lhe dar uma mãozinha. Ao derrubar o bicho, assista à animação.

Siga pela porta de madeira aberta. Volte pela passarela de madeira. Ao chegar à igreja, tenha muito cuidado. Você encontrará alguns lobos mutantes. A metralhadora deve ser bem útil aqui. Coloque a Round Insignia na porta da igreja para abri-la.

Ao entrar, siga pela lateral esquerda, rente à parede. Encontre a escada. No andar de cima, pule no lustre para alcançar os controles de cor. Você tem à disposição um controle cromático de vitrais. Gire os vitrais de acordo com o exemplo colorido do meio. Pode parecer difícil no início, mas é bastante simples.

Fixe os olhos em um padrão geométrico específico da cor em questão. Por exemplo, a vermelha. Observe o exemplo central. Gire o console apertando "turn" até ficar exatamente como o vitral central. Aperte "back" para voltar.

Faça o mesmo com os vitrais verde e azul. Quando terminar, aperte "combine" e assista ao vídeo. As grades laterais do andar de cima irão se abrir. Abra a porta de ferro e veja o vídeo.

CAPÍTULO 2 - 1



A filha do presidente está em suas mãos. Você tem de ser responsável. Aperte o botão R2 para fazer com que Ashley siga Leon ou fique parada. Se ela morrer ou for levada pelos inimigos, o jogo acabará.

Desça novamente até o nível inferior. Verifique o vídeo. Ao sair, pegue os itens. Destrua a porta apenas para checar uma multidão de zumbis. Dê um único tiro na carroça para liberar o caminho.



Volte até o vilarejo. Siga a pequena trilha. Se ficar em dúvida, consulte o mapa.

Antes de chegar ao celeiro, salve seu jogo em um casebre pequeno. Vá ao andar superior do celeiro e desça mais uma vez para encontrar um portão de madeira. Aperte "ação" para que Ashley suba em suas costas e abra passagem.

Fale com o negociante no caminho. Ao andar mais um pouco, confira outro vídeo. Você estará cercado de zumbis. Use sua pistola e sua mira a laser para acertar a cabeça dos zumbis sem quebrar as ripas de madeira. Deixe para usar a Shotgun quando os inimigos entrarem em casa.

Empurre as estantes para bloquear a passagem dos oponentes pela janela. Se isso não adiantar, suba para o andar superior quando Luís sugerir. Derrube as escadas para impedir o avanço inimigo. Alguns deles virão pela escada. É uma ótima oportunidade de queimá-los com uma granada. Quando matar um número suficiente, eles irão recuar e uma animação irá tocar.

CAPÍTULO 2 - 2



DETONADO

Recolha seus troféus e saia da casa. Negocie com o vendedor do lado de fora e entre no galpão. Você poderá escolher entre dois caminhos: o da direita e o da esquerda. Acione a manivela para escolher "left" e "right".



CAMINHO ESQUERDO

Os portões de madeira se abrem para revelar uma trilha. O caminho esquerdo dará a volta em um vilarejo repleto de placas e plataformas de madeira. Para não correr riscos, coloque Ashley em uma lixeira para escondê-la. Somente chame-a quanto tiver absoluta certeza de que não há mais zumbis na área.

Suba nas plataformas e repare em uma espécie de arena de rodeio sem saída. Desça da plataforma para conferir o local. Vídeo. Você terá de matar algumas senhoras de olhos vendados. Você se lembra do homem da motosserra? Pois é, o mesmo conselho é válido. Não perca a cabeça de jeito nenhum. Fique sempre se movimentando, jogue algumas granadas e você se sairá bem.

O interessante é que, ao término do combate, alguns itens BEM valiosos estarão no chão para coleta. Não deixe de pegá-los. Siga pela porteira aberta até chegar a mais um ponto de passagem. Muitos zumbis se reunirão para impedir seu avanço. Utilize seu rifle e a mira telescópica para matá-los a distância. É fundamental acertar na cabeça para uma morte mais rápida. Quando eles se aproximarem perigosamente de você, jogue algumas granadas de efeito moral (Flash Grenade) para detoná-los em segurança.

Depois de neutralizá-los, chame Ashley e siga para o próximo portão.

CAMINHO DIREITO

A princípio, equipe-se com uma arma de grande poder, seja a Shotgun seja a TMP. Ao andar pelo vale, você assiste a um vídeo. Você encontrará o monstro gigantesco do cenário anterior. O fundamental é que Ashley não morra. No início, ela ficará mortalmente aterrorizada com o bicho e incapaz de se mover.

Fique ao seu lado e controle seus nervos. Quando ela resolver se mexer, volte para a parte traseira do vale. Repare em algumas ripas de madeira sustentando uma pedra "Indiana Jones". Atire nelas quando o monstro estiver passan-

do. Isso irá desestabilizá-lo temporariamente.

Depois, repita os procedimentos do confronto anterior. Atire na cabeça e, quando ele se abaxar, suba em suas costas e siga as instruções na tela. Se Ashley for capturada, dê alguns tiros em seu braço para liberá-la. Vídeo. Quebre as correntes e ache a Old Key em um dos barracões. Use-a no portão final.

Os dois caminhos levam a "Roma". Você se verá diante de um desfiladeiro com um gigantesco portão à frente. Desça alguns níveis para encontrar o negociante. Ao voltar para o portão, siga o caminho lateral e encontre o posto do teleférico.

Equipe-se com seu rifle e entre no vagão. Utilize a arma para neutralizar os inimigos dos vagões à frente. Preste atenção particularmente nos que estão nas plataformas laterais. Quando chegar à estação teleférica de baixo, entre na cabine de comando e pegue os itens dentro dos armários. Saia e desça mais um nível. Repare nos dois caminhos. O da esquerda leva a um baú contendo um item bem valioso. O da direita continua o gameplay.

Encontre o negociante mais à frente. Ao abrir o próximo portão, veja o enorme galpão de placas de ferro. Vídeo. Você se deparará com Bitores Mendez, o prefeito do povoado. Ele é um ser mutante. Utilize todo o seu arsenal para neutralizá-lo. Use suas granadas incendiárias. Tome cuidado com as labaredas laterais.

Suba nas escadas para encontrar alguns itens úteis no andar de cima. Mire no tronco do monstro para separar as duas partes do corpo. O inimigo irá desenvolver um bicho mais grotesco ainda. É necessário acertar em sua cabeça muitas vezes. Quando isso acontecer, vídeo. Bitores acaba de morrer.

Pegue seu dinheirinho suado e o False Eye. Saia do galpão pelo buraco lateral aberto por Bitores ao morrer. Volte pelo caminho por que veio até chegar ao portão novamente. Use o False Eye aqui. Ao chegar à estradinha de terra, mate de longe com seu rifle os zumbis à sua espera. Ao andar mais um pouco, vídeo. Use seu rifle novamente para acertar a cabeça do motorista do caminhão desenfreado. Faça com que Ashley fique com você o tempo inteiro.



Ao checar o veículo destruído, use a Shotgun para matar quaisquer sobreviventes. Continue na estradinha e pegue os itens nos barris à esquerda. Ao chegar ao portão, assista à animação.

CAPÍTULO 2 - 3



Converse com o negociante e verifique que ele oferece o mapa do tesouro do castelo. Compre de bom grado. Veja que alguns itens novos estão à disposição, entre eles:



- uma caixa maior para guardar seus itens
- Blacktail (pistola .9mm mais estável que as outras)
- Broken Butterfly (uma Magnum .45 extremamente potente)
- Riot Gun (uma Shotgun menos pesada e mais potente)
- Rifle (semi-auto) a la Counter-Strike
- Mine Thrower (arma que atira minas explosivas, que detonam após um período de tempo)
- Scope (luneta para os rifles e para o lança-minas)

Suba as escadas de pedra. Abra a próxima porta e assista à curta animação. Repare que você está em uma espécie de castelo medieval.



Quando encontrar alguns monges encapuzados, não hesite em pegar seu rifle e neutralizá-los. Ao subir alguns lances de escada, você chegará a um pátio. Detone, com seu rifle, todas as catapultas que encontrar. Normalmente, elas são operadas por um monge só. Aproveite o barril de gasolina para mandar os artefatos aos ares. Se puder, abrigue-se nas pequenas casamatas de pedra.

Ao chegar em um poço, neutralize a última catapulta. Acione a alavanca para que o canhão

suba. Acione-o e veja o vídeo. Entre pelo portão destruído. Faça algumas comprinhas e siga até a porta vermelha. Pegue a Platinum Sword postada na parede. Não se esqueça de recolher os outros itens do local. Continue seguindo o caminho. Mate mais alguns monges. Vídeo. Faça bom uso da sua Shotgun e mantenha Ashley sempre ao seu lado.

Quando derrotar o monstro de robe vermelho, pegue a Golden Sword na parede do andar superior. Troque as espadas de lugar para liberar a passagem secreta. Assista ao vídeo.

Entre na passagem frontal. Use a janela do quarto em frente para matar quantos monges for possível. Tenha especial cuidado com os monges mutantes. Não deixe que a cabeça grotesca encoste em você ou já era. Mate o sniper localizado ali perto. Derrube os dois guardinhas com escudos. Jogue uma granada, se precisar.

Ao entrar no depósito, não atire ainda no barril vermelho. Pegue a Castle Door Key no baú. Pegue os outros itens espalhados pela sala. O depósito será invadido por monges enlouquecidos. Quando isso acontecer, atire no barril explosivo. Elimine o resto. Saia dali e volte até o pátio anterior. Use a Castle Door Key no imenso portão de madeira.

CAPÍTULO 3 - 1



Ao entrar no salão, vídeo. Atire na parede central, à frente da máquina de escrever, para pegar a Green Gem. Entre na porta lateral à máquina. Colete os itens dentro dos armários, atrás do quadro e dentro dos vasos.

Ao chegar ao final do corredor, você dará de cara com dois dragões de pedra cuspidores de fogo. Pegue a Prison Key no quadro à direita. Volte até chegar ao começo do corredor. Utilize a chave na porta azul. Faça com que Ashley fique onde está.

Desça e arrombe a porta da jaula. Você liberará o prisioneiro da masmorra. No primeiro momento, fuja! Quando estiver a uma distância considerável, atire no sino. Isso o deixará meio tonto. A seguir, mire no monstrengo preso às suas costas. Faça isso algumas vezes até matá-lo.

A seguir, acione a alavanca da jaula. Vídeo. Suba e use seu rifle para matar os monges do corredor. Quando neutralizar todos, chame Ashley.



Ao chegar ao pátio, acione o rifle novamente. Mate quantos puder prestando atenção na sua retaguarda. É possível destruir os monges de escudo mirando em sua cabeça. A bala atravessa o escudo de madeira. Não se esqueça de recolher o dinheiro do líder quando ele morrer. Enfrente mais alguns pentelhos antes de descer as escadas frontais.

Abra a porta inferior e faça com que Ashley fique em um dos consoles amarelos. Faça o mesmo no console lateral. Vídeo. Vá até a parte central do pátio, não sem antes neutralizar a resistência inimiga. Acione a alavanca para descer a rampa. Uma vez no andar superior, pegue os itens escondidos nos vasos.

Após isso, faça com que Ashley suba na sua garupa e acione as alavancas laterais. Ela irá mexer em uma alavanca por vez. Pegue seu rifle e mate quem tentar incomodá-la. Fique esperto com sua própria retaguarda.

Quando Ashley conseguir mexer nas duas engrenagens, pegue-a no colo e pule de plataforma em plataforma. Abra o portão. Você encontrará o negociante no fundo da sala.

Aproveite para fazer uma atualização das suas armas. Ao lado, há uma porta azul. Ao entrar, você conhece uma espécie de minigame.

REGRAS, BÔNUS E PRÊMIOS DO MINIGAME DE TIRO

- É possível receber prêmios (tampinhas de garrafa) quando marcar 3.000 pontos ou mais.
- Pontos bônus serão dados a tiros na cabeça.
- Um alvo Salazar irá aparecer de quando em quando (este vale mais).
- Atirando em alvo, Ashley irá deduzir pontos do seu score.
- Normalmente, uma tampinha é dada como prêmio a cada vez.
- Tampinhas especiais podem ser ganhas quando acertar todos os alvos de madeira, exceto Ashley, ou quando fizer mais de 4.000 pontos.
- Existem 24 tampinhas no total. Cada vez que você entra no minigame, seis novas tampinhas ficam disponíveis.
- Toda vez que se completa uma fila na base do colecionador, se ganha pontos bônus e dinheiro.
- Existe um total de quatro filas de tampinhas. Existem quatro chances de bônus.
- A coleção de tampinhas pode ser vista no menu Key/Treasures

Ao sair, não se esqueça de quebrar os potes e os vidros para encontrar itens valiosos. Salve seu jogo e siga o corredor. Assista ao vídeo.

CAPÍTULO 3 - 2



Você está sozinho novamente. Entre pela porta mais próxima do local. Desça ao nível do esgoto.

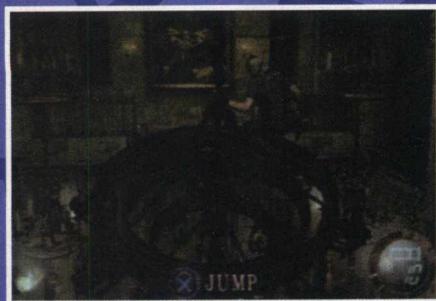


Cuidado com os insetos invisíveis. Não fique muito perto ou você será vítima de suas garras assassinas. A melhor maneira de matá-los é jogar uma granada incendiária. Se não resolver, apele para alguns tiros de Shotgun certos.

Ao chegar à piscina de esgoto, recolha os itens valiosos. Continue até chegar a um pátio prisional. Mate alguns insetos. Colete os itens das celas. Dê a volta no hall da prisão e passe pelos escombros das celas destruídas.

Entre na sala das máquinas e acione a bomba d'água. Não se esqueça de pegar o item no baú. Volte pelo mesmo corredor enfrentando alguns monstros. Desça pela escada de metal.

Suba mais escadas, não sem antes destruir os barris. Ao sair, vídeo. Note a movimentação no



andar de baixo. Acione seu rifle e dê um tiro certo no líder dos Iluminados (robe vermelho). Tente acertar mais alguns alvos fáceis.

Suba no balaústre para chegar ao outro lado do salão. Siga um pouco para o lado e faça o mesmo no balaústre lateral. Acione a engrenagem para liberar as grades. Desça ao nível térreo e pegue seu troféu junto ao corpo do líder: o **Iluminados Pendant**. Suba mais uma vez ao segundo andar para falar com o negociante e fazer algumas comprinhas.

Volte para o hall principal. Suba as escadas. Entre pela porta vermelha ao lado do negociante. Passe pelos quartos até chegar a mais um anfiteatro. Use seu rifle para matar os oponentes a distância. É imprescindível que você mate o líder de vermelho. Não deixe que ele fuja. Se isso acontecer, ele irá operar uma metralhadora no centro da sala, o que tornará as coisas mais difíceis. Para alcançá-lo, abra a porta lateral e vá subindo até alcançar o último nível.

Quando o líder for morto, pegue a Gallery Key e vá até a porção do cenário com tapete verme-

lho. Use-a na porta adiante. Ao entrar, recolha os itens. A seguir, mexa na máquina.

Repare nos quatro quadros. Cada um deles contém uma, duas, três ou quatro pessoas retratadas. O objetivo é diminuir o total da soma das pessoas em todos os quadros para seis. Mexa os botões e assista ao vídeo curtinho. Você chegará a mais um enorme salão.

O local é cercado por monges. Fique escondo em alguma pilastra para não ser atingido de cara. Para subir ao segundo andar, use uma passagem com porta de ferro no andar térreo. Mate quantos monges puder. Exploda as lamparinas vermelhas para neutralizar uma grande quantidade deles.

Quando estiver no andar de cima, aperte o botão vermelho na parede. Vídeo. Cuidado com os lançadores de foguete escondidos atrás do quadro. Entre na próxima porta, no andar de cima. Quebre o vaso para descobrir um botão. Tome cuidado extremo para não morrer!

Quando julgar a melhor hora de sair da sala, esteja armado até os dentes. Dois lançadores de foguete o esperam ao lado do baú azul. Mate-os e dê a volta. Pegue o Goat Ornament. Repare que duas portas foram abertas. Vá até a porta branca localizada ao lado do botão vermelho.

Ao entrar, um grande alívio: você poderá salvar seu jogo. Siga o corredor. Pegue o **Spinel** brilhante antes de sair para o pátio mais uma vez. Uma vez no lado de fora, pegue três **Blue Velvets** na fonte. Continue seguindo. Vídeo.

Um imenso jardim o espera para ser explorado. Ouça as recomendações do horrendo Salazar. Ao se aventurar pelo jardim, tenha cuidado com os cachorros mutantes. Um tiro bem dado de Shotgun deve resolver a parada. Procure pelos dois chafarizes no jardim. Cada um deles tem uma metade do Blue Moonstone.

Quando você estiver com as duas metades, vá até seu inventário e combine as duas partes para formar o objeto inteiro. Não se esqueça de explorar o resto do local em busca de itens valiosos. Saia do jardim e suba um nível. Use a Blue Moonstone na porta verde. Vídeo.

CAPÍTULO 3-3



Vasculhe o local em busca de bens preciosos. Abra o armário ao lado do negociante para achar o **Mirror with Pearls and Rubies**. Ande pelo corredor com as mesas de jantar.

Ao chegar a uma espécie de balcão, aperte o sino. Acerte uma bala na garrafa de vinho da pintura para destravar uma porta. Enquanto isso, siga pelo corredor ao lado até chegar a uma despensa. Recolha todos os itens. Dê um tiro no cadeado da porta de metal. Você destravou a porta do início.

Volte até chegar perto da porta da pintura. Entre no salão de carpete avermelhado. Vídeo. Surpresa! Você está encurralado de novo. A má notícia é que um prisioneiro mutante irá atormentá-lo novamente. A boa notícia é que você poderá escapar fa-

cilmente. Antes de sair, pegue o item dentro do baú (Hourglass with Gold Decor).

Dê alguns tiros no cadeado da jaula para sair. Uma vez fora, solte um monte de granadas. Entre pela próxima porta. Neste corredor, desça até o nível inferior e derrote os monges de capuz vermelho que aparecerem.

Acione a alavanca para erguer um caminho. Suba mais uma vez as escadas e prepare-se... Inimigos virão pelos dois lados. Cuide de uma posição com sua Shotgun. Quando terminar, jogue uma granada no sentido oposto para matar os outros monges. Vá ao outro lado da grade para descobrir um Rocket Launcher e diversos itens. Volte um pouco e entre pela porta em frente à passarela.

Faça algumas compras e aproveite para salvar. Entre pela porta ao lado. Vídeo.

CAPÍTULO 3-4



O martírio ainda não acabou. Leon chegará a mais um grande hall. Colete todos os itens (em especial, as balas de rifle). Retire o quadro da figura encapuzada para pegar algum dinheiro. Agora, mire nas travas de aço que envolvem Ashley. Derrube as três tiras.

A seguir, proteja-a da horda de monges. Se ela for pega, mire na perna do inimigo. Preste atenção aos líderes de roupa vermelha. A seguir, Ashley irá entrar sozinha pela porta no térreo. Neste momento, você começará a controlá-la. Fuja do zumbi ao seu lado. Passe por baixo da mesa para despistá-lo. Pegue quaisquer itens que achar pelo caminho.

Acione a alavanca para a grade subir e liberar a passagem a frente. Esquive-se do zumbi e faça o mesmo nas duas engrenagens adiante. Fique se movimentando, não pare em um lugar. Mantenha-se parado na hora de acionar a manivela.

Siga o caminho e vire à direita. Você entrará em um depósito meio escuro. Empurre a estante



para encontrar o painel. Aperte o botão. Faça o mesmo com o painel do meio e com o seguinte.

A seguir, volte para o painel inicial e pressione o botão mais uma vez. Isso liberará a porta do fundo. Antes de seguir por ela, pegue a Stone Tablet embaixo da pintura. Siga pelo túnel meio fantasmagórico até chegar a uma sala com um pedestal. Rearranje o mosaico de acordo com a foto.

Depois, use o Stone Tablet para que a porta se abra e revele um cômodo novo. Pegue o Salazar Family Insignia junto à armadura. A seguir, veja um vídeo bem curtinho. Pegue o Serpent Ornament no baú azul. Corra! Os soldados de armadura são bem lentos. Leve isso em consideração. É possível até passar perto deles. Tome cuidado para não levar uma machadada.

Volte para o túnel. Siga as instruções na tela para não ser acertado. Ao chegar ao corredor anterior ao depósito, entre na sala oposta. Coloque o Salazar Family Insignia na roldana central. Acione-o e veja o vídeo.

Entre pela passagem e siga o caminho até encontrar Leon.

CAPÍTULO 4 - 1



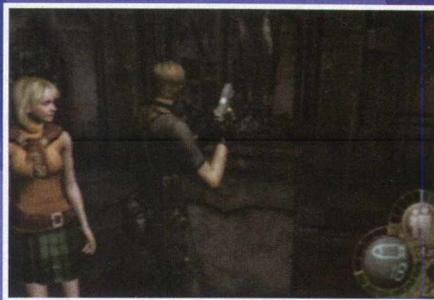
■ **Dica:** Se você quiser ganhar alguns itens interessantes, volte até chegar à fonte onde você havia encontrado três Blue Velvets. Faça com que Ashley suba na garupa. Ao abrir os baús, você encontrará nada menos que uma Broken Butterfly, além de outros itens valiosos.

Entre pelo portão de madeira aberto. A seguir, pegue o transporte para chegar ao outro lado da margem. Não se esqueça de salvar o jogo antes.

Ao chegar a uma estação de lava, fique andando nas plataformas até chegar ao primeiro dragão. Ele irá cuspir fogo. É muito fácil matá-lo. Basta um tiro e ele cairá duro. O problema é que o dragão impede sua visão. Fique alternando as posições até ter um tiro limpo e certo.

Assim que derrubar os dois primeiros dragões, pegue os itens nos baús. O terceiro dragão irá bloquear sua passagem ao baú azul. Use a técnica anterior. Você se sairá bem. Vídeo.

Suba as escadas e pegue o Lion Ornament. Volte todo o caminho até encontrar Ashley mais uma vez. Siga pelo caminho lateral direito até chegar a uma espécie de carrinho de montanha-russa. Ao abrir a porta ao final do percurso, você voltará para um cenário familiar. Coloque os três ornamentos de pedra no quadro azul a fim de completá-lo. Assista ao vídeo.



A parede se foi. Siga em frente até o final do corredor para abrir a porta amarela dupla. Pegue os itens ao lado das colunas de mármore e entre no carrinho. Vídeo. Ao chegar, abra mais uma porta dupla. Siga à esquerda (porta amarela). Empurre as estátuas dos cavaleiros nos quadros marcados no chão. A seguir, faça com que Ashley fique parada em cima de um botão. Faça o mesmo. Vídeo.

Entre pela passagem aberta. Vídeo. Mais um momento Indiana Jones do jogo. Atire nas luzes vermelhas para interromper o mecanismo assassino. Siga pelo corredor lateral. Ao final, um vídeo. Uma broca gigantesca operada por dois monges irá ameaçar Ashley. Faça com que a máquina pare acertando a cabeça dos dois motoristas.

A seguir, recolha os itens do local. Não se esqueça de pegar o Elegant Chessboard dentro do armário. Abra o baú e pegue o Queen's Grail. Volte para o corredor principal. Entre pela porta cinza à direita para visitar o negociante. Se quiser, pode dar uns tirinhos no minigame.

Volte ao corredor principal e siga até o final. Entre pela porta dupla de madeira. Faça com que Ashley fique parada. Ao seguir pelo corredor dos cavaleiros de armadura, tenha muito cuidado.



Dois deles estão vivos. Siga as instruções na tela para não ser cortado em pedacinhos.

Ao chegar à sala dos cavaleiros, pegue o King's Grail no setor central. Vídeo. Estes cavaleiros são um pouco mais espertos do que os outros. Porém, ainda é fácil matá-los. Aproveite que eles são um pouco lentos. Atire em sua cabeça com a Shotgun. Quando a metamorfose acontecer, dê mais dois tiros para eliminar o monstro de vez.

Quando derrotar a primeira leva, mais alguns irão aparecer. Use os itens da sala para recuperar a energia. Vídeo. Volte ao corredor principal. Siga à direita quando houver a oportunidade.

Você chega a um corredor repleto de estátuas de pedra. Derrube com tiros os Spinelts brilhantes. Ao final, encaixe o Queen's Grail e o King's Grail nas posições vagas.

Entre pela passagem aberta. Vídeo. Mais uma vez, você estará sozinho, mas agora cercado por insetos voadores. Se estiver armado com a Shotgun, distribua chumbo para abrir caminho. Dê a volta na plataforma de pedra até achar a alavanca. Acione-a. Vídeo.

Atire na base das duas correntes para liberar a ponte. Vá pelo caminho. Fale com o negociante depois de ter aberto a passagem. Ande pelo corredor até achar um gigantesco pátio. Receba uma mensagem do grotesco Salazar. Assista ao vídeo seguinte.

Pegue seu rifle e mate os sentinelas na torre do castelo em frente. Isso deve ter deixado o caminho livre de catapultas. Em caso de detecção, passe pela ponte de madeira e suba no local.



Mate os monges sentinelas. Arme-se com seu rifle. Observe as catapultas ao longe. Use a parede de pedra como refúgio para atirar nos inimigos a distância. Feito isso, entre na torre. Observe as enormes engrenagens. Você terá de fazê-las funcionar. Para tanto, é necessário atirar em três ripas de madeira amarelas, que bloqueiam as máquinas. Quando fizer isso, suba ao último andar para acionar a alavanca. Vídeo.

Agora, desça ao nível mais baixo da torre. Mate os monges no caminho. Cuidado com o lançador de dinamites. Não se esqueça de pegar os inúmeros itens espalhados em caixas por toda a área.

Ao chegar ao térreo, abra a porta dupla enfiada para sair. Salve seu jogo na máquina de escrever ao lado. Você encontrará alguns monges de escudo. Nada que um bom rifle não resolva. Detone o resto com sua Shotgun. Uma granada de vez em quando vai bem neste local.

Ao entrar no próximo recinto, você encontrará dois prisioneiros com cerca de meia dúzia de guarda-costas. Se possuir a Magnum, é uma boa hora para usá-la. Dê alguns tiros de .45 e acerte no monstro das costas do prisioneiro.

Se a situação estiver ruim, dê um tiro no sino para desnortheastá-los. Continue até assistir ao vídeo. Siga as instruções na tela rapidamente para não morrer empalado! Mais um vídeo.

Nas catacumbas, recolha os itens e fale com o negociante ao lado das estacas de pedra. Uma

DETONADO

nova arma estará disponível: a Striker. Como se não bastasse ser mais potente que a última Shotgun, ela atira para os lados também.

Salve seu jogo e suba ao nível superior. Recolha os itens dos dutos de esgoto e entre pela porta de metal ao final. Veja o pequeno vídeo. Repare nas setas que apontam para uma porta. Entre ali. Pegue a caixa de munição e o First Aid Spray em cima da mesa.

Vá até o elevador. Perceba que ele não está funcionando. Será necessário ativar a força elétrica para usá-lo. Volte ao corredor principal e vá até o final. Repare nos tanques vermelhos durante o caminho. Um monstrengo irá importuná-lo durante todo o trajeto.

Obedeça aos comandos na tela para escapar de suas investidas. Vá fazendo isso ao entrar na saleta de máquinas. Acione a alavanca. Vídeo.

Vá até a porta para sair. Mais um vídeo. Você irá enfrentar uma espécie de alien. Não gaste suas balas agora. Ele possui uma blindagem sólida, impossível de penetrar. Mantenha distância e fuja de seus ataques. Pegue a erva verde no chão.

Nesta sala existe um tanque vermelho. Aperte "ação" para derrubá-lo no chão. O alien ficará temporariamente vulnerável aos seus ataques. Descarregue o que há de melhor em seu arsenal. Ao lutar por determinado período de tempo, vídeo.

A porta se abrirá. Siga pelo corredor. Fuja como um desvaído até encontrar mais um tanque. Repita o procedimento do anterior. Vá até chegar à sala do elevador novamente. Ele só irá aparecer se você derrotar o bicho. Derrube mais um tanque.

Se precisar, pegue outro First Aid Spray em cima da mesa de madeira. Ao matar o alien, animação. Acione o elevador. Mais uma animação.

CAPÍTULO 4 - 2



Salve seu jogo, negocie com o comerciante ou entre na sala de tiro para ganhar mais algumas tampinhas. Quando terminar, siga pela porta dupla de metal azul. Arme-se com seu rifle e mate os zumbis que vagam pela mina.

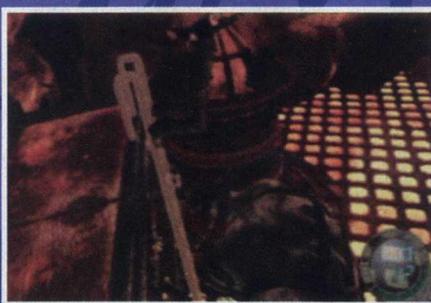
A seguir, vá até a parede de rocha ao fundo do cenário. Acione o mecanismo. Vá até o lado oposto coletando os itens dentro dos carrinhos de manutenção. Ligue a força no gerador e



assista ao vídeo. Mate mais alguns oponentes a distância para prosseguir.

Desça e elimine o zumbi portando a motosserra. Siga adiante. Ao chegar a uma estação de lava, pegue os itens espalhados pelas paredes. Vídeo.

Suba na plataforma. Acione a tirolesa para chegar ao outro lado. Quando os monstrengos vierem, acione o botão para abrir o poço de magma. Faça com que os dois caiam na armadilha. Se um deles sobreviver, você terá um problema. O modo de matá-lo é o de sempre. Fique atirando a distância. Saia pela tangente sempre que possível. Fique retornando à tirolesa para ganhar vantagem sobre o animal. Ele é super-resistente, então tenha bastante paciência. Se tiver um Rocket Launcher, esta é a hora de usá-lo. Quando



matar o monstrengo, vídeo. Entre pela próxima passagem. Mate mais alguns insetos voadores antes de seguir pelas pontes de pedra. Encontre os botões dentro das galerias acima.

Derrote a horda de insetos que tentará impedir que você realize a tarefa. Animação. Agora é só seguir até o portão incandescente. Aperte o botão. Corra e não seja esmagado pelos pilões de pedra. Quando encontrar uma alavanca no caminho, acione-a.

Você chegará a mais uma galeria. Pegue a Royal Insignia no painel. Acione o mecanismo e assista ao vídeo.

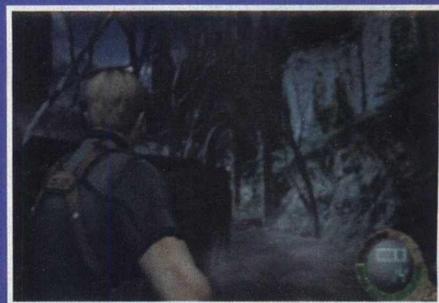
CAPÍTULO 4 - 3



Você se depara com uma porção do castelo semidestruído. Passe pelos destroços sem ser visto. Ande pelas laterais. Suba nas escadas de metal e use a plataforma para atirar nos zumbis próximos à fogueira.

Vá até o barraco e use a manivela para abrir uma passagem no chão. Ande pelo túnel escuro até achar as ruínas da cripta. Mate quantos zumbis puder a distância. A seguir, detone com sua Shotgun o homem da motosserra. Muito cuidado com as armadilhas montadas no chão. Elas são fáceis de desviar, mas são irritantes.

Repare em uma cripta construída no subsolo. Pegue o Staff of Royalty dentro da tumba. Suba



as escadas da caveira de pedra. Pegue a Key to the Mine em cima da mesa. Impeça que o local seja invadido por zumbis. Derrube a escada, se for preciso.

Desça as escadas e mate mais um homem da motosserra. Recolha alguns itens importantes. Volte para a cripta, suba um nível e use a chave na porta de metal escuro. Ao chegar a mais uma arena de combate, assista ao vídeo.

Para não ser atingido pelas aranhas mutantes, não fique parado. Corra um pouco, pare, atire nas lâmpadas vermelhas e volte a correr. Só cuide das aranhas após ter desativado o mecanismo. Abra a tumba e pegue algum dinheiro.

Siga para o próximo cenário. Desça as escadas e abra o próximo portão. Entre no carrinho de mina. Dê um tiro na alavanca e comece a jornada ao fundo da terra. Fique atento às plataformas repletas de zumbis. Mate-os antes que eles possam importuná-lo no carrinho. Abaixar-se quando vir uma ripa de madeira.

Quando chegar a uma espécie de estação, repare no velho que controla a alavanca. Você terá de matar quantos zumbis forem necessários. Por fim, mate o velho, atire na alavanca e siga caminho. Não deixe que o homem da motosserra



pegue carona com você. Se isso acontecer, as coisas se complicarão.

O transporte entra em uma espécie de espiral até ganhar velocidade e cair no abismo. Fique esperto! Siga rapidamente as instruções na tela para pular a tempo. A seguir, agarre a plataforma para seguir. Entre na saleta e pegue a Stone of Sacrifice. Observe a passagem se abrindo.

Entre e suba as escadas somente para voltar às ruínas do castelo. Coloque a Stone of Sacrifice na boca do leão. Acione o elevador.

CAPÍTULO 4 - 4



Salve o jogo. Ao andar um pouco à frente, descubra mais um salão do megalomaniaco Salazar. Vá até a passarela no meio. Veja o vídeo. Verifique a gigantesca estátua. Vá até a galeria à direita da estátua.

Suba as escadas para chegar ao nível superior. A mão direita estará se movimentando. Atire no botão localizado na barriga da estátua para trocar o braço robótico. Pule na mão e, em seguida, na plataforma. Acione o botão com a mão mais uma vez.

Vá até a próxima galeria. Desça as escadas, mate o guarda de vermelho e acione a alavanca. Volte e suba na mão mais uma vez até chegar ao terceiro andar.

Quando estiver localizado atrás da estátua, acione mais um botão para que as mãos dela se juntem de vez em quando. Isso dará a você a

oportunidade de pular para o terceiro piso da galeria original. Acione a alavanca ali também. Pronto. O caminho está livre.

Livre-se de quaisquer paspalhos que tentem impedir seu caminho. Ao chegar ao térreo, vídeo. Corra! Aperte os botões certos para correr, desviar das colunas, pular e ficar são e salvo mais uma vez.

Ao chegar ao outro lado da ponte, entre e veja o vídeo. Durante a animação, aperte os botões certos para desviar da faca. Vídeo terminado, é hora de recomeçar o trabalho.

Suba a escadaria até chegar a um ponto ideal para usar o rifle. Depois, tome cuidado com os



barris gigantes que serão lançados contra você. Use a passarela de madeira no meio do cenário.

Suba as escadas e tome o controle da alavanca dos barris. Vá até o elevador na parte central. Derrube as caixas para aliviar o peso. Ao acionar o botão, arme-se até os dentes.

Expulse ferozmente os invasores que pularão a todo instante no frágil elevador. Não se esqueça de atirar nos snipers posicionados nas galerias. Ao chegar à parte superior, recolha alguns itens. Tome o próximo elevador.

Ao final das escadarias, há um ponto de refúgio. Encontre o negociante. É importante dar um upgrade em suas armas. Aproveite para salvar. Entre na passagem lateral. Animação.

As portas se trancarão e você enfrentará Salazar pela primeira vez.

Preste atenção ao imenso bicho à sua frente. Ele contém dois tentáculos, a bocarra e o ninho. No início, acerte o olho amarelo do animal para fazer com que o ninho se abra. Quando isso acontecer, pique Salazar de tiros, granadas e tudo mais.

Cuidado com os tentáculos. Desvie deles usando a ajuda na tela. Você poderá inutilizá-los temporariamente. É só atirar neles. Desça ao nível inferior. Pegue alguns itens bem importantes para a batalha. Nem ligue para as aranhas. Elas estão ali para atrasá-lo.

Ao voltar para as plataformas superiores,

tome cuidado com a bocarra que aparecerá de quando em quando. No exato momento que isso acontecer, use um pequeno tempo de intervalo entre o bote e a mordida para descer ao térreo de novo. Usando a arma que achar melhor (Magnum, Shotgun ou Rifle), tenha paciência. O bicho é bastante resistente.

Ao terminar, pegue sua recompensa na plataforma central e abra a porta. No corredor, desça pela corda até chegar ao elevador.

Quando encontrar o negociante, faça questão de coletar todos os itens ao seu redor. Ao andar mais um pouquinho pelo corredor, você assistirá

CAPÍTULO 5 - 1



Depois do vídeo, siga o caminho até o final. Suba nas rochas para pegar a Emerald e algum dinheiro. Volte e passe pela ponte de madeira. Assista ao vídeo.

Apague o holofote. Suba na primeira laje que encontrar. Ajuste o espelho âra que fique alinhado com o da frente. A seguir, mate os zumbis a distância. Eles estarão um pouco mais resistentes.

Quando o guerrilheiro aparecer, deixe que ele venha até você. Derrote-o com algumas balas de Magnum. Vá até o portão principal. Acione o botão amarelo da esquerda. Vá até o espelho mais perto e alinhe-o com o espelho à frente. Faça com que o outro espelho reflita o laser no botão amarelo direito.

Quando o quadrilátero se fechar, entre pela passagem. Cuidado com a enorme pedra à frente. Mate mais alguns zumbis entrincheirados e suba a escada de metal. Ande um pouco.

Entre nas galerias à direita. Vá até o fundo e



descubra um barril vermelho. Atire nele para revelar uma galeria secreta. Suba na pedra e pegue o Golden Linx. Volte pelo mesmo caminho. Antes de sair das galerias, pegue a Emerald perto das caixas madeiras.

Use o rifle para eliminar os snipers nas plataformas. Feito isso, abra caminho à força até chegar ao topo da colina. Rapidamente, dê um tiro na carroça e saia do caminho para que ela possa destruir o maior número possível de zumbis.

A seguir, dê um tiro no barril vermelho na passarela de pedra. Acione o botão vermelho ali perto. Entre no túnel. Ao negociar novamente,

repare na Killer 7. É uma Magnum mais estável e mais potente. Troque a antiga por esta. Os inimigos estão um pouco mais fortes. Por isso, não se esqueça de dar um upgrade em suas armas. Salve seu jogo.

Ao chegar à cozinha, mate o zumbi encostado na prateleira. Vá recolhendo os itens. Quando chegar ao forno, tenha muito cuidado. Um zumbi incandescente irá surgir do nada. Não é preciso dizer o que fazer com ele.

No armazém, vá ao nível inferior. Derrote os inimigos e pegue a gema dentro da pasta. Volte pelas escadas e entre pela próxima porta. Assista ao pequeno vídeo.

Encontre o negociante. Um novo item será adicionado à lista de compras: o Tactical Vest. Trata-se de um colete que reduz o dano em 30%. Além disso, você poderá completar sua coleção de tampinhas no minigame de tiro.

Pegue alguns itens nos arquivos. Detone os guardas da comporta automática. Entre por ali e siga. Suba ao segundo andar. Siga à direita abrindo a grade dupla. Repare que duas portas necessitam de cartões para serem abertas.

Volte e siga as placas até chegar à sala de operação. Ao operar o painel, movimentando o console de cores até fazer o ritmo fluir. Vídeo. Pegue o Freezer Card Key com o homem morto ao pé da cama de operações. Pegue os itens restantes e... Surpresa! Um monstro regenerativo irá aparecer.

Como o próprio nome diz, não gaste suas balas com ele ainda. Fuja da sala e vá até a grade dupla novamente. Esquive-se de mais um monstro no caminho. Abra a primeira porta à direita (Freezer). Vire à direita e use um aparelho que mais se parece com uma máquina registradora. Ela irá transformar seu cartão.

Acione o mecanismo da máquina ao lado. Recupere alguns itens na sala dos horrores. A seguir, abra a geladeira para pegar o Infrared Scope. Ele irá ajudá-lo a matar o monstro regenerativo. Combine-o com o rifle. Tome distância e atire nos pontos vermelhos.

Saia dali e volte ao corredor. Lembra-se da outra porta que necessita de um cartão? É hora de ir até ela. A porta fica bem perto dali. Esquive-se do bicho no corredor.

Ao chegar ao controle da grua, acione o mecanismo. Realize a divertidíssima tarefa de jogar inimigos no depósito de lixo. Acabe com todos aqueles que restarem. Pegue os itens ao lado dos contêineres de lixo.

Continue andando pelo corredor. Passe reto pela alavanca de segurança. Ao chegar ao recinto da prisão, vídeo. Derrube os dois brutamontes blindados com uma boa saraivada de Shotgun. Uma bala de Magnum penetra a couraça facilmente. É preciso achar um cartão para salvar Ashley.

Entre pela porta de metal mais próxima. Continue xeretando o laboratório. Enfrente toda a resistência inimiga. Ao final do corredor, há uma saleta com uma máquina de escrever. Saia e continue pela porta adjacente. Pegue os itens nas salas adiante, incluindo mais munição para seu rifle. Vídeo.

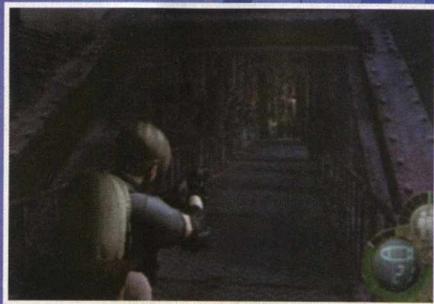
Detone os pontos vermelhos do monstro. Não deixe que ele chegue muito perto ou você morrerá espetado. Se faltar munição, procure uma pasta cromada em cima de alguma estante.

Se ainda assim você precisar de mais, procure uma válvula presa a uma parede para recuperar o item. Pegue o Storage Room Card Key com o corpo esmigalhado do coitado. Volte até a cela de Ashley e use o cartão novo no leitor. Animação.

CAPÍTULO 5 - 2



Depois do vídeo, percorra todo o caminho até a grua mais uma vez. Quando chegar à alavanca de segurança, mate os guardas e acione-a para poder abrir a porta. Nos contêineres de lixo, vídeo. Acione mais uma alavanca e assista ao vídeo. Não deixe que esse animal horrendo coloque suas patas sujas em Ashley. Corra e acione as grades para atrasar o animal. Recolha os itens. Empurre a caixa vermelha para o côrrego. Do outro lado, mate mais um zumbi regenerativo. Empurre outra caixa e abra a porta dupla. Ao chegar a um poço de lava, derrote a horda de inimigos. Suba ao posto de comando da bola de ferro. Com Ashley, bata algumas vezes nos destroços para liberar a passagem. Mate mais um monstro regenerativo. Pegue os itens na sala da jaula. Voltando ao corredor, vá até a sala com um botão vermelho. Mate o intruso e faça com que Ashley engatinhe por debaixo da porta. Caminho liberado. Entre pela porta bordô à direita. Salve seu jogo e faça algumas comprinhas.



Saia e observe a gigantesca porta dupla de metal. Posicione Ashley em uma alavanca. Faça com que Leon fique na outra. Preste atenção ao sinal luminoso.

Quando a marca chegar ao centro, acione o mecanismo. Mais uma porta foi aberta. Vá até o trator. Pule na garupa. Você terá que afastar quaisquer invasores que tentarem impedir sua travessia. Mate todos os zumbis que encontrar. Cuidado com aqueles que aparecem sem você perceber. Muito cuidado com o caminhão em chamas. Uma única granada pode fazê-lo capotar. Vídeo.

Você chegará a um galpão. Use o rifle para eliminar a resistência dos zumbis. Acione o botão no segundo andar. Não é preciso dizer que nenhum ini-

migo pode se aproximar de Ashley.

Na segunda parte da travessia, escolha a Shotgun para derrubar os zumbis das passarelas. Quando o segundo caminhão vier de encontro a você, dê alguns tiros para provocar uma explosão. Vídeo.

Faça suas compras e salve o jogo. Ao entrar pela próxima porta, mais uma animação.

CAPÍTULO 5 - 3



Depois do vídeo, atravesse o hall e entre pela porta ao lado do altar. Um vídeo aparecerá. Desça as escadas e vá até o depósito. Elimine os inimigos e entre na saleta ao lado das máquinas para pegar dois itens.

Saia e continue pela porta mais próxima. Do lado de fora, procure o elevador para chegar às passarelas de metal. Preste muita atenção ao filme.



Observe os controles na tela para escapar dos golpes de faca. Quando terminar, desça as escadas de metal e siga adiante. Quem assistiu a *Resident Evil – O Hóspede Maldito* irá sentir saudade. Preste atenção às formas dos lasers de maneira a não ser picotado. Faça isso nas três primeiras vezes.

A seguir, siga as instruções na tela para continuar. Aperte o botão da passagem. Feito isso, corra em direção aos lasers e aperte os botões mostrados na tela. Vídeo.

Entre na sala e atire na viga de metal à frente da poltrona vermelha. Recolha o Elegant Headress. Siga pela porta atrás da poltrona. Mais um elevador leva a uma gruta. Pegue os itens embaixo da escada.

Fale com o negociante e salve seu jogo. Pegue os itens atrás da grade. Ao chegar a um desfiladeiro, aproxime-se da armação de ferro que sustenta alguns contêineres. Vídeo.

Não enfrente o bicho diretamente. Atire nos botões verdes para liberar as passagens aos botões vermelhos. Você terá 30 segundos para abrir a enorme porta vermelha e dar o fora. Faça o mesmo com os outros três compartimentos.

Ao final, pule no gancho. O bicho horrendo ainda não morreu! Fique correndo em volta da rocha para fazer com que o animal o siga. Atire nos bujões vermelhos para incendiá-lo. Jogue granadas, também.

Ao entrar na caverna, acione a alavanca para reter o bicho durante preciosos segundos. Quando ele efetuar a metamorfose, continue atirando nas cabeças. É preciso neutralizar uma de cada vez. A Magnum é bem útil.

Logo após, um filme. Volte um pouco e entre pela porta de serviço. Depois do túnel, você voltará ao desfiladeiro. Suba pela pequena escada.

Ao chegar ao acampamento, atire no barril vermelho para poupar trabalho. Pegue todos os itens valiosos e desça pela passagem embaixo da tenda. Pegue os itens nas galerias do corredor. Ao final está o negociante. Salve ou vá jogar um minigame.

Continue o jogo ao subir a escada de metal. Você chegará ao outro lado da grade. Desça até as ruínas. Assista ao vídeo. Para cumprir a tarefa, é necessário coletar três peças de arte.

A primeira está localizada na parte norte das ruínas. Já a segunda fica ao leste. A terceira, com seu antigo amigo, Krauser.

A princípio, pique-o de balas até chegar à próxima porção do cenário. Você coletará a Piece of the Holy Beast, Panther.

A seguir, vá retirando energia de Krauser até afugentá-lo para outra parte do cenário. Tome cuidado com suas granadas. Não deixe que ele jogue as Flash Grenades ou ele sumirá repentinamente. Fique longe de combates corpo a corpo. A Magnum é uma arma excelente para enfrentá-lo. Quando estiver a distância, uma boa pedida é a metralhadora. Quando estiver trancado em uma parte do cenário, empurre a estátua até chegar à posição atrás das colunas.

Acione a alavanca para a porta se abrir. Volte ao pátio e mexa na próxima alavanca. Destrua os robôs explosivos.

Ao chegar ao topo da torre, pegue a Piece of the Holy Beast, Eagle. Vídeo. Krauser irá desenvolver um braço mutante. Fique longe de suas investidas. É só seguir as instruções na tela para não ter muitos problemas. Dê bons tiros de Magnum para penetrar na armadura. Quando matá-lo, pegue a Piece of the Holy Beast, Serpent no corpo inerte. Antes que o tempo se acabe, vá ao andar de baixo e passe pela ponte quebrada. Coloque os itens no quadro da parede.

CAPÍTULO 5 - 4



Salve seu jogo na máquina de escrever mais próxima. Assista ao filme. Você se aproximará de uma imensa fortificação construída nas rochas. Será necessário abrir as comportas para chegar ao outro lado. A boa notícia é que você terá apoio aéreo.

Vá abrindo caminho até chegar à primeira comporta. Acione o botão para abri-la. Na segunda parte do cenário, cuidado com a triangulação de fogo de metralhadora. Fique agachado para não ser morto.

Espere que seu helicóptero cuide da maior parte dos oponentes. Aperte os dois botões e entre pela próxima passagem. Assista a mais um filme.

O arrogante Saddler teve prazer em derrubar seu helicóptero. Faça com que ele pague pelo erro. Derrube a Emerald no alto da coluna. Ao

descer pela passagem na areia, pegue o Pearl Pendant. Assista ao vídeo.

Quando chegar à prisão, derrube o monstro regenerativo. Suba na plataforma à frente da porta. Abra-a para chegar a uma seção nova do cenário. Mate a horda de zumbis. Ao chegar às plataformas superiores, mate o guarda da trave de segurança.

Ao acioná-la involuntariamente, você atrairá mais zumbis. Derrote-os e pegue a Emergency Card Lock Key. Coloque-a no console mais alto. Depois, destrave o portão de aço mexendo nos consoles laterais.

Siga até a passagem aberta. Derrote o casal de inimigos até assistir ao vídeo. Você se juntará a Ashley mais uma vez. Vá até o negociador e colete os itens laterais.

Ao chegar à estação subterrânea, derrote uma série de zumbis até abrir uma porta automática. Mais um filme.

CAPÍTULO 6



Siga em diante até achar uma porta dupla enferrujada. Ao entrar, fale com o negociador e salve seu jogo. Desça as escadas e use o elevador. Vídeo.

Saddler virará uma aranha totalmente disforme. Repare em suas pernas dianteiras e no olho da pata dianteira. Atire nele para fazer com que Saddler se ajoelhe.

Espere até que o monstro abra o olho principal, então atire. Você poderá subir em seu corpo e disparar algumas facadas, se desejar.



O bicho é relativamente devagar. Isso não quer dizer que você deve ficar parado. Quando tiver a oportunidade de chegar a uma platafor-

ma, acione o mecanismo. Espere que o bicho fique exatamente à sua frente. Solte um pêndulo de aço em seu estômago. Mude de plataforma quando estiver encurralado. Espere até que a luz do sinal mude para verde.

Quando machucar Saddler o suficiente, um filme irá aparecer. Pegue o lança-foguetes com Ada. Atire na cabeça do animal e veja um curto vídeo.

Você possui a Jet-Ski Key. Para continuar, é bem fácil. Corra até o elevador de cor amarelada. Mais um vídeo.

Continue seguindo pelo corredor com Ashley ao seu lado. Ao final, você encontrará seu transporte: um pequeno jet-ski. Corra alucinadamente pelo túnel entrando nas passagens. No decorrer do percurso, assista a mais um filme.

A seguir, tome cuidado com as rochas gigantes que cairão na água. Quando chegar à boca da caverna, assista ao filme final. FIM.

Uma vez terminado o jogo, você libera os mini games bônus *Separate Ways*, *Assignment Ada* e *The Mercenaries*.



BÔNUS

SEPARATE WAYS

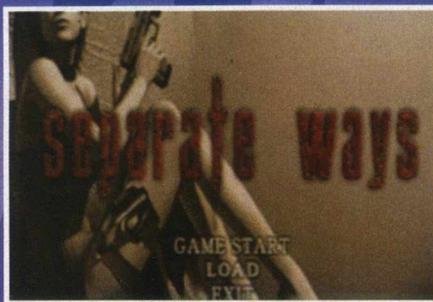


Na versão para PlayStation 2, há um minigame bastante interessante: *Separate Ways*. Você corre paralelamente a Leon. Ada tem seus próprios objetivos: é uma mercenária a mando de Wesker. Aos poucos, é possível desvendar alguns dos principais mistérios do jogo.

CAPÍTULO 1 – TOCAR O SINO DA IGREJA

Derrote o maior número possível de moradores enfezados. Espere até que uma galinha suba no telhado do casebre. Use sua grapple gun para subir ao local. Pegue a Insignia Key. Abra a porta da torre. Mate os zumbis que aparecerem no túnel.

Fale com o negociante ao final. Ao chegar às proximidades da igreja, cheque novamente os



símbolos dos túmulos duplos. Siga pelo caminho lateral direito até chegar às plataformas de madeira. Pegue a Green Catseye. Volte aos fundos da igreja e acione o mecanismo.

Pegue a Round Insignia e coloque a Green Catseye em seu lugar. Vá até o portão da igreja e coloque a Round Insignia no orifício. Mate os zumbis. Não se esqueça de pegar a Purple Gem atrás dos assentos.

Suba as escadas de metal e refaça o jogo das cores. Vídeo.

CAPÍTULO 2 – RESGATAR LUIS

Saia da mansão e continue seu caminho até o vilarejo. Após matar mais alguns moradores, siga pela trilha. Passe pelos celeiros. Passe pelo portão de ferro. Após seguir a trilha, invada o casebre. Assista ao filme.

Você terá de voltar o caminho inteiro. Jogue uma granada nos zumbis do vilarejo de Pueblo. Ao chegar à mansão mais uma vez, assista ao vídeo.

Você acordará em um local familiar. Ande um pouco e verifique que está bem perto do teleférico. Abra caminho até conseguir chegar ao ar livre.

Suba as escadas de metal e abra a porta do controle do teleférico. Pegue a Iron Key em cima da mesa. Faça algumas compras com o negociante.



Desça ao térreo e abra o portão de metal. Ao chegar ao galpão, mate a mulher da motosserra. Pegue a Lift Activation Key com seu corpo inerte. Volte aos controles do teleférico e use a chave nova. Vídeo. Siga até chegar ao portão de madeira. Use sua grapple gun aqui. Recolha os itens nos casebres. Alcance as plataformas superiores com a grapple gun.

Derrote El Gigante mais uma vez. Alguns tiros de rifle devem bastar para detê-lo. Aproxime-se da choupana e assista ao filme.

CAPÍTULO 3 – RECUPERAR A AMOSTRA

Você estará em um momento um pouco mais avançado do jogo. O objetivo é recuperar uma amostra da famigerada La Plaga. Recolha os itens dos baús. Pegue a Gold Bangle w/ Pearls na fonte.

Abra caminho até chegar ao andar superior. Pegue a Elegant Perfume Bottle na cama de casal. Cheque o mapa. Você poderá fazer o caminho pela parte de fora do castelo. Se preferir, entre pela passagem ao lado da máquina de escrever.

Localize o quarto ao lado da sala de jantar. Depois do vídeo, mate o prisioneiro assassino. Quebre o cadeado para sair da jaula. Volte à saleta ao lado da fonte.

Use sua grapple gun para entrar. Recolha os itens e Hourglass w/ Gold Decor. Volte ao quarto



e use o item no baú. Abra a próxima porta para encontrar Leon. Não adianta tentar contatá-lo.

Desça ao andar inferior para matar alguns zumbis. Você encontrará o Elegant Chessboard ao lado da coluna azul, no fundo da sala. Siga pela próxima porta. Ao chegar ao grande hall, assista ao vídeo.

CAPÍTULO 4 – IMPEDIR O ASSASSINATO DE LEON

Depois do filme, siga pelo corredor. Ao entrar no depósito, use sua grapple gun para chegar aos andares mais altos. Dê a volta nos destroços, repita o procedimento para chegar ao cano de ventilação e poder prosseguir.

Ao descer, encontre o Golden Linx em meio às caixas incendiadas. Continue seguindo o caminho. Vá até a plataforma superior. Você chegará a uma espécie de porto. Passe pela bateria anti-aérea até chegar às escadas.

Ao descer, vídeo. Proteja-se dos inimigos atrás do contêiner. Deixe que a metralhadora inimiga mate alguns zumbis para você. Pegue o Activation Key (blue) em cima da placa de metal. Volte e use-o na bateria anti-aérea. Destrua os canhões e as metralhadoras. Vídeo.

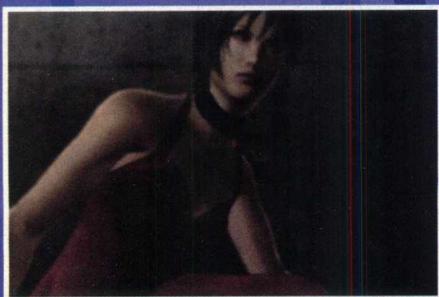
Vá até o elevador para chegar ao navio. Na plataforma, repare que há um canhão no último andar. Mais tarde, você terá de voltar a este local. Uma vez no navio, vá subindo até chegar ao deck superior. Assista ao filme.

Esconda-se atrás da placa de metal mais próxima. Acione sua grapple gun para chegar à plataforma superior. Pegue o Activation Key (red). Acione a grapple gun aqui mesmo para voltar ao canhão. Use-o para detonar as defesas do navio. Vídeo.

Vá até o elevador e refaça o trajeto até onde você estava anteriormente. Abra a porta para assistir ao filme. Ao final, pegue os itens no baú, fale com o negociante e salve seu jogo. Passe pelas plataformas da refinaria até chegar ao outro lado da porta de metal.

Você chegará a um cenário familiar. Colete todos os itens da sala adjacente. Volte e salve seu jogo. Ao chegar em uma escada de metal, olhe para a clarabóia de vidro. Quebre-a para pegar o item. Vá seguindo até chegar ao palco de confronto entre Leon e Krauser. Vídeo.

Siga as instruções na tela para atirar.



CAPÍTULO 5 – OBTER A AMOSTRA

Passe pelo cenário destruído. Pegue o maior número de itens possível nos barris de madeira. Ao chegar à última parte do cenário, mate os dois guerrilheiros que guardam os botões do portão. Nas catacumbas, vídeo. Na prisão, salve seu jogo ou fale com o negociante. Continue pelo caminho.

Ao chegar à parte exterior, assista ao vídeo. Repita os procedimentos de sempre quando estiver lutando contra Krauser. O principal é não deixá-lo chegar muito perto. Desvie de seus golpes. Vá coletando os itens quando mudar de arena de combate. Depois de derrotá-lo, pegue a **Butterfly Lamp** no cantinho da plataforma.

Vá seguindo até achar o negociante. É interessante comprar um First Aid Spray. Use sua grapple gun mais uma vez. Vídeo. Você terá de enfrentar o maléfico Saddler. Mude de técnica para matá-lo, pois ele não está em sua forma mutante.

Dê dois tiros seguidos de rifle em sua cabeça para fazer com que o inimigo abra a boca. Nesse momento, dê uma facada em seu olho. Mantenha distância de seus tentáculos. Siga as instruções na tela para não morrer. Animação.

Desta vez, você terá de ajudar Leon pela última vez. É necessário buscar o lança-foguetes do outro lado das plataformas. As coisas se complicam quando bombas de detonação cronometradas são acionadas por zumbis. Corra a fim de destravá-las. Cuidado no final do trajeto.

Mate cuidadosamente os dois zumbis com lança-foguetes. Use sua grapple gun para chegar à plataforma desejada. Desça e jogue a arma para Leon. Animação final.

Uma vez terminado *Separate Ways*, você poderá comprar uma Chicago Typewriter (uma espécie de metralhadora de gangsteres) com o negociante durante o jogo principal. Veja que os filmes do **Movie Browser** foram atualizados.

Você poderá checar, também, o *Ada's Report*: é a série de documentos que explica alguns detalhes ocultos durante o game.

ASSIGNMENT ADA

Ao terminar o jogo, você poderá curtir este minigame extra. Você terá de achar cinco exemplares da tão famosa Plaga que assolou os personagens durante o jogo principal. O problema é que não existem save points. Para piorar, Ada sofre danos em seu corpo com mais facilidade.

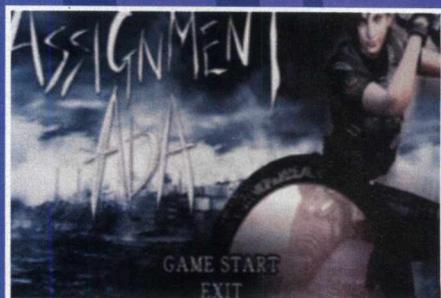
Você começa a missão com uma metralhadora, um rifle, uma pistola, granada e item médico. Cheque seu mapa para conferir a localização dos itens.

O primeiro exemplar está na sala de operações, dentro da geladeira. O segundo está ali perto, na segunda sala de operações. O local tem lajotas amarelas. Colete o exemplar na mão do zumbi morto. Já o terceiro se encontra na cela de Ashley.



O quarto fica na parte interior do tubo criogênico localizado no laboratório. Mexa nos controles para liberar as portas trancadas. Já o último exemplar é guardado por Krauser. Você terá de derrotá-lo pacientemente.

O principal é guardar muitos itens médicos para usá-los no momento apropriado. Desvie sem parar das investidas de Krauser. Quando puder, corra bastante.



Use os momentos que Krauser investe contra você. Ele ficará um pouco vulnerável. Atire em seus pés para poder abrir sua asa. Se possuir granadas, use-as para deixar o inimigo vulnerável. Após matá-lo, assista ao interessante vídeo.

Ao terminar *Assignment Ada*, abra um arquivo novo em *Separate Ways*. Você poderá comprar a Chicago Typewriter com o negociante.

THE MERCENARIES



Este divertidíssimo minigame possui quatro arenas de combate diferentes. Todas elas recriam momentos do jogo. O objetivo é eliminar a maior quantidade possível de zumbis no menor tempo possível.



Ao eliminar zumbis sucessivamente, você ganha pontos bônus. Você começa com Leon. Ao final de cada fase, há uma pontuação sobre o seu desempenho. Alcance quatro estrelas para destravar um personagem novo.

EXTRAS

Quando você termina o game principal, além dos modos *Separate Ways* e *Mercenaries*, outros extras são liberados. A dificuldade *Professional* fica disponível. Leon pode usar a roupa da polícia de Raccoon City, Ashley ganha a roupa *Pop Star* e Ada, uma roupa preta.

Além disso, depois de zerar o game, carregue o save *Clear* para comprar as armas *Mathilda* e *Rocket Launcher* infinita (por 1 milhão de pesetas), além do *Tactical Vest*, que custa 60 mil. A tela de título também muda.

Iniciando um novo game com o save *Clear*, os itens do seu inventário do jogo anterior estarão disponíveis na sua caixa. Ao zerar o jogo no modo *Professional*, o vendedor o dará um canhão *PRL 412* no começo de um segundo game nesse modo.

Ao terminar o modo *Separate Ways*, você destrava a roupa de gangster de Leon e a armadura para Ashley, que é à prova de balas e tão pesada que impede que os inimigos carreguem a moça. Com essa roupa equipada, você não precisa se preocupar com sua energia ou em mantê-la longe dos inimigos. A arma *Chicago Typewriter* (uma metralhadora com munição infinita) ficará disponível para compra por 1 milhão de pesetas.

■ **Dica:** Termine o modo *Separate Ways* antes de tentar o *Professional*. O game fica muito mais fácil se Ashley estiver equipada com a armadura. É possível até usá-la como isca para atrair inimigos, inclusive qualquer El Gigante que se aproxime. Para completar, as partes em que Leon deve pegar Ashley (depois de descer uma escada, por exemplo) são engraçadas.

No modo *Mercenaries*, você pode destravar personagens extras tirando quatro estrelas nas seguintes áreas

Ada Wong – Pueblo
Albert Wesker – Waterworld
Hunk – Island Command Base
Jack Krauser – Castle

Além disso, nesse modo é possível pegar um *HandCannon*, um tipo de magnum bastante poderoso. Você precisa tirar cinco estrelas para destravá-lo, com todos os personagens. Faça todos os upgrades para ganhar munição infinita. Terminar o game duas vezes também libera o armamento.

DINHEIRO FÁCIL

No início do game, há um pingente (*Pearl Pendant*) pendurado em cima de um poço. Se ele cair na água, perderá 90% do seu valor e virará um *Brass Pocketwatch*. Atire no bloco que mantém o poço aberto e, em seguida, atire no pingente para pegá-lo como o *Pearl Pendant*, que pode ser vendido por 10 mil pesetas.

Alguns ninhos de pássaros têm pedras preciosas escondidas. Atire neles para derrubar os itens. Na área da fazenda, espere as galinhas botarem ovos e recolha todos. Saia da região e volte para que elas botem mais ainda. Com o inventário cheio, vá até o vendedor e consiga 300 pesetas pelos ovos brancos, 600 pelos marrons e 3000 pelos dourados. Ao matar as cobras que saem de dentro das caixas, você também pega ovos.

■ **Dica:** É possível jogar os ovos em Ashley. Tome distância e equipe-os para atirá-los. Eles são mais leves que granadas e causam pouco dano. Se você tentar acertá-la de muito perto, ela irá se abaixar.

Se você vir algum corvo, tente acertá-lo com o rifle *sniper* de longe para não espantar os outros. Eles deixam pesetas quando morrem. Caso você espante as aves, saia da área e volte para elas retomarem suas posições.

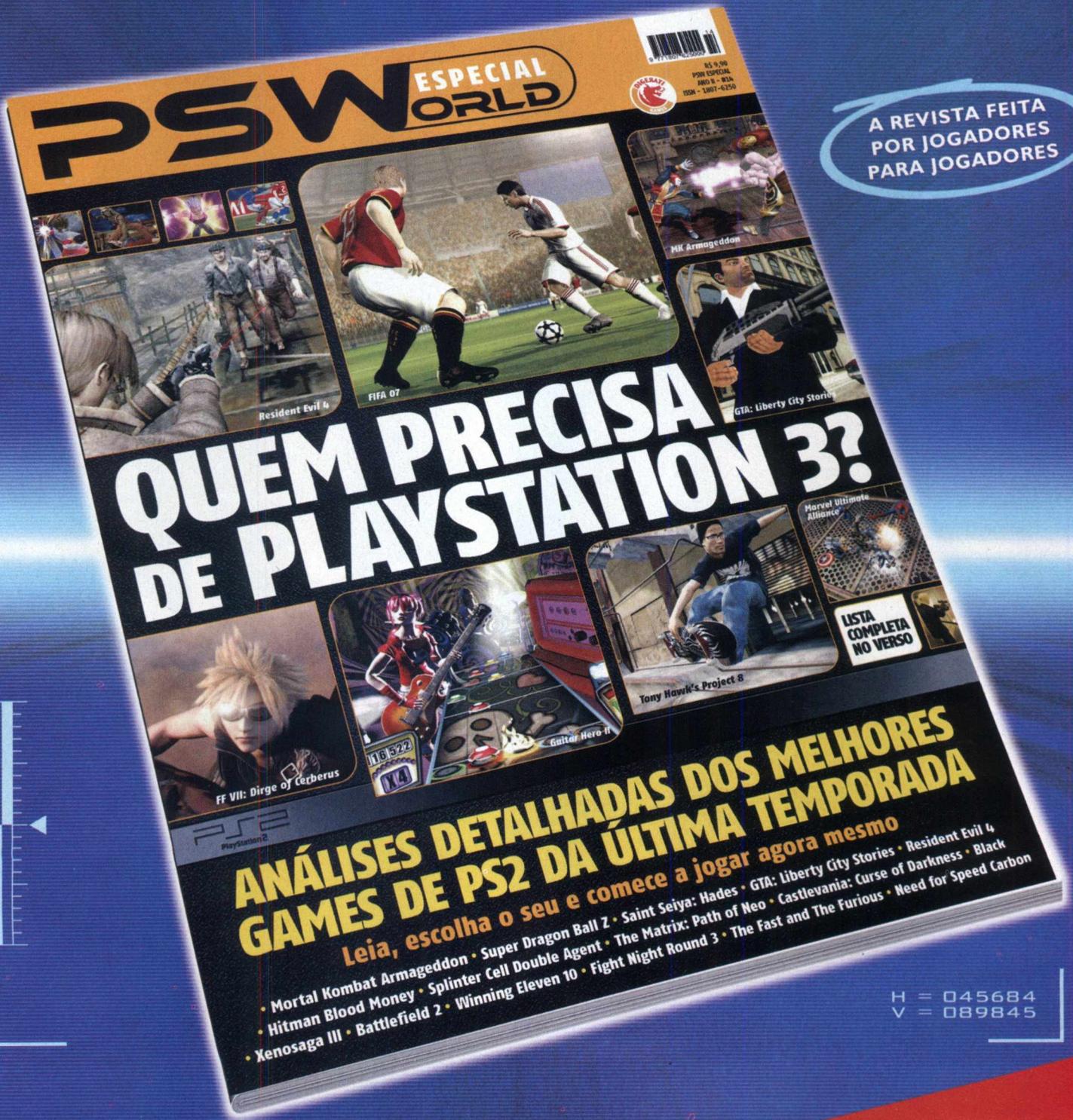
Se você quiser vender uma erva, combine-a com outra para aumentar o seu valor. Para economizar munição, faça um upgrade apenas quando as balas carregadas estiverem acabando. Cada upgrade completa a contagem de munição.

Mais dinheiro está disponível no castelo. Verifique cada pintura de *Saddler* para ganhar 5 mil pesetas. Outro bom local para juntar grana é o ninho de insetos, logo depois que Ashley é levada. Destrua-o para recolher vários itens.



APERTE O START

A REVISTA FEITA
POR JOGADORES
PARA JOGADORES



H = 045684
V = 089845

Ghost Rider

Born to be Wild
por Rafaela Caetano

■ Ghost Rider, o novo jogo de ação para PS2, traz como protagonista o Motoqueiro Fantasma, herói da Marvel. Pelas fases ambientadas em cemitérios e grandes cidades, Rider é atacado por vários tipos de demônios. O jogador deve então usar os poderes sobrenaturais para vencer obstáculos.

O jogo possui seus altos e baixos, assim como a maioria dos jogos inspirados em gibis ou filmes. Os gráficos não são dos melhores e a trilha sonora deixa a desejar. O roteiro possui um desenrolar clichê e as fases são repetitivas. Apesar desses defeitos, as fases em que você pode jogar com a motocicleta do protagonista, além do clima de tensão presente em todas as fases, garante a diversão unido à boa jogabilidade e a uma grande variedade de golpes.

Veja a seguir o guia das fases, além de indicações para upgrades e extras para que você vença todos os demônios inimigos de Ghost Rider. Será um pouco decepcionante para os fãs do gipi, mas não custa nada conferir.

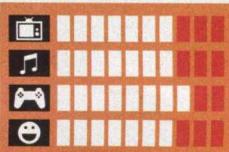
 Climax Studios
 2K Games
 PS2, PSP, GBA
 Ação
 1
 www.zkgames.com/ghost rider

PRÓS

- Variedade de golpes
- Fases com a motocicleta

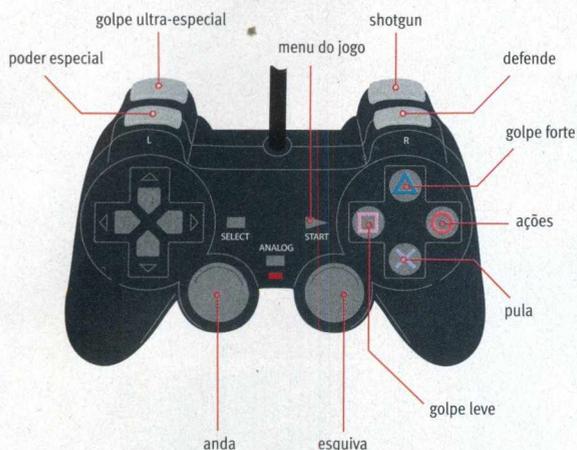
CONTRAS

- Fases repetitivas
- Roteiro sofrível



NOTA **7,0**

CONTROLE NORMAL



CONTROLE MOTOCICLETA



UPGRADES

NEW MOVES

Fire Combos – grupo de combos que usam fogo como arma
Light Combos – grupo de combos leves
Heavy Combos – grupo de combos pesados

SPECIALS

Health – aumenta a quantidade de energia
Spirit – aumenta a quantidade de poder especial
Link Charge – melhora a capacidade de absolvição de almas
Shotgun – aumenta o poder de sua arma

GALLERY

Game Art Bundle I – grupo de imagens #1
Game Art Bundle II – grupo de imagens #2
Game Art Bundle III – grupo de imagens #3
Game Art Bundle IV – grupo de imagens #4

MOVIES

The Making of Ghost Rider – filme sobre como foi feito o game
The Art of Ghost Rider – filme sobre o desenhista do game
Designing Ghost Rider – filme sobre o designer do game
Reimagining the Comics – filme sobre o diretor de arte do game

COMICS

Birth – HQ #1
Rebirth – HQ #2
Scarecrow – HQ #3
Inner Struggle – HQ #4

ROTEIRO

ARRIVAL IN HELL

Siga para a direita e veja uma animação. Enfrente os inimigos que aparecerem usando os botões ■ e ▲. Quando eles morrerem, colete suas “almas” e suba a escada à direita. Mate mais inimigos e siga por outra escada mais à frente. Nessa nova área, desça a escada e você verá um pedestal de energia. Você pode usá-lo toda vez que precisar recuperar energia. Avance para a direita. Após a animação, você deverá matar todos os monstros que aparecerem para liberar a passagem.

Ao matar todos, vá até a porta da passagem e aperte ● para entrar. Nesse local você encontrará um monstro bem forte. Para derrotá-lo, use o combo L1 + ■ + ▲ (algumas barras aparecerão do lado direito da tela mostrando os danos que você está fazendo ao monstro). Após matá-lo, mais inimigos aparecerão. Siga pelo caminho à esquerda e enfrente vários morcegos. Avance para a próxima área e mate mais inimigos para liberar a passagem (à esquerda da passagem há um pedestal com energia). Após matar todos, siga pela passagem.

Nessa nova área, siga em frente para ver uma animação. Um grande monstro irá aparecer. Para matá-lo, use os golpes do botão ▲.



HELL'S HIGHWAY

É hora de pilotar a motocicleta. Para acelerar aperte R1 e para frear aperte L1. Quando aparecerem obstáculos na pista, aperte X para pular. Após algum tempo aparecerão inimigos no caminho. Para golpeá-los aperte ■ ou ▲. No caminho também aparecerão inimigos em motocicletas. Golpeie-os também e, ao avistar um bloqueio, aperte L2 para deitar a moto e passar. Continue correndo e passando pelos obstáculos até chegar ao fim do percurso. Veja a animação.



MEET THE DEVIL

Siga em frente e mate alguns inimigos. À esquerda você verá o botão ● perto de uma coluna. Aperte-o para empurrar a coluna e usar a ponte. Do outro lado você verá um grande monstro com alguns inimigos. Para derrotá-lo, aperte L1 para ativar uma força especial e acerte-o com o botão ●. Após matar todos, suba as escadinhas à direita.

Nessa nova área, avance pela plataforma e encontre um pedestal de energia. Continue avançando e siga pela porta com o botão ●. Siga em frente e você verá que está em uma espécie de arena. Alguns inimigos irão aparecer. Após matá-los, mais inimigos aparecerão. Será uma série deles. No final aparecerá um monstro enorme. Para matá-los, use seus combos e também seu poder especial do botão L1. Quando conseguir matar todos, a fase estará terminada.



HELL SCRAPER DUEL

Outra fase de motocicleta. Você deverá perseguir um inimigo que também está pilotando uma moto. Ele irá soltar vários tipos de golpes para acertá-lo. Primeiro escape de suas bolas de energia. Depois ele irá soltar uma espécie de raio no chão. Pule para desviar dele. Depois ele irá soltar outros raios no chão para você pular. Ao passar por esses obstáculos você conseguirá alcançá-lo. Para golpeá-lo aperte ■ + ▲ ou em algumas vezes apenas ▲. Quando ele acelerar, repita todo o procedimento dos obstáculos até alcançá-lo novamente.

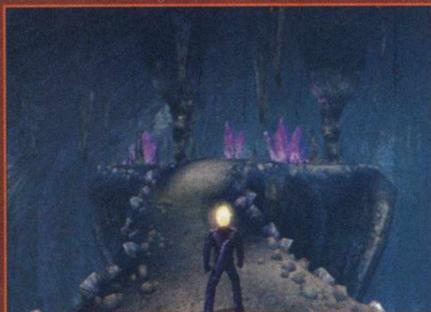
A NEW FACE IN TOWN

Siga pelo caminho à frente e veja a animação. Mate todos os inimigos da área e vá para a esquerda para seguir pela passagem liberada. Dentro da caverna, avance para ver outra animação. Mate mais inimigos para liberar o portão. Siga por ele e, nessa nova área, enfrente mais inimigos para liberar a entrada do Saloon. Entre e mate mais um bando de monstros. Siga pela passagem liberada e atravesse o corredor. Encontre uma tocha de energia na parede à esquerda e avance para enfrentar mais inimigos (use o combo ■ + ▲ + R1 neles). Após matá-los, siga pela abertura na parede. Pule para voltar ao solo. Mate os inimigos que aparecerem, vá até a abertura em que há várias caixas e aperte ●. Após a animação, siga pelo caminho à frente.

THE VALLEY OF DEATH

Hora de pilotar sua motocicleta novamente. Mate os inimigos no percurso e tome cuidado com os obstáculos. O cenário estará bem escuro, portanto fique atento para não bater em nada. O percurso será dividido em três partes. A maioria dos obstáculos é aqueles de pular e deitar a moto.

THE MINE'S DARK HEART



Avance pelo túnel e veja uma animação. Mate os inimigos para liberar a passagem e aperte ● quando estiver em cima da plataforma. Nessa plataforma você deverá matar vários inimigos. Eles virão em grupos, portanto tome cuidado e preserve o máximo possível sua energia. Após matar todos, uma animação mostrará a plataforma chegando ao topo.



Siga pelo caminho à frente e você verá um enorme monstro de pedra aparecer. O combo mais eficaz contra ele é o ▲ + ▲ + ▲. Após derrotá-lo, vá até a bola de energia que ele deixou e pegue-a. É uma "Earth Soul".



Volte até a plataforma e aperte ● para descer. Novamente sua tarefa será eliminar ondas de inimigos.

gos. Ao matar todos e voltar ao solo, saia da plataforma e enfrente mais monstros (entre eles há outro monstro de pedra). Use seu poder especial e tome cuidado com as magias dos inimigos. Após matá-los, siga pelo corredor e saia pela porta.

BACK TO THE SURFACE

Você jogará novamente uma fase com sua motocicleta. Haverá alguns saltos em que você deve apertar ✕ duas vezes para que o pulo seja maior. Tome cuidado com os inimigos com espécies de lanças. Assim como a fase anterior, esta será dividida em três partes.



DESERT RAIN

Avance para ver uma animação. Alguns inimigos e um monstro de pedra irão aparecer (para matar o monstro de pedra, você pode usar seu poder especial). Após matar todos, vá até as "pedras brilhantes" e aperte ●. Elas irão sumir. Entre no local e siga pela porta.

Avance pelo corredor e encontre uma tocha de energia na parede à esquerda. Siga para a próxima área e vá até a varanda. Pule para voltar ao solo e enfrente alguns inimigos. Siga para a esquerda e entre pelo grande portão. Nessa nova área, avance pelo caminho à frente para ver uma animação. Você deverá matar todos os inimigos para liberar a passagem (cuidado com os dois monstros de pedra que irão aparecer). Quando conseguir, siga pela passagem liberada.

Avance e siga para a esquerda. Você verá novamente "pedras brilhantes". Aperte ● para fazê-las sumir e prossiga. Mais uma vez sua tarefa será matar todos os inimigos para liberar o caminho (a dica é matar primeiro o inimigo das lanças e deixar os monstros de pedra para matar depois). Após matá-los, siga pelo caminho liberado para finalizar a fase.

LIGHTING STRIKES

É hora de enfrentar a mestra. Ela tem um artifício de defesa: um campo de energia. Para atacar, ela usa raios e bolas de energia, além de invocar vários inimigos, o que é a chave de sua derrota. Elimine todos os comparças e a mestra ficará vulnerável para ataques. Use todo o seu arsenal. Quando ela estiver



protegida, desvie de sua bola de energia com o botão R1 e dos raios antes que eles caiam sobre você (veja a marca azul no chão para saber onde o raio cairá).

Após vários golpes, vagões serão destruídos. Pule nos da frente para prosseguir.



PERMITER BREACH

Siga em frente e você verá uma animação. Sua tarefa é matar todos os inimigos que aparecerem para liberar o portão. Após matá-los, siga por ele. Você estará dentro de um túnel. Siga por ele até encontrar um portão do outro lado. Passe por ele para chegar a uma área quase circular. Aparecerão alguns inimigos e dois monstros de pedra. Use vários combos para encher a barra do poder especial e aplicar nos monstros de pedra. Após derrotá-los, uma animação mostrará novos inimigos aparecendo. Esses inimigos estão usando espadas, portanto não se aproxime muito deles. O combo mais recomendando é o $\blacksquare + \blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangle$ (consulte a seção "Upgrade" para saber se você já o liberou). Outro monstro de pedra irá aparecer. Após finalmente matar todos, siga pela porta do caminho liberado (contém uma placa escrito "L.2").



Nesse corredor, encontre um pedestal de energia. Entre pela porta seguinte. Desça a pequena escada e

siga para a direita. Desça mais uma escada e vá até o centro da área. Novamente você deverá matar os inimigos para liberar o caminho. Entre eles aparecerá um grande monstro. Guarde seu poder especial para usar nele. Após matar todos, siga pela porta liberada. Avance pelo local para encontrar mais inimigos. Mate-os e siga pela porta. Você encontrará outro pedestal de energia. Recupere-se e siga para o outro lado da área para encontrar um painel de controle com o botão \bullet em cima. Ative-o para descer a plataforma. É hora de enfrentar vários inimigos. Após matar todos, a plataforma irá parar. Saia dela, atravesse a ponte e siga pelo portão.

FLOODED DEPTHS

É hora de jogar com sua motocicleta! Assim como nos outros percursos, você deve tomar cuidado com os inimigos e obstáculos. Ele será dividido em duas partes, e na maioria de obstáculos você deve dar enormes saltos.

THE LOWER LEVELS

Suba as escadas e avance para ver uma animação. Assim como das outras vezes, você deve matar todos os inimigos para liberar a passagem (entre eles há um monstro de pedra). Após matá-los, siga pela porta liberada. Encontre um pedestal de energia e recupere-se. Siga para a direita e encontre mais inimigos na plataforma. Haverá outro monstro de pedra. Após destruí-los, avance pela porta seguinte. Prossiga pelo grande corredor e, no final dele, siga por outra porta. Nessa nova área, você verá uma animação.



Você deverá enfrentar um monstro de gelo. Cuidado com suas magias. O melhor combo contra ele é o $\blacksquare + \blacksquare + \blacktriangle$. Use também seu poder especial quando for possível. Após derrotá-lo, pegue a bola de energia que ele deixou. É Water Soul. Siga pela porta à direita e chegue a uma grande plataforma. Mais uma vez sua missão é matar todos os inimigos para destruir o campo de força que impede o prosseguimento da fase. Após matar todos, vá até a área liberada e mexa no painel de controle indicado. Siga pela rampa que se formou.

Nessa nova área, pule para voltar ao solo. Outra vez sua tarefa é matar os inimigos para liberar o caminho. Entre eles aparecerão dois monstros de gelo,



portanto preserve sua energia especial para usar neles. Após destruir todos, desça as escadas e saia pelo portão.

SWIMMING WITH SHARKS

A boa e velha fase da motocicleta. O percurso será curto e não haverá muitos obstáculos. O grande problema é a trupe de inimigos de motocicleta, que não pára de atacar. Para acertá-los, aperte \blacksquare ou \blacktriangle .



BACK ON TOP

Siga pelo caminho à frente e encontre um painel de controle à esquerda. Ative-o para fazer a plataforma subir. Como de costume, vários inimigos virão atacá-lo. Entre eles há dois monstros de gelo. Após matar todos, a plataforma irá parar. Avance e encontre à direita um pedestal de energia. Recupere-se e siga pela porta ao lado do pedestal. Avance pelo corredor e enfrente mais inimigos. Após matar todos, siga até o final do corredor e entre pela porta. Nessa área você deverá matar todos os inimigos para prosseguir (há dois monstros de gelo). Após matar todos, suba as escadas e avance até encontrar uma porta. Siga por ela.

Encontre um pedestal de fogo e recupere-se. Entre pela porta seguinte e encontre mais inimigos (entre eles há dois monstros de gelo). Mate todos para liberar o portão com a inscrição "G.3". Ao conseguir, siga por ele para finalizar a fase.

IN BLACKOUT'S WAKE

Luta contra um mestre motorizado. Seu principal objetivo é acompanhá-lo durante o percurso. Se você deixá-lo se desgarrar, será game over.

O trajeto é formado por várias armadilhas, nas quais Rider deve pular, abaixar e escolher caminhos seguros. Há ainda os ataques do inimigo, formados por mísseis. Em alguns momentos, será possível ficar lado a lado com o adversário. Ataque-o nesse momento.

BAR FIGHT

Inicie a fase matando todos os inimigos da área. Siga pela porta que você liberou e encontre à direita um barril de energia. Recupere-se e avance. Após a animação, mate todos os inimigos que aparecerem para liberar a passagem. Ao conseguir matar todos, siga pela passagem liberada para finalizar a fase.

CITY LIMITS

Mais uma fase de motocicleta. O percurso será curto, mas os inimigos atacam bastante. A dica é fazer o upgrade da arma da moto para atirar nesses inimigos. Os obstáculos são os de sempre, porém com mais buracos na pista.



CIVIL DISTURBANCE

Dobre a esquina e enfrente o primeiro grupo de inimigos. Após derrotá-lo, uma dupla de demônios com canhões aparecerá. Cuidado com seus projéteis. Um segundo grupo de inimigos aparecerá, liderado por um demônio maior. Use e abuse dos combos. Uma porta de ferro será liberada após a derrota de todos os adversários. Na próxima área, um armazém, você não terá problemas com os primeiros inimigos, mas com os dois últimos. Use seus golpes especiais para tirar as barreiras de defesa dos inimigos e derrotá-los. A próxima área é um posto de gasolina. Elimine os inimigos, formados por canhoneiros e espadachins, até que o grande lagarto apareça. Descarregue sua .12 no demônio para derrotá-lo facilmente. Quando todos estiverem mortos, aproxime-se da bomba de gasolina e aperte ●. Uma área difícil é o cemitério. Você enfrentará gárgulas, demônios com bastões e urubus zumbis. Avance com cuidado até encontrar a saída do local. Na segunda parte do cemitério, nada de muito importante: os mesmos inimigos da fase anterior, mas em um espaço menor de ação. Basta derrotá-los para fechar a fase.

THE DANGER ZONE

Um estágio motorizado bem simples nas ruas de uma grande cidade. Basta eliminar os motoqueiros inimigos antes que eles se aproximem para ter não ter problemas e chegar ao seu destino.

HIGH RISE

Mais uma batalha nas ruas. Desta vez, demônios capazes de disparar magias serão seus adversários. Elimine-os para ter mais campo de ação. O último inimigo do grupo é um demônio de pedra. Circule-o para evitar seus golpes. Siga pela escada de incêndio até o próximo andar. Um grande grupo de urubus zumbis o atacará. Use sua .12 para eliminá-los. Há um barril de chamas, caso você precise. Suba uma escada para chegar ao topo. Você encontrará um demônio encapuzado bem poderoso. Derrotá-lo é simples. Use sua arma .12 (com upgrade no máximo) e atire. Sai do lugar e atire de outro ponto. Faça isso para evitar seus golpes. Após derrotá-lo, pegue a esfera de energia (Air Soul) e volte pela escada. Volte até as ruas para enfrentar mais inimigos. O grupo é formado por inimigos com canhões e liderado por um demônio encapuzado. Elimine os comparsas primeiro e deixe o encapuzado para o final.



RIDE LIKE THE WIND

Agora, com o Air Soul, sua moto é capaz de alcançar maior velocidade (Hellfire Boost) com o uso do botão R2. Você fará o caminho de volta da última fase motorizada. Os obstáculos não serão novidade para você.

THE CHURCH AWAITS

Desça a escada e avance. Você deverá matar os inimigos que aparecerem para liberar o caminho. A dica é empurrar os morcegos com campos de energia para perto da passagem bloqueada, pois assim eles serão encurralados e será mais fácil derrotá-los. Após matar todos, volte pelo cemitério. De volta ao posto de gasolina, enfrente mais um poderoso grupo de inimigos. Quando derrotar o grupo, aproxime-se do portão e aperte ●. Passe por mais uma área de inimigos. Na última área, elimine o grupo de demônios encapuzados.



PSYCHO STORM

Para eliminar o chefe, destrua os corvos primeiro. Quando o mestre estiver sozinho, faça um ataque aéreo e se distancie dos golpes. Quando ele subir, espere-o falar para desviar da foice. Ataque a pilastra que balança para derrubá-lo. Elimine mais uma vez as aves e continue atacando o mestre até vencer.

ALL THE FUN OF THE FAIR



Avance matando os morcegos no caminho. Entre no parque de diversões e mate mais uma onda de inimigos. Após matá-los, uma nova espécie de inimigos aparecerá. São "palhaços macabros". Tome cuidado, pois eles deixarão bombas no chão. Após matá-los, mais inimigos aparecerão (incluindo um monstro de pedra). Após matar todos, siga pelo caminho à direita, onde está o portão que foi liberado. Passe por ele e, nessa nova área, encontre mais inimigos. Após matá-los, suba a escadinha e siga pela porta do "trem-fantasma".

Avance pelo local seguindo os trilhos e você encontrará mais "palhaços macabros". Após matá-los, siga pela porta no fim do caminho.



Avance e siga para a direita. Mais uma onda de inimigos virá atacá-lo. Entre eles há dois monstros envoltos em campos de energia. Após matá-los, enfrente mais dois monstros grandes. Vá até a área liberada e puxe a alavanca. Após a animação, siga pelo caminho que foi destruído pelo vagão. Encontre um pedestal de energia e recupere-se. Avance e vá para cima. Siga pela porta para chegar a uma nova área. Prossiga e vá para a esquerda para encontrar mais inimigos. Após matá-los, siga pela passagem que foi liberada.



Encontre à esquerda um pedestal de energia. Siga para a direita e entre pelo portão. Avance e entre no vagão da roda-gigante. Aperte **○** para fazer o brinquedo funcionar. Após a animação, volte ao vagão e aperte novamente **○**.

Siga pelo caminho à frente. Mais inimigos irão atacá-lo (inclusive um monstro de gelo). Após matá-los, avance pelo caminho liberado para finalizar a fase.

ROUTE 666

É hora de pilotar sua motocicleta! Será um percurso dividido em três partes. Tome cuidado com os inimigos nas motocicletas, pois eles estarão mais fortes e em maior número. A maioria dos obstáculos constitui saltos, portanto fique atento. Ao terminar o percurso, a fase estará terminada.



DEMON BAYOU

Avance para encontrar alguns inimigos. Após matá-los, vá até a ponte e siga por ela. Mate mais inimigos pelo caminho. Após atravessar a ponte, um monstro de pedra aparecerá. Quando destruí-lo, siga pela porteira que foi liberada. Um grupo de ninjas

aparecerá com dois integrantes protegidos por campos de força. Elimine os comparsas antes de atacar os mestres. Após passar a ponte, elimine o demônio encapuzado e os urubus zumbis.

Na próxima área, o pântano, você encontrará um novo inimigo: o demônio do pântano. Há duas maneiras de derrotá-lo. A primeira é você usar, se estiver disponível, o nível mais alto de upgrade dos Fire Combos. Use os projéteis de longe e será bem fácil. Caso não possua o combo, espere o ataque do inimigo, dê a volta e ataque-o pelas costas. Após derrotá-lo, pegue o Dark Soul. Pegue o caminho de madeira. Enfrente uma onda de morcegos e também um monstro enorme. Após derrotá-los, siga pelo portão de madeira. A última área do desafio é perigosa. Antes de prosseguir, passe pela casa à esquerda e recupere sua energia. Siga até encontrar o grupo de inimigos. Mate todos os mais fracos para se concentrar na dupla de demônios do pântano. Siga o mesmo esquema do primeiro demônio para vencer.

CARNIVAL RETURN

O caminho de volta é formado por várias etapas. Cada uma delas tem alguns obstáculos difíceis, principalmente na segunda etapa, onde há pistas de largura estreita. Esteja pronto para grandes buracos também, além de inimigos motorizados.



THE SUMMIT

Mate os inimigos que aparecerem e siga para o caminho da direita. Entre no vagão e aperte **○**. Após a animação, vá até o bloqueio de energia e aperte **○** para desativá-lo. Mais à frente encontre um pedestal de energia. Recupere-se e siga para esquerda.

Nessa nova área, vários inimigos aparecerão, incluindo monstros de gelo (guarde seu poder especial para eles). Após derrotá-los, entre no picadeiro para finalizar a fase.

HELL ON EARTH

Mestre final. O perigoso (e gigante) inimigo usa vários golpes para destruir Ghost Rider. Quando ele atacar com um tapa horizontal, use o analógico direito para fugir. Quando ele juntar as mãos, vá para os cantos da tela e pule quando a onda de energia



percorrer a tela. Quando ele soltar bolas de energia na cor azul, posicione-se no cenário para não sofrer dano. Para derrotá-lo, espere o ataque das bolas azuis. O inimigo baterá com a mão no solo. Atinja a jóia que está nas mãos dele. Após o vídeo, ataque com todo o seu poder. Após derrotá-lo será o final do game.



EXTRAS

ITENS LIBERÁVEIS

Cumpra as tarefas a seguir durante o game para liberar os itens correspondentes:

Item	Como liberá-lo
Personagem Blade	Termine o jogo na dificuldade Easy
Personagem Classic Ghost Rider	Termine o jogo na dificuldade Extreme
Modo Extreme	Termine o jogo na dificuldade Easy
Personagem Ghost Rider 2099	Termine o jogo na dificuldade Easy
Link Charge infinito	Termine o jogo na dificuldade Easy
Spirit infinito	Termine o jogo na dificuldade Easy
Invencibilidade	Termine o jogo na dificuldade Easy
Um golpe para matar	Termine o jogo na dificuldade Easy
Modo Turbo	Termine o jogo na dificuldade Easy
Ultimate Ghost Rider	Termine o jogo na dificuldade Easy
Personagem Vengeance	Termine o jogo na dificuldade Easy



God Hand

A mão de Deus por Badah

■ God Hand traz uma divertida mistura de faroeste com artes marciais ao PlayStation 2 e celebra o velho estilo de jogos de paçadaria como Final Fight e Double Dragon.

O pior erro que você poderia cometer é subestimar o desafio deste novo título da produtora Capcom. Trata-se de um game extremamente difícil e focado em estratégias de luta.

A história serve apenas de pano de fundo para o que realmente importa: a jogabilidade. A câmera, fora alguns problemas, é excelente. Não adianta sair distribuindo socos ao léu. Para se dar bem no jogo, você terá de customizar praticamente todos os golpes que seu personagem pode efetuar, desde as seqüências simples (combos) até os ataques especiais.

O enredo é praticamente uma sátira do gênero e torna o alto desafio do game mais divertido. Gene, o personagem principal, é um jovem guerreiro que teve seu braço brutalmente dilacerado em uma briga. A partir desse momento, ele recebe um novo braço agraciado com a God Hand. Esse poder lhe foi confiado por uma garota que o mantém como guarda-costas, Olívia. Ela é dissidente de um grupo de demônios, os Quatro Devas, que querem a God Hand de volta.

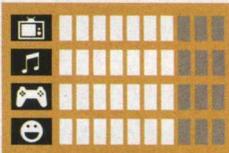
Clover Studio
 Capcom
 PS2
 Ação
 1
ww2.capcom.com/godhand

PRÓS

- Boa quantidade de golpes
- Inimigos hilários

CONTRAS

- Gráficos medianos
- Trilha sonora



NOTA **7,0**

CONTROLE



MOVIMENTOS

■ Golpes

Todos os botões de ataque são configuráveis com golpes diferentes. Aperte (start) a qualquer momento do jogo para entrar na loja (Enter Shop) e configurar quais golpes você quer utilizar nos botões X, ▲ e ■. Há uma lista de 100 golpes, que vão sendo liberados progressivamente. Configurar os movimentos mais eficientes à medida que o jogo avança é fundamental para superar o alto grau de desafio do game.

■ Esquivas

Como seu lutador não possui defesa, a esquiva torna-se fundamental para a estratégia de luta. Movendo o analógico direito em todas as direções, você terá diferentes tipos de esquiva.

■ Break Guard

Os movimentos Break Guard são essenciais para a estratégia de luta, pois possibilitam furar o bloqueio de seus oponentes. Deixe pelo menos um golpe break guard compondo seu leque de ataques.

■ "Agarrões"

Durante o combate, assim que o oponente ficar tonto após uma seqüência de golpes, você deverá apertar ● para disparar uma seqüência especial de ataques. Cada tipo de adversário possibilita uma forma diferente de ataque especial, como pisotear, mata-leão ou socos e pontapés em série. Esse tipo de ataque é especialmente útil quando você estiver combatendo os chefes.

■ Golpes especiais (roulette moves)

Os golpes especiais compõem uma das partes mais plásticas e divertidas do game. Pelo botão R1, você tem acesso a uma série de golpes, que, além de causar grande dano aos adversários, congelam o tempo durante a

batalha. Aperte R1 para trazer a roleta, e role para baixo até a opção desejada. Aperte X para disparar o golpe. Cada golpe consome um número determinado de esferas que você coleta durante o percurso.

EXTRA GAMES

■ Cassino

A cada save game, você tem a opção de entrar no cassino e tentar aumentar seu gold. São jogos de azar, como black jack e até mesmo a aposta em corrida de chihuahuas.

■ Fighting Ring

Aqui você poderá aumentar sua pontuação de gold, desafiando adversários dentro de um ranking de importância. Quanto mais difícil o desafio, maior será a recompensa.

ELEMENTOS DE TELA

■ Tutoriais

O ponto de exclamação flutuante acessa tutoriais espalhados por todos os cenários. Quando encontrar um, aperte ● para aprender novas técnicas e movimentos.

■ Radar

Como a maioria das fases exige que você destrua todos os inimigos do cenário, o radar torna-se fundamental para seguir às próximas áreas. É útil também para descobrir inimigos que surgem nas suas costas.

■ Barras de energia

A primeira barra indica sua energia vital (HP). A segunda é a barra de tensão (TP). Ela serve para evocar o poder God Hand, essencial para combater inimigos mais fortes.

ROTEIRO

STAGE 1

The Beginning

Explore o ambiente e quebre tudo o que puder quebrar. As caixas revelam itens preciosos, como restauradores de energia.



Esse objeto revela um totem no qual você deve bater até uma recompensa ser revelada. Durante sua jornada, freqüentemente surgirão objetos que devem ser golpeados para acessar outros itens.

Quando um inimigo se render, não tenha piedade. Se chegar perto, ele o acertará com um golpe baixo, que tira quase toda a sua energia.

O barril vermelho é combustível. Se atirado num inimigo, consome quase toda a sua energia. Mantenha distância quando arremessar ou você poderá se ferir também.

My Right Arm the God Hand

Explore o cenário e elimine os inimigos. Na fadinha cintilante, acesse uma fase bônus. Nesse desafio, você deverá derrotar todos os inimigos em no máximo dois minutos. Use golpes fortes para completar a tempo. O último inimigo possui um taco de beisebol e é bem forte. Evite suas pancadas com a esquiva.



A poison Chihuahua!

Siga pela ponte e derrote mais alguns oponentes. Acesse o elevador no canto da tela para prosseguir a próxima fase.

A poison Chihuahua! 1a

Um cão chihuahua venenoso morde uma inocente vítima. Derrote todos os inimigos da fase para salvá-lo. Antes de seguir à próxima área, acesse a mais uma fase bônus, na fadinha cintilante. Você deverá quebrar totalmente o carro antes de o tempo se esgotar. Dica: utilize golpes fortes, como o chute giratório, para quebrar mais rápido.

Secret Warehouse carnival (subchefe)

Não subestime os gestos afeminados desses dois chefes. Após derrotar alguns subordinados, eles descerão para o confronto. Evite deixá-los muito longe de você. Bata alternadamente e não deixe que o cerquem pelas costas. Use golpes fortes e evoque a God Hand sempre que sua barra de tensão estiver disponível.

Sneak in to Elvis's Crib

Quebre as caixas e barris. Em um deles, um demônio soltará uma bomba. Afaste-se enquanto ela explode. Na próxima porta, haverá uma estátua de um dos chefes inimigos. Após derrotar os capangas ao lado, bata nela até derrubar uma revista. Aperte **●** para encher a barra de magia.

Avance os corredores seguintes e entre pela porta à direita, no hall principal. Muitos inimigos aparecerão, e você deverá guardar energia para os mais fortes. Cuidado com os duendes, pois eles soltam bombas repetidamente. Completando a fase, saia e volte ao hall principal mais uma vez.



Suba as escadas. Atrás da cortina verde, você encontrará dois inimigos mais fortes. Evite ficar entre os dois e use break guard para furar a defesa. Antes de avançar à próxima fase, entre pela portinha de madeira anterior e enfrente mais um inimigo.

Who's the boss? Elvis (chefe)

Apesar de seu tamanho e peso, Elvis é rápido. Parta para cima dele e acerte-o com golpes curtos até ele começar a defender. Nesse instante, dê um break guard e, se abrir sua guarda, bata bastante até tontear. Em seguida, aperte **●** para agarrá-lo e desferir a seqüência de golpes. Essa estratégia não irá funcionar sempre, pois às vezes Elvis solta uma baforada de cigarro. Quando isso acontecer, use o analógico direito para se afastar imediatamente. Quando ele partir para cima de você, use a esquiwa para a frente diversas vezes. Assim que ele vacilar, repita a estratégia anterior. Com um pouco de paciência, você será o vencedor.



STAGE 2

Demons playing with the fire

Ao fundo, atiradores lançam bolas de fogo, portanto evite ficar no meio do cenário. Os inimigos estão mais fortes, ágeis e numerosos. Avance com cautela para evitar que muitos inimigos apareçam ao mesmo tempo. Bata até o seu oponente começar a defender e então use um break guard para abrir a defesa. Derrote todos os inimigos para receber a chave que dá acesso à próxima área.

Pegue imediatamente o corredor da direita, suba as escadas e derrote todos os oponentes. Ao fundo, você se irá se deparar com um espaço para pular, voltando à rota principal. Desça, já pronto para o combate. Avance sempre pela esquerda e elimine todos os inimigos para obter as chaves de acesso.

Human Fireworks

Agora, você irá presenciar uma cena cruel. Um humano será dinamitado vivo, a menos que você impeça. Use **●** para apagar o pavio e mate os carrascos antes que eles o acendam de novo. Siga para a próxima área.



"Giant Enemy Crane"

Você encontrará mais uma fadinha, que o levará a uma fase bônus. Mate todos os oponentes antes do limite de tempo. Explore as casas abertas em busca de itens restauradores.

Na área seguinte, ao fundo, há dois atiradores. Corra pelo canto direito, suba a escada e proteja-se. Pule para voltar ao piso térreo e detone os pilares que sustentam os dois atiradores. Derrote-os e siga pelo portão que dá acesso à próxima área.



No centro da praça há uma grande máquina, que finca seus tentáculos no chão causando sérios danos a quem estiver perto. Enquanto isso, vários inimigos aparecerão em seu caminho. Lute contra eles e observe a sombra no chão para saber quando virá o próximo ataque da máquina. Quando ela fincar seus tentáculos no solo, aproveite para golpeá-los.

No piso superior há uma sala com um último inimigo. Eliminando-o, você deverá receber a chave que dá acesso à próxima fase. Siga para o portão que estava trancado na praça central. A porta tem um sistema de segurança, e você precisará bater nela para que a passagem seja liberada.

Beware the Arrow bridge

Mate os dois primeiros oponentes e, no canto esquerdo da tela, acione uma alavanca que abre um alçapão. Desça, derrote mais duas capangas e pegue os itens escondidos na caixa.

Suba novamente e siga pelo corredor longo. Uma armadilha estará armada para retardá-lo. Desvie dos dardos e depois quebre as máquinas que os lançaram. Suba pela escada à esquerda e derrote os últimos capangas para receber a chave que dá acesso à área seguinte.

"The Tree Evil Stooges" (chefe)

Agora você confrontará os três sujeitos que protagonizaram a amputação de seu braço normal no passado. Apesar de os três serem diferentes, a estratégia que você deverá utilizar será a mesma.

Monte uma boa seqüência de golpes para o botão **■** e golpeie o adversário até que ele comece a defender. Neste momento, interrompa a seqüência e solte um break guard. Inicie novamente a seqüência até o oponente ficar tonto. Perceba o tempo de tontura e agarre-o, apertando **●** no momento indicado. Repita esse procedimento, sempre desviando dos contra-ataques do oponente.

DICAS PARA CADA CHEFE

Bruce: (grandalhão): Não dê espaço para ele. Seus movimentos são lentos. Sempre que ele tentar começar a golpeá-lo, acerte-o antes.

Felix: Mantenha uma distância próxima também. Ele se esquia muito e sempre tenta se afastar para lan-

çar sua espada-bumerangue. Use chutes fortes sempre que puder para mantê-lo perto de você.

Conchita: Cuidado com o agarrão que ela realiza com o chicote. Esse golpe tira muita energia. Apesar de aparentemente mais fraca, ela é traiçoeira e rápida. Mantenha uma boa distância e só golpeie-a na certeza.

The cliff ahead

Para acionar o portão você deverá golpear as pedras até arrastá-las ao local indicado. Derrote os inimigos e avance, subindo pela escada. Dentro da cabana, após derrotar todos os oponentes, você deverá golpear a porta para liberar a passagem. Bata nela, mas esquive-se dos contra-ataques. Na sala seguinte, acione o dispositivo na parede para liberar o próximo acesso. Siga para o próximo portão.



The return of fat Elvis (chefe)

O boss Elvis retorna um pouco mais ligeiro. Após derrotar dois capangas, parta para cima dele utilizando a mesma estratégia de abrir a guarda e, em seguida, inicie sua seqüência de golpes. Não dê espaço a ele. Os golpes de longo alcance, como a baforada de fogo, são muito destrutivos. Quando estiver atacando Elvis, desvie de seu golpe quebra-chão esquivando-se para trás. Utilize suas melhores magias da roleta para concluir a vitória.



STAGE 3

An Adult Playground

Explore os fundos das casas para encontrar caixas de presente, que contêm itens restauradores. Como nas fases anteriores, você deverá eliminar todos os oponentes da tela para receber a chave que dá acesso à próxima área. No labirinto, as caixas giratórias são perigosas. Quebre-as assim que pararem de girar para ganhar mais itens.

Shannon's Dance School (sub-chefe)

O gorila é forte e ágil. Evite ficar próximo dele e utilize golpes fortes, como chutes e voadoras. Nunca fique próximo do raio de ação do gorila. Quando ele agarra, há

a opção de desviar de seus golpes de luta livre, se você apertar o botão indicado na tela.



The not so fun house

Quebre a primeira caixa que aparece para receber uma bazuca. Aperte **X** para atirar. Quando acabar a munição, ela servirá ainda de um bom porrete. Há muitos inimigos na tela. Quebre todas as caixas de presente que aparecem para ganhar itens restauradores de energia e esferas para a roleta. Utilize a alavanca para abrir o portão principal, que dá acesso à próxima área. Bata na porta até abrir.

Shannon's Dance School (subchefe)

Você enfrentará um esquadrão mirim de super-heróis japoneses, o grupo Magnificent Five. Eles são muito rápidos. A estratégia de luta é usar chute ou rasteira para levatá-los no ar e disparar uma seqüência de golpes. Tente fixar-se em um oponente por vez e, quando eles vierem atacá-lo em grupo, fuja e desvie. Use golpes especiais da roleta e evoque a God Hand sempre que puder.



Siga pelo túnel que se abre e você encontrará um navio. Use o dispositivo para acionar um minigame em que você deverá rebater as bolas disparadas pelo canhão adversário. Preste atenção à seqüência de botões que é apresentada para que você possa repeti-la no mesmo ritmo. Completando, siga ao navio, elimine os inimigos que lá estão e pegue a chave que dá acesso à doca principal, da qual você veio. Elimine mais dois inimigos e siga pelo corredor. Entre pela porta que resta.

Puppy Kingdom

Antes de entrar no grande circo, explore as laterais do terreno para encontrar diversas caixas recheadas de itens. Entre no circo.

Shannon's show (chefe)

De maneira alguma dê espaço a Shannon. A todo momento ela tentará usar seu bastão mágico para disparar fortes magias, que são quase indesejáveis. Por isso, a melhor estratégia é manter uma distância média de

sua oponente. Use socos para fazer com que ela defenda e, assim que ela o fizer, use o break guard para iniciar sua melhor seqüência de golpes. Quando Shannon ficar tonta, agarre-a e detone. Invariavelmente, ela usará seu bastão para implodir a área à sua volta. Desvie para trás e, assim que ela cessar os movimentos, volte imediatamente ao combate. Uma de suas magias o transforma em um cão indefeso. Fuja quando estiver nessas condições. Assim que o efeito passar, retome o combate sempre mantendo a distância média. No final, use seus golpes especiais para liquidá-la de uma vez.

Dica: evite entrar na gaiola central. Apesar de apresentar itens tentadores, assim que você entra, a gaiola se fecha e mais inimigos aparecem para consumir sua energia.

STAGE 4

The Kilo Crab

Suba as escadas pouco a pouco, para não chamar oponentes demais.

Robots on parade

Agora os inimigos se tornarão cada vez mais numerosos e fortes. Não avance demais e evite reunir mais do que três oponentes em um mesmo combate. Espere que eles venham a você.

Kissing a hot girl

Esqueça das caixas e vá rápido à porta do fundo. Elimine os dois oponentes e acesse a próxima área.

Seriously. We Want the God Hand (chefe)

Mais uma vez você enfrenta os três vilões que arrancaram seu braço humano. Mas, diferentemente da primeira vez, agora os três virão ao mesmo tempo. Para vencer, mantenha o foco em um combate por vez. Escolha um dos três e bata até você ser ameaçado por um dos comparsas. Quando os três se juntarem, desvie e evite perder o foco. Quebre as caixas do cenário para encontrar itens restauradores essenciais para concluir essa batalha. Use todo o poder disponível da God Hand e de seus golpes especiais da roleta.

Dica: mate primeiro o lançador de bumerangue (Felix), pois seu golpe a distância dificulta muito o início da luta. Depois parta para o grandalhão (Bruce) e por último enfrente a mulher, afinal, ela só ataca a curta distância.

You, me Pattycake

Elimine todos os inimigos da plataforma rapidamente. Na parede há um dispositivo que dá acesso a uma área superior. Acione para prosseguir. Nessa plataforma há três dispositivos em cada parede, que devem ser acionados para liberar a próxima porta. Mas tome cuidado, pois máquinas traiçoeiras guardam o acesso. Espere para que ela desça ao solo e bata até quebrar. Repita a operação nos três dispositivos eliminando os oponentes que aparecerão para atrapalhar.

Na sala seguinte há mais uma fase bônus. Além de destruir o carro, você terá de se livrar dos capangas que o interrompem. Volte à fase principal, desça as escadas, elimine mais dois oponentes e siga a próxima fase.

Iron bridge Fashion Show

Acione os dispositivos na lateral para descer as pla-

taformas suspensas. Nesta fase há muitos inimigos.

Dica: Quanto mais rapidamente você destruí-los, menos chance dará para que o demônio que surge dos mortos apareça. Portanto, não poupe esforços em limpar a tela imediatamente. Use golpes especiais e seu poder God Hand sempre que disponível.



Electric Deathmatch

No centro da plataforma você terá de enfrentar um novo inimigo: um demônio gigante com um tridente. Derrote primeiro os outros oponentes mais fracos e use a God Hand para bater muito no demônio. Não pare até desarmá-lo. Assim ficará mais fácil derrotá-lo. Ao término do combate, a plataforma chega a um piso superior. Vá até a escada e prossiga.

Após alguns lances de escadas, a gaiola se fechará novamente. Mas agora ela passa a dar choques elétricos se você encostar. Derrote os dois primeiros oponentes e guarde energia para o terceiro. Ele é grande e lento, porém sua seqüência de golpes parece não surtir efeito. Use a God Hand e chutes fortes mantendo sempre a distância do oponente. Após derrotá-lo, passe por mais um lance de escadas e siga para a próxima fase.

Another God Hand (chefe)

É hora de enfrentar o outro God Hand, Azel. Os movimentos dele são iguais aos seus e a velocidade é a mesma – se não for mais rápido. Para vencê-lo, use a seguinte estratégia: evite atacá-lo diretamente. Espere o ataque dele e o contra-ataque com um chute forte na seqüência. Se bem-sucedido, seu oponente irá perder o eixo por alguns segundos, em que você poderá aproveitar para desferir uma seqüência de golpes.

Quando ele passar a defender, use o guard breaker para iniciar uma nova seqüência de golpes. Quando ele atacar, afaste-se imediatamente e espere pela próxima oportunidade para repetir a série. A luta termina prematuramente quando você consegue arrancar metade da energia de seu adversário. Azel fugirá, e você o enfrentará no final mais uma vez.

The fat bazooka trap

Elimine os oponentes em cada plataforma, mas avance com cuidado para não ficar na mira dos gordos com bazuka.

The fifth Deva. Dr Íon (chefe)

Parta pra cima do Dr. Íon e golpeie-o com sua seqüência preferida. Assim que ele começar a recarregar para atacar, desvie para trás. Repita o procedimento até ele ficar tonto. Nesse momento, aperte ● para agarrar e complete a seqüência de golpes.



STAGE 5

Oh no, Human Horseshoes

Para ganhar uma boa recompensa, derrote os capangas que estão torturando o homem que se afoga.

Long Walk. Short Dier

Derrote os dois guardas e golpeie o portão para acessar a próxima área. Siga até o navio ancorado para completar a fase.

Rock Star Tour Boat

É hora de bancar o pirata. Acione o dispositivo ao lado do canhão para iniciar o minigame. Se conseguir afundar todos os navios, você evitará que mais inimigos apareçam no seu barco. Na seqüência, você enfrentará um subchefe bem fácil de derrotar.

The floating Bazaar

No interior da grande casa há mais uma fase bônus do tipo “elimine todos os inimigos antes de o tempo se esgotar”.

Knife Sniper

Tome cuidado com os knife snipers, que lançam facas constantemente do alto das casas. Suba as escadarias que dão acesso ao piso superior e os elimine antes mesmo do restante do bando. Após eliminá-los, siga pelo portão protegido.

Encore? (subchefe)

Estes três subchefes são bem fáceis e podem ser combatidos com a mesma estratégia. Não dê espaço e bata até receber um contra-ataque. Desvie e volte para repetir o procedimento.



It's a trap!

Empurre a grande bola com golpes fortes até a outra extremidade da ponte.

Elvis Graced Land (chefe)

Esta é a última aparição de Elvis, que ressurgue em

sua forma demoníaca. Utilize golpes rápidos para acertá-lo. A qualquer sinal de reação de seu oponente, afaste-se imediatamente. Repita esse processo até conseguir tontear-lo. Poupe sua barra de tensão (TP) para o final. Quando a energia de Elvis chegar a aproximadamente 50% da capacidade, evoque a God Hand e bata nele com tudo. Utilize também seus golpes mais fortes da roleta. Se ainda restar energia em seu inimigo, evoque mais uma vez a God Hand para finalizar o combate.



STAGE 6

A night on Bald Mountain

Avance pelo conjunto de acessos subterrâneos até chegar à porta. Ao tentar abrir, aparecerá uma dezena de inimigos. Evoque a God Hand sempre que necessário.

Visiting Tiger Joe

Após pegar um item restaurador com um dos residentes locais, entre na caverna à esquerda retirando uma das barras da grade do portão.

Revered by Demons

Acenda os três braseiros nas paredes para liberar a passagem à próxima área.

Shannon's Pet

Salte as plataformas flutuantes no ponto certo. Em seguida, atire os ossos para levar o chihuahua até o capanga que dorme embaixo da alavanca. Com o susto que o sujeito leva com o cão, ele acaba acionando a ponte para você prosseguir.

Killer Hand!? (subchefe)

Os mesmos subchefes, Magnificent Five, ressurgem para retardá-lo. Estão mais rápidos e fortes. Porém, basta repetir a estratégia de luta do primeiro encontro para vencê-los.

Whip It

Mantenha-se junto às paredes para evitar que as rochas rolantes o esmaguem.



Stop Before Hurt You Yourself (subchefe)

Desvie das pedras que seu inimigo atira do teto utilizando o comando para corrida (análogo esquerdo para a frente duas vezes). Quando ele descer, bata com tudo. Repita o procedimento até derrotá-lo. Tente não perder muito tempo com os capangas que este subchefe chama para retardá-lo.



Elvis Wish

Acione os dispositivos ao lado da estátua de Elvis para liberar a ponte que dá acesso à próxima área.

Shannon Revelead (chefe)

Inicialmente, a estratégia para derrotar Shannon é a mesma que você usou contra Elvis. Use combinações rápidas para golpeá-la e, assim que ela começar a se movimentar para contra-atacar, recue imediatamente usando a esquiva para trás. Repita o processo até tontear a montaria de Shannon. Quando isso ocorrer, aperte **●** no momento indicado para subir até a cabeça de sua inimiga e complete a sequência de golpes. Quando estiver próximo da criatura, a opção Avoid surgirá para que você possa rolar até a parte posterior do animal. Aproveite para golpear a esfera verde, ponto fraco de seu inimigo. Assim, ele tonteará mais rápido.

STAGE 7

The Tower Mirage

Derrote todos os inimigos, tomando sempre cuidado com os buracos de areia movediça.



The Flying Pyramid

Numerosos e poderosos inimigos aparecerão nessa fase. Quebre os vasos que estão espalhados pelo cenário para encontrar itens restauradores. Evite ficar cercado por um grupo de inimigos. Quando o cerco fechar, utilize o comando de corrida para buscar espaço.

Great Sensei's Revenge (subchefe)

Quando o samurai se multiplicar, corra e utilize os vasos do cenário para acertar os clones.

The Mirage Town

Fique de olho no radar para descobrir a localização dos inimigos. Eliminando-os, você deverá reunir três crucifixos que liberam o portão principal que acessa a próxima fase.

The four Devas Leader (chefe)

É hora de encarar o líder Deva, Belze. Bata no demônio e fuja sempre de seus contra-ataques, desviando com a esquiva para trás. Para saber quando Belze irá atacar, observe a parte superior da cabeça da criatura, que fica vermelha no momento em que ela inicia o ataque. Outro ponto fraco desse chefe é o ataque em corrida que ele realiza e abre sua própria guarda por bastante tempo. Aproveite o momento para atacar. A estratégia de luta é a mesma para os outros chefes: bata até tontear e agarre para realizar a sua melhor sequência de golpes.

FINAL STAGE

Death Shudder

Há muitos inimigos nesta fase. Torna-se praticamente impossível encarar todos de uma só vez e de frente. Sempre que tiver muitos oponentes em volta, corra para áreas mais abertas para tentar dispersá-los.

Tribulation: The Tree Trials

Para chegar ao chefe final, você subirá várias sequências de escada e em cada andar encontrará um subchefe.

Give it up for the Champ (subchefe)

Aqui você enfrenta o gorila que enfrentou anteriormente. Use a mesma estratégia para vencer facilmente.



Japan's Elite Obese Ninja (subchefe)

Não dê espaço a seus oponentes. Alterne sequências rápidas de golpe com break guard.



Afro Fist (subchefe)

Esse subchefe não é tão difícil quanto as capangas que o acompanham. Elimine os três, evocando a God Hand.

The Last Crusade (chefe)

Azel retorna para o último confronto pela God Hand. Mas desta vez será muito mais difícil encaixar sequência de golpes nele. A melhor estratégia de luta contra Azel continua sendo o contra-ataque. Desvie de seus golpes e desfira golpes fortes até que sua barra de tensão esteja cheia o suficiente para evocar a God Hand. Quando a energia de Azel chegar à metade, a força dele ficará maior, e seus movimentos mais rápidos. Aproveite para utilizar suas técnicas mais fortes disponíveis na roleta.



Após derrotar Azel, você receberá sua God Hand e ficará, portanto, com duas. Nesse momento, surge Angra, um imenso demônio que possuía Azel. Prepare-se para o confronto final.

Angra (chefe)

Não se impressione com o tamanho da criatura e mantenha sempre uma distância curta. A chave para a vitória está na esquiva. Angra atacará por todos os lados. Observe seus movimentos e seu tempo de reação. Bata na cabeça do demônio sempre que ele se aproximar da plataforma. Desvie dos raios que ele solta pelos olhos e dos golpes que ele realiza com os braços. Nesses dois tipos de golpes, utilize a esquiva para a frente para manter a distância curta e golpear bastante sua cabeça. Um dos golpes do demônio prende o próprio braço no solo por alguns segundos. Aproveite para acertá-lo nesse momento.

Quanto mais você acertar golpes e se esquivar de seu inimigo, mais sua barra de tensão se elevará. Aproveite para evocar a God Hand sempre que possível, pois com sua invencibilidade ficará mais fácil tontear o adversário. Quando tontear, utilize **●** para concluir o ataque com a sequência forte de golpes. A barra de energia de Angra tem dois níveis, portanto, quando o primeiro se esgotar, ele passará a ficar mais forte e rápido. Mantenha a estratégia e gaste todas suas principais técnicas da roleta para aumentar os danos em seu oponente.

Derrote Angra e veja a cena final do game.





Rafaela Caetano, além de detonar games para a PSW, deseja ser uma grande cineasta

Mascote

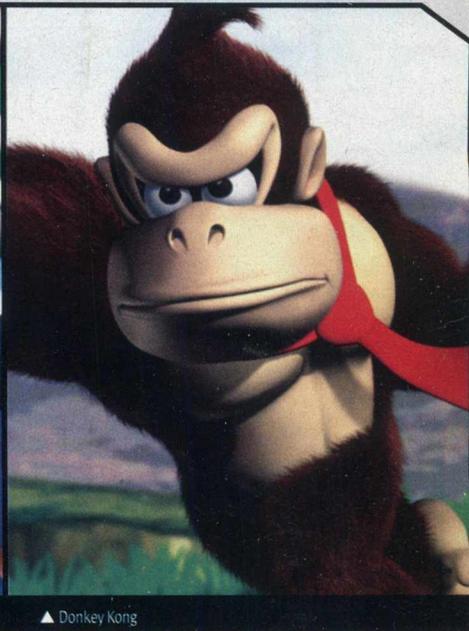
Você sabe qual é o da Sony?



▲ Link



▲ Mario



▲ Donkey Kong

■ Nos nossos momentos de nostalgia, costumamos nos lembrar dos ícones que fizeram parte de nossa infância. Heróis da história, heróis dos quadrinhos e heróis dos games. Com certeza nessas lembranças devem estar incluídos alguns personagens, como o encanador Mario, o corajoso Link e o simpático Donkey Kong. O carisma dessas figuras nos marcou muito. Porém, como você já deve ter percebido, todos esses famosos personagens fazem parte da Nintendo. E, convenhamos, se por um lado ela é conhecida por abusar de suas marcas em vários jogos, por outro é aclamada por criar ídolos da cultura pop que tanto nos cativam.

É importante para a indústria dos games que sejam criados personagens que virem uma espécie de padrão para muitos outros. Não é só pelo lado publicitário e marketeiro, mas é importante para o desenvolvimento profissional dos criadores e para a conquista de novos admiradores. O personagem Mario é muito mais que um encanador, é um ícone pop. Qual a primeira coisa que ocorre à sua cabeça ao pensar na Nintendo? Ou, indo além, qual a primeira coisa que ocorre ao pensar em videogame?

Francamente! Você deve estar se perguntando por que estou fazendo propaganda da Nintendo em uma revista sobre PlayStation. Na realidade, o intuito de meu texto é fazer a todos vocês a pergunta que não quer calar: "por que a Sony não possui um símbolo? Um personagem que a represen-

te?" Pois é. Alguns de vocês devem estar falando: "mas eles não precisam de símbolos! Já ganham dinheiro demais sem precisar investir em bonecos do We Love Katamari nem em lancheiras com a estampa do Final Fantasy". Bom, aí eu digo: se eles querem ser lembrados daqui a 30 anos, é bom que arranjem logo um personagem pop. A Nintendo será lembrada, assim como o Atari. Mas e a Sony? Ao pensar em PlayStation, algumas pessoas devem lembrar do célebre God of War, e logo lembram de Kratos. Mas

vamos admitir: o personagem Kratos é muito poderoso e audacioso, mas está bem longe de ser um mascote.

O jogo perde a identidade quando não possui um personagem legal. É preciso um personagem como Mario, que está mais próximo de nossa realidade.

O Mario não possui um corpo de super-

herói e é um simples encanador italiano. E é exatamente por essas características que ele conseguiu reunir tantos fãs ao redor do mundo. O mesmo exemplo cabe ao personagem Link, um garoto magricela e com orelhas pontudas, mas com coragem de enfrentar os mestres do mal mesmo sendo uma criança. Não precisamos de um personagem extraordinário, com poderes além do universo e físico impecável. São os pequenos detalhes que fazem dele um símbolo. E, cá entre nós, se a aparência contasse alguma coisa, nossa querida princesa Peach jamais se apaixonaria pelo Mario. Lembre-se disso!

NÃO PRECISAMOS DE UM PERSONAGEM EXTRAORDINÁRIO, COM PODERES ALÉM DO UNIVERSO E FÍSICO IMPECÁVEL

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Procedência

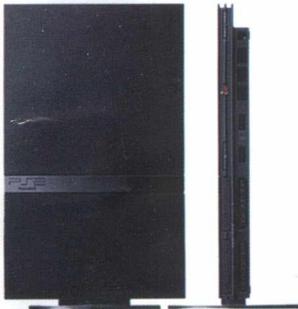
Oficina Própria
Assistência
 Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
 nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

(Nova geração)

Roda jogos de PS2
 PS1, filmes em DVD e cd
 de música



Escolha como pagar:

3X R\$ 233,90
 6X R\$ 123,70
 12X R\$ 69,00

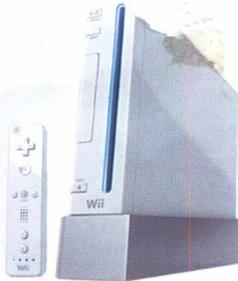
24X R\$ 42,20

ou apenas:
R\$ 599,00
 à vista. *

NINTENDO Wii

(acompanha jogo)

Controle remoto
 detecta: Infravermelho
 e movimento



Escolha como pagar:

3X R\$ 687,75
 6X R\$ 361,62
 12X R\$ 201,62

24X R\$ 123,36

ou apenas:
R\$ 1.850,00
 à vista. *

Wii

(acompanha jogo)

Controle remoto
 detecta: Infravermelho
 e movimento

PSP

Ouvir MP3
 Ver filmes e Fotos
 Downgrade 3.03 ou 1.50



Escolha como pagar:

3X R\$ 323,90
 6X R\$ 171,30
 12X R\$ 95,50

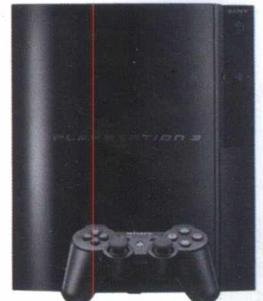
24X R\$ 58,50

ou apenas:
R\$ 850,00
 à vista. *

PLAYSTATION 3

(acompanha filme em Blu-ray)

Hard drive atualizável
 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

3X R\$ 1.061,60
 6X R\$ 561,50
 12X R\$ 313,00

24X R\$ 191,54

ou apenas:
R\$ 2.900,00
 à vista. *

Por essa você não esperava!
As "100" primeiras ligações
ganharão um SUPER DESCONTO! **

ligue **AGORA** para nossa central
 de atendimento e confira.

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

Fratello Games®

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

Visite uma de nossas lojas

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 296 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

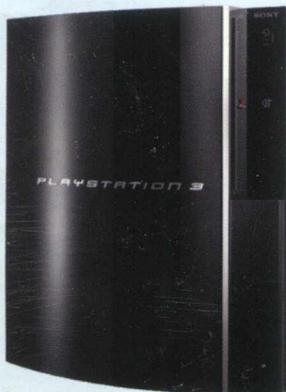
* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Março ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Temos todos que você quer. Mas como não somos egoístas, pode escolher um.

PlayStation é no Submarino.



PlayStation 3 - Sony

- Hard drive atualizável de 60GB
- Wi-Fi interno
- Drive Blu-ray

R\$ 3.999,00 à vista

12x
R\$ **333,25**

sem juros no cartão



PSP PlayStation Portátil - Sony

- Tela de cristal líquido TFT 4,3"
- Posicionamento dos botões idêntico ao do PS2
- Qualidade de som impressionante

R\$ 799,00 à vista

12x
R\$ **66,58**

sem juros no cartão



PlayStation 2 Slim - Sony

- Super slim
- Roda filmes em DVD (região 1)
- Jogos incríveis

R\$ 699,00 à vista

12x
R\$ **58,25**

sem juros no cartão



PlayStation 2 Slim Prata - Sony

- Série limitada
- Novo design ainda mais arrojado
- Roda games originais e filmes em DVD (região 1)

R\$ 729,00 à vista

12x
R\$ **60,75**

sem juros no cartão



COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 Outras Localidades: 0300 789 4000*



Pode imaginar. Aqui tem.